



JUPITER-Xm

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-Xm.

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-Xm" come nome del prodotto.



Sommario

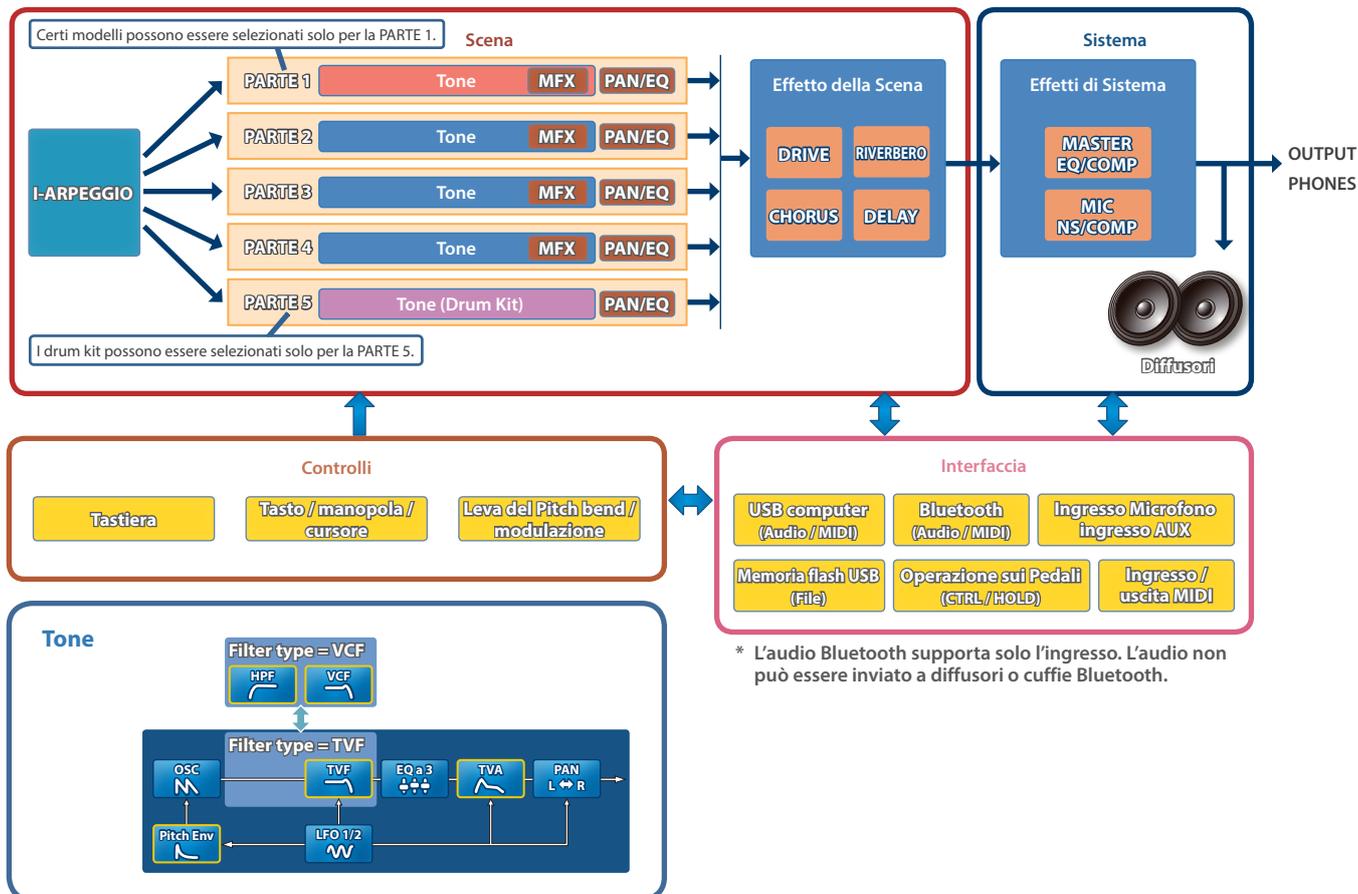
Introduzione	3
◇ Descrizione Generale del JUPITER-Xm	3
Descrizioni del Pannello	4
◇ Pannello Superiore	4
◇ Pannello Posteriore (Connettere i Vostri Dispositivi)	6
◇ Pannello Inferiore	8
Installare le Batterie	8
◇ Accendere il JUPITER-Xm	8
Spegnimento	8
◇ Regolare il Volume Generale (Master Volume)	8
◇ Usare i Diffusori Interni	8
Usare la Funzione Scene (SCENE)	9
◇ Richiamare/Salvare una Scena	9
◇ Modifica della Scene	9
◇ Usare le Funzioni Esecutive	9
◇ Suonare con un Pedale Collegato	9
Selezionare e Suonare i Tone (MODEL BANK)	10
◇ Selezionare un Tone	10
Selezionare i Tone da un Model Bank	10
Cambiare il Modello o il Tone dalla Schermata Iniziale ..	10
◇ Usare le Funzioni Esecutive	10
◇ Suonare con un Microfono Collegato (Vocoder)	11
Regolare le Impostazioni del Microfono	11
Modificare il Suono (TONE EDIT)	12
◇ Operazioni di Modifica di Base	12
◇ OSC (Oscillatore)	12
◇ FILTER	12
◇ LFO (Low frequency oscillator - oscillatore a bassa frequenza) ..	12
◇ ENVELOPE	12
◇ EFFECTS	12
◇ Salvare un Suono Che Avete Creato (WRITE)	12
Usare I-ARPEGGIO	13
◇ Attivare e Disattivare l'Arpeggio	13
◇ Far Continuare l'Arpeggio Anche Dopo Aver Sollevato la Mano dai Tasti (I-ARPEGGIO HOLD)	13
◇ Selezionare il Tipo di Arpeggio	13
◇ Selezionare il Tipo di Ritmo	13
◇ Selezionare il Tempo dell'Arpeggio	13
◇ Cambiare Automaticamente l'Arpeggio (PLAY DETECTOR)	13
◇ Modificare Singoli Step di un Arpeggio (STEP EDIT) ..	14
Usare i Dati Step Edit per l'Esecuzione dell'Arpeggio ...	14
Usare la Funzionalità Bluetooth®	15
◇ Usare i Diffusori del JUPITER-Xm per Ascoltare Musica da un Dispositivo Mobile	15
Registrare un Dispositivo Mobile (Abbinare)	15
Connettere un Dispositivo Mobile Già Abbinato	15
Riprodurre Musica dal Dispositivo Mobile	15
◇ Usare il JUPITER-Xm per Controllare un Dispositivo Mobile	15
Usare il JUPITER-Xm come una Tastiera MIDI per una App Musicale	15
◇ Differenziare Più Unità JUPITER-Xm (Bluetooth ID) ...	16
◇ Disabilitare la Funzionalità Bluetooth	16
Connettere Dispositivi Esterni	17
◇ Connettere un Computer (Porta USB COMPUTER)	17
Installare il Driver Dedicato	17
Nomi delle Porte Usando il Driver VENDOR	17
◇ Collegare una Memoria Flash USB (USB MEMORY Port) ..	18
Formattare una Memoria Flash USB (FORMAT USB MEMORY) ..	18
Backup/Ripristino	18
Importazione/Esportazione	19
Impostazioni dell'Intera Unità	21
◇ Spegnimento Automatico Dopo un Tempo Prestabilito (Auto Off)	21
◇ Ripristino delle impostazioni di fabbrica (Factory Reset)	21
◇ Salvare le Impostazioni System (SYSTEM)	21
Salvare le Impostazioni System (System Write)	21
Montare il Nucleo in Ferrite	25
Specifiche Principali	25
USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO	26
NOTE IMPORTANTI	26

Prima di usare questa unità, leggete con attenzione i paragrafi intitolati "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO" e "NOTE IMPORTANTI" (foglio "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO" e Manuale dell'Utente, p. 26). Dopo la lettura, tenete il documento(i) a portata di mano per future consultazioni.

© 2019 Roland Corporation

Introduzione

Descrizione Generale del JUPITER-Xm



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-Xm 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

In base all'analisi delle vostra esecuzione alla tastiera, riproduce un pattern di arpeggio ottimale usando più parti.

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 × 16 banchi.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

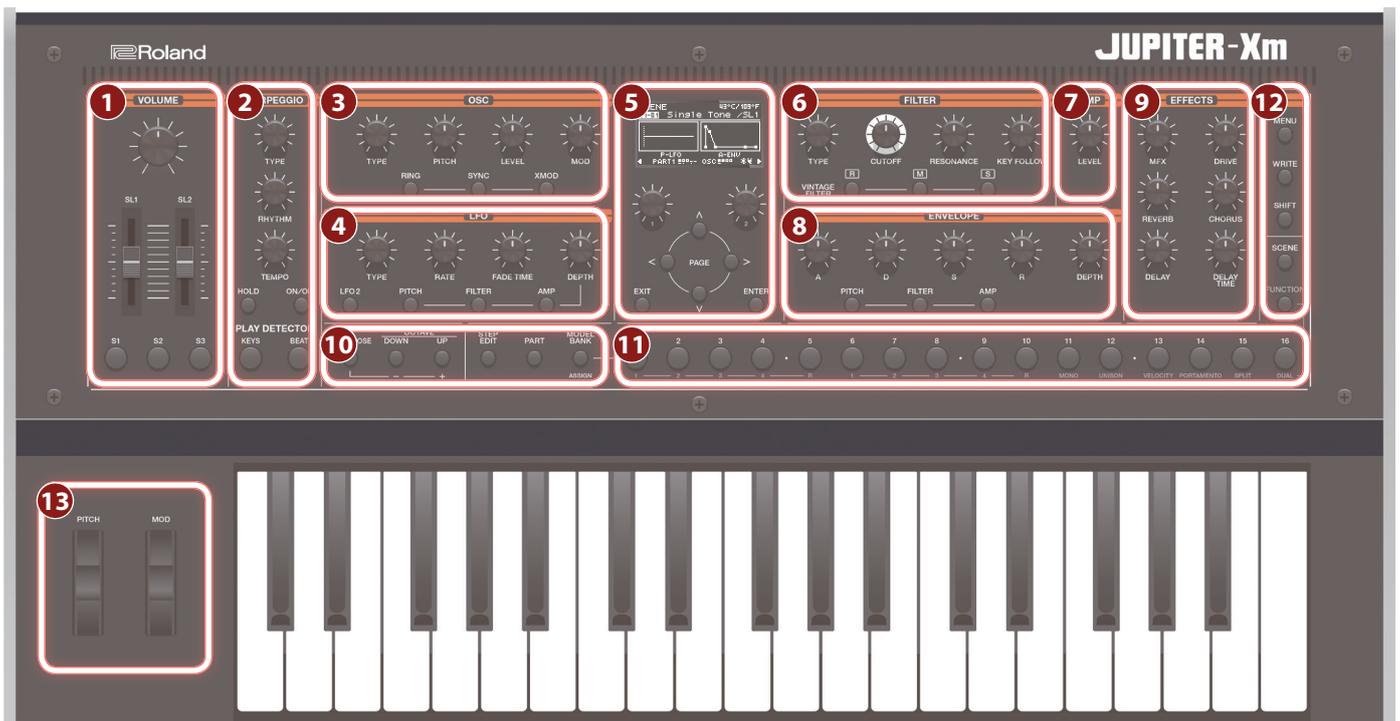
Español

Português

Nederlands

Descrizioni del Pannello

Pannello Superiore



A

* I parametri regolati da ogni controllo variano a seconda del modo. Certi controlli potrebbero non funzionare. Per i dettagli, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

1 VOLUME

Manopola [VOLUME]

Regola il volume generale.

Cursori [SL1] [SL2]

Controllano i parametri che sono assegnati ai cursori.

Tasti [S1] [S2] [S3]

Controllano i parametri che sono assegnati ai tasti.

2 I-ARPEGGIO

Manopola [TYPE]

Seleziona il tipo di arpeggio.

Manopola [RHYTHM]

Seleziona il tipo di ritmo.

Manopola [TEMPO]

Imposta il tempo dell'arpeggio.

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.

Tasto PLAY DETECTOR [KEYS]

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

Tasto PLAY DETECTOR [BEAT]

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

3 OSC

Manopola [TYPE]

Seleziona la forma d'onda dell'oscillatore.

Manopola [PITCH]

Regola l'intonazione dell'oscillatore.

Manopola [LEVEL]

Regola il volume dell'oscillatore.

Manopola [MOD]

Regola l'intensità della modulazione.

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.

4 LFO

Manopola [TYPE]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

Manopola [RATE]

Specifica la velocità di modulazione dell'LFO.

Manopola [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 [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.

Tasto DEPTH [PITCH]

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

Tasto DEPTH [FILTER]

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

Tasto DEPTH [AMP]

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

5

Display

Mostra varie informazioni sul funzionamento.

Manopole [1] [2]

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

Tasti PAGE [<] [>] [^] [v]

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 un altro controllo, potete controllare il suo valore corrente. Questo vi permette di verificare un valore senza modificare il suono.

Tasto [ENTER]

Premetelo per confermare un valore o per eseguire un operazione.

6 FILTER

Manopola [TYPE]

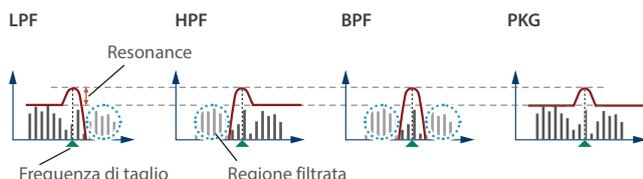
Specifica il tipo di filtro.

Manopola [CUTOFF]

Regola la frequenza di taglio del filtro.

Manopola [RESONANCE]

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



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.

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

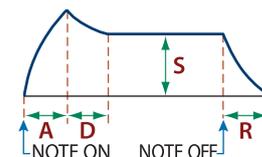
Manopola [LEVEL]

Regola il volume.

8 ENVELOPE

Manopole [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 involuppo. Se la manopola è al centro, non viene applicato alcun effetto.

Tasto [PITCH]

Se questo tasto è attivo (acceso), le manopole [A] [D] [S] [R] [DEPTH] modificano l'involuppo PITCH (dell'intonazione).

Tasto [FILTER]

Se questo tasto è attivo (acceso), le manopole [A] [D] [S] [R] [DEPTH] modificano l'involuppo FILTER (del filtro).

Tasto [AMP]

Se questo tasto è attivo (acceso), le manopole [A] [D] [S] [R] modificano l'involuppo dell'AMP.

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 [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).

10 Sezione comune

Tasto [TRANPOSE]

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

Tasti OCTAVE [DOWN] [UP]

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

Tasto [STEP EDIT]

Sceglie la modalità di modifica dello step (p. 14).

Tasto [PART]

Sceglie il modo di selezione della parte.

Tasto [MODEL BANK]

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

11 Tasti MODEL

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 selezionano la parte corrente ([1]–[5]) o attivano e disattivano le parti ([6]–[10]).

Varie funzioni esecutive sono assegnate ai tasti [11]–[16].

Per i dettagli, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

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 Function

I tasti selezionano l'oscillatore da modificare ([1]–[4]) o attivano e disattivano gli oscillatori ([6]–[9]).

I tasti [11]–[16] sono assegnati alle stesse funzioni esecutive del modo di selezione della parte.

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. 14).

12 Altro

Tasto [MENU]

Appare la schermata MENU.

Tasto [WRITE]

Salva i suoni e le impostazioni di sistema.

Tasto [SHIFT]

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

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

Tasto [SCENE]

Sceglie il modo di selezione della scena.

Tasto [FUNCTION]

Sceglie il modo Function.

13 Pitch bend/modulazione

Rotella del [PITCH]

Modifica l'intonazione. Muovendo la rotella verso di voi, si abbassa l'intonazione. Allontanando la rotella da voi, si alza l'intonazione. Quando togliete la mano dalla rotella, questa ritorna al centro.

Rotella [MOD]

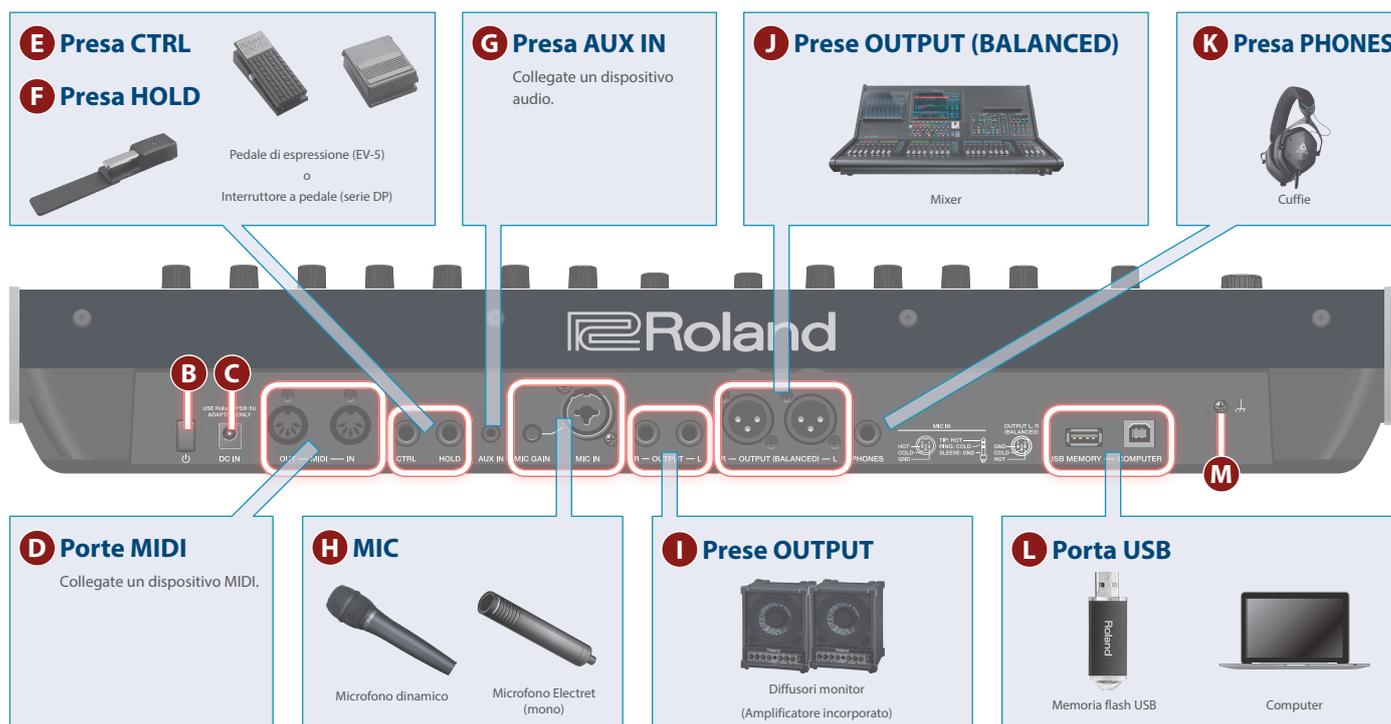
Questa applica il vibrato. Quando la rotella è completamente verso di voi, non viene applicato alcun effetto. Allontanandola da voi si aumenta l'effetto. La rotella non si muove dalla sua posizione quando sollevate la mano.

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 Interruttore [⏻]

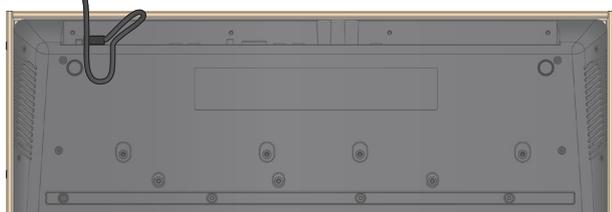
Accende e spegne lo strumento (p. 8).

C Presa DC IN

Collegate qui il trasformatore di CA incluso.

* Fissate il cavo del trasformatore nella relativa guida sulla superficie inferiore come illustrato.

Adattatore CA



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.

Presa MIC IN

Collegate o un microfono dinamico o un microfono electret (mono).

* Assegnazione dei pin della presa MIC IN



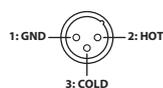
I Prese OUTPUT L/R

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 scollegate la memoria flash USB mentre il JUPITER-Xm è spento.

* Non spegnete mai l'unità o scollegate 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 al JUPITER-Xm di funzionare come un dispositivo USB MIDI.

M Terminale di terra

* Collegatelo ad una massa o terra esterna se necessario.

English

日本語

Deutsch

Français

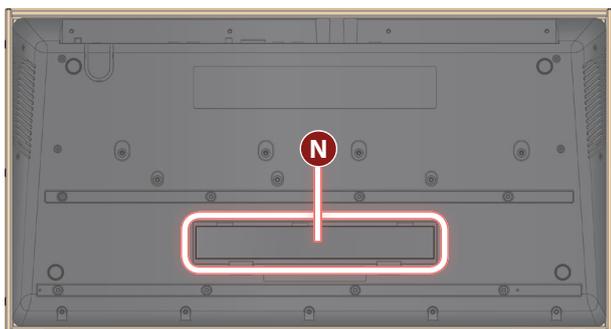
Italiano

Español

Português

Nederlands

Pannello Inferiore



N Scomparto batterie

Installate otto batterie Ni-MH (AA, HR6).

➔ "Installare le Batterie" (p. 8)

Installare le Batterie

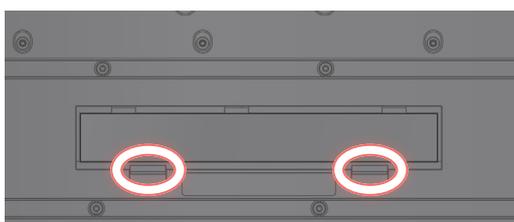
Sono richieste otto batterie Ni-MH (AA, HR6) per far funzionare il JUPITER-Xm a batterie.

Con queste batterie potete aspettarvi circa 3,5 ore di funzionamento continuo, benché questo dipenda da come viene usato il JUPITER-Xm.

* Quando ribaltate l'unità, state attenti a proteggere tasti e manopole da eventuali danni. Inoltre, maneggiate l'unità con cura, per evitare di farla cadere.

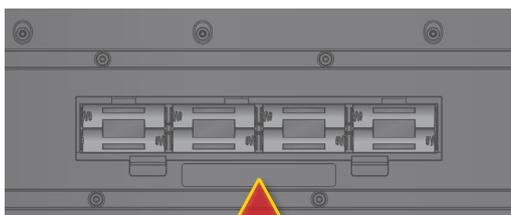
* Se le batterie vengono usate in modo improprio, possono esplodere o perdere liquidi. Osservate scrupolosamente tutte le indicazioni relative alle batterie elencate in "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO" e "NOTE IMPORTANTI" (foglio "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO" e Manuale dell'Utente p. 26).

1. Spegnete il JUPITER-Xm.
2. Premendo verso l'interno la linguetta del coperchio dello scomparto delle batterie sul pannello inferiore, rimuovete il coperchio.



3. Inserite le batterie nello scomparto delle batterie, stando attenti a osservare la polarità "+" e "-".

State attenti che le indicazioni "+" e "-" sulle batterie siano orientate correttamente.



4. Chiudete il coperchio dello scomparto delle batterie.

Accendere il JUPITER-Xm

1. Accendete i dispositivi nell'ordine: JUPITER-Xm ➔ dispositivi connessi.

* Per proteggere la sua circuitazione, il JUPITER-Xm 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. 21)

- 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-Xm.

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].

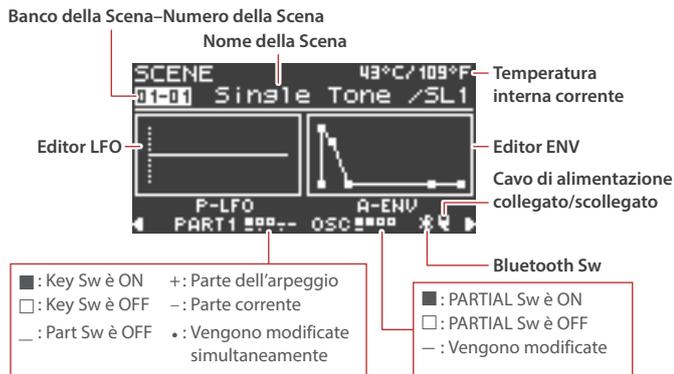
3. Usate la manopola [1] per selezionare "Speaker Sw," e usate la manopola [2] per specificare "ON" o "AUTO."

Parametro	Valore	Spiegazione
Manopola [1]	Manopola [2]	
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 rotella 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. 12).

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. **Usate la **manopola [1]** o la **manopola [2]** per selezionare la destinazione del salvataggio, e 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.

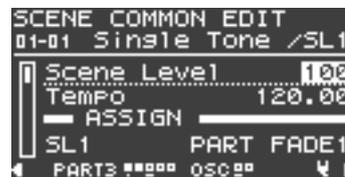
Se decidete di annullare, premete il **tasto [EXIT]**.

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, e usate la **manopola [2]** per modificare il valore.**
4. **Terminate le modifiche, premete il **tasto [EXIT]** per tornare alla schermata iniziale.**

Usare le Funzioni Esecutive

Suddividere la Tastiera per Suonare Timbri Diversi (Split)

1. **Premete il **tasto [FUNCTION]** per farlo accendere.**

Sceglie il modo Function.

2. **Premete il **tasto [15]**.**

Si attiva lo Split. Il tone della parte 1 suona nella regione della mano destra della tastiera, e il tone della parte 2 suona nella regione della mano sinistra.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il **tasto [15]** in modo Function.

* Se volete cambiare il punto di suddivisione della tastiera, accedete al modo Function, poi tenete premuto il **tasto [15]** e suonate il **tasto** desiderato; oppure potete usare 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 [FUNCTION]** per farlo accendere.**

Sceglie il modo Function.

2. **Premete il **tasto [16]**.**

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 [16]** in modo Function.

* 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. 24)

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. 21)

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 [DOWN] o [UP].

Per tornare allo stato originale, premete i tasti OCTAVE [DOWN] e [UP].

Trasporre la tastiera in intervalli di semitono (Transpose)

1. Tenete premuto il tasto [TRANSPOSE] e premete il tasto OCTAVE [DOWN] o [UP].

Per tornare allo stato originale, tenete premuto il tasto [TRANSPOSE] e premete i tasti OCTAVE [DOWN] e [UP].

Suonare note singole (Monophonic)

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

Sceglie il modo Function.

2. Premete il tasto [11].

Si attiva Mono.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [11] in modo Function.

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

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

Sceglie il modo Function.

2. Premete il tasto [12].

Unison si attiva.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [12] in modo Function.

Impedire cambiamenti nella dinamica della vostra esecuzione (Velocity Off)

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

Sceglie il modo Function.

2. Premete il tasto [13].

Viene abilitata l'impostazione che disattiva la velocity. La dinamica della vostra esecuzione alla tastiera non influenza il suono.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [13] in modo Function.

Cambiare l'intonazione in modo lineare (Portamento)

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

Sceglie il modo Function.

2. Premete il tasto [14].

Si attiva il Portamento.

Per tornare allo stato originale, premete di nuovo il tasto [14] in modo Function.

* In modo Function, potete tenere premuto il tasto [SHIFT] e premere il tasto [14] per accedere alla schermata di impostazione del tempo del 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. Controllate l'intonazione suonando la tastiera.

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

NOTA

Il JUPITER-Xm supporta microfoni dinamici e microfoni electret. 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 per ridurre la possibilità che raccolga del rumore.

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 un parametro, e usate la manopola [2] per modificare il valore.

Per i dettagli sulle impostazioni del microfono, fate riferimento a "MIC IN" (p. 23).

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

➔ "Salvare le Impostazioni System (System Write)" (p. 21)

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

Quando il tasto [FUNCTION] è acceso, premete un tasto [1]–[4].
(I tasti [1]–[4] corrispondono rispettivamente a OSC (oscillatore) 1–4.)

Gli oscillatori che possono essere selezionati dipendono dal modello.

Selezionare gli oscillatori che producono suono

Quando il tasto [FUNCTION] è acceso, premete un tasto [6]–[9].
(I tasti [6]–[9] corrispondono rispettivamente a OSC (oscillatore) 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.

LFO (Low frequency oscillator - oscillatore a bassa frequenza)

OSC, FILTER, e AMP possono essere modulati ad una velocità specificata dall'LFO (p. 4) per creare il vibrato (modulando l'intonazione) o il tremolo (modulando il volume).

ENVELOPE

OSC, FILTER, e AMP hanno ognuno un inviluppo 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 inviluppo.

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-Xm.

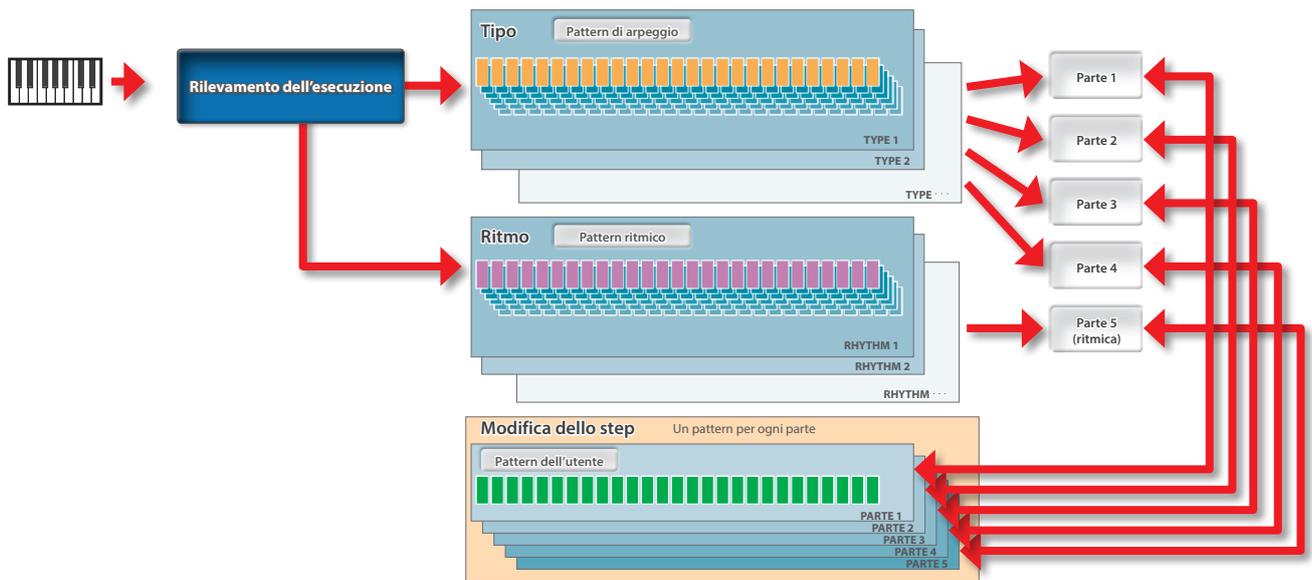
Quando avete creato un suono che vi piace, potete salvarlo sotto forma di user tone.

- 1. Tenete premuto il tasto [SCENE] e premete il tasto [WRITE].**
Appare la schermata WRITE MENU.
- 2. Usate la manopola [1] o la manopola [2] 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 una schermata 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 AI 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.

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

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

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 l'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 i 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 solo la frase, impostate il parametro SYSTEM 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 regolando 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 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 questo parametro 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 "OFF". Se volete mantenere il senso del ritmo mentre suonate una progressione di accordi, impostate questo parametro su "OFF".

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Modificare Singoli Step di un Arpeggio (STEP EDIT)

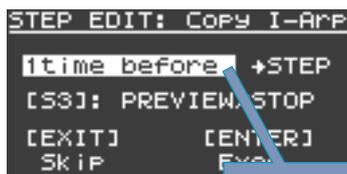
L'esecuzione dell'arpeggio viene sempre registrata all'interno dell'unità. Se l'esecuzione vi piace, potete usare la funzione STEP EDIT per estrarla e modificarla.

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 STEP 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
Spostarsi a sinistra/destra tra gli step	Manopola [1]
Modificare il valore della velocità	Manopola [2]
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 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]

Voce	Operazione sull'Unità
Mantenere in risonanza (hold) la nota specificata	Pedale HOLD

* La velocity (dinamica) viene immessa col valore che è stato specificato più recentemente.

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 usare l'esecuzione come dati MIDI sul vostro computer, usate la funzione di esportazione.

→ "Esportare un pattern step edit" (p. 20)

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-Xm 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. 15).
- L'abbinamento va eseguito di nuovo dopo aver effettuato un Factory Reset (p. 21).
- 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 [▲] [▼] 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. 21)

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-Xm Audio" che appare nella schermata del dispositivo Bluetooth del vostro dispositivo mobile.

Questa unità viene abbinata al dispositivo mobile. Ad abbinamento avvenuto, "JUPITER-Xm 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-Xm 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. Collegate il dispositivo mobile via Bluetooth.
2. Sul dispositivo mobile, usate una app musicale per riprodurre musica.

Il suono viene riprodotto dal JUPITER-Xm.

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

Usare il JUPITER-Xm 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-Xm 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 (spegnete 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-Xm MIDI" che appare nelle impostazioni Bluetooth del dispositivo mobile.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

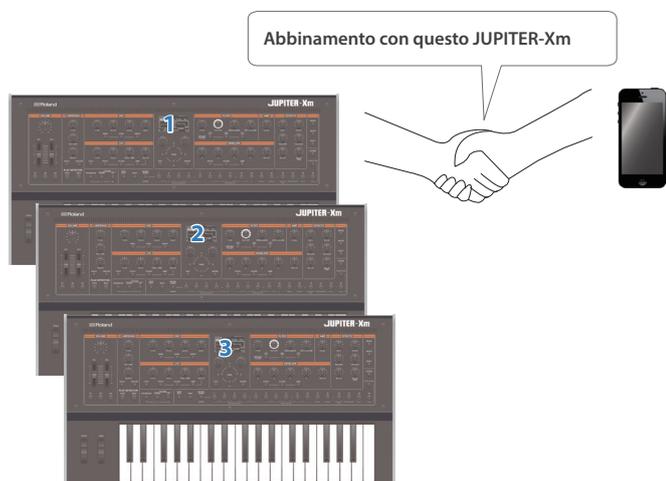
Português

Nederlands

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

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 del JUPITER-Xm.

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

5. Salvate l'impostazione.

➔ "Salvare le Impostazioni System (System Write)" (p. 21)

6. Spegnete e riaccendete lo strumento.

Nomi delle Porte Usando il Driver VENDOR

Dispositivo di ingresso audio

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

Dispositivo di uscita audio

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

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. Per eseguire, utilizzate la manopola [2] per selezionare "OK", 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 della scena (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.
- 4. Usate i tasti PAGE [<] [>] per muovere il cursore, e poi usate la manopola [2] per cambiare il carattere.**
- 5. Dopo aver 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, utilizzate la manopola [2] per selezionare "OK", 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-Xm 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-Xm 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. Per eseguire, utilizzate la manopola [2] per selezionare "OK", 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-Xm 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-Xm.
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 [▲] [▼] 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 selezionare 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-Xm 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-Xm.
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 selezionare 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.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

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. Usate la manopola [1] per selezionare "IMPORT/EXPORT", e poi premete il tasto [ENTER].**
- 4. Usate la manopola [1] per selezionare "EXPORT USER PATTERN", e poi premete il tasto [ENTER].**
- 5. Usate i tasti PAGE [<] [>] per muovere il cursore, e usate la manopola [2] per cambiare il carattere.**
- 6. Quando avete specificato il nome del file, premete il tasto [ENTER].**

Appare un messaggio di conferma.
Se decidete di annullare, premete il tasto [EXIT].
- 7. 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

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	Valore
Manopola [1]	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]**.

Ripristino delle impostazioni di fabbrica (Factory Reset)

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

* Quando eseguite questa operazione, tutte le impostazioni salvate inclusi i parametri dei suoni vanno perse.

* Se in seguito vi servono le impostazioni correnti, siate certi di usare la funzione di backup (p. 18) per salvare le impostazioni correnti prima di ripristinare quelle di fabbrica.

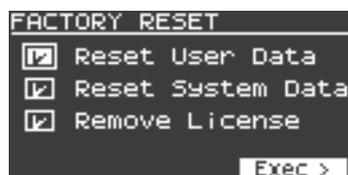
1. Premete il **tasto [MENU]**.
2. Utilizzate la **manopola [1]** per selezionare "UTILITY", quindi premete il **tasto [ENTER]**.

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. 18) 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. Per eseguire, utilizzate la **manopola [2]** per selezionare "OK", 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]**.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Lista dei parametri di sistema.

Parametro	Valore	Spiegazione
Manopola [1]	Manopola [2]	
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>
Init Temp	REAL, 0-60 [°C]/ 32-140 [°F]	<p>Specifica la temperatura interna iniziale per Warm-Up.</p> <p>REAL: La temperatura interna che viene misurata effettivamente diventa la temperatura iniziale.</p> <p>0-60°C/32-140°F: Specifica virtualmente una temperatura interna iniziale (Centigradi/ Fahrenheit).</p>
Age	OFF, 1-100 [years]	<p>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.</p>
GENERAL		
MasterTune	415.3-466.2 [Hz]	<p>Regola l'intonazione generale</p> <p>Il valore visualizzato è la frequenza della nota A4 (A centrale).</p>
MasKeyShift	-24-24	<p>Traspone l'estensione complessiva del JUPITER-Xm in intervalli di semitono.</p>
ScaleTuneSw	OFF, ON	<p>Specifica se l'impostazione SCALE TUNE della scena è abilitata (ON) o disabilitata (OFF).</p>
USB In Lev	0-127	<p>Regola il livello di ingresso audio della porta USB COMPUTER.</p>
USB Out Lev	0-127	<p>Regola il livello di uscita audio della porta USB COMPUTER.</p>
AuxIn/BT InLev	0-127	<p>Regola il livello di ingresso dalla presa AUX IN.</p>
USB Audio Thru	OFF, ON	<p>Specifica se l'ingresso audio della porta USB COMPUTER viene mixato nell'uscita audio dalla porta USB COMPUTER.</p> <p>Se non volete emettere questo audio, impostatelo su "OFF".</p>
AUXIN USB Thru	OFF, ON	<p>Specifica se l'ingresso dalla presa AUX IN viene mixato nell'uscita audio dalla porta USB COMPUTER.</p> <p>Se non volete emettere questo audio, impostatelo su "OFF".</p>
LineOut Gain	-12-0-+12 [dB]	<p>Regola il guadagno di uscita di OUTPUT/ PHONES.</p>

Parametro	Valore	Spiegazione
Manopola [1]	Manopola [2]	
Speaker Sw	OFF, ON, AUTO	<p>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.</p>
SPOut Gain	-12-0 [dB]	<p>Regola il guadagno di uscita dei diffusori.</p>
Auto Off	OFF, 30 [min], 240 [min]	<p>Specifica se le unità si spegne automaticamente trascorso periodo di tempo stabilito.</p> <p>Se non volete che l'unità si spenga automaticamente, scegliete l'impostazione "OFF".</p>
LED On Bright	0-31	<p>Regola la luminosità dei LED accesi.</p>
LED OffBright	0-30	<p>Quando il JUPITER-Xm sta funzionando con l'alimentatore, potete far sì che i LED restino leggermente illuminati quando sono disattivati invece di spegnersi completamente.</p> <p>Questa impostazione regola la luminosità dei LED quando sono disattivati.</p>
LCD Contrast	1-10	<p>Regola il contrasto del display.</p>
Scene Lock	OFF, ON	<p>Specifica se appare una schermata di conferma quando richiamate una scena.</p> <p>OFF: La scena viene richiamata immediatamente.</p> <p>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].</p>
Startup Scene	01-01-16-16	<p>Specifica la scena che viene richiamata all'avvio dell'unità.</p>
ARPEGGIO		
Set Tone	OFF, ON	<p>Specifica se le impostazioni del suono corrente vengono mantenute quando cambia solo la frase (OFF) o se cambiano le impostazioni sia della frase che del suono (ON).</p>
Set DrumKit	OFF, ON	<p>Specifica se le impostazioni del suono corrente vengono mantenute quando cambia solo il rhythm (OFF) o se cambiano le impostazioni sia del rhythm che del suono (ON).</p>
Set Tempo	OFF, ON	<p>Specifica se l'impostazione corrente del tempo viene mantenuta quando cambia solo il rhythm (OFF) o se cambiano le impostazioni sia del rhythm che del tempo (ON).</p>
Arp Sync (*1)	OFF, BEAT, MEASURE	<p>Specifica l'impostazione di sincronizzazione dell'esecuzione dell'arpeggio quando è collegato un dispositivo esterno che suona in sincrono.</p> <p>OFF: Non si sincronizza alle battute o ai movimenti. L'esecuzione dell'arpeggio si avvia nel momento in cui viene ricevuto un messaggio MIDI.</p> <p>BEAT: Si sincronizza ai movimenti (beat). L'esecuzione dell'arpeggio si avvia al movimento successivo dopo che vengono ricevuti messaggi MIDI.</p> <p>MEASURE: Si sincronizza alle battute. L'esecuzione dell'arpeggio si avvia al primo movimento della battuta successiva dopo che vengono ricevuti messaggi MIDI.</p>
(*1) Questo è abilitato solo quando Sync Mode è impostato su "MIDI", "USB COM" o "USB MEM".		
TEMPO/SYNC		
Tempo	20.00-300.00	<p>Specifica il tempo di sistema.</p>
Tempo Src	SCENE, SYS	<p>Quando cambiate le scene, questa impostazione specifica se usate il tempo di sistema (SYS) o il tempo memorizzato nella scena (SCENE).</p>
Sync Mode	AUTO, INT, MIDI, USB COM, USB MEM	<p>Specifica il segnale di sincronizzazione con cui funziona il JUPITER-Xm.</p>

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
Sync Out	OFF, MIDI, USB COM, MIDI/ USBCM, USB MEM, ALL	Specifica il connettore da cui vengono emessi i messaggi MIDI, 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.
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	GENERIC, VENDOR	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-Xm. 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).

Parametro Manopola [1]	Valore Manopola [2]	Spiegazione
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	OFF, ON	Se questo è "ON," l'alimentazione plug-in (5 V) viene fornita alla presa MIC IN.
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	-96–0 [dB]	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 tempo da quando l'ingresso al compressore microfonico supera il livello Comp Thres a quando viene compresso il volume.
CompRelease	10, 20, ... 1000 [ms]	Specifica 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	OFF, ON	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).
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).

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Parametro	Valore	Spiegazione
Manopola [1]	Manopola [2]	
S1 Func	Per i valori, fate riferimento ad Assignable Sheet.	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 ad Assignable Sheet.	Specifica le funzioni che sono assegnate al tasto S2.
S2 Mode	LATCH, MOMENTARY	Specifica come funziona il tasto.
S3 Func	Per i valori, fate riferimento ad Assignable Sheet.	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 ad Assignable Sheet.	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 ad Assignable Sheet.	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 ad Assignable Sheet.	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 ad Assignable Sheet.	Specifica la funzione assegnata al pedale connesso alla presa CTRL.
PART Btn Asgn		
1-5 1-5+(S) 6-10 6-10+(S)	No Assign, PartSel, Part+KeySw, KeySw, PartSw, ArpSw, EfxSw	<p>Assegna le funzioni dei tasti [1]-[5] ([6]-[10]) e le loro funzioni quando vengono premuti tenendo premuto anche il tasto [SHIFT].</p> <p>No Assign: Nessuna assegnazione.</p> <p>PartSel: Specifica la parte corrente controllata del pannello e che appare nello schermo. La parte suonata dalla tastiera non cambia.</p> <p>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.</p> <p>KeySw: Funziona come il keyboard switch (selettore della tastiera) per cambiare la parte suonata dalla tastiera.</p> <p>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.</p> <p>ArpSw: Seleziona se ogni parte viene suonata dall'arpeggio.</p> <p>Efx Sw: Partendo dal tasto sinistro, attiva e disattiva rispettivamente tutti i parte di MFX, DRIVE, REV, DLY, e CHO simultaneamente.</p>

Lista delle funzioni che possono essere assegnate ai controlli

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

Montare il Nucleo in Ferrite

Dovete montare il nucleo in ferrite incluso prima di usare il JUPITER-Xm.

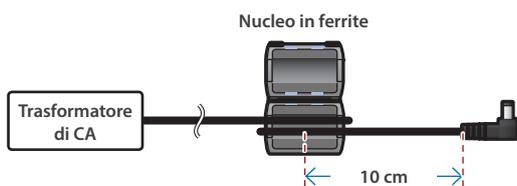
- * State attente a non pizzicarvi le dita quando montate il nucleo in ferrite.
- * Non danneggiate il cavo schiacciandolo eccessivamente con il nucleo in ferrite.

Trasformatore di CA

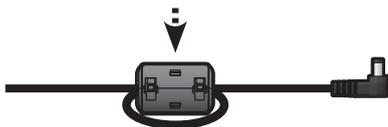
Quando collegate l'alimentatore, dovete montare il nucleo in ferrite incluso (nero).

Questo ha lo scopo di prevenire interferenze elettromagnetiche; non rimuovetelo.

1. **Aprire il nucleo in ferrite (nero) e posizionatelo sopra al cavo.**
2. **Avvolgete il cavo attorno al nucleo in ferrite (nero); un giro è sufficiente.**



3. **Chiudetelo fermamente; dovrete sentire un suono distinto quando la chiusura scatta.**

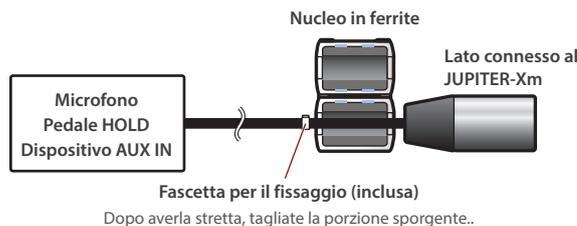


Microfono / Dispositivo AUX IN / Pedale HOLD

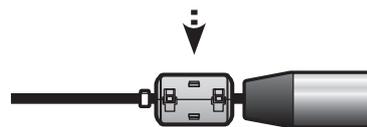
Quando collegate un cavo microfonico, un cavo AUX-IN, o un cavo del pedale HOLD, dovete montare il nucleo in ferrite incluso (grigio).

Questo ha lo scopo di prevenire interferenze elettromagnetiche; non rimuovetelo.

1. **Montate il nucleo in ferrite (grigio) sul cavo.**
 - * Montate il nucleo in ferrite vicino alla spina collegata al JUPITER-Xm.



2. **Chiudetelo fermamente; dovrete sentire un suono distinto quando la chiusura scatta.**



Specifiche Principali

Roland JUPITER-Xm: Tastiera Digitale

Tastiera	37 Tasti (di dimensioni compatte, sensibili alla dinamica)
Alimentazione	CC 12 V Trasformatore di CA, batterie tipo AA Ni-MH (vendute separatamente) x 8
Consumo	1.500 mA * Durata prevista della batteria per utilizzo continuo: Batterie Ni-MH ricaricabili: circa 3,5 ore (se si utilizzano batterie con una capacità di 1900 mAh.) Queste cifre variano a seconda delle condizioni reali di utilizzo. * Le batterie zinco-carbone o alcaline non possono essere usate.
Dimensioni	576 (L) x 308 (P) x 93 (A) mm

Peso	4,4 kg (trasformatore e batterie esclusi)
Accessori	Manuale dell'Utente, Foglio "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO", Trasformatore di CA, Cavo di alimentazione
Accessori Opzionali	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.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO

AVVISO

Riguardo alla funzione di spegnimento automatico (Auto Off)

L'alimentazione di questa unità si spegne automaticamente trascorso un tempo predeterminato dall'ultima esecuzione, o operazione sui controlli (funzione Auto Off). Se non desiderate che l'unità si spenga automaticamente, disattivate la funzione Auto Off (p. 21).



AVVISO

Usate solo il trasformatore di CA specificato e la tensione corretta

Usate solo il trasformatore di CA incluso con l'unità. Assicuratevi che la tensione locale corrisponda alla tensione d'ingresso specificata sul trasformatore. Altri trasformatori di CA possono avere polarità differenti o essere progettati per altre tensioni, perciò il loro uso può produrre danni, malfunzionamenti o scosse elettriche.



AVVISO

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.



Maneggiate con cura il terminale di terra

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



NOTE IMPORTANTI

Alimentazione

- Posizionate il trasformatore così che il lato col testo sia rivolto verso il basso.

Uso delle Batterie

- Se fate funzionare l'unità a batterie, usate batterie ricaricabili Ni-MH.

Posizionamento

- 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.

Manutenzione

- Per pulire l'unità, utilizzate un panno morbido e asciutto o leggermente inumidito. Non strofinate ripetutamente lo stesso punto usando una pressione eccessiva, poiché ciò può rovinare la lucidatura.

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.
- Non colpite o premete mai eccessivamente sul display.
- 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.
- Se questa unità viene utilizzata in un ambiente soggetto a radiazioni elettromagnetiche, la luminosità dell'LCD potrebbe ridursi, ma questo non è un malfunzionamento.

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, scaricarla dalla propria persona prima di toccare 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.