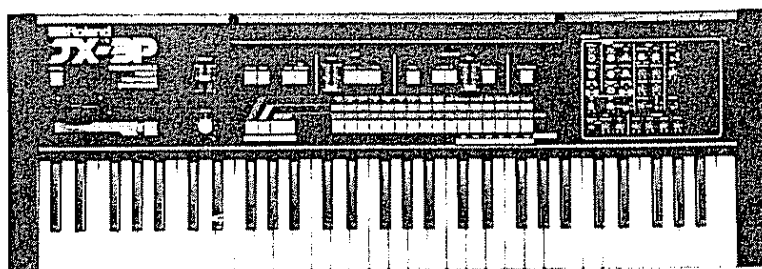


SYNTHETISEUR POLYPHONIQUE A PREREGLAGE PROGRAMMABLE

JX-3P

MODE D'EMPLOI



# JX-3P

## SYNTHÉTISEUR POLYPHONIQUE A PRERÉGLAGE PROGRAMMABLE

### PARTICULARITES

- Le Roland JX-3P est un synthétiseur polyphonique à 6 voix de type à pré-réglage.
- Trente deux types de programmes-mémoires peuvent être disponibles à tout moment en pressant tout simplement sur les commandes
- Trente deux programmes additionnels peuvent être synthétisés et mis en mémoire en branchant le programmeur en option PG-200 sur le JX-3P. Il est également possible de rappeler temporairement tout programme de la mémoire.
- Séquenceur polyphonique incorporé permettant une capacité d'exécution automatique de 128 pas
- Possibilité de sauvegarde de programmes-mémoire et de données de séquenceur par l'intermédiaire d'un magnétophone de type courant
- Sa source sonore DCO (Oscillateur à commande digitale) génère un diapason extrêmement stable. D'autre part, son système DCO jumelé (6 voix - 12 DCO) permet d'obtenir une sonorité riche et naturelle, une tonalité synchro et des sons métalliques.
- Synthétiseur à 6 voix complet fourni de 6 VCF, 6 VCA et 6 ENV
- L'effet Chorus incorporé permet d'obtenir des sons larges
- La transposition sur n'importe quelle tonalité est possible par l'intermédiaire de la fonction de transposition
- Système de protection par piles permettant de conserver les programmes même en cas de non-utilisation prolongée.
- Le JX-3P peut être adapté avec n'importe quel séquenceur ou synthétiseur s'il est équipé du connecteur MIDI BUS

Particularités	7. Mémoire de bande . . . . .	12
1. Notes importantes . . . . .	8. Rappel de programmes-mémoire . .	18
2. Description des commandes . . . . .	9. Programmeur PG-200 . . . . .	21
3. Branchements de base . . . . .	10. Montage avec des dispositifs externes . . . . .	28
4. Section de préréglage . . . . .	Caractéristiques techniques . . . . .	29
5. Section de commande de recherche de sonorités . . . . .	Options . . . . .	31
6. Séquenceur . . . . .		

## 1. Notes importantes

### Alimentation

- L'alimentation appropriée pour cet instrument est indiquée sur la plaque de signalisation. Il est recommandé de veiller à ce que la tension du secteur utilisé soit conforme avec les données prescrites par la plaque même.
- Lorsque le JX-3P est monté avec un amplificateur externe, les mettre tous les deux hors de service, puis mettre sous tension le JX-2P tout d'abord et ensuite l'amplificateur.
- Cet instrument risque de ne pas fonctionner correctement au cas où il est mis sous tension immédiatement après avoir été mis hors de service. Si ceci se produit, le mettre de nouveau hors de service, puis sous tension après plusieurs secondes.
- Cet instrument pourrait se réchauffer au cours de son usage, mais ceci ne constitue pas un problème sérieux.

### Emplacement d'usage

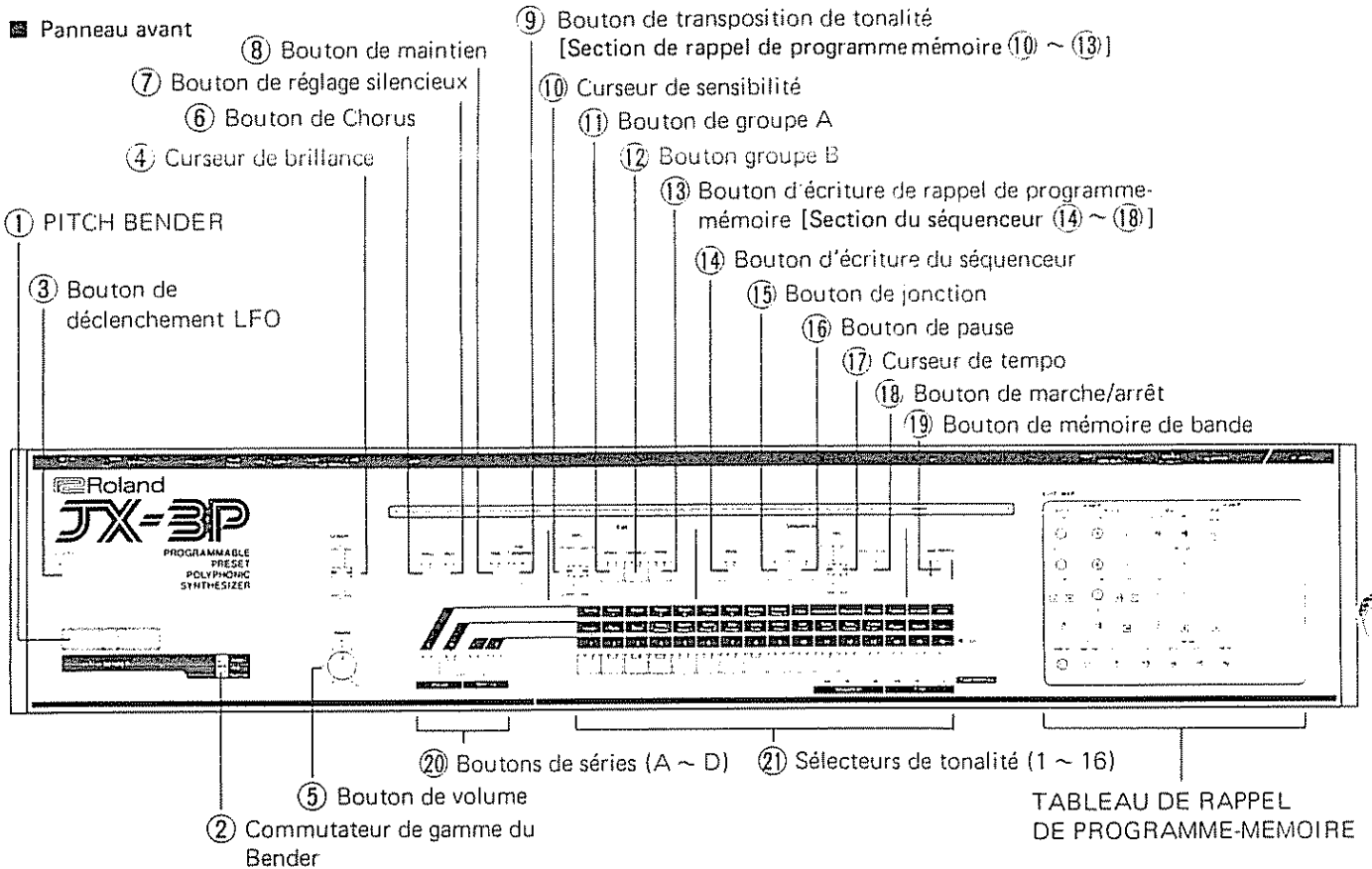
- L'usage du JX-3P à proximité d'une lampe fluorescente risque de causer des interférences de bruit. Dans ce cas, modifier l'orientation de l'instrument.
- Éviter d'utiliser cet instrument dans un emplacement présentant une chaleur ou une humidité excessive, ou exposé aux rayons directs du soleil et à la poussière.

### Nettoyage

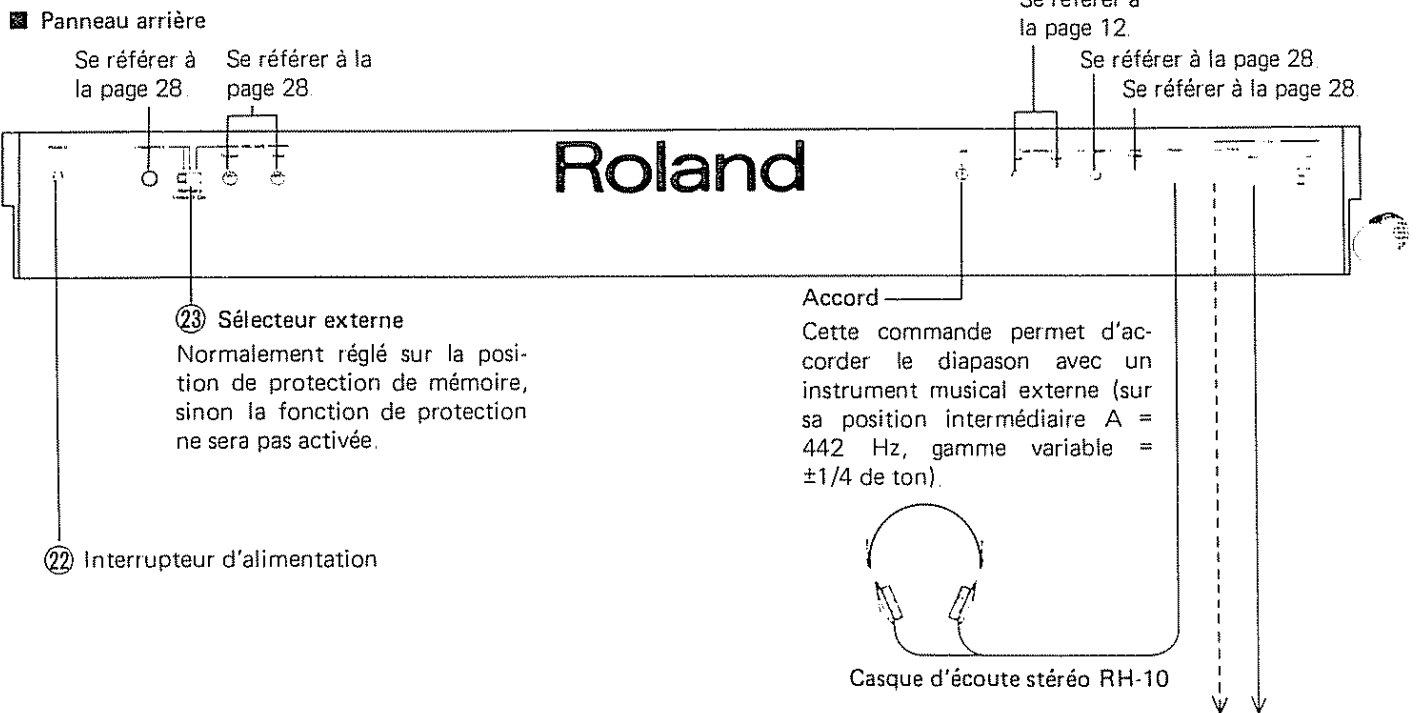
- Pour le nettoyage, utiliser un chiffon doux et propre, et nettoyer avec un détergent neutre.
- Ne pas employer de solvants, tels que diluants pour peinture.

### Réparations

- Avant d'effectuer des réparations sur cet instrument, ne pas oublier de sauvegarder les programmes devant être conservés.

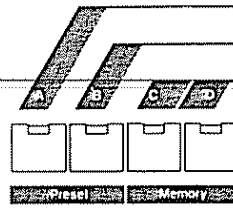


## 3. Branchements de base

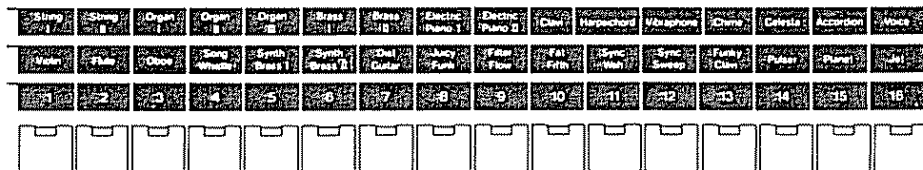


Keyboard	M/H
Audio Amplifier	H
Recording Equipment	H
PA Mixer	L M/H
Guitar Amplifier	L M

② Boutons de série (A ~ D)



③ Sélecteurs de tonalité (1 ~ 16)

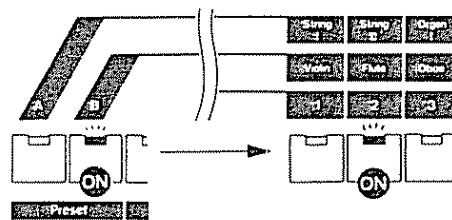


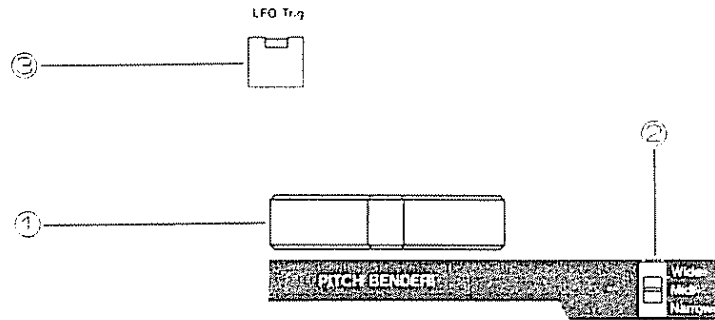
Trente deux programmes différents sont pré-programmés dans le JX-3P. Les 16 programmes de la rangée supérieure (partie en vert) du panneau sont programmés dans la série A, tandis que ceux de la rangée inférieure (partie en bleu), dans la série B. Lorsque l'on sélectionne un programme-mémoire, presser le bouton de série (A ou B) tout d'abord, puis le sélecteur de tonalité (1 ~ 16)

\* Un seul programme-mémoire peut être sélectionné à chaque fois

\* Les séries C et D sont prévues pour écrire les sons synthétisés désirés, etc. Dans ce cas, il est nécessaire d'installer le programmeur PG-200

(Par exemple, flûte)





① PITCH BENDER

Cette commande permet de changer le diapason du DCO. En opérant dans l'une ou l'autre direction, il est possible d'ajouter une sonorité particulière à l'exécution des notes. Cette fonction n'a cependant aucun effet sur les sons du séquenceur.

② Commutateur de gamme du bender

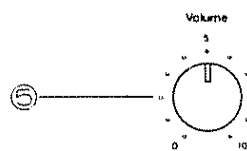
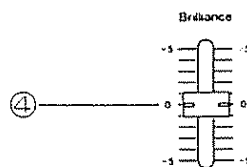
Il permet de régler l'effet maximum du bender.

- Wide : L'effet maximum est une quinte juste plus haute ou plus basse.
- Mid : L'effet maximum est une tierce majeure plus haute ou plus basse.
- Narrow : L'effet maximum est une seconde majeure plus haute ou plus basse.

③ Bouton de déclenchement LFO

Pour obtenir un effet de vibrato, maintenir pressé ce bouton, tandis que pour interrompre cet effet, relâcher le même bouton. Ceci s'applique également à l'exécution avec le séquenceur.

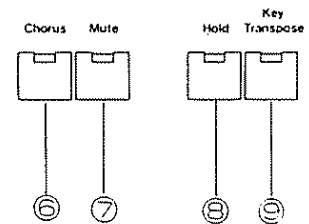
\* Il existe certains programmes-mémoire avec lesquels il n'est pas possible d'obtenir un effet de vibrato en pressant ce bouton.



④ Curseur de brillance

Une couleur sonore plus brillante sera obtenue en poussant vers le haut ce curseur, tandis qu'en le poussant vers le bas, une couleur sonore plus douce sera produite.

⑤ Bouton de volume



⑥ Bouton de Chorus

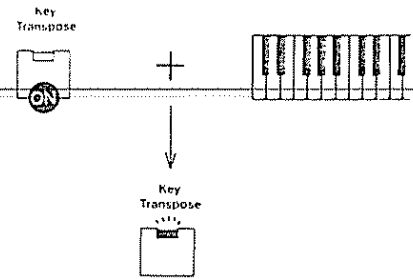
Pour mettre en fonction l'effet Chorus, appuyer sur ce bouton (dans ce cas le voyant s'allumera), et pour interrompre cet effet, appuyer de nouveau sur ce même bouton.

⑦ Bouton de réglage silencieux

En pressant ce bouton, le volume des deux octaves inférieures à partir de la marque de division (partie en blanc sur la ligne rouge) sur le panneau avant sera diminué. L'accord semblera bas et la mélodie sera accentuée. Chaque pression sur ce bouton mettra la fonction en ou hors service.

### ⑧ Bouton de maintien

La fonction de maintien s'appliquera en pressant ce bouton (dans ce cas le voyant s'allumera). Le son sera maintenu même après avoir relâché une touche. Le niveau sonore est déterminé par le niveau de soutien réglé avec le bouton de soutien du générateur d'enveloppe. Cette fonction de maintien ne s'appliquera pas si le niveau de soutien est réglé sur zéro (son de décroissance). Chaque pression sur ce bouton mettra cette fonction en ou hors service. (Voir la page 28)



### ⑨ Bouton de transposition de tonalité

La transposition en une tonalité quelconque est possible. En utilisant la touche appropriée, il est possible de déplacer le diapason du clavier entier. Par conséquent, il est possible d'exécuter un morceau musical avec plusieurs # et b dans le ton du do majeur (la mineur).

#### \* Comment effectuer la transposition

Tout en maintenant pressé le bouton de transposition de tonalité, appuyer sur n'importe quelle touche de n'importe quelle octave. Si le voyant ci-dessus s'allume, la transposition est complétée et le JX-3P se mettra à jouer dans la tonalité de la note choisie.

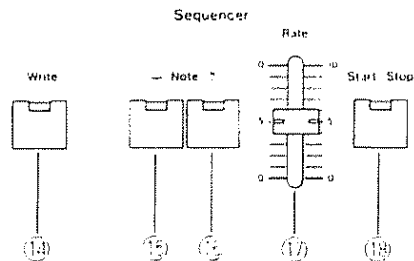
#### \* Comment retourner à la tonalité normale (ton d'ut)

Tout en maintenant pressé le bouton de transposition de tonalité, appuyer sur n'importe quelle note de do. Le voyant s'éteindra et le JX-3P retournera à l'état normal (ton d'ut).

\* Cette fonction de transposition est également possible pour le séquenceur. (La phrase du séquenceur exécutée peut être transposée).

Le JX-3P comprend un séquenceur polyphonique qui offre une capacité d'exécution automatique de 128 pas. Jusqu'à 6 notes peuvent être jouées en une fois. L'écriture d'un accord est également possible.

\* Si plus de 6 notes sont utilisées en un pas, les 6 dernières notes seront exécutées.



- ⑭ **Bouton d'écriture du séquenceur**  
Pour écrire les données dans le séquenceur incorporé, presser ce bouton.
- ⑮ **Bouton de jonction**  
Presser ce bouton si l'on désire joindre des notes. Dans ce cas, le séquenceur sera mis en ou hors service.
- ⑯ **Bouton de pause**  
Presser ce bouton si l'on désire écrire des pauses.

- ⑰ **Curseur de tempo**  
Ce curseur permet de régler le tempo de l'exécution du séquenceur. Pour accélérer le tempo, pousser ce curseur vers le haut.
- ⑱ **Bouton de marche/arrêt**  
Ce bouton sert à mettre en marche ou à arrêter le séquenceur. Chaque pression sur ce bouton mettra le séquenceur en ou hors service.

## A) Écriture

Il est possible d'écrire le diapason en jouant au clavier et le rythme en pressant le bouton de jonction ⑮ et celui de pause ⑯ (Le diapason et le rythme devraient être écrits simultanément).

- (3) Presser le bouton d'écriture du séquenceur ⑭ (dans ce cas le voyant s'allumera). Le JX-3P entrera alors en mode d'écriture.

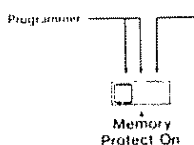
- (1) Déterminer la valeur de temps la plus courte dans la phrase que l'on désire écrire. Puis diviser les valeurs de temps les plus longues par celle la plus courte.  
(Exemple)



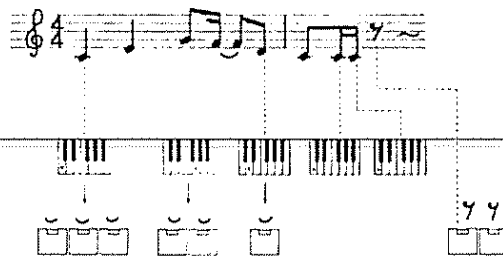
\* Dans ce cas, si la fonction de protection de la mémoire du JX-3P n'est pas interrompue, les voyants des sélecteurs de tonalité 1 à 16 s'allumeront, signalant ainsi que l'écriture est impossible. D'autre part, si le sélecteur externe ⑳ est réglé sur la position "MIDI", le JX-3P ne se trouvera pas en mode d'écriture.

- (2) Régler le sélecteur externe ㉓ du panneau arrière sur la position "Programmer". La fonction de protection de mémoire sera alors mise hors service.

- (4) En jouant au clavier et en utilisant le bouton de jonction ⑮ et celui de pause ⑯, écrire les pas les uns après les autres (les voyants des boutons de jonction et de pause s'allumeront pendant que ces boutons sont pressés).





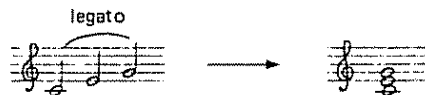


En outre, les voyants des sélecteurs de tonalité ⑫ indiquent les pas (1 à 16) et les mesures (1 à 8) qui sont écrits. (Le voyant qui clignote indique la mesure, tandis que celui qui reste allumé, le pas).

(Exemple) Ecriture du 3ème pas dans la 1ère mesure.



\*Quelle que soit la manière avec laquelle on joue au clavier, les valeurs de temps seront toujours identiques (valeur de temps la plus courte). Il est important de jouer de manière détachée (c'est-à-dire en relâchant la touche chaque fois qu'une note est jouée). Si l'on joue de manière liée (c'est-à-dire en pressant une autre touche sans relâcher la touche qui est pressée à présent), un accord sera écrit comme indiqué ci-après.

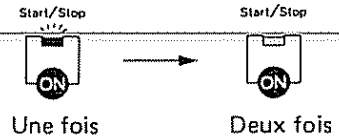


\* Ceci s'applique également aux boutons de jonction et de pause, c'est-à-dire en relâchant la touche, puis en pressant le bouton.

\* 7 (huitième pause) est indiquée au-dessus du bouton de pause du panneau, mais varie selon la valeur de temps la plus courte qui a été réglée. Dans l'exemple, la valeur de temps la plus courte est ♩ (1/16 de note). Par conséquent la valeur du bouton de pause sera 7 (seizième pause).

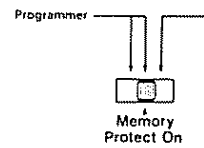
(5) Si l'écriture est complétée, presser le bouton de marche/arrêt ⑩ pour interrompre le mode d'écriture (le voyant du bouton d'écriture du séquenceur ⑭ s'éteindra et celui du bouton de marche/arrêt s'allumera). Dans ce cas, l'exécution de la phrase écrite débutera. Si l'on presse de nouveau le bouton de marche/arrêt, le voyant s'éteindra et le séquenceur s'arrêtera (→ se référer à B) Exécution)

\* Si l'on désire interrompre l'écriture à mi-chemin, presser deux fois le bouton de marche/arrêt.

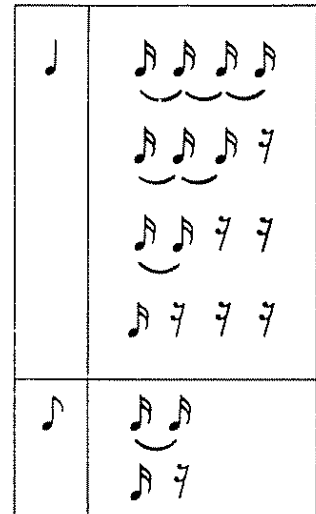


Si le bouton d'écriture du séquenceur ⑭ pressé de nouveau après cette opération, toutes les données écrites précédemment seront effacées.

(6) Remettre le sélecteur externe sur la position "Memory Protect On".



Au cas où la valeur de temps la plus courte est ♩ (1/16 de note), ♩ (1/4 de note) et ♩ (1/8 de note) pourront être remplacés de la manière suivante.



Si ♩ est 1 pas, ♩ est 2 pas et ♩ est 4 pas. D'autre part, les pauses seront comptées tout comme les notes (7 = 1 pas, 7 = 2 pas, 7 = 4 pas).

La capacité maximum de ce séquenceur est de 128 pas, et aussitôt que les 128 pas sont épuisés, l'écriture s'interrompt automatiquement. (Dans ce cas, le voyant du bouton d'écriture du séquenceur ⑭ s'éteint), et l'écriture des pas n'est plus possible.

**B) Exécution**

Si l'on presse le bouton de marche/arrêt (10), le voyant s'allumera et les données mémorisées dans le séquenceur seront jouées. Lorsque toutes les notes sont jouées, les données retourneront au début et seront jouées de nouveau. En pressant de nouveau le bouton de marche/arrêt (dans ce cas le voyant s'éteindra), l'exécution sera interrompue. Le tempo des données est réglé au moyen du curseur de tempo (17).

\*Si l'on interrompt les données à mi-chemin et que l'on recommence de nouveau, les données seront jouées à partir du début même.

\*Si l'on désire jouer les données une fois seulement, écrire quelques pauses à la fin des données de telle sorte qu'il soit plus facile d'interrompre les données à l'emplacement correct.

\*Les voyants des sélecteurs de tonalité indiquent le pas et la mesure des données en exécution. Presser tout simplement le bouton de marche/arrêt tout en maintenant pressé le bouton de pause.

\*Pour réduire le volume du séquenceur, presser le bouton de réglage silencieux (7) (son voyant s'allumera). Dans ce cas le clavier ne sera pas divisé. (Se référer à la page 6).

[Exécution au clavier avec le séquenceur]  
Le JX-3P génère jusqu'à 6 notes (voix) en une fois. Par exemple, si 4 notes sont jouées dans le séquenceur, 2 notes sont laissées disponibles sur le clavier. Si en tout plus de 6 notes sont jouées au clavier et dans le séquenceur, les notes dépassées seront perdues. En outre, si l'on joue les mêmes notes que celles du séquenceur, ces notes seront mises en groupe et sembleront plus riches (effet d'unisson).

[Synchronisation]  
Le séquenceur incorporé du JX-3P peut être synchronisé avec un séquenceur, une boîte à rythmes externe, etc. Dans ce cas il suffira simplement d'écrire le diapason dans le séquenceur incorporé.

**C) Applications**

[1] Surmixage

Il est possible d'écrire une nouvelle phrase sur celle écrite précédemment. On peut écrire jusqu'à 120 pas en tout et jusqu'à 6 notes dans chaque pas.

	Pas →											
	1	2	3								127	128
1												
2												
3												
4												
5												
6												

(1) Déterminer la valeur de temps la plus courte dans la phrase que l'on désire écrire. Puis diviser les valeurs de temps les plus longues avec celle la plus courte. L'exemple ci-après présente une phrase à 4 voix ayant le ♪ (1/16 de note) comme sa valeur de temps la plus courte.

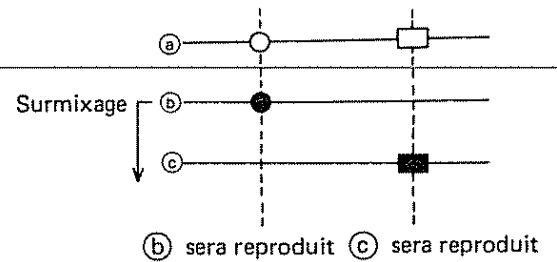
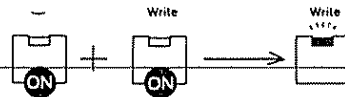
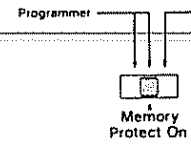
	Step →							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	D	C	D	E	A	G	A	G
2	G	A	G	E	F	E	F	E
3	G	G	7	G	7	G	G	7
4	G	G	7	G	7	C	C	7

(2) Ecrire une de ces voix comme indiqué dans "A) Ecriture (2) à (5)". Puis écrire le reste des voix l'une après l'autre.

(7) Remettre le sélecteur externe sur la position "Memory Protect On".

— Les procédés suivants concernent le surmixage.—

(3) Mettre le JX-3P en mode de surmixage en pressant le bouton d'écriture du séquenceur (14) tout en maintenant pressé le bouton de jonction (15).



(4) Ecrire la partie suivante (voix).

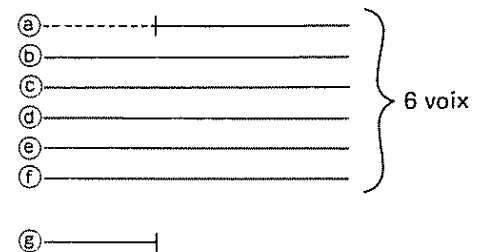
(5) Si l'écriture est complétée, interrompre le mode de surmixage en pressant le bouton de marche/arrêt. La partie écrite sera alors jouée. Pour interrompre le séquenceur, presser de nouveau le bouton de marche/arrêt.

En outre, si plus de 7 notes (voix) sont écrites, les 6 dernières notes resteront.

[Exemple] L'écriture de la septième voix effacera la première.

(6) Répéter les mêmes procédures (3) à (5) et écrire le reste des voix.

\* Au cas où le JX-3P est en mode de surmixage, il est possible d'écouter la partie écrite précédemment même pendant l'écriture d'une nouvelle partie. C'est également possible d'écouter seulement la partie qui a été écrite effectivement, en pressant le bouton de réglage silencieux (7). (Le voyant s'éteindra dans ce cas).

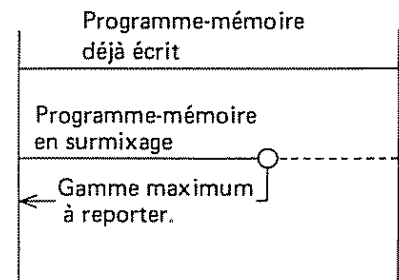
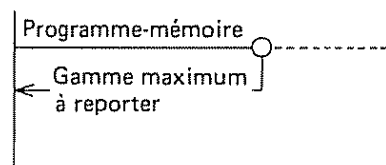


[2] Rappel de programmes-mémoire

Il est possible de rappeler les programmes-mémoires en pressant le bouton d'écriture du séquenceur (14) au cours de l'écriture.

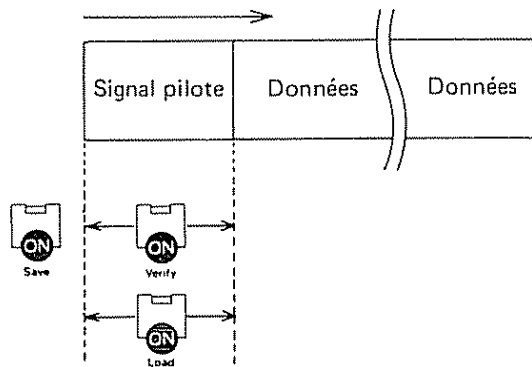
\* Au cours du surmixage, les programmes-mémoires que l'on peut rappeler en utilisant cette fonction s'étendent jusqu'au pas où l'on commence le surmixage. Il est impossible de dépasser cette position de départ, même si l'on continue à presser le bouton.

Chaque fois que l'on presse le bouton d'écriture du séquenceur (14), un pas est reporté en arrière et est effacé en même temps



Les données du séquenceur et le programme qui a été synthétisé avec un magnétophone de type courant pour stockage et utilisation ultérieure, peuvent être sauvegardés. D'autre part, il est possible de vérifier si la sauvegarde a été effectuée correctement. En plus, le chargement dans le JX-3P des données à partir de la bande est aussi possible.

La figure indique le moment où l'on devrait presser chaque bouton. Après avoir pressé le bouton de sauvegarde, le signal pilote provenant de la prise SAVE se fera entendre pendant environ 5 secondes. La sauvegarde commencera alors. Il est recommandé d'enregistrer également ce signal pilote de manière à faciliter ultérieurement la vérification et le chargement. D'autre part, régler le niveau d'enregistrement du magnétophone pendant l'écoute du signal pilote. Pour la vérification et le chargement, presser chaque bouton avant que le signal pilote ne soit converti en tonalité modulée.



\*Il est impossible de sauvegarder ou de charger les données du séquenceur et la couleur sonore (programme) simultanément.

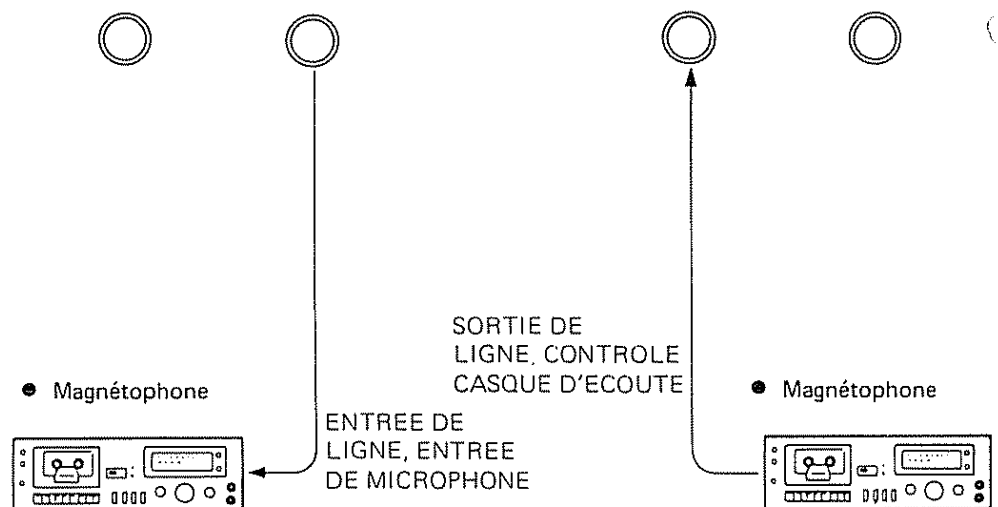
► Branchements

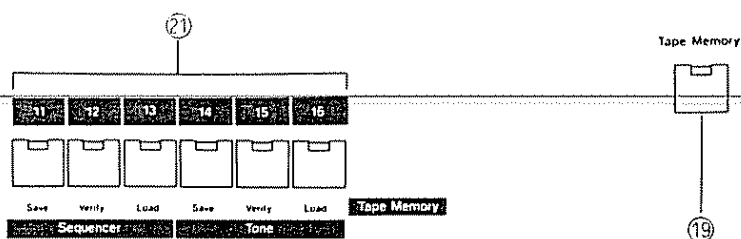
■ Sauvegarder

■ Verify, Load

Mémoire de bande  
Sauvegarder

Mémoire de bande  
Charger





① Bouton de mémoire de bande

En pressant ce bouton le JX-3P entrera en mode de mémoire de bande, permettant ainsi la sauvegarde, la vérification et le chargement.




② Boutons de série (C, D)

③ Sélecteurs de tonalité (11 à 16)

En mode de mémoire de bande ces sélecteurs fonctionnent différemment.

\* Si l'on désire interrompre le mode de mémoire de bande, presser tout simplement ce bouton une deuxième fois. (Dans ce cas son voyant s'éteindra).



### A) Sauvegarde

	Données du séquenceur	Couleur sonore
1	Veiller à ce que le séquenceur ne soit pas en fonctionnement et presser le bouton de mémoire de bande (TAPE MEMORY) ① (Dans ce cas son voyant s'allumera). <div style="text-align: center;">  </div>	
2	Mettre le magnétophone en mode d'enregistrement (position REC).	
3	Sélectionner un numéro de file. (Les détails de ce numéro de file seront présentés ci-après). * Cette procédure peut être omise	
4	Presser le sélecteur de tonalité 11 <div style="text-align: center;">  </div>	Presser le sélecteur de tonalité 14. <div style="text-align: center;">  </div>

5	<p>Si le magnétophone possède une commande de niveau d'enregistrement, la régler de telle sorte que le signal pilote soit supérieur à 0 VU</p> <div data-bbox="922 353 1072 434" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Les voyants des sélecteurs de tonalité 1 à 8 se mettront à clignoter pendant un certain moment, les uns après les autres. Les voyants du bouton de série A et celui du sélecteur de tonalité 1 s'allumeront pour signaler que la sauvegarde est complétée.</li> <li>* La sauvegarde ne peut pas être interrompue à mi-chemin après avoir pressé le bouton de mémoire de bande (TAPE MEMORY) (19).</li> <li>* Il est possible de sauvegarder les couleurs sonores dans un série entière, mais un seul programme ne pourra pas être sauvegardé.</li> </ul>
6	<p>Interrompre le fonctionnement du magnétophone.</p>

## B) Vérification

	Données du séquenceur	Couleur sonore
1	<p>Veiller à ce que le séquenceur ne soit pas en fonctionnement et presser le bouton de mémoire de bande (TAPE MEMORY) (19). (Dans ce cas son voyant s'allumera).</p>	
2	<p>Régler le magnétophone de telle sorte que la bande se mette à défiler du début même des données (là où le signal pilote se fait entendre).</p> <p>*Si le magnétophone possède une commande du niveau de reproduction, la régler sur une valeur intermédiaire</p>	
3	<p>Régler le magnétophone en mode de reproduction (position PLAY).</p>	
4	<p>Si l'on a sélectionné un numéro de file à la sauvegarde, sélectionner ce numéro de file.</p>	

5	Presser le sélecteur de tonalité 12.	Presser le sélecteur de tonalité 15.
		
6	<p>* Les voyants des sélecteurs de tonalité 1 à 8 se mettront à clignoter pendant un certain moment, les uns après les autres. Les voyants du bouton de série A et celui du sélecteur de tonalité 1 s'allumeront pour signaler que la vérification est complétée.</p> <p>* Si l'on désire interrompre le vérification à mi-chemin, presser le bouton de mémoire de bande (TAPE MEMORY) (19). (Dans ce cas le voyant s'éteindra).</p>	

Si une erreur se produit, les voyants des sélecteurs de tonalité 11 à 16 se mettront à clignoter les uns après les autres, pendant un certain moment. Dans ce cas, presser le bouton TAPE MEMORY pour interrompre le mode de mémoire de bande. Puis répéter la procédure de vérification tout en faisant attention aux points suivants:

- Veiller à bien presser les sélecteurs de tonalité (12 ou 15) pendant que le signal pilote est encore perceptible.
- Régler la niveau de reproduction du magnétophone.
- Veiller à ce que tous les branchements aient été bien exécutés.

Si une erreur est signalée au début même de la procédure de vérification, faire bien attention au point a). Si la procédure de vérification n'est pas complétée même après une minute, les points b) et c) seront pris particulièrement en considération.

\* Si toutes les procédures ont été menées à bien, cela signifie sans aucun doute que la bande présente un fait anormal.

\* Si l'erreur est signalée de nouveau..... Répéter soigneusement la même procédure.

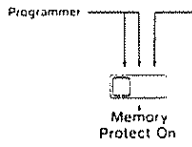


\* Si l'erreur est signalée de nouveau plusieurs fois malgré plusieurs tentatives....

- Remplacer la bande par une nouvelle bande.
- Nettoyer et démagnétiser les têtes du magnétophone.
- Utiliser un autre magnétophone et répéter le même procédé.

\* Conservation de la bande de données.....

Il est recommandé de ne pas ranger la bande dans un emplacement présentant une température ou une humidité élevée, ou en proximité d'un champ magnétique intense tel que haut-parleur ou amplificateur

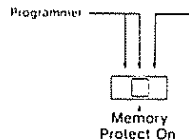
## c) Chargement

	Données du séquenceur	Couleur sonore
1	Veiller à ce que le séquenceur ne soit pas en fonctionnement et presser le bouton de mémoire de bande (TAPE MEMORY) (19) (Dans ce cas son voyant s'allume).	
2	Régler le magnétophone de telle sorte que la bande soit reproduite du début même des données (là où le signal pilote se fait entendre).	
3	Régler le sélecteur externe sur la position "Programmer" et la fonction de protection de mémoire sera annulée.  	
4	Régler le magnétophone en mode de reproduction (position PLAY).	
5	Si l'on a sélectionné un numéro de file à la sauvegarde, sélectionner ce numéro de file dans ce cas	
6	Presser le sélecteur de tonalité 13.  	Presser le sélecteur de tonalité 16.  
	<p>*Si la fonction de protection de mémoire n'est pas interrompue arrivé à ce point, les sélecteurs de tonalité 1 à 16 s'allumeront pour signaler que le chargement n'est pas effectué.</p> <p>*Si les voyants des sélecteurs de tonalité 1 à 16 se mettent à clignoter les uns après les autres pendant un certain moment, et si les voyants du bouton de série A et celui du sélecteur de tonalité 1 s'allument, cela signifie que le chargement est complété.</p> <p>*Si l'on désire interrompre le chargement à mi-chemin, presser le bouton de mémoire de bande (TAPE MEMORY) (19). (Dans ce cas le voyant s'éteindra).</p>	



Si le chargement est terminé, régler le sélecteur externe sur la position "Memory Protect On", et interrompre le fonctionnement du magnétophone.

7

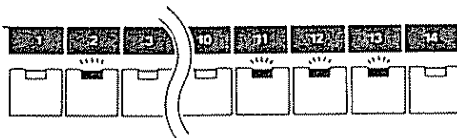


\*Si l'on sélectionne un numéro de file à la vérification ou au chargement.....

Les données seront omises les unes après les autres jusqu'à ce que l'on trouve celle désirée. Les voyants des sélecteurs de tonalité affiche chaque données omise et son numéro de file.

[Exemple]

L'exemple ci-après illustre le cas de données omises du séquenceur du numéro de file 2.



\* Au cas où une erreur est signalée.....

Répéter soigneusement la procédure de chargement. Veiller à bien régler le niveau de reproduction du magnétophone et à presser les sélecteurs de tonalité (13 à 16) au bon moment.

[Numéro de file]

Il n'est pas nécessaire de placer le numéro de file à chaque donnée, mais on pourra ne pas perdre trop de temps à une vérification et chargement ultérieur si l'on attribue un numéro de file aux données sauvegardées (à la sauvegarde).

\* Quant aux données du séquenceur, le numéro de file 1 sera choisi automatiquement si l'on ne sélectionne pas un quelconque des numéros de file

\* Sauvegarde, vérification et chargement de la couleur sonore

Si l'on désire sauvegarder, vérifier ou charger les données d'une certaine série, presser un des boutons de série (C ou D). Sinon, les données dans l'une de ces séries seront choisies alternativement. (Dans ce cas le numéro de file de donnée de série C est 1 et celui de série D est 2)

• Sauvegarde

Sélectionner l'une ou l'autre des deux séries (C ou D) en pressant son bouton avant la procédure 4 de la page 13.

• Vérification

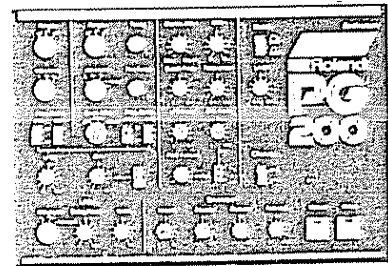
Sélectionner l'une ou l'autre des deux séries (C ou D) en pressant son bouton avant la procédure 5 de la page 14.

• Chargement

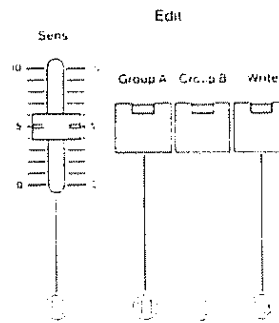
Sélectionner l'une ou l'autre des deux séries (C ou D) en pressant son bouton avant la procédure 5 de la page 16. (Les données provenant de la bande peuvent être chargées seulement dans la série C ou D).

En utilisant cette fonction de rappel de programmes-mémoire, il est possible de rappeler les couleurs sonores pré-réglées selon son propre goût, ou d'effectuer la recherche sonore du programme désiré

\*Si l'on désire effectuer sa propre recherche de sonorités, il est préférable d'utiliser le programmeur PG-200 (en option)



La fonction de rappel de programmes-mémoire comprend 32 éléments différents correspondant au programmeur PG-200 (Se référer à la page 21 pour les détails concernant chaque commande et le PG-200)



⑩ Curseur de sensibilité

⑪ Bouton de groupe A

Presser ce bouton si l'on effectue le rappel de n'importe quel élément du groupe A. Chaque fois que ce bouton est pressé, il sera mis en ou hors service.

⑫ Bouton de groupe B

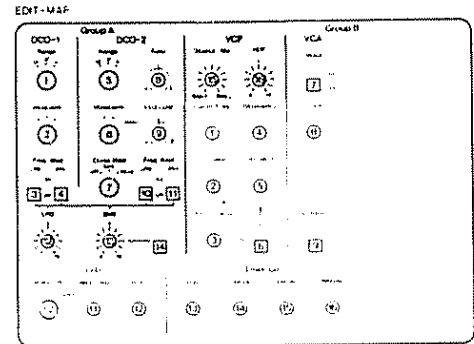
Presser ce bouton si l'on effectue le rappel de n'importe quel élément du groupe B. Chaque fois que ce bouton est pressé, il sera mis en ou hors service.

⑬ Bouton d'écriture de rappel de programmes-mémoire

En pressant ce bouton il sera possible d'écrire dans la mémoire le programme rappelé. Chaque fois que ce bouton est pressé, il sera mis en ou hors service.

La procédure de rappel de programmes-mémoire est la suivante:

1) Sélection d'un élément à être rappelé  
L'arrangement du panneau avant du JX-3P (EDIT-MAP) est exactement le même que pour le panneau avant du PG-200. Tous les boutons et commutateurs sont divisés en 2 groupes, A et B, et d'autre part, ils sont également numérotés (groupe A 1-16, groupe B...16), comme indiqué ci-après. Ce dessin indique le groupe et le numéro de l'élément que l'on désire rappeler.



Si l'on désire trouver le groupe ou le numéro, presser tout simplement le bouton du groupe correspondant (A ou B) et un sélecteur de tonalité (1 à 16). Il est possible de sélectionner le numéro de l'élément (1 à 16) devant être rappelé en utilisant les sélecteurs de tonalité (1 à 16).

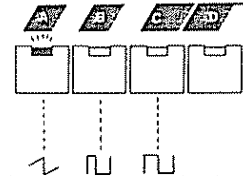
2) Voyants

Si l'on sélectionne l'élément de rappel en pressant les boutons, les voyants du bouton de série (A à D) ou du sélecteur de tonalité (1 à 16) s'allumeront pour indiquer le niveau ou le mode de l'élément sélectionné.

3) Rappel effectif de programmes-mémoire

Presser le bouton de série (A à D) ou déplacer le curseur de sensibilité (10) jusqu'à ce que l'on obtienne le son désiré, et les voyants indiqueront la manière par laquelle il a été changé

(2) Un des voyants des boutons de série (A à D) s'allumera pour indiquer la forme d'ondes utilisée pour le programme existant. (Se référer à la page 21). Si le voyant du bouton de série A s'allume, cela signifie que l'onde en dent de scie est utilisée

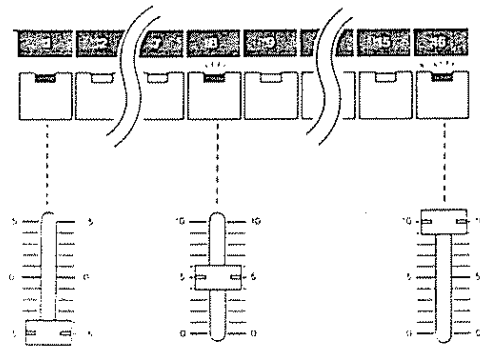


• Boutons de série

Comme indiqué dans le tableaux des pages 21 à 27, presser le bouton approprié (A à D).

• Curseur de sensibilité

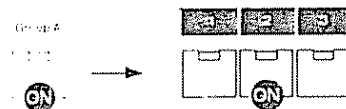
Si ce curseur est réglé sur zéro, le voyant du sélecteur de tonalité 1 s'allumera. Lorsque ce curseur est poussé vers le haut, le voyant du numéro le plus élevé s'allumera



[Exemple] Rappel de String I (Instrument à cordes I)

• Changement de forme d'ondes du DCO-1

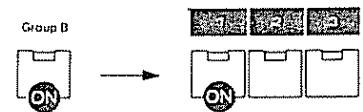
(1) La forme d'onde du DCO-1 est le numéro 2 du groupe A. Par conséquent, presser le bouton de groupe A (1), puis le sélecteur de tonalité 2. Les voyants correspondants se mettront à clignoter pour signaler que A-2 (forme d'onde du DCO-1) est prêt à être changé



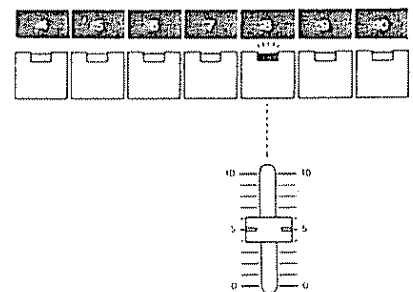
(3) Sélectionner la nouvelle forme d'ondes en pressant le bouton de série approprié (A à D)

• Changement de la fréquence de coupure de VCF

(1) La fréquence de coupure du VCF correspond au numéro 1 du groupe B. Par conséquent, presser le bouton de groupe B (12), puis le sélecteur de tonalité 1. Le voyant des deux boutons se mettra à clignoter pour indiquer que B-1 (fréquence de coupure dans le VCF) est maintenant prêt à être changé



(2) Le point de coupure du programme existant sera affiché par un voyant allumé du sélecteur de tonalité (1 à 16). (Se référer à la figure de la page 19). Si le voyant du sélecteur de tonalité s'allume, il indiquera que le point de coupure est réglé sur 5 dans le programme existant.



(3) Régler un nouveau point de coupure en déplaçant le curseur de sensibilité (10)

\* Deux éléments ne peuvent pas être rappelés à la fois. Si l'on désire modifier plus de deux éléments, rappeler un élément, puis un autre, ainsi de suite.

\* Si l'on désire interrompre le rappel à mi-chemin, presser tout simplement le

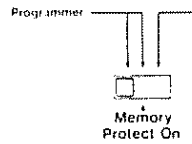
bouton de groupe A ou B dont le voyant clignote. Son voyant s'éteindra dans ce cas.

\* D'autre part, il est possible de rappeler pendant l'écoute de l'exécution du séquenceur.

**Ecriture de la couleur sonore**

Il est possible d'écrire le programme qui a été rappelé.

(1) Veiller à ce que le sélecteur externe (23) soit bien réglé sur la position "Programmer"

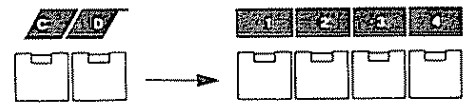


(2) Presser le bouton d'écriture de rappel (13)



(3) Sélectionner le programme-mémoire en pressant un bouton de série (C ou D) et un sélecteur de tonalité (1 à 16)

\* Il est possible d'utiliser la série A ou B



\* Si l'on désire interrompre l'écriture à mi-chemin, presser le bouton d'écriture de rappel. Son voyant s'éteindra dans ce cas.

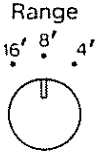
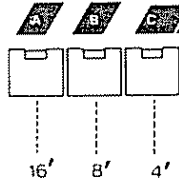

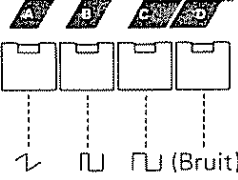
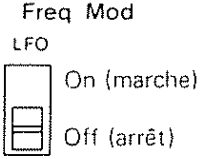
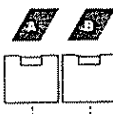
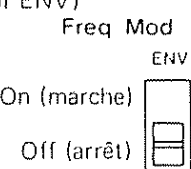
Le tableau suivant montre tous les éléments qui peuvent être rappelés avec le JX-3P, ainsi que les fonctions du Programmeur PG-200. Le curseur de sensibilité du JX-3P correspond à toutes les commandes rotatives du PG-200. L'élévation

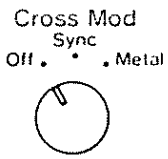
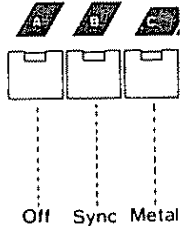
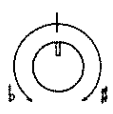
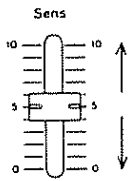
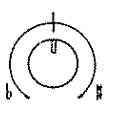
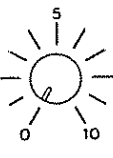
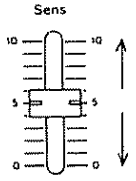
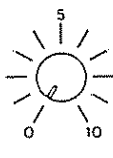
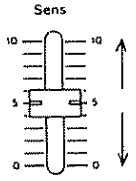
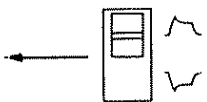
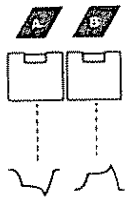
ou la rotation des boutons vers le niveau 10 accentuera les effets. D'autre part, chaque élément devant être rappelé est indiqué par le groupe (A ou B) et le numéro (1 à 16), tel que A-1, A-5, etc.

## DCO (Oscillateur à commande digitale)

Le DCO est un oscillateur à commande digitale qui commande le diapason et produit les formes d'ondes, lesquelles représentent la source sonore du synthétiseur. Comparé au VCO (oscillateur à

fréquence réglée par variation de tension), le DCO possède une stabilité supérieure grâce à son système de commande digitale.

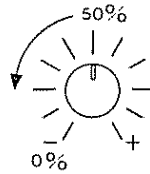
Programmeur		Rappel de programmes-mémoire dans le JX-3P	
<p>Gamme</p>  <p>Range 16' 8' 4'</p>	<p>Sert à changer la gamme du DCO par pas d'une octave exacte de 4' à 16' (4', 8', 16'). 8' est standard</p>	<p>A - 1 A - 5</p>	<p>Bouton de série (A à C)</p>  <p>16' 8' 4'</p>
<p>Forme d'ondes</p>  <p>Waveform</p>	<p>Sert à choisir la forme d'ondes de sortie du DCO [NOTE 1]</p>	<p>A - 2 A - 6</p>	<p>Bouton de série (A à C)</p>  <p>△ □ □ (Bruit)</p>
<p>Modulation de fréquence (commutateur LFO)</p>  <p>Freq Mod LFO On (marche) Off (arrêt)</p>	<p>Sur la position ON, le LFO commande la fréquence du DCO. Un effet de vibrato peut ainsi être obtenu [NOTE 2].</p>	<p>A - 3 A - 10</p>	<p>Bouton de série (A ou B)</p>  <p>On (marche) Off (arrêt)</p>
<p>Modulation de fréquence (commutateur ENV)</p>  <p>Freq Mod ENV On (marche) Off (arrêt)</p>	<p>Sur la position ON, le signal ENV commande la fréquence du DCO</p>	<p>A - 4 A - 11</p>	

<p>Transmodulation</p>  <p>Cross Mod Sync Off • • • Metal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sync: La fréquence du DCO-2 synchronise avec celle du DCO-1. Par conséquent, une forme d'ondes exceptionnelle peut être générée, laquelle ne peut pas être obtenue si l'on utilise un DCO seulement ou deux DCO séparément</li> <li>• Metal: En commandant le DCO-1 avec le signal de sortie à partir du DCO-2, un son de style de modulation en anneau peut s'obtenir [NOTE 4]</li> </ul>	<p>A - 7</p>	<p>Bouton de série (A ~ C)</p> 
<p>Accord</p>  <p>Tune</p>	<p>Sert à régler la fréquence (diapason) du DCO-2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamme variable... Environ <math>\pm 1200</math> cent.</li> </ul>	<p>A - 8</p>	<p>Curseur de sensibilité</p> 
<p>Accord précis</p>  <p>Fine Tune</p>	<p>La fréquence (diapason) du DCO-2 peut être réglée au moyen de cette commande.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamme variable... <math>\pm 50</math> cent</li> </ul>	<p>A - 9</p>	<p>La fréquence (diapason) augmentera en poussant ce curseur vers le haut</p>
<p>Profondeur (profondeur LFO)</p>  <p>LFO</p>	<p>Lorsque la sortie LFO module le DCO, cette commande sert à régler la profondeur de modulation</p>	<p>A - 12</p>	<p>Curseur de sensibilité</p> 
<p>Profondeur (profondeur ENV)</p>  <p>ENV</p>	<p>Lorsque la sortie ENV module le DCO, cette commande sert à régler la profondeur de modulation</p>	<p>A - 13</p>	<p>Curseur de sensibilité</p> 
<p>Commutateur de polarité</p> 	<p>Sert à sélectionner la polarité d'enveloppe. Normalement <math>\wedge</math> est utilisé. En mode <math>\vee</math>, les réglages de l'ADSR seront tous renversés, et par conséquent la modification du diapason le sera également.</p>	<p>A - 14</p>	<p>Bouton de série (A ou B)</p> 

[NOTE 1]

La modulation par impulsions de largeur variable n'est possible que dans le DCO-2

- (1) Régler la transmodulation sur la position "Sync"
- (2) Régler le mixage de source de telle sorte que l'on entende seulement le son DCO-2
- (3) En tournant la commande d'accord, la largeur d'impulsions pourra être changée. Sur sa position intermédiaire, l'impulsion sera de 50% et sur celle "—", de 0% (100%)



[NOTE 2]

Si l'on désire mettre en marche ou arrêter l'effet de vibrato en utilisant le bouton de déclenchement LFO (3), régler ces commutateurs sur la position OFF. Si le programme (préréglé ou de son propre choix) comprend déjà l'effet de vibrato, presser simplement le bouton de déclenchement LFO (3). Le vibrato sera alors mis en marche ou arrêté. La profondeur et le tempo de l'effet de vibrato peuvent être changés avec le bouton de tempo ou de retard LFO. En outre, si la profondeur LFO est réglée sur zéro, il ne sera pas possible d'obtenir l'effet de vibrato en pressant ce bouton.

[NOTE 3]

Il est recommandé de régler les DCO-1 et DCO-2 sur les mêmes niveaux de diapason (16', 8' ou 4'). Régler également le DCO-2 sur l'onde carrée (□).

[NOTE 4]

La forme d'ondes du DCO-2 sera automatiquement en dent de scie (∟).

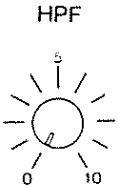
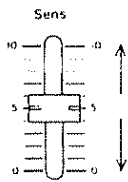
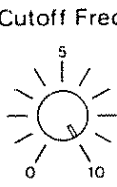
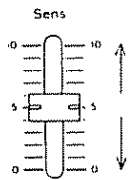
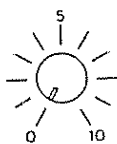
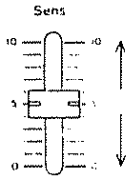
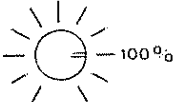
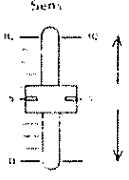
**VCF (Filtre à commande par tension)**

Ce filtre modifie la couleur sonore en coupant ou en accentuant les harmoniques. Il laisse passer les harmoniques basse

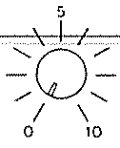
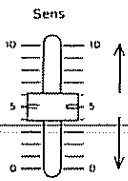
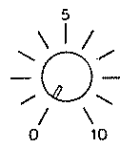
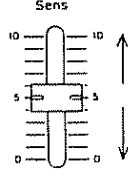
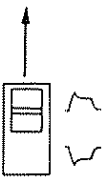


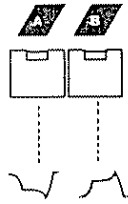
fréquence et coupe celles haute fréquence, et est commandée en tension.

Programmeur		Rappel de programmes-mémoire dans le JX-3P.	
Mixage de source	Sert à régler la balance du volume entre le DCO-1 et DCO-2	A - 15	<p>Curseur de sensibilité</p> <p>Sur la position 5, le DCO-1 et DCO-2 se trouveront sur le même niveau. En poussant ce curseur vers le haut, le niveau du DCO-2 augmentera et sur sa position la plus haute, seul le son du DCO-2 sera entendu.</p>



<p>Fréquence de coupure HPF</p> <p>HPF</p> 	<p>Sert à régler le point de coupure du HPF</p> <p>* Le HPF (filtre passe-haut) permet le passage des harmoniques haute fréquence et coupe les harmoniques basse fréquence</p>	<p>A - 16</p>	<p>Curseur de sensibilité</p>  <p>Sur la position zéro, le signal provenant du DCO passera sans être modifié. En poussant ce curseur vers le haut, le point de coupure sera augmenté et les basses fréquences seront bloquées.</p>
<p>Fréquence de coupure</p> <p>Cutoff Freq</p> 	<p>Sert à régler le point de coupure du VCF</p>	<p>B - 1</p>	<p>Curseur de sensibilité</p>  <p>En poussant ce curseur vers le bas, les hautes fréquences seront coupées. Sur la position la plus basse, aucun son ne sera émis.</p>
<p>Modulation LFO</p> <p>LFO Mod</p> 	<p>Le signal de sortie LFO commande le point de coupure VCF et un effet "growl" ou "wah" peut être ainsi obtenu</p>	<p>B - 2</p>	<p>Curseur de sensibilité</p> 
<p>Asservissement au diapason</p> <p>Pitch Follow</p> 	<p>Le point de coupure VCF varie selon les notes jouées au clavier. Cette commande d'asservissement au diapason peut être utilisée pour éviter toute inconstance dans le contenu harmonique causée par la modification de diapason</p>	<p>B - 3</p>	<p>Curseur de sensibilité</p> 




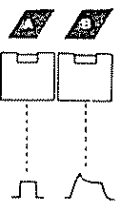


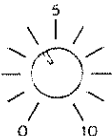
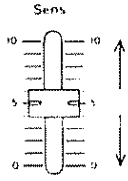
<p>Résonance</p> <p>Resonance</p> 	<p>Sert à accentuer le point de coupure réglé par la fréquence de coupure</p>	<p>B - 4</p>	<p>Curseur de sensibilité</p>  <p>En poussant ce curseur vers le haut, certaines harmoniques seront accentuées et la couleur sonore sera plus spéciale</p>
<p>Modulation ENV</p> <p>ENV Mod</p> 	<p>Le signal de sortie ENV commande le point de coupure VCF, et par conséquent, le point de coupure du VCF de chaque note sera modifié par le réglage de l'ADSR effectué précédemment</p>	<p>B - 5</p>	<p>Curseur de sensibilité</p> 
<p>Commutateur de polarité</p> 	<p>Sert à sélectionner la polarité de l'enveloppe. D'ordinaire  peut être utilisé. En mode , le réglage ADSR sera renversé, et par conséquent, la modification du diapason le sera également.</p>	<p>B - 6</p>	<p>Bouton de série (A ou B)</p> 

**VCA (Amplificateur à commande par tension)**

Il permet de contrôler le volume (amplitude) du son et est commandé normale-

ment par la tension de sortie provenant du ENV.

<p>Programmeur</p>	<p>Rappel de programmes-mémoire dans le JX-3P</p>
<p>Mode VCA</p> <p>Mode</p>  <p>Sert à sélectionner la commande du VCA par le signal provenant du ENV (  ) ou par le signal de déclenchement Gate (  )</p>	<p>B - 7</p> <p>Bouton de série (A ou B)</p> 

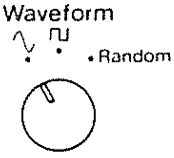
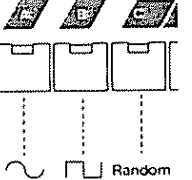
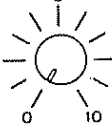
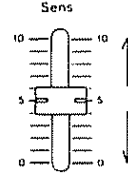
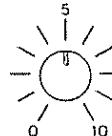
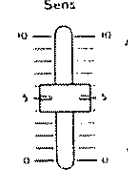
<p>Niveau VCA</p> <p>Level</p> 	<p>Sert à régler le niveau de volume en mode d'écriture [NOTE 5]</p>	<p>B - 3</p>	<p>Curseur de sensibilité</p> 
--	--	--------------	---

[NOTE 5]

Le réglage du niveau VCA sur une valeur trop élevée pourrait causer une distorsion sonore

**LFO (Oscillateur basse fréquence)**

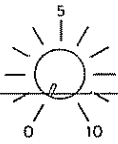
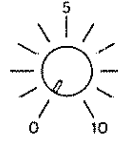
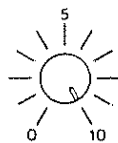
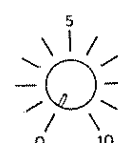
Cet oscillateur génère le signal de très basse fréquence. Il contrôle le VCO et le VCF pour produire des effets de vibrato ou de "growl" (grondement)

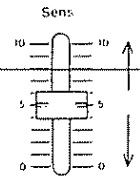
Programmeur		Rappel de programmes-mémoire dans le JX-3P	
<p>Forme d'ondes LFO</p> <p>Waveform</p> 	<p>Sert à sélectionner la forme d'ondes de sortie LFO.</p>	<p>B - 10</p>	<p>Bouton de série (A ~ C)</p> 
<p>Retard</p> <p>Delay Time</p> 	<p>Sert à régler le temps nécessaire au démarrage de la modulation par le LFO</p>	<p>B - 11</p>	<p>Curseur de sensibilité</p>  <p>En poussant ce curseur vers le haut, un retard s'établira pour la mise en fonction de l'effet</p>
<p>Tempo</p> <p>Rate</p> 	<p>Sert à régler le tempo (fréquence) du LFO</p>	<p>B - 12</p>	<p>Curseur de sensibilité</p>  <p>En poussant ce curseur vers le haut, le tempo sera accéléré</p>

**ENV (Générateur d'enveloppe)**

Il génère la tension de contrôle appliquée aux VCF et VCA, contrôlant ainsi le

volume et la couleur sonore de chaque note.

Programmeur			Rappel de programmes-mémoire dans le JX-3P
Durée d'attaque	<p><b>Attack</b></p> 	Cette commande permet de régler la durée nécessaire à la tension pour atteindre son maximum à partir du moment où la touche est pressée	B - 13
Durée de décroissance	<p><b>Decay</b></p> 	Cette commande sert à régler la durée nécessaire à la tension pour tomber de sa valeur maximum au niveau de soutien	B - 14
Niveau de soutien	<p><b>Sustain</b></p> 	Cette commande permet de régler le niveau de soutien auquel la tension tombe à la fin de la durée de décroissance.	B - 15
Durée de relâchement	<p><b>Release</b></p> 	Cette commande permet de régler la durée nécessaire à la tension pour atteindre une valeur nulle	B - 16




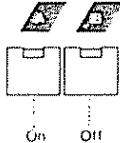
En poussant ce curseur vers le haut, la durée nécessaire sera retardée

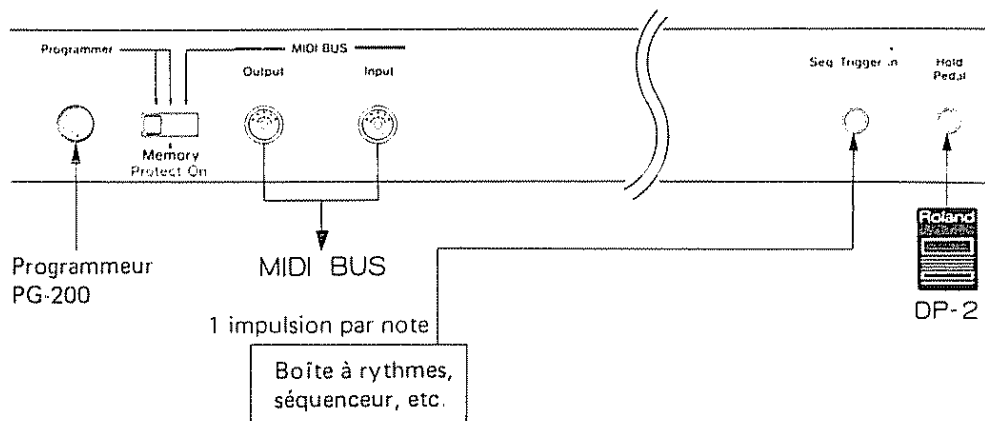
\* Lorsque tous les ADSR sont réglés sur zéro, la forme d'onde sera une onde

d'impulsion très courte qui ne générera qu'un "click" court

**Chorus**

Cet effet procure une ampleur et une richesse des sonorités

Programmeur			Rappel de programmes-mémoire dans le JX-3P
<p>Programmeur</p> <p><b>Chorus</b></p> 	Mettre cette commande en route pour obtenir l'effet chorus	B - 9	<p>Bouton de série (A, B)</p> 



- CR-8000, CR-5000 : TRIGGER OUT
- DR-55 DBS, CSQ
- TR-606, TR-808 : TRIGGER OUT
- TB-303 } GATE OUT
- CSQ-600 }
- MC-4 : GATE OUT
- MPX OUT

\* Le réglage du tempo, la mise en marche ou arrêt du séquenceur du JX-3P s'effectuent au moyen des commandes de l'unité externe.

### PEDALE DE MAINTIEN

En branchant la pédale interrupteur DP-2 (en option) et en pressant sur la pédale, l'effet de maintien pourra être mis en ou hors de fonctionnement (L'effet est en fonctionnement lorsque la pédale est pressée).

\* Le bouton de maintien du JX-3P ainsi que la pédale interrupteur peuvent être utilisés

\* Avant de commencer la synchronisation avec l'unité externe, veiller à ce que le séquenceur incorporé du JX-3P ne soit pas en fonctionnement. Presser le bouton de marche/arrêt (18) de nouveau. (Dans ce cas son voyant s'allumera) Puis commencer la synchronisation

### ●MIDI BUS

Il est possible de brancher le dispositif qui possède le MIDI (Le branchement d'un dispositif sans MIDI pourrait causer des ennuis)

\* Quand le sélecteur externe (23) se trouve sur la position MIDI, le séquenceur incorporé du JX-3P ne fonctionnera pas.

Le MIDI BUS est un système d'interface qui convertit le signal de déclenchement (GATE) ou CV en signal digital pour la communication entre les deux unités branchées. Les informations disponibles avec le JX-3P sont les suivantes:

- (a) Touche (touche jouée)
- (b) Maintien (mise de la pédale de maintien en ou hors service)
- (c) Bender (Pitch Bender)
- (d) Couleurs sonores (sélection des programmes)

Le dispositif externe peut être contrôlé par le clavier ou la pédale de maintien du JX-3P (c'est-à dire qu'en pressant la pédale de maintien du JX-3P, un effet de maintien sera obtenu même avec l'unité externe)

\* Bien que le JX-3P MIDI BUS transmette toutes les informations (a) à (d), certaines d'entre elles pourraient ne pas être reçues par le dispositif externe si des

fonctions nécessaires ne sont pas disponibles. Par exemple, si le dispositif externe ne comprend pas la fonction Bender, le déplacement du Pitch Bender du JX-3P n'influencera pas le dispositif externe.

### \* Annulation

Si l'on désire omettre certains effets de (b), (c) et (d) du dispositif externe, mettre tout d'abord le JX-3P hors service, puis procéder de la manière suivante.

- (b) --- → Mettre sous tension le JX-3P, tout en maintenant pressé le sélecteur de tonalité 14.
- (c) --- → Mettre sous tension le JX-3P, tout en maintenant pressé le sélecteur de tonalité 15.
- (d) --- → Mettre sous tension le JX-3P, tout en maintenant pressé le sélecteur de tonalité 16.

Si l'on désire interrompre plus de 2 effets à la fois, maintenir pressés les sélecteurs de tonalité correspondants et mettre le JX-3P sous tension

Les informations omises ne seront pas alors échangées entre ces deux dispositifs

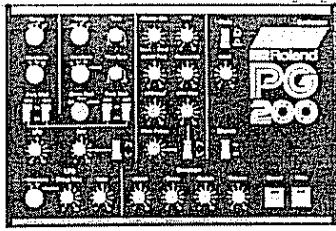
\* Si, au contraire, le JX-3P est contrôlé par l'autre unité, procéder de la même manière, puis le JX-3P ne recevra plus les informations (b à d) à partir de cette unité

	JX-3P Synthétiseur polyphonique à préréglage programmable, à 6 voix
Clavier	61 touches. 5 octaves, gamme de do
Section de préréglage	Série A (1 à 16) Instrument à cordes I, Instrument à cordes II, Orgue I, Orgue II, Orgue III, Cuivre I, Cuivre II, Piano électrique I, Piano électrique II, Clavi, Clavecin, Vibraphone, Carillon, Célesta, Accordéon, Voix  Série B (1 à 16) Violon, Flûte, Hautbois, Sifflement. Cuivre de synthétiseur I, Cuivre de synthétiseur II, Dist Guitare, Juicy Funk. Filter Flow, Fat Fifth. Sync Wah, Sync Sweep, Funky Clavi, Pulsar Planet, Jet
Section de mémoire	32 programmes programmables et système de protection par piles Série C (1 à 16) Série D (1 à 16)
Section de rappel de programmes-mémoire	32 éléments Groupe A (1 à 16) Groupe B (1 à 16) Curseur de sensibilité Bouton d'écriture de rappel de programmes-mémoire
Section de commande de recherche de sonorités	Bouton de volume Bouton de brillance Bouton de réglage silencieux & voyant Bouton de déclenchement LFO & voyant Lever du Bender Commutateur de gamme du Bender (Wide, Mid, Narrow)
Chorus	Bouton Chorus & voyant
Maintien	Bouton de maintien & voyant
Transposition de tonalité	Bouton de transposition de tonalité & voyant
Séquenceur	Polyphonique 6 voix. capacité maximum de 128 pas et système de protection par piles Bouton d'écriture du séquenceur & voyant Bouton de pause & voyant Bouton de jonction & voyant Bouton de marche/arrêt & voyant Bouton de tempo
Mémoire de bande	Séquenceur (Sauvegarde, Vérification et Chargement) Couleur sonore (Sauvegarde. Vérification et Chargement)
Alimentation	Interrupteur d'alimentation (POWER)
Panneau arrière	Prises de sortie (Mono, Stéréo) Niveau de sortie (L: -30 dBm, M: -15 dBm, H: 0 dBm) Prise de casque d'écoute (Stéréo) Prise de pédale de maintien (DP-2) Prise entrée de déclenchement du séquenceur  Prise de sauvegarde de mémoire de bande Prise de chargement de mémoire de bande Entrée de programmeur (DIN 6P) Entrée MIDI BUS (DIN 5P) Sortie MIDI BUS (Din 5P)
	* MIDI (Musical Instrument Digital Interface = Interface Digitale d'Instrument Musical) Sélecteur externe (MIDI, Memory Protect On, Programmeur) Accord ( $\pm$ 50 cent)

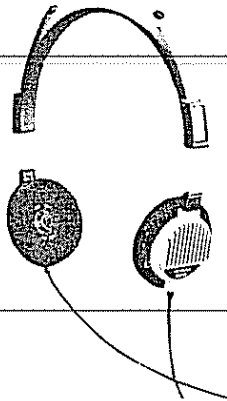
Dimensions	912 (Largeur) x 325 (Profondeur) x 115 (Hauteur) mm
Poids	9,8 kg
Consommation électrique	20 W
Accessoires	Châssis Câble de raccordement de 2,5 m (x 2)

\* Les caractéristiques techniques sont sujettes à des modifications sans préavis.

Programmeur PG-200



Casque d'écoute RH-10



Pédale interrupteur DP-2

