

Roland JUPITER 50

Synthétiseur

Aide mémoire d'utilisation

L. Duffar



Sommaire court

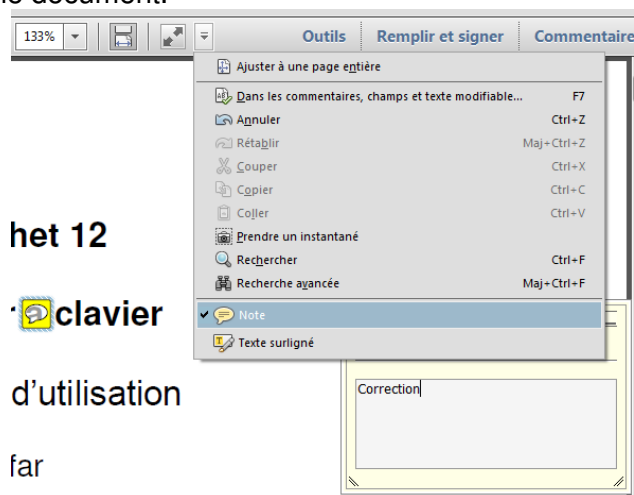
([Le sommaire complet est à la fin du document](#))

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

1	DEMARRAGE	4
1.1	CONNEXIONS	4
1.2	Les sons	6
1.2.1	Architecture des sons du Jupiter	6
1.2.2	Sélectionner les sons (Live Sets)	8
1.2.3	Méthodes de jeu selon le type d'instrument	9
1.2.4	Modifier le son avec les contrôleurs	11
1.2.5	Utiliser les Registrations en performance	13
1.2.6	Exemple de création d'une registration	17
1.2.7	Importer des éléments choisis dans un Backup ou une Banque Axial	19
2	UTILISATION AVANCEE	21
2.1	Vue d'ensemble du Jupiter 50	21
2.1.1	Structure du générateur de sons	21
2.1.2	Description de la mémoire	25
2.1.3	USB Memory Song Player/Recorder	27
2.2	Panneau de commande	30
2.3	Opérations de base	34
2.3.1	Boutons de fonction	34
2.3.2	Déplacer le curseur d'écran	34
2.3.3	Modifier un réglage	35
2.3.4	Opérations avec le bouton [SHIFT]	35
2.3.5	Bouton [WRITE]	36
2.3.6	Attribuer un nom	36
2.4	Navigation entre les pages d'écran	38
2.4.1	Page principale	38
2.4.2	Page 'Menu'	38
2.4.3	Page 'REGISTRATION'	39
2.4.4	Page 'LIVE SET (UPPER)'	40
2.4.5	Page 'SONG'	40
2.4.6	Page 'VISUAL CONTROL'	41
2.4.7	Page 'SYSTEM MENU'	41
2.4.8	Page 'UTILITY MENU'	41
2.5	Jeu	43
2.5.1	Changer de registration	43
2.5.2	Sélection de sons (Live Sets/Tones) pour chaque partie	46
2.5.3	Sons de batterie et effets sonores (Percussion/Lower)	52
2.5.4	Division du clavier (Split)	53
2.5.5	Changer les réglages de clavier	56
2.5.6	Utilisation de l'arpégiateur	58
2.5.7	Ajouter une harmonie : « Harmony Intelligence »	62
2.5.8	Contrôleurs de jeu	64
2.5.9	Effet Rotary et réverbération	66
2.6	Edition des sons	69
2.6.1	Modifier une registration	69
2.6.2	Modifier un Live Set	73
2.7	Autres fonctions	84
2.7.1	Utiliser le lecteur/enregistreur sur mémoire USB	84
2.7.2	Réglages et fonctions pratiques	92

2.8	Réglages systèmes globaux	101
2.8.1	Effectuer des réglages de système	101
2.8.2	Sauvegarder les réglages de système	101
2.8.3	Paramètres système	101
2.8.4	Rétablir les réglages d'usine (Factory Reset)	108
2.8.5	Mise hors tension automatique (Auto Off)	109
2.9	Connexion de matériels	109
2.9.1	Connexion à un ordinateur via USB	109
2.9.2	Connexion à un appareil MIDI externe	112
2.9.3	Piloter des images	113
2.9.4	Piloter SONAR (ACT)	115
2.9.5	Wifi	116
2.10	Appendices	124
2.10.1	Liste des paramètres	124
2.10.2	Messages d'erreur	148
2.10.3	Dépannage	149
2.10.4	Fiche technique	151
2.10.5	Tableau d'équipement MIDI	152
2.11	Opérations systèmes non décrites dans le manuel	154
2.11.1	Charger une Banque Axial	154
2.11.2	Opérations Backup, Restore, Import	155
2.11.3	Banks Axial	158
3	Logiciels pour contrôler le Jupiter 50	161
3.1	Logiciels d'ordinateurs	161
3.2	Applications pour tablettes	161
3.2.1	JP Synth Editor	161
3.2.2	Air Recorder de Roland (A rédiger)	162

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.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : <http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/>

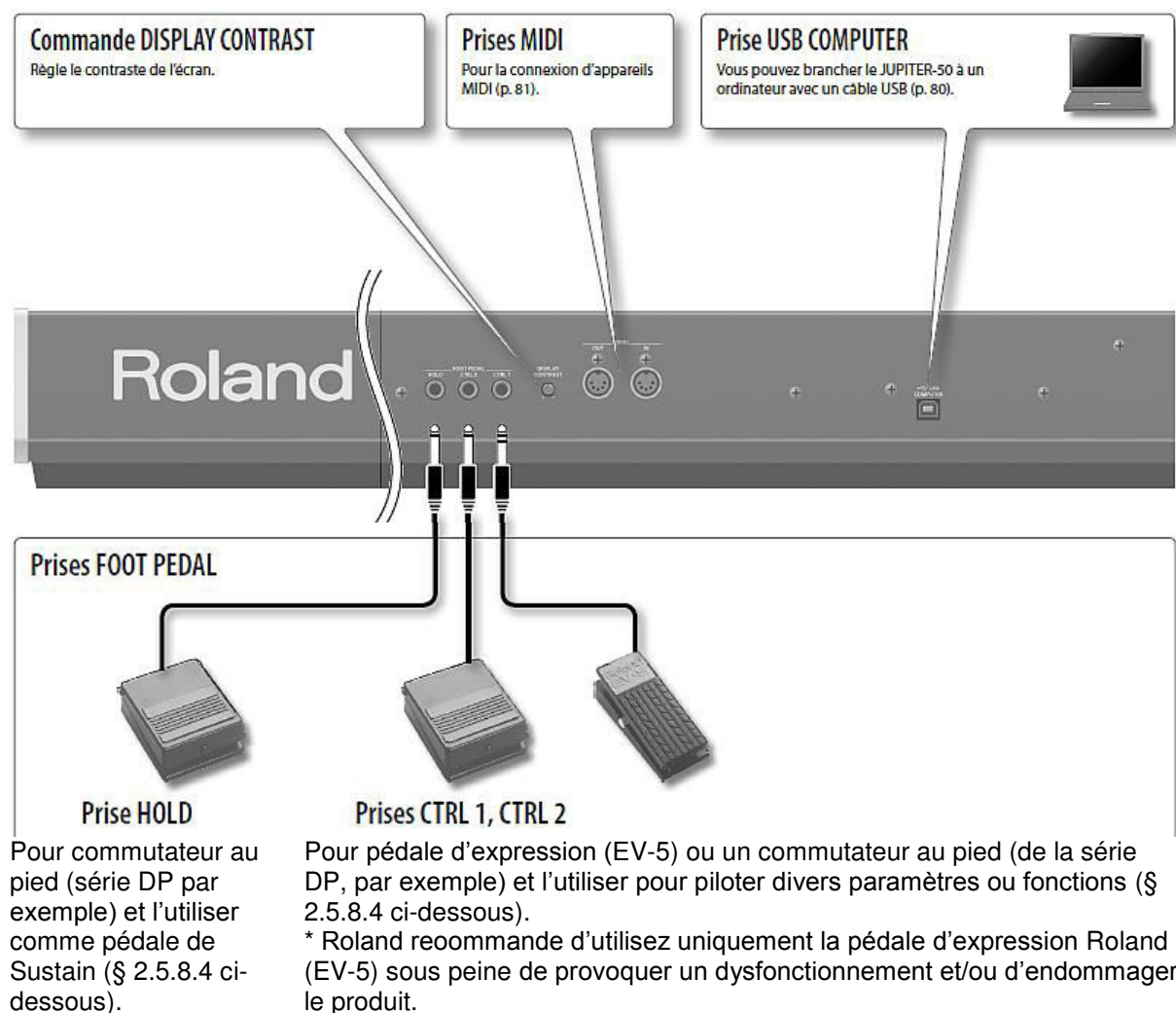
Cet aide mémoire ne prétend pas couvrir exhaustivement les fonctionnalités, mais tente d'offrir une approche pratique d'instrumentiste.

La rédaction est basée dans un premier temps sur la fusion des manuels (et la traduction de ceux en anglais) en élaguant et remaniant autant possible la présentation et la rédaction pour plus de clarté. Le chapitre « Démarrage », correspond au paragraphe « Prise en main » du manuel.

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

1 DEMARRAGE

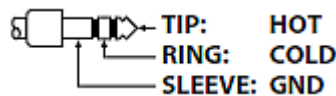
1.1 CONNEXIONS



signaux envoyés aux prises

* La commande **VOLUME** en façade n'a aucune influence sur le volume de ces prises.

Cet instrument est doté de prises symétriques (TRS). Le schéma de câblage de ces prises est illustré ci-dessous. Avant d'effectuer les connexions, vérifiez les schémas de câblage des périphériques à brancher.



Commutateur [POWER]

Met l'instrument sous/hors tension (p. 31).

Terre

Un léger chatouillement peut être ressenti en touchant une partie métallique, du fait d'une charge électrique infinitésimale inoffensive. Si ce phénomène vous gêne, reliez la borne de terre (voyez l'illustration) à une terre externe. En revanche, il peut alors arriver que vous entendiez un léger bourdonnement.

Endroits à éviter pour la connexion

- Conduites d'eau
- Conduites de gaz
- Terre de lignes téléphoniques ou paratonnerre

Prise AUDIO IN (STEREO)

Brancher un lecteur audio numérique ou autre appareil audio ici. Utilisez un câble à mini-fiche stéréo (disponible dans le commerce) pour effectuer la connexion.

Le niveau d'entrée est réglé par la commande [LEVEL] située à gauche de la prise.



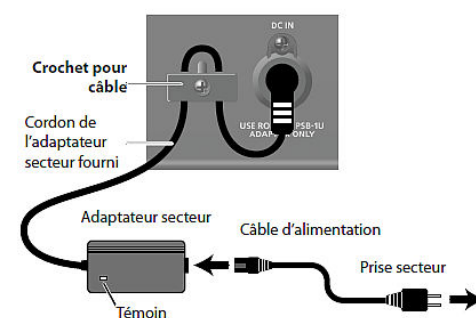
Prise PHONES

Vous pouvez y brancher un casque (en option).



Prise DC IN/Crochet du cordon

Brancher l'adaptateur secteur fourni à cette prise.



* Pour éviter toute coupure de l'alimentation (par un débranchement accidentel de la fiche) et toute traction excessive sur la prise DC IN, amarrez le câble d'alimentation au crochet montré sur l'illustration. Le témoin s'allume quand vous branchez l'adaptateur à une prise secteur.

* Orienter le témoin de l'adaptateur secteur vers le haut et la face avec texte vers le bas.

* Si vous utilisez des câbles contenant des résistances, il est possible que le niveau de l'appareil branché à l'entrée AUDIO IN soit trop faible. Dans ce cas, utilisez des câbles de connexion qui ne contiennent pas de résistances.

En l'absence de wifi intégré, la version 1.1 du firmware permet cependant d'utiliser une clef wifi branchée sur le port USB du clavier pour permettre ce mode de communication (Cf. § 2.9.5 ci-dessous).

1.2 Les sons

1.2.1 Architecture des sons du Jupiter

1.2.1.1 Les « Tones »

Le JUPITER-50 inclut la technologie Roland SuperNATURAL qui est un hybride d'échantillonnage et de modélisation qui produit des sons vivants.

Dans le JUPITER-50, tout est construit à partir de deux types de sons Supernatural :

- Tones « SuperNATURAL Acoustic » : Sons acoustiques reproduisant non seulement le son d'un instrument acoustique mais aussi l'expressivité des techniques de jeu qui lui sont propres.
Un générateur de son dédié, optimisé pour chaque Tone, analyse automatiquement la phrase jouée et tient compte des différences entre le jeu d'accords et le jeu mélodique.
Les Tones SuperNATURAL Acoustic sont le fruit d'une technologie utilisant la technologie "Behavior Modeling" pour modéliser le comportement et donc la réponse caractéristique de chaque instrument.
Par exemple, le son violon SuperNATURAL permet de jouer sur le clavier un solo de violon donnant réellement l'impression d'écouter un violoniste.
Vous pouvez aussi utiliser le levier de **Pitch Bend** et de **Modulation** ainsi que les boutons assignables (**S1**, **S2**) pour restituer librement toute la richesse d'expression des techniques de jeu propres aux instruments acoustiques.
- Sons « SuperNATURAL Synth » : Sons de synthé restituant avec réalisme un large éventail des synthés analogiques vintage aux claviers numériques. Chaque Tone de synthé dispose de 3 sets OSC, FILTER, AMP et LFO, permettant de créer un son impressionnant avec un seul Tone déjà. Pour simplifier chaque « Tone » Synthé SuperNATURAL est, un synthétiseur avec 3 oscillateurs numériques, qui sont appelés "partiels" dans le JUPITER-50.

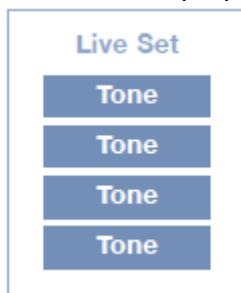
De plus, l'analyse du comportement des oscillateurs et des filtres de synthés analogiques a permis de restituer leurs sonorités caractéristiques. Le JUPITER-50 propose plus de 1500 sons chargés en usine, couvrant chaque type de son de synthé, des instruments analogiques aux instruments numériques.

Tous les paramètres de synthé traditionnels sont présents, des LFO aux multiples formes d'ondes, en passant par les filtres.

1.2.1.2 Les « Live Sets »

Dans le Jupiter on ne joue par les « Tones » SuperNATURAL directement, mais par l'intermédiaire des « Lives Sets ».

Chaque Live Set comprend jusqu'à 4 « Tones » superposés et/ou splités sur le clavier.

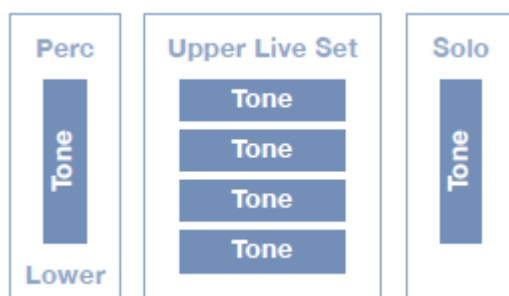


Les Live Sets créés sont sauvegardables pour les assigner ultérieurement à la partie « Upper ».

1.2.1.3 Les « Registrations »

Les Live Sets sont combinés en super-sons appelés « Registrations », qui comprennent les 3 « parties » ci-dessous, représentant jusqu'à 6 « Tones » SuperNATURAL joués à la fois :

- 1 Live Set « Upper »
- 1 Tone « Solo »
- 1 Tone de « Perc » ou « Lower »

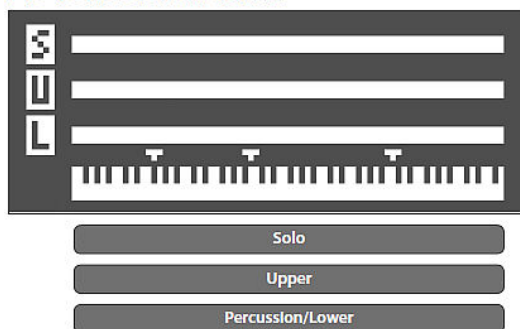


Chacune de ces 3 parties peuvent être splitée, avec le rappel à l'écran des 3 parties, splitée ou non (et les parties sont superposables volonté par les boutons de la section « LEVELS » **PERC / LOWER , UPPER, SOLO**)

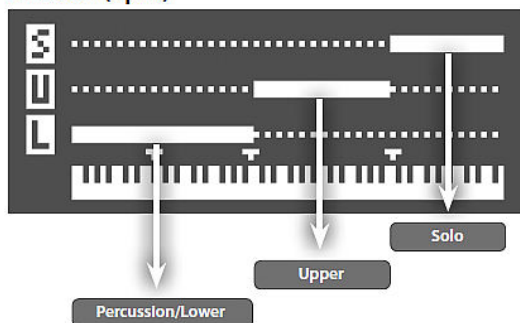
La page "Registration" affiche le nom du son de chaque partie.



Pas de division du clavier



Division (Split)



On peut noter que l'architecture et la terminologie des 3 parties d'une Registration, correspond à un usage de Scène, ce qui est de notoriété publique, mais on peut également décire autrement l'architecture d'une Registration pour souligner ses possibilités et ses limites :

- au final le Jupiter permet de superposer jusqu'à 6 « Tones » sur tout ou partie du clavier,
- mais 4 de ces Tones sont obligatoirement déclenchés en même temps par la partie « Upper » car c'est un Set Live. Par contre les parties « Perc/Lower » et « Solo » sont des Tones simples.
- La partie « Perc »ussion (ou Drum) est une option qui exclue la partie « Lower » (c'est l'une ou l'autre, contrairement au Jupiter 80 qui dispose A FOIS de l'une ET de l'autre partie, soit 7 parties au total au lieu de 6)
- Par comparaison, l'architecture et la terminologie des Roland FA 06-80 est à la fois plus plus « Technique » et plus simple, et surtout offre plus de possibilités : Le Roland FA dispose de 16 parties ou Layers qu'on peut assembler en superposition ou en split. Chacun de ces Layer peut être un « Tone » chromatique ou un Drum. C'est plus simple et puissant, mais le choix est une question de goût et de besoins. Cependant on peut rêver que Roland nous propose l'architecture du FA dans la construction d'un Jupiter, avec son clavier incomparable type Synhté (le FA est plastoc et le clavier, synthé ou toucher lourd, simplement utilisable ; mais le prix, les fonctionnalités et les sons justifient son acquisition). Cela sans parler des fonctionnalités supplémentaires du FA, avec son séquenceur, et ses pads de sample.

Mémorisation de tous les autres paramètres

En plus des Set Lists, chaque Registration mémorise également les traitements d'effets, un Setup d'arpège, ainsi que ses propres paramètres de contrôle en temps réel.

1.2.2 Sélectionner les sons (Live Sets)

Le bouton **MANUAL**, active uniquement la partie « **Upper** ». En configuration d'usine c'est un son de piano.



En sélectionnant alors un autre son pour la partie « **Solo** » ou « **Percussion** » / « **Lower** », cette partie s'active et se superpose à la partie « **Upper** ».

Le bouton **MANUAL** permet :

- de passer rapidement en mode partie « **Upper** » activée seule.
- de vérifier le son d'un Live Set ou créer intégralement une registration.

Commencez par utiliser le bouton **MANUAL** pour écouter les sons des Live Sets.

1.2.3 Méthodes de jeu selon le type d'instrument

1.2.3.1 Violon



1. bouton **MANUAL**.
2. bouton « **UPPER** » **STRINGS**.
3. bouton « **UPPER** » **STRINGS**.
La liste des Live Sets « **STRINGS** » apparaît.

4. Utilisez la molette pour choisir « 1782 Violin 3 » et appuyez sur le bouton **ENTER**.
Vous sélectionnez ainsi un son de violon



Changer de technique de jeu

1. bouton **S1** pour jouer sforzando (en renforçant le son).
2. bouton **S2** pour jouer pizzicato (cordes piquées).

Changer la dynamique de votre jeu

1. éloignez le levier **Pitch Bend/Modulation** de vous pour piloter en douceur la **dynamique** et le **vibrato**.



1.2.3.2 Guitare

1. bouton **MANUAL**.
2. Affichez la liste de Live Sets pour "GUITAR".
3. Utilisez la molette pour choisir "2000 FlamencoGuitar1" et appuyez sur **ENTER**.



Strumming

1. Jouez des accords successifs sur le clavier. Vous alternez les grattements vers le bas et vers le haut.
- Nota : L'utilisation de la pédale Hold donne de bons résultats

Changer de technique de jeu

1. bouton **S1** pour jouer avec la technique "rasgueado".
2. bouton **S2** pour jouer des harmoniques.

Avec un jeu lié (legato), la vitesse à laquelle vous passez d'une touche à l'autre détermine le passage entre un jeu martelé (**hammer-on**) et **glissando**.



1.2.3.3 Synthé

1. bouton **MANUAL**.
2. Affichez la liste de Live Sets pour "SYNTH BRASS".
3. Utilisez la molette pour choisir "0004 Jupiter Brass 4" et appuyez sur **ENTER**.



Ajouter un filtre en jouant

1. tournez la commande **CUTOFF/C1**.
Le filtre passe-bas modifie doucement le son.
2. tournez la commande **RESONANCE/C2**.
La résonance change et modifie les caractéristiques du son.

Jouer des arpèges (§ 2.5.6 ci-dessous)

1. bouton « **ARPEGGIO** » **UPPER**.
Vous entendez un arpège quand vous jouez un accord sur le clavier.



1.2.3.4 Orgue

1. bouton **MANUAL**.
2. Affichez la liste de Live Sets pour "COMBO ORGAN".
3. Utilisez la molette pour choisir "1628 ToneWheel Org1" et appuyez sur **ENTER**.



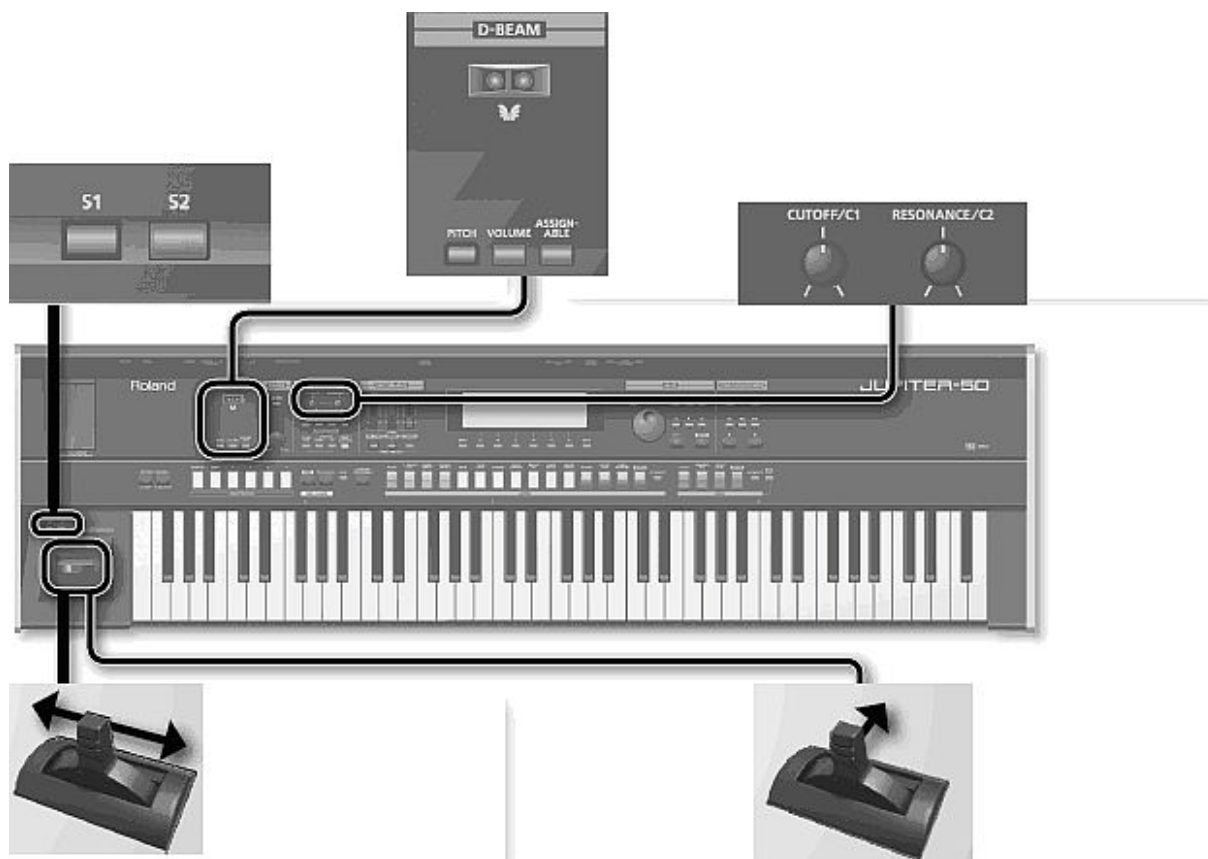
Changer la vitesse de l'effet Rotary (§ 2.5.9.1 ci-dessous)

1. bouton "ROTARY SOUND" **SLOW/FAST**.
Chaque pression sur le bouton accélère ou ralentit la rotation des haut-parleurs rotatifs.

Modifier le son avec les tirettes harmoniques

1. bouton **SHIFT** enfoncé, actionner le bouton « UPPER » **PIANO**.
La page "TONE MODIFY" (§ 2.6.2.5 ci-dessous) apparaît.
2. Modifiez le réglage des paramètres avec les boutons de curseur et la molette.

1.2.4 Modifier le son avec les contrôleurs



1.2.4.1 D-BEAM : Changer la hauteur ou le volume en bougeant la main



- 1. bouton « D-BEAM » **PITCH, VOLUME** ou **ASSIGNABLE**.
- 2. Tout en jouant sur le clavier, placez une main au-dessus du contrôleur D-BEAM. L'effet correspondant au bouton actionné est appliqué.

Bouton	Explication
PITCH	La hauteur change quand vous déplacez la main au-dessus du contrôleur D BEAM
VOLUME	Le volume change et confère plus d'expression à votre jeu
ASSIGNABLE	La fonction assignée au contrôleur D-BEAM est pilotée (§ 2.6.1 ci-dessous)

1.2.4.2 Bouton assignables S1 / S2



bouton S1 ou S2 lorsque vous jouez sur le clavier.

Vous pouvez assigner la fonction désirée à ces boutons, avec les paramètres S1/S2 de la page "Registration Control" (§ 2.6.1 ci-dessous).

1.2.4.3 Potards assignables C1 / C2



Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes C1 et C2.

Vous pouvez assigner la fonction désirée aux commandes C1 / C2 avec les paramètres KNOB de la page "Registration Control" (§ 2.6.1 ci-dessous).

1.2.4.4 Levier de Pitch (hauteur de note)



Déplacez le levier Pitch Bend/Modulation vers la gauche ou la droite. Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour baisser la hauteur des notes jouées ou à droite pour l'élever.

1.2.4.5 Levier de Modulation (Ajouter du vibrato ou de la dynamique)



Eloignez le levier Pitch Bend/Modulation de vous. En éloignant le levier de vous, vous ajoutez un vibrato appelé modulation.

Pour certains sons, le levier de modulation produit un effet de dynamique.

1.2.4.6 Pédale (Sustain : Maintenir les notes)



Actionnez la pédale lorsque vous jouez sur le clavier, afin de prolonger les notes (sustain).

1.2.4.7 Pédale d'expression (prises CTRL 1, CTRL 2)



Tout en jouant sur le clavier, abaissez ou relevez la pédale d'expression, afin de modifier le volume

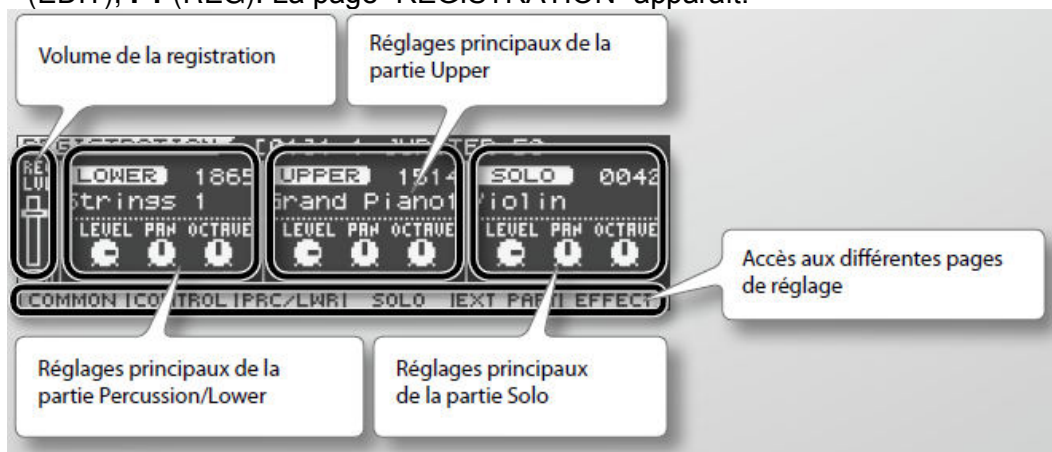
1.2.5 Utiliser les Registrations en performance

1.2.5.1 Structure d'une registration

Vous pouvez sauvegarder vos sons favoris sous forme de registration. En plus de la partie « Upper », le JUPITER-50 a aussi une partie « Solo » et une partie « Percussion » ou « Lower ». Vous pouvez assigner un son SuperNATURAL à chacune de ces 3 parties et sauvegarder l'ensemble de ces réglages sous forme de registration.

Une registration contient non seulement les données de sons mais aussi les réglages des contrôleurs et de l'arpégiateur.

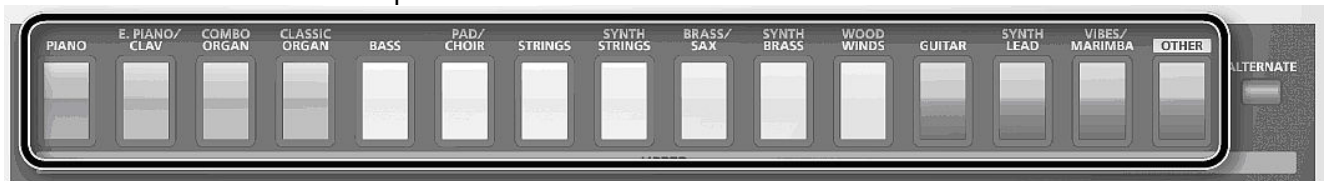
- 3. Pour effectuer des réglages plus précis, appuyez sur les boutons **MENU**, **F1** (EDIT), **F1** (REG). La page "REGISTRATION" apparaît.



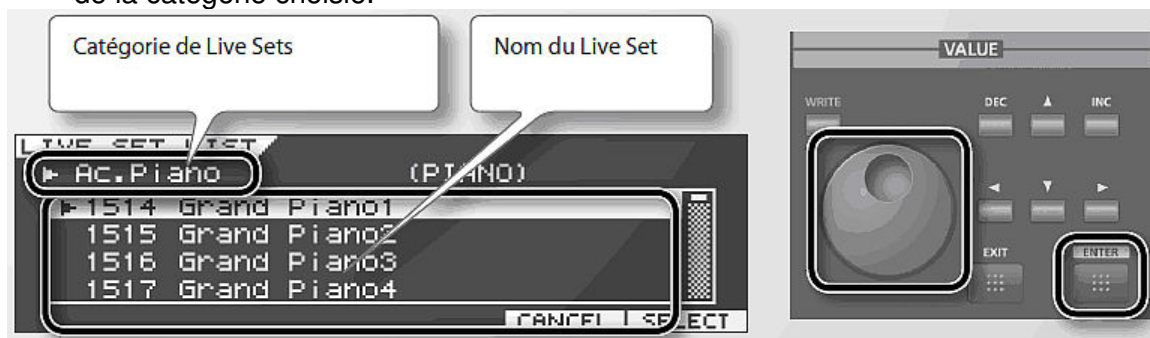
- 4. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et servez-vous de la molette pour le régler. Pour en savoir davantage, voyez "Modifier une registration" (§ 2.6.1 ci-dessous).

1.2.5.4 Sélectionner un son pour la partie Upper

- 1. bouton « Live Set » pour sélectionner un Live Set.



- 2. même bouton « Live Set » pour faire apparaître la liste des « Live Sets ».
- 3. molette pour choisir une variation et bouton **ENTER** pour changer de son au sein de la catégorie choisie.



1.2.5.5 Sélectionner un son pour la partie « Percussion » / « Lower »

- 1. A la page principale (§ 2.4.1 ci-dessous), appuyez sur **LOWER TONE** (le bouton s'allume) pour activer la partie « Percussion » / « Lower ». Le curseur se place sur le numéro de son de la partie Percussion/Lower.

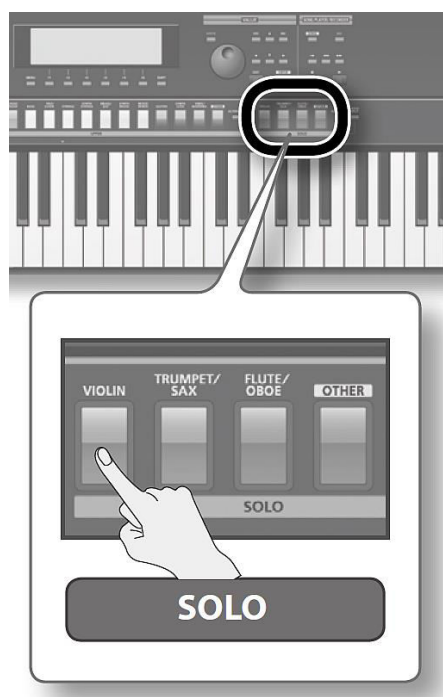


- 2. bouton **ENTER**. Une liste de sons apparaît.



- 3. bouton **F1** (SN.AC) ou **F2** (SN.SYN) pour choisir un son SuperNATURAL Acoustic ou Synth.
- 4. boutons de curseur ◀▶ pour choisir une catégorie de sons puis sélectionnez un son (« Tone ») avec les boutons ▲▼.
- 5. bouton **ENTER**. Le son de la partie Percussion/Lower est sélectionné.

1.2.5.6 Sélectionner un son pour la partie Solo



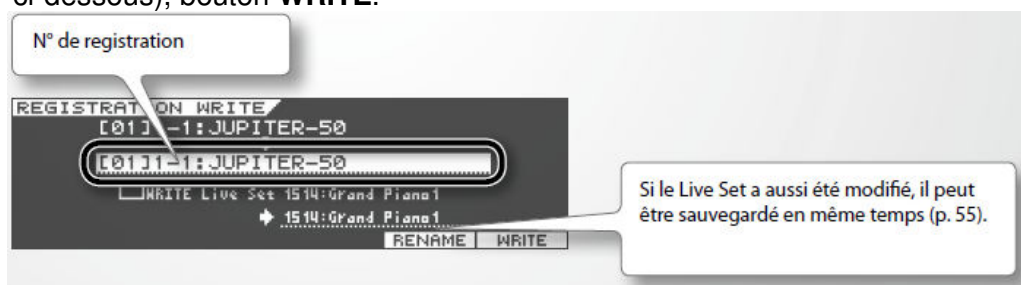
- 1. A la page principale (§ 2.4.1 ci-dessous), appuyez sur un des 4 boutons de la section « SOLO » (**VIOLIN**, **TRUMPET/SAX**, **FLUTE/OBOE**, **OTHER**). Le son de la partie Solo est sélectionné. Si la partie Solo est désactivée, elle est automatiquement activée quand vous sélectionnez un son.
- 2. à nouveau le même bouton « Solo » pour faire apparaître la liste de sons Solo.

- 3. molette pour choisir un son puis bouton **ENTER** pour changer de son au sein de la catégorie choisie.



1.2.5.7 Sauvegarder une registration

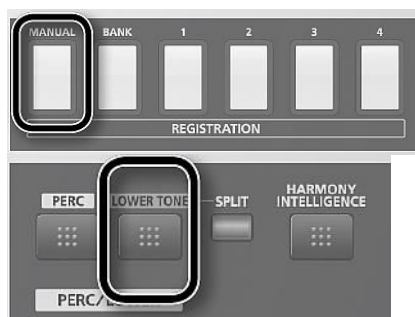
- 1. A la page principale (§ 2.4.1 ci-dessous) ou à la page “REGISTRATION” (§ 2.4.3 ci-dessous), bouton **WRITE**.



- 2. boutons de curseur pour amener le curseur à l'endroit illustré et sélectionner la mémoire destination puis bouton **F6** (WRITE).
- 3. bouton **F5** (OK). L'écran affiche alors “Completed!”. La registration a été sauvegardée.

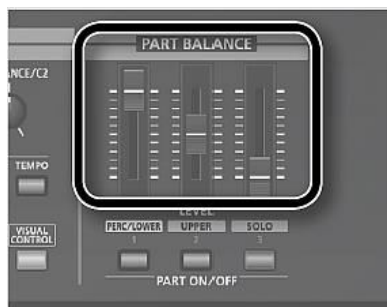
1.2.6 Exemple de création d'une registration

Superposer les sons de piano et de cordes



- 1. bouton **MANUAL**.
- 2. Sélectionnez un son de piano pour la partie « Upper ».
- 3. bouton **LOWER TONE** et choisissez un son de cordes (“Strings”). Les sons de piano et de cordes sont superposés

Superposer les sons de piano et de cordes



- 4. Servez-vous des curseurs **PART BALANCE** pour régler le volume.
- 5. Sauvegardez vos réglages sous forme de registration.

Nota : Vous pouvez aussi choisir le son de la partie « Lower » en maintenant le bouton **LOWER TONE** enfoncé et en appuyant sur un des boutons de son de la partie « Upper ».

Partager le clavier entre un son de basse et un son de piano (Split)

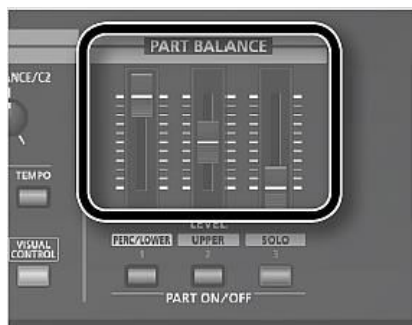


- 1. bouton **MANUAL**.
- 2. Sélectionnez un son de piano pour la partie Upper.



- 3. bouton **LOWER TONE** et choisissez un son de basse. Les sons de piano et de basse sont superposés.
- 4. bouton **SPLIT**. Le clavier est scindé et chaque son est assigné à une partie.

Nota : Vous pouvez aussi changer le point de partage en maintenant le bouton **SPLIT** enfoncé et en appuyant sur la touche voulue.



- 5. Curseurs **PART BALANCE** pour régler le volume.
- 6. Sauvegardez vos réglages sous forme de registration.

Exploiter la partie Solo efficacement

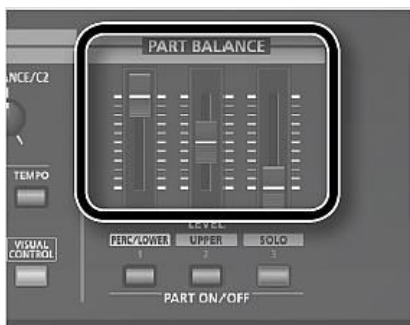


- 1. bouton **MANUAL**

Exploiter la partie Solo efficacement



- 2. bouton **PAD/CHOIR** et choisissez un son de nappe ("pad") pour la partie « Upper ».
- 3. boutons **FLUTE/OBOE** et choisissez un son de flûte pour la partie « Solo ». Le son de flûte n'est produit que par la note la plus haute jouée sur le clavier. Cela permet de jouer une partie solo de flûte alors que les autres doigts jouent la partie « Upper ».



- 4. Curseurs **PART BALANCE** pour régler le volume
- 5. Sauvegardez vos réglages sous forme de registration.

Nota : Vous pouvez utiliser la partie Solo pour produire la note la plus haute (ou la plus basse) que vous jouez.

A la page "REGISTRATION SOLO EDIT" (§ 2.6.1 ci-dessous), sélectionnez l'onglet MISC et réglez le paramètre "Mono/Poly" sur SOLO1 (note la plus haute) ou SOLO2 (note la plus basse).

1.2.7 Importer des éléments choisis dans un Backup ou une Banque Axial

Il est possible d'importer une partie des éléments d'un Backup ou d'une banque Axial (sounds, Songs, Registrations, Live Set etc....).

Pour une banque Axial, cette opération est nécessaire car le chargement intégral de la banque par « **Restore** » écrase **toute la mémoire d'usine (c'est à dire les sons, registration etc... !), et pas seulement la mémoire utilisateur.**

Processus général

- Faire un Backup de la mémoire utilisateur si on souhaite conserver ces informations comme indiqué au paragraphe 2.11.2.1 ci-dessus.
Sinon en cas d'accident, la banque téléchargeable Axia « JUPITER Initialize User Tone » contient les « Tones » d'usine pour les restaurer, mais il restera à faire un RESET FACTORY pour récupérer les Set List, Registrations, et Arpège d'usine (à moins que le RESET FACTORY restaure également les Tones d'usine mais j'en doute vu l'existence de la banque « JUPITER Initialize User Tone »).
- Charger la totalité de la Banque comme indiqué au paragraphe 2.11.2.2 ci-dessus, afin de choisir et noter les sons et arpèges désirés, en les écoutant les uns après les autres.
- Restaurer la mémoire utilisateur antérieure (ou la configuration d'usine « JUPITER Initialize User Tone ») comme indiqué au paragraphe 2.11.2.2 ci-dessus.

- Importer un par un chaque élément choisi, comme indiqué plus bas.

Ce processus est assez malcommode, par comparaison au KRONOS qui permet d'écouter en temps réel les sons au moment de les sélectionner pour les importer.

Voir le processus détaillé au paragraphe 2.11.2.3 ci-dessous.

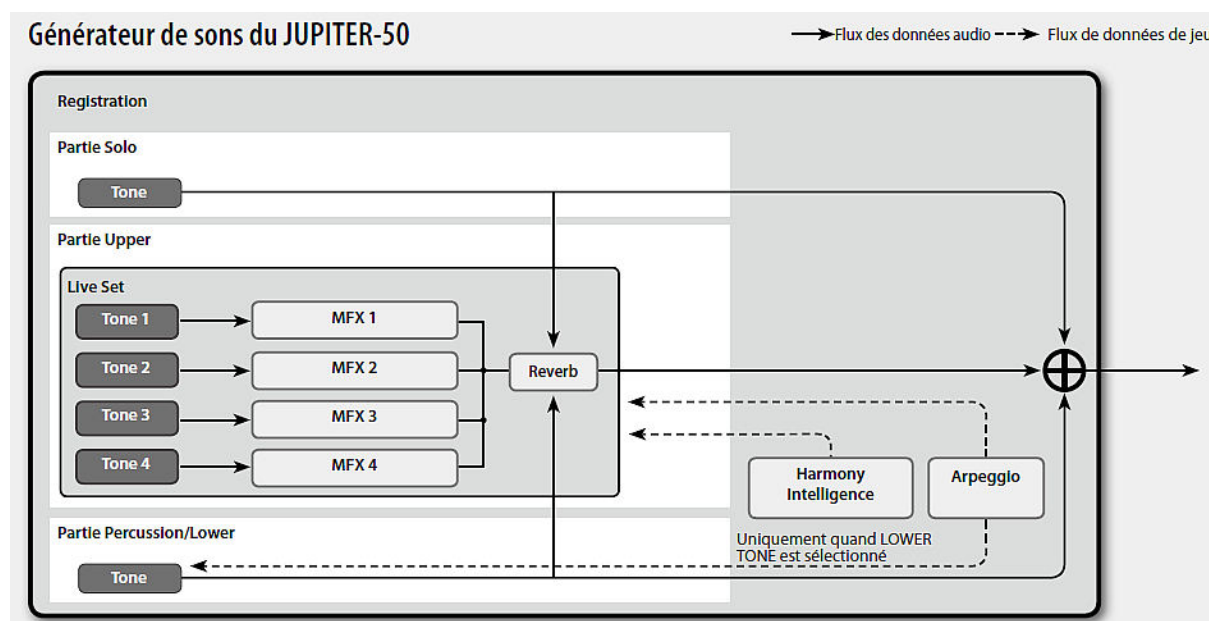
2 UTILISATION AVANCEE

2.1 Vue d'ensemble du Jupiter 50

2.1.1 Structure du générateur de sons

2.1.1.1 Généralités

En complément de la description simple du paragraphe 1.2.1 ci-dessus, ce paragraphe apporte des détails, notamment avec le schéma ci-dessous décrivant le chaînage des traitements avec les sons.



« Tone »

Le Tone qui est plus petite unité de son gérée par le JUPITER-50, il dispose d'une structure puissante pour l'expressivité du jeu, basée sur la technologie SuperNATURAL.

Les Tones "SuperNATURAL Acoustic" reproduisent non seulement les sons d'instruments acoustiques mais analysent en plus automatiquement, et de façon individualisée pour chaque Tone, les différences entre les phrases, les mélodies et les accords joués par le musicien pour offrir une réponse caractéristique de l'instrument acoustique simulé.

Chaque Tone « SuperNATURAL Synth » utilise 3 sets OSC, FILTER, AMP et LFO permettant déjà de créer un son riche avec un seul Tone.

Le JUPITER-50 propose plus de 1500 sons chargés en usine, couvrant chaque type de son de synthé, de l'analogique au numérique.

« Live Set »

Jusqu'à 4 Tones son superposable dans une Live Set pour créer des sonorités riches et expressives.

Une telle combinaison peut être sauvegardée sous forme de « Live Set ».

« Registration »

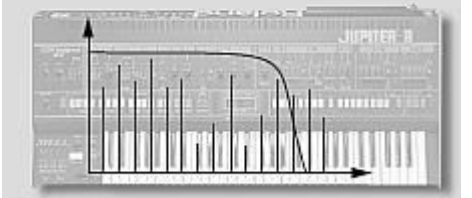
Une Registration” comprend les sons assignés aux parties « Upper » (Live Set), Solo (Tone) et « Percussion/Lower » (Tone) en plus des réglages associés.

Vous pouvez charger une registration instantanément, ce qui vous permet de changer instantanément de son et de réglages, selon vos besoin sur scène ou au studio.

2.1.1.2 Tones

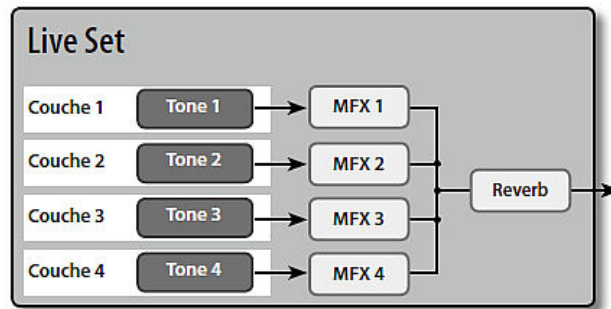
Le « Tone » est la plus petite unité de son gérée par le JUPITER-50.

Il existe 4 types de Tones, comme le montre le tableau ci-dessous. Les Tones sont les éléments constitutifs des Live Sets, constitués de 4 « Tones » avec leurs réglages (Cf. paragraphe 2.1.1.3 ci-dessous), et la partie « Upper » des registrations contient un Live Set (Cf. paragraphe 2.1.1.5 ci-dessous).

Type	Explication
	Tones de sons SuperNATURAL réalistes d'instruments acoustiques, grâce à la technologie de modélisation du comportement ("Behavior Modeling"). Vous pouvez utiliser la page "LIVE SET TONE MODIFY" (§ 2.6.2.5 ci-dessous) pour modifier les paramètres les plus pertinents pour chaque son. Plusieurs Tones peuvent être assignés à un « Live Set » pour la partie « Upper », et un seul Tone est assigné à la partie « Solo » ou à la partie « Percussion/Lower ».
	Tones de sons SuperNATURAL de synthétiseur. Plusieurs Tones peuvent être assignés à un « Live Set » pour la partie « Upper », et un seul Tone est assigné à la partie « Solo » ou à la partie « Percussion/Lower ». Vous pouvez aussi modifier des paramètres à la page "LIVE SET TONE MODIFY" (§ 2.6.2.5 ci-dessous).
	Ces Tones produisent des sons d'instruments de percussion ou des effets spéciaux (SFX). Les touches du clavier produisent divers sons d'instruments de percussion et effets spéciaux.
	Ces Tones ne peuvent être assignés qu'à la partie « Percussion/Lower ».

Nota : Les modifications apportées aux données SuperNATURAL Acoustic Tone/Synth Tone, Manual Percussion et Drums/SFX peuvent être sauvegardées sous forme de registration ou de Live Set.

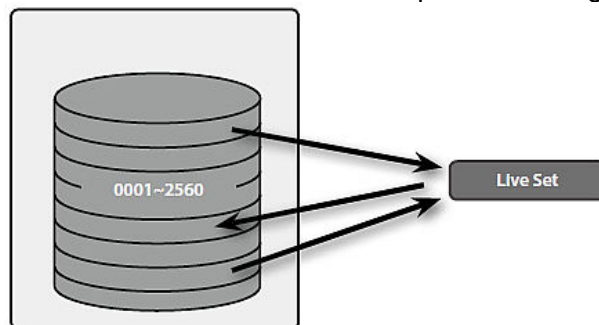
2.1.1.3 Live Sets



Un Live Set est constitué des Tones assignés aux 4 couches, des réglages de 4 processeurs MFX et d'un processeur de réverbération.

Vous pouvez choisir un Live Set comme son pour la partie « Upper ». (les autres parties sont des « Tones » simples.

Vous pouvez sauvegarder 2560 Live Sets de votre cru pour les charger instantanément.



Nota ; Les modifications apportées aux paramètres d'un Live Set sont des réglages relatifs qui augmentent ou diminuent les valeurs des Tones. Elles ne modifient pas directement les Tones mêmes.

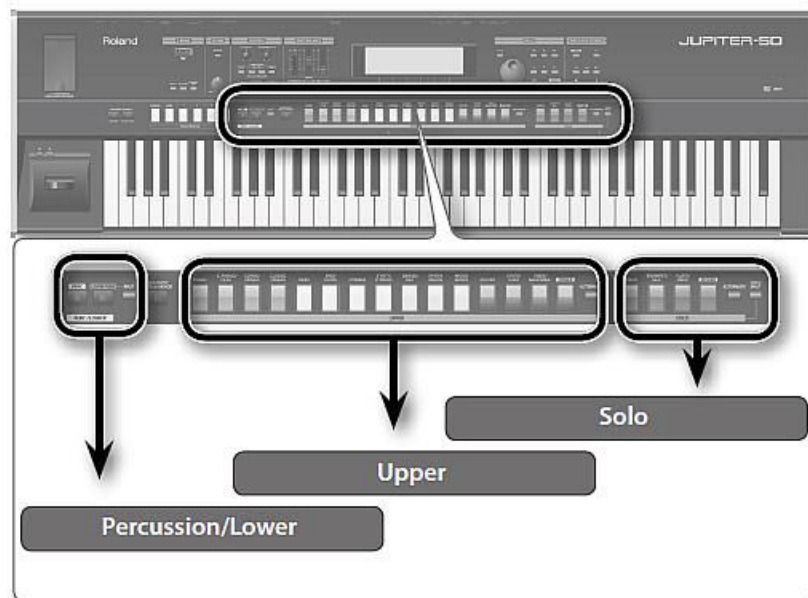
Cela signifie que si un même Tone est utilisé dans plusieurs Live Sets, vos modifications au sein d'un Live Set n'affectent pas les autres Live Sets.

2.1.1.4 Parties

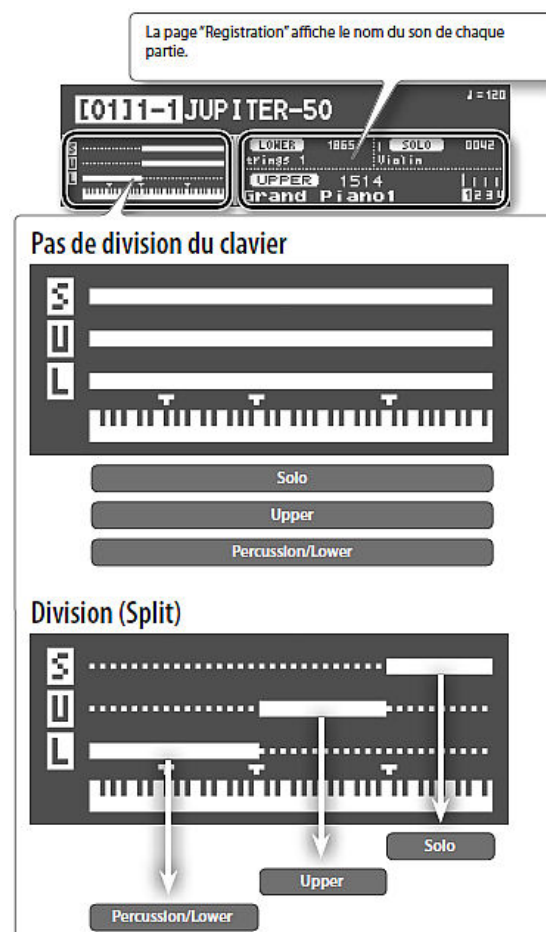
Les 3 parties sont :

- Solo,
- Upper
- Percussion/Lower.

Vous pouvez assigner un Tone (Solo ou Perc/Lower » et un Live Set (Upper) à chaque partie puis jouer.

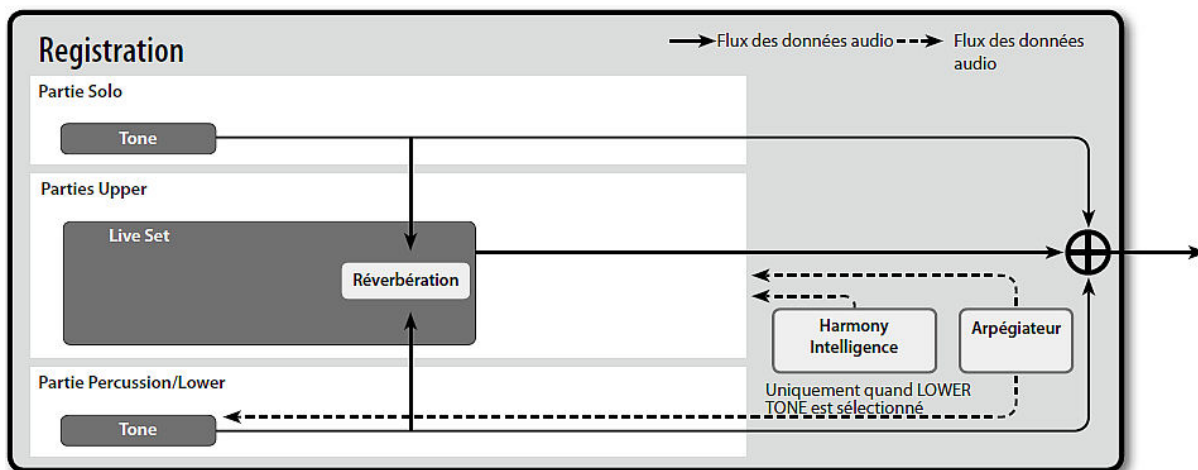


Vous pouvez superposer toutes les parties sur l'ensemble du clavier ou partager le clavier avec la fonction "Split" (§ 2.5.4 ci-dessous) et assigner les différentes parties à des zones de clavier distinctes.



Pour en savoir plus, voyez "Division du clavier (Split)" (§ 2.5.4 ci-dessous).

2.1.1.5 Registrations

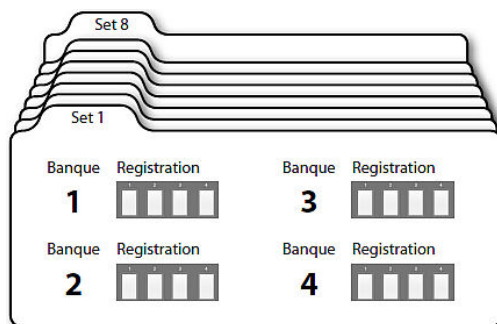


Une registration est constituée de ces 3 parties :

- Solo,
- Upper
- Percussion/Lower.
- Ainsi que les réglages du son sélectionné pour chaque partie.

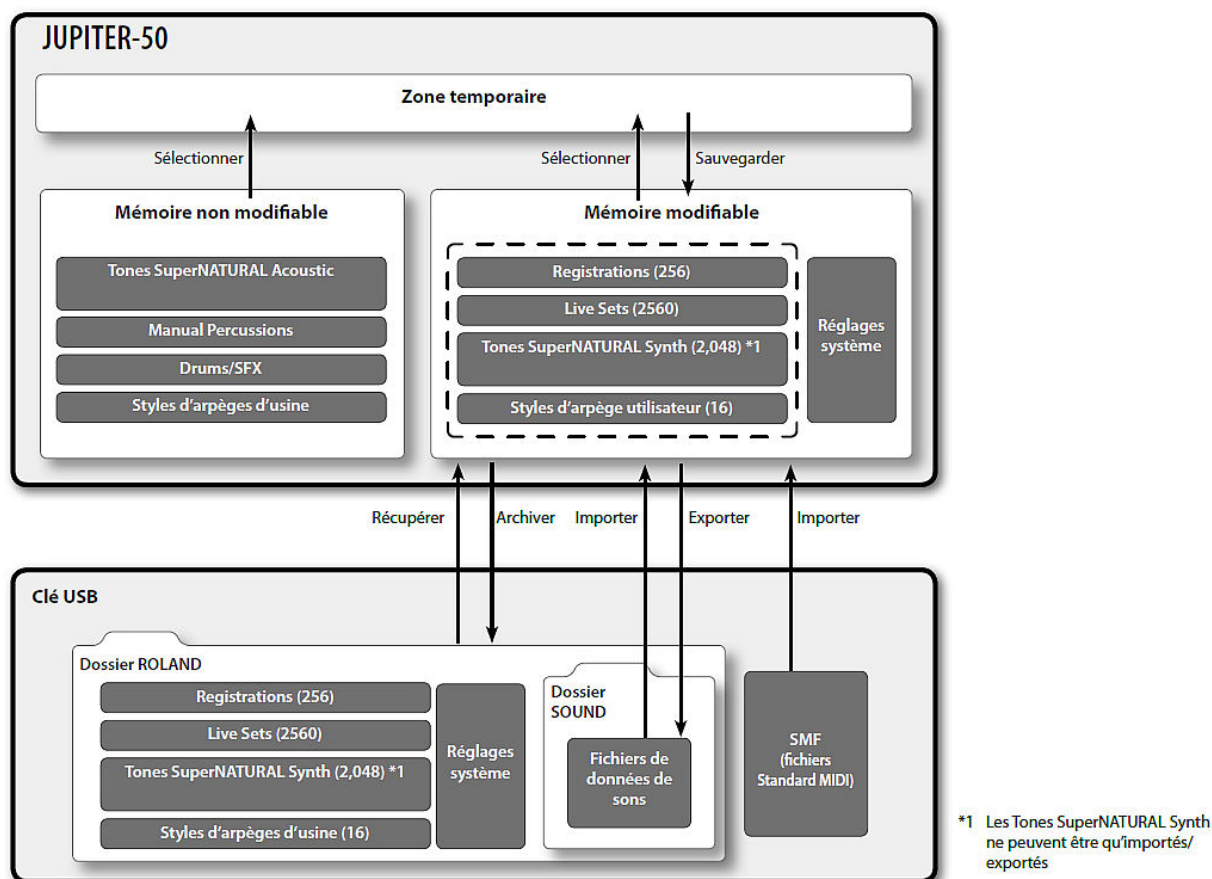
En changeant de registration, vous pouvez changer tous ces réglages en une seule opération (les réglages du système en sont exclus).

Structure des registrations



Les registrations sont conservées par banques ("Bank") de 4 registrations. Ces banques sont à leur tour rassemblées par "sets" de quatre banques. Comme il y a huit sets, vous disposez en tout de 4 registrations x 4 banques x 8 sets= 128 registrations.

2.1.2 Description de la mémoire



La mémoire contient les réglages de sons et d'autres paramètres.

Elle est partagée en 3 zones :

- mémoire temporaire,
- mémoire modifiable
- mémoire non modifiable.

2.1.2.1 Mémoire temporaire

Les données d'un son sélectionné sont chargées dans cette zone.

Lorsque vous jouez sur le clavier, les sons produits dépendent des données se trouvant dans la zone temporaire. Quand vous modifiez des sons, vous changez uniquement les données de son se trouvant dans la zone temporaire, et non le son d'usine.

Les données de la zone temporaire sont perdues quand vous coupez l'alimentation ou sélectionnez d'autres réglages. Pour conserver les données de la zone temporaire, sauvegardez-les dans la mémoire modifiable.

Nota : Quand vous importez un Tone SuperNATURAL Synth ou un fichier SMF (Standard MIDI File) pour l'utiliser comme style d'arpège utilisateur (§ 2.5.6.2.2 ci-dessous), les données sont directement importées dans la mémoire modifiable: elles ne passent pas par la zone temporaire.

2.1.2.2 Mémoire modifiable

Vous pouvez y sauvegarder :

- registrations,
- Live Sets,
- Tones de synthé (SuperNATURAL Synth Tones),
- styles d'arpège utilisateur
- réglages des paramètres système.

2.1.2.3 Mémoire non modifiable (A élucider)

Elle contient :

- Tones d'instruments acoustiques (SuperNATURAL Acoustic), Alors pourquoi un Restore d'une banque Axial fait disparaître les sons d'usine ?
- données Manual Percussion,
- Drums/SFX
- Styles d'arpège d'usine.

Ces données ne peuvent pas être modifiées directement. Vous pouvez toutefois sauvegarder vos modifications dans une registration ou un Live Set.

2.1.2.4 Mémoire flash USB



Les données sauvegardées dans la mémoire modifiable peuvent être archivées sur un support de mémoire flash USB (§ 2.7.2 ci-dessous).

Un support de mémoire flash USB ne peut contenir qu'un seul Backup (série de données archivées).

Les registrations, Live Sets et Tones (SuperNATURAL Synth uniquement) peuvent désormais être exportés sur mémoire flash USB. Cela vous permet de sélectionner ultérieurement des registrations, Live Sets et Tones sur mémoire flash USB et de les réimporter.

Nota : Les Live Sets et des Tones exportés du JUPITER-80 sont importables dans le JUPITER-50.

2.1.3 USB Memory Song Player/Recorder



Le lecteur/enregistreur de morceaux sur mémoire USB peut lire des fichiers audio (WAV, MP3, AIFF) que vous avez copiés d'un ordinateur sur mémoire flash USB (§ 2.7.1 ci-dessous).

Vous pouvez aussi enregistrer ce que vous jouez sur le JUPITER-50 et le sauvegarder sur mémoire USB sous forme de fichier WAV (§ 2.7.1.4 ci-dessous).

Remarque : Roland préconise uniquement les clés USB de sa marque et ne garantit le fonctionnement avec d'autres produits, bien que cela ne pose généralement pas de problème du moins avec les clés de marque SANDISK.

2.1.3.1 Fichiers audio pouvant être reproduits

MP3	
Format	MPEG 1 audio layer 3
Fréquence d'échantillonnage	44.1kHz
Débit	32k, 40k, 48k, 56k, 64k, 80k, 96k, 112k, 128k, 160k, 192k, 224k, 256k, 320 kbps/VBR (débit variable)
WAV/AIFF	
Fréquence d'échantillonnage	44.1kHz, 48kHz, 96kHz
Résolution	8, 16, 24 bits

Nota : Utilisez exclusivement des caractères alphanumériques à un octet dans les noms de fichiers et de dossiers.

2.1.3.2 Fichiers audio pouvant être sauvegardés

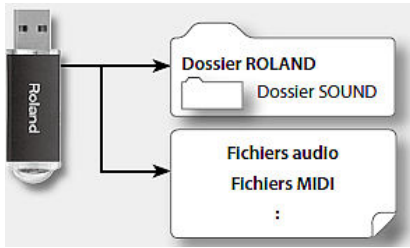
WAV	
Fréquence d'échantillonnage	44.1kHz
Résolution	16 bits

Données sauvegardées sur clé USB

Une clé USB peut contenir :

- des fichiers audio,
- des fichiers MIDI à importer sous forme de styles d'arpèges utilisateur,
- les données de sons à exporter

- les données de la mémoire interne du JUPITER-50 que vous avez archivées.



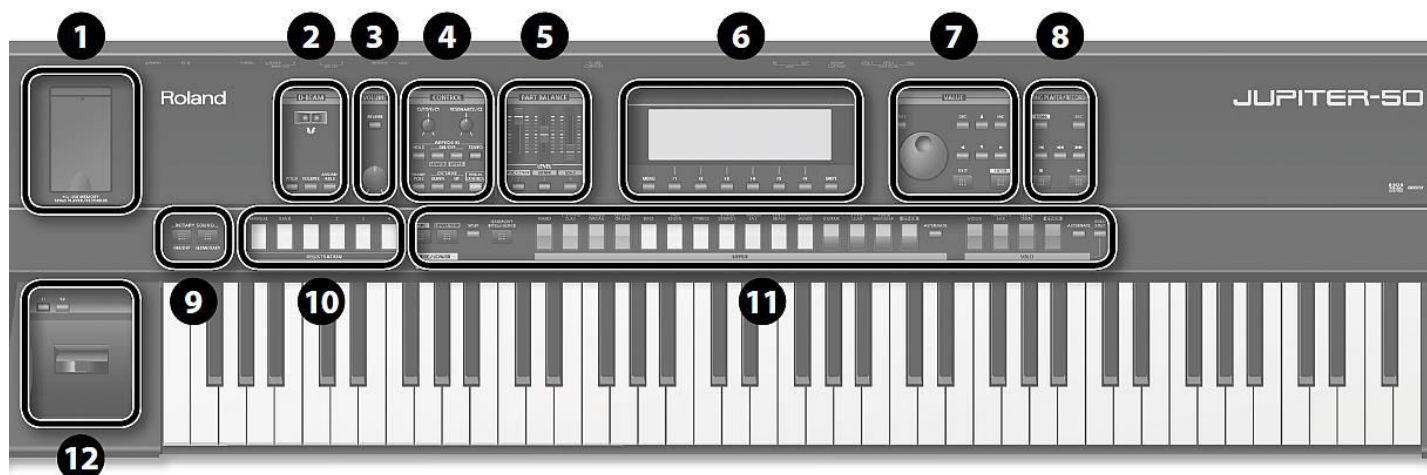
ROLAND : Ce dossier est créé lorsque vous archivez (§ 2.7.2.3 ci-dessous) ou exportez (§ 2.7.2.5 ci-dessous) des données. Il contient le fichier d'archivage de la mémoire interne du JUPITER-50. Le sous dossier SOUND contient des fichiers pour l'importation ou l'exportation.

Racine ou dossier : Fichiers WAVE créés avec le lecteur/enregistreur de morceaux sur clé USB et fichiers audio (WAV, MP3, AIFF) ou MIDI venant de l'ordinateur.

Nota :

- Utilisez exclusivement des caractères alphanumériques à un octet dans les noms de fichiers et de dossiers.
- Un dossier peut contenir jusqu'à 200 fichiers.

2.2 Panneau de commande



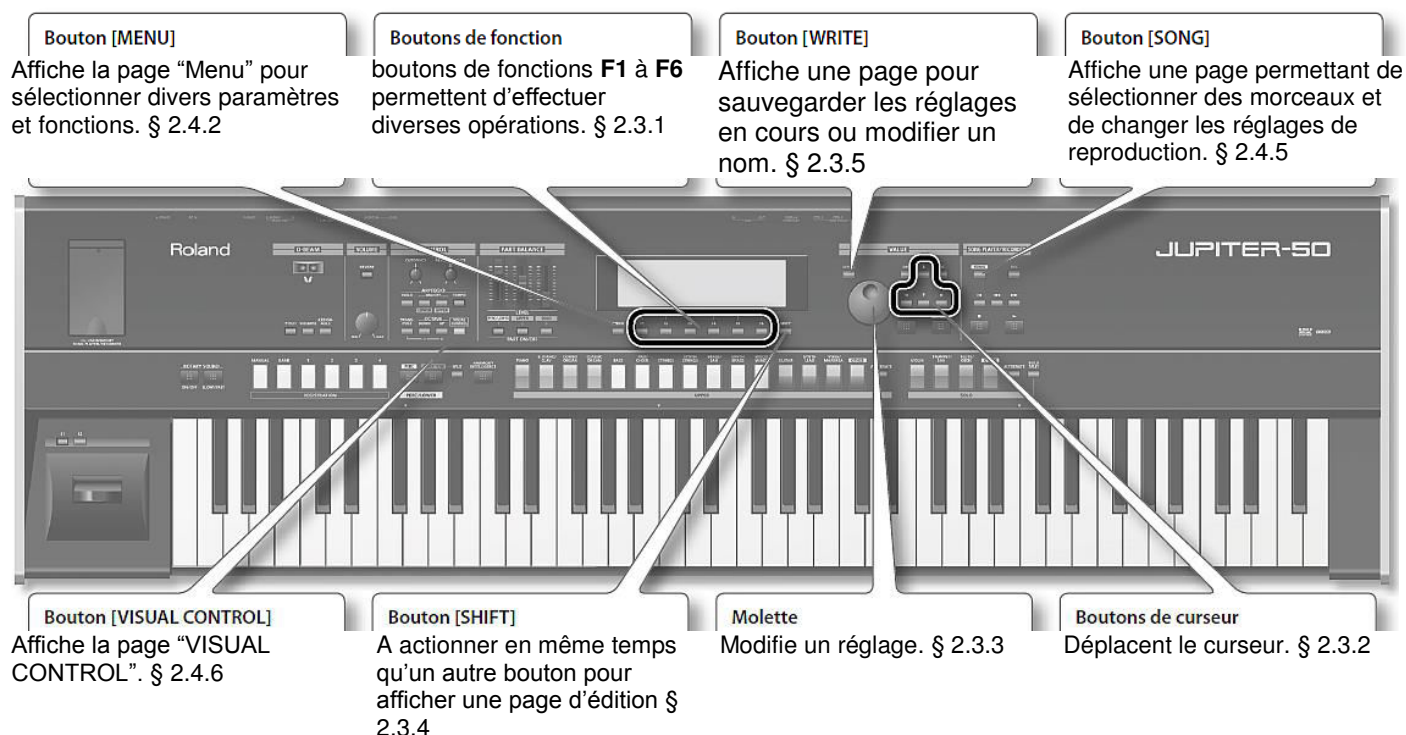
Numéro	Zone	Nom	Explication	§
1	USB MEMORY	Prise USB MEMORY	Branchez ici une clé USB	2.1.3
2	D BEAM	Contrôleur D BEAM	Déplacez la main au-dessus du contrôleur D BEAM pour appliquer divers effets au son.	2.5.8.1
		Bouton PITCH	S'il est activé, le contrôleur D BEAM modifie la hauteur	
		VOLUME	S'il est activé, le contrôleur D BEAM modifie le volume	
		Bouton ASSIGNABLE	S'il est activé, le contrôleur D BEAM pilote la fonction que vous avez assignée	
3	VOLUME	Bouton REVERB	Active/coupe la réverbération du Live Set	2.5.9.2
		Potard VOLUME	Règle le niveau de sortie des prises MAIN OUT et PHONES	
4	CONTROL	Commande CUTOFF / C1	Règlent les paramètres spécifiés par la registration	2.5.8.3
		Commande RESONANCE / C2		
		Bouton HOLD	Active/coupe la fonction de maintien ("Hold") de l'arpégiateur	2.5.6
		Bouton « ARPEGGIO » LOWER	S'il est activé, l'arpégiateur s'applique à la partie Lower	
		Bouton « ARPEGGIO » UPPER	S'il est activé, l'arpégiateur s'applique à la partie Upper	
		Bouton TEMPO	Affiche la page "Tempo"	

Numéro	Zone	Nom	Explication	§
		Bouton TRANPOSE	En maintenant le bouton TRANPOSE enfoncé et en utilisant les boutons -/+ , vous pouvez transposer le clavier par demi-tons	2.5.5.2
		Bouton « OCTAVE » DOWN	Transpose le clavier vers le bas par octaves	2.5.5.1
		Bouton « OCTAVE » UP	Transpose le clavier vers le haut par octaves	
		Bouton VISUAL CONTROL	Active/coupe la fonction "MIDI Visual Control". Quand vous appuyez sur ce bouton pour activer la fonction, la page de réglage apparaît	2.9.3
5	PART BALANCE	Curseurs LEVEL	Règlent le volume de chaque partie ou le volume de chaque couche d'un Live Set	2.5.2.4
		Bouton « PART ON/OFF » PERC/LOWER	Active/coupe la partie « Percussion/Lower »	
		Bouton « PART ON/OFF » UPPER	Active/coupe la partie Upper	
		Bouton « PART ON/OFF » SOLO	Active/coupe la partie Solo	
6	Ecran	Ecran	Affiche diverses informations sur les opérations	2.4
		Bouton MENU	Affiche la page "Menu"	2.4.2
		Boutons F1~F6	Adoptent les fonctions affichées dans le bas de l'écran	2.3.1
		Bouton SHIFT	Utilisé avec d'autres boutons, ce bouton permet d'accéder à des pages de réglages liées à ces boutons	2.3.4
7	VALUE	Bouton WRITE	Affiche la page "WRITE"	2.3.5 2.6.1.1 2.6.2.7 2.8.2
		Boutons DEC / INC	Utilisez ces boutons pour modifier des réglages. Pour accélérer le changement de valeur, maintenez un bouton enfoncé et appuyez sur le bouton opposé. Vous pouvez aussi changer rapidement la valeur en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur un de ces boutons	2.3.3
		Boutons ◀▶▲▼	(curseur) Déplacent le curseur vers le haut, le bas, la gauche et la droite	2.3.2

Numéro	Zone	Nom	Explication	§
		Molette	Utilisez-la pour modifier des réglages. Pour accélérer le changement, maintenez le bouton SHIFT enfoncé lorsque vous actionnez la molette	2.3.2
		Bouton EXIT	Retourne à la page d'écran précédente ou ferme la fenêtre ouverte. A certaines pages, une pression sur ce bouton annule l'opération sélectionnée	-
		Bouton ENTER	Confirme un réglage ou exécute une opération. Ce bouton permet aussi d'afficher une liste de Live Sets ou de Tones	-
8	SONG PLAYER/REC ORDER	Bouton SONG	Affiche la page "SONG".	2.7.1.1
		Bouton REC	Passes en attente d'enregistrement. Appuyez ensuite sur le bouton [] pour lancer l'enregistrement	2.7.1.4
		Bouton ◀	Retourne au début du fichier audio	2.7.1.2
		Bouton ◀◀	Reculer dans le fichier audio tant que vous maintenez le bouton enfoncé	
		Bouton ▶▶	Avance rapidement dans le fichier audio tant que vous maintenez le bouton enfoncé	
		Bouton ■	(Stop) Arrête la reproduction ou l'enregistrement du fichier audio	
		Bouton ▶	(Play) Lance la reproduction du fichier audio	
9	ROTARY SOUND	Bouton "ROTARY SOUND" ON/OFF	Active/coupe l'effet "Rotary" assigné au MFX du Live Set	2.5.9.1
		Bouton "ROTARY SOUND" SLOW/FAST	Alterne les vitesses de rotation lente et rapide	
10	Registration	Bouton MANUAL	Sélectionne une registration simple n'utilisant que la partie Upper	2.5.1.3
		Bouton BANK	Sélectionne la banque de registrations	2.5.1.1
		Boutons de registration 1~4	Sélectionnent une registration	2.5.1.1
11	Sélection de Tones pour les parties	Bouton PERC	Sélectionne le son de percussion pour la partie Percussion/Lower	2.5.3.1
		Bouton LOWER TONE	Sélection du Tone de la partie Percussion/Lower	2.5.2.3
		Boutons de Live Sets UPPER	Sélectionnent le Live Set pour la partie Upper	2.5.2.1
		Boutons de Tone SOLO	Sélection du Tone de la partie Solo	2.5.2.2

Numéro	Zone	Nom	Explication	§
		Bouton « UPPER » ALTERNATE	Ces boutons permettent d'accéder à des sons alternatifs avec les boutons des différentes parties	2.5.2.3.2
		Bouton « SOLO » ALTERNATE		
		Bouton HARMONY INTELLIGENCE	Active/coupe la fonction "Harmony Intelligence"	2.5.7.1
		Bouton SPLIT	Partage le clavier. Les touches situées à gauche du point de partage Lower ne produisent que les sons des parties Lower et Percussion	2.5.4.1
		Bouton SOLO SPLIT	Partage le clavier. Les touches situées à droite du point de partage Solo ne produisent que le son de la partie Solo	
12	Contrôleurs	Boutons S1 / S2	Ces boutons peuvent se voir assigner diverses fonctions de jeu	2.5.8.3
		Levier Pitch Bend/Modulation	Modifie la hauteur, ajoute du vibrato etc	2.5.8.2

2.3 Opérations de base



2.3.1 Boutons de fonction

Les boutons **F1** à **F6** situés sous l'écran ont la fonction indiquée à la page d'écran affichée. La fonction de chaque bouton est indiquée dans le bas de l'écran.

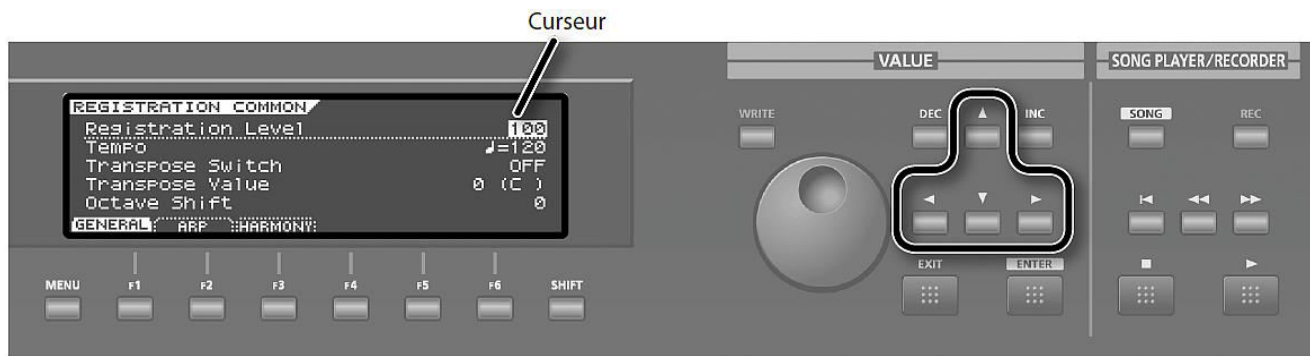
A certaines pages, maintenir le bouton **SHIFT** enfoncé pour accéder à d'autres fonctions.



2.3.2 Déplacer le curseur d'écran

Pour changer le réglage d'un paramètre, amenez le curseur sur le réglage de ce paramètre, ce qui a pour effet de le contraster.

Boutons de curseur



Vous pouvez aussi déplacer le curseur en appuyant sur les boutons de curseur ◀▶▲▼. Si vous maintenez un bouton de curseur enfoncé, le curseur se déplace de façon continue. Astuce : Pour accélérer le mouvement du curseur, maintenez enfoncé le bouton de curseur correspondant à la direction voulue puis appuyez sur le bouton correspondant à la direction opposée et maintenez-le enfoncé.

2.3.3 Modifier un réglage

Pour modifier un réglage sélectionné (contrasté), utilisez les contrôleurs suivants.



- Molette : Tournez la molette vers la droite/gauche pour augmenter/diminueur le réglage.
Le réglage défile plus vite en maintenant **SHIFT** enfoncé tout en actionnant la molette.
- Boutons **DEC / INC** : pour augmenter/diminueur le réglage.
 - Si vous maintenez un bouton enfoncé, le réglage augmente (ou diminue) sans interruption.
 - Pour augmenter rapidement le réglage, maintenez le bouton **INC** enfoncé et appuyez sur le bouton **DEC** ou Inversement pour diminuer rapidement le réglage.
 - Le réglage défile plus vite en maintenant **SHIFT** enfoncé tout en pressant les boutons.

2.3.4 Opérations avec le bouton [SHIFT]

Maintenir le bouton **SHIFT** enfoncé tout appuyant sur un bouton pour éditer les réglages du bouton actionné (C'est un raccourci pour accéder à la page d'écran correspondante).

Raccourci	Page affichée	Page
SHIFT + ASSIGNABLE	page de réglage "D BEAM Assign".	54
SHIFT + S1 ou S2	page de réglage "Switch S1 Assign" (ou "Switch S2 Assign").	54
SHIFT + HOLD SHIFT + « ARPEGGIO » LOWER SHIFT + « ARPEGGIO » UPPER	Affiche la page de réglage de l'arpégiateur	48
SHIFT + HARMONY INTELLIGENCE	page de réglage "Harmony Type".	50
SHIFT + SPLIT	page de réglage "Lower Split Point".	54
SHIFT + SOLO SPLIT	page de réglage "Solo Split Point".	54
SHIFT + « UPPER » PIANO	page "LIVE SET TONE MODIFY" pour la couche 1~4 du Live Set assigné à la partie Upper	60
SHIFT + "UPPER" E. PIANO/CLAV		57
SHIFT + "UPPER" COMBO ORGAN		
SHIFT + "UPPER" CLASSIC ORGAN		
SHIFT + "UPPER" SYNTH LEAD	Affiche la page "LIVE SET COMMON" de la partie Upper	
SHIFT + « UPPER » VIBES/MARIMBA	page "LIVE SET LAYER" de la partie Upper	57
SHIFT + « UPPER » OTHER	page "LIVE SET EFFECTS" de la partie Upper	58
SHIFT + commande C1 / C2	page "Knob 1 Assign" (ou "Knob 2 Assign").	54
Ce qui suit concerne la page principale		
SHIFT + F1	page "REGISTRATION".	54
SHIFT + F2	page "REGISTRATION PERC/LOWER EDIT".	54
SHIFT + F3]	page "REGISTRATION SOLO EDIT".	54
SHIFT + F4	page "REGISTRATION EFFECT".	54
SHIFT + F5	page "LIVE SET(UPPER)".	57
SHIFT + F6	Affiche la page "LIVE SET TONE BLENDER"	60

Le réglage défile plus vite en maintenant **SHIFT** enfoncé tout en modifiant le paramètre.

2.3.5 Bouton [WRITE]

Appuyez sur le bouton **WRITE** pour sauvegarder les paramètres en cours de réglage.

Page "Registration" : Sauvegarde la registration. § 2.6.1.1 ci-dessous
Page "Live Set" : Sauvegarde le Live Set. § 2.6.2.7 ci-dessous
Page "SYSTEM SETUP" : Sauvegarde les réglages globaux. §2.8.3.1.1 ci-dessous

2.3.6 Attribuer un nom

Le JUPITER-50 permet d'attribuer un nom aux éléments suivants :

- Registration
- Live Set
- Style d'arpège utilisateur
- Morceau
- Données de sons exportées
- Données de sons à exporter

Quel que soit l'élément à nommer, la procédure reste la même.

- 1. Déplacez le curseur avec les boutons ◀▶ jusqu'à l'endroit où vous voulez entrer un caractère.



- 2. Sélectionnez le caractère avec la molette ou les boutons **DEC / INC**.

Bouton	Explication
2 (TYPE)	Sélectionne le type de caractère. Chaque pression sur ce bouton sélectionne un type de caractère: majuscule (a), minuscule (a) ou chiffres et symboles (0).
3 (DELETE)	Efface le caractère à l'emplacement du curseur
4 (INSERT)	Insère un espace à l'emplacement du curseur
5 (CANCEL)	Annule l'entrée et quitte la page d'attribution de nom
6 (NEXT) ou 6 (EXEC)	Sauvegarde vos réglages
◀, ▶	Déplacent le curseur
▼, ▲	Alternent entre majuscules et minuscules

2.4 Navigation entre les pages d'écran

Cette section explique comment passer d'une page d'écran à une autre en appuyant sur un bouton dédié ou sur un bouton de fonction.

Les explications sont accompagnées d'illustrations indiquant ce qui apparaît à l'écran. Notez toutefois que votre produit peut contenir une version plus récente du système (proposant de nouveaux sons, par exemple); dans ce cas, ce que vous voyez à l'écran peut différer de ce qui apparaît dans le manuel.

2.4.1 Page principale

Il s'agit de la page qui apparaît à la mise sous tension. Elle indique :

- le nom de la registration sélectionnée,
- le son et le volume de chaque partie
- l'état du clavier (divisé ou non).

Page écran	Raccourcis boutons	Réglage	Page
"REGISTRATION"	SHIFT + F1 (REG))	volume de la registration ainsi que du volume et de la position stéréo (pan) de chaque partie	2.6.1
"REGISTRATION PERC/LOWER EDIT"	SHIFT + F2 (PRC/LWR)	partie Percussion/Lower	
"REGISTRATION SOLO EDIT"	SHIFT + F3 (SOLO)	partie Solo	
"REGISTRATION EFFECT"	SHIFT + F4 (EFFECT)	effet pour la registration	
"LIVE SET (UPPER)"	SHIFT + F5 (UPPER)	Edition des Tones de chaque couche du Live Set et réglage du volume	2.6.2
"LIVE SET TONE BLENDER"	SHIFT + F6 (BLENDER)	Modification simultanée de plusieurs paramètres d'un Live Set	2.6.2.6

2.4.2 Page 'Menu'

- 1. bouton **MENU**. La page "Menu" apparaît.



- 2. Sélectionnez un des éléments suivants et appuyez sur le bouton **ENTER**.

Option	Raccourcis boutons	Réglage	§
--------	--------------------	---------	---

Option	Raccourcis boutons	Réglage	§
Edit	F1 (EDIT)	édition pour les registrations ou Live Sets (UPPER) : - Registration	2.6.1
		- Live Set (UPPER)	2.6.2
Initialize	F2 (INIT)	Initialise la registration ou le Live Set (UPPER) : - Registration	2.6.1.2
		- Live Set (UPPER)	2.6.2.8
System	F3 (SYSTEM)	Réglages globaux pour tout le JUPITER50	2.8
Utility	F4 (UTILITY)	Archivage (backup) de données utilisateur, initialisation etc	2.7.2.3
ACT	F5 (ACT)	Réglages 'ACT'	2.9.4

2.4.3 Page 'REGISTRATION'

- 1. A la page "Menu", choisissez "Edit" "Registration". Vous voyez le volume de la registration ainsi que le volume et le pan de chaque partie ("Part").

Nota : A partir de la page principale, vous pouvez aussi afficher la page "REGISTRATION" en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur le bouton **F1** (REG).



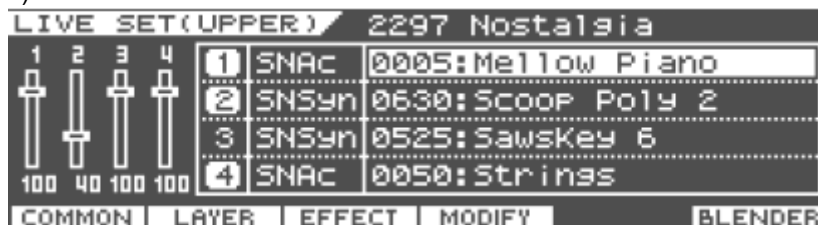
- 2. un des boutons **F1** à **F6** pour choisir les paramètres de registration à modifier. (page 54)
- 3. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et utilisez la molette pour changer le réglage.
- Nota : Quand une registration a été modifiée, un symbole "*" apparaît à gauche du numéro de la registration.

Option REGISTRATION	Raccourcis boutons	Réglage	Page
COMMON	F1 (COMMON)	Réglages globaux pour la registration	-
CONTROL	F2 (CONTROL)	réglages de contrôleur	-
PERC/LOWER EDIT	F3 (PRC/LWR))	partie Percussion/Lower	-
SOLO EDIT	F4 (SOLO)	réglages de la partie Solo	-
EXT PART	F5 (EXT PART)	partie pour un appareil MIDI externe	-
EFFECT	F6 (EFFECT))	effets de la registration	-
Initialiser une registration	SHIFT + F6 (INIT)	initialiser la registration sélectionnée	2.6.1.2

2.4.4 Page 'LIVE SET (UPPER)'

- 1. A la page "Menu", choisissez "Edit" "Live Set (UPPER)". Affichage du nom et du volume des Tones assignés à chaque couche du Live Set.

Nota : A partir de la page principale, vous pouvez aussi afficher la page "LIVE SET (UPPER)" en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en appuyant sur le bouton **F5** (UPPER).



- 2. un des boutons **F1** à **F4**, pour choisir les paramètres de Live Set à modifier. (page 57)
- 3. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et utilisez la molette pour changer le réglage.

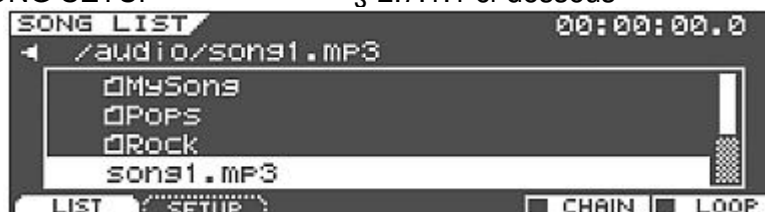
Nota : Quand un Live Set a été modifié, un symbole "*" apparaît à gauche du numéro du Live Set.

Option LIVE SET	Raccourcis boutons	Réglage	Page
COMMON	F1 (COMMON)	Réglages globaux pour le Live Set	-
LAYER	F2 (LAYER)	réglages de chaque couche	-
EFFECT	F3 (EFFECT)	réglages d'effets du Live Set	2.6.2.4.2
MODIFY	F4 (MODIFY)	Edition du son de chaque couche	2.6.2.5
TONE BLENDER	F6 (BLENDER)	modifier simultanément plusieurs paramètres d'un Live Set	2.6.2.6
Copier une couche	SHIFT + F5 (COPY)	copier les données d'une couche dans une autre couche.	2.6.2.9
Initialiser un Live Set	SHIFT + F6 (INIT)	initialiser le Live Set sélectionné	2.6.2.8

2.4.5 Page 'SONG'

bouton **SONG**. Cette page permet de piloter le lecteur/enregistreur de morceaux sur mémoire USB.

- Page 'SONG LIST'
- Page 'SONG SETUP' § 2.7.1.1 ci-dessous



2.4.6 Page 'VISUAL CONTROL'

Bouton **VISUAL CONTROL** : Cette page permet d'utiliser le JUPITER-50 pour piloter du matériel compatible "Visual Control". P ; 85



2.4.7 Page 'SYSTEM MENU'

- 1. A la page "Menu", choisissez "System". La page "SYSTEM MENU" apparaît.

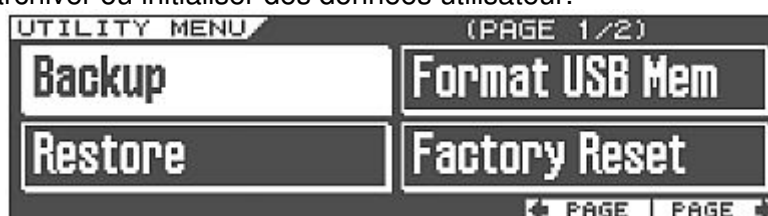


- 2. Choisissez l'élément dont vous voulez modifier les réglages et appuyez sur le bouton **ENTER**.

Option SYSTEM MENU	Raccourcis boutons	Réglage	§
Setup	F1 (SETUP)	Réglages globaux pour tout le JUPITER-50	2.8.3.1.1
Boutons Live/Tone	F2 (BUTTONS)	Assignations de sons aux boutons de son des parties	2.8.3.1.1.2
Information	F3 (INFO)	Affichage de la version du logiciel et capacité de mémoire disponible sur la clé USB	2.8.3.1.1.3

2.4.8 Page 'UTILITY MENU'

- 1. A la page "Menu", choisissez "Utility". La page "UTILITY MENU" apparaît. Ici, vous pouvez archiver ou initialiser des données utilisateur.



- 2. Sélectionnez l'opération à effectuer et appuyez sur le bouton **ENTER**.

Option UTILITY MENU	Explications	§
---------------------	--------------	---

Option UTILITY MENU	Explications	§
Backup	Sauvegarde de données utilisateur sur clé USB	2.7.2.3
Restore	Récupération de données archivées sur clé USB dans le JUPITER-50	2.7.2.3
Format USB Mem	Initialisation d'une clé USB	2.7.2.2
Factory Reset	Rétablissement des réglages d'usine du JUPITER-50	2.8.4
Reg Set Exchange	Echange de sets de registrations	2.7.2.4
Move	Changer l'ordre des registrations.	2.7.2.
Exchange	Echanger les numéros de deux registrations	6
Export	Exportation des données de sons du JUPITER-50 sur clé USB	2.7.2.5
Import	Chargement de données exportées sur clé USB dans le JUPITER-50	2.7.2.5.2

2.5 Jeu

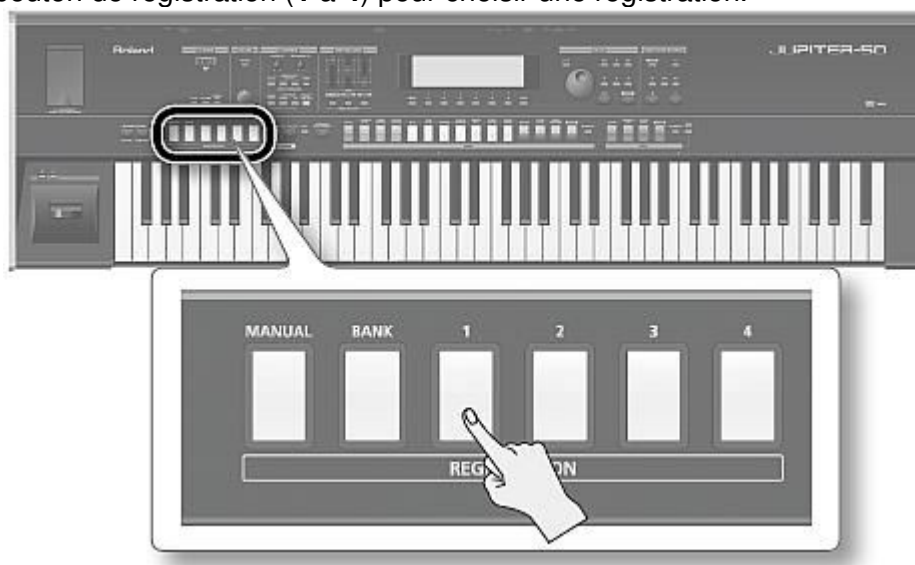
2.5.1 Changer de registration

Une registration contient les réglages des sons sélectionnés pour chaque partie ainsi que divers réglages liés au jeu (mais pas les réglages système).

En changeant de registration, vous pouvez changer instantanément les sons du morceau, ou changer de nombreux réglages en une seule opération tout en jouant.

Voici comment changer de registration et s'assurer que les réglages ont été remplacés.

- 1. bouton de registration (1 à 4) pour choisir une registration.

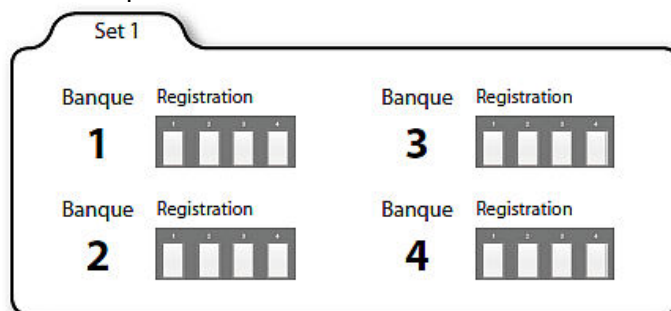


La registration change.

Nota : A la page principale, vous pouvez aussi changer de registration en amenant le curseur sur le numéro de registration puis en utilisant la molette ou les boutons **DEC/INC** pour le changer.

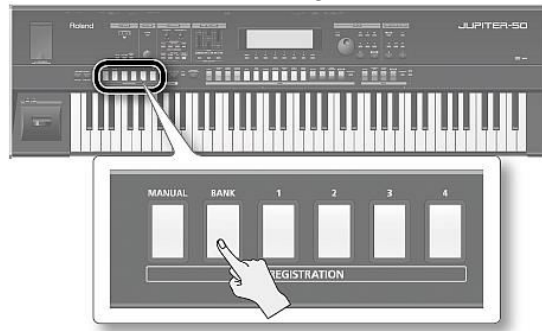
2.5.1.1 *Changer de banque*

Chaque banque contient 4 registrations. Il y a 4 banques, 1 à 4, soit 4 registrations x 4 banques= 16 registrations disponibles.



Vous pouvez sélectionner d'autres registrations en changeant de banque.

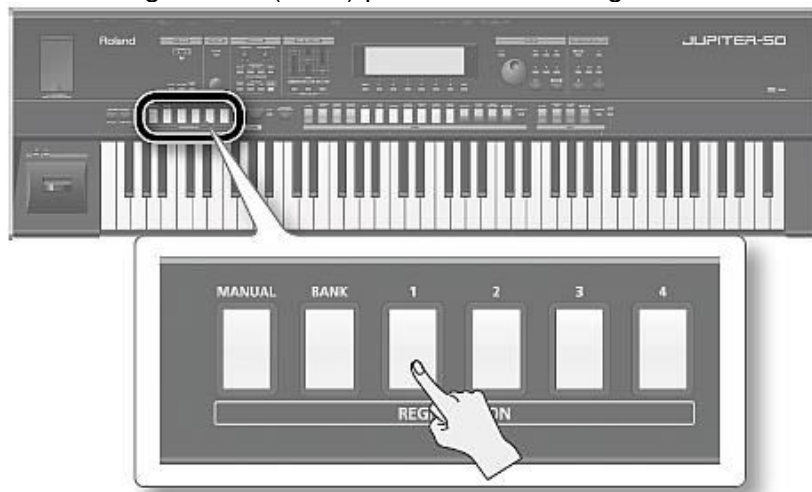
- 1. bouton **BANK** puis sur un bouton de registration **1 à 4**.



Le bouton **BANK** et le bouton de registration correspondant à la banque actuellement sélectionnée s'allument et les autres boutons clignotent.

Quand vous changez de banque, les boutons de registration (**1 à 4**) clignotent.

- Nota : Pour annuler le changement de banque, appuyez sur le bouton **EXIT** ou sur le bouton de banque allumé.
- 2. un bouton de registration (**1 à 4**) pour choisir une registration.

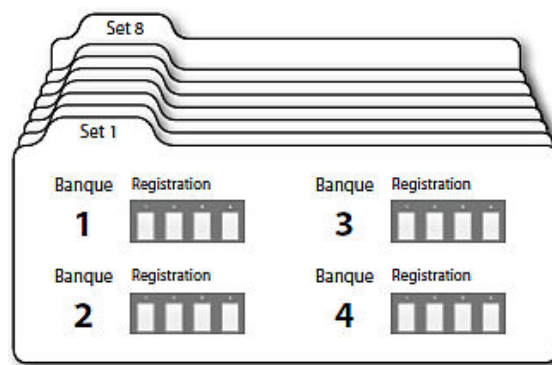


La banque et la registration changent.

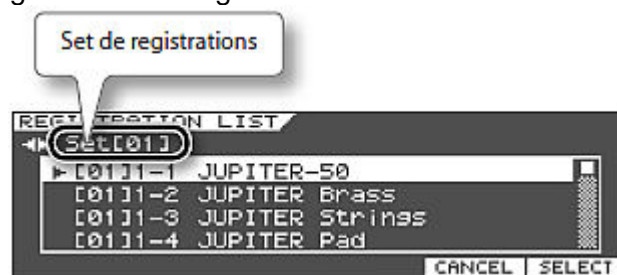
2.5.1.2 Changer de set de registrations

Un set de registrations contient 4 banques (1~4). Vous pouvez créer 8 sets de registrations et obtenir ainsi 4 registrations x 4 banques x 8 sets= 128 registrations.

Voici comment changer de set de registrations pour accéder à d'autres banques.



- 1. A la page principale, amenez le curseur sur le numéro de registration et appuyez sur ENTER. La page "REGISTRATION LIST" apparaît.
- 2. Sélectionnez une registration avec la molette. Vous pouvez utiliser les boutons ◀▶ pour changer de set de registrations.



Nota : Vous pouvez utiliser la fonction "Registration Exchange" (§ 2.7.2.4 ci-dessous) pour échanger des sets entiers de registrations.

2.5.1.3 Utiliser le bouton [MANUAL] (A préciser)

En pressant le bouton **MANUAL**, seule la partie « Upper » est activée et un son de piano est sélectionné (en configuration d'usine).

Cependant rien n'empêche de superposer des sons en activant la partie « Solo » ou la partie « Percussion/Lower ».

Nota :

- Ce bouton est aussi pratique pour écouter le son d'un « Live Set » ou pour vous lancer dans la création intégrale d'une registration. **A préciser**
- Vous pouvez sauvegarder une registration "Manual" que vous avez modifiée sous forme de registration conventionnelle « [01] 1-1~[08] 4-4 ». **A préciser**

2.5.1.4 Single Part Play

Le générateur de sons du JUPITER-50 est conçu pour combiner les 3 parties « Upper », « Solo » et « Perc/Lower ». Si vous voulez n'utiliser qu'une seule partie, il faut couper les autres.

Pour cela la registration « Single Part Play » permet de n'activer qu'une seule partie à la fois en coupant automatiquement les autres parties.

- 1. Sélectionnez la registration [01]1-1.
 - 2. bouton **DEC** pour reculer la sélection sur la registration « [00]---: SINGLE PART PLAY ».
- Cette registration ne permet l'activation que d'une seule partie à la fois.

Nota :

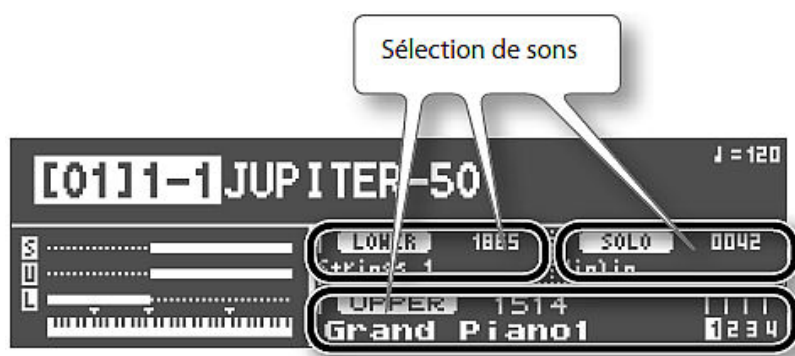
- Lorsque vous utilisez la registration « Single Part Play », les fonctions "Split" et "Harmony Intelligence" sont indisponibles.
- Vous pouvez ensuite sauvegarder les données d'une registration « Single Part Play » dans une registration conventionnelle « [01] 1-1~[08] 4-4 ».

2.5.2 Sélection de sons (Live Sets/Tones) pour chaque partie

Le JUPITER-50 dispose de 3 parties:

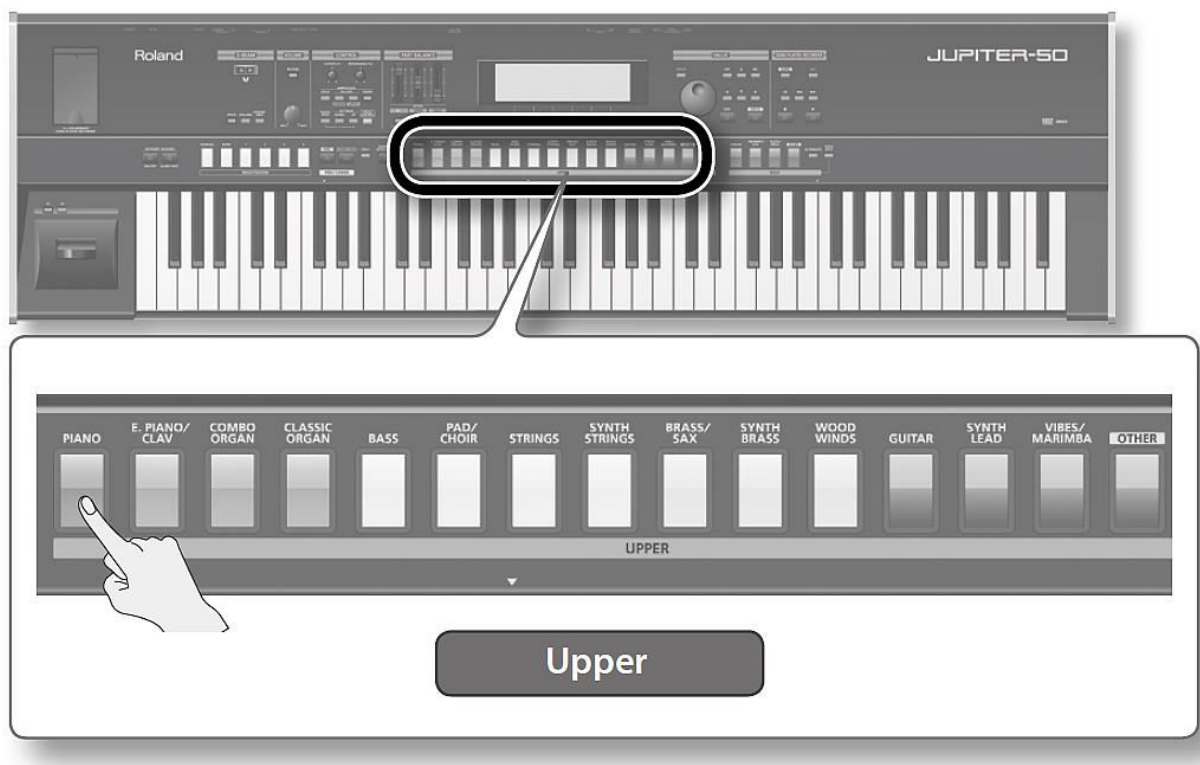
- | | |
|--|---|
| - Solo ; | Tone simple |
| - Upper : | Live Set (4 Tones superposé ou splités) |
| - Percussion/Lower (l'un ou l'autre) ; | Tone simple |

Utiliser la molette ou les boutons **DEC / INC** pour changer le Tone ou le Live Set sélectionné à la page principale (§ 2.4.1 ci-dessus). (changer de champ par les boutons de curseur ◀▶▲▼).



2.5.2.1 Changer de Live Set avec les boutons de son

- 1. Affichez la page principale (§ 2.4.1 ci-dessus) et appuyez sur un des boutons de son de la partie Upper pour changer de Live Set.



Le son de la partie Upper change.

Si vous avez appuyé sur le bouton « Upper » **PIANO**, par exemple, la partie Upper produit un son de piano.

- 2. le même bouton de son affiche une liste vous permettant d'y choisir un son.
- 3. Sélectionnez une catégorie avec les boutons ◀ ▶.
- 4. Sélectionnez un Live Set avec les boutons ▲ ▼.
- 5. bouton **ENTER**.

Boutons et catégories de sons

Les boutons de sons donnent accès aux catégories de sons suivantes :

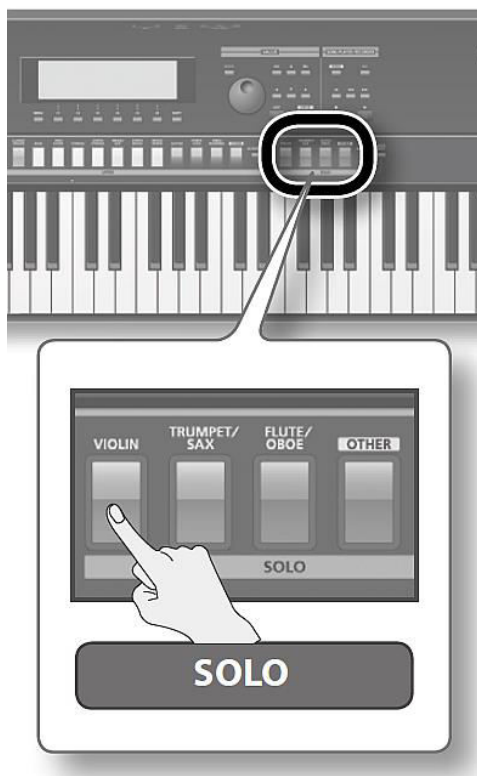
Bouton	Catégorie	Explication
PIANO	Ac. Piano	Piano acoustique
	Pop Piano	Piano pour musique pop
	E. Grand Piano	Piano à queue électrique
E. PIANO/CLAV	E. Piano 1	Piano électrique
	E. Piano 2	Clav Clavi
COMBO ORGAN	E. Organ	Orgue électrique
CLASSIC ORGAN	Pipe Organ	Orgue à tuyaux
	Read Organ	Orgue à anches
BASS	Ac. Bass	Basse acoustique
	E. Bass	Basse électrique
	Synth Bass	Basse synthé
PAD/CHOIR	Synth Pad/Strings	Nappes de synthé et cordes synthé

Bouton	Catégorie	Explication
	Synth Bellpad	Nappe de cloches de synthé
	Vox/Choir	Voix et chœur
STRINGS	Solo Strings	Cordes solo
	Ensemble Strings	Ensembles de cordes
	Orchestral	Cordes orchestrales
	Synth Pad/Strings	Nappes de synthé et cordes synthé
BRASS/SAX	Solo Brass	Cuivres (trompette etc.)
	Ensemble Brass	Ensembles de cuivres
	Sax	Saxophone
SYNTH BRASS	Synth Brass	Cuivres de synthé
WOOD WINDS	Wind	Vents (bois)
	Flute	Flûte traversière
	Recorder	Flûte à bec
GUITAR	Ac. Guitar	Guitare acoustique
	E. Guitar	Guitare électrique
	Dist. Guitar	Guitare avec distorsion
SYNTH LEAD	Synth Lead	Synthé solo
VIBES/MARIMBA	Mallet	Vibraphone and marimba
OTHER	Toutes les catégories	Tous les sons

*Nota : En plaçant le curseur sur le numéro de son de la partie « Upper », appuyer sur le bouton **ENTER**, pour visualiser la liste des Live Sets de toutes les catégories.*

2.5.2.2 Changer le Tone de la partie Solo avec les boutons de son

- 1. Affichez la page principale (§ 2.4.1 ci-dessus) et appuyez sur un des boutons de son de la partie « Solo » pour changer de Tone : **VIOLIN**, **TRUMPET/SAX**, **FLUTE/OBOE**, **OTHER**



La partie Solo change de son.

- 2. le même bouton de son pressé à nouveau affiche une liste vous permettant d'y choisir un son.
- 3. bouton **F1** (SN.AC) ou **F2** (SN.SYN), pour choisir entre Tone SuperNATURAL **Acoustic** et **Synth**.
- 4. Sélectionnez une catégorie avec les boutons ◀ ▶.
- 5. Sélectionnez un Tone avec les boutons ▲ ▼.
- 6. bouton **ENTER**.

Boutons et catégories de sons

Les boutons de sons donnent accès aux catégories de sons suivantes :

Bouton	Catégorie	Explication
VIOLIN	Solo Strings	Cordes solo (violon etc.)
TRUMPET/SAX	Solo Brass	Cuivres (trompette etc.)
	Sax	Saxophone
FLUTE/OBOE	Flute	Flûte
	Wind	Bois (hautbois etc.)
OTHER	Toutes les Catégories	Tous les sons

* Le Tone SuperNATURAL Acoustic « 0028: TW Organ » ne peut pas être sélectionné.

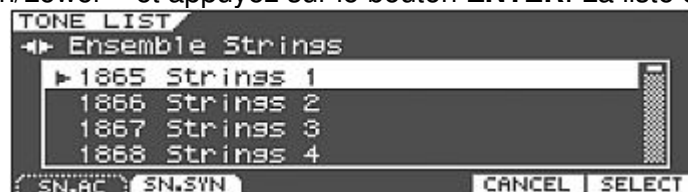
Nota :

- Le son sélectionné quand vous appuyez sur un bouton de sons est déterminé par les réglages "LIVE SET/TONE BUTTONS" (§ 2.8.3.1.2 ci-dessous)
- amener le curseur sur le numéro de son de la partie Solo et appuyer sur le bouton **ENTER**, pour afficher la liste des Tones de toutes les catégories.

2.5.2.3 Changer le Tone de la partie Percussion/Lower

Vous pouvez changer le son de la partie Percussion/Lower avec la liste de Tones.

- 1. bouton **LOWER TONE** ou **PERC** (il s'allume).
- 2. A la page principale, amenez le curseur sur le numéro de son de la partie « Percussion/Lower » et appuyez sur le bouton **ENTER**. La liste de Tones apparaît.



- 3. bouton **F1** ou **F2**.

- Si “LOWER TONE” est sélectionné
 - F1 (SN.AC) : Tone SuperNATURAL Acoustic
 - F2 (SN.SYN) : Tone SuperNATURAL Synth
 - Si “PERC” est sélectionné
 - F1 (DRUMS) : Batterie
 - F2 (M.PERC) : Percussion manuelle
- 4. Sélectionnez une catégorie avec les boutons ◀▶.
- 5. Sélectionnez un Tone avec les boutons ▲▼.
- 6. bouton **ENTER**.

Nota : Pour en savoir plus sur la sélection de sons de percussion, voyez “Sons de batterie et effets sonores (Percussion/Lower)” (§ 2.5.3 ci-dessous).

2.5.2.3.1 Boutons et catégories de sons

Vous pouvez aussi choisir le son de la partie Lower en maintenant le bouton **LOWER TONE** enfoncé et en appuyant sur un des boutons de son de la partie « Upper ».

Les boutons de sons donnent accès aux catégories de sons suivantes :

Bouton	Catégorie	Explication
PERC	Drums	Batterie et effets sonores
LOWER TONE + PIANO	Ac. Piano	Piano acoustique
	E. Grand Piano	Piano à queue électrique
LOWER TONE + E.PIANO/CLAV	E. Piano 1	Piano électrique
	E. Piano 2	Clav Clavi
LOWER TONE + COMBO ORGAN	E. Organ	Orgue électrique
LOWER TONE + CLASSIC ORGAN	Pipe Organ	Orgue à tuyaux
LOWER TONE + BASS	Ac. Bass	Basse acoustique
	E. Bass	Basse électrique
	Synth Bass	Basse synthé
LOWER TONE + PAD/CHOIR	Synth Pad/Strings	Nappes de synthé et cordes synthé
	Synth Bellpad	Nappe de cloches de synthé
	Vox/Choir	Voix et chœur
LOWER TONE + STRINGS	Solo Strings	Cordes solo
	Ensemble Strings	Ensembles de cordes
	Orchestral	Cordes orchestrales
LOWER TONE + SYNTH STRINGS	Synth Pad/Strings	Nappes de synthé et cordes synthé
LOWER TONE + BRASS/SAX	Solo Brass	Cuivres (trompette etc.)
	Ensemble Brass	Ensembles de cuivres
	Sax	Saxophone

Bouton	Catégorie	Explication
LOWER TONE + SYNTH BRASS	Synth Brass	Cuivres de synthé
LOWER TONE + WOOD WINDS	Wind	Vents (bois)
	Flute	Flûte
LOWER TONE + GUITAR	Ac. Guitar	Guitare acoustique
	E. Guitar	Guitare électrique
	Dist. Guitar	Guitare avec distorsion
LOWER TONE + SYNTH LEAD	Synth Lead	Synthé solo
LOWER TONE + VIBES/MARIMBA	Mallet	Vibraphone and marimba
LOWER TONE + OTHER	Toutes les Catégories	Tous les sons

* Le Tone SuperNATURAL Acoustic « 0028: TW Organ » ne peut pas être sélectionné.

2.5.2.3.2 Sélection rapide de sons alternatifs (Alternate)

Le bouton **ALTERNATE** permet de sélectionner un son alternatif du même type que le son choisi avec le bouton de son actionné.

Le son sélectionné est déterminé par le réglage “LIVE SET/TONE BUTTONS” (§ 2.8.3.1.2 ci-dessous) (avec les réglages d’usine).

Upper ALTERNATE



SOLO ALTERNATE

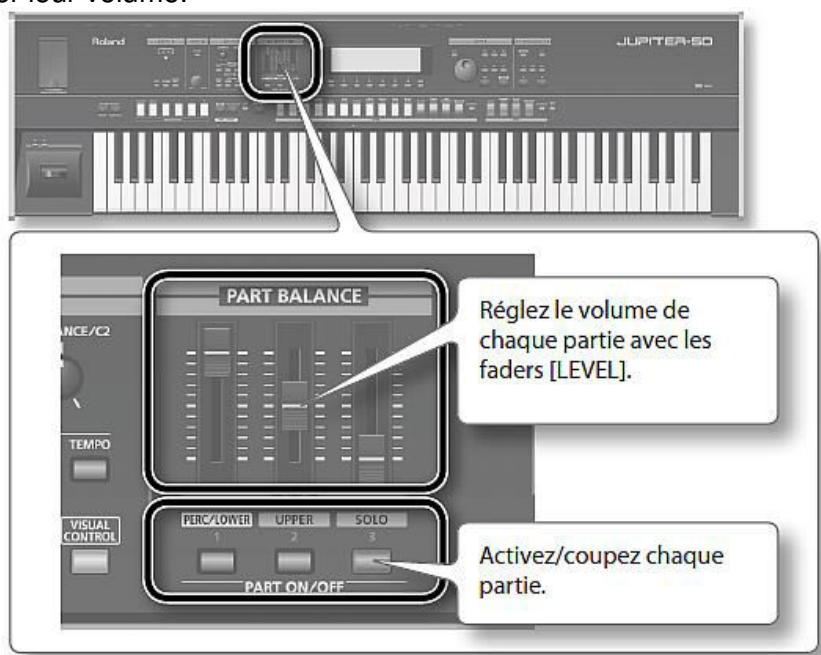


Nota : Si le bouton **ALTERNATE** est activé, une pression sur un bouton de sons affiche toutes les catégories.

Cela vous permet d’assigner un son d’une autre catégorie (basse etc.) au bouton **PIANO**, par exemple.

2.5.2.4 Activer/couper chaque partie et régler son volume

Quand la page « principale » ou la page d'édition « REGISTRATION » est affichée, vous pouvez utiliser la section « PART BALANCE » en façade pour activer ou couper les trois parties et régler leur volume.

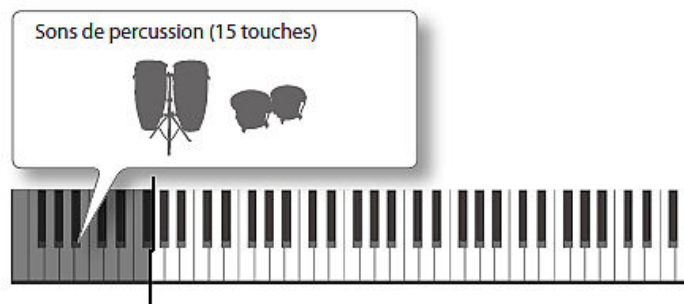


2.5.3 Sons de batterie et effets sonores (Percussion/Lower)

La fonction « Percussion » permet de jouer avec différents sons de batterie et effets sonores.

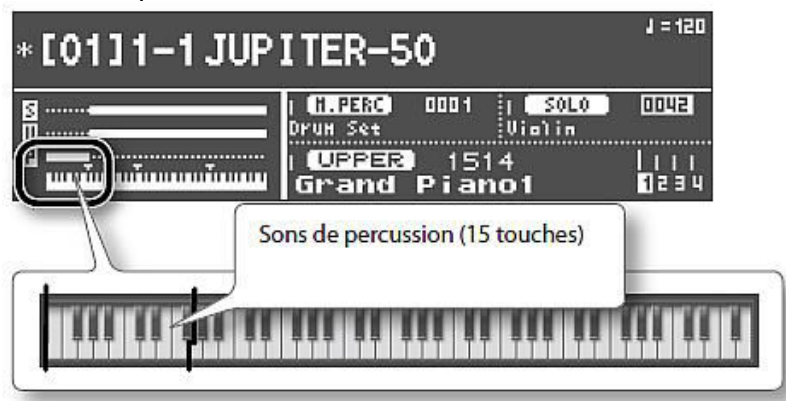
2.5.3.1 *Sons de percussion et phrases vocales « Manual Percussion »*

Les 15 touches situées à l'extrême gauche de la note repérées par ▼ au dessus du clavier, produisent divers sons de percussion et phrases vocales. Cette fonction s'appelle "Manual Percussion".



- 1. bouton **PERC** (il s'allume)
- 2. A l'étape 3 de § 2.5.2.3 ci-dessus « Changer le Tone de la partie « Percussion/Lower », appuyez sur le bouton **F2** (M.PERC). « Manual Percussion »
- 3. Sélectionnez un Tone avec les boutons ▲ ▼

- 4. bouton **ENTER**. La fonction « Manual Percussion » est activée. Jouez avec les 15 touches de gauche du clavier: chaque touche produit un son de percussion ou une phrase vocale différente.



Nota :

- Il est impossible d'utiliser simultanément les boutons **PERC** et **LOWER TONE**.
 - Si « Manual Percussion » est activée, les 15 touches de gauche sont réservées à la partie Percussion/Lower.
- 5. Pour désactiver cette fonction, appuyez de nouveau sur le bouton **PERC**. La fonction « Manual Percussion » est coupée (le bouton s'éteint).

2.5.3.2 Jouer des sons de batterie sur tout le clavier « Drums/SFX »

Vous pouvez aussi produire des sons de batterie (DRUM) et des effets sonores (SFX) sur tout le clavier. Cette fonction s'appelle « Drums/SFX ».

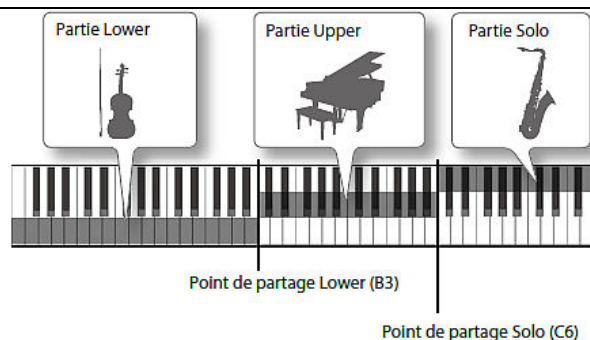
- 1. bouton **PERC** (il s'allume).
- 2. A l'étape 3 de § 2.5.2.3 ci-dessus « Changer le Tone de la partie Percussion/Lower », appuyez sur le bouton **F1** (DRUMS).
- 3. Sélectionnez un Tone avec les boutons ▲ ▼
- 4. bouton **ENTER**. La fonction « Drums/SFX » est activée. Jouez sur le clavier: chaque touche produit le son d'un instrument de batterie ou d'un effet spécial différent.

Nota : Selon le kit de batterie ou les effets sonores sélectionnés, certaines touches peuvent ne produire aucun son.

- 5. Pour désactiver cette fonction, appuyez de nouveau sur le bouton **PERC**. La fonction « Drums/SFX » est coupée (le bouton s'éteint).

2.5.4 Division du clavier (Split)

Le clavier peut être divisé (splité) en différentes zones assignée à des parties différentes.



Point de partage « Lower » (B3) repéré par ▼ au dessus du clavier



Point de partage « Solo » (C6) repéré par ▼ au dessus du clavier



Ces divisions peuvent être :

- des « Splits » qui divisent le clavier en une partie « Percussion/Lower » et une partie « Upper ». La touche (B3) est comprise dans la partie « Percussion/Lower ».
- ou des « Solo Splits » qui divisent le clavier en une partie « Upper » et une partie « Solo ». La touche (C6) est comprise dans la partie « Solo ».

Les touches de division sont appelées « point de partage Lower » ou « point de partage Solo ».

Nota :

- Les réglages « Split » sont sauvegardés avec la registration.
- Pour en savoir plus sur les points de partage « Percussion/Lower » et « Solo », voyez “Changer le point de partage” (Cf § 2.5.4.2 ci-dessous).

L'essentiel est dit ci-dessus ; la suite tirée du manuel est du texte redondant qui fait apparaître le principe compliqué alors qu'il est intuitif.

Quand la fonction « Split » est activée :

- les touches situées à droite du point de partage Lower produisent le son « Upper »
- les touches situées à gauche produisent le son « Percussion/Lower ».

Quand la fonction « Solo Split » est activée :

- les touches situées à droite du point de partage Solo ne produisent que le son de la partie Solo
- les touches situées à gauche ne produisent que le son de la partie Upper.

2.5.4.1 Activation du partage du clavier



- 1. bouton **SPLIT** ou **SOLO SPLIT**. La fonction « Split » ou « Solo Split » est activée (le bouton s'allume).
- 2. de nouveau bouton **SPLIT** ou **SOLO SPLIT** pour désactiver la fonction (le bouton s'éteint).

2.5.4.1.1 Division du clavier et parties

Le tableau suivant montre la façon dont le partage du clavier détermine la répartition des parties sur le clavier.

PERC / LOWER TONE	SPLIT	SOLO SPLIT	Diagram illustrating keyboard division and part distribution for various settings.
Activé			Diagram showing the keyboard divided into three sections: Percussion/Lower (bottom), Upper (middle), and Solo (top). Arrows indicate the range of each section.
Activé		Activé	Diagram showing the keyboard divided into three sections: Percussion/Lower (bottom), Upper (middle), and Solo (top). The Solo section is highlighted with a dashed line.
Activé	Activé		Diagram showing the keyboard divided into three sections: Percussion/Lower (bottom), Upper (middle), and Solo (top). The Upper section is highlighted with a dashed line.
Activé	Activé	Activé	Diagram showing the keyboard divided into three sections: Percussion/Lower (bottom), Upper (middle), and Solo (top). All three sections are highlighted with dashed lines.

2.5.4.2 Changer le point de partage

Vous pouvez changer le point de partage en vigueur quand la fonction « Split » ou « Solo Split » est activée.

Le point de partage « Perc/Lower » / « Upper » est la touche la plus haute de la partie « Percussion/Lower ». Il peut être choisi dans la plage E1–F#7.

Le point de partage Solo est la touche la plus haute de la partie « Solo ». Il peut être réglé sur la plage F1–G7.

- 1. Maintenez le bouton **SPLIT** ou **SOLO SPLIT** enfoncé et appuyez sur la touche devant devenir le nouveau point de partage, respectivement « Perc/Lower » ou « Solo ».

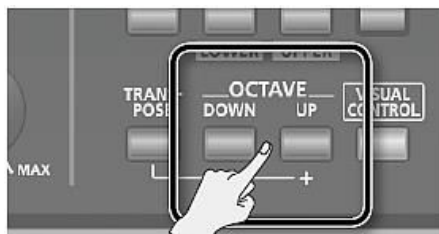
2.5.5 Changer les réglages de clavier

2.5.5.1 Changer la hauteur par octave

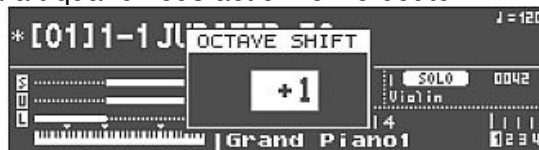
Les boutons « OCTAVE » **DOWN** et **UP** permettent de transposer la hauteur du clavier par octave.

Si vous voulez jouer des sons de basse de la main droite, vous vous faciliterez la tâche en transposant le clavier d'une ou deux octaves.

- 1. bouton « OCTAVE » **DOWN** ou **UP**.



Un message apparaît quand vous actionnez le bouton.



- o Une pression sur « OCTAVE » **DOWN** / **UP** augmente/diminue la hauteur d'une octave.
- o Vous pouvez transposer le clavier sur une plage allant de 3 octaves vers le bas (–3) à 3 octaves vers le haut (+3).
- o Avec une valeur autre que "0", un des boutons « OCTAVE » **DOWN** ou **UP** s'allume.

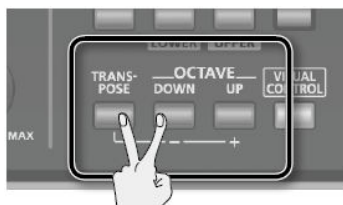
- Si vous appuyez simultanément sur les boutons « OCTAVE » **DOWN** et **UP**, le réglage est ramené à "0".
- La transposition par octave est sauvegardée avec la registration.
- Si vous voulez changer le réglage de transposition par octave pour chaque partie, modifiez le réglage "Octave" sous "Modifier une registration" (§ 2.6.1 ci-dessous) puis sauvegardez la registration.
- Si vous voulez changer le réglage de transposition par octave pour chaque couche d'un Live Set, modifiez le paramètre "Octave" à la page LIVE SET LAYER (§ 2.6.2 ci-dessous) puis sauvegardez le Live Set.
- La transposition par octave ne concerne pas la fonction "Manual Percussion".
- Les points de partage Lower et Solo ne changent pas.

2.5.5.2 Transposition

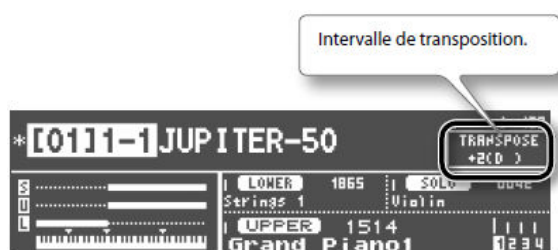
Vous pouvez transposer le clavier par demi-tons.

Cette fonction vous permet de jouer sur base de partitions écrites pour des trompettes, clarinettes ou d'autres instruments transposés.

1. Maintenez le bouton **TRANPOSE** enfoncé et appuyez sur « OCTAVE » **DOWN** ou **UP**.



Un message apparaît quand vous actionnez le bouton. La page principale affiche la transposition.



- Réglez la transposition par demi-tons (G–F#: –5 ~ +6 demi-tons).
- Avec une valeur autre que "0", le bouton **TRANPOSE** s'allume.
- le bouton **TRANPOSE** active/coupe la transposition (quand le réglage de transposition est différent de "0").
- appuyer simultanément sur les boutons **TRANPOSE** et « OCTAVE » **DOWN** ou **UP**, le réglage est ramené à "0".

- La transposition est sauvegardée avec la registration.
- La transposition est sans effet pour "Drums/SFX" ou "Manual Percussion".
- Les points de partage Lower et Solo ne changent pas.

Nota : Vous pouvez aussi changer le réglage de transposition sous l'onglet "GENERAL" de la page "REGISTRATION COMMON".

2.5.6 Utilisation de l'arpégiateur

La fonction de l'arpégiateur est de produire sous forme d'arpèges les notes jouées sur le clavier.

Les arpèges peuvent être produits dans les parties « Percussion/Lower » (quand un Tone Lower est sélectionné) et « Upper ».

Nota : Les réglages de l'arpégiateur sont sauvegardés avec la registration.

2.5.6.1 Activer l'arpégiateur

- 1. bouton « ARPEGGIO » **LOWER** ou **UPPER**.



L'arpégiateur est activé et le bouton s'allume.

- 2. Jouez un accord sur le clavier. La partie pour laquelle vous avez activé l'arpégiateur joue un arpège constitué des notes de votre accord.
- 3. À nouveau bouton « ARPEGGIO » **LOWER** ou **UPPER** pour couper l'arpégiateur. L'arpégiateur est coupé et le bouton s'éteint.

Nota : Si un son de percussion manuelle ou de batterie est sélectionné pour la partie Percussion/Lower, l'arpégiateur ne s'applique pas à la partie Percussion/Lower.

2.5.6.1.1 Régler le tempo de l'arpégiateur

- 1. bouton **TEMPO**.



La page "TEMPO" apparaît.



- 2. Réglez le tempo.

Nota : Vous pouvez régler le tempo en tapant au moins trois fois sur le bouton **F4** (TAP) selon le rythme voulu (Tap Tempo). Les intervalles représentent les noires du tempo souhaité.

2.5.6.1.2 Maintenir l'arpège (HOLD)

La fonction "Hold" maintient l'arpège quand vous relâchez les touches du clavier.

- 1. bouton **HOLD**.



La fonction "Hold" est activée et le bouton s'allume.

- 2. Jouez un accord sur le clavier. L'instrument produit un arpège basé sur les notes de l'accord joué dans la partie dont l'arpégiateur est activé.
Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.
- 3. à nouveau bouton **HOLD** pour désactiver la fonction "Hold". "Hold" est désactivée et le bouton s'éteint.

Utiliser un commutateur au pied

Si vous jouez un accord en maintenant un commutateur au pied enfoncé (§ 1.1 ci-dessus), vous pouvez maintenir l'arpège après le relâchement des touches.

- 1. Branchez un commutateur au pied (de la série DP, par exemple) à la prise HOLD.
- 2. bouton « ARPEGGIO » **LOWER** ou **UPPER**.
- 3. Maintenez le commutateur au pied enfoncé et jouez un accord. Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.

2.5.6.2 Modifier les réglages de l'arpégiateur

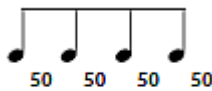
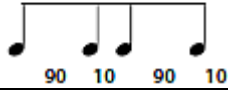
Vous pouvez effectuer des réglages détaillés déterminant divers aspects de l'arpège.

- 1. Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton « ARPEGGIO » **LOWER** ou **UPPER**. La page "REGISTRATION COMMON" (§ 2.6.1 ci-dessous) apparaît.

- 2. Modifiez les réglages.
- 3. bouton **EXIT** pour terminer

2.5.6.2.1 Paramètres 'Arpeggio'

Paramètre	Réglage	Explication
Upper Sw	OFF, ON	Active/coupe l'arpégiateur pour la partie « Upper »
Lower Sw	OFF, ON	Active/coupe l'arpégiateur pour la partie « Lower »
Style	P001–P128, U001–U128	Détermine le style de base de l'arpège Vous pouvez créer vos propres styles d'arpège en important un fichier SMF. Pour en savoir plus, voyez "Créer un style d'arpège à partir d'un fichier MIDI (Import)" (§ 2.5.6.2.2 ci-dessous).
Hold	OFF, ON	Active/coupe la fonction de maintien d'arpèges
Variation	1–	Chaque style d'arpège propose plusieurs variations. Vous pouvez choisir le numéro de la variation voulue. Le nombre de variations change selon le style d'arpège
Motif	<i>Les motifs suivants déterminent la séquence des notes de l'accord au sein de l'arpège.</i>	
	UP	Les notes sont produites de la plus basse à la plus haute
	DOWN	Les notes sont produites de la plus haute à la plus basse.
	UP&DOWN	Les notes sont produites de la plus basse à la plus haute puis de la plus haute à la plus basse
	RANDOM	Les notes sont produites selon un ordre aléatoire
	NOTE ORDER	Les notes jouées sont produites dans l'ordre dans lequel vous les avez jouées. Vous pouvez créer une ligne mélodique en jouant les notes dans le bon ordre. Une séquence peut compter jusqu'à 128 notes
	GLISSANDO	Un glissando chromatique vers le haut puis vers le bas est produit en boucle entre la note la plus basse et la note la plus haute. Jouez uniquement la note la plus basse et la note la plus haute
	CHORD	Toutes les notes jouées sont produites simultanément
	AUTO1	Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note la plus basse
	AUTO2	Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note la plus haute
	PHRASE	Une pression sur une seule touche produit une phrase basée sur la hauteur de la note jouée. Si vous jouez plus d'une note, la dernière note jouée a priorité
Velocity	REAL, 1–127	Détermine la dynamique des notes produites. Si vous voulez que la dynamique des notes produites reflète celle avec laquelle vous avez frappé la touche, choisissez "REAL". Si vous voulez que la dynamique des notes produites soit fixe et indépendante de la force exercée sur les touches, choisissez la valeur de dynamique (1~127)
Oct Range	-3~+3	Détermine par octave la plage sur laquelle l'arpège est produit. Choisissez "0" si seules les notes jouées doivent être produites. Choisissez "+1" pour produire les notes de l'accord joué plus les mêmes notes une octave plus haut. Choisissez "-1" pour produire les notes de l'accord joué plus les mêmes notes une octave plus bas
Accent	0~100%	Modifie le groove en ajustant la force des accents et la durée des notes. La valeur "100%" produit la sensation de groove la plus prononcée

Paramètre	Réglage	Explication
Shuffle Rate	0~100%	Produit un shuffle en ajustant le timing des notes. Avec un réglage de "50%", les notes sont produites à intervalles égaux. Plus cette valeur augmente, plus le résultat se rapproche de notes pointées Shuffle Rate= 50%  Shuffle Rate= 90% 
Shuffle Resolution		Détermine le rythme (sous forme de valeur de note) auquel les notes sont produites

2.5.6.2.2 Créer un style d'arpège à partir d'un fichier MIDI (Import)

Vous pouvez créer vos propres styles d'arpège en important un fichier SMF (Standard MIDI File).

Nota :

- Pour importer un fichier SMF, utilisez un ordinateur pour copier le fichier SMF dans le dossier principal (au niveau hiérarchique le plus élevé) de votre mémoire USB ou créez un dossier sur votre mémoire USB et copiez-y le fichier SMF.
- Utilisez exclusivement des caractères alphanumériques à un octet pour les noms de fichiers et de dossiers.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 200 fichiers dans un dossier.

Procédure :

1. Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et bouton « ARPEGGIO » **LOWER** ou **UPPER**. La page "Registration Common" apparaît.
2. A la page "REGISTRATION COMMON", appuyez sur le bouton **F2** (ARP).
3. Sélectionnez le style utilisateur de destination (U001–U016).



4. bouton **F5** (IMPORT). La page "ARPEGGIO STYLE IMPORT" apparaît.



- 5. Sélectionnez le SMF à importer et appuyez sur le bouton **F6** (IMPORT). La page "RENAME" apparaît.
- 6. Attribuez un nom au style d'arpège. Pour en savoir plus sur l'entrée d'un nom, voyez "Attribuer un nom" (§ 2.3.6 ci-dessus).
- 7. bouton **F6** (EXEC). L'écran affiche "Are you sure?".
- 8. bouton **F5** (OK). Le SMF est importé dans la mémoire de style utilisateur choisie.

Notez les points suivants concernant l'importation d'un arpège.

- Seul un SMF de format 0 est reconnu. Si le format ne convient pas, l'écran affiche "Cannot Import SMF Format 1!" ou "Incorrect File!".
- Seules les données suivantes sont importées dans l'arpège: messages de notes, commandes de contrôle (CC), Aftertouch de canal et Pitch Bend.
- Vous pouvez importer 500 événements de note maximum (l'activation/la coupure comptant comme un seul événement). En plus des événements de notes, vous pouvez importer 500 événements de commandes de contrôle (CC), d'Aftertouch de canal et de Pitch Bend. Si vous tentez d'importer plus d'événements que le nombre autorisé, le message "Too Much Data!" apparaît.

2.5.6.2.3 Effacer un style d'arpège

Vous pouvez effacer un style d'arpège que vous avez importé.

Remarque : Un style d'arpège effacé est irrécupérable. Veillez à ne pas supprimer de données importantes par inadvertance.

- 1. Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton « ARPEGGIO » **LOWER** ou **UPPER**. La page "REGISTRATION COMMON" apparaît.
- 2. A la page "REGISTRATION COMMON", appuyez sur le bouton **F2** (ARP).
- 3. Sélectionnez le numéro du style (U001–U016) à effacer.
- 4. bouton **F6** (ERASE). L'écran affiche "Are you sure?".
- 5. Appuyez sur le bouton **F5** (OK). Le style choisi est effacé

2.5.7 Ajouter une harmonie : « Harmony Intelligence »

La fonction « Harmony Intelligence » ajoute une harmonie appropriée aux notes les plus hautes de la partie « Upper », sur base des accords joués dans la partie « Percussion/Lower ».

En même temps la fonction « Split » (§ 2.5.4 ci-dessus) s'active automatiquement. La section droite du clavier produit le son de la partie Upper et la section gauche le son de la partie Percussion/Lower. Par contre la désactivation de « Harmony Intelligence » ne désactive pas automatiquement la fonction « Split ».

Nota : Les réglages “Harmony Intelligence” sont sauvegardés avec la registration.

- 1. bouton **HARMONY INTELLIGENCE**.



La fonction “Harmony Intelligence” est activée et le bouton s’allume.

- 2. Plaquez un accord dans la partie « Percussion/Lower » et jouez dans la partie « Upper » du clavier (puisque le Split est automatiquement activé). Une harmonie basée sur l’accord de la partie « Percussion/Lower » est ajoutée aux notes les plus hautes de la partie « Upper ».
- 3. bouton **HARMONY INTELLIGENCE** pour désactiver la fonction

Quand “Harmony Intelligence” est activée, le nom de l’accord joué dans la partie « Lower » est affiché à la page « Registration ».



2.5.7.1 Changer le type d’harmonie

Chaque types d’harmonie parmi les 17 disponibles, détermine le nombre de notes d’harmonie et la façon dont elles sont produites (nombre de voix).

- 1. bouton **SHIFT** enfoncé et bouton **HARMONY INTELLIGENCE**. La page “REGISTRATION COMMON” (§ 2.6.1 ci-dessous) contenant les réglages “Harmony Intelligence” apparaît.
- 2. Choisissez un type d’harmonie.

Type d’harmonie	Explication
ORGAN	Harmonie adaptée aux sons d’orgue
BIG BAND	Harmonie typique d’un big band. Ce réglage convient pour les sons de cuivres
STRINGS	Harmonie typique d’un ensemble de cordes. Ce réglage convient pour les sons de cordes
BLOCK	Harmonie aux accords groupés (“block chords”) par le jeu homophonique (homorythmique) des deux mains. Idéal pour les sons de piano ou de mailloches
HYMN	Harmonie adaptée aux hymnes. Ce réglage convient pour les sons de chœurs
TRADITIONAL	Harmonie de deux voix ajoutée aux notes jouées
DUET	Harmonie de duo simple. Ce réglage convient pour les sons de cuivres

Type d'harmonie	Explication
COMBO	Harmonie de combinaison Réglage pour les sons de cuivres ou de vents
COUNTRY	Harmonie d'accords ouverts. Ce réglage convient pour les sons de guitare.
BROADWAY	Harmonie "flamboyante". Ce réglage convient pour les sons d'orgue
GOSPEL	Harmonie de gospel. Ce réglage convient pour les sons d'orgue ou de chœurs
OCTAVE1	Superposition d'une note plus basse d'une octave à la note jouée
OCTAVE2	Superposition d'une note plus basse de 2 octaves à la note jouée
1NOTE	Ajout d'une harmonie d'1 voix
2NOTES	Ajout d'une harmonie de 2 voix
3NOTES	Ajout d'une harmonie de 3 voix
4NOTES	Ajout d'une harmonie de 4 voix

Nota : Pour obtenir un résultat optimal, choisissez des sons pour les parties « Upper » et « Lower » correspondant au type d'harmonie sélectionné.

- 3. bouton **EXIT**.

2.5.8 Contrôleurs de jeu

2.5.8.1 Changer la hauteur ou le volume de la main (contrôleur D BEAM)

Pour actionner le contrôleur D BEAM, il suffit de déplacer la main au-dessus. En lui assignant différentes fonctions, vous pouvez vous en servir pour changer divers aspects du son.

Nota : Les réglages du contrôleur D BEAM sont sauvegardés avec la registration.

- 1. bouton « D BEAM » **PITCH**, **VOLUME** ou **ASSIGNABLE** pour activer le contrôleur D BEAM (le bouton s'allume).



Bouton	Explication
PITCH	La hauteur change quand vous déplacez la main au-dessus du contrôleur D BEAM
VOLUME	Le volume change et confère plus d'expression à votre jeu
ASSIGNABLE	La fonction assignée au contrôleur D BEAM est pilotée

Nota : Vous pouvez choisir une fonction de jeu assignée au bouton **ASSIGNABLE** avec le paramètre D BEAM de la page "REGISTRATION CONTROL" (§ 2.6.1 ci-dessous).

- 2. Tout en jouant sur le clavier pour produire des sons, faites des mouvements lents et verticaux de la main au-dessus du contrôleur D BEAM.
- 3. Pour couper le contrôleur D BEAM, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 1 afin de l'éteindre.

Plage utile du contrôleur D BEAM

La plage utile du contrôleur D BEAM varie en fonction de la luminosité ambiante. Si le contrôleur D BEAM ne fonctionne pas selon vos attentes, vous pouvez régler sa sensibilité.

Pour en savoir plus sur la sensibilité, voyez "D BEAM Sens" (§ 2.8.3.1.1.2 ci-dessous).

2.5.8.2 Changer la hauteur/ajouter du vibrato (levier Pitch Bend/Modulation)

Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour baisser la hauteur des notes jouées ou à droite pour l'élever. Cet effet s'appelle "Pitch Bend".



En éloignant le levier de vous, vous ajoutez du vibrato. Cet effet s'appelle "modulation".



Si vous éloignez le levier de vous tout en le déplaçant vers la gauche ou la droite, les deux effets sont combinés.

Nota : Pour certains sons, le levier de modulation produit un effet de dynamique.

2.5.8.3 Modifier le son avec les boutons [S1] / [S2] ou les commandes [C1]/[C2]

Des fonctions de jeu sont assignées aux boutons **S1** / **S2** et aux commandes **CUTOFF/C1** & **RESONANCE/C2** pour modifier le son en temps réel.

Actionnez les boutons **S1** / **S2** pour activer/couper ou changer la fonction assignée.



Nota : Pour assigner des fonctions de jeu aux boutons **S1** / **S2**, affichez la page "REGISTRATION CONTROL" (§ 2.6.1 ci-dessous), choisissez **F5** (S1/S2) et réglez "Switch S1 Assign" ou "Switch S2 Assign" sur la fonction voulue.

Les commandes **CUTOFF/C1** & **RESONANCE/C2** pilotent la fonction qui leur est assignée.



Nota : Pour assigner des fonctions de jeu aux boutons **CUTOFF/C1** & **RESONANCE/C2**, affichez la page "REGISTRATION CONTROL" (§ 2.6.1 ci-dessous), choisissez **F4** (Knob) et réglez "Knob 1 Assign" ou "Knob2 Assign" sur la fonction voulue.

2.5.8.4 Utiliser les pédales



Sustain :

En branchant une pédale de maintien (de la série DP, p.ex.) à la prise PEDAL HOLD en face arrière, les notes jouées en maintenant la pédale enfoncée continuent à résonner quand vous relâchez les touches.



Expression ou un commutateur au pied (EV-5, série DP) :

Branchées à la prise CTRL 1 ou CTRL 2 en face arrière, ces pédales contrôlent le volume ou divers autres paramètres.

* Roland recommande uniquement la pédale d'expression EV-5, sous peine d'entraîner une défaillance du JUPITER-50.

Nota : Assigner des fonctions de jeu aux pédales branchées aux prises CTRL 1 et CTRL 2 en utilisant les paramètres "Pedal 1 Assign" et "Pedal 2 Assign" sous "System Setup" (§ 2.8.3.1.1.2 ci-dessous).

2.5.9 Effet Rotary et réverbération

L'effet Rotary ajoute une modulation au son, semblable à celle produite par une cabine à haut-parleurs rotatifs. L'effet de réverbération restitue l'environnement acoustique d'un son.

Vous pouvez piloter ces effets avec des boutons en façade.

2.5.9.1 Piloter l'effet Rotary

Les boutons « ROTARY SOUND » **ON/OFF** et **SLOW/FAST** permettent de piloter l'effet Rotary s'il est assigné au processeur MFX du Live Set.

- 1. Assignez d'abord l'effet "21: Rotary" ou "22: VK-Rotary" au processeur MFX du Live Set (§ 2.6.2.3 ci-dessous).
- 2. bouton « ROTARY SOUND » **ON/OFF**. L'effet Rotary est activé et le bouton s'allume.



- 3. bouton "ROTARY SOUND" **SLOW/FAST**. La vitesse de l'effet Rotary change.



L'effet Rotary peut avoir deux vitesses : "SLOW" et "FAST".

Bouton « ROTARY SOUND » SLOW / FAST	Explication
Éteint (SLOW)	Effet produit quand le haut-parleur rotatif tourne lentement
Allumé (FAST)	Effet produit quand le haut-parleur rotatif tourne rapidement

Lorsque vous changez la vitesse de l'effet Rotary de "SLOW" à "FAST", la modulation accélère progressivement et quand vous passez de "FAST" à "SLOW", elle ralentit.

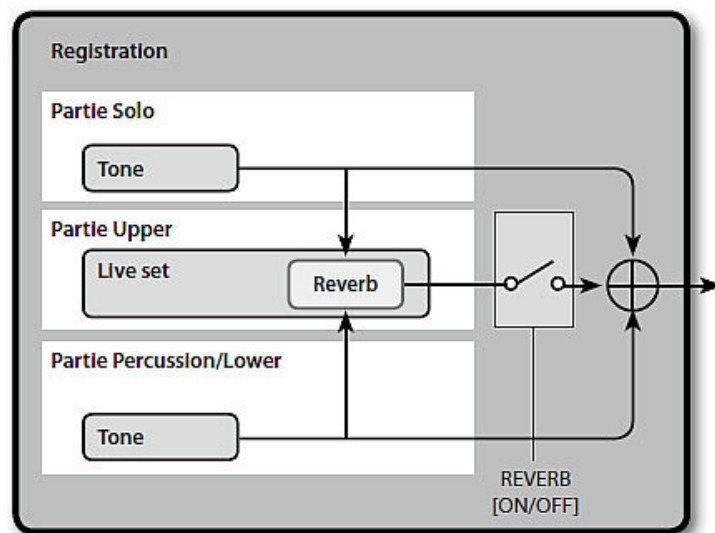
2.5.9.2 Piloter la réverbération

Le bouton **REVERB** active/coupe simultanément la réverbération du Live Set et celle partagée par les parties Solo et Percussion.

Si vous voulez couper la réverbération en permanence, utilisez le bouton « VOLUME » **REVERB**.



L'illustration ci-dessous montre comment le bouton **REVERB** fonctionne.



Nota : L'état du bouton **REVERB** n'est pas sauvegardé. Il est automatiquement activé lors de la mise sous tension

2.6 Edition des sons

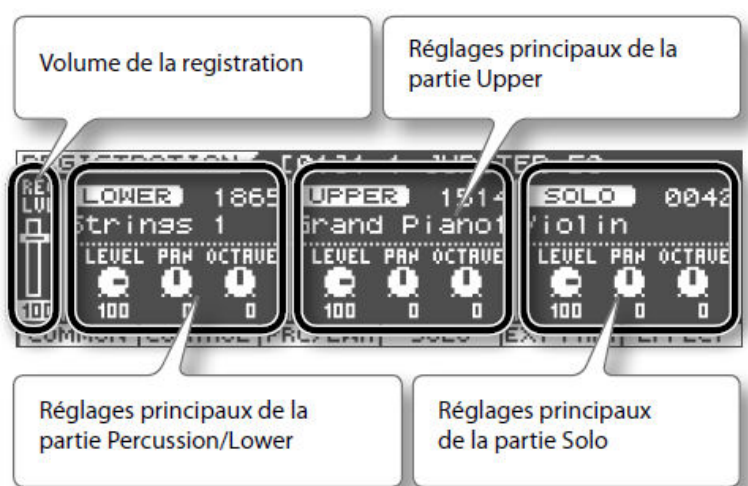
2.6.1 Modifier une registration

Une registration contient les sons sélectionnés pour chaque partie ainsi que des réglages liés au jeu.

La page “REGISTRATION” (§ 2.4.3 ci-dessus) affiche des informations de base sur la registration sélectionnée.

REFERENCE

- Pour en savoir plus sur les opérations de base, voyez “Page ‘REGISTRATION’” (§ 2.4.3 ci-dessus).
- Pour une liste de tous les paramètres, téléchargez le “JUPITER-50 Guide des paramètres” (fichier PDF) du JUPITER-50 dans la liste des modes d’emploi du site web Roland <http://www.roland.com/support/en/>.



La registration sauvegarde les réglages suivants.

Affichage	Onglet	Explication
REGISTRATION COMMON	Réglages communs à toute la registration	
	GENERAL	Niveau de la registration Tempo Réglages de transposition, octave
	ARP	Arpégiateur
	HARMONY	Harmony Intelligence
REGISTRATION CONTROL	Réglages de contrôleurs	
	KBD	Division (Split)
	PEDAL	Assignment des pédales
	D-BEAM	Assignment du contrôleur D BEAM
	KNOB	Assignations des commandes CUTOFF/C1 et RESONANCE/C2
	S1/S2	Assignment des boutons S1 / S2
	CTRL SW	Données de pilotage et autres envoyées aux parties

Affichage	Onglet	Explication
REGISTRATION PERC/LOWER EDIT	Réglages pour la partie Percussion/Lower	
	PITCH	Hauteur
	OUTPUT	Tone, pan, volume et niveau d'envoi à la réverb
	KBD	Plage de clavier
	OFFSET	Valeurs d'ajustement du filtre et de l'enveloppe
	VIBRATO	Vibrato
	VELOCITY	Dynamique
	MISC	Commutateur Mono/Poly Legato
	RX FLTR	Données de pilotage reçues par chaque partie
	MODIFY	Ajustement du Tone (quand "Manual Percussion" ou "Drum" est sélectionné) Affichage Onglet Explication
REGISTRATION SOLO EDIT	Réglages pour la partie Solo	
	PITCH	Hauteur
	OUTPUT	Tone, pan, volume et niveau d'envoi à la réverb
	KBD	Plage de clavier
	OFFSET	Valeurs d'ajustement du filtre et de l'enveloppe
	VIBRATO	Vibrato
	VELOCITY	Dynamique
	MISC	Commutateur Mono/Poly Legato
	RX FLTR	Données de pilotage reçues par chaque partie etc.
	REGISTRATION EXT PART	CH1~4
CH5~8		
CH9~12		
CH13~16		
REGISTRATION EFFECT	Effets pour les parties Percussion/Lower et Solo	
	LIVE EFX	Effet assigné au Live Set

2.6.1.1 Sauvegarder une registration

Les modifications apportées à une registration sont perdues lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver vos changements, sauvegardez la registration.

Remarque : Quand vous sauvegardez vos données ("Write"), les données de la mémoire de destination sont remplacées par les nouvelles.

REFERENCE

Pour en savoir plus sur la structure d'une registration, voyez "Structure des registrations" (§ 1.2.5.1 ci-dessus).

- 1. A la page "REGISTRATION" (§ 2.4.3 ci-dessus), appuyez sur le bouton **WRITE**.



La page “REGISTRATION WRITE” apparaît. Le bouton **WRITE** s’allume et les boutons de registration clignotent.

- 2. Amenez le curseur à l’endroit illustré et sélectionnez la mémoire de destination.



Nota : utiliser les boutons de registration **1** à **4** pour spécifier directement la mémoire de destination.

- 3. bouton **F6** (WRITE). Le message “Are you sure?” apparaît.
- 4. Pour sauvegarder les données, appuyez sur **F5** (OK). Le message “Completed!” apparaît.

La registration a été sauvegardée.

Remarque : Ne coupez jamais l’alimentation durant la sauvegarde de données.

2.6.1.1.1 Annuler la sauvegarde d’une registration

Vous pouvez annuler la sauvegarde d’une registration d’une des façons suivantes.

- bouton **EXIT**
- ou
- bouton **WRITE**

2.6.1.1.2 Nommer une registration

bouton **F5** (RENAME) à l’étape 2.

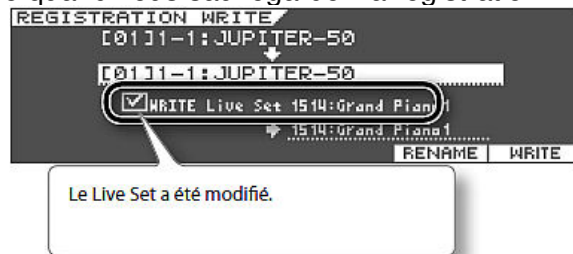
La page “REGISTRATION NAME” apparaît.



Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez "Attribuer un nom" (§ 2.3.6 ci-dessus).

2.6.1.1.3 Si la page suivante apparaît lors de la sauvegarde

Si les réglages du Live Set ont été modifiés, la case à gauche du nom du Live Set est automatiquement cochée quand vous sauvegardez la registration.



Vous avez la possibilité de sauvegarder le Live Set modifié en même temps que la registration.

Nota : Si vous sauvegardez sans cocher cette case, seule la registration est sauvegardée. Les Live Sets que vous avez édités gardent leur état modifié mais ne sont pas sauvegardés.

- 1. Si vous voulez sauvegarder le Live Set dans une mémoire particulière, amenez le curseur à la position illustrée et sélectionnez le numéro de la mémoire voulue.



Pour remplacer le Live Set actuel, passez à l'étape suivante sans changer de mémoire de destination.

- 2. bouton **F6** (WRITE). Le message "Are you sure?" apparaît.
- 3. Pour sauvegarder les données, appuyez sur **F5** (OK). Le message "Completed!" apparaît.

2.6.1.2 Initialiser une registration

Vous pouvez initialiser la registration sélectionnée.

Nota :

- L'initialisation de la registration affecte les données se trouvant dans la zone temporaire (§ 2.1.2.1 ci-dessus).
- Pour ramener les paramètres de tous les sons à leur réglage d'usine, utilisez la fonction "Factory Reset" (§ 2.8.4 ci-dessous).

Procédure :

- 1. A la page "Menu" (§ 2.4.2 ci-dessus), choisissez "Initialize" "Registration". Le message "Are you sure?" apparaît.

- 2. bouton **F5** (OK).

Nota : A la page "REGISTRATION", vous pouvez aussi initialiser la registration en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en appuyant sur le bouton **F6** (INIT).

2.6.2 Modifier un Live Set

Vous pouvez éditer un Live Set en assignant d'autres Tones au Live Set et en utilisant des valeurs de décalage pour modifier les réglages de chaque Tone.

La page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus) affiche des informations de base sur le Live Set sélectionné.

REFERENCE

- Pour en savoir plus sur les opérations de base, voyez "Page 'LIVE SET (UPPER)'" (§ 2.4.4 ci-dessus).
- Pour une liste de tous les paramètres, téléchargez le "JUPITER-50 Guide des paramètres" (fichier PDF) du JUPITER-50 dans la liste des modes d'emploi du site web Roland (<http://www.roland.com/support/en/>).

Les paramètres suivants sont sauvegardés dans un Live Set.

Affichage	Onglet	Explication
LIVE SET COMMON		Réglages communs à tout le Live Set • Nom du Live Set, catégorie du Live Set • Volume • Filtre • Verrouillage de phase etc
LIVE SET LAYER		Réglages pour chaque couche
	LV&PAN	Couche, activation/coupure Volume Pan
	KBD	Plage de clavier
	EFXSEND	Destination du signal de sortie de la couche et niveau d'envoi
	PITCH	Hauteur
	VIBRATO	Vibrato
	OFFSET	Valeurs d'ajustement du filtre et de l'enveloppe
	VELOCITY	Dynamique
	MISC	Commutateur Mono/Poly Legato
	RX FLTR 1	Données de pilotage reçues par chaque couche
	RX FLTR 2	
LIVE SET EFFECTS		Réglages 'MFX'
	MFX1	Destination du signal de sortie de la couche et niveau d'envoi Niveau d'envoi au MFX
	MFX2	Sélection du type de multi-effet (MFX)
	MFX3	Activation/coupure du MFX Volume du MFX
	MFX4	Réglages MFX, réglages de réverbération Niveaux d'envoi du Tone à la réverb et du processeur MFX à la réverb etc.

Affichage	Onglet	Explication
	REVERB	Réglages 'Reverb
	SWITCH	Activation/coupage du MFX
TONE MODIFY	Réglages d'ajustement ("offset") pour chaque couche	
	Pour un Tone SuperNATURAL Synth • Pitch • Filter • Amp • LFO • Modulation • Portamento, etc	
	Pour un Tone SuperNATURAL Acoustic • Noise level • Variation, etc	
TONE BLENDER	Réglages de la fonction 'Tone Blender'	
	SET SRC	Transforme les valeurs actuelles en valeurs initiales (les paramètres du Live Set sont mis à jour)
	SHUFFLE	Réglage aléatoire des valeurs de destination
	UNDO	Rétablit l'état original des valeurs de destination qui ont été ajustées de façon aléatoire quand vous avez appuyé sur F2 (SHUFFLE)
	RESET	Ramène les valeurs de destination aux valeurs initiales

Astuces pour éditer un Live Set

Une registration est constituée de ces 3 parties :

L'édition est plus facile si vous n'écoutez que la partie « Upper » (activez le bouton de cette partie) (§ 2.5.2.4 ci-dessus).

Editer les Tones

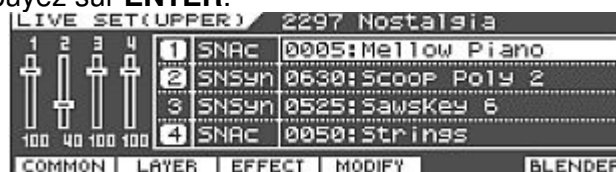
En appuyant sur le bouton **F4** (MODIFY) à la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus), vous pouvez modifier le Tone assigné à la couche (la page "LIVE SET TONE MODIFY" apparaît).



Pour en savoir plus, voyez "Modifier les Tones assignés à une couche (Tone Modify)" (§ 2.6.2.5 ci-dessous).

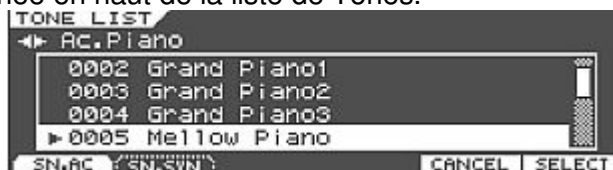
2.6.2.1 Changer les Tones d'un Live Set

- 1. A la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus) amenez le curseur sur le nom du Tone et appuyez sur **ENTER**.



La page "TONE LIST" apparaît.

- 2. Choisissez un autre Tone puis appuyez sur le bouton **ENTER**. La catégorie de Tones est affichée en haut de la liste de Tones.

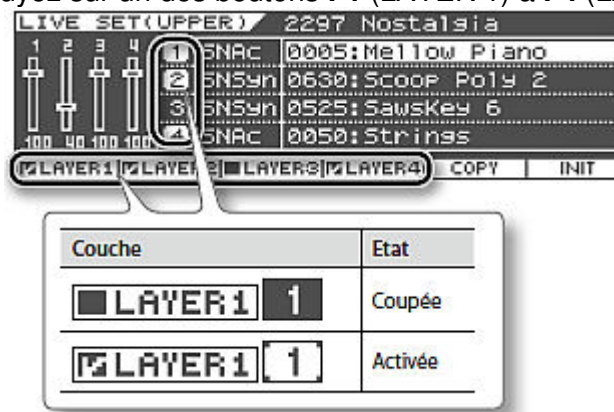


Le Tone est remplacé.

Nota : Le Tone SuperNATURAL Acoustic "0028: TW Organ" ne peut être assigné qu'à la couche 1.

2.6.2.2 Activer/couper une couche et régler le volume

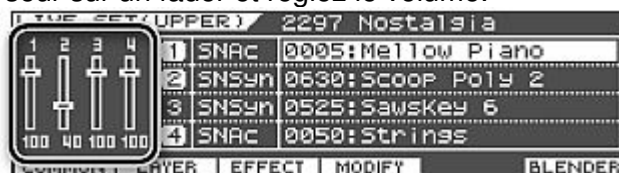
- 1. A la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus), maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur un des boutons **F1** (LAYER 1) à **F4** (LAYER 4).



En maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en appuyant sur un bouton **F1** à **F4**, vous pouvez activer/couper la couche correspondante.

Nota : Vous pouvez aussi amener le curseur sur la couche à activer/couper et utiliser la molette pour l'activer ou la couper.

- 2. Amenez le curseur sur un fader et réglez le volume.



2.6.2.3 Changer le MFX (multi-effets)

Chaque Live Set contient 4 processeurs MFX (multi-effets).

La page "LIVE SET EFFECTS" permet de changer les réglages MFX.

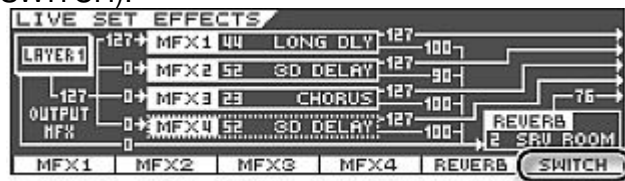
- 1. A la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F3** (EFFECT).

- 2. Amenez le curseur sur le processeur MFX à modifier et changez de type d'effet avec la molette.



2.6.2.3.1 Activer/couper un MFX

- A la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F3** (EFFECT).
- 2. bouton **F6** (SWITCH).

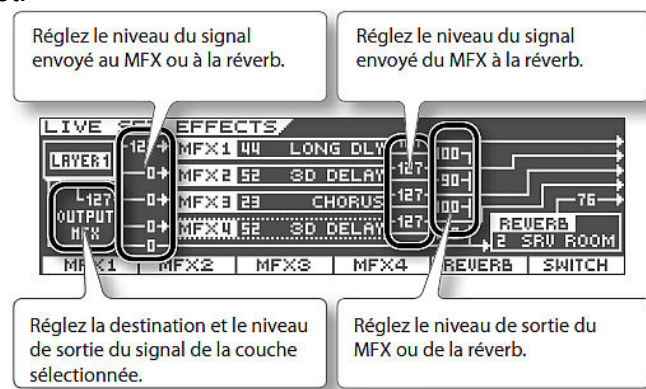


La fenêtre "EFFECT SWITCH" apparaît.

- 3. boutons **F1** (MFX 1) à **F5** (REVERB) pour activer/couper chaque effet. Chaque pression sur le bouton active et coupe alternativement l'effet.
- 4. Pour fermer la fenêtre, appuyez sur le bouton **F6** (CLOSE) ou **EXIT**. Vous retournez à la page "LIVE SET EFFECTS".

2.6.2.4 Régler les niveaux d'envoi aux effets et les niveaux de sortie des effets

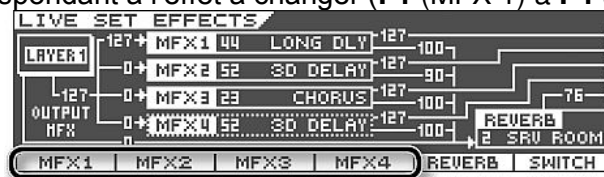
Vous pouvez régler le niveau du signal de chaque couche envoyé au MFX et le niveau de sortie du signal d'effet.



2.6.2.4.1 Editer le MFX

Pour modifier les réglages du MFX, affichez la page de réglages MFX.

- 1. A la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F3** (EFFECT).
- 2. bouton correspondant à l'effet à changer (**F1** (MFX 1) à **F4** (MFX 4)).



La page de paramètres MFX apparaît.

Utilisez les boutons **F1** (MFX 1) à **F4** (MFX 4) pour changer de page.

- 3. Modifiez les réglages du MFX.



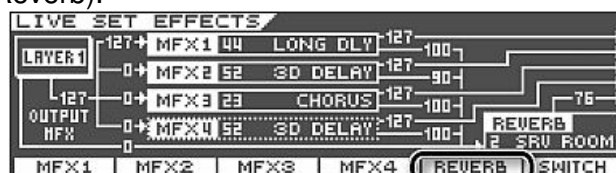
A la page d'édition du MFX, vous pouvez appuyer sur **F5** (CTRL) pour afficher la page de réglage du pilotage du MFX.

Pour en savoir plus sur les paramètres du MFX, voyez la liste de paramètres dans le manuel en format PDF.

2.6.2.4.2 Régler la réverbération

Pour modifier les réglages de réverbération, affichez la page de paramètres "Reverb".

- 1. A la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F3** (EFFECT).
- 2. bouton **F5** (Reverb).



La page de paramètres "Reverb" apparaît.

- 3. Modifiez les réglages de réverbération.



Les paramètres disponibles varient selon le type d'effet sélectionné.

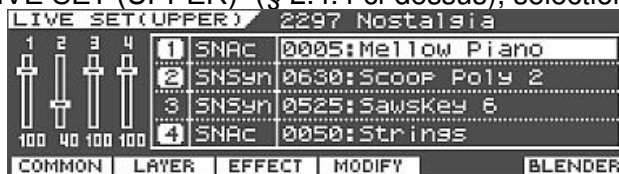
Pour en savoir plus sur les paramètres "Reverb", voyez la liste de paramètres dans le manuel en format PDF.

2.6.2.5 Modifier les Tones assignés à une couche (Tone Modify)

Vous pouvez modifier le son de chaque couche.

Vous pouvez éditer des paramètres spécifiques pour chaque son (paramètres “Modify” et paramètres “Offset”).

- 1. A la page “LIVE SET (UPPER)” (§ 2.4.4 ci-dessus), sélectionnez le Tone à éditer.



- 2. bouton **F4** (MODIFY).



La page “LIVE SET TONE MODIFY” apparaît.

- 3. Modifiez le Tone.

Exemple d’affichage pour un Tone SuperNATURAL Acoustic



Exemple d’affichage pour un Tone SuperNATURAL Synth

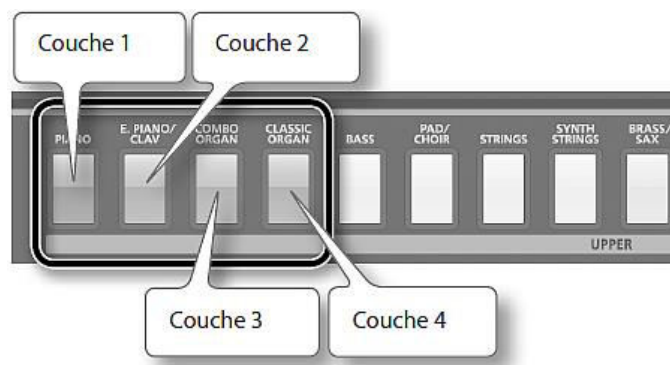


REFERENCE

Pour en savoir plus sur les réglages des Tones SuperNATURAL Acoustic, voir “Liste des paramètres” (§ 2.10.1 ci-dessous).

Pour plus de détail sur le réglage des Tones SuperNATURAL Synth, voir le paragraphe “Liste des paramètres” 2.10.1.1 ci-dessous, ajouté avec la mise à jour du firmware.

Nota : A partir de la page principale, vous pouvez aussi afficher la page “TONE MODIFY” en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en appuyant sur un des boutons suivants.



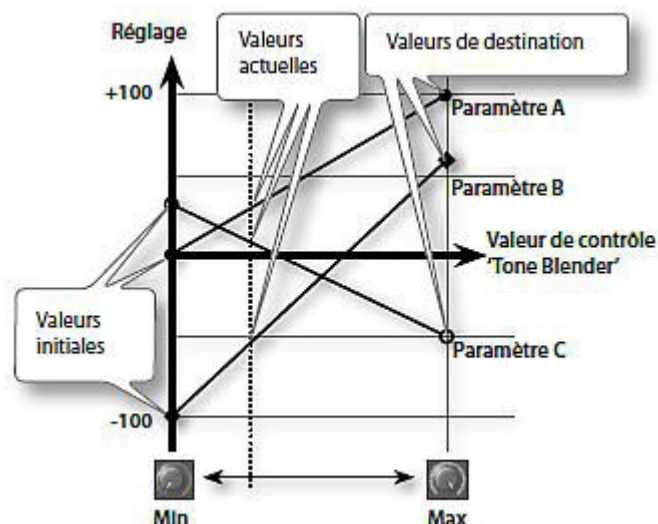
2.6.2.6 Régler plusieurs paramètres du Live Set simultanément (Tone Blender)

La fonction “Tone Blender” vous permet de passer des valeurs initiales (les valeurs des paramètres du Live Set sélectionné) aux valeurs de destination (réglables comme bon vous semble) en tournant simplement la commande **RESONANCE/C2**.

Vous pouvez utiliser la fonction “Tone Blender” pour changer le son de façon considérable en tournant simplement une commande puis sauvegarder le résultat dans un nouveau Live Set.

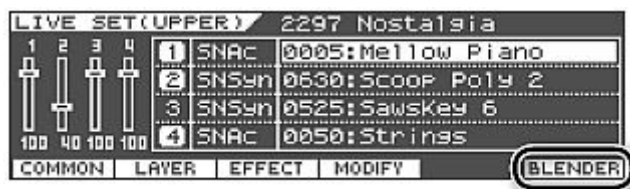
Exemple

Valeur de contrôle ‘Tone Blender’	Paramètre A	Paramètre B	Paramètre C
Min	0	-100	30
Max	100	60	-50



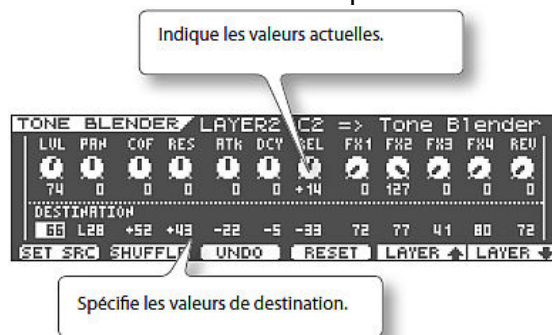
Nota : Les paramètres suivants du Live Set peuvent être réglés avec le “Tone Blender” : Level, Pan, Cutoff, Resonance, Attack, Delay, Release, MFX 1~4 Send Level et Reverb Send Level.

- 1. A la page “LIVE SET (UPPER)” (2.4.4 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F6** (BLENDER).



La page “LIVE SET TONE BLENDER” apparaît.

- 2. Réglez les valeurs de destination dans la partie inférieure de l’écran.



Bouton	Explication
F1 (SET SRC)	Transforme les valeurs actuelles en valeurs initiales (les paramètres du Live Set sont mis à jour)
F2 (SHUFFLE)	Réglage aléatoire des valeurs de destination
F3 (UNDO)	Rétablit l’état original des valeurs de destination qui ont été ajustées de façon aléatoire quand vous avez appuyé sur F2 (SHUFFLE)
F4 (RESET)	Ramène les valeurs de destination aux valeurs initiales
F5 (LAYER)	Change de couche (1~4)
F6 (LAYER)	

Nota :

- Pour en savoir plus sur le bouton **F1** (SET SRC), voyez la section “Sauvegarder le son créé avec ‘Tone Blender’” (§ 2.6.2.6.1.1 ci-dessous).
- Après avoir appuyé sur le bouton **F2** (SHUFFLE), vous appuyer le bouton **F3** (UNDO SHUFFLE) pour rétablir les valeurs de destination en vigueur avant que d’actionner le bouton **F2** (SHUFFLE).
- 3. Tournez la commande **RESONANCE/C2**. Le réglage des paramètres du Live Set change sur une plage comprise entre les valeurs source et de destination.
- Nota : En sauvegardant le Live Set dans cet état, vous sauvegardez les valeurs initiales et les valeurs de destination.
- Cependant, les valeurs actuelles (le son que vous entendez actuellement) ne sont pas sauvegardées.
- Pour sauvegarder le son audible actuellement, voyez “Sauvegarder le son créé avec ‘Tone Blender’” (§ 2.6.2.6.1.1 ci-dessous).

2.6.2.6.1 Autres utilisations de 'Tone Blender'

2.6.2.6.1.1 Sauvegarder le son créé avec 'Tone Blender'

Après avoir trouvé un son qui vous plaît avec la molette, vous pouvez le sauvegarder tel quel sous forme de Live Set.

- 1. molette pour obtenir le son qu'il vous faut puis appuyez sur le bouton **F1** (SET SRC).
Les réglages du son produit par la fonction "Tone Blender" servent de réglages initiaux pour le nouveau Live Set.
- 2. Sauvegardez le Live Set (§ 2.6.2.7 ci-dessous). Le son actuel est sauvegardé sous forme de Live Set. Lorsque vous sélectionnez ce Live Set, vous entendez le son créé par la fonction "Tone Blender".

2.6.2.6.1.2 Piloter le 'Tone Blender' avec le contrôleur D-BEAM

- 1. A la page "REGISTRATION" (§ 2.4.3 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F2** (CONTROL).
- 2. bouton **F3** (D BEAM).
- 3. Réglez le paramètre "D BEAM Assign" sur "CC79 (Tone Blender)".
Vous pouvez alors piloter le "Tone Blender" avec le contrôleur D BEAM.

2.6.2.7 Sauvegarder un Live Set

Les modifications apportées au Live Set sont perdues quand vous mettez l'instrument hors tension ou sélectionnez un autre Live Set.

Si vous voulez conserver votre Live Set modifié, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur.

Remarque : Quand vous sauvegardez vos données, les données de la mémoire de destination sont remplacées par les nouvelles.

- 1. A la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus), appuyez sur le bouton **WRITE**.



La page "LIVE SET WRITE" apparaît.

- 2. Amenez le curseur sur la mémoire de destination et utilisez la molette ou les boutons **DEC** / **INC** pour changer la mémoire de destination.



- 3. bouton **F6** (WRITE). Le message "Are you sure?" apparaît.
- 4. bouton **F5** (OK) pour sauvegarder le Live Set. L'écran affiche alors "Completed!". Le Live Set est sauvegardé dans la mémoire que vous avez choisie.

Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.

2.6.2.7.1 Annuler la sauvegarde d'un Live Set

- bouton **EXIT**
- ou
- bouton **WRITE**.

Nommer un Live Set

Pour renommer le Live Set, appuyez sur le bouton **F5** (RENAME) à l'étape 2. La page "LIVE SET NAME" apparaît.



Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez "Attribuer un nom" (§ 2.3.6 ci-dessus)

2.6.2.8 Initialiser un Live Set

Vous pouvez initialiser le Live Set sélectionné.

Nota :

- L'initialisation du Live Set affecte les données se trouvant dans la zone temporaire (§ 2.1.2.1 ci-dessus).
- Pour ramener les paramètres de tous les sons à leur réglage d'usine, utilisez la fonction "Factory Reset" (§ 2.8.4 ci-dessous).

Procédure :

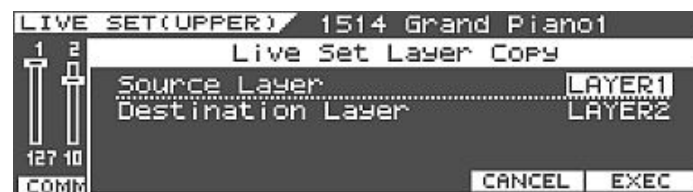
- 1. A la page "Menu" (§ 2.4.2 ci-dessus), sélectionnez "Initialize" "Live Set". Le message "Are you sure?" apparaît.
- 2. bouton **F5** (OK).

Nota : A la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus), vous pouvez aussi initialiser le Live Set en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en appuyant sur le bouton **F6** (INIT).

2.6.2.9 Copier une couche

Vous pouvez copier les données d'une couche dans une autre couche. Cela vous permet de créer facilement une variation à partir des réglages d'une couche.

- 1. A la page "LIVE SET (UPPER)" (§ 2.4.4 ci-dessus), maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton **F5** (COPY).



- 2. Sous "Source", sélectionnez la couche à copier. Sous "Destination", entrez la couche de destination.

Nota : Quand vous copiez une couche, les réglages de la couche de destination sont remplacés par les réglages de la couche source.

- 3. bouton **F6** (EXEC). Le message "Are you sure?" apparaît.
- 4. bouton **F5** (OK). Les données de la source sont copiées dans la mémoire de destination.

2.7 Autres fonctions

2.7.1 Utiliser le lecteur/enregistreur sur mémoire USB

Le lecteur/enregistreur de morceaux sur mémoire USB peut lire des fichiers audio (WAV, MP3, AIFF) que vous avez copiés d'un ordinateur sur clé USB.

Il permet aussi d'enregistrer sur clé USB ce que vous jouez sur le clavier.

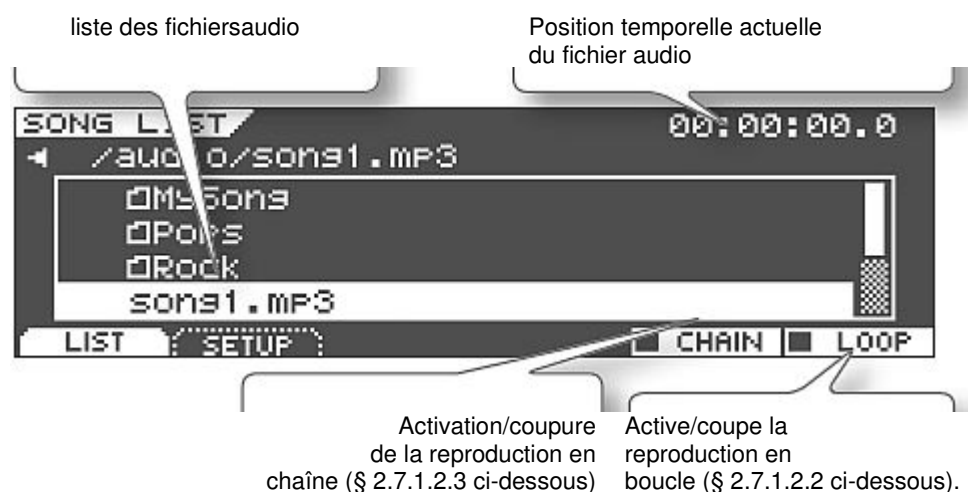
Remarque :

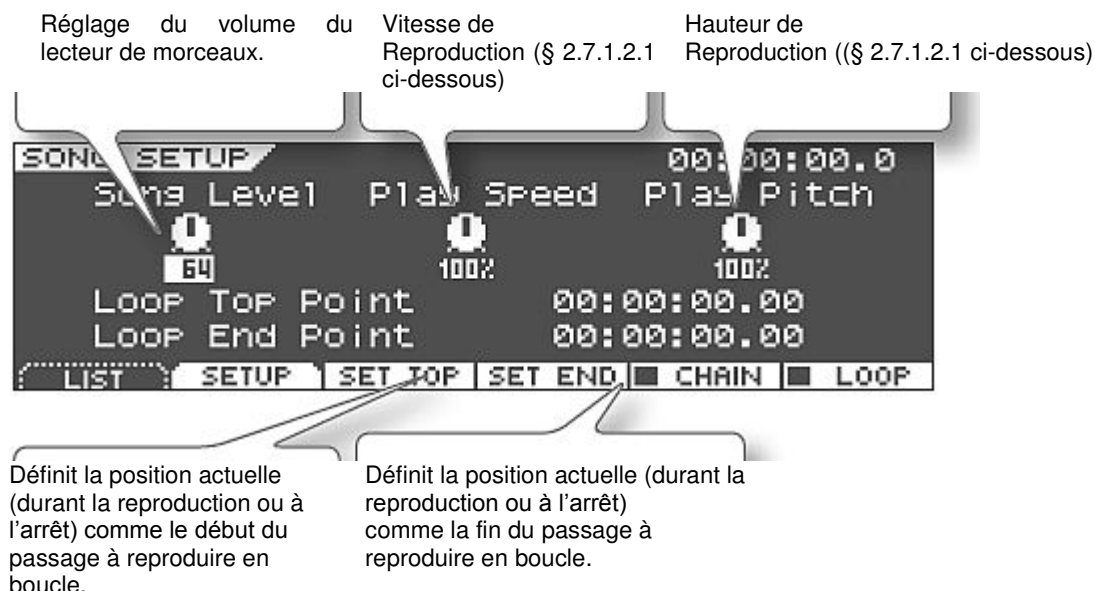
- Ne branchez et ne débranchez jamais de mémoire USB tant que l'appareil est sous tension. Vous risqueriez de corrompre les données de l'appareil ou de la mémoire USB.
- Roland recommande uniquement les clés USB Roland, et ne garantit pas une opération correcte avec une autre marque.
- **Ne branchez rien d'autre qu'une mémoire (clé) USB à la prise USB MEMORY.** On serait effectivement tenté d'y brancher une lampe LED USB.

Nota : Si la mémoire USB contient de nombreux fichiers de morceaux, la lecture du support peut prendre un certain temps.

2.7.1.1 Opérations de base à la page 'SONG'

- Bouton **SONG**, pour faire apparaître la page "SONG LIST" ou "SONG SETUP".
- boutons **F1** (LIST) et **F2** (SETUP) pour changer de page.
 - o page "SONG LIST" : pour sélectionner un fichier audio à reproduire.
 - o page "SONG SETUP" : pour effectuer des réglages pour la reproduction.





Nota : Copiez vos fichiers audio (WAV, MP3, AIFF) dans le dossier principal (au niveau hiérarchique le plus élevé) de votre mémoire USB ou créez un dossier sur votre clé USB et copiez-y les fichiers. Pour en savoir davantage sur les dossiers sur mémoire USB, voyez paragraphe 2.1.2.4 ci-dessus.

2.7.1.2 Reproduction

Voici comment reproduire des fichiers audio sur mémoire USB.

- 1. bouton **SONG**.



La page "SONG LIST" apparaît. Elle affiche une liste des fichiers audio se trouvant sur la mémoire USB.

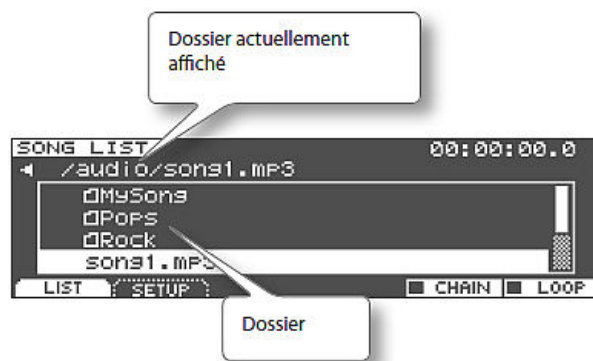
Quand la page "SONG SETUP" est affichée, vous pouvez appuyer sur le bouton **F1** (LIST) pour afficher la page "SONG LIST".

Nota : Si un nom de fichier ou de dossier contient des caractères à deux octets (caractères japonais, p.ex.), ces derniers ne sont pas affichés correctement.

- 2. Choisissez un fichier audio avec la molette ou les boutons **DEC / INC**.

Nota :

- Pour afficher les fichiers au sein d'un dossier, sélectionnez ce dossier puis appuyez sur le bouton **▶** ou **ENTER**.
- Le dossier ouvert est affiché dans le haut de la liste. Pour retourner au niveau supérieur, appuyez sur le bouton de curseur **◀**.



- 3. bouton ► (PLAY). La reproduction du fichier audio sélectionné démarre.
 - o bouton ■ (STOP) pour arrêter la lecture, puis Si vous appuyez une fois de plus sur ► (PLAY), la reproduction reprend là où elle s'était arrêtée.
 - o |◀ pour revenir au début du fichier audio.
 - o Maintenez ◀◀ enfoncé pour reculer dans le fichier audio.
 - o Maintenez ►► enfoncé pour avancer rapidement dans le fichier audio.

Fichiers audio pouvant être reproduits

MP3	
Format	MPEG-1 audio layer 3
Fréquence d'échantillonnage	44.1kHz
Débit	32k, 40k, 48k, 56k, 64k, 80k, 96k, 112k, 128k, 160k, 192k, 224k, 256k, 320 kbps/VBR (débit variable)
WAV, AIFF	
Fréquence d'échantillonnage	44.1kHz, 48kHz, 96kHz
Résolution	8, 16, 24 bit

Prudence lors de la lecture de fichiers audio

La lecture d'un fichier MP3 ou le changement de tempo de lecture d'un fichier audio impose une charge très lourde au processeur du JUPITER-50 et, dans certains cas, il peut arriver qu'il se révèle incapable de traiter complètement toutes les données de jeu du clavier.

Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en effectuant les opérations suivantes.

- Utilisez des données en format WAV et non MP3.
- Ramenez le tempo du morceau à son réglage original (100%).

2.7.1.2.1 Changer la vitesse ou la hauteur de la reproduction

- 1. A la page "SONG" (§ 2.4.5 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F2** (SETUP).
- 2. Changer la vitesse ou la hauteur de la reproduction

Paramètre	Réglage	Explication
Play Speed	75~125 [%]	Change la vitesse de reproduction
Play Pitch	30~170 [%]	Change la hauteur de reproduction

2.7.1.2.2 Mise en boucle d'une plage spécifique

Vous pouvez définir une plage au sein d'un fichier audio et la reproduire en boucle ("Loop").

- 1. A la page "SONG" (§ 2.4.5 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F6** (LOOP). La reproduction en boucle est activée et la case est cochée.
- 2. Utilisez une des méthodes suivantes pour définir le début et la fin de la plage à reproduire en boucle.
 - Utilisez "Loop Top Point" pour définir le début et "Loop End Point" pour définir la fin de la plage. La valeur est exprimée en heures: minutes: secondes. 1/100èmes de seconde.
 - Lancez la reproduction
 - **F3** (SET TOP) au début du passage à reproduire en boucle
 - **F4** (SET END) à la fin du passage.
 - Nota : Avec un fichier MP3, les positions utilisées pour le début ou la fin de la boucle peuvent être légèrement décalées par rapport aux positions définies.
 - 3. bouton ► (PLAY). La plage située entre les points "Loop Top Point" (début) et "Loop End Point" (fin) est reproduite en boucle.
 - 4. bouton **F6** (LOOP) pour arrêter la reproduction en boucle. La reproduction en boucle est arrêtée et la case est désélectionnée.

Nota : Il est impossible de reproduire une plage en boucle si la fonction "Chain Play" est activée.

2.7.1.2.3 Reproduction en chaîne (Chain Play)

Vous pouvez reproduire consécutivement tous les fichiers audio d'un dossier.

- 1. A la page "SONG" (§ 2.4.5 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F5** (CHAIN). La reproduction en chaîne est activée et la case est cochée.
- 2. bouton ► (PLAY). La reproduction des fichiers audio démarre. Quand un morceau se termine, le suivant démarre.

Nota :

- Les fichiers audio sont reproduits dans l'ordre de la liste de fichiers audio. Le symbole "N►" indique le morceau suivant ("next").
- En cours de reproduction, vous pouvez changer le morceau suivant en amenant le curseur sur un autre fichier audio (le symbole "N►" se déplace).



- 3. bouton **F5** (CHAIN) pour désactiver la reproduction en chaîne. La reproduction en chaîne est arrêtée et la case est désélectionnée.
- Nota :
 - o La reproduction en chaîne est automatiquement coupée si vous appuyez sur le bouton ■ (STOP).
 - o Quand la reproduction en chaîne est activée, vous pouvez activer "Loop Switch" pour reproduire les fichiers audio du dossier en boucle. Lorsque tous les fichiers audio ont été joués, la reproduction recommence à partir du premier.

2.7.1.2.4 Créer un dossier

Vous pouvez créer un dossier au sein du dossier sélectionné. A titre d'exemple, nous allons créer un dossier au sein du dossier audio créé sur ordinateur.

- 1. A la page "SONG LIST", amenez le curseur sur le dossier audio et appuyez sur le bouton de curseur ► (§ 2.7.1.2 ci-dessus). Le contenu du dossier audio s'affiche.
- 2. Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton **F1** (CREATE).



La page "Create Folder" apparaît.

- 3. Donnez un nom au dossier. Pour en savoir plus sur l'entrée d'un nom, voyez "Attribuer un nom" (§ 2.3.6 ci-dessus).
- 4. bouton **F6** (EXEC). Le message "Create Folder Completed !" apparaît: un dossier a été créé.

Nota : Il est impossible de créer des dossiers à plus de sept niveaux dans la hiérarchie (niveau principal compris).

2.7.1.2.5 Supprimer un fichier audio ou un dossier

Remarque : Quand un fichier audio ou un dossier a été supprimé, il est irrécupérable. Veillez à ne pas supprimer de données importantes.

Nota : Vous ne pouvez pas supprimer un dossier qui contient des fichiers. Pour pouvoir supprimer un tel fichier, il faut d'abord supprimer tous les fichiers qu'il contient.

- 1. A la page "SONG LIST" (§ 2.7.1.1 ci-dessus), sélectionnez le fichier audio ou le dossier à supprimer.
- 2. Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton **F2** (DELETE). Le message "Are you sure?" apparaît.
- 3. bouton **F5** (OK) Pour effectuer l'opération. Le message "Delete Song/Folder Completed!" apparaît et indique que le fichier audio ou le dossier a été supprimé.

2.7.1.2.6 Renommer un fichier audio ou un dossier

- A la page "SONG LIST" (§ 2.7.1.1 ci-dessus), sélectionnez le fichier audio ou le dossier à supprimer.
- 2. bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton **F3** (RENAME). La page "RENAME SONG/FOLDER" apparaît.
- 3. Entrez le nom. Pour en savoir plus sur l'entrée d'un nom, voyez "Attribuer un nom" (§ 2.3.6 ci-dessus).
- 4. bouton **F6** (EXEC). Le message "Rename Song/Folder Completed!" apparaît et indique que le fichier audio ou le dossier a été renommé.

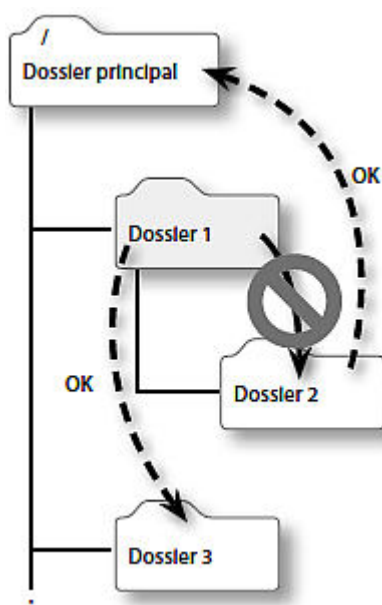
2.7.1.2.7 Déplacer un fichier audio ou un dossier

- 1. A la page "SONG LIST" (§ 2.7.1.1 ci-dessus), sélectionnez le fichier audio ou le dossier à déplacer.
- 2. Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton **F4** (MOVE). La page "Move Folder Select" apparaît.



- 3. Amenez le curseur sur le dossier de destination puis appuyez sur le bouton de curseur ► pour afficher le contenu de ce dossier (2.7.1.2 ci-dessus).

Nota : Il est impossible de choisir un sous-dossier (dossier 2) comme dossier de destination pour le dossier à déplacer (dossier 1).



- 4. bouton **F6** (EXEC). Le message “Are you sure?” apparaît.
- 5. bouton **F5** (OK) Pour effectuer l'opération. Le message “Move Song/Folder Completed!” apparaît et indique que le fichier audio ou le dossier a été déplacé.

2.7.1.3 Opérations de base à la page ‘Audio Rec Standby’

Quand vous appuyez sur le bouton **REC**, la page “Audio Rec Standby” apparaît à l'écran. Elle vous permet d'effectuer des réglages pour l'enregistrement.

Dossier/fichier de l'enregistrement

Nom du dossier et du fichier de destination de l'enregistrement.

P.SYNC (Player Sync)

S'il est activé, la lecture de fichier audio démarre en même temps que l'enregistrement.

CNT IN (Count In)

Activez-le si vous voulez un décompte de 2 mesures avant l'enregistrement (le bouton s'allume).

Mode d'enregistrement

Recording Mode	Explication
MIX	Les signaux du clavier, de la prise USB COMPUTER, de la prise AUDIO IN et du lecteur de morceau sur mémoire USB sont enregistrés.
KEYBOARD	Seuls les signaux du clavier sont enregistrés.

Commande REC LEVEL/vumètre
Utilisez la commande REC LEVEL pour régler le niveau d'enregistrement. Réglez-le pour que "CLIP" n'apparaisse pas sur l'indicateur de niveau.

Bouton [Play] (Play)
L'enregistrement débute.

Metronome Beat

Détermine la métrique du métronome.

RENAME

Renomme le fichier de destination de l'enregistrement

FOLDER

Sélection du dossier de destination de l'enregistrement

CLICK

Active/coupe le métronome durant l'enregistrement.

2.7.1.4 Enregistrement

Vous pouvez enregistrer ce que vous jouez sur le clavier sur mémoire flash USB.

Vous pouvez également enregistrer les signaux d'entrée de la prise AUDIO IN et de la prise USB COMPUTER du JUPITER-50.

Remarque : Tant que la page "Audio Rec Standby" est affichée, ne coupez pas l'alimentation du JUPITER-50 et ne branchez/débranchez pas de mémoire USB.

Durant l'enregistrement également, ne coupez pas l'alimentation du JUPITER-50 et ne branchez/débranchez pas de mémoire USB. Si vous le faites, les données risquent d'être corrompues et le contenu de la mémoire peut même être détruit.

- 1. bouton **REC**.



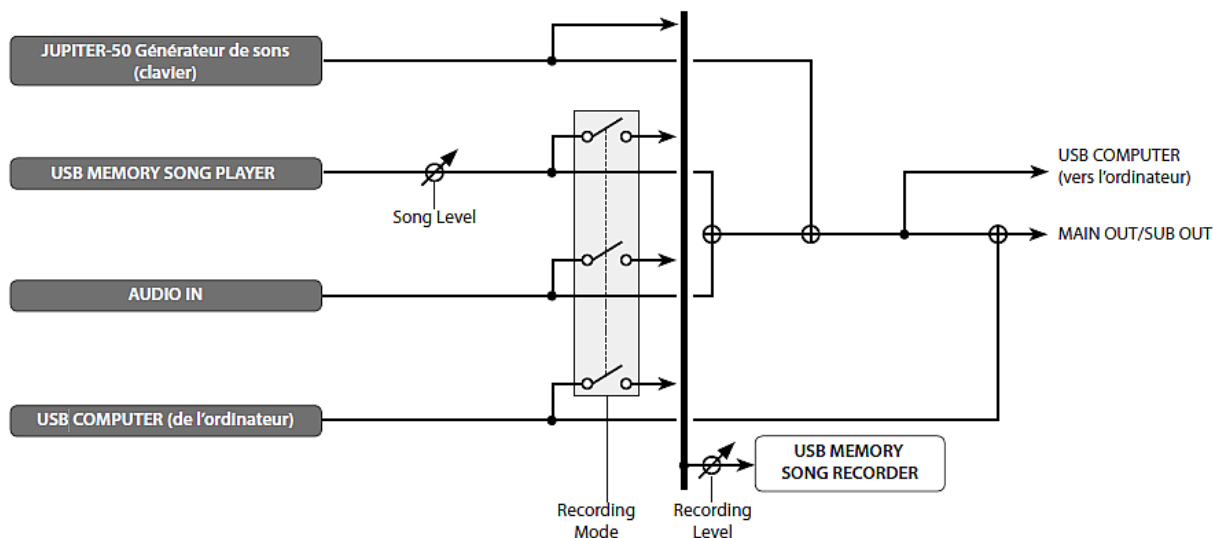
La page "Audio Rec Standby" apparaît.

- 2. Effectuez les réglages d'enregistrement puis appuyez sur le bouton ► (Play). Les boutons **REC** et ► (Play) s'allument et l'enregistrement démarre.
- Nota :
 - o Une minute d'enregistrement nécessite environ 10Mo.
 - o Pour savoir ce qu'il vous reste comme place sur la mémoire USB, voyez "INFORMATION" (§ 2.8.3.1.3 ci-dessous).
- 3. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton ■ (STOP). L'enregistrement s'arrête et le résultat est sauvegardé sur la mémoire flash USB.

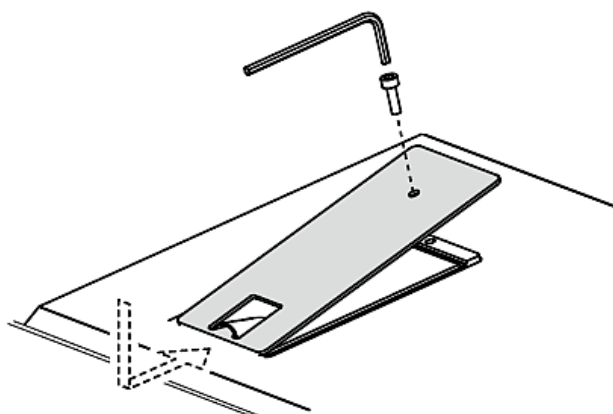
Fichiers audio pouvant être sauvegardés

WAV	
Fréquence d'échantillonnage	44.1kHz
Résolution	16 bits

2.7.1.5 Flux du signal audio



2.7.1.5.1 Utiliser la protection de la mémoire USB



Pour éviter le vol de la mémoire USB branchée à l'appareil, vous pouvez utiliser la protection antivol fournie avec le JUPITER-50.

Remarque :

- Utilisez exclusivement les vis fournies.
- Il vous faut une clé hexagonale pour visser/dévisser les vis. Si vous utilisez un outil non approprié, vous risquez d'endommager la tête des vis.
- Veillez à ne pas serrer les vis de façon excessive. Vous risquez d'endommager la tête des vis et de rendre la clé inutilisable.
- Si vous enlevez les vis, conservez-les hors de portée des enfants pour éviter qu'ils ne les avalent.

2.7.2 Réglages et fonctions pratiques

Affichez la page "UTILITY MENU" pour choisir une fonction ou un paramètre.

2.7.2.1 Procédure de base pour les opérations utilitaires

- 1. A la page “Menu” (§ 2.4.2 ci-dessus), sélectionnez “Utility” et appuyez sur le bouton **ENTER**.



La page “UTILITY MENU” apparaît.

- 2. Sélectionnez l’opération à effectuer et appuyez sur le bouton **ENTER**.

Menu	Explication	§
Backup	Sauvegarde de données utilisateur sur clé USB	2.7.2.3
Restore	Récupération des réglages du JUPITER-50 de la mémoire USB	2.7.2.3.2
Format USB Mem	Formatage de la mémoire flash USB branchée à la prise USB MEMORY	2.7.2.2
Factory Reset	Rétablissement des réglages d’usine du JUPITER-50	2.8.4
Regist Set Exchange	Echange des sets de registrations	2.7.2.4
Reg Move/Exchange	Change l’ordre des registrations ou échange les numéros de deux Registrations	2.7.2.6
Export	Exportation des données de sons du JUPITER-50 sur clé USB	2.7.2.5.1
Import	Importe des données exportées au préalable d’une clé USB dans le JUPITER-50	2.7.2.5.2

2.7.2.2 Formater une mémoire flash USB (Format)

Bien que cela ne soit pas toujours nécessaire, Roland recommande de formater sur le Jupiter les clefs USB de Backup, Restore ou Import. Cette opération initialise la mémoire USB.

- 1. Eteindre le Jupiter et connecter une clé USB à la prise.
- 2. Allumez le JUPITER-50.
- 3. bouton **MENU** pour afficher la fenêtre de menu.



- 4. Sélectionnez « UTILITY » dans la liste, comme indiqué ci-dessus et appuyez sur la touche **ENTER**.
- 5. bouton ► pour sélectionner « Format USB Mem » la page “UTILITY MENU” (§ 2.4.8 ci-dessus), et appuyez sur **ENTER**. Le message “Are you sure?” apparaît.
- 6 Bouton **F5** (OK) pour confirmer le formatage de la clé USB.

Nota : Ne coupez jamais l'alimentation durant le formatage d'une mémoire USB.

2.7.2.3 Archiver tous les réglages (Backup)

Vous pouvez archiver tous les réglages du JUPITER-50 sur mémoire flash USB et charger ces réglages ultérieurement dans la mémoire du JUPITER-50.

Nota : Vous pouvez archiver une série de réglages par mémoire USB.

Remarque :

- L'archivage des réglages remplace les données archivées au préalable sur la mémoire USB. Si vous souhaitez conserver les données archivées sur la mémoire USB, copiez-les sur ordinateur (voyez “Archiver sur ordinateur les données d'une mémoire USB” (§ 2.7.2.3.3 ci-dessous)).
- Ne branchez et ne débranchez jamais de mémoire USB tant que l'appareil est sous tension. Vous risqueriez de corrompre les données de l'appareil ou de la mémoire USB.
- Insérez prudemment la mémoire USB jusqu'au bout: elle doit être correctement branchée.
- Roland préconise uniquement une clef USB de marque Roland, faute de garantir une opération correcte avec une autre marque.
- Ne branchez rien d'autre qu'une mémoire (clé) USB à la prise USB MEMORY.

2.7.2.3.1 Archiver des données sur clé USB

- 1. A la page “UTILITY MENU” (§ 2.4.8 ci-dessus), sélectionnez “Backup” et appuyez sur le bouton **ENTER**. Le message “Are you sure?” apparaît.
- 2. bouton **F5** (OK) pour confirmer.

Nota : Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant l'archivage.

2.7.2.3.2 Récupérer des données archivées d'une mémoire USB

- 1. A la page “UTILITY MENU” (§ 2.4.8 ci-dessus), sélectionnez “Restore” et appuyez sur le bouton **ENTER**. Le message “Are you sure?” apparaît.

Remarque : La fonction "Restore" remplace tous les réglages se trouvant dans la mémoire du JUPITER-50 par les données archivées. Si vous voulez conserver les réglages en vigueur, archivez-les sur une autre mémoire flash USB.

- 2. bouton **F5** (OK) Pour confirmer.

Remarque : Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant le chargement de données

2.7.2.3.3 Archiver sur ordinateur les données d'une mémoire USB

- 1. Mettez le JUPITER-50 hors tension.
- 2. Débranchez la mémoire USB du JUPITER-50 et branchez-la à un ordinateur.
- 3. Sur l'ordinateur copier (faire glisser) tout le dossier "ROLAND" de la mémoire USB dans un dossier de l'ordinateur.

Nota : Il faut impérativement copier tout le dossier "ROLAND". Les données ne seront pas archivées correctement si vous ne copiez qu'une partie des fichiers du dossier "ROLAND".

- 4. Quand les fichiers sont copiés, "éjectez" la mémoire USB de votre ordinateur puis débranchez-la physiquement de l'ordinateur.

2.7.2.3.4 Charger sur mémoire USB des données archivées sur ordinateur

- 1. Branchez la mémoire USB à l'ordinateur puis ouvrez la fenêtre de la mémoire USB.
- 2. Copiez (faites glisser) tout le dossier "ROLAND" de l'ordinateur sur la mémoire USB.

Nota :

- Quand vous copiez des données archivées sur une mémoire flash USB, les données se trouvant sur cette mémoire sont supprimées.
 - Il faut impérativement copier tout le dossier "ROLAND". Le système ne fonctionnera pas correctement si vous ne copiez que quelques fichiers du dossier "ROLAND".
- 3. Débranchez la mémoire USB de l'ordinateur après avoir éjecté le lecteur.

2.7.2.4 Echanger des sets de registrations

- 1. A la page "UTILITY MENU" (§ 2.4.8 ci-dessus), sélectionnez "Regist Set Exchange" et appuyez sur le bouton **ENTER**. La page "REGISTRATION SET EXCHANGE" apparaît.
- 2. Entrez les numéros des sets de registrations à échanger.
- 3. bouton **F6** (EXEC).



Le message “Are you sure?” apparaît.

- 4. bouton **F5** (OK).
Quand les sets de registrations ont été échangés, le message “Exchange Completed!” apparaît.

Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant cette opération.

2.7.2.5 Exporter/importer des données de sons

Vous pouvez sélectionner des registrations, Live Sets et Tones sauvegardés dans le JUPITER-50 et les exporter sur mémoire flash USB.

Voici comment sélectionner les registrations, Live Sets ou Tones d'un fichier exporté sur mémoire flash USB et les importer dans le JUPITER-50.

Quand vous exportez une registration, les Live Sets et Tones utilisés par cette registration sont également exportés. De même, quand vous exportez un Live Set, les Tones utilisés par ce Live Set sont également exportés.

2.7.2.5.1 Exporter des données de sons

- 1. A la page “UTILITY MENU” (§ 2.4.8 ci-dessus), sélectionnez “Export” et appuyez sur le bouton **ENTER**. La page “EXPORT” apparaît.
- 2. Indiquez les données de sons à exporter :
Sélectionnez une registration, un Live Set ou un Tone et appuyez sur le bouton **F4** (MARK) ou le bouton **F5** (MARKALL). Si l'élément en question était déjà sélectionné, il est désélectionné.
Vous pouvez utiliser les boutons **F1** (REG), **F2** (LIVE SET) et **F3** (TONE) pour sélectionner ou désélectionner respectivement des registrations, des Live Sets et des Tones.

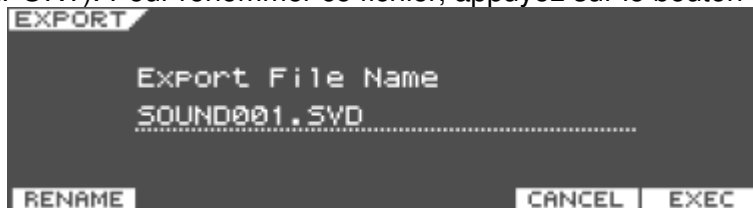


Quand vous sélectionnez un élément, un symbole “*” apparaît à la gauche de son numéro/nom.

Un symbole “+” apparaît automatiquement pour les Live Sets ou Tones utilisés par les données de son portant un symbole “*”. Il est impossible de supprimer directement un symbole “+”.

Nota : Les seuls Tones pouvant être exportés sont des Tones SuperNATURAL Synth.

- 3. **F6** (EXPORT). Pour renommer ce fichier, appuyez sur le bouton **F1** (RENAME).



Nota :

- o Les données de son exportées sont sauvegardées ensemble dans un seul fichier appelé "****.SVD" sous /ROLAND/SOUND sur la clé USB.
 - o Si vous exportez une registration utilisant un style d'arpège utilisateur, deux fichiers, ***.SVD et ***.BIN, sont créés.
- 4. bouton **F6** (EXEC). L'écran affiche "Are you sure?".
 - 5. Bouton **F5** (OK) Pour effectuer l'exportation.

Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation.

2.7.2.5.2 Importer des données de sons

- 1. A la page "UTILITY MENU" (§ 2.4.8 ci-dessus), sélectionnez "Import" et appuyez sur le bouton **ENTER**. La page "IMPORT" apparaît.
- 2. Sélectionnez le fichier contenant les données à importer et appuyez sur le bouton **F6** (Select).
- 3. Sélectionnez les données de sons à importer :
- Sélectionnez une registration, un Live Set ou un Tone et appuyez sur le bouton **F4** (MARK) ou le bouton **F5** (MARKALL). Si l'élément en question était déjà sélectionné, il est désélectionné.
- Vous pouvez utiliser les boutons **F1** (REG), **F2** (LIVE SET) et **F3** (TONE) pour sélectionner ou désélectionner respectivement des registrations, des Live Sets et des Tones.



Quand vous sélectionnez un élément, un astérisque « * » apparaît à la gauche de son numéro/nom.

Un symbole « + » apparaît automatiquement pour les Live Sets ou Tones utilisés par les données de son portant un astérisque « * ». Il est impossible de supprimer directement un symbole « + ».

- 4. Appuyez sur le bouton **F6** (IMPORT). La page qui apparaît vous permet de choisir la destination des données importées.
Les noms "INIT REGIST", "INIT LIVESET" et "INIT SYNTH" sont utilisés pour l'assignation des destinations lors de l'importation : l'assignation est séquentielle et commence par le numéro le plus bas.

Remarque :

- Si, après avoir modifié un son, vous l'avez sauvegardé avec le nom "INIT REGIST", "INIT LIVESET" ou "INIT SYNTH", il risque d'être automatiquement sélectionné comme destination pour les données importées.
 - Quand vous importez les données, les données du son édité sont remplacées. Il est impossible de récupérer les données perdues.
 - Sauvegardez donc les données auxquelles vous tenez sous d'autres noms que "INIT REGIST", "INIT LIVESET" et "INIT SYNTH".
- 5. Si vous voulez changer la destination des données à importer, supprimez le symbole de la destination puis sélectionnez la destination voulue.
Sélectionnez un nombre de destinations correspondant aux données à importer. (L'importation est impossible si le nombre de destinations est insuffisant.)
Vous ne pouvez pas sélectionner plus de destinations que le nombre d'éléments importés.
 - 6. bouton **F6** (EXEC). L'écran affiche "Are you sure ?".
 - 7. bouton **F5** (OK) Pour effectuer l'opération.

Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant l'importation.

Nota : Vous pouvez aussi importer des Live Sets et des Tones exportés du JUPITER-80.

2.7.2.5.3 Afficher les données de son sélectionnées

Vous pouvez utiliser la fonction de recherche ("Search") pour sauter aux données de son que vous avez sélectionnées.

- 1. A la page où vous avez sélectionné (marqué) les données de son à exporter (ou importer), maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton **F1** (SEARCH ↑) ou **F2** (SEARCH § ↓§).
Vous sautez aux données de son sélectionnées suivantes dans la liste.

2.7.2.5.4 Sélectionner plusieurs éléments à la fois

Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments successifs à la fois pour les marquer d'un symbole (les sélectionner) ou supprimer ce symbole (les désélectionner).

- 1. A la page de sélection de données de son, sélectionnez l'élément voulu portant le numéro le plus bas.

- 2. Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et sélectionnez l'élément voulu portant le numéro le plus élevé avec les boutons de curseur ▲▼.

Tous les sons compris entre les numéros sélectionnés aux étapes 1 et 2 seront sélectionnés.

Le nombre d'éléments sélectionnés est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran.



- 3. bouton **F4** (MARK). Les symboles sont ajoutés (ou supprimés) devant les données de son.

2.7.2.5.5 Supprimer un fichier exporté

A la page de sélection des fichiers de données à importer, vous pouvez supprimer des fichiers.

- 1. A la page "UTILITY MENU" (§ 2.4.8 ci-dessus), sélectionnez "Import" et appuyez sur le bouton **ENTER**. La page "IMPORT" apparaît.
- 2. Sélectionnez le fichier de données à supprimer.

Remarque : Les données supprimées sont irrécupérables. Veillez à ne pas supprimer de données importantes par inadvertance.

- 3. bouton **F2** (DELETE). L'écran affiche "Are you sure?".
- 4. bouton **F5** (OK).

2.7.2.5.6 Renommer un fichier exporté

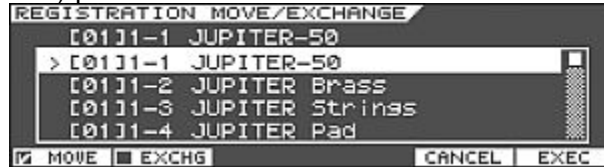
A la page de sélection des fichiers de données à importer, vous pouvez renommer des fichiers.

- 1. A la page "UTILITY MENU" (§ 2.4.8 ci-dessus), sélectionnez "Import" et appuyez sur le bouton **ENTER**. La page "IMPORT" apparaît.
- 2. Sélectionnez le fichier de données à renommer.
- 3. bouton **F1** (RENAME). Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez "Attribuer un nom" (§ 2.3.6 ci-dessus).
- 4. bouton **F6** (EXEC).

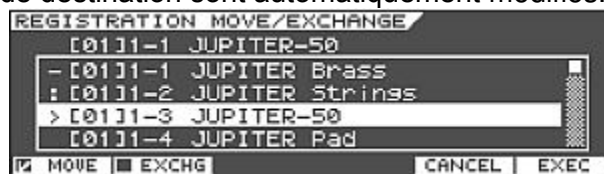
2.7.2.6 Déplacer une registration

Vous pouvez modifier l'ordre des registrations.

- A la page "UTILITY MENU" (§ 2.4.8 ci-dessus), sélectionnez "Reg Move/Exchang" et appuyez sur le bouton **ENTER**.
- 2. Utilisez les boutons de curseur ◀▶ pour choisir un set de registrations.
- 3. Utilisez la molette pour sélectionner la registration à déplacer.
- 4. bouton **F1** (Move) pour cocher la case.



- 5. Utilisez la molette pour choisir la destination des données. Les numéros des registrations comprises entre l'emplacement d'origine et l'emplacement de destination sont automatiquement modifiés.



- 6. bouton **F6** (EXEC). L'écran affiche "Are you sure?".
- 7. bouton **F5** (OK) Pour confirmer.

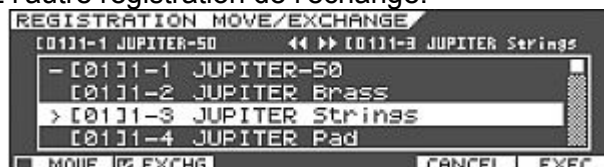
2.7.2.7 Echanger des registrations

Vous pouvez échanger les numéros de deux registrations.

- 1. A la page "UTILITY MENU" (§ 2.4.8 ci-dessus), sélectionnez "Reg Move/Exchang" et appuyez sur le bouton **ENTER**.
- 2. Sélectionnez une des registrations à échanger.
- 3. Appuyez sur le bouton **F2** (EXCHG) pour cocher la case.



- 4. Sélectionnez l'autre registration de l'échange.



- 5. bouton **F6** (EXEC). L'écran affiche "Are you sure?".
- 6. bouton **F5** (OK) Pour confirmer.

2.8 Réglages systèmes globaux

2.8.1 Effectuer des réglages de système

Ces réglages portent sur le système entier du JUPITER-50, comme l'accord ou le mode de réception des messages MIDI.

- 1. A la page "Menu" (§ 2.4.2 ci-dessus), sélectionnez "System" et appuyez sur le bouton **ENTER**. La page "SYSTEM MENU" apparaît.



- 2. Choisissez l'élément dont vous voulez modifier les réglages et appuyez sur le bouton **ENTER**.

Elément	Explication	§
Setup	Réglages globaux	2.8.3.1.1
Live/Tone Buttons	Réglage des sons pour les boutons de sons des parties	2.8.3.1.2
Information	Affichage de la version du système et de l'espace disponible sur la mémoire USB	2.8.3.1.3

- 3. Sélectionnez le paramètre à éditer et changez son réglage.

2.8.2 Sauvegarder les réglages de système

Les réglages de système retrouvent leur réglage original lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver vos changements, il faut les sauvegarder avant la mise hors tension.

- 1. A la page "SYSTEM SETUP", "SYSTEM LIVE SET/TONE BUTTONS" ou "SYSTEM INFORMATION", appuyez sur le bouton **WRITE**. L'écran affiche "Are you sure?".
- 2. bouton **F5** (OK). Le message "Completed!" apparaît pour indiquer que les réglages sont sauvegardés.
- Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.

2.8.3 Paramètres système

Cette section décrit la fonction et l'agencement des paramètres système.

2.8.3.1.1 *SETUP*

Ces réglages affectent le JUPITER-50 dans son ensemble.

2.8.3.1.1.1 SOUND (Bouton [F1])

Paramètre	Réglage	Explication
Sound		
Local Switch	OFF, ON	Détermine si le générateur de sons interne est connecté à la section de contrôle (clavier, levier Pitch Bend/Modulation, boutons [S1]/[S2], contrôleur D BEAM, pédales, etc.) ou non. En règle générale, ce paramètre reste sur “ON”. Réglez-le sur “OFF” si vous voulez utiliser les contrôleurs du JUPITER-50 pour piloter un générateur de sons externe uniquement
Master Tune	415.3~466.2 [Hz]	Accord global (diapason; fréquence du la central (A4)) du JUPITER-50
Master Key Shift	-24~+24	Décale la tessiture globale du JUPITER-50 par demi-tons
Master Level	0~127	Volume global du JUPITER-50 (excepté du signal de la prise USB COMPUTER)
Output Gain	-12~+12 [dB]	Règle le gain de sortie global du JUPITER-50 (excepté du signal de la prise USB COMPUTER). Si vous jouez avec peu de voix, vous pouvez augmenter ce réglage pour obtenir un niveau de sortie optimal pour l'enregistrement sur un dispositif externe
Song Level	0~127	Volume de reproduction des morceaux sur mémoire USB
Tone Remain	OFF, ON	Détermine si les notes en cours sont maintenues (“ON”) quand vous choisissez un autre son ou non (“OFF”). * Il peut arriver que, dans certains cas, le son ne soit pas maintenu
Output Assign		
Vous pouvez déterminer la sortie à laquelle sont envoyés les divers signaux. Cochez les cases voulues pour chaque sortie (MAIN OUT, SUB OUT)		
Upper	Partie Upper	
Solo	Partie Solo	
Perc/Lower	Partie Percussion/Lower	
Reverb	Réverbération	
USB Song/Audio IN	Signaux du lecteur sur mémoire USB et de la prise AUDIO IN	
USB Audio	Signaux audio USB	
Metronome	Son de métronome	
Scale Tune Template		
Ce paramètre permet de sélectionner un modèle de gamme (assignant une valeur initiale à chaque note Do~Si)		
Scale Tune Type	EQUAL	Tempérament égal
	JUST-MAJ	Intonation juste (majeure)
	JUST-MIN	Intonation juste (mineure)
	PYTHAGORE	Gamme pythagoricienne
	KIRNBERGE	Kirnberger (type 3)
	MEANTONE	Gamme mésotonique
	WERCKMEIS	Werckmeister (type 1, numéro 3)
	ARABIC	Gamme arabe
Scale Tune Key	C–B	Détermine la tonique pour le modèle de gamme choisi
Scale Tune		

Paramètre	Réglage	Explication
Scale Tune for C–B	-64~+63	Détermine la gamme

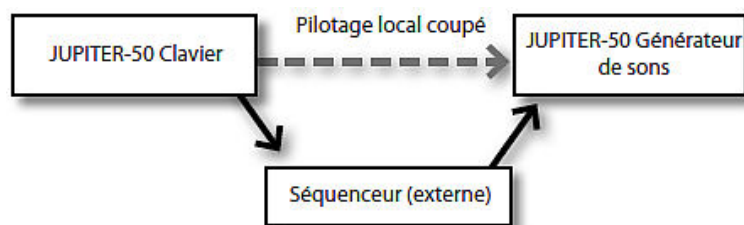
Utiliser le réglage 'Local Switch'

Si vous utilisez un séquenceur externe avec la section du clavier et la section du générateur de sons du JUPITER-50, coupez le pilotage local en réglant "Local Switch" sur "OFF". Voici pourquoi.

Ces sections doivent être connectées selon l'ordre suivant: clavier du JUPITER-50 → séquenceur externe → générateur de sons du JUPITER-50.

Comme le clavier et le générateur de sons du JUPITER-50 sont connectés en interne, cette séquence de connexion semble impossible. Cependant, il suffit de régler le paramètre "Local Switch" sur "OFF" pour désolidariser les sections clavier et générateur de sons du JUPITER-50, ce qui vous permet d'utiliser un séquenceur externe de la façon illustrée.

Connexions entre le JUPITER-50 et le séquenceur externe



2.8.3.1.1.2 CONTROL (Bouton [F2])

Paramètre	Réglage	Explication
Control Pedal 1/Control Pedal 2		
Pedal 1 Assign Source Pedal 2 Assign Source	SYSTEM, REGISTRATION	Précise si les fonctions pilotées par les pédales branchées aux prises FOOT PEDAL CTRL 1 et 2 sont déterminées par les réglages de système (SYSTEM) ou de registration (REGISTRATION)
Pedal 1 Assign Pedal 2 Assign	Fonctions pilotées par les pédales branchées aux prises FOOT PEDAL CTRL 1 et 2	
	OFF	Pas d'assignation
	CC01–31, CC33–95	Commandes de contrôle CC01~31, 33~95
	AFTERTOUCH	Aftertouch
	BEND UP	Même effet que le levier Pitch Bend poussé vers la droite
	BEND DOWN	Même effet que le levier Pitch Bend poussé vers la gauche
	REGISTRATION UP	Sélectionne la registration ayant le numéro suivant
	REGISTRATION DOWN	Sélectionne la registration ayant le numéro précédent

Paramètre	Réglage	Explication
	PANEL INC	Même effet qu'une pression sur le bouton [INC] en façade
	PANEL DEC	Même effet qu'une pression sur le bouton [DEC] en façade
	START/STOP	Lance/arrête la reproduction de morceaux sur mémoire USB
Pedal 1 Polarity Pedal 2 Polarity	STANDARD, REVERSE	Sélectionne la polarité des pédales branchées aux prises CTRL 1 et 2. Selon le modèle, le fait d'enfoncer ou de relever la pédale peut avoir l'effet opposé à l'effet escompté. Dans ce cas, sélectionnez le réglage "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui n'a pas de commutateur de polarité), choisissez le réglage "STANDARD".
Hold Pedal		
Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Sélectionne la polarité de la pédale branchée à la prise FOOT PEDAL HOLD. Selon le modèle, le fait d'enfoncer ou de relever la pédale peut avoir l'effet opposé à l'effet escompté. Dans ce cas, sélectionnez le réglage "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui n'a pas de commutateur de polarité), choisissez le réglage "STANDARD".
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Sur "ON", la prise HOLD reconnaît une pédale à effet progressif. Cela vous permet d'utiliser une pédale forte (comme la DP-10, disponible en option) pour produire de subtiles nuances avec les sons de piano.
D-BEAM		
D-BEAM Sens	0–127	Plus la valeur est élevée, plus le contrôleur D BEAM est sensible.
Slider		
Slider Mode	Mode de fonctionnement des faders.	
	DIRECT	Quand vous actionnez un fader, des messages de contrôle indiquant sa position sont émis en permanence.
	CATCH	Quand vous actionnez un fader, des messages de contrôle ne sont émis que lorsque la valeur actuelle du paramètre a été atteinte.

2.8.3.1.1.3 KBD (Bouton [F3])

Paramètre	Réglage	Explication
Keyboard		
Keyboard Velocity	Valeur de dynamique transmise lorsqu'une touche est actionnée	
	REAL	La valeur de dynamique transmise correspond à la force avec laquelle vous frappez la touche.
	1–127	La valeur de dynamique transmise est fixe, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez la touche.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	Le clavier offre une réponse adaptée à une main "légère". Ce réglage permet de produire des notes fortissimo (ff) avec un jeu plus léger qu'avec le réglage "MEDIUM". Cela facilite le jeu pour des personnes n'ayant pas beaucoup de force dans les doigts.
	MEDIUM	Ce réglage correspond à la réponse standard d'un clavier.
	HEAVY	Le clavier nécessite une main plus "lourde". Il faut exercer plus de force qu'avec le réglage "MEDIUM" pour jouer fortissimo (ff) : le clavier donne l'impression d'être plus dur. Utilisez ce réglage pour élargir votre champ d'expression et nuancer davantage la dynamique de votre jeu.

Paramètre	Réglage	Explication
Keyboard Velocity Sens	-63—+63	Réglage précis de la réponse du clavier, affinant le réglage “Keyboard Velocity Curve” Des valeurs élevées augmentent la valeur de dynamique transmise pour une frappe de force égale

2.8.3.1.1.4 MIDI (Bouton [F4])

Paramètre	Réglage	Explication
MIDI		
Device ID	17–32	Pour la transmission et la réception de messages SysEx (“system exclusive”), les numéros “Device ID” des deux appareils doivent se correspondre
Soft Thru	OFF, ON	Sur “ON”, les messages MIDI reçus à la prise MIDI IN sont retransmis tels quels via MIDI OUT
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Activez (“ON”) ce paramètre si vous souhaitez vous servir d’un clavier MIDI externe au lieu du clavier du JUPITER-50. Dans ce cas, le canal de transmission MIDI du clavier MIDI externe peut être réglé sur n’importe quel canal. En règle générale, ce paramètre reste sur “OFF”. * Si vous voulez piloter l’arpégiateur à partir d’un appareil MIDI externe, réglez ce paramètre sur “ON”
USB MIDI		
USB-MIDI Thru	OFF, ON	Quand vous utilisez la connexion USB pour le MIDI, ce paramètre détermine si les messages reçus à la prise USB ou à la prise MIDI IN sont retransmis tels quels via la prise MIDI OUT ou la prise USB (ON) ou non (OFF)
MIDI Channel		
Registration Control Channel	1–16, OFF	Canal de réception MIDI pour changer de registration à partir d’un appareil MIDI externe. Choisissez le réglage “OFF”, si vous ne voulez pas changer de registration à partir d’un appareil MIDI externe
UPPER Part Channel, SOLO Part Channel, PERC/LOWER Part Channel	1–16	Canal de réception MIDI pilotant chaque partie du JUPITER-50 (PREC, LOWER, UPPER, SOLO) ainsi que le canal de transmission MIDI sur lequel chaque partie peut envoyer des données à un appareil MIDI externe
MIDI Transmit		
Transmit Program Change	OFF, ON	Active/coupe la transmission de changements de programme
Transmit BankSelect	OFF, ON	Active/coupe la transmission de messages de sélection de banque
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Active/coupe la transmission de messages de détection “Active Sensing”
Transmit Edit Data	OFF, ON	Détermine si les changements de paramètres sont transmis sous forme de messages SysEx
MIDI Receive		
Receive Program Change	OFF, ON	Active/coupe la réception de changements de programme

Paramètre	Réglage	Explication
Receive Bank Select	OFF, ON	Active/coupe la réception de messages de sélection de banque
Receive Exclusive	OFF, ON	Active/coupe la réception de messages SysEx

2.8.3.1.1.5 SYNC (Bouton [F5])

Paramètre	Réglage	Explication
Sync		
Sync Mode	Sélectionne la source de synchronisation utilisée par le JUPITER-50	
	MASTER	Le JUPITER-50 donne le signal de synchronisation (maître). Sélectionnez ce réglage si vous utilisez le JUPITER-50 seul, sans le synchroniser avec un autre dispositif ou si vous souhaitez que le tempo d'un instrument MIDI externe se synchronise avec le JUPITER-50
	SLAVE	Le JUPITER-50 reçoit le signal de synchronisation (esclave). Ce réglage permet de synchroniser le JUPITER-50 avec des messages MIDI Clock transmis par un dispositif MIDI externe
Sync Output	OFF, ON	Avec un réglage "ON", des messages MIDI Clock sont transmis à un appareil MIDI externe * Ces messages ne sont pas transmis si "Sync Mode" est réglé sur "SLAVE"
Clock Source	Détermine si le JUPITER-50 se synchronise avec des données de tempo arrivant via MIDI IN ou via USB quand "Sync Mode" est réglé sur "SLAVE"	
	MIDI	Synchronisation avec des données arrivant via MIDI IN
	USB	Synchronisation avec des données arrivant via USB COMPUTER

2.8.3.1.1.6 MISC (Bouton [F6])

Paramètre	Réglage	Explication
Metronome		
Metronome Level	0–10	Volume du métronome
Metronome Sound	TYPE1–TYPE4	Type de métronome
System Control Source		
System Control 1–4 Source	Sélectionne les messages MIDI utilisés pour la fonction “System Control”.	
	“System Control 1~4” sont des paramètres auxquels vous pouvez assigner des messages MIDI tels que des commandes de contrôle (CC).	
	Exemple: si vous sélectionnez un contrôle système comme source de pilotage de processeur multi-effet (“MFX CONTROL Source”, page LIVE SET EFFECT; § 2.6.2.3 ci-dessus) sur le JUPITER-50, vous pouvez utiliser des messages MIDI pour piloter les paramètres d’effet.	
	Il est plus pratique d’utiliser des contrôles système si vous n’avez pas besoin d’utiliser différents messages MIDI pour le paramètre “MFX CONTROL” de chaque Live Set ou si vous voulez utiliser un message MIDI spécifique pour “MFX CONTROL”.	
	Les Tones SuperNATURAL Acoustic peuvent être pilotés avec des messages MIDI assignés aux contrôles système 1 et 2, ce qui vous permet de produire des effets de vibrato ou de dynamique, par exemple (pour certain Tones, cela ne produit aucun changement)	

Paramètre	Réglage	Explication
	OFF	Aucun contrôle système n'est utilisé
	CC01–31, CC32(OFF), 33–95	Commandes de contrôle 1~95
	PITCH BEND	Pitch Bend
	AFTERTOUCH	Aftertouch
Startup Registration		
Startup Registration	[00] ---,[01] 1-1– [08] 4-4	Registration sélectionnée à la mise sous tension
Manual Registration		
Registration Manual Button	MANUAL, SINGLE	Détermine si une pression sur le bouton [MANUAL] sélectionne “Manual” ou “Single Part Play”
Live Set	0001–2560	Détermine le Live Set sélectionné quand vous appuyez sur le bouton [MANUAL]
Screen Saver		
Screen Saver Time	OFF, 1–60 [min]	Délai (en minutes) avant l'activation de l'économiseur d'écran “OFF” pour désactiver l'économiseur d'écran
Auto Off		
Auto Off	OFF, 30, 240 [min]	Avec les réglages d'usine, l'alimentation du JUPITER-50 est automatiquement coupée après 4 heures d'inactivité Pour désactiver la coupure automatique de l'alimentation, réglez le paramètre “Auto Off” sur “OFF” (§ 2.8.5 ci-dessous)
Visual Control		
Visual Control Mode	MVC	Pilotage d'un appareil compatible avec MIDI Visual Control
	V-LINK	Pilotage d'un appareil compatible avec V-LINK
USB Driver		
USB Driver	VENDER (MIDI+AUDIO)	Le pilote dédié pour JUPITER-50 fourni par Roland est utilisé Il permet d'échanger des données MIDI et audio
	GENERIC (MIDI uniquement)	Le pilote générique du système d'exploitation est utilisé. Il permet d'échanger des données MIDI uniquement

2.8.3.1.2 LIVE SET/TONE BUTTONS

Cette section permet de choisir les sons (Live Sets ou Tones) assignés aux boutons de son des parties (Upper, Percussion/Lower, Solo).

Nota : Les sons choisis ici sont sauvegardés avec les réglages du système (concernant l'ensemble du JUPITER-50). Si vous choisissez des sons au sein d'une registration, les réglages de registration ont priorité.

REFERENCE

- “Changer de Live Set avec les boutons de son” (§ 2.5.2.1 ci-dessus)
- “Changer le Tone de la partie Solo avec les boutons de son” (§ 2.5.2.2 ci-dessus)
- “Sélection rapide de sons alternatifs (Alternate)” (§ 2.5.2.3.2 ci-dessus)

Paramètre	Explication
-----------	-------------

Paramètre	Explication
SOLO	Sélectionne les sons assignés aux boutons de la partie « Solo »
SOLO Alternate	Sélectionne les sons assignés aux boutons de la partie « Solo » quand le bouton ALTERNATE de la partie « Solo » est actionné
UPPER	Sélectionne les sons assignés aux boutons de la partie « Upper »
UPPER Alternate	Sélectionne les sons assignés aux boutons de sons quand le bouton ALTERNATE de la partie « Upper » est actionné
PERCUSSION	Sélectionne les sons assignés aux boutons de la partie « Percussion »
LOWER	Sélectionne les sons assignés aux boutons de la partie Lower

2.8.3.1.3 INFORMATION

Vous pouvez voir ici des informations comme la version du système du JUPITER-50 et l'espace libre disponible sur la mémoire flash USB.

VERSION : Affiche la version du système du JUPITER-50.

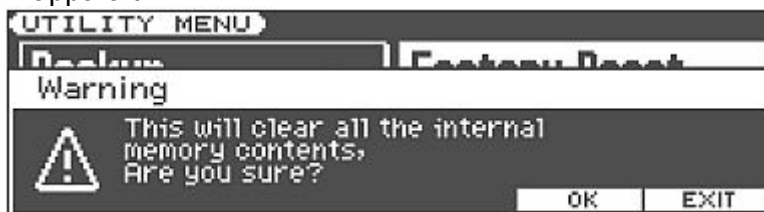
USB MEM : Affiche l'espace libre disponible sur la mémoire USB.

2.8.4 Rétablir les réglages d'usine (Factory Reset)

“Factory Reset” ramène tous les paramètres du JUPITER-50 à leur réglage d'usine.

Remarque : Cette opération supprime toutes les données de la mémoire du JUPITER-50. Si elle contient des données auxquelles vous tenez, archivez-les sur une mémoire USB (§ 2.7.2.3 ci-dessus).

- 1. A la page “Menu” (§ 2.4.2 ci-dessus), sélectionnez “Utility” et appuyez sur le bouton **ENTER**. La page “UTILITY MENU” apparaît.
- 2. Sélectionnez “Factory Reset” et appuyez sur le bouton **ENTER**. Le message “Are you sure?” apparaît.



- 3. Bouton **F5** (OK) Pour rétablir les réglages d'usine.

Remarque : Le retour aux réglages d'usine prend plusieurs minutes. Ne coupez pas l'alimentation tant que la sauvegarde n'est pas terminée.

Après le rétablissement des réglages d'usine, l'écran affiche “Completed. Please Power Off”.

- 4. Coupez l'alimentation puis rétablissez-la.

2.8.5 Mise hors tension automatique (Auto Off)

Avec les réglages d'usine, l'alimentation du JUPITER-50 est automatiquement coupée après 4 heures d'inactivité.

Pour désactiver la coupure automatique de l'alimentation, réglez "Auto Off" sur "OFF"; voyez ci-dessous.

- 1. A la page "Menu" (§ 2.4.2 ci-dessus), sélectionnez "System" et appuyez sur **ENTER**. La page "SYSTEM MENU" apparaît.
- 2. Sélectionnez "Setup" et appuyez sur **ENTER**. La page "SYSTEM SETUP" apparaît.
- 3. bouton **F6** (MISC).
- 4. Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner "Auto off" et changer le réglage.

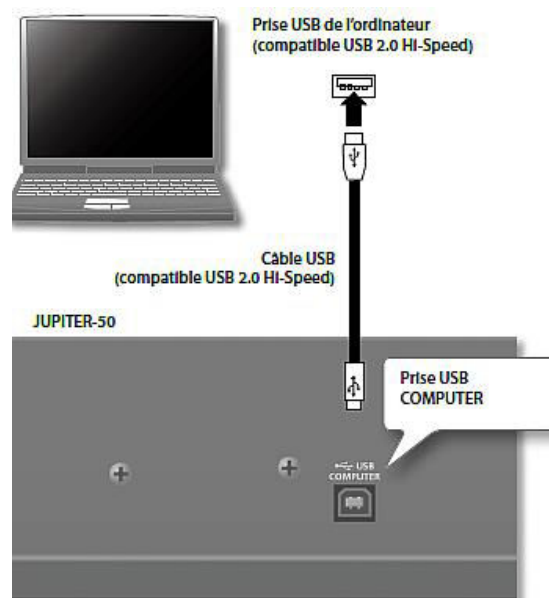
Réglage	Explication
OFF	L'appareil n'est pas mis automatiquement hors tension
30 [min]	L'alimentation est automatiquement coupée après 30 minutes d'inactivité
240 [min] (par défaut)	L'alimentation est automatiquement coupée après 240 minutes d'inactivité (4 heures)

- 5. bouton **WRITE**. L'écran affiche "Are you sure?".
- 6. bouton **F5** (OK). Le message "Completed!" apparaît pour indiquer que les réglages sont sauvegardés.
- Remarque :
 - o Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.
 - o Après une mise hors tension automatique avec la fonction "Auto Off", attendez au moins 10 secondes avant de remettre l'instrument sous tension. Si vous le remettez trop rapidement sous tension, la fonction "Auto Off" n'a pas le temps de se réinitialiser et la remise sous tension risque de ne pas se faire correctement.

2.9 Connexion de matériels

2.9.1 Connexion à un ordinateur via USB

Si vous utilisez un câble USB disponible dans le commerce pour brancher la prise USB COMPUTER en face arrière du JUPITER-50 à une prise USB de l'ordinateur, les données audio ou MIDI lues par un logiciel MIDI ("DAW": station de travail audio numérique) peuvent être produites par le JUPITER-50.



Pour en savoir plus sur le système requis, voyez le site web de Roland : <http://www.roland.com/>

Remarque

- Avec certains système d'exploitation, le système risque de ne pas fonctionner correctement. Voyez le site web Roland pour savoir quels systèmes d'exploitation sont compatibles.
- Avant d'effectuer les connexions, réglez le volume au minimum et coupez l'alimentation de tous les appareils pour éviter tout dysfonctionnement et pour ne pas endommager les enceintes.
- Le câble USB n'est pas fourni. Utilisez un câble USB compatible USB 2.0 ("Hi-Speed").
- **Mettez le JUPITER-50 sous tension AVANT de lancer le logiciel de station de travail** audio numérique (DAW) sur l'ordinateur. Evitez de mettre le JUPITER-50 sous/hors tension tant que le logiciel de station de travail audio numérique tourne.

Qu'est-ce qu'un pilote USB?

Le pilote USB est un logiciel qui transfère des données entre le JUPITER-50 et le logiciel (DAW etc.) tournant sur ordinateur lorsque vous reliez le JUPITER-50 à l'ordinateur avec un câble USB.

Le pilote USB transfère des données de votre logiciel au JUPITER-50 et du JUPITER-50 à votre logiciel.

USB audio

Réglages pour une configuration 'JUPITER-50 → ordinateur'

Si le JUPITER-50 est branché à l'ordinateur avec un câble USB, vous pouvez enregistrer les signaux de la sortie MAIN OUT du Variable (sauf le métronome) avec un logiciel DAW ou autre tournant sur ordinateur.

Réglages pour une configuration '→JUPITER-50

Si le JUPITER-50 est branché à l'ordinateur avec un câble USB, vous pouvez reproduire les signaux de l'ordinateur avec le système audio branché aux prises MAIN OUT du Variable ou les enregistrer avec le lecteur/enregistreur sur mémoire USB du JUPITER-50.

Si vous voulez enregistrer ces données audio avec l'enregistreur sur mémoire USB, réglez "Recording Mode" (§ 2.7.1.3 ci-dessus) sur "MIX".

USB MIDI

Si le JUPITER-50 est branché à l'ordinateur avec un câble USB, vous pouvez utiliser le logiciel de station de travail audio numérique pour enregistrer les données de jeu (MIDI) du JUPITER-50.

Inversement, les données de jeu reproduites par la station de travail peuvent piloter le générateur de sons du JUPITER-50.

2.9.1.1 Connexion du JUPITER-50 à l'ordinateur

- 1. Installez le pilote USB sur l'ordinateur.
Le pilote USB est disponible sur le CD-ROM "JUPITER-50 DRIVER CD-ROM". Le pilote et sa procédure d'installation varient selon le système d'exploitation. Lisez donc attentivement le fichier "Readme" sur le CD-ROM.
- 2. Utilisez un câble USB (vendu séparément) pour brancher le JUPITER-50 à l'ordinateur.

2.9.1.2 Pilote USB

Cette section explique sélectionner le pilote USB dédié du JUPITER-50 ou le pilote générique du système d'exploitation.

- 1. A la page "Menu" (§ 2.4.2 ci-dessus), sélectionnez "System" et appuyez sur le bouton **ENTER**.
- 2. Sélectionnez "SETUP" et appuyez sur le bouton **ENTER**.
- 3. Choisissez "MISC".



- 4. Sélectionnez le pilote USB.

Pilote	Explication
VENDER (MIDI+AUDIO)	Le pilote dédié pour JUPITER-50 fourni par Roland est utilisé Il permet d'échanger des données MIDI et audio

Pilote	Explication
GENERIC (MIDI uniquement)	Le pilote générique du système d'exploitation est utilisé. Il permet d'échanger des données MIDI uniquement.

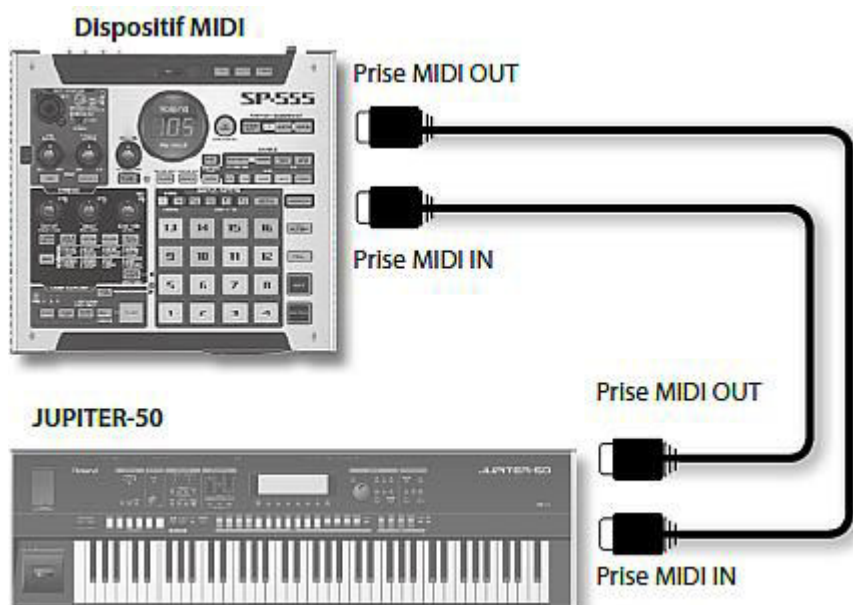
Nota : Ce réglage entre en vigueur quand vous avez utilisé la fonction "System Write" et coupé puis rétabli l'alimentation de l'instrument.

- 5. bouton **WRITE** pour sauvegarder le réglage.
- 6. Coupez l'alimentation puis rétablissez-la.

2.9.2 Connexion à un appareil MIDI externe

Vous pouvez synchroniser le tempo du avec un appareil MIDI externe.

Exemples de connexions



- 1. A la page "SYSTEM SETUP" (§ 2.8.3.1.1 ci-dessus), appuyez sur le bouton **F5** (SYNC).



- 2. Réglez les paramètres "Sync Mode", "Sync Output" et "Clock Source". Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez "SYNC (Bouton **F5**)" (§ 2.8.3.1.1.5 ci-dessus).
- 3. Bouton **WRITE** Pour sauvegarder les réglages. L'écran affiche "Are you sure ?".

- 4. bouton **F5** (OK). Le message “Completed!” apparaît pour indiquer que les réglages sont sauvegardés.

2.9.3 Piloter des images

Le JUPITER-50 peut piloter du matériel vidéo compatible “MIDI Visual Control”.

2.9.3.1 *Visual Control ?*

“Visual Control” permet de piloter des images vidéo pendant que vous jouez.

Le JUPITER-50 peut piloter du matériel vidéo compatible “MIDI Visual Control” ou “V-LINK”.



“MIDI Visual Control” constitue un élargissement de la norme internationale MIDI permettant de lier des éléments d’expression visuelle à l’interprétation musicale. Le matériel vidéo compatible “MIDI Visual Control” peut être branché aux instruments de musique électronique via MIDI afin de piloter des données vidéo durant le jeu.



“V-LINK” est la norme Roland permettant de lier des éléments d’expression visuelle à l’interprétation musicale. Le matériel vidéo compatible “V-LINK” peut être branché aux instruments de musique électronique via MIDI afin de piloter des effets visuels liés à l’interprétation musicale.

Nota : Il vous faut un câble MIDI (en option) pour brancher le JUPITER-50 à l’appareil compatible “Visual Control”.

Exemple de connexion

Utilisez un câble MIDI pour brancher la prise MIDI OUT du JUPITER-50 (§ 1.1 ci-dessus) à la prise MIDI IN de l’appareil compatible “Visual Control”.

Remarque : Pour éviter tout dysfonctionnement et/ou endommagement des enceintes ou autres périphériques, diminuez le volume et coupez l’alimentation de tous les appareils avant d’effectuer les connexions.



2.9.3.2 *Activer/couper la fonction ‘Visual Control’*

- 1. bouton **VISUAL CONTROL**. La fonction “Visual Control” est activée.

- Le clavier et les commandes du JUPITER-50 permettent alors de piloter des images tandis que vous jouez.

Fonction 'Visual Control'	Message MIDI transmis	JUPITER-50
Change d'image	CC0 (sélection de banque): 0~30	Pression sur une touche noire
	Changement de programme: 1~45	Pression sur une touche blanche

- 2. bouton **VISUAL CONTROL** pour désactiver la fonction "Visual Control".

2.9.3.3 Réglages 'Visual Control'

- 1. bouton **VISUAL CONTROL**. La page "VISUAL CONTROL" apparaît.



- 2. Réglez les paramètres suivants.

Paramètre	Réglage	Explication
Clip	Ch 1–16	canal MIDI utilisé pour changer d'image
Effect	Ch 1–16	canal MIDI utilisé pour changer d'effet vidéo
Playback Speed Ctrl	OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Contrôleur utilisé pour changer la vitesse de lecture vidéo
Playback Speed Range	0.1–1.0–2.0, 0.5–1.0–2.0, 0.0–1.0–4.0, 0.5–1.0–4.0, 0.0–1.0–8.0, 0.5–1.0–8.0, 0.0–1.0–16.0, 0.5–1.0–16.0, 0.0–1.0–32.0, 0.5–1.0–32.0, 0.0–2.0–4.0, 0.0–4.0–8.0, 0.0–8.0–16.0, 0.0–16.0–32.0, -2.0–1.0–4.0, -6.0–1.0–8.0	Plage de changement de la vitesse de lecture vidéo. Les trois valeurs déterminent la vitesse de lecture (sous forme de multiples de la vitesse normale) quand le contrôleur sélectionné avec "Playback Speed Ctrl" est en position minimum, centrale et maximum
Dissolve Time	Ctrl OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Contrôleur utilisé pour piloter le temps de dissolution (durée de transition vidéo)
Effect Ctrl 1	OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Contrôleur utilisé pour piloter l'effet vidéo
Effect Ctrl 2		
Effect Ctrl 3		
Keyboard Range Lower	E1–G7	Plage de touches servant à changer les images
Keyboard Range Upper		
Note Message Enabled	OFF, Assignable	Régalez ce paramètre sur "Assignable" si vous voulez que les données de note changent les images. En règle générale, les changements de programme servent à changer d'image (ce paramètre doit alors rester sur "OFF").

Paramètre	Réglage	Explication
Local Sw	OFF, ON	Détermine si le JUPITER-50 produit du son (ON) ou non (OFF) quand vous jouez des notes dans les zones "Keyboard Range Lower" et "Keyboard Range Upper". * Le réglage "Local Sw" n'est pas sauvegardé. A la mise sous tension, le réglage "ON" est automatiquement en vigueur

- 3. bouton **WRITE** pour sauvegarder les réglages.

Nota : Utilisez le paramètre système "Visual Control Mode" (§ 2.8.3.1.1.6 ci-dessus) pour déterminer si la fonction "Visual Control" est utilisée pour piloter un appareil compatible "MIDI Visual Control" ou compatible "V-LINK".

2.9.4 Piloter SONAR (ACT)

Si vous utilisez SONAR, vous pouvez utiliser le JUPITER-50 comme contrôleur pour SONAR en activant simplement la fonction "ACT" du JUPITER-50.

Qu'est-ce que ACT ?

La technologie ACT ("Active Controller Technology") permet de piloter SONAR à partir d'un dispositif externe comme le JUPITER-50.

Cela vous permet de piloter facilement l'effet ou le synthétiseur plug-in actuellement actif dans SONAR.

Pour utiliser ACT, il faut installer le plug-in de surface de contrôle. Procédez comme suit:

- 1. Insérez le CD-ROM fourni avec le JUPITER-50 dans le lecteur de CD de l'ordinateur. Quand la boîte de dialogue "AutoPlay" apparaît, cliquez sur [Open Folder to View Files].
- 2. Sur le CD-ROM du JUPITER-50, ouvrez le dossier "JUPITER-50_CSP" et double-cliquez sur l'icône "Setup.exe".
- 3. Poursuivez l'installation en suivant les instructions affichées.

Pour en savoir plus sur les réglages après l'installation, voyez l'aide en ligne de SONAR.
Pour en savoir plus sur l'utilisation du plug-in de surface de contrôle, voyez l'aide en ligne.

2.9.4.1 *Activer/couper la fonction 'ACT'*

- 1. A la page "Menu" (§ 2.4.2 ci-dessus), sélectionnez "ACT" et appuyez sur le bouton **ENTER**. La page "ACT" apparaît.
- 2. bouton **F6** (ACT). Chaque pression sur **F6** (ACT) active et coupe alternativement la fonction ACT.

2.9.4.2 *Réglages 'ACT'*

La page "ACT" permet d'effectuer les réglages suivants.

Paramètre	Réglage	Explication
Mode	ALL	Les faders « PART BALANCE » LEVEL , les boutons « PART ON/OFF » et les boutons « SONG PLAYER/RECORDER » peuvent servir de contrôleurs ACT
	SONG PLAYER ONLY	Les boutons « SONG PLAYER/RECORDER » peuvent servir de contrôleurs ACT
Tx MIDI Channel	REGISTRATION	Les messages MIDI sont transmis sur le canal MIDI déterminé par la registration
	Ch 1–Ch 16	Les messages MIDI sont transmis sur le canal MIDI choisi ici, quels que soient les réglages de la registration
Local Switch	OFF, ON	Active/coupe le pilotage local

2.9.5 Wifi

Traduit du pdf « JUPITER-50_I_wireless_e01_W »

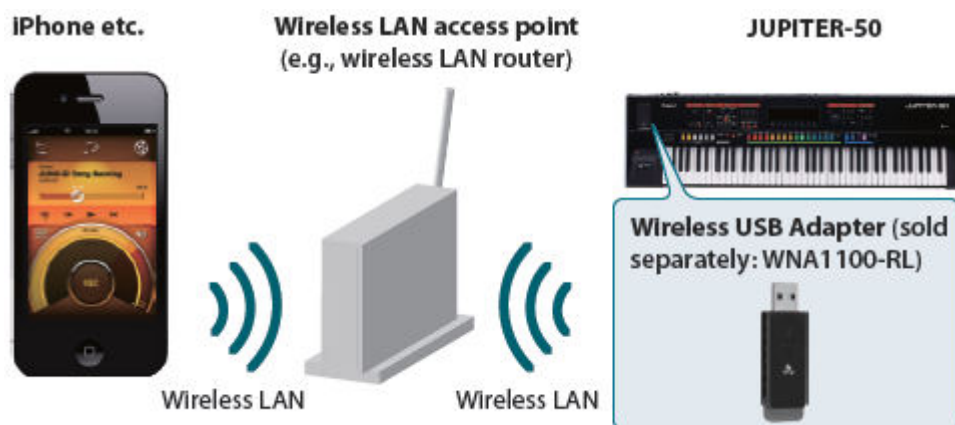
La fonction LAN sans fil a été ajoutée dans la version 1,10 du firmware. Si la version est antérieure à la 1.10, téléchargez la mise à jour à partir de la page de support (<http://www.roland.com/support/>)

Vérifiez la version

Sélectionnez le bouton [MENU] g "Système" → "Information."

2.9.5.1 *Fonction LAN sans fil Wifi*

En insérant l'adaptateur USB sans fil (WNA1100-RL; vendu séparément) dans le port USB MEMORY du JUPITER-50, vous serez en mesure d'utiliser les applications sans fil compatibles (tels que iOS " Air Recorder").



Matériel requis pour utiliser la fonction LAN sans fil

- Wireless USB Adapter (vendu séparément: WNA1100-RL)
- Point d'accès LAN sans fil (par exemple, un routeur LAN sans fil) * 1 * 2 * 3
- iPhone ou iPod Touch, etc.

- * 1 Le point d'accès LAN sans fil que vous utilisez doit prendre en charge le WPS. Si le point d'accès LAN sans fil ne prend pas en charge WPS, se connecter en utilisant la procédure décrite dans «Connexion à un réseau local sans fil Point d'accès que vous avez sélectionné (Select Access Point) » (p. 2).
- *2 La communication avec toutes sortes de points d'accès LAN sans fil n'est pas garantie.
- *3 Si vous n'êtes pas en mesure de vous connecter au point d'accès LAN sans fil, connecter vous en utilisant le mode Ad-Hoc (p. 3).

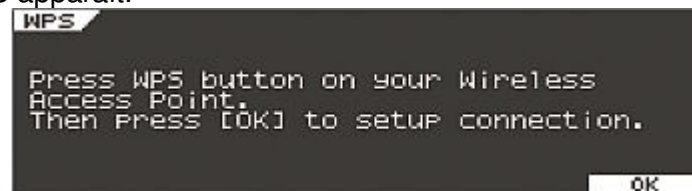
2.9.5.2 Méthode de connexion de base (Connect by WPS)

La procédure suivante (WPS) est nécessaire pour rejoindre le réseau sans fil uniquement la première fois que vous connectez le JUPITER-50 à un réseau sans fil.

Quel est WPS?

Ceci est une norme qui le rend facile les réglages de sécurité lors de la connexion à un point d'accès LAN sans fil. Rpoland recommande d'utiliser WPS.

- 1. Éteignez le JUPITER-50.
- 2. Insérez l'adaptateur USB sans fil (WNA1100-RL, vendue séparément) dans le port USB MEMORY du JUPITER-50.
- 3. Maintenez la touche ► (PLAY) et allumer le JUPITER-50, et relâcher le lorsque l'écran WPS apparaît.



- 4. Effectuez les opération WPS nécessaire sur votre Point d'accès LAN sans fil (par exemple, appuyez sur le bouton WPS sur votre point d'accès réseau local sans fil).

Pour plus de détails sur le fonctionnement WPS de votre point d'accès LAN sans fil, reportez à la documentation de votre point d'accès LAN sans fil.

- 5. Bouton **F6** (OK). Une fois connecté avec succès, le statut écran (d'état sans fil) (p. 2) apparaîtra.
- 6. bouton **EXIT** pour revenir à l'écran du haut. Vous pouvez utiliser la connexion sans fil à partir d'une application iPhone tels que « Air Recorder ». Choisissez JUPITER-50 dans l'écran de sélection de l'instrument de votre application iPhone.

Nota :

- Le dispositif (par exemple, iPhone) d'exécution de l'application doit être connecté au même réseau.

- Les données de connexion sont stockées dans la mémoire lorsque vous effectuez la procédure WPS; l'appareil se connectera automatiquement au réseau sans fil la prochaine fois.

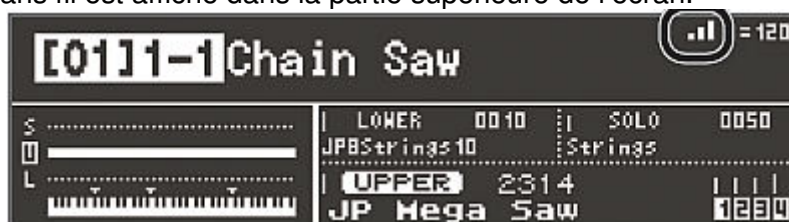
ATTENTION :

- Un Factory Reset efface les données de connexion
- Les données de connexion ne sont pas incluses dans un backup enregistré sur clé USB.

Y penser avant de faire un Factory Reset car la configuration de connexion Wifi peut être laborieuse.

Icône d'affichage

Le statut LAN sans fil est affiché dans la partie supérieure de l'écran.



Icône	Explication
	Actuellement connecté au point d'accès LAN sans fil. Trois barres sont utilisées pour indiquer le niveau du signal (le force du signal radio sans fil connecté point d'accès LAN)
	L'adaptateur USB sans fil est inséré, mais pas connecté avec un point d'accès LAN sans fil
	L'adaptateur USB sans fil est pas inséré (rien est affiché)
	Mode Ad-Hoc (§ 2.9.5.3.4 ci-dessous)

2.9.5.3 Réglages de fonction LAN sans fil

Vous pouvez afficher ou modifier les paramètres sans fil.

2.9.5.3.1 Indication d'état (état sans fil)

Cela montre le statut réseau local sans fil.

- 1. bouton **MENU** → "WIRELESS" L'écran d'état sans fil apparaîtra.

Affichage	Explication
CONNECTÉD	Actuellement connecté au point d'accès LAN sans fil. L'identifiant (nom) du point d'accès LAN sans fil connecté est affiché

Affichage	Explication
NOW CONNECTING	Une connexion avec le point d'accès LAN sans fil est en cours
NOT CONNECTED	L'adaptateur USB sans fil est inséré, mais pas connecté à un point d'accès LAN sans fil
NON AVAILABLE	L'adaptateur USB sans fil n'est pas inséré.
AD HOC	Mode Ad-Hoc (§ 2.9.5.3.4 ci-dessous) Le SSID Ad-Hoc et Ad-Hoc Key sont présentés. Pour plus de détails, voir "Connexion en mode Ad-Hoc (Mode Ad-hoc)" (§ 2.9.5.3.4 ci-dessous)

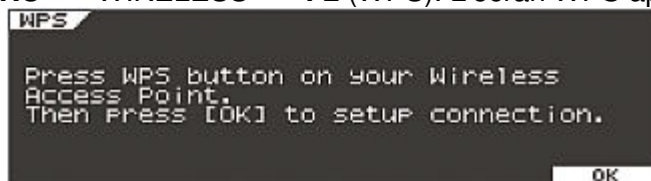
Bouton de Fonctions écran

Bouton	Explication
F1 (SEL AP)	Afficher l'écran pour choisir un point d'accès de réseau local sans fil et s'y connecter
F2 (WPS)	Afficher un écran pour effectuer les opérations WPS
F3 (Options)	Réglages pour ID sans fil ou mode Ad-Hoc (Ad-Hoc Mode) (§ 2.9.5.3.4 ci-dessous)
F4 (INFO)	Voir l'adresse IP et l'adresse MAC

2.9.5.3.2 Connexion par WPS (WPS)

Nota : Vous pouvez également vous connecter en utilisant WPS en maintenant la touche ► (PLAY) et en allumant le JUPITER-50. Pour la procédure, se reporter à "Méthode de connexion de base (par Connect WPS)" (§ 2.9.5.2 ci-dessus).

- 1. bouton **MENU** → "WIRELESS" → **F2** (WPS). L'écran WPS apparaît.



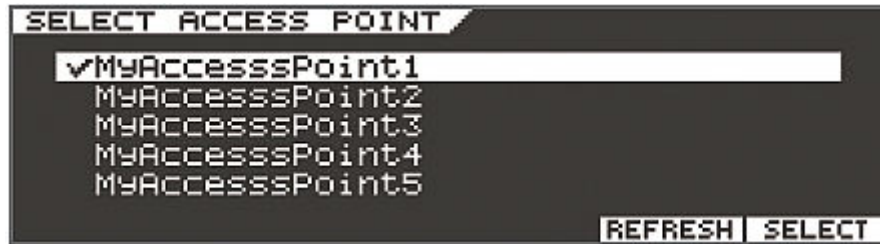
- 2. Effectuez l'opération WPS sur votre Point d'accès LAN sans fil (par exemple, appuyez sur le bouton WPS sur votre point d'accès de réseau local sans fil). Pour plus de détails sur le fonctionnement WPS de votre point d'accès LAN sans fil, reportez à la documentation de votre point d'accès LAN sans fil.
- 3. bouton **F6** (OK). Connexion via WPS s'effectue. Une fois connecté avec succès, vous serez renvoyé à l'écran d'état (état sans fil).

2.9.5.3.3 Connexion à un point d'accès LAN sans fil (SELECT Access Point)

Cette méthode vous permet de connecter en choisissant un Point d'accès LAN sans fil à partir de la liste qui est affichée.

* Normes sans fil 802.11g / n (2,4 GHz) et méthodes d'authentification WPA / WPA2.

- 1. bouton **MENU** → "sans fil" → **F1** (SEL AP). L'écran SELECT ACCESS POINT apparaît.



- Un symbole ✓ est indiqué pour le point d'accès de réseau local sans fil actuellement connectés
 - mettre à jour la liste en appuyant sur la touche **F5** (REFRESH).
- 2. Choisissez le point d'accès LAN sans fil auquel vous voulez connecter et appuyez sur la touche **F6** (SELECT).
 - Vous serez connecté au point d'accès LAN sans fil sélectionné.
 - Si vous utilisez ce point d'accès LAN sans fil pour la première fois, vous passez à l'écran d'autorisation (autorisation).
 - Si cela est un point d'accès LAN sans fil pour laquelle vous avez connecté dans le passé, appuyez simplement sur la touche **F6** (SELECT) et vous serez connecté. Une fois connecté avec succès, vous serez redirigé vers l' écran d'état (d'état sans fil).

Écran Autorisation (autorisation)

- 3. Entrez le code de sécurité (mot de passe) de point d'accès de votre réseau sans fil, et appuyez sur la touche **F6** (CONNECT).
Pour plus de détails sur la façon de saisir des caractères, cf. § 2.3.6 ci-dessus.

* Vous ne pouvez pas entrer un espace à la fin du code.



Une fois connecté avec succès, vous serez renvoyé à l'écran d'état (d'état sans fil).

2.9.5.3.4 Autres paramètres dont mode Ad-Hoc (options sans fil)

Effectuez les réglages pour ID WIRELESS ou mode Ad-Hoc.

- 1. bouton **MENU** → "WIRELESS" → **F3** (Options) L'écran des options sans fil apparaît.

Paramètre	Explication
-----------	-------------

Paramètre	Explication
ID WIRELESS	Chiffres de nom du JUPITER-50 et du SSID Ad-Hoc qui seront affichés comme instrument dans l'application sans fil connectée. Normalement, vous devez spécifier "0", mais si vous avez plus qu'un instrument identique, vous pouvez définir l'ID sans fil dans la gamme de 1-99 pour changer le nom de l'appareil et le SSID Ad-Hoc pour chaque instrument, comme suit. - Si ID sans fil = 0, "JUPITER-50" (valeur par défaut) - Si ID sans fil = 1, «JUPITER-50_1» - ... - Si Wireless id = 99, «JUPITER-50_99»
Mode Ad-Hoc	Active mode Ad-Hoc on / off
Ad hoc Channel	Canal (1-11) pour le mode Ad-Hoc.

Connexion en mode Ad-Hoc

Le mode Ad-Hoc permet de connecter le JUPITER-50 directement à un iPhone ou tout autre appareil sans fil sans l'aide d'un point d'accès de réseau local sans fil. Ceci est un moyen pratique d'utiliser le JUPITER-50 avec un iPhone ou un autre appareil sans fil hors du studio ou de la maison, par exemple en concert.



Limitations

Le périphérique sans fil connecté en Ad-Hoc mode sera incapable de communiquer en plus avec un éventuel point d'accès LAN sans fil et les périphériques qui y seraient connectés (Evidemment l'accès à l'Internet serait possible pour un périphérique sans fil doté du téléphone GSM).

C'est pourquoi il n'est pas pratique de configurer la liaison sans fil en mode Ad-Hoc, à moins de dédier la tablette sans fil au pilotage d'appareils en mode Ad-Hoc sans jamais utiliser l'internet.

- 1. bouton **MENU** → "WIRELESS" → **F3** (Options). L'écran des options sans fil apparaîtra.
- 2. Activer le Mode Ad-Hoc "ON". Spécifier un canal de 1 à 11 pour le mode Ad-Hoc. Normalement, il n'y aura plus besoin de changer le canal. Essayez de changer le canal uniquement si vous avez des problèmes de connexion.
- 3. bouton **EXIT** pour accéder à l'Écran d'état sans fil. Le SSID Ad-Hoc et la clé Ad-Hoc (chaîne de texte de 1 à 5 caractères) sera affiché.



Nota : Le SSID Ad-Hoc (JUPITER-50) sera la valeur que vous avez spécifiée dans écran de réglage des options sans fil "Wireless ID".

- 4. Sur l'iPhone ou tout autre appareil sans fil que vous voulez connecter, sélectionnez le SSID Ad-Hoc indiqué dans l'écran ci-dessus pour établir la connexion. (Par exemple, sur un iPhone, choisissez « Settings » → [Wi-Fi] → [Choisir un réseau] pour sélectionner le SSID Ad-Hoc. Un écran de saisie du mot de passe apparaît; entrez la clé Ad-Hoc-dessus).

Pour plus de détails sur la façon de se connecter à un réseau sans fil à partir d'un iPhone ou autre appareil, consultez le manuel de ce dispositif du propriétaire.

- 5. Lorsque vous souhaitez mettre fin à la connexion en mode Ad-Hoc, restaurer les réglages de l'iPhone dans [Settings] → [Wi-Fi] → [Choisissez un réseau] à leur état précédent.

2.9.5.3.5 Vérification de l'adresse IP et l'adresse MAC (WIRELESS INFO)

- 1. bouton **MENU** → « WIRELESS » → **F4** (INFO)



Nota : L'adresse MAC montre la valeur indiquée sur la clef USB adaptateur (WNA1100-RL, vendue séparément).



2.9.5.4 Dépannage

* Pour les problèmes liés à la communication, reportez-vous aussi au manuel de votre point d'accès LAN sans fil du propriétaire.

* Pour plus de détails sur le fonctionnement de votre point d'accès LAN sans fil, reportez-vous au manuel de son propriétaire.

Paramètre	Explication
Vous ne pouvez pas vous connecter à un point d'accès LAN sans fil	• Assurez-vous que votre point d'accès LAN sans fil prend en charge WPS. Sinon, se connecter en utilisant la procédure «Connexion à un Point d'accès LAN sans fil que vous avez sélectionné (Select Access Point) » (§ 2.9.5.3.3 ci-dessus). • La norme sans fil 802.11a/b n'est pas prise en charge. Utiliser la norme sans fil 802.11g/n (2,4 GHz). • La méthode d'authentification WEP n'est pas prise en charge. Utiliser la méthode d'authentification WPA ou WPA2. • Assurez-vous que le DHCP est activé pour votre point d'accès LAN sans fil. • Si la connexion ne se fait pas à l'allumage du Jupiter, vérifiez que le paramètre décrit dans « Connexion en mode Ad-Hoc (en mode Ad-Hoc) » (§ 2.9.5.3.4 ci-dessus) est OFF. • La connexion peut échouer en raison de l'état du signal radio. Si oui, utilisez la procédure décrite dans « Connexion à un point d'accès LAN sans fil que vous avez sélectionné (SELECT Access Point) » (§ 2.9.5.3.3 ci-dessus), sélectionnez votre point d'accès LAN sans fil et reconnecter. • Il y a une limite aux données de connexion enregistrées. Une nouvelle connexion peut provoquer la suppression des données de connexion plus anciennes. Toutes les données de connexion seront supprimées si vous exécutez une réinitialisation d'usine. Si les données de connexion ont été supprimées, reconnecter le Jupiter au point d'accès LAN sans fil. • Les données de connexion ne sont pas incluses dans une sauvegarde enregistrée dans un clé USB, se reconnecter au point d'accès LAN sans fil.
L'écran indique « AP not supported » et ne peut pas se connecter au point d'accès LAN sans fil	• Ce point d'accès n'est pas pris en charge. Utiliser la méthode d'authentification WPA ou WPA2
La communication est instable	La communication peut être instable en fonction de l'occupation du spectre des fréquences radio. La réponse peut-être lente, ou si vous utilisez la communication audio, il peut y avoir des pertes dans l'audio. Les actions suivantes peuvent améliorer la situation : • Placez le point d'accès sans fil LAN et le JUPITER-50 près de l'autre. • Changez le réglage de canal du point d'accès LAN sans fil.
Le JUPITER-50 ne se trouve pas dans les instruments connectés à l'application (par exemple iPhone Air Recorder)	• Le JUPITER-50 est sous tension ? • L'adaptateur USB sans fil (WNA1100-RL) est connecté au JUPITER-50? • Le JUPITER-50 est connecté au LAN sans fil ? • Le JUPITER-50 et l'iPhone sont-ils connectés au même réseau (le même point d'accès LAN sans fil) ? • Est-ce que le point d'accès LAN sans fil est configuré pour permettre la communication entre les périphériques LAN sans fil ? Pour plus de détails sur les réglages, reportez-vous au manuel de votre point d'accès LAN sans fil du propriétaire.
Votre iPhone ou iPod touch ne se connecte pas à l'Internet	• Le point d'accès LAN sans fil est connecté à Internet ? • Êtes-vous connecté en mode Ad-Hoc ? Si oui l'iPod touch ou un autre périphérique sans fil connecté en mode Ad-Hoc ne peuvent pas communiquer avec Internet ou avec un autre appareil sans fil. Cependant, un iPhone ou un autre appareil sans fil équipé du téléphone pourrait se connecter à l'Internet via la connexion cellulaire.

2.10 Appendices

2.10.1 Liste des paramètres

Pour une liste de tous les paramètres, téléchargez le “JUPITER-50 Guide des paramètres” (fichier PDF) du JUPITER-50, disponible dans la liste des modes d’emploi du site web Roland (<http://www.roland.com/support/en/>).

2.10.1.1 Page “LIVE SET TONE MODIFY” (Editer les Tones SuperNATURAL Acoustic)

Changements de dynamique

Vous pouvez produire des changements de dynamiques propres à chaque instrument spécifique en passant d’une variation subtile à un changement prononcé de façon naturelle, allant bien plus loin qu’un simple changement de volume.

* La dynamique peut être pilotée par la force exercée sur les touches (“velocity”), le contrôleur de modulation (CC01) ou d’expression (CC11).

Après avoir joué une note, vous pouvez actionner le contrôleur de modulation (CC01) pour piloter la dynamique en continu (sauf pour les instruments de percussion, les instruments à cordes frappées et les instruments à cordes piquées).

Effet ‘Legato’

A l’exception de quelques sons, un jeu legato (le fait de jouer la note suivante avant de relâcher la précédente) permet de produire des notes liées.

* Pour obtenir un effet legato, réglez “Mono/Poly” sur “TONE” ou “MONO”.

Variations de jeu

Des variations de jeu musicalement appropriées sont disponibles pour chaque instrument et vous pouvez utiliser des commandes de contrôle (CC80–CC83) pour changer instantanément de variation en jouant.

2.10.1.1.1 0001:Concert Grand–0009:Honky Tonk

Les nuances de la pression exercée sur les touches modifient le timbre de façon très naturelle.

Paramètre	Réglage	Explication
String Resonance	0–127	Lorsque vous appuyez sur les touches d’un piano acoustique, les cordes des touches déjà enfoncées vibrent aussi. Cette résonance s’appelle ici “String Resonance”. Plus cette valeur augmente, plus l’effet est prononcé.
Key Off Resonance	0–127	Ce paramètre règle le niveau des résonances et bruits subtils générés par le relâchement d’une touche sur un piano acoustique.

Paramètre	Réglage	Explication
Hammer Noise	-2– +2	Ce paramètre règle le son de la frappe d'un marteau sur une corde d'un piano acoustique.
Stereo Width	0–63	Plus la valeur est élevée, plus la diffusion stéréo est large
Nuance	TYPE1, TYPE2, TYPE3	Ce paramètre change les nuances subtiles du son en modifiant la phase des signaux gauche et droit. Cet effet est presque imperceptible avec un casque. Ce paramètre est sans effet pour 0008:Concert Mono
Tone Character	-5– +5	Des valeurs élevées produisent un son plus dur tandis que des valeurs basses produisent un son plus doux

2.10.1.1.2 0010:Pure Vintage EP1–0025:Clav CA Combo

Un son de touche relâchée, typique de l'instrument, est audible quand vous relâchez la touche.

Paramètre	Réglage	Explication
Key Off Noise	(CC16) -64– +63	Règle le volume du bruit de relâchement des touches. Ce paramètre est sans effet pour 0012:Pure Wurly

2.10.1.1.3 0026:Vibraphone, 0027:Marimba, 0078:APS Vibraphone, 0079:APS Marimba

Vous pouvez jouer un **roulement** en actionnant le contrôleur de modulation (CC01) tout en jouant une note.

Vous pouvez produire un effet **glissando** en actionnant le levier Pitch Bend tout en maintenant une touche enfoncée ou en jouant de façon liée quand le Portamento SW (CC65) est activé.

- “Bend Range” sur “Tone” : vous pouvez produire un effet glissando en actionnant le levier Pitch Bend.
- “Bend Range” autre réglage que “Tone” : cet effet est obtenu quand “Bend Mode” (CC19) est activé. Utilisez ce paramètre pour alterner l'effet glissando et un changement de hauteur conventionnel.

“Mute” (CC18) simule l'utilisation de la main ou d'une mailloche pour arrêter la vibration de l'instrument (étouffer le son). L'assignation de ce paramètre au contrôleur D BEAM donne un bon résultat.

Paramètre	Réglage	Explication
Mallet Hardness	(CC16) -64– +63	Dureté de la mailloche. Des valeurs élevées produisent un son de mailloche plus dure
Roll Speed	(CC17) -64– +63	Vitesse du roulement
Variation	Voyez § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.4 0028:TW Organ

0028:TW Organ ne peut être assigné qu'à la couche 1 de la partie Upper ou Lower.

Paramètre	Réglage	Explication
Onglet "Harmonic Bar"		
Harmonic Bar 16'	0–8	Règle le niveau de chaque jeu. Chaque jeu produit différentes composantes harmoniques. Le son d'orgue est un mélange de ces composantes. Le jeu 8' constitue la hauteur de base du son. C'est le point central autour duquel vous créez le son
Harmonic Bar 5-1/3'	0–8	
Harmonic Bar 8'	0–8	
Harmonic Bar 4'	0–8	
Harmonic Bar 2-2/3'	0–8	
Harmonic Bar 2'	0–8	
Harmonic Bar 1-3/5'	0–8	
Harmonic Bar 1-1/3'	0–8	
Harmonic Bar 1'	0–8	
Leakage Level	0–127	Niveau auquel le signal de roues phoniques non liées aux touches actionnées est mélangé au signal d'entrée
Onglet "Percussion"		
Percussion Switch	OFF, ON	Avec le réglage "ON", une attaque marquée est ajoutée au début des notes
Percussion Soft	NORM	Le son de percussion garde son volume normal et le volume des tirettes harmoniques est atténué
	SOFT	Le son de percussion est atténué et les tirettes harmoniques gardent leur volume normal
Percussion Soft Level	0–15	Volume du son de percussion quand "Percussion Soft" est réglé sur "SOFT"
Percussion Normal Level	0–15	Volume du son de percussion quand "Percussion Soft" est réglé sur "NORM"
Percussion Slow	FAST	Le son de percussion disparaît immédiatement et produit une attaque plus vive
	SLOW	La chute du son de percussion est plus lente et produit une attaque plus douce
Percussion Slow	Time 0–127	Temps de chute du son de percussion quand "Percussion Slow" est réglé sur "SLOW"
Percussion Fast	Time 0–127	Temps de chute du son de percussion quand "Percussion Slow" est réglé sur "FAST"
Percussion Harmonic	2ND	Un son de percussion ayant la hauteur de la tirette harmonique 4' est produit
	3RD	Un son de percussion ayant la hauteur de la tirette harmonique 2~2/3' est produit
Percussion Recharge Time	0–10	Normalement, le son de percussion n'est ajouté qu'à la première d'une série de notes liées. Cela simule les caractéristiques des circuits analogiques qui produisaient le son de percussion des orgues à roues phoniques: le son de percussion était plus doux quand les touches étaient actionnées rapidement les unes à la suite des autres. Ce paramètre détermine les caractéristiques de ce circuit analogique
Percussion Harmonic Bar	Level 0–127	Le volume de l'orgue est réduit si "Percussion Soft" est réglé sur "NORM". Ce paramètre détermine à quel point le volume est réduit
Onglet "Click Level"		
Key On Click Level	0–31	Niveau du déclic de la touche quand elle est enfoncée.
Key Off Click Level	0–31	Niveau du déclic de la touche quand elle est relâchée

*2.10.1.1.5 0029:French Accordion, 0030:Italian Accordion,
0032:Bandoneon, 0080:APS Accordion, 0082:APS Bandoneon*

Ces sons permettent de produire des changements de volume ou **tremolo** caractéristiques, comme si vous actionniez le soufflet de l'instrument.

- "Bend Range" sur "Tone" : vous pouvez actionner le levier de Pitch Bend vers le haut pour produire un effet trémolo, comme si vous actionniez le soufflet petit à petit.
- "Bend Range" autre réglage que "Tone" : cet effet est obtenu quand "Bend Mode" (CC19) est activé. Utilisez ce paramètre pour alterner l'effet trémolo et un changement de hauteur conventionnel.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level	(CC16) -64– +63	Niveau du bruit produit quand vous enfoncez ou relâchez une touche

2.10.1.1.6 0031:Harmonica, 0081:APS Harmonica

- "Bend Range" réglé sur "Tone" : vous pouvez actionner le levier de Pitch Bend vers le haut pour produire un **effet wah**, comme si vous entouriez l'harmonica des mains.
- "Bend Range" autre réglage que "Tone" : cet effet est obtenu quand "Bend Mode" (CC19) est activé. Utilisez ce paramètre pour alterner l'effet wah et un changement de hauteur conventionnel.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level	(CC16) -64– +63	Volume du bruit de souffle
Growl Sens	(CC18) 0–127	Règle le grondement caractéristique ("growl") du souffle

2.10.1.1.7 0033:Nylon Guitar–0035:SteelStr Guitar, 0083:APS Nylon Guitar–0084:APS SteelStr Gt.

Les notes 34 et plus basses produisent des "**ghost notes**" comme sur une guitare.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level	(CC16) -64– +63(CC16) -64– +63	Volume du frottement ou du pincement des cordes. Ce paramètre est sans effet pour 0083:APS Nylon Guitar et 0084:APS SteelStr Gt
Strum Speed (CC17)	-64– +63	Décalage avec lequel le son de grattement des cordes est produit quand "Strum Mode" est activé ("ON"). L'effet est plus important avec des notes jouées doucement

Paramètre	Réglage	Explication
Strum Mode (CC19)	OFF, ON	Lorsque "Strum Mode" est activé, vous entendez un effet de strumming quand vous jouez plusieurs notes à la fois. Cet effet reproduit également le décalage avec lequel chaque corde de la guitare est grattée. Le mouvement va alternativement vers le haut et vers le bas quand vous jouez plusieurs accords successifs. Cet effet donne bien quand "Hold" est activé
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.8 0036:Acoustic Bass–0041:Fretless Bass, 0085:APS Acoustic Bs.–0088:APS Fretless Bs.

Avec un jeu lié rapide, vous pouvez simuler des techniques propres à la basse comme les "**slides**" (glissements) ou "**hammer-on**" (martèlement), selon la vitesse à laquelle vous jouez.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level (CC16)	-64– +63	Règle le volume du frottement ou du pincement des cordes. Ce paramètre est sans effet pour 0085:APS Acoustic Bs. – 0088:APS Fretless Bs
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.9 0042:Violin–0047:Contrabass, 0089:APS Violin–0092:APS Contrabass

Si "Porta SW" est activé, un effet **portamento** typique d'un violon est produit. Les plages de notes correspondant aux cordes jouées à vide produisent un son ouvert, sans vibrato.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level (CC16)	-64– +63	Règle l'intensité du bruit de frottement des cordes
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.10 0048:Harp, 0093:APS Harp

En activant le mode Glissando (CC19), vous pouvez rendre audibles uniquement les notes d'une gamme spécifique.

Cela vous permet de produire un **glissando** de harpe caractéristique en jouant simplement un glissando sur les touches blanches.

Vous obtenez un bon résultat en maintenant la pédale HOLD enfoncée.

"Mute" (CC18) simule l'utilisation de la main pour arrêter la vibration des cordes.

Paramètre	Réglage	Explication
Glissando Mode (CC19)	OFF, ON	Si activé ("ON"), vous pouvez produire un glissé sur les cordes de la harpe en jouant un glissando sur le clavier
Play Scale	7th, Major, Minor, Hrm-Mi (Harmonic Minor), Dim (Diminish), Whole (Whole Tone)	Détermine la gamme utilisée quand "Glissando Mode" est activé.
Scale	Key C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B	Détermine la tonique de la gamme produite lorsque vous jouez un glissé avec "Glissando Mode" activé
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.11 0049:Timpani, 0094:APS Timpani

Vous pouvez jouer un **roulement** en actionnant le contrôleur de modulation (CC01) tout en jouant une note.

"Mute" (CC18) simule l'utilisation de la main pour étouffer le son en appuyant sur les timbales.

L'assignation de ce paramètre au contrôleur D BEAM donne un bon résultat.

Paramètre	Réglage	Explication
Roll Speed (CC17)	-64– +63	Vitesse du roulement
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.12 0050:Strings, 0095:APS Strings

Paramètre	Réglage	Explication
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.13 0051:Trumpet, 0052:Flugel Horn, 0056:Mute Trumpet, 0057:French Horn, 0096:APS Trumpet, 0098:APS Mute Trumpet, 0099:APS French Horn

En réglant "Bend Range" sur "Tone", vous pouvez utiliser le levier de Pitch Bend pour créer des changements de hauteur discontinus, propres aux cuivres.

- Poussez le levier de Pitch Bend vers le haut pour créer des changements de hauteur discontinus ou **tremolos**, propres aux cuivres.
- Tirez le levier de Pitch Bend vers le bas pour produire un effet "**Fall**" (chute).

Si "Bend Range" a un autre réglage que "Tone", cet effet est obtenu quand "Bend Mode" (CC19) est activé. Utilisez ce paramètre pour alterner les changements de hauteur discontinus ou les falls et les changements de hauteur conventionnels.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level (CC16)	-64– +63	intensité du bruit de souffle pour le son de cuivre
Growl Sens (CC18)	0–127	grondement caractéristique (“growl”) produit quand on souffle dans un instrument de la famille des cuivres
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.14 0053:Trombone–0055:Bass Trombone, 0097:APS Trombone

Avec un jeu lié quand Portamento SW est activé, vous pouvez recréer le **glissando** d'un trombone.

En réglant “Bend Range” sur “Tone”, vous pouvez utiliser le levier de Pitch Bend pour créer des changements de hauteur discontinus, propres aux cuivres.

- Poussez le levier de Pitch Bend vers le haut pour créer des changements de hauteur discontinus, propres aux cuivres.
- Tirez le levier de Pitch Bend vers le bas pour produire un effet de chute (“Fall”).

Si “Bend Range” a un autre réglage que “Tone”, cet effet est obtenu quand “Bend Mode” (CC19) est activé. Utilisez ce paramètre pour alterner les changements de hauteur discontinus ou les falls et les changements de hauteur conventionnels.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level (CC16)	-64– +63	Intensité du bruit de souffle pour le son de cuivre
Growl Sens (CC18)	0–127	grondement caractéristique (“growl”) produit quand on souffle dans un instrument de la famille des cuivres
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.15 0058:Soprano Sax–0061:Baritone Sax, 0100:APS Soprano Sax–0103:APS Baritone Sax

Si “Bend Range” est réglé sur “Tone”, vous pouvez produire un effet **glissando** ou **fall** en actionnant le levier Pitch Bend.

- Tirez le levier de Pitch Bend vers le bas pour produire un effet “Fall” (chute).
- Tirez le levier de Pitch Bend vers le bas pour produire un effet “Fall” (chute).

Si “Bend Range” a un autre réglage que “Tone”, cet effet est obtenu quand “Bend Mode” (CC19) est activé. Utilisez ce paramètre pour alterner l'effet glissando/fall et un changement de hauteur conventionnel.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level (CC16)	-64– +63	Intensité du bruit de souffle pour le son de cuivre

Paramètre	Réglage	Explication
Growl Sens (CC18)	0–127	grondement caractéristique (“growl”) produit quand on souffle dans un instrument de la famille des cuivres
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.16 0062:Oboe–0069:Flute 2, 0104:APS Oboe–0109:APS Flute

Si “Bend Range” est réglé sur “Tone”, vous pouvez produire un effet **glissando** ou **fall** en actionnant le levier Pitch Bend.

- Tirez le levier de Pitch Bend vers le bas pour produire un effet “Fall” (chute).
- Tirez le levier de Pitch Bend vers le bas pour produire un effet “Fall” (chute).

Si “Bend Range” a un autre réglage que “Tone”, cet effet est obtenu quand “Bend Mode” (CC19) est activé. Utilisez ce paramètre pour alterner l’effet glissando/fall et un changement de hauteur conventionnel.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level (CC16)	-64– +63	Intensité du bruit de souffle pour le son de cuivre
Growl Sens (CC18)	0–127	grondement caractéristique (“growl”) produit quand on souffle dans un instrument de la famille des cuivres
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.17 0070:Pan Flute, 0110:APS Pan Flute

Si “Bend Range” est réglé sur “Tone”, vous pouvez produire un effet **glissando** ou **fall** en actionnant le levier Pitch Bend.

- Tirez le levier de Pitch Bend vers le bas pour produire un effet “Fall” (chute).
- Tirez le levier de Pitch Bend vers le bas pour produire un effet “Fall” (chute).

Si “Bend Range” a un autre réglage que “Tone”, cet effet est obtenu quand “Bend Mode” (CC19) est activé. Utilisez ce paramètre pour alterner l’effet glissando/fall et un changement de hauteur conventionnel.

Vous pouvez produire un son oscillant avec Flutter (CC81). Les notes jouées avec force produisent une phrase typique des flûtes de pan.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level (CC16)	-64– +63	Intensité du bruit de souffle pour le son de cuivre
Growl Sens (CC18)	0–127	grondement caractéristique (“growl”) produit quand on souffle dans un instrument de la famille des cuivres
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.18 0071:Shakuhachi, 0072:Ryuteki, 0111:APS Shakuhachi,
0112:APS Ryuteki

Un jeu **legato** produit des notes liées, comme si elles étaient jouées d'un même souffle.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level (CC16)	-64– +63	Intensité du bruit de souffle pour le son de cuivre
Growl Sens (CC18)	0–127	grondement caractéristique (“growl”) produit quand on souffle dans un instrument de la famille des cuivres
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.1.19 0073:Sitar, 0113:APS Sitar

Les notes 47 et plus basses produisent un effet spécial de sitar.

Les valeurs CC80 comprises dans la plage 64~127 produisent une phrase de tamboura tandis que les valeurs de la plage 0~63 coupent la phrase.

Paramètre	Réglage	Explication
Resonance Level (CC16)	-64– +63	Résonance sympathique. Un réglage élevé augmente la résonance sympathique.
Tambura Level - 64– +63		Niveau du signal d'effet tamboura produit par CC80
Tambura Pitch	-12– +12	Hauteur du signal d'effet tamboura produit par CC80

2.10.1.1.20 0074:Uilleann Pipes, 0114:APS UilleannPipe

Les valeurs CC80 comprises dans la plage 64~127 produisent le son d'un **bourdon**.

Les valeurs 0~63 comprises dans la plage coupent le bourdon.

Paramètre	Réglage	Explication
Drone Level	-64– +63	Niveau du signal d'effet de bourdon produit par CC80
Drone Pitch	-12– +12	Hauteur du signal d'effet de bourdon produit par CC80
Tambura Pitch	-12– +12	Hauteur du signal d'effet tamboura produit par CC80

2.10.1.1.21 0075:Erhu, 0115:APS Erhu

L'activation du Portamento SW produit le **changement fluide** typique de cet instrument.

Les plages de notes correspondant aux cordes jouées à vide produisent un son ouvert, sans vibrato.

Paramètre	Réglage	Explication
Noise Level (CC16)	-64– +63	Règle l'intensité du bruit de frottement des cordes
Tambura Pitch	-12– +12	Hauteur du signal d'effet tamboura produit par CC80

2.10.1.1.22 0076: Sarangi, 0116: APS Sarangi

L'activation du Portamento SW produit le **changement fluide** typique de cet instrument.

Les plages de notes correspondant aux cordes jouées à vide produisent un son ouvert, sans vibrato.

Les valeurs CC80 comprises dans la plage 64~127 produisent une phrase de tamboura tandis que les valeurs de la plage 0~63 coupent la phrase.

Paramètre	Réglage	Explication
Resonance Level (CC16)	-64– +63	Résonance sympathique. Un réglage élevé augmente la résonance sympathique.
Tambura Level - 64– +63		Niveau du signal d'effet tamboura produit par CC80
Tambura Pitch	-12– +12	Hauteur du signal d'effet tamboura produit par CC80

2.10.1.1.23 0077: Steel Drums, 0117: APS Steel Drums

Vous pouvez jouer un roulement en actionnant le contrôleur de modulation (CC01) tout en jouant une note.

Vous pouvez produire un effet **glissando** en actionnant le levier Pitch Bend tout en jouant sur le clavier ou en jouant de façon liée quand le Portamento SW (CC65) est activé.

- "Bend Range" réglé sur "Tone" : vous pouvez produire un effet glissando en actionnant le levier Pitch Bend.
- "Bend Range" autre réglage que "Tone" : cet effet est obtenu quand "Bend Mode" (CC19) est activé. Utilisez ce paramètre pour alterner l'effet glissando/fall et un changement de hauteur conventionnel.

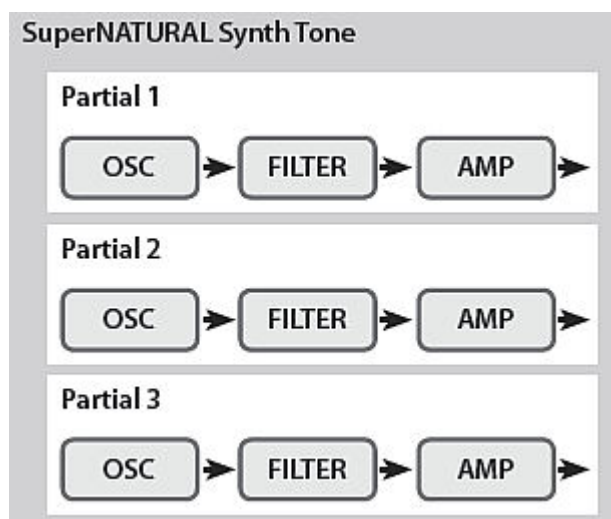
"Mute" (CC18) simule l'utilisation de la main ou d'une mailloche pour arrêter la vibration de l'instrument. L'assignation de ce paramètre au contrôleur D BEAM donne un bon résultat.

Paramètre	Réglage	Explication
Resonance Level (CC16)	-64– +63	Résonance sympathique. Un réglage élevé augmente la résonance sympathique.
Roll Speed (CC17)	-64– +63	Vitesse du roulement
Variation	Cf. § 2.10.1.5 ci-dessous	Sons de variations de jeu

2.10.1.2 Page "LIVE SET TONE MODIFY" (Editer un Tone SuperNATURAL Synth)

Traduit du PDF « JUPITER-50_add_func_e01_W_Addendum ».

Les Tones permettent de créer librement des sons originaux, comme sur un synthétiseur analogique. Une tonalité peut produire le son de 3 synthétiseurs, chacun avec un oscillateur (OSC), le filtre (FILTER), et un amplificateur (AMP). L'oscillateur (OSC) fournit non seulement les formes d'onde d'un synthétiseur analogique standard, mais aussi PCM formes d'onde.



Nota :

- Il est impossible de modifier les sons SuperNATURAL acoustiques, Manual Percussion, ou Drums / SFX.
- Pour modifier les tonalités synthétiques du Live Set, reportez-vous à "Modification de Tones affectés à une couche (Tone Modify) (§ 2.6.2.5 ci-dessus).

Conseils pour l'édition Synth Tones

- Décidez quelles couches vous voulez entendre

Le Live Set se compose d'un maximum de 4 Tones. L'édition sera plus facile si vous écoutez seulement la couche avec le Tone Synth à éditer (Activer le bouton Layer On/Off) (§ 2.6.2.2 ci-dessus).

- Désactiver l'effet
- Le Live Set peut appliquer un effet à la couche, causant l'altération du Synth Tone. Si vous désactiver l'effet, vous entendrez le son réel du Tone Synth, et il sera plus facile de discerner les résultats de votre édition (§ 2.6.2.3.1 ci-dessus).

Procédure :

- 1. A la page « Menu » (§ 2.4.2 ci-dessus) sélectionnez « Edit » → « SynthTone (UPPER) » → « Layer 1-4" (tonalité à modifier). L'écran « SYNTH EDIT » apparaît.



Nota :

- Vous pouvez également accéder à l'écran SYNTH EDIT en positionnement le curseur sur le Synth Tone à modifier dans la page « Live Set » (§ 2.4.4 ci-dessus), puis en appuyant sur la touche **F4** (MODIFY) ET **F6** (SYN EDIT).
- Vous pouvez accéder à l'écran SYNTH EDIT pour les couches individuelles en maintenant enfoncée la touche **SHIFT** tout en appuyant sur l'un des boutons ci-dessous (raccourci).

Bouton SHIFT + « UPPER »...	Explication
BASS	Accède à l'écran SYNTH EDIT pour couche 1 du Live Set affecté à « UPPER »
PAD / CHORALE	Accède à l'écran SYNTH EDIT pour couche 2 du Live Set affecté à la Partie supérieure
STRINGS	Accède à l'écran SYNTH EDIT pour la couche 3 du Live Set affecté à « UPPER »
SYNTH STRINGS	Accède à l'écran SYNTH EDIT pour couche 4 du Live Set affecté à « UPPER »

- 2. Modifiez le Synth Tone.

Bouton	Explication
F1 (SEL1)	Sélectionnez le partiel à éditer. Les Partials multiples peuvent être sélectionnées si les boutons sont pressés en même temps
F2 (SEL2)	
F3 (SEL3)	
F4 (FILTER)	Les réglages concernés par des filtres, tels que Cutoff et Resonance peuvent être modifiés.
F5 (AMP)	Les réglages concernés par le volume, tels que Level et Pan peuvent être édités
F6 (ProEdit)	Vous faire l'édition avec un affichage des Paramètre en liste

Pour plus de détails sur les paramètres de tonalité, reportez-vous au Manuel au format PDF "Paramètres Guide"

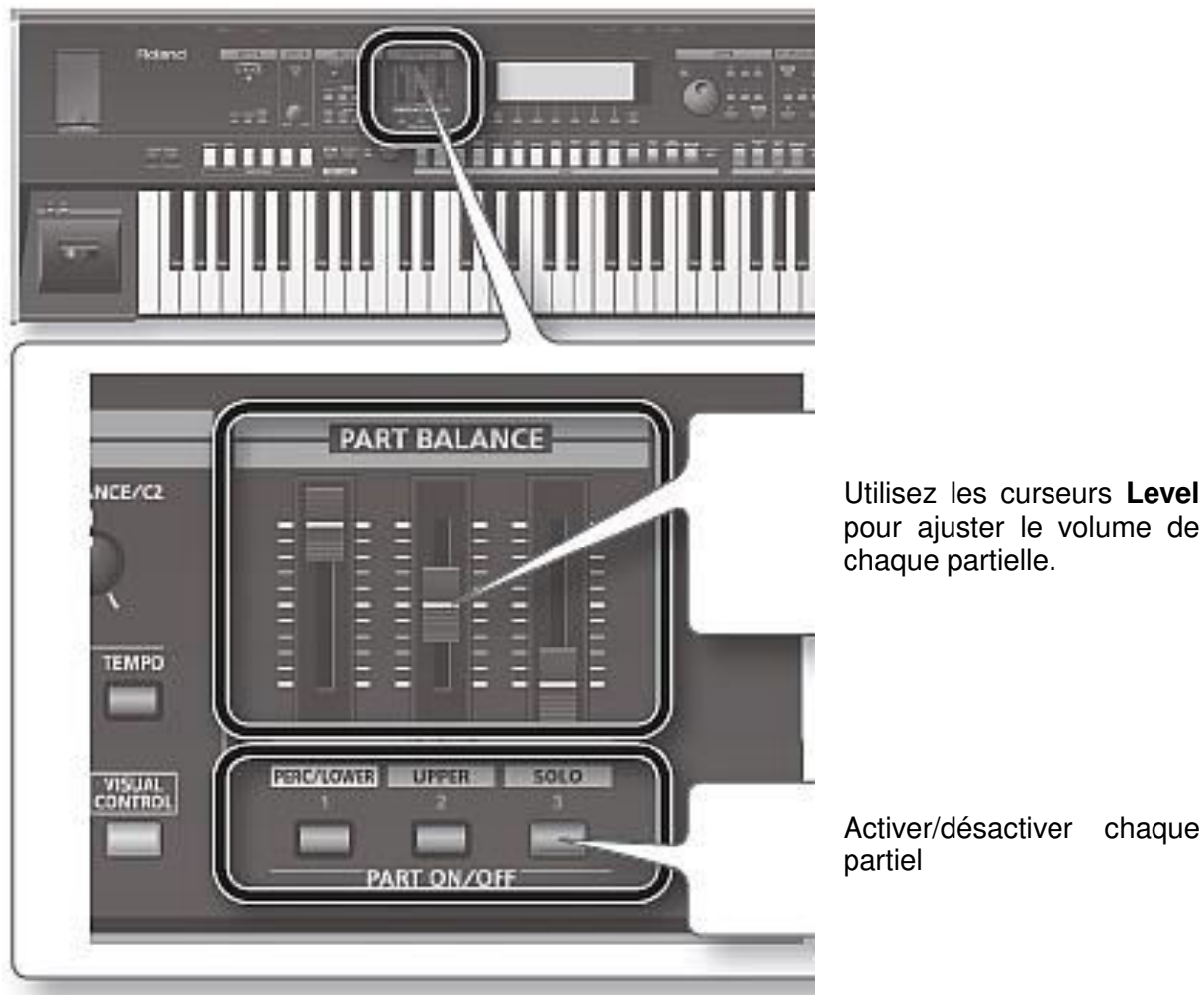
Nota :

- Vous pouvez modifier la fréquence de coupure pour le sélectionné partielle avec le bouton **CUTOFF / C1**, et modifier la résonance avec le bouton **RESONANCE / C2**.
- Si un Synt Tone a été édité, un astérisque (*) est affiché à gauche du nom de tone.

2.10.1.2.1 Volume ON / OFF de chaque Partiel

Voici comment activer/désactiver un partiels individuel et sélectionner un partiel à éditer.

Lorsque l'écran « SYNTH EDIT » est affiché, vous pouvez utiliser la sction « PART BALANCE » pour activer / désactiver les 3 partiels et ajuster leur volume.



Activer/désactiver On / Off chaque Partial

Partiels peuvent également être activés / désactivés en suivant la procédure ci-dessous.

- 1. Dans l'écran « SYNTH EDIT », déplacer le curseur sur le PARTIELLE 1-3 et appuyez sur **ENTRER**. L'écran du commutateur partiel apparaît.



- 2. Déplacez le curseur sur "OFF" ou "ON" et appuyez sur la touche **F6** (SELECT).

Nota : Un partiel peut également être activé / désactivé en appuyant sur **SHIFT** en appuyant sur **F1** (PTL1), **F2** (PTL2), ou **F3** (PTL3).

2.10.1.2.1.1 Sélection du partial à Modifier

- 1. A la page « SYNTH EDIT », appuyez sur **F1** (SEL 1) à **F3** (SEL 3).

Nota :

- o Le partiel à éditer peut également être sélectionnée en appuyant sur **SHIFT** pendant que vous appuyez sur la touche « PART ON/OFF » **PERC / LOWER, UPPER**, ou sur le bouton **SOLO**.
- o Si vous voulez modifier plusieurs partiels :
 - appuyez sur plusieurs boutons **F1** (SEL 1) à **F3** (SEL 3) en même temps.ou
 - tenir **SHIFT** pendant que vous appuyez sur la touche « PART ON / OFF » du partiel à modifier.

2.10.1.2.2 Enregistrement du Synth Tone

Un Synth Tone modifié est temporaire; il sera perdu en éteignant le Jupiter ou en sélectionnant un autre Tone. Pour garder un Synth Tone modifié, il faut l'enregistrer.

Nota : Lorsque vous enregistrez un Tone, les données de la destination de sauvegarde seront écrasées.

- 1. A la page « SYNTH EDIT », appuyez sur le bouton **WRITE**. L'écran « TONE WRITE » apparaît.



- 2. molette **VALUE** ou boutons **DEC INC** pour sélectionner la destination où pour sauvegarder la tonalité.
- 3. bouton **F6** (WRITE). Un message vous demandera "Are you sure ?"
- 4. Bouton **F5** (OK) pour sauvegarder le Tone,. Un message indique « Completed ! ». Le Tone Synth a été enregistré dans la destination de sauvegarde SuperNATURAL Synth Tone spécifiée.

Note : Ne jamais couper l'alimentation lorsque les données sont enregistrées.

Nommer un Tone

Si vous souhaitez renommer le Tone appuyez sur **F5** (Rename) de l'étape 2.

L'écran « TONE NAME » apparaît.

Pour plus de détails sur l'affectation d'un nom, reportez-vous à "Attribution d'un nom" (Cf. § 2.3.6 ci-dessus).

2.10.1.2.2.1 Annulation de l'enregistrement d'un Tone

Vous pouvez annuler l'opération de sauvegarde:

- bouton **EXIT**
- ou
- bouton **WRITE**

2.10.1.2.2.2 Ecrans pour sauver Registrations & Live Sets : Lorsque Synth Tones ont été édités

Si les paramètres de tonalité ont été édités, la case à cocher sur la gauche du nom de Tone sera marquée automatiquement lorsque vous enregistrez la Registration ou Live Set.



Il est possible d'enregistrer les Tones édités en même temps que Registration et Live Set.

Nota : Si vous enregistrez sans sélectionner cette case, seul Registration ou Live Set seront sauvegardés. Les Tones que vous avez modifiés resteront dans leur état modifié sans être sauvés.

- 1. Si vous souhaitez enregistrer un numéro de Tone spécifique, déplacez le curseur sur le Tone édité et sélectionner le numéro désiré.
Si vous souhaitez remplacer la tonalité actuelle, passez à l'étape suivante sans changer la destination d'écriture.
- 2. Bouton **F6** (en écriture). Un message vous demande « Are you sure ? »
- 3. bouton **F5** (OK) Pour enregistrer les données. Un message indique « Completed ! »

2.10.1.2.3 Initialisation d'un Synth SuperNATURAL Tone / partiel

Voici comment initialiser le Tone Synth SuperNATURAL ou partial actuellement sélectionné.

Nota :

- L'initialisation d'un Tone Synth surnaturel ou partial aura une incidence sur les données de la zone temporaire (Cf. § 2.1.2.1 ci-dessus).

- Pour réinitialiser les paramètres de tous les sons à leurs valeurs d'usine, faire un Factory Reset (Cf. § 2.8.4 ci-dessus).

Procédure :

- 1. A la page « SYNTH EDIT », maintenez **SHIFT** et appuyez sur **F5** (PTL INIT) ou **F6** (TONEINIT).

Lorsque vous voulez initialiser un partiae, sélectionner le Partial en suivant la procédure indiquée dans "Sélection du partial à Modifier » (Cf. § 2.10.1.2.1.1 ci-dessus).

Si plusieurs partiels sont sélectionnés, tous les partiels sélectionnés seront initialisés.



Bouton	Explication
F5 (PTL INIT)	Initialise le partial
F6 (TONEINIT)	Initialise la tonalité

Un message demande "Are you sure ?"

- 2. Bouton **F5** (OK) pour initialiser.

2.10.1.2.4 Copie d'un partial

Voici comment copier les réglages du partial d'un Synth Tone SuperNATURAL vers le partial actuellement sélectionnée :

- 1. A page « SYNTH EDIT », maintenez **SHIFT** et appuyez sur **F4** (PTL COPY). L'écran de copie partielle Synth Tone apparaît.



- 2. Comme source, spécifiez le Synth Tone SuperNatural et partial; et comme Destination, spécifiez le destination de partial.



Bouton	Explication
Source Bank	Sélectionne la banque contenant le Tone qui doit être la source TEMP ou USER. - TEMP : zone temporaire (Cf. § 2.1.2.1 ci-dessus) - USER : Tone stockées dans la banque utilisateur
Source Number	Numéro du Tone lorsque USER a été sélectionné pour la banque Source
Source Tone	Sélectionne la partielle qui doit être la source de la copie
Destinations Tone	Partial qui doit être la destination de la copie

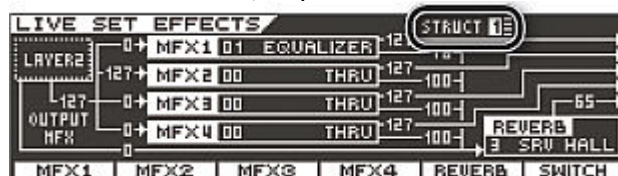
Nota : En copiant un partial, le son du Partial destination spécifié sera perdu, et remplacé par le son du partial Source spécifié.

- 3. Bouton **F6** (Execute). Un message demande "Are you sure ?"
- 4. Bouton **F5** (OK). Le son de la couche de source spécifié sera copié dans la couche de destination indiquée.

2.10.1.3 Spécification de la structure multi-effet

Voici comment spécifier la connexion de MFX 1 à 4 :

- 1. A la page « Live Set EFFETS », déplacer le curseur sur le "STRUCT."



- 2. Utilisez la molette **VALUE** ou **INC DEC** pour changer le type de structure.

Type	Explanation
1	MFX 1
	MFX 2
	MFX 3
	MFX 4
2	MFX 1 → MFX 2
	MFX 3
	MFX 4
3	MFX 1 → MFX 2
	MFX 3 → MFX 4
4	MFX 1 → MFX 2 → MFX 3
	MFX 4
5	MFX 1 → MFX 2 → MFX 3 → MFX 4

2.10.1.4 Liste des assignations des commandes de contrôle

Vous pouvez piloter un Tone SuperNATURAL Acoustic avec des commandes de contrôle (CC) spécifiques. Les paramètres pilotés par les commandes de contrôle CC16–CC19 sont les mêmes que les paramètres repris sous “Modifier les Tones assignés à une couche (Tone Modify)” (§ 2.6.2.5 ci-dessus) (excepté *4~*9).

CC80–CC83 proposent des variations de jeu (excepté *10).

SuperNATURAL Acoustic		CC16	CC17	CC18	CC19	CC80	CC81	CC82	CC83
0001	Concert Grand	–	–	–	–	–	–	–	–
0002	Grand Piano1	–	–	–	–	–	–	–	–
0003	Grand Piano2	–	–	–	–	–	–	–	–
0004	Grand Piano3	–	–	–	–	–	–	–	–
0005	Mellow Piano	–	–	–	–	–	–	–	–
0006	Bright Piano	–	–	–	–	–	–	–	–
0007	Upright Piano	–	–	–	–	–	–	–	–
0008	Concert Mono	–	–	–	–	–	–	–	–
0009	Honky-tonk	–	–	–	–	–	–	–	–
0010	Pure Vintage EP1	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0011	Pure Vintage EP2	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0012	Pure Wurly	–	–	–	–	–	–	–	–
0013	Pure Vintage EP3	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0014	Tined EP1	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0015	Tined EP2	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0016	Old Hammer EP	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0017	Dyno Piano	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0018	Clav CB Flat	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0019	Clav CA Flat	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0020	Clav CB Medium	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0021	Clav CA Medium	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0022	Clav CB Brilla	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0023	Clav CA Brilla	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0024	Clav CB Combo	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0025	Clav CA Combo	Key Off Noise	–	–	–	–	–	–	–
0026	Vibraphone	Mallet Hardness	Roll Speed	Mute (*4)	Bend Mode (*9)	Dead Stroke	Tremolo Sw	–	–
0027	Marimba	Mallet Hardness	Roll Speed	Mute (*4)	Bend Mode (*9)	Dead Stroke	–	–	–
0028	TW Organ	–	–	–	–	–	–	–	–
0029	French Accordion	Noise Level	–	–	Bend Mode (*6)	–	–	–	–
0030	Italian Accordion	Noise Level	–	–	Bend Mode (*6)	–	–	–	–
0031	Harmonica	Noise Level	–	Growl Sens	Bend Mode (*7)	–	–	–	–
0032	Bandoneon	Noise Level	–	–	Bend Mode (*6)	–	–	–	–
0033	Nylon Guitar	Noise Level	Strum Speed	–	Strum Mode	Mute	Harmonics	–	–
0034	Flamenco Guitar	Noise Level	Strum Speed	–	Strum Mode	Rasgueado	Harmonics	–	–
0035	SteelStr Guitar	Noise Level	Strum Speed	–	Strum Mode	Mute	Harmonics	–	–
0036	Acoustic Bass	Noise Level	–	–	–	Staccato	Harmonics	–	–
0037	Fingered Bass	Noise Level	–	–	–	Slap	Harmonics	–	–
0038	Fingered Bass 2	Noise Level	–	–	–	Slap	Harmonics	–	–
0039	Picked Bass	Noise Level	–	–	–	Bridge Mute	Harmonics	–	–
0040	Picked Bass 2	Noise Level	–	–	–	Bridge Mute	Harmonics	–	–
0041	Fretless Bass	Noise Level	–	–	–	Staccato	Harmonics	–	–
0042	Violin	Noise Level	–	–	–	Staccato	Pizzicato	Tremolo	–
0043	Violin 2	Noise Level	–	–	–	Staccato	Pizzicato	Tremolo	–
0044	Viola	Noise Level	–	–	–	Staccato	Pizzicato	Tremolo	–
0045	Cello	Noise Level	–	–	–	Staccato	Pizzicato	Tremolo	–
0046	Cello 2	Noise Level	–	–	–	Staccato	Pizzicato	Tremolo	–
0047	Contrabass	Noise Level	–	–	–	Staccato	Pizzicato	Tremolo	–
0048	Harp	–	–	Mute (*5)	Glissando Mode	Nail	–	–	–
0049	Timpani	–	Roll Speed	Mute (*4)	–	Flam	Accent Roll	–	–
0050	Strings	–	–	–	–	Staccato	Pizzicato	Tremolo	Fall

SuperNATURAL Acoustic Tone		CC65	CC76	CC01 (System Control 1 Source) *1	AFTERTOUCHE (System Control 2 Source) *2
0001	Concert Grand	Portamento	–	Vibrato	–
0002	Grand Piano1	Portamento	–	Vibrato	–
0003	Grand Piano2	Portamento	–	Vibrato	–
0004	Grand Piano3	Portamento	–	Vibrato	–
0005	Mellow Piano	Portamento	–	Vibrato	–
0006	Bright Piano	Portamento	–	Vibrato	–
0007	Upright Piano	Portamento	–	Vibrato	–
0008	Concert Mono	Portamento	–	Vibrato	–
0009	Honky-tonk	Portamento	–	Vibrato	–
0010	Pure Vintage EP1	Portamento	–	Vibrato	–
0011	Pure Vintage EP2	Portamento	–	Vibrato	–
0012	Pure Wurlly	Portamento	–	Vibrato	–
0013	Pure Vintage EP3	Portamento	–	Vibrato	–
0014	Tined EP1	Portamento	–	Vibrato	–
0015	Tined EP2	Portamento	–	Vibrato	–
0016	Old Hammer EP	Portamento	–	Vibrato	–
0017	Dyno Piano	Portamento	–	Vibrato	–
0018	Clav CB Flat	Portamento	–	Vibrato	–
0019	Clav CA Flat	Portamento	–	Vibrato	–
0020	Clav CB Medium	Portamento	–	Vibrato	–
0021	Clav CA Medium	Portamento	–	Vibrato	–
0022	Clav CB Brilla	Portamento	–	Vibrato	–
0023	Clav CA Brilla	Portamento	–	Vibrato	–
0024	Clav CB Combo	Portamento	–	Vibrato	–
0025	Clav CA Combo	Portamento	–	Vibrato	–
0026	Vibraphone	Portamento	Tremolo Speed	Roll Sw+Dynamics (*3)	–
0027	Marimba	Portamento	–	Roll Sw+Dynamics (*3)	–
0028	TW Organ	–	–	–	–
0029	French Accordion	Portamento	–	Dynamics	–
0030	Italian Accordion	Portamento	–	Dynamics	–
0031	Harmonica	Portamento	–	Dynamics	Vibrato
0032	Bandoneon	Portamento	–	Dynamics	–
0033	Nylon Guitar	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0034	Flamenco Guitar	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0035	SteelStr Guitar	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0036	Acoustic Bass	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0037	Fingered Bass	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0038	Fingered Bass 2	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0039	Picked Bass	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0040	Picked Bass 2	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0041	Fretless Bass	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0042	Violin	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0043	Violin 2	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0044	Viola	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0045	Cello	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0046	Cello 2	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0047	Contrabass	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0048	Harp	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0049	Timpani	–	–	Roll Sw+Dynamics (*3)	–
0050	Strings	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Level

SuperNATURAL Acoustic		CC16	CC17	CC18	CC19	CC80	CC81	CC82	CC83
0051	Trumpet	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0052	Flugel Horn	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0053	Trombone	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0054	Trombone 2	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0055	Bass Trombone	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0056	Mute Trumpet	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0057	French Horn	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0058	Soprano Sax	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0059	Alto Sax	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0060	Tenor Sax	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0061	Bartone Sax	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0062	Oboe	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0063	English Horn	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0064	Bassoon	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0065	Clarinet	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0066	Bass Clarinet	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0067	Piccolo	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0068	Flute	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0069	Flute2	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0070	Pan Flute	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Flutter	-	-
0071	Shakuhachi	Noise Level	-	Growl Sens	-	Staccato	Ornament	-	-
0072	Ryuteki	Noise Level	-	Growl Sens	-	Staccato	Ornament	-	-
0073	Sitar	Resonance Level	-	-	-	Tambura (*10)	-	-	-
0074	Uilleann Pipes	-	-	-	-	Drone (*10)	Ornament	-	-
0075	Erhu	Noise Level	-	-	-	Staccato	Ornament	-	-
0076	Sarangi	Resonance Level	-	-	-	Tambura (*10)	-	-	-
0077	Steel Drums	Resonance Level	Roll Speed	Mute (*4)	Bend Mode (*9)	Mute	-	-	-
0078	APS Vibraphone	Mallet Hardness	Roll Speed	Mute (*4)	Bend Mode (*9)	Dead Stroke	Tremolo Sw	-	-
0079	APS Marimba	Mallet Hardness	Roll Speed	Mute (*4)	Bend Mode (*9)	Dead Stroke	-	-	-
0080	APS Accordion	Noise Level	-	-	Bend Mode (*6)	-	-	-	-
0081	APS Harmonica	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*7)	-	-	-	-
0082	APS Bandoneon	Noise Level	-	-	Bend Mode (*6)	-	-	-	-
0083	APS Nylon Guitar	-	Strum Speed	-	Strum Mode	Mute	Harmonics	-	-
0084	APS SteelStr Gt.	-	Strum Speed	-	Strum Mode	Mute	Harmonics	-	-
0085	APS Acoustic Bs.	-	-	-	-	Staccato	Harmonics	-	-
0086	APS Fingered Bs.	-	-	-	-	Slap	Harmonics	-	-
0087	APS Picked Bass	-	-	-	-	Bridge Mute	Harmonics	-	-
0088	APS Fretless Bs.	-	-	-	-	Staccato	Harmonics	-	-
0089	APS Violin	Noise Level	-	-	-	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0090	APS Viola	Noise Level	-	-	-	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0091	APS Cello	Noise Level	-	-	-	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0092	APS Contrabass	Noise Level	-	-	-	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0093	APS Harp	-	-	Mute (*5)	Glissando Mode	Nail	-	-	-
0094	APS Timpani	-	Roll Speed	Mute (*4)	-	Flam	Accent Roll	-	-
0095	APS Strings	-	-	-	-	Staccato	Pizzicato	Tremolo	Fall
0096	APS Trumpet	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0097	APS Trombone	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0098	APS Mute Trumpet	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0099	APS French Horn	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0100	APS Soprano Sax	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0101	APS Alto Sax	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0102	APS Tenor Sax	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0103	APS Bartone Sax	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Fall	-	-
0104	APS Oboe	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0105	APS English Horn	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0106	APS Bassoon	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-
0107	APS Clarinet	Noise Level	-	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	-	-	-

SuperNATURAL Acoustic Tone		CC65	CC76	CC01 (System Control 1 Source) *1	AFTERTOUCHE (System Control 2 Source) *2
0051	Trumpet	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0052	Flugel Horn	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0053	Trombone	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0054	Trombone 2	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0055	Bass Trombone	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0056	Mute Trumpet	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0057	French Horn	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0058	Soprano Sax	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0059	Alto Sax	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0060	Tenor Sax	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0061	Baritone Sax	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0062	Oboe	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0063	English Horn	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0064	Bassoon	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0065	Clarinet	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0066	Bass Clarinet	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0067	Piccolo	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0068	Flute	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0069	Flute2	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0070	Pan Flute	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0071	Shakuhachi	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0072	Ryuteki	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0073	Sitar	Portamento	-	Vibrato	Vibrato
0074	Uilleann Pipes	Portamento	-	Dynamics	Vibrato
0075	Erhu	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0076	Sarangli	Portamento	-	Dynamics	Vibrato
0077	Steel Drums	Portamento	-	Roll Sw+Dynamics (*3)	-
0078	APS Vibraphone	Portamento	Tremolo Speed	Roll Sw+Dynamics (*3)	-
0079	APS Marimba	Portamento	-	Roll Sw+Dynamics (*3)	-
0080	APS Accordion	Portamento	-	Dynamics	-
0081	APS Harmonica	Portamento	-	Dynamics	Vibrato
0082	APS Bandoneon	Portamento	-	Dynamics	-
0083	APS Nylon Guitar	Portamento	-	Vibrato	Vibrato
0084	APS SteelStr Gt.	Portamento	-	Vibrato	Vibrato
0085	APS Acoustic Bs.	Portamento	-	Vibrato	Vibrato
0086	APS Fingered Bs.	Portamento	-	Vibrato	Vibrato
0087	APS Picked Bass	Portamento	-	Vibrato	Vibrato
0088	APS Fretless Bs.	Portamento	-	Vibrato	Vibrato
0089	APS Violin	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0090	APS Viola	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0091	APS Cello	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0092	APS Contrabass	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0093	APS Harp	Portamento	-	Vibrato	Vibrato
0094	APS Timpani	-	-	Roll Sw+Dynamics (*3)	-
0095	APS Strings	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Level
0096	APS Trumpet	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0097	APS Trombone	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0098	APS Mute Trumpet	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0099	APS French Horn	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0100	APS Soprano Sax	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0101	APS Alto Sax	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0102	APS Tenor Sax	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0103	APS Baritone Sax	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0104	APS Oboe	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0105	APS English Horn	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0106	APS Bassoon	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0107	APS Clarinet	Portamento	-	Dynamics+Vibrato	Vibrato

SuperNATURAL Acoustic		CC16	CC17	CC18	CC19	CC80	CC81	CC82	CC83
0108	APS Piccolo	Noise Level	–	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	–	–	–
0109	APS Flute	Noise Level	–	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	–	–	–
0110	APS Pan Flute	Noise Level	–	Growl Sens	Bend Mode (*8)	Staccato	Flutter	–	–
0111	APS Shakuhachi	Noise Level	–	Growl Sens	–	Staccato	Ornament	–	–
0112	APS Ryuteki	Noise Level	–	Growl Sens	–	Staccato	Ornament	–	–
0113	APS Sitar	Resonance Level	–	–	–	Tambura (*10)	–	–	–
0114	APS UilleannPipe	–	–	–	–	Drone (*10)	Ornament	–	–
0115	APS Erhu	Noise Level	–	–	–	Staccato	Ornament	–	–
0116	APS Sarangi	Resonance Level	–	–	–	Tambura (*10)	–	–	–
0117	APS Steel Drums	Resonance Level	Roll Speed	Mute (*4)	Bend Mode (*9)	Mute	–	–	–

SuperNATURAL Acoustic Tone		CC65	CC76	CC01 (System Control 1 Source) *1	AFTERTOUC (System Control 2 Source) *2
0108	APS Piccolo	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0109	APS Flute	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0110	APS Pan Flute	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0111	APS Shakuhachi	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0112	APS Ryuteki	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0113	APS Sitar	Portamento	–	Vibrato	Vibrato
0114	APS UilleannPipe	Portamento	–	Dynamics	Vibrato
0115	APS Erhu	Portamento	–	Dynamics+Vibrato	Vibrato
0116	APS Sarangi	Portamento	–	Dynamics	Vibrato
0117	APS Steel Drums	Portamento	–	Roll Sw+Dynamics (*3)	–

- *1 Le réglage de “System Control 1 Source” est utilisé. Avec les réglages d’usine, “CC01” est assigné.
- *2 Le réglage de “System Control 2 Source” est utilisé. Avec les réglages d’usine, “AFTERTOUC” est assigné.
- *3 Quel que soit le réglage “System Control 1 Source”, il peut toujours être piloté par CC01.
- *4 Mute: Simule l’utilisation de la main ou d’une mailloche pour étouffer le son. Plus la valeur est élevée, plus l’étouffement est important.
- *5 Mute: Simule l’utilisation de la main pour arrêter la vibration de la corde.
- *6 Bend Mode: Si “Bend Range” a un autre réglage que “Tone”, le fait d’actionner le levier Pitch Bend quand “Bend Mode” (CC19) est activé produit un effet trémolo du soufflet. Utilisez ce paramètre pour alterner l’effet trémolo et un changement de hauteur conventionnel.
- *7 Bend Mode: Si “Bend Range” a un autre réglage que “Tone”, le fait d’actionner le levier Pitch Bend quand “Bend Mode” (CC19) est activé simule l’effet wah obtenu en enveloppant l’instrument des mains. Utilisez ce paramètre pour alterner l’effet wah et un changement de hauteur conventionnel.
- *8 Bend Mode: Si “Bend Range” a un autre réglage que “Tone”, le fait d’actionner le levier Pitch Bend quand “Bend Mode” (CC19) est activé produit un changement de hauteur discontinu. Utilisez ce paramètre pour alterner un changement de hauteur discontinu et un changement de hauteur conventionnel.
- *9 Bend Mode: Si “Bend Range” a un autre réglage que “Tone”, le fait d’actionner le levier Pitch Bend quand “Bend Mode” (CC19) est activé produit un effet glissando. Utilisez ce paramètre pour alterner l’effet glissando et un changement de hauteur conventionnel.
- *10 Le son correspondant à la technique en question est produit.

2.10.1.5 Variations de jeu pour Tones SuperNATURAL Acoustic

Tones SuperNATURAL Acoustic		Variation			
		1	2	3	4
0001	Concert Grand	-	-	-	-
0002	Grand Piano1	-	-	-	-
0003	Grand Piano2	-	-	-	-
0004	Grand Piano3	-	-	-	-
0005	Mellow Piano	-	-	-	-
0006	Bright Piano	-	-	-	-
0007	Upright Piano	-	-	-	-
0008	Concert Mono	-	-	-	-
0009	Honky-tonk	-	-	-	-
0010	Pure Vintage EP1	-	-	-	-
0011	Pure Vintage EP2	-	-	-	-
0012	Pure Wurlly	-	-	-	-
0013	Pure Vintage EP3	-	-	-	-
0014	Tined EP1	-	-	-	-
0015	Tined EP2	-	-	-	-
0016	Old Hammer EP	-	-	-	-
0017	Dyno Piano	-	-	-	-
0018	Clav CB Flat	-	-	-	-
0019	Clav CA Flat	-	-	-	-
0020	Clav CB Medium	-	-	-	-
0021	Clav CA Medium	-	-	-	-
0022	Clav CB Brilla	-	-	-	-
0023	Clav CA Brilla	-	-	-	-
0024	Clav CB Combo	-	-	-	-
0025	Clav CA Combo	-	-	-	-
0026	Vibraphone	Dead Stroke	Tremolo Sw	-	-
0027	Marimba	Dead Stroke	-	-	-
0028	TW Organ	-	-	-	-
0029	French Accordion	-	-	-	-
0030	Italian Accordion	-	-	-	-
0031	Harmonica	-	-	-	-
0032	Bandoneon	-	-	-	-
0033	Nylon Guitar	Mute	Harmonics	-	-
0034	Flamenco Guitar	Rasgueado	Harmonics	-	-
0035	SteelStr Guitar	Mute	Harmonics	-	-
0036	Acoustic Bass	Staccato	Harmonics	-	-
0037	Fingered Bass	Slap	Harmonics	-	-
0038	Fingered Bass 2	Slap	Harmonics	-	-
0039	Picked Bass	Bridge Mute	Harmonics	-	-
0040	Picked Bass 2	Bridge Mute	Harmonics	-	-
0041	Fretless Bass	Staccato	Harmonics	-	-
0042	Violin	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0043	Violin 2	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0044	Viola	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0045	Cello	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0046	Cello 2	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0047	Contrabass	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0048	Harp	Nail	-	-	-
0049	Timpani	Flam	Accent Roll	-	-
0050	Strings	Staccato	Pizzicato	Tremolo	Fall
0051	Trumpet	Staccato	Fall	-	-
0052	Frugal Horn	Staccato	Fall	-	-
0053	Trombone	Staccato	Fall	-	-
0054	Trombone 2	Staccato	Fall	-	-
0055	Bass Trombone	Staccato	Fall	-	-
0056	Mute Trumpet	Staccato	Fall	-	-
0057	French Horn	Staccato	-	-	-
0058	Soprano Sax	Staccato	Fall	-	-
0059	Alto Sax	Staccato	Fall	-	-

Tones SuperNATURAL Acoustic		Variation			
		1	2	3	4
0060	Tenor Sax	Staccato	Fall	-	-
0061	Baritone Sax	Staccato	Fall	-	-
0062	Oboe	Staccato	-	-	-
0063	English Horn	Staccato	-	-	-
0064	Bassoon	Staccato	-	-	-
0065	Clarinet	Staccato	-	-	-
0066	Bass Clarinet	Staccato	-	-	-
0067	Piccolo	Staccato	-	-	-
0068	Flute	Staccato	-	-	-
0069	Flute2	Staccato	-	-	-
0070	Pan Flute	Staccato	Flutter	-	-
0071	Shakuhachi	Staccato	Ornament	-	-
0072	Ryuteki	Staccato	Ornament	-	-
0073	Sitar	-	-	-	-
0074	Uilleann Pipes	-	Ornament	-	-
0075	Erhu	Staccato	Ornament	-	-
0076	Sarangl	-	-	-	-
0077	Steel Drums	Mute	-	-	-
0078	APS Vibraphone	Dead Stroke	Tremolo Sw	-	-
0079	APS Marimba	Dead Stroke	-	-	-
0080	APS Accordion	-	-	-	-
0081	APS Harmonica	-	-	-	-
0082	APS Bandoneon	-	-	-	-
0083	APS Nylon Guitar	Mute	Harmonics	-	-
0084	APS SteelStr Gt.	Mute	Harmonics	-	-
0085	APS Acoustic Bs.	Staccato	Harmonics	-	-
0086	APS Fingered Bs.	Slap	Harmonics	-	-
0087	APS Picked Bass	Bridge Mute	Harmonics	-	-
0088	APS Fretless Bs.	Staccato	Harmonics	-	-
0089	APS Violin	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0090	APS Viola	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0091	APS Cello	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0092	APS Contrabass	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
0093	APS Harp	Nail	-	-	-
0094	APS Timpani	Flam	Accent Roll	-	-
0095	APS Strings	Staccato	Pizzicato	Tremolo	Fall
0096	APS Trumpet	Staccato	Fall	-	-
0097	APS Trombone	Staccato	Fall	-	-
0098	APS Mute Trumpet	Staccato	Fall	-	-
0099	APS French Horn	Staccato	-	-	-
0100	APS Soprano Sax	Staccato	Fall	-	-
0101	APS Alto Sax	Staccato	Fall	-	-
0102	APS Tenor Sax	Staccato	Fall	-	-
0103	APS Baritone Sax	Staccato	Fall	-	-
0104	APS Oboe	Staccato	-	-	-
0105	APS English Horn	Staccato	-	-	-
0106	APS Bassoon	Staccato	-	-	-
0107	APS Clarinet	Staccato	-	-	-
0108	APS Piccolo	Staccato	-	-	-
0109	APS Flute	Staccato	-	-	-
0110	APS Pan Flute	Staccato	Flutter	-	-
0111	APS Shakuhachi	Staccato	Ornament	-	-
0112	APS Ryuteki	Staccato	Ornament	-	-
0113	APS Sitar	-	-	-	-
0114	APS Uilleann Pipe	-	Ornament	-	-
0115	APS Erhu	Staccato	Ornament	-	-
0116	APS Sarangl	-	-	-	-
0117	APS Steel Drums	Mute	-	-	-

2.10.2 Messages d'erreur

Si une opération incorrecte est effectuée ou si le traitement demandé est impossible, un message d'erreur apparaît.

Voyez alors les explications pour le message d'erreur qui apparaît et agissez selon les conseils donnés.

Message	Signification	Action
Cannot Copy!	La couche 1, à laquelle le Tone SuperNATURAL Acoustic "0028: TW Organ" est assigné, ne peut pas être copiée dans une autre couche.	Changez le Tone de la couche 1 et choisissez un autre Tone que le Tone SuperNATURAL Acoustic "0028: TW Organ".
Cannot Create Folder!	Le nombre autorisé de dossiers a été dépassé. Il est impossible de créer plus de 8 niveaux de dossiers.	Supprimez les dossiers superflus (p. 67). Créez le dossier à un niveau plus élevé que le 8ème.
Cannot Delete!	Vous avez tenté de supprimer un dossier qui n'est pas vide.	Videz le dossier avant de l'effacer (p. 67).
Cannot Move!	Le nombre autorisé de fichiers a été dépassé.	Déplacez le fichier dans un autre dossier ou supprimez des fichiers superflus avant de déplacer le fichier (p. 67).
	Le dossier ne peut pas être déplacé.	Un dossier ne peut pas être placé dans un de ses sous-dossiers (p. 67).
	Vous avez tenté de déplacer un dossier à un niveau plus bas que le 8ème niveau.	Placez-le dans un dossier situé à un niveau plus élevé que le 8ème niveau (p. 67).
Cannot Write!	Lors de la sauvegarde de Live Set en même temps que la registration, vous avez choisi la même mémoire de destination.	Sélectionnez une destination différente pour le Live Set modifié.
Cannot Import SMF Format 1!	Impossible d'importer le style d'arpège. Vous ne pouvez importer que des fichiers SMF en format 0.	Vérifiez que le fichier SMF que vous importez comme style d'arpège est en format 0.
Cannot Import!	Impossible d'importer des données de son.	Il n'y a pas assez de place pour importer le style d'arpège utilisateur compris dans la registration. Supprimez des styles d'arpège superflus pour libérer de la place.
Cannot Undo!	Il est impossible d'annuler cette opération.	A la page "Tone Blender", il est impossible d'annuler une opération avec le bouton [F3] (UNDO) avant d'avoir actionné le bouton [F2] (SHUFFLE).
Duplicate File Name!	Lors d'un enregistrement, d'une création de dossier ou d'un changement de nom, vous avez choisi un nom déjà attribué à un fichier. Lors d'un déplacement, un fichier de nom identique existe déjà dans la destination choisie.	Utilisez un autre nom de fichier (p. 67).
File Not Selected!	Aucun fichier n'est sélectionné.	Sélectionnez un fichier (p. 64).
Incorrect File!	Le JUPITER-50 est incapable de reproduire ce fichier.	Sélectionnez un fichier reconnu par le JUPITER-50.
Incorrect File!	Le format d'un fichier SMF que vous voulez importer sous forme d'arpège doit être en format 0.	Vérifiez que le fichier SMF importé est en format 0.
Incorrect File Name!	Le nom de fichier est invalide.	Lorsque vous créez un dossier ou changez un nom, le nom ne peut pas commencer par un point (.) et ne doit pas contenir de caractères interdits pour les noms de fichier (V; * ? " < >).
MIDI Buffer Full!	L'instrument a reçu trop de données MIDI à la fois et n'a pas pu les traiter correctement.	Réduisez le nombre de messages MIDI transmis.
MIDI Offline!	La connexion a été rompue à la prise MIDI IN.	Vérifiez la connexion et l'état du câble MIDI branché à la prise MIDI IN du JUPITER-50.
Move or Exchange Not Selected!	Vous n'avez pas sélectionné "Move" ou "Exchange".	Sélectionnez "Move" ou "Exchange".
Percussion Tone Not Selected!	"Manual Percussion" ou "Drum" n'est pas sélectionné.	La page "PERC TONE MODIFY" n'apparaît pas si "Manual Percussion" ou "Drum" n'est pas sélectionné.
Permission Denied!	L'opération n'a pas pu être effectuée car le dossier ou le fichier ne peut être lu.	Utilisez l'ordinateur pour supprimer la restriction "Lecture uniquement" du fichier ou du dossier.
Program Error!	Le JUPITER-50 est incapable de démarrer.	Utilisez le bon programme et recommencez la mise à jour.
	Le programme n'a pas pu être lu correctement. Alternativement, le programme de mise à jour du système peut être invalide.	Si cela ne résout pas votre problème, contactez votre revendeur ou un centre SAV Roland.
Read Error!	Impossible de lire des données de la mémoire USB.	Vérifiez si la mémoire USB est correctement branchée.
	Le fichier est endommagé.	Vérifiez si vous utilisez une mémoire (clé) USB vendue par Roland. N'utilisez pas ce fichier.
Rotary Effects (MFX) Not Selected!	"MFX Type" n'est pas réglé sur "Rotary" ou "VK-Rotary" pour le Live Set.	Choisissez "Rotary" ou "VK-Rotary" comme type de multi-effet.
System Memory Damaged!	Le contenu de la mémoire du système peut être endommagé.	Effectuez un retour aux réglages d'usine. Si cela ne résout pas votre problème, contactez votre revendeur ou un centre SAV Roland.
Too Much Data!	Le fichier SMF que vous avez essayé d'importer comme style d'arpège contient trop de données.	Diminuez le volume de données du SMF. Pour en savoir plus sur le volume de données pouvant être importées, voyez "Créer un style d'arpège à partir d'un fichier MIDI (Import)" (p. 49).
USB Memory Full!	Il n'y a pas assez de place sur la mémoire flash USB.	Supprimez les données superflues.
USB Memory Not Ready!	La mémoire flash USB n'est pas insérée convenablement.	Coupez l'alimentation, insérez convenablement la mémoire flash USB puis remettez l'instrument sous tension (p. 5, p. 25).
	La mémoire USB a été extraite après la sélection de données se trouvant sur la mémoire USB.	
	Le format de la mémoire USB est invalide.	Utilisez le JUPITER-50 pour formater la mémoire USB (p. 70).
User Style Not Selected.	L'opération "Import" ou "Erase" ne peut pas être effectuée car aucun style d'arpège utilisateur n'est sélectionné.	Sélectionnez le style d'arpège utilisateur à importer ou à effacer.
Write Error!	Impossible de sauvegarder des données sur la mémoire USB.	Vérifiez si la mémoire USB est correctement branchée (p. 5, p. 25).
	Le format de la mémoire USB est invalide.	Vérifiez si vous utilisez une mémoire (clé) USB vendue par Roland. Utilisez le JUPITER-50 pour formater la mémoire USB (p. 70).

2.10.3 Dépannage

Problème	Points à vérifier	Action	Page
Problèmes généraux			
Pas de mise sous tension	L'adaptateur secteur et le cordon d'alimentation fournis sont-ils correctement branchés à une prise de courant et au JUPITER-50?	Vérifiez si le cordon d'alimentation est bien branché. N'utilisez pas d'autre adaptateur secteur ou câble d'alimentation que celui qui a été fourni. Cela risquerait de provoquer des dysfonctionnements.	p. 29
Pas de son	L'ampli ou les enceintes branchées sont-elles sous tension?	Mettez l'ampli ou les enceintes sous tension.	p. 31
	Le volume d'un périphérique a-t-il été réglé au minimum?	Régalez le volume des périphériques correctement.	
	La commande [VOLUME] est-elle au minimum?	Régalez la commande [VOLUME].	
	Les connexions de l'ampli, des enceintes actives, du casque etc. sont-elles correctes?	Branchez correctement l'ampli, les enceintes actives et le casque.	p. 28
	Entendez-vous quelque chose avec un casque?	Si vous entendez un signal avec le casque, il y a peut-être un câble de connexion défectueux ou un problème au niveau de l'ampli, la console de mixage etc. Vérifiez à nouveau les câbles de connexion et les appareils périphériques.	p. 28
	Utilisez-vous un câble de connexion qui contient des résistances?	Servez-vous d'un câble de connexion qui ne contient pas de résistances.	—
Problèmes de son dans la section synthétiseur			
Pas de son	Si vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier, la fonction "Local Switch" est-elle désactivée ("OFF")?	Régalez le paramètre "Local Switch" sur "ON".	p. 75, p. 86
	Le réglage de niveau est-il trop bas?	Vérifiez le niveau de registration, le niveau de la partie et le niveau de la couche du Live Set.	p. 42, p. 58
	Les réglages d'effets sont-ils corrects?	Vérifiez les réglages d'effets (activation/coupure). Vérifiez aussi les réglages de niveau des signaux d'effet.	p. 59
	Avez-vous diminué le volume en actionnant une pédale, le contrôleur D BEAM ou en transmettant des messages MIDI (de volume ou d'expression) depuis un appareil externe?	Actionnez la pédale, déplacez la main au-dessus du contrôleur D BEAM et vérifiez les réglages des autres contrôleurs.	p. 51, p. 52
	Les boutons PART ON/OFF sont-ils désactivés?	Activez les boutons PART ON/OFF.	p. 42
Une plage du clavier ne produit aucun son	Avez-vous défini une plage de clavier?	Si une plage du clavier ne produit aucun son, vérifiez les réglages de plages de clavier.	p. 54, p. 57
Il y a de la distorsion	Utilisez-vous un effet de distorsion?	Si le son d'une partie ou d'une couche d'un Live Set sature, diminuez le volume de la partie ou de la couche Live Set.	p. 42, p. 58
	La commande [VOLUME] a-t-elle un réglage trop élevé?	Si la distorsion concerne le son global, diminuez le réglage de la commande [VOLUME].	p. 26
	Le gain de sortie est-il exagérément élevé?	Vérifiez le réglage système "SOUND".	p. 75
La hauteur est faussée.	Le diapason du JUPITER-50 est-il correctement réglé?	Vérifiez le réglage système "Master Tune".	p. 75
	Avez-vous modifié la hauteur en actionnant une pédale ou en transmettant un message MIDI (Pitch Bend) depuis un appareil externe?	Vérifiez la pédale et le Pitch Bend.	p. 51, p. 52
	Avez-vous réglé les paramètres "Coarse Tune" ou "Fine Tune"?	Vérifiez les réglages "Coarse Tune" et "Fine Tune".	—
Des notes manquent.	Des notes passent à la trappe si vous tentez de produire plus de 128 notes simultanément.	Diminuez le nombre de couches du Live Set utilisé. Augmentez le nombre de voix alloué aux parties prioritaires avec le paramètre "Voice Reserve".	p. 58
Les notes sont tenues quand vous jouez sur le clavier	La polarité de la pédale de maintien est-elle inversée?	Vérifiez le réglage système "Hold Pedal Polarity".	p. 76
Le son reste audible du côté opposé en dépit d'un réglage Pan qui le place d'un seul côté	Des effets sont-ils appliqués?	Comme les effets internes du JUPITER-50 sont stéréo, l'ajout d'un effet d'insertion permet au signal d'effet d'être audible du côté opposé au réglage Pan du signal source.	—
Les notes jouées dans un registre aigu ont un son bizarre	Quand vous jouez des notes hautes avec le JUPITER-50, certaines notes peuvent s'arrêter ou ne pas aller aussi haut que nécessaire. Vous pouvez entendre du bruit qui varie selon les notes jouées (bourdonnement, gazouillement, btp etc.).	C'est généralement dû au fait que vous avez dépassé la note la plus haute que le JUPITER-50 puisse produire. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.	—
Le changement de tempo ne change pas le tempo de l'arpégiateur ou le temps de retard	Le paramètre système "USB Song Sync Mode" est-il réglé sur "SLAVE"?	Si "Sync Mode" est réglé sur "SLAVE", changez le tempo du dispositif externe transmettant les données de synchronisation MIDI.	p. 77

Problème	Points à vérifier	Action	Page
Problèmes d'effets de la section synthétiseur			
Effet non appliqué	L'effet est-il coupé?	Vérifiez le réglage activé/coupé de l'effet.	p. 58
	Le paramètre "Output Assign" de chaque couche est-il réglé sur "MFX"?	Avec les réglages d'usine, le paramètre "Output Assign" de certaines couches n'est pas réglé sur "MFX". Réglez "Output Assign" sur "MFX".	p. 75
	Vérifiez le niveau de départ à l'effet.	L'effet n'est pas appliqué si le niveau d'envoi à l'effet (Send Level) est réglé sur "0". Même si le niveau d'envoi est supérieur à "0", vous n'entendrez aucun effet si le niveau de sortie du multi-effet ou de la réverb est sur "0". Vérifiez ces réglages.	p. 59
Vous avez choisi un temps de retard (pour l'effet 43: DELAY, par exemple) sous forme de valeur de note mais il existe une limite au-delà de laquelle le temps de retard ne change plus	Vérifiez le temps de retard.	Augmentez le tempo. Si, après avoir choisi un temps de retard sous forme de valeur de note, vous ralentissez le tempo, vous risquez de vous heurter à cette limite. Le temps de retard maximum correspond à la valeur maximum pouvant être spécifiée sous forme numérique (et non sous forme de valeur de note).	p. 47
Problèmes avec le lecteur/enregistreur de morceau sur mémoire USB ("Song Player/Recorder")			
La mémoire USB n'est pas détectée/les fichiers de morceau ne sont pas affichés	Vérifiez le format de la mémoire USB.	Formatez la mémoire USB sur le JUPITER-50. Le JUPITER-50 peut utiliser une mémoire flash USB formatée en FAT. (En principe, quand vous achetez une mémoire USB, elle est formatée en FAT, ce qui vous permet de l'utiliser immédiatement.) Le JUPITER-50 ne reconnaît pas une mémoire flash USB non formatée en FAT (mais en format NTFS, par exemple).	p. 70
Les fichiers audio de la mémoire USB ne sont pas reproduits	Le type des fichiers audio n'est peut-être pas reconnu par le JUPITER-50.	Utilisez un fichier répondant aux caractéristiques mentionnées sous "Fichiers de morceaux pouvant être reproduits".	p. 65
	Le fichier audio est peut-être endommagé.	Vérifiez le fichier audio.	—
	Le niveau est-il réglé au minimum?	Vérifiez le réglage de la commande [VOLUME], du paramètre "Song Level" et du réglage de niveau de l'égaliseur du morceau.	p. 26, p. 64, p. 75
L'enregistrement comporte du bruit et de la distorsion	La sensibilité d'entrée est-elle correctement réglée? Si la sensibilité d'entrée est trop élevée, l'enregistrement sature. À l'inverse, si la sensibilité est trop basse, l'enregistrement est parasité par le bruit.	Choisissez un niveau aussi élevé que possible avec la molette REC LEVEL sans que l'indicateur "CLIP" ne s'allume en rouge.	p. 68
Problèmes avec des appareils MIDI externes			
Le dispositif MIDI ne produit aucun son	Le canal de transmission MIDI du JUPITER-50 correspond-il au canal de réception MIDI du dispositif externe?	Choisissez le même canal pour la transmission sur le JUPITER-50 et pour la réception sur l'appareil externe.	p. 77
Messages exclusifs (SysEx) non reçus	Le numéro Device ID de l'appareil transmetteur correspond-il au numéro Device ID du JUPITER-50?	Réglez les numéros "Device ID".	p. 77
Vous travaillez avec un séquenceur logiciel et la manipulation des commandes ne change pas le son	Certains séquenceurs logiciels ne laissent pas passer de messages SysEx ("system exclusive").	Si vous voulez enregistrer des messages SysEx, activez le paramètre "Local Switch" ("ON").	p. 75, p. 86
Problèmes avec un appareil externe que vous enregistrez			
Le niveau du signal de l'instrument branché à AUDIO IN (STEREO) est trop faible.	Utilisez-vous un câble de connexion qui contient des résistances?	Servez-vous d'un câble de connexion qui ne contient pas de résistances.	—
	Le volume du dispositif externe est-il correctement réglé?	Réglez correctement le volume du dispositif externe.	—
	La commande [LEVEL] est-elle bien réglée?	Réglez la commande [LEVEL].	p. 28
Problèmes liés à la mémoire USB			
Les données de la mémoire USB sont corrompues.	Avez-vous mis l'appareil hors tension alors que le lecteur/enregistreur sur mémoire USB fonctionnait encore?		p. 70
	La mémoire USB a-t-elle subi un choc important?	Formatez la mémoire USB sur le JUPITER-50.	
	L'instrument a-t-il été mis hors tension alors qu'il accédait à la mémoire USB?		
Impossible d'archiver des données sur clé USB	Reste-t-il assez de place sur la mémoire USB?	Utilisez une mémoire USB disposant d'un espace suffisant.	p. 78
	Vérifiez le format de la mémoire USB. Le JUPITER-50 peut utiliser une mémoire flash USB formatée en FAT.	Formatez la mémoire USB sur le JUPITER-50.	p. 70

2.10.4 Fiche technique

Clavier	76 touches (dynamiques)
Section Sound Generator	
Polyphonie maximum	128 voix (elle varie en fonction de la charge du générateur de sons)
Parties	3 parties (Upper, Solo, Percussion/Lower)
Registrations	128 (registrations d'usine comprises)
Live Sets	2560 (Live Sets d'usine compris)
Effets	Multi-effets (MFX): 4 processeurs (connexion parallèle uniquement), 76 types Réverbération: 1 processeur, 5 types * Les multi-effets ne peuvent être utilisés qu'avec un Live Set.
Section USB Memory Song Player/Recorder	
Pistes	1 piste stéréo
Formats de fichiers lisibles:	Fichier audio: WAV, AIFF, MP3
Format de fichier pour l'enregistrement	Fichier audio: WAV (44.1 kHz (16 bits linéaire, stéréo))
Mémoire externe	Mémoire flash USB (en option) * Utilisez la clé USB vendue par Roland. Nous ne pouvons pas garantir le fonctionnement avec d'autres produits.
Divers	
Arpégiateur	Preset: 128 styles Utilisateur: 16 styles
Harmony Intelligence	17 types
Contrôleurs	Contrôleur D BEAM Lévier Pitch Bend/Modulation Boutons assignables (S1, S2) Commandes assignables (CUTOFF/C1, RESONANCE/C2) Faders PART LEVEL (PERC/LOWER, UPPER, SOLO)
Ecran	LCD graphique de 240 x 64 points (rétro-éclairé)
Prises	Prise PHONES (Jack 1/4" stéréo) Prises MAIN OUT (L/MONO, R) (Jack TRS 1/4") Prises SUB OUT (L, R) (Jack 1/4") Prise AUDIO IN (mini-Jack stéréo) Prises FOOT PEDAL (CTRL 1, CTRL 2, HOLD) Prises MIDI (IN, OUT) Prise USB COMPUTER (Audio/MIDI) Prise pour clé USB Prise DC IN
Alimentation	Adaptateur secteur
Consommation	800mA
Dimensions	1268 (L) x 361 (P) x 117 (H) mm
Poids	11,0kg
Accessoires	Mode d'emploi CD-ROM (pilote USB audio/MIDI) DVD-ROM (SONAR LE) Protection de la clé USB Adaptateur secteur Câble d'alimentation
Options (disponibles séparément)	Stand de clavier: KS-G8, KS-12, KS-18Z (Si vous utilisez le KS-18Z, réglez sa hauteur à 1m maximum.) Pédale commutateur: Série DP Commutateur au pied: BOSS FS-5U Pédale d'expression: EV-5 Casque stéréo Mémoire Flash USB * Utilisez la clé USB vendue par Roland. Nous ne pouvons pas garantir le fonctionnement avec d'autres produits.

2.10.5 Tableau d'équipement MIDI

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mono, Poly *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	: True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	o o	o o	
After Touch	Key's Channel's	x x	o *1 o *1	
Pitch Bend		o	o *1	
Control Change	0, 32	o	o *1	Bank select
	1	o	o *1	Modulation
	2	o	o *1	Breath type
	4	o	o *1	Foot type
	5	o	o *1	Portamento time
	6, 38	o	o	Data entry
	7	o	o *1	Volume
	10	o	o *1	Panpot
	11	o	o *1	Expression
	16	o	o (Tone Modify 1) *1	General purpose controller 1
	17	o	o (Tone Modify 2) *1	General purpose controller 2
	18	o	o (Tone Modify 3) *1	General purpose controller 3
	19	o	o (Tone Modify 4) *1	General purpose controller 4
	64	o	o *1	Hold 1
	65	o	o *1	Portamento
	66	o	o	Sostenuto
	67	o	o	Soft
	68	o	o	Legato foot switch
	71	o	o *1	Resonance
	72	o	o *1	Release time
	73	o	o *1	Attack time
	74	o	o *1	Cutoff
	75	o	o *1	Decay time
	76	o	o	Vibrato rate
	77	o	o	Vibrato depth
	78	o	o	Vibrato delay
	79	o	o	Tone blender
	80	o	o (Tone Variation 1) *1	General purpose controller 5
	81	o	o (Tone Variation 2) *1	General purpose controller 6
	82	o	o (Tone Variation 3) *1	General purpose controller 7
	83	o	o (Tone Variation 4) *1	General purpose controller 8
	84	o	o	Portamento control
	91	o	o (Reverb) *1	General purpose effect 1
	93	o	x (Chorus)	General purpose effect 3
	1-31, 33-95	o	o	General purpose controller
	96, 97	x	x	Increment, Decrement
	98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB
	100, 101	x	o	RPN LSB, MSB
	102, 119	x	x	
Program Change	: True Number	o *1 *****	o *1 0-127	Program Number 1-128
System Exclusive		o *3	o *1	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	x x x	x x x	
System Realtime	: Clock : Commands	o x	o x	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	x x x x o x	o o x o (123-127) o x	
Notes	*1 O X is selectable. *2 Recognized as M=1 even if M≠1. *3 Transmitted only when "Transmitted Edit Data" is ON or RQ1 is received.			

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Yes
x: No

2.11 Opérations systèmes non décrites dans le manuel

2.11.1 Charger une Banque Axial

Le mauvais manuel en anglais fourni avec la banque permet de s'en sortir, mais il devrait aller directement à l'essentiel, pour éviter de lire 7 pages de mauvaise rédaction et de faire l'opération en aveugle, avant de comprendre enfin le principe. C'est pourquoi sur tous les forums on lit qu'il faut s'habituer à la logique Roland du Jupiter 50, mais personne n'explique simplement ce qu'il faut faire.

Il faut dire que le processus résumé ci-dessous est particulièrement lourd ; pas au point d'être un défaut majeur du Jupiter-50 (et du Jupiter-80), mais réellement pas pratique. On se plaint des Slots du Roland Integra-7 qui ne permettent de charger que 4 banques Axial à la fois (et encore plus du Roland FA 06-08 qui ne possède que 2 Slots), mais le Jupiter en encore moins pratique.

En fait il manque purement et simplement un logiciel qui permette de choisir les éléments de la banque et de les charger dans le Jupiter.

AVIS aux développeurs, et grand merci à celui qui codera cette application pour simplifier la vie des utilisateurs du Jupiter (si cela n'est pas déjà fait auquel cas merci de m'en informer) !

En bref, avant de décrire le processus étape par étape, il faut comprendre que le Jupiter oblige de charger UN PAR UN les éléments voulus de la banque Axial, auparavant NOTés A LA MAIN (Registration, Set List, Arpeggée) ;

Mais AU PREALABLE, pour les choisir en les écoutant, il faut charger intégralement la banque Axial (qui écrase la mémoire d'usine et pas seulement la mémoire utilisateur), puis une fois notés les éléments voulus, il faut recharger le **Backup A FAIRE IMPERATIVEMENT avant toutes choses**, faute de quoi on aura perdu non seulement les données personnelles mais également les données d'usine (qu'on peut cependant heureusement récupérer en cas d'accident par un RESET FACTORY et/ou la Banque Axial).

Voilà tout est dit, c'est malpratique au possible mais et c'est préférable de l'avoir compris avant de suivre aveuglément toutes les étapes de la procédure.

Le processus est donc le suivant :

- le chargement d'une banque Axial par « Restore », remplace la totalité de la mémoire d'usine du Jupiter (piano, strings etc...) par les sons de la banque (et pas seulement la mémoire utilisateur). C'est déjà la première chose à savoir.
- Si c'est l'objectif tant mieux, mais généralement on veut conserver les sons d'usine, et ajouter les sons de la banque dans la mémoire utilisateur (Tones, Registrtration, Live Sets, arpèges) ;
- C'est pourquoi le manuel expose dans le désordre le processus suivant, qui est lourd mais faisable :
 - o Faire un Backup de la totalité de la mémoire du Jupiter sur une clef USB (y compris les sons d'usine, et pas seulement les registrations et arpèges utilisateurs)

- Charger la banque Axial par un Restore sur une clef comportant ce seul Backup (la clef ne doit contenir q'un seul Backup ; c'est pourquoi le manuel préconise d'utiliser 2 clef, mais bien que ça alourdisse encore le processus rien n'empêche de stocker les backup sur un ordinateur pour les recopier sur une clef à chaque étape)
- Ecouter et choisir (et les noter à la main !) les éléments voulus (c'est la seule manière d'écouter les sons, resitration et arpège pour les choisir, et aucune aide du Jupiter ou par logiciel ne permet de les noter)

2.11.2 Opérations Backup, Restore, Import

Il est nécessaire de disposer de 2 clé USB pour la sauvegarde de la mémoire utilisateur, et pour les fichiers d'installation d'un précédent Backup ou d'une library Axial comme « Synth Legends V1 ». En effet une clef ne peut contenir que le Backup, tandis que les fichiers d'une library Axial ou d'un précédent Backup sont sur la 2^{ème} clef.

Bien que cela ne soit pas toujours nécessaire, Roland recommande de formater les clefs de Backup sur le Jupiter comme indiqué au paragraphe 2.7.2.2 ci-dessus.

2.11.2.1 Faire un Backup de la mémoire utilisateur

Veillez à utiliser une clé USB qui ne détient pas déjà un fichier de sauvegarde, car un seul backup à la fois doit se trouver sur la clef.

- 1. bouton **MENU** pour afficher l'écran de menu.
- 2. Sélectionnez « UTILITY » dans la liste affichée, puis appuyez sur **ENTER**.
- 3. Sélectionner « Backup », puis appuyez sur **ENTER**.
- 4. Bouton **ENTER** pour confirmer la sauvegarde du contenu de la mémoire utilisateur du JUPITER-50.

2.11.2.2 Faire un Restore à partir d'un Backup ou d'une Library Axial

Un Backup ou la décompression d'une Banck Axial, par exemple « Synth Legends », comprend 2 sous dossiers « ARPEGGIO_PATTERNS » et « ROLAND ».

Mais attention « **Restore** » **écrase toute la mémoire d'usine (c'est à dire les sons, registration etc... !), et pas seulement la mémoire utilisateur.**

Dans le cas d'une banque Axial, cela veut dire qu'on perd tous les Tones d'usines (piano, brass, etc....) et cela n'est pas généralement ce qu'on désire au final. Par contre, comme expliqué au paragraphe 2.11.1 ci-dessus, c'est une étape nécessaire pour écouter et choisir les sons et arpèges de la Banque Axial, qu'on pourra ensuite charger UN PAR UN comme expliqué au paragraphe 2.11.2.3 ci-dessous.

- 0. Copier les 2 dossiers à la racine de la clef USB.
- 1. Éteindre le JUPITER-50 et connecter la clef USB.

- 2. Allumer le JUPITER-50.
- 3. bouton **MENU** pour afficher l'écran de menu.
- 4. Sélectionnez « UTILITY » dans la liste affichée, puis appuyez sur **ENTER**.
- 5. Utilisez les boutons ◀, ▶, ▼, ▲ pour déplacer le curseur sur « Restore ».
- 6. Bouton **ENTRER** sélectionner « Restore » puis à nouveau **ENTER** pour confirmer la restauration. Le processus demande quelques minutes.
- 7. Lorsque le message « Completed. Please Power Off » s'affiche, éteindre puis rallumer le Jupiter.

Tous les éléments du Backup sont alors restaurés.

Par exemple pour la Bank Axial « Synth Legend » les 60 registrations sont stockées dans la 1^{ère} banque, [01] A.



2.11.2.3 Importer des éléments choisis dans un Backup ou une Banque Axial

Il est possible d'importer une partie des éléments d'un Backup ou d'une banque Axial (sounds, Songs, Registrations, Live Set etc....).

Pour une banque Axial, cette opération est nécessaire car le chargement intégral de la banque par « **Restore** » **écrase toute la mémoire d'usine (c'est à dire les sons, registration etc... !), et pas seulement la mémoire utilisateur.**

Processus général

- Faire un Backup de la mémoire utilisateur si on souhaite conserver ces informations comme indiqué au paragraphe 2.11.2.1 ci-dessus.
Sinon en cas d'accident, la banque téléchargeable Axia « JUPITER Initialize User Tone » contient les « Tones » d'usine pour les restaurer, mais il restera à faire un RESET FACTORY pour récupérer les Set List, Registrations, et Arpège d'usine (à moins que le RESET FACTORY restaure également les Tones d'usine mais j'en doute vu l'existence de la banque « JUPITER Initialize User Tone »).
- Charger la totalité de la Banque comme indiqué au paragraphe 2.11.2.2 ci-dessus, afin de choisir et noter les sons et arpèges désirés, en les écoutant les uns après les autres.
- Restaurer la mémoire utilisateur antérieure (ou la configuration d'usine « JUPITER Initialize User Tone ») comme indiqué au paragraphe 2.11.2.2 ci-dessus.

- Importer un par un chaque élément choisi, comme indiqué plus bas.

Par exemple pour la banque Axial « Synth Legend » il faut au préalable faire une « Restore » qui va charger la totalité des 60 registrations dans la banque du Jupiter par défaut (la 1^{ère}, [01] A) en remplaçant la totalité de la mémoire (y compris les sons d'usine !). Si on souhaite pouvoir restaurer ultérieurement d'un même coup la mémoire d'usine et la mémoire utilisateur, il faut donc auparavant faire un backup comme indiqué au paragraphe 2.11.2.1 ci-dessus.



Ce processus est assez malcommode, par comparaison au KRONOS qui permet d'écouter en temps réel les sons au moment de les sélectionner pour les importer.

Processus d'importation individuel des sons

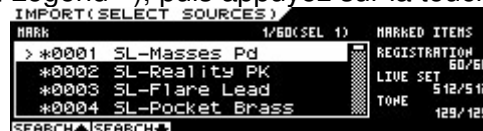
- 1. Eteindre le JUPITER-50, connecter la clé USB de Backup ou de Banque Axial, puis rallumer le JUPITER-50.
- 2. bouton **MENU** pour afficher l'écran de menu.
- 3. Sélectionnez « UTILITY » avec les flèche ▼, ▲, puis appuyez sur **ENTER**.
- 4. Bouton **F6** (>) pour afficher « Import ». ou le sélectionner avec les flèches ◀, ▶, ▼, ▲



- 5 Bouton **ENTER**. La zone Informations sur le fichier vous indique le nombre de Registrations, Live Sets, et Tones.



- 6 Sélectionnez le fichier « .SVD » (par exemple « JP50SL_Import.SVD » pour la banque « Axial Synt Legend »), puis appuyez sur la touche **F6** (Select).



- 7 Marquer le(s) Registration(s) à importer :
 - o Importer toutes les Registrations : Bouton **F5** (MARKALL) pour. Celles-ci sont alors précédées d'un astérisque, si ce n'était pas déjà le cas.
 - o Importer des Registration individuelles : Bouton **F4** (MARK) pour tout démarquer, puis bouton **F4** (MARK) pour sélectionnez les Registrations désirées (un astérisque apparaît à sa gauche). **Confus à préciser après avoir fait l'opération.**

Nota :

- Pour démarquer une Registration, sélectionnez-la et appuyez sur **F4** (MARK) à nouveau. Pour tout démarquer, appuyez sur la touche **F5** (MARKALL) une deuxième fois.
- Pour importer des Live Sets ou des Tones, presser le bouton fonction correspondant sous l'écran (F1 à F6), puis marquer les Live Sets ou Tones à importer (un astérisque apparaît à leur gauche).

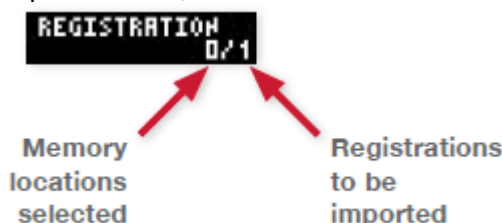
Tous les Live Set ou Tones utilisés par une Registration marquée, seront déjà automatiquement marqués d'un astérisque.

- 8. Bouton **F6** (IMPORT).

- Importer la totalité des Registrations : Le JUPITER-50 choisi des emplacements vides pour les Registrations avec leurs sets live et les Tones.
- Importer des Registrations individuelles : Le JUPITER-50 sélectionnera les emplacements mémoire vides pour les Registrations.

Si vous souhaitez sélectionner vos propres destinations, utiliser le bouton Mark pour marquer d'une astérisque celles désirées, et décochez celles non désirées.

Nota : La zone des éléments marqués à la droite de l'écran indique le nombre de Registration sélectionnées et le nombre de destinations choisies pour elles. Quand vous avez la bon nombre d'emplacements, vous êtes Paré.



Le JUPITER-50 sélectionne automatiquement les emplacements de mémoire pour les sons importés. Si des valeurs de Live Sets clignotent dans la zone des éléments marqués, cela signifie que vous devez sélectionner des emplacements supplémentaires de mémoire pour accueillir les nouveaux Live Sets avant de lancer l'importation. **Confus ; rédaction à revoir après avoir fait l'opération.**

2.11.3 Banks Axial

<http://axial.roland.com/category/jupiter-50/>

Le site Axial propose des Banks en téléchargement gratuit dédiées au Jupiter 50 (au nombre de 10 en octobre 2015),, mais également celles dédiées à l'Integra 7 qui sont au même format (« .SVG »). Les fichiers sont très légers (50 ko) à par la bank « Synth Legends » qui pèse 1 Mo (seulement...).

Une banque supplémentaire appelée « JUPITER Initialize User Tone » contient le contenu des Tones d'usine, mais pas les Set Lists, Registrations et Arpège qui nécessite un FACTORY RESET.

2.11.3.1 *Synth Legends*

Synth Legends Collection Volume 1, inclut les sons caractéristiques de 7 des synthétiseurs les plus illustres de Roland, y compris le JUPITER-8 d'origine, le JUNO-106, le D-50, et d'autres.

Les volumes futurs comprendront d'autres sons recherchés de synthétiseurs classiques analogiques.

Chaque collection se compose de tons simples qui capturent les presets emblématique des instruments originaux, avec des Live Sets qui améliorent ces sons au moyen d'un traitement moderne. Les sets live combinent les tons originaux de différentes façons, en utilisant des couches et des effets. Sont également inclus de nombreux nouveaux motifs d'arpèges.

Les émulations de « Synth Legends Collection » fournissent un grand choix d'authentique de cru sons à utiliser aux côtés des synthés et acoustiques capacités avancées déjà dans le JUPITER-80 / 50. Ces voix classiques du passé sauront vous inspirer à créer passionnantes, tout nouveaux sons avec le puissant, moderne JUPITER instruments.

Chaque volume de la Collection « Synth Legends » (pour l'instant un seul en octobre 2015) est disponible en téléchargement gratuit pour les propriétaires de JUPITER-80 et JUPITER-50.

Le Vol. 1 de la Collection « Synth Legends » émule 7 synthétiseurs Roland légendaires des années 1980 :

- JUPITER-8 (1981)
- SH-101 (1982)
- TB-303 (1982)
- JUNO-60 (1982)
- JUPITER-6 (1983)
- JUNO-106 (1984)
- D-50 (1987)

Il est important de noter que deux exemplaires d'un même synthé vintage ne sont jamais exactement semblables, même lorsque tous les presets sont identiques. Ceci est dû entre autre aux variabilités de construction des circuits analogiques. C'est aussi pourquoi on peut entendre quelques différences subtiles quand on compare les sons émulsés avec les synthés vintage réels.

La collection comprend :

- 123 sons simples créés pour le JUPITER, pour représenter entre 10 et 20 presets emblématiques de chacun de 7 synthés classiques.
- 512 Live Sets et 60 Registrations. La plupart des Live Sets combinent les synthés historiques de façon contemporaine en utilisant des couches, multi-effets, et autres. Certains Live Sets représentent des tons originaux simples, améliorés en utilisant des effets modernes.

- 8 Registrations sont des « best of » donnant un aperçu des sons de la collection.
- 300 nouveaux motifs d'arpèges pour un large éventail de genres contemporains de musique électronique.

Vous trouverez une explication détaillée de Synthé Legends Vol. 1 dans le livret « Understanding and Using Synth Legends Vol.1 ».

Dans le JUPITER-50, tout est construit à partir de deux types de sons Supernatural :

- sons de synthé
- sons d'instruments acoustiques.

Cette collection comprend uniquement des Sons synthé SuperNatural.

3 Logiciels pour contrôler le Jupiter 50

3.1 Logiciels d'ordinateurs

C'est regrettable que Roland ne fournisse par un logiciel pour les fonctions suivantes (et étrangement aucun développeur n'a comblé cette lacune) :

- manager de sons,
- éditeur d'arpeggiator,
- séquenceur des kits de batteries,
- gestionnaire de sons de banques Axial etc...

3.2 Applications pour tablettes

3.2.1 JP Synth Editor

<https://itunes.apple.com/fr/app/jp-synth-editor/id521977766?mt=8>

Application iPad gratuite.

Connexion filaire via le Camera kit, ou par wifi via adaptateur USB.

Application pour éditer les Tones SuperNatural Accoustic et Synth, surtout sur le Jupiter 50 qui offre alors le même confort que l'écran tactile du Jupiter 80.

Mais il est regrettable que cette application Roland n'aille pas jusqu'au bout en émulant toute l'interface tactile du Jupiter 80 (pour le Jupiter 50) afin de gérer les sons des 3 parties Upper, Lower et Solo.





3.2.2 Air Recorder de Roland (A rédiger)

Appliation Roland gratuite mais non dédiée au Jupiter.

Se contente d'enregistrer une performance.

Sommaire complet

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

I	DEMARRAGE	4
1.1	CONNEXIONS	4
1.2	Les sons	6
1.2.1	Architecture des sons du Jupiter	6
1.2.1.1	Les « Tones »	6
1.2.1.2	Les « Live Sets »	6
1.2.1.3	Les « Registrations »	7
1.2.2	Sélectionner les sons (Live Sets)	8
1.2.3	Méthodes de jeu selon le type d'instrument	9
1.2.3.1	Violon 	9
1.2.3.2	Guitare 	10
1.2.3.3	Synthé 	10
1.2.3.4	Orgue 	11
1.2.4	Modifier le son avec les contrôleurs	11
1.2.4.1	D-BEAM : Changer la hauteur ou le volume en bougeant la main	12
1.2.4.2	Bouton assignables S1 / S2	12
1.2.4.3	Potards assignables C1 / C2	12
1.2.4.4	Levier de Pitch (hauteur de note)	12
1.2.4.5	Levier de Modulation (Ajouter du vibrato ou de la dynamique)	13
1.2.4.6	Pédale (Sustain : Maintenir les notes)	13
1.2.4.7	Pédale d'expression (prises CTRL 1, CTRL 2)	13
1.2.5	Utiliser les Registrations en performance	13
1.2.5.1	Structure d'une registration	13
1.2.5.2	Sélectionner une registration	14
1.2.5.3	Créer une registration	14
1.2.5.4	Sélectionner un son pour la partie Upper	15
1.2.5.5	Sélectionner un son pour la partie « Percussion » / « Lower »	15
1.2.5.6	Sélectionner un son pour la partie Solo	16
1.2.5.7	Sauvegarder une registration	17
1.2.6	Exemple de création d'une registration	17
1.2.7	Importer des éléments choisis dans un Backup ou une Banque Axial	19

2	UTILISATION AVANCEE	21
2.1	Vue d'ensemble du Jupiter 50	21
2.1.1	Structure du générateur de sons	21
2.1.1.1	Généralités	21
2.1.1.2	Tones	22
2.1.1.3	Live Sets	23
2.1.1.4	Parties	23
2.1.1.5	Registrations	25
2.1.2	Description de la mémoire	25
2.1.2.1	Mémoire temporaire	26
2.1.2.2	Mémoire modifiable	27
2.1.2.3	Mémoire non modifiable (A élucider)	27
2.1.2.4	Mémoire flash USB	27
2.1.3	USB Memory Song Player/Recorder	27
2.1.3.1	Fichiers audio pouvant être reproduits	28
2.1.3.2	Fichiers audio pouvant être sauvegardés	28
2.2	Panneau de commande	30
2.3	Opérations de base	34
2.3.1	Boutons de fonction	34
2.3.2	Déplacer le curseur d'écran	34
2.3.3	Modifier un réglage	35
2.3.4	Opérations avec le bouton [SHIFT]	35
2.3.5	Bouton [WRITE]	36
2.3.6	Attribuer un nom	36
2.4	Navigation entre les pages d'écran	38
2.4.1	Page principale	38
2.4.2	Page 'Menu'	38
2.4.3	Page 'REGISTRATION'	39
2.4.4	Page 'LIVE SET (UPPER)'	40
2.4.5	Page 'SONG'	40
2.4.6	Page 'VISUAL CONTROL'	41
2.4.7	Page 'SYSTEM MENU'	41
2.4.8	Page 'UTILITY MENU'	41
2.5	Jeu	43
2.5.1	Changer de registration	43
2.5.1.1	Changer de banque	43
2.5.1.2	Changer de set de registrations	44
2.5.1.3	Utiliser le bouton [MANUAL] (A préciser)	45
2.5.1.4	Single Part Play	45
2.5.2	Sélection de sons (Live Sets/Tones) pour chaque partie	46
2.5.2.1	Changer de Live Set avec les boutons de son	46
2.5.2.2	Changer le Tone de la partie Solo avec les boutons de son	48
2.5.2.3	Changer le Tone de la partie Percussion/Lower	49
2.5.2.3.1	Boutons et catégories de sons	50
2.5.2.3.2	Sélection rapide de sons alternatifs (Alternate)	51
2.5.2.4	Activer/couper chaque partie et régler son volume	51
2.5.3	Sons de batterie et effets sonores (Percussion/Lower)	52
2.5.3.1	Sons de percussion et phrases vocales « Manual Percussion »	52
2.5.3.2	Jouer des sons de batterie sur tout le clavier « Drums/SFX »	53
2.5.4	Division du clavier (Split)	53
2.5.4.1	Activation du partage du clavier	55
2.5.4.1.1	Division du clavier et parties	55
2.5.4.2	Changer le point de partage	56
2.5.5	Changer les réglages de clavier	56
2.5.5.1	Changer la hauteur par octave	56
2.5.5.2	Transposition	57
2.5.6	Utilisation de l'arpégiateur	58

2.5.6.1	Activer l'arpégiateur	58
2.5.6.1.1	Régler le tempo de l'arpégiateur	58
2.5.6.1.2	Maintenir l'arpège (HOLD)	59
2.5.6.2	Modifier les réglages de l'arpégiateur	59
2.5.6.2.1	Paramètres 'Arpeggio'	60
2.5.6.2.2	Créer un style d'arpège à partir d'un fichier MIDI (Import)	61
2.5.6.2.3	Effacer un style d'arpège	62
2.5.7	Ajouter une harmonie : « Harmony Intelligence »	62
2.5.7.1	Changer le type d'harmonie	63
2.5.8	Contrôleurs de jeu	64
2.5.8.1	Changer la hauteur ou le volume de la main (contrôleur D BEAM)	64
2.5.8.2	Changer la hauteur/ajouter du vibrato (levier Pitch Bend/Modulation)	65
2.5.8.3	Modifier le son avec les boutons [S1] / [S2] ou les commandes [C1]/[C2]	65
2.5.8.4	Utiliser les pédales	66
2.5.9	Effet Rotary et réverbération	66
2.5.9.1	Piloter l'effet Rotary	66
2.5.9.2	Piloter la réverbération	67
2.6	Edition des sons	69
2.6.1	Modifier une registration	69
2.6.1.1	Sauvegarder une registration	70
2.6.1.1.1	Annuler la sauvegarde d'une registration	71
2.6.1.1.2	Nommer une registration	71
2.6.1.1.3	Si la page suivante apparaît lors de la sauvegarde	72
2.6.1.2	Initialiser une registration	72
2.6.2	Modifier un Live Set	73
2.6.2.1	Changer les Tones d'un Live Set	74
2.6.2.2	Activer/couper une couche et régler le volume	75
2.6.2.3	Changer le MFX (multi-effets)	75
2.6.2.3.1	Activer/couper un MFX	76
2.6.2.4	Régler les niveaux d'envoi aux effets et les niveaux de sortie des effets	76
2.6.2.4.1	Editer le MFX	76
2.6.2.4.2	Régler la réverbération	77
2.6.2.5	Modifier les Tones assignés à une couche (Tone Modify)	78
2.6.2.6	Régler plusieurs paramètres du Live Set simultanément (Tone Blender)	79
2.6.2.6.1	Autres utilisations de 'Tone Blender'	81
2.6.2.6.1.1	Sauvegarder le son créé avec 'Tone Blender'	81
2.6.2.6.1.2	Piloter le 'Tone Blender' avec le contrôleur D-BEAM	81
2.6.2.7	Sauvegarder un Live Set	81
2.6.2.7.1	Annuler la sauvegarde d'un Live Set	82
2.6.2.8	Initialiser un Live Set	82
2.6.2.9	Copier une couche	83
2.7	Autres fonctions	84
2.7.1	Utiliser le lecteur/enregistreur sur mémoire USB	84
2.7.1.1	Opérations de base à la page 'SONG'	84
2.7.1.2	Reproduction	85
2.7.1.2.1	Changer la vitesse ou la hauteur de la reproduction	86
2.7.1.2.2	Mise en boucle d'une plage spécifique	87
2.7.1.2.3	Reproduction en chaîne (Chain Play)	87
2.7.1.2.4	Créer un dossier	88
2.7.1.2.5	Supprimer un fichier audio ou un dossier	89
2.7.1.2.6	Renommer un fichier audio ou un dossier	89
2.7.1.2.7	Déplacer un fichier audio ou un dossier	89
2.7.1.3	Opérations de base à la page 'Audio Rec Standby'	90
2.7.1.4	Enregistrement	91
2.7.1.5	Flux du signal audio	91
2.7.1.5.1	Utiliser la protection de la mémoire USB	92
2.7.2	Réglages et fonctions pratiques	92
2.7.2.1	Procédure de base pour les opérations utilitaires	92
2.7.2.2	Formater une mémoire flash USB (Format)	93

2.7.2.3	Archiver tous les réglages (Backup)	94
2.7.2.3.1	Archiver des données sur clé USB	94
2.7.2.3.2	Récupérer des données archivées d'une mémoire USB	94
2.7.2.3.3	Archiver sur ordinateur les données d'une mémoire USB	95
2.7.2.3.4	Charger sur mémoire USB des données archivées sur ordinateur	95
2.7.2.4	Echanger des sets de registrations	95
2.7.2.5	Exporter/importer des données de sons	96
2.7.2.5.1	Exporter des données de sons	96
2.7.2.5.2	Importer des données de sons	97
2.7.2.5.3	Afficher les données de son sélectionnées	98
2.7.2.5.4	Sélectionner plusieurs éléments à la fois	98
2.7.2.5.5	Supprimer un fichier exporté	99
2.7.2.5.6	Renommer un fichier exporté	99
2.7.2.6	Déplacer une registration	99
2.7.2.7	Echanger des registrations	100
2.8	Réglages systèmes globaux	101
2.8.1	Effectuer des réglages de système	101
2.8.2	Sauvegarder les réglages de système	101
2.8.3	Paramètres système	101
2.8.3.1.1	SETUP	101
2.8.3.1.1.1	SOUND (Bouton [F1])	102
2.8.3.1.1.2	CONTROL (Bouton [F2])	103
2.8.3.1.1.3	KBD (Bouton [F3])	104
2.8.3.1.1.4	MIDI (Bouton [F4])	105
2.8.3.1.1.5	SYNC (Bouton [F5])	106
2.8.3.1.1.6	MISC (Bouton [F6])	106
2.8.3.1.2	LIVE SET/TONE BUTTONS	107
2.8.3.1.3	INFORMATION	108
2.8.4	Rétablir les réglages d'usine (Factory Reset)	108
2.8.5	Mise hors tension automatique (Auto Off)	109
2.9	Connexion de matériels	109
2.9.1	Connexion à un ordinateur via USB	109
2.9.1.1	Connexion du JUPITER-50 à l'ordinateur	111
2.9.1.2	Pilote USB	111
2.9.2	Connexion à un appareil MIDI externe	112
2.9.3	Piloter des images	113
2.9.3.1	Visual Control ?	113
2.9.3.2	Activer/couper la fonction 'Visual Control'	113
2.9.3.3	Réglages 'Visual Control'	114
2.9.4	Piloter SONAR (ACT)	115
2.9.4.1	Activer/couper la fonction 'ACT'	115
2.9.4.2	Réglages 'ACT'	115
2.9.5	Wifi	116
2.9.5.1	Fonction LAN sans fil Wifi	116
2.9.5.2	Méthode de connexion de base (Connect by WPS)	117
2.9.5.3	Réglages de fonction LAN sans fil	118
2.9.5.3.1	Indication d'état (état sans fil)	118
2.9.5.3.2	Connexion par WPS (WPS)	119
2.9.5.3.3	Connexion à un point d'accès LAN sans fil (SELECT Access Point)	119
2.9.5.3.4	Autres paramètres dont mode Ad-Hoc (options sans fil)	120
2.9.5.3.5	Vérification de l'adresse IP et l'adresse MAC (WIRELESS INFO)	122
2.9.5.4	Dépannage	122
2.10	Appendices	124
2.10.1	Liste des paramètres	124
2.10.1.1	Page "LIVE SET TONE MODIFY" (Editer les Tones SuperNATURAL Acoustic)	124
2.10.1.1.1	0001:Concert Grand-0009:Honky Tonk	124
2.10.1.1.2	0010:Pure Vintage EP1-0025:Clav CA Combo	125
2.10.1.1.3	0026:Vibraphone, 0027:Marimba, 0078:APS Vibraphone, 0079:APS Marimba	125

2.10.1.1.4	0028:TW Organ	126
2.10.1.1.5	0029:French Accordion, 0030:Italian Accordion, 0032:Bandoneon, 0080:APS Accordion, 0082:APS Bandoneon	127
2.10.1.1.6	0031:Harmonica, 0081:APS Harmonica	127
2.10.1.1.7	0033:Nylon Guitar–0035:SteelStr Guitar, 0083:APS Nylon Guitar–0084:APS SteelStr Gt.	127
2.10.1.1.8	0036:Acoustic Bass–0041:Fretless Bass, 0085:APS Acoustic Bs.–0088:APS Fretless Bs.	128
2.10.1.1.9	0042:Violin–0047:Contrabass, 0089:APS Violin–0092:APS Contrabass	128
2.10.1.1.10	0048:Harp, 0093:APS Harp	128
2.10.1.1.11	0049:Timpani, 0094:APS Timpani	129
2.10.1.1.12	0050:Strings, 0095:APS Strings	129
2.10.1.1.13	0051:Trumpet, 0052:Flugel Horn, 0056:Mute Trumpet, 0057:French Horn, 0096:APS Trumpet, 0098:APS Mute Trumpet, 0099:APS French Horn	129
2.10.1.1.14	0053:Trombone–0055:Bass Trombone, 0097:APS Trombone	130
2.10.1.1.15	0058:Soprano Sax–0061:Baritone Sax, 0100:APS Soprano Sax–0103:APS Baritone Sax	130
2.10.1.1.16	0062:Oboe–0069:Flute 2, 0104:APS Oboe–0109:APS Flute	131
2.10.1.1.17	0070:Pan Flute, 0110:APS Pan Flute	131
2.10.1.1.18	0071:Shakuhachi, 0072:Ryuteki, 0111:APS Shakuhachi, 0112:APS Ryuteki	132
2.10.1.1.19	0073:Sitar, 0113:APS Sitar	132
2.10.1.1.20	0074:Uilleann Pipes, 0114:APS UilleannPipe	132
2.10.1.1.21	0075:Erhu, 0115:APS Erhu	132
2.10.1.1.22	0076:Sarangi, 0116:APS Sarangi	133
2.10.1.1.23	0077:Steel Drums, 0117:APS Steel Drums	133
2.10.1.2	Page “LIVE SET TONE MODIFY” (Editer un Tone SuperNATURAL Synth)	134
2.10.1.2.1	Volume ON / OFF de chaque Partiel	135
2.10.1.2.1.1	Sélection du partial à Modifier	137
2.10.1.2.2	Enregistrement du Synth Tone	137
2.10.1.2.2.1	Annulation de l'enregistrement d'un Tone	138
2.10.1.2.2.2	Ecrans pour sauver Registrations & Leve Sets : Lorsque Synth Tones ont été édités	138
2.10.1.2.3	Initialisation d'un Synth SuperNATURAL Tone / partiel	138
2.10.1.2.4	Copie d'un partial	139
2.10.1.3	Spécification de la structure multi-effet	140
2.10.1.4	Liste des assignations des commandes de contrôle	141
2.10.1.5	Variations de jeu pour Tones SuperNATURAL Acoustic	147
2.10.2	Messages d'erreur	148
2.10.3	Dépannage	149
2.10.4	Fiche technique	151
2.10.5	Tableau d'équipement MIDI	152
2.11	Opérations systèmes non décrites dans le manuel	154
2.11.1	Charger une Banque Axial	154
2.11.2	Opérations Backup, Restore, Import	155
2.11.2.1	Faire un Backup de la mémoire utilisateur	155
2.11.2.2	Faire un Restore à partir d'un Backup ou d'une Library Axial	155
2.11.2.3	Importer des éléments choisis dans un Backup ou une Banque Axial	156
2.11.3	Banks Axial	158
2.11.3.1	Synth Legends	159
3	Logiciels pour contrôler le Jupiter 50	161
3.1	Logiciels d'ordinateurs	161
3.2	Applications pour tablettes	161
3.2.1	JP Synth Editor	161
3.2.2	Air Recorder de Roland (A rédiger)	162