

JUPITER-X

Manuale dell'Utente



Manuale dell'Utente (questo documento)

Leggete questo documento per primo. Spiega i concetti di base che dovete conoscere per usare il JUPITER-X.

Manuali in PDF (scaricabili dal Web)

- **Reference Manual** (in Inglese)
Spiega tutte le funzioni dell'unità.
- **Parameter Guide** (in Inglese)
Spiega i parametri dell'unità.
- **Sound List** (in Inglese)
Elenca i suoni incorporati nell'unità.
- **MIDI Implementation** (in Inglese)
Materiale di riferimento dettagliato sui messaggi MIDI.

Per ottenere i manuali in PDF

1. Immettete il seguente URL sul vostro computer.

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





2. Scegliete "JUPITER-X" come nome del prodotto.









USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO

ISTRUZIONI PER LA PREVENZIONE DI INCENDI, SCOSSE ELETTRICHE O LESIONI PERSONALI

Informazioni sulle note  AVVISO e  ATTENZIONE

 AVVISO	Utilizzato per istruzioni intese ad avvisare l'utente del rischio di morte o lesioni gravi in caso di utilizzo improprio dell'unità.
 ATTENZIONE	Utilizzato per istruzioni intese ad avvisare l'utente del rischio di lesioni o danni materiali in caso di utilizzo improprio dell'unità. * L'espressione "danno materiale" si riferisce a danni o altri effetti avversi causati all'ambiente circostante e ai mobili, nonché ad animali domestici.

Informazioni sui simboli

	Il simbolo  richiama l'attenzione dell'utente su istruzioni o avvisi importanti. Il significato specifico del simbolo è indicato dall'immagine contenuta nel triangolo. Il simbolo a sinistra è utilizzato per avvertenze o avvisi di presenza di pericolo.
	Il simbolo  richiama l'attenzione dell'utente su azioni che non devono mai essere eseguite (sono proibite). L'azione specifica vietata è indicata dall'immagine contenuta nel cerchio. Il simbolo a sinistra indica che l'unità non deve mai essere smontata.
	Il simbolo  richiama l'attenzione dell'utente su azioni che devono essere eseguite. L'azione specifica da eseguire è indicata dall'immagine contenuta nel cerchio. Il simbolo a sinistra indica che la spina del cavo di alimentazione deve essere staccata dalla presa.

OSSERVATE SEMPRE QUANTO SEGUE

AVVISO

Per spegnere completamente l'unità, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente

Anche se l'interruttore di alimentazione è spento, questa unità non è completamente separata dalla sua sorgente di alimentazione principale. Se dovete spegnere completamente l'unità, spegnete l'interruttore di alimentazione dell'unità, poi scollegate il cavo di alimentazione dalla presa. Per questa ragione, la presa di corrente a cui collegate l'unità dovrebbe essere facilmente accessibile.



Riguardo alla funzione di spegnimento automatico (Auto Off)

L'unità si spegne automaticamente trascorso un certo periodo di tempo dall'ultima volta che la si è utilizzata per suonare o si sono usati pulsanti e controlli (funzione Auto Off). Se non volete che l'unità si spenga automaticamente, disabilitate la funzione Auto Off (p. 12).



Non smontate o modificate da soli l'unità

Non effettuate alcuna operazione a meno che non venga descritta nel Manuale dell'Utente. Altrimenti, rischiate di causare malfunzionamenti.










Non riparate o sostituite parti da soli

Contattate il vostro rivenditore, un centro di assistenza Roland, o un rivenditore ufficiale Roland. Per una lista dei centri di assistenza Roland e dei rivenditori ufficiali Roland, fate riferimento al sito web Roland.



Non usate o lasciate mai l'unità in luoghi che siano:

- Soggetti a temperature estreme, (per es. esposti direttamente alla luce del sole in un veicolo chiuso, vicino a un condotto di riscaldamento o su apparecchiature che generano calore); o siano 
- Umidità (per es., bagni, lavanderie, su pavimenti bagnati); o siano 
- Esposti a vapore o fumo; o siano 
- Soggetti ad esposizione alla salsedine; o siano 
- Esposti alla pioggia; o siano 
- Polverosi o sabbiosi; o siano 
- Soggetti ad elevati livelli di vibrazioni; o siano 
- Posizionato in un luogo scarsamente ventilato.

Usate solo il supporto raccomandato

Questa unità va usata solo con un supporto raccomandato da Roland.



AVVISO

Non usate collocazioni instabili

Quando usate l'unità con un supporto raccomandato da Roland, il supporto dev'essere posizionato attentamente così da rimanere stabile ed in piano. Se non utilizzate un supporto, dovete comunque accertarvi che la collocazione scelta per l'unità offra una superficie piana che sostenga correttamente l'unità, senza farla oscillare.



Precauzioni relative al posizionamento di questa unità su un supporto

Siate certi di seguire attentamente le istruzioni nel Manuale dell'Utente ponendo l'unità su un supporto (p. 5). Se non posizionata correttamente, rischiate di creare situazioni di instabilità che possono provocare cadute dell'unità o il ribaltamento del supporto, con possibilità di danni alla persona.



Collegate il cavo di alimentazione a una presa di corrente dalla tensione corretta

L'unità va collegata ad una sorgente di alimentazione secondo quanto marcato sul retro dell'unità.



Usate solo il cavo di alimentazione fornito

Usate solo il cavo di alimentazione in dotazione. Inoltre, il cavo di alimentazione fornito non dev'essere utilizzato con nessun altro dispositivo.



Non piegate il cavo di alimentazione, ne ponete oggetti pesanti sul cavo

Altrimenti, rischiate incendi o scosse elettriche.



Evitate un uso prolungato ad alto volume

L'uso dell'unità ad alto volume per tempi prolungati può causare perdite dell'udito. Se dovesse verificarsi la perdita dell'udito o una sorta di ronzio, smettete immediatamente di usare l'unità e consultate un otorinolaringoiatra.



AVVISO

Evitate che nell'unità penetrino oggetti o liquidi; non ponete mai contenitori con liquidi sull'unità

Non appoggiate alcun oggetto che contenga acqua (per esempio, vasi di fiori) su questa unità. Evitate che nell'unità penetrino oggetti (per es. materiali infiammabili, monete, spilli) o liquidi (per es., acqua o succo). Ciò può provocare cortocircuiti, guasti, o altri malfunzionamenti.



Spegnete l'unità in caso di comportamenti anomali o di malfunzionamenti

Spegnete immediatamente l'unità, scollegate dalla presa di corrente il cavo di alimentazione e contattate il vostro rivenditore, un centro di assistenza Roland, o un rivenditore ufficiale Roland per richiedere assistenza.



- Il cavo di alimentazione è danneggiato; o
- In presenza di fumo o di odore di bruciato.
- Sono caduti degli oggetti o del liquido si è infiltrato nel prodotto; o
- L'unità è stata esposta alla pioggia (o si è bagnata in altro modo); o
- Il prodotto non funziona normalmente o evidenzia un sostanziale cambiamento operativo.

Per una lista dei centri di assistenza Roland e dei rivenditori ufficiali Roland, fate riferimento al sito web Roland.

Protegete i bambini da possibili danni

È necessaria la supervisione e la guida di un adulto in luoghi in cui sono presenti dei bambini, se questi utilizzano l'unità.



Evitate cadute o forti impatti

Altrimenti, rischiate di provocare danni o malfunzionamenti.



Non collegate un numero eccessivo di apparecchiature alla stessa presa elettrica

Altrimenti, rischiate di provocare surriscaldamenti o incendi.



Non usate l'unità in altre nazioni

Prima di usare l'unità in un'altra nazione, consultate il vostro negoziante, un centro di assistenza o il distributore autorizzato Roland.

Per una lista dei centri di assistenza Roland e dei rivenditori ufficiali Roland, fate riferimento al sito web Roland.



Non ponete fiamme libere sull'unità

Non ponete alcun oggetto acceso (come una candela) sull'unità.



Tenete conto delle condizioni climatiche

Usate l'apparato in climi moderati.



ATTENZIONE**Usate solo il supporto(i) specificato**

Questa unità è progettata per essere usata in combinazione con supporti specifici (KS-10Z, KS-12) prodotti da Roland. Se usata in combinazione con altri supporti, rischiate danni fisici in conseguenza alla caduta del prodotto dovute a mancanza di stabilità.

**Valutate le questioni di sicurezza prima di usare i supporti**

Anche se osservate le precauzioni indicate nel manuale, certi utilizzi potrebbero causare la caduta del prodotto dal supporto, o il ribaltamento del supporto. Tenete a mente le questioni di sicurezza prima di usare il prodotto.

**Scollegate il cavo di alimentazione afferrandolo dalla spina**

Per prevenire danni al conduttore, afferrate sempre e solo la spina del cavo di alimentazione per scollegarlo.

**Spolverate periodicamente la spina del cavo di alimentazione**

Qualsiasi accumulo di polvere tra la spina di alimentazione e la presa di corrente può ridurre l'isolamento ed essere causa di incendi o scosse.



A intervalli regolari, dovrete sfilare il cavo di alimentazione e pulirlo con un panno asciutto, per eliminare tutta la polvere e altri accumuli tra gli spinotti.

ATTENZIONE**Ogni qual volta l'unità resta inutilizzata per lunghi periodi di tempo, scollegate il cavo di alimentazione**

Potrebbero innescarsi incendi in caso improbabile di un cortocircuito.

**Gestite i cavi in modo sicuro, così che non si aggroviglino**

Se qualcuno inciampasse nei cavi, la caduta o il ribaltamento dell'unità può provocare danni.

**Non salite mai, ne ponete oggetti pesanti sull'unità.**

Altrimenti, rischiate di ferirvi se l'unità dovesse cadere o ribaltarsi.

**Non collegate o scollegate mai la spina di alimentazione con le mani bagnate**

Altrimenti, rischiate di ricevere scosse elettriche.

**Scollegate tutto prima di spostare l'unità**

Prima di spostare l'unità, scollegate il cavo di alimentazione così come tutti i cavi di collegamento ad altre apparecchiature.

**ATTENZIONE****Prima di pulire l'unità, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente**

Se non scollegate il cavo di alimentazione, rischiate di provocare malfunzionamenti o di ricevere scosse elettriche.

**Se prevedete la possibilità di fulmini, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente**

Se non scollegate il cavo di alimentazione, rischiate di provocare malfunzionamenti o di ricevere scosse elettriche.

**Maneggiate con cura il terminale di terra**

Se rimuovete la vite dal terminale di massa, siate certi di rimontarla; non lasciatela in giro dove potrebbe essere ingoiata accidentalmente da un bambino piccolo. Quando riavvitate la vite, stringetela saldamente, così che non possa allentarsi.



NOTE IMPORTANTI

Alimentazione

- Non collegate questa unità alla stessa presa elettrica usata da qualsiasi dispositivo elettrico controllato da un invertitore (come frigoriferi, lavatrici, forni a microonde, o condizionatori d'aria), o che contiene un motore. A seconda dell'utilizzo del dispositivo elettrico, il rumore di linea può provocare malfunzionamenti a questa unità o può produrre rumori udibili. Se non è possibile utilizzare una presa elettrica separata, collegate un filtro del rumore di linea tra questa unità e la presa elettrica.

Posizionamento

- Usare l'unità vicino ad amplificatori di potenza (o ad altri componenti dotati di grossi trasformatori) può indurre fruscii. Per ridurre il problema, riorientate l'unità o allontanatela dalla sorgente di interferenze.
- Questa apparecchiatura può interferire con la ricezione di radio e TV. Non impiegatele nelle vicinanze di questi ricevitori.
- Possono prodursi rumori se vengono utilizzati dispositivi di comunicazione senza fili, come i telefoni cellulari, nelle vicinanze dell'unità. Tali rumori possono verificarsi ricevendo o iniziando una chiamata, o mentre conversate. In presenza di tali problemi, allontanate i dispositivi dall'unità, o sporgeteli.

- Quando viene spostata da un luogo ad un altro in cui la temperatura e/o l'umidità sono molto differenti, all'interno dell'unità possono formarsi delle gocce d'acqua (condensa). Possono verificarsi danni o malfunzionamenti se cercate di usare l'unità in questa condizione. Perciò, prima di usare l'unità, dovete consentirle di riposare per diverse ore, sino a quando la condensa non è evaporata completamente.
- Evitate che restino degli oggetti appoggiati alla tastiera. Questo può provocare malfunzionamenti, come tasti che smettono di produrre suono.
- A seconda del materiale e della temperatura della superficie su cui ponete l'unità, i piedini in gomma possono scolorire o macchiare la superficie.
- Non appoggiate alcun oggetto che contenga liquidi su questa unità. Eliminate qualsiasi liquido che possa essersi versato sull'unità usando un panno asciutto e morbido.

Manutenzione

- Non usate mai benzene, diluenti, alcool o solventi di nessun tipo, per evitare di scolorire o deformare l'unità.

Riparazioni e Dati

- Prima di portare l'unità in laboratorio per le riparazioni, effettuate sempre una copia di backup dei dati salvati al suo interno; o se preferite, annotate le informazioni necessarie. Durante le riparazioni, viene prestata la massima attenzione per evitare la perdita dei dati. In certi casi (come quando i circuiti di memoria sono danneggiati), è però impossibile ripristinare i dati. Roland non si assume alcuna responsabilità per il ripristino dei contenuti memorizzati che potrebbero andare persi.

Precauzioni Aggiuntive

- Il contenuto della memoria può andare perso a causa di malfunzionamenti, o per un uso scorretto dell'unità. Per evitare la perdita dei vostri dati, prendete l'abitudine di creare copie di backup regolari dei dati salvati nell'unità.
- Roland non si assume alcuna responsabilità per il ripristino dei contenuti memorizzati che potrebbero andare persi.
- Siate ragionevolmente attenti nell'usare i tasti, i cursori o altri controlli dell'unità e usando prese e connettori. Un impiego troppo rude può causare malfunzionamenti.
- Non colpite o premete mai eccessivamente sul display.

- Nel collegare/scollegare i cavi, afferrate sempre il connettore stesso—non tirate mai il cavo. In questo modo eviterete cortocircuiti, o di danneggiare gli elementi interni del cavo.
- Una piccola quantità di calore viene generato dall'unità durante il normale funzionamento.
- Per evitare di disturbare i vicini, cercate di tenere il volume dell'unità a livelli ragionevoli.
- Per lo smaltimento del cartone di imballo o del materiale di imbottitura in cui era imballata l'unità, osservate le normative vigenti per lo smaltimento rifiuti.
- Usate solo il pedale di espressione specificato. Collegando qualsiasi altro pedale di espressione, rischiate di provocare malfunzionamenti o danni all'unità.
- Non usate cavi che contengono delle resistenze.

Utilizzo di Memorie Esterne

- Osservate le seguenti precauzioni per l'utilizzo dei dispositivi di memoria esterni. Inoltre, osservate con estrema cautela tutte le precauzioni fornite con il dispositivo di memoria esterno.
 - Non rimuovete il dispositivo mentre è in corso la lettura o la scrittura dei dati.
 - Per evitare danni causati dall'elettricità statica, accertatevi di aver scaricato qualsiasi elettricità statica dal vostro corpo prima di maneggiare il dispositivo.

Precauzioni sulle Emissioni di Radio Frequenze

- Le seguenti azioni potrebbero essere vietate dalla legge.
 - Smontare o modificare questo dispositivo.
 - Rimuovere l'etichetta di certificazione presente sul retro dell'unità.
 - Usare questo dispositivo in una nazione diversa da quella di acquisto.

Diritti di Proprietà Intellettuale

- La legge proibisce la registrazione non autorizzata, la duplicazione, l'esecuzione in pubblico, la trasmissione, il prestito, la vendita o la distribuzione, o simili, in tutto o in parte di un lavoro (composizione musicale, registrazione video, trasmissione, esecuzione in pubblico, ecc.) il cui copyright (diritti di autore) è proprietà di terze parti.
- Non utilizzate questa unità per scopi che potrebbero violare i diritti di autore detenuti da una terza parte. Non ci assumiamo alcuna responsabilità riguardo alla violazione di diritti di autore detenuti da una terza parte derivati dall'uso di questa unità.
- I diritti di autore dei contenuti di questo prodotto (i dati delle forme d'onda dei suoni, i dati degli style, pattern di accompagnamento, dati delle frasi, loop audio e dati delle immagini) appartengono alla Roland Corporation.
- I diritti di autore dei contenuti di questo prodotto (i dati delle forme d'onda dei suoni, i dati degli style, pattern di accompagnamento, dati delle frasi, loop audio e dati delle immagini) appartengono alla Roland Corporation.
- Agli acquirenti di questo prodotto NON è permesso di estrarre tali contenuti in forma originale o modificata, allo scopo di distribuire supporti registrati di tali contenuti o di renderli disponibili su una rete di computer.
- Questo prodotto contiene la piattaforma software integrata eParts di eSOL Co., Ltd. eParts è un marchio di fabbrica di eSOL Co., Ltd. in Giappone.
- Il marchio e i logo Bluetooth® sono marchi di fabbrica registrati di proprietà della Bluetooth SIG, Inc. e tutti gli usi di tali marchi da parte di Roland sono concessi in licenza.
- Questo prodotto utilizza il codice sorgente µT-Kernel con licenza T-License 2.0 concessa da T-Engine Forum (www.tron.org).
- Roland è un marchio di fabbrica registrato o un marchio di fabbrica della Roland Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni.

- Tutti i nomi dei prodotti e delle aziende menzionati in questo documento sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati dei rispettivi proprietari.
- In questo manuale, i nomi delle aziende e dei prodotti dei rispettivi proprietari sono usati perché è il modo più pratico di descrivere i suoni che vengono emulati dalla tecnologia DSP.

Specifiche Principali

Roland JUPITER-X: Sintetizzatore

Tastiera	61 Tasti (tastiera semi-pesata con aftertouch di canale)
Alimentazione	CA 117-240 V 50/60 Hz
Consumo	20 W
Dimensioni	1,090 (L) x 447 (P) x 119 (A) mm
Peso	16,9 kg
Accessori	Manuale dell'Utente Cavo di Alimentazione

Accessori Opzionali	Supporto per Tastiere: KS-10Z, KS-12
	Interruttori a pedale: serie DP
	Pedale di Espressione: EV-5
	Memoria flash USB (*)

* Usate un dispositivo di memoria flash USB disponibile in commercio. Però, non possiamo garantire che tutti i drive flash USB disponibili in commercio funzionino con questa unità.

* Questo documento illustra le specifiche del prodotto nel momento in cui il documento è stato redatto. Per le informazioni più recenti, fate riferimento al sito Web Roland.

Introduzione

Posizionare il JUPITER-X su un Supporto

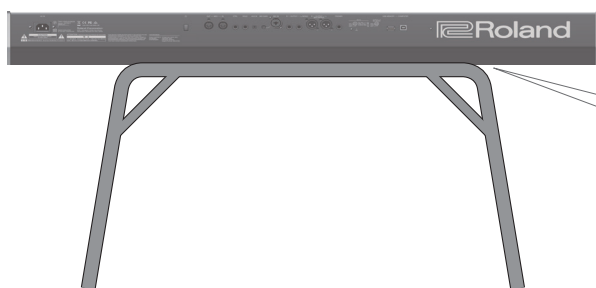
Se volete posizionare il JUPITER-X su un supporto, usate il Roland KS-10Z o KS-12. Posizionate il JUPITER-X su un supporto come illustrato sotto. Siate certi di seguire attentamente le istruzioni nel Manuale dell'Utente ponendo l'unità su un supporto. Se non posizionata correttamente, rischiate di creare situazioni di instabilità che possono provocare cadute dell'unità o il ribaltamento del supporto, con possibilità di danni alla persona.

* **State attenti a non schiacciarvi le dita quando preparate il supporto.**

KS-10Z



KS-12



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

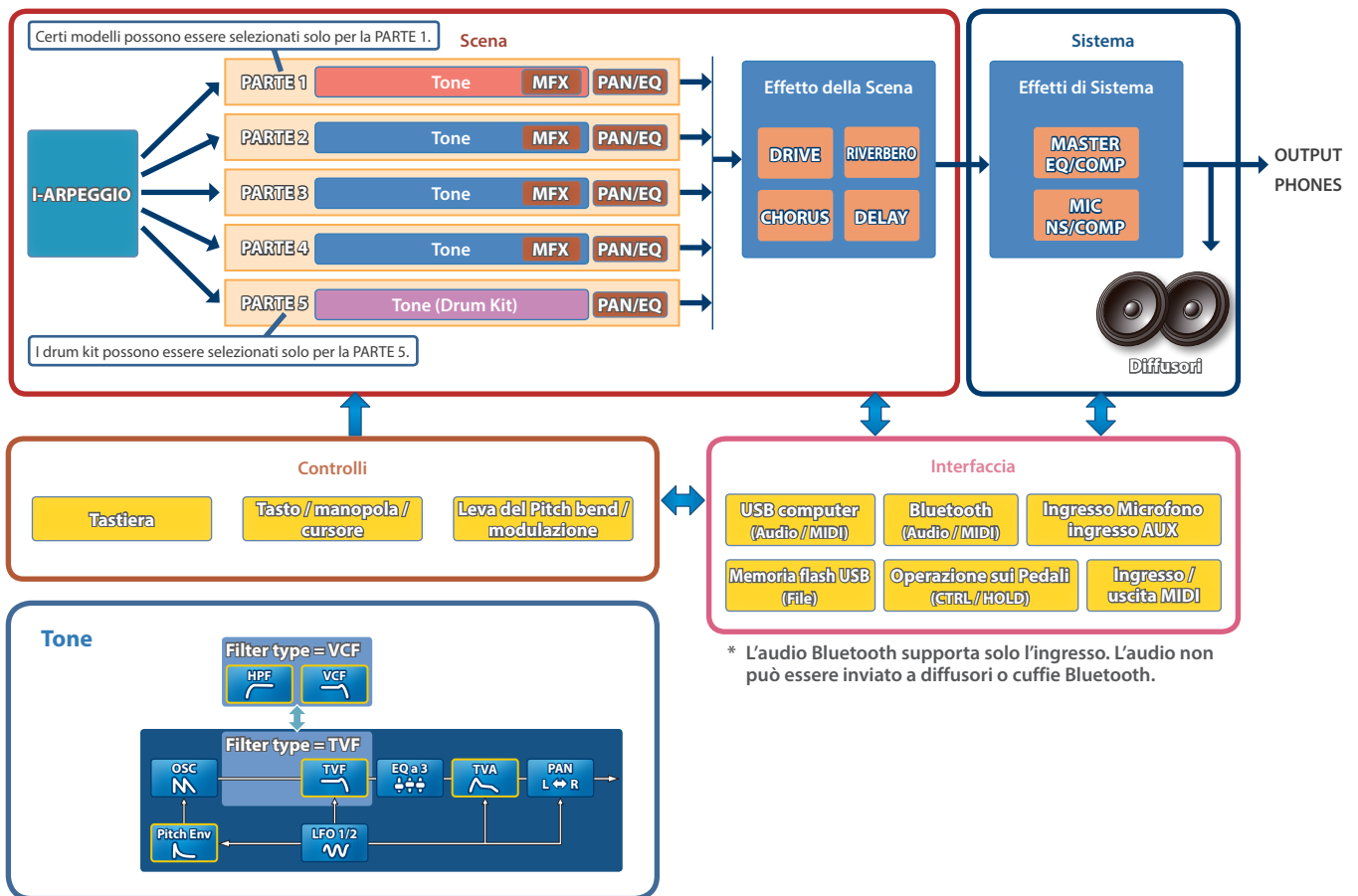
Sommario

USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO	2
NOTE IMPORTANTI	3
Specifiche Principali	4
Introduzione	5
◇ Posizionare il JUPITER-X su un Supporto	5
Descrizione Generale del JUPITER-X	7
Descrizioni del Pannello	8
◇ Pannello Superiore	8
◇ Pannello Posteriore (Connettere i Vostri Dispositivi)	11
◇ Accendere il JUPITER-X	12
Spegnimento	12
Spegnimento Automatico Dopo un Tempo Prestabilito (Auto Off)	12
◇ Regolare il Volume Generale (Master Volume)	12
◇ Usare i Diffusori Interni	12
Usare la Funzione Scene (SCENE)	13
◇ Richiamare/Salvare una Scena	13
◇ Modifica della Scena	13
◇ Usare le Funzioni Esecutive	13
◇ Suonare con un Pedale Collegato	13
Selezionare e Suonare i Tone (MODEL BANK)	14
◇ Selezionare un Tone	14
Selezionare i Tone da un Model Bank	14
Cambiare il Modello o il Tone dalla Schermata Iniziale ..	14
◇ Usare le Funzioni Esecutive	14
◇ Suonare con un Microfono Collegato (Vocoder)	15
Regolare le Impostazioni del Microfono	15
Modificare il Suono (TONE EDIT)	16
◇ Operazioni di Modifica di Base	16
◇ OSC (Oscillatore)	16
◇ FILTER	16
◇ AMP	16
◇ LFO (Low frequency oscillator - oscillatore a bassa frequenza) ..	16
◇ ENVELOPE	16
◇ EFFECTS	16
◇ Salvare un Suono Che Avete Creato (WRITE)	16

Usare I-ARPEGGIO	17
◇ Attivare e Disattivare l'Arpeggio	17
◇ Far Continuare l'Arpeggio Anche Dopo Aver Sollevato la Mano dai Tasti (I-ARPEGGIO HOLD)	17
◇ Selezionare il Tipo di Arpeggio	17
◇ Selezionare il Tipo di Ritmo	17
◇ Selezionare il Tempo dell'Arpeggio	17
◇ Cambiare il groove (SHUFFLE)	17
◇ Cambiare la Durata delle Note (DURATION)	17
◇ Cambiare Automaticamente l'Arpeggio (PLAY DETECTOR)	18
◇ Modificare Singoli Step di un Arpeggio (STEP EDIT) ..	18
Usare i Dati Step Edit per l'Esecuzione dell'Arpeggio ...	18
Usare la Funzionalità Bluetooth®	19
◇ Usare i Diffusori del JUPITER-X per Ascoltare Musica da un Dispositivo Mobile	19
Registrare un Dispositivo Mobile (Abbinare)	19
Connettere un Dispositivo Mobile Già Abbinato	19
Riprodurre Musica dal Dispositivo Mobile	19
◇ Usare il JUPITER-X per Controllare un Dispositivo Mobile	19
Usare il JUPITER-X come una Tastiera MIDI per una App Musicale	19
◇ Differenziare Più Unità JUPITER-X (Bluetooth ID)	20
◇ Disabilitare la Funzionalità Bluetooth	20
Connettere Dispositivi Esterni	21
◇ Connettere un Computer (Porta USB COMPUTER)	21
Installare il Driver Dedicato	21
Nomi delle Porte Usando il Driver VENDOR	21
◇ Collegare una Memoria Flash USB (USB MEMORY Port)	22
Formattare una Memoria Flash USB (FORMAT USB MEMORY)	22
Backup/Ripristino	22
Importazione/Esportazione	22
Impostazioni dell'Intera Unità	25
◇ Ripristino delle impostazioni di fabbrica (Factory Reset)	25
◇ Salvare le Impostazioni System (System)	25
Salvare le Impostazioni System (System Write)	25

Prima di usare questa unità, leggete con attenzione i paragrafi "IMPORTANTI ISTRUZIONI DI SICUREZZA" (seconda di copertina), "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO" (p. 2) e "NOTE IMPORTANTI" (p. 3). Dopo la lettura, tenete il documento(i) a portata di mano per future consultazioni.

Descrizione Generale del JUPITER-X



Modello

Un "modello" è un generatore sonoro che riproduce una specifica unità vintage o un generatore sonoro ottimizzato per funzionalità specifiche.

Per esempio, vi è un modello che riproduce il sintetizzatore vintage JUPITER-8.

Ogni modello è dotato di parametri ed effetti diversi ed esclusivi, e anche il funzionamento delle manopole e di altri controlli è differente. Questo significa che potete usare una singola unità JUPITER-X come se possedeste una varietà di dispositivi diversi.

Vi è un modello che riproduce il sintetizzatore vintage JUPITER-8 e JUNO-106.

Potete ricreare i suoni di ogni modello.

Tone

Il suono assegnato ad ogni parte prende il nome di "tone".

Per ogni tone potete effettuare impostazioni come oscillatore, filtro ed effetti (MFX). La struttura e gli effetti di un tone differiscono a seconda del generatore sonoro (modello).

Parte

Ad ognuna delle cinque parti, potete assegnare un suono (tone), e specificare le impostazioni di pan (posizione stereo) ed EQ (equalizzazione).

Potete assegnare un tone a ogni parte e suonarla.

Vi sono cinque parti. Potete assegnare un tone di sintetizzatore ad ognuna delle parti 1-4, e un tone di strumenti a percussione alla parte 5.

Certi generatori sonori (modelli) possono essere assegnati solo alla parte 1.

I-ARPEGGIO

Questo utilizza l'AI (intelligenza artificiale) per analizzare la temporizzazione con cui suonate i tasti, e riproduce pattern di arpeggio ottimali per parti multiple.

Semplicemente selezionando un TYPE e un RHYTHM, potete usare I-ARPEGGIO con un'ampia varietà di impostazioni.

Per esempio, quando pensate alle idee per un brano, potete cambiare le impostazioni mentre provate varie esecuzioni alla tastiera: quando trovate una frase adatta, usate la funzione STEP EDIT per registrarla e modificarla, poi potete importarla come dati MIDI nella DAW sul vostro computer.

Scena

Le impostazioni di tutte le parti, le impostazioni di I-ARPEGGIO, e le impostazioni dell'effetto della scena vengono salvate collettivamente in una "scena".

Una scena memorizza l'intero stato delle vostre impostazioni esecutive preferite, incluse le impostazioni di ogni parte (come il numero del tone, pan e volume), impostazioni comuni a tutte le parti (come riverbero, delay e chorus), e i dati delle sequenze di ogni parte.

È utile salvare prima le vostre impostazioni sotto forma di scene, e poi selezionare le diverse scene durante l'esecuzione.

Potete salvare un totale di 256 scene, che sono organizzate in 16 scene x 16 banchi.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

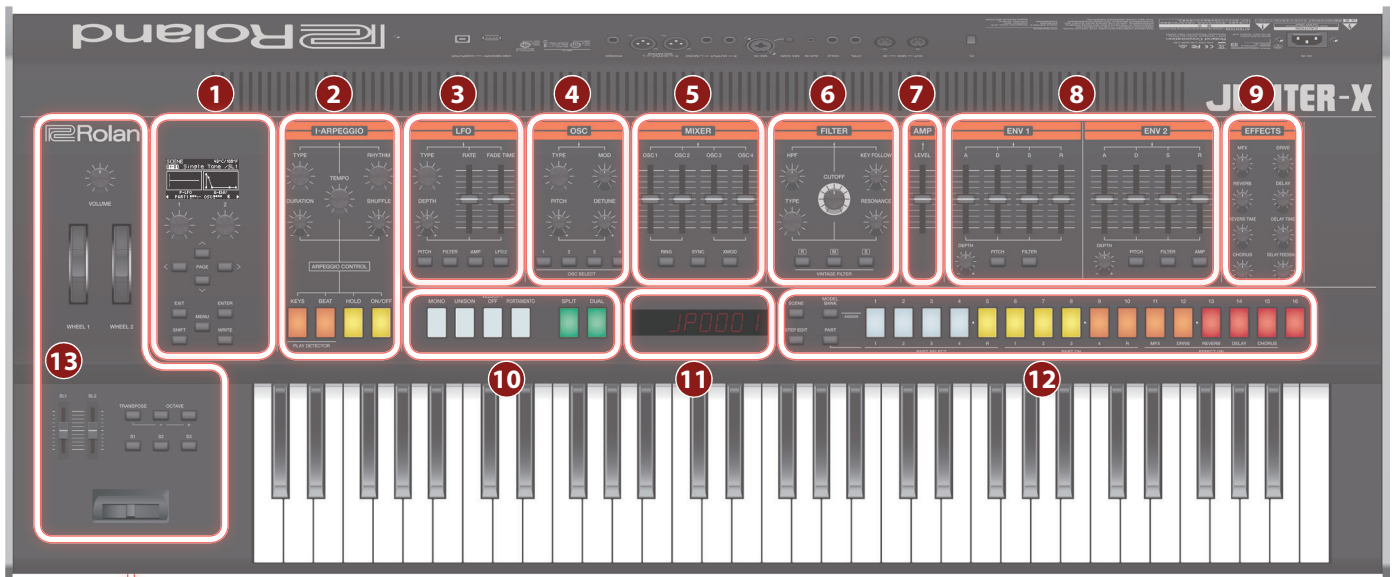
Español

Português

Nederlands

Descrizioni del Pannello

Pannello Superiore



A

* Certi controlli non possono essere utilizzati in alcune modalità. Per i dettagli, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

1 Sezione comune

Display 1

Mostra varie informazioni sul funzionamento.

Manopole [1] [2]

Usate queste manopole per muovere il cursore o cambiare un valore.

Tasti PAGE [<] [>] [▲] [▼]

Muovono il cursore in alto, in basso, a sinistra e a destra. Questi tasti cambiano anche le schermate.

Tasto [EXIT]

Vi riporta alla schermata precedente
In certe schermate, questo annulla l'operazione in corso.

* Tenendo premuto il **tasto [EXIT]** e agendo su una manopola o su un altro controllo, potete controllare il suo valore corrente. Questo vi permette di controllare un valore senza modificare il suono.

Tasto [ENTER]

Premetelo per confermare un valore o per eseguire un'operazione.

Tasto [MENU]

Appare la schermata MENU.

Tasto [SHIFT]

Se tenete premuto questo tasto e agite su una manopola, cursore o tasto, il **display 1** mostra la schermata di modifica corrispondente.

* Tenendo premuto il **tasto [EXIT]** e agendo su una manopola o su un altro controllo, potete saltare alla schermata di modifica di quel parametro.

Tasto [WRITE]

Salva i suoni e le impostazioni di sistema.

2 I-ARPEGGIO

Manopola [TYPE]

Seleziona il tipo di arpeggio.

Manopola [RHYTHM]

Seleziona il tipo di ritmo.

Manopola [TEMPO]

Imposta il tempo dell'arpeggio.

Manopola [DURATION]

Imposta la durata delle note (la percentuale del valore della nota durante il quale è udibile il suono).

Manopola [SHUFFLE]

Regola la quantità di shuffle (sincope).

Tasto [KEYS]

Quando questo è attivo, le note dell'arpeggio cambiano a seconda dei tasti che suonate.

Tasto [BEAT]

Quando questo è attivo, il pattern dell'arpeggio cambia a seconda della temporizzazione con cui suonate i tasti.

Tasto [HOLD]

Attiva/disattiva la funzione hold.

Quando hold è attivo, il suono dell'ultima nota eseguita viene prolungato.

Tasto [ON/OFF]

Attiva e disattiva la funzione di arpeggio.

3 LFO**Manopola [TYPE]**

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

Cursore [RATE]

Specifica la velocità di modulazione dell'LFO.

Cursore [FADE TIME]

Specifica il tempo che trascorre nel momento in cui suona il tone a quando l'LFO raggiunge la sua massima ampiezza.

Manopola [DEPTH]

Specifica l'intensità dell'LFO.

Tasto [PITCH]

Se premete questo tasto per farlo accendere, la **manopola [DEPTH]** regola l'intensità del vibrato.

Tasto [FILTER]

Se premete questo tasto per farlo accendere, la **manopola [DEPTH]** regola l'intensità dell'effetto wah.

Tasto [AMP]

Se premete questo tasto per farlo accendere, la **manopola [DEPTH]** regola l'intensità del tremolo.

Tasto [LFO 2]

Vi sono due LFO. Se premete questo tasto per farlo accendere, i controlli della sezione LFO effettuano le impostazioni dell'LFO2.

Quando il tasto è spento, questa sezione effettua le impostazioni dell'LFO1.

4 OSC**Manopola [TYPE]**

Seleziona la forma d'onda dell'oscillatore.

Manopola [MOD]

Regola l'intensità della modulazione.

Manopola [PITCH]

Regola l'intonazione dell'oscillatore.

Manopola [DETUNE]

Regola in modo dettagliato l'intonazione dell'oscillatore.

Tasti OSC SELECT [1] [2] [3] [4]

Selezionano la forma d'onda dell'oscillatore.

Potete anche selezionare più oscillatori.

5 MIXER**Cursori [OSC 1] [OSC 2] [OSC 3] [OSC 4]**

Regolano il volume di ogni oscillatore.

Tasto [RING]

Produce un carattere timbrico metallico moltiplicando OSC1 e OSC2. Usate la **manopola [MOD]** per regolare l'intensità del cambiamento.

Tasto [SYNC]

Crea una forma d'onda complessa riavviando forzatamente OSC1 in sincrono col ciclo di OSC2.

Tasto [XMOD]

Specifica l'intensità con cui la forma d'onda di OSC2 fa variare la frequenza di OSC1. Usate la **manopola [MOD]** per regolare l'intensità del cambiamento.

6 FILTER**Manopola [HPF]**

Specifica la frequenza di taglio del filtro passa-alto.

Manopola [KEY FOLLOW]

Consente alla frequenza di taglio del filtro di variare a seconda del tasto che suonate.

Se questa manopola viene ruotata verso destra, la frequenza di taglio aumenta per le note più acute. Se viene ruotata verso sinistra, la frequenza di taglio si riduce per le note più acute.

Manopola [CUTOFF]

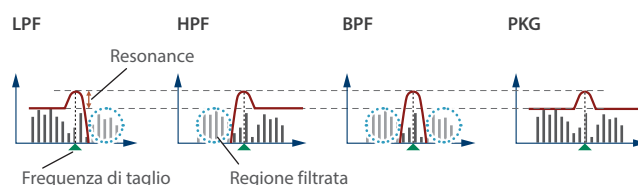
Regola la frequenza di taglio del filtro.

Manopola [TYPE]

Specifica il tipo di filtro.

Manopola [RESONANCE]

Resonance (risonanza) enfatizza il suono nella regione della frequenza di taglio del filtro.

**Tasti VINTAGE FILTER [R] [M] [S]**

Se è selezionato un modello di tipo vintage, questi tasti cambiano il tipo di filtro.

[R] simula un filtro Roland, e [M] e [S] simulano i filtri di sintetizzatori vintage realizzati da altri costruttori.

7 AMP**Cursore [LEVEL]**

Regola il volume.

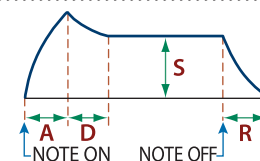
8 ENV 1/ENV 2**Cursori [A] [D] [S] [R]**

A: Tempo di attacco

D: Tempo di decadimento

S: Livello di risonanza

R: Tempo di rilascio

**Manopola [DEPTH]**

Usata insieme al **tasto [PITCH]** e al **tasto [FILTER]**, questa manopola specifica l'intensità di ogni inviluppo. Se la manopola è al centro, non viene applicato alcun effetto.

Tasto [PITCH]

Se questo tasto è attivo (acceso), la **manopola [DEPTH]** e i **cursori [A] [D] [S] [R]** modificano l'inviluppo PITCH (dell'intonazione).

Tasto [FILTER]

Se questo tasto è attivo (acceso), la **manopola [DEPTH]** e i **cursori [A] [D] [S] [R]** modificano l'inviluppo FILTER (del filtro).

Tasto [AMP] (solo ENV 2)

Se questo tasto è attivo (acceso), le **cursori [A] [D] [S] [R]** modificano l'inviluppo AMP (del volume).

9 EFFECTS

Manopola [MFX]

Regola l'intensità dell'MFX (individualmente per ogni parte).

Manopola [DRIVE]

Regola l'intensità della distorsione (per tutte le parti insieme).

* Valido solo per le parti il cui Part: Output è "DRIVE"

Manopola [REVERB]

Regola l'intensità del riverbero (individualmente per ogni parte).

Manopola [REVERB TIME]

Specifica la durata del riverbero.

Manopola [CHORUS]

Regola l'intensità del chorus (individualmente per ogni parte).

Manopola [DELAY]

Regola l'intensità del delay (individualmente per ogni parte).

Manopola [DELAY TIME]

Regola il tempo di ritardo (per tutte le parti insieme).

Manopola [DELAY FEEDBACK]

Regola la quantità di feedback (ripetizioni) del delay.

10

Tasto [MONO]

Seleziona se l'esecuzione avviene in modo monofonico o polifonico (p. 14).

Tasto [UNISON]

Attiva la funzione Unison (p. 14).

Tasto [VELOCITY OFF]

Seleziona se la dinamica dell'esecuzione alla tastiera influenza l'esecuzione (p. 14).

Tasto [PORTAMENTO]

Seleziona se il portamento viene applicato all'esecuzione (p. 14).

Tasto [SPLIT]

Seleziona se la tastiera viene suddivisa per l'esecuzione (p. 13).

Tasto [DUAL]

Seleziona se due suoni vengono sovrapposti per l'esecuzione (p. 13).

11

Display 2

Indica il numero del tone, ecc.

12

Tasto [SCENE]

Sceglie il modo di selezione della scena

Tasto [MODEL BANK]

Sceglie il modo di selezione dei suoni, permettendovi di selezionare i timbri dei vari modelli.

Tasto [STEP EDIT]

Sceglie la modalità di modifica dello step (p. 18).

Tasto [PART]

Sceglie il modo di selezione della parte.

Tasti [1]–[16]

Questi tasti hanno varie funzioni a seconda del modo.

Modo di selezione del suono

I tasti selezionano i timbri dei modelli ad essi assegnati.

Tenendo premuto il tasto [MODEL BANK] e premendo uno dei tasti [1]–[16], potete specificare il modello o la Categoria che è assegnata.

Modo di selezione della parte

I tasti cambiano la parte corrente ([1]–[5]), attivano e disattivano le parti ([6]–[10]) o attivano e disattivano gli effetti ([11]–[15]).

* Questi tasti attivano/disattivano le parti che vengono suonate dalla tastiera (ZONE EDIT > Kbd Sw). Se volete attivare/disattivare parti specifiche quando sta suonando un arpeggio, tenete premuto il tasto [SHIFT] e usate i tasti [6]–[10].

* Nel modo di selezione della parte, potete assegnare funzioni di vostra scelta ai tasti [1]–[16].

Modo di selezione della scena

I tasti cambiano le scene.

Tenendo premuto il tasto [SHIFT] e premendo un tasto, potete selezionare i banchi di scene 1–16.

Modo di modifica dello step

I tasti modificano ogni step dell'arpeggio che avete registrato.

Per i dettagli, fate riferimento a "Modificare Singoli Step di un Arpeggio (STEP EDIT)" (p. 18).

13

Manopola [VOLUME]

Regola il volume generale.

Rotelle [WHEEL 1] [WHEEL 2]

Controllano i parametri che sono assegnati alle rotelle.

Cursori [SL1] [SL2]

Controllano i parametri che sono assegnati ai cursori.

Tasto [TRANPOSE]

Tenendo premuto questo tasto e usando i tasti OCTAVE [-] [+] potete trasporre l'intonazione della tastiera in intervalli di semitono.

Tasti OCTAVE [-] [+]

Traspone l'intonazione della tastiera in intervalli di un'ottava.

Tasti [S1] [S2] [S3]

Controllano i parametri che sono assegnati ai tasti.

Pitch bend/modulazione

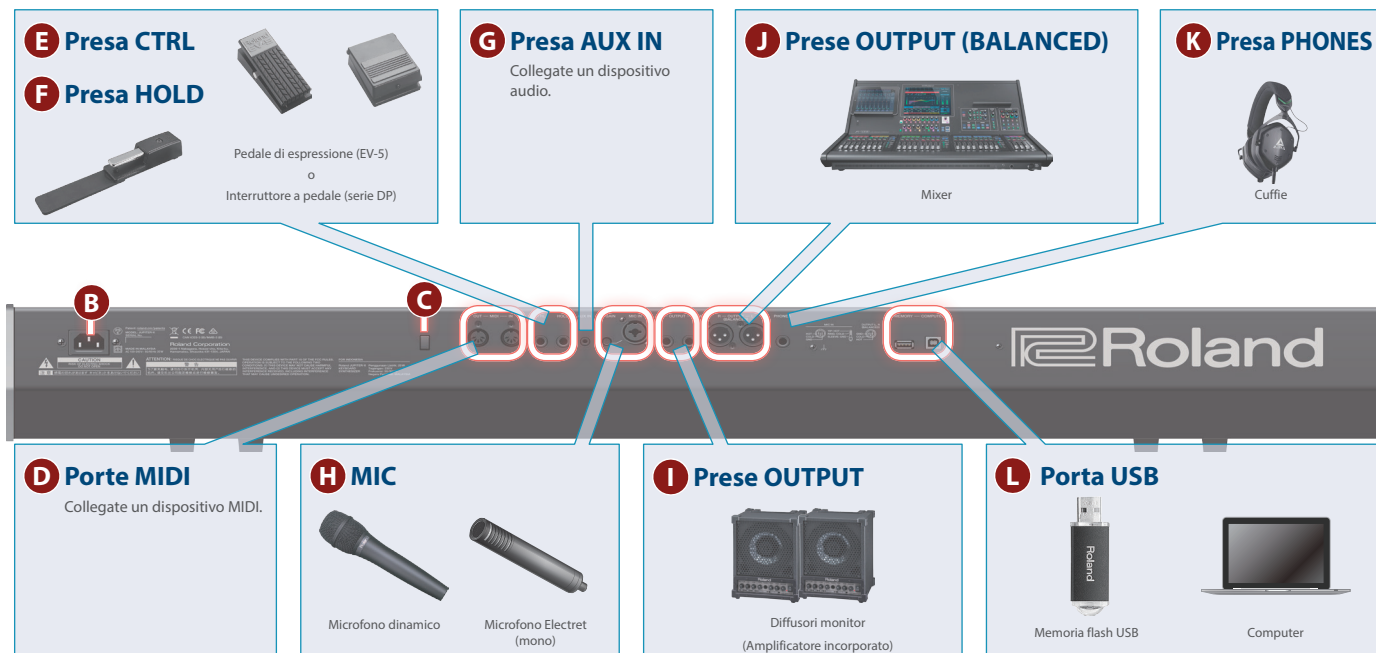
Permette di controllare la variazione di intonazione (pitch bend) o di applicare il vibrato.

A Presa PHONES

Collegate qui delle cuffie con spina di tipo stereo mini.

Pannello Posteriore (Connettere i Vostri Dispositivi)

* Per evitare malfunzionamenti e/o danni ad altri dispositivi, abbassate sempre il volume, e spegnete tutte le unità prima di eseguire qualsiasi collegamento.



B Presa AC IN

Collegate il cavo di alimentazione incluso a questo connettore.

C Interruttore [⏻]

Accende e spegne lo strumento (p. 12).

D Porte MIDI (OUT/IN)

Usate per connettere dispositivi MIDI esterni e per la trasmissione di messaggi MIDI.

E Presa CTRL

Collegate un pedale di espressione (EV-5; venduto separatamente).

* Usate solo il pedale di espressione specificato. Collegando qualsiasi altro pedale di espressione, rischiate di provocare malfunzionamenti o danni all'unità.

F Presa HOLD

Collegate un interruttore a pedale (serie DP, venduto separatamente).

G Presa AUX IN

Collegate un dispositivo audio esterno.

Usate una spina stereo mini per questa connessione.

H MIC

Manopola [MIC GAIN]

Regola il volume dell'ingresso microfonico.

Presse MIC IN

Collegate qui un microfono dinamico o un microfono electret a condensatore (sistema di alimentazione plug-in).

Assegnazione dei pin della presa MIC IN



* Un microfono a condensatore (con alimentazione phantom) non può essere usato.

I Prese OUTPUT L/R

Queste sono le prese di uscita dei segnali audio.

J Prese OUTPUT (BALANCED) L/R

Queste sono le prese di uscita dei segnali audio.

Assegnazione dei pin delle prese OUTPUT (BALANCED) L/R



K Presa PHONES

Qui potete collegare le vostre cuffie.

L Porta USB

Porta USB MEMORY

Potete collegare qui una memoria flash USB. Collegate o scolgate la memoria flash USB mentre il JUPITER-X è spento.

* Non spegnete mai l'unità o scolgate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Porta USB COMPUTER

Usate un cavo USB per connettere questa porta alla porta USB del vostro computer.

Questo consente a JUPITER-X di funzionare come un dispositivo USB MIDI.

M Terminale di terra

* Collegatelo ad una massa o terra esterna se necessario.

Accendere il JUPITER-X

1. Accendete i dispositivi nell'ordine: JUPITER-X → dispositivi connessi.

* Per proteggere la sua circuizione, il JUPITER-X attende qualche istante dopo l'accensione prima di iniziare a funzionare.

2. Accendete i dispositivi connessi, e alzate il volume a un livello appropriato.

* L'alimentazione di questa unità si spegne automaticamente trascorso un tempo predeterminato dall'ultima esecuzione, o operazione sui controlli (funzione Auto Off).



Se non volete che l'unità si spenga automaticamente, disabilitate la funzione Auto Off.

➔ "Spegnimento Automatico Dopo un Tempo Prestabilito (Auto Off)" (p. 12)

- I dati non ancora salvati vanno persi allo spegnimento. Prima di spegnere, salvate i dati che volete conservare.
- Per ripristinare l'alimentazione, riaccendete l'unità.

Spegnimento

1. Spegnete i dispositivi nell'ordine: dispositivi connessi → JUPITER-X.

* Se dovete spegnere completamente l'unità, spegnete l'interruttore di alimentazione dell'unità, poi scollegate il cavo di alimentazione dalla presa.

Fate riferimento a "Per spegnere completamente l'unità, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente" (p. 2).

Spegnimento Automatico Dopo un Tempo Prestabilito (Auto Off)

1. Premete il tasto [MENU].

2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "SYSTEM", quindi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [Λ] [V] al posto della manopola [1].

3. Usate la manopola [1] per selezionare "Auto Off" e usate la manopola [2] per cambiare l'impostazione.

Se non volete che l'unità si spenga automaticamente, scegliete l'impostazione "OFF".

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]
Auto Off	OFF, 30 [min], 240 [min]

4. Per salvare le impostazioni, premete il tasto [WRITE].

Appare la pagina di salvataggio.

Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].

5. Per eseguire, premete il tasto [ENTER].

Regolare il Volume Generale (Master Volume)

Regola il volume generale.

1. Regolate la manopola [VOLUME].

Usare i Diffusori Interni

Questa unità contiene diffusori stereo interni. Se i diffusori interni sono attivi, potete riprodurre il suono da questa unità.



1. Premete il tasto [MENU].

2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "SYSTEM", quindi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [Λ] [V] al posto della manopola [1].

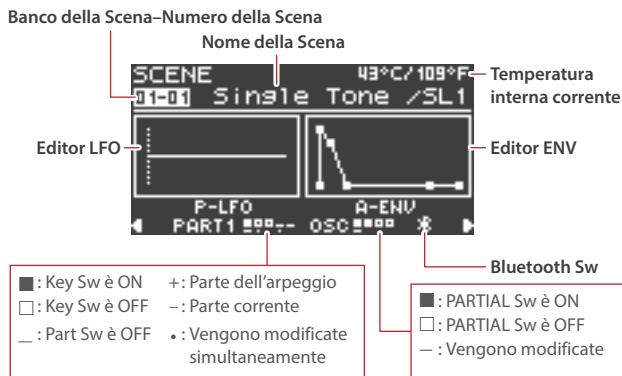
3. Usate la manopola [1] per selezionare "Speaker Sw," e usate la manopola [2] per specificare "ON" o "AUTO".

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
Speaker Sw	OFF	Il suono non viene emesso dai diffusori.
	ON	Il suono viene emesso dai diffusori.
	AUTO	"OFF" se sono collegate delle cuffie, "ON" se non sono collegate delle cuffie.

Usare la Funzione Scene (SCENE)

Schermata iniziale SCENE

Questa è la prima schermata che appare quando premete il tasto [SCENE].



Suonare alla tastiera

Potete usare la leva per modificare l'intonazione o applicare il vibrato.

Usare i controlli per modificare il timbro che state suonando

Potete usare controlli come i tasti [S1]–[S3] e i cursori [SL1] [SL2] per modificare il timbro che state suonando.

Suonare Arpeggi

Potete utilizzare l'Arpeggio per suonare combinando varie frasi arpeggiate.

Richiamare/Salvare una Scena

Richiamare una Scena

1. Premete il tasto [SCENE] per accedere al modo di selezione della scena.

2. Usate i tasti [1]–[16] per selezionare una scena.

* Se il parametro SYSTEM SCENE LOCK è "ON", appare una schermata di conferma quando cambiate scena.

Richiamare un banco di scene

1. Tenete premuto il tasto [SCENE] e premete i tasti [1]–[16] per selezionare un banco di scene.

Salvare una Scena

Le modifiche effettuate ad una parte o a un tone, o i dati che registrate, sono temporanei. Vanno perse quando spegnete l'unità o selezionate una scena o un tone diverso. Se volete conservare i risultati delle vostre modifiche o registrazione, dovete salvarli in una scena.

* Se volete salvare un tone individualmente, usate l'operazione tone write (p. 16).

1. Tenete premuto il tasto [SCENE] e premete il tasto [WRITE].

Appare la schermata WRITE MENU.

2. Usate la manopola [1] o la manopola [2] per selezionare "SCENE", e poi premete il tasto [ENTER].

3. Utilizzate la manopola [1] per selezionare la destinazione di salvataggio, poi premete il tasto [ENTER].

Se volete modificare il nome della scena che viene salvata, usate i tasti PAGE [<] [>] per muovere il cursore, e usate la manopola [2] per specificare i caratteri.

4. Premete il tasto [ENTER].

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].

5. Per eseguire, premete il tasto [ENTER].

Modifica della Scena

Ecco come modificare i parametri della scena.

1. Premete il tasto [SCENE] per accedere alla schermata iniziale.
2. Premete il tasto PAGE [>] per andare alla schermata SCENE COMMON EDIT.



3. Usate la manopola [1] per selezionare un parametro.
4. Usate la manopola [2] per modificare il valore.
5. Terminate le modifiche, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata della scena.

Usare le Funzioni Esecutive

Suddividere la tastiera per suonare timbri diversi (Split)

1. Premete il tasto [SPLIT] per farlo accendere.

Si attiva lo Split.

Il tone della parte 1 suona nella regione della mano destra della tastiera, e tone della parte 2 suona nella regione della mano sinistra.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [SPLIT].

* Se volete cambiare il punto di suddivisione della tastiera, tenete premuto il tasto [SPLIT] e suonate il tasto che volete specificare; oppure usate SCENE ZONE EDIT per impostare il KEY RANGE. Per i dettagli, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

Sovrapporre due timbri (Dual)

1. Premete il tasto [DUAL] per farlo accendere.

Dual si attiva.

Questo modo sovrappone il tone della parte 1 al tone della parte 2, così che suonino insieme.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [DUAL].

* Se tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [DUAL] per attivare Dual, vengono effettuate automaticamente impostazioni così che la parte 1 venga emessa da L e la parte 2 venga emessa da R.

Suonare con un Pedale Collegato

Prolungare la durata delle note (Hold)

Se un interruttore a pedale (venduto separatamente: serie DP) è collegato alla presa HOLD, i suoni si prolungano mentre tenete abbassato il pedale anche se sollevate la mano dai tasti.

Aggiungere espressione alla vostra esecuzione (Expression)

Se un pedale di espressione (venduto separatamente: EV-5) è collegato alla presa CTRL, potete usare il pedale per modificare il volume, rendendo più espressiva la vostra esecuzione.

Assegnando la funzione desiderata potete usare il pedale anche per effettuare altre operazioni, come la selezione delle scene.

➔ "Lista delle funzioni che possono essere assegnate ai controlli" (p. 29)

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Selezionare e Suonare i Tone (MODEL BANK)

Selezionare un Tone

In modo MODEL BANK, potete cambiare il modello o il suono dalla schermata iniziale, o selezionare i Tone dai modelli registrati in un banco dei modelli (tasti [1]–[16]).

Selezionare i Tone da un Model Bank

1. Premete il tasto [MODEL BANK].

Passate al modo di selezione dei Tone.

2. Premete un tasto [1]–[16] per selezionare un banco dei modelli.

Ora potete selezionare i Tone del modello che è registrato nel banco dei modelli.

3. Usate la manopola [2] per selezionare un Tone.

Potete usare la manopola [1] per spostarvi rapidamente.

MEMO

I modelli registrati nei banchi dei modelli possono essere assegnati liberamente.

1. Tenete premuto il tasto [MODEL BANK] e premete il tasto ([1]–[16]) che volete assegnare.

2. Premete il tasto PAGE [^].

3. Scegliete se volete assegnare un modello o una categoria.

4. Selezionate il nome di un modello o di una categoria per assegnarlo.

* Sino a otto modelli o categorie possono essere assegnati a un tasto.

* Non potete assegnare simultaneamente sia modelli che categorie ad un tasto.

5. Se volete salvare l'impostazione, eseguite l'operazione System Write.

➔ "Salvare le Impostazioni System (System Write)" (p. 25)

Cambiare il Modello o il Tone dalla Schermata Iniziale

1. Premete il tasto [PART] per passare al modo di selezione della parte, e poi premete uno dei tasti [1]–[5] per selezionare una parte.

2. Premete il tasto [MODEL BANK].

Appare la schermata iniziale MODEL BANK.

3. Premete il tasto PAGE [^] per muovere il cursore sul nome del modello/categoria.

4. Usate la manopola [2] per selezionare un modello/categoria.

5. Premete il tasto PAGE [v] per muovere il cursore sul numero del Tone.

6. Usate la manopola [2] per selezionare un Tone.

Potete usare la manopola [1] per spostarvi rapidamente.

Usare le Funzioni Esecutive

Trasporre la tastiera in intervalli di ottava (Octave)

1. Premete il tasto OCTAVE [-] [+].

Per tornare allo stato originale, premete i tasti OCTAVE [-] e [+].

Trasporre la tastiera in intervalli di semitono (Transpose)

1. Tenete premuto il tasto [TRANPOSE] e premete il tasto OCTAVE [-] o [+].

Per tornare allo stato originale, tenete premuto il tasto [TRANPOSE] e premete i tasti OCTAVE [-] e [+].

Suonare note singole (Monophonic)

1. Premete il tasto [MONO] per farlo accendere.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [MONO].

Sovrapporre lo stesso tone per dare corpo al suono (Unison)

1. Premete il tasto [UNISON] per farlo accendere.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [UNISON].

Impedire cambiamenti nella dinamica della vostra esecuzione (Velocity Off)

1. Premete il tasto [VELOCITY OFF] per farlo accendere.

La dinamica della vostra esecuzione alla tastiera non influenza il suono.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [VELOCITY OFF] in modo Function.

Cambiare l'intonazione in modo lineare (Portamento)

1. Premete il tasto [PORTAMENTO] per farlo accendere.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [PORTAMENTO].

* Potete accedere alla schermata di modifica del tempo del portamento tenendo premuto il tasto [SHIFT] e premendo il tasto [PORTAMENTO].

Suonare con un Microfono Collegato (Vocoder)

Il "Vocoder" aggiunge effetti alla voce umana. Se fate passare la vostra voce attraverso il vocoder, potete produrre un suono robotico, non timbrato. Controllare l'intonazione suonando la tastiera.

1. Collegare un microfono alla presa MIC IN sul pannello posteriore.

NOTA

JUPITER-X supporta microfoni dinamici o microfoni electret a condensatore (sistema di alimentazione plug-in). Non supporta microfoni a condensatore.

2. Usate la manopola [MIC GAIN] sul pannello posteriore per regolare il volume.

Effettuate regolazioni dettagliate del volume MIC INPUT dopo aver selezionato il suono.

Inizialmente, regolate la manopola all'incirca in posizione centrale.

3. Premete il tasto [MODEL BANK].

Passate al modo di selezione dei Tone.

4. Premete il tasto [15].

* Secondo le impostazioni di fabbrica, "VOCODER" è assegnato al banco di modelli del tasto [15]. Potete cambiare il banco di modelli che è assegnato. Per i dettagli, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

5. Usate la manopola [2] per selezionare un Tone.

6. Mentre suonate la tastiera, vocalizzate nel microfono.

Usate la manopola [MIC GAIN] per effettuare regolazioni dettagliate del volume.

Regolare le Impostazioni del Microfono

A seconda dell'ambiente in cui state suonando, dei rumori ambientali potrebbero essere raccolti dal microfono, impedendo il corretto funzionamento del vocoder.

In questo caso, regolate la sensibilità del microfono e le impostazioni del soppressore di rumore (NS), per ridurre le possibilità di disturbi.

1. Premete il tasto [MENU].

2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "SYSTEM", quindi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [X] [Y] al posto della manopola [1].

3. Usate la manopola [1] per selezionare un parametro, e usate la manopola [2] per modificare il valore.

Per i dettagli sulle impostazioni del microfono, fate riferimento a "MIC IN" (p. 27).

4. Se volete salvare l'impostazione, eseguite l'operazione System Write.

⇒ "Salvare le Impostazioni System (System Write)" (p. 25)

Prevenire il feedback acustico

Potrebbe prodursi del feedback a seconda della posizione dei microfoni rispetto ai diffusori. Potete rimediare:

- Cambiando l'orientamento del microfono(i).
- Riposizionando il microfono(i) ad una distanza maggiore dai diffusori.
- Abbassando i livelli di volume.

Modificare il Suono (TONE EDIT)

Operazioni di Modifica di Base

Selezionare l'oscillatore da modificare

Premete un **tasto OSC SELECT [1]–[4]**.

* Gli oscillatori che possono essere selezionati differiscono a seconda del modello.

Selezionare gli oscillatori che producono suono

Tenete premuto il **tasto [SHIFT]** e premete il **tasto OSC SELECT [1]–[4]**.

Certi oscillatori non possono essere selezionati per certi modelli.

Cambiare le pagine

Premete un **tasto PAGE [<] [>]**.

Selezionare i parametri

Ruotate la **manopola [1]**.

Modificare un valore

Ruotate la **manopola [2]**.

OSC (Oscillatore)

L'intonazione è determinata dalla velocità con cui si ripete la forma d'onda. Una forma d'onda che impiega un secondo per ripetersi ha una frequenza di 1 Hertz (1 Hz). Più alta è la frequenza, più acuta è l'intonazione. Al contrario, più bassa è la frequenza, più grave è l'intonazione.

FILTER

La brillantezza di un suono può essere modificata enfatizzando o tagliando specifiche gamme di frequenza. Enfatizzando la gamma delle frequenze acute si produce un suono più brillante, mentre enfatizzando la gamma delle frequenze basse si produce un suono più scuro.

AMP

La sezione AMP contiene parametri che controllano il volume.

LFO

(Low frequency oscillator - oscillatore a bassa frequenza)

OSC, FILTER, e AMP possono essere modulati ad una velocità specificata dall'LFO (p. 9) per creare il vibrato (modulando l'intonazione) o il tremolo (modulando il volume).

ENVELOPE

OSC, FILTER, e AMP hanno ognuno un involuppo che agisce ogni volta che suonate un tasto, applicando un cambiamento che si modifica nel tempo all'intonazione, al carattere timbrico e al volume.

Ogni aspetto del suono viene controllato dal suo involuppo.

EFFECTS

Gli "effetti" vi permettono di modificare o migliorare il suono in vari modi, per esempio aggiungendo riverberazioni o ritardando il suono.

Salvare un Suono Che Avete Creato (WRITE)

Il suono che create cambia se muovete una manopola o selezionate un tone differente, e va perso quando spegnete il JUPITER-X.

Quando avete creato un suono che vi piace, potete salvarlo sotto forma di user tone.

1. Tenete premuto il **tasto [SCENE]** e premete il **tasto [WRITE]**.

Appare la schermata WRITE MENU.

2. Usate la **manopola [1]** per selezionare "PART* TONE" (* è la parte a cui è assegnato il Tone che state salvando), e poi premete il **tasto [ENTER]**.

3. Utilizzate la **manopola [1]** per selezionare la destinazione di salvataggio, poi premete il **tasto [ENTER]**.

4. Se volete modificare il nome del tone che viene salvato, usate i **tasti PAGE [<] [>]** per muovere il cursore, e usate la **manopola [2]** per specificare i caratteri.

5. Premete il **tasto [ENTER]**.

Appare un messaggio di conferma.

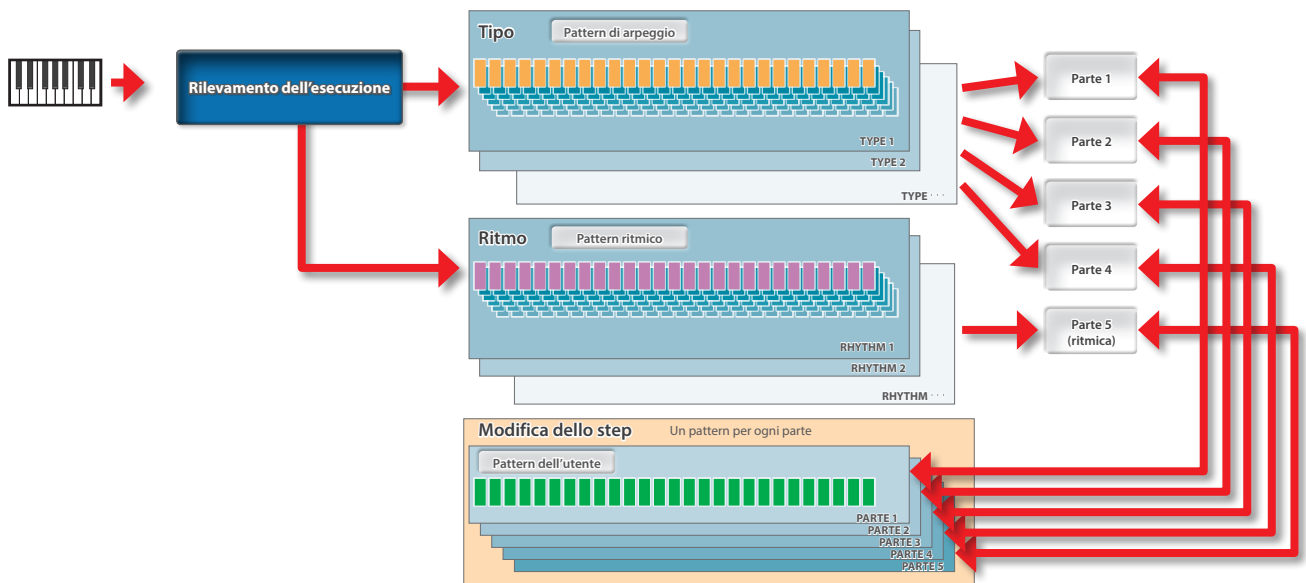
Se decidete di annullare, premete il **tasto [EXIT]**.

6. Per eseguire, premete il **tasto [ENTER]**.

Usare I-ARPEGGIO

I-ARPEGGIO è un tipo di arpeggiatore completamente nuovo che utilizza l'AI (intelligenza artificiale) per trasformare la vostra esecuzione alla tastiera in frasi arpeggiate di qualità.

Potete usarlo per generare idee per le vostre composizioni, o nelle vostre esibizioni dal vivo.



Attivare e Disattivare l'Arpeggio

1. Premete il **tasto I-ARPEGGIO [ON/OFF]** per farlo accendere.

L'arpeggiatore attende che suoniate la tastiera: nel momento in cui suonate la tastiera, l'arpeggio si avvia.

Per arrestare l'arpeggio, premete questo tasto ancora una volta per disattivare l'arpeggiatore.

* Potete usare le impostazioni PART per specificare le parti per cui l'arpeggiatore si attiva o non si attiva.

Far Continuare l'Arpeggio Anche Dopo Aver Sollevato la Mano dai Tasti (I-ARPEGGIO HOLD)

1. Premete il **tasto I-ARPEGGIO [HOLD]** per farlo accendere.

Tasto I-ARPEGGIO [HOLD]	Spiegazione
On	L'arpeggio continua anche dopo aver sollevato la mano dalla tastiera dopo aver suonato le note.
Off	L'arpeggio si arresta quando sollevate la mano dai tasti.

* Potete usare le impostazioni PART per specificare le parti per cui HOLD si attiva o non si attiva.

* A seconda della condizione on/off, il tasto **I-ARPEGGIO [HOLD]** è acceso, lampeggiante, o spento, con il colore specificato da ogni stato. Per i dettagli, fate riferimento ai **"Parametri System"**.

Selezionare il Tipo di Arpeggio

Ecco come cambiare le impostazioni dell'arpeggio per le parti 1-4. Certi tipi di arpeggio vengono riprodotti da una sola parte, mentre altri tipi vengono eseguiti da più parti insieme.

Selezionate il tipo più vicino all'esecuzione che avete in mente, e modificate i suoni e parametri per personalizzare l'arpeggio.

1. Ruotate la **manopola I-ARPEGGIO [TYPE]** per selezionare il tipo.

* Secondo le impostazioni di fabbrica, cambiando il tipo si specifica anche un suono (TONE) e un volume (PART LEVEL) appropriati. Se volete mantenere le impostazioni correnti del tone e cambiare sono la frase, impostate il parametro di sistema Arpeggio Set Tone sul valore OFF.

Selezionare il Tipo di Ritmo

Ecco come cambiare la frase che viene riprodotta dalla parte ritmica (parte 5).

Selezionate il ritmo più vicino a ciò che avete in mente, e poi modificate il tempo, il drum kit, e altri parametri per personalizzare la vostra esecuzione.

1. Ruotate la **manopola [RHYTHM]** per selezionare il tipo.

* Secondo le impostazioni di fabbrica, cambiando il ritmo vengono impostati anche un tempo (TEMPO), suono (DRUM KIT), e volume (PART LEVEL) appropriati. Se volete cambiare solo la frase conservando le impostazioni correnti del tempo e del suono, cambiate i parametri SYSTEM Arpeggio Set Tempo e Arpeggio Set Drumkit ognuno sul valore OFF.

Selezionare il Tempo dell'Arpeggio

Ecco come impostare il tempo dell'arpeggio. Con certi suoni, viene sincronizzato anche il tempo dell'LFO o del DELAY.

1. Ruotate la **manopola [TEMPO]** per impostare il tempo.

Cambiare il groove (SHUFFLE)

Modifica la temporizzazione con cui vengono riprodotte le note, producendo un ritmo sincopato (shuffle).

Con l'impostazione centrale le note vengono spaziate a intervalli uguali. Aumentando il valore, si produce un andamento ritmico sempre più "saltellante", come se le note fossero puntate.

1. Ruotate la **manopola [SHUFFLE]** per regolare la quantità di shuffle.

Cambiare la Durata delle Note (DURATION)

Specifica la durata del suono di ogni nota dell'arpeggio.

Questo determina se i suoni vengono eseguiti in modo staccato (note brevi e separate), o tenuto (per il loro intero valore).

1. Ruotate la **manopola [DURATION]** per cambiare la durata delle note.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Cambiare Automaticamente l'Arpeggio (PLAY DETECTOR)

PLAY DETECTOR è una funzione che varia l'arpeggio in tempo reale rilevando la vostra esecuzione alla tastiera.

* Se sia KEYS che BEAT sono "OFF", l'esecuzione in loop corrente viene ripetuta. Questo è utile quando volete continuare a suonare per un po' con lo stesso accompagnamento.

Cambiare l'arpeggio secondo l'armonia che eseguite (KEYS)

Potete specificare se l'intonazione delle note arpeggiate cambia a seconda dell'intonazione delle note che suonate sulla tastiera.

* Se volete sovrapporre il suono della vostra esecuzione alla tastiera senza cambiare l'accordo, impostate KEYS su "OFF".

Cambiare l'arpeggio seguendo la temporizzazione della vostra esecuzione (BEAT)

Potete specificare se il pattern cambia secondo il ritmo rilevato dall'intervallo di temporizzazione tra le note che suonate.

* L'intonazione delle note che suonate sulla tastiera viene rilevato anche se BEAT è disattivato. Se volete mantenere il senso del ritmo mentre suonate una progressione di accordi, disattivate il parametro BEAT.

Modificare Singoli Step di un Arpeggio (STEP EDIT)

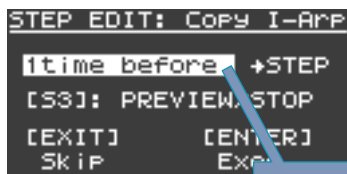
L'esecuzione dell'arpeggio viene sempre registrata all'interno dell'unità. Se l'esecuzione vi piace, potete usare la funzione STEP EDIT per estrarla e modificarla.

Il pattern modificato può essere usato come user pattern per l'arpeggiatore, o usato sul vostro computer come dati MIDI.

Potete anche creare uno user pattern da zero senza usare dati registrati.

1. Premete il tasto [STEP EDIT].

L'esecuzione dell'arpeggio si arresta, e appare la schermata SETP EDIT: Copy I-Arp.



Initialize: Cancella i dati dello step di tutte le parti
 Current: I dati dello step corrente
 Latest: I dati registrati più recentemente (registrati parzialmente)
 1 time before: Dati registrati un ciclo prima
 2 times before: Dati registrati due cicli prima
 3 times before: Dati registrati tre cicli prima
 4 times before: Dati registrati quattro cicli prima

2. Usate la manopola [2] per selezionare i dati registrati da modificare.

Potete usare il tasto [S3] per preascoltare i dati.

3. Premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata STEP EDIT.



Operazioni in STEP EDIT

Voce	Operazione sull'Unità
Muovere il cursore o la cella a sinistra/destra	Manopola [1]
Modificare il valore della velocità	Manopola [2]

Voce	Operazione sull'Unità
Spostarsi verticalmente	Tasti PAGE [^] [v]
Spostarsi tra le pagine	Tasti PAGE [<] [>]
Uscire da step edit e tornare alla schermata iniziale	Tasto [EXIT]
Selezionare la nota	Suonate un tasto
Specificare uno step e attivare/disattivare la nota	Tasti [1]-[16]
Attivare/disattivare la nota correntemente selezionata	Tasto [ENTER]
Immettere una legatura	Muovete il cursore all'inizio della legatura, poi tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [1]-[16] che corrisponde all'ultimo step della legatura.
Spostarsi tra le parti	Tasto [PART] → seleziona la parte corrente
Cancellare tutti i dati dalla parte correntemente selezionata	Tasto [S1]
Cancellare tutti i dati della nota selezionata	Tenete premuto un tasto della tastiera + tasto [S1]
Cancellare tutti i dati dello step selezionato	Premete uno dei tasti [1]-[16] + tasto [S1]
Mantenere in risonanza (hold) la nota specificata	Pedale HOLD

4. Per ascoltare l'esecuzione, usate il tasto [S3] per riprodurre o arrestare.

* Il numero di step e impostazioni come grid e shuffle sono conformi ai valori specificati per l'arpeggio.

Se volete modificarle, uscite dalla schermata STEP e usate la schermata ARP PART EDIT per cambiarle.

* Potete usare la manopola [TEMPO] per cambiare il tempo.

5. Terminate le modifiche, salvate i risultati in una scena.

Se volete inviarli come dati MIDI al vostro computer, utilizzate la funzione di esportazione.

→ "Esportare un pattern step edit" (p. 24)

Usare i Dati Step Edit per l'Esecuzione dell'Arpeggio

Per ogni parte, potete specificare se la parte suona l'esecuzione dell'arpeggio o suona i dati creati da Step Edit.

1. Dopo la modifica in STEP EDIT, premete più volte il tasto [EXIT] per tornare alla schermata SCENE TOP.

2. Premete due volte il tasto PAGE [<] per accedere alla schermata ARP PART EDIT.

3. Usate la manopola [1] per selezionare "Step Mode".

4. Controllate che il tasto PART sia acceso, e poi usate i tasti [1]-[5] per selezionare la parte che volete che utilizzi i dati STEP.

5. Usate la manopola [2] per impostare Step Mode su "ON".

6. Ripetete le istruzioni ai punti 4-5 per impostare Step Mode su "ON" per tutte le parti desiderate.

7. Usate la manopola [1] per selezionare ARPEGGIO Switch, e poi usate la manopola [2] per impostarlo su "ON".

I dati creati in STEP EDIT vengono riprodotti durante l'esecuzione dell'arpeggio.

* Quando uscite dal modo STEP EDIT, l'ARP PART EDIT Switch e Step Mode si impostano automaticamente su "ON" per la parte che avete modificato in STEP EDIT.

* I seguenti parametri ARP PART EDIT vengono ignorati per le parti che hanno Step Mode impostato su "ON".

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

Usare la Funzionalità Bluetooth®

Usare i Diffusori del JUPITER-X per Ascoltare Musica da un Dispositivo Mobile

Registrare un Dispositivo Mobile (Abbinare)

L'abbinamento è la procedura con cui il dispositivo mobile che volete usare viene registrato su questa unità (i due dispositivi si riconoscono tra loro).

Effettuate le impostazioni così che i dati musicali salvati sul dispositivo mobile possano essere riprodotti in modo wireless da questa unità.

MEMO

- Dopo che un dispositivo mobile è stato abbinato a questa unità, non è più necessario rieseguire l'abbinamento. Se volete collegare questa unità con un dispositivo mobile che è già stato abbinato, fate riferimento a "Connettere un Dispositivo Mobile Già Abbinato" (p. 19).
- L'abbinamento va eseguito di nuovo dopo aver effettuato un Factory Reset (p. 25).
- Le seguenti istruzioni sono un possibile esempio. Per i dettagli consultate il manuale del dispositivo mobile.

- 1. Posizionate il dispositivo mobile che volete collegare vicino a questa unità.**
- 2. Premete il tasto [MENU].**
Appare la schermata MENU.
- 3. Usate la manopola [1] per selezionare "SYSTEM".**
Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [Λ] [V] al posto della manopola [1].
- 4. Premete il tasto [ENTER].**
Appare la schermata SYSTEM.
- 5. Usate la manopola [1] per selezionare "Bluetooth Sw", e poi usate la manopola [2] per impostarlo su "ON".**

MEMO

Se volete salvare l'impostazione, eseguite l'operazione System Write.

→ "Salvare le Impostazioni System (System Write)" (p. 25)

- 6. Usate la manopola [1] per selezionare "Pairing" e poi premete il tasto [ENTER].**
Il display indica "PAIRING..." e questa unità attende una risposta dal dispositivo mobile.
- 7. Attivate la funzione Bluetooth del dispositivo mobile.**

MEMO

Questa spiegazione usa un iPhone come esempio. Per i dettagli consultate il manuale del dispositivo mobile.

- 8. Toccate "JUPITER-X Audio" che appare nella schermata del dispositivo Bluetooth del vostro dispositivo mobile.**
Questa unità viene abbinata al dispositivo mobile. Ad abbinamento avvenuto, "JUPITER-X Audio" viene aggiunto alla lista dei "Paired Devices" del vostro dispositivo mobile.
- 9. Premete il tasto [MENU] quando avete terminato le impostazioni.**

Connettere un Dispositivo Mobile Già Abbinato

- 1. Attivate la funzione Bluetooth del dispositivo mobile.**
- 2. Attivate la funzione Bluetooth di questa unità (attivate il parametro di sistema Bluetooth Sw "ON").**

MEMO

- Se non avete potuto stabilire una connessione usando la procedura sopra, toccate "JUPITER-X Audio" che appare nella schermata del dispositivo Bluetooth del dispositivo mobile.
- Per scollegarvi, disattivate la funzione Bluetooth Audio di questa unità (attivate il parametro di sistema Bluetooth Sw "OFF") o disattivate la funzione Bluetooth del dispositivo mobile.

Riprodurre Musica dal Dispositivo Mobile

- 1. Collegare il dispositivo mobile via Bluetooth.**
- 2. Sul dispositivo mobile, usate una app musicale per riprodurre musica.**

Il suono viene riprodotto dal JUPITER-X.

- * Per regolare il volume di riproduzione, regolate il volume del vostro dispositivo mobile, o regolate l'impostazione System "AuxIn/BT InLev".

Usare il JUPITER-X per Controllare un Dispositivo Mobile

Ecco come effettuare le impostazioni per trasmettere e ricevere dati MIDI tra questa unità e il dispositivo mobile.

Usare il JUPITER-X come una Tastiera MIDI per una App Musicale

Potete usare la tastiera di questo strumento per suonare una app musicale che supporta il Bluetooth MIDI.

Trasferire dati MIDI

Ecco come effettuare le impostazioni per trasmettere e ricevere dati MIDI tra questa unità e il dispositivo mobile.

- 1. Posizionate il dispositivo mobile che volete collegare vicino a questa unità.**

MEMO

Se avete più di un'unità di questo modello, accendete solo l'unità da abbinare (spengete le altre unità).

- 2. Attivate la funzione Bluetooth del dispositivo mobile.**

MEMO

Questa spiegazione usa un iPhone come esempio. Per i dettagli consultate il manuale del dispositivo mobile.

- 3. Nella app del dispositivo mobile (per es., GarageBand), stabilite una connessione con questa unità.**

NOTA

Non toccate il "JUPITER-X MIDI" che appare nelle impostazioni Bluetooth del dispositivo mobile.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

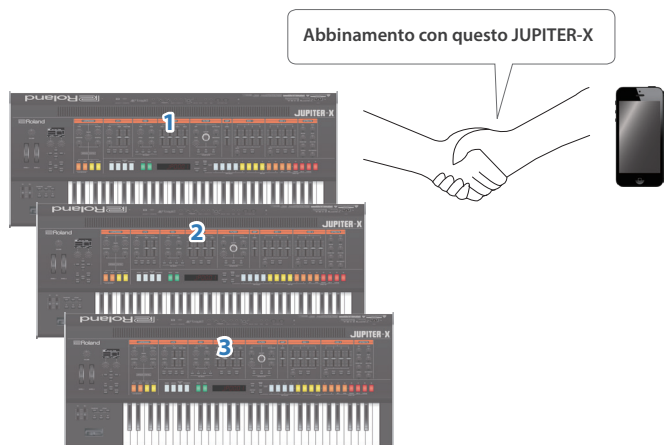
Português

Nederlands

Differenziare Più Unità JUPITER-X (Bluetooth ID)

Potete specificare un numero che viene aggiunto dopo il nome del dispositivo di questa unità quando viene visualizzata da un'applicazione connessa via Bluetooth.

Se avete più unità dello stesso strumento, questo è un modo utile per distinguerle.



1. Premete il tasto [MENU].

Appare la schermata MENU.

2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "SYSTEM", quindi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [^] [v] al posto della manopola [1].

3. Usate la manopola [1] per selezionare "Bluetooth ID".

4. Usate la manopola [2] per cambiare l'impostazione.

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
Bluetooth ID	OFF, 1-9	Specificate la cifra aggiunta alla fine del nome del dispositivo di questa unità che verrà visualizzata nella app connessa via Bluetooth. Impostato su "OFF": "JUPITER-X Audio," "JUPITER-X MIDI" (default) Impostato su "1": "JUPITER-X Audio 1," "JUPITER-X MIDI 1"

5. Per salvare le impostazioni, premete il tasto [WRITE].

6. Premete il tasto [MENU] quando avete terminato le impostazioni.

Disabilitare la Funzionalità Bluetooth

Disabilitate la funzionalità Bluetooth se non volete che questa unità venga connessa via Bluetooth al dispositivo mobile.

1. Premete il tasto [MENU].

Appare la schermata di impostazione.

2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "SYSTEM", quindi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [^] [v] al posto della manopola [1].

3. Usate la manopola [1] per selezionare "Bluetooth Sw".

4. Usate la manopola [2] per impostare il parametro su "OFF".

5. Per salvare le impostazioni, premete il tasto [WRITE].

6. Premete il tasto [MENU] quando avete terminato le impostazioni.

Connettere Dispositivi Esterni

Connettere un Computer

(Porta USB COMPUTER)

I messaggi MIDI possono essere scambiati con un computer tramite la porta USB COMPUTER del JUPITER-X.

MEMO

- Per i dettagli sui requisiti operativi e sui sistemi operativi supportati, fate riferimento al sito Web Roland.



Installare il Driver Dedicato

Per poter usare il JUPITER-X, dovete scaricare il driver dal seguente URL e installarlo sul vostro computer.

Per i dettagli sull'installazione, consultate il sito Web Roland.

➔ <https://www.roland.com/support/>

Impostazioni del driver USB

Ecco come specificare il driver USB che viene usato quando collegate il JUPITER-X al vostro computer usando la porta USB COMPUTER.

1. Premete il tasto [MENU].

Appare la schermata di impostazione.

2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "SYSTEM", quindi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [∧] [∨] al posto della manopola [1].

3. Usate la manopola [1] per selezionare "USB Driver".

4. Usate la manopola [2] per specificare "VENDOR".

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
USB Driver	VENDOR	Scegliete questo se volete usare il driver USB scaricato dal sito Web Roland.
	GENERIC	Scegliete questo per utilizzare il driver USB fornito con il vostro computer. * Può essere usato solo il MIDI.

5. Salvate l'impostazione.

➔ "Salvare le Impostazioni System (System Write)" (p. 25)

6. Spegnete e riaccendete il JUPITER-X.

Nomi delle Porte Usando il Driver VENDOR

Dispositivo di ingresso audio

Nome Dispositivo	Nome Porta
JUPITER-X	IN MIX (uscita mixata del JUPITER-X)
	IN 1 (uscita della parte 1 del JUPITER-X)
	IN 2 (uscita della parte 2 del JUPITER-X)
	IN 3 (uscita della parte 3 del JUPITER-X)
	IN 4 (uscita della parte 4 del JUPITER-X)
	IN 5 (uscita della parte 5 del JUPITER-X)
	IN MIC (uscita del segnale che viene immesso dalla presa MIC IN del JUPITER-X)

Dispositivo di uscita audio

Nome Dispositivo	Nome Porta
JUPITER-X	OUT (ingresso audio USB al JUPITER-X)
	OUT MIC (trattato come ingresso microfonico al JUPITER-X)

Dispositivo di ingresso/uscita MIDI

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

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

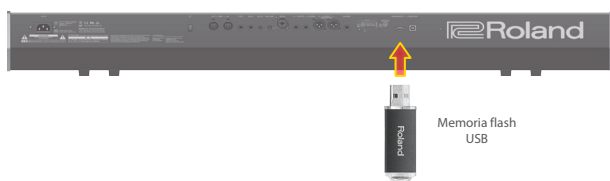
Español

Português

Nederlands

Collegare una Memoria Flash USB (USB MEMORY Port)

Potete collegare qui una memoria flash USB.



Formattare una Memoria Flash USB (FORMAT USB MEMORY)

NOTA

- Se la memoria USB contiene dati importanti, ricordate che questa operazione cancella tutti i dati dalla memoria.

- 1. Premete il tasto [MENU].**
- 2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "UTILITY", quindi premete il tasto [ENTER].**
Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [^] [v] al posto della manopola [1].
- 3. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "FORMAT USB MEMORY", quindi premete il tasto [ENTER].**
Appare un messaggio di conferma.
Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].
- 4. Utilizzate la manopola [2] per selezionare "OK", quindi premete il tasto [ENTER].**
Quando la formattazione è completa, lo schermo indica "Completed!"
* Non spegnete mai l'unità o scollegate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Backup/Ripristino

Backup dei dati su una memoria flash USB (BACKUP)

Ecco come effettuare una copia di backup dei dati dell'utente su una memoria USB.

Dati che vengono salvati

- Tutti i dati dei Scene (incluse le impostazioni del vocoder e dell'arpeggio)
- Dati degli User tone
- Impostazioni System (inclusi gli effetti System)

- 1. Premete il tasto [MENU].**
- 2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "UTILITY", quindi premete il tasto [ENTER].**
Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [^] [v] al posto della manopola [1].
- 3. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "BACKUP", quindi premete il tasto [ENTER].**
Appare la schermata BACKUP NAME.
- 4. Usate i tasti PAGE [<] [>] per muovere il cursore, e poi usate la manopola [2] per cambiare il nome del file.**
- 5. Quando avete specificato il nome del file, premete il tasto [ENTER].**
Appare un messaggio di conferma.
Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].

- 6. Utilizzate la manopola [2] per selezionare "OK", quindi premete il tasto [ENTER].**

Terminata la backup, lo schermo indica "Completed!"

Se che esiste un file con lo stesso nome, una schermata di conferma (Overwrite?) chiede se volete sovrascrivere il file esistente.

- * Non spegnete mai l'unità o scollegate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Ripristinare i dati della backup (RESTORE)

Ecco come ripristinare nel JUPITER-X i dati dell'utente che avete salvato in una backup su una memoria flash USB. Questa operazione prende il nome di "ripristino".

NOTA

- Tutti i dati dell'utente vengono riscritti quando eseguite le operazioni di ripristino. Se il vostro JUPITER-X contiene dati importanti, assegnate un nome differente ed effettuate una copia di backup di questi dati su una memoria USB prima del ripristino.

- 1. Premete il tasto [MENU].**
- 2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "UTILITY", quindi premete il tasto [ENTER].**
Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [^] [v] al posto della manopola [1].
- 3. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "RESTORE", quindi premete il tasto [ENTER].**
- 4. Usate la manopola [1] per selezionare il file che volete ripristinare.**
- 5. Premete il tasto [ENTER].**
Appare un messaggio di conferma.
Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].
- 6. Utilizzate la manopola [2] per selezionare "OK", quindi premete il tasto [ENTER].**
Terminato il ripristino, lo schermo indica "Completed. Turn off power."
- 7. Spegnete e riaccendete lo strumento.**
* Non spegnete mai l'unità o scollegate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Importazione/Esportazione

Importare i tone

I Tone che scaricate o i Tone che avete esportato da un'altra unità possono essere importati nel JUPITER-X come Tone aggiuntivi.

Qui spieghiamo come importare un file SVZ che avete preparato usando la funzione di esportazione di un altro dispositivo.

- * Potete anche importare i tone dai modelli. Quando importate un tone che non appartiene a un modello, il nome del modello viene salvato come "NO ASSIGN".

- 1. Salvate il file SVZ contenente i Tone da importare nella cartella ROLAND/SOUND della vostra memoria flash USB, e collegatela al JUPITER-X.**
- 2. Premete il tasto [MENU].**
- 3. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "UTILITY", quindi premete il tasto [ENTER].**
Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [^] [v] al posto della manopola [1].
- 4. Usate la manopola [1] per selezionare "IMPORT/EXPORT", e poi premete il tasto [ENTER].**
- 5. Usate la manopola [1] per selezionare "IMPORT TONE", e poi premete il tasto [ENTER].**
- 6. Usate la manopola [1] per selezionare il file che contiene il/i Tone che volete importare, e poi premete il tasto PAGE [>].**

7. Usate la manopola [1] per sezionare il Tone che volete importare, e poi usate la manopola [2] per aggiungere un visto.

8. Premete il tasto PAGE [>].

9. Utilizzate la manopola [1] per selezionare il Tone di destinazione dell'importazione, poi premete il tasto [ENTER] per aggiungere un visto.

* Sappiate che il Tone di destinazione dell'importazione che avete selezionato viene sovrascritto.

* Se vi è un Tone chiamato "INIT TONE", viene selezionato automaticamente come Tone di destinazione dell'importazione (un visto viene aggiunto automaticamente). Se volete conservare quel Tone, cancellate quel visto.

10. Premete il tasto PAGE [>].

11. Per eseguire, utilizzate la manopola [2] per selezionare "OK", premete il tasto [ENTER].

Quando l'importazione è completa, appare il messaggio "Import Tone Completed!".

* Non spegnete mai l'unità o scollegate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Importare le scene

Potete importare scene nel JUPITER-X come scene aggiuntive che sono state esportate dal JUPITER-X/Xm.

* Potete anche importare scene da un file di backup.

1. Salvate il file SVZ del tone che volete importare nella cartella "ROLAND/SOUND" di una memoria flash USB, e collegate la memoria flash USB al JUPITER-X.

2. Premete il tasto [MENU].

3. Usate la manopola [1] per selezionare "UTILITY", e poi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [<] [>] al posto della manopola [1].

4. Usate la manopola [1] per selezionare "IMPORT/EXPORT", e poi premete il tasto [ENTER].

5. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "IMPORT SCENE", quindi premete il tasto [ENTER].

6. Usate la manopola [1] per selezionare il file che contiene la scena che volete importare, e premete il tasto PAGE [>].

7. Usate la manopola [1] per sezionare la scena che volete importare, e poi usate la manopola [2] per aggiungere un visto.

8. Premete il tasto PAGE [>].

9. Usate la manopola [1] per selezionare dove importare la scena, e premete il tasto [ENTER] per selezionarla con un visto.

* State attenti, perché questo sovrascrive la scena che si trova nella destinazione di importazione.

* Se esiste già una scena chiamata "INIT SCENE", questa viene selezionata automaticamente come scena di destinazione dell'importazione con un visto. Per lasciare la scena così com'è, cancellate il visto.

10. Premete il tasto PAGE [>].

11. Per eseguire, usate la manopola [2] per selezionare "OK", e poi premete il tasto [ENTER].

Quando importate, il tone viene salvato con il nome "INIT TONE".

Il display mostra "Import Scene Completed!" quando l'importazione è terminata.

* Se uno user tone viene utilizzato dalla scena nella destinazione di importazione, potete selezionare se importare anche quello user tone.

* Non spegnete mai l'unità o scollegate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Esportare i tone

Potete esportare i dati dello user tone in un file SVZ.

* Potete anche esportare i tone dai modelli.

1. Premete il tasto [MENU].

2. Usate la manopola [1] per selezionare "UTILITY", e poi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [<] [>] al posto della manopola [1].

3. Usate la manopola [1] per selezionare "IMPORT/EXPORT", e poi premete il tasto [ENTER].

4. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "EXPORT TONE", quindi premete il tasto [ENTER].

5. Usate la manopola [1] per selezionare da dove esportare i tone, e premete il tasto [ENTER] per selezionarli con un visto.

6. Premete il tasto PAGE [>].

7. Muovete il cursore usando i tasti PAGE [<] [>], e poi usate la manopola [2] per cambiare il carattere.

8. Dopo aver immesso il nome del file, premete il tasto [ENTER].

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].

9. Per eseguire, usate la manopola [2] per selezionare "OK", e poi premete il tasto [ENTER].

I tone vengono esportati nella cartella "ROLAND/SOUND" della vostra memoria flash USB.

* Non spegnete mai l'unità o scollegate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Esportare le scene

Potete esportare i dati della scena in un file SVD.

1. Premete il tasto [MENU].

2. Usate la manopola [1] per selezionare "UTILITY", e poi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [<] [>] al posto della manopola [1].

3. Usate la manopola [1] per selezionare "IMPORT/EXPORT", e poi premete il tasto [ENTER].

4. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "EXPORT SCENE", poi premete il tasto [ENTER].

5. Utilizzate la manopola [1] per selezionare da dove esportare la scena, e premete il tasto [ENTER] per selezionarla con un visto.

6. Premete il tasto PAGE [>].

7. Muovete il cursore usando i tasti PAGE [<] [>], e poi usate la manopola [2] per cambiare il carattere.

8. Dopo aver immesso il nome del file, premete il tasto [ENTER].

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].

9. Per eseguire, usate la manopola [2] per selezionare "OK", e poi premete il tasto [ENTER].

Le scene vengono esportate nella cartella "ROLAND/SOUND" della vostra memoria flash USB.

* Non spegnete mai l'unità o scollegate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Esportare un pattern step edit

Ecco come un pattern step edit nella scena può essere esportato su una memoria flash USB come dati MIDI (SMF).

- 1. Premete il tasto [MENU].**
- 2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "UTILITY", quindi premete il tasto [ENTER].**

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [^] [v] al posto della manopola [1].
- 3. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "USER PATTERN EXPORT", poi premete il tasto [ENTER].**
- 4. Usate i tasti PAGE [<] [>] per muovere il cursore, e poi usate la manopola [2] per cambiare il nome del file.**
- 5. Quando avete specificato il nome del file, premete il tasto [ENTER].**

Appare un messaggio di conferma.
Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].
- 6. Per eseguire, usate la manopola [2] per selezionare "OK", e poi premete il tasto [ENTER].**

I dati vengono esportati nella cartella EXPORT della memoria flash USB.

* Non spegnete mai l'unità o scollegate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Impostazioni dell'Intera Unità

Ripristino delle impostazioni di fabbrica (Factory Reset)

Ecco come le impostazioni che avete modificato e salvato nel JUPITER-X possono essere riportate nelle condizioni di fabbrica.

- * Se eseguite questa operazione, tutte le impostazioni salvate inclusi i parametri del suono vanno perse.
- * Se in seguito vi servono le impostazioni correnti, siate certi di usare la funzione di backup (p. 22) per salvare le impostazioni correnti prima di ripristinare quelle di fabbrica.

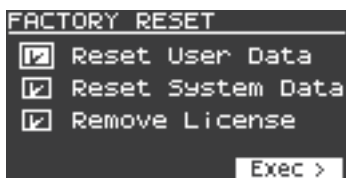
1. Premete il tasto [MENU].
2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "UTILITY", quindi premete il tasto [ENTER].

Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [Λ] [V] al posto della manopola [1].

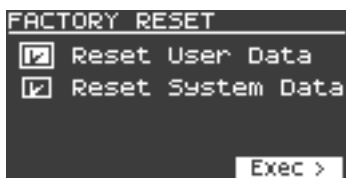
3. Usate la manopola [1] per selezionare "FACTORY RESET", e poi premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata FACTORY RESET.

Se un sound pack o wave expansion è installata o importata



Se un sound pack o wave expansion non è installata o importata



4. Usate i tasti cursore [Λ] [V] per selezionare la voce da eseguire, e premete il tasto [ENTER] per selezionare il suo riquadro di selezione.

Premete di nuovo [ENTER] per deselegare il riquadro di selezione.

Voce	Spiegazione
Reset User Data	Inizializza le scene e gli user tone (* 1).
Reset System Data	Inizializza le impostazioni di sistema (* 1).
Remove License (*2)	Inizializza la user license e la wave expansion. Inizializzando la user license (licenza utente) potete importare/installare un sound pack o una wave expansion che è stata scaricata con una user license differente. * Questo cancella la wave expansion installata correntemente.

* 1 Effettuando queste operazioni si cancellano tutti i dati relativi che avete modificato dopo l'acquisto. Per salvare le impostazioni correnti, usate la funzione di backup (p. 22) prima di riportare l'unità alle impostazioni di default di fabbrica.

* 2 Questo appare se un sound pack o wave expansion è installata. Per maggiori informazioni sulle licenze utente, fate riferimento al "Sound Pack/Wave Expansion Installation Manual" (PDF).

5. Premete il tasto cursore [>].

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].

6. Utilizzate la manopola [2] per selezionare "OK", quindi premete il tasto [ENTER].

Il display indica "Completed. Turn off power".

7. Spegnete e riaccendete lo strumento.

* Non spegnete mai l'unità o scollegate la memoria flash USB durante un processo, come quando "Executing..." appare nel display.

Salvare le Impostazioni System (System)

1. Premete il tasto [MENU].
2. Utilizzate la manopola [1] per selezionare "SYSTEM", quindi premete il tasto [ENTER].
Potete effettuare questa selezione anche usando i tasti PAGE [Λ] [V] al posto della manopola [1].
3. Usate la manopola [1] per selezionare il parametro e usate la manopola [2] per cambiare l'impostazione.

Salvare le Impostazioni System (System Write)

1. Nella schermata delle impostazioni di sistema, premete il tasto [WRITE].
Appare un messaggio di conferma.
Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].
2. Per eseguire, premete il tasto [ENTER].

Lista dei parametri di sistema

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
AGING		
Warm-Up	OFF, ON, FAST, FIXED	<p>Specifica se il carattere del suono (variazioni di intonazione) cambia a seconda della variazione della temperatura interna di questa unità.</p> <p>Questo ha effetto solo sui modelli di sintetizzatore analogici.</p> <p>Il valore della temperatura interna appare in alto a destra nella schermata iniziale della scena.</p> <p>OFF: Il carattere del suono non viene influenzato dalla temperatura. Non appare un'indicazione della temperatura nella schermata SCENE.</p> <p>ON: La temperatura interna parte dal valore specificato da Init Temp, e cambia sino alla temperatura effettiva (REAL). Benché dipenda dalla differenza di temperatura, la temperatura REAL viene raggiunta in circa dieci minuti. Dopo aver raggiunto la temperatura REAL, l'impostazione segue i cambiamenti di temperatura effettivi.</p> <p>FAST: La temperatura interna parte dal valore specificato da Init Temp, e poi cambia rapidamente (in circa 10 secondi) sino alla temperatura effettiva (REAL) quando suonate la tastiera. Dopo aver raggiunto la temperatura REAL, l'impostazione segue i cambiamenti di temperatura effettivi.</p> <p>FIXED: La temperatura interna è fissa sul valore specificato da Init Temp, e il carattere del suono viene mantenuto a quel punto.</p>

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
Init Temp	REAL, 0–60 [°C]/ 32–140 [°F]	Specifica la temperatura interna iniziale per Warm-Up. REAL: La temperatura interna che viene misurata effettivamente diventa la temperatura iniziale. 0–60°C/32–140°F: Specifica virtualmente una temperatura interna iniziale (Centigradi/ Fahrenheit).
Age	OFF, 1–100 [years]	Simula l'invecchiamento dei componenti interni di un sintetizzatore analogico. Aumentando questo valore si cambia il suono in quello di un'unità dall'età corrispondente. Questo è valido solo per i suoni dei modelli di sintetizzatore analogico.
GENERAL		
MasterTune	415.3–466.2 [Hz]	Regola l'intonazione generale. Il valore visualizzato è la frequenza della nota A4 (A centrale).
MasKeyShift	24–24	Traspone l'estensione complessiva del JUPITER-X in intervalli di semitono.
ScaleTuneSw	OFF, ON	Specifica se l'impostazione SCALE TUNE della scena è abilitata (ON) o disabilitata (OFF).
USB In Lev	0–127	Regola il livello di ingresso audio della porta USB COMPUTER.
USB Out Lev	0–127	Regola il livello di uscita audio della porta USB COMPUTER.
AuxIn/BT InLev	0–127	Regola il livello di ingresso dalla presa AUX IN.
USB Audio Thru	OFF, ON	Specifica se l'ingresso audio della porta USB COMPUTER viene mixato nell'uscita audio dalla porta USB COMPUTER. Se non volete emettere questo audio, impostatelo su "OFF".
AUXIN USB Thru	OFF, ON	Specifica se l'ingresso dalla presa AUX IN viene mixato nell'uscita audio dalla porta USB COMPUTER. Se non volete emettere questo audio, impostatelo su "OFF".
Line Out Gain	-12–0–+12 [dB]	Regola il guadagno di uscita di OUTPUT/ PHONES.
Speaker Sw	OFF, ON, AUTO	Specifica se il suono viene emesso dai diffusori. L'impostazione AUTO funziona come "OFF" quando sono connesse delle cuffie e come "ON" quando non sono connesse delle cuffie.
SPOut Gain	12–0 [dB]	Regola il guadagno di uscita dei diffusori.
Auto Off	OFF, 30 [min], 240 [min]	Specifica se l'unità si spegne automaticamente trascorso periodo di tempo stabilito. Se non volete che l'unità si spenga automaticamente, scegliete l'impostazione "OFF".
LED On Bright	0–31	Regola la luminosità dei LED accesi.
LED OffBright	0–30	Potete far sì che i LED restino leggermente illuminati quando sono disattivati invece di spegnersi completamente. Questa impostazione regola la luminosità dei LED quando sono disattivati.
LCD CONTRAST	1–10	Regola il contrasto del display.
Scene Lock	OFF, ON	Specifica se appare una schermata di conferma quando richiamate una scena. OFF: La scena viene richiamata immediatamente. ON: Prima che la scena venga richiamata, appare una schermata di conferma. Per richiamare la scena, usate i tasti PAGE [<][>] per selezionare "Yes", e poi premete il tasto [ENTER].
Startup Scene	01-01–16-16	Specifica la scena che viene richiamata all'avvio dell'unità.

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
ARPEGGIO		
Set Tone	OFF, ON	Specifica se le impostazioni del suono corrente vengono mantenute solo mentre cambia la frase (OFF) o se cambiano sia la frase che le impostazioni del suono (ON).
Set Drumkit	OFF, ON	Specifica se le impostazioni del suono corrente vengono mantenute solo mentre cambia il ritmo (OFF) o se cambiano sia il ritmo che le impostazioni del suono (ON).
Set Tempo	OFF, ON	Specifica se le impostazioni del tempo corrente vengono mantenute solo mentre cambia il ritmo (OFF) o se cambiano sia le impostazioni del tempo che del ritmo (ON).
Arp Sync (*1)	OFF, BEAT, MEASURE	Specifica l'impostazione di sincronizzazione dell'esecuzione dell'arpeggio quando è collegato un dispositivo esterno che suona in sincrono. OFF: Non si sincronizza alle battute o ai movimenti. L'esecuzione dell'arpeggio si avvia nel momento in cui viene ricevuto un messaggio MIDI. BEAT: Si sincronizza ai movimenti (beat). L'esecuzione dell'arpeggio si avvia al movimento successivo dopo che vengono ricevuti messaggi MIDI. MEASURE: Si sincronizza alle battute. L'esecuzione dell'arpeggio si avvia al primo movimento della battuta successiva dopo che vengono ricevuti messaggi MIDI.
TEMPO/SYNC		
Tempo	20.00–300.00	Specifica il tempo di sistema.
Tempo Src	SCENE, SYS	Quando cambiate le scene, questa impostazione specifica se usate il tempo di sistema (SYS) o il tempo memorizzato nella scena (SCENE).
Sync Mode	AUTO, INT, MIDI, USB COM, USB MEM	Specifichete il segnale di sincronizzazione con cui funziona il JUPITER-X.
Sync Out	OFF, MIDI, USB COM, MIDI/USBCM, USB MEM, ALL	Specifica il connettore da cui vengono emessi i messaggi MIDI clock, ecc.
BLUETOOTH		
Bluetooth Sw	OFF, ON	Abilita (ON) o disabilita (OFF) la comunicazione Bluetooth.
Pairing	-	Esegue l'abbinamento per l'audio Bluetooth.
Bluetooth ID	OFF, 1–9	Specifica il numero aggiunto alla fine del nome del dispositivo di questa unità visualizzata nella app connessa via Bluetooth.

(*1) Questo è abilitato solo quando Sync Mode è impostato su "MIDI", "USB COM" o "USB MEM".

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
MIDI		
Ctrl Ch	1–16, OFF	Specifica il canale di ricezione MIDI su cui possono essere ricevuti i messaggi MIDI (program change e bank select) da un dispositivo MIDI esterno per cambiare i program. Se non volete che i program possano essere selezionati da un dispositivo MIDI collegato, impostatelo su "OFF".
Ctrl Src Sel	SYS, SCENE	SYS: SysCtrlSrc1–4 sono usati per il controllo del tone. SCENE: Le impostazioni CtrlSrc1–4 della scena sono usate per il controllo del tone.
SysCtrlSrc1 SysCtrlSrc2 SysCtrlSrc3 SysCtrlSrc4	OFF, CC01–CC31, CC33–CC95, BEND, AFT	Specificano i messaggi MIDI che vengono usati come controlli di sistema.
Soft Thru	OFF, ON	Se questo è ON, i messaggi MIDI che vengono immessi dal connettore MIDI IN vengono ritrasmessi senza modifiche dal connettore MIDI OUT.
USB-MIDIThru	OFF, ON	Specifica se i messaggi MIDI ricevuti dalla porta USB COMPUTER/connettore MIDI IN vengono ritrasmessi senza modifiche dal connettore MIDI OUT/porta USB COMPUTER (ON) o non vengono ritrasmessi (OFF).
USB Driver	VENDOR, GENERIC	Specifica l'impostazione del driver USB.
Remote Kbd	OFF, MIDI IN, USB COM, USB MEM	Imposta quale connettore viene usato come ingresso quando utilizzate una tastiera MIDI esterna al posto della tastiera del JUPITER-X. In questo caso, il canale di trasmissione MIDI della tastiera MIDI esterna non ha importanza. Normalmente, lo lascerete su "OFF".
Local Sw	OFF, ON	Attiva e disattiva la connessione tra la sezione dei controlli (tastiera, PITCH, MODE, pulsanti e cursori del pannello, pedali, ecc.) e il generatore sonoro interno.
Device ID	17–32	Trasmettendo e ricevendo messaggi system exclusive, i numeri di device ID di entrambi i dispositivi devono corrispondere.
Tone CC Map	OFF, ON	Imposta se i messaggi di control change (CC) relativi ai parametri del suono vengono trasmessi/ricevuti (ON) o no (OFF).
MIDI Tx		
Tx PC	OFF, ON	Specifica se i messaggi di program change vengono trasmessi (ON) o non vengono trasmessi (OFF).
Tx Bank	OFF, ON	Specifica se i messaggi di bank select vengono trasmessi (ON) o non vengono trasmessi (OFF).
Tx Edit	OFF, ON	Specifica se i cambiamenti che effettuate alle impostazioni di un program vengono trasmessi come messaggi system exclusive (ON), o non vengono trasmessi (OFF).
MIDI Rx		
Rx PC	OFF, ON	Specifica se i messaggi di program change vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).
Rx Bank	OFF, ON	Specifica se i messaggi di bank select vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).
Rx Exclusive	OFF, ON	Specifica se i messaggi system exclusive vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).
MIC IN		
Mic In Gain	-24.0–24.0 [dB]	Regola il livello di ingresso dalla presa MIC IN.
Mic Power	0–1	Se questo è "ON," l'alimentazione plug-in (5 V) viene fornita alla presa MIC IN.

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
NS Switch	OFF, ON	Attiva e disattiva il soppressore di rumore. Il soppressore di rumore è una funzione che sopprime il rumore durante i periodi di silenzio.
NS Threshold	0–127	Regola il volume a cui inizia ad essere applicata la soppressione del rumore.
NS Release	0–127	Regola il tempo da quando inizia la soppressione del rumore sino a quando il volume non raggiunge lo 0.
CompSwitch	OFF, ON	Specifica se il compressore del microfono (un compressore applicato all'ingresso microfonico) viene usato (ON) o non viene usato (OFF).
CompAttack	0.1, 1, 2,... 100 [ms]	Specifica il tempo da quando l'ingresso al compressore microfonico supera il livello Comp Thres a quando viene compresso il volume.
CompRelease	10, 10, ... 1000 [ms]	Specifica il tempo da quando l'ingresso al compressore microfonico scende al di sotto del livello Comp Thres a quando la compressione non viene più applicata.
CompThreshold	-60–0 [dB]	Specifica il livello a cui il compressore microfonico inizia ad applicare la compressione.
CompRatio	1: 1, 2: 1, ... 4: 1, 8: 1, 16: 1, 32: 1, INF: 1	Specifica il rapporto di compressione per il compressore microfonico.
CompKnee	0–30 [dB]	Rende lineare la transizione sino all'avvio dell'applicazione del compressore. Valori più alti producono una transizione più lineare.
CompOutGain	-24.0, -23.5, ... 0, ..., +24.0 [dB]	Specifica il volume di uscita del compressore microfonico.
Rev Send Lev	0–127	Specifica l'intensità del riverbero applicato all'ingresso microfonico.
Cho Send Lev	0–127	Specifica l'intensità del chorus applicato all'ingresso microfonico.
Dly Send Lev	0–127	Specifica l'intensità del delay applicato all'ingresso microfonico.
Mic Thru	ON, OFF	Se volete che il microfono venga escluso quando il vocoder è inattivo, impostate questo parametro su "OFF".
CONTROLLER		
Velocity	REAL, 1–127	Specifica il valore di velocity (dinamica) che viene trasmesso quando suonate la tastiera.
Velo Crv	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Specifica il tocco della tastiera.
Velo Offset	-10→+9	Regola la curva della dinamica della tastiera.
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Specifica se il valore del parametro corrispondente a un controllo viene aggiornato immediatamente quando agite su quel controllo (DIRECT) o solo dopo che il controllo ha raggiunto la posizione corrispondente al valore corrente del parametro (CATCH).
Aft Sens	0–100	Specifica la sensibilità dell'aftertouch.
BUTTON Func		
Source	SCENE, SYS	Specifica se le funzioni assegnate a questi tasti seguono le impostazioni della scena correntemente selezionata (SCENE) o le impostazioni di sistema (SYS).
S1 Func	Per i valori, fate riferimento alla Tabella Assegnazioni.	Specifica le funzioni che sono assegnate al tasto S1.
S1 Mode	LATCH, MOMENTARY	Specifica come funziona il tasto.
S2 Func	Per i valori, fate riferimento alla Tabella Assegnazioni.	Specifica le funzioni che sono assegnate al tasto S2.
S2 Mode	LATCH, MOMENTARY	Specifica come funziona il tasto.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
S3 Func	Per i valori, fate riferimento alla Tabella Assegnazioni.	Specifica le funzioni che sono assegnate al tasto S3.
S3 Mode	LATCH, MOMENTARY	Specifica come funziona il tasto.
SLIDER Func		
SL1 Source	SCENE, SYS	Specifica se la funzione assegnata al cursore SL1 segue l'impostazione della scena correntemente selezionata (SCENE) o l'impostazione di sistema (SYS).
SL1	Per i valori, fate riferimento alla Tabella Assegnazioni.	Specifica la funzione assegnata al cursore SL1.
SL2 Source	SCENE, SYS	Specifica se la funzione assegnata al cursore SL2 segue l'impostazione della scena correntemente selezionata (SCENE) o l'impostazione di sistema (SYS).
SL2	Per i valori, fate riferimento alla Tabella Assegnazioni.	Specifica la funzione assegnata al cursore SL2.
PEDAL Func		
Hold Source	SCENE, SYS	Specifica se la funzione assegnata al pedale connesso alla presa HOLD segue l'impostazione della scena correntemente selezionata (SCENE) o l'impostazione di sistema (SYS).
Hold	Per i valori, fate riferimento alla Tabella Assegnazioni.	Specifica la funzione assegnata al pedale connesso alla presa HOLD.
Hold Pole	STANDARD, REVERSE	Specifica la polarità del pedale connesso alla presa HOLD.
Ctrl Source	SCENE, SYS	Specifica se la funzione assegnata al pedale connesso alla presa CTRL segue l'impostazione della scena correntemente selezionata (SCENE) o l'impostazione di sistema (SYS).
Ctrl	Per i valori, fate riferimento alla Tabella Assegnazioni.	Specifica la funzione assegnata al pedale connesso alla presa CTRL.
WHEEL Func		
Wheel1 Source	SCENE, SYS	Specifica se la funzione assegnata al Wheel1 wheel segue l'impostazione della scena correntemente selezionata (SCENE) o l'impostazione di sistema (SYS).
Wheel1	Per i valori, fate riferimento alla Tabella Assegnazioni.	Specifica la funzione assegnata al Wheel1 wheel.
Wheel2 Source	SCENE, SYS	Specifica se la funzione assegnata al Wheel2 wheel segue l'impostazione della scena correntemente selezionata (SCENE) o l'impostazione di sistema (SYS).
Wheel2	Per i valori, fate riferimento alla Tabella Assegnazioni.	Specifica la funzione assegnata al Wheel2 wheel.

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
PART Btn Asgn		
1-5	No Assign, PartSel, Part+KeySw, KeySw, PartSw, ArpSw, EfxSw	Assegna le funzioni dei tasti [1]–[5] ([6]–[10], [11]–[15]) e le loro funzioni quando vengono premuti tenendo premuto anche il tasto [SHIFT].
1-5+(S)		No Assign: Nessuna assegnazione.
6-10		PartSel: Specifica la parte corrente controllata del pannello e che appare nello schermo. La parte suonata dalla tastiera non cambia.
6-10+(S)		Part+KeySw: Agisce simultaneamente sulla parte corrente e sul Keyboard SW, così che la parte selezionata possa essere suonata dalla tastiera. Premendo più parti simultaneamente, potete attivare il Keyboard SW per più parti insieme.
11-15		KeySw: Funziona come il keyboard switch (selettore della tastiera) per cambiare la parte suonata dalla tastiera.
11-15+(S)		PartSw: Attiva e disattiva il suono di ogni parte. Questo è utile per eseguire performance "da DJ" in cui attivate e disattivate il suono di ogni parte durante l'esecuzione.
		ArpSw: Seleziona se ogni parte viene suonata dall'arpeggio.
		Efx Sw: Partendo dal tasto sinistro, attiva e disattiva rispettivamente tutti i parte di MFX, DRIVE, REV, DLY, e CHO simultaneamente.

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
SYSTEM COLOR SET (*2)		
Color Set	1-10	Salva e cambia le impostazioni del colore per ognuno dei set.
Arp L Off		
Arp R Off		
Func L Off		
Func R Off		
Sc1-4 Off		
Sc5-8 Off		
Sc9-12 Off		
Sc13-16 Off		
Model Off		
Categ Off		
User Off		
Part Off		
Part+KeySw Off		
KeySw Off		
PartSw Off		
ArpSw Off		
EfxSw Off		
No Assign		
St1-4 Off		
St5-8 Off		
St9-12 Off		
St13-16 Off		
Arp L On		
Arp R On		
Func L On		
Func R On		
Sc1-4 On		
Sc5-8 On		
Sc9-12 On		
Sc13-16 On		
Model On		
Categ On		
User On		
Part On		
Part+KeySw On		
KeySw On		
PartSw On		
ArpSw On		
EfxSw On		
St1-4 On		
St5-8 On		
St9-12 On		
St13-16 On		

Off, O, Y, Y(b), W, W(b), G, G(b), B, B(b), R, R(b), V, V(b), W2, R2

Specifica il colore di illuminazione del tasto per <nome parametro> Off (quando il tasto corrispondente è spento), <nome parametro> On (quando il tasto corrispondente è acceso).

- Off:** Spento
 - O:** Arancione,
 - Y:** Giallo,
 - W:** Bianco,
 - G:** Verde,
 - B:** Blu,
 - R:** Rosso,
 - V:** Viola,
 - W2:** Bianco brillante,
 - R2:** Rosso brillante
- (b) indica il lampeggio.

(*2) I parametri SYSTEM COLOR SET si trovano nella schermata SYSTEM COLOR SET che appare quando premete il tasto PAGE [>] più volte dalla schermata delle impostazioni di sistema.

Lista delle funzioni che possono essere assegnate ai controlli

Funzione	S1 Func S2 Func S3 Func	SL1 SL2	HOLD	Ctrl	Wheel1	Wheel2
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		✓		✓		✓
LEVEL P5		✓		✓		✓
AGE		✓		✓		✓

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

MEMO