



MANUEL DE L'UTILISATEUR

Félicitations, vous êtes devenu l'heureux propriétaire du Joué!

Le Joué est un contrôleur Midi expressif et modulaire qui réagit comme un véritable instrument. C'est un instrument innovant et évolutif simplifiant la pratique de la musique numérique et offrant aux débutants comme aux musiciens confirmés un degré d'expressivité et de spontanéité inédit.

Le Joué est constitué de bois et de métal et est équipé d'un capteur sensible à la pression sur lequel sont placés des modules magiques. Les modules tels que des touches de piano, des cordes de guitare, des pads de batterie ou des contrôles en 3 dimensions offrent un terrain de jeu infini pour les musiciens.

Ce manuel détaille l'utilisation et les fonctions du Joué et de ses modules. Si vous débutez avec des contrôleurs midi ou si vous êtes simplement curieux de connaître toutes les possibilités du Joué, nous vous recommandons de visiter notre site web www.play-joue.com et de télécharger les sessions de démonstration pour Bitwig 8 Tracks et Ableton Live. Ces sessions présentent des sons et des échantillons entièrement préparés qui vous donnent un aperçu des capacités du Joué.

Vous trouverez également quelques tutoriels, astuces et démonstrations sur le site de Joué.

Bonne création musicale en compagnie de votre Joué!

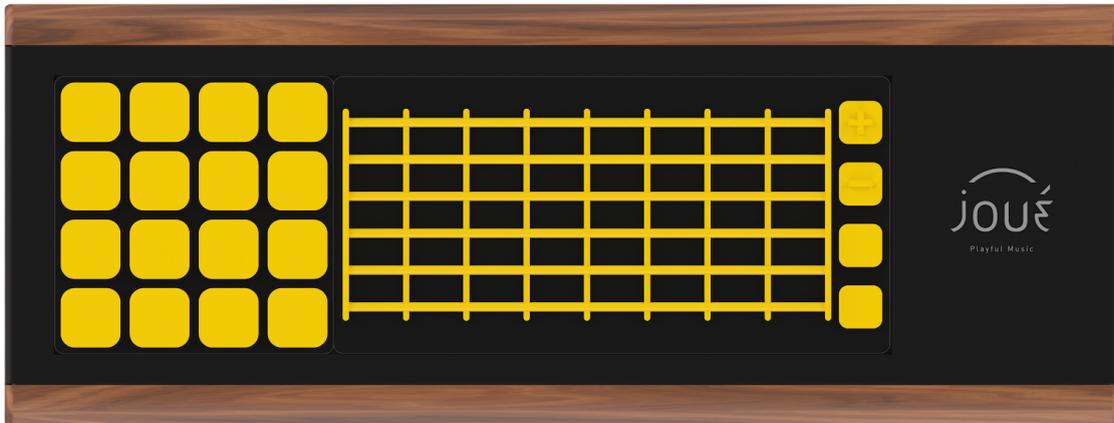


Table des matières

1. REGLES IMPORTANTES DE SECURITE	2
3. CONTENU DE LA BOITE	3
4. RECOMMANDATIONS D'USAGE GENERAL	4
Plug & Play	4
Aimants & RFID	4
AVERTISSEMENT à propos du RFID	4
5. COMMENT CA MARCHE ?	5
Vue d'ensemble du Joué	5
La Board Joué	5
Les Modules	5
Produire des sons	6
Le Joué Editor	7
Astuces pour le Mapping MIDI	9
Compatibilité MPE	10
6. CONFIGURATION DES PORTS MIDI	11
7. MODULES: LISTE DES PARAMETRES ET REGLAGES D'USINE	12
8. SPÉCIFICATIONS DE LA Board Joué	24

1. REGLES IMPORTANTES DE SECURITE

1. Lisez ces instructions
2. Gardez ces instructions
3. Respectez les avertissements
4. Suivez les instructions
5. N'utilisez pas cet appareil près d'une source d'eau
6. Nettoyez le Joué avec un chiffon sec
7. Ne pas installer le Joué près de sources de chaleur tels que des radiateurs ou tout autre appareil générant de la chaleur.
8. Faites attention à ne pas plier le câble USB
9. Utilisez les seuls accessoires spécifiés par le fabricant
10. Débranchez l'appareil lors des épisodes orageux et lors de périodes de non-utilisation prolongées
11. Confiez toute réparation à un technicien qualifié. L'entretien est requis lorsque l'appareil a été endommagé de quelque façon que ce soit, que cela concerne le cordon d'alimentation ou la fiche de contact, que du liquide ait été renversé ou que des objets soient tombés sur l'appareil, Que l'appareil ait été exposé à la pluie ou à l'humidité, qu'il ne fonctionne pas normalement ou qu'il soit tombé
12. Aucune flamme ne doit être mis en contact avec l'appareil.

Champs Magnétiques



WARNING
Interference due to magnetic fields!

ce produit génère un champs magnétique permanent ($> 150\text{mT}$) susceptible d'interférer avec les stimulateurs cardiaques et les implants défibrillateurs (ICDs).

Maintenez une distance d'au moins 30 cm (12") entre le Joué et le stimulateur cardiaque ou l'implant défibrillateur.

3. CONTENU DE LA BOITE

- Une Board Joué
- Un pack de Modules (dépend de votre achat)
- Un câble USB
- Un guide de démarrage rapide
- Des licences de logiciels (dépend de votre achat)

4. RECOMMANDATIONS D'USAGE GENERAL

Plug & Play

Le Joué est alimenté par le câble USB, et il peut être branché à n'importe quel appareil compatible USB (ordinateur, tablette tactile, téléphone portable, etc.).

Aimants & RFID

La Board Joué contient des aimants et des lecteurs RFID, les modules contiennent des particules métalliques et des tags RFID. Les aimants et le métal font tenir les modules en place sur la base et les tags et les lecteurs RFID permettent aux modules d'être détectés par la base.

Nous recommandons de ne pas placer le Joué à côté d'autres appareils magnétiques ou de surfaces métalliques afin de ne pas altérer ses fonctionnalités (voir les instructions de sécurité ci-dessus).

AVERTISSEMENT à propos du RFID

Les tags RFID présents dans les modules ne doivent être programmés qu'avec le logiciel fourni par Joué. N'essayez pas de programmer les tags RFID avec un autre logiciel, cela pourrait endommager le tag RFID et compromettre son usage.

5. COMMENT CA MARCHE ?

Vue d'ensemble du Joué



La Board Joué

La Board Joué est conçue autour d'un capteur tactile polyphonique très sensible qui capture les moindres variations de pression. La Board Joué est organisée en 3 emplacements dans lesquels les modules viennent se loger. Chaque emplacement est équipé d'un lecteur RFID permettant la détection automatique des modules.

La Board Joué se connecte à un ordinateur, une tablette tactile ou un téléphone à l'aide de son port USB-C. La Board Joué est alimentée par l'USB. Elle démarre automatiquement quand elle est connectés à un équipement informatisé et la diode lumineuse s'allume. La Board Joué s'éteint automatiquement lorsqu'elle est débranchée.

Les Modules

Les modules sont faits de matériaux souples et élastiques qui transmettent la moindre variation de pression au capteur tactile. Grâce à cela, le Joué offre une expérience d'interaction unique basée sur l'usage de gestes naturels normalement réservés aux instruments de musique traditionnels.

Les modules viennent se loger sur le capteur et proposent différents types d'interface de contrôle ou de jeu : le Joué peut être un contrôleur MIDI standard et se transformer en un clin d'oeil en un instrument très expressif, un contrôleur d'effet révolutionnaire ou même être tout cela à la fois !

Changez simplement de module pour modifier à votre guise le comportement du Joué. Les modules sont aimantés sur la Board Joué afin de tenir bien en place lors du jeu.

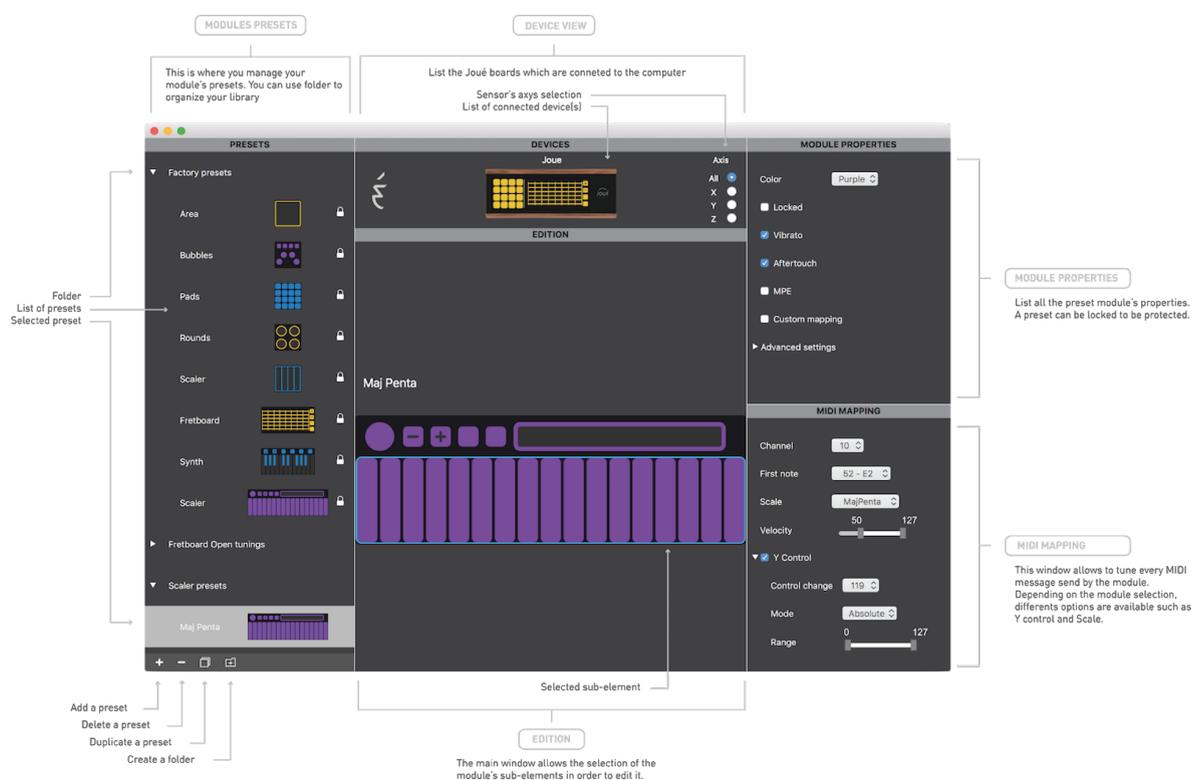
Chaque module réagit aux mouvements des doigts sur sa surface (verticaux, horizontaux ainsi qu'à la pression) et envoie des données MIDI à l'équipement auquel il est connecté. Ces données sont alors utilisées par le logiciel tierce pour produire des sons, jouer des notes, contrôler des effets, etc.

Le protocole MIDI permet l'utilisation de 16 canaux différents. Chaque module étant par défaut configuré sur un canal MIDI distinct, il est possible d'assigner à chacun d'entre eux un instrument ou un son différent.

Produire des sons

Le Joué ne produit aucun son par lui-même, il doit être connecté à un logiciel audio compatible MIDI. N'importe quelle station de travail audio-numérique, synthétiseur virtuel (ou physique via le câble re-Connect, vendu séparément) ou application audio compatible MIDI peut être utilisé en corrélation avec le Joué. Visitez notre site web pour plus d'informations à ce propos.

Le Joué Editor



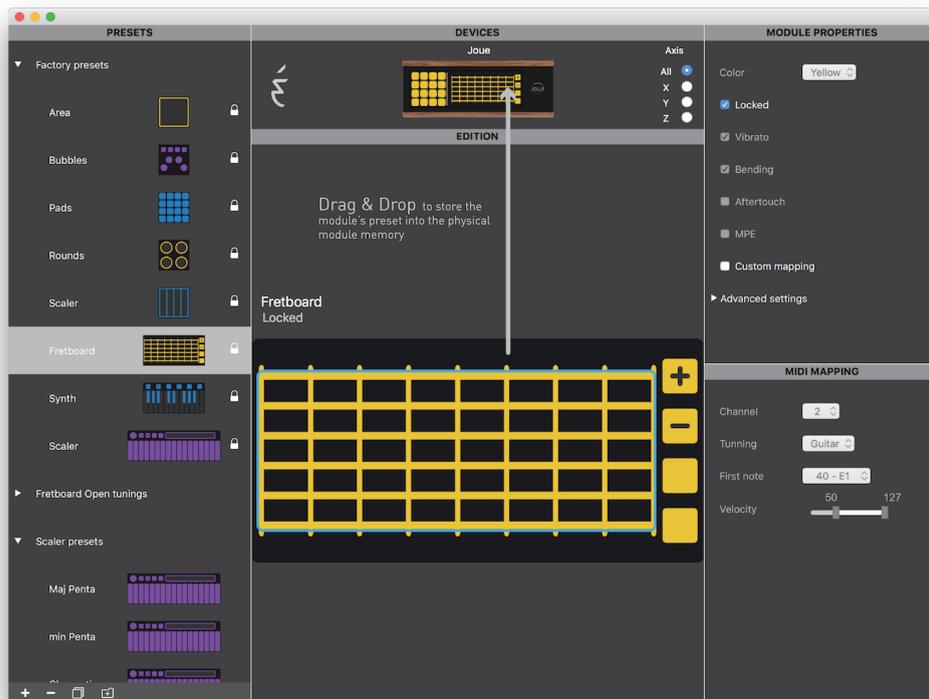
Chaque module physique peut être configuré à l'aide du logiciel Joué Editor. Le Joué Editor permet de paramétrer chaque message envoyé par le module, tel que le canal MIDI, le numéro de note, le numéro de contrôleur (CC), la valeur de pitch bend, l'amplitude de vélocité. Nous fournissons des presets par défaut ("Factory presets") pour chacun des modules que vous pouvez utiliser comme base de travail.

Pour créer une nouvelle configuration, créez ou dupliquez un preset et ajustez les paramètres.

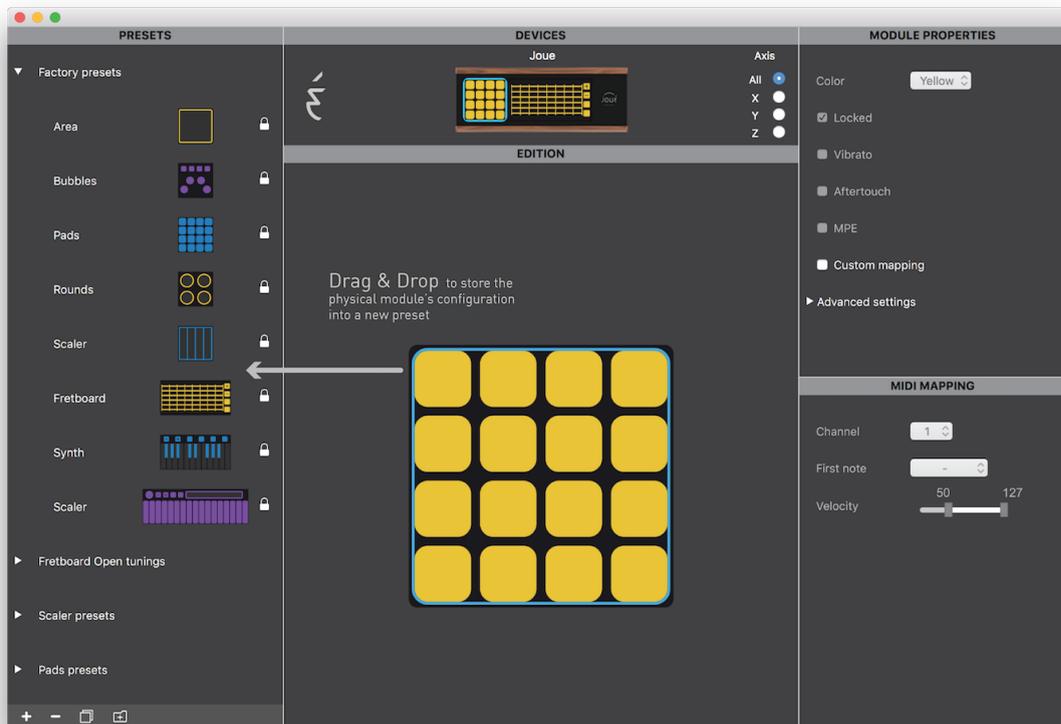
Vous pouvez ensuite mettre à jour la configuration de la mémoire interne du module en glissant simplement un preset depuis la liste (ou depuis la fenêtre d'édition principale) sur le module correspondant dans la vue "device". La configuration est stockée dans la mémoire physique du module (tag RFID). Cela permet au module de "se rappeler" de sa configuration même lorsque ce dernier n'est pas utilisé. Quand vous utiliserez à nouveau ce module en le plaçant sur la Board Joué, le Joué se re-configurera instantanément en fonction du preset stockée dans la mémoire RFID du module.

Vous pouvez avoir plusieurs presets pour un même module physique. Nous vous recommandons d'organiser votre travail en utilisant les dossiers, par exemple en

créant un dossier par titre, chanson ou projet. Vous pouvez ré-organiser la liste en déplaçant un preset dans la liste à l'endroit voulu.
Si vous souhaitez ré-utiliser un preset donné pour un nouveau projet, dupliquez-le et rangez-le dans le dossier souhaité.

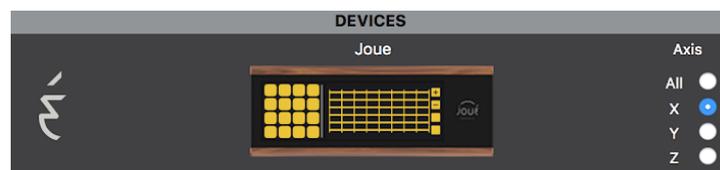


Vous pouvez relire la configuration d'un module en cliquant sur un module donné dans la vue "device". Attention, les propriétés du module peuvent être lues mais ne peuvent pas être modifiées. Si vous voulez modifier la configuration du module, vous devez repartir d'un preset. Vous pouvez aussi créer un nouveau preset à partir de la configuration présente dans la mémoire interne du module en glissant et déposant le module depuis la vue principale vers la liste de presets.



Astuces pour le Mapping MIDI

Afin de rapidement mapper les contrôles continus (CC) sur des paramètres sonores, vous pouvez sélectionner l'axe selon lequel le Joué envoie les données MIDI. Cela est très pratique pour mapper les modules qui envoient un paramètre différent par axe tels que les Bubbles ou les Area 3D par exemple. Pour ce faire, sélectionnez X, Y ou Z dans la section "Axis" de la vue "device". Les modules enverront les contrôles continus seulement selon l'axe sélectionné.:



L'axe X est sélectionné

Attention, cette option s'applique à tous les modules présent sur la Board Joué.

Compatibilité MPE

Une des fonctionnalités spéciales du Joué réside dans sa compatibilité avec le MPE. MPE signifie "Multidimensional Polyphonic Expression", et offre des possibilités incroyables que les contrôleurs et instruments MIDI conventionnels n'ont pas.

Avec le MPE, chaque message de chaque note est envoyé sur son propre canal MIDI. Les messages par note concernent par exemple le Note On, Note Off, Channel Pressure, Pitch bend ou n'importe quel contrôle continu. Le CC74 est normalement utilisé pour les mouvements en Y. Tous les autres messages (program Change, CC7/Volume, CC64/Sustain, etc) sont appliqués à l'ensemble de l'instrument et sont envoyés sur un canal séparé commun. Attention cependant, certains synthétiseurs n'implémentent pas cette fonction et reçoivent ces données par canal.

Pour plus d'information à ce sujet, vous pouvez vous référer à la spécification du MPE ici :
<http://bit.ly/mpe-spec>

Télécharger la dernière version du Joué Editor sur notre site web :
(www.play-joue.com/download).

6. CONFIGURATION DES PORTS MIDI

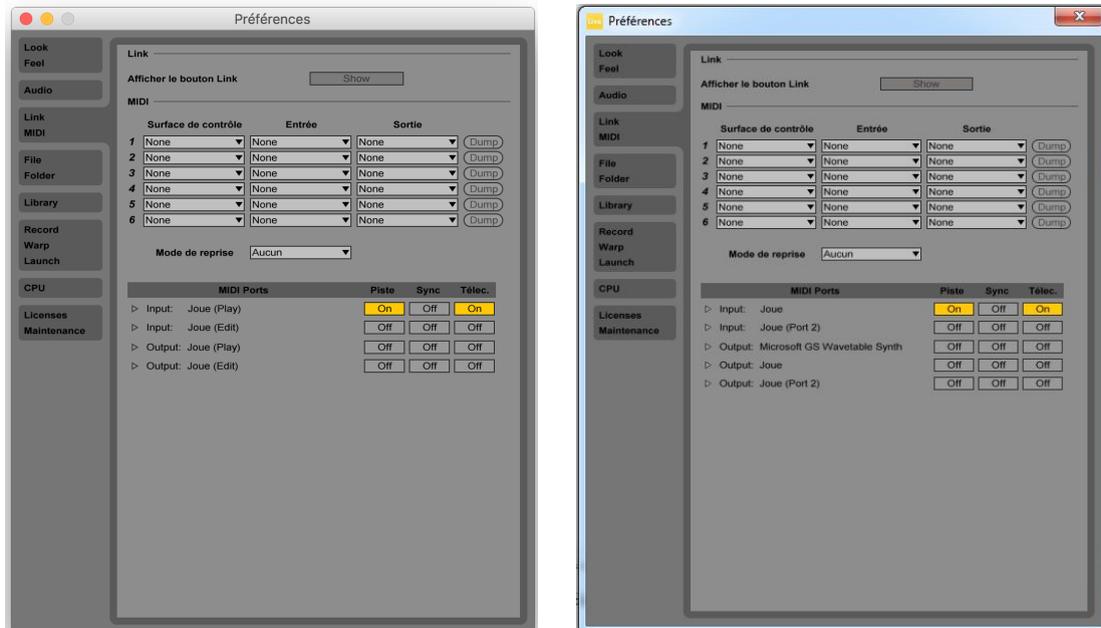
Quand on le connecte à un ordinateur, le Joué déclare 2 ports MIDI.

Le premier port ("Joué Play" sous Mac OS, "Joué" sous Windows) est utilisé pour la communication entre le Joué et tout logiciel compatible MIDI.

Le second port ("Joué Edit" sous Mac OS, "Joué (port2)" sous Windows) sert à la communication entre le Joué et le logiciel Joué Editor.

Le second port MIDI ne doit pas être utilisé pour la communication avec un logiciel MIDI autre que le Joué Editor.

Par exemple, voici la configuration telle qu'elle doit être pour une utilisation avec Ableton Live:

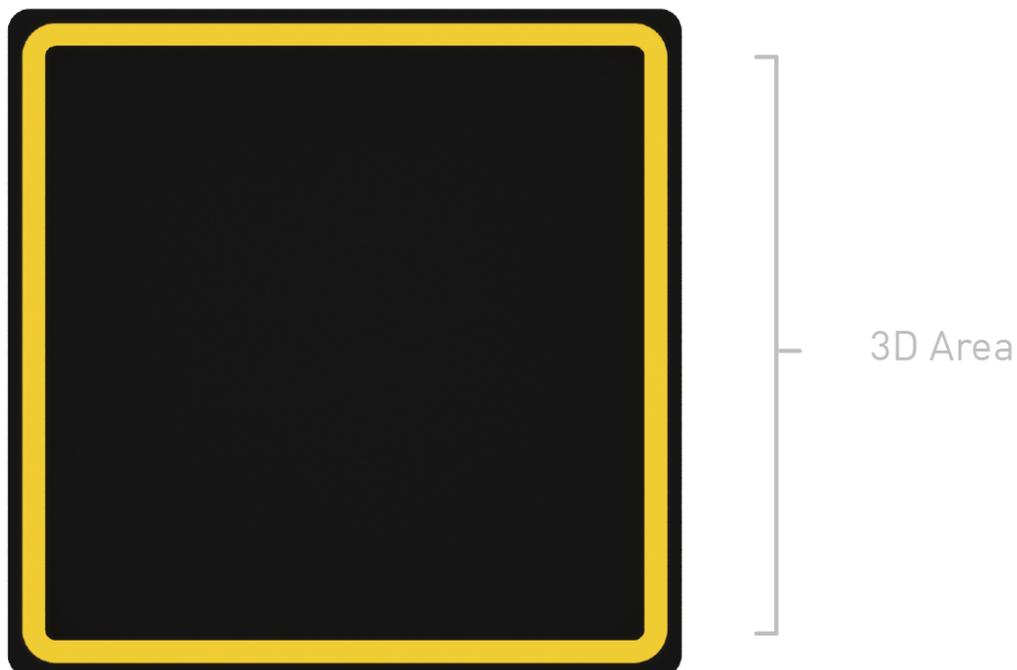


7. MODULES: LISTE DES PARAMETRES ET REGLAGES D'USINE

Note:

La fonction "locked" dans la fenêtre "module properties" permet d'empêcher la modification des réglages d'une configuration. Par défaut cette option est désactivée excepté pour les configurations d'usine.

AREA



L'Area se joue en glissant et/ou en tapant sa surface avec le doigt. Le module envoie des valeurs selon les axes X, Y et Z qui correspondent à 3 MIDI control changes par défaut. Chaque message peut être personnalisé.

Réglages d'usine

Module properties
Pressure range : Low

Midi mapping

X : On

X Channel : 7
X Control change : 1
X Range : 0-127
Direction : Natural
Mode : Absolute
14 Bits : off

Y : On

Y Channel : 7
Y Control change : 2
Y Range : 0-127
Direction : Natural
Mode : Absolute
14 Bits : off

Z : Off

Z Channel : 7

Z Control change : 3

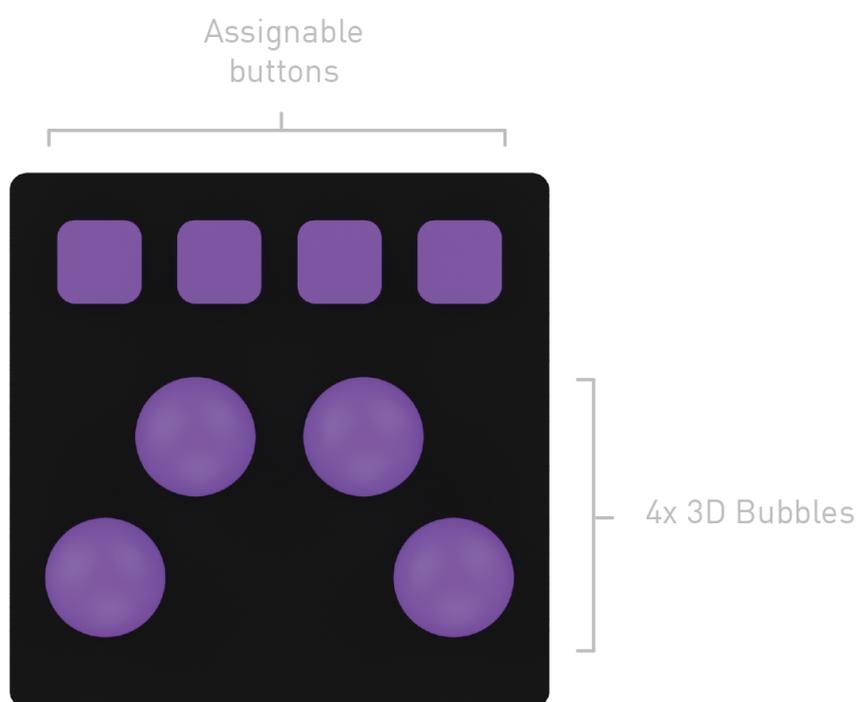
Z Range : 0-127

Direction : Natural

Mode : Absolute

14 Bits : off

BUBBLES



Le module "Bubbles" permet d'explorer, à l'aide de son matériaux élastique, un des aspects unique du Joué : la création de modulations par l'intermédiaire de gestes naturels. Le module permet d'envoyer jusqu'à 3 contrôles continus par bubble (X horizontal, Y vertical, Z pression) pour un total de 12 contrôles. Notez aussi la présence de 4 boutons configurables pour, par exemple, activer ou désactiver des effets.

Réglages d'usine

Module properties

Pressure range : Low

Midi mapping

Boutons (*e gauche à droite*)

Bouton 1 :

Action : Note

Channel : 6

Value : 0 - C-2

Bouton 2 :

Action : Note

Channel : 6

Value : 1 - C#-2

Bouton 3 :

Action : Note

Channel : 6

Value : 2 - D-2

Bouton 4 :

Action : Note

Channel : 6

Value : 3 - D#-2

Bubbles (*de gauche à droite*)

Bubble 1:

X Channel : 6

X Control change : 1

X Range : 0-127

Direction : Natural

Start value : 64

Y Channel : 6

Y Control change : 2

Y Range : 0-127

Direction : Natural

Start value : 64

Z Channel : 6

Z Control change : 3

Z Range : 0-127

Direction : Natural

Start value : 64

Bubble 2:

X Channel : 6

X Control change : 4

X Range : 0-127

Direction : Natural

Start value : 64

Y Channel : 6

Y Control change : 5

Y Range : 0-127

Direction : Natural

Start value : 64

Z Channel : 6

Z Control change : 6

Z Range : 0-127

Direction : Natural

Start value : 64

Bubble 3:

X Channel : 6

X Control change : 7

X Range : 0-127

Direction : Natural

Start value : 64

Y Channel : 6

Y Control change : 8

Y Range : 0-127

Direction : Natural

Start value : 64

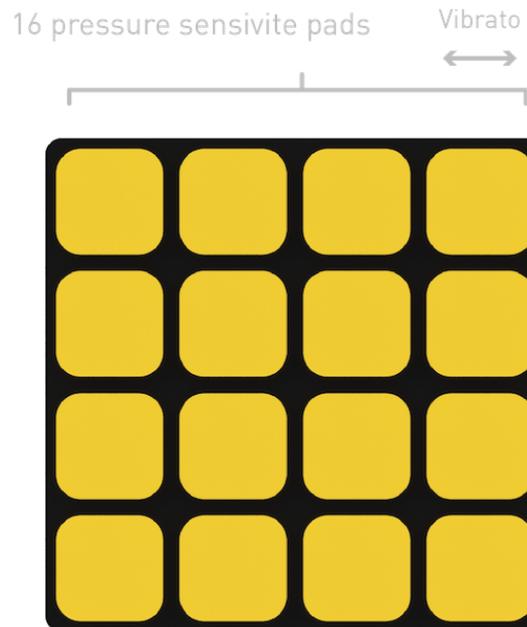
Z Channel : 6

Z Control change : 9
Z Range : 0-127
Direction : Natural
Start value : 64

Bubble 4:

X Channel : 6
X Control change : 10
X Range : 0-127
Direction : Natural
Start value : 64
Y Channel : 6
Y Control change : 11
Y Range : 0-127
Direction : Natural
Start value : 64
Z Channel : 6
Z Control change : 12
Z Range : 0-127
Direction : Natural
Start value : 64

PADS



Une matrice de 16 pads pour jouer de la batterie, des percussions, des mélodies ou lancer des clips. Les pads, sensibles à la vélocité, à l'aftertouch ou au vibrato peuvent être configurés un par un ou tous ensemble. Tous ces paramètres ainsi que le canal midi et les notes peuvent être ajustés dans le Joué editor.

Réglages d'usine

Module properties

Vibrato : off

Aftertouch : off

MPE : off

Custom Mapping: off

Pressure range : Low

MPE Channels : 1-16

Aftertouch : Channel

Vibrato : 1024

Midi mapping

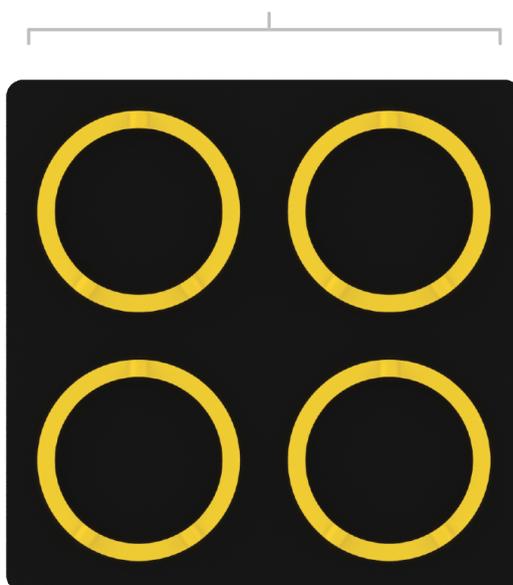
Midi channel: 1

First Note: 36 - C1 (36 - C1 à 51 - D#2 d'en bas à gauche à en haut à droite)

Velocity: 50-127

ROUNDS

4 circles (absolute or relative mode) 



Faites glisser vos doigts sur ou à l'intérieur des cercles pour contrôler n'importe quel paramètre. Des repères ont été placés pour permettre un accès rapide aux positions min, mid et max. 2 modes sont disponibles : absolu ou relatif.

Réglages d'usine

Rounds (*d'en bas à gauche à en haut à droite*)

Round 1 :

Midi channel: 9
Control change : 1
Range : 0-127
Direction : Natural
Mode : Absolute
14 Bits : off

Round 2 :

Midi channel: 9
Control change : 2
Range : 0-127
Direction : Natural
Mode : Absolute
14 Bits : off

Round 3 :

Midi channel: 9
Control change : 3
Range : 0-127
Direction : Natural

Mode : Absolute

14 Bits : off

Round 4 :

Midi channel: 9

Control change : 4

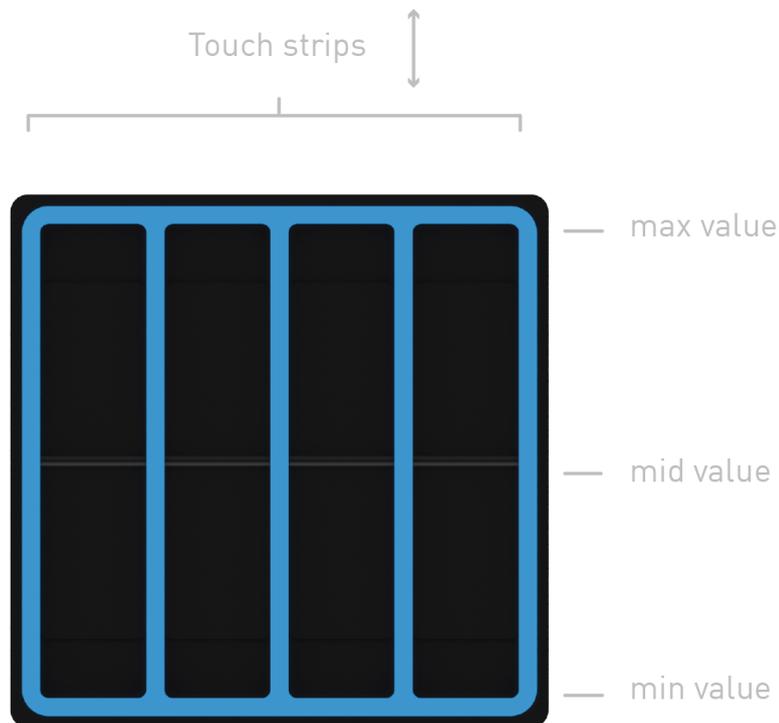
Range : 0-127

Direction : Natural

Mode : Absolute

14 Bits : off

STRIPS



Faites glisser vos doigts le long des 4 "strips" pour contrôler n'importe quel paramètre. Des repères ont été placés pour permettre un accès rapide aux positions min, mid et max. Ce module peut être utilisé horizontalement ou verticalement.

Reglages d'usine

Module properties

Orientation : Vertical

Midi Mapping

Strip 1 :

Midi Channel : 8

Control change : 1

Range : 0-127

Direction : Natural

Mode : Absolute

14 Bits : off

Strip 2 :

Midi Channel : 8

Control change : 2

Range : 0-127

Direction : Natural

Mode : Absolute

14 Bits : off

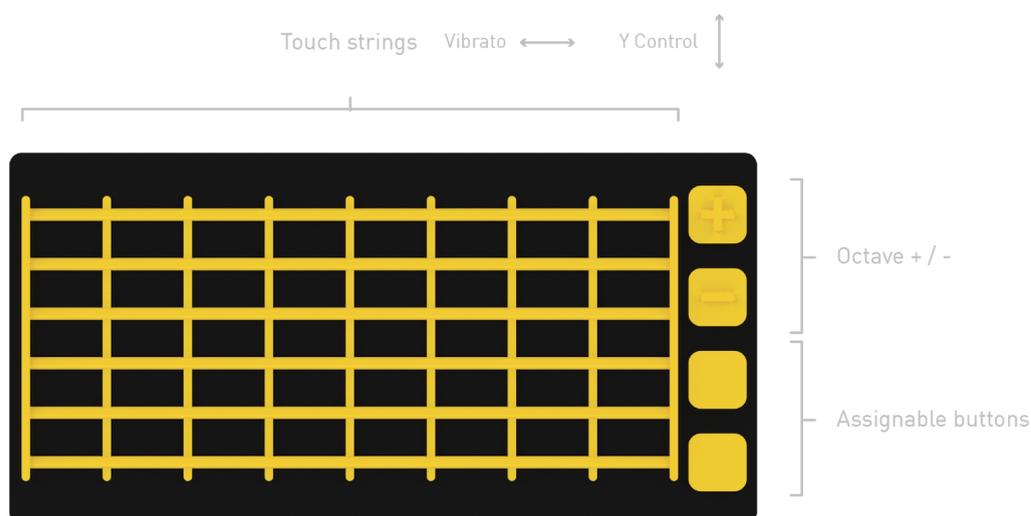
Strip 3 :

Midi Channel : 8
Control change : 3
Range : 0-127
Direction : Natural
Mode : Absolute
14 Bits : off

Strip 4 :

Midi Channel : 8
Control change : 4
Range : 0-127
Direction : Natural
Mode : Absolute
14 Bits : off

FRETBOARD



Avec le "fretboard", vous pourrez jouer de la guitare ou de n'importe quel autre instrument à cordes comme jamais. Ce module est composé de 6 cordes et de 9 frettes, de 2 boutons octave + et octave - ainsi que 2 autres boutons configurables. Les cordes peuvent être accordées toutes ensemble ou individuellement ("custom mapping"). Différentes options (Vibrato, bending,...) sont activables selon vos besoins.

Reglages d'usine

Module properties

Vibrato : on

Bending : on

Aftertouch: off

MPE mode: off

Custom mapping : off

Pressure range : Low

MPE Channels : 1-16

Aftertouch : channel

Vibrato value : 1024

Bending value : 4096

Midi mapping

Strings

Midi channel : 2

First note : E1

Tuning: Guitar (E-A-D-G-B-E)

Velocity : 50-127

Boutons (de haut en bas)

Bouton 1 (non configurable) : Octave +

Bouton 2 (non configurable) : Octave -

Bouton 3

Action : Channel selection

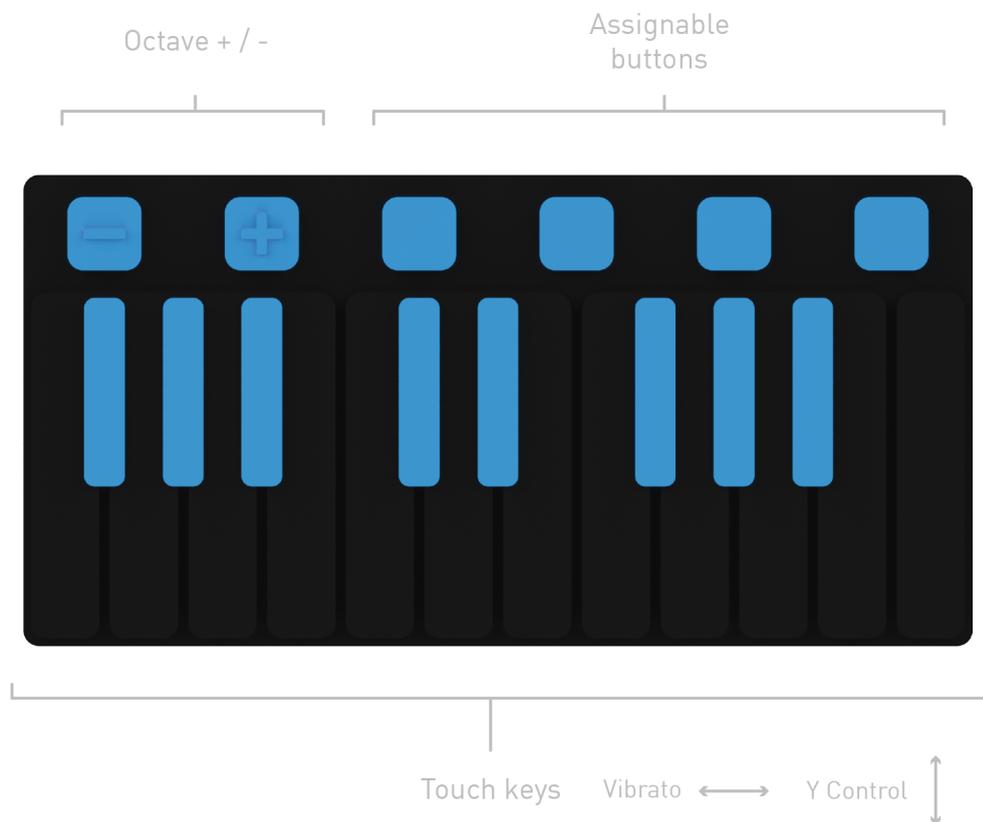
Value : 3

Button 4

Action : Channel selection

Value : 2

SYNTH



Le "Synth" est un clavier d'une octave et demie comprenant des boutons octave + et octave - ainsi que 4 boutons configurables. L'aftertouch (channel ou polyphonic aftertouch), le vibrato (réglable dans les "advanced settings") et un contrôle sur l'axe vertical ("Y control") lui confère une expressivité unique.

Reglages d'usine

Module properties

Vibrato: off

Glissando : off

Aftertouch : off

MPE : off

Pressure range : Low

MPE channels : 1-16

Vibrato value : 1024

Glissando : 24 semitones

After touch : Channel

Midi mapping

Keys

Midi channel: 4

First note : 53 - F2

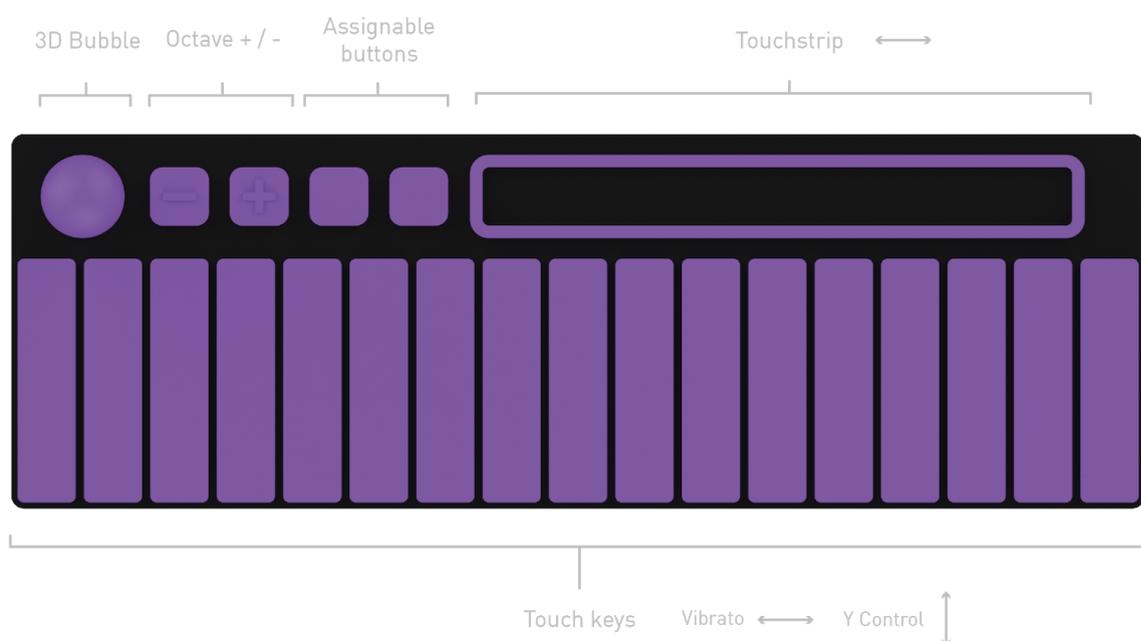
Velocity : 50-127

Y control: off

Boutons (de gauche à droite) :

Bouton 1 (*non configurable*) : octave -
Bouton 2 (*non configurable*) : octave +
Bouton 3:
 Action : Channel selection
 Value : 4
Bouton 4:
 Action : Channel selection
 Value : 5
Bouton 5: sustain on/off
Bouton 6: vibrato on/off

SCALER



Le scaler est composé de 17 touches parfaitement adaptées pour jouer de la harpe, du vibraphone ou n'importe quel synthétiseur. De nombreuses gammes sont disponibles afin de pouvoir jouer immédiatement, vous pourrez aussi définir vos propres gammes note par note à l'aide du "custom mapping". Une "bubble" ainsi qu'un ruban complètent ce module qui est, aujourd'hui, un des plus expressifs.

Réglages d'usine

Module properties

Vibrato: off

Glissando : on

Aftertouch: on

MPE mode: off

Custom mapping : off

Pressure range : Low

Vibrato : 1024

Glissando : 24 semitones

Aftertouch : channel

Midi mapping

Bubble :

X Channel : 10

X Control change : 1

X Range : 0-127

Direction : Natural

Start value : 64

Y Channel : 10

Y Control change : 2
Y Range : 0-127
Direction : Natural
Start value : 64
Z Channel : 10
Z Control change : 3
Z Range : 0-127
Direction : Natural
Start value : 64

Boutons (*de gauche à droite*)

Bouton 1 : Octave -

Bouton 2 : Octave +

Bouton 3 :

Action : Channel selection
Channel : 10

Bouton 4 :

Action : Channel selection
Channel : 11

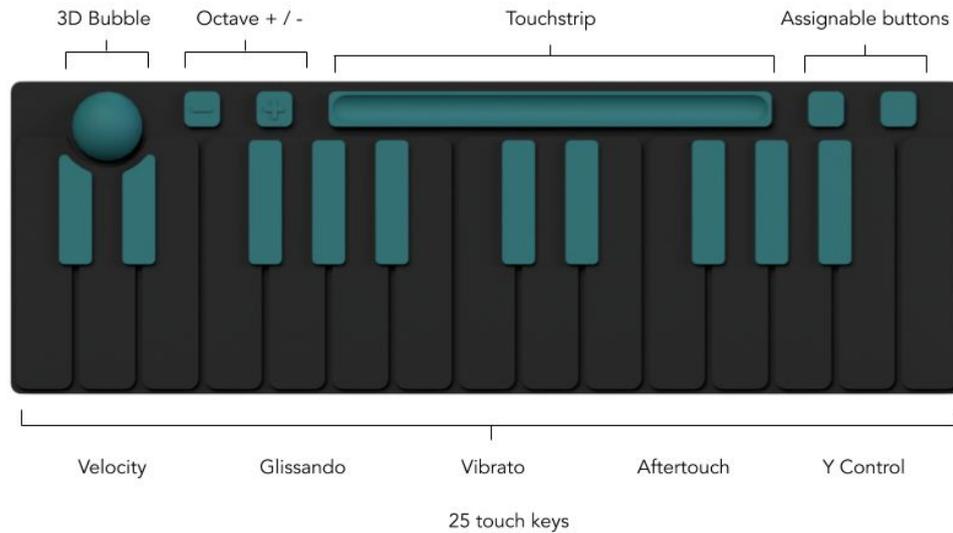
Strip :

Action : Control change
Channel : 10
Control change : 4
Range : 0-127
Direction : Natural
Mode : Absolute
14 Bits : off

Keys :

Channel : 10
First note : 52 - E2
Scale : Maj Penta
Velocity : 50-127
Y control : on
Y control change : 74
Y control range : 0-127
Direction : Natural
Y control mode : Absolute
14 Bits : off

GRAND CLAVIER



Le Grand Clavier dispose de 25 touches expressives pour jouer avec subtilité de tout type d'instruments numériques.
Le mode Glissando permet de jouer de manière continue entre les notes et ouvre la voie de l'interprétation microtonale.
Le Grand Clavier est livré avec un pack de sons UVI fait sur mesure comprenant des presets de sons expressifs MPE allant d'instruments acoustiques à des sonorités électroniques.

Réglages d'usine

Module properties

Vibrato: off

Glissando: on

Aftertouch: on

MPE mode: on

Pressure range : Low

MPE channels : 1-16

Vibrato value : 1024

Glissando value : 24 semitones

Aftertouch : polyphonic

Midi mapping

Bubble :

Horizontal : off

Vertical : off

Z Channel : 12

Z Control change : 3

Z Range : 0-127
Direction : Natural

Strip :

Action : control change
Channel : 12
Control change : 4
Range : 0-127
Direction : natural
Mode : Absolute
14 bits : off

Boutons (*de gauche à droite*)

Bouton 1 :

Action : Sustain on/off

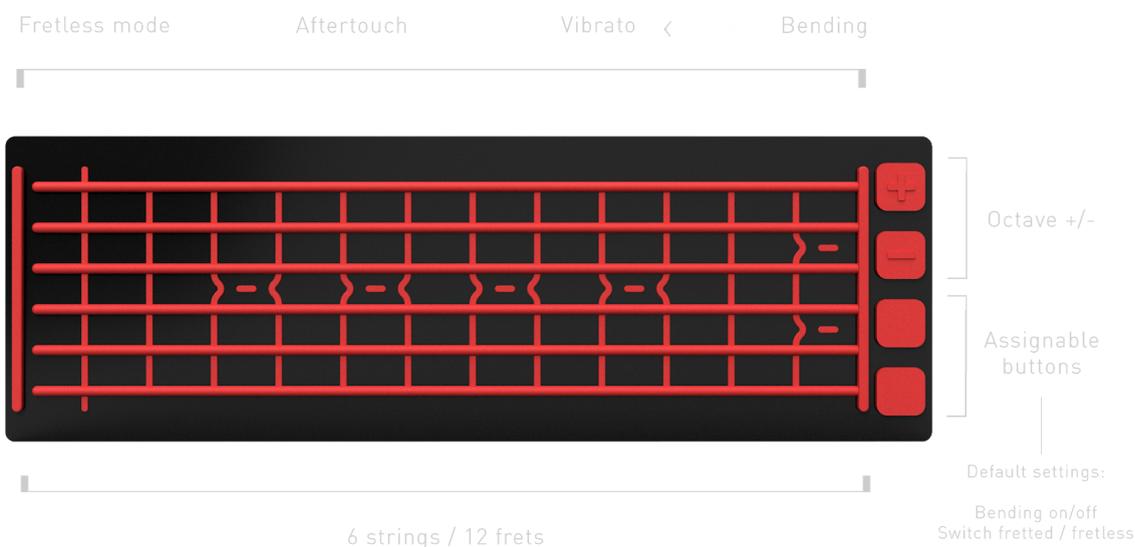
Bouton 2 :

Action : Glissando on/off

Keys :

Channel : 12
First note : 48 - C2
Velocity : 50-127
Y control : On
Y control change : 74
Start value : 64

GRAND FRETBOARD



Inspiré par les instruments à cordes traditionnels et couplé à une sélection de sons issus du catalogue UVI, le module Grand Fretboard propose une expérience de jeu inédite dans le monde digital.

Sensibles à la vélocité, au vibrato et au bending, les cordes en silicone expriment toutes les nuances de jeu du musicien.

Le design optimisé des frettes favorise le glissement des doigts sur les cordes et l'introduction du mode Fretless ouvre de nouvelles possibilités de jeu, notamment pour les sons acoustiques.

Les 2 boutons configurables permettent de débrayer le mode fretless rapidement afin d'alterner les phases de jeu tonal et libre.

La compatibilité MPE ouvre la voie à une expressivité sans pareil, plusieurs notes pouvant évoluer indépendamment les unes des autres.

Réglages d'usine

Fretless : on
Vibrato : off
Bending : off
Aftertouch : off
MPE : on
Custom mapping : off
Pressure range : Low
MPE channels : 1-16
Aftertouch channel

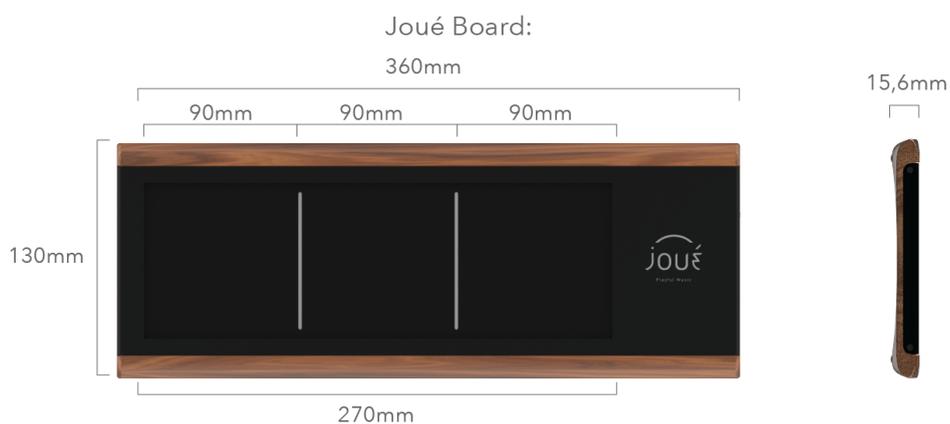
Vibrato : 1024
Bending : 800
Fretless pitch range : 24 semitones
Strings :
Channel : NA
First note : 40-E1
Tuning : Guitar
Velocity : 50-127
Boutons (*de haut en bas*)
Bouton "+" : Octave +
Bouton "-" : Octave -
Bouton 1 :
Action : Channel selection
Channel : 3
Bouton 2 :
Action : Channel selection
Channel : 2

RE-CONNECT



Re-découvrez vos machines mythiques grâce au câble MIDI re-Connect. Pas d'ordinateur ni de boîtier externe requis. Branchez le câble re-Connect à votre Joué et il enverra des messages MIDI natifs sans aucune latence.

8. SPÉCIFICATIONS DE LA BOARD JOUÉ



Poids: 800g

Connectivité: USB-C pour les données et l'alimentation

Compatibilité MIDI complète au travers de l'USB

1 lecteur NFC par emplacement pour la détection des modules

Modules:

