



JUPITER-6

SYNTHETISEUR POLYPHONIQUE PROGRAMMABLE

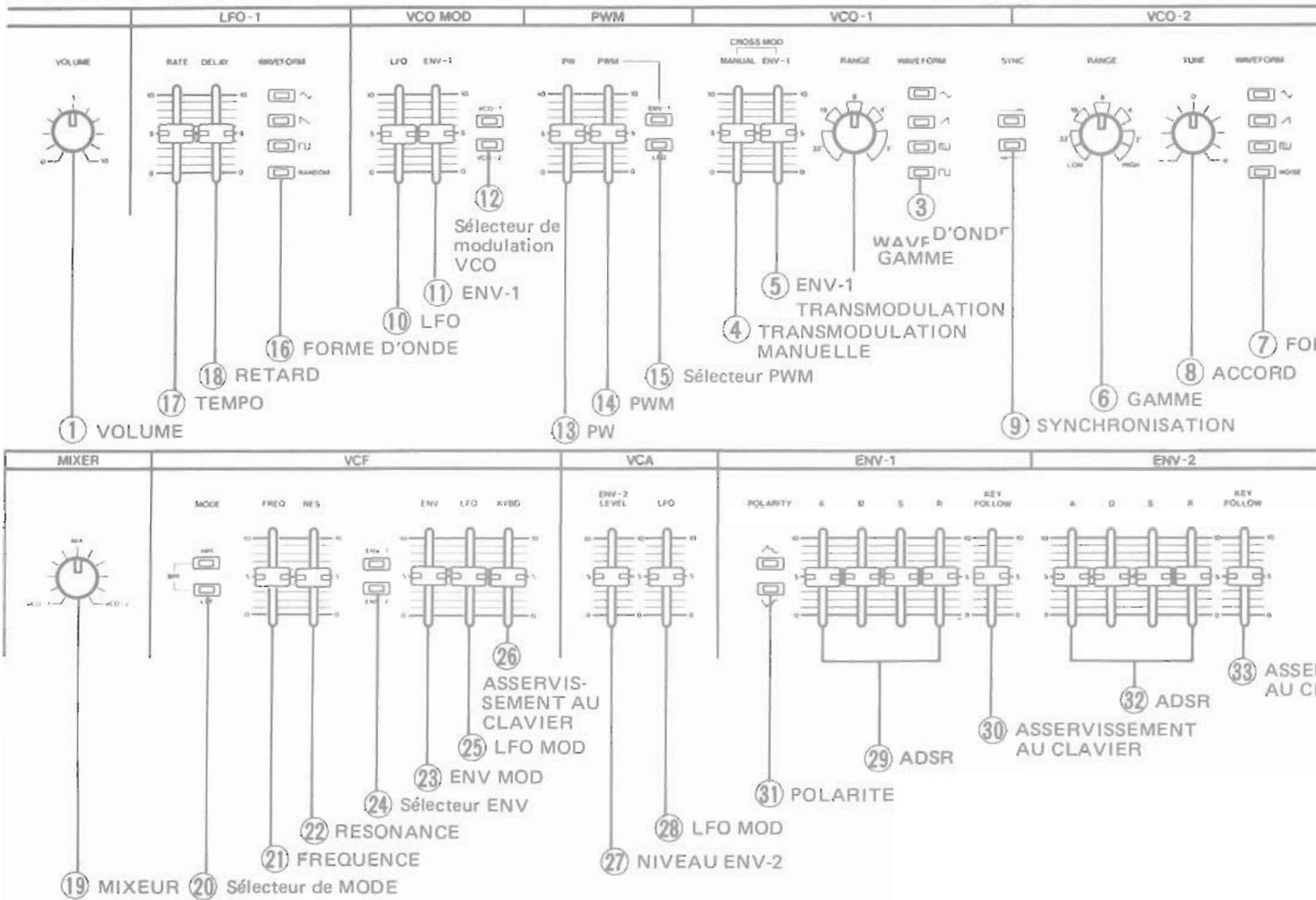
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Le JP-6 comprend une capacité de mémoire pouvant mémoriser jusqu'à 48 différentes sonorités de synthétiseur. (Voir page 22).
 - Tout programme de la mémoire peut être instantanément rappelé au cours d'un spectacle en direct. (Voir page 13).
 - Il est possible de mémoriser un programme de sonorités et divers modes d'effet par l'intermédiaire d'une quelconque des 32 mémoires de pré-réglage de sonorités, pour stockage et utilisation ultérieure. (Voir page 14).
 - Système de protection par piles permettant de conserver les programmes même en cas de non-utilisation. (Voir page 26).
 - La fonction DETUNE (désaccord) permet d'obtenir un effet d'ensemble puissant en mode SOLO UNISON ou UNISON.
 - Un accord rapide de tous les 12 VCO est possible grâce à la fonction d'accord automatique. (Voir page 13).
 - Divers effet attrayants peuvent être obtenus par l'intermédiaire de la section KEY MODE (WHOLE, SPLIT-1 & SPLIT-2) et de la section KEY ASSIGN (POLY-1, POLY-2, UNISON, SOLO et SOLO-UNISON).
 - Plusieurs effets d'arpèges différents sont possibles en commandant le mode et l'étendue d'arpège.
- Le Jupiter-6 (JP-6) est un synthétiseur polyphonique à 61 touches, 6 voix et 12 VCO qui offre une variété exceptionnellement étendue de sons riches, permettant ainsi une plus grande capacité de recherche de sonorités.
 - L'interface de mémoire par cassette permet de sauvegarder les 48 programmes de sonorités et les 32 mémoires pré-réglées de sonorités par l'intermédiaire d'un magnétophone ordinaire pour stockage et utilisation ultérieure.
 - La section manuelle comprend diverses fonctions intéressantes, telles que transmodulation, synchronisation, réglage de l'étendue chromatique, contrôle de l'intensité de l'effet d'asservissement au clavier, fonction de défilement de programme, etc.
 - En branchant une pédale interrupteur à la prise "PATCH SHIFT" (défilement de programme), il est possible de rappeler les 8 programmes mis en mémoire dans la même série l'un après l'autre, en appuyant tout simplement sur la pédale.
 - Prise DIN (OUT/IN) prévue pour le dispositif externe MIDI.
- ★ Il est nécessaire de comprendre parfaitement les fonctions des commandes et sélecteurs du JP-6 afin de tirer le maximum de cet instrument. Il est donc recommandé de lire attentivement ce mode d'emploi lorsque l'on utilise le JP-6.

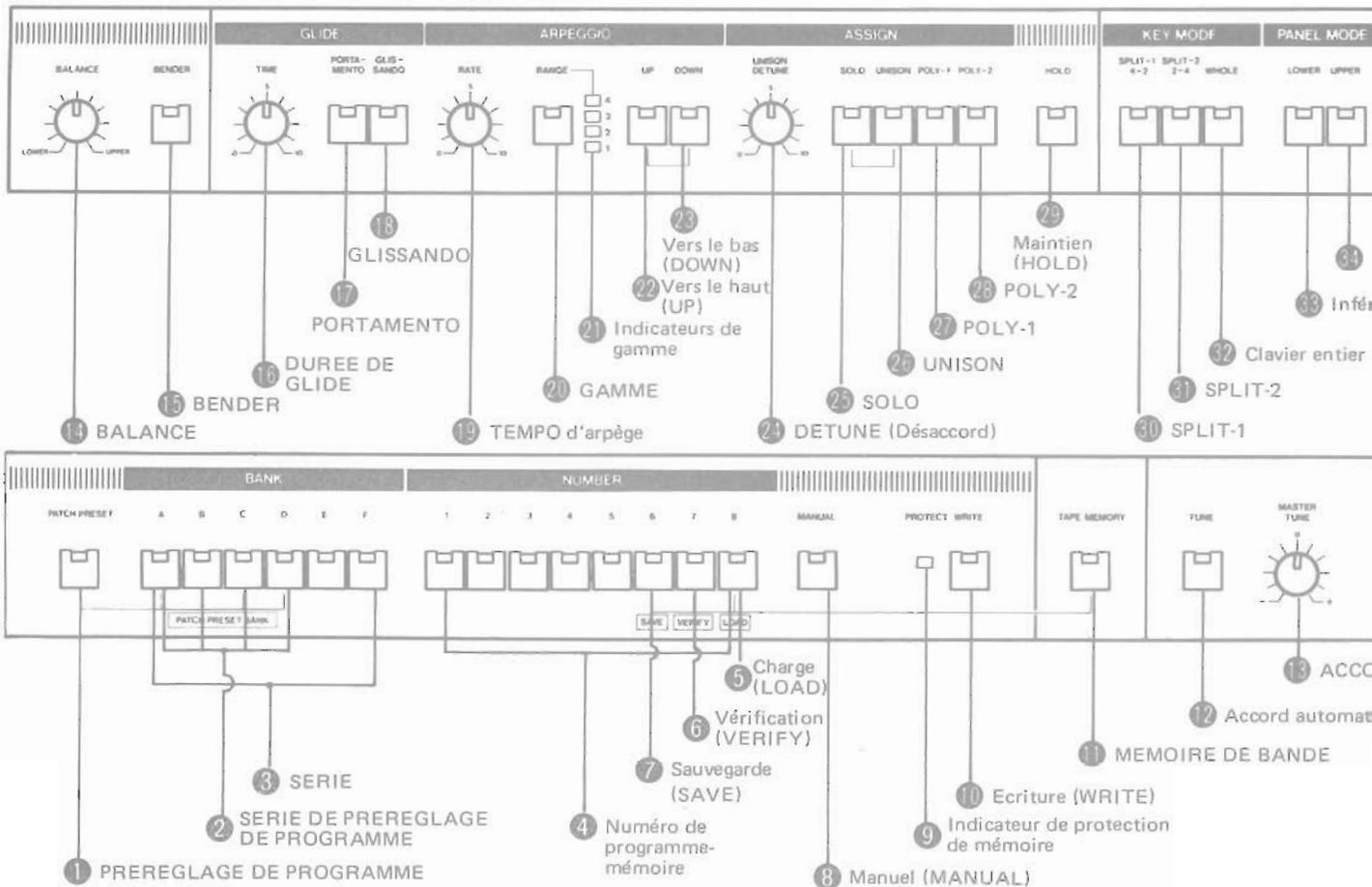
► Le JP-6 comprend 3 sections principales.



Section de commande manuelle



Section de panneau de mémoire



Section de recherche de sonorités

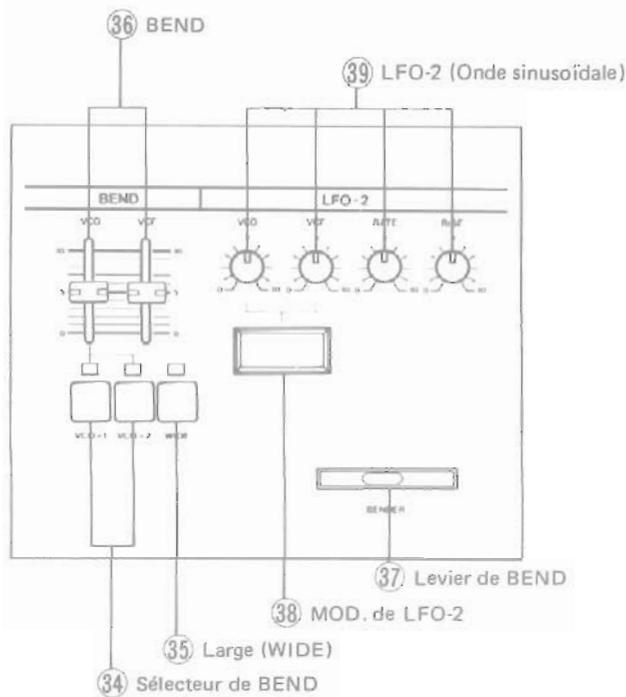
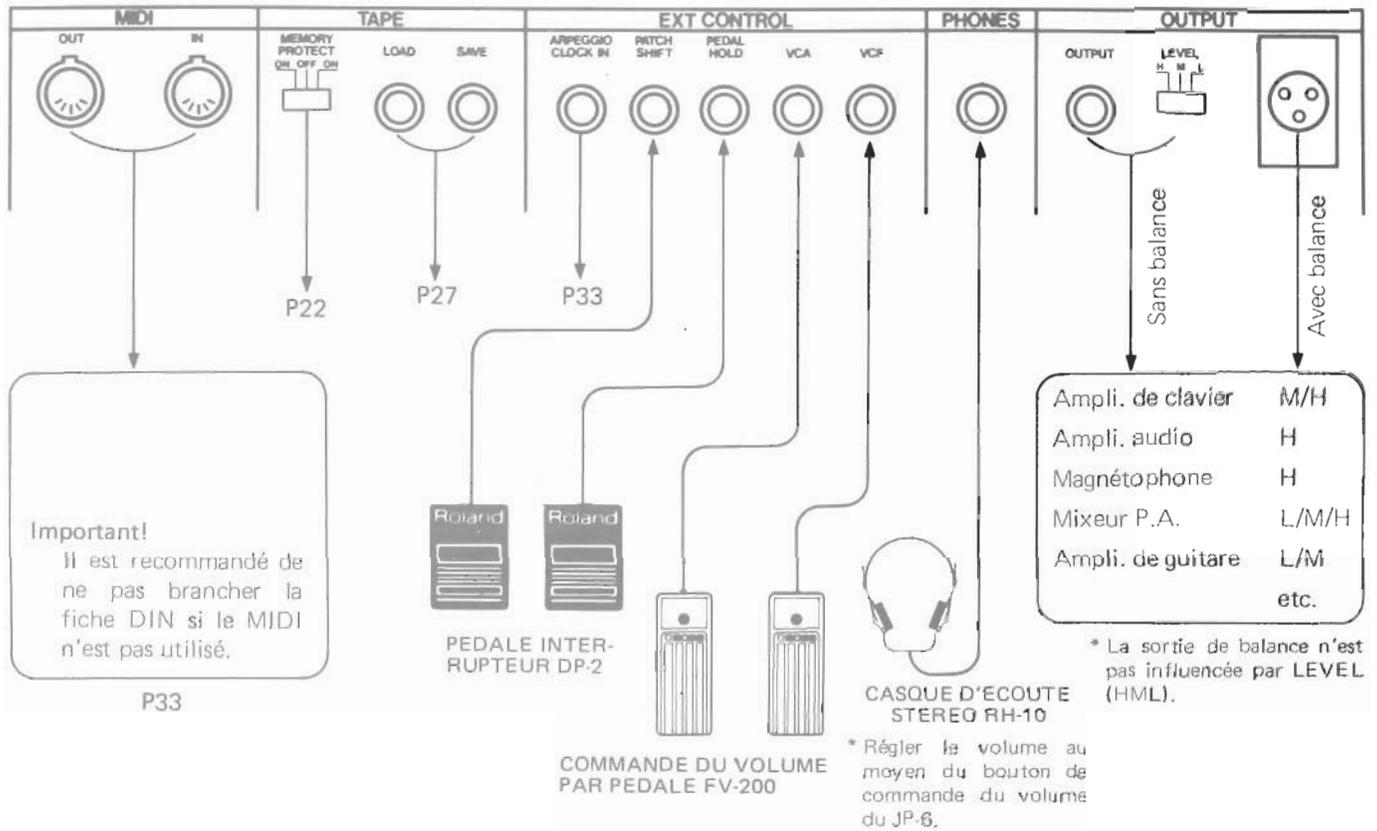
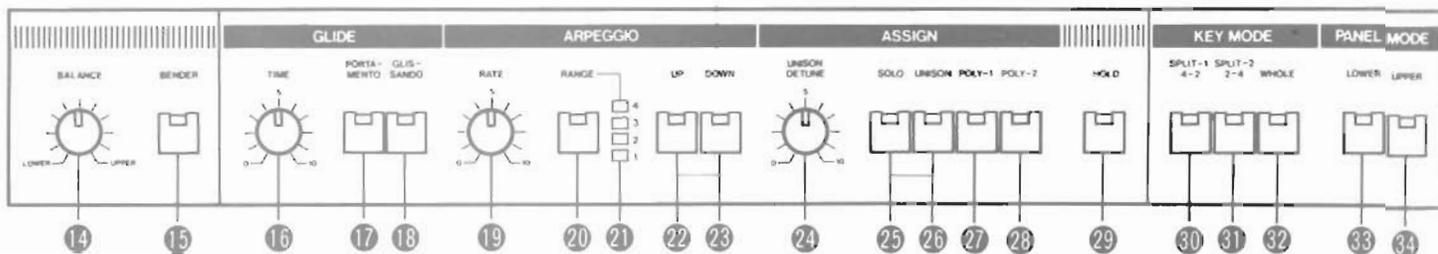


Table des matières

○ Branchements de base	5	III. Section de recherche de sonorités	20
I. Commande de recherche de sonorités par la section de panneau de mémoire	6	□ Tableau de commande	20
□ Recherche de sonorités au moyen d'un programme-mémoire	6	IV. Mémorisation de programmes-mémoire originaux	22
Sélection d'un programme-mémoire	6	(A) Ecriture en mode WHOLE	23
MODE DE CLAVIER (DIVISION DU CLAVIER, CLAVIER ENTIER)	6	(1) Ecriture sans la fonction de protection de mémoire	23
BALANCE	8	(2) Ecriture avec la fonction de protection de mémoire	23
AFFECTATION	8	(3) Déclenchement d'un programme-mémoire à partir de la protection de mémoire et écriture d'un nouveau programme-mémoire	23
ARPEGES	10	(B) Ecriture en mode SPLIT	25
MAINTIEN	11	V. Ecriture dans un pré réglage de programme	26
ARPEGES & MAINTIEN	12	VI. Interface pour magnétophone	27
GLIDE	12	(A) SAUVEGARDE	27
BENDER	13	(B) VERIFICATION	30
ACCORD AUTOMATIQUE	13	(C) CHARGEMENT	31
RAPPEL DE PROGRAMME-MEMOIRE	13	VII. COMMANDE EXTERNES	33
□ Recherche de sonorités avec un pré réglage de programme	14	VIII. ARRANGEMENT DE DONNEES	34
FONCTIONNEMENT	14	(A) UTILISATION DE LA FONCTION DE COPIE	34
RAPPEL DE PREREGLAGÉ DE PROGRAMME-MEMOIRE	15	(B) UTILISATION DE LA FONCTION DE MEMOIRE DE BANDE	34
II. Section de commande manuelle	16	○ CARACTERISTIQUES TECHNIQUES	38
□ VOLUME	16	○ OPTIONS	39
□ VCO-1	16		
□ VCO-2	16		
□ MODULATEUR VCO	17		
□ PWM	17		
□ LFO	17		
□ MIXEUR	18		
□ VCF	18		
□ VCA	19		
□ ENV-1	19		
□ ENV-2	19		

Branchements de base





I. Commande de recherche de sonorités par la section de panneau de mémoire

La section de panneau de mémoire comprend diverses fonctions de recherche de sonorités. Une exécution variée est possible en utilisant l'une quelconque des 48 sonorités préprogrammées ou son propre programme synthétisé, ou encore les différents effets, tels qu'arpège ou glissando, etc. Il est également possible de

mémoriser ces programmes de sonorités par l'intermédiaire du pré réglage de sonorités pour stockage et utilisation ultérieure au cours d'un spectacle en direct.

Le JP-6 offre d'autres fonctions intéressantes qui pourront être bien comprises en lisant attentivement ce mode d'emploi.

Recherche de sonorités au moyen d'un programme-mémoire

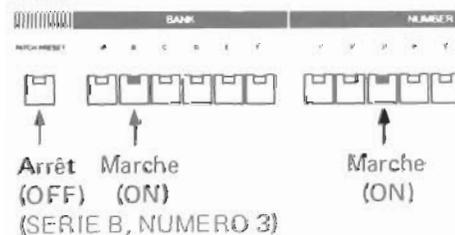
Sélection d'un programme-mémoire

Appuyer sur le bouton de pré réglage de programme ① pour le mettre hors service (dans ce cas l'indicateur s'éteint). Puis, choisir le programme-mémoire désirée au moyen du bouton de série (BANK) ③ et des sélecteurs d'écriture de programme-mémoire (PATCH NUMBER) ④.

* La fonction de défilement de programme est disponible en branchant une pédale interrupteur (DP-2, etc.) sur la prise "PATCH SHIFT" (défilement de programme). (Voir la page 33). Dans ce cas, le numéro de programme mis en mémoire dans la même série variera selon la séquence 1 → 2 → 3 → 4 → 8 → 1 →

► Exemple (B-3)

Programme-mémoire B-3

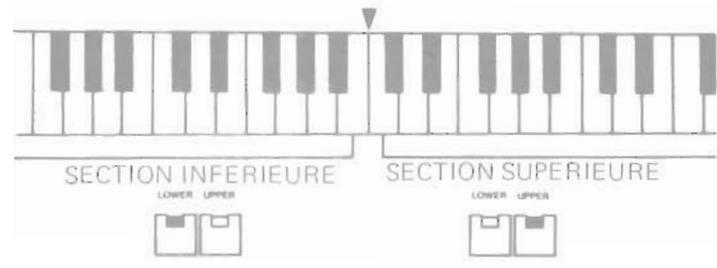
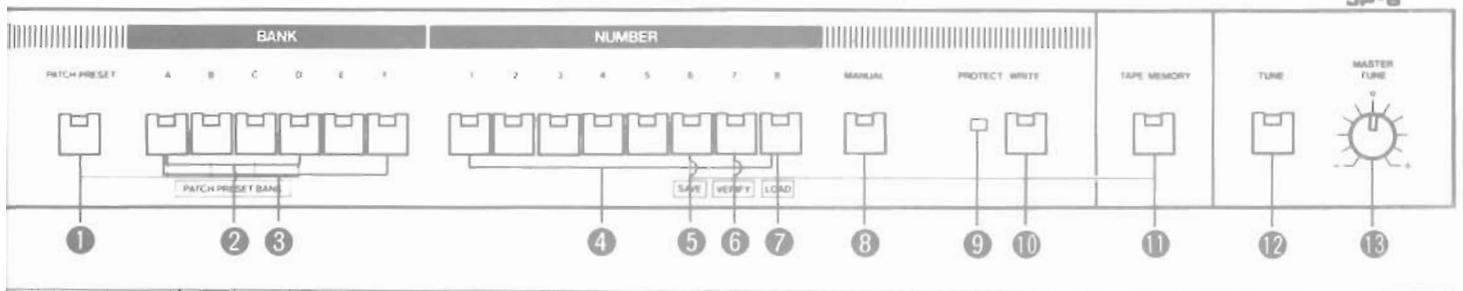


* Il est recommandé d'essayer également d'autres programmes-mémoire.

MODE DE CLAVIER

Mode SPLIT (Division de clavier)

Il est possible de diviser le clavier en deux sections, à savoir la section inférieure (LOWER) et celle supérieure (UPPER). Dans ce cas, deux couleurs sonores différentes et des réglages de mode seront disponibles. Par conséquent, le JP-6 peut être joué comme deux synthétiseurs polyphoniques. Pour choisir ce mode, appuyer sur le bouton SPLIT-1 ou sur celui SPLIT-2.



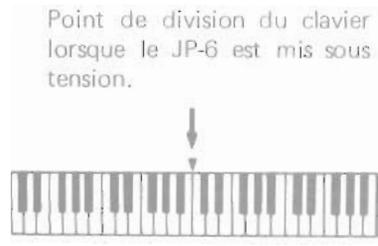
Appuyer sur le bouton UPPER **34**. Puis, régler la section supérieure selon son propre arrangement. Pour le réglage de la section inférieure, appuyer sur le bouton LOWER **33**

* En mode SPLIT-1, 4 voix sont affectées à la section inférieure et 2 voix, à celle supérieure.
En mode SPLIT-2, 4 voix sont affectées à la section supérieure, tandis que 2 voix le sont à la section inférieure.

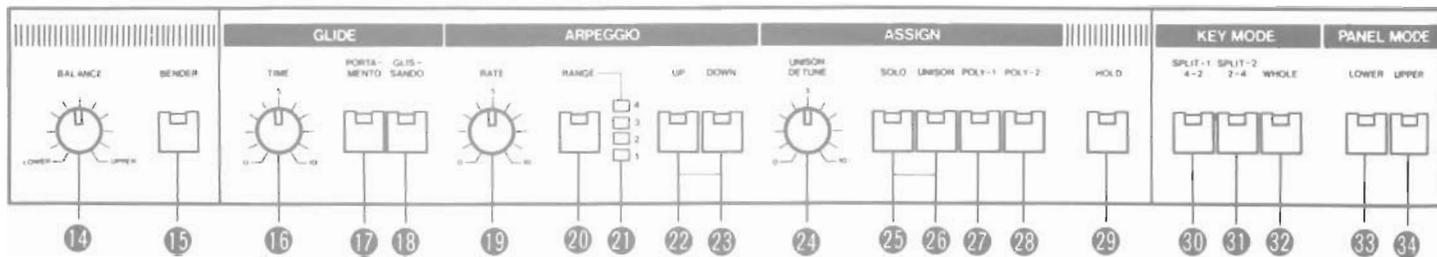
►Exemple de réglage

	COULEUR SONORE	AFFECTATION	ARPEGES	GLIDE	BENDER
Section supérieure (UPPER) LOWER UPPER	Son type orgue		Arrêt (OFF)		Marche (ON)
Section inférieure (LOWER) LOWER UPPER	Son type piano			Arrêt (OFF)	Arrêt (OFF)

* Le point de division est celui sur lequel le clavier est divisé en section supérieure (UPPER) et en celle inférieure (LOWER).
Ce point de division est réglé automatiquement sur le repère ▼ lorsque le JP-6 est mis sous tension.



* Lorsque l'on appuie sur le bouton UPPER ou sur celui LOWER, les indicateurs de programmes-mémoire et les boutons de mode s'allumeront pour signaler le réglage de chaque section.

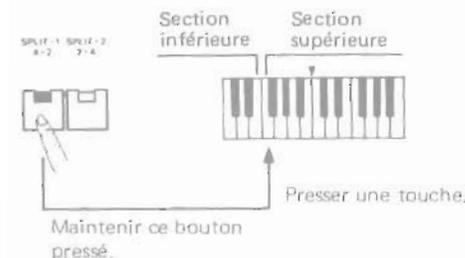


■ Changement du point de division du clavier

En mode SPLIT, le point de division peut être réglé sur n'importe quelle position désirée en procédant de la manière suivante:

Fonctionnement

Tout en maintenant pressé le bouton SPLIT-1 ou celui SPLIT-2, appuyer sur n'importe quelle touche et celle-ci donnera la note la plus basse de la section supérieure.



* Au cas où l'on presse différentes touches les unes après les autres tout en maintenant pressé le bouton SPLIT, la première touche aura la priorité. (La première touche donnera la note la plus basse de la section supérieure).

* Le point de division du clavier réglé restera sur sa position de réglage jusqu'à ce que l'on mette le JP-6 hors de fonctionnement ou que l'on règle un nouveau point de division.

* Le point de division réglé ne peut pas être mémorisé avec le préréglage de programme. (Voir la page 26).

Mode de clavier entier (WHOLE)

Dans ce mode, le clavier du JP-6 en entier réagira à un programme comme un synthétiseur simple à 6 voix. Dans ce cas, appuyer sur le bouton WHOLE (32).

* Lorsque l'on passe du mode WHOLE à celui SPLIT, les réglages de mode et le programme du mode WHOLE resteront

inchangés dans la section supérieure. La section inférieure, par contre variera.

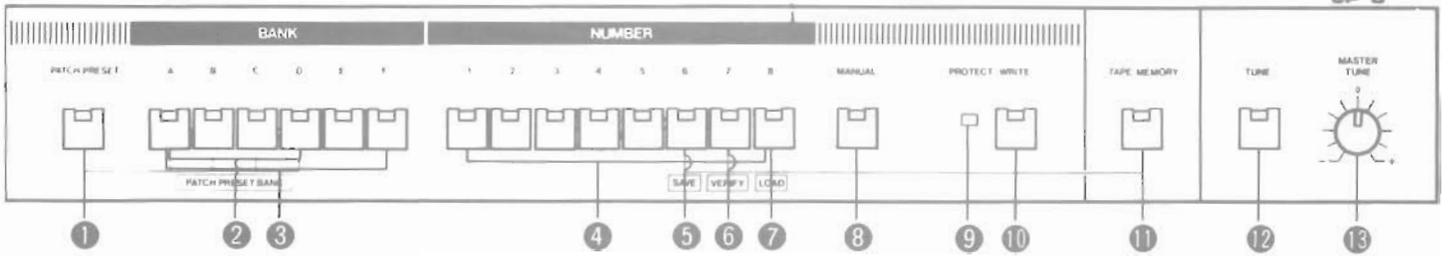
* Si l'on passe du mode SPLIT à celui WHOLE, les réglages de mode et de programme de la section supérieure resteront en mode WHOLE.

BALANCE

Cette commande permet de régler la balance du niveau de volume des sections inférieure et supérieure en mode SPLIT. Le niveau de volume de la section supérieure augmentera en tournant cette commande dans le sens des aiguilles d'une montre (↻) et diminuera en tournant la même commande dans le sens contraire (↺).

AFFECTATION

Les quatre sélecteurs de mode d'affectation (ASSIGN) déterminera la manière suivant laquelle les 6 voix disponibles du synthétiseur JP-6 seront appliquées aux notes jouées. Le mode d'affectation et celui du clavier (KEY MODE) présentent une certaine relation.



SOLO

SOLO



Le mode d'affectation SOLO permet de transformer le JP-6 en un synthétiseur à voix simple selon la priorité à la dernière note jouée.

***PRIORITE A LA DERNIERE NOTE JOUEE**

Dans le cas de la priorité à la note inférieure, la touche plus basse est choisie lorsque plus de deux notes sont jouées.

La priorité à la note supérieure signifie le contraire. Si la dernière note pressée a la priorité, ce fait constituera la priorité à la dernière note jouée et s'applique pour le mode SOLO du JP-6. La fonction de priorité à la dernière note jouée permet une exécution en solo intéressante. C'est-à-dire que, si l'on maintient pressée une touche et que l'on presse et relâche alternativement une autre touche, l'une et l'autre des deux notes seront exécutées alternativement.

UNISON

UNISON



Les voix maximum de synthétiseur appliquées à une seule note varie selon le nombre de touches pressées.

- 1 touche → 6 voix
- 2 touches → 3 voix chacune
- 3 touches → 2 voix chacune
- 4 ~ 6 touches → 1 voix chacune

D'autre part, en réglant la commande DETUNE (24), on pourra obtenir un effet d'ensemble.

Cet effet ne sera pas disponible au cas où plus de 4 touches sont pressées.

*En mode SPLIT, les voix maximum appliquées à une seule touche seront comme ci-après:

- 4 notes
 - 1 touche → 4 voix
 - 2 touches → 2 voix chacune
 - 3 ~ 4 touches → 1 voix chacune
- 2 notes
 - 1 touche → 2 voix chacune
 - 2 touches → 1 voix chacune

SOLO UNISON

SOLO UNISON



UNISON DE TUNE



Pour mettre le JP-6 en mode SOLO UNISON, appuyer simultanément sur le bouton SOLO (25) et sur celui UNISON

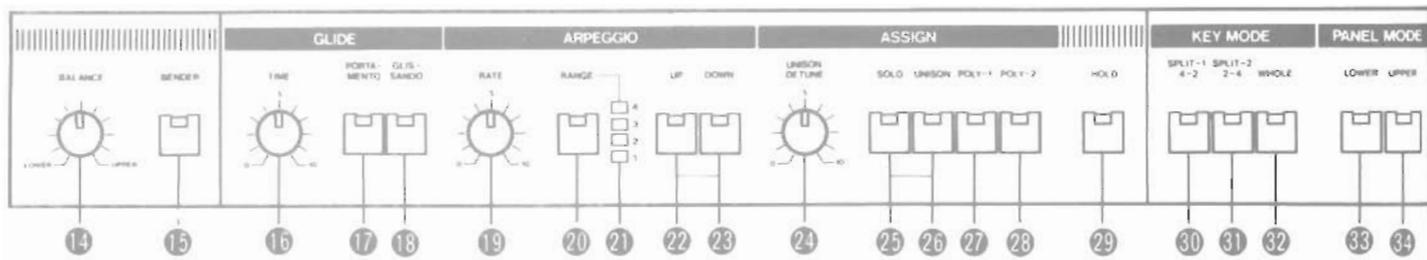
(26). Dans ce cas, le JP-6 est transformé en synthétiseur monophonique et toutes les 6 voix de synthétiseur seront affectées à chaque touche en mode WHOLE. (En mode SPLIT, 2 ou 4 voix de synthétiseur seront affectées à chaque touche). En tournant le bouton DETUNE (24) dans le sens des aiguilles d'une montre (↻), les différences de diapason augmenteront et l'effet d'ensemble sera plus accentué.

POLY-1

POLY-1



Ce mode permet de transformer le JP-6 en synthétiseur polyphonique en affectant une voix de synthétiseur à chaque touche pressée. Ce mode est approprié pour le son dont la courbe d'enveloppe est semblable à celle du piano ou de la guitare, etc., mais ne conviendra pas à l'effet "Portamento".



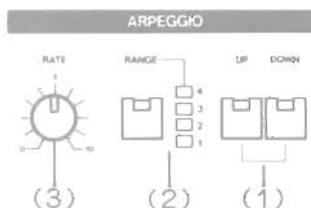
POLY-2



Ce mode est semblable à celui POLY-1 en affectant une voix de synthétiseur seulement à chaque touche pressée. L'avantage principal du mode POLY-2 est que seule la dernière note ou les dernières notes jouées ensemble peuvent avoir leur durée de relâchement naturelle. Ce mode est approprié pour une exécution avec l'effet "Portamento" ou celui "Glissando".

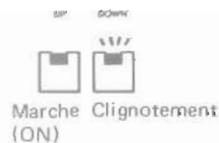
ARPEGGIO

Le JP-6 jouera toutes les notes exécutées au clavier selon l'ordre suivant lequel elles sont pressées, dans les limites de l'étendue d'arpège de 4 octaves.



(1) Mode d'arpège

L'instrument présente les 4 modes suivants et il est possible de choisir l'un quelconque de ces modes en appuyant tout simplement sur le bouton correspondant.



a) UP (Vers le haut)

Mettre le bouton UP **22** seulement en route.

b) DOWN (Vers le bas)

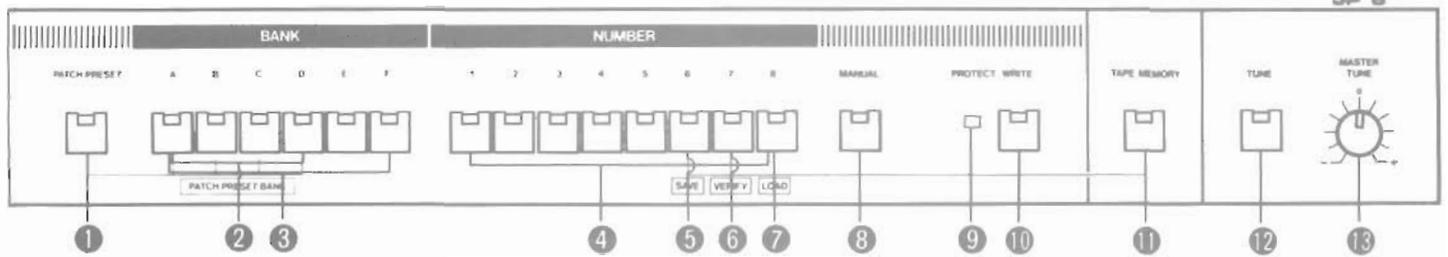
Mettre le bouton DOWN **23** en route.

c) UP & DOWN (Vers le haut et le bas)

Tout en appuyant sur le bouton UP **22**, presser le bouton DOWN **23**. L'indicateur du bouton UPPER se mettra à clignoter et celui du bouton DOWN s'allumera, signalant ainsi que l'instrument est en mode U & D.

d) DOWN & UP (Vers le bas et le haut)

Tout en appuyant sur le bouton DOWN **23**, presser le bouton UP **22**. L'indicateur du bouton DOWN se mettra à clignoter et celui du bouton UP s'allumera, signalant ainsi que l'instrument est en mode D & U.



(2) ETENDUE D'ARPEGE

Ce bouton permet de régler l'étendue d'arpège. Chaque fois que le bouton d'étendue d'arpège (RANGE) 20 est pressé, son indicateur variera de la manière suivante: 1 → 2 → 3 → 4 → 1 Ces numéros indiquent les étendues comme montrées ci-contre.

- 1 = 1 octave
- 2 = 2 octaves
- 3 = 3 octaves
- 4 = 4 octaves

(3) Tempo d'arpège (RATE)

Cette commande permet de régler le tempo d'arpège. Pour augmenter le tempo d'arpège, tourner cette commande dans le sens des aiguilles d'une montre (↻).

Une grande variété d'arpèges est possible en réglant ces boutons et commandes.

«NOTE»

Le réglage de différents modes et étendues d'arpège est possible en mode SPLIT. Le tempo fonctionne en commun pour les deux sections supérieure (UPPER) et inférieure (LOWER).

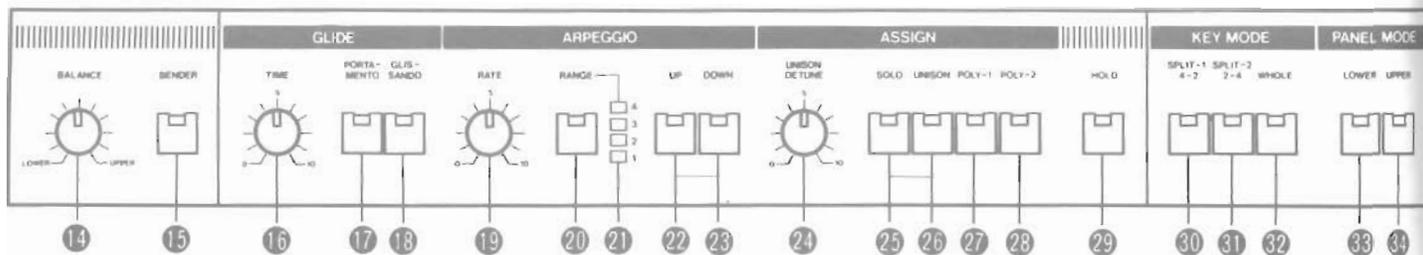
*Si l'on désire interrompre l'exécution d'une arpège, appuyer sur l'un quelconque des quatre boutons d'affectation.

*A moins que la fonction de maintien (HOLD) ne soit mise en service, l'arpège seul sera répété pendant que les touches sont pressées.

*En branchant une boîte à rythmes sur ARPEGGIO CLOCK IN, la progression de l'arpège sera synchronisée parfaitement avec son rythme.

Maintien (HOLD)

Au cas où le bouton de maintien (HOLD) 29 est mis en route, le son restera même après avoir relâché la touche. Le niveau du son est déterminé par le niveau de soutien réglé dans ENV. (Voir page 19). Par conséquent, il ne sera pas possible de maintenir un son avec un niveau de soutien de zéro.



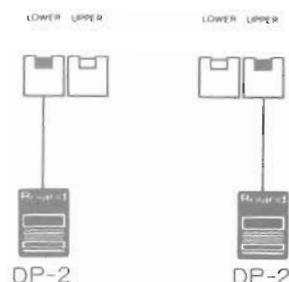
Fonctionnement

Mettre en route le bouton de maintien (HOLD) 29 et le presser de nouveau pour le mettre hors service.

*En mode SPLIT, il est possible de mettre en service la fonction de maintien séparément dans les sections inférieure (LOWER) et supérieure (UPPER). Dans ce cas, mettre en route le bouton LOWER ou celui UPPER, puis le bouton HOLD. La fonction de maintien s'applique au plus à 6 notes simultanées. Si on relâche les touches une fois et que l'on presse d'autres touches, les notes précédentes seront remplacées par celles à peine jouées.

*En branchant la pédale interrupteur DP-2 sur le JP-6 (voir page 33), on pourra mettre en ou hors service la fonction de maintien en utilisant cette même pédale. Toutes les six notes jouées en dernier seront maintenues si l'on continue à changer d'accord.

Egalement, en mode SPLIT, la fonction de maintien est disponible seulement dans la section signalée par l'indicateur (LOWER ou UPPER).



ARPEGE & MAINTIEN (ARPEGGIO & HOLD)

Si l'on appuie sur le bouton de maintien (HOLD) 29 pendant qu'un arpège est exécuté, celui-ci sera répété jusqu'à ce qu'un nouvel accord soit joué.

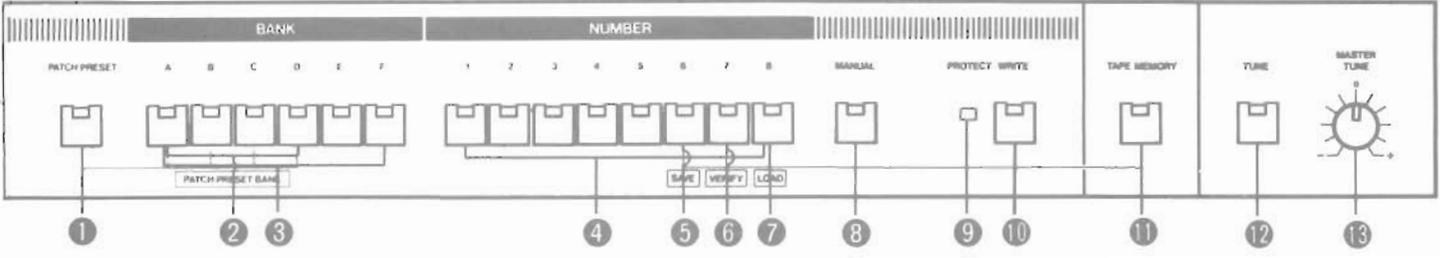
* Cette fonction d'arpège et de maintien peut aussi s'obtenir en utilisant la pédale interrupteur DP-2. Ceci s'applique pour les sons dont la courbe d'enveloppe est semblable à celle du piano, etc. En mode SPLIT cette fonction ne peut s'obtenir que dans la section supérieure (UPPER) ou celle inférieure (LOWER) signalée par l'indicateur correspondant.

GLIDE

L'effet "Portamento" s'appliquera en appuyant sur le bouton PORTAMENTO 17, tandis que l'effet "Glissando" sera en fonction en pressant le bouton GLISSANDO 18. Il est impossible d'obtenir les deux effets simultanément. La durée de Portamento ou celle de Glissando peut être réglée au moyen de la commande de durée de glide (TIME) 16.

* En mode SPLIT, l'effet "Portamento" ou celui "Glissando" peut s'appliquer pour la section supérieure (UPPER) ou celle inférieure (LOWER). La commande de durée de glide (TIME) s'utilisera en commun pour les deux effets.

* Le mode POLY-2 est le plus approprié pour ces effets.



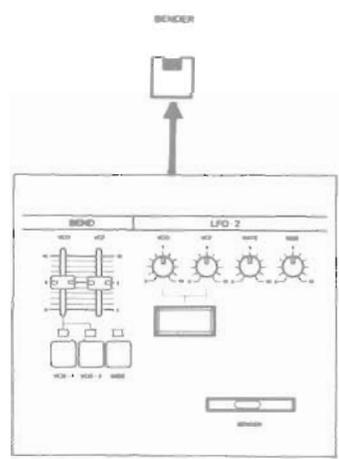
BENDER

Pour les réglages de la section du panneau de commande, mettre le bouton BENDER 15 en route. (P. 20).

* En mode WHOLE, le bouton BENDER devra toujours rester en service.

* En mode SPLIT, le bouton BENDER peut être mis en service séparément dans les sections supérieure (UPPER) et inférieure (LOWER).

* Egalement, en mode SPLIT, si l'on utilise la commande du volume par pédale FV-200 pour régler le VCF, elle influencera la section pour laquelle le bouton BENDER a été mis en service. Que le bouton BENDER soit en ou hors service, la commande VCA ne sera pas influencée par la commande du volume par pédale.



Accord automatique (TUNE)

Si l'on remarque des différences de diapason parmi les VCO, presser tout simplement le bouton d'accord (TUNE) 12. Les 12 VCO seront alors accordés automatiquement.

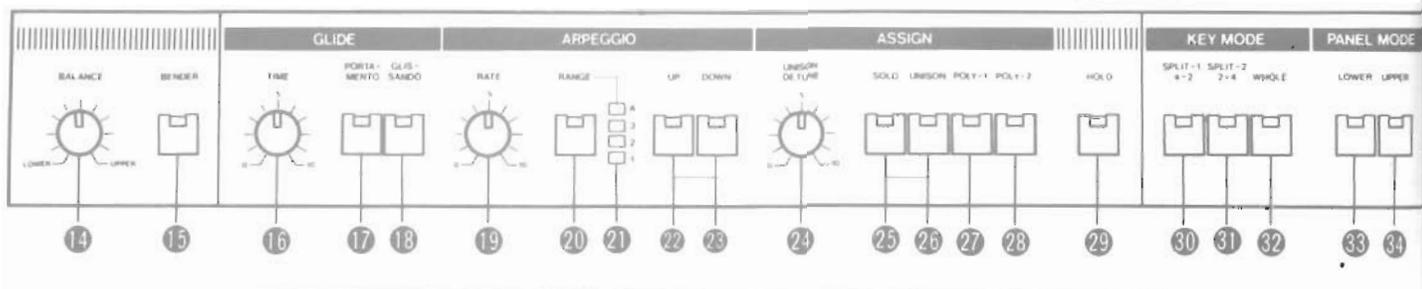
* L'accord total peut s'effectuer au moyen de la commande MASTER TUNE 13.

* L'accord s'établit automatiquement au moment où le JP-6 est mis sous tension.

Rappel de programme-mémoire (EDIT)

Il est possible de rappeler la sonorité d'un d'un programme-mémoire quelconque pendant l'exécution, en réglant les commandes de la section manuelle. Les indicateurs des numéros de programme-mémoire rappelé s'allumeront pour signaler le réglage.

* Cette fonction de rappel de programme-mémoire peut être utilisée comme recherche de sonorités en temps réel, car elle ne modifie pas automatiquement le programme en mémoire à moins que l'opération appropriée pour la réécriture n'ait été effectuée. (Se référer à la page 22). Par conséquent, lorsque l'on sélectionne plus tard le même programme, le timbre original restera identique.



«NOTE»

Au cas où le bouton de préréglage de programme (PATCH PRESET) ① est mis en route, la même série (BANK) et le même numéro de programme-mémoire (par exemple A-1) sembleront complètement différents, c'est-à-dire que le préréglage de programme de A-1 est en usage au lieu du programme-mémoire A-1.

PATCH PRESET



Vérifier si ce bouton se trouve sur la position ON (marche) ou OFF (arrêt).

Recherche de sonorités avec un préréglage de programme

La fonction de préréglage de programme permet d'écrire une couleur sonore et divers modes d'effet dans un préréglage de programme (ou même deux couleurs sonores et deux réglages de mode différents en mode SPLIT). Il existe 32 préréglages de programme et l'un quelconque d'entre eux peut être utilisé en appuyant simplement sur les boutons.

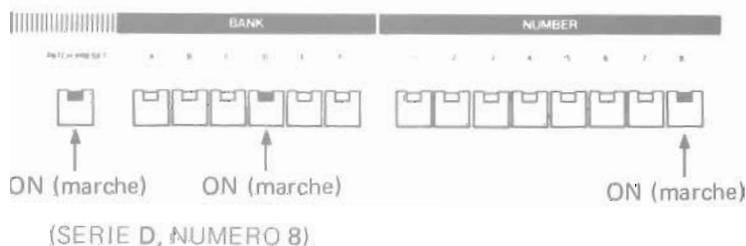
Fonctionnement

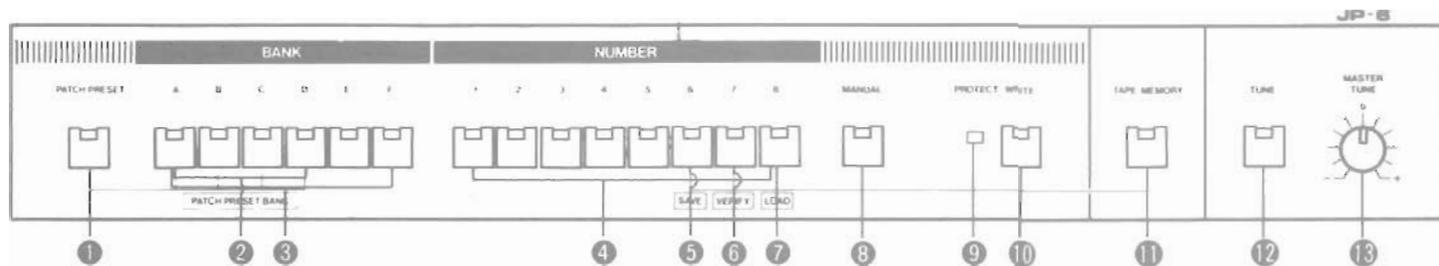
Mettre en route le bouton de préréglage de programme (PATCH PRESET) ①. (L'indicateur s'allumera). Puis, sélectionner un préréglage de programme en appuyant sur un bouton de série (BANK) ② et un numéro de programme ④.

*En utilisant une pédale interrupteur (DP-2, etc.), la fonction de défilement de programme sera disponible. Chaque fois que la pédale est pressée, le numéro de préréglage de programme variera de la manière suivante: 1 → 2 → 3 → → 8 → 1, c'est-à-dire que l'on peut rappeler les préréglages de programme dans la même série l'un après l'autre au cours d'un spectacle en direct.

►Exemple

PREREGLAGE DE PROGRAMME D-8





Rappel de préréglage de programme-mémoire

Il est possible de rappeler la sonorité d'un programme-mémoire quelconque pendant l'exécution. Au cours de cette opération en utilisant les commandes de la section du panneau de mémoire, les indicateurs de préréglage de programme-mémoire (PATCH PRESET) se mettront à clignoter. Si l'on effectue le rappel de programme-mémoire de préréglage en utilisant les commandes de la section manuelle, aucun indicateur ne clignotera. Si l'on met hors service le bouton PATCH PRESET dans ce cas, l'indicateur se mettra à clignoter.

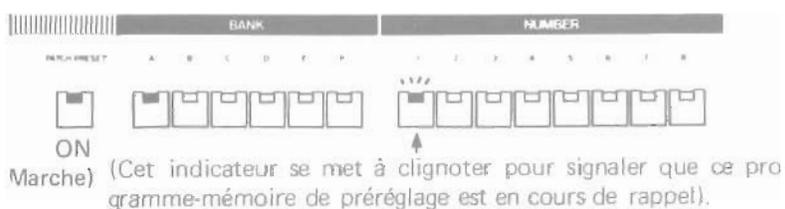
C'est dans cette section que le rappel de programme-mémoire de préréglage s'effectue.



* Cette fonction de rappel de programme-mémoire peut être utilisée comme recherche de sonorité en temps réel, car elle ne modifie pas automatiquement le programme en mémoire, à moins que l'opération appropriée pour la réécriture n'ait été effectuée. (Se référer à la page 26). Par conséquent, lorsque l'on sélectionne plus tard le même programme, la couleur sonore originale restera identique.

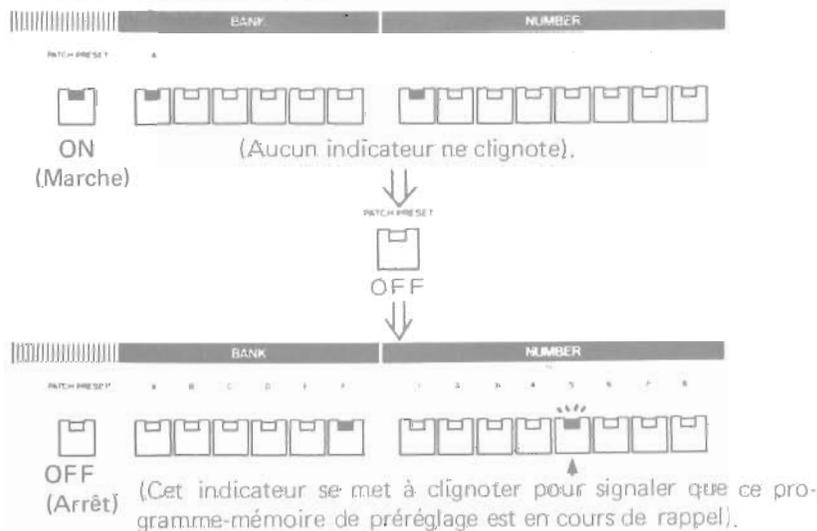
►Exemple 1

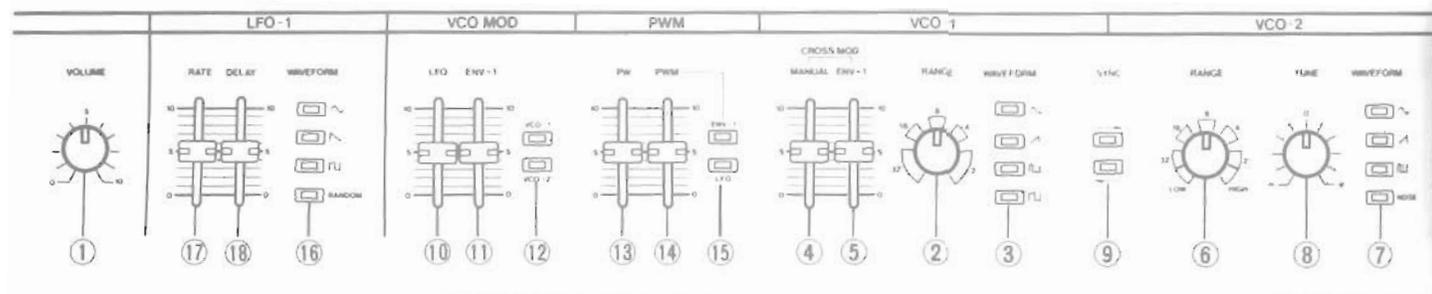
Rappel de programme-mémoire de préréglage A 1 avec les commandes de la section du panneau de mémoire.



►Exemple 2

Rappel de programme-mémoire de préréglage A-1 pendant que l'on manipule les commandes de la section manuelle.





II. Section de commande manuelle

*Par l'intermédiaire de cette section il sera possible d'effectuer la recherche des couleurs sonores et de les mémoriser, ou de rappeler un programme mémorisé précédemment.

*Lorsque l'on effectue la recherche sonore au moyen de la section de commande manuelle, mettre en route le bouton MANUAL (8). Si l'on désire rappeler le programme mémoire, appuyer sur les boutons de série (BANK) et de numéro de programme-mémoire. Puis exécuter le rappel du programme-mémoire en réglant les commandes de la section de commande manuelle.

■ VOLUME

① VOLUME

Cette commande permet de régler le volume total. Le niveau de volume réglé dans ce cas ne sera pas mémorisé dans le programme-mémoire.

■ VCO-1

② Gamme (RANGE)

Cette commande de gamme (RANGE) permet de régler le diapason du VCO-1 par intervalle de demi-crans sur toute sa gamme.

③ Sélecteur de forme d'onde (WAVEFORM)

Ces sélecteurs permettent de choisir la forme d'onde de sortie du VCO-1. Il est également possible de mélanger les différentes formes d'onde en appuyant simultanément sur les sélecteurs, mais \square et \sqcap ne peuvent pas être mélangés ensemble.

④ Curseur de transmodulation manuelle (CROSS MOD MANUAL)

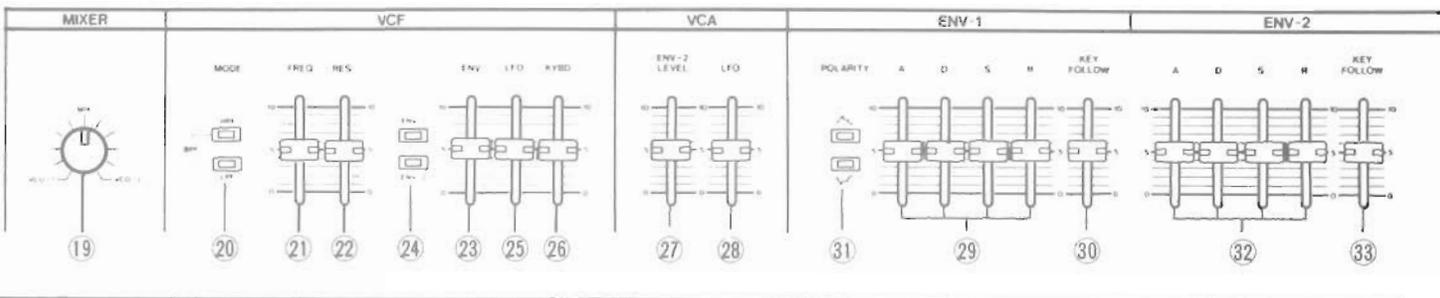
Lorsque l'on module le VCO-1 par le signal de sortie du VCO-2, il est possible de régler l'intensité de modulation au moyen de ce curseur. Si le VCO-2 n'est pas utilisé comme générateur de son, tourner la commande du mixeur (MIXER) (19) complètement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (\odot).

*Si le VCO-2 est réglé pour fonctionner dans sa gamme de basse fréquence (se référer à (6)), il fonctionnera comme LFO et le VCO-1 produira des effets de MODULATION du VCO-1 produira des effets de modulation en anneau, telles gamme audio normale, la TRANSMODULATION du VCO-1 produira des effets de modulation en anneau, telles que sons métalliques. Ceci est particulièrement utile pour la recherche de sonorités de cloches ou d'instruments musicaux japonais, etc.

⑤ Curseur de générateur d'enveloppe ENV-1 de transmodulation (CROSS MOD ENV-1)

Lorsque le signal de sortie du VCO-2 module le VCO-1 et est commandé par ENV-1, ce curseur permettra de régler l'intensité de la modulation.

*Aucun effet ne pourrait se présenter au cas où la section ENV-1 est réglée sur la position \surd . Par conséquent il est recommandé de mettre le curseur MANUAL sur un niveau approprié.



■ VCO-2

⑥ Gamme (RANGE)

Cette commande permet de régler la gamme du diapason du VCO-2. Le diapason varie par intervalle de demi-crans sur toute sa gamme. En réglant cette commande sur la position "LOW", le VCO-2 ne produira que des signaux de basse fréquence qui ne sont pas perceptibles (environ 1,5 Hz à 50 Hz). En réglant sur la position "HIGH", la gamme sera supérieure à 2' à 1/2'.

⑦ Sélecteurs de forme d'onde (WAVEFORM)

Ces sélecteurs permettent de choisir la forme d'onde de sortie du VCO-2. De la même manière que pour le VCO-1, il est possible de mélanger les différentes formes d'onde.

⑧ Accord (TUNE)

Cette commande permet le réglage entre les demis-crans choisis par la commande RANGE du VCO-2. Elle présente une gamme variable de ± 50 cent (1/4 de ton).

⑨ Boutons de synchronisation (SYNC)

Ces boutons servent à synchroniser les VCO-1 et VCO-2. Il est possible de synchroniser le diapason du VCO-1 au VCO-2, ou celui du VCO-2 au VCO-1, dans les deux sens, en appuyant sur l'un ou l'autre des deux boutons. D'autre part, l'utilisation simultanée des curseurs de CROSS MOD permettra d'obtenir une grande variété de couleurs sonores et d'effets.

■ Modulateur VCO (VCO MOD)

⑩ Curseur LFO

Ce curseur permet de régler le niveau du signal de sortie LFO modulant le VCO (profondeur de l'effet de vibrato).

⑪ Curseur du générateur d'enveloppe ENV-1

Ce curseur permet de régler le niveau du signal de sortie du ENV-1 qui commande le VCO.

⑫ Sélecteurs VCO MOD

Ces sélecteurs permettent de choisir la position VCO-1 ou celle VCO-2, ou les deux, pour la modulation LFO ou pour celle ENV.

■ PWM

⑬ Curseur PW

Ce curseur sert à régler la largeur de l'onde d'impulsion. Lorsqu'il est réglé sur 0, le service de l'onde d'impulsion est de 50 pour cent, c'est-à-dire l'onde carrée (\square). En poussant le curseur vers le haut, la largeur d'impulsion se raccourcira. Sur la valeur 10, le service sera 0 pour cent, c'est-à-dire qu'aucun son n'est émis.

⑭ Curseur PWM

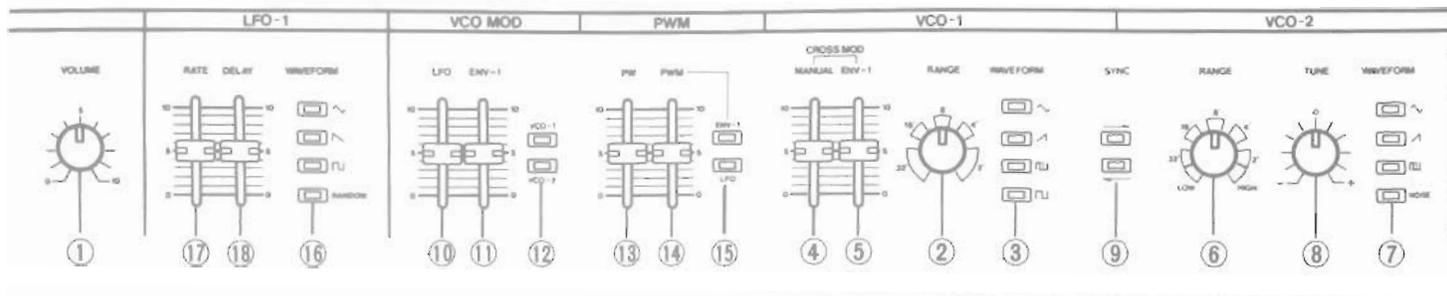
Ce curseur permet de régler l'intensité de la modulation de la largeur d'impulsion par le LFO ou le ENV-1. En contrôlant

la largeur d'impulsion, une grande variété de couleurs sonores peut s'obtenir,

*Si le curseur PW est réglé sur 10, la modulation de largeur d'impulsion par le signal ENV-1 n'aura aucun effet. Par conséquent il est recommandé de régler le curseur PW.

⑮ Sélecteur PWM

En appuyant sur l'un de ces deux sélecteurs il est possible de choisir la modulation de largeur d'impulsion par le signal LFO ou par celui ENV-1.



■ LFO

⑩ Sélecteurs de forme d'onde (WAVEFORM)

Ces sélecteurs permettent de sélectionner le signal de sortie LFO. RANDOM produira une altération de tension irrégulière.

⑪ Curseur de tempo (RATE)

Ce curseur permet de changer le tempo (fréquence) du LFO. En poussant ce curseur vers le haut et en sélectionnant le signal RANDOM du LFO, on obtiendra l'effet semblable à la modulation de bruit rose.

⑫ Curseur de retard (DELAY TIME)

Ce curseur permet de régler la durée requise pour le signal LFO pour entrer en fonction après avoir pressé la touche. En le réglant sur 10, le retard sera d'environ 2,5 secondes. Ce retard ne fonctionnera pas à moins que la touche n'ait été attaquée à chaque note. Par conséquent, ceci ne s'applique qu'à la première note en jouant détachée. Cette fonction de retard n'a également aucun effet sur PWM (14) et VCA (28).

■ MIXEUR

⑬ Commande de mixeur (MIX)

Cette commande permet de mélanger les sons provenant des VCO-1 et VCO-2 selon la proportion désirée. En tournant cette commande dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (⌚) le volume du VCO-1 augmentera, tandis qu'en

la tournant dans le sens opposé (⌚), le volume du VCO-2 augmentera.

Cependant, au cas où la commande RANGE du VCO-2 est réglée sur la position "LOW" et que la commande MIX est tournée complètement vers la droite (⌚), aucun son ne sera émis.

■ VCF

⑭ Sélecteurs de mode (MODE)

Si le sélecteur HPF est pressé, le VCF fonctionnera comme filtre passe-haut, tandis que si celui LPF est pressé, il fonctionnera comme filtre passe-bas. Si les deux sélecteurs sont pressés simultanément, il fonctionnera comme filtre passe-bande.

⑮ Curseur de fréquence (FREQ)

En mode LPF, les fréquences plus élevées seront bloquées en poussant ce curseur vers le haut, tandis qu'en mode HPF, les fréquences plus basses seront bloquées. En mode passe-bande, en poussant ce curseur vers le haut, les fréquences autres que celles du point de coupure seront bloquées.

⑯ Curseur de résonance (RESONANCE)

Les harmoniques au point de coupure seront accentuées en poussant ce curseur vers le haut. Si l'on contrôle le VCF avec

ce curseur réglé sur une position élevée, il sera possible d'obtenir une couleur sonore difficile à obtenir avec d'autres instruments musicaux.

⑰ Curseur ENV MOD

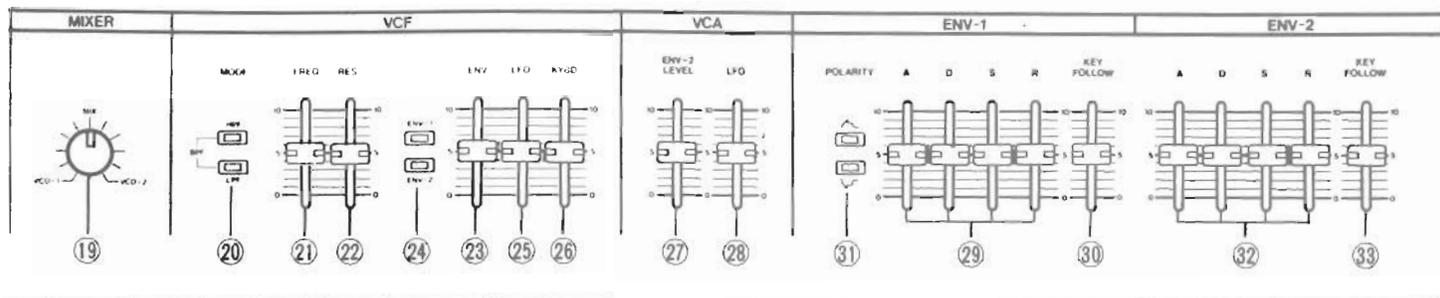
Ce curseur permet de contrôler l'intensité de la modulation ENV au point de coupure VCF. Si le curseur de fréquence FREQ (21) est réglé sur 10, aucun effet ne sera obtenu.

⑱ Sélecteurs ENV

Pour la modulation ENV il est possible de choisir ENV-1 ou ENV-2.

⑲ Curseur LFO MOD

Ce curseur permet de contrôler la valeur du signal de sortie LFO modulant le VCF (profondeur d'effet "wah" ou "growl").



⑳ Curseur d'asservissement au clavier (KEY FOLLOW)

Ce curseur permet de contrôler la valeur du CV de clavier qui modifie le point de coupure du VCF. Les notes plus élevées deviendront plus claires en poussant ce curseur vers le haut.

* Le Jupiter-6 permet un maximum de 120 pour cent sur l'asservissement CV au clavier en réglant ce curseur sur 10.

■ VCA

㉓ Curseur de niveau ENV-2 (ENV-2 LEVEL)

Ce curseur s'utilise pour le réglage du volume lorsque le VCA est modulé par le signal de sortie ENV-2.

* Lorsque l'on écrit les couleurs sonores, régler le niveau de volume comme désiré afin de les rendre uniformes en vue d'une écoute satisfaisante.

㉔ Curseur LFO MOD

Ce curseur s'utilise pour changer la profondeur de l'effet de tremolo lorsque le VCA est contrôlé par le signal de sortie LFO.

■ ENV-1

㉙ Curseurs de l'ADSR

A: Curseur de durée d'attaque (ATTACK TIME)

Ce curseur commande la durée nécessaire à la tension pour atteindre son niveau maximum après avoir appuyé sur la touche.

D: Curseur de durée de décroissance (DECAY TIME)

Ce curseur permet de déterminer le temps nécessaire à la tension pour passer de la valeur maximum à celle réglée par le niveau de soutien. Au cas où le niveau de soutien est élevé, la courbe d'enveloppe ne changera pas en réglant ce curseur.

S: Curseur de niveau de soutien (SUSTAIN LEVEL)

Ce curseur permet de déterminer le niveau de soutien qu'atteindra la tension à la fin de la durée de décroissance.

R: Curseur de durée de relâchement (RELEASE TIME)

Ce curseur permet de régler la durée nécessaire à la tension pour atteindre la valeur zéro.

* Lorsque tous les curseurs de l'ADSR sont placés sur zéro, la forme d'onde sera une onde d'impulsion extrêmement courte qui ne générera qu'un "click" très court.

㉚ Curseur d'asservissement au clavier (KEY FOLLOW)

En poussant ce curseur vers le haut, le son plus élevé sera raccourci. Ceci est utile pour générer des sons de percussion naturels.

㉛ Sélecteurs de polarité (POLARITY)

Ces sélecteurs permettent de sélectionner la polarité de la courbe d'enveloppe. Le réglage s'effectue normalement sur ().

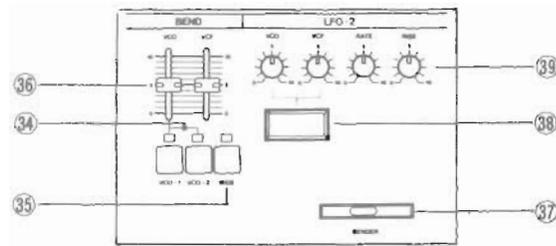
■ ENV-2

㉜ Curseurs de l'ADSR

Ces curseurs fonctionnent de la même façon que pour ㉙.

㉝ Curseur d'asservissement au clavier (KEY FOLLOW)

Ce curseur fonctionne de la même façon que pour ㉚



III. Section de recherche de sonorités

La commande au temps réel créatif est disponible avec cette section, en utilisant les commandes telles que celles du BENDER ou du LFO-2.

*Au cas où le bouton du BENDER (15) se trouve hors service, la section de recherche de sonorités ne fonctionnera pas.

* Lorsque le Jupiter-6 est en mode SPLIT, le bouton du BENDER peut être mis en route séparément dans la section UPPER et celle LOWER.

* Le bouton du BENDER est toujours en route en mode WHOLE.

■ Panneau de commande

(34) Sélecteurs de BEND

Ces sélecteurs servent à mettre en service et hors service la fonction du Bender. Chaque sélecteur peut être mis en route séparément.

(35) Bouton WIDE

Lorsque ce bouton est en service, l'effet du Bender s'appliquera au VCO-1 ou VCO-2 sélectionné, et sa gamme variable maximum sera supérieure à 3 octaves. Dans ce cas, l'indicateur deviendra orange et le bouton BEND (36) ne fonctionnera pas.

*Un effet spécial peut être obtenu en utilisant le bouton WIDE avec le curseur CROSS MOD (4) ou le bouton SYNC (9).

(36) Curseur de BEND

VCO: Ce curseur permet de régler l'effet du Bender maximum sur le VCO.

VCF: Ce curseur permet de régler l'effet du Bender maximum sur le VCF.

(37) Levier du BENDER

Pour changer le diapason ou la couleur sonore, déplacer ce levier. La position intermédiaire de ce levier n'a aucune influence sur le son produit par le Jupiter-6 ou sur les réglages, tandis que les déplacements vers l'extrême droite et l'extrême gauche permettent d'obtenir la même valeur de Bend dans les directions opposées.

(38) Bouton LFO-2 MOD

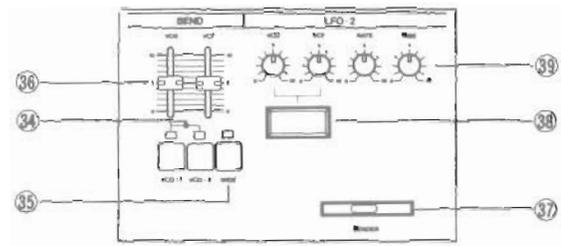
Ce bouton permet de mettre en service ou hors service les effets réglés par les commandes du LFO-2.

(39) Commandes LFO-2 (Onde sinusoïdale)

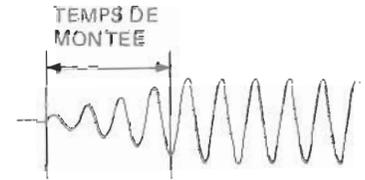
VCO: Cette commande permet de régler la profondeur de l'effet de vibrato lorsque LFO-2 module le VCO. La sortie du LFO est une onde sinusoïdale (\sim). Une modulation profonde n'est pas disponible par l'intermédiaire du LFO-2, car ceci est prévu pour l'effet vibrato.

VCF: Cette commande permet de régler la profondeur de l'effet de "growl" lorsque le LFO-2 module le VCF.

RATE: Cette commande permet de régler le tempo (fréquence) du LFO-2. En la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre (\odot), le tempo sera augmenté d'environ 1 Hz à 10 Hz.



Temps de montée (RISE TIME): Cette commande détermine la durée nécessaire à la modulation du LFO-2 pour atteindre la profondeur réglée par le bouton BEND de la section de recherche de sonorités.



IV. Memorisation de programmes-mémoire

* Il est possible de mémoriser le programme-mémoire obtenu par l'intermédiaire de la section manuelle ou le programme rappelé. Le programme-mémoire mémorisé précédemment est effacé automatiquement lorsque l'on a complété l'écriture d'un nouveau programme-mémoire.

* Le Jupiter-6 présente deux types de protection de mémoire pour éviter la perte de programmes-mémoire causée par un effacement accidentel ou une modification.

1. Protection des programmes chaque fois qu'ils sont mémorisés.
2. Protection de toutes les mémoires internes en utilisant le bouton de protection de mémoire (MEMORY PROTECT) situé sur le panneau arrière.

★ D'ordinaire le bouton de protection de mémoire devrait être mis en route excepté en mode d'écriture.

► Opération de la mémoire

(1)
Ecriture d'un nouveau programme-mémoire sans protection.



Appuyer sur ce bouton, puis sélectionner un programme-mémoire.

(2)
Ecriture d'un nouveau programme-mémoire avec protection.



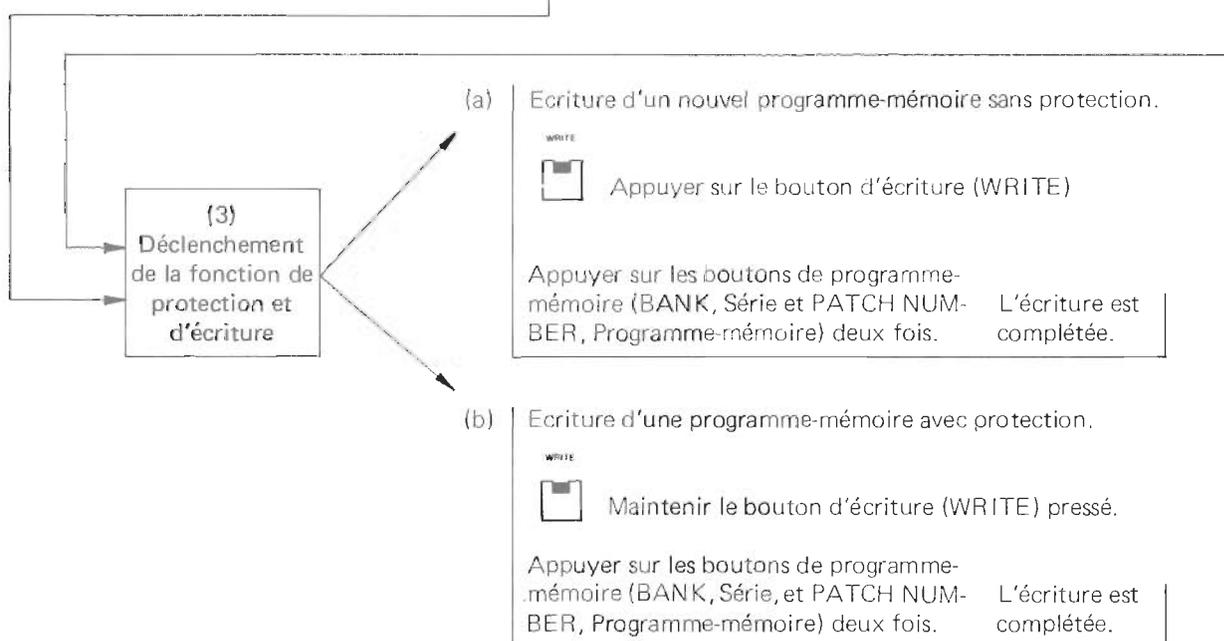
Maintenir ce bouton et sélectionner un programme-mémoire.

(a) Si l'on sélectionne un programme-mémoire sans protection. L'écriture est complétée.

(a) Si l'on sélectionne un programme-mémoire sans protection. L'écriture est complétée.

(b) Si l'on sélectionne un programme-mémoire avec protection. Le bouton du numéro de programme-mémoire (PATCH NUMBER) se mettra à clignoter.

(b) Si l'on sélectionne un programme-mémoire avec protection. Le numéro de programme-mémoire (PATCH NUMBER) se mettra à clignoter.



- ★ Pour l'écriture, régler le commutateur de protection de mémoire (MEMORY PROTECT) sur la position "OFF".



(A) Ecriture en mode WHOLE

(1) Ecriture sans la fonction de protection de mémoire

- Régler le mode de clavier sur "WHOLE".
- Mettre hors service le bouton de pré-réglage de programme (PATCH PRE-SET) ①.
- Appuyer sur le bouton MANUAL ⑧ et rechercher la sonorité désirée ou rappeler le programme-mémoire existant en commandant la section manuelle.
- Appuyer sur le bouton d'écriture ⑩. (Les indicateurs des boutons de numéro de programme-mémoire (PATCH NUMBER) se mettront à clignoter).

* Ce mode sera annulé en appuyant une deuxième fois sur le bouton WRITE.

- En appuyant le bouton de série (BANK) ③ et le bouton de numéro de programme-mémoire ④, sélectionner le programme-mémoire devant être écrit (F-8 dans ce cas).

(a) Les indicateurs du programme-mémoire sélectionné s'allumeront et les autres indicateurs des boutons de numéros s'éteindront, signalant ainsi que l'écriture dans un programme-mémoire est complétée.

Le bouton clignotant s'éteindra, signalant ainsi que l'écriture dans un programme-mémoire est complétée.

(b) Si l'on sélectionne un programme-mémoire protégé, les indicateurs de ce programme-mémoire continueront à clignoter, signalant ainsi que l'écriture n'est pas possible. Si l'on désire remplacer ce programme-mémoire avec un nouveau programme-mémoire, procéder suivant les instructions de "(3) Déclenchement d'un programme-mémoire à partir de la protection de mémoire et écriture d'un nouveau programme-mémoire (a)".

* Si l'on écrit la sonorité rappelée dans le même programme-mémoire dans lequel elle a été écrite à l'origine, la sonorité originale sera remplacée par celle sonorité rappelée dans un programme-mémoire différent, la sonorité originale aussi bien que celle rappelée seront retenues.

Si l'on écrit la sonorité rappelée dans la même série, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur le bouton "BANK" (série). Mais si l'on écrit cette sonorité dans une série différente, il est nécessaire d'appuyer tout d'abord sur le bouton "BANK" approprié, puis sur le bouton de numéro de programme-mémoire. Les indicateurs du programme-mémoire rappelé s'allument et d'autres indicateurs se mettent à clignoter de telle sorte qu'il est facile de savoir quel est le programme-mémoire rappelé. Lorsque l'écriture est complétée, ces indicateurs s'allumeront et les autres indicateurs s'éteindront.

* Si le commutateur de protection de mémoire (MEMORY PROTECT) est mis en route, toutes les mémoires seront protégées. Cependant, elles risquent d'être perdues accidentellement au cas où ce commutateur est mis hors service. Par conséquent, il est recommandé de protéger les programmes-mémoire individuels lorsqu'ils sont écrits dans la mémoire de la manière suivante.

(2) Ecriture avec la fonction de protection de mémoire

- Régler le mode de clavier sur "WHOLE".
- Mettre hors service le bouton de pré-réglage de programme (PATCH PRESET) ①.
- Appuyer sur le bouton MANUAL ⑧ et rechercher la sonorité désirée ou rappeler le programme-mémoire en commandant la section manuelle.
Tout en maintenant pressé le bouton d'écriture WRITE, sélectionner le programme-mémoire dans lequel l'on désire écrire.

(a) L'indicateur de protection de mémoire s'allumera en orange et les indicateurs autres que ceux de programme-mémoire s'arrêteront de clignoter, signalant ainsi que l'écriture avec la protection de mémoire est complétée.

(b) Si l'on a choisi le programme-mémoire qui a été écrit avec la fonction de protection de mémoire, son indicateur se mettra à clignoter, signalant que l'écriture est impossible. Si l'on désire remplacer ce programme-mémoire avec un nouveau programme-mémoire, procéder suivant les instructions de "(3) Déclenchement d'un programme-mémoire à partir de la protection de mémoire et écriture d'un nouveau programme-mémoire (b)".

* Au cas où le commutateur de protection de mémoire (MEMORY PROTECT) situé sur le panneau arrière est placé sur la position "OFF", l'indicateur de protection de mémoire signalera deux situations différentes indiquées par leur couleur.

Un programme-mémoire protégé est indiqué par un indicateur couleur orange, tandis qu'un indicateur couleur verte signifie que le programme-mémoire a été écrit sans la protection. Ceci est utilisé pour arranger l'ordre des programmes-mémoire. (Se référer à la P. 34).

(3) Déclenchement d'un programme-mémoire à partir de la protection de mémoire et écriture d'un nouveau programme-mémoire

- Régler le mode de clavier sur "WHOLE".
- Tourner le bouton de pré-réglage de programme-mémoire (PATCH PRESET) ① sur la position "OFF".
- Appuyer sur le bouton MANUAL ⑧ et rechercher la sonorité ou rappeler un programme-mémoire.

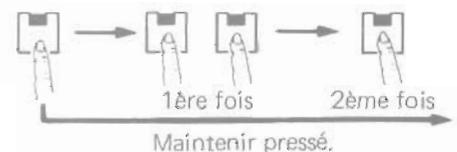
(a) Appuyer sur le bouton WRITE, puis sélectionner le programme devant être écrit en pressant deux fois le bouton de série (BANK) et celui du numéro de programme-mémoire appropriés.
L'indicateur de protection de mémoire passera à la couleur verte et les indicateurs autres que ceux du programme-mémoire s'éteindront, signalant que le nouveau programme est écrit sans la protection.

► Exemple (a)



(b) Tout en maintenant le bouton WRITE pressé, sélectionner un programme-mémoire en pressant deux fois les boutons correspondants.

► Exemple (b)



L'indicateur de protection de mémoire passera à la couleur orange et les autres indicateurs s'éteindront, signalant que le nouveau programme est écrit avec la protection.

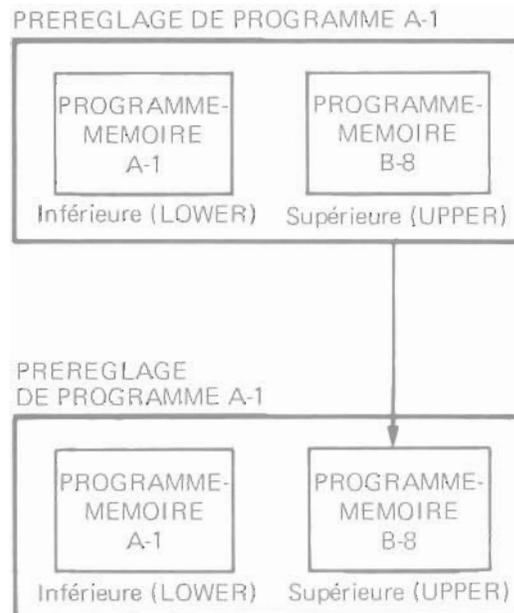
* L'indicateur de protection de mémoire passera à la couleur rouge en réglant le commutateur MEMORY PROTECT sur la position "ON". Ceci signalera que tous les programmes-mémoire sont maintenant protégés.



(B) Ecriture en mode SPLIT

* Il est possible en mode SPLIT d'écrire la couleur sonore dans la section supérieure (UPPER) ou dans celle inférieure (LOWER) (là où l'indicateur s'allume). En utilisant cette fonction, on pourra, par exemple, rappeler un préréglage de programme et la couleur sonore de la section supérieure seulement, puis écrire ce programme rappelé dans le même programme-mémoire. En d'autres termes, il est possible de rappeler n'importe quel préréglage de programme désiré et la couleur sonore d'une seule section et écrire ce programme rappelé dans le même programme-mémoire.

► Exemple



Tout en exécutant le préréglage de programme A-1, rappeler et modifier le programme-mémoire B-8.

Ecrire le rappel dans le B-8. Le préréglage de programme A-1 comprend les mêmes programmes-mémoire.

► Fonctionnement

- (1) Mettre hors service le bouton de préréglage de programme (PATCH PRE-SET) ①
- (2) Régler le mode de touche sur la position "SPLIT".
- (3) Sélectionner soit LOWER, soit UPPER dans la section PANEL MODE. La couleur sonore de la section sélectionnée peut être rappelé, puis écrite ultérieurement.

- (4) On peut maintenant écrire le programme rappelé de la même manière que pour l'écriture en mode WHOLE. Puis le programme rappelé est écrit dans le même programme-mémoire.

V. Ecriture dans un préréglage de programme

Il est possible d'écrire deux couleurs sonores différentes et divers modes dans un préréglage de programme. Un nombre allant jusqu'à 32 préréglages de programmes est disponible. En mode SPLIT, chaque section inférieure (LOWER) et supérieure (UPPER) peut avoir une couleur sonore et des réglages de mode d'effet différents. Cette fonction de préréglage de programme permet d'effectuer un rappel simple et rapide du programme désiré, très utile au cours d'un spectacle en direct.

► Fonctionnement

- (1) Sélectionner tout programme-mémoire désiré et rechercher la sonorité requise. Puis, régler les modes d'effet selon son propre goût.
- (2) Régler le commutateur de protection de mémoire (MEMORY PROTECT) du panneau postérieur sur la position "OFF".
- (3) Mettre en route le bouton de préréglage de programme (PATCH PRESET).
- (4) Appuyer sur le bouton "WRITE". (L'indicateur s'allumera).
- (5) Sélectionner le préréglage de programme devant être écrit en pressant le bouton de série (BANK) et celui du numéro de programme.

La fonction de préréglage de programme sert à se rappeler des combinaisons de programmes-mémoire et modes. Elle ne permet pas de retenir la couleur sonore même, et par conséquent le préréglage de programme variera au cas où les programmes-mémoire du préréglage de programme sont rappelés ou de nouveaux programmes sont écrits.

- (6) Régler le bouton MEMORY PROTECT sur la position "ON".

* L'écriture d'un préréglage de programme est maintenant complétée. Se référer à la P. 14 pour le rappel du préréglage de programme en mémoire.

«NOTE»

Le Jupiter-6 comporte un système de protection par piles qui permet de maintenir les mémoires chargées même lorsque l'appareil n'est pas sous tension. Ces piles doivent être renouvelées environ tous les cinq ans. Dans ce cas, s'adresser au revendeur local ROLAND.

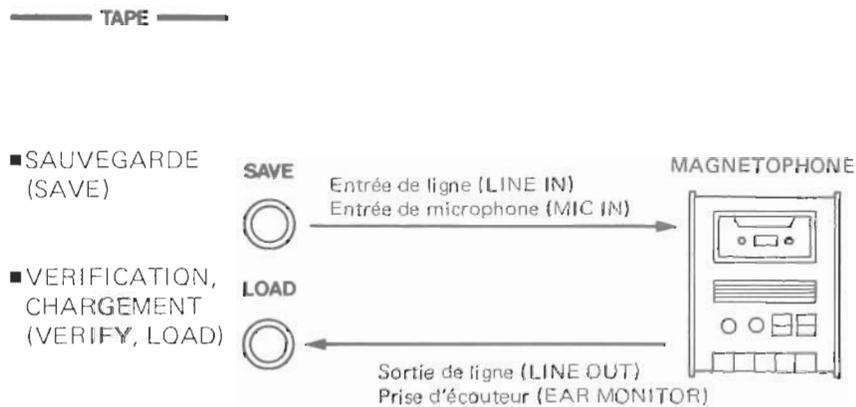
(Le premier remplacement risque de devoir s'effectuer avant les cinq ans).

VI. Interface pour magnétophone

Le Jupiter-6 possède un système d'interface pour magnétophone qui permet à ses programmes d'être sauvegardés sur une bande magnétique.

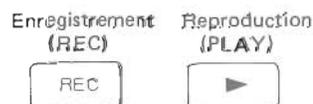
Quoique les programmes-mémoire soient protégés par le système de protection par piles, il est cependant recommandé de les sauvegarder par l'intermédiaire d'une bande magnétique afin d'éviter tout effacement accidentel de programmes importants.

► Branchements



(A) SAUVEGARDE

- (1) Régler le magnétophone en mode d'enregistrement (REC).

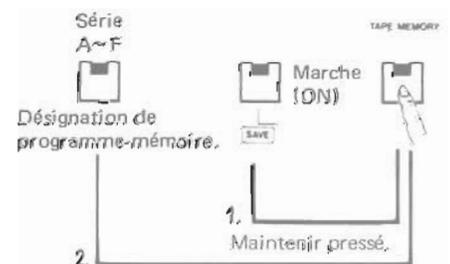


- (2) Tout en maintenant pressé le bouton TAPE MEMORY ①, appuyer sur le bouton de sauvegarde (SAVE) ②.

* Si chaque programme-mémoire sauvegardé possède sa propre désignation, la procédure de chargement ultérieur sera facilitée considérablement. Tout bouton de série (BANK) de A à F peut être utilisé comme désignation de programme-mémoire.

Après avoir pressé le bouton de sauvegarde (SAVE), assigner une désignation de programme-mémoire (Série A à F) rapidement, sans relâcher le bouton TAPE MEMORY.

Si les programmes-mémoire sont désignés B, C, D et A et sont sauvegardés sur la bande suivant le même ordre, il sera possible de charger un quelconque de ces programmes-mémoire plus rapidement, en pressant tout simplement le bouton de série concerné.



(3) Relâcher tout d'abord le bouton de sauvegarde (SAVE), puis le bouton TAPE MEMORY. Le signal pilote sera alors envoyé à la prise de sauvegarde.



(4) Si le magnétophone présente une commande de niveau d'enregistrement, la régler de telle sorte que le signal pilote soit en proximité de 0 VU. En moins de cinq secondes, le JP-6 produira une tonalité modulée au lieu du signal pilote, c'est-à-dire que la sauvegarde par magnétophone débute). Il est recommandé de bien régler le niveau d'enregistrement avant d'entendre la tonalité modulée).

(5) Si l'on entend de nouveau le signal pilote, la sauvegarde est alors complétée. Interrompre la marche du magnétophone. (Cette procédure de sauvegarde s'effectuera en treize secondes approximativement).



«Sauvegarde de série»

Il est possible de sauvegarder chaque série séparément, aussi bien que 48 programmes-mémoire ensemble.

(1) Régler le magnétophone en mode d'enregistrement (REC).

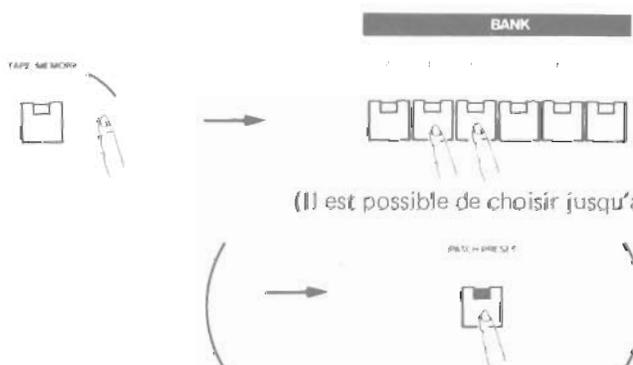
(2) Tout en maintenant pressée le bouton de bande (TAPE MEMORY) ①, appuyer sur le bouton de sauvegarde (SAVE) ⑦.

(3) Relâcher tout d'abord le bouton SAVE, puis le bouton TAPE MEMORY. Le signal pilote sera envoyé à partir de la prise de sauvegarde SAVE.

* Veiller à ne pas oublier de relâcher le bouton SAVE avant de relâcher le bouton TAPE MEMORY.

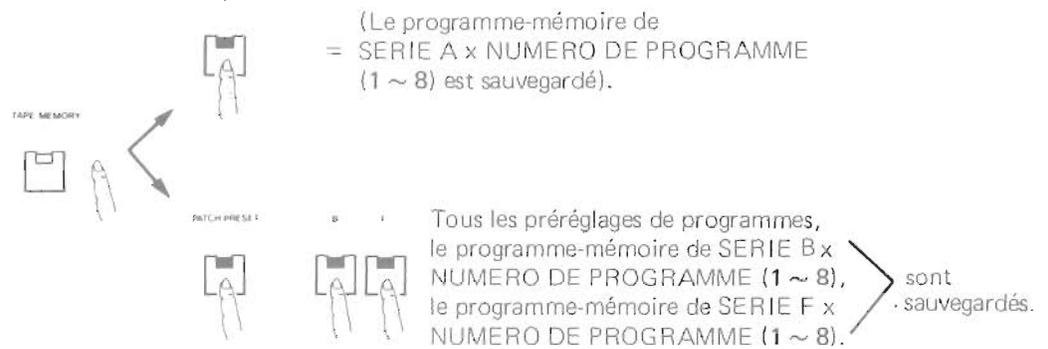
(4) Après avoir relâché le bouton TAPE MEMORY ①, choisir rapidement la série désirée. (Compléter cette opération avant le début de la tonalité modulée).

* Si l'on désire sauvegarder un programme pré-réglé, mettre en route le bouton de pré-réglage de programme (PATCH PRESET) lorsque l'on appuie sur le bouton de série (BANK).



►Exemple

En pressant le bouton de série A, les programmes-mémoire 1 à 8 seront sauvegardés dans sa série (8 programmes), tandis qu'en pressant les boutons B et F, les programmes-mémoire dans les séries B et F seront sauvegardés (16 programmes).



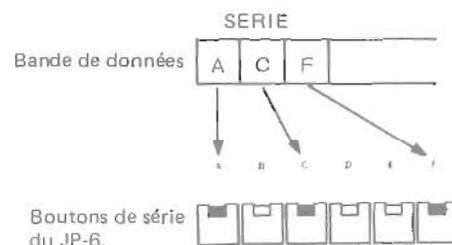
(5) Si l'on entend de nouveau le signal pilote, cela signifie que la sauvegarde est complétée. Dans ce cas, interrompre le fonctionnement du magnétophone.

(C) CHARGEMENT

- (1) Régler la bande de telle sorte qu'elle puisse être reproduite à partir du début même des données (là où un signal pilote sera entendu).
- (2) Régler le commutateur de protection de mémoire (MEMORY PROTECT) du panneau arrière du JP-6 sur la position "OFF" (arrêt).
- (3) Maintenir pressé le bouton TAPE MEMORY ⑪, et appuyer sur le bouton de chargement (LOAD) ⑦.
- (4) Relâcher tout d'abord le bouton LOAD, puis celui TAPE MEMORY.
- (5) Régler le magnétophone sur la position "PLAY" (mode de reproduction). Le chargement débutera en cet instant.

- (6) Si l'on entend de nouveau le signal pilote, l'indicateur de mémoire de bande s'éteint et les indicateurs des mêmes boutons de série et de numéro de programme s'allumeront comme avant. Le chargement est ainsi terminé. Interrompre alors le fonctionnement du magnétophone. Si l'on a chargé une série, elle sera chargée dans la même série et sauvegardée.

►Exemple



«Sélection d'une série à laquelle on charge

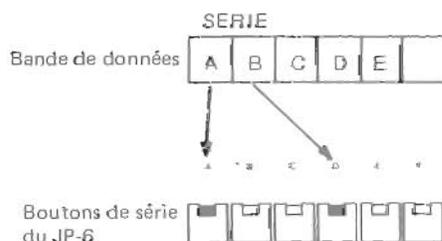
- (1) Régler la bande de telle sorte qu'elle puisse être reproduite à partir du début même des données (là où un signal pilote sera entendu).
- (2) Régler le commutateur de protection de mémoire (MEMORY PROTECT) du panneau arrière du JP-6 sur la position "OFF" (arrêt).
- (3) Tout en maintenant pressé le bouton TAPE MEMORY ⑪, appuyer sur le bouton LOAD ⑦.
- (4) Relâcher tout d'abord le bouton LOAD, puis celui TAPE MEMORY.

- (5) Immédiatement après avoir relâché le bouton TAPE MEMORY, presser le bouton de série approprié. Il est possible de choisir plus d'une série, sans dépasser cependant le nombre de séries sauvegardées sur la bande.

- (6) Régler le magnétophone en mode de reproduction. Les données seront maintenant chargées dans les séries choisies l'une après l'autre, selon l'ordre de priorité de A, B, C, D, E, F.

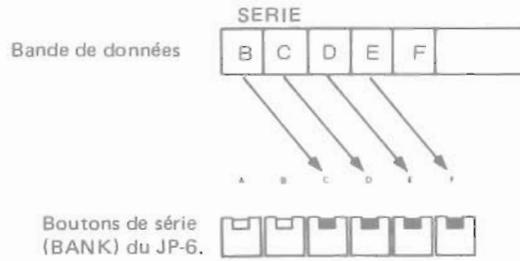
►Exemple 1.

Lorsque l'on choisit les SERIES A et D.



►Exemple 2

Lorsque l'on choisit les SERIES C, D, E, et F.



(7) Si l'on entend de nouveau le signal pilote, l'indicateur de mémoire de bande s'éteint et les indicateurs des mêmes boutons de série et de numéro de programme s'allument comme avant, interrompre dans ce cas le fonctionnement du magnétophone.

«Sélection de désignation de programme»

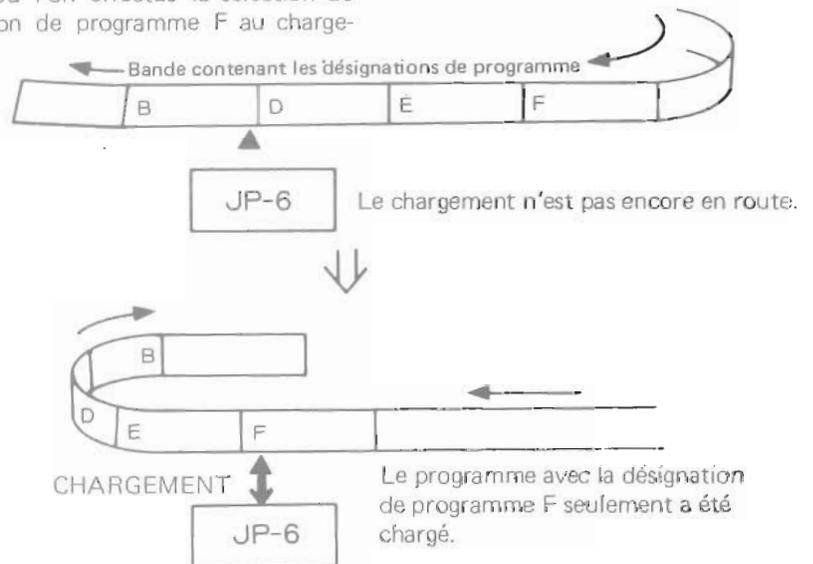
- (1) Régler le magnétophone de telle sorte que la bande se mette à défiler un peu avant le programme devant être chargé.
- (2) Régler le commutateur de protection de mémoire (MEMORY PROTECT) sur la position "OFF" (arrêt).
- (3) Presser le bouton LOAD ⑦ tout en maintenant pressé le bouton TAPE MEMORY ⑪. Puis, sans relâcher le bouton TAPE MEMORY, choisir la désignation de programme désirée.

(4) Relâcher le bouton TAPE MEMORY.
*Si la sélection d'une série s'effectue dans ce cas, suivre la procédure (5) mentionnée dans le paragraphe "Sélection d'une série à laquelle on charge".

(5) Régler le magnétophone en mode de reproduction. Lorsque la bande procède jusqu'à la désignation de programme choisie, le chargement commencera.

►Exemple

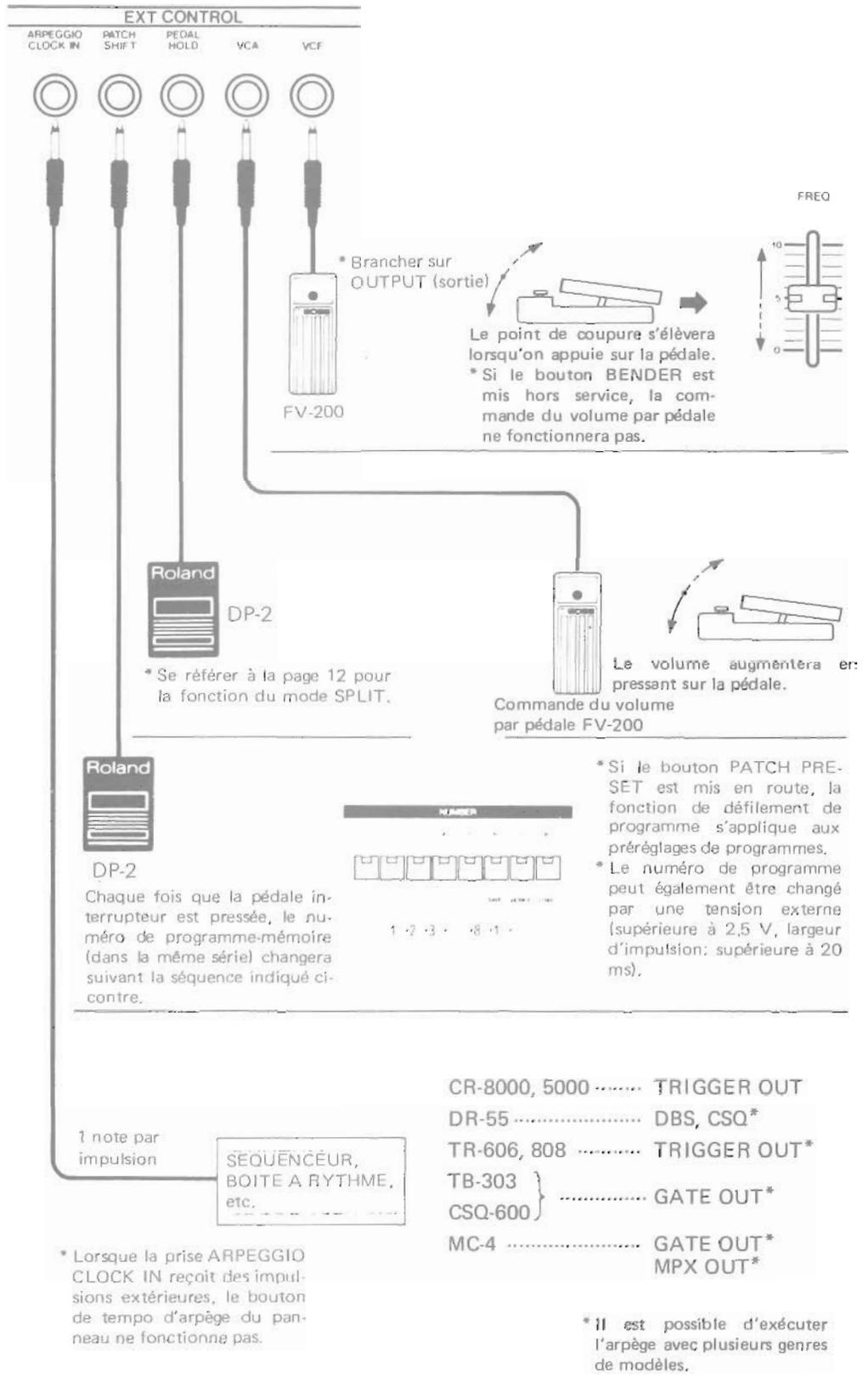
Au cas où l'on effectue la sélection de désignation de programme F au chargement.



(6) Si l'on entend de nouveau le signal pilote, l'indicateur de mémoire de bande s'éteint et les indicateurs des mêmes boutons de série et de numéro de programme s'allument comme avant, interrompre dans ce cas le fonctionnement du magnétophone.

* Il est recommandé d'utiliser une bande magnétique et un magnétophone de bonne qualité lorsque l'on effectue la copie bande à bande.

VII. COMMANDE EXTERNES



Interface Digitale
d'Instrument Musical
(Musical Instrument
Digital Interface)

La MIDI est un système d'interface qui convertit le signal de déclenchement (GATE) ou CV en signal digital pour la communication entre le JP-6 et une unité externe (laquelle comprend également la MIDI).

VIII. ARRANGEMENT DE DONNEES

Grâce à la fonction de copie et celle de la mémoire de bande, il est possible de modifier l'ordre des données écrites précédemment.

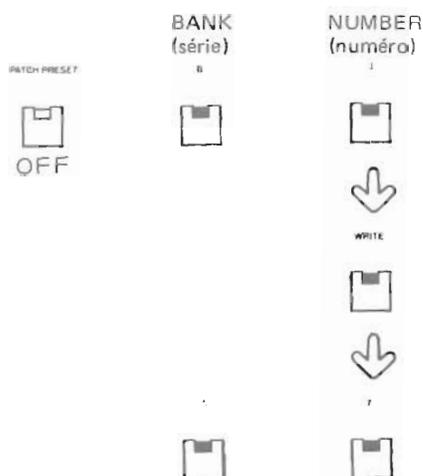
(A) Utilisation de la fonction de copie

● Copie d'un programme-mémoire

Certains programmes-mémoire sont utilisés plus fréquemment que d'autres. Si ces programmes-mémoires sont regroupés dans la même série, il sera plus facile de

décider l'emplacement d'écriture d'un nouveau programme-mémoire, et ceci permettra de ne pas trop perdre de temps et facilitera le travail.

► Copie du programme-mémoire B-3 dans A-7.



Presser le bouton BANK B et celui PATCH NUMBER 3.

Presser le bouton WRITE.

Presser le bouton BANK A et celui PATCH NUMBER 7.

《NOTE》

Veiller à bien presser le bouton BANK tout d'abord, puis le bouton PATCH NUMBER. Si l'on presse le bouton PATCH NUMBER 7 tout d'abord, le programme sera écrit dans B-7.

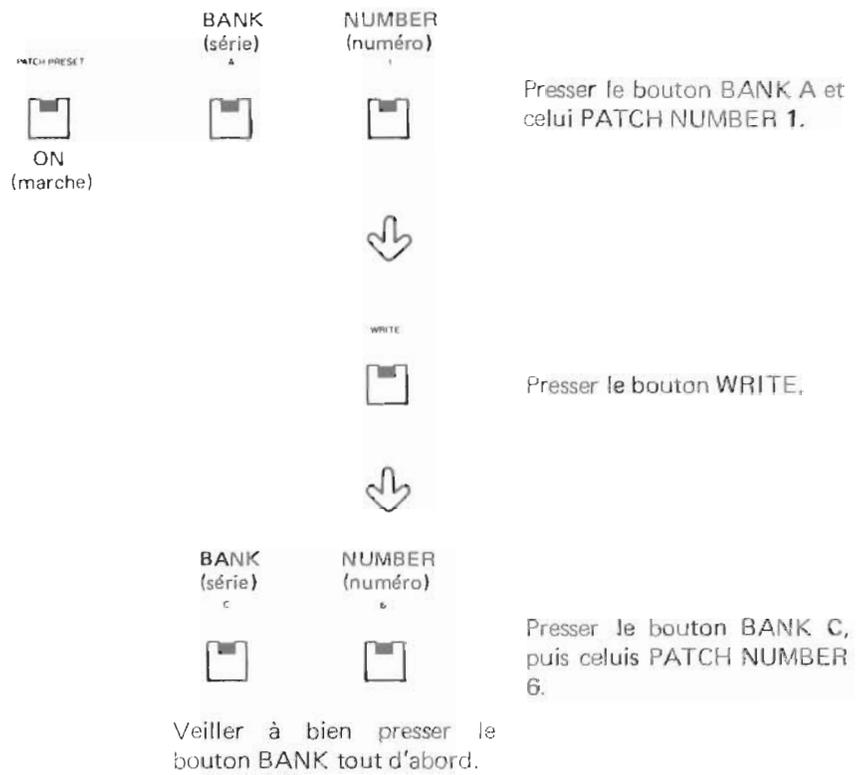
* La couleur de l'indicateur de protection de mémoire (vert ou orange) facilitera le travail.

* Cette fonction est particulièrement utile au cas où la fonction de défilement de programme (voir page 33) est utilisée.

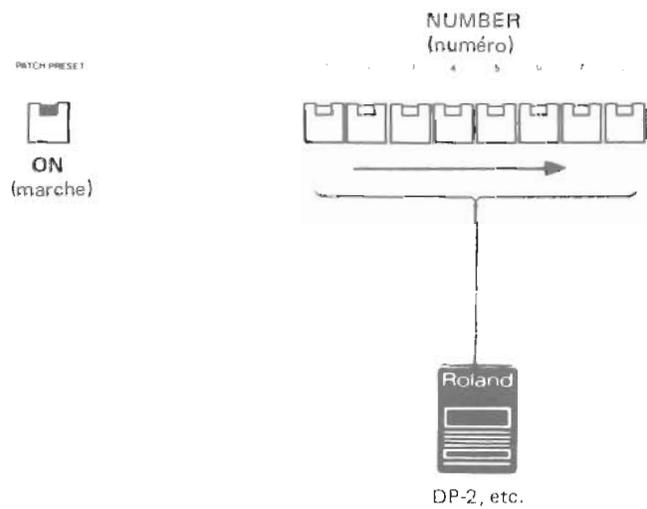
● Copie d'un préréglage de programme-mémoire

Il est possible d'effectuer la copie de préréglage et le défilement de programme.

► Copie de préréglage de programme A-1 à C-6.



► Défilement de programme de préréglages de programme

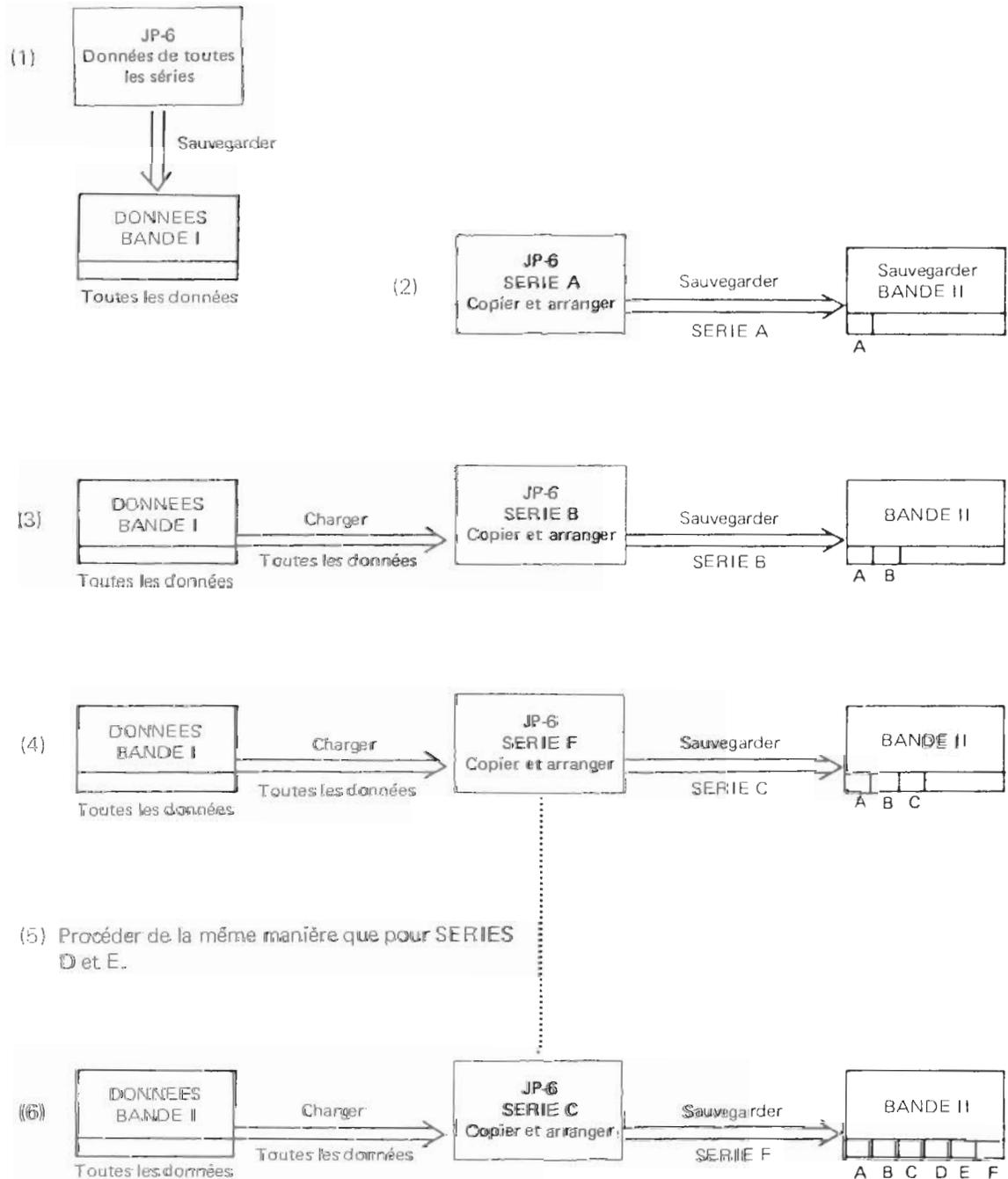


(B) Utilisation de la fonction de mémoire de bande

Il est possible de conserver tous les programmes-mémoire en sauvegardant et en chargeant les séries.

* Recueil de programmes désirés dans une série sans effacer de programmes-mémoire.

► Exemple Arrangement de séries sans effacer les données existantes.



Fin

- (1) Sauvegarder tous les programmes-mémoire dans la Bande I.
- (2) Copier les programmes désirés dans la Série A, et sauvegarder l'entière série dans la Bande II.
- (3) Charger les données de la Bande I dans le JP-6, et copier certains programmes désirés dans la Série B. Puis sauvegarder toutes les données de la Série B dans la Bande II. Dans ce cas, les sauvegarder juste après les données de la Série A.
- (4) Charger les données de la Bande I dans le JP-6. Puis choisir de nouveau certains programmes désirés et les copier dans la Série C. Sauvegarder toutes les données de la Série C dans la Bande I. Veiller à ce que ceci s'effectue après les données de la Série B.
- (5) Répéter la même procédure pour les Séries D et E.
- (6) Charger les données de la Bande I dans le JP-6 et choisir les programmes désirés. Puis les copier dans la Série F et sauvegarder toutes les données de la Série F dans la Bande II.

* Il est maintenant possible d'utiliser les données de la Bande II à tout moment, en chargeant les données de série séparément dans le JP-6.

* Il est également plus commode d'adopter une désignation de programme pour chaque programme de série. Par exemple, il est possible de donner la désignation de programme A au programme de série A, et la désignation de programme B, au programme de série B, ainsi de suite. Si l'on désire ne charger que le programme de série B, assigner tout simplement la désignation de programme B, et reproduire la bande à partir du début. Le programme de série B seulement sera alors chargé. (Si l'on choisit la désignation de programme qui n'est pas sauvegardée sur la bande, aucun chargement ne s'effectuera même si la bande est reproduite jusqu'à la fin).

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Jupiter-6
- Synthétiseur polyphonique programmable à 6 voix

Clavier VOLUME	61 touches, 5 octaves: Gamme de do
Section manuelle	
VCO-1	FORME D'ONDE ( ,  ,  , ) GAMME (réglage chromatique 32' ~ 2') TRANSMODULATION (ENV-1, MANUAL)
VCO-2	FORME D'ONDE ( ,  ,  , NOISE) GAMME (Basse, réglage chromatique 32' ~ 2', Haute) Haute 2' ~ 0,5' ou plus Basse 1,5 Hz ~ 50 Hz ACCORD (±50 cent)
SYNC	VCO-1 → VCO-2 VCO-2 → VCO-1
VCO MOD	LFO (10 oct.) ENV-1 (5 oct.) Sélecteur VCO MOD (VCO-1/VCO-2)
PWM	PW (50% ~ 0%) PWM Sélecteur PWM (ENV-1/LFO) LFO (10 oct. ou plus) ASSERVISSEMENT AU CLAVIER (0 ~ 120%)
MIXEUR	SOURCE MIX (VCO-1, VCO-2)
VCF	Mode (LPF/-24 dB, HPF/24 dB, BPF/-12 dB) FREQUENCE DE COUPURE (5 Hz ~ 30 kHz) RESONANCE ENV (10 oct. ou plus) Sélecteur ENV (ENV-1, ENV-2) LFO (10 oct. ou plus) ASSERVISSEMENT AU CLAVIER (0 ~ 120%)
VCA	NIVEAU ENV-2 (Max. 60 dB) LFO
ENV-1 (pour VCO, VCF, PWM)	Durée d'attaque (Max. 18 s.) Durée de décroissance (Max. 20 s.) Niveau de soutien (Max. 20 s.) Durée de relâchement (Max. 20 s.) ASSERVISSEMENT AU CLAVIER (0 ~ 120%) POLARITE ( , )
ENV-2 (pour VCF, VCA)	Durée d'attaque (Max. 18 s.) Durée de décroissance (Max. 20 s.) Niveau de soutien Durée de relâchement (Max. 20 s.) ASSERVISSEMENT AU CLAVIER (0 ~ 120%)
LFO-1	FORME D'ONDE ( ,  ,  , RANDOM) TEMPO (0,04 ~ 100 Hz, RANDOM = 0,04 ~ 400 Hz) Retard (0 ~ 2 s.)

Section de panneau de mémoire

Mémoire	Préréglages de programme-mémoire (4 séries x 8 numéros de programme = 32 préréglages) Programmes-mémoire (6 séries x 8 numéros de programme = 48 Programmes-mémoire) Bouton MANUAL Bouton WRITE Indicateur de protection de mémoire
PANEL MODE (Mode de panneau)	LOWER, UPPER
KEY MODE (Mode de clavier)	SPLIT-1 (LOWER 4 notes, UPPER 2 notes) SPLIT-2 (LOWER 2 notes, UPPER 4 notes) WHOLE
ASSIGN (Affectation)	Mode (SOLO, UNISON, SOLO-UNISON, POLY-1, POLY-2) DETUNE (Désaccord) (±50 cent.)
ARPEGGIO (Arpège)	TEMPO (1 ~ 25 Hz) ETENDUE (1, 2, 3, 4 oct.) Mode (UP, DOWN, U & D, D & U)
GLIDE	DUREE (0 ~ 1,6 s./oct.) Mode (PORTAMENTO, GLISSANDO)
HOLD (Maintien)	Bouton de maintien (HOLD) (ON/OFF)
BALANCE	UPPER/LOWER
BENDER	Bouton du BENDER (ON/OFF)
TAPE MEMOIRE (Mémoire de bande)	Bouton de sauvegarde (SAVE) Bouton de vérification (VERIFY) Bouton de charge (LOAD) Bouton de mémoire de bande (TAPE MEMORY)
TUNING (Accord)	TUNE MASTER TUNE (±50 cent.)

Section de panneau de commande

BENDER	Levier du BENDER Sélecteur BEND (VCO-1, VCO-2) BEND WIDE (±3 oct. ou plus) VCO SENS (±1 oct.) VCF SENS (±5 oct.)
LFO-2	MOD VCO SENS (±100 cent. ou plus) VCF SENS (±4 oct.) TEMPO (1 Hz ~ 10 Hz) TEMPS DE MONTEE (50 ms ~ 1 s.)

Panneau arriere

SORTIE	Prise jack standard 1/4 (niveau: 0/-15/30 dBm) Connecteur XLR (impédance: 600 Ω) Prise jack de casque d'écoute (Stéréo/8 Ω)
Commandes externes	ARPEGGIO CLOCK IN (1 note/1 impulsion = 2,5 V ou plus) PATCH SHIFT (défilement de programme) (DP-2) PEDAL HOLD (Pédale interrupteur) (DP-2) Commande VCA (-20 dB, FV-200) Commande VCF (+2 oct. ~ -6 oct., FV-200)
MEMOIRE DE BANDE	Protection de mémoire (ON/OFF/ON) LOAD (Charge) SAVE (Sauvegarde)
MIDI	Connecteur DIN (OUT, IN)
Interrupteur général (POWER)	
Consommation électrique	30 W
Dimensions	1063 (Largeur) x 434 (Profondeur) x 120 (Hauteur) mm
Poids	16 kg
Accessoires	Câble d'alimentation, câble de raccordement

Options

- Casque d'écoute RH-10
- Etui de transport en aluminium TB-6



- Pédale de commande du volume FV-200
- Pédale interrupteur DP-2



