



JUPITER-Xm

Руководство пользователя



Руководство пользователя (данный документ)

В первую очередь ознакомьтесь с этим документом. В нем приводится основная информация, которая необходима для использования JUPITER-Xm.

Дополнительные руководства

- **Справочное руководство**
Описываются все функциями и параметры JUPITER-Xm.

Для скачивания руководств

1. **Пройдите по ссылке.**
https://www.rolandmusic.ru/support/owners_manuals/
2. **Выберите "JUPITER-Xm" в качестве имени продукта.**



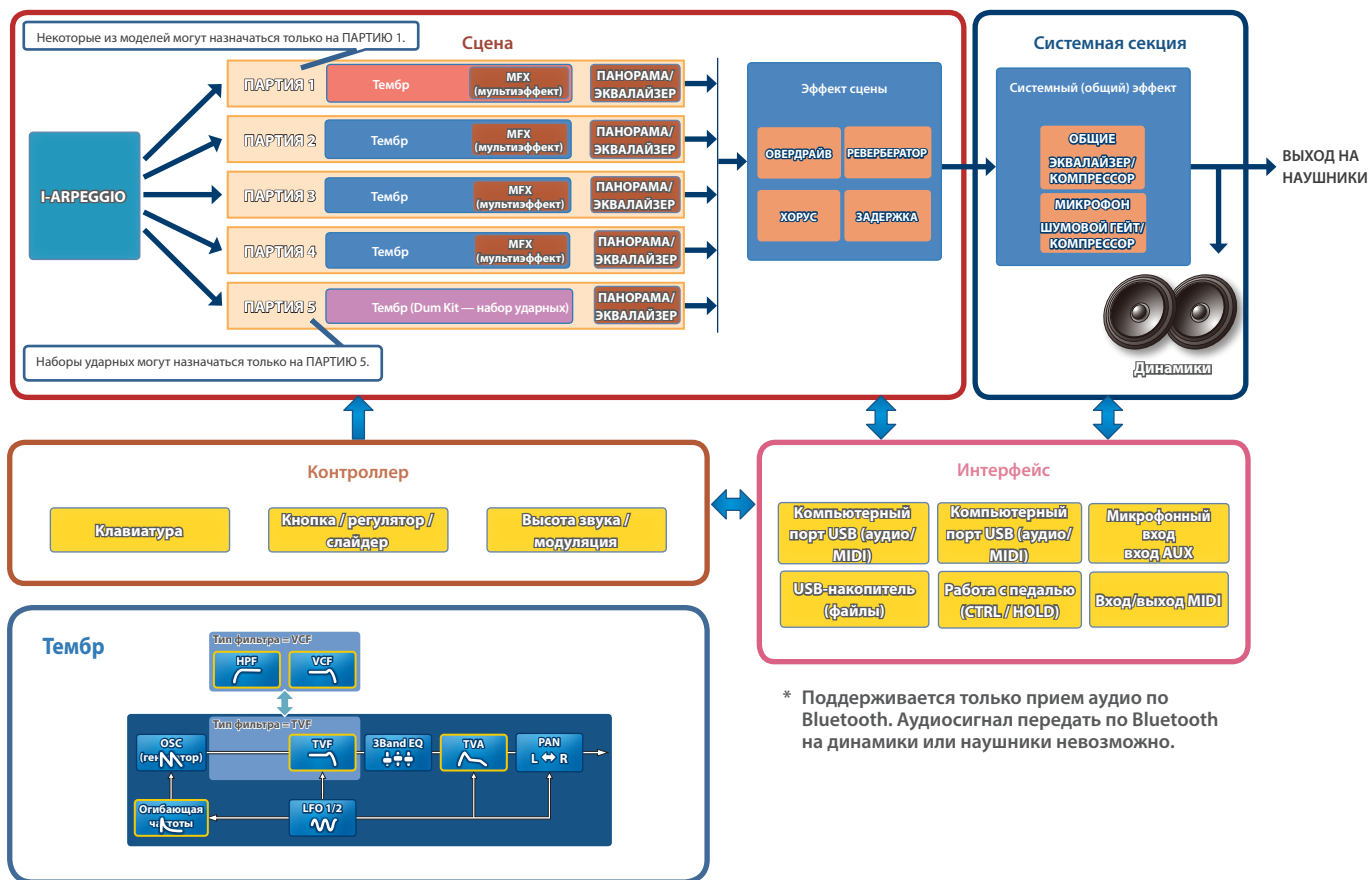
Содержание

Введение	3
◇ Краткое описание JUPITER-Xm	3
Описание панелей	4
◇ Верхняя панель	4
◇ Тыльная панель (для подключения оборудования)	6
◇ Нижняя панель	8
Установка батареек	8
◇ Включение JUPITER-Xm	8
Выключение питания	8
◇ Управление общей громкостью (Master Volume)	8
◇ Использование встроенных динамиков	8
Функция работы со сценами (SCENE)	9
◇ Вызов/сохранение сцены	9
◇ Редактирование сцены	9
◇ Использование исполнительских функций	9
◇ Использование подключенной педали во время игры	9
Выбор и игра тембрами (MODEL BANK)	10
◇ Выбор тембра	10
Назначение моделей или групп на кнопки [1] — [16]	10
◇ Использование исполнительских функций	10
◇ Игра с использованием микрофона (Vocoder)	10
Настройки микрофона	11
Редактирование звука (TONE EDIT)	12
◇ Основные операции редактирования	12
◇ OSC (генератор)	12
◇ ФИЛЬТР	12
◇ LFO (генератор низкой частоты)	12
◇ ОГИБАЮЩАЯ	12
◇ ЭФФЕКТЫ	12
◇ Сохранение созданного звука (WRITE)	12
Использование I-ARPEGGIO	13
◇ Включение/выключение арпеджиатора	13
◇ Воспроизведение арпеджио даже после снятия рук с клавиатуры (I-ARPEGGIO HOLD)	13
◇ Выбор типа арпеджио	13
◇ Выбор ритма	13
◇ Управление темпом арпеджио	13
◇ Автоматическая коррекция арпеджио (PLAY DETECTOR)	13
◇ Редактирование отдельных шагов арпеджио (STEP EDIT)	14
Использование Bluetooth®	15
◇ Использование динамиков JUPITER-Xm для прослушивания аудио с мобильного устройства	15
Регистрация мобильного устройства (сопряжение)	15
Подключение к уже сопряженному мобильному устройству	15
Воспроизведение аудио с мобильного устройства	15
◇ Управление мобильным устройством с помощью JUPITER-Xm	15
Использование JUPITER-Xm в качестве MIDI-клавиатуры при работе с музыкальным программным приложением	15
◇ Дифференциация нескольких устройств JUPITER-Xm (Bluetooth ID)	16
◇ Отключение функции Bluetooth	16
Коммутация с внешним оборудованием ..	17
◇ Подключение компьютера (порт USB COMPUTER)	17
Установка специального драйвера USB	17
Имена портов при использовании специального драйвера (VENDOR)	17
◇ Подключение накопителя USB к порту USB MEMORY	18
Форматирование накопителя USB (FORMAT USB MEMORY)	18
Создание/загрузка архивных копий	18
Экспорт	18
Настройки, общие для всего устройства ...	19
◇ Функция автоматического выключения питания (Auto Off)	19
◇ Восстановление заводских настроек (FACTORY RESET)	19
◇ Сохранение системных настроек (System)	19
Сохранение системных настроек (System Write)	19
Основные технические характеристики ...	22
ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ	23
ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ	23

Прежде чем приступить к использованию устройства, ознакомьтесь внимательно с документами "ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ" и "ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ" (брошюра "ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ" и данное руководство (стр. 23)). После прочтения не выбрасывайте данный документ, используйте его для справки.

© 2019 Roland Corporation

Краткое описание JUPITER-Xm



Модель

Под "моделью" понимается генератор звука, воссоздающий определенный винтажный звук или генератор звука, оптимизированный для выполнения определенных функций.

Например, имеется модель, имитирующая звук классического синтезатора JUPITER-8.

Каждая из моделей имеет свои параметры и эффекты, регуляторы, управляющие эффектами и другие контроллеры также отличаются. Это означает, что одно устройство JUPITER-Xm можно использовать так, как будто у вас их несколько.

Имеется модель, имитирующая звук классических синтезаторов JUPITER-8 и JUNO-106.

Для каждой из моделей можно создавать свои тембры.

Тембр

Звук, назначаемый на партию, называется "тембром".

Для каждого из тембров можно настраивать различные параметры, например генератора звука, фильтра и эффектов (MFХ). Структура и эффекты тембра зависят от модели.

Партия

Для каждой из пяти партий можно выбрать тембр и настроить параметры панорамирования и эквализации.

На каждую из партий можно назначить тембр и воспроизводить ее.

Поддерживается работа пяти партий. На партии 1 — 4 можно назначать синтезаторные тембры, а на партию 5 — наборы ударных.

Некоторые модели можно назначать только на партию 1.

I-ARPEGGIO

Этот арпеджиатор использует технологию AI для анализа моментов времени, в которые берутся ноты, чтобы оптимальным образом воспроизводить арпеджиаторные паттерны по нескольким партиям.

Выбрав TYPE и RHYTHM, можно использовать I-ARPEGGIO, настраивая множество параметров.

Например, при поиске идеи для композиции можно экспериментировать с настройками, прослушать различные клавишные партии, или же когда нужная фраза будет найдена, отредактировать ее с помощью функции STEP EDIT, а затем импортировать в формате MIDI-данных в компьютерное программное приложение DAW.

Сцена

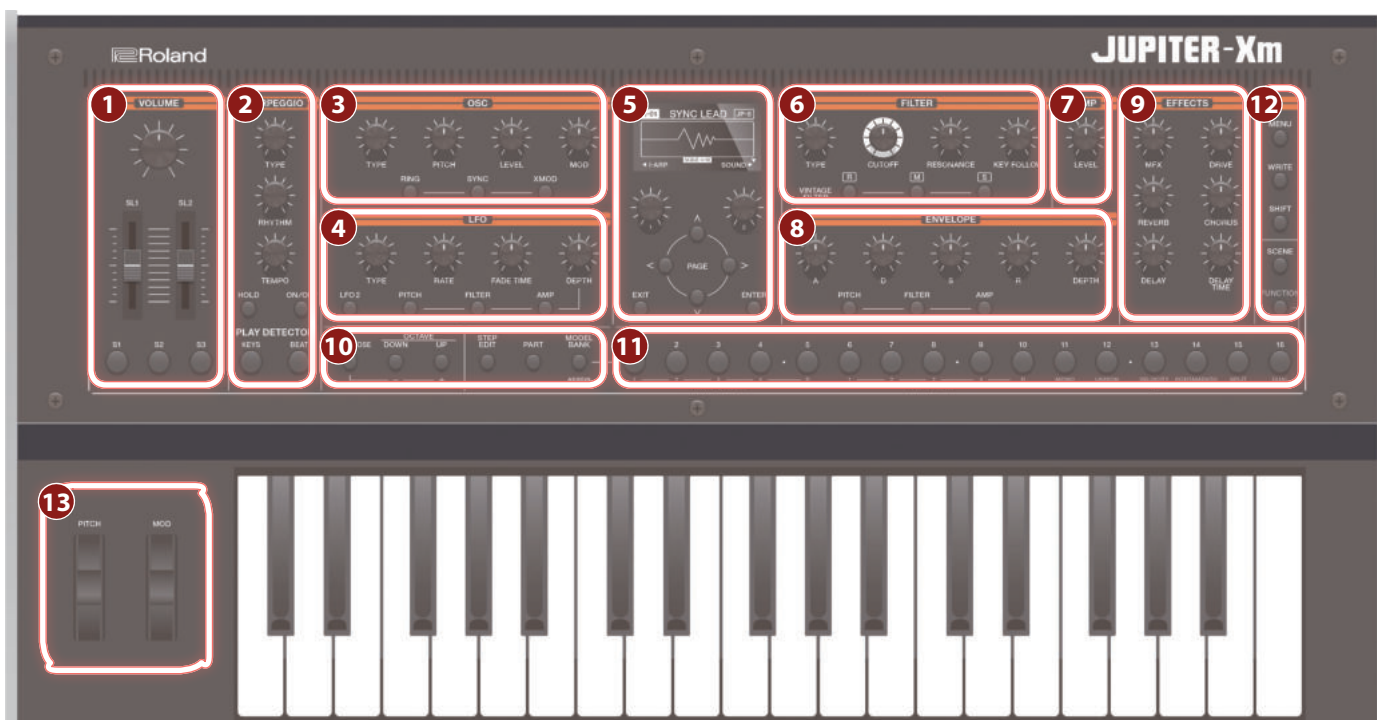
Настройки всех партий, I-ARPEGGIO и эффектов сохраняются в виде объекта, называемого "сценой".

В сцену сохраняются все избранные настройки исполнения, включая настройки каждой из партий (например: номер тембра, панорама и громкость), общие настройки для всех партий (например: реверберация, задержка и хорус), а также секвенсорные данные каждой из партий.

Это очень удобная функция — заранее программировать и сохранять совокупность настроек в виде сцены, а затем вызывать их во время игры.

Предусмотрена возможность использования до 256 сцен, разнесенных по 16 банкам по 16 сцен в каждом.

Верхняя панель



* Некоторые контроллеры в определенных режимах не работают. Подробности описаны в руководстве [“Справочное руководство”](#).

1 VOLUME

Регулятор [VOLUME]

Управляет общей громкостью.

Слайдеры [SL1] [SL2]

Управляют назначенными на них параметрами.

Кнопки [S1] [S2] [S3]

Управляют назначенными на них параметрами.

2 I-ARPEGGIO

Регулятор [TYPE]

Выбирает тип арпеджио.

Регулятор [RHYTHM]

Выбирает тип ритма.

Регулятор [TEMPO]

Определяет темп арпеджио.

Кнопка [HOLD]

Используется для включения/выключения функции удержания. Если функция удержания включена, арпеджио воспроизводится даже после снятия нот.

Кнопка [ON/OFF]

Используется для включения/выключения арпеджиатора.

Кнопка PLAY DETECTOR [KEYS]

Если кнопка нажата, высота арпеджио меняется согласно высоте берущихся нот.

Кнопка PLAY DETECTOR [BEAT]

Если кнопка нажата, арпеджиаторный паттерн меняется в зависимости от ритмического рисунка, в котором берутся ноты.

3 OSC

Регулятор [TYPE]

Выбирает волновую форму генератора звука.

Регулятор [PITCH]

Управляет высотой звука генератора.

Регулятор [LEVEL]

Управляет громкостью генератора звука.

Регулятор [MOD]

Управляет глубиной модуляции.

Кнопка [RING]

Воспроизводит "металлический" звук, получающийся в результате перемножения волновых форм генераторов OSC1 и OSC2. Для управления степенью изменения используйте регулятор [MOD].

Кнопка [SYNC]

Позволяет создавать сложные волновые формы за счет перезапуска генератора OSC1 синхронно с периодом волны генератора OSC2.

Кнопка [XMOD]

Определяет, на сколько волновая форма генератора OSC2 изменяет частоту генератора OSC1. Для управления степенью изменения используйте регулятор [MOD].

4 LFO

Регулятор [TYPE]

Выбирает волновую форму генератора LFO.

Регулятор [RATE]

Частота LFO (частота модуляции).

Регулятор [FADE TIME]

Определяет время, за которое амплитуда LFO достигает максимального значения после начала звучания тембра.

Регулятор [DEPTH]

Управляет глубиной LFO.

Кнопка [LFO 2]

Поддерживается работа двух LFO. Если нажать на эту кнопку, чтобы она загорелась, контроллеры секции LFO будут управлять параметрами LFO2.

Если эта кнопка не горит, контроллеры секции LFO управляют параметрами LFO1.

Кнопка DEPTH [PITCH]

Если нажать на эту кнопку, чтобы она загорелась, регулятор [DEPTH] будет управлять глубиной вибрато.

Кнопка DEPTH [FILTER]

Если нажать на эту кнопку, чтобы она загорелась, регулятор [DEPTH] будет управлять глубиной вау.

Кнопка DEPTH [AMP]

Если нажать на эту кнопку, чтобы она загорелась, регулятор [DEPTH] будет управлять глубиной тремоло.

5**Дисплей**

Используется для вывода различной информации о работе инструмента.

Регуляторы [1] [2]

Эти регуляторы используются для перемещения курсора или изменения значения параметра.

Кнопки PAGE [<] [>] [▲] [▼]

Используются для перемещения курсора вверх/вниз/влево/вправо. Эти кнопки могут использоваться также для переключения между экранами.

Кнопка [EXIT]

Используется для возврата на предыдущий экран.

На некоторых экранах эта кнопка отменяет выполнение выбранной команды.

* Если, удерживая нажатой кнопку [EXIT], манипулировать каким-нибудь регулятором или другим контроллером, можно будет просмотреть текущую настройку соответствующего параметра. Это позволяет определить значение параметра, не меняя воздействия на звук.

Кнопка [ENTER]

Используется для подтверждения введенного значения или выполнения выбранной команды.

6 FILTER**Регулятор [TYPE]**

Определяет тип фильтра.

Регулятор [CUTOFF]

Настраивает граничную частоту фильтра.

Регулятор [RESONANCE]

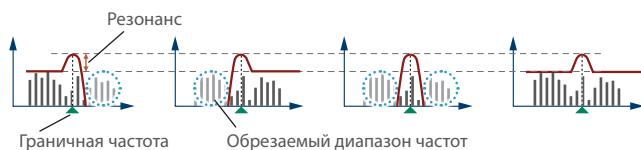
Управляет резонансом, усиливающим звук в районе граничной частоты фильтра.

LPF (обрезной фильтр ВЧ)

HPF (обрезной фильтр НЧ)

BPF (полосовой фильтр)

PKG (пиковый фильтр)

**Регулятор [KEY FOLLOW]**

Определяет зависимость граничной частоты фильтра от высоты берущихся нот.

Если этот регулятор смещается вправо относительно центрального положения, граничная частота с ростом высоты берущихся нот будет тоже увеличиваться. Если этот регулятор смещается влево относительно центрального положения, граничная частота с ростом высоты берущихся нот будет уменьшаться.

Кнопки VINTAGE FILTER [R] [M] [S]

Если используется модель винтажного типа, эти кнопки выбирают тип фильтра.

[R] моделирует фильтр синтезаторов компании Roland, а [M] и [S] — классических синтезаторов других производителей.

7 AMP**Регулятор [LEVEL]**

Управляет громкостью.

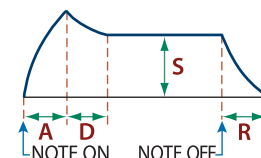
8 ENVELOPE**Регуляторы [A] [D] [S] [R]**

A: время атаки

D: время спада

S: уровень сустейна

R: время затухания

**Регулятор [DEPTH]**

При совместном использовании с кнопками [PITCH], [FILTER] и [AMP] определяет глубину воздействия огибающей на сигнал. Если этот регулятор установлен в центральное положение, сигнал эффектом не обрабатывается.

Кнопка [PITCH]

Если эта кнопка включена (горит), регуляторы [A] [D] [S] [R] [DEPTH] редактируют настройки огибающей частоты (PITCH).

Кнопка [FILTER]

Если эта кнопка включена (горит), регуляторы [A] [D] [S] [R] [DEPTH] редактируют настройки огибающей фильтра (FILTER).

Кнопка [AMP]

Если эта кнопка включена (горит), регуляторы [A] [D] [S] [R] [DEPTH] редактируют настройки огибающей амплитуды (AMP).

9 EFFECTS**Регулятор [MFX]**

Управляет глубиной эффекта MFX (для каждой партии отдельно).

Регулятор [DRIVE]

Управляет уровнем дисторшна (для всех партий одновременно / актуально только для партий, выход которых направлен на эффект овердрайва, то есть Part: Output = "DRIVE").

Регулятор [REVERB]

Управляет глубиной ревербератора (для каждой партии отдельно).

Регулятор [CHORUS]

Управляет уровнем хора (для каждой партии отдельно).

Регулятор [DELAY]

Управляет уровнем задержки (для каждой партии отдельно).

Регулятор [DELAY TIME]

Настраивает время задержки (для всех партий одновременно).

10 Секция общих контроллеров**Регулятор [TRANSPOSE]**

Удерживая нажатой эту кнопку и нажимая на кнопки OCTAVE [DOWN] [UP], можно транспонировать высоту клавиатуры с точностью до полутона.

Кнопки OCTAVE [DOWN] [UP]

Транспонируют высоту клавиатуры с точностью до октавы.

Кнопка [STEP EDIT]

Используется для включения режима редактирования шагов арпеджио (стр. 14).

Кнопка [PART]

Используется для включения режима выбора партий.

Кнопка [MODEL BANK]

Используется для включения режима выбора звука, позволяющего выбирать тембры различных моделей.

11 Кнопки MODEL

Кнопки [1] — [16]

Функциональное назначение этих кнопок зависит от текущего режима.

Режим выбора звука

Эти кнопки выбирают тембры моделей, назначенные на них. Удерживая нажатой кнопку [MODEL BANK] и нажимая на одну из кнопок [1] — [16], можно выбрать модель или группу (Category), назначенную на них.

Режима выбора партий

Кнопки [1] — [5] выбирают текущую партию, а кнопки [6] — [10] включают/выключают партии.

* Эти кнопки включают/выключают партии, которые воспроизводятся с помощью клавиатуры (ZONE EDIT > Kbd Sw). Чтобы включать/выключать отдельные партии при воспроизведении арпеджио, используйте кнопки [6] — [10] при нажатой кнопке [SHIFT].

На кнопки [11] — [16] назначены различные исполнительские функции.

Режим выбора сцен

Эти кнопки используются для переключения сцен.

Удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажимая на эти кнопки, можно переключаться между банками сцен 1-- 16.

Функциональный режим

Кнопки [1] — [4] выбирают генератор, который будет редактироваться, а кнопки [6] — [9] включают/выключают генераторы.

Кнопки [11] — [16] выполняют те же функции, что и в режиме выбора партий.

Режим редактирования шагов арпеджио

Кнопки используются для редактирования шагов записанного арпеджио.

Подробности описаны в разделе "Редактирование отдельных шагов арпеджио (STEP EDIT)" (стр. 14).

12 Другие

Кнопка [MENU]

Используется для доступа к экрану MENU.

Кнопка [WRITE]

Используется для сохранения звуков и системных настроек.

Кнопка [SHIFT]

Если, удерживая нажатой эту кнопку, начать манипулировать регулятором, слайдером или кнопкой, на дисплей выведется соответствующий экран редактирования.

* Если, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], манипулировать каким-нибудь регулятором или другим контроллером, можно будет перейти к окну редактирования соответствующего параметра.

Кнопка [SCENE]

Используется для включения режима выбора сцен.

Кнопка [FUNCTION]

Используется для включения функционального режима.

13 Изменение высоты звука / модуляция

Колесо [PITCH]

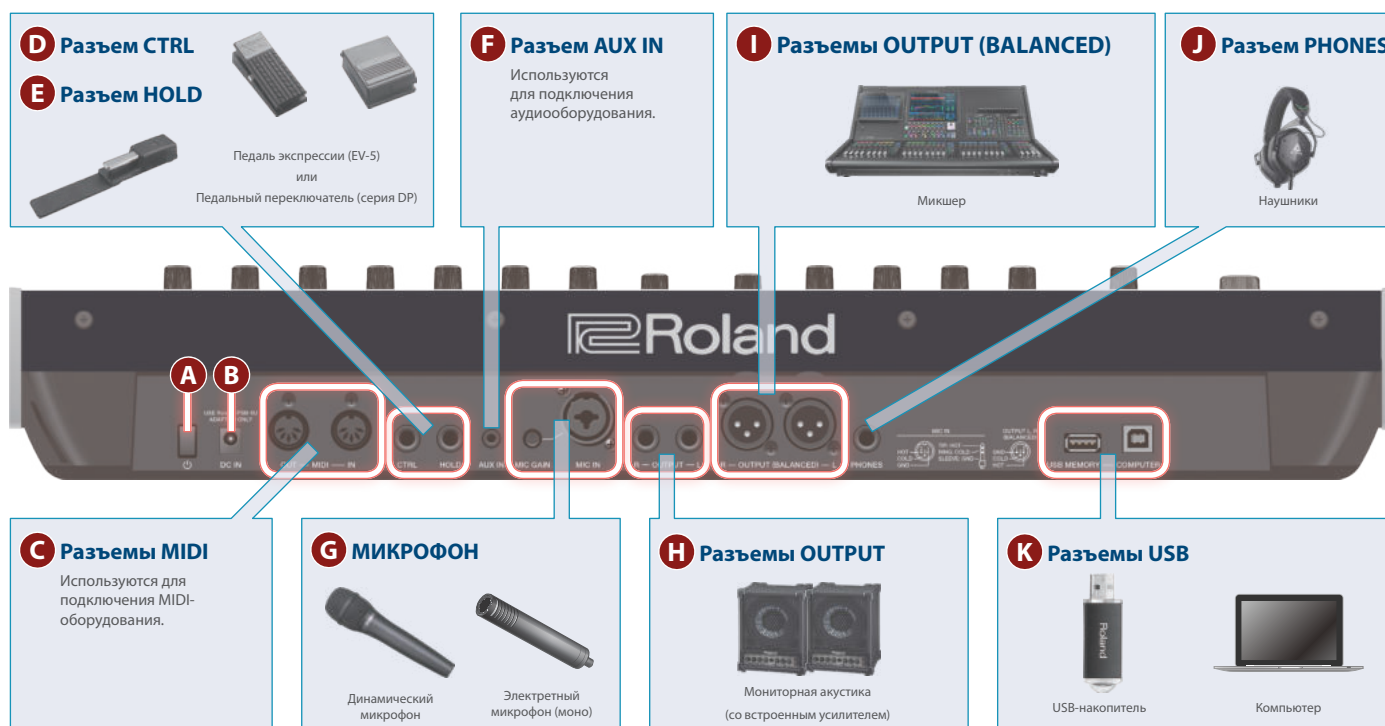
Используется для изменения высоты звука. При перемещении колеса к себе высота звука понижается. При перемещении колеса от себя высота звука повышается. Если отпустить колесо, оно самостоятельно вернется в центральное положение.

Колесо [MOD]

Используется для управления вибрато. Если переместить колесо до упора на себя, эффект не применяется. При перемещении колеса от себя уровень эффекта растет. Если отпустить колесо, оно останется в текущей позиции.

Тыльная панель (для подключения оборудования)

* Для предотвращения возникновения сбоев и выхода оборудования из строя, прежде чем приступить к коммутации, устанавливайте громкость в минимум и отключайте питание всех участвующих в этом процессе устройств.



A Выключатель [⏻]

Используется для включения/выключения питания (стр. 8).

B Разъем DC-IN

Используется для подключения блока питания для сети переменного тока.

- * Закрепите кабель блока питания для сети переменного тока с помощью фиксатора, расположенного на нижней поверхности (см. рисунок).

Блок питания для сети переменного тока

**C Порты MIDI (OUT/ IN)**

Используется для подключения MIDI-оборудования и обмена с ним MIDI-сообщениями.

D Разъем CTRL

Используется для подключения педали экспрессии (EV-5; приобретается дополнительно).

- * Используйте только рекомендуемые педали экспрессии. Подключение педалей экспрессии других моделей может привести к возникновению неисправностей и/или выводу устройства из строя.

E Разъем HOLD

Используется для подключения педального переключателя (серия DP, приобретается дополнительно).

F Разъем AUX IN

Используются для подключения внешнего аудиооборудования. Разъем выполнен на стереофоническом гнезде под джек.

G МИКРОФОН**Регулятор [MIC GAIN]**

Управляет чувствительностью микрофонного входа.

Разъем MIC IN

Предназначен для подключения динамического или электретного (моно) микрофона.

- * Распайка разъема MIC IN

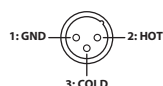
**H Разъемы OUTPUT L/R**

Используются для вывода аудиосигналов.

I Разъемы OUTPUT (BALANCED) L/R

Используются для вывода аудиосигналов.

- * Распайка разъемов OUTPUT (BALANCED) L/R

**J Разъем PHONES**

Используется для подключения наушников

K Разъемы USB**Порт USB MEMORY**

Используется для подключения накопителей USB.

Подключать и отключать накопители USB следует при выключенном питании JUPITER-Xm.

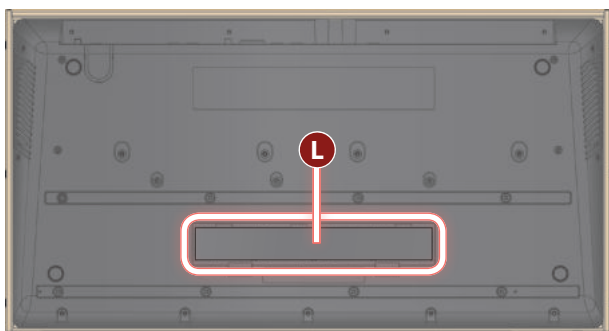
- * Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Порт USB COMPUTER

Используется для коммутации с компьютером с помощью USB-кабеля.

При этом JUPITER-Xm может выступать в роли устройства USB MIDI.

Нижняя панель



L Отсек для батареек

Используется для установки восьми никель-металлогидридных батареек (AA, HR6).

→ “Установка батареек” (стр. 8)

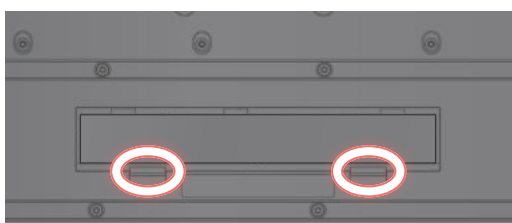
Установка батареек

Для работы JUPITER-Xm от батареек в инструмент необходимо установить восемь никель-металлогидридных батареек (AA, HR6). Продолжительность непрерывной работы составляет около 3.5 часа (зависит от режима использования JUPITER-Xm).

* Переворачивая устройство, следите за тем, чтобы не сломать кнопки и регуляторы. Также будьте внимательны, не уроните устройство.

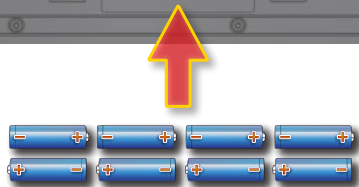
* Если вставить батарейки неправильно, они могут протечь или взорваться. Убедитесь, что прочли всю информацию, связанную с батарейками и изложенную в “ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ” и “ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ” (буклет “ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ” и этот документ (стр. 23)).

1. Выключите питание JUPITER-Xm.
2. Надавив вниз на фиксаторы, расположенные на нижней панели батарейного отсека, откройте крышку.



3. Вставьте батарейки в батарейный отсек, соблюдая полярность (“+” и “-”).

Следите за соблюдением полярности (“+” и “-”).



4. Установите на место крышку батарейного отсека.

Включение JUPITER-Xm

1. Включите питание в следующем порядке: JUPITER-Xm → внешние устройства.

* Для защиты внутренних схем JUPITER-Xm переходит в рабочий режим спустя некоторое время после включения питания.

2. Настройте громкость.

* Если в течение заданного времени с устройством не проводилось никаких действий (воспроизведение музыки, манипуляции с кнопками или регуляторами), его питание автоматически отключается (функция Auto Off).

Чтобы этого не происходило, функцию Auto Off необходимо отключить.

→ “Функция автоматического выключения питания (Auto Off)” (стр. 19)

• Несохранные данные после отключения питания теряются. Прежде чем отключить питание, сохраните данные, которые могут потребоваться в дальнейшем.

• Чтобы восстановить питание, просто включите его снова.

Выключение питания

1. Выключите питание в следующем порядке: внешние устройства → JUPITER-Xm.

Управление общей громкостью (Master Volume)

Ниже описано как управлять общей громкостью.

1. Манипулируйте регулятором [VOLUME].

Использование встроенных динамиков

Устройство оборудовано встроенной стереофонической акустической системой. Если ее динамики включены, оно может воспроизводить звук через них.



1. Нажмите на кнопку [MENU].
2. Регулятором [1] выберите опцию “System” и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].

3. Регулятором [1] выберите “Speaker Out”, а затем с помощью регулятора [2] — “ON” или “AUTO”.

Параметр	Значение	Описание
Регулятор [1]	Регулятор [2]	
Speaker Out	OFF	Звук через встроенные динамики не воспроизводится.
	ON	Звук воспроизводится через встроенные динамики.
	AUTO	Если подключены наушники, автоматически выбирается опция “OFF”, если не подключены — опция “ON”.

Функция работы со сценами (SCENE)

Игра на клавиатуре

Для изменения высоты звука или применения вибрато можно использовать колеса.

Использование контроллеров для изменения звука во время игры

Для изменения звука во время игры можно использовать кнопки [S1] — [S3] и слайдеры [SL1] [SL2].

Исполнение арпеджио

С помощью I-Arpeggio можно играть, комбинируя различные фразы арпеджио.

Вызов/сохранение сцены

Вызов сцены

1. Нажмите на кнопку [SCENE].

Откроется экран SCENE SELECT.

2. Кнопками [1] — [16] выберите сцену.

Выбор банка сцены

1. Удерживая нажатой кнопку [SCENE], кнопками [1] — [16] выберите нужный банк сцен.

Сохранение сцены

Отредактированные установки партии или тембра, а также записанные данные хранятся в оперативной памяти. При выключении питания, а также выборе другой сцены или тембра они теряются. Чтобы результаты редактирования или записи не пропали, сохраняйте их в качестве сцены.

* Чтобы сохранить настройки отдельного тембра, выполните команду его записи (стр. 12).

1. Нажмите на кнопку [WRITE].

Откроется страница сохранения сцены.

Находясь на экране WRITE MENU, выберите регулятором [1] опцию "SCENE" и нажмите на кнопку [ENTER].

* Если, находясь на экране SYSTEM, нажать на кнопку [WRITE], откроется экран SYSTEM WRITE.

2. Регулятором [1] выберите объект-приемник и нажмите на кнопку [ENTER].

Для переименования сохраненной сцены кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор по полю имени и выбирайте символы с помощью регулятора [2].

3. Нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

4. Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

По окончании операции на дисплей выведется сообщение "Completed".

Редактирование сцены

Ниже описано как редактировать параметры сцены.

1. На экране банка моделей с помощью кнопки PAGE [>] перейдите к требуемой странице.



2. Регулятором [1] выберите параметр.

3. Отредактируйте значение с помощью регулятора [2].

4. По окончании редактирования нажмите на кнопку [EXIT], чтобы вернуться к экрану сцен.

→ "Справочное руководство"

Использование исполнительских функций

Разбиение клавиатуры для игры разными тембрами в разных диапазонах (Split)

1. Нажмите на кнопку [FUNCTION], чтобы она загорелась.

Выберется функциональный режим работы.

2. Нажмите на кнопку [15].

Включится режим разбиения клавиатуры на два диапазона.

Тембр партии 1 воспроизводится в правом диапазоне клавиатуры, а тембр партии 2 — в левом.

Для возврата в прежний режим, находясь в функциональном режиме, нажмите на кнопку [15] еще один раз.

Для изменения положения точки разбиения клавиатуры выберите KEY RANGE с помощью SCENE ZONE EDIT. Подробности описаны в руководстве "Справочное руководство".

Наложение двух звуков друг на друга (Dual)

1. Нажмите на кнопку [FUNCTION], чтобы она загорелась.

Выберется функциональный режим работы.

2. Нажмите на кнопку [16].

Включится Функция Dual.

Тембры партий 1 и 2 накладываются друг на друга и звучат вместе.

Для возврата в прежний режим, находясь в функциональном режиме, нажмите на кнопку [16] еще один раз.

Использование подключенной педали во время игры

Продление звучания нот (Hold)

Если подключить к разъему HOLD педальный переключатель (серия DP, приобретается дополнительно), звук, даже если убрать руки с клавиатуры, продлевается до тех пор, пока удерживается нажатым педальный переключатель.

Добавление экспрессии в исполнение (Expression)

Если подключить к разъему CTRL педаль экспрессии (EV-5, приобретается дополнительно), с ее помощью можно будет управлять громкостью, чтобы повысить выразительность игры.

Выбор и игра тембрами (MODEL BANK)

Выбор тембра

В режиме MODEL BANK кнопки [1] — [16] используются для выбора назначенных на них моделей, чтобы ими можно было играть.

Назначение моделей или групп на кнопки [1] — [16]

1. **Удерживая нажатой кнопку MODEL [BANK], нажмите на кнопку [1] — [16], на которую будет производиться назначение.**
2. **Нажмите на кнопку PAGE [^].**
3. **Выберите объект, который будет назначаться на кнопку, модель или группа.**
4. **Выберите имя модели или группы, которую необходимо назначить на кнопку.**
 - * На одну кнопку можно назначить до восьми моделей или групп.
 - * На одну и ту же кнопку назначить и модели, и группы одновременно не представляется возможным.
5. **Чтобы сохранить настройки, выполните команду System Write.**
 - "Сохранение системных настроек (System Write)" (стр. 19)

Использование исполнительских функций

Транспонирование клавиатуры с точностью до октавы (Octave)

1. **Нажмите на кнопку OCTAVE [DOWN] [UP].**

Для возврата в прежнее состояние нажмите на кнопки OCTAVE [DOWN] и [UP].

Транспонирование клавиатуры с точностью до полутона (Transpose)

1. **Удерживая нажатой кнопку [TRANSPOSE], нажмите на кнопку OCTAVE [DOWN] [UP].**

Для для возврата в прежнее состояние, удерживая нажатой кнопку [TRANSPOSE], нажмите на кнопки OCTAVE [DOWN] и [UP].

Игра по одной ноте (Monophonic)

1. **Нажмите на кнопку [FUNCTION], чтобы она загорелась.**

Выберется функциональный режим работы.
2. **Нажмите на кнопку [11].**

Включится режим воспроизведения только одной ноты одновременно.
Для возврата в прежний режим, находясь в функциональном режиме, нажмите на кнопку [11] еще один раз.

Наложение тембра на себя для получения более насыщенного звука (Unison)

1. **Нажмите на кнопку [FUNCTION], чтобы она загорелась.**

Выберется функциональный режим работы.
2. **Нажмите на кнопку [12].**

Включится режим игры в унисон.
Для возврата в прежний режим, находясь в функциональном режиме, нажмите на кнопку [12] еще один раз.

Блокировка изменения динамики игры (Velocity Off)

1. **Нажмите на кнопку [FUNCTION], чтобы она загорелась.**

Выберется функциональный режим работы.
2. **Нажмите на кнопку [13].**

Включится режим блокировки сообщений velocity. При этом динамика игры на клавиатуре на звук влияния оказывать не будет.
Для возврата в прежний режим, находясь в функциональном режиме, нажмите на кнопку [13] еще один раз.

Плавное изменение высоты звука (Portamento)

1. **Нажмите на кнопку [FUNCTION], чтобы она загорелась.**

Выберется функциональный режим работы.
2. **Нажмите на кнопку [14].**

Включится режим портаменто.
Для настройки времени (скорости) портаменто отредактируйте находящийся на экране параметр.
→ "Справочное руководство"
Для возврата в прежний режим, находясь в функциональном режиме, нажмите на кнопку [14] еще один раз.

Игра с использованием микрофона (Vocoder)

Вокодер — эффект обработки голоса. Если пропустить сигнал через вокодер, можно получить атональный роботоподобный звук. Высотой звука вокодерного эффекта можно управлять с помощью клавиатуры инструмента.

1. **Подключите микрофон к разъему MIC IN тыльной панели.**

ЗАМЕЧАНИЕ

JUPITER-Xm поддерживает работу с динамическими и электретными микрофонами. С конденсаторными микрофонами инструмент не совместим.

2. **Настройте громкость с помощью регулятора [MIC GAIN] тыльной панели.**

Детальную настройку громкости микрофонного входа (MIC IN) производите после выбора звука.
А для начала установите регулятор примерно по центру.
3. **Удерживая нажатой кнопку MODEL [BANK], нажмите на кнопку [1] — [16], на которую необходимо назначить вокодер.**
4. **Выберите из моделей "VOCODER".**



5. Нажмите на кнопку, на которую было произведено назначение, чтобы вызвать "VOCODER".

6. Пойте в микрофон и играйте на клавиатуре.

Настройте громкость более точно с помощью регулятора [MIC GAIN].

Настройки микрофона

В зависимости от условий, в которых приходится выступать, в микрофон могут попадать посторонние шумы, препятствующие нормальной работе вокодера.

В этом случае необходимо отрегулировать чувствительность микрофонного входа, чтобы он "собирал" меньше шума.

1. Нажмите на кнопку [MENU].

2. Регулятором [1] выберите опцию "System" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [λ] [v].

3. С помощью регулятора [1] выберите параметр, а затем регулятором [2] отредактируйте его значение.

Подробности описаны в "MIC IN" (стр. 20).

4. Чтобы сохранить настройки, выполните команду System Write.

➔ "Сохранение системных настроек (System Write)" (стр. 19)

Предотвращение возникновения акустической обратной связи

При определенном расположении микрофона относительно встроенных динамиков (или внешней акустической системы) между ними может возникнуть акустическая обратная связь. Для ее устранения попробуйте:

- Изменить ориентацию микрофона (микрофонов) в пространстве.
- Расположить микрофон (микрофоны) подальше от динамиков.
- Понизить громкость.

Редактирование звука (TONE EDIT)

Основные операции редактирования

Выбор генератора для редактирования

Нажмите на нужную цифровую кнопку [1] — [4] при горячей кнопке [FUNCTION].

Кнопки [1] — [4] соответствуют генераторам 1 — 4.

Список доступных для выбора генераторов определяется текущей моделью.

Выбор генераторов, которые будут воспроизводить звук

Нажмите на нужную цифровую кнопку [6] — [9] при горячей кнопке [FUNCTION].

Кнопки [6] — [9] соответствуют генераторам 1 — 4.

Не во всех моделях доступны все генераторы.

Переход между страницами

Используйте кнопки PAGE [<] [>].

Выбор параметров

Используйте регулятор [1].

Редактирование значения

Используйте регулятор [2].

OSC (генератор)

Высота звука определяется частотой периодических колебаний волновой формы. Принято считать, что волновая форма, которая повторяется один раз в секунду, имеет частоту 1 герц (Гц). Чем больше частота, тем выше звук. Соответственно, чем меньше частота, тем ниже звук.

ФИЛЬТР

Яркость звука можно изменять, усиливая или подавляя громкость определенных частотных диапазонов. При усилении сигнала диапазона ВЧ он становится более ярким, при усилении сигнала диапазона НЧ — более глухим.

LFO (генератор низкой частоты)

OSC, фильтр, и AMP (громкость) могут модулироваться с помощью LFO (стр. 4) для создания эффектов вибрато (модуляция частоты) или тремоло (модуляция громкости).

ОГИБАЮЩАЯ

OSC, фильтр и AMP (громкость) имеют свои огибающие, которые запускаются при взятии нот и определяют, как будет изменяться во времени частота, тембр и громкость звука соответственно.

Каждой из составляющих звука управляет своя огибающая.

ЭФФЕКТЫ

Эффекты позволяют изменять или усиливать звук разными способами, например, добавляя к основному сигналу реверберационный или задержанный.

Сохранение созданного звука (WRITE)

Звук, который был создан, изменится, если повернуть какой-нибудь регулятор, а если выбрать другой тембр или выключить питание JUPITER-Xm, теряются.

Поэтому после того как будет создан звук, его необходимо будет сохранить в качестве пользовательского тембра.

1. Нажмите на кнопку [WRITE].

Откроется страница сохранения тембра.

Находясь на экране WRITE MENU, выберите регулятором [1] опцию "TONE и нажмите на кнопку [ENTER].

2. Регулятором [1] выберите объект-приемник и нажмите на кнопку [ENTER].

3. Для переименования тембра, который сохраняется, кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор по полю имени и выбирайте символы с помощью регулятора [2].

4. Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран для подтверждения, для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].

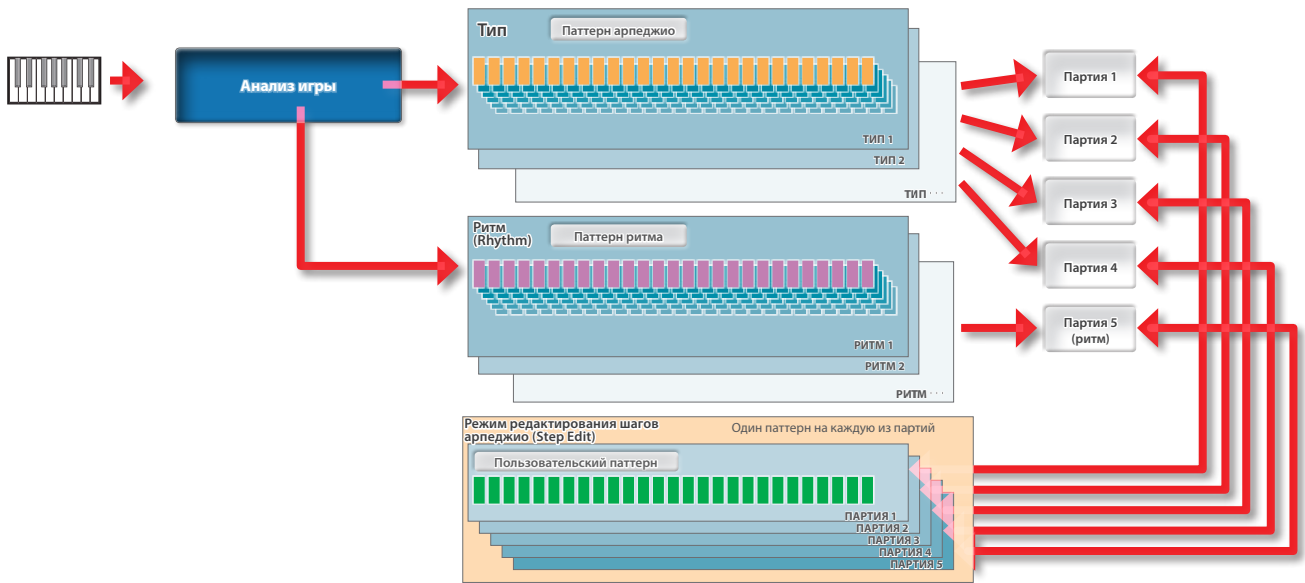
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

По окончании операции на дисплей выведется сообщение "Completed".

Использование I-ARPEGGIO

I-ARPEGGIO — арпеджиатор принципиально нового типа, использующий технологию AI для преобразования игры на клавиатуре во фразы арпеджио.

Арпеджиатор можно использовать при генерации идей для пьес или во время живых выступлений.



Включение/выключение арпеджиатора

Если арпеджиатор включен (кнопка ON секции I-ARPEGGIO), он переводится в состояние ожидания и в момент начала игры на клавиатуре запускает арпеджио.

С помощью настроек PART можно определить, с какими партиями будет работать арпеджиатор.

Для останова арпеджиатора еще раз нажмите на эту кнопку.

Воспроизведение арпеджио даже после снятия рук с клавиатуры (I-ARPEGGIO HOLD)

Если подсветка кнопки [HOLD] горит, арпеджио продолжает воспроизводиться даже после снятия взятых на клавиатуре нот.

Если подсветка кнопки [HOLD] не горит, арпеджио после снятия взятых на клавиатуре нот останавливается.

* С помощью настроек PART можно определить, для каких партий функция удержания арпеджио (HOLD) будет включена, а для каких выключена.

Выбор типа арпеджио

Ниже писано как изменять настройки арпеджио партий 1 — 4. Арпеджио некоторых типов воспроизводятся с помощью только одной партии, а других — с помощью нескольких, наподобие ансамбля.

Выберите тип, который наиболее близок к требуемому, а затем отредактируйте тембры и параметры, чтобы адаптировать арпеджио к своим потребностям.

1. Вращая регулятор [TYPE], отредактируйте настройку.

* Согласно заводским настройкам при смене типа арпеджио автоматически устанавливаются оптимальные звук (TONE) и громкость (PART LEVEL). Чтобы зафиксировать текущие настройки тембра и менять только фразы, установите системный (SYSTEM) параметр Arpeggio Set Tone в OFF.

Выбор ритма

Ниже описано как изменить фразу, которая воспроизводится партией ритма (партия 5).

Выберите наиболее подходящий ритм, а затем отредактируйте темп, набор ударных и другие параметры, чтобы адаптировать ритм к своим потребностям.

1. Вращая регулятор [RHYTHM], отредактируйте настройку.

* Согласно заводским настройкам при смене ритма автоматически устанавливаются оптимальные темп (TEMPO), звук (DRUM KIT), и громкость (PART LEVEL). Чтобы переключать только фразы, не меняя темп и настройки звука, установите системные (SYSTEM) параметры Arpeggio Set Tempo и Arpeggio Set Drumkit в OFF.

Управление темпом арпеджио

Ниже описано как отредактировать темп арпеджио. Для некоторых звуков темп LFO и DELAY тоже синхронизируются.

1. Вращая регулятор [TEMPO], отредактируйте настройку.

Автоматическая коррекция арпеджио (PLAY DETECTOR)

Функция PLAY DETECTOR позволяет определять, будет ли отслеживаться игра на клавиатуре инструмента.

* Если оба параметра, KEYS и BEAT установлены в значение OFF, текущий луп будет воспроизводиться без изменения. Это удобно, когда необходимо играть под один и тот же аккомпанемент.

Изменение арпеджио в зависимости от берущейся гармонии (KEYS)

Предусмотрена установка, определяющая, будет ли высота арпеджированных нот меняться согласно высоте берущихся на клавиатуре.

* Если вы хотите играть на клавиатуре поверх арпеджио, не меняя гармонии, установите KEYS в OFF.

Изменение арпеджио согласно ритму игры (BEAT)

Предусмотрена установка, определяющая, будет ли паттерн арпеджио меняться согласно ритму, который вычисляется на основе временных интервалов между берущимися нотами.

* Высота играемых нот анализируется, даже если параметр BEAT установлен в значение OFF. Чтобы ритм при исполнении прогрессии аккордов не менялся, установите параметр BEAT в значение OFF.

Редактирование отдельных шагов арпеджио (STEP EDIT)

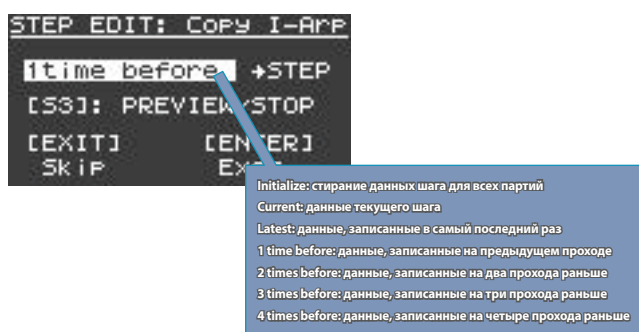
Исполняемое арпеджио сохраняется в памяти инструмента. Если оно понравилось, с помощью функции STEP EDIT можно извлечь и отредактировать его.

Отредактированный паттерн можно использовать в качестве пользовательского паттерна для арпеджатора или экспортировать в компьютер в формате MIDI-данных.

Пользовательский паттерн можно создать "с нуля", не используя записанных данных.

1. Нажмите на кнопку [STEP EDIT].

Воспроизведение арпеджио остановится и откроется экран STEP EDIT - COPY I-ARPEGGIO.



Для просмотра данных используйте кнопку [S3].

2. Нажмите на кнопку [ENTER], чтобы перейти на экран STEP EDIT, показанный ниже.



Работа в режиме STEP EDIT

Действие	Реализация
Вертикальное перемещение курсора или ячейки	Регулятор [1]
Редактирование значения	Регулятор [2]
Вертикальное перемещение	Кнопки PAGE [▲] [▼]
Перемещение между страницами	Кнопки PAGE [◀] [▶]
Выход из режима редактирования шага и возврат к экрану верхнего уровня	Кнопка [EXIT]
Выбор шага	Кнопки 1 — 16
Перемещение ноты	Нажатие на клавишу
Выбор шага и включение/выключение ноты	Нажмите на одну из 16 кнопок + клавиша
Включение/выключение выбранной ноты	Кнопка [ENTER]
Ввод лиги	Нажмите одновременно на кнопки [1] — [16], соответствующие начальному и конечному шагам
Перемещение между партиями	Кнопка [PART] → выбор текущей партии
Стирание всех данных текущей (выбранной) партии	Кнопка [S1]
Стирание всех данных выбранной ноты	Удерживая нажатой клавишу, нажмите на кнопку [S1]
Стирание всех данных выбранного шага	Одна из 16 кнопок + [S1]

* Скорость нажатия (velocity) вводится согласно определенному в последний раз значению.

3. Для прослушивания запускайте и останавливайте воспроизведение с помощью кнопки [S3].

* Количество шагов и другие настройки, такие как сетка и шаффл, устанавливаются в значения, определенные для данного арпеджио.

Для их изменения выйдите с экрана STEP и отредактируйте их на экране ARP PART EDIT.

* Для изменения темпа используйте регулятор TEMPO.

* На экране STEP EDIT функция арпеджио недоступна. Если необходимо использовать отредактированные данные шага с функцией арпеджио для отдельных партий, выйдите с экрана STEP и используйте ARP PART EDIT => включите SEQ MODE для этих партий.

4. По окончании редактирования сохраните результаты в сцену.

Для передачи результатов в формате MIDI-данных в компьютер используйте функцию экспорта.

➔ "Экспорт" (стр. 18)

Использование Bluetooth®

Использование динамиков JUPITER-Xm для прослушивания аудио с мобильного устройства

* Громкостью воспроизводимого по Bluetooth аудио управлять с помощью данного устройства невозможно. Настраивайте громкость в мобильном устройстве.

Регистрация мобильного устройства (сопряжение)

"Сопряжение" — процедура регистрации мобильного устройства в этом устройстве (два устройства распознают друг друга).

Это позволяет воспроизводить музыкальные данные, передаваемые по беспроводной связи с мобильного устройства.

ЗАМЕЧАНИЕ

- Процедура сопряжения мобильного устройства с данным устройством производится один раз, повторно ее проводить не надо. Если необходимо настроить связь данного устройства с мобильным устройством, с которым уже проводилось сопряжение, ознакомьтесь с информацией раздела "Подключение к уже сопряженному мобильному устройству" (стр. 15).
- После выполнения функции Factory Reset (стр. 19) сопряжение придется производить заново.
- Ниже в качестве примера описана одна из возможных процедур. Подробности должны быть описаны в руководстве пользователя по конкретному мобильному устройству.

1. Расположите мобильное устройство, с которым необходимо установить связь, рядом с данным устройством.

2. Нажмите на кнопку [MENU].

Откроется экран MENU.

3. Регулятором [1] выберите System.

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [L] [V].

4. Нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран SYSTEM.

5. С помощью курсора [1] выберите соответствующий параметр.

На дисплей выведется сообщение "PAIRING...", и данное устройство перейдет в режим ожидания ответа от мобильного устройства.

6. Включите функцию Bluetooth на мобильном устройстве.

ЗАМЕЧАНИЕ

В данном примере описано налаживание связи с iPhone. Подробности должны быть описаны в руководстве пользователя по конкретному мобильному устройству.

7. Коснитесь надписи "JUPITER-Xm Audio" на экране Bluetooth мобильного устройства.

Устройство будет сопряжено с мобильным устройством. После того как соединение будет налажено, в списке сопряженных устройств ("Paired Devices") мобильного устройства появится "JUPITER-Xm Audio".

8. По окончании настройки параметров нажмите на кнопку [MENU].

Подключение к уже сопряженному мобильному устройству

1. Включите функцию Bluetooth на мобильном устройстве.

ЗАМЕЧАНИЕ

- Если установить соединение с помощью описанной выше процедуры не представляется возможным, коснитесь надписи "JUPITER-Xm Audio" на экране Bluetooth мобильного устройства.
- Для отключения либо деактивируйте функцию Bluetooth Audio, выбрав значение "Off" (Setting → Bluetooth Sw = Off), либо выключите функцию Bluetooth на мобильном устройстве.

Воспроизведение аудио с мобильного устройства

1. Подключите мобильное устройство по Bluetooth

2. Запустите воспроизведение музыки на мобильном устройстве с помощью музыкального программного приложения.

Звук будет воспроизводиться через динамики JUPITER-Xm.

* Громкостью воспроизведения с помощью JUPITER-Xm управлять невозможно. Используйте для этого настройки мобильного устройства.

Управление мобильным устройством с помощью JUPITER-Xm

Ниже описано как настроить параметры для обмена MIDI-данными между данным устройством и мобильным.

Использование JUPITER-Xm в качестве MIDI-клавиатуры при работе с музыкальным программным приложением

Клавиатуру этого инструмента можно использовать для воспроизведения звуков музыкального программного приложения по Bluetooth MIDI.

Передача MIDI-данных

Ниже описано как настроить параметры для обмена MIDI-данными между данным устройством и мобильным.

1. Расположите мобильное устройство, с которым необходимо установить связь, рядом с данным устройством.

ЗАМЕЧАНИЕ

Если используется несколько устройств этой модели, включите питание только того устройства, с которым будет производиться сопряжение (выключите питание остальных устройств).

2. Включите функцию Bluetooth на мобильном устройстве.

ЗАМЕЧАНИЕ

В данном примере описано налаживание связи с iPhone. Подробности должны быть описаны в руководстве пользователя по конкретному мобильному устройству.

3. В приложении мобильного устройства (например GarageBand) установите связь с данным устройством.

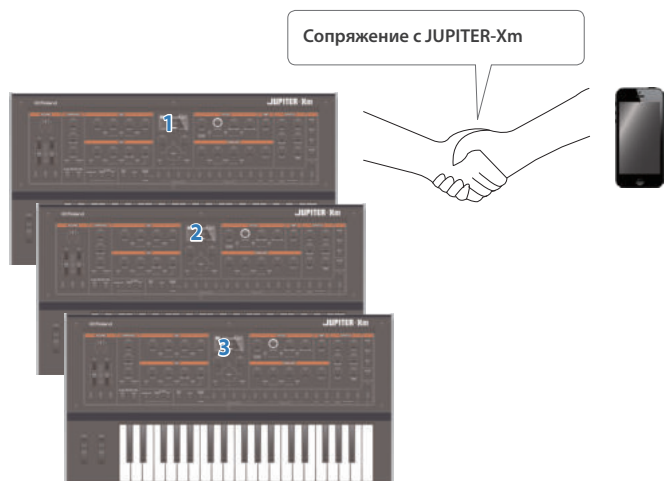
ЗАМЕЧАНИЕ

Не прикасайтесь к надписи "JUPITER-Xm MIDI", в установках Bluetooth мобильного устройства.

Дифференциация нескольких устройств JUPITER-Xm (Bluetooth ID)

Имеется возможность определения номера, который добавляется к имени устройства в используемом Bluetooth-приложении.

Это удобно, когда задействовано несколько одинаковых устройств, поскольку позволяет однозначно идентифицировать их.



1. Нажмите на кнопку [MENU].

Откроется экран MENU.

2. Регулятором [1] выберите опцию "System" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [∧] [∨].

3. Регулятором [1] выберите "Bluetooth ID".

4. Регулятором [2] отредактируйте настройку.

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
Bluetooth ID	Off, 1 — 9	Выбирает цифру, добавляемую к имени устройства, которое показывается в подключенном по Bluetooth программном приложении. Если выбрано значение "Off": "JUPITER-Xm Audio," "JUPITER-Xm MIDI" (значение по умолчанию) Если выбрано значение "1": "JUPITER-Xm Audio 1," "JUPITER-Xm MIDI 1"

Отключение функции Bluetooth

Если канал беспроводной связи между устройством и мобильным оборудованием не используется, эту функцию можно отключить.

1. Нажмите на кнопку [MENU].

Откроется экран с настройками.

2. Регулятором [1] выберите опцию "System" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [∧] [∨].

3. Регулятором [1] выберите "Bluetooth Sw".

4. Регулятором [2] выберите значение Off.

5. По окончании настройки параметров нажмите на кнопку [MENU].

Коммутация с внешним оборудованием

Подключение компьютера (порт USB COMPUTER)

JUPITER-Xm поддерживает обмен MIDI-сообщениями с компьютером через порт USB.

ЗАМЕЧАНИЕ

- Подробная информация о требованиях к компьютеру и поддерживаемых операционных системах находится на веб-сайте компании Roland.



Установка специального драйвера USB

Для использования JUPITER-Xm с компьютером необходимо скачать драйвер по указанной ниже ссылке и установить его в компьютер.

Для получения подробной информации по установке драйвера перейдите по ссылке:

→ <https://www.roland.com/support/>

Настройки драйвера USB

Ниже описано как выбрать драйвер USB, который будет использоваться для работы с JUPITER-Xm, подключенным к компьютеру через порт USB COMPUTER.

1. Нажмите на кнопку [MENU].

Откроется экран с настройками.

2. Регулятором [1] выберите опцию "System" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [λ] [v].

3. Регулятором [1] выберите "USB Driver".

4. Регулятором [2] выберите "VENDER".

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
Драйвер USB	VENDER	Выберите эту опцию, чтобы использовать драйвер USB, загруженный с веб-сайта компании Roland.
	GENERIC	Если выбрана эта опция, используется штатный драйвер USB операционной системы компьютера. * Поддерживает обмен только MIDI-данными.

5. Сохраните настройку.

→ "Сохранение системных настроек (System Write)" (стр. 19)

6. Выключите и снова включите питание JUPITER-Xm.

Имена портов при использовании специального драйвера (VENDOR)

Входные аудиоустройства

Имя устройства	Имя порта
JUPITER-X	IN 1 (выход партии 1 на JUPITER-Xm)
	IN 2 (выход партии 2 на JUPITER-Xm)
	IN 3 (выход партии 3 на JUPITER-Xm)
	IN 4 (выход партии 4 на JUPITER-Xm)
	IN 5 (выход партии 5 на JUPITER-Xm)
	IN MIC (вывод сигнала, поданного на вход MIC IN на JUPITER-Xm)
	IN MIX (вывод смикшированного сигнала JUPITER-Xm)

Выходные аудиоустройства

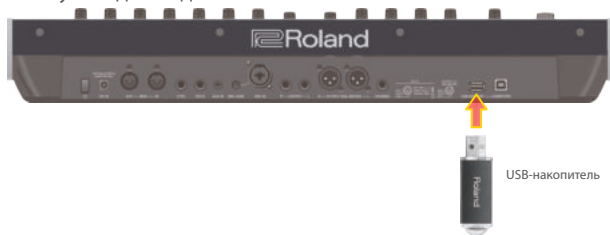
Имя устройства	Имя порта
JUPITER-X	OUT (аудиовход USB на JUPITER-Xm)
	OUT MIC (трактруется как микрофонный вход на JUPITER-Xm)

Входные/выходные MIDI-устройства

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

Подключение накопителя USB к порту USB MEMORY

Используется для подключения накопителей USB.



Форматирование накопителя USB (FORMAT USB MEMORY)

ЗАМЕЧАНИЕ

- Будьте внимательны, при выполнении операции форматирования накопителя USB все находящиеся на нем данные стираются.

- 1. Нажмите на кнопку [MENU].**
- 2. Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].
- 3. Регулятором [1] выберите "FORMAT USB MEMORY" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Выведется запрос на подтверждение.
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].
- 4. Регулятором [2] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].**
По окончании форматирования на экран выведется сообщение "Completed!".
* Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Создание/загрузка архивных копий

Создание и сброс архивной копии данных на накопитель USB (BACKUP)

Ниже описано как сохранить пользовательские данные в виде архивной копии на накопитель USB.

Архивируемые данные

- Все данные программ, включая настройки вокодера и арпеджиатора
- Данные пользовательских тембров
- Системные данные, включая настройки эффектов

- 1. Нажмите на кнопку [MENU].**
- 2. Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].
- 3. Регулятором [1] выберите "BACKUP" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Откроется экран BACKUP NAME.
- 4. Кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор, а регулятором [2] выбирайте символы.**
- 5. Введя имя файла, нажмите на кнопку [ENTER].**
Выведется запрос на подтверждение.
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

- 6. Регулятором [2] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].**

По окончании архивирования на экран выведется сообщение "Completed!".

Если на накопителе USB уже имеется файл с таким именем, на экран выведется сообщение (Overwrite?), требующее подтвердить необходимость перезаписи существующего файла.

- * Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Восстановление настроек из архивной копии данных (RESTORE)

Ниже описано как восстановить настройки JUPITER-Xm из архивной копии, находящейся на накопителе USB. Эта операция называется "восстановлением данных".

ЗАМЕЧАНИЕ

- При выполнении операции восстановления данных все пользовательские данные перезаписываются. Если в памяти JUPITER-Xm находятся нужные данные, перед выполнением операции восстановления данных необходимо выполнить операцию создания архивной копии данных на накопителе USB.

- 1. Нажмите на кнопку [MENU].**
- 2. Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].
- 3. Регулятором [1] выберите "RESTORE" и нажмите на кнопку [ENTER].**
- 4. С помощью регулятора [1] выберите файл архивной копии.**
- 5. Нажмите на кнопку [ENTER].**
Выведется запрос на подтверждение.
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].
- 6. Регулятором [2] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].**
По окончании операции восстановления данных на экран выведется сообщение "Completed. Turn off power!".
- 7. Выключите и снова включите питание JUPITER-Xm.**
* Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Экспорт

Экспорт паттерна арпеджиатора (Step Edit)

Ниже описана процедура экспорта паттерна арпеджиатора (Step Edit) на накопитель USB.

- 1. Нажмите на кнопку [MENU].**
- 2. Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].
- 3. Регулятором [1] выберите "EXPORT STEP PATTERN" и нажмите на кнопку [ENTER].**
- 4. Выберите регулятором [2] сцену с нужным номером.**
- 5. Нажмите на кнопку [ENTER].**
Выведется запрос на подтверждение.
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].
- 6. Регулятором [1] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Сцена экспортируется на накопитель USB.
* Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Настройки, общие для всего устройства

Функция автоматического выключения питания (Auto Off)

1. **Нажмите на кнопку [MENU].**
2. **Регулятором [1] выберите опцию "System" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [↵] [v].

3. **Регулятором [1] выберите "Auto Off", и с помощью регулятора [2] откорректируйте значение параметра.**

Чтобы питание автоматически не отключалось, выберите значение "OFF".

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]
Auto Off	OFF, 30 [мин], 240 [мин]

4. **Для сохранения настройки нажмите на кнопку [WRITE].**
Откроется страница сохранения.
5. **Нажмите на кнопку [ENTER].**
Выведется запрос на подтверждение.
6. **Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].**
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

Восстановление заводских настроек (FACTORY RESET)

Ниже описано как восстановить отредактированные и сохраненные в JUPITER-Xm настройки в заводские значения.

- * При выполнении этой операции все сохраненные настройки, включая параметры звука, перезаписываются.
- * Если текущие настройки могут потребоваться в дальнейшем, прежде чем восстанавливать заводские настройки, выполните команду создания резервной копии (см. стр. 18).

1. **Нажмите на кнопку [MENU].**
2. **Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [↵] [v].
3. **Регулятором [1] выберите "FACTORY RESET" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Выведется запрос на подтверждение.
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].
4. **Регулятором [2] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].**
На дисплей выведется сообщение "Completed".
5. **Выключите и снова включите питание JUPITER-Xm.**
* Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисконд USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Сохранение системных настроек (System)

1. **Нажмите на кнопку [MENU].**
2. **Регулятором [1] выберите опцию "System" и нажмите на кнопку [ENTER].**
Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [↵] [v].
3. **С помощью регулятора [1] выберите параметр, а затем регулятором [2] отредактируйте его значение.**

Сохранение системных настроек (System Write)

1. **Нажмите на кнопку [WRITE].**
Откроется страница сохранения системных настроек.
Если откроется экран WRITE MENU, выберите регулятором [1] опцию "SYSTEM" и нажмите на кнопку [ENTER].
2. **Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].**
По окончании операции на дисплей выведется сообщение "Completed".
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

Список системных параметров

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ		
MasterTune	415.3 — 466.2 [Гц]	Определяет высоту настройки всего инструмента. Значение соответствует высоте ноты A4 (нота ля средней октавы).
MasKeyShift	-24 — 24	Определяет интервал транспонирования общей высоты настройки JUPITER-Xm в полутонах.
ScaleTuneSw	OFF, ON	Определяет, включена (ON) ли настройка SCALE TUNE или выключена (OFF).
USB In Lev	0 — 127	Настраивает уровень входного аудиосигнала порта USB COMPUTER.
USB Out Lev	0 — 127	Настраивает уровень выходного аудиосигнала порта USB COMPUTER.
AuxIn/BT InLev	0 — 127	Используются для управления уровнем сигналов на входах AUX IN.
Line Out Gain	-12 — 0 — +12 [дБ]	Управляет чувствительностью выхода OUTPUT/PHONES.
Speaker Sw	OFF, ON, AUTO	Определяет, будет ли звук воспроизводиться через встроенные динамики. Если наушники подключены, значение AUTO эквивалентно значению OFF, если не подключены — значению ON.
SPOut Gain	-12 — 0 [дБ]	Управляет чувствительностью выхода на встроенные динамики.
Auto Off	OFF, 30 [мин], 240 [мин]	Определяет, будет ли питание устройства в случае его простоя автоматически отключаться через заданное время. Чтобы питание автоматически не отключалось, выберите значение "OFF".
Aging	OFF, ON, FAST	Имитирует нестабильность высоты строя аналоговых синтезаторов, внося температурные и временные изменения в эффект Pitch Drift (дрейф высоты строя), который включен в параметры TONE некоторых моделей. OFF: имитация отключена. Настройка Pitch Drift в TONE остается неизменной. ON: имитация включена. Состояние Pitch Drift изменяется на протяжении примерно двух часов, а затем стабилизируется на значении Pitch Drift, определенном для настройки TONE. FAST: в этом режиме двухчасовой период установки ON сокращается примерно до десяти секунд, чтобы можно было проверить, какие изменения вносит Pitch Drift.

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
LED On Bright	0 — 31	Управляет яркостью светодиодов, когда они горят.
LED OffBright	0 — 30	Если JUPITER-Xm питается от блока питания для сети переменного тока, можно сделать так, чтобы в отключенном состоянии светодиоды гасли не полностью, а слабо горели. Эта настройка определяет яркость горения светодиодов в отключенном состоянии.
LCD Contrast	1 — 10	Определяет контрастность дисплея.
ARPEGGIO		
Set Tone	OFF, ON	Определяет будут ли фиксироваться текущие настройки звука, а переключаться будет только фраза (OFF) или будут меняться и фраза, и настройки звука.
Set Drumkit	OFF, ON	Определяет будут ли фиксироваться текущие настройки звука, а переключаться будет только ритм (OFF) или будут меняться и ритм, и настройки звука.
Set Tempo	OFF, ON	Определяет будут ли фиксироваться текущие настройки темпа, а переключаться будет только ритм (OFF) или будут меняться и ритм, и настройки темпа.
SYNC/TEMPO		
Tempo	20.00 — 300.00	Управляет общим (системным) темпом.
Tempo Src	SCENE, SYS	При переключении сцен определяет, какой темп будет использоваться — системный (SYS) или сохраненный в сцене (SCENE).
Sync Mode	MASTER, SLAVE	Выбирает источник синхросигнала для JUPITER-Xm.
Sync Out	OFF, MIDI, USB, MIDI/USB	Определяет разъем, через который выводятся сообщения MIDI Clock и аналогичные.
BLUETOOTH		
Bluetooth Sw	OFF, ON	Разрешает (ON) или запрещает (OFF) подключение по Bluetooth.
Pairing	-	Выполняет сопряжение для передачи аудио по Bluetooth.
Bluetooth ID	OFF, 1 — 9	Выбирает цифру, добавляемую к имени устройства, которое показывается в подключенном по Bluetooth программном приложении.
MIDI		
Basic Ch	1 — 10	Определяет MIDI-каналы партий. MIDI-каналы на партии назначаются последовательно.
Ctrl Ch	1 — 16, OFF	Определяет канал MIDI, по которому данное устройство принимает MIDI-сообщения (Program Change и Bank Select) от внешнего MIDI-оборудования для переключения программ. Чтобы программы при приеме MIDI-сообщений от внешнего MIDI-оборудования не переключались, выберите значение OFF.
Ctrl Src Sel	SYS, SCENE	SYS: для управления тембром используются SysCtrlSrc1 — 4. SCENE: для управления тембром используются настройки CtrlSrc1 — 4 сцены.
SysCtrlSrc1 SysCtrlSrc2 SysCtrlSrc3 SysCtrlSrc4	OFF, CC01 — CC31, CC33 — CC95, BEND, AFT	Выбирает MIDI-сообщения, которые будут использоваться в качестве системных контроллеров.
Soft Thru	OFF, ON	Определяет, будут ли (ON) MIDI-сообщения, принимаемые через разъем MIDI IN, транслироваться без изменений на разъем MIDI OUT.
USB-MIDThru	OFF, ON	Определяет, будут ли (ON) MIDI-сообщения, принимаемые через порт USB COMPUTER / разъем MIDI IN, транслироваться без изменений на разъем MIDI OUT / порт USB COMPUTER или нет (OFF).
Драйвер USB	VENDER, GENERIC	Выбирает тип используемого драйвера.

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
Remote Kbd	OFF, ON	Если необходимо вместо клавиатуры JUPITER-Xm использовать внешнюю MIDI-клавиатуру, выберите значение ON. В этом случае канал, по которому внешняя MIDI-клавиатура передает MIDI-сообщения, значения не имеет (прием осуществляется по всем каналам). Стандартно используется значение OFF.
Local Sw	OFF, ON	Включает/разрывает связь между контроллерной секцией (клавиатура, PITCH, MODE, кнопки и слайдеры панели, педали и т.д.) с встроенным генератором звука.
Device ID	17 — 32	При обмене между двумя устройствами системными сообщениями формата SysEx их идентификационные номера (ID) должны совпадать.
MIDI Tx		
Tx PC	OFF, ON	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) передаваться MIDI-сообщения выбора программ (Program Change).
Tx Bank	OFF, ON	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) передаваться MIDI-сообщения выбора банков (Bank Select).
Tx Edit	OFF, ON	Определяет, будут ли (ON) при изменении настроек тембра передаваться соответствующие сообщения в формате SysEx или нет (OFF).
MIDI Rx		
Rx PC	OFF, ON	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) приниматься MIDI-сообщения выбора программ (Program Change).
Rx Bank	OFF, ON	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) приниматься MIDI-сообщения выбора банков (Bank Select).
Rx Exclusive	OFF, ON	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) приниматься системные сообщения формата SysEx.
MIC IN		
Mic In Gain	-24.0 — +24.0 [дБ]	Используются для управления уровнем сигналов на входах MIC IN.
Mic Power	0 — 1	Если выбрать значение ON, на вход MIC IN будет подаваться фантомное питание (5 В).
NS Switch	OFF, ON	Включает/выключает функцию подавления шума. Она позволяет убирать шум в паузах.
NS Threshold	0 — 127	Громкость, ниже которой сигнал начинает подавляться.
NS Release	0 — 127	Определяет время, за которое шум уменьшается до нуля после включения функции.
CompSwitch	OFF, ON	Определяет, будет ли (ON) использоваться микрофонный компрессор (компрессор, обрабатывающий сигнал микрофонного входа) или нет (OFF).
CompAttack	0,1, 1, 2, ... 100 [мс]	Определяет время, через которое компрессор микрофонного входа включается на полную мощность после превышения входным сигналом уровня, заданного с помощью Comp Thres.
CompRelease	10, 10, ... 1000 [мс]	Определяет время, через которое сигнал микрофонного входа прекращает компрессироваться после падения ниже уровня, заданного с помощью Comp Thres.
CompThreshold	-60 — 0 [дБ]	Определяет уровень, начиная с которого компрессор начинает работать (порог компрессора).
CompRatio	1: 1, 2: 1, ... 4: 1, 8: 1, 16: 1, 32: 1, INF: 1	Определяет коэффициент компрессии микрофонного сигнала.
CompKnee	0 — 30 [дБ]	Огибающая, согласно которой изменяется коэффициент компрессии с момента включения компрессора и до момента достижения заданного коэффициента компрессии (CompRatio). Чем больше значение, тем плавнее включается компрессор.
CompOutGain	-24.0, -23.5, ... 0, ..., +24.0 [дБ]	Управляет громкостью выходного сигнала микрофонного компрессора.

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
Rev Send Lev	0 — 127	Определяет интенсивность обработки с помощью ревербератора сигнала микрофонного входа.
Cho Send Lev	0 — 127	Определяет интенсивность обработки с помощью хора сигнала микрофонного входа.
Dly Send Lev	0 — 127	Определяет интенсивность обработки с помощью задержки сигнала микрофонного входа.
Mic Thru	ON/OFF	Чтобы при выключенном вокоде сигнал микрофона подавлялся, выберите значение OFF.

CONTROLLER

Velocity	OFF, 1 — 127	Определяет, какое значение velocity (скорость нажатия) будет передаваться при игре на клавиатуре.
Velo Crv	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Определяет чувствительность клавиатуры.
Velo Offset	-10 — +9	Выбирает огибающую velocity (скорость взятия нот) для клавиатуры.
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Определяет момент, когда назначенный на контроллер параметр начинает меняться — сразу же, как только контроллером начинают манипулировать (DIRECT), или после того, как он пройдет через текущее значение параметра (CATCH).

S1 — S3 FUNCTION

Source	SCENE, SYS	Определяет, какие функции будут назначены на кнопки, определенные согласно настройкам сцены (SCENE) или системным (SYS).
S1 Func	Доступные опции описаны в списке назначений (Assignable Sheet).	Назначает функцию на кнопку S1.
S1 Mode	LATCH, MOMENTARY	Определяет режим работы кнопки.
S2 Func	Доступные опции описаны в списке назначений (Assignable Sheet).	Назначает функцию на кнопку S2.
S2 Mode	LATCH, MOMENTARY	Определяет режим работы кнопки.
S3 Func	Доступные опции описаны в списке назначений (Assignable Sheet).	Назначает функцию на кнопку S3.
S3 Mode	LATCH, MOMENTARY	Определяет режим работы кнопки.

SL1/SL2 FUNCTION

SL1 Source	SCENE, SYS	Определяет, какая функция назначается на слайдер SL1, определенная согласно настройкам сцены (SCENE) или системным (SYS).
SL1	Доступные опции описаны в списке назначений (Assignable Sheet).	Назначает функцию на слайдер SL1.
SL2 Source	SCENE, SYS	Определяет, какая функция назначается на слайдер SL2, определенная согласно настройкам сцены (SCENE) или системным (SYS).
SL2	Доступные опции описаны в списке назначений (Assignable Sheet).	Назначает функцию на слайдер SL2.

PEDAL FUNCTION

Hold Source	SCENE, SYS	Определяет, какая функция назначается на подключенную к разъему HOLD педаль, определенная согласно настройкам сцены (SCENE) или системным (SYS).
Hold	Доступные опции описаны в списке назначений (Assignable Sheet).	Определяет функцию, которой управляет педаль экспрессии, подключенная к разъему HOLD.
Hold Pole	STANDARD, REVERSE	Определяет полярность педали, подключенной к разъему HOLD.

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
Ctrl Source	SCENE, SYS	Определяет, какая функция назначается на подключенную к разъему CTRL педаль, определенная согласно настройкам сцены (SCENE) или системным (SYS).
Ctrl	Доступные опции описаны в списке назначений (Assignable Sheet).	Определяет функцию, которой управляет педаль экспрессии, подключенная к разъему CTRL.

Список функций, которые можно назначить на контроллеры

Функция	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	✓		✓	
TOUR DOWN	✓		✓	
TOUR 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	✓		✓	
BEND DOWN		✓		✓
BEND UP		✓		✓
CHO LEVEL		✓		✓
REV LEVEL		✓		✓
DLY LEVEL		✓		✓
ARP SHUFFLE		✓		✓
ARP DURATION		✓		✓
PART FADE1		✓		✓
PART FADE2		✓		✓

Основные технические характеристики

Roland JUPITER-Xm: цифровой клавишный инструмент

Клавиатура	37 клавиш (компактного типа с чувствительностью к скорости нажатия)
Источник питания	12 В постоянного тока Блок питания для сети переменного тока, никель-металлогидридная аккумуляторная батарейка формата AA (приобретается дополнительно) x 8
Потребляемый ток	1500 мА * Предполагаемая продолжительность работы от батареек при непрерывном использовании Перезаряжаемые никель-металлогидридные батарейки: около 3.5 часа (при использовании батареек емкостью 1900 мА·ч) Эти показатели зависят от условий эксплуатации. * Использование угольно-цинковых и щелочных батареек не допускается.
Габариты	576 (Ш) x 308 (Г) x 93 (В) мм
Вес	4.4 кг (без блока питания для сети переменного тока и батареек)
Аксессуары	Руководство пользователя, брошюра "ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ", блок питания для сети переменного тока, кабель питания
Опции	Педальный переключатель: серия DP Педаль экспрессии: EV-5 Накопитель USB (*) * Используется для подключения имеющихся в продаже накопителей USB. Однако поддержка всех представленных на рынке накопителей не гарантируется.

* Технические характеристики приведены на момент публикации данного документа. Более актуальная информация находится на сайте компании Roland.

ВНИМАНИЕ

Функция Auto Off

Если в течение заданного времени с устройством не проводилось никаких действий (воспроизведение музыки, манипуляции с кнопками или регуляторами), его питание автоматически отключается (функция Auto Off). Чтобы этого не происходило, функцию Auto Off необходимо отключить (стр. 17).



ВНИМАНИЕ

Используйте только входящий в комплект поставки блок питания для сети переменного тока. Подключайте блок питания к розетке с напряжением, на которое он рассчитан

Используйте только блок питания, поставляемый с устройством. Также убедитесь, что напряжение сети соответствует входному напряжению, указанному на корпусе блока питания для сети переменного тока. Другие блоки питания могут использовать противоположную полярность или предназначаться для работы с напряжением иного номинала. В результате можно получить удар током или устройство может начать работать со сбоями или выйти из строя.



Используйте только прилагаемый кабель питания

Используйте только прилагаемый кабель питания. Кроме того, не используйте этот кабель с другими устройствами.



ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Источник питания

- Размещайте блок питания для сети переменного тока так, чтобы сторона с текстовой информацией располагалась сверху.

Использование батареек

Если устройство питается от батареек, используйте, пожалуйста, никель-металлогидридные.

Размещение

- Не оставляйте никаких предметов на клавиатуре. Это может привести к возникновению неисправностей, например, клавиши перестанут воспроизводить звук.
- В зависимости от материала и температуры поверхности, на которой стоит устройство, его резиновые ножки могут изменить цвет или испортить поверхность.

Уход

- Протирайте устройство мягкой сухой или влажной тряпочкой. Если тереть слишком сильно в одном и том же месте, можно будет повредить покрытие.

Ремонт и данные

- Прежде чем отдавать прибор в ремонт, сделайте резервную копию памяти или, если так привычнее, запишите необходимую информацию на бумаге. Во время ремонта делается все, чтобы сохранить информацию. Однако иногда (например при физическом повреждении схем памяти) восстановить потерянные данные не представляется возможным. Компания Roland ответственности за сохранность данных не несет.

Дополнительные меры предосторожности

- Помните, что в результате поломки или несоблюдения правил эксплуатации устройства содержимое памяти может быть безвозвратно потеряно. Чтобы снизить риск потери данных, рекомендуется периодически архивировать содержимое памяти устройства.

- Компания Roland ответственности за сохранность данных не несет.
- Ни в коем случае не ударяйте по дисплею и не давите на него.
- Используйте только рекомендуемые педали экспрессии. Подключение педалей экспрессии других моделей может привести к возникновению неисправностей и/или выходу устройства из строя.
- Не используйте кабели с встроенными резисторами.
- Если данное устройство используется в среде, подверженной электромагнитному излучению, дисплей может потускнеть, но это признаком неисправности не является.

Использование внешней памяти

- При работе с внешними запоминающими устройствами принимайте во внимание приведенные ниже замечания. Кроме того, следите за соблюдением всех мер предосторожности, которые изложены в документации по внешнему устройству памяти.
 - Не извлекайте накопитель из разъема до полного завершения операции чтения/записи.
 - Во избежание повреждения накопителя статическим электричеством снимайте с себя заряд, прежде чем взять его в руки.

Замечания относительно РЧ-излучения

- В перечисленных ниже случаях можно попасть под действие предусмотренных законом наказаний.
 - Разборка или модификация устройства.
 - Удаление сертификационных меток с тыльной стороны устройства.
 - Использование устройства в стране, отличной от страны приобретения

Авторские права

- Аудио- или видеозапись, копирование или доработка материалов, права на которые принадлежат третьей стороне (музыкальные произведения, видеоработы, вещание, живое выступление и другое), в целом или частично, распространение, продажа, сдача в прокат, публичное воспроизведение и подобные действия, произведенные без разрешения владельца авторских прав, запрещены законом об авторских правах.
- Не используйте прибор в целях нелегального распространения аудиоматериалов или нарушающих авторские права третьей стороны. Производитель не несет ответственности ни за какие противоправные действия пользователя.
- Права на все данные, содержащиеся в приборе (данные волновых форм, данные стилей, данные паттернов аккомпанемента, данные фраз, зацикленные аудиофрагменты и изображения), принадлежат Roland Corporation.
- Права на все данные, содержащиеся в приборе (данные волновых форм, данные стилей, данные паттернов аккомпанемента, данные фраз, зацикленные аудиофрагменты и изображения), принадлежат Roland Corporation.
- Приобретение данного прибора НЕ дает права на распространение приведенных выше данных в оригинальной или модифицированной форме на любых носителях или по интернету.
- Устройство использует eParts, интегрированное программное обеспечение компании eSOL Co., Ltd. eParts — торговая марка eSOL Co., Ltd., Япония.

- Торговая марка и лого Bluetooth® — торговые марки, зарегистрированные Bluetooth SIG, Inc. Компания Roland использует эти знаки согласно лицензии.
- Устройство использует исходный код µT-Kernel согласно лицензии T-License 2.0, предоставленной T-Engine Forum (www.tron.org).
- Roland — зарегистрированная торговая марка или торговая марка Roland Corporation в США и/или других странах.
- Все названия компаний и продуктов, упомянутые в данном документе, являются зарегистрированными торговыми марками или торговыми марками соответствующих владельцев.
- В данном руководстве названия компаний и продуктов используются в целях идентификации устройств, звук которых моделируется с помощью технологии DSP.



JUPITER-Xm

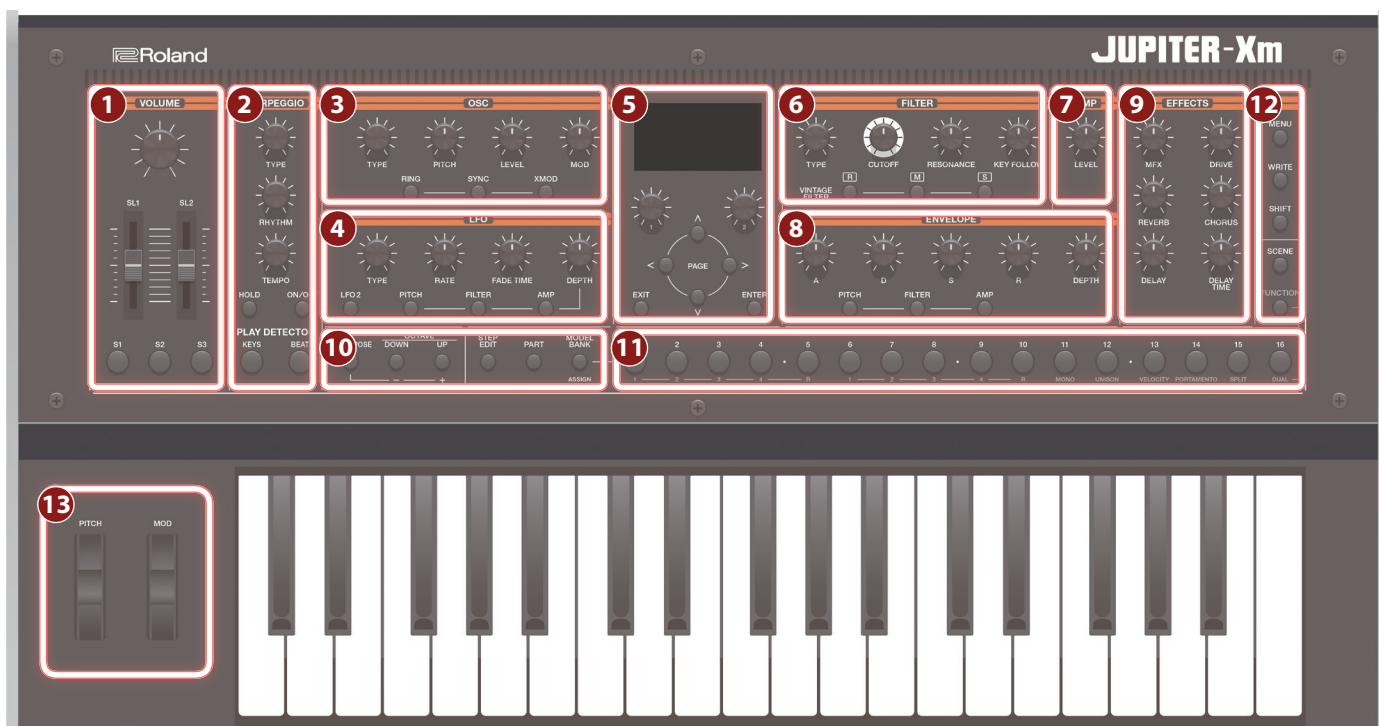
Справочное руководство

Содержание

Описание панелей	3
◇ Верхняя панель	3
◇ Тыльная панель (для подключения оборудования)	6
◇ Нижняя панель	7
Установка батареек	7
◇ Включение JUPITER-Xm	7
Выключение питания	7
◇ Управление общей громкостью (Master Volume)	7
◇ Включение/выключение встроенных динамиков ..	7
Описание	8
◇ Краткое описание JUPITER-Xm	9
Переключение сцен (кнопка [SCENE])	9
Выбор тембра (кнопка [MODEL BANK])	9
Выбор или включение/выключение партии (кнопка [PART]) ..	9
Назначение моделей или групп на кнопки [1] — [16]	11
Выбор или включение/выключение тона (Partial) или генератора (кнопка [FUNCTION])	11
Воспроизведение введенного паттерна (кнопка [STEP EDIT]) ..	11
Экран MENU	11
Экран WRITE	12
◇ Редактирование шагов арпеджио (STEP EDIT)	13
◇ Игра с использованием микрофона (Vocoder)	14
Настройки микрофона	14
Редактирование звука (TONE EDIT)	15
◇ Основные операции редактирования	15
◇ Сохранение созданного звука (WRITE)	15
Соответствие между контроллерами и параметрами	16
◇ JUPITER-8	16
Совместное использование с кнопкой [SHIFT]	17
◇ JUNO-106	19
Совместное использование с кнопкой [SHIFT]	20
◇ JX-8P	21
Совместное использование с кнопкой [SHIFT]	22
◇ SH-101	24
Совместное использование с кнопкой [SHIFT]	25
◇ XV-5080, RD-PIANO и другие тембры (Scene Edit)	26
◇ XV-5080, RD-PIANO и другие тембры (Tone Edit)	27
◇ EFFECTS (общие для всех моделей)	28
Кнопка SHIFT (клавиатурные команды)	30
◇ COMMON (общие для всех моделей)	30
◇ RD-PIANO, XV-5080, VOCODER, PR-A, PR-B, PD-C, PR-D, COMMON, JP-X INT, PR-A DRUM, CMN DRUM (Scene Edit)	30
◇ RD-PIANO, XV-5080, PR-A, PR-B, PD-C, PR-D, COMMON, JP-X INT (Tone Edit)	31
Настройки, общие для всего устройства	33
◇ Функция автоматического выключения питания (Auto Off)	33
◇ Восстановление заводских настроек (FACTORY RESET)	33
◇ Редактирование системных настроек (System)	33
Сохранение системных настроек (System Write)	33
Экран UTILITY	36
◇ BACKUP	36
◇ RESTORE	36
◇ USER PATTERN EXPORT	36
◇ FACTORY RESET	36
◇ Форматирование накопителя USB (FORMAT USB MEMORY)	37
Подробная схема прохождения аудиосигналов в "движке"	38
Сообщения об ошибках	39
Вопросы и ответы	40

Описание панелей

Верхняя панель



A

* Некоторые контроллеры в определенных режимах не работают. Подробности описаны в разделе “Соответствие между контроллерами и параметрами” (стр. 16).

1 VOLUME

Регулятор [VOLUME]

Управляет общей громкостью.

Слайдеры [SL1] [SL2]

Управляют назначенными на них параметрами.

Кнопки [S1] [S2] [S3]

Управляют назначенными на них параметрами.

2 I-ARPEGGIO

Регулятор [TYPE]

Выбирает тип арпеджио.

Регулятор [RHYTHM]

Выбирает тип ритма.

Регулятор [TEMPO]

Определяет темп арпеджио.

Кнопка [HOLD]

Используется для включения/выключения функции удержания арпеджио.

Если функция удержания арпеджио включена, оно воспроизводится даже после снятия нот.

Кнопка [ON/OFF]

Используется для включения/выключения арпеджиатора.

Кнопка PLAY DETECTOR [KEYS]

Если кнопка нажата, высота нот арпеджио меняется согласно высоте берущихся нот.

Кнопка PLAY DETECTOR [BEAT]

Если кнопка нажата, арпеджиаторный паттерн меняется в зависимости от ритмического рисунка, в котором берутся ноты.

3 OSC

Регулятор [TYPE]

Выбирает волновую форму генератора звука.

Регулятор [PITCH]

Управляет высотой звука генератора.

Регулятор [LEVEL]

Управляет громкостью генератора звука.

Регулятор [MOD]

Управляет глубиной модуляции.

Кнопка [RING]

Воспроизводит "металлический" звук, получающийся в результате перемножения волновых форм генераторов OSC1 и OSC2.

Для управления степенью изменения используйте регулятор [MOD].

Кнопка [SYNC]

Позволяет создавать сложные волновые формы за счет перезапуска генератора OSC1 синхронно с периодом волны генератора OSC2.

Кнопка [XMOD]

Определяет, на сколько волновая форма генератора OSC2 изменяет частоту генератора OSC1. Для управления степенью изменения используйте регулятор [MOD].

4 LFO

Регулятор [TYPE]

Выбирает волновую форму генератора LFO.

Регулятор [RATE]

Частота LFO (частота модуляции).

Регулятор [FADE TIME]

Определяет время, за которое амплитуда LFO достигает максимального значения после начала звучания тембра.

Регулятор [DEPTH]

Управляет глубиной воздействия LFO.

Кнопка [LFO 2]

Поддерживается работа двух LFO. Если нажать на эту кнопку, чтобы она загорелась, контроллеры секции LFO будут управлять параметрами LFO2. Если эта кнопка не горит, контроллеры секции LFO управляют параметрами LFO1.

Кнопка DEPTH [PITCH]

Если нажать на эту кнопку, чтобы она загорелась, регулятор [DEPTH] будет управлять глубиной вибрато.

Кнопка DEPTH [FILTER]

Если нажать на эту кнопку, чтобы она загорелась, регулятор [DEPTH] будет управлять глубиной вау.

Кнопка DEPTH [AMP]

Если нажать на эту кнопку, чтобы она загорелась, регулятор [DEPTH] будет управлять глубиной тремоло.

5

Дисплей

Используется для вывода различной информации о работе инструмента.

Регуляторы [1] [2]

Эти регуляторы используются для перемещения курсора или изменения значения параметра.

Кнопки PAGE [<] [>] [▲] [▼]

Используются для перемещения курсора вверх/вниз/влево/вправо. Эти кнопки могут использоваться также для переключения между экранами.

Кнопка [EXIT]

Используется для возврата на предыдущий экран. На некоторых экранах эта кнопка отменяет выполнение выбранной команды.

* Если, удерживая нажатой кнопку [EXIT], манипулировать каким-нибудь регулятором или другим контроллером, можно будет просмотреть текущую настройку соответствующего параметра. Это позволяет определить значение параметра, не оказывая воздействия на звук.

Кнопка [ENTER]

Используется для подтверждения введенного значения или выполнения выбранной команды.

6 FILTER

Регулятор [TYPE]

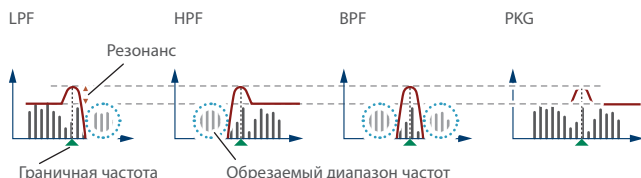
Определяет тип фильтра.

Регулятор [CUTOFF]

Настраивает граничную частоту фильтра.

Регулятор [RESONANCE]

Управляет резонансом, усиливающим звук в районе граничной частоты фильтра.



Регулятор [KEY FOLLOW]

Определяет зависимость граничной частоты фильтра от высоты берущихся нот.

Если этот регулятор смещается вправо относительно центрального положения, граничная частота с ростом высоты берущихся нот будет тоже увеличиваться. Если этот регулятор смещается влево относительно центрального положения, граничная частота с ростом высоты берущихся нот будет уменьшаться.

Кнопки VINTAGE FILTER [R] [M] [S]

Если используется модель винтажного типа, эти кнопки выбирают тип фильтра.

[R] моделирует фильтр синтезаторов компании Roland, а [M] и [S] — фильтры классических синтезаторов других производителей.

7 Усилитель

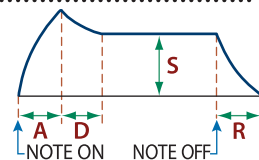
Регулятор [LEVEL]

Управляет громкостью.

8 ОГИБАЮЩАЯ

Регуляторы [A] [D] [S] [R]

A: время атаки
D: время спада
S: уровень сустейна
R: время затухания



Регулятор [DEPTH]

При совместном использовании с кнопками [PITCH] и [FILTER] определяет глубину воздействия огибающей на сигнал. Если этот регулятор установлен в центральное положение, сигнал эффектом не обрабатывается.

Кнопка [PITCH]

Если эта кнопка включена (горит), регуляторы [A] [D] [S] [R] [DEPTH] редактируют настройки огибающей частоты (PITCH).

Кнопка [FILTER]

Если эта кнопка включена (горит), регуляторы [A] [D] [S] [R] [DEPTH] редактируют настройки огибающей фильтра (FILTER).

Кнопка [AMP]

Если эта кнопка включена (горит), регуляторы [A] [D] [S] [R] [DEPTH] редактируют настройки огибающей амплитуды (AMP).

9 EFFECTS

Регулятор [MFX]

Управляет глубиной эффекта MFX (для каждой партии отдельно).

Регулятор [DRIVE]

Управляет уровнем дисторшна (для всех партий одновременно / актуально только для партий, выход которых направлен на эффект овердрайва, то есть Part: Output = "DRIVE").

Регулятор [REVERB]

Управляет глубиной ревербератора (для каждой партии отдельно).

Регулятор [CHORUS]

Управляет уровнем хора (для каждой партии отдельно).

Регулятор [DELAY]

Управляет уровнем задержки (для каждой партии отдельно).

Регулятор [DELAY TIME]

Настраивает время задержки (для всех партий одновременно).

10 Секция общих контроллеров

Кнопка [TRANPOSE]

Удерживая нажатой эту кнопку и нажимая на кнопки OCTAVE [DOWN] [UP], можно транспонировать высоту клавиатуры с точностью до полутона.

Кнопки OCTAVE [DOWN] [UP]

Транспонируют высоту клавиатуры с точностью до октавы.

Кнопка [STEP EDIT]

Используется для включения режима редактирования шагов арпеджио (стр. 13).

Кнопка [PART]

Используется для включения режима выбора партий.

Кнопка [MODEL BANK]

Используется для включения режима выбора звука, позволяющего выбирать тембры различных моделей.

11 Кнопки MODEL

Кнопки [1] — [16]

Функциональное назначение этих кнопок зависит от текущего режима.

Режим выбора звуков (кнопка [MODEL BANK])

Эти кнопки выбирают тембры моделей, назначенные на них.

- * Удерживая нажатой кнопку [MODEL BANK] и нажимая на одну из кнопок [1] — [16], можно выбрать модель или группу (Category), назначенную на них (стр. 11).

Режим выбора партий (кнопка [PART])

Кнопки выбирают текущую партию ([1] — [5]) или включают/выключают партии ([6] — [10]).

- * Эти кнопки включают/выключают партии, которые воспроизводятся с помощью клавиатуры (ZONE EDIT > Kbd Sw). Чтобы включать/выключать отдельные партии при воспроизведении арпеджио, используйте кнопки [6] — [10] при нажатой кнопке [SHIFT]. На кнопки [11] — [16] назначены различные исполнительские функции.

Режим выбора сцен (кнопка [SCENE])

Кнопки используются для переключения сцен.

Удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажимая на эти кнопки, можно переключаться между банками сцен 1–16.

Кнопки [1] — [4] выбирают генератор, который будет редактироваться, а кнопки [6] — [9] включают/выключают генераторы.

Кнопки [11] — [16] выполняют те же функции, что и в режиме выбора партий.

Режим пошагового редактирования (кнопка [STEP EDIT])

Кнопки используются для редактирования шагов записанного арпеджио.

Подробности описаны в разделе “Редактирование шагов арпеджио (STEP EDIT)” (стр. 13).

12 Другие

Кнопка [MENU]

Используется для доступа к экрану MENU.

Кнопка [WRITE]

Используется для сохранения звуков и системных настроек.

Кнопка [SHIFT]

Если, удерживая нажатой эту кнопку, начать манипулировать регулятором, слайдером или кнопкой, на дисплей выведется соответствующий экран редактирования.

- * Если, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], манипулировать каким-нибудь регулятором или другим контроллером, можно будет перейти к окну редактирования соответствующего параметра.

Кнопка [SCENE]

Используется для включения режима выбора сцен.

Кнопка [FUNCTION]

Используется для включения функционального режима.

13 Изменение высоты звука / модуляция

Колесо [PITCH]

Используется для изменения высоты звука. При перемещении колеса к себе высота звука понижается. При перемещении колеса от себя высота звука повышается. Если отпустить колесо, оно самостоятельно вернется в центральное положение.

Колесо [MOD]

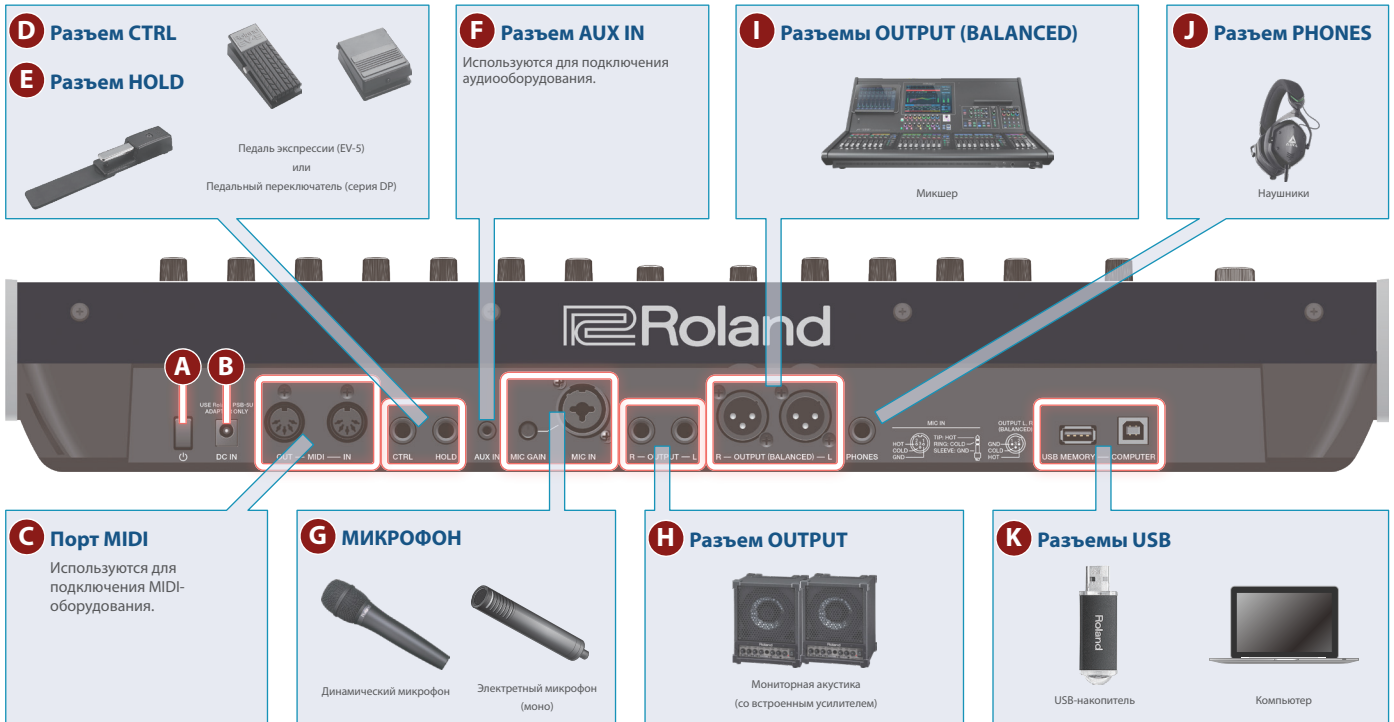
Используется для управления вибрато. Если переместить колесо до упора на себя, эффект не применяется. При перемещении колеса от себя уровень эффекта растет. Если отпустить колесо, оно останется в текущей позиции.

A Разъем PHONES

Разъем под миниджек, используется для подключения стереофонических наушников.

Тыльная панель (для подключения оборудования)

* Для предотвращения возникновения сбоев и выхода оборудования из строя, прежде чем приступить к коммутации, устанавливайте громкость всех участвующих в этом процессе устройств в минимум и отключайте их питание.



A Выключатель [⏻]

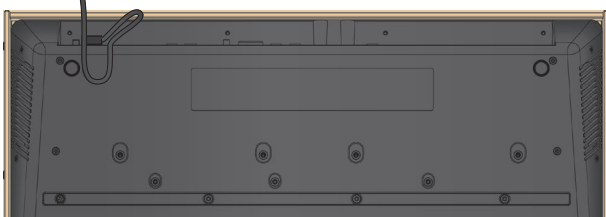
Используется для включения/выключения питания (стр. 7).

B Разъем DC-IN

Используется для подключения блока питания для сети переменного тока.

* Закрепите кабель блока питания для сети переменного тока с помощью фиксатора, расположенного на нижней поверхности (см. рисунок).

Блок питания для сети переменного тока



C Порты MIDI (OUT/ IN)

Используется для подключения MIDI-оборудования и обмена с ним MIDI-сообщениями.

D Разъем CTRL

Используется для подключения педали экспрессии (EV-5; приобретается дополнительно).

* Используйте только рекомендуемые педали экспрессии. Подключение педалей экспрессии других моделей может привести к возникновению неисправностей и/или выходу устройства из строя.

E Разъем HOLD

Используется для подключения педального переключателя (серия DP, приобретается дополнительно).

F Разъем AUX IN

Используются для подключения внешнего аудиооборудования. Разъем выполнен на стереофоническом гнезде под джек.

G МИКРОФОН

Регулятор [MIC GAIN]

Управляет чувствительностью микрофонного входа.

Разъем MIC IN

Используется для подключения динамического или электретного конденсаторного микрофона (поддерживается плагинное питание).

Распайка разъема MIC IN



* Использование конденсаторных микрофонов (требуют фантомного питания) не предусмотрено.

H Разъемы OUTPUT L/R

Используются для вывода аудиосигналов.

I Разъемы OUTPUT (BALANCED) L/R

Используются для вывода аудиосигналов.

Распайка разъемов OUTPUT (BALANCED) L/R



J Разъем PHONES

Используется для подключения наушников

K Разъемы USB

Порт USB MEMORY

Используется для подключения накопителей USB.

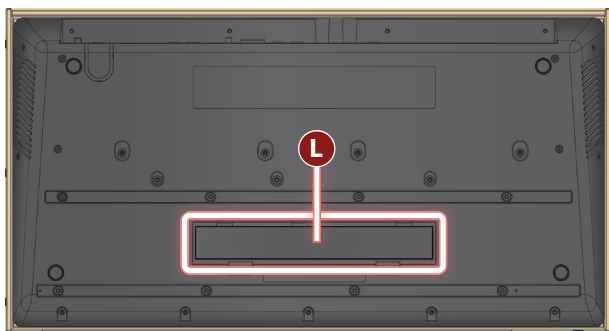
Подключать и отключать накопители USB следует при выключенном питании JUPITER-Xm.

* Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисконвд USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Порт USB COMPUTER

Используется для коммутации с компьютером с помощью USB-кабеля. Это позволяет работать с JUPITER-Xm по USB, как с MIDI-устройством.

Нижняя панель



L Отсек для батареек

Используется для установки восьми никель-металлогидридных батареек (AA, HR6).

→ **“Установка батареек”** (стр. 7)

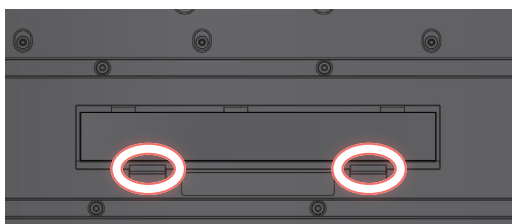
Установка батареек

Для работы JUPITER-Xm от батареек в инструмент необходимо установить восемь никель-металлогидридных батареек (AA, HR6).

Продолжительность непрерывной работы составляет около 3.5 часа (зависит от режима использования JUPITER-Xm).

- * Переворачивая устройство, следите за тем, чтобы не повредить кнопки и регуляторы. Также будьте внимательны, не уроните устройство.
- * Если вставить батарейки неправильно, они могут протечь или взорваться. Убедитесь, что прочли всю информацию, связанную с батарейками и изложенную в разделах **“ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ”** и **“ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ”** (листочка **“ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ”** и Руководство пользователя).

1. **Выключите питание JUPITER-Xm.**
2. **Надавив вниз на фиксаторы, расположенные на нижней панели батарейного отсека, откройте крышку.**



3. **Вставьте батарейки в батарейный отсек, соблюдая полярность (“+” и “-”).**

Следите за соблюдением полярности (“+” и “-”).



4. **Установите на место крышку батарейного отсека.**

Включение JUPITER-Xm

1. **Включите питание в следующем порядке: JUPITER-Xm внешние устройства.**

* Для защиты внутренних схем JUPITER-Xm переходит в рабочий режим спустя некоторое время после включения питания.

2. **Настройте громкость.**

* Если в течение заданного времени с устройством не проводилось никаких действий (воспроизведение музыки, манипуляции с кнопками или регуляторами), его питание автоматически отключается (функция Auto Off). Чтобы этого не происходило, функцию Auto Off необходимо отключить.

→ **“Функция автоматического выключения питания (Auto Off)”** (стр. 33)

- Несохранные данные после отключения питания теряются. Прежде чем отключить питание, сохраните данные, которые могут потребоваться в дальнейшем.
- Чтобы восстановить питание JUPITER-Xm, просто включите его снова.

Выключение питания

1. **Выключите питание в следующем порядке: внешние устройства → JUPITER-Xm.**

Управление общей громкостью

(Master Volume)

Ниже описано как управлять общей громкостью.

1. **Манипулируйте регулятором [VOLUME].**

Включение/выключение встроенных динамиков

Устройство оборудовано встроенной стереофонической акустической системой.



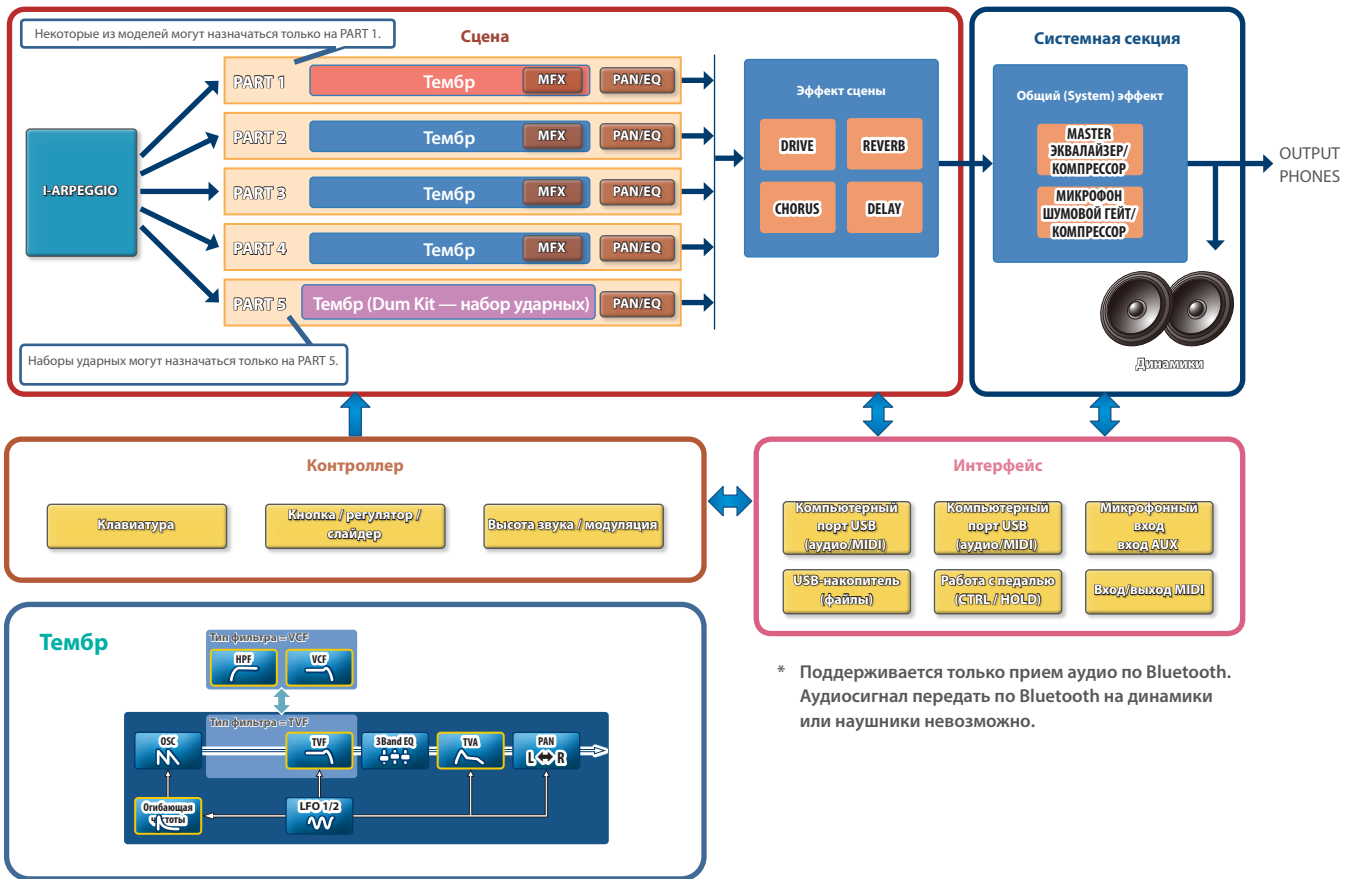
1. **Нажмите на кнопку [MENU].**
2. **Регулятором [1] выберите опцию “System” и нажмите на кнопку [ENTER].**

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки **PAGE** [] [].

3. **С помощью регулятора [1] выберите параметр “Speaker Out”, а затем регулятором [2] отредактируйте его значение.**

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
Speaker Out	OFF	Звук через встроенные динамики не воспроизводится.
	ON	Звук воспроизводится через встроенные динамики.
	AUTO	“OFF”, если наушники подключены. “ON”, если наушники не подключены.

Описание



Модель

Под "моделью" понимается генератор звука, воссоздающий определенный винтажный звук или генератор звука, оптимизированный для выполнения определенных функций.

Например, имеется модель, имитирующая звук классического синтезатора JUPITER-8.

Каждая из моделей имеет свои параметры и эффекты, регуляторы, управляющие эффектами и другие контроллеры также отличаются. Это означает, что одно устройство JUPITER-Xm можно использовать так, как будто у вас их несколько.

Имеется модель, имитирующая звук классических синтезаторов JUPITER-8 и JUNO-106.

Для каждой из моделей можно создавать свои тембры.

Тембр

Звук, назначаемый на партию, называется "тембром".

Для каждого из тембров можно настраивать различные параметры, например генератора звука, фильтра и эффектов (MFX). Структура и эффекты тембра зависят от модели.

Партия

Для каждой из пяти партий можно выбрать тембр и настроить параметры панорамирования и эквализации.

На каждую из партий можно назначить тембр и воспроизводить ее.

Поддерживается работа пяти партий. На партии 1 — 4 можно назначать синтезаторные тембры, а на партию 5 — наборы ударных.

Некоторые модели можно назначать только на партию 1.

Сцена

Настройки всех партий, I-ARPEGGIO и эффектов сохраняются в виде объекта, называемого "сценой".

В сцену сохраняются все избранные настройки исполнения, включая настройки каждой из партий (например: номер тембра, панорама и громкость), общие настройки для всех партий (например: реверберация, задержка и хорус), а также секвенсорные данные каждой из партий.

Это очень удобно — заранее программировать и сохранять совокупность настроек в виде сцен, а затем вызывать их во время игры.

Предусмотрена возможность использования до 256 сцен, разнесенных по 16 банкам по 16 сцен в каждом.

I-Arpeggio

На основе анализа игры на клавиатуре воспроизводится наиболее подходящий арпеджиаторный паттерн, использующий несколько партий.

Выбрав TYPE и RHYTHM, можно использовать I-ARPEGGIO, настраивая множество параметров.

При поиске идеи для композиции можно экспериментировать с настройками, прослушать различные клавишные партии, или же когда нужная фраза будет найдена, отредактировать ее с помощью функции STEP EDIT, а затем импортировать в формате MIDI-данных в компьютерное программное приложение DAW.

арпеджиатора. Это означает, например, что если партия ударных исполняется с помощью удерживаемого арпеджио, нажимая на кнопку [10] при нажатой кнопке [PART], можно включать и выключать звук только ударных.

Кнопки [11] — [16]

Ниже описаны функции, назначенные на эти кнопки. Эти функции работают, если горит кнопка [PART] или [FUNCTION].

Кнопка [11 (MONO)]

Если она включена, активируется монорежим (воспроизведение одиночных нот). (SCENE PART EDIT> Mono/Polu)

При каждом нажатии на кнопку [11 (MONO)] происходит переключение между монофоническим и полифоническим режимами воспроизведения.

Кнопка [12 (UNISON)]

Если кнопка включена, звук воспроизводится в унисон. (SCENE PART EDIT> Unison Sw)

Если включен режим воспроизведения в унисон, на тембр партии 1 накладывается такой же звук, но немного расстроенный. В результате получается более насыщенное звучание.

При каждом нажатии на кнопку [12(UNISON)] режим воспроизведения звука в унисон попеременно включается и выключается.

ЗАМЕЧАНИЕ

Глубина эффекта зависит от настроек выбранного тембра.

Кнопка [13 (VELOCITY OFF)]

Если кнопка включена, скорость взятия нот (Velocity) не распознается, используется фиксированное значение, которое можно определить. (SCENE PART EDIT> KBD Velo)

При каждом нажатии на кнопку [13(VELOCITY OFF)] режим распознавания Velocity попеременно включается и выключается.

Фиксированное значение скорости нажатия можно определить с помощью настройки SCENE PART EDIT> KBD Fixed Velo.

Кнопка [14 (PORTAMENTO)]

Если кнопка включена, работает портаменто. (SCENE PART EDIT> Porta Sw)

Портаменто — функция, позволяющая изменять высоту между берущимися последовательно нотами не скачком, а плавно.

Функция портаменто включается и выключается с помощью кнопки [PORTAMENTO].

ЗАМЕЧАНИЕ

Режим работы портаменто определяется настройками выбранного тембра.

Настройка PORTAMENTO TIME

1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите на кнопку [14(PORTAMENTO)].

Откроется экран с настройками.

2. Регулятором [2] откорректируйте значение PORTAMENTO TIME.

Кнопка [15 (SPLIT)]

Позволяет разбивать клавиатуру на два диапазона. (SCENE ZONE EDIT> Key Rng Low/Key Rng Up)

Если кнопка включена, в верхнем диапазоне клавиатуры (нота C#4 и выше нее) воспроизводится звук партии PART1, а в нижнем (нота C4 и ниже нее) — звук партии PART2, то есть клавиатура разбивается на два диапазона.

Точка разбиения клавиатуры (C4).



При каждом нажатии на кнопку [15(SPLIT)] режим разбиения клавиатуры попеременно включается и выключается.

Что делать, если клавиатура не воспроизводит звук

Ниже рассмотрены ситуации, в которых звук при игре на клавиатуре не воспроизводится даже при включенном параметре KEYBOARD SW.

01 I-ARPEGGIO = "ON" и ARP PART EDIT: Switch = "ON" или KEYSW = "ON"

Эта партия воспроизводит арпеджио и при игре на клавиатуре не звучит.

Чтобы она воспроизводилась, установите "ARP PART EDIT: Switch" в "OFF".

Связь между установками Keyboard Sw и ARP PART EDIT: Switch

Функция I-ARPEGGIO включена (кнопка I-ARPEGGIO [ON/OFF] горит)

ARP PART EDIT: Switch	OFF	ON	KEYSW
Keyboard Sw	OFF	С клавиатуры не воспроизводится	Воспроизводит арпеджио (с клавиатуры не воспроизводится)
	ON	Воспроизводится с клавиатуры	Воспроизводит арпеджио (с клавиатуры не воспроизводится)

Функция I-ARPEGGIO выключена (кнопка I-ARPEGGIO [ON/OFF] не горит)

ARP PART EDIT: Switch	OFF	ON	KEYSW
Keyboard Sw	OFF	С клавиатуры не воспроизводится	С клавиатуры не воспроизводится
	ON	Воспроизводится с клавиатуры	Воспроизводится с клавиатуры

02 Одна из настроек ASSIGN в SCENE EDIT COMMON принимает значение "PART FADE 1/2"

Громкостью партий, у которых включен параметр Keyboard Sw, управляет контроллер, назначенный на PART FADE 1/2. Соответственно, в зависимости от состояния данного контроллера звука может и не быть.

Чтобы партия воспроизводилась с клавиатуры в любом случае, установите параметры SL1, SL2 и Ctrl в значения, отличные от PART FADE 1/2.

Кроме того, если параметр Keyboard Sw включен только для одной партии, действие PART FADE блокируется и можно играть только звуком соответствующей партии.

03 Part Sw = "OFF"

Если при горячей кнопке PART нажимать на кнопки [6] — [10], удерживая нажатой кнопку [SHIFT], параметры Part Sw соответствующих партий будут менять текущее состояние на противоположное (включаться и выключаться). Если этот параметр был непроизвольно отключен, соответствующая партия звук воспроизводить не будет.

Как правило, параметры Part Sw всех партий оставляют во включенном состоянии.

04 Громкость или аналогичная установка занижены

Кроме описанных выше ситуаций, звук соответствующей партии не будет слышен, если одна из настроек громкости установлена в слишком маленькое значение. На громкость воздействуют различные параметры, поэтому самым простым способом сбросить настройки является переключение между сценами. Но при этом настройки текущей сцены теряются, так что предварительно необходимо сохранить их.

Кнопка [16 (DUAL)]
 Позволяет накладывать один звук на другой.
 (SCENE ZONE EDIT > Key Rng Low/Key Rng Upp)

Если она включена, активируются параметры KEYBOARD SW партий PART1 и PART2, позволяя воспроизводить два звука одновременно.



- * При этом настройка разбиения клавиатуры сбрасывается.
- При каждом нажатии на кнопку [16 (DUAL)] режим наложения звуков друг на друга попеременно включается и выключается.

Назначение моделей или групп на кнопки [1] — [16]

Удерживая нажатой кнопку [MODEL BANK] и нажимая на кнопки [1] — [16], можно назначать MODEL/CATEGORY/USER на них.

На одну кнопку можно назначить до восьми моделей или групп.

1. Удерживая нажатой кнопку [MODEL BANK], нажмите на кнопку [1] — [16], на которую будет производиться назначение.
2. Нажмите на кнопку [PAGE [A]].
3. Выберите объект, который будет назначаться на кнопку, модель или группа.
4. Нажмите на кнопку [PAGE [V]].
5. Выберите имя модели или группы, которую необходимо назначить на кнопку.
 - * На одну кнопку можно назначить до восьми моделей или групп.
 - * На одну и ту же кнопку назначить и модели, и группы одновременно не представляется возможным.
6. Чтобы сохранить настройки, выполните команду **System Write**.
 - ⇒ “Сохранение системных настроек (System Write)” (стр. 33)

Модели и группы

Оба объекта являются атрибутами тембра.

Модели объединяют тембры согласно используемому звуковому движку или банку тембров, например JUPITER и PR-A.

Группы упорядочивают тембры по типу инструмента или звука, например Ac.PIANO и Synth Lead.

Функциональное назначение кнопки [MODEL BANK] определяет как будут искажаться тембры.

Выбор или включение/выключение тона (Partial) или генератора (кнопка [FUNCTION])

Кнопками [1] — [4] и [6] — [9] можно выбирать или включать/выключать генераторы или тоны (partial), не меняя экрана, который выводится на дисплей.

Кнопки [1] — [4]

Выбирают генератор или тон тембра, который редактируется. Количество доступных для выбора генераторов определяется текущей моделью.

Некоторые модели предусматривают выбор нескольких генераторов или тонов с помощью нажатия на несколько кнопок одновременно, чтобы их можно было редактировать совместно.

Кнопки [6] — [9]

Включают/выключают генераторы и тоны тембра.

В некоторых моделях включить/выключить звук нельзя (он всегда остается во включенном состоянии), можно только увеличить или уменьшить значение параметра OSC LEVEL.

Воспроизведение введенного паттерна (кнопка [STEP EDIT])

Эта кнопка включает режим пошагового редактирования.

В этом режиме воспроизведение арпеджио останавливается и каждая из партий воспроизводит записанный пошагово паттерн.

- ⇒ Подробности описаны в разделе “Редактирование шагов арпеджио (STEP EDIT)” (стр. 13).

Экран MENU

SCENE EDIT

Обеспечивает доступ к экрану SCENE COMMON EDIT.

Тот же самый экран, на который происходит переход с главного экрана SCENE/MODEL BANK при нажатии на кнопку [PAGE [>] один раз.

Для выбора других установок SCENE нажимайте на кнопку [PAGE [>]].

ARPEGGIO EDIT

Обеспечивает доступ к экрану ARPEGGIO PART EDIT.

Тот же самый экран, на который происходит переход с главного экрана SCENE/MODEL BANK при нажатии на кнопку [PAGE [<] два раза.

Для выбора партии, параметры арпеджио которой будут редактироваться, а затем редактирования этих параметров используйте кнопки PART.

Чтобы определить настройки ARPEGGIO COMMON EDIT, нажмите один раз на кнопку [PAGE [>]].

TONE EDIT

Обеспечивает доступ к экрану TONE COMMON EDIT.

Тот же самый экран, на который происходит переход с главного экрана SCENE/MODEL BANK при нажатии на кнопку [PAGE [>]] девять раз.

Для выбора других установок TONE нажмите несколько раз на кнопку [PAGE [>]].

SYSTEM

Редактирование параметров SYSTEM.

- ⇒ “Редактирование системных настроек (System)” (стр. 33)

UTILITY

Обеспечивает доступ к сервисным функциям.

- ⇒ “Экран UTILITY” (стр. 36)

INFORMATION

Просмотр версии программного обеспечения.

Экран WRITE

SCENE

Ниже описано как сохранять параметры сцены. Если требуется сохранение, на дисплей выводится "EDITED".

Если для тембров PART 1 — 4 выводится "EDITED", для корректного сохранения настроек звука сначала следует сохранить настройки самих тембров.

1. Нажмите на кнопку [WRITE].

Откроется экран WRITE MENU.

2. Регулятором [1] или [2] выберите "SCENE" и нажмите на кнопку [ENTER].

3. Регулятором [1] или [2] выберите объект-приемник и нажмите на кнопку [ENTER].

Для переименования сохраненной сцены кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор по полю имени и выбирайте символы с помощью регулятора [2].

4. Нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

5. Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

PART1 — 4 TONE

Ниже описано как сохранить текущие настройки тембра для каждой из партий.

1. Нажмите на кнопку [WRITE].

Откроется экран WRITE MENU.

2. С помощью регулятора [1] или [2] выберите "PART* TONE" (символ "*" используется для обозначения партии, на которую назначен сохраняемый тембр) и нажмите на кнопку [ENTER].

3. Регулятором [1] выберите объект-приемник и нажмите на кнопку [ENTER].

Для переименования тембра, который сохраняется, кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор по полю имени и выбирайте символы с помощью регулятора [2].

4. Нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

5. Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

SYSTEM

Ниже описано как сохранять системные настройки.

1. Находясь на экране SYSTEM, нажмите на кнопку [WRITE].

Откроется экран SYSTEM WRITE.

Если откроется экран WRITE MENU, выберите регулятором [1] опцию "SYSTEM" и нажмите на кнопку [ENTER].

2. Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

SCENE INITIALIZE

Ниже описано как инициализировать параметры сцены.

На все партии назначается первый пресетный тембр.

1. Нажмите на кнопку [WRITE].

Откроется экран WRITE MENU.

2. Регулятором [1] или [2] выберите "SCENE INITIALIZE" и нажмите на кнопку [ENTER].

TONE INITIALIZE

Ниже описано как инициализировать настройки тембра текущей партии. Состояние инициализированного объекта зависит от модели, выбранной для данной партии.

Потом выбрать другую модель будет невозможно. Сначала необходимо выбрать звук, использующий требуемую модель, а затем выполнить команду инициализации TONE INITIALIZE.

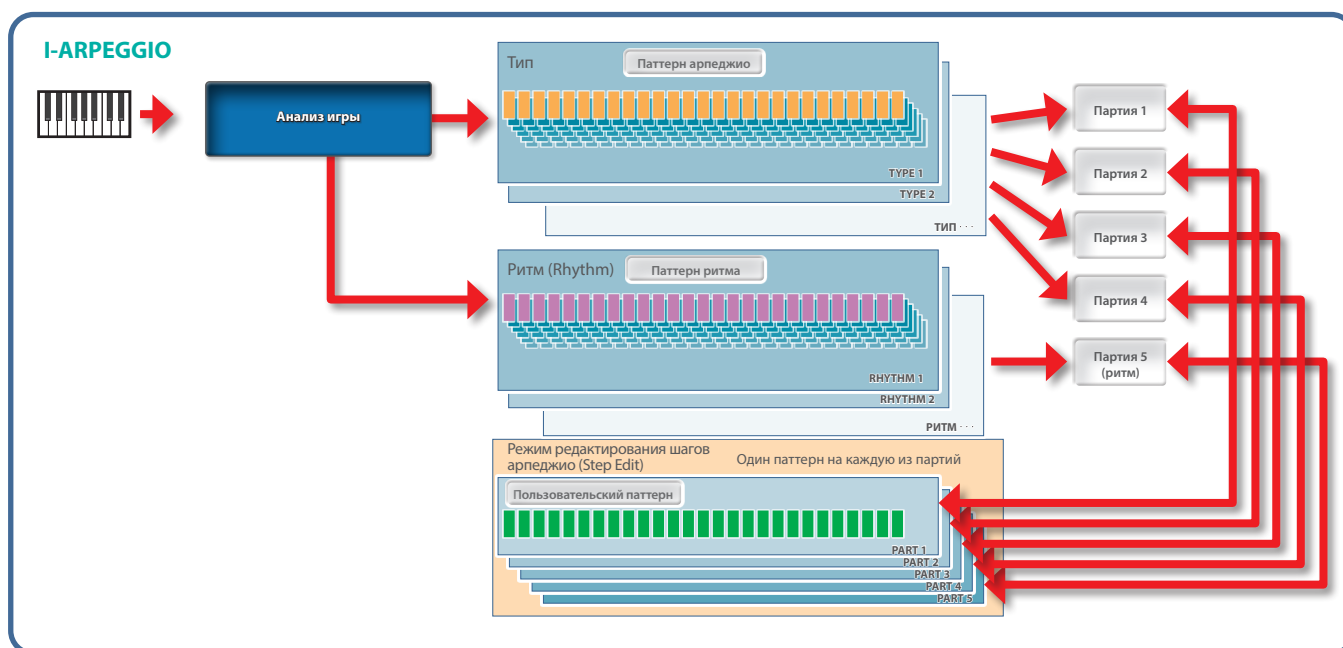
1. Нажмите на кнопку [WRITE].

Откроется экран WRITE MENU.

2. Регулятором [1] или [2] выберите "TONE INITIALIZE" и нажмите на кнопку [ENTER].

Редактирование шагов арпеджио (STEP EDIT)

Функция арпеджио на основе анализа игры на клавиатуре воспроизводит наиболее подходящий арпеджиаторный паттерн, использующий несколько партий (I-Arpeggio). Выбрав TYPE и RHYTHM, можно использовать I-ARPEGGIO, настраивая множество параметров.



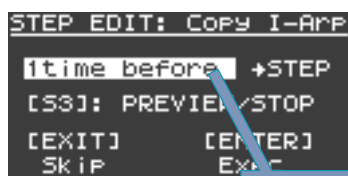
Исполняемое арпеджио сохраняется в памяти инструмента. Если оно понравилось, с помощью функции STEP EDIT можно извлечь и отредактировать его.

Отредактированный паттерн можно использовать в качестве пользовательского паттерна для арпеджиатора или экспортировать в компьютер в формате MIDI-данных.

Пользовательский паттерн можно создать "с нуля", не используя записанных данных.

1. Нажмите на кнопку [STEP EDIT].

Воспроизведение арпеджио остановится и откроется экран STEP EDIT - COPY I-ARPEGGIO.



Initialize: стирание данных шага для всех партий
 Current: данные текущего шага
 Latest: данные, записанные в самый последний раз
 1 time before: данные, записанные на предыдущем проходе
 2 times before: данные, записанные на два прохода раньше
 3 times before: данные, записанные на три прохода раньше
 4 times before: данные, записанные на четыре прохода раньше

Для просмотра данных используйте кнопку [S3].

2. Нажмите на кнопку [ENTER], чтобы перейти на экран STEP EDIT, показанный ниже.



Работа в режиме STEP EDIT

Действие	Реализация
Перемещение по шагам вперед/назад	Регулятор [1]
Редактирование значения	Регулятор [2]
Вертикальное перемещение	Кнопки PAGE [^] [v]
Перемещение между страницами	Кнопки PAGE [<] [>]

Действие	Реализация
Выход из режима редактирования шага и возврат к экрану верхнего уровня	Кнопка [EXIT]
Выбор шага	Кнопки 1 — 16
Перемещение ноты	Нажатие на клавишу
Выбор шага и назначение на него ноты	Нажмите на одну из 16 кнопок + клавиша
Включение/выключение выбранной ноты	Кнопка [ENTER]
Ввод лиги	Нажмите одновременно на кнопки [1] — [16], соответствующие начальному и конечному шагам
Перемещение между партиями	Кнопка [PART] → выбор текущей партии
Стирание всех данных текущей (выбранной) партии	Кнопка [S1]
Стирание всех данных выбранной ноты	Удерживая нажатой клавишу, нажмите на кнопку [S1]
Стирание всех данных выбранного шага	Одна из 16 кнопок + [S1]

* Скорость нажатия (velocity) вводится согласно определенному в последний раз значению.

3. Для прослушивания запускайте и останавливайте воспроизведение с помощью кнопки [S3].

* Количество шагов и другие настройки, такие как сетка и шаффл, устанавливаются в значения, определенные для данного арпеджио. Для их изменения выйдите с экрана STEP и отредактируйте их на экране ARP PART EDIT.

* Для изменения темпа используйте регулятор TEMPO.

* На экране STEP EDIT функция арпеджио недоступна. Если необходимо использовать отредактированные данные шага с функцией арпеджио для отдельных партий, выйдите с экрана STEP и используйте ARP PART EDIT => включите SEQ MODE для этих партий.

4. По окончании редактирования сохраните результаты в сцену.

Для передачи результатов манипуляций с регуляторами и клавишами в формате MIDI-данных в компьютер используйте функцию экспорта.

⇒ "USER PATTERN EXPORT" (стр. 36)

Игра с использованием микрофона (Vocoder)

Вокодер — эффект обработки голоса. Если пропустить сигнал через вокодер, можно получить атональный роботоподобный звук. Высотой звука вокодерного эффекта можно управлять с помощью клавиатуры инструмента.

1. Подключите микрофон к разъему MIC IN тыльной панели.

ЗАМЕЧАНИЕ

JUPITER-Xm предусматривает подключение динамических и электретных конденсаторных микрофонов (с плагинным питанием). С конденсаторными микрофонами инструмент не совместим.

2. Настройте громкость с помощью регулятора [MIC GAIN] тыльной панели.

Детальную настройку громкости микрофонного входа (MIC IN) производите после выбора звука.

А для начала установите регулятор примерно по центру.

3. Выберите партию 1, затем нажмите на кнопку [MODEL BANK], чтобы она загорелась.

4. Сначала нажмите на кнопку [MODEL BANK], а затем — на кнопку [15].



5. Выберите звук вокодера (два типа) с помощью регулятора [1].

6. Пойте в микрофон и играйте на клавиатуре.

Настройте громкость более точно с помощью регулятора [MIC GAIN].

Настройки микрофона

В зависимости от условий, в которых приходится выступать, в микрофон могут попадать посторонние шумы, препятствующие нормальной работе вокодера.

В этом случае необходимо отрегулировать чувствительность микрофонного входа, чтобы он "собирал" меньше шума.

1. Нажмите на кнопку [MENU].

2. Регулятором [1] выберите опцию "System" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].

3. С помощью регулятора [1] выберите параметр, а затем регулятором [2] отредактируйте его значение.

Параметры MIC IN

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
MIC IN		
Mic In Gain	-24.0 — +24.0 [дБ]	Используется для управления уровнем сигнала на входе MIC IN.
Mic Power	0 — 1	Если выбрать значение "ON", на вход MIC IN будет подаваться плагинное питание (5 В).
NS Switch	OFF, ON	Включает/выключает функцию подавления шума. Она позволяет убирать шум в паузах.

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
NS Threshold	0 — 127	Громкость, ниже которой сигнал начинает подавляться.
NS Release	0 — 127	Определяет время, за которое шум уменьшается до нуля после включения его подавления.
CompSwitch	OFF, ON	Определяет, будет ли ("ON") использоваться микрофонный компрессор (компрессор, обрабатывающий сигнал микрофонного входа) или нет ("OFF").
CompAttack	0.1, 1, 2, ... 100 [мс]	Определяет время, через которое компрессор микрофонного входа включается на полную мощность после превышения входным сигналом уровня, заданного с помощью Comp Thres.
CompRelease	10, 10, ... 1000 [мс]	Определяет время, через которое сигнал микрофонного входа прекращает компрессироваться после падения ниже уровня, заданного с помощью Comp Thres.
CompThreshold	-60 — 0 [дБ]	Определяет уровень, начиная с которого компрессор начинает работать (порог компрессора).
CompRatio	1: 1, 2: 1, ... 4: 1, 8: 1, 16: 1, 32: 1, INF: 1	Определяет коэффициент компрессии микрофонного сигнала.
CompKnee	0 — 30 [дБ]	Огибающая, согласно которой изменяется коэффициент компрессии с момента включения компрессора и до момента достижения заданного коэффициента компрессии (CompRatio). Чем больше значение, тем плавнее включается компрессор.
CompOutGain	-24.0, -23.5, ... 0, ..., +24.0 [дБ]	Управляет громкостью выходного сигнала микрофонного компрессора.
Rev Send Lev	0 — 127	Определяет интенсивность обработки с помощью ревербератора сигнала микрофонного входа.
Cho Send Lev	0 — 127	Определяет интенсивность обработки с помощью хоруса сигнала микрофонного входа.
Dly Send Lev	0 — 127	Определяет интенсивность обработки с помощью задержки сигнала микрофонного входа.
Mic Thru	ON/OFF	Чтобы при выключенном вокодере сигнал микрофона подавлялся, выберите значение "OFF".

4. Чтобы сохранить настройки, выполните команду System Write.

➔ "Сохранение системных настроек (System Write)" (стр. 33)

Предотвращение возникновения акустической обратной связи

При определенном расположении микрофона относительно встроенных динамиков (или внешней акустической системы) между ними может возникнуть акустическая обратная связь. Для ее устранения попробуйте:

- Изменить ориентацию микрофона (микрофонов) в пространстве.
- Расположить микрофон (микрофоны) подальше от динамиков.
- Понизить громкость.

Основные операции редактирования

Выбор генератора для редактирования

Нажмите на нужную цифровую кнопку [1] — [4] при горячей кнопке [FUNCTION].

Кнопки [1] — [4] соответствуют генераторам 1 — 4.

Список доступных для выбора генераторов определяется текущей моделью.

Выбор генераторов, которые будут воспроизводить звук

Нажмите на нужную цифровую кнопку [6] — [9] при горячей кнопке [FUNCTION].

Кнопки [6] — [9] соответствуют генераторам 1 — 4.

Не во всех моделях доступны все генераторы.

Переход между страницами

Используйте кнопки PAGE [<] [>] button.

Выбор параметров

Используйте регулятор [1].

Редактирование значения

Используйте регулятор [2].

OSC (генератор)

Высота звука определяется частотой периодических колебаний волновой формы. Принято считать, что волновая форма, которая повторяется один раз в секунду, имеет частоту 1 герц (Гц). Чем больше частота, тем выше звук. Соответственно, чем меньше частота, тем ниже звук.

FILTER

Яркость звука можно изменять, усиливая или подавляя громкость определенных частотных диапазонов. При усилении сигнала диапазона ВЧ он становится более ярким, при усилении сигнала диапазона НЧ — более глухим.

LFO (генератор низкой частоты)

OSC, FILTER и AMP можно модулировать с помощью LFO для создания эффектов вибрато (модуляция частоты) или тремоло (модуляция громкости).

ОГИБАЮЩАЯ

OSC, FILTER и AMP имеют свои огибающие, которые запускаются при взятии нот и определяют, как будет изменяться во времени частота, тембр и громкость звука соответственно.

Каждой из составляющих звука управляет своя огибающая.

ЭФФЕКТЫ

Эффекты позволяют изменять или усиливать звук разными способами, например, добавляя к основному сигналу реверберационный или задержанный.

Сохранение созданного звука (WRITE)

Звук, который был создан, изменится, если повернуть какой-нибудь регулятор, а если выбрать другой тембр или выключить питание JUPITER-Xm, эти изменения теряются.

Поэтому после того как звук будет создан, его необходимо сохранить в качестве пользовательского тембра.

1. Нажмите на кнопку [WRITE].

Откроется экран WRITE MENU.

2. С помощью регулятора [1] или [2] выберите "PART* TONE" (символ "*" используется для обозначения партии, на которую назначен сохраняемый тембр) и нажмите на кнопку [ENTER].

3. Регулятором [1] выберите объект-приемник и нажмите на кнопку [ENTER].

4. Для переименования тембра, который сохраняется, кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор по полю имени и выбирайте символы с помощью регулятора [2].

5. Нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется экран для подтверждения.

6. Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

Соответствие между контроллерами и параметрами

JUPITER-8



Секция	Контроллер	Параметр
LFO	1	TYPE LFO WAVEFORM
	2	RATE LFO RATE
	3	FADE TIME LFO DELAY TIME
	4	DEPTH OSC1 MOD/FILTER MOD/AMP MOD2
	5	PITCH Выбирает OSC1 MOD
	6	FILTER Выбирает FILTER MOD
	7	AMP Переключает на AMP MOD2
OSC	8	TYPE OSC1 WAVEFORM / OSC2 WAVEFORM
	9	PITCH OSC RANGE
	10	LEVEL MIXER OSC1/2
	11	MOD При XMOD ON: MOD 1<-2 X-MOD DEPTH При SYNC ON: OSC2 FINE TUNE
	12	SYNC MOD 1-2 MODE (SYNC)
	13	XMOD MOD 1-2 MODE (XMOD)
	14	OSC1 SEL Выбирает OSC1
	15	OSC2 SEL Выбирает OSC2
FILTER	16	TYPE FILTER SLOPE
	17	CUTOFF CUTOFF
	18	RESONANCE RESONANCE
	19	KEY-F FLT KEY FOLLOW
	20	[R] FILTER TYPE
	21	[M] FILTER TYPE
AMP	22	[S] FILTER TYPE
	23	LEVEL AMP LEVEL

Секция	Контроллер	Параметр
ENV	24	A ENV1/2-ATTACK
	25	D ENV1/2-DECAY
	26	S ENV1/2-SUSTAIN
	27	R ENV1/2-RELEASE
	28	DEPTH PIT ENV DEPTH / FLT ENV DEPTH Не работает, если выбрать AMP
OTHER	29	PITCH Переключает на ENV-1
	30	FILTER (ENV-1/2 устанавливается согласно состоянию FILTER ENV SELECT)
	31	AMP Переключает на ENV-2
	32	MONO MONO
	33	UNISON UNISON
	34	VELOCITY OFF Не задействован
	35	PORTAMENTO PORTAMENTO
	36	SPLIT SPLIT
	37	DUAL DUAL

* Информация о других параметрах приведена в руководстве "Описание параметров".

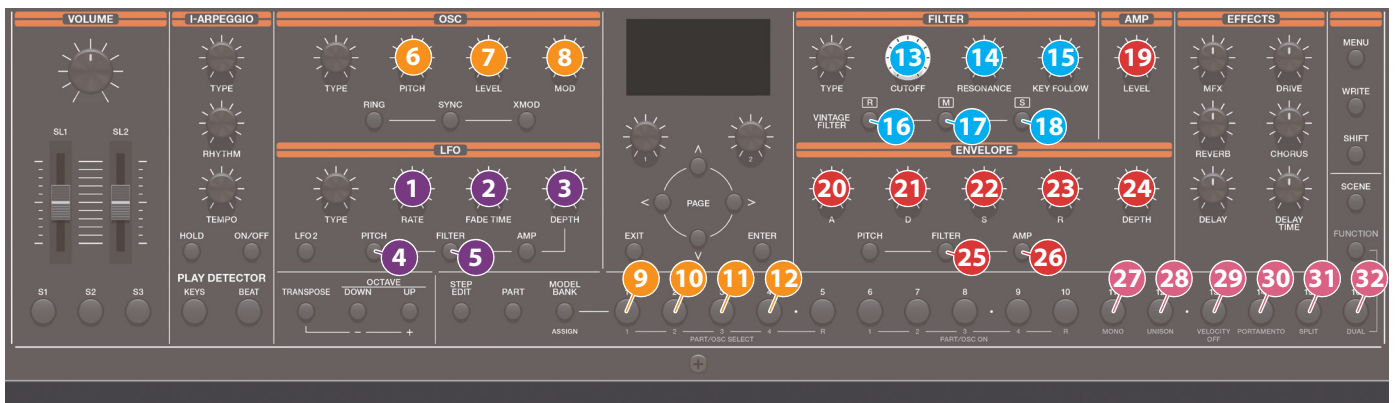
Совместное использование с кнопкой [SHIFT]

Секция	Контроллер	Условие 1	Условие 2	Переход к параметру	
OSC	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]	Если выбран "OSC1"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: OSC1 WAVEFORM"	
			Если выбран "OSC2"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: OSC2 WAVEFORM"	
			Если выбран "OSC1"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: OSC1 RANGE"	
		Регулятор [PITCH]	Если выбран "OSC2" и	значение "NORMAL"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: OSC2 RANGE"
				значение "LOW FREQ"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: LOW FREQ"
		Регулятор [LEVEL]	Если выбран "OSC1"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: OSC1 LEVEL"
			Если выбран "OSC2"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: OSC2 LEVEL"
		Регулятор [MOD]		значение "OFF"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: CROSS MOD"
				значение "ON"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: OSC2 FINE TUNE"
		Кнопка [RING]			---
		Кнопка [SYNC]			"TONE EDIT" Параметр "JP8: SYNC SWITCH"
		Кнопка [XMOD]			"TONE EDIT" Параметр "JP8: SYNC SWITCH"
LFO	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: LFO WAVEFORM"	
		Регулятор [RATE]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: LFO RATE"	
		Регулятор [FADE TIME]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: LFO DELAY TIME"	
			Если выбран "LFO PITCH"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: LFO MOD"	
		Регулятор [DEPTH]	Если выбран "LFO FILTER"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: FILTER MOD"	
			Если выбран "LFO AMP"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: AMP MOD-STEP"	
FILTER	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: FILTER SLOPE"	
		Регулятор [CUTOFF]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: CUTOFF"	
		Регулятор [RESONANCE]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: RESONANCE"	
		Регулятор [KEY FOLLOW]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: FLT KEY FOLLOW"	
		Кнопка [R]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: VINTAGE FLT TYPE"	
		Кнопка [M]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: VINTAGE FLT TYPE"	
		Кнопка [S]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: VINTAGE FLT TYPE"	
AMP	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [LEVEL]		"TONE EDIT" Параметр "JP8: AMP LEVEL"	

Соответствие между контроллерами и параметрами

Секция	Контроллер	Условие 1	Условие 2	Переход к параметру	
ENV	Кнопка [SHIFT] + Регулятор [A]	Если выбран "ENV PITCH"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV1 ATTACK"	
		Если выбран "ENV FILTER" и	значение "ENV1"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV1 ATTACK"	
			значение "ENV2"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV2 ATTACK"	
		Если выбран "ENV AMP"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV2 ATTACK"	
		Регулятор [D]	Если выбран "ENV PITCH"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV1 DECAY"
			Если выбран "ENV FILTER" и	значение "ENV1"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV1 DECAY"
				значение "ENV2"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV2 DECAY"
			Если выбран "ENV AMP"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV2 DECAY"
		Кнопка [SHIFT] + Регулятор [S]	Если выбран "ENV PITCH"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV1 SUSTAIN"
			Если выбран "ENV FILTER" и	значение "ENV1"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV1 SUSTAIN"
	значение "ENV2"			"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV2 SUSTAIN"	
	Если выбран "ENV AMP"			"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV2 SUSTAIN"	
	Регулятор [R]	Если выбран "ENV PITCH"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV1 RELEASE"	
		Если выбран "ENV FILTER" и	значение "ENV1"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV1 RELEASE"	
			значение "ENV2"	"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV2 RELEASE"	
Если выбран "ENV AMP"			"TONE EDIT" Параметр "JP8: ENV2 RELEASE"		
Регулятор [DEPTH]	Если выбран "ENV PITCH"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: PIT ENV DEPTH"		
	Если выбран "ENV FILTER"		"TONE EDIT" Параметр "JP8: FLT ENV DEPTH"		
FUNC	Кнопка [SHIFT] + Кнопка [14 (PORTAMENTO)]			"TONE EDIT" Параметр "JP8: PORTA TIME"	

JUNO-106



	Контроллер	Параметр
LFO	1	RATE LFO RATE
	2	FADE TIME LFO DELAY TIME
	3	DEPTH OSC LFO MOD / FILTER MOD
	4	PITCH Выбирает OSC1 MOD
	5	FILTER Выбирает FILTER MOD
OSC	6	PITCH OSC RANGE
	7	LEVEL Зависит от выбора OSC (9 — 12). Выбор Параметр
	9	PW LEVEL
	10	SAW LEVEL
	11	SUB OSC LEVEL
	12	NOISE
	8	MOD PULSE WIDTH
	9	OSC1 SEL OSC1 SEL
10	OSC2 SEL OSC2 SEL	
11	OSC3 SEL OSC3 SEL	
12	OSC4 SEL OSC4 SEL	
FILTER	13	CUTOFF CUTOFF
	14	RESONANCE RESONANCE
	15	KEY-F FLT KEY FOLLOW
	16	[R] FILTER TYPE
	17	[M] FILTER TYPE
18	[S] FILTER TYPE	
AMP	19	LEVEL AMP LEVEL

	Контроллер	Параметр
ENV	20	A ENV-ATTACK
	21	D ENV-DECAY
	22	S ENV-SUSTAIN
	23	R ENV-RELEASE
	24	DEPTH FLT ENV DEPTH
	25	FILTER G-AMP
OTHER	26	AMP ENV F&A
	27	MONO MONO
	28	UNISON UNISON
	29	VELOCITY OFF Не задействован
	30	PORTAMENTO PORTAMENTO
	31	SPLIT SPLIT
	32	DUAL DUAL

* Информация о других параметрах приведена в руководстве "Описание параметров".

Совместное использование с кнопкой [SHIFT]

Секция	Контроллер	Условие	Переход к параметру
OSC	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]	"TONE EDIT" Параметр "JU: OSC1 RANGE"
		Регулятор [PITCH]	"TONE EDIT" Параметр "JU: PW SWITCH"
		Если выбран "OSC1"	"TONE EDIT" Параметр "JU: SAW SWITCH"
		Если выбран "OSC2"	"TONE EDIT" Параметр "JU: SUB LEVEL"
		Если выбран "OSC3"	"TONE EDIT" Параметр "JU: NOISE LEVEL"
		Если выбран "OSC4"	"TONE EDIT" Параметр "JU: PLUSE WIDTH MOD"
		Регулятор [MOD]	"TONE EDIT" Параметр "JU: LFO RATE"
LFO	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [RATE]	"TONE EDIT" Параметр "JU: LFO DELAY TIME"
		Регулятор [FADE T]	"TONE EDIT" Параметр "JU: OSC LFO MOD"
		Если выбран "LFO PITCH"	"TONE EDIT" Параметр "JU: FILTER MOD"
		Регулятор [DEPTH]	Если выбран "LFO FILTER"
FILTER	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [CUTOFF]	"TONE EDIT" Параметр "JU: RESONANCE"
		Регулятор [RESONANCE]	"TONE EDIT" Параметр "JU: FLT KEY FOLLOW"
		Регулятор [KEY FOLLOW]	"TONE EDIT" Параметр "JU: VINTAGE FLT TYPE"
		Кнопка [R]	"TONE EDIT" Параметр "JU: VINTAGE FLT TYPE"
		Кнопка [M]	"TONE EDIT" Параметр "JU: VINTAGE FLT TYPE"
		Кнопка [S]	"TONE EDIT" Параметр "JU: VINTAGE FLT TYPE"
AMP	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [LEVEL]	"TONE EDIT" Параметр "JU: AMP LEVEL"
ENV	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [A]	"TONE EDIT" Параметр "JU: ENV ATTACK"
		Регулятор [D]	"TONE EDIT" Параметр "JU: ENV DECAY"
		Регулятор [S]	"TONE EDIT" Параметр "JU: ENV SUSTAIN"
		Регулятор [R]	"TONE EDIT" Параметр "JU: ENV RELEASE"
		Регулятор [DEPTH]	"TONE EDIT" Параметр "JU: FLT ENV DEPTH"
FUNC	Кнопка [SHIFT] +	Кнопка [14 (PORTAMENTO)]	"TONE EDIT" Параметр "JU: PORTA TIME"

JX-8P



Секция	Контроллер	Параметр
LFO	1 TYPE	LFO WAVEFORM
	2 RATE	LFO RATE
	3 FADE TIME	LFO DELAY TIME
	4 DEPTH	OSC1 LFO MOD/ OSC2 LFO MOD/ FILTER MOD
	5 PITCH	Выбирает OSC MOD
	6 FILTER	Выбирает FILTER MOD
OSC	7 TYPE	OSC1 WAVEFORM / OSC2 WAVEFORM
	8 PITCH	OSC1 COARSE TUNE / OSC2 COARSE TUNE
	9 LEVEL	MIXER OSC1/2
	10 MOD	OSC2 FINE TUNE
	11 SYNC	MOD 1-2 MODE (SYNC)
	12 XMOD	MOD 1-2 MODE (XMOD)
	13 OSC1 SEL	Выбирает OSC1
	14 OSC2 SEL	Выбирает OSC2
FILTER	15 CUTOFF	CUTOFF
	16 RESONANCE	RESONANCE
	17 KEY-F	FLT KEY FOLLOW
	18 [R]	FILTER TYPE
	19 [M]	FILTER TYPE
	20 [S]	FILTER TYPE
AMP	21 LEVEL	AMP LEVEL

Секция	Контроллер	Параметр
ENV	22 A	ENV1/2-ATTACK
	23 D	ENV1/2-DECAY
	24 S	ENV1/2-SUSTAIN
	25 R	ENV1/2-RELEASE
	26 DEPTH	OSC1/2 PIT ENV/FLT ENV DEPTH Не работает, если выбрать AMP
	27 PITCH	(ENV-1/2 устанавливается в зависимости от состояния OSC1 ENV SELECT)
OTHER	28 FILTER	(ENV-1/2 устанавливается в зависимости от состояния FILTER ENV SELECT)
	29 AMP	Переключает на ENV-2
	30 MONO	MONO
	31 UNISON	UNISON
	32 VELOCITY OFF	VELOCITY OFF
	33 PORTAMENTO	PORTAMENTO
	34 SPLIT	SPLIT
	35 DUAL	DUAL

* Информация о других параметрах приведена в руководстве "Описание параметров".

Совместное использование с кнопкой [SHIFT]

Секция	Контроллер	Условие 1	Условие 2	Переход к параметру
OSC	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]	Если выбран "OSC1"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC1 WAVEFORM"
			Если выбран "OSC2"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC2 WAVEFORM"
		Регулятор [PITCH]	Если выбран "OSC1"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC1 TUNE"
			Если выбран "OSC2"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC2 TUNE"
		Регулятор [LEVEL]	Если выбран "OSC1"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC1 LEVEL"
			Если выбран "OSC2"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC2 LEVEL"
		Регулятор [MOD]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC2 FINE TUNE"	
		Кнопка [SYNC]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC2 MOD MODE"	
		Кнопка [XMOD]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC2 MOD MODE"	
		LFO	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]
Регулятор [RATE]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: LFO RATE"			
Регулятор [FADE TIME]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: LFO DELAY TIME"			
Регулятор [DEPTH]	Если выбран "OSC1" и выбраны "LFO PITCH" или "LFO FILTER"			"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC1 LFO MOD"
	Если выбран "OSC2" и выбран "LFO FILTER"			"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC2 LFO MOD"
FILTER	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [CUTOFF]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: CUTOFF"	
		Регулятор [RESONANCE]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: RESONANCE"	
		Регулятор [KEY FOLLOW]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: FLT KEY FOLLOW"	
		Кнопка [R]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: VINTAGE FLT TYPE"	
		Кнопка [M]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: VINTAGE FLT TYPE"	
		Кнопка [S]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: VINTAGE FLT TYPE"	
AMP	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [LEVEL]	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: AMP LEVEL"	

Секция	Контроллер	Условие 1	Условие 2	Переход к параметру
ENV	Регулятор [A]	Если выбран "ENV PITCH" и	параметр "OSC WNV MODE" принимает значение "ENV1"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV1 ATTACK"
			параметр "OSC WNV MODE" принимает значение "ENV2"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 ATTACK"
		Если выбран "ENV FILTER" и	параметр "FLT ENV MODE" принимает значение "ENV1"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV1 ATTACK"
			параметр "FLT ENV MODE" принимает значение "ENV2"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 ATTACK"
		Если выбран "ENV AMP"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 ATTACK"	
		Регулятор [D]	Если выбран "ENV PITCH" и	параметр "OSC WNV MODE" принимает значение "ENV1"
	параметр "OSC WNV MODE" принимает значение "ENV2"			"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 DECAY"
	Если выбран "ENV FILTER" и		параметр "FLT ENV MODE" принимает значение "ENV1"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV1 DECAY"
			параметр "FLT ENV MODE" принимает значение "ENV2"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 DECAY"
	Если выбран "ENV AMP"		"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 DECAY"	
	Кнопка [SHIFT] + Регулятор [S]		Если выбран "ENV PITCH" и	параметр "OSC WNV MODE" принимает значение "ENV1"
		параметр "OSC WNV MODE" принимает значение "ENV2"		"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 SUSTAIN"
		Если выбран "ENV FILTER" и	параметр "FLT ENV MODE" принимает значение "ENV1"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV1 SUSTAIN"
			параметр "FLT ENV MODE" принимает значение "ENV2"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 SUSTAIN"
		Если выбран "ENV AMP"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 SUSTAIN"	
		Регулятор [R]	Если выбран "ENV PITCH" и	параметр "OSC WNV MODE" принимает значение "ENV1"
	параметр "OSC WNV MODE" принимает значение "ENV2"			"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 RELEASE"
	Если выбран "ENV FILTER" и		параметр "FLT ENV MODE" принимает значение "ENV1"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV1 RELEASE"
			параметр "FLT ENV MODE" принимает значение "ENV2"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 RELEASE"
	Если выбран "ENV AMP"		"TONE EDIT" Параметр "JX8P: ENV2 RELEASE"	
Регулятор [DEPTH]	Если выбран "OSC1" и		выбраны "ENV PITCH" или "ENV FILTER"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC1 PIT ENV"
	Если выбран "OSC2" и	Если выбран "ENV PITCH"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: OSC2 PIT ENV"	
		Если выбран "ENV FILTER"	"TONE EDIT" Параметр "JX8P: FLT ENV DEPTH"	
FUNC	Кнопка [14 (PORTAMENTO)]		"TONE EDIT" Параметр "JX8P: PORTA TIME"	

SH-101



Секция	Контроллер	Параметр
LFO	1	TYPE LFO WAVEFORM
	2	RATE LFO RATE
	3	DEPTH OSC LFO MOD/FILTER MOD
	4	PITCH Выбирает OSC1 MOD
	5	FILTER Выбирает FILTER MOD
OSC	6	PITCH OSC RANGE
	7	LEVEL Зависит от выбора OSC (9 — 12). Выбор Параметр
	9	PW LEVEL
	10	SAW LEVEL
	11	SUB OSC LEVEL
	12	NOISE
	8	MOD PULSE WIDTH
	9	OSC1 SEL OSC1 SEL
10	OSC2 SEL OSC2 SEL	
11	OSC3 SEL OSC3 SEL	
12	OSC4 SEL OSC4 SEL	
FILTER	13	CUTOFF CUTOFF
	14	RESONANCE RESONANCE
	15	KEY-F FLT KEY FOLLOW
	16	[R] FILTER TYPE
17	[M] FILTER TYPE	
18	[S] FILTER TYPE	
AMP	19	LEVEL AMP LEVEL

Секция	Контроллер	Параметр
ENV	20	A ENV-ATTACK
	21	D ENV-DECAY
	22	S ENV-SUSTAIN
	23	R ENV-RELEASE
	24	DEPTH FLT ENV DEPTH
	25	FILTER G-AMP
OTHER	26	AMP ENV F&A
	27	MONO MONO
	28	UNISON UNISON
	29	VELOCITY OFF Не задействован
	30	PORTAMENTO PORTAMENTO
	31	SPLIT SPLIT
	32	DUAL DUAL

* Информация о других параметрах приведена в руководстве "Описание параметров".

Совместное использование с кнопкой [SHIFT]

Секция	Контроллер	Условие	Переход к параметру	
OSC	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [PITCH]	"TONE EDIT" Параметр "SH: OSC RANGE"	
		Если выбран "OSC1"	"TONE EDIT" Параметр "SH: PW LEVEL"	
		Регулятор [LEVEL]	Если выбран "OSC2" Параметр "SH: SAW LEVEL"	
		Если выбран "OSC3"	"TONE EDIT" Параметр "SH: SUB OSC LEVEL"	
		Если выбран "OSC4"	"TONE EDIT" Параметр "SH: NOISE LEVEL"	
		Регулятор [MOD]	"TONE EDIT" Параметр "SH: PLUSE WIDTH MOD"	
LFO	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]	"TONE EDIT" Параметр "SH: LFO WAVEFORM"	
		Регулятор [RATE]	"TONE EDIT" Параметр "SH: LFO RATE"	
		Регулятор [DEPTH]	Если выбран "LFO PITCH"	"TONE EDIT" Параметр "SH: OSC LFO MOD"
			Если выбран "LFO FILTER"	"TONE EDIT" Параметр "SH: FILTER MOD"
FILTER	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [CUTOFF]	"TONE EDIT" Параметр "SH: CUTOFF"	
		Регулятор [RESONANCE]	"TONE EDIT" Параметр "SH: RESONANCE"	
		Регулятор [KEY FOLLOW]	"TONE EDIT" Параметр "SH: FLT KEY FOLLOW"	
		Кнопка [R]	"TONE EDIT" Параметр "SH: VINTAGE FLT TYPE"	
		Кнопка [M]	"TONE EDIT" Параметр "SH: VINTAGE FLT TYPE"	
		Кнопка [S]	"TONE EDIT" Параметр "SH: VINTAGE FLT TYPE"	
AMP	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [LEVEL]	"TONE EDIT" Параметр "SH: AMP LEVEL"	
ENV	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [A]	"TONE EDIT" Параметр "SH: ENV ATTACK"	
		Регулятор [D]	"TONE EDIT" Параметр "SH: ENV DECAY"	
		Регулятор [S]	"TONE EDIT" Параметр "SH: ENV SUSTAIN"	
		Регулятор [R]	"TONE EDIT" Параметр "SH: ENV RELEASE"	
		Регулятор [DEPTH]	"TONE EDIT" Параметр "SH: FLT ENV DEPTH"	
FUNC	Кнопка [SHIFT] +	Кнопка [14 (PORTAMENTO)]	"TONE EDIT" Параметр "SH: PORTA TIME"	

XV-5080, RD-PIANO и другие тембры (Scene Edit)



Секция	Контроллер	Параметр
LFO	1	RATE SCENE PART EDIT > Vib Rate
	2	FADE TIME SCENE PART EDIT > Vib Delay
	3	DEPTH SCENE PART EDIT > Vib Depth
	4	PITCH Всегда выбран.
OSC	5	PITCH SCENE PART EDIT > Coarse Tune
	6	MOD SCENE PART EDIT > Fine Tune
	7	OSC1 SEL OSC1 SEL
	8	OSC2 SEL OSC2 SEL
FILTER	11	CUTOFF SCENE PART EDIT > Cutoff
	12	RESONANCE SCENE PART EDIT > Resonance
AMP	13	LEVEL Part1 — 4: TONE COMMON EDIT > Level Part5: SCENE PART EDIT > Part Level
ENV	14	A SCENE PART EDIT > Attack
	15	D SCENE PART EDIT > Decay
	16	R SCENE PART EDIT > Release
	17	AMP Всегда выбран.
OTHER	18	MONO SCENE PART EDIT > Mono/Poly
	19	UNISON SCENE PART EDIT > Unison Sw
	20	VELOCITY OFF SCENE PART EDIT > KBD Velo
	21	PORTAMENT SCENE PART EDIT > Porta Sw
	22	SPLIT SPLIT
	23	DUAL DUAL

* Информация о других параметрах приведена в руководстве "Описание параметров".

XV-5080, RD-PIANO и другие тембры (Tone Edit)



Секция	Контроллер	Параметр
LFO	1	TYPE TONE EDIT > L1 (/L2) Waveform
	2	RATE TONE EDIT > L1 (/L2) Rate
	3	FADE TIME TONE EDIT > L1 (/L2) Fade Time
	4	DEPTH Control target (приемник управления) = PITCH: TONE EDIT > L1 (/L2) Pit Depth Control target (приемник управления) = FILTER: TONE EDIT > L1 (/L2) Flt Depth Control target (приемник управления) = AMP: TONE EDIT > L1 (/L2) Amp Depth
	5	LFO2 Выбирает приемник управления LFO
	6	PITCH Выбирает приемник управления LFO DEPTH
	7	FILTER Выбирает приемник управления LFO DEPTH
	8	AMP Выбирает приемник управления LFO DEPTH
OSC	9	TYPE OSCType (*1)
	10	PITCH TONE EDIT > Coarse Tune
	11	LEVEL TONE EDIT > Level
	12	MOD Struct = OFF: TONE EDIT > Fine Tune RING: TONE COMMON EDIT > Ring OSC2/4 Lv SYNC: TONE EDIT > Fine Tune XMOD: TONE COMMON EDIT > XMD12/34 Dpth
	13	КОЛЬЦО TONE COMMON EDIT > Struct12/34 = RING
	14	SYNC TONE COMMON EDIT > Struct12/34 = SYNC
	15	XMOD TONE COMMON EDIT > Struct12/34 = XMOD
	16	OSC1 SEL OSC1 SEL
	17	OSC2 SEL OSC2 SEL
18	OSC3 SEL OSC3 SEL	
19	OSC4 SEL OSC4 SEL	
FILTER	20	TYPE FilterType — тип фильтра (*2)
	21	CUTOFF TONE EDIT > Cutoff
	22	RESONANCE TONE EDIT > Resonance
	23	KEY-F TONE EDIT > Cutoff Keyf

Секция	Контроллер	Параметр
FILTER	24 [R]	FilterR (*3)
	25 [M]	FilterM (*4)
	26 [S]	FilterS (*5)
AMP	27	LEVEL Part1 — 4: TONE COMMON EDIT > Level Part5: SCENE PART EDIT > Part Level
	28	A Control target (приемник управления) = PITCH: TONE EDIT > Pit Time1 Control target (приемник управления) = FILTER: TONE EDIT > Filtr Time1 Control target (приемник управления) = AMP: TONE EDIT > Amp Time1
ENV	29	D Control target (приемник управления) = PITCH: TONE EDIT > Pit Time3 Control target (приемник управления) = FILTER: TONE EDIT > Filtr Time3 Control target (приемник управления) = AMP: TONE EDIT > Amp Time3
	30	S Control target (приемник управления) = PITCH: TONE EDIT > Pit Lv3 Control target (приемник управления) = AMP: TONE EDIT > Amp Lv3
	31	R Control target (приемник управления) = PITCH: TONE EDIT > Pit Time4 Control target (приемник управления) = AMP: TONE EDIT > Amp Time4
	32	DEPTH Control target (приемник управления) = PITCH: TONE EDIT > Pit Depth Control target (приемник управления) = FILTER: TONE EDIT > Filtr Depth Control target (приемник управления) = AMP: Не используется.
	33	PITCH Выбирает приемник управления ENV
	34	FILTER Выбирает приемник управления ENV
	35	AMP Выбирает приемник управления ENV

Секция	Контроллер	Параметр
OTHER	1	MONO SCENE PART EDIT > Mono/Poly
	2	UNISON SCENE PART EDIT > Unison Sw
	3	VELOCITY OFF SCENE PART EDIT > KBD Velo
	4	PORTAMENT SCENE PART EDIT > Porta Sw
	5	SPLIT SPLIT
	6	DUAL DUAL

(*1) OSCType
Одновременно воздействует на TONE EDIT > OSC Type
TONE EDIT > Wav Form

(*2) FilterType — тип фильтра
Одновременно воздействует на TONE EDIT > TVF Type
TONE EDIT > Filter Type
TONE EDIT > Flt Slope
TONE EDIT > VCF Type

(*3) FilterR
Переключает на TONE EDIT > TVF Type = OFF
TONE EDIT > Filter Type = VCF
TONE EDIT > Flt Slope = -18 dB/Oct
TONE EDIT > VCF Type = JP

(*4) FilterM
Переключает на TONE EDIT > TVF Type = OFF
TONE EDIT > Filter Type = VCF
TONE EDIT > Flt Slope = -18 dB/Oct
TONE EDIT > VCF Type = MG

(*5) FilterS
Переключает на TONE EDIT > TVF Type = OFF
TONE EDIT > Filter Type = VCF
TONE EDIT > Flt Slope = -18 dB/Oct
TONE EDIT > VCF Type = P5

EFFECTS (общие для всех моделей)



Секция	Контроллер	Параметр
EFFECTS	1 MFX (*1)	
	2 DRIVE	SCENE EFFECT: OD > Drive
	3 REVERB	SCENE PART EDIT > Output = THRU: SCENE PART EDIT > Rev Send SCENE PART EDIT > Output = DRIVE: SCENE EFFECT: OD > Rev Send Lev
	4 CHORUS	SCENE PART EDIT > Output = THRU: SCENE PART EDIT > Cho Send SCENE PART EDIT > Output = DRIVE: SCENE EFFECT: OD > Cho Send Lev
	5 DELAY	SCENE PART EDIT > Output = THRU: SCENE PART EDIT > Delay Send SCENE PART EDIT > Output = DRIVE: SCENE EFFECT: OD > Dly Send Lev
	6 DELAY TIME (*2)	

(*1) Зависит от MFX Type.

Для эффектов некоторых типов назначение может определяться состоянием параметров MFX.

➔ "Назначаемые параметры MFX" (стр. 28)

(*2) Если SYSTEM EFFECT: Dly > Source принимает значение "SCENE", назначается обозначенный ниже параметр страницы SCENE EFFECT: Dly; если SYSTEM EFFECT: Dly > Source принимает значение "SYSTEM", назначается обозначенный ниже параметр страницы SYSTEM EFFECT: Dly.

- Если Dly Sync = "OFF"
Dly Msec
- Если Dly Sync = "ON"
Dly Note

Назначаемые параметры MFX

MFX Type	Условие	Назначаемый параметр
Thru		Не используется.
Эквалайзер		Low Gain
Spectrum		Band1
Isolator		High Level
Усиление НЧ		Boost Gain
SuperFilter		Cutoff
Step Filter		Reso
Enhancer		Sens
Auto Wah		Depth
Humanizer	Rate Sync = "OFF"	Rate
	Rate Sync = "ON"	Rate Note
Speaker Sim		Direct Lv
Phaser 1	Rate Sync = "OFF"	Rate
	Rate Sync = "ON"	Rate Note
Phaser 2		Rate
Phaser 3		Speed
Step Phaser	Rate Sync = "OFF"	Rate
	Rate Sync = "ON"	Rate Note

MFX Type	Условие	Назначаемый параметр
M StagePhsr	Rate Sync = "OFF"	Rate
	Rate Sync = "ON"	Rate Note
Inf Phaser		Speed
Ring Mod		Frequency
Tremolo		Depth
Auto Pan	Rate Sync = "OFF"	Rate
	Rate Sync = "ON"	Rate Note
Slicer		Attack
Rotary		Speed
VK Rotary		Speed
Chorus		Depth
Flanger		Depth
StepFlanger		Depth
Hexa-Chorus		Depth
Trem Chorus	Trm Sync = "OFF"	T.Rate
	Trm Sync = "ON"	T.Rate Nt
Space-D		Depth
Overdrive		Drive
Distortion		Drive
T-Scream		Distortion
Gt Amp Sim		Volume
Compressor		Attack
Limiter		Threshold
Sustainer		Sustain
Gate		Threshold
Delay		Balance
Mod Delay		Balance
3Tap PanDly		Balance
4Tap PanDly		Balance
MultiTapDly		Balance
Reverse Dly		Balance
TimeCtrlDly	Delay Sync = "OFF"	D.Time
	Delay Sync = "ON"	D.Time Nt
Tape Echo		Intensity
LOFI Comp		Balance
Bit Crusher		Sample Rate
PitchShiftr		Coarse
2V PShifter		P2Coarse
OD->Chorus	Cho Sync = "OFF"	C.Rate
	Cho Sync = "ON"	C.Rate Nt
OD->Flanger	Flg Sync = "OFF"	F.Rate
	Flg Sync = "ON"	F.Rate Nt
OD->Delay		Dly Bal
DS->Chorus	Cho Sync = "OFF"	C.Rate
	Cho Sync = "ON"	C.Rate Nt
DS->Flanger	Flg Sync = "OFF"	F.Rate
	Flg Sync = "ON"	F.Rate Nt
DS->Delay		Dly Bal
	OD/DS>T.Wah	

MFX Type	Условие	Назначаемый параметр
OD/DS>A.Wah	AWah Sync = "OFF"	AWRate
	AWah Sync = "ON"	AWRate Nt
Gt->Chorus		C.Rate
Gt->Flanger		F.Rate
Gt->Phaser		P.Rate
Gt->Delay		Dly Bal
EP->Tremolo	Tremolo Sync = "OFF"	T.Speed
	Tremolo Sync = "ON"	T.Spd Nt
EP->Chorus		Cho Depth
EP->Flanger		Flg Depth
EP->Phaser		Phs Depth
EP->Delay		Dly Bal
Enhncr->Cho	Cho Sync = "OFF"	C.Rate
	Cho Sync = "ON"	C.Rate Nt
Enhncr->Fl	Flg Sync = "OFF"	F.Rate
	Flg Sync = "ON"	F.Rate Nt
Enhncr->Dly		Dly Bal
Chorus->Dly		Dly Bal
Flanger>Dly		Dly Bal
Chorus->Fl	Flg Sync = "OFF"	F.Rate
	Flg Sync = "ON"	F.Rate Nt
CE-1		Intensity
SBF-325		Depth
SDD-320		Mode
2Tap PanDly		Balance
Transient		Release
Mid-Side EQ		M HighG
M/S Comp		M Thres
Fattener		Even Level
M/S Delay		MD Level
EP Amp Sim	Speed Sync = "OFF"	Speed
	Speed Sync = "ON"	Speed Nt
DJFX Looper		Loop Sw
BPM Looper		Length
Saturator		Balance
W Saturator		Drive
Fuzz		Drive
JUNO Chorus		Balance
MM Filter		Tone
HMS Distort		Dist
Phaser 100	Rate Sync = "OFF"	Rate
	Rate Sync = "ON"	Rate Note

Кнопка SHIFT (клавиатурные команды)

Ниже описана работа с кнопкой SHIFT (клавиатурные команды) для каждой из моделей.

- ➔ JUPITER-8 **“Совместное использование с кнопкой [SHIFT]”** (стр. 17)
- ➔ JUNO-106 **“Совместное использование с кнопкой [SHIFT]”** (стр. 20)
- ➔ JX-8P **“Совместное использование с кнопкой [SHIFT]”** (стр. 22)
- ➔ SH-101 **“Совместное использование с кнопкой [SHIFT]”** (стр. 25)

COMMON (общие для всех моделей)

Секция	Контроллер	Условие	Переход к параметру			
VOL	Кнопка [SHIFT] +	Слайдер [SL1]	“SCENE COMMON EDIT” Параметр “SL1”			
		Слайдер [SL2]	“SCENE COMMON EDIT” Параметр “SL2”			
		Кнопка [S1]	“SCENE COMMON EDIT” Параметр “S1 Func”			
		Кнопка [S2]	“SCENE COMMON EDIT” Параметр “S2 Func”			
		Кнопка [S3]	“SCENE COMMON EDIT” Параметр “S3 Func”			
I-ARP	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]	“ARP COM EDIT” Параметр “Type”			
		Регулятор [RHYTHM]	“ARP COM EDIT” Параметр “Rytm”			
		Регулятор [TEMPO]	Изменяет “BPM” с точностью до сотых долей.			
EFX	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [MFX]	“SCENE PART MFX” Если параметр “FlwToneMFX” установлен в значение “ON” “SCENE PART MFX” Если параметр “FlwToneMFX” установлен в значение “OFF”	“TONE MFX” Параметр “MFX” “SCENE PART MFX” параметр * Зависит от MFX Type. Подробности приведены при описании назначений регулятора [MFX] для каждого из типов (Type) в разделе “EFFECTS (общие для всех моделей)”, подраздел “Назначаемые параметры MFX”.		
		Регулятор [DRIVE]		“SCENE EFFECT: OD” Параметр “Drive”		
		Регулятор [REVERB]	“SCENE PART EDIT” Если параметр “Output” принимает значение “THRU”	“SCENE PART EDIT” Параметр “Rev Send”		
			“SCENE PART EDIT” Если параметр “Output” принимает значение “DRIVE”	“SCENE EFFECT: OD” Параметр “Rev Send Lev”		
		Регулятор [CHORUS]	“SCENE PART EDIT” Если параметр “Output” принимает значение “THRU”	“SCENE PART EDIT” Параметр “Cho Send”		
			“SCENE PART EDIT” Если параметр “Output” принимает значение “DRIVE”	“SCENE EFFECT: OD” Параметр “Cho Send Lev”		
		Регулятор [DELAY]	“SCENE PART EDIT” Если параметр “Output” принимает значение “THRU”	“SCENE PART EDIT” Параметр “Dly Send”		
			“SCENE PART EDIT” Если параметр “Output” принимает значение “DRIVE”	“SCENE EFFECT: OD” Параметр “Dly Send Lev”		
		Регулятор [DELAY TIME]		“SYSTEM EFFECT: Dly” Если параметр “Source” принимает значение “SYS” и	“SYSTEM EFFECT: Dly” Если параметр “Dly Sync” принимает значение “OFF” “SYSTEM EFFECT: Dly” Если параметр “Dly Sync” принимает значение “ON”	“SYSTEM EFFECT: Dly” Параметр “Dly Msec” “SYSTEM EFFECT: Dly” Параметр “Dly Note”
				“SYSTEM EFFECT: Dly” Если параметр “Source” принимает значение “SCENE” и	“SCENE EFFECT: Dly” Если параметр “Dly Sync” принимает значение “OFF” “SCENE EFFECT: Dly” Если параметр “Dly Sync” принимает значение “ON”	“SCENE EFFECT: Dly” Параметр “Dly Msec” “SCENE EFFECT: Dly” Параметр “Dly Note”

RD-PIANO, XV-5080, VOCODER, PR-A, PR-B, PD-C, PR-D, COMMON, JP-X INT, PR-A DRUM, CMN DRUM (Scene Edit)

Секция	Контроллер	Условие	Переход к параметру
OSC	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [PITCH]	“SCENE PART EDIT” Параметр “Coarse Tune”
		Регулятор [MOD]	“SCENE PART EDIT” Параметр “Fine Tune”

Секция	Контроллер	Условие	Переход к параметру
LFO	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [RATE]	"SCENE PART EDIT" Параметр "Vib Rate"
		Регулятор [FADE TIME]	"SCENE PART EDIT" Параметр "Vib Delay"
		Регулятор [DEPTH]	"SCENE PART EDIT" Параметр "Vib Depth"
FLT	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [CUTOFF]	"SCENE PART EDIT" Параметр "Cutoff"
		Регулятор [RESONANCE]	"SCENE PART EDIT" Параметр "Resonance"
AMP	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [LEVEL] Если текущей является партия "1" — "4"	"SCENE PART EDIT" Параметр "Level"
		Регулятор [LEVEL] Если текущей является партия "5"	"SCENE PART EDIT" Параметр "Part Level"
ENV	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [A]	"SCENE PART EDIT" Параметр "Attack"
		Регулятор [D]	"SCENE PART EDIT" Параметр "Decay"
		Регулятор [R]	"SCENE PART EDIT" Параметр "Release"
FUNC	Кнопка [SHIFT] +	Кнопка [I4 (PORTAMENTO)]	"TONE COMMON EDIT" Параметр "Porta Time" (только если параметр "Part" принимает значение "1" — "4")

RD-PIANO, XV-5080, PR-A, PR-B, PD-C, PR-D, COMMON, JP-X INT (Tone Edit)

Секция	Контроллер	Условие 1	Условие 2	Переход к параметру
OSC	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]		Изменяет значение с точностью до 10.
		Регулятор [PITCH]		"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [LEVEL]		"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [MOD]	Параметр "Struct12" принимает значение "OFF"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [MOD]	Параметр "Struct12" принимает значение "SYNC"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [MOD]	Параметр "Struct12" принимает значение "RING"	"TONE COMMON EDIT" Параметр "Ring Osc2 Lv"
		Регулятор [MOD]	Параметр "Struct12" принимает значение "XMOD"	"TONE COMMON EDIT" Параметр "Xmd12 Depth"
		Кнопка [RING]		"TONE COMMON EDIT" Параметр "Struct12"
		Кнопка [SYNC]		"TONE COMMON EDIT" Параметр "Struct12"
		Кнопка [XMOD]		"TONE COMMON EDIT" Параметр "Struct12"
LFO	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]		Изменяет значение с точностью до 10.
		Регулятор [RATE]	Если выбрано "LFO1"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [RATE]	Если выбрано "LFO2"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [FADE TIME]	Если выбрано "LFO1"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [FADE TIME]	Если выбрано "LFO2"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [DEPTH]	Параметр "Struct12" принимает значение "PITCH"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [DEPTH]	Если выбрано "LFO1"	Параметр "Struct12" принимает значение "FILTER" Переход на данный экран.
		Регулятор [DEPTH]	Параметр "Struct12" принимает значение "AMP"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [DEPTH]	Параметр "Struct12" принимает значение "PITCH"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.
		Регулятор [DEPTH]	Если выбрано "LFO2"	Параметр "Struct12" принимает значение "FILTER" Переход на данный экран.
Регулятор [DEPTH]	Параметр "Struct12" принимает значение "AMP"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.		

Кнопка SHIFT (клавиатурные команды)

Секция	Контроллер	Условие 1	Условие 2	Переход к параметру	
FLT	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [TYPE]		Изменяет значение с точностью до 10.	
		Регулятор [CUTOFF]		"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
		Регулятор [RESONANCE]		"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
		Регулятор [KEY FOLLOW]		"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
AMP	Кнопка [SHIFT] +	Регулятор [LEVEL]	Если параметр "Part" установлен в значение "1" — "4"	"TONE COMMON EDIT" Параметр "Level"	
			Если параметр "Part" установлен в значение "5"	"SCENE PART EDIT" Параметр "Part Level"	
ENV	Кнопка [SHIFT] +		выбран параметр "AMP"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
		Регулятор [A]	выбран параметр "FILTER"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
			выбран параметр "PITCH"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
			выбран параметр "AMP"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
		Регулятор [D]	выбран параметр "FILTER"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
			выбран параметр "PITCH"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
			выбран параметр "AMP"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
		Регулятор [S]	выбран параметр "FILTER"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
			выбран параметр "PITCH"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
			выбран параметр "AMP"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
		Регулятор [R]	выбран параметр "FILTER"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
			выбран параметр "PITCH"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
		Регулятор [DEPTH]	выбран параметр "FILTER"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
			выбран параметр "PITCH"	"TONE EDIT" Переход на данный экран.	
			Кнопка [PITCH]		Назначает ENV на управление "PITCH"
			Кнопка [FILTER]		Назначает ENV на управление "FILTER"
	Кнопка [AMP]		Назначает ENV на управление "AMP"		
FUNC	Кнопка [SHIFT] +	Кнопка [14 (PORTAMENTO)]		"TONE COMMON EDIT" Параметр "Porta Time"	

Настройки, общие для всего устройства

Функция автоматического выключения питания (Auto Off)

1. Нажмите на кнопку **[MENU]**.
2. Регулятором **[1]** выберите опцию **"System"** и нажмите на кнопку **[ENTER]**.
Вместо регулятора **[1]** для выбора этой опции можно использовать кнопки **PAGE [^] [v]**.
3. Регулятором **[1]** выберите **"Auto Off"**, и с помощью регулятора **[2]** откорректируйте значение параметра.
Чтобы питание автоматически не отключалось, выберите значение "OFF".

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]
Auto Off	OFF, 30 [мин], 240 [мин]

4. Для сохранения настройки нажмите на кнопку **[WRITE]**.
Откроется страница сохранения.
5. Нажмите на кнопку **[ENTER]**.
Выведется запрос на подтверждение.
6. Для выполнения операции нажмите на кнопку **[ENTER]**.
Для отмены операции нажмите на кнопку **[EXIT]**.

Восстановление заводских настроек

(FACTORY RESET)

Ниже описано как восстановить отредактированные и сохраненные в JUPITER-Xm настройки в заводские значения.

- * При выполнении этой операции все сохраненные настройки, включая параметры звука, перезаписываются.
- * Если текущие настройки могут потребоваться в дальнейшем, прежде чем восстанавливать заводские настройки, выполните команду создания резервной копии (см. стр. 36).

1. Нажмите на кнопку **[MENU]**.
2. Регулятором **[1]** выберите установку **"UTILITY"** и нажмите на кнопку **[ENTER]**.
Вместо регулятора **[1]** для выбора этой опции можно использовать кнопки **PAGE [^] [v]**.
3. Регулятором **[1]** выберите **"FACTORY RESET"** и нажмите на кнопку **[ENTER]**.
Выведется запрос на подтверждение.
Для отмены операции нажмите на кнопку **[EXIT]**.
4. Регулятором **[2]** выберите **"OK"** и нажмите на кнопку **[ENTER]**.
На дисплей выведется сообщение "Completed".
5. Выключите и снова включите питание JUPITER-Xm.
* Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение **"Executing..."**.

Редактирование системных настроек (System)

1. Нажмите на кнопку **[MENU]**.
2. Регулятором **[1]** выберите опцию **"System"** и нажмите на кнопку **[ENTER]**.
Вместо регулятора **[1]** для выбора этой опции можно использовать кнопки **PAGE [^] [v]**.
3. С помощью регулятора **[1]** выберите параметр, а затем регулятором **[2]** отредактируйте его значение.

Сохранение системных настроек (System Write)

1. Нажмите на кнопку **[WRITE]**.
Откроется страница сохранения системных настроек.
Если откроется экран WRITE MENU, выберите регулятором **[1]** опцию "SYSTEM" и нажмите на кнопку **[ENTER]**.
2. Для выполнения операции нажмите на кнопку **[ENTER]**.
По окончании операции на дисплей выведется сообщение "Completed".
Для отмены операции нажмите на кнопку **[EXIT]**.

Список системных параметров

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
GENERAL		
MasterTune	415.3 — 466.2 [Гц]	Определяет высоту настройки всего инструмента. Значение соответствует высоте ноты A4 (нота Ля средней октавы).
MasKeyShift	-24 — 24	Определяет интервал транспонирования общей высоты настройки JUPITER-Xm в полутонах.
ScaleTuneSw	OFF, ON	Определяет, включена ("ON") ли настройка SCALE TUNE или выключена ("OFF").
USB In Lev	0 — 127	Настраивает уровень входного аудиосигнала порта USB COMPUTER.
USB Out Lev	0 — 127	Настраивает уровень выходного аудиосигнала порта USB COMPUTER.
AuxIn/BT InLev	0 — 127	Используются для управления уровнями сигналов на входах AUX IN и BT In.
Line Out Gain	-12 — 0 — +12 [дБ]	Управляет чувствительностью выхода OUTPUT/PHONES.
Speaker Sw	OFF, ON, AUTO	Определяет, будет ли звук воспроизводиться через встроенные динамики. Если наушники подключены, значение "AUTO" эквивалентно значению "OFF", если не подключены — значению "ON".
SPOut Gain	-12 — 0 [дБ]	Управляет чувствительностью выхода на встроенные динамики.
Auto Off	OFF, 30 [мин], 240 [мин]	Определяет, будет ли питание устройства в случае его простоя автоматически отключаться через заданное время. Чтобы питание автоматически не отключалось, выберите значение "OFF".

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
Aging	OFF, ON, FAST, FIXED	<p>Определяет, будет ли меняться характер звука (высота строя) при изменении температуры внутри устройства.</p> <p>Работает только для моделей аналоговых синтезаторов.</p> <p>Значение температуры внутри устройства показывается в правом верхнем углу экрана сцены (SCENE).</p> <p>OFF: характер звука от температуры внутри устройства не зависит. Показания температуры на экран сцены (SCENE) не выводятся.</p> <p>ON: имитируется изменение температуры внутри устройства от заданной с помощью параметра Aging Init Temp до реальной (REAL). Хотя разница в этих температурах и играет роль, значение REAL достигается приблизительно через десять минут. После достижения температуры REAL изменения происходят согласно колебаниям реальной температуры.</p> <p>FAST: имитируется изменение температуры внутри устройства от заданной с помощью параметра Aging Init Temp до реальной (REAL). Это происходит быстро, приблизительно за десять секунд при игре на клавиатуре. После достижения температуры REAL изменения происходят согласно колебаниям реальной температуры.</p> <p>FIXED: реальное изменение температуры не отслеживается, а используется значение, заданное с помощью параметра Aging Init Temp.</p>
Aging Init Temp	REAL, 0 — 60 [°C]	<p>Значение начальной температуры внутри устройства для настройки Aging.</p> <p>REAL: за начальную внутреннюю температуру принимается реально измеренная.</p> <p>0 — 60: виртуальное значение начальной внутренней температуры (в градусах по Цельсию).</p>
LED On Bright	0 — 31	Управляет яркостью светодиодов, когда они горят.
LED OffBright	0 — 30	<p>Если JUPITER-Xm питается от блока питания для сети переменного тока, можно сделать так, чтобы в отключенном состоянии светодиоды гасли не полностью, а слабо горели.</p> <p>Эта настройка определяет яркость горения светодиодов в отключенном состоянии.</p>
LCD Contrast	1 — 10	Определяет контрастность дисплея.
ARPEGGIO		
Set Tone	OFF, ON	Определяет будут ли фиксироваться текущие настройки звука, а переключаться будет только фраза ("OFF") или будут меняться и фраза, и настройки звука.
Set Drumkit	OFF, ON	Определяет будут ли фиксироваться текущие настройки звука, а переключаться будет только ритм ("OFF") или будут меняться и ритм, и настройки звука.
Set Tempo	OFF, ON	Определяет будут ли фиксироваться текущие настройки темпа, а переключаться будет только ритм ("OFF") или будут меняться и ритм, и настройки темпа.
SYNC/TEMPO		
Tempo	20.00 — 300.00	Управляет общим (системным) темпом.
Tempo Src	SCENE, SYS	При переключении сцен определяет, какой темп будет использоваться — системный ("SYS") или сохраненный в сцене ("SCENE").
Sync Mode	MASTER, SLAVE	Выбирает источник синхросигнала для JUPITER-Xm.
Sync Out	OFF, MIDI, USB, MIDI/USB	Определяет разъем, через который выводятся сообщения MIDI Clock и аналогичные.
BLUETOOTH		
Bluetooth Sw	OFF, ON	Разрешает ("ON") или запрещает ("OFF") подключение по Bluetooth.
Pairing	-	Выполняет сопряжение для передачи аудио по Bluetooth.
Bluetooth ID	OFF, 1 — 9	Выбирает цифру, добавляемую к имени устройства, которое показывается в подключенном по Bluetooth программном приложении.
MIDI		
Basic Ch	1 — 10	Определяет MIDI-каналы партий. MIDI-каналы на партии назначаются последовательно.
Ctrl Ch	1 — 16, OFF	<p>Определяет канал MIDI, по которому данное устройство принимает MIDI-сообщения (Program Change и Bank Select) от внешнего MIDI-оборудования для переключения программ.</p> <p>Чтобы программы при приеме MIDI-сообщений от внешнего MIDI-оборудования не переключались, выберите значение "OFF".</p>

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
Ctrl Src Sel	SYS, SCENE	<p>SYS: для управления тембром используются SysCtrlSrc1 — 4.</p> <p>SCENE: для управления тембром используются настройки CtrlSrc1 — 4 сцены.</p>
SysCtrlSrc1 SysCtrlSrc2 SysCtrlSrc3 SysCtrlSrc4	OFF, CC01 — CC31, CC33 — CC95, BEND, AFT	Выбирает MIDI-сообщения, которые будут использоваться в качестве системных контроллеров.
Soft Thru	OFF, ON	Определяет, будут ли ("ON") MIDI-сообщения, принимаемые через разъем MIDI IN, транслироваться без изменений на разъем MIDI OUT.
USB-MIDThru	OFF, ON	Определяет, будут ли ("ON") MIDI-сообщения, принимаемые через порт USB COMPUTER / разъем MIDI IN, транслироваться без изменений на разъем MIDI OUT/ порт USB COMPUTER или нет ("OFF").
USB Driver	VENDER, GENERIC	Выбирает тип используемого драйвера.
Remote Kbd	OFF, ON	<p>Если необходимо вместо клавиатуры JUPITER-Xm использовать внешнюю MIDI-клавиатуру, выберите значение "ON". В этом случае канал, по которому внешняя MIDI-клавиатура передает MIDI-сообщения, значения не имеет (прием осуществляется по всем каналам).</p> <p>Стандартно используется значение "OFF".</p>
Local Sw	OFF, ON	Включает/разрывает связь между контроллерной секцией (клавиатура, PITCH, MODE, кнопки и слайдеры панели, педали и т.д.) с встроенным генератором звука.
Device ID	17 — 32	При обмене между двумя устройствами системными сообщениями формата SysEx их идентификационные номера (ID) должны совпадать.
MIDI Tx		
Tx PC	OFF, ON	Определяет, будут ("ON") или нет ("OFF") передаваться MIDI-сообщения выбора программ (Program Change).
Tx Bank	OFF, ON	Определяет, будут ("ON") или нет ("OFF") передаваться MIDI-сообщения выбора банков (Bank Select).
Tx Edit	OFF, ON	Определяет, будут ли ("ON") при изменении настроек тембра передаваться соответствующие сообщения в формате SysEx или нет ("OFF").
MIDI Rx		
Rx PC	OFF, ON	Определяет, будут ("ON") или нет ("OFF") приниматься MIDI-сообщения выбора программ (Program Change).
Rx Bank	OFF, ON	Определяет, будут ("ON") или нет ("OFF") приниматься MIDI-сообщения выбора банков (Bank Select).
Rx Exclusive	OFF, ON	Определяет, будут ("ON") или нет ("OFF") приниматься системные сообщения формата SysEx.
MIC IN		
Mic In Gain	-24.0 — +24.0 [дБ]	Используется для управления уровнем сигнала на входе MIC IN.
Mic Power	0 — 1	Если выбрать значение "ON", на вход MIC IN будет подаваться плагинное питание (5 В).
NS Switch	OFF, ON	Включает/выключает функцию подавления шума. Она позволяет убирать шум в паузах.
NS Threshold	0 — 127	Громкость, ниже которой сигнал начинает подавляться.
NS Release	0 — 127	Определяет время, за которое шум уменьшается до нуля после включения его подавления.
CompSwitch	OFF, ON	Определяет, будет ли ("ON") использоваться микрофонный компрессор (компрессор, обрабатывающий сигнал микрофонного входа) или нет ("OFF").
CompAttack	0.1, 1, 2,... 100 [мс]	Определяет время, через которое компрессор микрофонного входа включается на полную мощность после превышения входным сигналом уровня, заданного с помощью Comp Thres.
CompRelease	10, 10,... 1000 [мс]	Определяет время, через которое сигнал микрофонного входа прекращает компрессироваться после падения ниже уровня, заданного с помощью Comp Thres.
CompThreshold	-60 — 0 [дБ]	Определяет уровень, начиная с которого компрессор начинает работать (порог компрессора).
CompRatio	1: 1, 2: 1, ...4: 1, 8: 1, 16: 1, 32: 1, INF: 1	Определяет коэффициент компрессии микрофонного сигнала.
CompKnee	0 — 30 [дБ]	<p>Огибающая, согласно которой изменяется коэффициент компрессии с момента включения компрессора и до момента достижения заданного коэффициента компрессии (CompRatio).</p> <p>Чем больше значение, тем плавнее включается компрессор.</p>
CompOutGain	-24.0, -23.5, ... 0, ..., +24.0 [дБ]	Управляет громкостью выходного сигнала микрофонного компрессора.

Параметр Регулятор [1]	Значение Регулятор [2]	Описание
Rev Send Lev	0 — 127	Определяет интенсивность обработки с помощью ревербератора сигнала микрофонного входа.
Cho Send Lev	0 — 127	Определяет интенсивность обработки с помощью хора сигнала микрофонного входа.
Dly Send Lev	0 — 127	Определяет интенсивность обработки с помощью задержки сигнала микрофонного входа.
Mic Thru	ON/OFF	Чтобы при выключенном вокоде сигнал микрофона подавлялся, выберите значение "OFF".

CONTROLLER

Velocity	OFF, 1 — 127	Определяет, какое значение velocity (скорость нажатия) будет передаваться при игре на клавиатуре.
Velo Crv	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Упругость (чувствительность) клавиатуры.
Velo Offset	-10 — +9	Выбирает огибающую velocity (скорость взятия нот) для клавиатуры.
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Определяет момент, когда назначенный на контроллер параметр начинает меняться — сразу же, как только контроллером начинают манипулировать ("DIRECT"), или после того, как он пройдет через текущее значение параметра ("CATCH").

S1 — S3 FUNCTION

Source	SCENE, SYS	Определяет, какие функции будут назначены на кнопки, определенные согласно настройкам сцены ("SCENE") или системным ("SYS").
S1 Func	Доступные опции описаны в списке назначений (см. следующий раздел)	Назначает функцию на кнопку S1.
S1 Mode	LATCH, MOMENTARY	Определяет режим работы кнопки.
S2 Func	Доступные опции описаны в списке назначений (см. следующий раздел)	Назначает функцию на кнопку S2.
S2 Mode	LATCH, MOMENTARY	Определяет режим работы кнопки.
S3 Func	Доступные опции описаны в списке назначений (см. следующий раздел)	Назначает функцию на кнопку S3.
S3 Mode	LATCH, MOMENTARY	Определяет режим работы кнопки.

SL1/SL2 FUNCTION

SL1 Source	SCENE, SYS	Определяет, какая функция назначается на слайдер SL1, определенная согласно настройкам сцены ("SCENE") или системным ("SYS").
SL1	Доступные опции описаны в списке назначений (см. следующий раздел)	Назначает функцию на слайдер SL1.
SL2 Source	SCENE, SYS	Определяет, какая функция назначается на слайдер SL2, определенная согласно настройкам сцены ("SCENE") или системным ("SYS").
SL2	Доступные опции описаны в списке назначений (см. следующий раздел)	Назначает функцию на слайдер SL2.

PEDAL FUNCTION

Hold Source	SCENE, SYS	Определяет, какая функция назначается на подключенную к разъему HOLD педаль, определенная согласно настройкам сцены ("SCENE") или системным ("SYS").
Hold	Доступные опции описаны в списке назначений (см. следующий раздел)	Определяет функцию, которой управляет педаль экспрессии, подключенная к разъему HOLD.
Hold Pole	STANDARD, REVERSE	Определяет полярность педали, подключенной к разъему HOLD.
Ctrl Source	SCENE, SYS	Определяет, какая функция назначается на подключенную к разъему CTRL педаль, определенная согласно настройкам сцены ("SCENE") или системным ("SYS").
Ctrl	Доступные опции описаны в списке назначений (см. следующий раздел)	Определяет функцию, которой управляет педаль экспрессии, подключенная к разъему CTRL.

Список функций, которые можно назначить на контроллеры

Функция	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	✓		✓	
BEND DOWN		✓		✓
BEND UP		✓		✓
CHO LEVEL		✓		✓
REV LEVEL		✓		✓
DLY LEVEL		✓		✓
ARP SHUFFLE		✓		✓
ARP DURATION		✓		✓
PART FADE1		✓		✓
PART FADE2		✓		✓

BACKUP

Ниже описано как сохранить пользовательские данные в виде архивной копии на накопитель USB.

Архивируемые данные

- Все настройки сцены, включая параметры арпеджио и данные пошагового редактирования.
- Данные пользовательских тембров
- Системные настройки

1. Нажмите на кнопку [MENU].

2. Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].

3. Регулятором [1] выберите "BACKUP" и нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран BACKUP.

4. Кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор, а регулятором [2] выбирайте символы.

5. Введя имя файла, нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

6. Регулятором [2] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].

По окончании архивирования на экран выведется сообщение "Completed!".

Если на накопителе USB уже имеется файл с таким именем, на экран выведется сообщение ("Overwrite?"), требующее подтвердить необходимость перезаписи существующего файла.

- * Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

RESTORE

Ниже описано как восстановить настройки JUPITER-Xm из архивной копии, находящейся на накопителе USB.

ЗАМЕЧАНИЕ

- При выполнении операции восстановления данных все пользовательские данные перезаписываются. Если в памяти JUPITER-Xm находятся нужные данные, перед выполнением операции восстановления данных необходимо выполнить операцию создания архивной копии данных на накопителе USB.

1. Нажмите на кнопку [MENU].

2. Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].

3. Регулятором [1] выберите "RESTORE" и нажмите на кнопку [ENTER].

4. С помощью регулятора [1] выберите файл архивной копии.

5. Нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

6. Регулятором [2] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].

По окончании операции восстановления данных на экран выведется сообщение "Completed. Turn off power."

7. Выключите и снова включите питание JUPITER-Xm.

- * Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

USER PATTERN EXPORT

Ниже описана процедура экспорта паттерна арпеджиатора (Step Edit) на накопитель USB.

1. Нажмите на кнопку [MENU].

2. Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].

3. Регулятором [1] выберите "USER PATTERN EXPORT" и нажмите на кнопку [ENTER].

4. Кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор, а регулятором [2] выбирайте символы.

5. Введя имя файла, нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

6. Регулятором [2] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].

Сцена экспортируется на накопитель USB.

- * Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Информация относительно экспортируемых MIDI-файлов

- Экспортируются файлы SMF формата 0
- Каждая из партий экспортируется в отдельный файл, к имени которого добавляются символы "_*" (номер партии). MIDI-каналы соответствуют настройкам устройства (установка SYSTEM> Basic Ch).
- Экспортируются только партии, содержащие данные пользовательских паттернов.
- Настройки, связанные со звуком, не экспортируются.

FACTORY RESET

Ниже описано как восстановить отредактированные и сохраненные в JUPITER-Xm настройки в заводские значения.

- * При выполнении этой операции все сохраненные настройки, включая параметры звука, перезаписываются.
- * Если текущие настройки могут потребоваться в дальнейшем, прежде чем восстанавливать заводские настройки, выполните команду создания резервной копии (см. стр. 36).

1. Нажмите на кнопку [MENU].

2. Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [^] [v].

3. Регулятором [1] выберите "FACTORY RESET" и нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

4. Регулятором [2] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].

На дисплей выведется сообщение "Completed. Turn off power."

5. Выключите и снова включите питание JUPITER-Xm.

- * Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисковод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Форматирование накопителя USB

(FORMAT USB MEMORY)

Ниже описана процедура форматирования накопителя USB.

1. Подключите накопитель USB.



ЗАМЕЧАНИЕ

- Будьте внимательны, при выполнении операции форматирования накопителя USB все находящиеся на нем данные стираются.

2. Нажмите на кнопку [MENU].

3. Регулятором [1] выберите установку "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].

Вместо регулятора [1] для выбора этой опции можно использовать кнопки PAGE [Λ] [V].

4. Регулятором [1] выберите "FORMAT USB MEMORY" и нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

5. Регулятором [2] выберите "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].

По окончании форматирования на экран выведется сообщение "Completed!".

- * Ни в коем случае не выключайте питание и не отключайте дисконвод USB в процессе выполнения операции, например, когда на дисплей выводится сообщение "Executing...".

Сообщения об ошибках

Дисплей	Описание
Сообщения, которые через некоторое время исчезают	
No TONEs.	Была нажата кнопка банка моделей, а тембров, которые можно вызвать, нет.
Battery Low!	Низкий уровень заряда батареек.
Battery Very Low!	Критично низкий уровень заряда батареек.
MIDI Offline!	MIDI-соединение разорвано.
MIDI Buffer Full!	Переполнен буфер входа MIDI IN.
MIDI Communication Error!	Аппаратный сбой в работе разъема MIDI IN/OUT.
Сообщения, исчезающие при нажатии на кнопку [EXIT].	
Read Error!	Произошел сбой при считывании данных с накопителя USB.
Write Error!	Произошел сбой при записи данных на накопитель USB.
USB Memory Not Ready!	Накопитель USB к работе не готов.
USB Memory Full!	На накопителе USB нет свободной памяти.
Can't Reset.	Произошел сбой в процессе восстановления заводских настроек.
FORMAT USB Mem Error!	Произошел сбой при форматировании накопителя USB.
No Data.	При выполнении команды USER PATTERN EXPORT: данные, которые можно экспортировать, отсутствуют.
SMF Make Error.	При выполнении команды USER PATTERN EXPORT: произошел сбой в процессе конвертации SMF.
Buffer Full nnn	Буфер управления переполнен. nnn = 000: буфер управления контроллером nnn = 001: буфер управления параметром nnn = 002: буфер приема сообщений ЦПУ nnn = 003: буфер управления пользовательским интерфейсом nnn = 004: буфер управления передачей MIDI-сообщений формата SysEx

Общие

01 Можно ли выбрать для каждой из партий свой канал?

Да.

Можно выбрать нужный канал с помощью параметра Basic Ch. Он будет использоваться для партии 1, остальные партии будут использовать каналы с номерами Basic Ch + (1 — 4).

PART1: канал, выбранный с помощью параметра Basic Ch

PART2: канал с номером Basic Ch + 1

PART3: канал с номером Basic Ch + 2

PART4: канал с номером Basic Ch + 3

PART5: канал с номером Basic Ch + 4

02 Меняется ли звук при колебаниях температуры и по прошествии времени, как это происходит в случае с аналоговым синтезатором?

Если функция Aging включена ("ON"), для изменения некоторых синтезаторных звуков (звуки, у которых в настройках тембра присутствует параметр Pitch Drift) используется встроенный датчик температуры. Она имитирует изменение звука аналогового синтезатора при колебаниях температуры и со временем после его включения.

Ниже описано как включить ("ON") функцию Aging, и как при этом меняется звук.

1. **Нажмите на кнопку [MENU].**
2. **Регулятором [1] или [2] выберите "SYSTEM" и нажмите на кнопку [ENTER].**
3. **Регулятором [1] выберите "Aging", а затем с помощью регулятора [2] — "ON" или "FAST".**

ON: имитация включена. Параметр Pitch Drift изменяется на протяжении приблизительно десяти минут, а затем устанавливается согласно значению Pitch Drift для тембра (TONE).

FAST: в этом режиме продолжительность периода, в течение которого изменяется параметр Pitch Drift, сокращается примерно до десяти секунд, чтобы можно было оценить его влияние.

FIXED: реальное изменение температуры не отслеживается, а используется значение, заданное с помощью параметра Aging Init Temp. Звук устанавливается согласно его значению.

4. **Нажмите на кнопку [WRITE], чтобы сохранить патч.**

Выведется запрос на подтверждение.

03 Можно ли выключить динамики в произвольный момент времени?

Да.

Для выключения ("OFF") встроенных динамиков используется следующая процедура.

1. **Нажмите на кнопку [MENU].**
2. **Регулятором [1] или кнопками PAGE [^] [v] выберите "System", а затем нажмите на кнопку [ENTER].**
3. **Регулятором [1] выберите "Speaker Sw", а затем с помощью регулятора [2] — "OFF".**
4. **Нажмите на кнопку [WRITE], чтобы сохранить патч.**

Выведется запрос на подтверждение.

04 Поддерживает ли устройство работу по Bluetooth?

Да, это так.

Ниже описано как можно использовать функцию Bluetooth.

Передача аудио по Bluetooth

Музыку, проигрываемую в мобильном устройстве, можно микшировать со звуком "движка" инструмента и выводить через его выход.

* Для управления громкостью используйте соответствующие настройки мобильного устройства.

Bluetooth MIDI

Данный инструмент можно использовать в качестве MIDI-клавиатуры для управления музыкальным программным приложением.

05 Как сохранить созданный звук?

Для сохранения звука, который воспроизводится в данный момент, чтобы его можно было воспроизвести впоследствии, необходимо сохранить настройки как тембров, так и сцены.

Ниже описана соответствующая процедура.

Сохранение тембра

1. **Нажмите на кнопку [WRITE].**
2. **С помощью регулятора [1] или [2] выберите "PART* TONE" (символ "*" используется для обозначения партии, на которую назначен сохраняемый тембр) и нажмите на кнопку [ENTER].**
3. **Регулятором [1] выберите объект-приемник и нажмите на кнопку [ENTER].**
Регулятором [1] выберите объект-приемник и нажмите на кнопку [ENTER].
Для переименования тембра, который сохраняется, кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор по полю имени и выбирайте символы с помощью регулятора [2].
4. **Нажмите на кнопку [ENTER].**
Выведется запрос на подтверждение.
5. **Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].**
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

Сохранение сцены

1. **Нажмите на кнопку [WRITE].**
2. **Регулятором [1] или [2] выберите "SCENE" и нажмите на кнопку [ENTER].**
3. **Регулятором [1] или [2] выберите объект-приемник и нажмите на кнопку [ENTER].**
Для переименования сохраненной сцены кнопками PAGE [<] [>] перемещайте курсор по полю имени и выбирайте символы с помощью регулятора [2].
4. **Нажмите на кнопку [ENTER].**
Выведется запрос на подтверждение.
5. **Для выполнения операции нажмите на кнопку [ENTER].**
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

06 Какова продолжительность непрерывной работы от батареек?

Около трех с половиной часов (при использовании никель-металлогидридных батареек емкостью 1900 мА·ч).

Однако это время может и сократиться при работе на высокой громкости с использованием встроенных динамиков.

07 Достаточно ли громкость динамиков для живых выступлений?

Они для этой цели не подходят.

Встроенные динамики предназначены для персонального использования при игре на инструменте. При живой работе рекомендуется подключаться к внешним усилителю или активной акустической системе.

Работа с устройством

08 Почему некоторые регуляторы и кнопки иногда работают, а иногда нет?

Каждая из моделей имеет свой набор параметров, поэтому могут встречаться ситуации, в которых на контроллер просто не назначен ни один из параметров. Множество таких незапрограммированных контроллеров определяется выбранной моделью, поэтому иногда они работают, а иногда — нет.

Параметр, которым управляет регулятор или кнопка, зависит от модели тембра, назначенного на текущую (выбранную в данный момент) партию.

➔ **“Соответствие между контроллерами и параметрами”** (стр. 16)

09 Можно ли оперативно перейти к экрану редактирования параметра, назначенного на тот или иной регулятор?

Да.

1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], поверните регулятор параметра, который необходимо отредактировать.

Откроется экран с настройками.

➔ **“Кнопка SHIFT (клавиатурные команды)”** (стр. 30)

10 Можно ли просмотреть текущее значение параметра, не меняя звук?

Да.

1. Удерживая нажатой кнопку [EXIT], поверните регулятор параметра, значение которого необходимо просмотреть.

Выведется текущее значение данного параметра.

11 Можно ли оперативно откорректировать значение PORTAMENTO TIME?

Да.

1. При горячей кнопке [FUNCTION] (или [PART]), удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите на кнопку [PORTAMENTO].

Откроется экран PORTAMENTO TIME.

2. Регулятором [2] откорректируйте настройку PORTAMENTO TIME.

12 Кнопка включения/выключения партии горит, но звук при игре на клавиатуре не воспроизводится.

(кнопки [6] — [9] при горячей кнопке [PART])

Это может происходить по следующим причинам.

- Партия назначена на воспроизведение арпеджио
- Кнопка I-ARPEGGIO [ON/OFF] включена (“ON”), и параметр Switch экрана ARPEGGIO PART EDIT установлен в значение “ON” или “KEYSW”

➔ **“Что делать, если клавиатура не воспроизводит звук”** (стр. 10)

13 Можно ли оперативно перейти к экрану TONE (PARTIAL)?

Да.

1. При горячей кнопке [FUNCTION], удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите на кнопку [1] — [4].

Откроется экран редактирования соответствующего тембра или тона.

14 Можно ли оперативно перейти к экрану программирования слайдеров [SL1/2] или кнопок [S1/S2/S3]?

Да.

1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], манипулируйте слайдером или кнопкой, функциональное назначение которых необходимо изменить.

Откроется экран, на котором можно произвести назначение соответствующего контроллера.

15 Можно ли назначить другие модели или группы (категории) на кнопки MODEL [1] — [16]?

Да.

1. Удерживая нажатой кнопку [MODEL BANK], нажмите на кнопку MODEL [1] — [16].

Модель или группу, которые вызываются с помощью кнопки MODEL, можно определить для каждого из банков отдельно.

* Для каждой кнопки BANK можно определить до восьми значений.

Звуковой "движок"

16 Что означает термин "модель" (MODEL), если речь идет о банке моделей?

Под моделью понимается "движок", который имитирует звуки и особенности поведения избранных аналоговых синтезаторов и других инструментов прошлых лет.

Некоторые из моделей предусматривают воспроизведение не только звуков, имеющихся в оригинальных инструментах, но также и новых.

17 Какие вариации моделей (MODEL) предусмотрены?

Поддерживается работа моделей шести типов. JUPITER-8, JUNO-106, JX-8P, SH-101, XV-5080 и RD (Piano).

18 Можно ли одну и ту же модель использовать для нескольких партий?

Зависит от модели.

"RD" и "VOCODER" можно назначать только на партию 1.

Другие модели можно назначать на партии 1 — 4.

19 Можно ли назначить набор ударных на любую партию?

Нет, набор ударных можно назначить только на партию 5.

На партии 1 — 4 его назначить нельзя.

20 Поддерживает ли устройство функцию вокодера?

Да, это так.

Ниже описано как настроить устройство на работу с функцией вокодера (при заводских установках).

1. Подключите к разъему MIC IN тыльной панели динамический или электретный конденсаторный микрофон.
2. Настройте MIC GAIN.
3. Выберите партию 1, затем нажмите на кнопку [MODEL BANK], чтобы она загорелась.
4. Сначала нажмите на кнопку [MODEL BANK], а затем — на кнопку [15].
5. Выберите звук вокодера (два типа) с помощью регулятора [1].
6. Пойте в микрофон и играйте на клавиатуре.

Голос будет обрабатываться эффектом вокодера.

* Работа с требующими использования фантомного питания конденсаторными микрофонами не поддерживается.

21 Можно ли вместо сигнала с микрофонного входа обрабатывать вокодером воспроизводимое на компьютере аудио?

Да, можно.

1. Скоммутируйте JUPITER-X/Xm с компьютером по USB.
2. Выберите "OUT MIC" в качестве устройства вывода звука на компьютере.

Вокодер будет обрабатывать аудио, воспроизводимое на компьютере.

22 Какова максимальная полифония?

Зависит от типа и комбинации используемых моделей.

Например, если на все четыре партии назначить модель JUPITER-8, максимальная полифония составит 32 голоса (до восьми голосов на партию).

Для звуков PCM полифония равна 256 нотам (для монорежима — MONO).

23 Почему, если выбрана модель JUNO-106 или SH-101, с помощью регулятора OSC [TYPE] невозможно выбрать тип?

В синтезаторах JUNO-106 и SH-101 звук формируется за счет настройки громкости (или включения/выключения) PW (квадратная волна / импульс), SAW (пилообразная волна), SUB OSC (суб-генератор) и NOISE (шум).

Соответственно, в этих моделях концепция выбора волновой формы для генератора не работает, поэтому тип OSC изменить невозможно.

Создавайте звук следующим образом.

1. Выберите JUNO-106 или SH-101.

Если хотите начать редактирование с самого простого звука, инициализируйте тембр с помощью команды "TONE INITIALIZE".

➔ "24 Можно ли редактировать инициализированный звук модели?" (стр. 43)

2. Нажмите на кнопку [FUNCTION].
3. Кнопками [1] — [4] выберите волновую форму, которую необходимо настроить.
Кнопка [1]: PW (квадратная волна / импульс)
Кнопка [2]: SAW (пилообразная волна)
Кнопка [3]: SUB OSC (суб-генератор)
Кнопка [4]: NOISE (шум)
4. С помощью регулятора [LEVEL] секции OSC настройте громкость (или включите/выключите генератор).

24 Можно ли редактировать инициализированный звук модели?

Да.

Инициализируйте тембр как описано ниже.

1. Нажмите на кнопку **[WRITE]**.
2. Регулятором **[1]** или **[2]** выберите **“TONE INITIALIZE”**.
3. Нажмите на кнопку **[ENTER]**.

Выведется сообщение **“INITIALIZE TONE Are you sure?”**.

4. Для запуска инициализации нажмите на кнопку **[ENTER]**.

Произойдет возврат к экрану WRITE MENU.

- * Инициализированный звук и настройки зависят от модели.
- * В зависимости от настроек сцены звуки нескольких партий могут накладываться друг на друга, или же в зависимости от настроек партии может воспроизводиться звук, не соответствующий ожидаемому. В этом случае перед инициализацией тембра необходимо сначала инициализировать сцену (команда SCENE INITIALIZE).

25 Чем отличаются друг от друга кнопки **VINTAGE FILTER [R] [M] [S]**?

[R]: фильтр оригинальной модели компании Roland, выбирается по умолчанию.

[M] [S]: модели фильтров винтажных синтезаторов, произведенных другими компаниями.

При выборе винтажной модели кнопки **VINTAGE FILTER [R] [M] [S]** используются для выбора типа фильтра.

Эффект

26 Можно ли оперативно отключать эффекты, такие как реверберация или задержка?

Да.

В пресетах и заводских сценах кнопка **[S1]** назначена на включение/выключение эффекта задержки для сцены, а кнопка **[2]** — на включение/отключение эффекта реверберации для сцены. При каждом нажатии на эти кнопки соответствующий эффект (задержка или реверберация) меняет свое состояние с текущего на противоположное.

Если задержка не отключается, даже когда кнопка **[S1]** не горит, возможно, эффект задержки выбран в качестве эффекта MFx для партии. Удерживая нажатой кнопку **[SHIFT]**, вращайте регулятор **[MFx]**,

чтобы перейти к экрану настроек и установить параметр Switch в значение “OFF”.

27 Какими параметрами управляют регуляторы секции **EFFECTS**(эффекты)?

Зависит от настроек, таких как SCENE PART EDIT: OUTPUT и SCENE PART MFx: FilwToneMFx.

Самым простым способом узнать, на управление каким параметром назначен тот или иной контроллер, является следующий. Удерживая нажатой кнопку **[SHIFT]**, манипулируйте контроллером, чтобы открылся экран настройки соответствующего параметра.

Арпеджиатор

28 Что такое — функция I-Arpeggio?

I-Arpeggio (I-ARPEGGIO) — арпеджиатор нового типа, использующий для анализа игры на клавиатуре и переключения технологию AI, которая позволяет оптимизировать арпеджиаторный паттерн в реальном времени.

От обычных арпеджиаторов он отличается следующим.

Данный арпеджиатор позволяет играть с использованием нескольких партий, а также гибко определять, какие партии будут исполняться на клавиатуре, а какие — воспроизводиться арпеджиатором.

В зависимости от выбранных типа (TYPE) и ритма (RHYTHM), можно определить, каким образом арпеджиаторный паттерн будет модифицироваться согласно манере игры на клавиатуре инструмента. Кроме того, с помощью кнопок **PLAY DETECTOR [KEYS]** и **[BEAT]** эту возможность (отслеживание манеры исполнения) можно включать или выключать.

29 Как я могу использовать кнопки **PLAY DETECTOR [KEYS]** и **[BEAT]**?

Кнопка **[KEYS]**: определяет, будет ли процесс генерации нот арпеджиатором зависеть от игры на клавиатуре.

Например, если необходимо, чтобы при взятии на клавиатуре дополнительных нот арпеджио оставалось прежним, отключите кнопку **[KEYS]**.

Кнопка **[BEAT]**: Определяет, будет ли арпеджиаторный паттерн модифицироваться согласно игре на клавиатуре.

Например, если необходимо, чтобы при смене аккорда арпеджиаторный паттерн не корректировался, отключите кнопку **[BEAT]** и включите кнопку **[KEYS]**.

Если отключить и **[KEYS]**, и **[BEAT]**, арпеджио будет воспроизводиться без изменения. При этом можно будет исполнять на клавиатуре сольные партии под фиксированный аккомпанемент.

30 Можно ли мьютировать партии, когда воспроизводится арпеджио?

Да.

1. Для мьютирования партии при горячей кнопке [PART] нажмите на соответствующую кнопку ([6] — [10]), удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Можно включить/отключить любую из партий (параметр PART SW). Например, можно в процессе игры временно мьютировать партию ударных. Для этого, удерживая кнопку [SHIFT], нажмите на кнопку [10].

31 Можно ли отредактировать данные паттерна I-Arpeggio?

Нет, данные непосредственно самого паттерна I-Arpeggio отредактировать невозможно.

Паттерн, созданный с помощью функции STEP EDIT, можно назначить на партию I-Arpeggio. Но в этом случае паттерн имеет фиксированную природу, согласно которой игра на клавиатуре влияния на него не оказывает.

32 Можно ли записать и отредактировать игру с использованием I-Arpeggio?

Да, отредактировать можно.

Каждый цикл арпеджио записывается во внутреннюю память. А с помощью функции STEP EDIT можно получить доступ к соответствующим данным и отредактировать их. С отредактированным паттерном можно работать как с пользовательским или же использовать соответствующие MIDI-данные в программном приложении DAW.

33 Можно ли заблокировать звук и темп от изменений при манипуляциях с регуляторами I-Arpeggio [TYPE] и [RHYTHM]?

Да.

Ниже описана соответствующая процедура.

1. Нажмите на кнопку [MENU].
2. Выберите "SYSTEM" и нажмите на кнопку [ENTER].
3. С помощью регулятора [1] выбирайте перечисленные ниже параметры ARPEGGIO, чтобы регулятором [2] установить каждый из них в значение "OFF".

Set Tone
Set Drumkit
Set Tempo

4. Для сохранения изменений нажмите на кнопку [WRITE].
5. После вывода запроса на подтверждение ("SYSTEM WRITE Are you sure?") нажмите на кнопку [ENTER].

Сначала на дисплей выведется сообщение "Now writing...", а затем произойдет возврат к экрану системных настроек SYSTEM.

34 Можно ли синхронизировать I-Arpeggio с темпом внешнего секвенсора?

Да.

Поддерживаются оба режима синхронизации, ведущий и ведомый. В настройках SYSTEM установите параметры SYNC/TEMPO согласно требуемой ситуации.

➔ "Параметры SYNC/TEMPO"

35 Можно ли управлять I-Arpeggio с помощью внешней MIDI-клавиатуры?

Да.

Для работы с внешней клавиатурой произведите следующие настройки.

1. Нажмите на кнопку [MENU].
2. Выберите "SYSTEM" и нажмите на кнопку [ENTER].
3. Регулятором [1] выберите "MIDI: Remote Kbd".
4. С помощью регулятора [2] установите значение "ON".
5. Для сохранения изменений нажмите на кнопку [WRITE].
6. После вывода запроса на подтверждение ("SYSTEM WRITE Are you sure?") нажмите на кнопку [ENTER].

Сначала на дисплей выведется сообщение "Now writing...", а затем произойдет возврат к экрану системных настроек SYSTEM.

36 Можно ли с помощью STEP EDIT изменить количество шагов записанного арпеджио?

Да.

Настройте параметры как описано ниже.

1. Нажмите на кнопку [STEP EDIT].
2. Нажмите на кнопку [ENTER].
3. Нажмите на кнопку PAGE [<].

Откорректируйте Grid Length и т.п.

37 При копировании на экране Copy I-Arpeggio записываются партии, которые не играют.

(STEP EDIT)

Если на экране SCENE EDIT COMMON один из параметров SL1, SL2, или Ctrl для ASSIGN назначен на "PART FADE1" или "PART FADE2", партии, громкость которых сильно занижена, и они не слышны, могут воспроизводиться и стать слышными для STEP EDIT.

В этом случае необходимо будет удалить данные STEP ненужных партий.

Другое

38 Батарейки какого типа должны использоваться?

Используйте никель-металлогидридные батарейки (восемь батареек формата AA).

* Использование углеродных и щелочных батареек не допускается

39 Поддерживается ли работа с наушниками по Bluetooth?

Нет, не поддерживается.

40 Можно ли инициализировать настройки только сцены?

Да.

Инициализируйте сцену как описано ниже.

1. Нажмите на кнопку [WRITE].

Откроется экран WRITE MENU.

2. Регулятором [1] или [2] выберите "SCENE INITIALIZE".**3. Нажмите на кнопку [ENTER].**

Выведется сообщение "INITIALIZE TONE Are you sure?".

4. Для запуска инициализации нажмите на кнопку [ENTER].

Произойдет возврат к экрану WRITE MENU.

5. Для инициализации всех настроек звука выполните команду "TONE INITIALIZE".