



JUPITER-Xm

Bedienungsanleitung



Bedienungsanleitung (dieses Dokument)

Diese Anleitung bitte zuerst lesen. In dieser Anleitung finden Sie die Beschreibungen zu den Bedienschritten des JUPITER-Xm.

PDF-Dokument (Download via Internet)

- **Reference Manual** (Englisch)
Beschreibt alle Funktionen des JUPITER-Xm.
- **Parameter Guide** (Englisch)
Enthält die Beschreibung der Parameter.
- **Sound List** (Englisch)
Enthält die Aufzählung aller Sounds.
- **MIDI Implementation** (Englisch)
Enthält die MIDI-Adressen der Parameter.

Download der PDF-Daten

1. Gehen Sie auf die Internetseite:

<http://www.roland.com/manuals/>



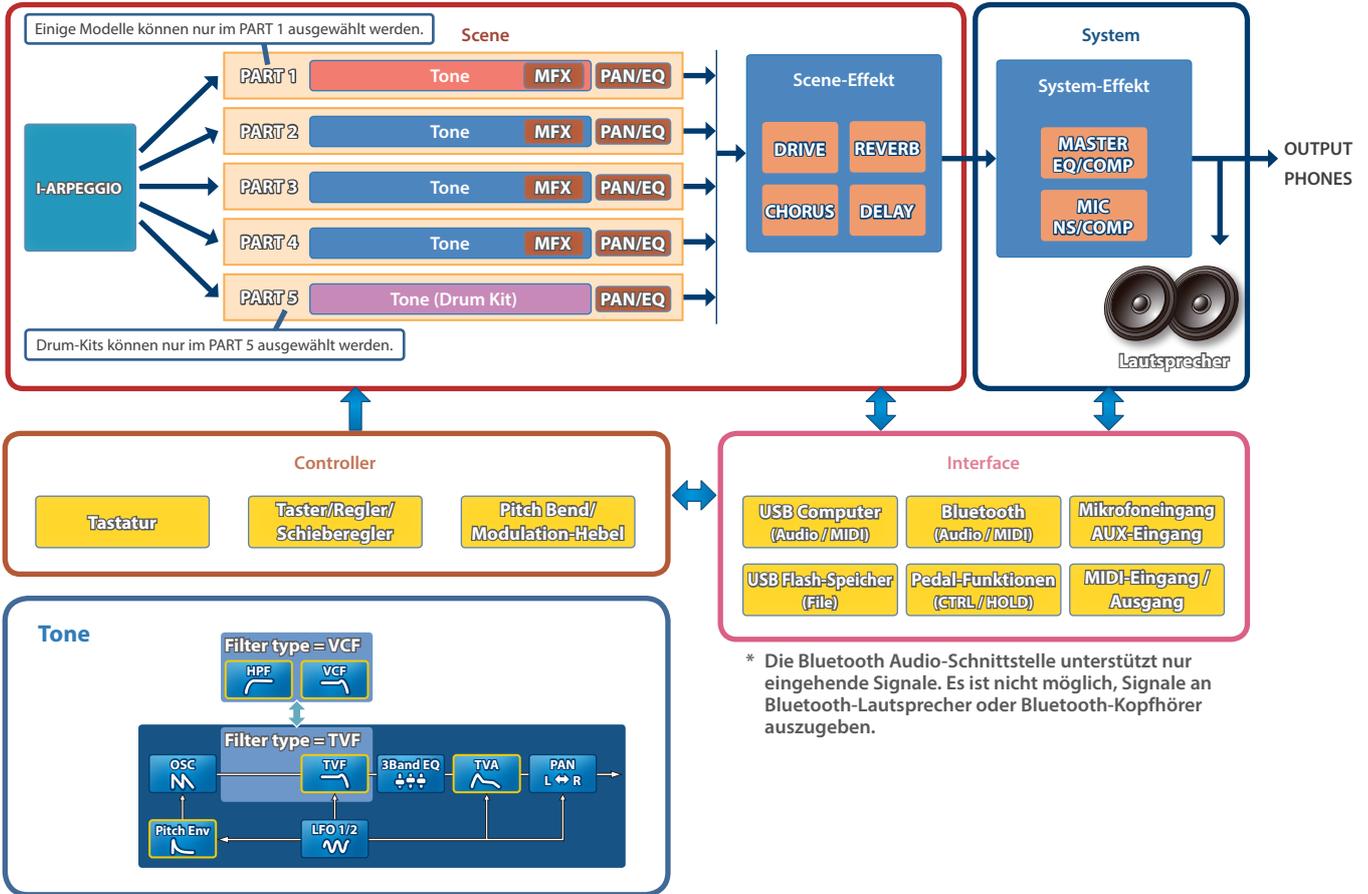
2. Wählen Sie als Produktnamen „JUPITER-Xm“ aus.



Einleitung	3	Die Bluetooth®-Funktionalität	15
◇ Überblick über den JUPITER-Xm	3	◇ Abspielen des Sounds eines Mobilgeräts über die Lautsprecher des JUPITER-Xm	15
Die Bedienoberfläche und Anschlüsse	4	Anmelden eines Bluetooth-Geräts (Pairing)	15
◇ Die Bedienoberfläche	4	Herstellen der Verbindung zu einem bereits erkannten Mobilgerät	15
◇ Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment)	6	Abspielen von Musik des Mobilgeräts	15
◇ Die Unterseite	8	◇ Steuerung eines Mobilgeräts mit dem JUPITER-Xm	15
Installieren von Batterien	8	Verwendung des JUPITER-Xm als MIDI-Keyboard für eine Musik-app	15
◇ Einschalten des JUPITER-Xm	8	◇ Unterscheiden mehrerer JUPITER-Xm-Instrumente (Bluetooth ID)	16
Ausschalten	8	◇ Ausschalten der Bluetooth-Funktionalität	16
◇ Einstellen der Gesamtlautstärke (Master Volume)	8	Anschließen an externes Equipment	17
◇ Verwendung der eingebauten Lautsprecher	8	◇ Anschließen an einen Rechner (USB COMPUTER Port) ..	17
Anwendung der Scene-Funktion (SCENE)	9	Installieren des dedizierten Treibers	17
◇ Aufrufen/Sichern einer Scene	9	Die Port-Bezeichnungen bei Verwendung des VEN-DOR-Treibers	17
◇ Scene Edit	9	◇ Anschließen eines USB Flash-Speichers (USB MEMORY Port)	18
◇ Anwendung der Spielfunktionen	9	Formatieren eines USB Flash-Speichers (FORMAT USB MEMORY)	18
◇ Anwendung eines angeschlossenen Pedals	9	Backup/Restore	18
Auswählen und Spielen von Tones (MODEL BANK)	10	Importieren/Exportieren	19
◇ Auswählen eines Tones	10	Einstellungen für das gesamte Instrument ...	21
Auswahl der Tones einer Model Bank	10	◇ Die Automatische Abschaltfunktion (Auto Off)	21
Auswahl des Modells oder Tones im Haupt-Display	10	◇ Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset) ..	21
◇ Die Spielfunktionen	10	◇ Sichern der Systemeinstellungen (SYSTEM)	21
◇ Anwendung der Vocoder-Funktion	11	Sichern der Systemeinstellungen (System Write)	21
Verändern der Mikrofon-Einstellungen	11	Befestigen des Ferritkerns	25
Editieren des Sounds (TONE EDIT)	12	Technische Daten	25
◇ Grundsätzliche Bedienung im Editier-Modus	12	SICHERHEITSHINWEISE	26
◇ OSC (Oscillator)	12	WICHTIGE HINWEISE	26
◇ FILTER	12		
◇ LFO (Low Frequency Oscillator)	12		
◇ ENVELOPE	12		
◇ EFFECTS	12		
◇ Sichern der Sound-Einstellungen (WRITE)	12		
Verwendung der I-ARPEGGIO-Funktion	13		
◇ Ein- bzw. Ausschalten der Arpeggio-Funktion	13		
◇ Halten des Arpeggio bei Loslassen der Tasten (I-ARPEGGIO HOLD)	13		
◇ Bestimmen des Arpeggio-Typs	13		
◇ Bestimmen des Rhythmus-Typs	13		
◇ Verändern des Arpeggio-Tempos	13		
◇ Automatisches Verändern des Arpeggio (PLAY DETECTOR)	13		
◇ Editieren einzelner Schritte eines Arpeggio (STEP EDIT)	14		
Verwenden der Step Edit-Daten für das Arpeggio-Spiel	14		

Lesen Sie zuerst die Hinweise in den Abschnitten „SICHERHEITSHINWEISE“ und „WICHTIGE HINWEISE“ (im Informationsblatt „USING THE UNIT SAFELY“ und in der Bedienungsanleitung (S. 26)). Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um sich mit allen Funktionen des Instruments vertraut zu machen. Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

Überblick über den JUPITER-Xm



Model

Ein „**Model**“ ist eine Klangerzeugung, die ein spezifisches Vintage-Instrument bzw. ein Instrument mit einer besonderen Funktion reproduziert.

Beispiel: eines der Modelle reproduziert den Vintage-Synthesizer JUPITER-8.

Jedes Modell besitzt ein Set von einzigartigen Parametern und Effekten, und auch die Auswirkung der Regler- und Controller-Bewegungen ist individuell unterschiedlich. Das bedeutet, dass Sie mit einem JUPITER-Xm verschiedene Instrumenten-Typen spielen können.

Es existiert ein Modell, welches den Sound der Synthesizer JUPITER-8 und JUNO-106 reproduziert.

Sie können für jedes Modell Tones erstellen.

Tone

Der einem Part zugewiesene Sound wird als „**Tone**“ bezeichnet.

Für jeden Tone können Sie Einstellungen für Oszillator, Filter und Effekte (MFX) vornehmen. Die Struktur und Effekte eines Tones sind abhängig von der Auswahl des Modells.

Part

Sie können für jeden der fünf Parts einen Sound (Tone) zuordnen sowie die Panorama- und EQ-Einstellungen vornehmen.

Sie können jedem der Parts einen Tone zuordnen und spielen.

Das Instrument besitzt fünf Parts. Sie können den Parts 1–4 jeweils einen Synthesizer Tone und dem Part 5 einen Rhythm Tone zuordnen.

Einige Modelle können nur dem Part 1 zugewiesen werden.

I-ARPEGGIO

Auf Grundlage der Analyse der auf der Tastatur gespielten Noten wird ein optimales Pattern unter Verwendung mehrerer Parts erzeugt.

Durch Auswahl von TYPE und RHYTHM kann mit I-ARPEGGIO eine Vielzahl von Arpeggio-Mustern erstellt werden.

Wenn Sie z.B. neue Ideen für Song-Kompositionen suchen, können Sie über die Kombination Ihres Spiels mit unterschiedlichen I-ARPEGGIO-Einstellungen verschiedene Phrasen testen. Wenn Sie sich für eine Phrase entschieden haben, können Sie diese mithilfe der STEP EDIT-Funktion aufrufen und editieren und danach als MIDI-Datei in eine DAW-Software importieren.

Scene

Die Einstellungen für alle Parts, I-ARPEGGIO und die Scene-Effekte werden zusammen in einer „**Scene**“ gespeichert.

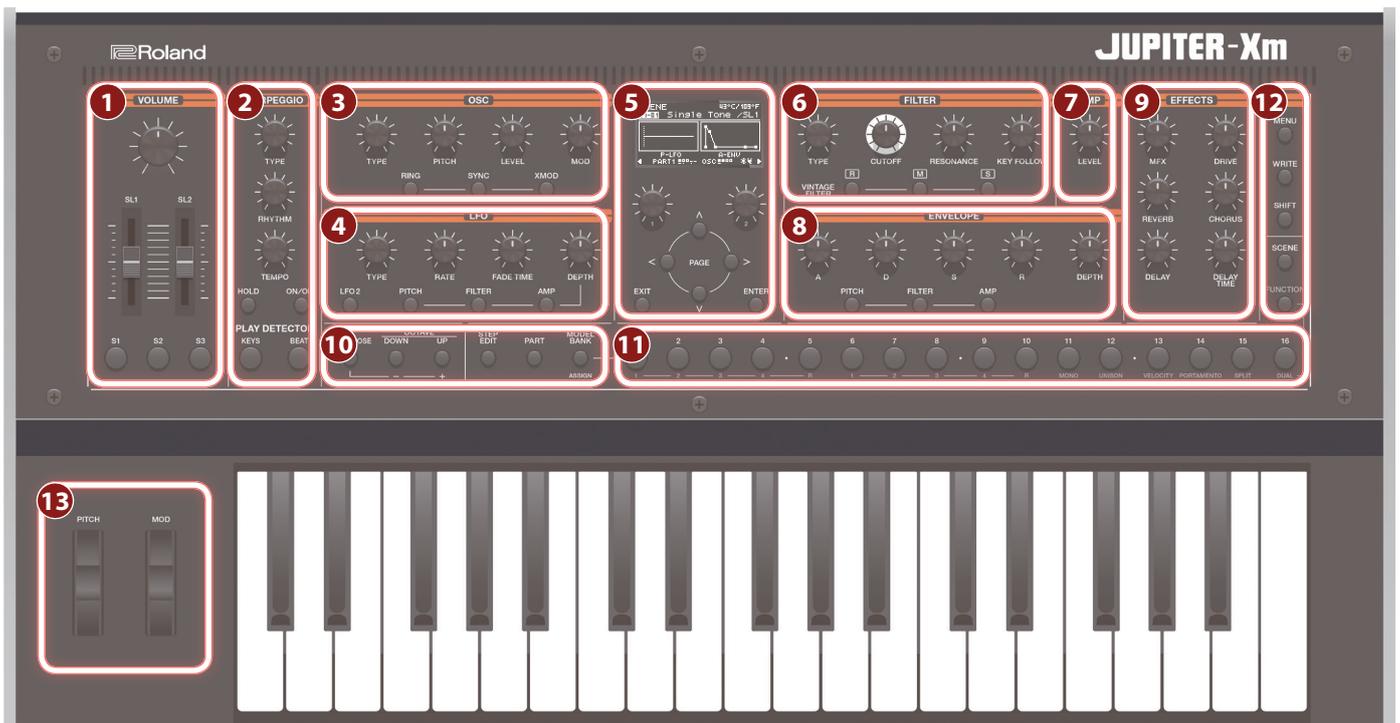
Eine Scene sichert den kompletten Status der aktuellen Einstellungen, inkl. die aller Parts (wie z.B. Tone-Nummer, Panorama und Lautstärke), die Einstellungen für alle Parts (wie z.B. Reverb, Delay und Chorus) sowie die Sequenzer-Daten jedes Parts.

Sie können damit jeden Status bei der Arbeit am Instrument fortlaufend sichern.

Sie können bis zu 256 Scenes im Instrument sichern (16 Scenes × 16 Bänke).

Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

Die Bedienoberfläche



A

* Die von jedem der Controller eingestellten Parameter sind abhängig vom ausgewählten Modus. Einige Controller sind ggf. nicht funktionsfähig. Weitere Informationen finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

1 VOLUME

[VOLUME]-Regler

bestimmt die Gesamtlautstärke.

[SL1] [SL2]-Regler

steuern die Parameter, den diesen Reglern zugeordnet sind.

[S1] [S2] [S3]-Taster

steuern die Parameter, den diesen Tastern zugeordnet sind.

2 I-ARPEGGIO

[TYPE]-Regler

bestimmt den Arpeggio-Typ.

[RHYTHM]-Regler

bestimmt den Rhythmus-Typ.

[TEMPO]-Regler

bestimmt das Tempo des Arpeggio.

[HOLD]-Taster

schaltet die Hold-Funktion ein bzw. aus.

Wenn die Hold-Funktion aktiviert ist, wird die Tonhöhe der zuletzt gespielten Noten gehalten.

[ON/OFF]-Taster

schaltet die Arpeggio-Funktion ein bzw. aus.

PLAY DETECTOR [KEYS]-Taster

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, werden die Tonhöhen der Arpeggio-Noten über das Spielen auf der Tastatur bestimmt.

PLAY DETECTOR [BEAT]-Taster

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird das Arpeggio-Pattern abhängig vom Timing des Spielens der Noten variiert.

3 OSC

[TYPE]-Regler

bestimmt die Oszillator-Wellenform.

[PITCH]-Regler

bestimmt die Tonhöhe des Oszillators.

[LEVEL]-Regler

bestimmt die Lautstärke des Oszillators.

[MOD]-Regler

bestimmt die Modulations-Stärke.

[RING]-Taster

erzeugt einen metallischen Klangcharakter durch das Multiplizieren von OSC1 und OSC2. Stellen Sie mit dem [MOD]-Regler die Stärke des Effekts ein.

[SYNC]-Taster

erzeugt eine komplexe Wellenform, indem der OSC 1 synchron zum Zyklus des OSC2 neu gestartet wird.

[XMOD]-Taster

bestimmt die Stärke, mit der die Frequenz des OSC1 durch die OSC2-Wellenform variiert wird. Stellen Sie mit dem [MOD]-Regler die Stärke des Effekts ein.

4 LFO

[TYPE]-Regler

bestimmt die LFO-Wellenform.

[RATE]-Regler

bestimmt die Modulations-Geschwindigkeit des LFO.

[FADE TIME]-Regler

bestimmt die Zeit von „Der Sound wird gespielt“ bis „Der LFO hat seine maximale Amplitude erreicht“.

[DEPTH]-Regler

bestimmt die Stärke des LFO.

[LFO 2]-Taster

Das Instrument besitzt zwei LFO-Generatoren. Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, wird über die Regler im LFO-Bereich der LFO2 gesteuert.

Wenn die Anzeige dieses Tasters erloschen ist, wird über die Regler im LFO-Bereich der LFO1 gesteuert.

DEPTH [PITCH]-Taster

Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, wird mit dem [DEPTH]-Regler die Stärke des Vibrato-Effekts eingestellt.

DEPTH [FILTER]-Taster

Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, wird mit dem [DEPTH]-Regler die Stärke des Wah-Effekts eingestellt.

DEPTH [AMP]-Taster

Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, wird mit dem [DEPTH]-Regler die Stärke des Tremolo-Effekts eingestellt.

5

Display

zeigt verschiedene Informationen an, abhängig vom ausgeführten Bedienvorgang.

[1] [2]-Regler

bewegen den Cursor oder verändern einen Wert.

PAGE [<] [>] [^] [v]-Taster

bewegen den Cursor nach oben/unten/links/rechts. Über diese Taster werden auch die Display-Anzeigen umgeschaltet.

[EXIT]-Taster

ruft wieder die vorherige Display-Seite auf. In einigen Displays wird durch Drücken dieses Tasters ein Bedienvorgang abgebrochen.
* Wenn Sie den [EXIT]-Taster gedrückt halten und einen Regler bzw. Controller bewegen, wird der entsprechende aktuelle Wert angezeigt. Damit können Sie einen Wert überprüfen, ohne dass der Sound verändert wird.

[ENTER]-Taster

bestätigt die Eingabe eines Wertes bzw. führt einen Vorgang aus.

6 FILTER

[TYPE]-Regler

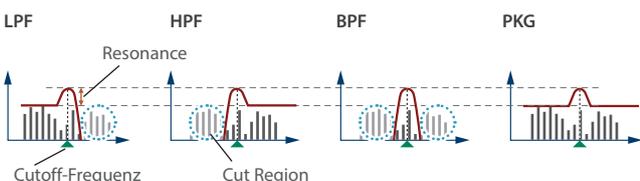
bestimmt den Typ des Filters.

[CUTOFF]-Regler

bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters.

[RESONANCE]-Regler

bestimmt den Grad der Überbetonung der Frequenzen im direkten Umfeld der Cutoff-Frequenz.



[KEY FOLLOW]-Regler

bestimmt die Einstellung der Filter-Frequenz abhängig von der gespielten Note. Wenn der Regler nach rechts gedreht ist, erklingen höher gespielte Note entsprechend brillanter. Wenn der Regler nach links gedreht ist, erklingen höher gespielte Note entsprechend gedämpfter.

VINTAGE FILTER [R] [M] [S]-Taster

Wenn ein Vintage-Modell ausgewählt ist, wird über diese Taster der Filter-Typ bestimmt.

[R] ist ein Modell eines Roland-Filters, [M] und [S] sind Filter-Modelle von Vintage-Synthesizern anderer Hersteller.

7 AMP

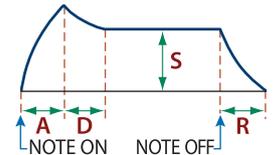
[LEVEL]-Regler

bestimmt die Lautstärke.

8 ENVELOPE

[A] [D] [S] [R]-Regler

- A: Attack-Zeit
- D: Decay-Zeit
- S: Sustain-Pegel
- R: Release-Zeit



[DEPTH]-Regler

Dieser Regler bestimmt in Verbindung mit den Tastern [PITCH] und [FILTER] die Stärke der ausgewählten Hüllkurve. Wenn sich der Regler in der Mittel-Position befindet, wird kein Effekt erzeugt.

[PITCH]-Taster

Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, wird mit den [A] [D] [S] [R] [DEPTH]-Reglern die PITCH-Hüllkurve (Tonhöhe) eingestellt.

[FILTER]-Taster

Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, wird mit den [A] [D] [S] [R] [DEPTH]-Reglern die FILTER-Hüllkurve (Frequenz) eingestellt.

[AMP]-Taster

Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, wird mit den [A] [D] [S] [R]-Reglern die AMP-Hüllkurve (Lautstärke) eingestellt.

9 EFFECTS

[MFX]-Regler

bestimmt die Stärke des MFX (individuell pro Part).

[DRIVE]-Regler

bestimmt die Stärke der Verzerrung (für alle Parts gemeinsam; dieses gilt nur für Parts, deren „Part: Output“ auf „DRIVE“ gestellt ist).

[REVERB]-Regler

bestimmt die Stärke des Reverb (individuell pro Part).

[CHORUS]-Regler

bestimmt die Stärke des Chorus (individuell pro Part).

[DELAY]-Regler

bestimmt die Stärke des Delay (individuell pro Part).

[DELAY TIME]-Regler

bestimmt die Delay-Zeit (für alle Parts gemeinsam).

10 Common-Sektion

[TRANPOSE]-Taster

Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, können Sie mit den OCTAVE [DOWN] [UP]-Tastern die Tonhöhe in Halbtonschritten transponieren.

OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster

verschieben die Oktavlage der Tastatur.

[STEP EDIT]-Taster

ruft den Step Edit-Modus auf (S. 14).

[PART]-Taster

wählt den Part Select-Modus aus.

[MODEL BANK]-Taster

ruft den Sound Select-Modus auf, in dem Sie die Sounds der verschiedenen Modelle aufrufen können.

11 MODEL-Taster

[1]–[16]-Taster

Diese Taster besitzen verschiedene Funktionen, abhängig vom ausgewählten Modus.

Sound Select-Modus

Über die Taster werden die Tones des ausgewählten Modells angewählt. Wenn Sie den **[MODEL BANK]-Taster** gedrückt halten und einen der **[1]–[16]-Taster** drücken, können Sie das Modell bzw. die Kategorie bestimmen, das/die zugewiesen ist.

Part Select-Modus

Über die Taster wird der aktuelle Part ausgewählt (**[1]–[5]**) oder einzelne Parts ein- bzw. ausgeschaltet (**[6]–[10]**).

Den Tastern **[11]–[16]** sind verschiedene Steuerfunktionen zugeordnet. Weitere Informationen finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

Scene Select-Modus

Über die Taster werden die Scenes umgeschaltet.

Wenn Sie den **[SHIFT]-Taster** gedrückt halten, können Sie durch Drücken einer der Taster die Scene-Bänke 1–16 umschalten.

Function-Modus

Über die Taster wird der zu editierende Oszillator ausgewählt (**[1]–[4]**) oder einzelne Oszillatoren ein- bzw. ausgeschaltet (**[6]–[9]**).

Die Taster **[11]–[16]** besitzen die gleichen Funktionen wie im Part Select-Modus.

Step Edit-Modus

Über die Taster werden die zu editierenden Steps des Arpeggio aufgerufen.

Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Editieren einzelner Schritte eines Arpeggio (STEP EDIT)“ (S. 14).

12 Andere

[MENU]-Taster

Das MENU-Display erscheint.

[WRITE]-Taster

sichert Sound- und System-Einstellungen.

[SHIFT]-Taster

Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten und einen Regler oder Taster betätigen, wird im Display das entsprechende Edit-Display angezeigt.

* Wenn Sie den **[SHIFT]-Taster** gedrückt halten und einen Regler bzw. Controller bewegen, wird das Edit-Display des entsprechenden Parameters aufgerufen.

[SCENE]-Taster

wählt den Scene Select-Modus aus.

[FUNCTION]-Taster

wählt den Function-Modus aus.

13 Pitch Bend/Modulation-Hebel

[PITCH]-Rad

verändert die Tonhöhe. Bewegen des Rads nach unten erniedrigt die Tonhöhe. Bewegen des Rads nach oben erhöht die Tonhöhe. Wenn Sie das Rad loslassen, springt dieses wieder in die Ausgangsposition zurück.

[MOD]-Rad

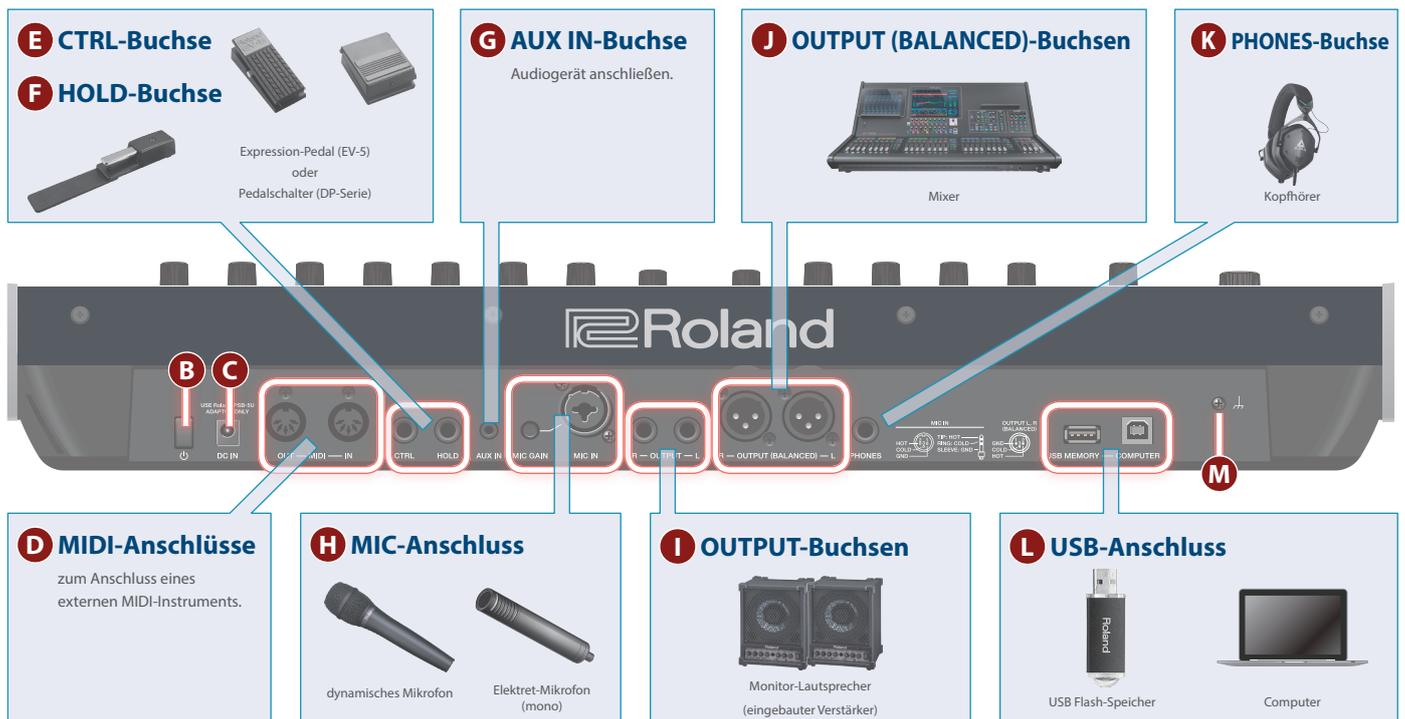
erzeugt einen Vibrato-Effekt. Wenn das Rad ganz nach unten bewegt wurde, wird kein Effekt erzeugt. Je weiter Sie das Rad nach oben bewegen, desto stärker ist der Effekt. Wenn Sie das Rad loslassen, verbleibt dieses in der zuletzt gewählten Position.

A PHONES-Buchse

zum Anschluss eines Kopfhörers mit Mini-Stereoklinken-Stecker.

Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment)

* Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.



B [⏻]-Schalter

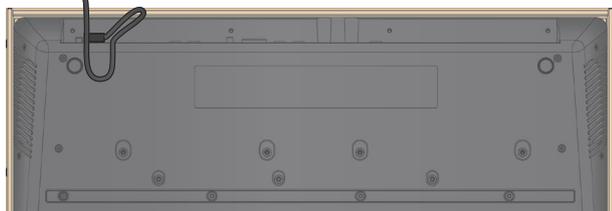
schaltet das Instrument ein bzw. aus (S. 8).

C DC IN-Buchse

zum Anschluss des beigegeführten AC-Adapters.

- * Befestigen Sie das Kabel des AC-Adapters in der Kabelführung auf der Unterseite des Instruments (siehe nachfolgende Abbildung).

AC-Adapter



D MIDI (OUT/IN)-Buchsen

zum Anschluss an externe MIDI-Instrumente.

E CTRL-Buchse

Sie können hier ein Expression-Pedal anschließen (EV-5; zusätzliches Zubehör).

- * Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal. Die Benutzung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann zu Fehlfunktionen oder/und Beschädigungen des Geräts führen.

F HOLD-Buchse

Sie können hier einen Pedalschalter anschließen (DP-Serie; zusätzliches Zubehör).

G AUX IN-Buchse

Sie können hier ein externes Audiogerät anschließen. Verwenden Sie dafür ein Stereo-Miniklinken-Kabel.

H MIC

[MIC GAIN]-Regler

bestimmt die Lautstärke des Mikrofonsignals.

MIC IN-Buchse

zum Anschluss eines dynamischen oder Elektret-Mikrofons (mono).

- * Pin-Belegung der MIC IN-Buchse



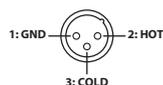
I OUTPUT L/R-Buchsen

Dieses sind Ausgangsbuchsen für die Ausgabe des Audiosignals.

J OUTPUT (BALANCED) L/R-Buchsen

Dieses sind Ausgangsbuchsen für die Ausgabe des Audiosignals.

- * Pin-Belegung der OUTPUT (BALANCED) L/R -Buchsen



K PHONES-Buchse

Hier können Sie einen Kopfhörer anschließen.

L USB-Anschluss

USB MEMORY-Anschluss

zum Anschluss eines USB Flash-Speichers.

Schließen Sie den USB Flash-Speicher nur an bzw. ziehen Sie diesen nur dann ab, solange der JUPITER-Xm ausgeschaltet ist.

- * Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

USB COMPUTER-Anschluss

Verwenden Sie für die Verbindung zum Rechner ein USB-Kabel. Darüber können Sie den JUPITER-Xm als USB MIDI-Instrument verwenden.

M Erdungsanschluss

- * Verbinden Sie diesen Anschluss bei Bedarf mit einem geerdeten Gegenstand.

English

日本語

Deutsch

Français

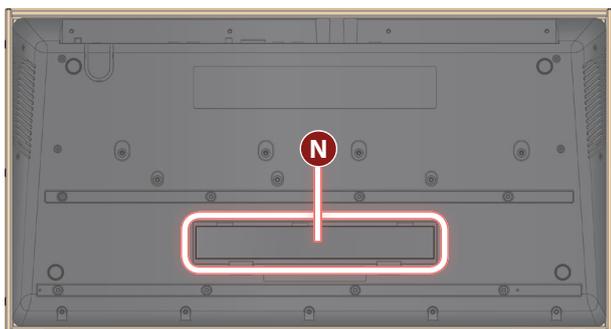
Italiano

Español

Português

Nederlands

Die Unterseite



N Batteriefach

Hier können Sie acht wieder aufladbare Ni-MH-Batterien (AA, HR6) einsetzen.

➔ „Installieren von Batterien“ (S. 8)

Installieren von Batterien

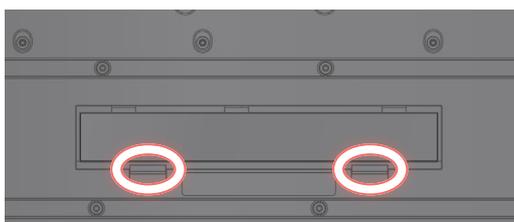
Der JUPITER-Xm kann über acht AA-Batterien (AA, HR6) mit Strom versorgt werden.

Abhängig von der Verwendung des JUPITER-Xm können Sie das Instrument bis zu 3,5 Stunden spielen.

* Wenn Sie das Instrument umdrehen, achten Sie darauf, dass die Bedienelemente nicht beschädigt werden. Lassen Sie das Gerät beim Umdrehen nicht fallen.

* Die unsachgemäße Behandlung von Batterien kann dazu führen, dass diese explodieren oder auslaufen. Beachten Sie daher immer alle Sicherheitshinweise bezüglich der Batterien. Lesen Sie dazu die Abschnitte „USING THE UNIT SAFELY“ und „IMPORTANT NOTES“ (siehe Informationsblatt „USING THE UNIT SAFELY“ und die Bedienungsanleitung S. 26).

1. Schalten Sie den JUPITER-Xm ein.
2. Drücken Sie die Klemmen der Batteriefach-Abdeckung nach unten und nehmen Sie die Abdeckung ab.



3. Legen Sie die Batterien in das Batteriefach und achten Sie dabei immer auf die korrekte Polarität „+“ und „-“.



4. Schließen Sie die Batteriefach-Abdeckung wieder.

Einschalten des JUPITER-Xm

1. Schalten Sie die Geräte in der folgenden Reihenfolge ein: JUPITER-Xm → angeschlossene Geräte.

* Das JUPITER-Xm besitzt einen internen Schutzschaltkreis, der nach Einschalten überbrückt wird, daher dauert es einen Moment, bis das Instrument spielbereit ist.

2. Schalten Sie die angeschlossenen Geräte ein und stellen Sie die Lautstärke auf den gewünschten Wert.

* Das Instrument wird nach einer voreingestellten Zeit von Inaktivität (Erzeugen von Sounds, Bewegen eines Reglers, Drücken eines Tasters) automatisch ausgeschaltet (Auto Off-Funktion).

Wenn Sie die automatische Abschaltung nicht wünschen, können Sie diese Funktion deaktivieren.

➔ „Die Automatische Abschaltfunktion (Auto Off)“ (S. 21)

- Bei Ausschalten werden die bis dahin geänderten, aber noch nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Sichern Sie daher wichtige Einstellungen, bevor Sie das Instrument ausschalten.
- Wenn das Instrument automatisch ausgeschaltet wurde, müssen Sie dieses manuell wieder einschalten.

Ausschalten

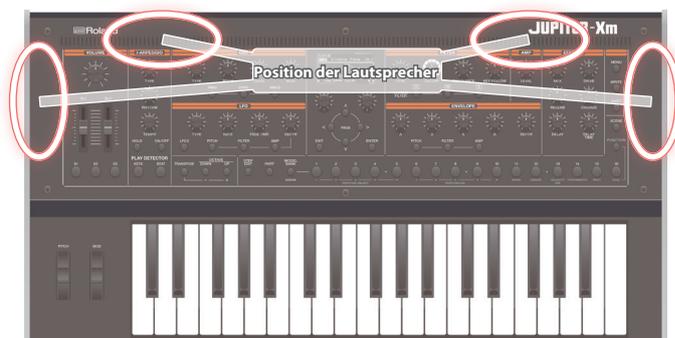
1. Schalten Sie die Geräte in der folgenden Reihenfolge aus: angeschlossene Geräte → JUPITER-Xm.

Einstellen der Gesamtlautstärke (Master Volume)

1. Verwenden Sie dafür den [VOLUME]-Regler.

Verwendung der eingebauten Lautsprecher

Das Instrument besitzt einen eingebauten Stereo-Lautsprecher. Über diese können Sie den Sound spielen, ohne dass Sie einen externen Lautsprecher anschließen müssen.



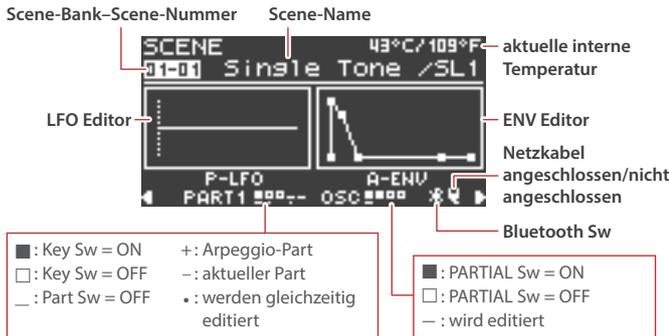
1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „SYSTEM“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.
3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „Speaker Sw“ aus und stellen Sie mit dem [2]-Regler „ON“ oder „AUTO“ ein.

Parameter	Wert	Beschreibung
[1]-Regler	[2]-Regler	
Speaker Sw	OFF	Der Sound wird nicht über die internen Lautsprecher ausgegeben.
	ON	Der Sound wird über die internen Lautsprecher ausgegeben.
	AUTO	„OFF“ wird ausgewählt, wenn ein Kopfhörer angeschlossen ist, „ON“ wird ausgewählt, wenn kein Kopfhörer angeschlossen ist.

Anwendung der Scene-Funktion (SCENE)

SCENE Haupt-Display

Diese Display-Anzeige erscheint, nachdem Sie den [SCENE]-Taster gedrückt haben.



Spielen auf der Tastatur

Mithilfe der Pitch Bend/Modulations-Rads können Sie die Tonhöhe verändern bzw. einen Vibrato-Effekt hinzufügen.

Verwendung der Controller zwecks Änderung der Klangfarbe

Mithilfe der Controller (wie die [S1]–[S3]-Taster und die [SL1] [SL2]-Schieberegler) können Sie den Sound während des Spielens modulieren.

Spielen von Arpeggios

Mit der I-Arpeggio-Funktion können Sie variable Arpeggio-Figuren erzeugen.

Aufrufen/Sichern einer Scene

Aufrufen einer Scene

1. Drücken Sie den [SCENE]-Taster, um den Scene-Auswahlmodus auszuwählen.

* Wenn der SYSTEM-Parameter SCENE LOCK auf „ON“ gestellt ist, erscheint im Display eine Bestätigungs-Abfrage, wenn Sie die Scene umschalten.

2. Wählen Sie mit den [1]–[16]-Tastern die gewünschte Scene aus.

Aufrufen einer Scene-Bank

1. Halten Sie den [SCENE]-Taster gedrückt und drücken Sie einen der [1]–[16]-Taster, um die gewünschte Bank auszuwählen.

Sichern einer Scene

Alle Veränderungen eines Parts, Tones oder eine durchgeführte Aufnahme sind zunächst nur temporär. Wenn Sie eine andere Scene bzw. einen anderen Tone auswählen oder das Instrument ausschalten, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Wenn Sie Ihre geänderten Einstellungen behalten möchten, sichern Sie diese in einer Scene.

* Wenn Sie die geänderten Einstellungen eines Tones behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang „Tone Write“ aus (S. 12).

1. Halten Sie den [SCENE]-Taster gedrückt und drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Das WRITE MENU-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [1]- oder [2]-Regler „SCENE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

3. Wählen Sie mit dem [1]- oder [2]-Regler die Ziel-Speichernummer aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Wenn Sie die zu speichernde Scene umbenennen möchten, bewegen Sie den Cursor mit den PAGE [<] [>]-Tastern an die gewünschte Position und wählen Sie mit dem [2]-Regler das gewünschte Zeichen aus.

4. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

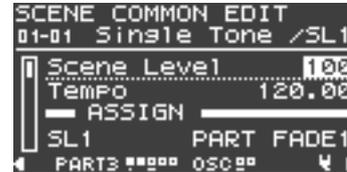
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

5. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Scene Edit

Gehen Sie wie folgt vor, um die Scene-Parameter zu editieren.

1. Drücken Sie den [SCENE]-Taster, um das Haupt-Display auszuwählen.
2. Drücken Sie den PAGE [>]-Taster, um das SCENE COMMON EDIT-Display auszuwählen.



3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert mit dem [2]-Regler.
4. Wenn Sie den Editiervorgang abschließen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das Haupt-Display auszuwählen.

Anwendung der Spielfunktionen

Aufteilen der Tastatur in zwei Bereiche (Split)

1. Drücken Sie den [FUNCTION]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

wählt den Function-Modus aus.

2. Drücken Sie den [15]-Taster.

Die Split-Funktion wird eingeschaltet. Der Sound des Part 1 erklingt im oberen Tastaturbereich, der Sound des Part 2 im unteren Tastaturbereich. Um den Split-Modus wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [15]-Taster.

* Wenn Sie den Splitpunkt verschieben möchten, wählen Sie den Function-Modus aus, halten Sie den [15]-Taster gedrückt und spielen Sie die gewünschte Note. Alternative: Wählen Sie das SCENE ZONE EDIT-Display aus und stellen Sie den Parameter KEY RANGE ein. Weitere Informationen finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

Spielen von zwei Sounds übereinander (Dual)

1. Drücken Sie den [FUNCTION]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Der Function-Modus ist ausgewählt.

2. Drücken Sie den [16]-Taster.

Die Dual-Funktion wird eingeschaltet. Die Sounds der Parts 1 und 2 werden gleichzeitig gespielt.

Um den Dual-Modus wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [16]-Taster.

* Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [DUAL]-Taster drücken, um die Dual-Funktion einzuschalten, werden die Einstellungen automatisch so vorgenommen, dass der Sound des Part 1 über „L“ und der Sound des Part 2 über „R“ ausgegeben wird.

Anwendung eines angeschlossenen Pedals

Halten der Noten (Hold)

Sie können an die HOLD-Buchse einen Pedalschalter anschließen (DP-Serie; zusätzliches Zubehör) und darüber die auf der Tastatur gespielten Noten halten, auch wenn die Tasten losgelassen werden.

Variieren der Klang-Lautstärke

Sie können an die CTRL-Buchse ein Expression-Pedal anschließen (EV-5; zusätzliches Zubehör) und darüber während des Spiels die Lautstärke des Sounds verändern.

Sie können das Pedal auch so einsetzen, dass damit z.B. die Scenes umgeschaltet werden (wenn Sie die entsprechende Funktion dem Pedal zuordnen).

➔ „Liste der Funktionen, die den Controllern zugewiesen werden können“ (S. 24)

Auswählen und Spielen von Tones (MODEL BANK)

Auswählen eines Tones

Im MODEL BANK-Modus können Sie das Modell oder den Sound im Haupt-Display auswählen bzw. die Tones der Modelle auswählen, die auf den Tastern [1]–[16] registriert sind.

Auswahl der Tones einer Model Bank

1. Drücken Sie den [MODEL BANK]-Taster.

Der Tone-Auswahlmodus ist ausgewählt.

2. Drücken Sie einen der [1]–[16]-Taster, um eine Model Bank auszuwählen.

Sie können nun die Tones des Modells auswählen, das in der gewählten Model Bank registriert ist.

3. Wählen Sie mit dem [2]-Regler den gewünschten Tone aus.

Durch Drehen des [1]-Reglers wird die Auswahl beschleunigt.

HINWEIS

Die Modelle können den Model Banks frei zugeordnet werden.

1. Halten Sie den [MODEL BANK]-Taster gedrückt und drücken Sie den gewünschten [1]–[16]-Taster.

2. Drücken Sie den PAGE [^]-Taster.

3. Bestimmen Sie, ob Sie ein Model oder eine Kategorie zuordnen möchten.

4. Wählen Sie einen Modell- oder Kategorie-Namen aus, um diesen zuzuordnen.

* Bis zu acht Modelle bzw. Kategorien sind auswählbar.

* Es ist nicht möglich, einem Taster sowohl ein Modell als auch eine Kategorie zuzuordnen.

5. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang „System Write“ aus.

➔ „Sichern der Systemeinstellungen (System Write)“ (S. 21)

Auswahl des Modells oder Tones im Haupt-Display

1. Drücken Sie den [PART]-Taster (Part-Auswahlmodus) und dann einen der Taster [1]–[5], um den gewünschten Part auszuwählen.

2. Drücken Sie den [MODEL BANK]-Taster.

Das MODEL BANK-Haupt-Display erscheint.

3. Drücken Sie den PAGE [^]-Taster, um den Cursor auf den Model/Category-Namen zu bewegen.

4. Wählen Sie mit dem [2]-Regler das Modell bzw. die Kategorie aus.

5. Drücken Sie den PAGE [v]-Taster, um den Cursor auf die Tone-Nummer zu bewegen.

6. Wählen Sie mit dem [2]-Regler den gewünschten Tone aus.

Durch Drehen des [1]-Reglers wird die Auswahl beschleunigt.

Die Spielfunktionen

Versetzen der Tonlage der Tastatur in Oktavschritten

1. Drücken Sie einen der OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster.

Um wieder die originale Tonhöhe zu erreichen, drücken Sie beide OCTAVE [DOWN]- und [UP]-Taster gleichzeitig.

Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose)

1. Halten Sie den [TRANPOSE]-Taster gedrückt und drücken Sie einen der OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster.

Um wieder die originale Tonhöhe zu erreichen, halten Sie den [TRANPOSE]-Taster gedrückt und drücken Sie beide OCTAVE [DOWN]/[UP]-Taster gleichzeitig.

Spielen von einzelnen Noten (Monophonic)

1. Drücken Sie den [FUNCTION]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Der Function-Modus ist ausgewählt.

2. Drücken Sie den [11]-Taster.

Die Mono-Funktion wird eingeschaltet.

Um die Mono-Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [11]-Taster.

Mehrfaches Übereinanderlegen des gleichen Tone (Unison)

1. Drücken Sie den [FUNCTION]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Der Function-Modus ist ausgewählt.

2. Drücken Sie den [12]-Taster.

Die Unison-Funktion wird eingeschaltet.

Um die Unison-Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [12]-Taster.

Abschalten der Spieldynamik (Velocity Off)

1. Drücken Sie den [FUNCTION]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Der Function-Modus ist ausgewählt.

2. Drücken Sie den [13]-Taster.

Die Velocity-Funktion ist ausgeschaltet. Auch bei unterschiedlicher Spieldynamik wird der Sound immer mit gleicher Lautstärke gespielt.

Um die Velocity-Funktion wieder einzuschalten, drücken Sie erneut den [13]-Taster.

Stufenloses Gleiten der Tonhöhe (Portamento)

1. Drücken Sie den [FUNCTION]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Der Function-Modus ist ausgewählt.

2. Drücken Sie den [14]-Taster.

Die Portamento-Funktion ist eingeschaltet.

Um die Portamento-Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [14]-Taster.

* Im Function-Modus können Sie durch Halten des [SHIFT]-Tasters und Drücken des [14]-Tasters das Portamento Time-Einstelldisplay aufrufen.

Anwendung der Vocoder-Funktion

Der „Vocoder“ fügt der Stimme einen speziellen Effekt hinzu. Damit können Sie u.a. Roboter-ähnliche Vokal-Effekte erzeugen. Die Tonhöhe wird über das Spielen auf der Tastatur verändert.

1. Schließen Sie das Mikrofon an die MIC IN-Buchse (auf der Rückseite) an.

WICHTIG

Der JUPITER-Xm unterstützt dynamische Mikrofone und Elektret-Mikrofone. Der JUPITER-Xm unterstützt keinen direkten Anschluss eines Kondensator-Mikrofons.

2. Stellen Sie mit dem [MIC GAIN]-Regler (auf der Rückseite) die gewünschte Lautstärke ein.

Nehmen Sie weitere Feineinstellungen für MIC IN Volume vor, nachdem Sie einen Sound ausgewählt haben.

Setzen Sie den Regler zu Beginn auf die Mittel-Position.

3. Drücken Sie den [MODEL BANK]-Taster.

Der Tone-Auswahlmodus ist ausgewählt.

4. Drücken Sie den [15]-Taster.

* In der Werksvoreinstellung ist dem [15]-Taster die Model Bank „VOCODER“ zugeordnet. Sie können diese Zuordnung nachträglich verändern.

Weitere Informationen finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

5. Wählen Sie mit dem [2]-Regler den gewünschten Tone aus.

6. Singen bzw. sprechen Sie in das Mikrofon und spielen Sie gleichzeitig auf der Tastatur.

Stellen Sie die Mikrofon-Lautstärke mit dem [MIC GAIN]-Regler ein.

Verändern der Mikrofon-Einstellungen

Abhängig von den Umgebungsbedingungen kann es vorkommen, dass das Mikrofon außer dem Stimmensignal auch Umgebungsgeräusche abnimmt.

Stellen Sie in diesem Fall die Empfindlichkeit des Mikrofons so ein, dass möglichst keine Umgebungsgeräusche mehr erkannt werden.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „SYSTEM“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.

3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler den gewünschten Parameter aus und verändern Sie den Wert mit dem [2]-Regler.

Weitere Informationen zu den Mikrofon-Einstellungen finden Sie im Abschnitt „MIC IN“ (S. 23).

4. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang „System Write“ aus.

→ „Sichern der Systemeinstellungen (System Write)“ (S. 21)

Verhindern von Rückkopplungen

Wenn bei Anschließen eines Mikrofons ein Pfeifgeräusch (Rückkopplung) auftritt, gehen Sie wie folgt vor:

- Verändern Sie die Richtung des Mikrofons.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Mikrofon und Lautsprecher.
- Verringern Sie die Lautstärke.

Editieren des Sounds (TONE EDIT)

Grundsätzliche Bedienung im Editier-Modus

Auswahl eines Oszillators für die Editierung

Wenn die Anzeige des [FUNCTION]-Tasters leuchtet, drücken Sie einen der [1]–[4]-Taster.

(Die [1]–[4]-Taster entsprechen den OSC (Oscillator) 1–4.)

Die Auswahl-Optionen für die Oszillatoren sind abhängig vom ausgewählten Modell.

Auswahl der zu spielenden Oszillatoren

Wenn die Anzeige des [FUNCTION]-Tasters leuchtet, drücken Sie einen der [6]–[9]-Taster.

(Die [6]–[9]-Taster entsprechen den OSC (Oscillator) 1–4.)

Einige Oszillatoren können für einige Modelle nicht ausgewählt werden.

Umschalten von Display-Seiten

Drücken Sie einen der PAGE [<] [>]-Taster.

Auswahl eines Parameters

Drehen Sie den [1]-Regler.

Editieren eines Wertes

Drehen Sie den [2]-Regler.

OSC (Oscillator)

Die Tonhöhe wird dadurch bestimmt, mit welcher Geschwindigkeit die Wellenform wiederholt wird. Eine Wellenform, die innerhalb einer Sekunde wiederholt wird, besitzt die Frequenz (Schwingung) 1 Hertz (1 Hz). Je höher die Frequenz, desto höher ist die Tonhöhe. Je niedriger die Frequenz, desto tiefer ist die Tonhöhe.

FILTER

Die Brillanz des Sounds kann durch Verstärken bzw. Filtern bestimmter Frequenzbereiche erzielt werden. Das Verstärken der hohen Frequenzen erzeugt einen brillianten Sound, Das Verstärken der tiefen Frequenzen erzeugt einen gedämpften Sound.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Die Bereiche OSC, FILTER und AMP können mit einem LFO (S. 4) in einer variablen Geschwindigkeit moduliert werden (OSC: Tonhöhe, FILTER: Frequenz, AMP: Lautstärke).

ENVELOPE

Die Bereiche OSC, FILTER und AMP besitzen jeweils eine eigene Hüllkurve, mit der der Verlauf der Tonhöhe, Frequenz und Lautstärke bestimmt werden kann.

EFFECTS

Mit den Effekten kann der Sound in seinem Klangcharakter bereichert werden.

Sichern der Sound-Einstellungen (WRITE)

Der erstellte Sound wird verändert, wenn Sie einen Regler bewegen oder einen anderen Tone auswählen.

Die nicht gesicherten Änderungen gehen verloren, wenn Sie den JUPITER-Xm ausschalten. Sie sollten die Änderungen daher als User Tone sichern.

1. Halten Sie den [SCENE]-Taster gedrückt und drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Das WRITE MENU-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [1]- oder [2]-Regler „PART* TONE“ (* bezeichnet den Part, dem der zu sichernde Tone zugeordnet ist) und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler die Ziel-Speichernummer aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

4. Wenn Sie den zu speichernden Tone umbenennen möchten, bewegen Sie den Cursor mit den PAGE [<] [>]-Tastern an die gewünschte Position und wählen Sie mit dem [2]-Regler das gewünschte Zeichen aus.

5. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

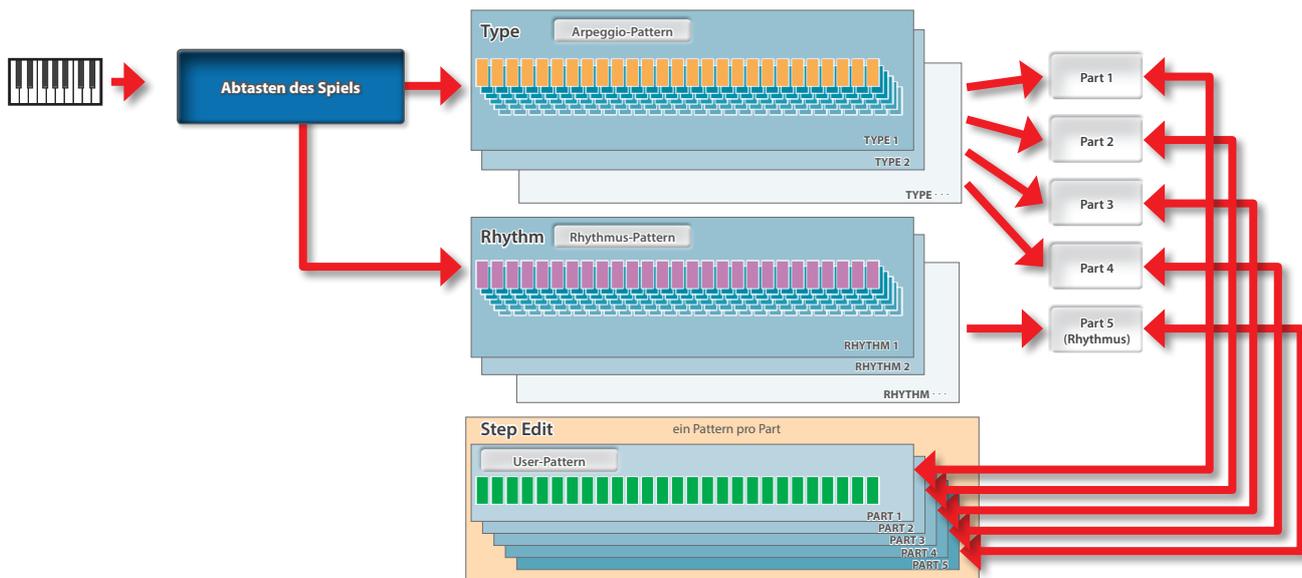
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

6. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Verwendung der I-ARPEGGIO-Funktion

I-ARPEGGIO ist ein neuer Arpeggiator-Typ, der die AI (Artificial Intelligence)-Technologie nutzt, um Ihr Spiel auf der Tastatur in intelligente Arpeggio-Phrasen zu transformieren. Sie können damit z.B. neue Ideen für Song-Kompositionen erstellen oder I-ARPEGGIO auch für Live-Performances verwenden.



Ein- bzw. Ausschalten der Arpeggio-Funktion

1. Drücken Sie den I-ARPEGGIO [ON/OFF]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Der Arpeggiator wartet auf das Spielen einer Note. Wenn Sie auf der Tastatur spielen, wird das Arpeggio gestartet.

Sie können mit den PART-Einstellungen bestimmen, welche Parts das Arpeggio spielen sollen.

* Um das Arpeggio zu stoppen, schalten Sie den Arpeggiator wieder aus.

Halten des Arpeggio bei Loslassen der Tasten (I-ARPEGGIO HOLD)

1. Drücken Sie den I-ARPEGGIO [HOLD]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet bzw. erlischt.

I-ARPEGGIO [HOLD]-Taster	Beschreibung
On	Das Arpeggio wird auch dann weiter gespielt, wenn Sie die Tasten loslassen.
Off	Das Arpeggio wird gestoppt, wenn Sie die Tasten loslassen.

* Sie können mit den PART-Einstellungen bestimmen, welche Parts die Arpeggio HOLD-Funktion verwenden sollen.

* Abhängig vom On/Off-Status ist der Status der I-ARPEGGIO [HOLD]-Anzeige (leuchtet, blinkt, ausgeschaltet) und die entsprechende Farb-Anzeige unterschiedlich. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt "System-Parameter".

Bestimmen des Arpeggio-Typs

Sie können den Arpeggio-Typ für die Parts 1–4 einstellen. Einige Arpeggio-Typen wirken nur auf einen Part, andere auf mehrere Parts als Ensemble.

Wählen Sie den zu Ihrer Performance passenden Arpeggio-Typ aus und verändern Sie dann die Töne und Parameter nach Ihren Vorstellungen.

1. Drehen Sie den I-ARPEGGIO [TYPE]-Regler, um den Arpeggio-Typ auszuwählen.

* In der Werksvoreinstellung wird bei Auswahl des Typs ein passender Sound (TONE) und eine vorgegebene Lautstärke (PART LEVEL) eingestellt. Wenn Sie die vorgeschlagenen Tone-Einstellungen akzeptieren und nur die Phrase ändern möchten, stellen Sie den SYSTEM-Parameter „Arpeggio Set Tone“ auf „OFF“.

Bestimmen des Rhythmus-Typs

Sie können die Phrase, die vom Rhythmus-Part (Part 5) gespielt wird, verändern.

Wählen Sie den zu Ihrer Performance passenden Rhythmus aus und verändern Sie dann das Tempo, das Drum-Kit und weitere Parameter nach Ihren Vorstellungen.

1. Drehen Sie den [RHYTHM]-Regler, um den Rhythmus-Typ auszuwählen.

* In der Werksvoreinstellung wird bei Auswahl des Rhythmus ein passendes Tempo (TEMPO), ein passender Sound (RHYTHM) und eine vorgegebene Lautstärke (PART LEVEL) eingestellt. Wenn Sie die vorgeschlagenen Tempo- und Rhythmus-Einstellungen akzeptieren und nur die Phrase ändern möchten, stellen Sie den SYSTEM-Parameter „Arpeggio Set Tempo“ und „Arpeggio Set DrumKit“ auf „OFF“.

Verändern des Arpeggio-Tempos

Gehen Sie wie folgt vor. Bei einigen Sounds wird das Tempo des LFO bzw. DELAY synchronisiert.

1. Drehen Sie den [TEMPO]-Regler, um das Tempo einzustellen.

Automatisches Verändern des Arpeggio (PLAY DETECTOR)

Die Funktion PLAY DETECTOR ermöglicht das Variieren des Arpeggio in Echtzeit auf Grundlage der Spielweise auf der Tastatur.

* Wenn die Parameter KEYS und BEAT beide auf „OFF“ gestellt sind, werden die gespielten Noten als Loop wiederholt. Dieses ist sinnvoll, wenn Sie mit der gleichen Begleitung spielen möchten, ohne dass sich diese verändert.

Verändern des Arpeggio auf Grundlage des gespielten Akkords (KEYS)

Sie können bestimmen, ob die Tonlage der Arpeggio-Noten sich der auf der Tastatur gespielten Noten angleichen.

* Wenn sich die Tonlage des Arpeggio nicht verändern soll, wählen Sie die Einstellung „OFF“.

Verändern des Arpeggio auf Grundlage des Timing (BEAT)

Sie können bestimmen, ob sich das Tempo des Pattern Ihrem Spieltiming angleichen soll.

* Die Tonhöhe der auf der Tastatur gespielten Noten wird auch bei BEAT=OFF erkannt. Wenn sich das Tempo des Pattern nicht verändern soll, wählen Sie die Einstellung „OFF“.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Editieren einzelner Schritte eines Arpeggio (STEP EDIT)

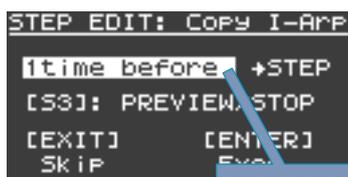
Die Arpeggio-Daten werden immer im Instrument aufgezeichnet. Wenn Sie diese verändern möchten, verwenden Sie dafür die STEP EDIT-Funktion.

Das veränderte Pattern kann danach als User-Pattern für den Arpeggiator verwendet bzw. als MIDI-Datei in einem Rechner weiter verarbeitet werden.

Sie können auch ein User-Pattern erstellen, indem Sie dieses neu aufnehmen, ohne auf bereits vorhandene Daten zurückzugreifen.

1. Drücken Sie den [STEP EDIT]-Taster.

Das Arpeggio wird gestoppt und das SETP EDIT: Copy I-Arp-Display erscheint.



- Initialize: löscht die Step-Daten aller Parts
- Current: die aktuellen Step-Daten
- Latest: die zuletzt aufgenommenen Daten
- 1 time before: die im vorherigen Zyklus aufgenommenen Daten
- 2 time before: die vor zwei Zyklen aufgenommenen Daten
- 3 time before: die vor drei Zyklen aufgenommenen Daten
- 4 time before: die vor vier Zyklen aufgenommenen Daten

2. Wählen Sie mit dem [2]-Regler die gewünschte Aufnahmedatei aus.

Durch Drücken des [S3]-Tasters können Sie die Phrase vorhören.

3. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das STEP EDIT-Display erscheint.



Bedienvorgänge im STEP EDIT-Menü

Parameter	Bedienung am Gerät
Bewegen nach links/rechts zwischen den Steps	[1]-Regler
Editieren eines Velocity-Wertes	[2]-Regler
senkrechte Bewegung	PAGE [^] [v]-Taster
Wechseln der Display-Seiten	PAGE [<] [>]-Taster
Verlassen des Step Edit-Modus und Rückkehr zum Haupt-Display	[EXIT]-Taster
Auswahl einer Note	Spielen einer Note.
Auswahl eines Step und Einschalten der Note	[1]-[16]-Taster
Ein- bzw. Ausschalten der aktuell gewählten Note.	[ENTER]-Taster14
Eingabe eines Bindebogens	Bewegen Sie den Cursor an die gewünschte Anfangs-Position, halten Sie dann den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [1]-[16]-Taster, der dem letzten Step des Bindebogens entsprechen soll.
Wechseln zwischen den Parts	[PART]-Taster → Auswahl des aktuellen Parts.
Löschen aller Daten im aktuell gewählten Part	[S1]-Taster drücken.
Löschen aller Daten der ausgewählten Note	Spielen einer Note + [S1]-Taster drücken.
Löschen aller Daten des ausgewählten Step	einen der [1]-[16]-Taster drücken + [S1]-Taster drücken

Parameter	Bedienung am Gerät
Halten der ausgewählten Note	HOLD-Pedal

* Der Velocity-Wert wird mit dem zuletzt bestimmten Wert eingegeben.

4. Um das Ergebnis abzuhören, drücken Sie den [S3]-Taster, um das Playback zu starten bzw. zu stoppen.

* Die Anzahl der Steps und die Werte für u.a. Grid und Shuffle entsprechen den für das Arpeggio gewählten Einstellungen.

Wenn Sie diese ändern möchten, verlassen Sie das STEP-Display und wählen Sie das ARP PART EDIT-Display.

* Drehen Sie den [TEMPO]-Regler, um das Tempo einzustellen.

5. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, sichern Sie das Ergebnis als Scene.

Wenn Sie die Daten als MIDI-Daten an einem Rechner weiter verwenden möchten, verwenden Sie die Export-Funktion.

→ „Mit diesem Vorgang können Sie ein Step Edit-Pattern exportieren.“ (S. 20)

Verwenden der Step Edit-Daten für das Arpeggio-Spiel

Sie können für jeden Part bestimmen, ob dieser das Arpeggio spielt oder die mit Step Edit erzeugten Daten verwendet.

1. Nachdem Sie die Daten mit STEP EDIT verändert haben, drücken Sie den [EXIT]-Taster so oft, bis wieder das SCENE TOP-Display erscheint.

2. Drücken Sie den PAGE [<]-Taster 2x, um das ARP PART EDIT-Display anzuwählen.

3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „Step Mode“ aus.

4. Stellen Sie sicher, dass der PART-Taster leuchtet und wählen Sie mit den [1]-[5]-Tastern den Part aus, der die STEP-Daten verwenden soll.

5. Stellen Sie mit dem [2]-Regler den Step Mode auf „ON“.

6. Wiederholen Sie die Schritte 4–5, wenn Sie für weitere Parts den Step Mode auf „ON“ stellen möchten.

7. Wählen Sie mit dem [1]-Regler ARPEGGIO Switch aus und stellen Sie diesen mit dem [2]-Regler auf „ON“.

Während des Spielens des Arpeggio werden die STEP EDIT-Daten gespielt.

* Wenn Sie den STEP EDIT-Modus verlassen, werden der ARP PART EDIT-Schalter und der Step Mode für den Part automatisch auf „ON“ gestellt, der im STEP EDIT-Bereich editiert wurde.

* Die folgenden ARP PART EDIT-Parameter werden für die Parts, deren Step Mode auf „ON“ gestellt ist, ignoriert.

- Oct Range
- Transpose
- Motif
- Duration
- Velocity
- Grid Offset
- Grid Sync
- Timing
- Note Off
- Poly Remain
- Reset Oct
- Receive SW

Die Bluetooth®-Funktionalität

Abspielen des Sounds eines Mobilgeräts über die Lautsprecher des JUPITER-Xm

Anmelden eines Bluetooth-Geräts (Pairing)

„Pairing“ ist das Anmelden eines externen Bluetooth-Geräts in diesem Instrument. Nach der Registrierung sind beide Geräte über Bluetooth miteinander verbunden.

Nehmen Sie die Einstellungen so vor, dass die auf dem externen Bluetooth-Gerät gesicherten Musikdaten drahtlos auf diesem Instrument abgespielt werden können.

HINWEIS

- Nachdem ein Bluetooth-Gerät einmal an diesem Instrument angemeldet wurde, muss dieser Vorgang nicht mehr erneut ausgeführt werden. Um dieses Instrument mit einem bereits vorher angemeldeten Bluetooth-Gerät zu verbinden, lesen Sie den Abschnitt „Herstellen der Verbindung zu einem bereits erkannten Mobilgerät“ (S. 15).
- Nach Ausführen des Factory Reset-Vorgangs muss das Anmelden eines Bluetooth-Geräts (Pairing) erneut durchgeführt werden (S. 21).
- Die nachfolgend beschriebenen Bedienschritte dienen lediglich als Beispiel. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung des verwendeten Bluetooth-Geräts.

1. Stellen Sie das zu verwendende Mobilgerät in die Nähe dieses Instruments.

2. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Der MENU-Bildschirm erscheint.

3. Drehen Sie den [1]-Regler, um „SYSTEM“ auszuwählen.

Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.

4. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das SYSTEM-Display erscheint.

5. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „Bluetooth Sw“ und stellen Sie diesen mit dem [2]-Regler auf „ON“.

HINWEIS

Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang „System Write“ aus.

→ „Sichern der Systemeinstellungen (System Write)“ (S. 21)

6. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „Pairing“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Im Display erscheint „PAIRING...“ und das Instrument wartet auf eine Reaktion des externen Mobilgeräts.

7. Schalten Sie die Bluetooth-Funktion am externen Mobilgerät ein.

HINWEIS

Als Beispiel wird hier ein iPhone verwendet. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung des verwendeten Bluetooth-Geräts.

8. Wählen Sie „JUPITER-Xm Audio“ in der Geräteliste des externen Bluetooth-Geräts aus.

Die Bluetooth-Verbindung wird aufgebaut. Nach erfolgreichem Aufbau der Verbindung erscheint „JUPITER-Xm Audio“ in der „Paired Devices“-Liste des externen Mobilgeräts.

9. Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Einstellungen abzuschließen.

Herstellen der Verbindung zu einem bereits erkannten Mobilgerät

1. Schalten Sie die Bluetooth-Funktion am externen Mobilgerät ein.

2. Schalten Sie die Bluetooth-Funktion dieses Instruments ein (System-Parameter Bluetooth Sw auf „ON“ stellen).

HINWEIS

- Wenn Sie mit dem oben beschriebenen Vorgang keine Verbindung herstellen konnten, wählen Sie „JUPITER-Xm Audio“ im Bluetooth Geräte-Display des Mobilgeräts aus.
- Um die Verbindung zu unterbrechen, schalten Sie entweder am Instrument die Bluetooth Audio-Funktion aus (System-Parameter Bluetooth Sw auf „OFF“ stellen) oder schalten Sie die Bluetooth-Funktion am externen Mobilgerät aus.

Abspielen von Musik des Mobilgeräts

1. Verbinden Sie das Mobilgerät über Bluetooth mit diesem Instrument.

2. Spielen Sie am Mobilgerät mithilfe einer Musik-app den gewünschten Song ab.

Der Sound ist über den Lautsprecher des JUPITER-Xm hörbar.

- * Wenn Sie die Abspiel-Lautstärke einstellen möchten, ändern Sie diesen am Mobilgerät oder verwenden Sie die System-Einstellung „AuxIn/BT InLev“.

Steuerung eines Mobilgeräts mit dem JUPITER-Xm

Sie können Einstellungen für das Übertragen bzw. Empfangen von MIDI-Daten zwischen diesem Instrument und einem Mobilgerät vornehmen.

Verwendung des JUPITER-Xm als MIDI-Keyboard für eine Musik-app

Sie können über die Tastatur eine Bluetooth MIDI-kompatible app ansteuern.

Übertragen von MIDI-Daten

Sie können Einstellungen für das Übertragen bzw. Empfangen von MIDI-Daten zwischen diesem Instrument und einem Mobilgerät vornehmen.

1. Stellen Sie das zu verwendende Mobilgerät in die Nähe dieses Instruments.

HINWEIS

Wenn Sie zwei Geräte dieses Modells besitzen, schalten Sie nur das Gerät ein, das Sie mit dem externen Bluetooth-Gerät verwenden möchten.

2. Schalten Sie die Bluetooth-Funktion am externen Mobilgerät ein.

HINWEIS

Als Beispiel wird hier ein iPhone verwendet. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung des verwendeten Bluetooth-Geräts.

3. Stellen Sie die Verbindung zu diesem Instrument in der app des Mobilgeräts her (z.B. GarageBand).

WICHTIG

Tippen Sie nicht auf das Feld „JUPITER-Xm MIDI“, das bei den Bluetooth-Einstellungen des Mobilgeräts angezeigt wird.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

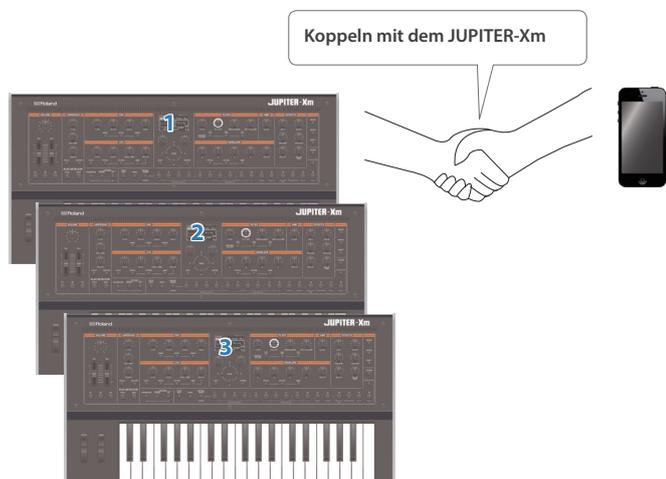
Português

Nederlands

Unterscheiden mehrerer JUPITER-Xm-Instrumente (Bluetooth ID)

Sie können für Instrumente gleichen Typs eine zusätzliche Nummer vergeben.

Wenn Sie mehrere Instrumente des gleichen Typs verwenden, werden diese dann über diese Nummern unterschieden.



1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Der MENU-Bildschirm erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „SYSTEM“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.

3. Drehen Sie den [1]-Regler, um „Bluetooth ID“ auszuwählen.

4. Wählen Sie mit dem [2]-Regler die gewünschte Einstellung.

Parameter [1]-Regler	Wert [2]-Regler	Beschreibung
Bluetooth ID	OFF, 1–9	bestimmt die Nummer, die nach dem Gerätenamen aufgeführt wird (diese wird in einer über Bluetooth verbundenen app angezeigt). Auf „OFF“ gestellt: „JUPITER-Xm Audio“, „JUPITER-Xm MIDI“ (Voreinstellung) Auf „1“ gestellt: „JUPITER-Xm Audio 1“, „JUPITER-Xm MIDI 1“

5. Um die Einstellungen zu sichern, drücken Sie den [WRITE]-Taster.

6. Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Einstellungen abzuschließen.

Ausschalten der Bluetooth-Funktionalität

Schalten Sie die Bluetooth-Funktion aus, wenn Sie diese nicht einsetzen möchten.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Setting-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „SYSTEM“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.

3. Drehen Sie den [1]-Regler, um „Bluetooth Sw“ auszuwählen.

4. Wählen Sie mit dem [2]-Regler die Einstellung „OFF“.

5. Um die Einstellungen zu sichern, drücken Sie den [WRITE]-Taster.

6. Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Einstellungen abzuschließen.

Anschließen an externes Equipment

Anschließen an einen Rechner (USB COMPUTER Port)

Der JUPITER-Xm kann über seinen USB-Anschluss MIDI-Daten mit einem Rechner austauschen.

HINWEIS

- Weitere Informationen zu den Systemvoraussetzungen für den zu verwendenden Rechner finden Sie auf der Roland-Internetseite.



Installieren des dedizierten Treibers

Um den JUPITER-Xm in Verbindung mit einem Rechner verwenden zu können, müssen Sie zuvor den Treiber von folgender Internetseite herunterladen und anschließend installieren.

Weitere Informationen zu den Systemvoraussetzungen für den zu verwendenden Rechner finden Sie auf der Roland-Internetseite:

➔ <https://www.roland.com/support/>

USB-Treiber-Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor, um den USB-Treiber für den die USB-Verbindung „JUPITER-Xm <-> Rechner“ auszuwählen.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Setting-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „SYSTEM“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.

3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „USB Driver“ aus.

4. Wählen Sie mit dem [2]-Regler „VENDOR“ aus.

Parameter	Wert	Beschreibung
	[1]-Regler [2]-Regler	
USB-Treiber	GENERIC	Der vom Rechner bereit gestellte USB-Treiber wird verwendet. * In diesem Fall können nur MIDI-Daten übertragen werden.
	VENDOR	Der spezielle USB-Treiber wird verwendet.

5. Sichern Sie die geänderte Einstellung.

➔ „Sichern der Systemeinstellungen (System Write)“ (S. 21)

6. Schalten Sie den JUPITER-Xm aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

Die Port-Bezeichnungen bei Verwendung des VENDOR-Treibers

Audio-Eingabegerät (Input Device)

Geräte-Name	Port-Name
JUPITER-X	IN 1 (Ausgabe des JUPITER-Xm Part 1)
	IN 2 (Ausgabe des JUPITER-Xm Part 2)
	IN 3 (Ausgabe des JUPITER-Xm Part 3)
	IN 4 (Ausgabe des JUPITER-Xm Part 4)
	IN 5 (Ausgabe des JUPITER-Xm Part 5)
	IN MIC (Ausgabe des MIC IN-Signals des JUPITER-Xm)
	IN MIX (gemischtes Ausgabesignal des JUPITER-Xm)

Audio-Ausgabegerät (Output Device)

Geräte-Name	Port-Name
JUPITER-X	OUT (USB Audio Input in den JUPITER-Xm)
	OUT MIC (Mic Input in den JUPITER-Xm)

MIDI Input/Output-Gerät

MIDI IN	JUPITER-X
	JUPITER-X DAW CTRL
MIDI OUT	JUPITER-X
	JUPITER-X DAW CTRL

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Anschließen eines USB Flash-Speichers (USB MEMORY Port)

Sie können einen USB Flash-Speicher anschließen.



Formatieren eines USB Flash-Speichers (FORMAT USB MEMORY)

WICHTIG

- Bei Formatieren werden alle bisherigen auf dem USB Flash-Speicher gesicherten Daten gelöscht.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.
3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „FORMAT USB MEMORY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
4. Wählen Sie mit dem [2]-Regler „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.
Die Formatierung ist abgeschlossen, sobald im Display „Completed!“ erscheint.
* Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

Backup/Restore

Erstellen einer Backup-Datei auf einem USB Flash-Speicher

(BACKUP)

Daten, die gesichert werden

- Alle Scene-Daten (inkl. Vocoder- und Arpeggio-Einstellungen)
- User Tone-Daten
- System-Einstellungen (inkl. der Systemeffekte)

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.
3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „BACKUP“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Das BACKUP-Display erscheint.
4. Bewegen Sie mit den PAGE [<] [>]-Tastern den Cursor und wählen Sie das gewünschte Zeichen mit dem [2]-Regler aus.
5. Nachdem Sie einen Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

6. Wählen Sie mit dem [2]-Regler „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Wenn im Display „Completed!“ erscheint, ist der Vorgang abgeschlossen.

Wenn im Ziel-Speicherbereich bereits eine gleichnamiger Datei existiert, erscheint eine Abfrage, ob Sie die vorhandene Datei überschreiben möchten (Overwrite?)

- * Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

Zurückübertragen von Backup-Daten (RESTORE)

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Backup-Datei wieder in das JUPITER-Xm zurück zu übertragen. Dieser Vorgang wird als „Restore“ bezeichnet.

WICHTIG

- Dadurch werden alle Daten und Einstellungen im internen Speicher des Instruments überschrieben. Wenn Sie wichtige Daten gespeichert haben, sollten Sie vorher diese Daten mithilfe der RESTORE-Funktion mit einer dedizierten Bezeichnung auf einem USB Flash-Speicher sichern.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.
3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „RESTORE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
4. Wählen Sie mit dem [1]-Regler die gewünschte Datei aus.
5. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
6. Wählen Sie mit dem [2]-Regler „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.
Wenn im Display „Completed. Turn off power.“ erscheint, ist der Vorgang abgeschlossen.
7. Schalten Sie den JUPITER-Xm aus und nach kurzer Zeit wieder ein.
* Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

Importieren/Exportieren

Importieren von Tones

Sie können aus dem Internet herunter geladene oder aus einem anderen Instrument exportierte Tones in den JUPITER-Xm importieren.

Das nachfolgende Beispiel beschreibt, wie eine aus einem anderen Instrument exportierte SVZ-Datei importiert wird.

* Sie können auch Tones von Modellen importieren. Wenn Sie einen Tone importieren, der nicht einem Modell zugeordnet ist, wird als Model-Name „NO ASSIGN“ gespeichert.

1. **Sichern Sie die gewünschte SVZ-Datei im Ordner ROLAND/SOUND des USB Flash-Speichers und schließen Sie den USB Flash-Speicher am JUPITER-Xm an.**
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
3. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.
4. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler „IMPORT/EXPORT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
5. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler „IMPORT TONE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
6. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler die Datei aus, welche die gewünschten Tones enthält und drücken Sie den PAGE [>]-Taster.**
7. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler die zu importierenden Tones aus und fügen Sie durch Drehen des [2]-Reglers jeweils eine Markierung hinzu.**
8. **Drücken Sie den PAGE [>]-Taster.**
9. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler den gewünschten Ziel-Speicherplatz aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um eine Markierung hinzuzufügen.**
* Beachten Sie, dass der im Ziel-Speicherbereich befindliche Tone dadurch überschrieben wird.
* Falls Speicherplätze mit der Bezeichnung „INIT TONE“ vorhanden sind, werden diese zuerst als Ziel-Speicherplätze vorgeschlagen (diese erhalten dann automatisch eine Markierung). Wenn Sie einen bereits gespeicherten Tone behalten möchten, entfernen Sie die entsprechende Markierung.
10. **Drücken Sie den PAGE [>]-Taster.**
11. **Wählen Sie mit dem [2]-Regler „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.**

Wenn der Import-Vorgang abgeschlossen ist, erscheint im Display die Meldung „Import Tone Completed!“.

* Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

Importieren von Scenes

Sie können aus einem JUPITER-X/Xm exportierte Scenes in den JUPITER-Xm importieren.

* Sie können auch Scenes aus einer Backup-Datei importieren.

1. **Platzieren Sie die SVZ-Datei, die den gewünschten Tone enthält, in den Ordner „ROLAND/SOUND“ eines USB Flash-Speichers und schließen Sie diesen am JUPITER-Xm an.**
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
3. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
Sie können alternativ zum [1]-Regler auch die PAGE [<] [v]-Taster verwenden.
4. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler „IMPORT/EXPORT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

5. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler „IMPORT SCENE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
6. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler die Datei aus, welche die gewünschte Scene enthält und drücken Sie den PAGE [>]-Taster.**
7. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler die gewünschte Scene und markieren Sie diese mit dem [2]-Regler.**
8. **Drücken Sie den PAGE [>]-Taster.**
9. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler den gewünschten Ziel-Speicherplatz und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um diesen zu markieren.**
* Vorsicht! Dadurch werden die bisherigen Einstellungen im gewählten Ziel-Speicherplatz überschrieben.
* Wenn eine Scene mit der Bezeichnung „INIT SCENE“ existiert, wird diese automatisch als Ziel-Speicherplatz ausgewählt und markiert. Wenn Sie diese Scene behalten möchten, löschen Sie die Markierung.
10. **Drücken Sie den PAGE [>]-Taster.**
11. **Um den Vorgang auszuführen, wählen Sie mit dem [2]-Regler „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Beim Importieren wird der Tone mit der Bezeichnung „INIT TONE“ gesichert.

Nach Abschluss des Import-Vorgangs wird im Display „Import Scene Completed!“ angezeigt.

* Wenn die ausgewählte Scene einen User Tone enthält, können Sie entscheiden, ob dieser User Tone mit importiert werden soll.

* Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

Exportieren von Tones

Sie können die User Tone-Daten als SVZ-Datei exportieren.

* Sie können auch Tones von Modellen exportieren.

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
2. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
Sie können alternativ zum [1]-Regler auch die PAGE [<] [v]-Taster verwenden.
3. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler „IMPORT/EXPORT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
4. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler „EXPORT TONE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
5. **Wählen Sie mit dem [1]-Regler die Datei aus, aus der Tones exportiert werden sollen und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um diese zu markieren.**
6. **Drücken Sie den PAGE [>]-Taster.**
7. **Bewegen Sie den Cursor mit den PAGE [<] [v]-Tastern auf die gewünschte Position und verändern Sie das Zeichen mit dem [2]-Regler.**
8. **Wenn Sie den Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
9. **Um den Vorgang auszuführen, wählen Sie mit dem [2]-Regler „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
Die Tones werden im Ordner „ROLAND/SOUND“ auf dem USB Flash-Speicher gesichert.
* Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

Exportieren von Scenes

Sie können Scenes als SVD-Datei exportieren.

- 1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
- 2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Sie können alternativ zum [1]-Regler auch die PAGE [<] [>]-Taster verwenden.
- 3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „IMPORT/EXPORT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
- 4. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „EXPORT SCENE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
- 5. Wählen Sie mit dem [1]-Regler die Datei aus, aus der Scenes exportiert werden sollen und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um diese zu markieren.**
- 6. Drücken Sie den PAGE [>]-Taster.**
- 7. Bewegen Sie den Cursor mit den PAGE [<] [>]-Tastern auf die gewünschte Position und verändern Sie das Zeichen mit dem [2]-Regler.**
- 8. Wenn Sie den Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
- 9. Um den Vorgang auszuführen, wählen Sie mit dem [2]-Regler „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Die Scenes werden im Ordner „ROLAND/SOUND“ auf dem USB Flash-Speicher gesichert.

* Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

Mit diesem Vorgang können Sie ein Step Edit-Pattern exportieren.

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Step Edit-Pattern als MIDI-Datei (SMF) auf einen USB Flash-Speicher zu exportieren.

- 1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
- 2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.
- 3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „IMPORT/EXPORT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
- 4. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „EXPORT USER PATTERN“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**
- 5. Bewegen Sie den Cursor mit den PAGE [<] [>]-Tastern auf die gewünschte Position und wählen Sie mit dem [2]-Regler das gewünschte Zeichen aus.**
- 6. Nachdem Sie einen Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
- 7. Um den Vorgang auszuführen, wählen Sie mit dem [2]-Regler „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Die Datei wird im Ordner EXPORT des USB Flash-Speichers abgelegt.

* Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

Einstellungen für das gesamte Instrument

Die Automatische Abschaltfunktion (Auto Off)

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „SYSTEM“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.

3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „Auto Off“ und verändern Sie den Wert mit dem [2]-Regler.

Bei „OFF“ wird das Instrument nicht automatisch ausgeschaltet.

Parameter	Wert
[1]-Regler	[2]-Regler
Auto Off	OFF, 30 [min], 240 [min]

4. Um die Einstellungen zu sichern, drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Die Save Anzeige erscheint im Display:

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

5. Um den Vorgang auszuführen, drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Abrufen der Werkvoreinstellungen (Factory Reset)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Einstellungen im JUPITER-Xm auf deren Werkvoreinstellungen zurück zu setzen.

- * Wenn Sie diesen Vorgang ausführen, werden alle gesicherten Einstellungen inkl. der Sound-Parameter gelöscht.
- * Sichern Sie vor einem Factory Reset Ihre Daten mithilfe der Backup-Funktion (S. 18) auf einem USB Flash-Speicher.

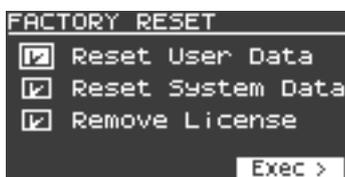
1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.

3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „FACTORY RESET“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das FACTORY RESET-Display erscheint.

Wenn ein Sound Pack oder eine Wave Expansion importiert wurde oder installiert ist



Wenn kein Sound Pack oder Wave Expansion importiert wurde bzw. installiert ist



4. Wählen Sie mit den Cursor [^] [v]-Tastern den gewünschten Parameter aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die Checkbox-Markierung zu aktivieren.

Drücken Sie erneut den [ENTER]-Taster, um die Checkbox-Markierung wieder zu entfernen.

Parameter	Beschreibung
Reset User Data	initialisiert die Scenes und User Tones (* 1).
Reset System Data	initialisiert die System-Einstellungen (* 1).
Remove License (*2)	initialisiert die Anwender-Lizenz und Wave Expansion. Das Initialisieren der Anwender-Lizenz ermöglicht Ihnen, ein Sound Pack bzw. eine Wave Expansion zu installieren, das/die mit einer anderen Anwender-Lizenz herunter geladen wurde. * Damit wird die aktuell installierte Wave Expansion gelöscht.

- * 1 Wenn Sie diese Vorgänge ausführen, werden alle Einstellungen, die nach dem Erwerb verändert wurden, gelöscht. Wenn Sie die aktuellen Einstellungen sichern möchten, verwenden Sie die Backup-Funktion (S. 18), bevor Sie das Instrument auf die Werkvoreinstellungen zurück setzen.

- * 2 Diese Anzeige erscheint, wenn ein Sound Pack bzw. eine Wave Expansion installiert wurde. Weitere Informationen zu den Anwender-Lizenzen finden Sie im Dokument „Sound Pack/Wave Expansion Installation Manual“ (PDF).

5. Drücken Sie den Cursor [>]-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

6. Wählen Sie mit dem [2]-Regler „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.

im Display erscheint die Anzeige „Completed. Turn off power.“

7. Schalten Sie den JUPITER-Xm aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

- * Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display „Executing...“ erscheint.

Sichern der Systemeinstellungen (SYSTEM)

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler „SYSTEM“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Alternative: verwenden Sie die PAGE [^] [v]-Taster anstelle des [1]-Reglers.

3. Wählen Sie mit dem [1]-Regler den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert mit dem [2]-Regler.

Sichern der Systemeinstellungen (System Write)

1. Wählen Sie das System Setting-Display aus und drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

2. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.

System Parameter-Liste

Parameter <small>[1]-Regler</small>	Wert <small>[2]-Regler</small>	Beschreibung
AGING		
Warm-Up	OFF, ON, FAST, FIXED	<p>bestimmt, ob und wie der Klangcharakter des Sounds (Tonhöhenchwankungen) sich abhängig von der internen Temperatur des Instruments verändert.</p> <p>Dieser Effekt ist nur für Analog Synthesizer-Modelle wirksam.</p> <p>Der Wert der internen Temperatur wird oben rechts im SCENE-Display angezeigt.</p> <p>OFF: Der Klangcharakter wird nicht durch die interne Temperatur beeinflusst. In diesem Fall erscheint im SCENE-Display auch keine Temperaturanzeige.</p> <p>ON: Der Effekt wirkt ab dem mit „Init Temp“ eingestellten Temperaturwert und bewegt sich in Richtung der aktuell gemessenen Temperatur (REAL). Unabhängig vom rechnerischen Unterschied beider Temperaturwerte wird die REAL-Temperatur in ca. 10 Minuten erreicht. Nach Erreichen der REAL-Temperatur folgt die Einstellung dem sich ab dann ändernden Temperaturwechsel.</p> <p>FAST: Der Effekt wirkt ab dem mit „Init Temp“ eingestellten Temperaturwert und bewegt sich dann schnell (in ca. 10 Sekunden) in Richtung der aktuell gemessenen Temperatur (REAL), wenn Sie auf der Tastatur spielen. Nach Erreichen der REAL-Temperatur folgt die Einstellung dem sich ab dann ändernden Temperaturwechsel.</p> <p>FIXED: Der Effekt wirkt auf Grundlage des bei „Init Temp“ eingestellten Temperaturwerts und verbleibt an dieser Position.</p>
Init Temp	REAL, 0–60 [°C]/ 32–140 [°F]	<p>bestimmt den voreingestellten internen Temperaturwert für den Warm-Up-Effekt.</p> <p>REAL: Die tatsächlich gemessene interne Temperatur wird als Grundlage verwendet.</p> <p>0–60°C/32–140°F: bestimmt die virtuelle interne Temperatur (Celsius/Fahrenheit).</p>
Age	OFF, 1–100 [years]	<p>Dieser Parameter simuliert den Alterungsprozess der internen Komponenten eines analogen Synthesizers. Je höher der Wert, desto höher ist das virtuelle Alter. Diese Einstellung gilt nur für Analog Synthesizer-Modelle.</p>
GENERAL		
MasterTune	415.3–466.2 [Hz]	<p>bestimmt die Gesamtstimmung</p> <p>Der im Display angezeigte Wert entspricht der Frequenz der Note „A“.</p>
MasKeyShift	-24-24	<p>versetzt die Gesamttonhöhe des JUPITER-Xm in Halbtonschritten.</p>
ScaleTuneSw	OFF, ON	<p>bestimmt, ob die SCALE TUNE-Funktion eingeschaltet (ON) oder ausgeschaltet (OFF) ist.</p>
USB In Lev	0-127	<p>bestimmt die Eingangs-Lautstärke des am USB COMPUTER-Anschluss anliegenden Signals.</p>
USB Out Lev	0-127	<p>bestimmt die Ausgangs-Lautstärke des über den USB COMPUTER-Anschluss ausgehenden Signals.</p>
AuxIn/BT InLev	0-127	<p>bestimmt die Lautstärke des an der AUX IN-Buchse anliegenden Signals.</p>
USB Audio Thru	OFF, ON	<p>bestimmt, ob das am USB COMPUTER-Anschluss eingehende Eingangssignal über den Audioausgang des USB COMPUTER-Anschlusses ausgegeben wird (ON) oder nicht (OFF).</p>
AUXIN USB Thru	OFF, ON	<p>bestimmt, ob das über die AUX IN-Buchsen eingehende Audiosignal über den Audioausgang des USB COMPUTER-Anschlusses ausgegeben wird (ON) oder nicht (OFF).</p>
LineOut Gain	-12–0–+12 [dB]	<p>bestimmt den Ausgangspegel der OUTPUT/ PHONES-Anschlüsse.</p>

Parameter <small>[1]-Regler</small>	Wert <small>[2]-Regler</small>	Beschreibung
Speaker Sw	OFF, ON, AUTO	<p>bestimmt, ob der Sound über die internen Lautsprecher ausgegeben wird. Bei AUTO gilt: „OFF“ wird ausgewählt, wenn ein Kopfhörer angeschlossen ist, „ON“ wird ausgewählt, wenn kein Kopfhörer angeschlossen ist.</p>
SPOut Gain	-12–0 [dB]	<p>bestimmt den Ausgangspegel der Lautsprecher.</p>
Auto Off	OFF, 30 [min], 240 [min]	<p>bestimmt, wann das Instrument nach einer inaktiven Phase automatisch ausgeschaltet wird.</p> <p>Bei „OFF“ wird das Instrument nicht automatisch ausgeschaltet.</p>
LED On Bright	0-31	<p>bestimmt die Helligkeit der LED-Anzeigen.</p>
LED OffBright	0-30	<p>Wenn der JUPITER-Xm über einen AC-Adapter mit Strom versorgt wird, können Sie die LED-Anzeigen bei „Off“ mit schwacher Leuchtkraft weiter eingeschaltet lassen.</p> <p>bestimmt die Helligkeit der LED-Anzeigen bei der Einstellung „Off“.</p>
LCD Contrast	1-10	<p>bestimmt den Kontrast des Displays.</p>
Scene Lock	OFF, ON	<p>bestimmt, ob eine Bestätigungs-Abfrage im Display erscheint, wenn eine Scene abgerufen wird.</p> <p>OFF: Die Scene wird sofort aufgerufen.</p> <p>ON: Vor Aufrufen der Scene erscheint eine Bestätigungs-Abfrage im Display. Um die Scene auszuwählen, wählen Sie mit den PAGE [<]>-Tastern „Yes“ aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster.</p>
Startup Scene	01-01–16-16	<p>bestimmt die Scene, die nach Einschalten des Instruments ausgewählt wird.</p>
ARPEGGIO		
Set Tone	OFF, ON	<p>bestimmt, ob die aktuellen Sound-Einstellungen beibehalten werden, wenn die Phrase umgeschaltet wird (OFF) oder nicht (ON). Bei OFF wird nur die Phrase umgeschaltet, bei ON sowohl die Phrase als auch die Sound-Einstellungen.</p>
Set DrumKit	OFF, ON	<p>bestimmt, ob die aktuellen Sound-Einstellungen beibehalten werden, wenn der Rhythmus umgeschaltet wird (OFF) oder nicht (ON). Bei OFF wird nur der Rhythmus umgeschaltet, bei ON sowohl der Rhythmus als auch die Sound-Einstellungen.</p>
Set Tempo	OFF, ON	<p>bestimmt, ob der aktuelle Tempo-Wert beibehalten wird, wenn der Rhythmus umgeschaltet wird (OFF) oder nicht (ON). Bei OFF wird nur der Rhythmus umgeschaltet, bei ON sowohl der Rhythmus als auch der Tempo-Wert.</p>
Arp Sync (*1)	OFF, BEAT, MEASURE	<p>bestimmt die Synchronisations-Einstellung für das Arpeggio, wenn dieses über ein externes Instrument gesteuert wird.</p> <p>OFF: Das Arpeggio wird nicht synchronisiert und startet bei Empfang von MIDI-Meldungen.</p> <p>BEAT: Das Arpeggio wird auf Taktschläge synchronisiert und wird nach Empfang der MIDI-Meldungen am Beginn des nachfolgenden Taktschlags gestartet.</p> <p>MEASURE: Das Arpeggio wird auf Takte synchronisiert und wird nach Empfang der MIDI-Meldungen am Beginn des nachfolgenden Taktes gestartet.</p>
(*1) ist nur aktiv bei Sync Mode = „MIDI“, „USB COM“ oder „USB MEM“.		
TEMPO/SYNC		
Tempo	20,00-300,00	<p>bestimmt das System-Tempo.</p>
Tempo Src	SCENE, SYS	<p>bestimmt, ob bei Umschalten einer Scene das im System eingestellte Tempo (SYS) oder das in einer Scene gespeicherte Tempo (SCENE) verwendet wird.</p>
Sync Mode	AUTO, INT, MIDI, USB COM, USB MEM	<p>bestimmt das Synchronisationsignal, auf dessen Grundlage der JUPITER-Xm arbeitet.</p>

Parameter [1]-Regler	Wert [2]-Regler	Beschreibung
Sync Out	OFF, MIDI, USB COM, MIDI/ USBCM, USB MEM, ALL	bestimmt den Anschluss, über den MIDI Clock-Meldungen usw. ausgegeben werden
Bluetooth		
Bluetooth Sw	OFF, ON	bestimmt, ob die Bluetooth-Funktion eingeschaltet (ON) oder ausgeschaltet (OFF) ist.
Pairing	-	aktiviert die Kopplungs-Funktion für die Bluetooth Audio-Verbindung.
Bluetooth ID	OFF, 1-9	bestimmt die Nummer, die nach dem Gerätenamen aufgeführt wird (diese wird in einer über Bluetooth verbundenen app angezeigt).
MIDI		
Ctrl Ch	1–16, OFF	bestimmt den MIDI-Empfangskanal, über den via Bank Select- und Program Change-Befehle die Programme des Instruments umgeschaltet werden können. Wenn Sie die Programme nicht über MIDI umschalten möchten, wählen Sie die Einstellung „OFF“.
Ctrl Src Sel	SYS, SCENE	SYS: Die SysCtrlSrc1–4 werden für die Steuerung des Tones verwendet. SCENE: Die CtrlSrc1–4-Einstellungen einer Scene werden für die Steuerung des Tones verwendet.
SysCtrlSrc1 SysCtrlSrc2 SysCtrlSrc3 SysCtrlSrc4	OFF, CC01–CC31, CC33–CC95, BEND, AFT	bestimmt die MIDI-Meldungen, die als System-Controller verwendet werden
Soft Thru	OFF, ON	bestimmt, ob über den MIDI IN-Anschluss empfangene MIDI-Meldungen unverändert über den MIDI OUT-Anschluss weiter geleitet werden (ON) oder nicht (OFF).
USB-MIDIThru	OFF, ON	bestimmt, ob die über den USB COMPUTER/ MIDI IN-Anschluss empfangenen Daten unverändert über den MIDI OUT/USB COMPUTER-Anschluss weiter geleitet werden (ON) oder nicht (OFF).
USB Driver	GENERIC, VENDOR	bestimmt die USB-Treiber-Einstellung.
Remote Kbd	OFF, MIDI IN, USB COM, USB MEM	bestimmt, über welchen Anschluss die Spieldaten des externen MIDI-Instruments empfangen werden, wenn Sie nicht die Tastatur des JUPITER-Xm verwenden. In diesem Fall kann der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Keyboards beliebig eingestellt sein. Normalerweise sollten Sie hier „OFF“ einstellen.
Local Sw	OFF, ON	bestimmt, ob die direkte Verbindung zwischen der Controller-Sektion (Tastatur, PITCH, MODE, Taster, Regler, Pedale usw.) und der internen Klangerzeugung hergestellt (ON) oder unterbrochen ist (OFF).
Device ID	17-32	Beim Übertragen und Empfangen von System Exclusive-Meldungen ermöglicht die Device ID die Unterscheidung mehrerer Geräte des gleichen Typs. Dabei muss die Device ID für sowohl Sende- als auch Empfangsgerät gleich eingestellt sein.
Tone CC Map	OFF, ON	bestimmt, ob die für die Tone-Parameter verwendeten Control Change-Meldungen übertragen/empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
MIDI Tx		
Tx PC	OFF, ON	bestimmt, ob Program Change-Meldungen gesendet werden (ON) oder nicht (OFF).
Tx Bank	OFF, ON	bestimmt, ob Bank Select-Meldungen gesendet werden (ON) oder nicht (OFF).
Tx Edit	OFF, ON	bestimmt, ob beim Verändern eines Parameters eines Programms diese Veränderung als System Exclusive-Datei übertragen wird (ON) oder nicht (OFF).

Parameter [1]-Regler	Wert [2]-Regler	Beschreibung
MIDI Rx		
Rx PC	OFF, ON	bestimmt, ob Program Change-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
Rx Bank	OFF, ON	bestimmt, ob Bank Select-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
Rx Exclusive	OFF, ON	bestimmt, ob System Exclusive-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
MIC IN		
Mic In Gain	-24.0–+24.0 [dB]	bestimmt die Lautstärke des an der MIC IN-Buchse anliegenden Signals.
Mic Power	OFF, ON	Bei ON wird die MIC IN-Buchse mit Strom (5 V) versorgt.
NS Switch	OFF, ON	schaltet den Noise Suppressor ein bzw. aus. Der Noise Suppressor unterdrückt Nebengeräusche bei geringer Signalstärke bzw. Ruhephasen.
NS Threshold	-96–0 [dB]	bestimmt die Lautstärke, ab der der Noise Suppressor zu arbeiten beginnt.
NS Release	0-127	bestimmt den Zeitraum von „Der Noise Suppressor beginnt zu wirken“ bis „Die Lautstärke des Nebengeräusches ist auf „0“ gesetzt“.
CompSwitch	OFF, ON	bestimmt, ob der Mic Compressor (für den Mikrofoneingang) verwendet wird (ON) oder nicht (OFF).
CompAttack	0.1, 1, 2,... 100 [ms]	bestimmt den Zeitraum von „Das Eingangssignal überschreitet den Comp Thres Level“ bis „Die Lautstärke wird komprimiert“.
CompRelease	10, 20, ... 1000 [ms]	bestimmt den Zeitraum von „Das Eingangssignal unterschreitet den Comp Thres Level“ bis „Die Lautstärke-Kompression wird deaktiviert“.
CompThreshold	-60–0 [dB]	bestimmt die Lautstärke, ab der der Mic Compressor die Kompression aktiviert.
CompRatio	1: 1, 2: 1, ...4: 1, 8: 1, 16: 1, 32: 1, INF: 1	bestimmt die Compression Ratio für den Mic Compressor.
CompKnee	0–30 [dB]	bestimmt, wie schnell der Mic Compressor beginnt zu wirken. Je höher der Wert, desto langsamer beginnt der Mic Compressor zu wirken.
CompOutGain	-24.0, -23.5, ... 0, ..., +24.0 [dB]	bestimmt den Ausgangspegel des Mic Compressor.
Rev Send Lev	0-127	bestimmt die Lautstärke des Reverb, welches dem Mikrofon-Signal hinzugefügt wird.
Cho Send Lev	0-127	bestimmt die Lautstärke des Chorus, welcher dem Mikrofon-Signal hinzugefügt wird.
Dly Send Lev	0-127	bestimmt die Lautstärke des Delay, welches dem Mikrofon-Signal hinzugefügt wird.
Mic Thru	OFF, ON	Wenn das Mikrofon ausgeschaltet werden soll, wenn der Vocoder abgeschaltet wird, wählen Sie die Einstellung „OFF“.
CONTROLLER		
Velocity	REAL, 1–127	bestimmt den Dynamikwert der auf der Tastatur gespielten Noten.
Velo Crv	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	bestimmt die Tastaturdynamik.
Velo Offset	-10–+9	bestimmt die Dynamik-Hüllkurve der Tastatur.
Knob Mode	DIRECT, CATCH	bestimmt, ob bei Bewegungen eines Reglers der neue Wert sofort abgerufen wird (DIRECT) oder ob zunächst der aktuell gespeicherte Wert erreicht werden muss, bevor weitere Änderungen erfolgen können (CATCH).
BUTTON Func		
Source	SCENE, SYS	bestimmt, ob die zugewiesenen Funktionen die in der Scene gespeicherten Einstellungen benutzen (SCENE) oder ob die im System eingestellten Werte verwendet werden (SYS).
S1 Func	Die einstellbaren Werte finden Sie bei „Assignable Sheet“.	bestimmt die Funktion, die dem S1-Taster zugewiesen ist.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Einstellungen für das gesamte Instrument

Parameter (1)-Regler	Wert (2)-Regler	Beschreibung
S1 Mode	LATCH, MOMENTARY	bestimmt die Funktionsweise des Tasters.
S2 Func	Die einstellbaren Werte finden Sie bei „Assignable Sheet“.	bestimmt die Funktion, die dem S2-Taster zugewiesen ist.
S2 Mode	LATCH, MOMENTARY	bestimmt die Funktionsweise des Tasters.
S3 Func	Die einstellbaren Werte finden Sie bei „Assignable Sheet“.	bestimmt die Funktion, die dem S3-Taster zugewiesen ist.
S3 Mode	LATCH, MOMENTARY	bestimmt die Funktionsweise des Tasters.
SLIDER Func		
SL1 Source	SCENE, SYS	bestimmt, ob die dem SL1-Regler zugewiesene Funktion die in der Scene gespeicherten Einstellungen benutzt (SCENE) oder ob der im System eingestellte Wert verwendet wird (SYS).
SL1	Die einstellbaren Werte finden Sie bei „Assignable Sheet“.	bestimmt die Funktion, die dem SL1-Regler zugewiesen ist.
SL2 Source	SCENE, SYS	bestimmt, ob die dem SL2-Regler zugewiesene Funktion die in der Scene gespeicherten Einstellungen benutzt (SCENE) oder ob der im System eingestellte Wert verwendet wird (SYS).
SL2	Die einstellbaren Werte finden Sie bei „Assignable Sheet“.	bestimmt die Funktion, die dem SL2-Regler zugewiesen ist.
PEDAL Func		
Hold Source	SCENE, SYS	bestimmt, ob das an der HOLD-Buchse angeschlossenen Pedal die in der Scene gespeicherte Einstellung benutzt (SCENE) oder ob der im System eingestellte Wert verwendet wird (SYS).
Hold	Die einstellbaren Werte finden Sie bei „Assignable Sheet“.	bestimmt die Funktion des an der HOLD-Buchse angeschlossenen Pedals.
Hold Pole	STANDARD, REVERSE	bestimmt die Polarität des an der HOLD-Buchse angeschlossenen Pedals.
Ctrl Source	SCENE, SYS	bestimmt, ob das an der CTRL-Buchse angeschlossenen Pedal die in der Scene gespeicherte Einstellung benutzt (SCENE) oder ob der im System eingestellte Wert verwendet wird (SYS).
Ctrl	Die einstellbaren Werte finden Sie bei „Assignable Sheet“.	bestimmt die Funktion des an der CTRL-Buchse angeschlossenen Pedals.
PART Btn Asgn		
1-5 1-5+(S) 6-10 6-10+(S)	No Assign, Part, Part+KeySw, KeySw, PartSw, ArpSw, EfxSw	<p>bestimmt die Funktionen der Taster [1]–[5] ([6]–[10]) sowie deren Funktionen, wenn vorher der [SHIFT]-Taster gedrückt wird.</p> <p>No Assign: keine Zuweisung.</p> <p>PartSel: bestimmt den aktuell ausgewählten Part, der über die Bedienoberfläche und das Display eingestellt wird. Der über die Tastatur gespielte Part wird nicht umgeschaltet.</p> <p>Part+KeySw: bestimmt den aktuellen Part und die Keyboard SW-Einstellung, so dass der ausgewählte Part über die Tastatur gespielt werden kann. Sie können mehrere Parts gleichzeitig auswählen und deren Keyboard SW-Einstellung aktivieren.</p> <p>KeySw: bestimmt die Auswahl des Parts, der auf der Tastatur gespielt wird.</p> <p>PartSw: schaltet die einzelnen Parts ein bzw. aus. Damit können Sie wie bei einer DJ-Performance während des Spiels die Parts spontan ein- und ausschalten.</p> <p>ArpSw: bestimmt, ob ein Part vom Arpeggiator gesteuert wird.</p> <p>Efx Sw: schalten (von links) die Bereiche MFX, DRIVE, REV, DLY und CHO für alle Parts gleichzeitig ein bzw. aus.</p>

Liste der Funktionen, die den Controllern zugewiesen werden können

Funktion	S1 Func S2 Func S3 Func	SL1 Func SL2 Func	HOLD Func	CTRL Func
OFF	✓	✓	✓	✓
CC01–31, 32 (OFF), 33–95	✓	✓	✓	✓
AFTERTOUCH	✓	✓	✓	✓
MONO/POLY	✓		✓	
SCENE DOWN	✓		✓	
SCENE UP	✓		✓	
TONE DOWN	✓		✓	
TONE UP	✓		✓	
PANEL DEC	✓		✓	
PANEL INC	✓		✓	
CHO SW	✓		✓	
REV SW	✓		✓	
DLY SW	✓		✓	
ARP SW	✓		✓	
ARP HOLD	✓		✓	
DETECT KEYS	✓		✓	
DETECT BEAT	✓		✓	
UNISON SW	✓		✓	
BEND MODE	✓		✓	
AUTO TUNING	✓		✓	
TAP TEMPO	✓		✓	
START/STOP	✓		✓	
DRV SW	✓		✓	
BEND DOWN		✓		✓
BEND UP		✓		✓
CHO LEVEL		✓		✓
REV LEVEL		✓		✓
DLY LEVEL		✓		✓
ARP SHUFFLE		✓		✓
ARP DURATION		✓		✓
PART FADE1		✓		✓
PART FADE2		✓		✓
LEVEL P1		✓		✓
LEVEL P2		✓		✓
LEVEL P3		✓		✓
LEVEL P4		✓		✓
AGE		✓		✓

Befestigen des Ferritkerns

Sie müssen vor Verwendung des JUPITER-Xm den beigefügten Ferritkern befestigen.

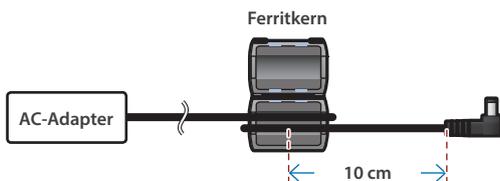
- * Achten Sie darauf, sich beim Befestigen nicht die Finger zu verletzen.
- * Achten Sie darauf, dass das USB-Kabel nicht gequetscht wird.

AC-Adapter

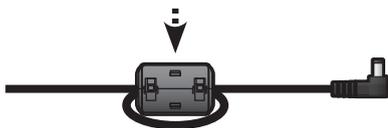
Wenn Sie den AC-Adapter anschließen, müssen Sie vorher den beigefügten schwarzen Ferritkern befestigen.

Dieser verhindert das Einstreuen von elektro-magnetischen Störsignalen und sollte nicht entfernt werden.

1. Öffnen Sie den schwarzen Ferritkern und legen Sie diesen auf das Kabel.
2. Wickeln Sie das Kabel einmal um den Ferritkern.



3. Schließen Sie den Ferritkern wieder, so dass der Klick-Verschluss einrastet.



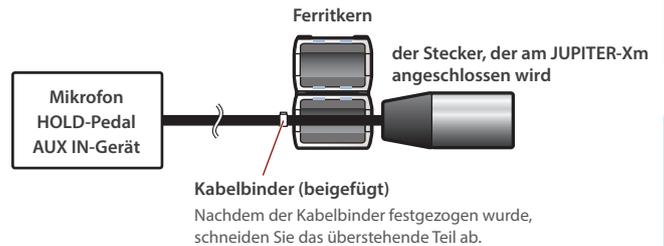
Mikrofon / AUX IN-Gerät / HOLD-Pedal

Wenn Sie ein Mikrofon, ein AUX IN-Gerät oder ein HOLD-Pedal anschließen, müssen Sie den beigefügten grauen Ferritkern befestigen.

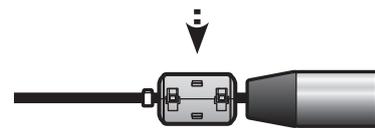
Dieser verhindert das Einstreuen von elektro-magnetischen Störsignalen und sollte nicht entfernt werden.

1. Befestigen Sie den grauen Ferritkern am Kabel.

- * Der Ferritkern sollte in der Nähe des Steckers befestigt werden, der am JUPITER-Xm angeschlossen wird.



2. Schließen Sie den Ferritkern wieder, so dass der Klick-Verschluss einrastet.



Technische Daten

Roland JUPITER-Xm: Digital Keyboard

Keyboard	37 Tasten (Kleinformat, anschlagdynamisch)
Stromversorgung	DC 12 V AC-Adapter, wieder aufladbare Ni-MH-Batterien (Typ AA) x 8 (zusätzliches Zubehör)
Stromverbrauch	1,500 mA * Lebensdauer der Batterien bei Dauerbetrieb wieder aufladbare Ni-MH Batterien: ca. 3,5 Stunden (für Batterien mit einer Kapazität mit 1900 mAh) Diese Angaben sind variabel und abhängig von den tatsächlichen Umgebungsbedingungen. * Carbon/Zink- und Alkaline-Batterien können nicht verwendet werden.
Abmessungen	576 (W) x 308 (D) x 93 (H) mm

Gewicht	4,4 kg (ohne AC-Adapter und Batterien)
Beigefügtes Zubehör	Bedienungsanleitung, Informationsblatt „USING THE UNIT SAFELY“, AC-Adapter, Netzkabel
Zusätzliches Zubehör	Pedalschalter: DP-Serie Expression Pedal: EV-5 USB Flash-Speicher (*) * Verwenden Sie einen handelsüblichen USB Flash-Speicher. Es kann keine Garantie für die Funktionsfähigkeit des verwendeten handelsüblichen USB Flash-Speichers übernommen werden.

- * Dieses Dokument beschreibt die technischen Daten des Produkts bei Veröffentlichung dieses Dokuments. Ggf. aktualisierte Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf der Roland-Internetseite.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

SICHERHEITSHINWEISE

WARNUNG

Die Auto Off-Funktion

Das Gerät wird nach einer voreingestellten Zeit von Inaktivität (Erzeugen von Sounds, Bewegen eines Reglers, Drücken eines Tasters) automatisch ausgeschaltet (Auto Off-Funktion). Wenn Sie nicht möchten, dass das Instrument automatisch ausgeschaltet wird, stellen Sie den Parameter „Auto Off“ auf „Off“ (S. 21).



WARNUNG

Nur den beigefügten AC-Adapter nutzen und auf eine korrekte Spannung achten.

Verwenden Sie nur den dem Gerät beigefügten AC-Adapter. Achten Sie darauf, dass die verwendete Stromversorgung die gleiche Spannung besitzt wie der AC-Adapter. Die Benutzung von anderen Netzadaptern mit ggf. unterschiedlicher Polarität oder Spannung kann sowohl das Gerät als auch den Netzadapter beschädigen bzw. zu Stromschlägen führen.



WARNUNG

Nur das beigefügte Netzkabel benutzen.

Verwenden Sie nur das dem Gerät beigefügte Netzkabel. Benutzen Sie das Netzkabel nicht mit anderen Geräten.



Den Erdungsanschluss sorgsam behandeln

Wenn Sie die Schraube des Erdungsanschlusses entfernen, bewahren Sie diese außerhalb der Reichweite von Kindern auf, damit diese derartige Gegenstände nicht versehentlich verschlucken können. Wenn Sie die Schraube wieder befestigen möchten, drehen Sie diese fest ein, so dass sie sich nicht lockern kann.



WICHTIGE HINWEISE

Stromversorgung

- Verlegen Sie das Netzteil so, dass die Seite mit der Leucht-Anzeige nach oben zeigt.

Verwendung von Batterien

- Wenn Sie Batterien verwenden möchten, benutzen Sie wieder aufladbare Ni-MH Batterien.

Positionierung

- Legen Sie keine Gegenstände auf der Tastatur ab. Dadurch können Fehlfunktionen auftreten wie z.B. das unerwartete Erzeugen von Sounds
- Abhängig vom Material und der Oberflächentemperatur der Abstellfläche können die Gummifüße an der Unterseite des Geräts Abdrücke erzeugen, die eventuell nicht mehr zu beseitigen sind.

Reinigung

- Verwenden Sie ein trockenes Tuch, welches bei Bedarf mit Wasser leicht angefeuchtet werden darf. Drücken Sie das Tuch nicht zu fest auf die Oberfläche, damit diese nicht beschädigt wird.

Reparaturen und Datensicherung

- Beachten Sie, dass beim Reparieren des Geräts alle User-Daten verloren gehen können. Erstellen Sie daher regelmäßig Sicherheitskopien Ihrer Daten. Obwohl Roland bei Reparaturen versucht, mit Anwender-Daten vorsichtig umzugehen, ist ein Datenerhalt bei Reparaturen oft nicht möglich. Roland übernimmt keine Haftung für alle Arten von Datenverlusten.

Zusätzliche Hinweise

- Es ist möglich, dass durch eine Fehlfunktion, falsche Bedienung des Geräts usw. Daten verloren gehen. Sie sollten daher regelmäßig Sicherheitskopien Ihrer Daten anfertigen.
- Roland übernimmt keine Haftung für alle Arten von Datenverlusten.
- Drücken bzw. schlagen Sie nicht auf das Display.
- Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal. Die Benutzung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann zu Fehlfunktionen oder/und Beschädigungen des Geräts führen.
- Verwenden Sie keine Kabel mit eingebautem Widerstand.
- Wenn dieses Gerät in einer Umgebung mit elektromagnetischer Abstrahlung verwendet wird, kann es vorkommen, dass das LCD dunkler wird, dieses ist aber keine Fehlfunktion.

Hinweise zu externen Speichermedien

- Beachten Sie die folgenden Hinweise bzgl. eines externen Speichermediums. Lesen Sie zusätzlich die mit dem jeweiligen externen Speichermedium mitgelieferten Hinweise.
 - Ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange von diesem noch Daten gelesen bzw. auf diesen Daten geschrieben werden.
 - Um einer Beschädigung durch statische Elektrizität vorzubeugen, entladen Sie die statische Elektrizität durch Berühren eines metallischen Gegenstands, bevor Sie das externe Speichermedium berühren.

Hinweis zur Radiofrequenz-Abstrahlung

- Die folgenden Vorgänge sind nicht legal:
 - Auseinanderbauen oder technisches Verändern dieses Geräts
 - Entfernen des Zulassungs-Aufklebers an der Rückseite des Geräts.
 - Verwenden des Geräts in einem anderen Land als dem, in dem Sie es erworben haben

Hinweise zu Copyrights und Warenzeichen

- Das Aufzeichnen, Vertreiben, Verkaufen, Verleihen, Aufführen oder Senden von geschütztem Audio- und Videomaterial (vollständig oder in Ausschnitten) unterliegt den gesetzlichen Copyright-Bestimmungen und ist ohne Genehmigung des Copyright-Inhabers nicht gestattet.
- Verwenden Sie dieses Instrument nicht mit per Copyright geschützten Audiodaten, wenn Sie keine Genehmigung des Copyright-Inhabers besitzen. Roland übernimmt keine Haftung für Forderungen, die sich auf Grund der Verletzung der Copyright-Bestimmungen ergeben können.
- Das Copyright auf den Inhalt dieses Instruments (Sound-Wellenformen, Styledaten, Begleit-Patterns, Phrasen, Audio Loops, Bilddaten) liegt bei der Roland Corporation.
- Das Copyright auf den Inhalt dieses Instruments (Sound-Wellenformen, Styledaten, Begleit-Patterns, Phrasen, Audio Loops, Bilddaten) liegt bei der Roland Corporation.
- Es ist nicht gestattet, die o.g. Inhalte dieses Instruments in originaler oder veränderter Form kommerziell anzubieten (Beispiel: Veröffentlichen der Daten im Internet, Verbreiten über Datenträger wie DVDs).
- Dieses Produkt verwendet eine eParts-integrierte Software-Plattform der eSOL Co.,Ltd. eParts ist ein Warenzeichen der eSOL Co., Ltd. in Japan.
- Das Bluetooth® Markenzeichen und Logo sind eingetragene Warenzeichen der Bluetooth SIG, Inc. Roland ist ein Lizenznehmer dieser Markenzeichen und Logos.
- Dieses Produkt verwendet den Quell-Code des µT-Kernel der T-License 2.0 mit Genehmigung des T-Engine-Forums (www.tron.org).
- Roland ist ein eingetragenes Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Roland Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
- Alle anderen Firmennamen und Produktbezeichnungen sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen des Inhabers der jeweiligen Namensrechte.
- Die in dieser Anleitung erwähnten Produktbezeichnungen werden verwendet, um die mithilfe der DSP-Technologie erzeugten Sounds möglichst exakt zu beschreiben.