

# Roland JD-Xi

## Bedienungsanleitung



### Ein Crossover-Synthesizer: analog + digital

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

### Pattern-Sequencer

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

### Viele Vocal-Funktionen

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

### Synchronisation mit Rechner und anderem Equipment

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

## Inhalt

<b>Die Bedienoberfläche und Anschlüsse</b> .....	<b>2</b>	<b>Spielen und Aufnehmen von Patterns</b> .....	<b>10</b>
Die Bedienoberfläche.....	2	Verwendung des Pattern-Sequenzers.....	10
Die Rückseite.....	3	Die TR-REC-Aufnahme.....	11
<b>Einleitung</b> .....	<b>4</b>	Die Echtzeit-Aufnahme (Real Time Rec).....	11
Übersicht der verschiedenen Bereiche des JD-Xi.....	4	Die Einzelschritt-Eingabe (Step Recording).....	12
Ein- und Ausschalten.....	4	Andere Aufnahme-Methoden als TR-REC, Step Recording und Realtime Recording.....	12
Auswählen eines Sounds (Program).....	5	<b>Allgemeine Einstellungen des JD-Xi</b> .....	<b>13</b>
Die Favorite-Sounds (Favorite).....	5	Die System-Einstellungen (SYSTEM).....	13
<b>Spielen der Sounds</b> .....	<b>6</b>	Anwahl der Menü-Displays.....	14
Spielen eines Arpeggios.....	6	Abrufen der Werksvoreinstellungen (FACTORY RESET).....	14
Hinzufügen von Pitch Bend und Vibrato.....	6	Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten.....	14
Verändern der Oktavlage der Tastatur.....	6	Einstellungen für ein handelsübliches Mikrofon.....	15
Kurzbefehl für das Portamento-Einstellungsdisplay.....	6	Synchronisation und Aufnahme mit externen Geräten.....	15
Umschalten der Favorite-Bank.....	6	Ausgabe des Click-Signals nur auf der rechten Seite.....	15
Verwendung eines Mikrofons.....	7	<b>Liste der Kurzbefehle</b> .....	<b>16</b>
Anschließen eines externen Instruments bzw. Geräts.....	7	<b>Mögliche Fehlerursachen</b> .....	<b>17</b>
<b>Editieren des Sounds</b> .....	<b>8</b>	<b>SICHERHEITSHINWEISE</b> .....	<b>18</b>
Der Verlauf der Audiodaten in einem Programm.....	8	<b>WICHTIGE HINWEISE</b> .....	<b>18</b>
Einstellen der Brillanz und Klangfarbe (FILTER).....	8		
Einstellen der Lautstärke und Hüllkurve (AMP/ENV).....	8		
Modulieren des Sounds (LFO).....	9		
Hinzufügen von Effekten (EFFECTS).....	9		
Editieren eines Programms bzw. Effekts.....	9		
Sichern eines Sounds (Program) (WRITE).....	9		



### Bedienungsanleitung (dieses Dokument)

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



### PDF-Anleitungen (Download via Internet)

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



### Download der PDF-Daten

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

Lesen Sie zuerst die Hinweise in den Abschnitten „SICHERHEITSHINWEISE“ und „WICHTIGE HINWEISE“ (im Informationsblatt „USING THE UNIT SAFELY“ und in der Bedienungsanleitung S. 18). Hier finden Sie wichtige Sicherheits-Informationen für den Betrieb des Geräts. Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um sich mit allen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

Copyright © 2015 ROLAND CORPORATION

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

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

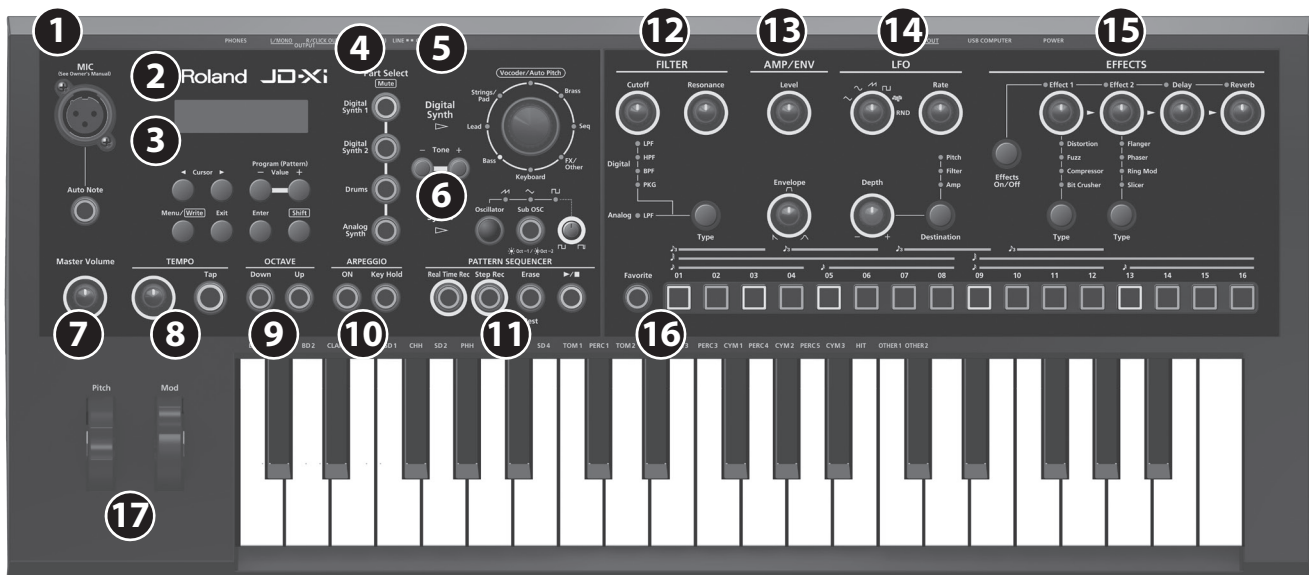
Español

Português

Nederlands

# Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

## Die Bedienoberfläche



### 1 Mikrophon

Seite 7

#### MIC-Buchse

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

\* Wenn Sie ein anderes, handelsübliches Mikrophon verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie vorher den SYSTEM-Parameter „Mic Sel“ auf „Other“ stellen (S. 15).

#### [Auto Note]-Taster

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

### 2 Display

Hier werden verschiedene Informationen angezeigt.

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

### 3 Bedienung

#### Cursor [◀] [▶]-Taster

Bewegen den Cursor nach links bzw. rechts.

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

Zur Auswahl eines Programms.

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

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

#### [Menu/Write]-Taster

Ruft das Menü-Display auf.

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

#### [Exit]-Taster

Ruft wieder die vorherige Display-Anzeige auf.

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

#### [Enter]-Taster

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

#### [Shift]-Taster

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

### 4 Part Select (Part Mute)

Seite 5

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

### 5 Digital Synth

Seite 5

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

### 6 Analog Synth

Seite 5

Zur Auswahl von Tones des Analog Synth-Parts.

### 7 Master Volume

#### [Master Volume]-Regler

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

### 8 TEMPO

#### Tempo-Regler

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

#### [Tap]-Taster

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

### 9 OCTAVE

Seite 6

#### [Down] [Up]-Taster

Erhöht bzw. erniedrigt die Oktavlage der Tastatur.

### 10 ARPEGGIO

Seite 6

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

### 11 PATTERN SEQUENCER

Seite 10

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

### 12 FILTER

Seite 8

Zur Einstellung der Filter-Parameter.

### 13 AMP/ENV

Seite 8

Zur Einstellung der Lautstärke- und Hüllkurven-Parameter.

## 14 LFO

Seite 9

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

## 15 EFFECTS

Seite 9

Zur Einstellung der Effekt-Parameter.

## 16 Favorite/Pattern Sequencer

Seite 5

Zur Einstellung für die Favorite-Sounds und Bedienung des Pattern-Sequenzers.

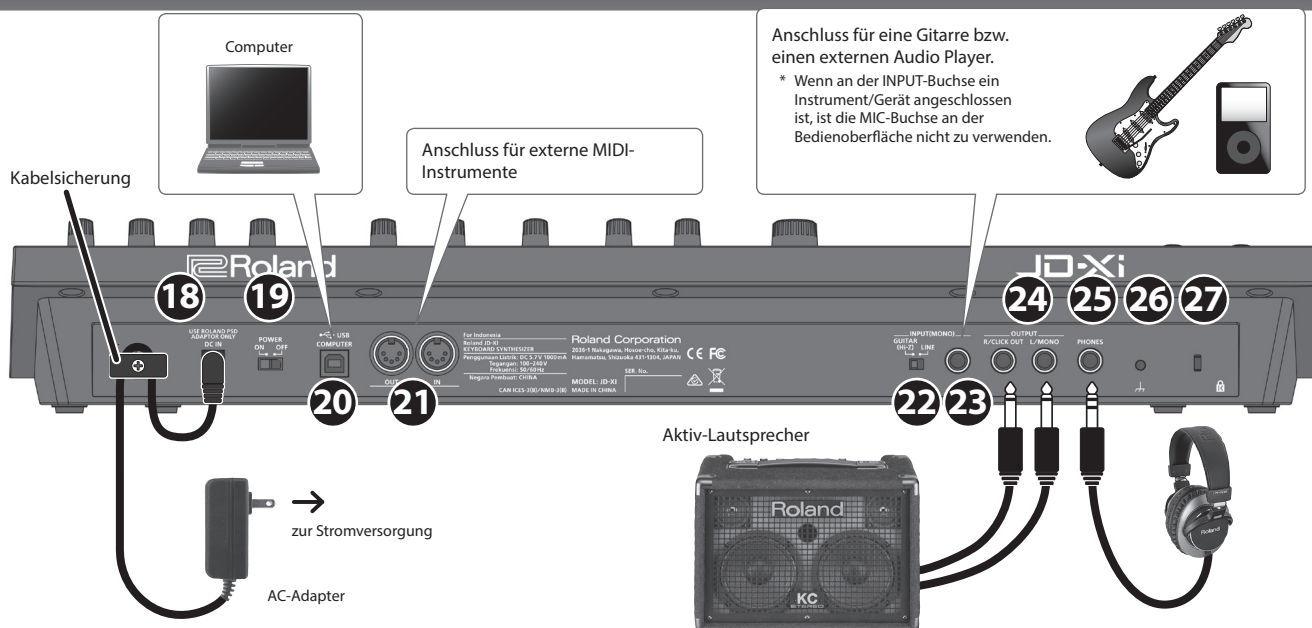
Seite 10

## 17 Pitch Bend/Modulation

Seite 6

Verändert die Tonhöhe bzw. erzeugt einen Vibrato-Effekt.

## Die Rückseite



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

## 18 DC IN-Buchse

Zum Anschluss des beigefügten AC-Adapters.

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

## 19 [POWER]-Schalter

Schaltet das Instrument ein bzw. aus (S. 4).

## 20 USB COMPUTER-Anschluss

Zum Anschluss an einen Rechner mithilfe eines USB 2.0-kompatiblen USB-Kabels. Sie können den JD-Xi über USB MIDI mit einer DAW-Software synchronisieren bzw. den Sound des JD-Xi über USB Audio in einer DAW-Software aufzeichnen (S. 15).

## 21 MIDI-Anschlüsse (IN/OUT)

Zum Anschluss externer MIDI-Instrumente bzw. MIDI-Geräte (S. 15).

## 22 LINE/GUITAR Select-Schalter

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

## 23 INPUT (MONO)-Buchse

Zum Anschluss einer Gitarre bzw. Digital Audio Players.

\* Verwenden Sie keine Kabel mit integrierten Widerständen, da ansonsten die Lautstärke des an der INPUT (MONO)-Buchse anliegenden Signals zu gering sein kann.

## 24 OUTPUT (L/MONO, R/CLICK OUT)-Buchsen

Zum Anschluss an ein externes Verstärkersystem. Verkabeln Sie für den Mono-Betrieb nur die L/MONO-Buchse. Sie können das Signal des Metronoms separat ausgeben lassen (S. 15).

## 25 PHONES-Buchse

Zum Anschluss eines Stereo-Kopfhörers.

## 26 Erdungsanschluss

Wenn sich die Oberfläche des Gehäuses rau anfühlt, liegt dieses eventuell an einer minimalen statischen Aufladung, diese ist aber harmlos. Sie können die statische Aufladung ableiten, indem Sie den Erdungs-Anschluss mit einem externen geerdeten Objekt verbinden. Befragen Sie bei Bedarf Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center.

**Nicht geeignete Objekte für das Ableiten der statischen Elektrizität:**

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

## 27 Security Slot ( f )

Zum Anschluss einer Sicherheitskette. Siehe <http://www.kensington.com/>

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# Einleitung

## Übersicht der verschiedenen Bereiche des JD-Xi

### Controller-Sektion

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

### Klangerzeugungs-Sektion

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

### Program

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

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

### Tone

Für jeden der Parts kann jeweils ein Tone ausgewählt werden.

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

### Effects-Sektion

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

### Arpeggio

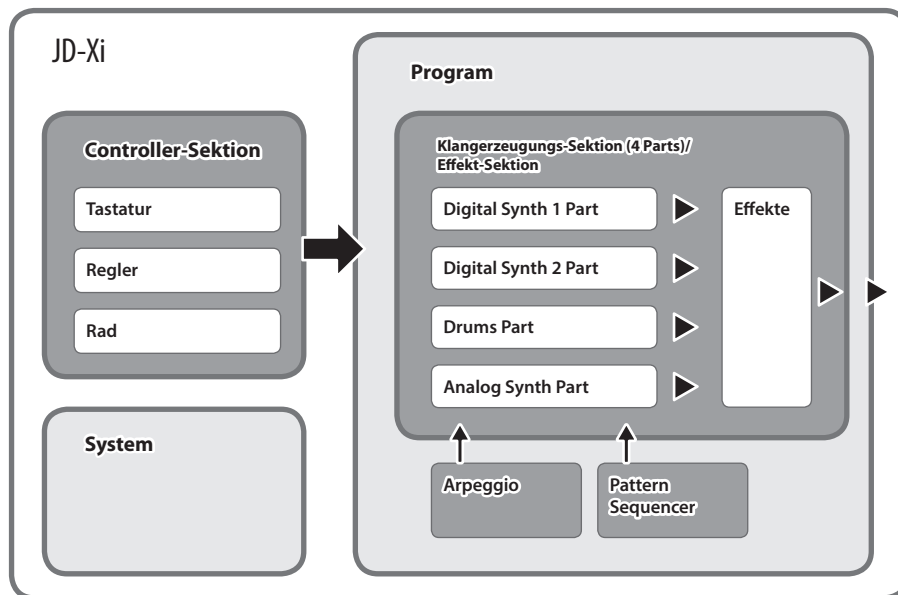
Mit dem Arpeggiator können Sie automatisch generierte Notenfolgen durch Spielen eines Akkords erzeugen. Die Arpeggio-Einstellungen können mit jedem Programm individuell gespeichert werden (S. 6).

### Pattern Sequencer

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

### System

Im Systembereich werden die System-Einstellungen des JD-Xi gesichert (S. 13).



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

## Ein- und Ausschalten

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

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

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

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

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

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

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

### Ausschalten

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

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

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

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

## Auswählen eines Sounds (Program)

### Das Haupt-Display



Tone-Nummer: Tone-Name

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

### Auswahl eines Programms

1. Wählen Sie mit den Program (Pattern) Value [-] [+] Tastern das gewünschte Programm aus.  
Um die Bänke umzuschalten, halten Sie den [Shift]-Taster und verwenden Sie die Value [-] [+] Taster (Preset-Bänke A-D, User-Bänke E-H).



### Auswahl eines Parts

#### Part Select-Taster

[Digital Synth 1]-Taster

[Digital Synth 2]-Taster

[Drums]-Taster

[Analog Synth]-Taster



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

#### HINWEIS

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

### Auswahl eines Tones

#### Digital Synth 1/2 Part

#### Category-Rad (Category-Anzeige)

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



#### Tone [-] [+] -Taster

Wählen Sie den gewünschten Tone wie nachfolgend beschrieben aus.

1. Wählen Sie mit den Part Select-Tastern Digital Synth 1/2 aus.
2. Wählen Sie mit dem Category-Rad (Category-Anzeige) die gewünschte Soundkategorie aus.  
\* Vocoder/AutoPitch kann nur für einen Part verwendet werden. Der Analog Synth Part steht nicht zur Verfügung, wenn Vocoder/AutoPitch ausgewählt ist.
3. Wählen Sie mit den Tone [-] [+] Tastern den gewünschten Tone aus.

#### Drums Part

#### Tone [-] [+] -Taster

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

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



### Analog Synth Part

#### [Oscillator]-Taster (Waveform-Anzeige)

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

Λ (Sägezahn), ~ (Dreieck), □ (Rechteck)



#### [Sub OSC]-Taster

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

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

#### Pulse Width-Regler

Bestimmt die Pulsbreite.

Bei Auswahl von Oscillator □ (Rechteck) bestimmt dieser Regler die Bandbreite des oberen Teils der Pulsweite als prozentualen Wert eines vollständigen Zyklus. Je niedriger der Wert, desto geringer ist die Pulsbreite. Bei „50%“ ist der Sound einer Rechteck-Wellenform erreicht.

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

#### Tone [-] [+] -Taster

Mit diesen Tastern werden Tones ausgewählt.

1. Wählen Sie mit den Part Select-Tastern den Analog Synth aus.
2. Wählen Sie mit den Tone [-] [+] Tastern den gewünschten Tone aus.

#### HINWEIS

Durch Drücken des [Oscillator]-Tasters werden die Wellenformen weitergeschaltet. Diese bestimmt den grundsätzlichen Klangcharakter des Sounds.

## Die Favorite-Sounds (Favorite)



#### [Favorite]-Taster

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

#### [01]–[16]-Taster

Zu Auswahl der Favorite-Sounds 01–16.

### Auswahl eines Favorite-Sounds

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

### Registrieren eines Favorite-Sounds

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

#### WICHTIG

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

### Löschen eines Favorite-Sounds

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

### Umschalten der Favorite-Bank

→ „Umschalten der Favorite-Bank“ (S. 6)



# Spiele der Sounds

## Spiele eines Arpeggios

Drücken Sie den ARPEGGIO [ON]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Damit ist der Arpeggiator eingeschaltet.  
Bei Halten eines Akkords werden die einzelnen Noten des Akkords nacheinander gespielt.



### ARPEGGIO [ON]-Taster

Schaltet die Arpeggio-Funktion ein bzw. aus.

### ARPEGGIO [Key Hold]-Taster

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

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

### Auswahl eines Arpeggio Style

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

### Verändern des Tempos

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

#### HINWEIS

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

### Anwendung der Hold-Funktion

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

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

#### HINWEIS

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

### Editieren der Arpeggio-Einstellungen

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

```
<ARPEGGIO> 001  
Basic 1 (a)
```

#### HINWEIS

Dieses Display erscheint auch, wenn Sie den [Menu/Write]-Taster drücken und „Arpeggio Edit“ auswählen.

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

### Sichern der Einstellungen

Die durchgeführten Änderungen des Sounds über die Regler gehen verloren, wenn Sie ein anderes Programm auswählen oder den JD-Xi ausschalten. Sie sollten daher wichtige Änderungen vorher im Instrument sichern.

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

## Hinzufügen von Pitch Bend und Vibrato

### [Pitch]-Rad

Mit diesem Rad wird die Tonhöhe verändert. Ziehen des Rads nach unten erniedrigt die Tonhöhe, Ziehen des Rads nach oben erhöht die Tonhöhe.  
Wenn Sie das Rad loslassen, springt dieses automatisch wieder in die Mittel-Position.



### [Mod]-Rad

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

## Verändern der Oktavlage der Tastatur

### OCTAVE [Down] [Up]-Taster

Mit diesen Tastern können Sie die Oktavlage der Tastatur um bis zu  $\pm 3$  Oktaven versetzen.  
Wenn die Oktavlage versetzt ist, leuchten die Anzeigen der OCTAVE [Down] [Up]-Taster.  
Um wieder die normale Oktavlage („0“) auszuwählen, drücken Sie beide OCTAVE [Down] [Up]-Taster gleichzeitig.

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

#### HINWEIS

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

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

## Kurzbefehl für das Portamento-Einstellungsdisplay

1. Halten Sie den [Menu/Write]-Taster gedrückt.

Das PORTAMENTO-Display erscheint.

Taster	Beschreibung
[Tap]-Taster	Schaltet das Portamento ein bzw. aus.
[Tempo]-Regler	Zum Einstellen der Portamento-Zeit.

2. Drücken Sie den [Exit]-Taster, um dieses Display zu verlassen.

## Umschalten der Favorite-Bank

Die Favorite-Sounds sind in 16 Bänke aufgeteilt.

Sie können pro Bank bis zu 16 Favorite-Sounds (Programme) registrieren.

1. Drücken Sie den [Favorite]-Taster, um den Favorite-Modus zu aktivieren.
2. Halten Sie den [Shift]-Taster gedrückt; einer der [01]–[16]-Taster blinkt.  
Der blinkende Taster bezeichnet die aktuell gewählte Bank.

3. Um die Bank umzuschalten, drücken Sie einen der Taster, dessen Anzeige nicht blinkt.

Beispiel: Wenn der [01]-Taster blinkt, wird durch Drücken des [02]-Tasters von Bank 01 auf Bank 02 umgeschaltet.

#### HINWEIS

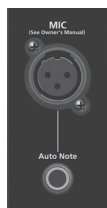
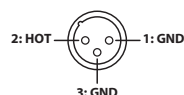
Ein Favorite-Speicher beinhaltet die Information über den Part, der vor Registrieren des Favorite-Sounds aktuell ausgewählt war. Wenn Sie den Favorite-Sound umschalten, wird entsprechend der zuletzt selektierte Part des gewählten Programms aufgerufen.

Beispiel: Wenn Sie den Analog Part spielen möchten, stellen Sie sicher, dass dieser ausgewählt war, bevor Sie den Favorite-Sound speichern. Wenn Sie später diesen Favorite-Sound anwählen, ist automatisch der Analog Part spielbar.

## Verwendung eines Mikrofons

\* Wenn Sie ein handelsübliches Mikrofon verwenden, stellen Sie sicher, dass der SYSTEM-Parameter „Mic Sel“ auf „Other“ gestellt ist. Wenn Sie ein handelsübliches Mikrofon verwenden, stellen Sie den Parameter „INPUT Level“ ein.

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



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

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

### 1. Schließen Sie das dem Instrument beigelegte Mikrofon an die MIC-Buchse an.

Stellen Sie danach die Richtung und den Winkel des Mikrofons ein.

Anstelle des beigelegten Mikrofons können Sie auch ein handelsübliches Mikrofon bzw. ein an die INPUT-Buchse angeschlossenes externes Instrument/ Gerät verwenden.

#### Die INPUT-Buchse besitzt Priorität.

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

#### Setup

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

Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Wert Value [-] [+]
INPUT	Level (Input level)	-20—+40 dB (Eingangspegel für MIC und INPUT)
	Mic Sel (Mic Select)	Attached (für das beigelegte Mikrofon), Other (für ein handelsübliches dynamisches Mikrofon)
	NS SW	OFF, ON (schaltet den Noise Suppressor ein bzw. aus. Der Noise Suppressor unterdrückt Nebengeräusche bei stillen Phasen.)
	NS Threshold	0—127 (Lautstärke, ab der der Noise Suppressor zu wirken beginnt)
	NS Release	0—127 (Zeitraum von „der Noise Suppressor wirkt“ bis „die Lautstärke ist auf „0“ gestellt)

4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.  
Die geänderten Einstellungen werden automatisch gesichert.

#### Vocoder/Auto Pitch

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

1. Wählen Sie mit dem Category-Rad „Vocoder/AutoPitch“.
2. Wählen Sie mit den Tone [-] [+] Tastern den gewünschten Tone.
3. Singen bzw. sprechen Sie in das Mikrofon und spielen Sie gleichzeitig auf der Tastatur.  
Bei Auswahl eines AutoPitch Tones ist es nicht notwendig, auf der Tastatur zu spielen.

#### Setup

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

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

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

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

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

#### Hinweise zum Vocoder und zur AutoPitch-Funktion

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

#### Die Auto Note-Funktion

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

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

#### HINWEIS

Wenn Sie ein Pattern mit der Einstellung „Auto Note“ aufnehmen, ist die Pitch Bend Range auf „24“ fest voreingestellt. Wenn Sie Auto Note auf OFF stellen und das Pattern abspielen, ist die Änderung der Tonhöhe eventuell anders als bei der Aufnahme. Um sicherzustellen, dass ein mit „Auto Note“ aufgenommenes Pattern identisch zur Aufnahme abgespielt wird, stellen Sie den Parameter Pitch Bend Range auf „24“.

➔ Detail-Informationen zu den Parametern finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

## Anschließen eines externen Instruments bzw. Geräts

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

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

#### WICHTIG

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



#### Download des Parameter Guide (PDF)

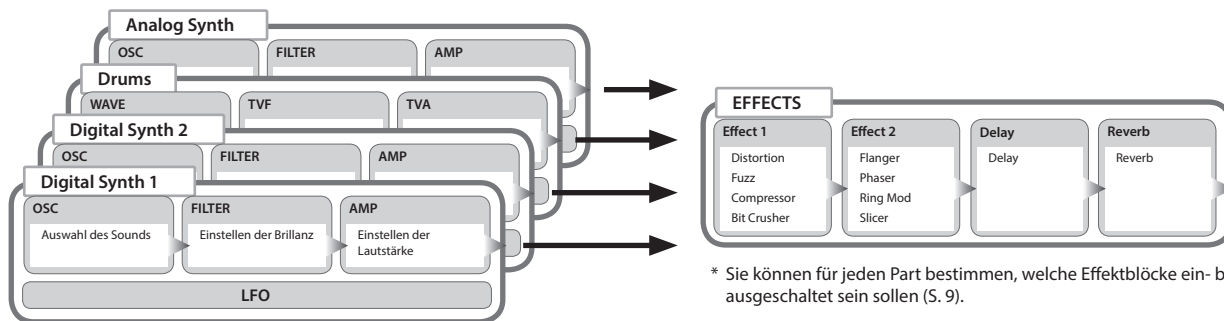
1. Geben Sie die folgende URL in Ihren Rechner ein:  
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Wählen Sie „JD-Xi“ als Produktamen.

# Editieren des Sounds

## Der Verlauf der Audiodaten in einem Programm

Ein „Programm“ besteht aus vier Parts. Der Sound jedes Parts wird zur Effekt-Sektion geleitet.

Die Einstellungen der Effekt-Sektion gelten für alle Parts gleichzeitig, aber Sie können pro Part bestimmen, ob die Effekt ein- oder ausgeschaltet sind.



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

## Einstellen der Brillanz und Klangfarbe (FILTER)

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

### [Cutoff]-Regler (Cutoff-Anzeige)

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

### [Type]-Taster

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

### [Resonance]-Regler

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



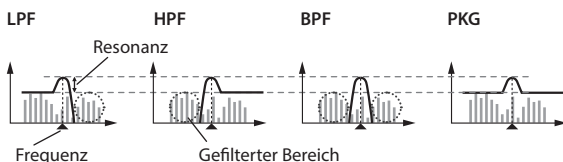
### Digital Synth/Drums Part

Sie können den Digital LPF (Low Pass Filter), HPF (High Pass Filter), BPF (Band Pass Filter) oder PKG (Peaking Filter) auswählen.

Der Analog LPF ist hier nicht verfügbar.

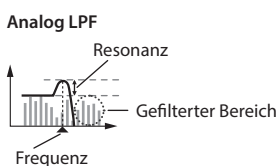
Sie können die Flankensteilheit des Filters verändert.

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



### Analog Synth Part

Nur der Analog LPF ist verfügbar.



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

## Einstellen der Lautstärke und Hüllkurve (AMP/ENV)

Die AMP-Sektion bestimmt die Lautstärke des Sounds.

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

### [Level]-Regler

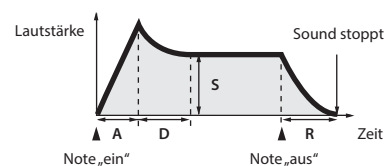
Dieser Regler steuert die Lautstärke des Sounds.

### [Envelope]-Regler

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



### Envelope



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

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

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



## Download des Parameter Guide (PDF)

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



## Modulieren des Sounds (LFO)

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



### Waveform Select-Regler

Dieser Regler bestimmt die Wellenform des LFO.

Die Leucht-Anzeige bestimmt die aktuell ausgewählte Wellenform.

△ (Dreieck), ~ (Sinus), 〰 (Sägezahn), □ (Rechteck), 〰 (Sample&Hold), RND (Random)

### [Rate]-Regler

Dieser Regler bestimmt die Modulations-Geschwindigkeit des LFO.

### [Depth]-Regler

Dieser Regler bestimmt die Modulations-Stärke des LFO.

### [Destination]-Regler

Dieser Regler bestimmt, welcher Parameter durch den LFO moduliert wird.

Die Leucht-Anzeige bezeichnet den aktuell ausgewählten Parameter.

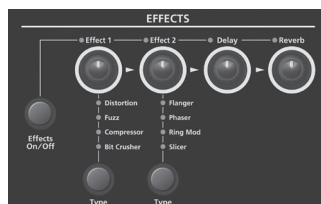
Destination	Beschreibung
Pitch	Der LFO moduliert die Tonhöhe und erzeugt einen Vibrato-Effekt.
Filter	Der LFO moduliert die Filter-Frequenz und erzeugt einen Wah-Effekt.
Amp	Der LFO moduliert die Lautstärke und erzeugt einen Tremolo-Effekt.

### WICHTIG

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

## Hinzufügen von Effekten (EFFECTS)

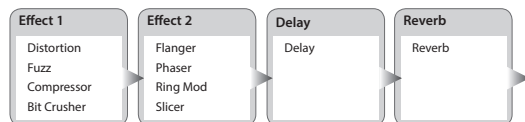
Mithilfe der Effekte („Effects“) kann der Klangcharakter des Sounds nachhaltig beeinflusst bzw. verfremdet werden.



### [Effects ON/OFF]-Taster

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

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



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

### [Effect 1/2]-Regler

Dieser Regler bestimmt die Stärke des Effekts.

### Effect 1/2 [Type]-Taster

Dieser Taster wählt den Effekttyp aus.

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

### [Delay]-Regler

Dieser Regler bestimmt die Stärke des Delay-Effekts.

### [Reverb]-Regler

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

Die Effekteinstellungen werden mit jedem Programm individuell gesichert.

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

## Editieren eines Programms bzw. Effekts

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

## Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)

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

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

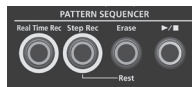
Name: [Ent]  
Init Program

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

# Spiele und Aufnahmen von Patterns

## Verwendung des Pattern-Sequenzers

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



### [Real Time Rec]-Taster

Erzeugt das Pattern durch das Einspielen in Echtzeit.

### [Step Rec]-Taster

Erzeugt das Pattern durch Eingabe der Daten in Einzelschritten.

### [Erase]-Taster

Löscht das aufgenommene Pattern bzw. einen Teil des Patterns.

### [▶/■]-Taster

Startet bzw. stoppt das Pattern.

### Bestimmen der Anzahl der Takte

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

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Pattern Length“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern die Anzahl der Takte aus und drücken Sie den [Enter]-Taster.  
Im Display erscheint „With Copying?“

With Copying ?  
[Exit]:N [Ent]:Y

Taster	Beschreibung
[Enter]-Taster	Wenn die Anzahl der Takte erhöht wird, werden Takte aus dem Original-Pattern kopiert.
[Exit]-Taster	Es werden leere Takte eingefügt.

- \* Wenn Sie in einem Pattern die Anzahl der Takte verändert haben, wird wieder die originale Anzahl der Takte ausgewählt, wenn Sie ein anderes Programm auswählen, ohne vorher das geänderte Programm gesichert zu haben.

4. Drücken Sie einen der Taster [Enter] oder [Exit], um die Anzahl der Takte zu verändern.

### Umschalten der Anzahl der Takte, die über die [01]–[16]-Taster angezeigt werden, während des Playbacks bzw. der Aufnahme

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

### Auswahl der Skala für die Notenwerte

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

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

### Löschen eines Patterns

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

<Pattern Erase>  
Digital1

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

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

### Löschen aller Noten des ausgewählten Schritts

Wenn auf den [01]–[16]-Tastern Noten aufgezeichnet sind, wird die Note eines Schritts nicht gespielt, wenn die entsprechende Taste gedrückt wird, so dass die Anzeige erloschen ist. Die Note wird lediglich stummgeschaltet und nicht gelöscht; wenn Sie den Taster erneut drücken, so dass die Anzeige leuchtet, erklingt die Note wieder.

1. Um die Noten eines Schritts vollständig zu löschen, halten Sie den [Erase]-Taster gedrückt und drücken Sie den Taster des Schritts, dessen Noten gelöscht werden sollen.

### Kopieren eines Patterns

Sie können ein Pattern aus einem anderen Programm kopieren.

1. Halten Sie den [Menu/Write]-Taster und drücken Sie den [10]-Taster.  
Das Pattern Copy-Display erscheint.

<Pattern Copy>  
Program A01

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

<Pattern Copy>  
D1 -> D1

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

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

4. Wählen Sie mit den Value [-] [+] -Tastern aus, was kopiert werden soll und drücken Sie den [Enter]-Taster.

<Pattern Copy>  
Pattern+Sound

Wert	Beschreibung
Value [-] [+]	
Pattern+Sound	Sowohl das Pattern als auch der Sound werden kopiert.
Sound Only	Es wird nur der Sound kopiert.
Pattern Only	Es wird nur das Pattern kopiert.

### HINWEIS

Der JD-Xi kann Sound-Einstellungen nicht als individuelle Tones speichern. Wenn Sie einen Tone eines anderen Programms verwenden möchten, benutzen Sie die Funktion „Pattern Copy Sound Only“. (Die Effekt-Einstellungen können nicht kopiert werden.)

## Stummschalten eines Parts (Part Mute)

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

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

## Die TR-REC-Aufnahme

### [01]–[16]-Taster



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

1. Drücken Sie einen der Part Select-Taster, um den entsprechenden Part auszuwählen.  
Wenn der Drums Part ausgewählt ist, spielen Sie eine Note auf der Tastatur, um den Sound auszuwählen, der aufgenommen werden soll.  
Für den Drums Part können Sie die Schrittfolge pro einzelner Note (Kick, Snare usw.) eingeben.
2. Drücken Sie den gewünschten [01]–[16]-Taster, so dass dessen Anzeige entweder leuchtet (der Sound erklingt) oder erloschen ist (der Sound erklingt nicht).
3. Drücken Sie den [▶/■]-Taster, um das Pattern abzuspielen.  
Sie können den Ein/Aus-Status der [01]–[16]-Taster auch während des Playbacks verändern.  
Wenn Sie das Pattern behalten möchten, sichern Sie das eingegebene Pattern innerhalb eines Programms.  
➔ „Sichern eines Sounds (Program) (WRITE)“ (S. 9)

#### Digital Synth Part/Analog Synth Part

Sie können die TR-REC-Methode auch für einen digitalen Synth Part bzw. den analogen Synth Part auf die gleiche Weise wie für den Drum Part anwenden.

1. Spielen Sie die Note, die Sie mit TR-REC aufzeichnen möchten.
2. Aktivieren Sie durch Drücken der gewünschten [01]–[16]-Taster (die entsprechende Anzeige leuchtet) die Schritte, für die eine Note erklingen soll.
3. Drücken Sie den [▶/■]-Taster, um das Pattern abzuspielen.
  - Wenn Sie auf der Tastatur einen Akkord spielen und dann einen der [01]–[16]-Taster drücken, wird ein Akkord eingegeben.
  - Die Notendauer (Gate Time) ist auf 80% fest voreingestellt. Der Dynamikwert (Velocity) ist abhängig davon, wie stark eine Taste angeschlagen wird.
  - Wenn Sie bei der TR-REC-Aufnahme neue Noten bei Schritten eingeben möchten, an denen bereits eine Note eingegeben wurde oder sich Noten eines Preset-Patterns befinden, müssen Sie zunächst die vorhandenen Noten löschen. Stoppen Sie das Pattern-Playback, halten Sie den [Erase]-Taster gedrückt und drücken Sie den Taster des gewünschten Schritts (Step). Bei den Aufnahme-Methoden „Step“ bzw. „Realtime“ werden die jeweils vorherigen Noten automatisch gelöscht und ersetzt, wenn Sie neue Noten aufzeichnen.

### Was ist TR-REC?

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

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

Bild 1



Bild 2

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

■ Taster leuchtet  
□ Taster erloschen

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

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

## Die Echtzeit-Aufnahme (Real Time Rec)

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

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

#### Metronom-Einstellungen

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie „SYSTEM“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie den Click-Parameter (S. 13) und ändern Sie die Einstellung mit den Value [-]/[+] Tastern.
4. Drücken Sie nach Abschluss der Änderungen mehrfach den [Exit]-Taster, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.  
Die Änderungen werden gesichert, wenn Sie das System-Display verlassen.

#### Löschen eines Teils einer Phrase oder eines Drum-Patterns

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

#### Tipps für die Echtzeit-Aufnahme

Wenn Sie während des Pattern-Playbacks in Echtzeit aufnehmen, wird die Echtzeit-Aufnahme bei Erreichen des Pattern-Endes automatisch abgebrochen (in dem Moment, wo das Pattern erneut ab Beginn abgespielt wird).

Wenn Sie die Echtzeit-Aufnahme als Schleife (Loop) fortführen möchten, stellen Sie den SYSTEM-Parameter „Loop Rec“ auf ON.

#### Hinweis zur Aufzeichnung der Bewegungen der Effekt-Regler

Sie können während einer Echtzeit-Aufnahme die durch die Bewegungen der Regler Effect 1, Effect 2, Delay und Reverb erzeugten Daten aufzeichnen. Da die durch die Bewegungen dieser Regler erzeugten Daten für das gesamte Programm gespeichert werden, werden diese Daten nicht gelöscht, auch wenn Sie das Pattern löschen.

\* Da die durch die Bewegungen der Effekt-Regler erzeugten Daten nicht gelöscht werden können, müssen Sie eine erneute Aufnahme durchführen.

## Die Einzelschritt-Eingabe (Step Recording)

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

### [01]–[16]-Taster

Der Taster des für die Aufnahme ausgewählten Parts blinkt.

1. Drücken Sie einen der Part Select-Taster, um den entsprechenden Part auszuwählen.

2. Drücken Sie den [Step Rec]-Taster.

Der [01]-Taster blinkt.

Das folgende Display erscheint bis zu Beendigung der Aufnahme.



Step Rec  
Velocity:Real

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

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

3. Spielen Sie eine Note auf der Tastatur.

Diese Note wird bei Schritt 1 aufgezeichnet. Danach wird automatisch der Schritt 2 ausgewählt und der [02]-Taster blinkt. Sie können auch Akkorde aufzeichnen, indem Sie mehrere Noten gleichzeitig spielen.

4. Wiederholen Sie Schritt 4, um weitere Schritte einzugeben.

#### HINWEIS

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

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

## Andere Aufnahme-Methoden als TR-REC, Step Recording und Realtime Recording

Sie können Daten auch wie nachfolgend beschrieben aufnehmen.

1. Halten Sie den Step-Taster ([01]–[16]-Taster) gedrückt, an dessen Position Sie eine Note eingeben möchten.
2. Halten Sie den gewünschten Step-Taster gedrückt und spielen Sie eine Note auf der Tastatur.
3. Lassen Sie den Step-Taster wieder los.

4. Drücken Sie den [▶/■]-Taster, um das Pattern zu starten.

- Bei dieser Aufnahme-Methode werden die jeweils vorher aufgenommenen Noten nicht gelöscht, sondern die neuen Noten hinzugefügt.
- Die Notendauer (Gate Time) ist auf 80% fest voreingestellt. Der Dynamikwert (Velocity) ist abhängig davon, wie stark eine Taste angeschlagen wird.

### Sichern eines Patterns

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

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

## Die System-Einstellungen (SYSTEM)

Gehen Sie wie folgt vor.

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

GENERAL  
LCD Contrast 10

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

Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Wert Value [-] [+]	Beschreibung
GENERAL	LCD Contrast	1–10	Bestimmt den Kontrast des Displays.
	Illumination	ON, OFF	Bestimmt, ob die Taster beleuchtet sind, wenn eine Eingabe erfolgen soll.
	Tempo Lock	OFF	Wenn Sie während des Playbacks das Programm umschalten, wird das Tempo des neu gewählten Programms selektiert.
		ON	Wenn Sie während des Playbacks das Programm umschalten, wird das Tempo des jeweils vorherigen Programms beibehalten.
	Loop Rec	OFF	Bei der Echtzeit-Aufnahme wird die Aufnahme dann beendet, wenn der letzte Schritt des Patterns erreicht ist.
ON		Die Aufnahme wird solange durchgeführt, bis Sie die Echtzeit-Aufnahme stoppen (durch erneutes Drücken des [Real Time Rec]-Tasters).	
KEY TOUCH	Velo Curv (Velocity Curve)		Bestimmt die Dynamik der Tastatur.
		LIGHT	Mit bereits geringer Spieldynamik können vergleichsweise laute Sounds erzeugt werden. Diese Einstellung ist z.B. für Kinder geeignet, die noch keine ausgebildete Finger Muskulatur besitzen.
		MEDIUM	Dieses ist die Standard-Einstellung für die Spieldynamik.
		HEAVY	Es ist ein starkes Anschlagen der Tasten erforderlich, um laute Sounds zu spielen. Bei dieser Einstellung ist die Dynamikbandbreite am größten.
	Curve Offset (Velocity Curve Offset)	-10→+9	Ermöglicht die Feineinstellung des mit „Velo Curv“ voreingestellten Wertes.
	Velocity		Bestimmt den Dynamikwert, der bei Spielen der Tastatur übertragen wird.
REAL		Die beim Spielen erzeugte Dynamik wird übertragen.	
1–127		Es wird immer der hier fest eingestellte Dynamikwert übertragen, unabhängig von der erzeugten Spieldynamik.	
SOUND	Master Tune	415.3–466.2 [Hz]	Bestimmt die Gesamtstimmung des JD-Xi. Im Display wird die Frequenz des Referenztons „A4“ (mittleres A) angezeigt.
	Output Gain	-12→+12 [dB]	Bestimmt den Signalpegel des Ausgangssignals des JD-Xi. Sie können damit den Pegel z.B. für eine Aufnahme nachträglich anpassen.
CLICK	Mode	OFF	Bestimmt, wie der Click-Sound erklingt.
		PLAY-ONLY	Der Click-Sound ist ausgeschaltet.
		REC-ONLY	Der Click-Sound ist nur während des Song-Playbacks hörbar.
		PLAY&REC	Der Click-Sound ist nur während der Song-Aufnahme hörbar.
		ALWAYS	Der Click-Sound ist sowohl während des Playbacks als auch der Aufnahme hörbar.
	Level	0–10	Der Click-Sound ist immer hörbar.
			Bestimmt die Lautstärke des Click-Sounds.
	Sound		Bestimmt den Sound für das Click-Signal.
TYPE1		Normaler Metronom-Sound (mit Glockensound auf dem ersten Taktschlag)	
TYPE2		Click-Sound	
TYPE3		Beep-Sound	
TYPE4		Cowbell-Sound	
Accent SW	OFF, ON	Fügt dem Click-Sound einen Akzent hinzu.	
INPUT	Level	-20→+40 dB	Bestimmt den Eingangspegel der MIC- und INPUT (MONO)-Buchsen.
	Mic Sel (Microphone Select)	Attached	Bestimmt den Typ des Mikrofons, das an der MIC-Buchse angeschlossen ist.
		Other	Das dem Instrument beigefügte Mikrofon Ein handelsübliches, dynamisches Mikrofon
	NS SW (Noise Suppressor SW)	OFF, ON	Schaltet den Noise Suppressor ein bzw. aus. Der Noise Suppressor unterdrückt Nebengeräusche bei stillen Phasen.
	NS Threshold (Noise Suppressor Threshold)	0–127	Lautstärke, ab der der Noise Suppressor zu wirken beginnt.
	NS Release (Noise Suppressor Release)	0–127	Zeitraum von „der Noise Suppressor wirkt“ bis „die Lautstärke ist auf „0“ gestellt.
MIDI	Local Switch	OFF, ON	Bestimmt, ob die interne Klangerzeugung von der Controller-Sektion (Tastatur, Pitch Bend/Modulations-Rad, Taster, Regler usw.) abgekoppelt ist (OFF) oder ob die direkte Verbindung hergestellt ist (ON). Die normale Einstellung ist „ON“. Die Einstellung „OFF“ ist sinnvoll, wenn der JD-Xi mit einer auf einem Rechner installierten DAW-Software verbunden ist.
	Prog Rx/Tx Ch	1–16,16ch	Bestimmt den MIDI-Kanal, über den MIDI-Programmwechsel-Meldungen für Programme übertragen und empfangen werden.
	Tx Edit Data	OFF, ON	Bestimmt, ob die Änderungen der Parameter als System Exclusive-Meldungen über MIDI übertragen werden (ON) oder nicht (OFF).
	Soft Through	OFF, ON	Bestimmt, ob die über MIDI IN empfangenen Daten unverändert über MIDI OUT weiter geleitet werden (ON) oder nicht (OFF).
	Sync Mode		Bestimmt, wie der JD-Xi synchronisiert wird bzw. externe Geräte synchronisiert.
		MASTER	Der JD-Xi ist „Sync Master“ und verwendet seine eigene, internen Clock, über die der JD-Xi externe Geräte synchronisieren kann.
		SLAVE	Der JD-Xi ist „Sync Slave“. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie den JD-Xi über MIDI Clock-Daten eines externen Geräts synchronisieren möchten.
	USB Drv (USB Driver)	GENERIC, VENDOR	Bestimmt den USB-Treiber (S. 15). * Die geänderte Einstellung ist nach Ausschalten und erneutem Einschalten gültig.
ClockSource	MIDI, USB	Bei „Sync Mode=SLAVE“ bestimmt dieser Parameter, ob der JD-Xi die Synchronisationsdaten über MIDI IN (MIDI) oder über den USB-Anschluss (USB) empfängt.	

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands



## Anwahl der Menü-Displays

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

### Editierbare Parameterbereiche

#### SYSTEM (S. 13)

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

#### Program Edit

Ruft das Program Edit-Display auf.

#### Tone Edit

Ruft das Tone Edit-Display auf.

#### Effects Edit

Ruft das Effects Edit-Display auf.

#### Vocoder Edit

Ruft das Vocoder Edit-Display auf.

#### AutoPitch Edit

Ruft das AutoPitch Edit-Display auf.

#### Arpeggio Edit

Ruft das Arpeggio Edit-Display auf.

#### Pattern Length

Ruft das Display zur Einstellung der Patternlänge auf.

#### Scale Setting

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

#### UTILITY (S. 14)

Ruft verschiedene Hilfsfunktionen auf.

#### VERSION INFO

Zeigt die aktuelle Version des JD-Xi Systemprogramms an.

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

a

## Abrufen der Werksvoreinstellungen (FACTORY RESET)

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

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

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

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

### Parameter, die mit Factory Reset zurück gesetzt werden

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

## Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten

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

\* Verbinden Sie den JD-Xi und den Rechner mithilfe eines USB-Kabels.

### Erstellen einer Sicherheitskopie (Backup)

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

```
UTILITY
Backup
```

3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Backup“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
4. Auf dem Bildschirm des Rechners öffnet sich ein Ordner, in dem sich die Daten befinden, die kopiert werden sollen.  
Benennen Sie keine Dateien um.
5. Kopieren Sie die Daten des Ordners auf die Festplatte des Rechners.

### HINWEIS

Wenn Sie den JD-Xi mithilfe eines USB-Kabels mit einem Rechner verbinden und die Backup-Funktion ausführen, erscheint auf dem Bildschirm des Rechners ein Ordner mit der Bezeichnung „JD-Xi“. Kopieren Sie diesen „JD-Xi“-Ordner vollständig auf den Rechner. Um die Daten zurück zu übertragen, kopieren Sie den gesamten „JD-Xi“-Ordner.

Die Backup- bzw. Restore-Vorgänge werden nicht korrekt ausgeführt, wenn Sie nur den „BACKUP“-Ordner innerhalb des „JD-Xi“-Ordners oder nur einzelne Dateien kopiert haben.

6. Melden Sie am Rechner den JD-Xi ab, um die USB-Verbindung zu unterbrechen.

Die normale Display-Anzeige erscheint wieder.

### HINWEIS

Wenn Sie die Backup- oder Restore-Funktion ausführen, kann es in einigen Fällen vorkommen, dass der Vorgang nicht ausgeführt wird, selbst wenn Sie das JD-Xi-Laufwerksymbol am Rechner abgemeldet haben. Drücken Sie in diesem Fall am JD-Xi den [Exit]-Taster.

Wenn Sie einen Macintosh-Rechner verwenden, unterbrechen Sie die Verbindung, und stellen Sie sicher, danach am JD-Xi den [Exit]-Taster zu drücken.

### Zurückübertragen der Daten (Restore)

1. Drücken Sie den [Menu/Write]-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „UTILITY“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern „Restore“ und drücken Sie den [Enter]-Taster.
4. Auf dem Bildschirm des Rechners öffnet sich ein Ordner, in den die Daten kopiert werden sollen.
5. Kopieren Sie die Daten eines JD-Xi Backup-Ordners in den geöffneten „Restore“-Ordner.
6. Melden Sie am Rechner den JD-Xi ab, um die USB-Verbindung zu unterbrechen.

Der Restore-Vorgang beginnt, nachdem die USB-Verbindung unterbrochen wurde. Nach Abschluss des Vorgangs erscheint im Display die Anzeige „Completed. Turn off power.“

```
Completed.
Turn off power
```

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

### Hinweise zum Backup-Modus

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

Abhängig von der verwendeten DAW-Software ist es eventuell notwendig, die Geräteeinstellungen in der DAW-Software neu vorzunehmen.

## Einstellungen für ein handelsübliches Mikrofon

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

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

INPUT  
Mic Sel: Other

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

### WICHTIG

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

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

## Ausgabe des Click-Signals nur auf der rechten Seite

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

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

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

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

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

\* Diese Einstellung ist temporär und kann nicht gesichert werden.

### Verändern des Sounds und der Lautstärke des Click-Sounds

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

➔ Lesen Sie zu diesem Thema auch den Abschnitt „Die System-Einstellungen (SYSTEM)“ (S. 13).

### HINWEIS

Wenn Sie die Einstellungen so vorgenommen haben, dass der Click-Sound nur über die rechte Seite (OUTPUT R-Buchse) ausgegeben wird, wird der ausgegebene Click-Sound mit dem Ausgangssignal gemischt, wenn Sie nur die OUTPUT L/MONO-Buchse verkabeln. Sie können in diesem Fall zusätzlich ein Kabel oder einen Stecker in den OUTPUT-R-Anschluss stecken, so dass der Click-Sound nicht über die OUTPUT-L-Buchse ausgegeben wird.

## Synchronisation und Aufnahme mit externen Geräten

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

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

Das Bewegen eines Regler erzeugt entsprechende Control Change-Meldungen. Weitere Informationen finden Sie in der „MIDI Implementation“ (PDF).

### Synchronisieren mit anderen Geräten

Sie können den JD-Xi über MIDI mit anderen MIDI-Instrumenten synchronisieren. Weitere Informationen zu den MIDI-Einstellungen finden Sie im Abschnitt „Die System-Einstellungen (SYSTEM)“ (S. 13).

### Synchronisation und Aufnahme über USB

Wenn Sie den JD-Xi über ein USB 2.0-kompatibles Kabel mit einer Rechner verbinden, können Sie den JD-Xi über USB MIDI mit einer auf dem Rechner installierten DAW-Software synchronisieren bzw. den Sound des JD-Xi über USB Audio in der DAW-Software aufzeichnen.

Weitere Informationen zu den Anforderungen des Betriebssystems des Rechners finden Sie auf der Roland Website.

➔ <http://www.roland.com/support/>

### Auswählen des USB-Treibers

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

### HINWEIS

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

### Herunterladen des Treibers

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

➔ <http://www.roland.com/support/>

### WICHTIG

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

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

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

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

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

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# Liste der Kurzbefehle

“[A] + [B]” bedeutet: Halten Sie den Taster [A] gedrückt und drücken Sie zusätzlich den Taster [B].

Kurzbefehl	Beschreibung
Value [-] + [+]	Um einen Wert schnell zu ändern, halten Sie einen dieser Taster gedrückt und drücken Sie dann zusätzlich den jeweils anderen Taster.
[Shift]	Zeigt den Namen des Programms in der oberen Zeile des Displays an.
[Shift] + Value [-] [+]	Schaltet die Programm-Bank um.
[Shift] + [Menu]	Ruft das WRITE-Display auf.
[Shift] + Part Select-Taster	Schaltet den ausgewählten Part stumm. Sie können auch mehrere Parts auswählen.
[Shift] + [Enter]	Um wieder den vorherigen Status zu erreichen, halten Sie den [Shift]-Taster gedrückt und drücken Sie erneut den Part Select-Taster.
[Shift] + [Enter]	Schaltet Sounds innerhalb eines Programms um bzw. ruft nach einer Editierung wieder die originalen Sound-Einstellungen ab.
[Shift] + ARPEGGIO [ON]	Ruft das Arpeggio Edit-Display auf.
[Shift] + [01]–[04]-Taster ([01]–[08]-Taster, wenn für die Scale-Einstellung 1/32-Note ausgewählt ist)	Schaltet die über die [01]–[16]-Taster angezeigten Takte eines Patterns während des Playbacks oder der Aufnahme um.
	„Wenn Sie den [Shift]-Taster gedrückt halten, bezeichnen die Taster [01]–[04] die Taktnummern (halbe Takte, wenn die Skala auf 1/32-Noten eingestellt ist).“
[Shift] + [01]–[04]-Taster ([01]–[08]-Taster, wenn für die Scale-Einstellung 1/32-Note ausgewählt ist)	„Wenn die Einstellung „vier Takte mit 1/16-Noten“ ist und Sie den [Shift]-Taster drücken, leuchten die Anzeigen der [01]–[04]-Taster und die Anzeige des aktuell gewählten Taktes blinkt. Wenn die Einstellung „vier Takte mit 1/32-Noten“ ist und Sie den [Shift]-Taster drücken, leuchten die Anzeigen der [01]–[08]-Taster und Sie können dann die Position in Schritten von halben Takten verändern.“
Im Favorite-Modus	
[Shift] + [01]–[16]-Taster	Schaltet die Favorite-Bank um.
[Shift] + [Erase]	Ruft das Pattern Erase-Display auf.
[Shift] + CURSOR [◀]	
[Shift] + CURSOR [▶]	Ermöglicht in Displays wie „System“ oder „Edit“ das Umschalten zwischen den Haupt-Menüs.
Halten Sie den [Menu/Write]-Taster gedrückt.	Ruft das Portamento-Einstelldisplay auf.
[Menu/Write] + [10]-Taster	Ruft das Pattern Copy-Display auf.
[Menu/Write] + [16]-Taster	Sendet den Click-Sound über die rechte Seite des Kopfhörers und über den OUTPUT.
Bei Eingabe eines Namens	
[Shift] + [◀]-Taster	Löscht das Zeichen an der Cursor-Position.
Bei Eingabe eines Namens	
[Shift] + [▶]-Taster	Fügt ein Leerzeichen an der Cursor-Position ein.

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

## Probleme mit dem Sound

Problem	Grund/Aktion
Es ist kein Sound hörbar.	Wenn kein Sound hörbar ist, wenn Sie auf der Tastatur spielen, überprüfen Sie die Einstellung des Local-Schalters. Dieser sollte auf ON stehen.
Bestimmte Noten erzeugen keinen Sound.	Für den Drums Part werden für die hohen Noten keine Sounds erzeugt, da diesen Noten keine Sounds zugeordnet sind.
Die Lautstärke des an der INPUT (MONO)-Buchse angeschlossenen Instruments ist zu gering.	Ist der LINE/GUITAR Select-Schalter auf der Rückseite korrekt eingestellt? Verwenden Sie Audiokabel mit integriertem Widerstand? Benutzen Sie nur Audiokabel ohne eingebauten Widerstand.
Bei Spielen der Noten erklingen diese auch nach Loslassen der Tasten weiter.	Ist der [Key Hold]-Taster aktiviert? Falls ja, werden die Noten auch nach Loslassen der Tasten weiter gespielt. Drücken Sie den [Key Hold]-Taster, um die Funktion abzuschalten.
Der Sound wird abgeschnitten, wenn der Sound (das Programm) umgeschaltet wird.	Der JD-Xi erlaubt den Einsatz diverser Effekte, die bei Umschalten eines Programms ebenfalls mit umgeschaltet werden. Um unerwartete Klangsprünge durch den Wechsel des Effekts zu verhindern, wird der Sound bei Umschalten des Programms kurz stummgeschaltet.
Der gleiche Tone klingt in verschiedenen Programmen unterschiedlich.	Innerhalb eines Programms kann der Sound (Tone) durch unterschiedliche Einstellungen der Part-Parameter wie „Pan“, „Octave“, „Filter Cutoff“ und die Effekte verändert erklingen.
Es können keine Arpeggios gespielt werden. Das Pattern wird nicht abgespielt.	Ist der System-Parameter „Sync Mode“ (S. 13) auf „SLAVE“ gestellt? Falls ja, wartet der JD-Xi auf MIDI Clock-Meldungen eines externen MIDI-Instruments. Stellen Sie sicher, dass der JD-Xi eine externe MIDI Clock erhält, oder stellen Sie den Sync Mode-Parameter auf „MASTER“.
Der Sound des Analog Synth klingt anders als erwartet.	Für den Analog Synth Part bestehen der Oszillator, Sub-Oszillator und die Filter-Sektionen aus analogen Komponenten. Diese sind im Klangverhalten abhängig von der Temperatur und dem Status der Stromversorgung.

## Probleme mit dem Mikrofon

Problem	Grund/Aktion
Nach Anschließen des Mikrofons ist kein Sound hörbar.	Ist an der INPUT-Buchse ein externes Gerät angeschlossen? Falls ja, ist der Mikrofonanschluss de-aktiviert. Ziehen Sie die Kabel aus der INPUT-Buchse. Versuchen Sie, das Problem mithilfe des Noise Suppressors zu lösen.
Das Mikrofon nimmt Nebengeräusche mit auf.	Wählen Sie bei den System-Einstellungen das „INPUT“-Menü und stellen Sie die Parameter „NS SW“, „NS Threshold“ und „NS Release“ ein. ➔ Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Die System-Einstellungen (SYSTEM)“ (S. 13).
Das Mikrofonsignal ist entweder nicht hörbar oder zu leise.	Verwenden Sie ein Kondensator-Mikrofon? Der JD-Xi unterstützt nicht den direkten Anschluss von Kondensator-Mikrofonen. Ist bei den SYSTEM-Einstellungen im INPUT-Menü der „Mic Sel“-Parameter korrekt eingestellt? ➔ Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Die System-Einstellungen (SYSTEM)“ (S. 13).

## Probleme mit den Effekten

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

## Probleme mit MIDI oder externen Geräten

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

## Technische Daten

## Roland JD-Xi: Synthesizer Keyboard

Tastatur	37 Tasten (mit Anschlagdynamik)
Stromversorgung	AC-Adapter
Stromverbrauch	1000 mA
Abmessungen	575 (W) x 245 (D) x 85 (H) mm
Gewicht	ca. 2,2 kg
Zubehör	Bedienungsanleitung, AC-Adapter, Mikrofon

Ankündigung möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

\* Änderungen der technischen Daten und des Designs sind ohne vorherige

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# SICHERHEITSHINWEISE



## WARNUNG

### Gerät vom Stromnetz trennen

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



## WARNUNG

### Nur den beigegeführten Netzadapter verwenden und auf eine korrekte Spannung achten

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



## VORSICHT

### Hinweis zum Erdungsanschluss

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



# WICHTIGE HINWEISE

## Positionierung

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

## Reinigung

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

## Reparaturen und Datensicherung

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

## Zusätzliche Hinweise

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

## Informationen zum Copyright

- Das Aufzeichnen, Vertreiben, Verkaufen, Verleihen, Aufführen oder Senden von geschütztem Audio- und Videomaterial (vollständig oder in Ausschnitten) unterliegt den gesetzlichen Copyright-Bestimmungen und ist ohne Genehmigung des Copyright-Inhabers nicht gestattet.
- Verwenden Sie dieses Gerät nicht mit per Copyright geschützten Audiodaten, wenn Sie keine Genehmigung des Copyright-Inhabers besitzen. Roland übernimmt keine Haftung für Forderungen, die sich auf Grund der Verletzung der Copyright-Bestimmungen ergeben können.
- Das Copyright für den Inhalt dieses Produkts (Wellenformdaten, Style-Daten, Begleit-Patterns, Phrasen, Audio Loops und Bilddaten) liegt bei der Roland Corporation.

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



## For EU Countries



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

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

## For China

### 有关产品中所含有害物质的说明

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

#### 环保使用期限



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

#### 产品中有毒物质的名称及含量

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

本表格依据SJ/T 11364的规定编制。

○：表示该有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在GB/T 26572 规定的限量要求以下。

×：表示该有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出GB/T 26572的限量要求。

(企业可在此处，根据实际情况对上表中打“×”的技术原因进行进一步说明。)

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

For the USA

## DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

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

For the USA

## FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

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

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

This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B limit.

Any unauthorized changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

For Canada

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

For Korea

## 사용자 안내문

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

Manufacturer: 2036-1 Nakagawa, Hosoe-cho, Kita-ku, Hamamatsu, Shizuoka 431-1304, JAPAN  
 Importer: ENA 23 Zone 1 nr. 1620 Klaus-Michael Kuehnelaan 13, 2440 Geel, BELGIUM





## Roland Service Centers and Distributors

When you need repair service, access this URL and find your nearest Roland Service Center or authorized Roland distributor in your country.

<http://roland.cm/service>



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands



\* 5 1 0 0 0 4 2 2 7 1 - 0 6 \*