

Roland JD-Xi

Bedienungsanleitung



Ein Crossover-Synthesizer: analog + digital

- Der JD-Xi verbindet echte analoge Synth-Sounds mithilfe analoger Schaltkreise und Rolands anerkannte, professionelle SuperNATURAL Synth Sound-Klangerzeugung.
- Spielen Sie einzigartige Sounds für Ihre Live-Performance.

Pattern-Sequencer

- Der integrierte Pattern-Sequencer ermöglicht das spontane Aufnehmen von Phrasen und Drum-Patterns. Als Aufnahmemethode haben Sie drei Möglichkeiten zur Auswahl: TR-REC, Echtzeit-Aufnahme oder Einzelschrittingabe (Step Recording). Damit können Sie Loop Tracks auch dann erstellen, wenn Sie normalerweise kein Tastaturspieler sind.

Viele Vocal-Funktionen

- Zusätzlich zum Vocoder und den AutoPitch-Funktionen besitzt der JD-Xi eine „Auto Note“-Funktion, mit der Sie die Töne über Ihre Stimme ansteuern können. Der JD-Xi besitzt eine Vielzahl von spannenden Funktionen, die einfach nur über die Stimme gesteuert werden.

Synchronisation mit Rechner und anderem Equipment

- Der JD-Xi besitzt eine USB Audio/MIDI-Funktionalität, über welche Sie Ihr Spiel und Ihre Stimme mithilfe einer in einem Rechner installierten DAW-Software aufzeichnen können. Über die MIDI-Anschlüsse können Sie externe MIDI-Instrumente anschließen, die synchronisiert werden können. Mit USB und MIDI können Sie den JD-Xi sehr einfach in Ihr vorhandenes Equipment einbinden.

Inhalt

Die Bedienoberfläche und Anschlüsse	2	Spielen und Aufnehmen von Patterns	10
Die Bedienoberfläche	2	Verwendung des Pattern-Sequenzers	10
Die Rückseite	3	Die TR-REC-Aufnahme	11
Einleitung	4	Die Echtzeit-Aufnahme (Real Time Rec)	11
Übersicht der verschiedenen Bereiche des JD-Xi	4	Die Einzelschritt-Eingabe (Step Recording)	11
Ein- und Ausschalten	4	Allgemeine Einstellungen des JD-Xi	12
Auswählen eines Sounds (Program)	5	Die System-Einstellungen (SYSTEM)	12
Die Favorite-Sounds (Favorite)	5	Anwahl der Menü-Displays	13
Spielen der Sounds	6	Abrufen der Werksvoreinstellungen (FACTORY RESET)	13
Spielen eines Arpeggios	6	Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten	13
Hinzufügen von Pitch Bend und Vibrato	6	Einstellungen für ein handelsübliches Mikrofon	14
Verändern der Oktavlage der Tastatur	6	Synchronisation und Aufnahme mit externen Geräten	14
Verwendung eines Mikrofons	7	Ausgabe des Click-Signals nur auf der rechten Seite	14
Anschließen eines externen Instruments bzw. Geräts	7	Mögliche Fehlerursachen	15
Editieren des Sounds	8	SICHERHEITSHINWEISE	16
Der Verlauf der Audiodaten in einem Programm	8	WICHTIGE HINWEISE	16
Einstellen der Brillanz und Klangfarbe (FILTER)	8		
Einstellen der Lautstärke und Hüllkurve (AMP/ENV)	8		
Modulieren des Sounds (LFO)	9		
Hinzufügen von Effekten (EFFECTS)	9		
Editieren eines Programms bzw. Effekts	9		
Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)	9		

Bedienungsanleitung (dieses Dokument)

Dieses ist die Anleitung, in der alle wichtigen Bedienschritte am JD-Xi beschrieben sind.

PDF-Anleitungen (Download via Internet)

- **Parameter Guide (Englisch)**
Beschreibt alle Parameter des JD-Xi.
- **MIDI Implementation (Englisch)**
Beinhaltet die Detail-Informationen der MIDI-Meldungen.

Download der PDF-Daten

1. Gehen Sie auf die Internetseite:
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Wählen Sie „JD-Xi“ als Produktnamen aus.

Lesen Sie zuerst die Hinweise in den Abschnitten „SICHERHEITSHINWEISE“ und „WICHTIGE HINWEISE“ (im Informationsblatt „USING THE UNIT SAFELY“ und in der Bedienungsanleitung S. 16). Hier finden Sie wichtige Sicherheits-Informationen für den Betrieb des Geräts. Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um sich mit allen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

Copyright © 2015 ROLAND CORPORATION

Alle Rechte vorbehalten, Vervielfältigung, als Druck oder Datei, als Ganzes oder in Teilen, bedarf eine schriftlichen Genehmigung der ROLAND CORPORATION.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

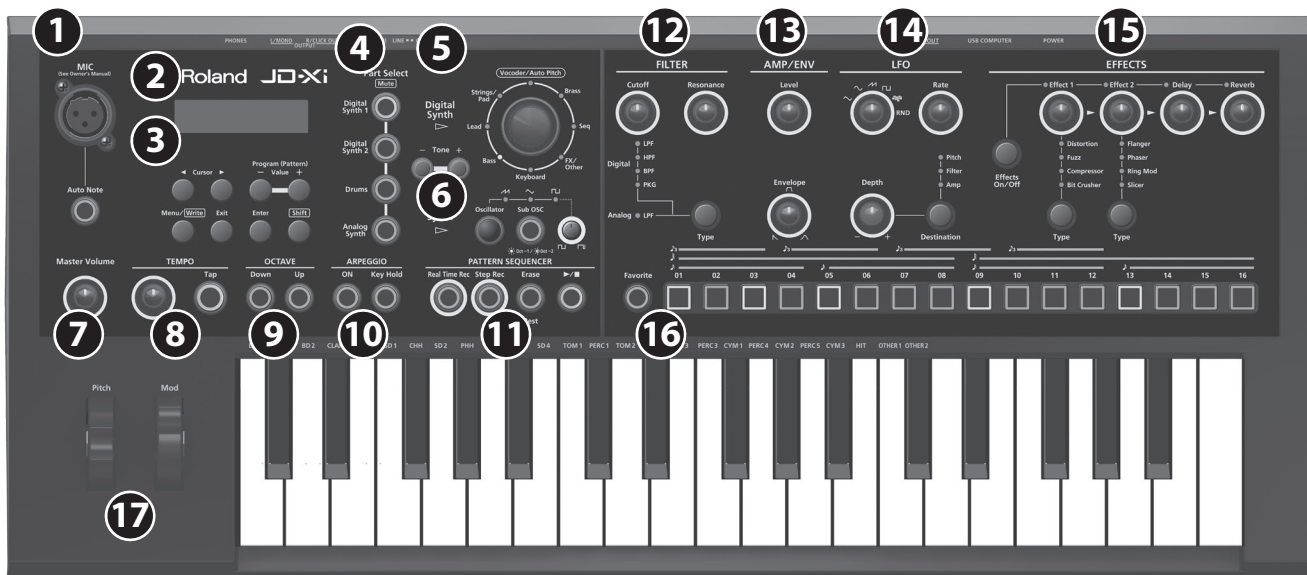
Español

Português

Nederlands

Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

Die Bedienoberfläche



1 Mikrophon

Seite 7

MIC-Buchse

Zum Anschluss des beigefügten Mikrofons. Wenn an der INPUT-Buchse auf der Rückseite ein externes Gerät angeschlossen ist, erhält die INPUT-Buchse Priorität.

* Wenn Sie ein anderes, handelsübliches Mikrofon verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie vorher den SYSTEM-Parameter „Mic Sel“ auf „Other“ stellen (S. 14).

[Auto Note]-Taster

Schaltet die Auto Note-Funktion ein bzw. aus (S. 7).

2 Display

Hier werden verschiedene Informationen angezeigt.

* Die in dieser Anleitung abgedruckten Display-Abbildungen dienen lediglich als Beispiele und müssen nicht zwangsläufig mit den Display-Anzeigen Ihres Instruments übereinstimmen.

3 Bedienung

Cursor [◀] [▶]-Taster

Bewegen den Cursor nach links bzw. rechts.

Program (Pattern) Value [-] [+]-Taster

Zur Auswahl eines Programms.

Um die Bänke umzuschalten, halten Sie den [Shift]-Taster und verwenden Sie die Value [-] [+]-Taster.

Mit diesen Tastern werden auch die Werte in den verschiedenen Edit-Displays verändert.

[Menu/Write]-Taster

Ruft das Menü-Display auf.

Um die geänderten Einstellungen zu sichern, halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.

[Exit]-Taster

Ruft wieder die vorherige Display-Anzeige auf.

In einigen Displays wird mit diesem Taster der aktuelle Bedienvorgang abgebrochen.

[Enter]-Taster

Bestätigt die Eingabe eines Wertes bzw. führt einen Bedienvorgang aus.

[Shift]-Taster

Mit diesem Taster werden in Verbindung mit anderen Tastern bzw. Reglern weitere Editier-Displays aufgerufen.

4 Part Select (Part Mute)

Seite 5

Wählt den Part aus, der über die Tastatur gespielt wird.

5 Digital Synth

Seite 5

Zur Auswahl von Tones der Digital Synth- bzw. Drums-Parts.

6 Analog Synth

Seite 5

Zur Auswahl von Tones des Analog Synth-Parts.

7 Master Volume

[Master Volume]-Regler

Regelt die Lautstärke des Signals, das über die OUTPUT-Buchsen und PHONES-Buchse ausgegeben wird.

8 TEMPO

Tempo-Regler

Bestimmt das Tempo für das Arpeggio bzw. den Pattern-Sequencer.

[Tap]-Taster

Zur Eingabe des Tempos durch mehrfaches Drücken dieses Tasters (mindestens 3x in gleichmäßigen Intervallen).

9 OCTAVE

Seite 6

[Down] [Up]-Taster

Erhöht bzw. erniedrigt die Oktavlage der Tastatur.

10 ARPEGGIO

Seite 6

Bei Halten eines Akkords werden die einzelnen Noten des Akkords nacheinander gespielt.

11 PATTERN SEQUENCER

Seite 10

Der Pattern-Sequencer ermöglicht das Aufzeichnen und Abspielen des Spiels auf der Tastatur bzw. der durch die Regler-Bewegungen erzeugten Klangänderungen.

12 FILTER

Seite 8

Zur Einstellung der Filter-Parameter.

13 AMP/ENV

Seite 8

Zur Einstellung der Lautstärke- und Hüllkurven-Parameter.

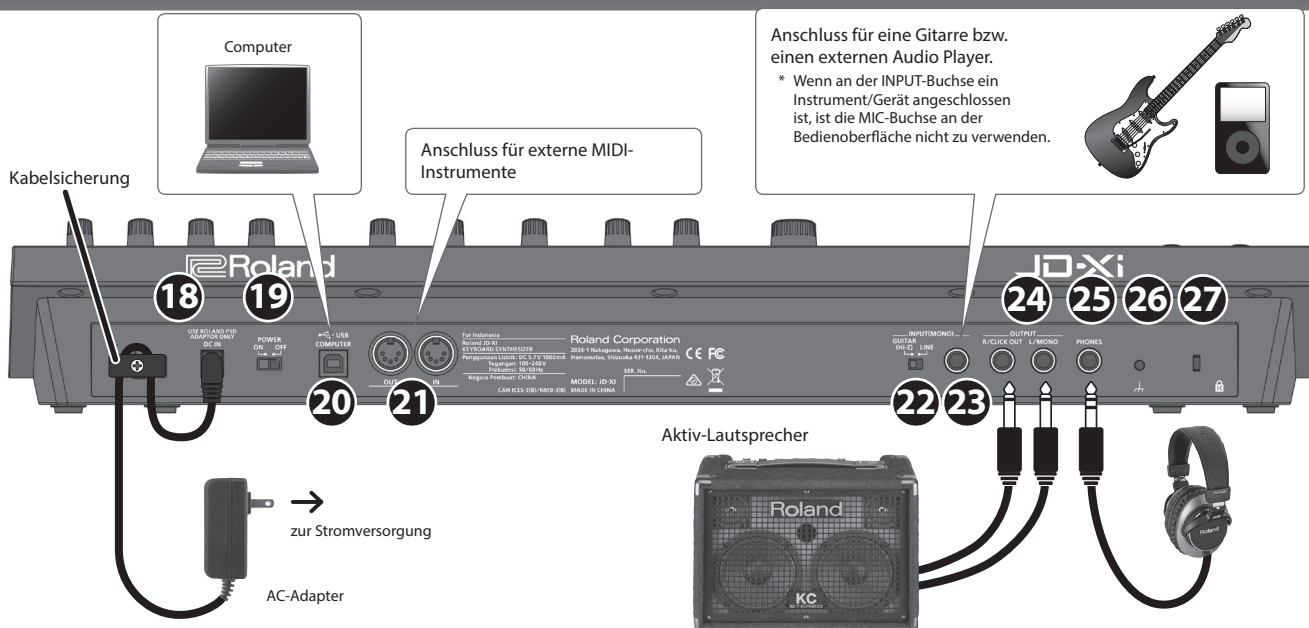
14 LFO Seite 9
Der LFO moduliert den Sound und kann Effekte wie z.B. Vibrato oder Tremolo erzeugen.

15 EFFECTS Seite 9
Zur Einstellung der Effekt-Parameter.

16 Favorite/Pattern Sequencer Seite 5
Zur Einstellung für die Favorite-Sounds und Bedienung des Pattern-Sequenzers. Seite 10

17 Pitch Bend/Modulation Seite 6
Verändert die Tonhöhe bzw. erzeugt einen Vibrato-Effekt.

Die Rückseite



* Regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und schalten Sie alle beteiligten Geräte aus, bevor Sie neue Kabelverbindungen vornehmen. Damit beugen Sie eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen empfindlicher Komponenten (z.B. Lautsprecher) vor.

18 DC IN-Buchse
Zum Anschluss des beigefügten AC-Adapters.

* Führen Sie das Kabel des Netzteils durch diese Kabelsicherung, um einer versehentlichen Unterbrechung der Stromversorgung durch Zug am Kabel vorzubeugen. Durch diese Maßnahme wird außerdem eine Beschädigung der DC IN-Buchse verhindert.

19 [POWER]-Schalter
Schaltet das Instrument ein bzw. aus (S. 4).

20 USB COMPUTER-Anschluss
Zum Anschluss an einen Rechner mithilfe eines USB 2.0-kompatiblen USB-Kabels. Sie können den JD-Xi über USB MIDI mit einer DAW-Software synchronisieren bzw. den Sound des JD-Xi über USB Audio in einer DAW-Software aufzeichnen (S. 14).

21 MIDI-Anschlüsse (IN/OUT)
Zum Anschluss externer MIDI-Instrumente bzw. MIDI-Geräte (S. 14).

22 LINE/GUITAR Select-Schalter
Schaltet den Eingangswiderstand der INPUT (MONO)-Buchse auf entweder LINE oder GUITAR. Wählen Sie die zum angeschlossenen Instrument passende Einstellung.

23 INPUT (MONO)-Buchse
Zum Anschluss einer Gitarre bzw. Digital Audio Players.
* Verwenden Sie keine Kabel mit integrierten Widerständen, da ansonsten die Lautstärke des an der INPUT (MONO)-Buchse anliegenden Signals zu gering sein kann.

24 OUTPUT (L/MONO, R/CLICK OUT)-Buchsen
Zum Anschluss an ein externes Verstärkersystem. Verkabeln Sie für den Mono-Betrieb nur die L/MONO-Buchse. Sie können das Signal des Metronoms separat ausgeben lassen (S. 14).

25 PHONES-Buchse
Zum Anschluss eines Stereo-Kopfhörers.

26 Erdungsanschluss
Wenn sich die Oberfläche des Gehäuses rauh anfühlt, liegt dieses eventuell an einer minimalen statischen Aufladung, diese ist aber harmlos. Sie können die statische Aufladung ableiten, indem Sie den Erdungs-Anschluss mit einem externen geerdeten Objekt verbinden. Befragen Sie bei Bedarf Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center.
Nicht geeignete Objekte für das Ableiten der statischen Elektrizität:

- Wasserleitung (Risiko eines Kurzschlusses)
- Gasleitung (Gefahr einer Explosion oder eines Feuers)
- Telefonleitung oder Blitzableiter (Gefahr durch Stromschläge bei Einschlagen eines Blitzes).

27 Security Slot (⚡)
Zum Anschluss einer Sicherheitskette.
Siehe <http://www.kensington.com/>

Übersicht der verschiedenen Bereiche des JD-Xi

Controller-Sektion

In der Controller-Sektion werden die Sounds gespielt bzw. moduliert.
 Beispiel: Das Drücken einer Taste wird als Steuersignal zur Klangerzeugung übertragen und entsprechend ein Sound ausgelöst.
 Zur Controller-Sektion des JD-Xi gehören die Tastatur, die Pitch Bend- und Modulationsräder, die Bedientaster und die Regler.

Klangerzeugungs-Sektion

In der Klangerzeugungs-Sektion wird der Sound generiert. Von der Controller-Sektion empfangene Spiel- und Kontrolldaten werden in Sound und Klangmodulationen umgesetzt.
 Sie können über die Regler und Taster des JD-Xi den Sound in Echtzeit verändern, z.B. die Wellenform, die Tonhöhe, die Brillanz und die Lautstärke.

Program

Ein „Program“ (Klangprogramm) besteht aus vier Parts: Digital Synth 1, Digital Synth 2, Drums und Analog Synth.

Ein in seinen Einstellungen geändertes Programm kann in einem „User-Programm“ gesichert werden (Für die Bänke E–H stehen jeweils 64 User-Program-Speicher zur Verfügung).

Tone

Für jeden der Parts kann jeweils ein Tone ausgewählt werden.

- * Bei einem der Analog Synth Tones bestehen der Oszillator, Sub-Oszillator und die Filter-Sektionen aus analogen Schaltkreisen.

Effects-Sektion

Der JD-Xi besitzt vier Effekt-Einheiten. Die Effekt-Einstellungen können mit jedem Programm individuell gespeichert werden (S. 9).

Arpeggio

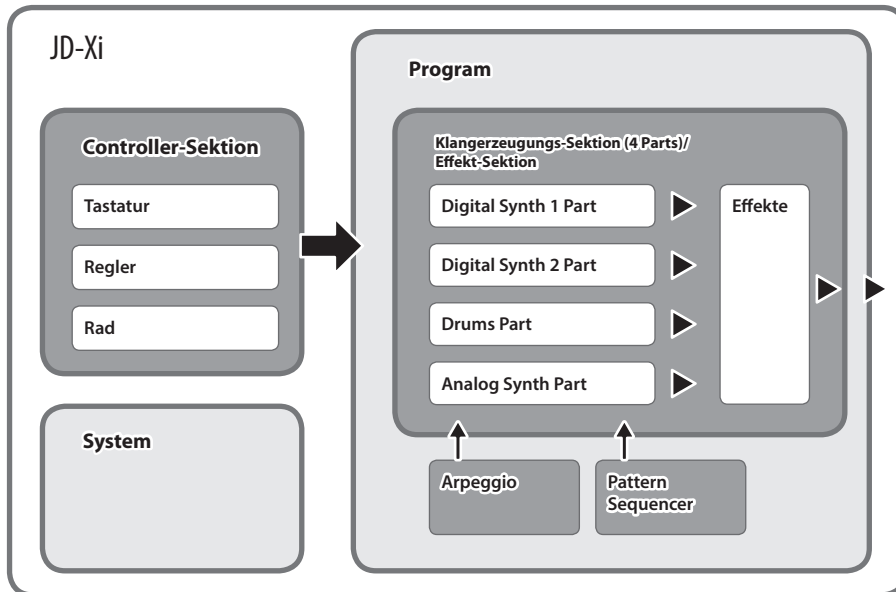
Mit dem Arpeggiator können Sie automatisch generierte Notenfolgen durch Spielen eines Akkords erzeugen. Die Arpeggio-Einstellungen können mit jedem Programm individuell gespeichert werden (S. 6).

Pattern Sequencer

Der Pattern Sequencer ermöglicht das Abspielen von mehrtaktigen Patterns. Sie können auch eigene Patterns erstellen und in einem Programm sichern (S. 10).

System

Im Systembereich werden die System-Einstellungen des JD-Xi gesichert (S. 12).



Programm	Bank	Nummer
Preset-Programm	A–D	01–64
User-Programm	E–H	01–64

Ein- und Ausschalten

- * Nachdem Sie alle Kabelverbindungen korrekt vorgenommen haben (S. 3), schalten Sie die Instrumente bzw. Geräte immer in der angegebenen Reihenfolge ein, um eventuellen Fehlfunktionen vorzubeugen.
- * Bevor Sie das Instrument ein- bzw. ausschalten, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke kann noch ein Ein- bzw. Ausschaltgeräusch zu hören sein, dieses ist aber normal und keine Fehlfunktion.

1. Bevor Sie den JD-Xi einschalten, stellen Sie sicher, dass:

- die Lautsprecher bzw. der Kopfhörer korrekt angeschlossen sind,
- das externe Equipment ausgeschaltet ist.

2. Drehen Sie den [Master Volume]-Regler an der Bedienoberfläche ganz nach links.

3. Drücken Sie den [POWER]-Schalter auf der Rückseite des JD-Xi.

- * Nach dem Einschaltvorgang und nachfolgendem Überbrücken der internen Schutzschaltung (dieses dauert einen kurzen Moment) ist das Instrument nach kurzer Zeit einsatzbereit.

4. Schalten Sie das mit dem JD-Xi verbundene, externe Equipment ein und stellen Sie die Lautstärke auf den gewünschten Wert.

Ausschalten

1. Bevor Sie das Equipment ausschalten, stellen Sie sicher, dass:

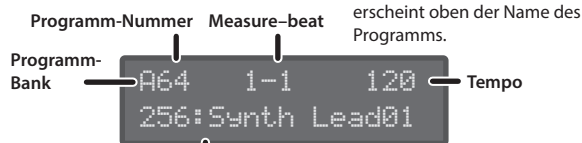
- die Lautstärke des externen Equipments auf minimale Lautstärke geregelt ist
- alle wichtigen Daten (Sounds, Patterns) im JD-Xi gesichert wurden.

2. Schalten Sie das mit dem JD-Xi verbundene, externe Equipment aus.

3. Drücken Sie den [POWER]-Schalter auf der Rückseite des JD-Xi, um das Instrument auszuschalten.

Auswählen eines Sounds (Program)

Das Haupt-Display



Tone-Nummer: Tone-Name

* Sounds, für die keine Tone-Nummer angezeigt wird, wurden innerhalb eines individuellen Programms verändert. Wenn Sie nach Umschalten oder Editieren wieder die originalen Einstellungen des Sounds abrufen möchten, halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie den [Enter]-Taster.

Auswahl eines Programms

1. Wählen Sie mit den Program (Pattern) Value [-] [+] -Tastern das gewünschte Programm aus.

Um die Bänke umzuschalten, halten Sie den [Shift]-Taster und verwenden Sie die Value [-] [+] -Taster (Preset-Bänke A-D, User-Bänke E-H).



Auswahl eines Parts

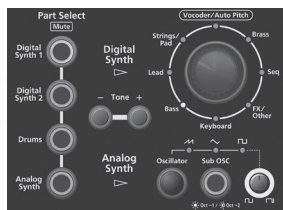
Part Select-Taster

[Digital Synth 1]-Taster

[Digital Synth 2]-Taster

[Drums]-Taster

[Analog Synth]-Taster



1. Drücken Sie den Part Select-Taster des gewünschten Parts.

HINWEIS

Es ist nicht möglich, mehrere Parts gleichzeitig auszuwählen bzw. gleichzeitig zu spielen. Sie können aber den Sound eines Parts in einem Pattern aufzeichnen und das Pattern zusätzlich zu Ihrem manuellen Spiel verwenden.

Auswahl eines Tones

Digital Synth 1/2 Part

Category-Rad (Category-Anzeige)

Mit diesem Rad können Sie die Sound-Kategorie auswählen (die entsprechende Anzeige leuchtet). Die Kategorie bestimmt den grundsätzlichen Klangcharakter des Sounds.



Tone [-] [+] -Taster

Wählen Sie den gewünschten Tone wie nachfolgend beschrieben aus.

1. Wählen Sie mit den Part Select-Tastern Digital Synth 1/2 aus.
2. Wählen Sie mit dem Category-Rad (Category-Anzeige) die gewünschte Soundkategorie aus.

* Vocoder/AutoPitch kann nur für einen Part verwendet werden. Der Analog Synth Part steht nicht zur Verfügung, wenn Vocoder/AutoPitch ausgewählt ist.

3. Wählen Sie mit den Tone [-] [+] -Tastern den gewünschten Tone aus.

Drums Part

Tone [-] [+] -Taster

Wählen Sie das gewünschte Drum-Kit wie nachfolgend beschrieben aus.



1. Wählen Sie mit den Part Select-Tastern „Drums“ aus.
2. Wählen Sie mit den Tone [-] [+] -Tastern das gewünschte Drum-Kit aus.
 Mit dem Drums Part können Sie pro Note einen individuellen Drumsound spielen. Der Name des Instruments ist oberhalb der Tasten aufgedruckt, z.B. „BD1“.

Analog Synth Part

[Oscillator]-Taster (Waveform-Anzeige)

Bestimmt die Wellenform, die als Basis für den Sound des Analog Synth Parts dient. Die Anzeige der ausgewählten Wellenform leuchtet.

∧ (Sägezahn), ∨ (Dreieck), □ (Rechteck)



[Sub OSC]-Taster

Fügt dem Oszillator einen weiteren Sound hinzu. Sie können entweder die Tonlage „eine Oktave tiefer“ (die Anzeige leuchtet) oder „2 Oktaven tiefer“ (die Anzeige blinkt) wählen.

Für den Sub-Oszillator steht nur die Wellenform „Rechteck“ zur Verfügung.

Pulse Width-Regler

Bestimmt die Pulsbreite.

Bei Auswahl von Oscillator □ (Rechteck) bestimmt dieser Regler die Bandbreite des oberen Teils der Pulsweite als prozentualen Wert eines vollständigen Zyklus.

Je niedriger der Wert, desto geringer ist die Pulsbreite. Bei „50%“ ist der Sound einer Rechteck-Wellenform erreicht.

Je höher der Wert, desto größer ist die Pulsbreite und der Sound entsprechend markant.

Tone [-] [+] -Taster

Mit diesen Tastern werden Tones ausgewählt.

1. Wählen Sie mit den Part Select-Tastern den Analog Synth aus.
2. Wählen Sie mit den [Oscillator]-Tastern die gewünschte Wellenform aus.
3. Wählen Sie mit den Tone [-] [+] -Tastern den gewünschten Tone aus.

Die Favorite-Sounds (Favorite)



[Favorite]-Taster

Mit diesen Tastern können Sie Favorite-Sounds registrieren und abrufen.

[01]–[16]-Taster

Zu Auswahl der Favorite-Sounds 01–16.

Auswahl eines Favorite-Sounds

1. Drücken Sie den [Favorite]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Die Nummern-Tastern arbeiten nun als Favorite-Taster.
2. Drücken Sie einen der [01]–[16]-Taster, um den entsprechenden Favorite-Sound auszuwählen.
 Wenn ein Taster nicht mit Daten belegt ist, erscheint im Display die Anzeige „Not Registered!“.

Registrieren eines Favorite-Sounds

1. Wählen Sie das Programm aus, das als Favorite-Sound registrieren soll.
2. Halten Sie den [Favorite]-Taster und drücken Sie den gewünschten [01]–[16]-Taster.
 Das bei Schritt 1 gewählte Programm ist damit registriert.

WICHTIG

Wenn Sie ein Programm verändert haben, sichern Sie dieses, bevor Sie es als Favorite-Sound registrieren (S. 9).

Löschen eines Favorite-Sounds

1. Drücken Sie den [Favorite]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet, halten Sie den [Erase]-Taster und drücken Sie den gewünschten [01]–[16]-Taster, um die entsprechenden Einstellungen zu löschen.

Spiele der Sounds

Spiele eines Arpeggios

Drücken Sie den ARPEGGIO [ON]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Damit ist der Arpeggiator eingeschaltet.

Bei Halten eines Akkords werden die einzelnen Noten des Akkords nacheinander gespielt.



ARPEGGIO [ON]-Taster

Schaltet die Arpeggio-Funktion ein bzw. aus.

ARPEGGIO [Key Hold]-Taster

Schaltet die Halte-Funktion für das Arpeggio ein bzw. aus.

1. Drücken Sie den ARPEGGIO [ON]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
2. Spielen Sie gleichzeitig mehrere Noten bzw. einen Akkord. Die Noten werden als Arpeggio gespielt.

Auswahl eines Arpeggio Style

1. Halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie den ARPEGGIO [ON]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Arpeggio Style“ aus.
3. Wählen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern den gewünschten Arpeggio Style aus.
4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Verändern des Tempos

1. Stellen Sie das gewünschte Tempo mit dem Tempo-Regler ein. Alternative: Drücken Sie den [Tap]-Taster mehrfach und gleichmäßig im gewünschten Tempo. Dieses wird dann automatisch eingestellt.

HINWEIS

- Der Tempowert wird für jedes Programm individuell gesichert.
➔ „Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)“ (S. 9)
- Die aktuelle Tempoeinstellung gilt auch für das Pattern.

Anwendung der Hold-Funktion

1. Drücken Sie den ARPEGGIO [Key Hold]-Taster.

Wenn Sie Noten spielen und die Tasten wieder loslassen, wird das Arpeggio weiter gespielt. Sie können dann bestimmen, welche Noten als nächstes gespielt werden sollen, ohne dass das Arpeggio unterbrochen wird.

HINWEIS

Wenn der Arpeggiator ausgeschaltet ist und Sie dann den ARPEGGIO [Key Hold]-Taster drücken, wird die Haltefunktion für gespielte Noten aktiviert. Dieses entspricht der Funktion eines am Instrument angeschlossenen Haltepedals.

Editieren der Arpeggio-Einstellungen

1. Halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie den ARPEGGIO [ON]-Taster.



HINWEIS

- Dieses Display erscheint auch, wenn Sie den [Menu/Write]-Taster drücken und „Arpeggio Edit“ auswählen.
2. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern auf den gewünschten Parameter.
 3. Stellen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern den gewünschten Wert ein.
➔ Details zu den Parametern finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF).
 4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Sichern der Einstellungen

Die durchgeführten Änderungen des Sounds über die Regler gehen verloren, wenn Sie ein anderes Programm auswählen oder den JD-Xi ausschalten. Sie sollten daher wichtige Änderungen vorher im Instrument sichern.
➔ „Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)“ (S. 9)

Hinzufügen von Pitch Bend und Vibrato

[Pitch]-Rad

Mit diesem Rad wird die Tonhöhe verändert. Ziehen des Rads nach unten erniedrigt die Tonhöhe, Ziehen des Rads nach oben erhöht die Tonhöhe.

Wenn Sie das Rad loslassen, springt dieses automatisch wieder in die Mittel-Position.



[Mod]-Rad

Mit diesem Rad wird ein Vibrato-Effekt erzeugt.

Wenn das Rad ganz nach unten gezogen ist, ist kein Effekt hörbar. Je weiter Sie das Rad nach oben ziehen, desto stärker ist der Vibrato-Effekt. Wenn Sie das Rad loslassen, verbleibt dieses in der zuletzt gewählten Position.

Verändern der Oktavlage der Tastatur

OCTAVE [Down] [Up]-Taster

Mit diesen Tastern können Sie die Oktavlage der Tastatur um bis zu ± 3 Oktaven versetzen.

Wenn die Oktavlage versetzt ist, leuchten die Anzeigen der OCTAVE [Down][Up]-Taster.

Um wieder die normale Oktavlage („0“) auszuwählen, drücken Sie beide OCTAVE [Down][Up]-Taster gleichzeitig.

* Die Tonlage des Drums-Parts wird durch die OCTAVE [Down][Up]-Taster nicht beeinflusst.

HINWEIS

Die Oktavlage kann für jeden Part individuell eingestellt werden und wird mit dem Programm gesichert.

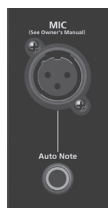
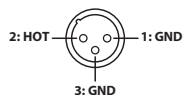
➔ „Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)“ (S. 9)



Verwendung eines Mikrofons

* Wenn Sie ein handelsübliches Mikrophon verwenden, stellen Sie sicher, dass der SYSTEM-Parameter „Mic Sel“ auf „Other“ gestellt ist.

* Dieses Instrument besitzt einen XLR-Anschluss mit der rechts gezeigten Pin-Belegung. Stellen Sie sicher, dass das mit diesem Instrument verbundene Gerät die gleiche Pin-Belegung besitzt.



* Wenn bei der Verwendung von Mikrofonen ein Pfeifgeräusch (Rückkopplung) auftritt, gehen Sie wie folgt vor:

- Verändern Sie die Richtung der Mikrofone.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Mikrofonen und den Lautsprechern.
- Verringern Sie die Lautstärke.

1. Schließen Sie das dem Instrument beigefügte Mikrophon an die MIC-Buchse an.

Stellen Sie danach die Richtung und den Winkel des Mikrofons ein. Anstelle des beigefügten Mikrofons können Sie auch ein handelsübliches Mikrophon bzw. ein an die INPUT-Buchse angeschlossenes externes Instrument/Gerät verwenden.

Die INPUT-Buchse besitzt Priorität.

Wenn sowohl die MIC-Buchse als auch die INPUT-Buchse verkabelt sind, erhält die INPUT-Buchse Priorität und die MIC-Buchse steht dann nicht zur Verfügung. Wenn Sie die MIC-Buchse verwenden möchten, müssen Sie das Kabel aus der INPUT-Buchse ziehen.

Setup

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „SYSTEM“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern den gewünschten Parameter und stellen Sie den Wert mit den Value [-] [+] Tastern ein.

Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Wert Value [-] [+]
INPUT	Level (Input level)	0–127 (Eingangspiegel für MIC und INPUT)
	Mic Sel (Mic Select)	Attached (für das beigefügte Mikrophon), Other (für ein handelsübliches dynamisches Mikrophon)
	NS SW	OFF, ON (schaltet den Noise Suppressor ein bzw. aus. Der Noise Suppressor unterdrückt Nebengeräusche bei stillen Phasen.)
	NS Threshold	0–127 (Lautstärke, ab der der Noise Suppressor zu wirken beginnt)
	NS Release	0–127 (Zeitraum von „der Noise Suppressor wirkt“ bis „die Lautstärke ist auf „0“ gestellt)

4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Die geänderten Einstellungen werden automatisch gesichert.

Vocoder/Auto Pitch

Der „Vocoder“ fügt den Effekt einer menschlichen Stimme hinzu. Sie können damit u.a. Roboterstimmen-Effekte erzeugen. Die Tonhöhe kann durch Spielen der Tastatur bestimmt werden. Mit AutoPitch werden Ungenauigkeiten in der Stimmhöhe ausgeglichen und der Sound mit korrekter Tonhöhe ausgegeben. Bei Auswahl einer stufenförmigen Tonhöhenkorrektur entsteht ein mechanisch klingender Sound.

1. Wählen Sie mit dem Category-Rad „Vocoder/AutoPitch“.
2. Wählen Sie mit den Tone [-] [+] Tastern den gewünschten Tone.
3. Singen bzw. sprechen Sie in das Mikrophon und spielen Sie gleichzeitig auf der Tastatur.

Bei Auswahl eines AutoPitch Tones ist es nicht notwendig, auf der Tastatur zu spielen.

Setup

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Vocoder Edit“ oder „AutoPitch Edit“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.

3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern den gewünschten Parameter und stellen Sie mit den Value [-] [+] Tastern den Wert ein.

➔ Details zu den Parametern finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF).

4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Die Vocoder- und AutoPitch-Einstellungen werden individuell mit jedem Programm gesichert. ➔ „Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)“ (S. 9)

Hinweise zum Vocoder und zur AutoPitch-Funktion

- Vocoder und AutoPitch können nur auf einen Digital Synth Part angewendet werden.
- Bei Auswahl von Vocoder oder AutoPitch erzeugt der Analog Synth Part keinen Sound mehr.
- Der Klangeffekt ist eventuell nicht wie gewünscht, wenn ein anderes Signal als „menschliche Stimme“ verwendet wird oder die Umgebung viele Nebengeräusche besitzt.

Die Auto Note-Funktion

Die Auto Note-Funktion erkennt die Tonhöhe der Stimme und spielt entsprechend eine Note mit gleicher Tonhöhe. Sie können damit den Sound spielen wie über die Tastatur.

1. Drücken Sie den [Auto Note]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
2. Singen Sie mit der gewünschten Tonhöhe in das Mikrophon. Das Instrument erzeugt den Sound mit identischer Tonhöhe.

Anschließen eines externen Instruments bzw. Geräts

Sie können anstelle eines Mikrofons auch eine Gitarre oder einen Audio Player an die INPUT (MONO)-Buchse an der Rückseite anschließen und damit den Vocoder ansteuern oder die Auto Note-Funktion nutzen.

1. Schließen Sie das Instrument bzw. Gerät an die INPUT-Buchse an. Wenn die INPUT (MONO)-Buchse verkabelt ist, ist der Mikrofonanschluss auf der Bedienoberfläche deaktiviert.
2. Setzen Sie den LINE/GUITAR Select-Schalter auf die Position, die dem angeschlossenen Instrument/Gerät entspricht. Wählen Sie GUITAR für eine Gitarre bzw. LINE für z.B. ein Keyboard oder Audio Player.
3. Stellen Sie den Eingangspegel ein (siehe Schritt 2–5 bei „Verwendung eines Mikrofons“).

WICHTIG

- Die Funktionen „Vocoder“, „AutoPitch“ und „Auto Note“ sind für Gesangs- bzw. Sprachsignale optimiert. Bei anderen Signalen (z.B. Gitarre oder Audio Player) ist das Klangergebnis eventuell nicht wie erwartet.
- Der Klangeffekt ist eventuell nicht wie gewünscht, wenn ein anderes Signal als „menschliche Stimme“ verwendet wird oder die Umgebung viele Nebengeräusche besitzt.



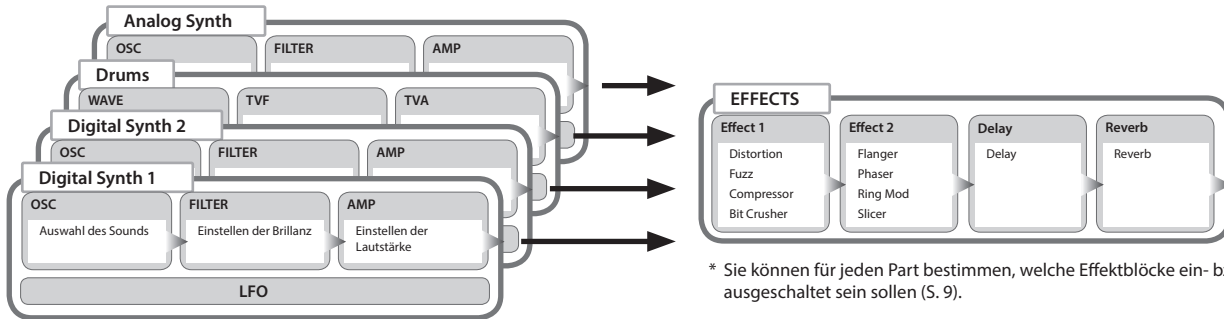
Download des Parameter Guide (PDF)

1. Geben Sie die folgende URL in Ihren Rechner ein:
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Wählen Sie „JD-Xi“ als Produktnamen.

Editieren des Sounds

Der Verlauf der Audiodaten in einem Programm

Ein „Programm“ besteht aus vier Parts. Der Sound jedes Parts wird zur Effekt-Sektion geleitet. Die Einstellungen der Effekt-Sektion gelten für alle Parts gleichzeitig, aber Sie können pro Part bestimmen, ob die Effekt ein- oder ausgeschaltet sind.



* Sie können für jeden Part bestimmen, welche Effektblöcke ein- bzw. ausgeschaltet sein sollen (S. 9).

Einstellen der Brillanz und Klangfarbe (FILTER)

Die FILTER-Sektion bestimmt die Brillanz und Klangfarbe des Sounds.

[Cutoff]-Regler (Cutoff-Anzeige)

Dieser Regler steuert die Filter Cutoff-Frequenz. Die leuchtende Anzeige bezeichnet den aktuell ausgewählten Filter-Typ.

[Type]-Taster

Mit diesem Taster wird der Typ des Filters umgeschaltet (für Analog Synth steht nur „LPF“ zur Verfügung).

[Resonance]-Regler

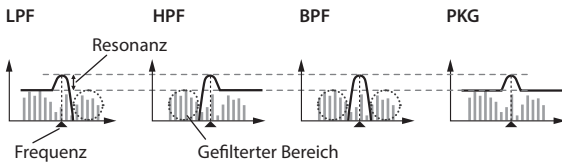
Dieser Regler steuert die Stärke der Überbetonung der Frequenzen im direkten Umfeld der Cutoff-Frequenz.



Digital Synth/Drums Part

Sie können den Digital LPF (Low Pass Filter), HPF (High Pass Filter), BPF (Band Pass Filter) oder PKG (Peaking Filter) auswählen. Der Analog LPF ist hier nicht verfügbar. Sie können die Flankensteilheit des Filters verändert.

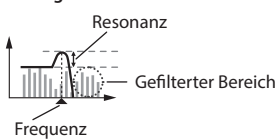
➔ Details zu den Parametern finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF).



Analog Synth Part

Nur der Analog LPF ist verfügbar.

Analog LPF



* Da der Analog LPF einen analogen Schaltkreis besitzt, ist es möglich, dass der Sound durch die Temperatur und den Status der Stromversorgung beeinflusst wird.

Einstellen der Lautstärke und Hüllkurve (AMP/ENV)

Die AMP-Sektion bestimmt die Lautstärke des Sounds. Der „Envelope“ ist eine Hüllkurve, mit der die Lautstärke über einen bestimmten Zeitraum verändert wird. Bei einem Tastatur-Instrument bestimmt diese Hüllkurve, wie schnell der Sound nach Drücken einer Taste seine maximale Lautstärke erreicht und wie schnell der Sound nach Loslassen der Taste ausklingt.

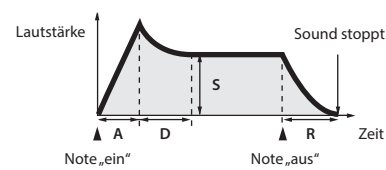
[Level]-Regler

Dieser Regler steuert die Lautstärke des Sounds.

[Envelope]-Regler

Drehen des Reglers nach links lässt den Sound schneller erklingen. Drehen des Reglers nach rechts lässt den Sound weicher einschwingen und langsamer ausklingen.

Envelope



- A: Attack Time** Zeit von „Spielen der Note“ bis „der Sound erreicht seine maximale Lautstärke“.
- D: Decay Time** Zeit, die benötigt wird, um von der maximalen Lautstärke auf den Sustain-Pegel zu gelangen.
- S: Sustain Time** Lautstärke, die bei längerem Halten einer Taste konstant gehalten wird.
- R: Release Time** Zeit von „Loslassen der Taste“ bis „der Sound ist vollständig ausgeklungen“.

Der [Envelope]-Regler ermöglicht das gleichzeitige Einstellen der A/D/S/R-Parameter. Für den Drums Part können Sie dieses pro einzelner Note durchführen. Sie können die A/D/S/R-Einstellungen auch individuell vornehmen: Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster und wählen Sie „Tone Edit“.

➔ Details zu den Parametern finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF).

Download des Parameter Guide (PDF)

1. Geben Sie die folgende URL in Ihren Rechner ein:
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Wählen Sie „JD-Xi“ als Produktamen.

Modulieren des Sounds (LFO)

LFO steht für „Low-Frequency Oscillator“ und kann verschiedene Wellenformen besitzen, inklusive Sinus, Dreieck, Rechteck und Sägezahn. Der LFO kann verschiedene Parameter modulieren und damit Klangeffekte wie „Vibrato“ oder „Tremolo“ erzeugen.



Waveform Select-Regler

Dieser Regler bestimmt die Wellenform des LFO. Die Leucht-Anzeige bestimmt die aktuell ausgewählte Wellenform.
 ~ (Dreieck), ~ (Sinus), ~ (Sägezahn), □ (Rechteck), (Sample&Hold), RND (Random)

[Rate]-Regler

Dieser Regler bestimmt die Modulations-Geschwindigkeit des LFO.

[Depth]-Regler

Dieser Regler bestimmt die Modulations-Stärke des LFO.

[Destination]-Regler

Dieser Regler bestimmt, welcher Parameter durch den LFO moduliert wird. Die Leucht-Anzeige bezeichnet den aktuell ausgewählten Parameter.

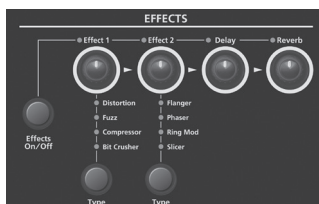
Destination	Beschreibung
Pitch	Der LFO moduliert die Tonhöhe und erzeugt einen Vibrato-Effekt.
Filter	Der LFO moduliert die Filter-Frequenz und erzeugt einen Wah-Effekt.
Amp	Der LFO moduliert die Lautstärke und erzeugt einen Tremolo-Effekt.

WICHTIG

Der LFO-Effekt wirkt nicht auf die Sounds des Drums Parts.

Hinzufügen von Effekten (EFFECTS)

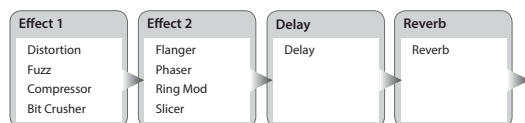
Mithilfe der Effekte („Effects“) kann der Klangcharakter des Sounds nachhaltig beeinflusst bzw. verfremdet werden.



[Effects ON/OFF]-Taster

Sie können für jeden Part bestimmen, ob dieser die Effekte nutzt oder nicht. Die Effekt-Kombination wird durch jedes Drücken des [Effects ON/OFF]-Taster umgeschaltet. Die Anzeige oben links von jedem Regler zeigt an, welche Effekte aktiviert sind.

Das Audiosignal durchläuft die Effektbereiche in der Reihenfolge „Effect 1“ → „Effect 2“ → „Delay“ → „Reverb“ und nur die aktivierten Effekte sind hörbar.



➔ Details zu den Parametern und das Routing-Diagramm finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF).

[Effect 1/2]-Regler

Dieser Regler bestimmt die Stärke des Effekts.

Effect 1/2 [Type]-Taster

Dieser Taster wählt den Effekttyp aus.

Effect 1	Distortion, Fuzz, Compressor, Bit Crusher
Effect 2	Flanger, Phaser, Ring Mod, Slicer

[Delay]-Regler

Dieser Regler bestimmt die Stärke des Delay-Effekts.

[Reverb]-Regler

Dieser Regler bestimmt die Stärke des Reverb (Hall)-Effekts.

Die Effekteinstellungen werden mit jedem Programm individuell gesichert.

➔ „Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)“ (S. 9)

Editieren eines Programms bzw. Effekts

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Program Edit“, „Tone Edit“ oder „Effects Edit“ und drücken Sie den [Enter]-Taster. Das entsprechende Edit-Display erscheint.
3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern den gewünschten Parameter und stellen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern den Wert ein.
➔ Details zu den Parametern finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF).
4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)

Die durchgeführten Änderungen des Sounds über die Regler gehen verloren, wenn Sie ein anderes Programm bzw. einen anderen Tone auswählen oder den JD-Xi ausschalten. Sie sollten daher wichtige Änderungen vorher im Instrument als „Program“ sichern.

1. Halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie den [Menu/Write]-Taster. Das Display zur Eingabe des Namens erscheint.

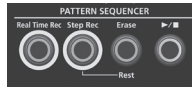


2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern die gewünschte Position in der Zeile und wählen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern das gewünschte Zeichen aus. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis der Name vollständig eingegeben ist.
3. Drücken Sie den [Enter]-Taster.
4. Wählen Sie mit den Program (Pattern) Value [-] [+] -Tastern den gewünschten Ziel-Speicherplatz aus.
* Bei bereits belegten Speicherplätzen erscheint der Name des Programms in der unteren Displayzeile. Überprüfen Sie, ob Sie die vorhandenen Einstellungen überschreiben möchten.
5. Drücken Sie den [Enter]-Taster.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [Exit]-Taster.
6. Drücken Sie erneut den [Enter]-Taster.
Im Display erscheint „Complete!“ und die Daten sind gesichert.
* Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange Daten gesichert werden.

Spiele und Aufnehmen von Patterns

Verwendung des Pattern-Sequenzers

Der Pattern-Sequencer ermöglicht das Aufnehmen des Spiels der Tastatur und die durch die Regler durchgeführten Klangveränderungen und das wiederholte Abspielen dieser Aufnahme. Es werden die Daten des aktuell ausgewählten Parts aufgezeichnet.



[Real Time Rec]-Taster

Erzeugt das Pattern durch das Einspielen in Echtzeit.

[Step Rec]-Taster

Erzeugt das Pattern durch Eingabe der Daten in Einzelschritten.

[Erase]-Taster

Löscht das aufgenommene Pattern bzw. einen Teil des Patterns.

[▶/■]-Taster

Startet bzw. stoppt das Pattern.

Bestimmen der Anzahl der Takte

Sie können ein Pattern mit einer Länge von bis zu vier Takten erzeugen. Dieses kann wie folgt eingestellt werden.

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Pattern Length“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Stellen Sie die Anzahl der Takte mit den Value [-] [+] -Tastern ein.
4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Auswahl der Anzahl der angezeigten Takte während des Playbacks bzw. der Aufnahme

1. Halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie einen der [01]–[04]-Taster (Wenn die Skala auf 1/32-Noten eingestellt ist, drücken Sie einen der [01]–[08]-Taster).
Die Nummern auf den Tastern bezeichnen die Taktnummer (halbe Takte, wenn die Skala auf 1/32-Noten eingestellt ist).
Wenn die Einstellung „vier Takte mit 1/16-Noten“ ist, drücken Sie den [Shift]-Taster, so dass die Anzeigen der [01]–[04]-Taster leuchten. Die Anzeige des aktuell gewählten Taktes blinkt.
Wenn die Einstellung „vier Takte mit 1/32-Noten“ ist, drücken Sie den [Shift]-Taster, so dass die Anzeigen der [01]–[08]-Taster leuchten. Sie können die Position dann in Schritten von halben Takten verändern.

Auswahl der Skala für die Notenwerte

Sie können bestimmen, mit welcher Auflösung die Noten aufgenommen werden sollen.

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Scale Setting“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern 1/8-Triolen (♩₃), 1/16-Noten (♪₁₆) oder 1/32-Noten (♪₃₂).
4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Löschen eines Patterns

1. Halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie den [Erase]-Taster. Das Pattern Erase-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern den gewünschten Part aus (Digital 1, Digital 2, Drum, Analog, SysEx, All) und drücken Sie den [Enter]-Taster.

- * Bei Auswahl von „All“ werden die Patterns aller Parts gelöscht.
- * SysEX (System Exclusive)-Meldungen sind MIDI-Befehle, die übertragen werden, wenn der Parameter „TX Edit Data“ auf ON steht.

Kopieren eines Patterns

Sie können ein Pattern aus einem anderen Programm kopieren.

1. Halten Sie den [Menu/Write]-Taster und drücken Sie den [10]-Taster.

Das Pattern Copy-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern die Quell-Programmnummer und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern den Quell-Part und den Ziel-Part und drücken Sie den [Enter]-Taster.



Display	Kopier-Quelle	Kopier-Ziel
D1->D1	Digital Synth 1 Part	Digital Synth 1 Part
D1->D2	Digital Synth 1 Part	Digital Synth 2 Part
D2->D1	Digital Synth 2 Part	Digital Synth 1 Part
D2->D2	Digital Synth 2 Part	Digital Synth 2 Part
Drum	Drums Part	Drums Part
Analog	Analog Part	Analog Part
All	Alle Parts	Alle Parts

* Es werden nur Patterndaten und Tones kopiert. Programme und Effekteinstellungen werden nicht kopiert.

Sichern eines Patterns

Die aufgenommenen Patterns gehen verloren, wenn Sie ein anderes Programm auswählen oder den JD-Xi ausschalten. Sie sollten daher wichtige Patterns innerhalb eines Programms sichern.

➔ „Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)“ (S. 9)

Was ist TR-REC?

TR-REC ist eine Methode, mit der Daten mithilfe der [01]–[16]-Taster eingegeben und aufgenommen werden. Diese Taster bestimmen dabei den Zeitpunkt im Pattern, an dem ein Sound erklingt. TR-REC ist während des Playbacks als auch im Stop-Modus verfügbar. Sie können diese Methode auch für ein bereits aufgenommenes Pattern verwenden.

Beispiel: Die Eingabe eines Patterns mit der bei Bild 1 gezeigten Notenfolge entspricht der Eingabe der Noten wie in Bild 2 dargestellt.

Bild 1



Bild 2

Schritt-Nummer	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Closed Hi-Hat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Snare Drum	□	□	□	□	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Bass Drum	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

■ Taster leuchtet
□ Taster erloschen

Für den Drum Part wird bei Spielen einer Note der entsprechende Leucht-Status der [01]–[16]-Taster für den jeweils gespielten Sounds angezeigt.

Sie können dann durch Drücken der [01]–[16]-Taster bestimmen, an welcher Position der jeweilige Sound erklingen soll.

Die TR-REC-Aufnahme

[01]–[16]-Taster



Gehen Sie für die TR REC-Aufnahme wie folgt vor.

1. Drücken Sie einen der Part Select-Taster, um den entsprechenden Part auszuwählen.
 Wenn der Drums Part ausgewählt ist, spielen Sie eine Note auf der Tastatur, um den Sound auszuwählen, der aufgenommen werden soll. Für den Drums Part können Sie die Schrittfolge pro einzelner Note (Kick, Snare usw.) eingeben.
2. Drücken Sie den gewünschten [01]–[16]-Taster, so dass dessen Anzeige entweder leuchtet (der Sound erklingt) oder erloschen ist (der Sound erklingt nicht).

3. Drücken Sie den [▶/■]-Taster, um das Pattern abzuspielen.
 Sie können den Ein/Aus-Status der [01]–[16]-Taster auch während des Playbacks verändern.
 Wenn Sie das Pattern behalten möchten, sichern Sie das eingegebene Pattern innerhalb eines Programms.
 ➔ „Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)“ (S. 9)

Stummschalten eines Parts (Part Mute)

Sie können einen Part bzw. mehrere Parts stummschalten, während das Pattern abgespielt wird.

1. Halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie den Part Select-Taster.
 Der ausgewählte Part ist damit stummgeschaltet. Um den entsprechenden Part wieder einzuschalten, halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie erneut den gleichen Part Select-Taster.

Die Echtzeit-Aufnahme (Real Time Rec)

Bei dieser Methode werden die Daten in Echtzeit aufgenommen. Dabei werden die neuen Daten den eventuell bereits vorhandenen Daten hinzugefügt.

1. Drücken Sie einen der Part Select-Taster, um den entsprechenden Part auszuwählen.
2. Drücken Sie den [Real Time Rec]-Taster.
3. Drücken Sie den [▶/■]-Taster, um die Aufnahme zu starten.
 Sie können auch während des Playbacks die Aufnahme durch Drücken des [Real Time Rec]-Tasters starten.
4. Spielen Sie auf der Tastatur.
 Sie können auch Akkorde aufzeichnen. Für den Drums Part erklingen die über den Tasten aufgedruckten Sounds. Die durch die Bewegungen der Regler und Räder erzeugten Klangänderungen werden ebenfalls aufgenommen.
5. Drücken Sie den [Real Time Rec]-Taster, um die Aufnahme zu stoppen.

Metronom-Einstellungen

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie „SYSTEM“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie den Click-Parameter (S. 12) und ändern Sie die Einstellung mit den Value [-][+] Tastern.
4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.
 Die Änderungen werden gesichert, wenn Sie das System-Display verlassen.

Löschen eines Teils einer Phrase oder eines Drum-Patterns

Während des Playbacks bzw. der Aufnahme können Sie durch Halten des [Erase]-Tasters Spieldaten des aktuell gewählten Parts (beim Drum Part die Spieldaten des Sounds der zuletzt gedrückten Taste) für den Zeitraum löschen, den der [Erase]-Taster gedrückt gehalten wird.

Die Einzelschritt-Eingabe (Step Recording)

Sie können Daten in Einzelschritten eingeben und damit ein Pattern erstellen. Dabei werden die neuen Daten den eventuell bereits vorhandenen Daten hinzugefügt.

[01]–[16]-Taster

Der Taster des für die Aufnahme ausgewählten Parts blinkt.

1. Drücken Sie einen der Part Select-Taster, um den entsprechenden Part auszuwählen.
2. Drücken Sie den [Step Rec]-Taster.
 Der [01]-Taster blinkt.
 Das folgende Display erscheint bis zu Beendigung der Aufnahme.

Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern den Parameter und stellen Sie mit den Value [-] [+] Tastern den Wert ein.

Parameter	Wert
Cursor [◀] [▶]	Value [-] [+]
Velocity (Tastaturdynamik)	Real (die tatsächlich erzeugte Spieldynamik), 1–127 (fester Dynamikwert)
Gate Time (Dauer der Note)	1–100%

3. Spielen Sie eine Note auf der Tastatur.
 Diese Note wird bei Schritt 1 aufgezeichnet. Danach wird automatisch der Schritt 2 ausgewählt und der [02]-Taster blinkt. Sie können auch Akkorde aufzeichnen, indem Sie mehrere Noten gleichzeitig spielen.
4. Wiederholen Sie Schritt 4, um weitere Schritte einzugeben.

HINWEIS

- Um die Note eines Schritts zu löschen oder einen Pausenwert einzugeben, drücken Sie den [Erase]-Taster. Um einen Bindebogen einzugeben, drücken Sie den ARPEGGIO [Key Hold]-Taster.
- Um einen anderen Schritt anzuwählen, drücken Sie einen der [01]–[16]-Taster.
- Um eine andere Takt-Position zu wählen, halten Sie den [Shift]-Taster und drücken Sie einen der [01]–[04]-Taster (Wenn die Skala auf 1/32-Noten eingestellt ist, drücken Sie einen der [01]–[08]-Taster).
 ➔ Wenn Sie die Anzahl der Takte verändern möchten, lesen Sie den Abschnitt „Bestimmen der Anzahl der Takte“ (S. 10).

5. Drücken Sie den [Step Rec]-Taster, um die Aufnahme zu stoppen.

Allgemeine Einstellungen des JD-Xi

Die System-Einstellungen (SYSTEM)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „SYSTEM“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Halten Sie den [Shift]-Taster und wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern das gewünschte Menü aus.
4. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern den gewünschten Parameter und stellen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern den Wert ein.
5. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.
Die Änderungen werden gesichert, wenn Sie das System-Display verlassen.



GENERAL
LCD Contrast 10

Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Wert Value [-] [++]	Beschreibung
GENERAL	LCD Contrast	1–10	Bestimmt den Kontrast des Displays.
	Illumination	ON, OFF	Bestimmt, ob die Taster beleuchtet sind, wenn eine Eingabe erfolgen soll.
KEY TOUCH	Velo Curv (Velocity Curve)	LIGHT	Bestimmt die Dynamik der Tastatur.
		MEDIUM	Mit bereits geringer Spieldynamik können vergleichsweise laute Sounds erzeugt werden. Diese Einstellung ist z.B. für Kinder geeignet, die noch keine ausgebildete Finger Muskulatur besitzen.
		HEAVY	Dieses ist die Standard-Einstellung für die Spieldynamik.
	Curve Offset (Velocity Curve Offset)	-10–+9	Es ist ein starkes Anschlagen der Tasten erforderlich, um laute Sounds zu spielen. Bei dieser Einstellung ist die Dynamikbandbreite am größten.
	Velocity	REAL 1–127	Ermöglicht die Feineinstellung des mit „Velo Curv“ voreingestellten Wertes. Bestimmt den Dynamikwert, der bei Spielen der Tastatur übertragen wird. Die beim Spielen erzeugte Dynamik wird übertragen.
SOUND	Master Tune	415.3–466.2 [Hz]	Es wird immer der hier fest eingestellte Dynamikwert übertragen, unabhängig von der erzeugten Spieldynamik.
	Output Gain	-12–+12 [dB]	Bestimmt die Gesamtstimmung des JD-Xi. Im Display wird die Frequenz des Referenztons „A4“ (mittleres A) angezeigt.
CLICK	Mode	OFF	Bestimmt den Signalpegel des Ausgangssignals des JD-Xi.
		PLAY-ONLY	Sie können damit den Pegel z.B. für eine Aufnahme nachträglich anpassen.
		REC-ONLY	Bestimmt, wie der Click-Sound erklingt.
		PLAY&REC	Der Click-Sound ist ausgeschaltet.
		ALWAYS	Der Click-Sound ist nur während des Song-Playbacks hörbar.
	Level	0–10	Der Click-Sound ist nur während der Song-Aufnahme hörbar.
	Sound	TYPE1 TYPE2 TYPE3 TYPE4	Der Click-Sound ist sowohl während des Playbacks als auch der Aufnahme hörbar. Der Click-Sound ist immer hörbar.
Accent SW	OFF, ON	Bestimmt die Lautstärke des Click-Sounds. Bestimmt den Sound für das Click-Signal.	
INPUT	Level	0–127	Bestimmt den Eingangsspiegel der MIC- und INPUT (MONO)-Buchsen.
	Mic Sel (Microphone Select)	Attached Other	Bestimmt den Typ des Mikrofons, das an der MIC-Buchse angeschlossen ist. Das dem Instrument beigegefügte Mikrophon
	NS SW (Noise Suppressor SW)	OFF, ON	Ein handelsübliches, dynamisches Mikrophon
	NS Threshold (Noise Suppressor Threshold)	0–127	Schaltet den Noise Suppressor ein bzw. aus.
	NS Release (Noise Suppressor Release)	0–127	Der Noise Suppressor unterdrückt Nebengeräusche bei stillen Phasen. Lautstärke, ab der der Noise Suppressor zu wirken beginnt.
MIDI	Local Switch	OFF, ON	Bestimmt, ob die interne Klangerzeugung von der Controller-Sektion (Tastatur, Pitch Bend/Modulations-Rad, Taster, Regler usw.) abgekoppelt ist (OFF) oder ob die direkte Verbindung hergestellt ist (ON). Die normale Einstellung ist „ON“. Die Einstellung „OFF“ ist sinnvoll, wenn der JD-Xi mit einer auf einem Rechner installierten DAW-Software verbunden ist.
	Prog Rx/Tx Ch	1–16	Bestimmt den MIDI-Kanal, über den MIDI-Programmwechsel-Meldungen für Programme übertragen und empfangen werden.
	Tx Edit Data	OFF, ON	Bestimmt, ob die Änderungen der Parameter als System Exclusive-Meldungen über MIDI übertragen werden (ON) oder nicht (OFF).
	Soft Through	OFF, ON	Bestimmt, ob die über MIDI IN empfangenen Daten unverändert über MIDI OUT weiter geleitet werden (ON) oder nicht (OFF).
	Sync Mode	MASTER SLAVE	Bestimmt, wie der JD-Xi synchronisiert wird bzw. externe Geräte synchronisiert. Der JD-Xi ist „Sync Master“ und verwendet seine eigene, interen Clock, über die der JD-Xi externe Geräte synchronisieren kann.
	USB Drv (USB Driver)	GENERIC, VENDER	Der JD-Xi ist „Sync Slave“. Bei dieser Einstellung wird der JD-Xi über MIDI Clock-Meldungen eines externen MIDI-Instruments synchronisiert. Bestimmt den USB-Treiber (S. 14).

* Die geänderte Einstellung ist nach Ausschalten und erneutem Einschalten gültig.

Anwahl der Menü-Displays

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern das gewünschte Menü aus und drücken Sie den [Enter]-Taster.
Das entsprechende Edit-Display erscheint.
3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern den gewünschten Parameter und stellen Sie mit den Value [-] [+] Tastern den Wert ein.
4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Editierbare Parameterbereiche

SYSTEM (S. 12)

Einstellungen, die den gesamten Arbeitsablauf des JD-Xi bestimmen.

Program Edit

Ruft das Program Edit-Display auf.

Tone Edit

Ruft das Tone Edit-Display auf.

Effects Edit

Ruft das Effects Edit-Display auf.

Vocoder Edit

Ruft das Vocoder Edit-Display auf.

AutoPitch Edit

Ruft das AutoPitch Edit-Display auf.

Arpeggio Edit

Ruft das Arpeggio Edit-Display auf.

Pattern Length

Ruft das Display zur Einstellung der Patternlänge auf.

Scale Setting

Ruft für den Pattern Sequencer das Display auf, in dem der Notenwert für jeden Schritt eingegeben kann.

UTILITY (S. 13)

Ruft verschiedene Hilfsfunktionen auf.

VERSION INFO

Zeigt die aktuelle Version des JD-Xi Systemprogramms an.

→ Details zu den Parametern finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF).

Abrufen der Werksvoreinstellungen (FACTORY RESET)

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „UTILITY“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Factory Reset“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

```
Factory Reset ?
[Ent]:Y [Exit]:N
```

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

4. Drücken Sie den [Enter]-Taster, um den Vorgang auszuführen.
5. Schalten Sie den JD-Xi aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

Parameter, die mit Factory Reset zurück gesetzt werden

- Alle User-Programme (inklusive Arpeggios, Patterns und Effekte)
- System-Einstellung

Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten

Sie können die internen Daten des JD-Xi mithilfe eines Rechners sichern und diese Daten archivieren (Backup) bzw. wieder in einen JD-Xi zurück übertragen (Restore).

- * Verbinden Sie den JD-Xi und den Rechner mithilfe eines USB-Kabels. Wenn keine USB-Verbindung existiert, erscheint im Display eine entsprechende Hinweismeldung.

Erstellen einer Sicherheitskopie (Backup)

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „UTILITY“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.

```
UTILITY
Backup
```

3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Backup“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
4. Auf dem Bildschirm des Rechners öffnet sich ein Ordner, in dem sich die Daten befinden, die kopiert werden sollen.
Benennen Sie keine Dateien um.
5. Kopieren Sie die Daten des Ordners auf die Festplatte des Rechners.
6. Melden Sie am Rechner den JD-Xi ab, um die USB-Verbindung zu unterbrechen.
Im Display des JD-Xi erscheint wieder das UTILITY-Display.

Zurückübertragen der Daten (Restore)

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „UTILITY“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Restore“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
4. Auf dem Bildschirm des Rechners öffnet sich ein Ordner, in den die Daten kopiert werden sollen.
5. Kopieren Sie die Daten eines JD-Xi Backup-Ordners in den geöffneten „Restore“-Ordner.
6. Melden Sie am Rechner den JD-Xi ab, um die USB-Verbindung zu unterbrechen.
Der Restore-Vorgang beginnt, nachdem die USB-Verbindung unterbrochen wurde. Nach Abschluss des Vorgangs erscheint im Display die Anzeige „Completed. Turn off power“.

```
Completed.
Turn off power
```

7. Schalten Sie den JD-Xi aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

Hinweise zum Backup-Modus

Wenn Sie den Backup-Modus aktivieren, werden die USB MIDI- und USB Audio-Funktionalität vorübergehend unterbrochen. In dieser Phase kann der JD-Xi nicht als Input/Output-Gerät für den Rechner verwendet werden.

Wenn Sie den Backup-Modus beenden, stehen die USB MIDI- und USB Audio-Funktionalität wieder zur Verfügung.
Abhängig von der verwendeten DAW-Software ist es eventuell notwendig, die Geräteeinstellungen in der DAW-Software neu vorzunehmen.



Download des Parameter Guide (PDF)

1. Geben Sie die folgende URL in Ihren Rechner ein:
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Wählen Sie „JD-Xi“ als Produktnamen.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Einstellungen für ein handelsübliches Mikrofon

Für das dem JD-Xi beigefügte Mikrofon und ein externes, handelsübliches, dynamisches Mikrofon müssen im JD-Xi unterschiedliche Voreinstellungen gewählt werden.

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „SYSTEM“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie „Mic Sel“ und wählen Sie mit den Value [-] [+] Tastern „Other“ aus.

```
INPUT
Mic Sel:  Other
```

Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Wert Value [-] [+]
INPUT	Mic Sel (Mic Select)	Attached (für das beigefügte Mikrofon) Other (für ein handelsübliches dynamisches Mikrofon)

WICHTIG

Bei der Einstellung „Attached“ wird eine Spannung von 5V für die MIC-Buchse aktiviert. Wenn Sie dann ein externes Mikrofon anschließen würden, kann durch diese Spannung das Mikrofon beschädigt werden. Daher müssen Sie für ein externes Mikrofon „Other“ auswählen.

4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Ausgabe des Click-Signals nur auf der rechten Seite

Sie können das Click-Signal separat über den rechten Audioausgang herausführen.

1. Halten Sie den [Menu/Write]-Taster und drücken Sie den [16]-Taster.

Der Click-Sound wird über die rechte OUTPUT-Buchse und über den Kopfhörer ausgegeben.

Über die linke OUTPUT-Buchse wird der Sound des Instruments (linker und rechter Kanal) zusammen ausgegeben.

Um wieder die vorherige Einstellung zu wählen, halten Sie erneut den [Menu/Write]-Taster gedrückt und drücken Sie den [16]-Taster.

* Diese Einstellung ist temporär und kann nicht gesichert werden.

Verändern des Sounds und der Lautstärke des Click-Sounds

Gehen Sie bei den System-Einstellungen in das „CLICK“-Menü und verändern Sie die Einstellungen der Parameter „Sound“ bzw. „Level“.

➔ Lesen Sie zu diesem Thema auch den Abschnitt „Die System-Einstellungen (SYSTEM)“ (S. 12).

Synchronisation und Aufnahme mit externen Geräten

Der JD-Xi kann MIDI Clock-Meldungen (F8) senden und empfangen, um das Tempo zu synchronisieren. Der JD-Xi kann außerdem MIDI Start- (FA) und MIDI Stop-Befehle (FC) senden und empfangen.

Die MIDI-Sende- und Empfangskanäle sind wie folgt eingestellt: Digital Synth 1 Part: Kanal „1“, Digital Synth 2 Part: Kanal „2“, Drums Part: Kanal „10“, Analog Synth Part: Kanal „3“.

Das Bewegen eines Regler erzeugt entsprechende Control Change-Meldungen.

Weitere Informationen finden Sie in der „MIDI Implementation“ (PDF).

Synchronisieren mit anderen Geräten

Sie können den JD-Xi über MIDI mit anderen MIDI-Instrumenten synchronisieren. Weitere Informationen zu den MIDI-Einstellungen finden Sie im Abschnitt „Die System-Einstellungen (SYSTEM)“ (S. 12).

Synchronisation und Aufnahme über USB

Wenn Sie den JD-Xi über ein USB 2.0-kompatibles Kabel mit einer Rechner verbinden, können Sie den JD-Xi über USB MIDI mit einer auf dem Rechner installierten DAW-Software synchronisieren bzw. den Sound des JD-Xi über USB Audio in der DAW-Software aufzeichnen. Weitere Informationen zu den Anforderungen des Betriebssystems des Rechners finden Sie auf der Roland Website.

➔ <http://www.roland.com/support/>

Auswählen des USB-Treibers

Sie können bestimmen, welcher USB-Treiber für die Verbindung JD-Xi <-> Rechner (über den USB COMPUTER-Anschluss) verwendet werden soll.

HINWEIS

Wenn Sie diese Einstellung verändern möchten, ziehen Sie vorher das USB-Kabel ab.

Herunterladen des Treibers

Um den speziellen „VENDOR“-Treiber mit dem JD-Xi verwenden zu können, müssen Sie diesen von der folgenden Internetseite herunterladen und auf Ihrem Rechner installieren:

➔ <http://www.roland.com/downloads/>

WICHTIG

Schließen Sie den JD-Xi erst an den Rechner an, nachdem Sie den USB-Treiber installiert haben.

Wenn der JD-Xi bereits mit dem Rechner verbunden ist, ziehen Sie das USB-Kabel ab und stellen Sie die USB-Verbindung erst wieder her, nachdem der Treiber installiert wurde.

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „SYSTEM“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
Das Einstellungs-Display erscheint.
3. Wählen Sie „USB Drv“ und verändern Sie die Einstellung mit den Value [-] [+] Tastern.

Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Wert Value [-] [+]
MIDI	USB Drv	VENDOR (der spezielle Roland-Treiber wird verwendet). GENERIC (der vom Betriebssystem des Rechners zur Verfügung gestellte USB-Treiber wird verwendet).

4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.
Die Änderungen werden gesichert, wenn Sie das System-Display verlassen.
5. Schalten Sie den JD-Xi aus und nach kurzer Zeit wieder ein.
Erst nach erneutem Einschalten ist die neue Einstellung wirksam.

Wenn der JD-Xi nicht so funktioniert wie erwartet, versuchen Sie zunächst, den Fehler anhand der nachfolgend beschriebenen möglichen Fehlerursachen zu ermitteln. Bringt dieses nicht den gewünschten Erfolg, wenden Sie sich an Ihren Roland-Vertragspartner oder Ihre Roland Service Station.

Probleme mit dem Sound

Problem	Grund/Aktion
Es ist kein Sound hörbar.	Wenn kein Sound hörbar ist, wenn Sie auf der Tastatur spielen, überprüfen Sie die Einstellung des Local-Schalters. Dieser sollte auf ON stehen.
Bestimmte Noten erzeugen keinen Sound.	Für den Drums Part werden für die hohen Noten keine Sounds erzeugt, da diesen Noten keine Sounds zugeordnet sind.
Die Lautstärke des an der INPUT (MONO)-Buchse angeschlossenen Instruments ist zu gering.	Ist der LINE/GUITAR Select-Schalter auf der Rückseite korrekt eingestellt? Verwenden Sie Audiokabel mit integriertem Widerstand? Benutzen Sie nur Audiokabel ohne eingebauten Widerstand.
Bei Spielen der Noten erklingen diese auch nach Loslassen der Tasten weiter.	Ist der [Key Hold]-Taster aktiviert? Falls ja, werden die Noten auch nach Loslassen der Tasten weiter gespielt. Drücken Sie den [Key Hold]-Taster, um die Funktion abzuschalten.
Der Sound wird abgeschnitten, wenn der Sound (das Programm) umgeschaltet wird.	Der JD-Xi erlaubt den Einsatz diverser Effekte, die bei Umschalten eines Programms ebenfalls mit umgeschaltet werden. Um unerwartete Klangsprünge durch den Wechsel des Effekts zu verhindern, wird der Sound bei Umschalten des Programms kurz stummgeschaltet.
Der gleiche Tone klingt in verschiedenen Programmen unterschiedlich.	Innerhalb eines Programms kann der Sound (Tone) durch unterschiedliche Einstellungen der Part-Parameter wie „Pan“, „Octave“, „Filter Cutoff“ und die Effekte verändert erklingen.
Es können keine Arpeggios gespielt werden. Das Pattern wird nicht abgespielt.	Ist der System-Parameter „Sync Mode“ (S. 12) auf „SLAVE“ gestellt? Falls ja, wartet der JD-Xi auf MIDI Clock-Meldungen eines externen MIDI-Instruments. Stellen Sie sicher, dass der JD-Xi eine externe MIDI Clock erhält, oder stellen Sie den Sync Mode-Parameter auf „MASTER“.
Der Sound des Analog Synth klingt anders als erwartet.	Für den Analog Synth Part bestehen der Oszillator, Sub-Oszillator und die Filter-Sektionen aus analogen Komponenten. Diese sind im Klangverhalten abhängig von der Temperatur und dem Status der Stromversorgung.

Probleme mit dem Mikrofon

Problem	Grund/Aktion
Nach Anschließen des Mikrofons ist kein Sound hörbar.	Ist an der INPUT-Buchse ein externes Gerät angeschlossen? Falls ja, ist der Mikrofonanschluss de-aktiviert. Ziehen Sie die Kabel aus der INPUT-Buchse.
Das Mikrofon nimmt Nebengeräusche mit auf.	Versuchen Sie, das Problem mithilfe des Noise Suppressors zu lösen. Wählen Sie bei den System-Einstellungen das „INPUT“-Menü und stellen Sie die Parameter „NS SW“, „NS Threshold“ und „NS Release“ ein. ➔ Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Die System-Einstellungen (SYSTEM)“ (S. 12).
Das Mikrofonsignal ist entweder nicht hörbar oder zu leise.	Verwenden Sie ein Kondensator-Mikrofon? Der JD-Xi unterstützt nicht den direkten Anschluss von Kondensator-Mikrofonen. Ist bei den SYSTEM-Einstellungen im INPUT-Menü der „Mic Sel“-Parameter korrekt eingestellt? ➔ Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Die System-Einstellungen (SYSTEM)“ (S. 12).

Probleme mit den Effekten

Problem	Grund/Aktion
Der Effekt ist nicht hörbar.	Überprüfen Sie die folgenden Punkte in Bezug auf den Parameter Guide (PDF): <ul style="list-style-type: none"> Ist der Effekt eventuell ausgeschaltet? Überprüfen Sie den Ein/Aus-Status der Effekte. Sind die verschiedenen Effekteinstellungen korrekt? Sind die Output Assign-Einstellungen der Parts auf „Effect 1“, „Effect 2“, „Delay“ oder „Reverb“ gesetzt? Wenn der „Send Level“ eines Effekts auf „0“ steht, ist kein Effekt hörbar. Auch wenn der „Send Level“ eines Effekts über „0“ steht, ist der Effekt nicht hörbar, wenn der Effect Output Level, der Delay Level oder der Reverb Level auf „0“ steht. Überprüfen Sie jede dieser Einstellungen.

Probleme mit MIDI oder externen Geräten

Problem	Grund/Aktion															
Es werden keine Exclusive-Meldungen empfangen.	Stimmen die Device ID-Nummern des Send- und Empfangsgeräts überein? Die Device ID-Nummer des JD-Xi ist auf „17“ voreingestellt.															
Der JD-Xi erzeugt keinen Sound, wenn an der MIDI IN-Buchse ein externer Sequenzer oder ein MIDI-Keyboard angeschlossen ist.	Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Sendekanal des Sendegeräts mit dem MIDI-Empfangskanal des JD-Xi übereinstimmt. Die im JD-Xi eingestellten MIDI-Kanäle sind fest voreingestellt und können nicht verändert werden. <table border="1" style="margin: 5px auto;"> <thead> <tr> <th>Part</th> <th>MIDI-Empfangskanal</th> <th>MIDI-Sendekanal</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Digital Synth 1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Digital Synth 2</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Drums</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Analog Synth</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> Die Spieldaten für Drum-Sounds werden normalerweise immer über den MIDI-Kanal „10“ übertragen und empfangen.	Part	MIDI-Empfangskanal	MIDI-Sendekanal	Digital Synth 1	1	1	Digital Synth 2	2	2	Drums	10	10	Analog Synth	3	3
Part	MIDI-Empfangskanal	MIDI-Sendekanal														
Digital Synth 1	1	1														
Digital Synth 2	2	2														
Drums	10	10														
Analog Synth	3	3														

Technische Daten

Roland JD-Xi: Synthesizer Keyboard

Tastatur	37 Tasten (mit Anschlagdynamik)
Stromversorgung	AC-Adapter
Stromverbrauch	1000 mA
Abmessungen	575 (W) x 245 (D) x 85 (H) mm 22-11/16 (W) x 9-11/16 (D) x 3-3/8 (H) inches
Gewicht	ca. 2,5 kg ca. 5 lbs 9 oz

Zubehör	Bedienungsanleitung, AC-Adapter, Mikrofon
---------	---

* Änderungen der technischen Daten und des Designs sind ohne vorherige Ankündigung möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

SICHERHEITSHINWEISE

WARNUNG

Gerät vom Stromnetz trennen

Auch wenn das Gerät ausgeschaltet ist, ist es immer noch mit dem Stromnetz verbunden. Wenn Sie das Gerät vom Stromnetz trennen möchten, müssen Sie den Netzstecker aus der Steckdose ziehen. Verwenden Sie für diese Zwecke einen Stromanschluss, der bequem zu erreichen ist.



WARNUNG

Nur den beigegeführten Netzadapter verwenden und auf eine korrekte Spannung achten

Verwenden Sie ausschließlich den im Lieferumfang des Geräts enthaltenen Netzadapter. Achten Sie darauf, dass die Netzspannung am Aufstellungsort mit der auf dem Netzadapter angegebenen Eingangsspannung übereinstimmt. Andere Netzadapter haben möglicherweise eine andere Polarität oder sind auf eine andere Spannung ausgelegt. Ihre Verwendung kann deshalb eine Beschädigung, Fehlfunktion oder einen elektrischen Schlag zur Folge haben.



VORSICHT

Hinweis zum Erdungsanschluss

Bewahren Sie kleine Gegenstände wie die Schraube des Erdungsanschlusses außerhalb der Reichweite von Kindern auf. Wenn Sie die Schraube wieder anbringen, achten Sie darauf, dass diese fest genug angezogen wird.



WICHTIGE HINWEISE

Positionierung

- Lassen Sie keine Gegenstände auf der Tastatur liegen. Dadurch können Fehlfunktionen ausgelöst werden wie z.B. ein dauerhaft klingender Sound.
- Je nach Material und Temperatur der Oberfläche, auf der Sie das Gerät aufstellen, können die Gummifüße die Oberfläche verfärben oder beschädigen. Um dies zu vermeiden, legen Sie ein Stück Filz oder Stoff unter die Gummifüße. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das Gerät nicht wegrutschen kann.

Reinigung

- Für die normale Reinigung wischen Sie das Gerät mit einem weichen, trockenen oder leicht angefeuchteten Tuch ab. Um hartnäckigen Schmutz zu entfernen, verwenden Sie ein mit einer milden, nicht scheuernden Seifenlösung getränktes Tuch. Wischen Sie sorgfältig mit einem weichen, trockenen Tuch nach.

Reparaturen und Datensicherung

- Es kann vorkommen, dass durch eine Fehlbedienung oder eine Fehlfunktion die Daten des Geräts gelöscht werden bzw. bei einer technischen Überprüfung das Gerät auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt werden muss. Um jedes Risiko zu vermeiden, sichern Sie Ihre Daten regelmäßig auf einer mithilfe eines Rechners.

Zusätzliche Hinweise

- Sichern Sie die Daten auf mehrere Datenträgern. Roland übernimmt keine Haftung für Datenverluste, die sich aufgrund beschädigter Datenträger ergeben können.
- Roland übernimmt keine Haftung für alle Arten von Datenverlusten und die sich daraus ergebenden, möglichen Folgen.
- Drücken bzw. schlagen Sie nicht auf das Display.

Informationen zum Copyright

- 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 Gerät 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 für den Inhalt dieses Produkts (Wellenformdaten, Style-Daten, Begleit-Patterns, Phrasen, Audio Loops und Bilddaten) liegt bei der Roland Corporation.

- Als Besitzer dieses Gerätes sind Sie Lizenznehmer für die Nutzung der Inhalte dieses Geräts (außer den Songdaten wie die Demo-Songs) für Ihre eigene Arbeit.
- Die in diesem Gerät enthaltenen Daten bzw. Sounds dürfen nicht extrahiert und als Original bzw. in verändertem Zustand verbreitet werden, weder über Datenträger noch über Online-Plattformen.
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) ist ein Patent für Mikro-Prozessoren, entwickelt von der Technology Properties Limited (TPL). Roland ist ein Lizenznehmer der TPL-Gruppe.
- Roland, SuperNATURAL und Slicer sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Roland Corporation in den USA oder/und anderen Ländern.
- Die in dieser Anleitung erwähnten Firmennamen und Produktbezeichnungen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen des Inhabers der jeweiligen Namensrechte.

For EU Countries



- UK** This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.
- DE** Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.
- FR** Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.
- IT** Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.
- ES** Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como está regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.
- PT** Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.
- NL** Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.
- DK** Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamlles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.
- NO** Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

- SE** Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.
- FI** Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.
- HU** Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbóllal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.
- PL** Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.
- CZ** Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.
- SK** Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhazovať spolu s domovým odpadom.
- EE** See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.
- LT** Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinti produktai neturi būti išmetami kartu su buitiniomis atliekomis.
- LV** Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.
- SI** Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državih EU zbirati ločeno od gospodinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinskimi odpadki.
- GR** Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

For China

有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。
本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定的期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅 (Pb)	汞 (Hg)	镉 (Cd)	六价铬 (Cr (VI))	多溴联苯 (PBB)	多溴二苯醚 (PBDE)
外壳 (壳体)	×	○	○	○	○	○
电子部件 (印刷电路板等)	×	○	×	○	○	○
附件 (电源线、交流适配器等)	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。
×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。
因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : JD-Xi
Type of Equipment : SYNTHESIZER KEYBOARD
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B limit.
Any unauthorized changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

For Canada

CAN ICES-3 (B)/NMB-3 (B)

For Korea

사용자 안내문

기종별	사용자 안내문
B 급 기기 (가정용 방송통신기자재)	이 기기는 가정용(B 급) 전자파적합기기로서 주로 가정에서 사용하는 것을 목적으로 하며, 모든지역에서 사용할 수 있습니다.

For C.A. US (Proposition 65)

WARNING

This product contains chemicals known to cause cancer, birth defects and other reproductive harm, including lead.



 **Roland**

