

# Roland

# JD-Xi

## Instrukcja obsługi



### Syntezytor interaktywny: analogowy i cyfrowy

- W modelu JD-Xi analogowe brzmienia syntetyczne, generowane przez obwody analogowe, są łączone ze znanymi, profesjonalnymi brzmieniami syntetycznymi, generowanymi przez moduł brzmieniowy SuperNATURAL.
- Używaj potężnych i unikalnych brzmień do swobodnego wyrażania siebie.

### Sekwencer fraz

- Wbudowany sekwencer fraz umożliwia intuicyjne rejestrowanie przechowywanych w głowie fraz i sekwencji perkusyjnych. Dane można rejestrować za pomocą funkcji TR-REC, zapisu w czasie rzeczywistym lub zapisu krokowego, więc nie będzie trzeba troszczyć się tworzeniem pętli, nawet jeśli używanie klawiatury nie jest twoją mocną stroną.

### Wiele funkcji dla wokalu

- Oprócz wokodera i funkcji AUTO PITCH, wykorzystujących głos do kreowania charakterystycznych brzmień, dostępna jest również funkcja AUTO NOTE, umożliwiająca „grę” na klawiaturze za pomocą głosu. Syntezytor JD-Xi jest wypełniony łatwymi w użyciu funkcjami, jeśli nawet używasz tylko głosu.

### Synchronizacja z komputerem lub innym sprzętem

- Syntezytor posiada funkcjonalność USB AUDIO i USB MIDI, umożliwiającą rejestrowanie własnej gry i wokalu w komputerowym programie typu DAW (*Digital Audio Workstation*). Instrument posiada również gniazda MIDI, umożliwiające podłączenie dodatkowego sprzętu i synchronicznej gry. Dzięki USB i MIDI można posługiwać się syntezatorem JD-Xi wspólnie z innymi urządzeniami.

## Spis treści

<b>Opis paneli</b> .....	<b>2</b>
Panel górny .....	2
Panel tylny .....	3
<b>Wprowadzenie</b> .....	<b>4</b>
Poznajemy syntezator JD-Xi .....	4
Włączanie i wyłączanie zasilania .....	4
Wybieranie brzmienia (Program) .....	5
Ulubione brzmienia (Programy) .....	5
<b>Gramy</b> .....	<b>6</b>
Odtwarzanie sekwencji <i>arpeggio</i> .....	6
Odstrajanie i efekt VIBRATO .....	6
Transpozycja oktawa .....	6
Używanie mikrofonu .....	7
Używanie urządzenia zewnętrznego zamiast mikrofonu .....	7
<b>Edycja dźwięku</b> .....	<b>8</b>
Przebieg sygnału w Programie .....	8
Regulacja barwy i gęstości dźwięku (sekcja FILTER) .....	8
Regulacja głośności i obwiedni (AMP/ENV) .....	8
Modulacja brzmienia (sekcja LFO) .....	9
Dodawanie mocy i przestrzenności (efekty) .....	9
Edycja ustawień Programu i efektów .....	9
Zachowywanie brzmienia (Programu) .....	9

<b>Odtwarzanie i rejestrowanie sekwencji</b> .....	<b>10</b>
Obsługa podstawowa sekwencera fraz .....	10
TR-REC .....	11
Zapis w czasie rzeczywistym .....	11
Zapis krokowy .....	11
<b>Ustawienia ogólne syntezatora JD-Xi</b> .....	<b>12</b>
Edycja parametrów systemowych .....	12
Wywoływanie ekranów menu .....	13
Przywracanie ustawień fabrycznych (funkcja FACTORY RESET) .....	13
Kopia zapasowa i odzysk danych .....	13
Ustawienia związane z mikrofonem zewnętrznym .....	14
Synchronizacja z innymi urządzeniami oraz zapis danych .....	14
Wyprowadzanie prawym kanałem tylko dźwięku metronomu .....	14
<b>Nieprawidłowości w działaniu</b> .....	<b>15</b>
<b>BEZPIECZNE UŻYWANIE URZĄDZENIA</b> .....	<b>16</b>
<b>WAŻNE UWAGI</b> .....	<b>16</b>

## Instrukcja obsługi (ten dokument)

Przeczytaj najpierw. Ta instrukcja opisuje podstawowe sprawy, o których należy wiedzieć w celu posługiwania się syntezatorem JD-Xi.

## Instrukcja w formacie PDF (do pobrania z Internetu)

- **Parameter Guide (wykaz parametrów, dokument w języku angielskim)**  
Opis wszystkich parametrów syntezatora JD-Xi.
- **MIDI Implementation (implementacja MIDI, dokument w języku angielskim)**  
Szczegółowe informacje o komunikatach MIDI.

## Jak zdobyć instrukcję w formacie PDF

- 1 Za pomocą komputera wejdź na niżej podaną stronę.  
<http://www.roland.com/manuals/>



- 2 Szukaj produktu o nazwie JD-Xi.

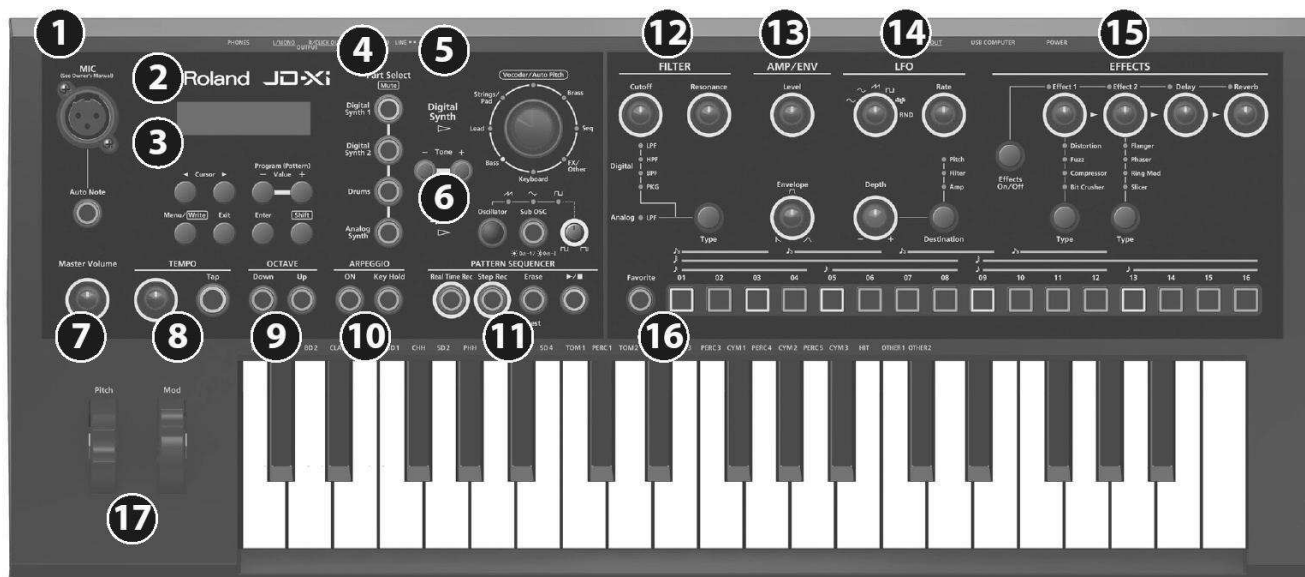
Przed rozpoczęciem używania urządzenia przeczytaj uważnie akapity „BEZPIECZNE UŻYTKOWANIE” oraz „WAŻNE UWAGI” (broszura „BEZPIECZNE UŻYTKOWANIE URZĄDZENIA” oraz instrukcja obsługi, s. 16). Te sekcje zawierają istotne informacje dotyczące bezpiecznego użytkowania instrumentu. Ponadto, aby móc wykorzystać w pełni wszystkie możliwości urządzenia należy przeczytać niniejszą instrukcję w całości. Po przeczytaniu powinna być ona przechowywana w zasięgu ręki, jako odnośnik i pomoc w użytkowaniu instrumentu.

Copyright © 2015 ROLAND CORPORATION

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część niniejszej publikacji nie może być powielana w żadnej formie bez pisemnej zgody ROLAND CORPORATION.

# Opis paneli

## Panel górny



### 1 Mikrofon

strona 7

#### Gniazdo [MIC]

Gniazdo służy do podłączania mikrofonu, znajdującego się w wyposażeniu instrumentu. Jeśli do gniazda [INPUT(MONO)] podłączone będzie urządzenie zewnętrzne, to gniazdo będzie mieć priorytet.

\* W przypadku używania mikrofonu zewnętrznego upewnij się, że parametr systemowy „Mic Sel” ma wartość „Other” (s. 14).

#### Przycisk [Auto Note]

Włączanie lub wyłączanie funkcji AUTO NOTE (s. 7).

### 2 Ekran

Wyświetlanie różnych informacji.

\* Objasnienia w tej instrukcji zawierają ilustracje, które są typowymi obrazami, pojawiającymi się na ekranie. Jednakże instrument może zawierać nowszą, bardziej rozbudowaną wersję systemu (np. nowe brzmienia), więc to, co będzie widoczne na ekranie nie zawsze może odpowiadać temu, co zamieszczono w niniejszej instrukcji.

### 3 Obsługa

#### Przyciski [◀] i [▶] grupy Cursor

Przesuwanie kursora w prawo i w lewo.

#### Przyciski [-] i [+] grupy Program(Pattern)/Value

Wybieranie Programu.

Banki można przełączać przyciskami [-] i [+], przytrzymując wciśnięty przycisk [Shift].

W ramach różnych ekranów edycyjnych przyciski służą do modyfikowania wartości.

#### Przycisk [Menu/Write]

Wywoływanie menu.

Aby zachować dokonane zmiany w ustawieniach, przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [Menu/Write].

#### Przycisk [Exit]

Przycisk umożliwia powrót do poprzedniego ekranu roboczego.

W niektórych przypadkach przycisk służy do anulowania aktualnie wykonywanej procedury.

#### Przycisk [Enter]

Przycisk służy do zatwierdzania wartości lub uruchamiania operacji.

#### Przycisk [Shift]

W połączeniu z innymi przyciskami lub potencjometrami przycisk ten zapewnia dostęp do ekranów edycyjnych poszczególnych funkcji.

### 4 Grupa Part Select/Mute

strona 5

Wybieranie partii, której brzmienie będzie odtwarzane z klawiatury.

### 5 Grupa Digital Synth

strona 5

Wybieranie brzmień dla syntezatora cyfrowego lub partii perkusyjnej.

### 6 Grupa Analog Synth

strona 5

Wybieranie brzmienia dla partii syntezatora analogowego.

### 7 Grupa Master Volume

#### Potencjometr [Master Volume]

Potencjometr służy do regulacji poziomu głośności wyjściowej w gniazdach grupy OUTPUT oraz gnieździe słuchawkowym [PHONES].

### 8 Grupa TEMPO

#### Potencjometr tempa

Regulacja tempa odtwarzania sekwencji *arpeggio* oraz tempa sekwencera fraz.

#### Przycisk [Tap]

Naciśnij przycisk trzy razy lub więcej w ćwierćnotowych interwałach, aby wyznaczyć żądane tempo.

### 9 Grupa OCTAVE

strona 6

#### Przyciski [Down] i [Up]

Transpozycja klawiatury w górę lub w dół w krokach oktawowych.

### 10 Grupa ARPEGGIO

strona 6

Odtwarzanie sekwencji *arpeggio* przez zagranie akordu na klawiaturze.

### 11 Grupa PATTERN SEQUENCER

strona 10

Rejestrowanie gry na klawiaturze lub ruchu potencjometrów i odtwarzanie takich danych w pętli.

### 12 Grupa FILTER

strona 8

Edycja ustawień filtra.

### 13 Grupa AMP ENV

strona 8

Edycja ustawień poziomu głośności oraz obwiedni wzmocnienia.

## 14 Grupa LFO

strona 9

Stosowanie LFO (generatora przebiegów wolnozmiennych) do modulowania różnych aspektów sygnału audio umożliwia kreowanie takich efektów, jak VIBRATO lub TREMOLO.

## 15 Grupa EFFECTS

strona 9

Edycja ustawień efektów.

## 16 Przycisk [Favorite] i sekwencer fraz

strona 5

Zarządzanie ulubionymi brzmieniami i obsługa sekwencera fraz.

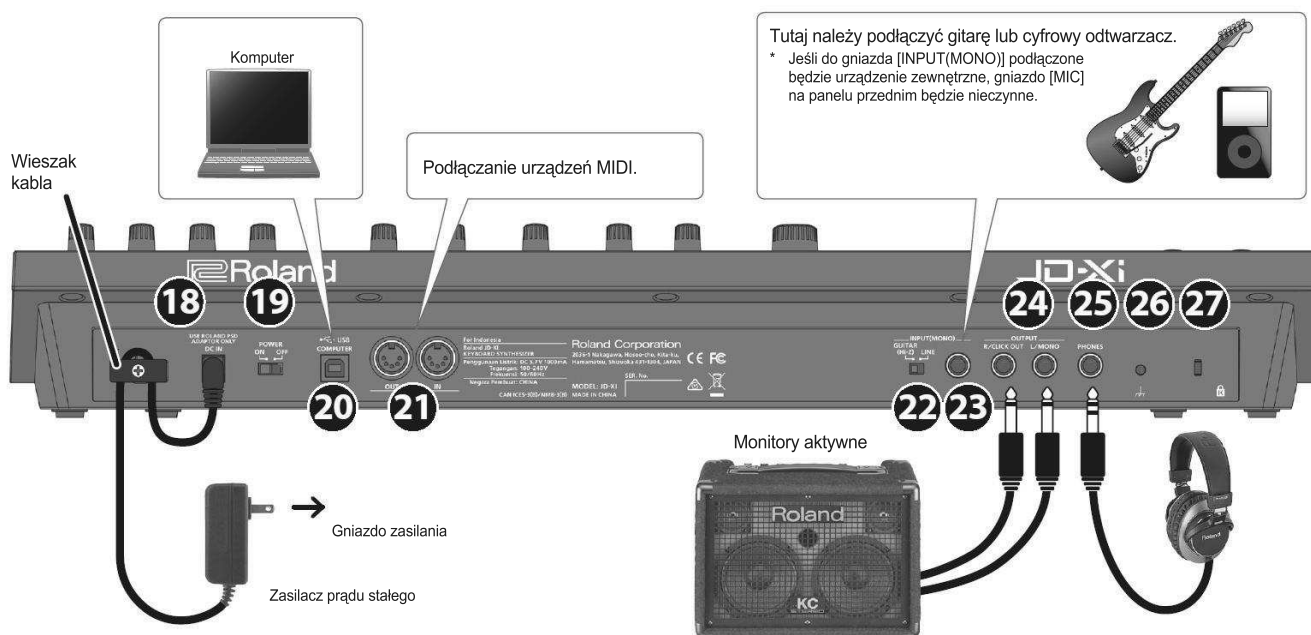
strona 10

## 17 Kółka [Pitch] i [Mod]

strona 6

Odstranianie dźwięków (kółkiem [Pitch]) i kreowanie efektu VIBRATO (kółkiem [Mod]).

## Panel tylny



\* Aby uchronić się przed uszkodzeniem lub nieprawidłowym działaniem sprzętu, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń redukuj poziom głośności i wyłączaj zasilanie wszystkich urządzeń.

## 18 Gniazdo [DC IN]

Gniazdo zasilania, przeznaczone do podłączenia dołączonego zasilacza.

\* Aby zabezpieczyć się przed przypadkową utratą zasilania, która może nastąpić w wyniku wyrwania wtyczki zasilacza, kabel zasilacza należy zamocować na zaczepie w sposób pokazany na poniższym rysunku.

## 19 Przełącznik [POWER]

Włączanie lub wyłączanie zasilania (s. 4).

## 20 Gniazdo [USB COMPUTER]

Po połączeniu tego gniazda z komputerem za pomocą kabla USB 2.0 będzie można synchronizować instrument z komputerowym programem typu DAW poprzez system USB MIDI lub rejestrować w komputerze dźwięk instrumentu poprzez system USB AUDIO (s. 14).

## 21 Gniazda MIDI ([IN] i [OUT])

Gniazda służą do łączenia instrumentu z innymi urządzeniami MIDI.

## 22 Przełącznik [LINE/GUITAR]

Zmiana impedancji gniazda [INPUT(MONO)]. Wybierz położenie LINE lub GUITAR, zależnie od tego, jakie urządzenie zostało podłączone.

## 23 Gniazdo [INPUT(MONO)]

Tutaj należy podłączyć gitarę lub cyfrowy odtwarzacz.

\* W przypadku stosowania kabli z opornikami, poziom głośności podłączonego urządzenia może być niski. W takim przypadku należy stosować kable bez rezystorów.

## 24 Gniazda [L/MONO] i [R/CLICK OUT] grupy OUTPUT

Gniazda należy je łączyć z głośnikami.

Sygnał monofoniczny należy wyprowadzać gniazdem [L/MONO].

Jeśli chcesz, klikanie metronomu można wyprowadzać oddzielnie (s. 14).

## 25 Gniazdo [PHONES]

Tutaj można podłączać stereofoniczne słuchawki.

## 26 Zacisk uziemienia

Zależnie od okoliczności w czasie dotykania nagrywarki lub jej metalowych elementów albo podłączonych do niej urządzeń, takich jak mikrofony możesz doświadczać przykrych odczuć lub stwierdzać, że dotykane powierzchnie wydają się szorstkie. Jest to spowodowane niemierzalnymi ładunkami elektrycznymi, które są całkowicie nieszkodliwe. Jeśli jednak będzie to stanowić problem, instrument należy uziemić (patrz rysunek). Po uziemieniu urządzenia może pojawiać się delikatne brzęczenie, zależnie od stanu instalacji. Jeśli nie masz pewności, co do metody połączenia, skontaktuj się ze sprzedawcą lub serwisem handlowym Roland.

**Miejsca nieodpowiednie do podłączenia uziemienia:**

- Rury instalacji wodociągowej (może wystąpić wstrząs lub porażenie prądem)
- Rury instalacji gazowej (może wystąpić pożar lub eksplozja)
- Uziemienia linii telefonicznych lub piorunochrony (niebezpieczeństwo w czasie burzy)

## 27 Gniazdko zabezpieczające (R)

<http://www.kensington.com/>

# Wprowadzenie

## Poznajemy syntezator JD-Xi

### Sekcja sterowania

Sekcja sterowania to część instrumentu wykorzystywana do gry.

Takie działania wykonawcy, jak „granie na klawiaturze”, są przenoszone z sekcji sterowania do sekcji modułu brzmieniowego, powodując generowanie dźwięku.

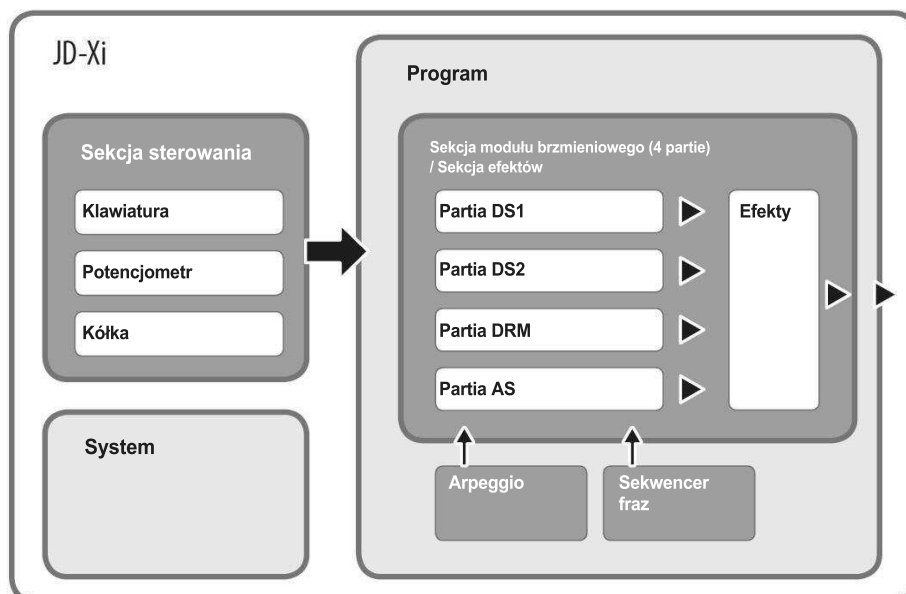
Sekcja sterowania syntezatora JD-Xi składa się z klawiatury, kółek [Pitch] i [Mod] oraz przycisków i potencjometrów panelu górnego.

### Sekcja modułu brzmieniowego

Sekcja modułu brzmieniowego generuje dźwięk.

W odpowiedzi na dane muzyczne, przesłane z sekcji sterowania, ta sekcja elektrycznie generuje przebieg, który jest fundamentem brzmienia i modyfikuje barwę oraz głośność, kreując rozmaite brzmienia.

Potencjometry i przyciski panelu górnego umożliwiają szybkie modyfikowanie różnych aspektów dźwięku, generowanego przez sekcję modułu brzmieniowego syntezatora JD-Xi, takie jak przebieg, wysokość dźwięku i głośność.



### Program

Program składa się z czterech partii: DS1 (pierwsza syntezatora cyfrowego), DS2 (druga syntezatora cyfrowego), DRM (perkusyjna) i AS (syntezatora analogowego). Zmodyfikowany Program można zachować jako Program Użytkownika (64 Programy w bankach E – H).

Program	Bank	Numer
Program fabryczny	A–D	01–64
Program Użytkownika	E–H	01–64

### Brzmienie

Do każdej partii można przypisać jedno brzmienie.

\* W przypadku analogowego brzmienia syntetycznego sekcje generatora, subgeneratora i filtra składają się z obwodów analogowych.

### Sekcja efektów

Syntezator JD-Xi posiada 4 procesory efektów. Ustawienia efektów są zachowywane w każdym Programie (s. 9).

### Arpeggio

Ta funkcja odtwarza automatycznie sekwencje *arpeggio*, zgodnie ze sposobem naciskania klawiszy. Ustawienia funkcji ARPEGGIO są zachowywane w każdym Programie (s. 6).

### Sekwencer fraz

Ta funkcja umożliwia grę podczas odtwarzania kilkutaktowych sekwencji. Użytkownik może tworzyć własne sekwencje i zachowywać je w Programie (s. 10).

### System

Ten obszar przechowuje ustawienia systemowe, określające sposób działania syntezatora JD-Xi (s. 12)

## Włączanie i wyłączanie zasilania

\* Po poprawnym wykonaniu wszystkich połączeń (s. 3), nie zapomnij wykonać poniższą procedurę, aby włączyć zasilanie wszystkich urządzeń. Jeśli włączysz zasilanie w niewłaściwej kolejności, ryzykujesz nieprawidłowym działaniem lub uszkodzeniem sprzętu.

\* Przed włączeniem lub wyłączeniem zasilania zawsze sprawdź, czy poziom głośności został zredukowany. Nawet po zredukowaniu poziomu głośności w momencie włączania zasilania możesz usłyszeć jakiś dźwięk. Pamiętaj, że jest to zjawisko normalne, nie wskazujące na usterkę.

### 1. Zanim włączysz zasilanie instrumentu, odpowiedz na takie dwa pytania:

- Czy głośniki lub słuchawki są podłączone prawidłowo?
- Czy zasilanie podłączonego sprzętu jest wyłączone?

### 2. Gałkę znajdującego się na panelu górnym potencjometru [Master Volume] przekręć w lewo do oporu.

### 3. Włącz zasilanie za pomocą przełącznika [POWER] znajdującego się na panelu tylnym.

\* Urządzenie wyposażone zostało w obwód zabezpieczający. Urządzenie będzie gotowe do pracy po upływie krótkiej (kilkusekundowej) chwili.

### 4. Włącz zasilanie podłączonego sprzętu i dobierz poziom głośności.

### Wyłączanie zasilania

#### 1. Przed wyłączeniem zasilania, odpowiedz na takie pytanie:

- Czy w podłączonym sprzęcie zredukowano poziom głośności?
- Czy stworzone brzmienia lub sekwencje zostały zachowane?

#### 2. Wyłącz zasilanie podłączonych urządzeń audio.

#### 3. Przełącznikiem [[POWER] wyłącz zasilanie syntezatora JD-Xi.

## Wybieranie brzmienia (Program)

### Podstawowy ekran roboczy



Numer brzmienia: Nazwa brzmienia

\* Brzmienia bez numeru to takie, które zmodyfikowano w ramach pojedynczego Programu. Jeśli po zmianie lub edycji brzmienia chcesz powrócić do brzmienia oryginalnego, przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift] i naciśnij przycisk [Enter].

\* Po wciśnięciu przycisku [Shift] w górnej linii ekranu pojawi się nazwa Programu.

### Wybieranie Programu

#### 1. Użyj przycisków [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value.

Banki można przełączać przyciskami [-] i [+], przytrzymując wciśnięty przycisk [Shift] (banki fabryczne A – D, banki użytkownika E – H).



### Wybieranie partii do odtwarzania

#### Przyciski wyboru partii

Przycisk [Digital Synth 1]

Przycisk [Digital Synth 2]

Przycisk [Drums]

Przycisk [Analog Synth]



#### 1. W grupie Part Select naciśnij przycisk partii, której chcesz używać.

### MEMO

Nie można wybrać, ani używać kilku partii równocześnie. Jednakże można odtwarzać dźwięk kilku partii równocześnie po zarejestrowaniu danych w sekwencji.

### Wybieranie brzmienia

#### Partia DS1 lub DS2

#### Przełącznik (wskaźnik) kategorii

Oto sposób wybierania kategorii, określającej podstawowy typ brzmienia. Aktywna kategoria jest sygnalizowana świecącym się wskaźnikiem.

#### Przyciski [-] i [+] grupy Tone

Wybieranie brzmienia.

1. Przyciskami grupy Part Select wybierz partię DS1 lub DS2.
2. Przełącznikiem wyboru kategorii wybierz kategorię, określającą podstawowy typ brzmienia.

\* Opcja Vocoder/Auto Pitch może być używana tylko przez jedną partię. Ale po wybraniu tej opcji, partia AS będzie niedostępna.

3. Przyciskami [-] i [+] grupy Tone wybierz brzmienie.

#### Partia DRM (perkusyjna)

#### Przyciski [-] i [+] grupy Tone

Wybieranie brzmienia (zestaw perkusyjny).

1. Przyciskami grupy Part Select wybierz partię DRM.
2. Przyciskami [-] i [+] grupy Tone wybierz zestaw perkusyjny.

Partia DRM umożliwia odtwarzanie różnych brzmień perkusyjnych, przypisanych do poszczególnych klawiszy. Nazwy instrumentów perkusyjnych są wydrukowane nad poszczególnymi klawiszami, np. „BD1”.



### Partia AS (syntezatora analogowego)

#### Przycisk [Oscillator] (wskaźniki przebiegu)



To spowoduje wybranie przebiegu, będącego podstawą brzmienia partii syntezatora analogowego (AS). Aktywny przebieg jest sygnalizowany świeceniem się odpowiedniego wskaźnika. (przebieg piłokształtny), (przebieg trójkątny), (przebieg prostokątny)

#### Przycisk [Sub OSC]

Przycisk umożliwia nakładanie dodatkowego dźwięku na dźwięk, generowany przez generator zasadniczy. Można wybrać dźwięk niższy o oktawę (przycisk świeci się) lub dwie (przycisk miga). Przebieg subgeneratora jest zawsze przebiegiem prostokątnym.

#### Potencjometr [PULSE]

Modyfikowanie szerokości impulsu.

Jeśli będzie się świecić dioda [PULSE] (przebieg prostokątny), potencjometr ten będzie służyć do określania szerokości górnej części fali prostokątnej (tzn. szerokości impulsu) jako procentu pełnego cyklu. Zmniejszanie wartości będzie zmniejszać szerokość impulsu, aż stanie się przebiegiem prostokątnym (szerokość impulsu = 50%).

Zwiększanie wartości spowoduje, że szerokość impulsu będzie większa, a generowany dźwięk będzie wyraźniejszy.

#### Przyciski [-] i [+] grupy Tone

Wybieranie brzmienia.

1. Przyciskami grupy Part Select wybierz partię AS.
2. Przyciskiem [Oscillator] wybierz przebiegu, który będzie fundamentem brzmienia.
3. Przyciskami [-] i [+] grupy Tone wybierz brzmienie.

## Ulubione brzmienia (Programy)



#### Przycisk [Favorite]

Zachowywanie i wywoływanie ulubionych brzmień (Programów).

#### Przyciski [01]–[16]

Przyciski służą do wywoływania ulubionych Programów, zachowanych w pamięci instrumentu.

#### Wywoływanie ulubionego Programu

1. Naciśnij przycisk [Favorite] tak, aby zaczął świecić. Przyciski numeryczne staną się przyciskami wyboru ulubionych Programów.
2. Naciśnij przycisk od [1] – [16], aby wywołać zawartość danej komórki pamięci. Jeśli naciśniesz przycisk, który nie zawiera danych, na ekranie pojawi się komunikat „Not Registered!”.

#### Rejestracja ulubionego Programu

1. Wybierz Program, który chcesz zachować jako ulubiony.
2. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Favorite] i naciśnij jeden z przycisków od [01] – [16], pod którym chcesz zachować Program. Aktualnie używany Program zostanie zachowany.

### UWAGA

Jeśli Program został zmodyfikowany, najpierw zachowaj go w pamięci (s. 9), a dopiero potem zarejestruj jako ulubiony.

#### Usuwanie ulubionego Programu

1. Gdy świeci się przycisk [Favorite], w grupie Pattern Sequencer przytrzymaj wciśnięty przycisk [Erase], a następnie naciśnij przycisk od [01] – [16].

## Odtwarzanie sekwencji *arpeggio*

W grupie ARPEGGIO naciśnij przycisk [ON] tak, aby zaczął świecić; funkcja ARPEGGIO zostanie włączona. „Arpeggio” to technika gry, w której nuty składowe akordu nie są odtwarzane równocześnie, ale szybko jeden po drugim.



### Przycisk [ON] grupy ARPEGGIO

Włączanie i wyłączanie funkcji ARPEGGIO.

### Przycisk [Key Hold] grupy ARPEGGIO

Włączanie i wyłączanie funkcji HOLD.

1. W grupie ARPEGGIO naciśnij przycisk [ON] tak, aby zaczął świecić.
2. Wciśnij kilka klawiszy.  
Spowoduje to odtworzenie sekwencji *arpeggio*.

### Wybieranie stylu sekwencji *arpeggio*

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift] i w grupie ARPEGGIO naciśnij przycisk [ON].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj parametr „Arpeggio Style”.
3. Przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value odszukaj wybierz styl sekwencji *arpeggio*.
4. Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

### Zmiana tempa

1. Pokręć gałką potencjometru grupy Tempo.  
Tempo można również wyznaczyć naciskając przycisk [Tap] grupy Tempo trzy lub więcej razy w ćwierćnotowych interwałach żądanego tempa.

### MEMO

- Wartość tempa jest zachowywana w danym Programie.  
➔ „Zachowywanie brzmienia (Programu)” (s. 9).
- Ustawienie tempa jest współdzielone z sekwencją.

### Używanie funkcji HOLD

1. W grupie ARPEGGIO naciśnij przycisk [Key Hold].

Funkcja HOLD zostanie włączona. Jeśli przy włączonej funkcji HOLD zagrasz inny akord, sekwencja *arpeggio* również zmieni się.

### MEMO

Jeśli funkcja ARPEGGIO będzie wyłączona, naciśnięcie przycisku [Key Hold] spowoduje włączenie funkcji HOLD. Umożliwi to wydłużanie dźwięku nut, jeśli wciśnięty będzie pedał tłumika.

### Edycja sekwencji *arpeggio*

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift] i w grupie ARPEGGIO naciśnij przycisk [ON].



### MEMO

Ten ekran roboczy pojawi się również wtedy, gdy naciśniesz przycisk [Menu/Write] i wybierzesz opcję „Arpeggio Edit”.

2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor przestaw kursor na parametr, którego wartość chcesz zmienić.
3. Przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value dobierz wartość parametru.  
➔ Szczegółowy opis parametrów w wykazie parametrów (plik PDF „Parameter Guide”).
4. Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

### Zachowywanie danych

Zaprogramowane brzmienie zmieni się, jeśli poruszysz gałką potencjometru lub wywołasz inne, a zostanie utracone, jeśli wyłączysz zasilanie instrumentu.

Po zaprogramowaniu brzmienia, które się spodoba, należy zachować je w pamięci jako Program.

➔ „Zachowywanie brzmienia (Programu)” (s. 9).

## Odstrajanie i efekt VIBRATO

### Kółko [Pitch]

Modyfikowanie wysokości odtwarzanych dźwięków. Ruch w kierunku „do siebie” powoduje obniżanie wysokości dźwięku. Ruch w kierunku „od siebie” powoduje podwyższanie wysokości dźwięku. Gdy puścisz kółko, powróci do położenia neutralnego (środkowego).



### Kółko [Mod]

Stosowanie efektu VIBRATO.

Gdy przekręcisz kółko do oporu w kierunku „do siebie”, efekt VIBRATO nie będzie stosowany. Im więcej przekręcisz kółko w kierunku „od siebie”, tym efekt VIBRATO będzie silniejszy. Puszczanie kółka nie spowoduje powrotu do pozycji wyjściowej.

## Transpozycja oktawa

### Przyciski [Up] i [Down] grupy OCTAVE

Transponowanie klawiatury w krokach oktawowych w zakresie  $\pm 3$  oktawy.

W przypadku stosowania transpozycji przyciski tej grupy świecą się.

Równoczesne naciśnięcie przycisków [Down] i [Up] resetuje ustawienia do wartości „0”.

\* Działanie przycisków grupy Octave nie ma wpływu na partię perkusyjną DRM.

### MEMO

Ustawienia transpozycji oktawową można wykonywać niezależnie dla każdej partii i zachowywać w Programie.

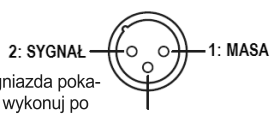
➔ „Zachowywanie brzmienia (Programu)” (s. 9).



## Używanie mikrofonu

\* W przypadku używania mikrofonu zewnętrznego upewnij się, że parametr systemowy „Mic Sel” ma wartość „Other”.

\* Ten instrument posiada symetryczne gniazdo wejściowe typu XLR. Schemat połączeń tego gniazda pokazuje rysunek. Połączenia wykonuj po uprzednim sprawdzeniu budowy gniazd wyjściowych podłączanego sprzętu.



\* W zależności od usytuowania mikrofonów względem głośników mogą występować sprzężenia. Można temu zapobiec w następujący sposób:

- Zmieniając ustawienie mikrofonu (ów).
- Zwiększając odległość mikrofonu(ów) od głośników.
- Redukując poziomy głośności.

1. Do gniazda [MIC] podłącz znajdujący się w wyposażeniu mikrofon. Po podłączeniu mikrofonu ustaw kierunek i kąt. Zamiast tego mikrofonu, do gniazda [INPUT(MONO)] na panelu tylnym można również podłączyć dowolny mikrofon dynamiczny, dostępny w handlu albo inne urządzenie.

**Mikrofonu nie będzie można używać, jeśli coś podłączysz do gniazda [INPUT(MONO)].**

Jeśli równocześnie coś będzie podłączone do gniazda [MIC] i gniazda [INPUT(MONO)], gniazdo [INPUT(MONO)] będzie mieć priorytet i gniazda [MIC] nie będzie można używać. Jeśli chcesz używać mikrofonu, odłącz urządzenie od gniazda [INPUT(MONO)].

### Konfiguracja

1. Naciśnij przycisk [MENU/WRITE].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „SYSTEM” i naciśnij przycisk [Enter].
3. Przyciskami [◀] i [▶] wybieraj parametry, a przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value dobieraj wartość.

Opcja [Shift] + przyciski [◀] i [▶] grupy Cursor	Parametr Przyciski [◀] i [▶] grupy Cursor	Wartość Przyciski [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value
INPUT	Level	0–127 (poziom sygnału wejściowego dla gniazd [MIC] i [INPUT(MONO)])
	Mic Sel	„Attached” (w przypadku używania mikrofonu, znajdującego się w wyposażeniu instrumentu „Other” (w przypadku używania innego mikrofonu dynamicznego))
	NS SW	OFF, ON (włączanie lub wyłączenie redukcji szumów) (tłumienie zakłóceń w okresach ciszy).
	NS Threshold	0–127 (poziom głośności, przy którym zacznie działać redukcja szumów).
	NS Release	0–127 (czas jaki uplynie od momentu zadziałania redukcji szumów do momentu, gdy poziom osiągnie wartość zero).

4. Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

Ustawienia zostaną zachowane automatycznie.

### Wokoder/AUTO PITCH

Wokoder wprowadza różne efekty do głosu ludzkiego. Jeśli swój głos przepuścisz przez wokoder, uzyskasz bezbarwne, zrobotyzowane brzmienie. Steruj wysokością dźwięków grając na klawiaturze.

Funkcja AUTO PITCH eliminuje fałsze, kreując dźwięki o prawidłowej wysokości. Zastosowanie schodkowej krzywej korekcji wysokości dźwięków umożliwia kreowanie mechanicznego efektu.

1. Przełącznik kategorii ustaw w pozycji Vocoder/AutoPitch
2. Przyciskami [-] i [+] grupy Tone wybierz brzmienie.
3. Śpiewaj do mikrofonu grając na klawiaturze.  
Po wybraniu brzmienia AutoPitch nie trzeba grać na klawiaturze.

### Konfiguracja

1. Naciśnij przycisk [MENU/WRITE].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „Vocoder Edit” lub „AutoPitch Edit” naciśnij przycisk [Enter].
3. Przyciskami [◀] i [▶] wybieraj parametry, a przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value dobieraj wartość.
  - ➔ Szczegółowy opis parametrów w wykazie parametrów (plik PDF „Parameter Guide”).

4. Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego. Ustawienia wokodera i funkcji AUTO PITCH są zachowywane indywidualnie w poszczególnych Programach.
  - ➔ „Zachowywanie brzmienia (Programu)” (s. 9).

### Uwagi związane z używaniem wokodera i funkcji AUTO PITCH

- Wokoder i funkcja AUTO PITCH mogą być używane tylko przez jedną z partii syntezatora cyfrowego.
- Po włączeniu wokodera lub funkcji AUTO PITCH, partia syntezatora analogowego przestanie generować dźwięk.
- Efekt może nie działać prawidłowo, jeśli dźwiękiem wejściowym nie będzie głos ludzki lub jeśli instrument będzie używany w hałaśliwym otoczeniu.

### AUTO NOTE

To jest funkcja, wykrywająca wysokość głosu ludzkiego i odtwarzająca dźwięk o takiej wysokości. Za pomocą głosu można odtwarzać nuty w taki sposób, jakby były odgrywane na klawiaturze.

1. Naciśnij przycisk [Auto Note] tak, aby zaczął świecić.
2. Mów lub śpiewaj do mikrofonu; dźwięk będzie generowany nawet wtedy, gdy nie będziesz grać na klawiaturze.

## Używanie urządzenia zewnętrznego zamiast mikrofonu

Do gniazda [INPUT(MONO)] na panelu tylnym można podłączyć gitarę lub odtwarzacz audio i używać go z wokoderem lub funkcją AUTO NOTE w taki sam sposób, jak w przypadku używania mikrofonu.

1. Podłącz urządzenie do gniazda [INPUT(MONO)].  
Po podłączeniu urządzenia do gniazda [INPUT(MONO)], gniazdo [MIC] na panelu górnym zostanie wyłączone.
2. Ustaw odpowiednio przełącznik [LINE]GUITAR].  
Wybierz pozycję GUITAR, jeśli podłączono gitarę lub pozycję LINE, jeśli podłączono instrument klawiszowy lub odtwarzacz audio.
3. Dobierz poziom sygnału wyjściowego, jak opisano w punktach 2 – 5 akapitu „Używanie mikrofonu”.

### UWAGA

- Wokoder oraz funkcji AUTO PITCH i AUTO NOTE zoptymalizowano do współpracy z wokalem. W przypadku sygnału gitarowego lub dźwięku z odtwarzanego mogą pojawiać się nieoczekiwane dźwięki.
- Efekt może nie działać prawidłowo, jeśli dźwiękiem wejściowym nie będzie głos ludzki lub jeśli instrument będzie używany w hałaśliwym otoczeniu.

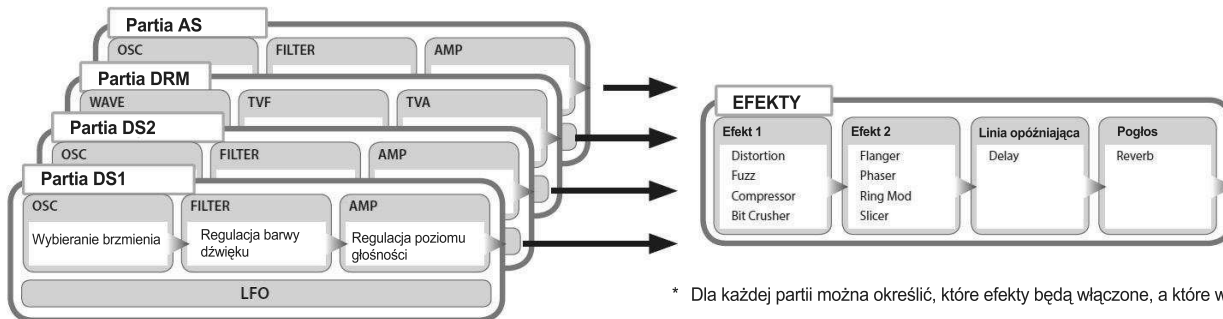
## Jak zdobyć wykaz parametrów

1. Za pomocą komputera wejdź na niżej podaną stronę.  
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Szukaj produktu o nazwie JD-Xi.

# Edycja dźwięku

## Przebieg sygnału w Programie

Program składa się z czterech partii. Dźwięk z każdej partii jest kierowany do sekcji efektów. Chociaż ustawienia efektów są wspólne dla całego Programu, można je włączać lub wyłączać niezależnie dla każdej partii.



\* Dla każdej partii można określić, które efekty będą włączone, a które wyłączone (s. 9).

## Regulacja barwy i gęstości dźwięku (sekcja FILTER)

Sekcja FILTER zawiera parametry, określające charakter i wyrazistość dźwięku.

### Potencjometr [Cutoff] i diody typu filtra

Określanie częstotliwości odcięcia. Aktywny typ filtra jest sygnalizowany świeceniem odpowiedniej diody.

### Przycisk [Type]

Wybieranie typu filtra (w przypadku syntezatora analogowego dostępny jest tylko filtr LPF).

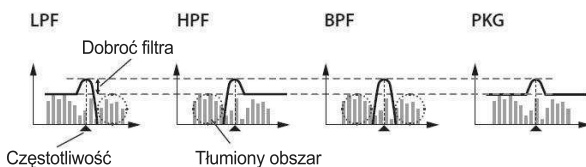
### Potencjometr [Resonance]

Rezonans podbija częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia.



### Partie DS1, DS2 i DRM

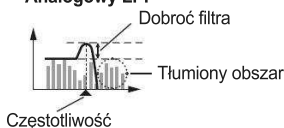
Używać można cyfrowego filtra dolnoprzepustowego (LPF), górnoprzepustowego (HPF), pasmowo przepustowego (BPF) lub punktowego (PKG). Analogowy filtr dolnoprzepustowy nie jest dostępny. Istnieje możliwość modyfikowania nachylenia (szybkości działania) filtra. ➔ Szczegóły w wykazie parametrów (PDF).



### Partia AS

Dostępny jest tylko analogowy filtr dolnoprzepustowy.

### Analogowy LPF



\* Ponieważ analogowy filtr dolnoprzepustowy używa obwodu analogowego, na dźwięk mogą mieć wpływ temperatura oraz stan źródła zasilania.

## Regulacja głośności i obwiedni (AMP/ENV)

Sekcja AMP zawiera parametry, związane z regulacją poziomu głośności.

„Obwiednia” to krzywa, opisująca sposób zmian poziomu głośności od momentu pojawienia się dźwięku do chwili jego zaniknięcia. W instrumencie klawiszowym obwiednia opisuje sposób zmian poziomu głośności od momentu naciśnięcia klawisza do momentu jego zwolnienia.

### Potencjometr [Level]

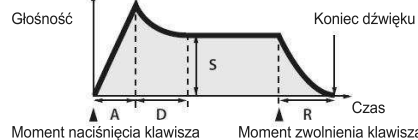
Regulacja poziomu głośności.

### Potencjometr [Envelope]

Kręcenie gałką w lewo powoduje, że dźwięk jest krótszy i ma szybszy atak; kręcenie gałką w prawo powoduje, że atak jest wolniejszy, a dźwięk zanika dłużej.



### Obwiednia



- A: Czas narastania** Czas, jaki upływa od momentu naciśnięcia klawisza do chwili, gdy poziom głośności osiąga wartość maksymalną.
- D: Czas opadania** Czas, jaki upływa od momentu osiągnięcia poziomu maksymalnego do chwili, gdy poziom głośności osiąga wartość zasadniczą.
- S: Poziom zasadniczy** Poziom głośności, jaki będzie utrzymywany przez cały czas, gdy wciśnięty będzie klawisz.
- R: Czas zanikania** Czas, jaki upływie od momentu zwolnienia klawisza do chwili, gdy poziom głośności osiągnie wartość 0.

Potencjometr [Envelope] efektywnie zmienia wartość parametrów A, D, S i R w jednej operacji.

W przypadku partii DRM edycję można wykonywać dla poszczególnych instrumentów perkusyjnych (nut). Jeśli wartość parametrów A, D, S i R chcesz określić niezależnie, odszukaj opcję „Tone Edit” i wykonaj stosowane zmiany w ustawieniach (przycisk [Menu/Write] ➔ wybierz opcję „Tone Edit”).

➔ Szczegóły w wykazie parametrów (PDF).

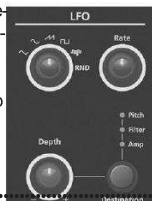
## Jak zdobyć wykaz parametrów

1. Za pomocą komputera wejdź na niżej podaną stronę.  
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Szukaj produktu o nazwie JD-Xi.



## Modulacja brzmienia (sekcja LFO)

LFO to skrót od *Low-Frequency Oscillator* (generator przebiegów wolnozmiennych). Jest to generator o bardzo małej częstotliwości roboczej. Generuje kilka różnych przebiegów, w tym sinusoidalny, trójkątny, prostokątny i piłokształtny. Stosowanie LFO (generatora przebiegów wolnozmiennych) do modulowania różnych aspektów sygnału audio umożliwia kreowanie takich efektów, jak VIBRATO lub TREMOLO.



### Przełącznik wyboru przebiegu

Wybieranie przebiegu modulującego.

Aktywny przebieg jest sygnalizowany świeceniem się odpowiedniego wskaźnika.

~ (trójkątny), ~ (sinusoidalny), ㄿ (piłokształtny), □ (prostokątny), ㄿ (Sample&Hold), RND (przypadkowy)

### Potencjometr [Rate]

Określanie szybkości (częstotliwości) modulacji.

### Potencjometr [Depth]

Określanie głębokości (intensywności) modulacji.

### Potencjometr [Destination]

Określanie celu działania LFO.

Docelowa sekcja toru syntezy jest sygnalizowana świeceniem się odpowiedniej diody.

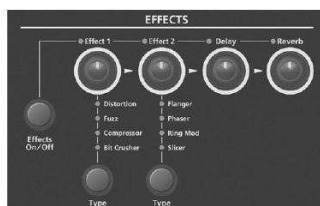
Dioda	Opis
Pitch	LFO będzie generować efekt VIBRATO, modulując wysokość dźwięków.
Filter	LFO będzie generować efekt WAH.
Amp	LFO będzie generować efekt TREMOLO, modulując poziom głośności.

### UWAGA

LFO nie jest stosowany do partii DRM.

## Dodawanie mocy i przestrzenności (efekty)

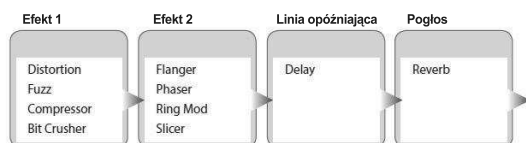
„Efekty” umożliwiają modyfikowanie lub wzbogacanie dźwięku różnymi sposobami, takimi jak dodawanie pogłosu lub opóźnianie dźwięku.



### Przycisk [Effects On/Off]

Istnieje możliwość określenia, które efekty będą używane przez daną partię. Kombinacja zmienia za każdym naciśnięciem przycisku [Effects On/Off] grupy EFFECTS. Diody, umieszczone nad potencjometrami grupy EFFECTS wskazują stan danego efektu.

Sygnal audio przechodzi kolejno przez Efekt 1, Efekt 2, linię opóźniającą i pogłos, a stosowany jest tylko ten efekt, którego dioda świeci się.



➔ Szczegółowy opis parametrów systemowych w „Wykazie parametrów” (PDF).

### Potencjometry [Effect 1] i [Effect 2]

Określanie głębokości efektu.

### Przyciski [Type]

Wybieranie typu efektu.

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

### Potencjometr [Delay]

Regulacja czasu opóźnienia.

### Potencjometr [Reverb]

Regulacja głębokości efektu pogłosowego.

Ustawienia efektów są zachowywane niezależnie w każdym Programie.

➔ „Zachowywanie brzmienia (Programu)” (s. 9).

## Edycja ustawień Programu i efektów

- Naciśnij przycisk [Menu/Write].
- Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „Program Edit”, „Tone Edit” lub „Effects Edit”, a następnie naciśnij przycisk [Enter].  
Pojawi się ekran edycyjny wybranej opcji.
- Przyciskami [◀] i [▶] wybieraj parametry, a przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value dobieraj wartość.  
➔ Szczegółowy opis parametrów w wykazie parametrów (plik PDF „Parameter Guide”).
- Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

## Zachowywanie brzmienia (Programu)

Zaprogramowane brzmienie zmieni się, jeśli pokręcisz galkami potencjometrów lub wywołasz inne brzmienie albo Program. Dane zostaną stracone, jeśli wyłączysz zasilanie. Po zaprogramowaniu brzmienia, które się spodoba, należy zachować je w pamięci jako Program.

- Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift] i naciśnij przycisk [Menu/Write].

Pojawi się ekran roboczy, umożliwiający zredagowanie nazwy.



- Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor przesuwasz kursor, a przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value wybierasz znak.
- Po zredagowaniu nazwy naciśnij przycisk [Enter].
- Przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern)/Value wybierz miejsce docelowe.

\* Jeśli wybierzesz numer, pod którym zachowano już wcześniej inne dane, w dolnej linii ekranu pojawi się nazwa Programu. Zachowanie danych pod tym numerem spowoduje nadpisanie starych danych nowymi.

- Naciśnij przycisk [Enter].

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

- Naciśnij przycisk [Enter].

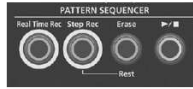
Na ekranie pojawi się komunikat „Complete!” i dane zostaną zachowane. Aby zrezygnować, naciśnij przycisk [Exit].

\* Podczas zachowywania danych NIGDY nie wyłączaj zasilania.

# Odtwarzanie i rejestrowanie sekwencji

## Obsługa podstawowa sekwencera fraz

Sekwencer fraz umożliwia rejestrowanie gry na klawiaturze oraz manipulację potencjometrami i odtwarzanie w pętli zarejestrowanych danych. Podczas zapisu rejestrowana jest partia, wybrana przyciskami grupy Part Select.



### Przycisk [Real Time Rec]

Tworzenie sekwencji poprzez rejestrowanie gry na klawiaturze w czasie rzeczywistym.

### Przycisk [Step Rec]

Tworzenie sekwencji poprzez rejestrowanie gry na klawiaturze w trybie zapisu krokowego.

### Przycisk [Erase]

Kasowanie zarejestrowanej sekwencji lub jej części.

### Przycisk [▶/■]

Uruchamianie i zatrzymywanie odtwarzania sekwencji.

### Zmiana ilości taktów

Istnieje możliwość tworzenia sekwencji o długości do czterech taktów. Ustawienie to można zmienić w następujący sposób.

1. Naciśnij przycisk [Menu/Write].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „Pattern Length”, a następnie naciśnij przycisk [Enter].
3. Przyciskami [-] i [+] określ długość sekwencji.
4. Naciśnij kilka razy przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

### Przełączanie ilości taktów, wyświetlanej podczas odtwarzania lub zapisu

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift] i naciśnij jeden z przycisków od [01] – [04] ([01] – [08], jeśli parametr „Scale Setting” ma wartość „F”).

Liczby nad przyciskami wskazują numer taktu (połówkę taktu, jeśli parametr Scale ma wartość „F”).

Jeśli ustawione będą 4 takty szesnastek, naciśnięcie przycisku [Shift] spowoduje, że zaświecą się przyciski [01] – [04]; numer bieżącego taktu będzie migać.

Jeśli ustawione będą 4 takty 32-ek, naciśnięcie przycisku [Shift] spowoduje, że zaświecą się przyciski [01] – [08], umożliwiając poruszanie się w krokach co pół taktu.

### Zmiana skali

Oto procedura zmiany wartości rytmicznej każdego kroku.

1. Naciśnij przycisk [Menu/Write].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „Scale Setting” i naciśnij przycisk [Enter].
3. Przyciskami [-] i [+] wybierz triolę ósemkową („”), szesnastkę („”) lub 32-kę („”).
4. Naciśnij kilka razy przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

### Kasowanie całej sekwencji

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift] i naciśnij przycisk [Erase]. Pojawi się ekran roboczy „Pattern Erase”.
2. Przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value wybierz partię (Digital 1, Digital 2, Drum, Analog, SysEx, All), którą chcesz skasować, a następnie naciśnij przycisk [Enter].

\* Po wybraniu wartości „All” skasowane zostaną wszystkie sekwencje wszystkich partii.

\* komunikaty systemowe (SysEx) to komunikaty MIDI, rejestrowane wtedy, gdy parametr „TX Edit Data” ma wartość „ON”.

### Kopiowanie sekwencji

Oto procedura kopiowania sekwencji do innej sekwencji.

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Menu/Write] i naciśnij przycisk [10].



Pojawi się ekran roboczy „Pattern Copy”.

2. Przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value wybierz numer sekwencji źródłowej, a następnie naciśnij przycisk [Enter].
3. Przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value wybierz numer sekwencji docelowej, a następnie naciśnij przycisk [Enter].

Ekran	Źródło kopiowania	Miejsce przeznaczenia
D1->D1	Partia DS1	Partia DS1
D1->D2	Partia DS1	Partia DS2
D2->D1	Partia DS2	Partia DS1
D2->D2	Partia DS2	Partia DS2
Drum	Partia DRM	Partia DRM
Analog	Partia AS	Partia AS
All	Wszystkie partie	Wszystkie partie

\* Skopiowane zostaną dane sekwencji oraz brzmienia. Programy i ustawienia efektów nie zostaną skopiowane.

## Zachowywanie sekwencji

Stworzona sekwencja zniknie, jeśli wybierzesz inny Program lub wyłączysz zasilanie instrumentu. Po zaprogramowaniu brzmienia, które się spodoba, należy zachować je w pamięci jako Program.

► „Zachowywanie brzmienia (Programu)” (s. 9).

## Czym jest funkcja TR-REC?

Funkcja TR-REC to metoda używania przycisków [01] – [16] do określania synchronizacji wybrzmiewania instrumentów.

Funkcja jest dostępna w dowolnej chwili, gdy fraza jest odtwarzana lub nie. Można jej używać podczas odsłuchu własnoręcznie stworzonego rytmu. Aby np. stworzyć sekwencję perkusyjną, pokazaną na rysunku 1, należałoby wykonać ustawienia, jak na rysunku 2.

Rysunek 1



Rysunek 2

Numer kroku	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
HI-HAT zamknięty	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Werbel	□	□	□	□	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Bęben basowy	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

■ Przycisk świeci się:  
□ Przycisk nie świeci się:

W przypadku partii perkusyjnej DRM, granie na klawiaturze powoduje, że przyciski [01] – [16] świecą się lub gasną, wskazując kroki, w których instrument wybrzmiewa.

Naciśnięcie jednego z przycisków od [01] – [16], aby świecił lub nie powoduje określenie, czy dany instrument perkusyjny będzie wybrzmiewać w danym kroku, czy nie.

## TR-REC

### Przyciski [01]–[16]



Oto sposób określania, czy w danym kroku instrument będzie wybrzmiewać, czy nie.

#### 1. Przyciskami grupy Part Select wybierz partię, którą chcesz rejestrować.

Po wybraniu partii DRM naciśnij klawisz, aby wybrać instrument perkusyjny do edycji.

Jeśli wybierzesz partię DRM, oddzielnie będzie można rejestrować każdy instrument, przypisany do klawiatury (takie brzmienia, jak bęben basowy, werbel, itd.)

#### 2. Naciśnij przyciski [01] – [16], aby świeciły się w tych krokach, w których dany instrument ma wybrzmiewać.

Aby skasować nutę, naciśnij odpowiedni przycisk [01] – [16] tak, aby nie świecił.

#### 3. Naciśnij przycisk [▶/■], aby uruchomić odtwarzanie sekwencji.

Stan przycisków [01] – [16] (włączony lub wyłączony) można zmieniać nawet podczas odtwarzania.

Po zaprogramowaniu brzmienia, które się spodoba, należy zachować je w pamięci jako Program.

➔ „Zachowywanie brzmienia (Programu)” (s. 9).

## Wyciszanie partii

To wygodny sposób wyciszenia żądanej partii podczas odtwarzania.

#### 1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift] i naciśnij przycisk w grupie Part Select.

Wybrana partia zostanie wyciszona. Jeśli chcesz, w ten sposób można wyciszyć kilka partii.

Aby powrócić do stanu oryginalnego, ponownie przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift], i naciśnij przycisk grupy Part Select.

## Zapis w czasie rzeczywistym

Oto procedura tworzenia sekwencji poprzez rejestrowanie gry na klawiaturze w czasie rzeczywistym. Dane można rejestrować poprzez nakładanie w wybranej sekwencji.

#### 1. Przyciskiem [Part Select] wybierz partię, którą chcesz rejestrować.

#### 2. W grupie Pattern Sequencer naciśnij przycisk [Real Time Rec].

#### 3. Naciśnij przycisk [▶/■], aby uruchomić zapis.

Przycisk [Real Time Rec] można naciśnąć podczas odtwarzania, co również spowoduje uruchomienie zapisu.

#### 4. Graj na klawiaturze.

Jeśli wybrano partię DRM, wybrzmiewać będą instrumenty (brzmienia) perkusyjne, których ikony są wydrukowane nad klawiaturą. Możesz również rejestrować akordy.

Rejestrowany jest także ruch galek potencjometrów i kótek.

#### 5. W grupie Pattern Sequencer naciśnij przycisk [Real Time Rec], aby zatrzymać zapis.

### Ustawienia metronomu

#### 1. Naciśnij przycisk [Menu/Write].

#### 2. Odszukaj opcję „SYSTEM”, a następnie naciśnij przycisk [Enter].

#### 3. Odszukaj parametr „Click” (s. 12) i przyciskami [–] i [+], grupy Program (Pattern) / Value dobierz wartość.

#### 4. Naciśnij kilka razy przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

Zmienione ustawienia są zachowywane automatycznie w momencie wyłączenia ekranu roboczego z tymi ustawieniami.

### Kasowanie części frazy lub sekwencji perkusyjnej

Podczas odtwarzania lub zapisu można wcisnąć przycisk [Erase], aby skasować wybraną partię (w przypadku partii perkusyjnej kasowany jest instrument, który był używany jako ostatni); dane są kasowane tak długo, jak długo przycisk jest wciśnięty.

## Zapis krokowy

Oto procedura tworzenia sekwencji poprzez rejestrowanie gry na klawiaturze w trybie zapisu krok po kroku. Nowe nuty są dodawane do wybranej sekwencji.

### Przyciski [01]–[16]

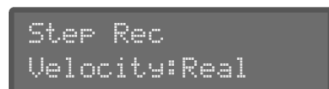
Przycisk rejestrowanej partii będzie migać.

#### 1. Przyciskami grupy Part Select wybierz partię, którą chcesz rejestrować.

#### 2. Naciśnij przycisk [Step REC].

Przycisk [01] zacznie migać.

Dopóki nie przerwiesz zapisu, wyświetlany będzie niżej pokazany ekran roboczy.



Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor wybieraj parametry, a przyciskami [–] i [+], grupy Program (Pattern) / Value dobieraj wartość.

Parametr	Wartość
Przyciski [◀] i [▶] grupy Cursor	Przyciski [–] i [+], grupy Program (Pattern) / Value
Velocity	„Real” (wartość dynamiki wynikająca z siły uderzenia w klawisz), 1–127 (wartość stała)
Gate Time	1–100% (długość nuty)

#### 3. Naciśnij klawisz.

Nuta zostanie zarejestrowana w kroku 1. Zapis przesunie się automatycznie o jeden krok i zacznie migać przycisk [02].

Aby zarejestrować akord, naciśnij kilka klawiszy.

#### 4. Powtórz polecenia punkt4, aby zarejestrować pozostałe kroki.

### MEMO

- Aby skasować dane wybranego kroku (lub wstawić pauzę), naciśnij przycisk [Erase]
- Aby wstawić łącznik, w grupie ARPEGGIO naciśnij przycisk [Key Hold].
- Aby zmienić krok, naciśnij jeden z przycisków [01] – [16].
- Aby zmienić tak, przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift] i naciśnij jeden z przycisków od [01] – [04] ([01] – [08], jeśli parametr „Scale Setting” ma wartość „”).
  - ➔ Jeśli chcesz zmienić ilość taktów, patrz akapit „Zmiana ilości taktów” (s. 10).

#### 5. Naciśnij przycisk [Step Rec], aby zakończyć zapis.

# Ustawienia ogólne syntezatora JD-Xi

## Edycja parametrów systemowych

Oto procedura edycji ustawień syntezatora JD-Xi.

- Naciśnij przycisk [Menu/Write].
- Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „SYSTEM”, a następnie naciśnij przycisk [Enter].
- Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Shift] i użyj przycisków [◀] i [▶] grupy Cursor, aby wybrać element menu do edycji.
- Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor wybierz parametry, a przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value dobierz wartość.
- Naciśnij kilka razy przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.  
Zmienione ustawienia są zachowywane automatycznie w momencie wyłączenia ekranu roboczego z tymi ustawieniami.

GENERAL  
LCD Contrast 10

Opcja [Shift] + przyciski [◀] [▶] grupy Cursor	Parametr Przyciski [◀] i [▶] grupy Cursor	Wartość Przyciski [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value	Opis
GENERAL	LCD Contrast	1–10	Regulacja kontrastu ekranu.
	Illumination	ON, OFF	Określanie, czy przyciski będą podświetlone podczas oczekiwania na wykonanie operacji.
KEY TOUCH	Velo Curve	LIGHT	Regulacja czułości klawiatury. Duża czułość na dynamikę gry. Efekt <i>fortissimo</i> można uzyskać za pomocą mniejszej siły uderzenia niż dla wartości MEDIUM, klawiatura jest „lżejsza”. Ta wartość ułatwia grę dzieciom, których ręce nie są w stanie wystarczająco mocno uderzać w klawisze.
		MEDIUM	Standardowa czułość na dynamikę gry.
		HEAVY	Mąca czułość na dynamikę gry. Efekt <i>fortissimo</i> można uzyskać dopiero przez silne uderzenia w klawisze. Ta wartość pozwala kreować więcej ekspresji, gry grasz dynamicznie.
	Curve Offset	-10→+9	Określanie krzywej reakcji klawiatury na dynamikę gry. Im niższa wartość, tym klawiatura będzie sprawiać wrażenie lżejszej. Wzrost wartości będzie powodować, że klawiatura będzie wydawać się cięższa.
SOUND	Velocity	REAL	Wybieranie wartości dynamiki, transmitowanej w momencie naciśnięcia klawisza.
		1–127	Wartość wynikająca z siły uderzenia w klawisz
SOUND	Master Tune		Wartość stała, transmitowana bez względu na to, z jaką siłą uderzasz w klawisz
	Output Gain	-12→+12 [dB]	Strój podstawowy całego instrumentu. Na ekranie wyświetlana jest częstotliwość dźwięku A4 (średkowe A). Regulacja czułości wyjściowej. W przypadku odtwarzania np. równocześnie kilku brzmień, zwiększenie wzmocnienia umożliwi uzyskanie poziomu sygnału, który będzie najodpowiedniejszy do zapisu audio w zewnętrznym urządzeniu lub do innych celów.
CLICK	Mode	OFF	Określanie sposobu odtwarzania dźwięków metronomu. Dźwięk nie będzie odtwarzany.
		PLAY-ONLY	Dźwięk będzie odtwarzany podczas odtwarzania utworu.
		REC-ONLY	Dźwięk będzie odtwarzany podczas rejestrowania utworu.
		PLAY&REC	Dźwięk będzie odtwarzany podczas odtwarzania lub rejestrowania utworu.
		ALWAYS	Dźwięk będzie odtwarzany zawsze.
	Level	0–10	Regulacja poziomu głośności.
CLICK	Sound	TYPE1	Wybieranie typu odtwarzanego dźwięku. Konwencjonalny dźwięk metronomu (dzwonek na pierwszą miarę).
		TYPE2	Klikanie
		TYPE3	Dźwięk „bip”.
		TYPE4	Dźwięk krowiego dzwonka
Accent SW	OFF, ON	Dodawanie akcentu do klikania.	
INPUT	Level	0–127	Regulacja poziomu wejściowego w gniazdach [MIC] i [INPUT(MONO)].
	Mic Sel		Wybieranie mikrofonu, podłączonego do gniazda [MIC].
		Attached	Wybierz tę wartość, gdy używasz mikrofonu, znajdującego się w wyposażeniu instrumentu.
	Other	Wybierz tę wartość, gdy używasz innego mikrofonu (stosować można wyłącznie mikrofony dynamiczne).	
	NS SW	OFF, ON	Włączanie i wyłączanie reduktora szumów. Reduktor szumów to efekt, eliminujący zakłócenia podczas okresów ciszy.
	NS Threshold	0–127	Określanie poziomu głośności, uruchamiającej reduktor szumów.
	NS Release	0–127	Określanie czasu, jaki upłynie od momentu zadziałania redukcji szumów do momentu, gdy poziom osiągnie wartość zero.
MIDI	Local Switch	OFF, ON	Określanie, czy wewnętrzny moduł brzmieniowy będzie odłączony (wartość „OFF”) od sekcji sterowania (klawiatura, kółka [Pitch] i [Mod], potencjometry, przyciski, itd.), czy nie (wartość „ON”). Zazwyczaj parametr ten powinien mieć wartość „ON”. Wybierz wartość „OFF”, jeśli instrument ma służyć tylko do sterowania komputerowym programem typu DAW.
	Prog Rx/Tx Ch	1–16	Wybieranie kanału MIDI, którym instrument będzie odbierał i transmitował komunikaty MIDI.
	Tx Edit Data	OFF, ON	Określanie, czy zmiany, dokonywane w ustawieniach Programu, będą transmitowane za pomocą komunikatów systemowych EXCLUSIVE (wartość „ON”), czy też nie (wartość „OFF”).
	Soft Through	OFF, ON	Po wybraniu wartości „ON” komunikaty MIDI, odbierane gniazdem MIDI IN, będą retransmitowane gniazdem MIDI OUT bez żadnych zmian.
	Sync Mode		Określanie sposobu synchronizacji MIDI.
		MASTER	Syntezator JD-Xi będzie urządzeniem sterującym. Wybierz tę wartość, gdy instrument pracuje samodzielnie i nie ma potrzeby synchronizacji tempa do urządzeń zewnętrznych.
	SLAVE	Syntezator JD-Xi będzie urządzeniem sterowanym. Wartość tę należy wybierać wtedy, gdy instrument ma być synchronizowany z zewnątrz za pomocą zegarowych sygnałów synchronizacji MIDI.	
USB Drv	GENERIC, VENDER	Ustawianie sterownika USB (s. 14). * Opcja zacznie działać dopiero po wyłączeniu zasilania i ponownym włączeniu.	

## Wywoływanie ekranów menu

1. Naciśnij przycisk [Menu/Write].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor zaznacz opcję, którą chcesz edytować, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].  
Pojawi się odpowiedni ekran edycyjny.
3. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor wybieraj parametry, a przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value dobieraj wartość.
4. Naciśnij kilka razy przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

### Edytowalne elementy

#### SYSTEM (s. 12)

Edycja ustawień, mających wpływ na cały instrument.

#### Program Edit

Ekran edycji Programu.

#### Tone Edit

Ekran edycji brzmienia.

#### Effects Edit

Ekran edycji efektów.

#### Vocoder Edit

Ekran edycji wokodera.

#### AutoPitch Edit

Ekran edycji funkcji AUTO PITCH.

#### Arpeggio Edit

Ekran edycji funkcji ARPEGGIO.

#### Pattern Length

Ekran edycyjny, umożliwiający określenie długości sekwencji.

#### Scale Setting

W ramach sekwencera fraz – określanie wartości nutowej dla każdego kroku.

#### UTILITY (s. 13)

Uruchamianie różnych funkcji użytkowych.

#### VERSION INFO

Sprawdzanie wersji systemu operacyjnego, zainstalowanego w syntezatorze JD-Xi.

➔ Szczegółowy opis parametrów w wykazie parametrów (plik PDF „Parameter Guide”).

## Przywracanie ustawień fabrycznych (funkcja FACTORY RESET)

1. Naciśnij przycisk [Menu/Write].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „UTILITY” i naciśnij przycisk [Enter].
3. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „Factory Reset”, a następnie naciśnij przycisk [Enter].

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Aby zrezygnować, naciśnij przycisk [Exit].

4. Naciśnij przycisk [Enter], aby uruchomić funkcję.
5. Wyłącz zasilanie instrumentu i włącz je ponownie.

### Elementy resetowane przez funkcję FACTORY RESET

- Wszystkie Programy użytkownika (w tym sekwencje arpeggio, sekwencje i efekty)
- Ustawienia systemowe

## Kopia zapasowa i odzysk danych

Dane syntezatora JD-Xi można przenosić do komputera w formie kopii zapasowej i ładować do instrumentu, gdy zajdzie taka potrzeba.

- \* Przed wykonaniem jednej z tych operacji kablem USB połącz instrument z komputerem. Jeśli tego nie zrobisz, przed wykonaniem kopii zapasowej na ekranie pojawi się komunikat z przypomnieniem.

### Kopia zapasowa danych użytkownika (funkcja BACKUP)

1. Naciśnij przycisk [Menu/Write].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „UTILITY” i naciśnij przycisk [Enter].

3. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „Backup” i naciśnij przycisk [Enter].
4. Na ekranie komputera otworzy się okno katalogu, pokazujące plik kopii zapasowej danych.  
Nie zmieniaj nazwy wyświetlanego pliku.
5. Skopiuj wyświetlany plik do komputera.
6. Za pomocą komputera zakończ połączenie z syntezatorem JD-Xi.  
Na ekranie instrumentu pojawi się ekran opcji „UTILITY”.

### Odzysk danych (funkcja RESTORE)

1. Naciśnij przycisk [Menu/Write].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „UTILITY” i naciśnij przycisk [Enter].
3. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „Restore” i naciśnij przycisk [Enter].
4. Na ekranie komputera otworzy się okno katalogu.
5. Skopiuj do tego katalogu przechowywany w komputerze plik kopii zapasowej.
6. Za pomocą komputera zakończ połączenie z syntezatorem JD-Xi.  
Przywracanie danych rozpocznie się po przerwaniu połączenia z komputerem.  
Po zakończeniu operacji na ekranie pojawi się komunikat „Completed!”. Wyłącz zasilanie instrumentu.

7. Wyłącz zasilanie instrumentu i włącz je ponownie.

### Ostrzeżenie związane z funkcją BACKUP

Po włączeniu funkcji BACKUP funkcjonalności USB MIDI i USB AUDIO zostaną chwilowo wstrzymane. W tym czasie instrument nie może być używany jako współpracujące z komputerem urządzenie wejściowe lub wyjściowe.

Po wyłączeniu funkcji BACKUP funkcjonalności te staną się znowu dostępne. Pamiętaj, że zależnie od używanego programu komputerowego, może zająć potrzeba ponownego wykonania ustawień, związanych z urządzeniem wejściowym i wyjściowym.

### Jak zdobyć wykaz parametrów

1. Za pomocą komputera wejdź na niżej podaną stronę.  
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Szukaj produktu o nazwie JD-Xi.

## Ustawienia związane z mikrofonem zewnętrznym

W zależności od tego, czy używany będzie mikrofon będący w wyposażeniu instrumentu, czy inny mikrofon (obsługiwane są wyłącznie mikrofony dynamiczne), należy wykonać odpowiednie ustawienia.

1. Naciśnij przycisk [Menu/Write].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „SYSTEM” i naciśnij przycisk [Enter].
3. Odszukaj parametr „Mic Sel”, a następnie przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern / Value wybierz wartość „Other”.

```
INPUT
Mic Sel:  Other
```

Opcja [Shift] + przyciski [◀] i [▶] grupy Cursor	Parametr Przyciski [◀] i [▶] grupy Cursor	Wartość Przyciski [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value
INPUT	Mic Sel	„Attached” (w przypadku używania mikrofonu, znajdującego się w wyposażeniu instrumentu) „Other” (w przypadku używania innego mikrofonu dynamicznego)

### UWAGA

Po wybraniu wartości „Attached” gniazdo [MIC] jest zasilane napięciem 5 V. Jeśli inny mikrofon zostanie podłączony do gniazda [MIC], gdy parametr „Mic Sel” będzie miał wartość „Attached”, mikrofon może ulec uszkodzeniu. Upewnij się, że wybrano wartość „Other”.

4. Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

## Wyprowadzanie prawym kanałem tylko dźwięku metronomu

Oto procedura wyprowadzania dźwięku klikania metronomu.

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [Menu/Write] i naciśnij przycisk [16].

Dźwięk klikania będzie wyprowadzany gniazdem [R/CLICK OUT] grupy OUTPUT oraz gniazdem słuchawkowym (prawa słuchawka). Lewym kanałem będzie wyprowadzany dźwięk instrumentu (zmiksowany dźwięk lewego i prawego kanału).

Aby przywrócić poprzednie ustawienia, przytrzymaj wciśnięty przycisk [Menu/Write] i naciśnij przycisk [16].

\* To jest ustawienie tymczasowe; nie można go zachować w pamięci.

### Zmiana dźwięku klikania i regulacja głośności

Dobierz wartość parametrów „Sound” i „Level” opcji „CLICK” w menu systemowym.

➔ Szczegóły odnośnie ustawień systemowych w akapicie „Edycja parametrów systemowych” (s. 12).

## Synchronizacja z innymi urządzeniami oraz zapis danych

Syntezator JD-Xi może transmitować i odbierać komunikaty zegarowe MIDI (F8), używane do synchronizacji tempa. Może również odbierać i transmitować komendy START (FA) i STOP (FC).

Kanałem transmisyjnym i odbiorczym MIDI dla partii DS1 jest kanał 1, dla partii DS2 jest kanał 2, dla partii DRM jest kanał 10, a dla partii AS jest kanał 3.

Kręcenie gałką potencjometru generuje transmisję odpowiedniego kontrolera MIDI. Szczegóły w implementacji MIDI (oddzielny plik PDF).

### Synchronizacja z urządzeniami MIDI

Połączenie syntezatora JD-Xi z innymi urządzeniami MIDI za pomocą odpowiednich kabli MIDI umożliwi synchronizację połączonych urządzeń.

Szczegóły odnośnie ustawień, związanych z systemem MID, w akapicie „Edycja parametrów systemowych” (s. 12).

### Synchronizacja i zapis danych w programie typu DAW poprzez USB

Połączenie syntezatora JD-Xi z komputerem za pomocą kabla USB 2.0 umożliwia synchronizację instrumentu z komputerowym programem typu DAW poprzez system USB MIDI oraz rejestrowanie dźwięku syntezatora w programie DAW poprzez system USB AUDIO. Więcej szczegółów odnośnie wymagań systemowych na stronie internetowej firmy Roland.

➔ <http://www.roland.com/support/>

### Wybieranie sterownika USB

Oto procedura definiowania sterownika USB, używanego do wymiany danych między instrumentem i komputerem przez port [USB COMPUTER].

### MEMO

Jeśli chcesz zmienić te ustawienia, odłącz najpierw kabel USB.

### Pobieranie sterownika

Aby syntezator JD-Xi mógł pracować z ustawieniem „VENDER”, musisz pobrać sterownik z niżej podanej strony internetowej i zainstalować go w komputerze.

Szczegóły odnośnie instalacji na niżej podanej stronie.

➔ <http://www.roland.com/downloads/>

### UWAGA

Nie podłączaj instrumentu do komputera, dopóki instalacja sterownika nie zostanie zakończona.

Jeśli instrument jest już połączony z komputerem, odłącz go, a następnie podłącz ponownie po poprawnym zainstalowaniu sterownika.

1. Naciśnij przycisk [Menu/Write].
2. Przyciskami [◀] i [▶] grupy Cursor odszukaj opcję „SYSTEM” i naciśnij przycisk [Enter].  
Pojawi się ekran z ustawieniami.
3. Odszukaj parametr „USB Drv” i przyciskami [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value dobierz wartość.

Opcja [Shift] + przyciski [◀] i [▶] grupy Cursor	Parametr Przyciski [◀] i [▶] grupy Cursor	Wartość Przyciski [-] i [+] grupy Program (Pattern) / Value
MIDI	USB Drv	„VENDER” (wybierz tę wartość, jeśli używasz sterownika, pobranego ze strony firmy Roland) „GENERIC” (wybierz tę wartość, jeśli używasz sterownika systemu operacyjnego komputera)

4. Naciśnij kilka razy przycisk [Exit], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.  
Zmienione ustawienia są zachowywane automatycznie w momencie wyłączenia ekranu roboczego z tymi ustawieniami.
5. Wyłącz zasilanie instrumentu i włącz je ponownie.  
Po zmianie wartości parametru „USB Drv” i zachowaniu zmian musisz wyłączyć zasilanie i włączyć ponownie, aby system działał poprawnie.  
wyłączyć zasilanie i ponownie je włączyć, aby system działał poprawnie.

Jeśli instrument nie działa w oczekiwany sposób, sprawdź najpierw poniższe punkty. Jeśli to nie rozwiąże problemu, skontaktuj się ze sprzedawcą sprzętu lub z najbliższym punktem serwisowym firmy Roland.

## Sprawy związane z dźwiękiem

Problem	Przyczyna/Działanie
Brak dźwięku	Jeśli za pomocą klawiatury nie można wydobyc dźwięków, sprawdź wartość parametru „Local Switch”. Upewnij się, że ma wartość „ON”.
Brak dźwięku w pewnym przedziale wysokości dźwięków	Partia DRM nie generuje dźwięku w wysokich rejestrach, gdyż nie przypisano tam żadnych instrumentów perkusyjnych.
Poziomy sygnał wejściowy z instrumentu, podłączonego do gniazda [INPUT (MONO)] jest zbyt niski	Czy przełącznik [LINE/GUITAR] jest ustawiony właściwie?  Czy używasz kabla zawierającego opornik? Użyj kabla połączeniowego bez opornika.
Gdy gram na klawiaturze, nuty wybrzmiewają bez końca.	Czy przycisk [Key Hold] grupy ARPEGGIO jest włączony? Jeśli tak, wybrzmiewanie odtwarzanych za pomocą klawiatury dźwięków jest podtrzymywane. Naciśnij przycisk [Key Hold], aby go wyłączyć.
Dźwięk jest tłumiony, gdy zmieniam Program	Syntezytor JD-Xi umożliwia stosowanie rozmaitych efektów, ale zmiana Programu powoduje również zmianę typu efektu na taki, jaki jest przypisany do wywoływanego Programu. W takim przypadku dźwięk jest tłumiony, aby zapobiec pojawianiu się nieoczekiwanych dźwięków, które mogłyby pojawić się z powodu rozbieżności między aktualnie używanym brzmieniem, a typem stosowanego efektu.
Chociaż wybrane jest to samo brzmienie, ale brzmi inaczej, niż wtedy, gdy słyszę go w ramach Programu	W ramach danego Programu brzmienie może być dodatkowo modyfikowane za pomocą ustawień partii, takich jak panorama, transpozycja oktawowa, częstotliwość odcięcia oraz efekty. Z tego powodu dźwięk może być inny, niż wtedy, gdy wywołujesz i odtwarzasz to brzmienie.
Nie można odtwarzać sekwencji arpeggio. Sekwencja nie jest odtwarzana	Czy parametr systemowy „Sync Mode” nie ma wartości „SLAVE” (s. 12)? Jeśli ma taką wartość, instrument czeka na zegarowe sygnały synchronizacji MIDI z zewnętrznego urządzenia MIDI. Parametr „Sync Mode” powinien mieć wartość „MASTER”, dopóki instrument nie będzie zsynchronizowany z zewnątrz.
Zmienia się brzmienie partii AS	W partii syntezytora analogowego (AS) sekcje generatora, subgeneratora i filtrów składają się z obwodów analogowych, więc dźwięk może zależeć od temperatury lub warunków zasilania.

## Sprawy związane z mikrofonem

Problem	Przyczyna/Działanie
Brak dźwięku po podłączeniu mikrofonu	Czy do gniazda [INPUT(MONO)] jest podłączone jakieś urządzenie? Odłącz to urządzenie.
Mikrofon przechwytuje zakłócenia	Można użyć reduktora szumów, aby je ograniczyć. Dobierz wartość parametrów „NS SW”, „NS Threshold” i „NSRelease” opcji „INPUT”. ➔ Szczegóły odnośnie ustawień systemowych w akapicie „Edycja parametrów systemowych” (s. 12).
Brak dźwięku lub zbyt niski poziom sygnału z mikrofonu	Czy podłączono mikrofon pojemnościowy? Syntezytor JD-Xi nie współpracuje z mikrofonami pojemnościowymi. Czy parametr „Mic Sel” opcji „INPUT” ma odpowiednią wartość? ➔ Szczegóły odnośnie ustawień systemowych w akapicie „Edycja parametrów systemowych” (s. 12).

## Sprawy związane z efektami

Problem	Przyczyna/Działanie
Efekty nie są stosowane	Sprawdź poniższe punkty, sprawdzając ich przeznaczenie w wykazie parametrów (plik PDF). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy efekt może być wyłączony? Sprawdź status (włączony lub wyłączony) procesorów efektywnych.</li> <li>• Czy rozmaite ustawienia efektów są prawidłowe?</li> <li>• Czy parametr „Output Assign” poszczególnych partii ma wartość „Effect 1”, „Effect 2”, „Delay” lub „Reverb”?</li> <li>• Efekty nie są stosowane, jeśli poziom sygnału do efektu ma wartość 0. Sprawdź ustawienia.</li> <li>• Jeśli nawet poziom sygnału do efektu ma wartość większą od zera, efekty nie są stosowane wtedy, gdy poziom wyjściowy z efektu, linii opóźniającej lub pogłosu ma wartość 0. Sprawdź ustawienia.</li> </ul>

## Sprawy związane z MIDI i urządzeniami zewnętrznymi

Problem	Przyczyna/Działanie															
Komunikaty systemowe EXCLUSIVE nie są odbierane	Czy identyfikator urządzenia transmisyjnego jest dopasowany do identyfikatora instrumentu? Identyfikator jest wartością stałą i wynosi „17”.															
Syntezytor JD-Xi nie generuje dźwięku, gdy do gniazda MIDI IN podłączony jest zewnętrzny sekwencer lub klawiatura MIDI	Upewnij się, że numer kanału transmisyjnego w podłączonym urządzeniu MIDI jest taki sam, jak numer kanału odbiorczego. Kanały transmisyjne i odbiorcze MIDI syntezytora JD-Xi są stałe i nie można tego zmienić. <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th>Partia</th> <th>Kanał odbiorczy MIDI</th> <th>Kanał transmisyjny MIDI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DS1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>DS2</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>DRM</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>AS</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> Dane zestawu perkusyjnego są zwyczajowo transmitowane i odbierane kanałem 10.	Partia	Kanał odbiorczy MIDI	Kanał transmisyjny MIDI	DS1	1	1	DS2	2	2	DRM	10	10	AS	3	3
Partia	Kanał odbiorczy MIDI	Kanał transmisyjny MIDI														
DS1	1	1														
DS2	2	2														
DRM	10	10														
AS	3	3														

## Dane techniczne Roland JD-Xi: Syntezytor

Klawiatura	37 klawiszy (czuła dynamicznie)
Zasilanie	Zasilacz
Pobór prądu	1000 mA
Wymiary	575 (szer.) x 245 (gł.) x 85 (wys.) mm
Waga	2,5 kg

Akcesoria	Instrukcja obsługi, zasilacz, mikrofon
-----------	--

\* W interesie ulepszenia produktu, podane powyżej dane i wygląd urządzenia mogą ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia.