

# Roland JD-Xi



## Crossover syntetizátor: analógový + digitálny

- V novom JD-Xi sa reálne analógové zvuky, vytvorené analógovými obvodmi, snúbia s uznávaným profesionálnym zvukom syntetizátorov Roland SuperNATURAL.
- Túto kombináciu zvukov môžete využiť jedinečným spôsobom.

## Patternový sekvencer

- Vstavaný Patternový sekvencer umožňuje intuitívne a pohodlne nahráť frázy a bicie Patterns. Môžete využiť niekoľko režimov nahrávania: TR-REC, nahrávanie v reálnom čase alebo krokové nahrávanie. Takto môžete ľahko vytvoriť parádne loopy aj v prípade, že hranie na klaviatúru nie je vašou silnou stránkou.

## Množstvo vokálnych funkcií

- Okrem zábavných a užitočných funkcií Vocoder a AutoPitch môžete využiť aj funkciu Auto Note a "hrať" zvuky priamo vašim hlasom. Váš JD-Xi je nabitý funkciami, s ktorými sa zabavíte aj bez toho, že sa vôbec dotknete klaviatúry.

## Synchronizácia s vaším počítačom a ďalšími zariadeniami

- Váš JD-Xi poskytuje USB audio/MIDI funkcie, s ktorými môžete zaznamenať vaše hranie a hlas do DAW programu v počítači. Môžete využiť aj MIDI konektory a pripojiť ďalšie zariadenia, ktoré chcete synchronizovať. Vďaka USB a MIDI spojeniu môžete využívať JD-Xi spolu s množstvom ďalších nástrojov a zariadení.

## Obsah

Popisy panelov .....	2	Prehrávanie a nahrávanie Patternov .....	10
Horný panel .....	2	Základné operácie s Pattern sekvencerom .....	10
Zadný panel .....	3	TR-REC .....	11
Úvod .....	4	Nahrávanie v reálnom čase (Realtime Recording) .....	11
Zoznámte sa s JD-Xi .....	4	Krokové nahrávanie (Step Recording) .....	11
Zapnutie / Vypnutie .....	4	Všeobecné nastavenia JD-Xi .....	12
Volba zvuku (Program) .....	5	Upravenie systémových nastavení (SYSTEM) .....	12
Používanie obľúbených zvukov (Programs) (Favorite) .....	5	Otvorenie obrazovky MENU .....	13
Hranie .....	6	Obnovenie továrenských nastavení (FACTORY RESET) .....	13
Hranie Areppgia .....	6	Zálohovanie a obnovenie dát .....	13
Aplikovanie efektov Pitch Bend a Vibrato .....	6	Nastavenia pre používanie s bežným mikrofónom .....	14
Posunutie ladenia v oktávových krokoch .....	6	Synchronizácia a nahrávanie s ostatnými zariadeniami .....	14
Používanie mikrofónu .....	7	Výstup Rytmu (Click) do pravej strany .....	14
Používanie externého zariadenia namiesto mikrofónu .....	7	Riešenie problémov .....	15
Upravenie zvukov .....	8	BEZPEČNÉ POUŽÍVANIE ZARIADENIA .....	16
Tok audio signálu v programe .....	8	Dôležité poznámky .....	16
Nastavenie sýtosti a hutnosti zvuku (FILTER) .....	8		
Nastavenie hlasitosti a obálky (AMP/ENV) .....	8		
Modulovanie zvuku (LFO) .....	9		
Pridanie efektov (EFFECTS) .....	9		
Upravenie nastavení Programu a efektov .....	9		
Uloženie zvuku (Programu) (WRITE) .....	9		

## Používateľský manuál (tento dokument)

Najprv si ho prečítajte. Sú v ňom vysvetlené základné veci, ktoré potrebujete vedieť pri používaní JD-Xi.

## PDF Manuál (na stiahnutie z webu)

- **Príručka k parametrom**  
Tu sú vysvetlené všetky parametre JD-Xi.
- **Tabuľka MIDI implementácie**  
Tu sú podrobné informácie o MIDI správach.

## Ako získať PDF manuál

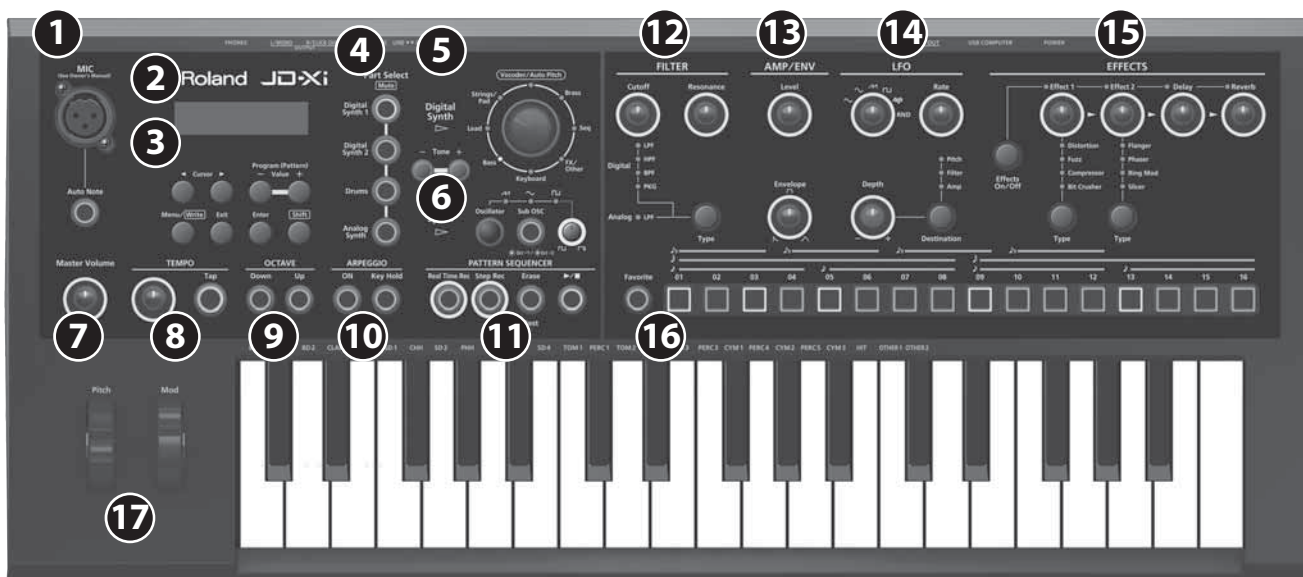
1. Zadáte vo vašom počítači nasledujúce URL.  
<http://www.roland.com/manuals/>  
▼
2. Zvoľte "JD-Xi" ako názov produktu.

Pred používaním tohto zariadenia si prosím prečítajte časti „BEZPEČNÉ POUŽÍVANIE ZARIADENIA“ a „Dôležité poznámky“ (leták "BEZPEČNÉ POUŽÍVANIE ZARIADENIA" a Používateľský manuál p. 16). Tieto časti vám poskytnú dôležité informácie týkajúce sa správneho používania zariadenia. Pre správne pochopenie všetkých funkcií a možností prístroja odporúčame prečítať si celý používateľský manuál. Manuál majte poruke ako praktickú príručku.

Copyright © 2015 ROLAND CORPORATION

Všetky práva vyhradené. Žiadna časť tejto publikácie nesmie byť reprodukována v žiadnej forme bez súhlasu spoločnosti ROLAND CORPORATION.

## Horný Panel



### 1 Mikrofón

strana 7

#### Konektor MIC

Sem pripojte mikrofón (súčasť balenia). Po pripojení externého zariadenia ku konektoru INPUT na zadnom paneli bude mať prioritu zariadenie pripojené ku konektoru INPUT.

\* Ak používate bežný mikrofón s nastavte parameter SYSTEM - Mic Sel na hodnotu „ON“ (p. 14).

#### Tlačidlo [Auto Note]

Zapne funkciu Auto Note (p. 7).

### 2 Displej

Zobrazí informácie o príslušnej operácii.

\* Vysvetlivky v tomto manuáli môžu obsahovať ilustrácie zobrazujúce to, čo by sa malo obvyčajne zobrazovať na displeji. Váš prístroj však môže obsahovať novú, rozšírenú verziu systému (napr. s novými zvukmi), takže zobrazenie na vašom displeji sa nemusí vždy úplne zhodovať so zobrazením v manuáli.

### 3 Používanie

#### Tlačidlá CURSOR [◀] [▶]

Pohybujú kurzorom doľava/doprava.

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

Slúžia na voľbu programu.

Ak chcete prepnúť banky, stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo VALUE [-] / [+].

Stláčaním týchto tlačidiel upravujete hodnoty na obrazovkách.

#### Tlačidlo [MENU/WRITE]

Otvorí obrazovku MENU.

Keď chcete uložiť upravené dáta, stlačte+podržte tlačidlo [Shift] a stlačte tlačidlo [Menu/Write].

#### Tlačidlo [EXIT]

Vráti sa na predchádzajúcu obrazovku.

Na niektorých obrazovkách zruší práve vykonávanú operáciu.

#### Tlačidlo [Enter]

Stlačením tohto tlačidla potvrdíte hodnotu alebo vykonáte operáciu.

#### Tlačidlo [SHIFT]

Toto tlačidlo sa používa v spojení s inými tlačidlami pre otvorenie obrazovky s nastaveniami príslušných tlačidiel.

### 4 Part Select (Part Mute)

strana 5

Tu môžete zvoliť Part, ktorý bude hrany na klaviiatúre.

### 5 Digital Synth

strana 5

Tu môžete zvoliť zvuky pre Part Digital Synth alebo Drums.

### 6 Analog Synth

strana 5

Tu môžete zvoliť zvuk pre Part Analog Synth.

### 7 Master Volume

#### Ovládač [Master Volume]

Určuje hlasitosť výstupu z konektorov OUTPUT a PHONES.

### 8 TEMPO

#### Ovládač TEMPO

Určuje tempo pre Arpeggio alebo Patternový sekvencer.

#### Tlačidlo [TAP]

Stlačte tlačidlo aspoň trikrát v štvrtí-notových intervaloch želaného tempa.

### 9 OCTAVE

strana 6

#### Tlačidlá [Down] [Up]

Transponuje úsek klaviiatúry o oktávu vyššie alebo nižšie.

### 10 ARPEGGIO

strana 6

Môžete hrať Arpeggio jednoduchým podržaním akordu na klaviiatúre.

### 11 PATTERN SEQUENCER

strana 10

Môžete zaznamenať hranie na klaviiatúru a pohyby ovládacích prvkov a tento záznam potom opakovane prehrávať.

### 12 FILTER

strana 8

Tu môžete upraviť nastavenia filtra.

### 13 AMP/ENV

strana 8

Tu môžete upraviť hlasitosti a zmeny hlasitosti v čase.

## 14 LFO strana 9

Prostredníctvom LFO môžete modulovať rôzne aspekty zvukového signálu, napr. aplikovať efekty ako Vibrato alebo Tremolo.

## 15 EFEKTY strana 9

Tu môžete upraviť nastavenia efektov.

## 16 Favorite/Pattern Sequencer strana 5

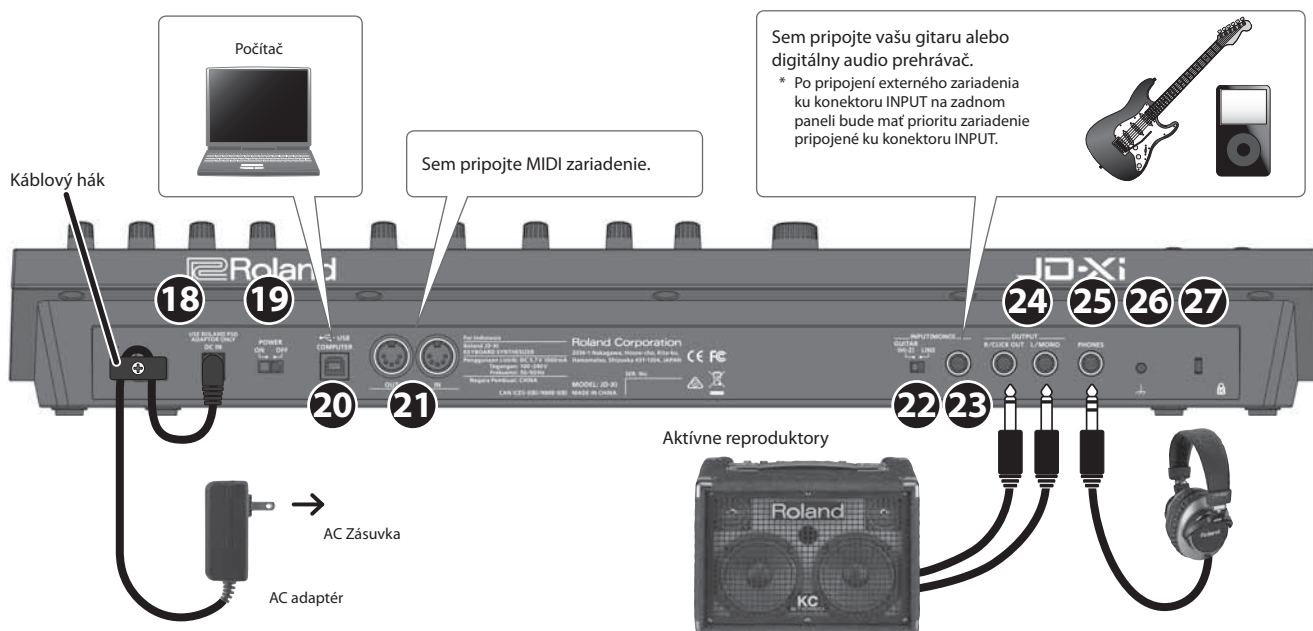
Tu môžete spravovať obľúbené zvuky a ovládať Patternový sekvencer.

strana 10

## 17 Pitch Bend/Modulation strana 6

Táto páka upravuje tónu alebo aplikuje efekt Vibrato.

## Zadný Panel



\* Pred uskutočnením akýchkoľvek pripojení najprv znížte hlasitosť a vypnite všetky zariadenia predídete tak možnému poškodeniu.

## 18 Konektor DC IN

Sem pripojte priložený AC adaptér.

\* Aby ste predišli neúmyselnému prerušeniu prívodu elektrickej energie do zariadenia (napríklad pri náhľom rozpojení konektora) a prílišnému ťahu na konektor DC IN, ukotvite sieťový kábel použitím držiaka tak, ako je zobrazené na ilustrácii.

## 19 Spínač [POWER]

Zapne/vypne zariadenie (p. 4).

## 20 Port USB COMPUTER

Keď prostredníctvom bežného USB 2.0 kábla prepojíte tento Port s USB konektorom vášho počítača, môžete synchronizovať JD-Xi s DAW programom cez USB MIDI alebo nahrávať jednotlivé nástroje JD-Xi do stóp vášho DAW cez USB audio (p. 14).

## 21 MIDI port (IN/OUT)

Tieto konektory môžete pripojiť do iných MIDI zariadení pre prijímanie a vysielanie MIDI správ (p. 14).

## 22 Spínač LINE/GUITAR select

Určuje impedanciu konektora INPUT (MONO). Podľa pripojeného zariadenia zvolte nastavenie LINE alebo GUITAR.

## 23 Konektor INPUT L (MONO)

Sem pripojte vašu gitaru alebo digitálny audio prehrávač.

\* Ak použijete káble s rezistormi, hlasitosť zariadenia pripojeného k vstupu INPUT (MONO) môže zoslabnúť. Používajte pripájacie káble bez rezistorov.

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

Pripojte tieto konektory k vášmu mixu/ozvučeniu. Ak chcete využívať mono výstup, použijte konektor L/MONO. Ak vám to vyhovuje, môžete počúvať zvuk metronómu samostatne (p. 14).

## 25 Konektor PHONES

Sem môžete pripojiť slúchadlá.

## 26 Terminál uzemnenia

V závislosti od okolností daného aparátu môžete spozorovať nevhodnú citlivosť alebo drsnosť povrchu pri dotyku tohto zariadenia, pripojeného mikrofónu alebo kovových častí iných zariadení, ako je gitara. Je to v dôsledku infitezimálneho elektrického prúdu, ktorý je úplne neškodný. Napriek tomu, ak vás toto znepokojuje, prepojte uzemnenie (pozrite obrázok) s externým uzemnením. Keď je zariadenie uzemnené, môže dôjsť k jemnému šumeniu (závisí od podmienok inštalácie). Ak si nie ste istý spôsobom pripojenia, kontaktujte najbližšie servisné centrum Roland alebo autorizovaného distribútora značky Roland, podľa zoznamu na informačnej strane.

**Nevhodné miesta pre pripojenie**

- Vodovodné potrubie (môže spôsobiť úraz alebo usmrtenie)
- Plynové potrubie (môže spôsobiť oheň alebo explóziu)
- Uzemnenie telefónnej linky alebo bleskozvod (počas búrky)

## 27 Bezpečnostný konektor ( )

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

## Zoznámte sa s JD-Xi

### Ovládacia sekcia

Ovládacia sekcia je časť zariadenia, na ktorej hráte a ovládate rôzne funkcie.

Príklad: úkony pri hraní, napr. hranie na klaviatúru, sa prenášajú z ovládacej sekcie do sekcie zvukového generátora a tvorí sa zvuk. Ovládacia sekcia JD-Xi pozostáva z týchto častí: klaviatúra, ovládače Pitch Bend a Modulation, panelové tlačidlá a ovládače.

### Sekcia zvukového generátora

Sekcia zvukového generátora vytvára zvuky. Táto sekcia na základe dát prijatých z ovládacej sekcie elektronickej generuje vlnové formy, ktoré tvoria základ zvuku, a upravením zvukového charakteru vytvára rôzne zvuky. Zvukový generátor vášho JD-Xi umožňuje prostredníctvom panelových ovládačov a tlačidiel ihneď upraviť alebo zmeniť rôzne aspekty zvuku (napr. vlnovú formu, výšku tónu, sýtosť a hlasitosť).

### Program

Program pozostáva zo štyroch Partov: Digital Synth 1, Digital Synth 2, Drums, a Analog Synth.

Program, ktorý si vytvoríte, môžete uložiť ako používateľský program (64 programov v jednotlivých bankách E-H).

### Zvuk (Tone)

Pre každý Part môžete zvoliť jeden zvuk.

\* Zvuk analógového syntetizátora pozostáva z analógových zložiek: oscilátor, sub-oscilátor a filter.

### Efektová sekcia

Váš JD-Xi obsahuje štyri efektové jednotky. Nastavenia efektov sa ukladajú ako súčasť programu (p. 9).

### Arpeggio

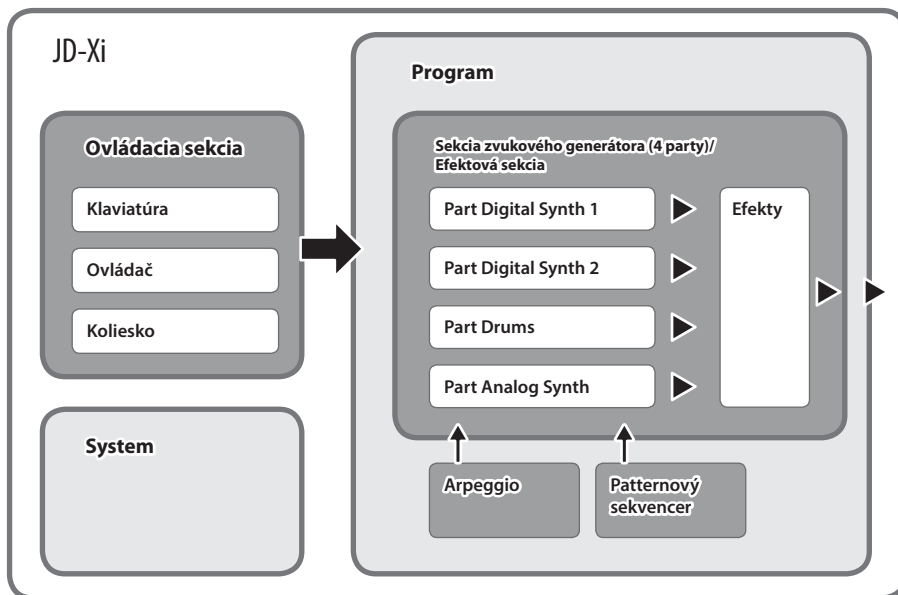
Táto funkcia automaticky hrá arpeggiá vytvorené na základe stlačených klávesov. Nastavenia Arpeggia sa ukladajú ako súčasť programu (p. 6).

### Patternový sekvencer

Táto funkcia umožňuje hrať v sprievode prehrávaných Patternov v dĺžke niekoľkých taktov. Môžete si vytvoriť vaše vlastné Patterny a uložiť ich do programu (p. 10).

### System

Tu sa ukladajú nastavenia systémových parametrov; tieto určujú, ako JD-Xi funguje (p. 12).



Program	Banka (Bank)	Číslo
Preset program	A-D	01-64
User program	E-H	01-64

## Zapnutie/Vypnutie

- \* Po správnom zapojení (p. 3) nezabudnite dodržať správne poradie zapínania zariadení. Zapnutím zariadení v nesprávnom poradí riskujete poškodenie a/alebo zničenie reproduktorov a iných zariadení.
- \* Pred vypnutím prístroja nezabudnite znížiť hlasitosť na minimum. Aj pri nastavení minimálnej hlasitosti je možné pri zapínaní/vypínaní počuť určitý zvuk. Toto je bežné a nie je to znakom poruchy.

### 1. Pred zapnutím JD-Xi zväzte tieto dve veci:

- Sú vaše reproduktory a slúchadlá správne pripojené?
- Je pripojené zariadenie vypnuté?

### 2. Otočte ovládač [Master Volume] na hornom paneli úplne doľava.

### 3. Zapnite spínač [POWER] na zadnej strane JD-Xi.

- \* Tento prístroj je vybavený ochranným obvodom. Po zapnutí zariadenia je nevyhnutý krátky časový interval (niekoľko sekúnd) pred bežnou prevádzkou zariadenia.

### 4. Zapnite pripojené prístroje a zväzte hlasitosť na požadovanú úroveň.

### Vypnutie

#### 1. Pred vypnutím napájania zväzte tieto dve veci:

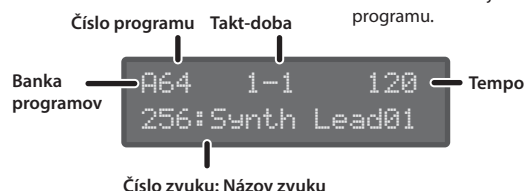
- Nastavili ste hlasitosť pripojeného vybavenia na minimum?
- Uložili ste zvuky alebo Patterny, ktoré ste vytvorili?

#### 2. Vypnite všetky pripojené audio zariadenia.

#### 3. Vypnite spínač [POWER] na JD-Xi.

## Volba zvuku (Program)

### Hlavná obrazovka



\* Keď držíte stlačené tlačidlo [Shift] button, v hornom riadku sa zobrazuje názov programu.

\* Zvuky, ktoré nemajú zobrazené číslo, sú zvuky, ktoré boli upravené pre určitý program. Ak sa chcete vrátiť k pôvodnému zvuku aj po zmene alebo upravení zvuku, stlačte+podržte tlačidlo [Shift] a stlačte tlačidlo [Enter].

### Volba programu

1. Tlačidlami Program (Pattern) Value [-] [+] zvolte program.

Ak chcete prepnúť banky, stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a tlačidlami VALUE [-] / [+] zvolte banku.



### Volba Partu, ktorý bude hrať

#### Tlačidlá Part Select

##### Tlačidlo [Digital Synth 1]

##### Tlačidlo [Digital Synth 2]

##### Tlačidlo [Drums]

##### Tlačidlo [Analog Synth]



1. Stlačte tlačidlo PART SELECT Partu, na ktorý chcete hrať.

### MEMO

Nie je možné zvoliť a hrať viac Partov súčasne. Môžete však nahrat' jednotlivé Party do Patternu tak, aby zneli súčasne.

### Volba Zvuku

#### Part Digital Synth 1/2

##### Ovládač CATEGORY (Category indicator)

Tu je vysvetlené, ako zvoliť kategórie určujúce základný typ zvuku. Kategória, ktorej indikátor svieti, je zvolená.



##### Tlačidlá TONE [-] [+]

Určujú zvuk.

1. Tlačidlami Part Select zvolte Digital Synth 1/2.
2. Otočením ovládača Category zvolte kategóriu, ktorá určuje základný typ zvuku.

\* Vocoder/Auto Pitch môžete použiť len pre jeden Part. Po zvolení funkcie Vocoder/Auto Pitch nebude dostupný Part ANALOG SYNTH.

3. Tlačidlami TONE [-][+] zvolte zvuk.

#### Part Drums

##### Tlačidlá TONE [-] [+]

Určujú zvuk (Drum Kit).

1. Tlačidlami Part Select zvolte DRUMS.
2. Tlačidlami TONE [-][+] zvolte zvuk (Drum Kit).

Part DRUMS umožňuje hrať rôzne zvuky na jednotlivých klávesoch. Názvy zvukov sú uvedené nad jednotlivými klávesmi (príklad: "BD1").



### Part Analog Synth

#### Tlačidlo [Oscillator] (waveform indicator)

Toto tlačidlo slúži na voľbu vlnovej formy, ktorá tvorí základ zvuku. Vlnová forma, ktorej indikátor svieti, je zvolená.

∩ (Pilková vlna), ∼ (Trojuholníková vlna), □ (Štvorcová vlna)



#### Tlačidlo [SUB OSC]

Týmto pridáte k základnému oscilátoru ďalší zvuk. Môžete zvoliť zvuk znížený o 1 oktávu (svieti) alebo 2 oktávy (bliká).

Sub-oscilátor má len vlnu so štvorcovým priebehom.

#### Ovládač Pulse Width

Tento parameter určuje šírku pulzu.

Keď zvolíte vlnový priebeh □ (Square wave), tento ovládač určuje šírku hornej časti pulznej vlny (t.j. šírku pulzu), ktorá je vyjadrená ako percentuálna hodnota plného cyklu.

Znížením hodnoty zúžite šírku pulzu, až kým sa z nej stane štvorcová vlna (pulse width = 50%).

Zvýšením hodnoty zvýšite šírku pulzu, čím vytvoríte osobitý zvuk.

#### Tlačidlá TONE [-] [+]

Určujú zvuk.

1. Tlačidlami Part Select zvolte Analog Synth.
2. Tlačidlom [Oscillator] zvolte vlnovú formu, ktorá tvorí základ zvuku.
3. Tlačidlami TONE [-][+] zvolte zvuk.

## Používanie obľúbených zvukov (Favorite)



#### Tlačidlo [FAVORITE]

Tu je vysvetlené, ako môžete registrovať a vyvolať vaše obľúbené zvuky (programy).

#### Tlačidlá [01] - [16].

Tlačidlá slúžia na výber zvuku Favorite 01-16.

### Volba obľúbeného nastavenia

1. Stlačte tlačidlo [FAVORITE] tak, aby sa rozsvietilo. Tlačidlá s číslami budú mať funkciu voľby obľúbených zvukov.
2. Stlačením jedného z tlačidiel [01]-[16] zvolte obľúbený zvuk. Keď stlačíte tlačidlo, ktoré nemá priradený zvuk, na obrazovke sa objaví "Not Registered!"

### Registrovanie obľúbeného zvuku

1. Zvolte Program, ktorý chcete registrovať medzi obľúbené.
2. Stlačte+podržte tlačidlo [Favorite] a stlačte tlačidlo [01]-[16], ku ktorému chcete registrovať zvolený program. Aktuálne zvolený program sa priradí k príslušnému tlačidlu.

### NOTE

Ak ste upravili program, pred priradením medzi obľúbené položky ho najprv uložte (p. 9).

### Odstránenie obľúbenej položky

1. Kým je na displeji obrazovka, podržaním tlačidla [DISPLAY] a stlačením tlačidla [-] vyberiete číslo registrácie, do ktorej sa sada zapíše.



## Hranie Arpeggia

Stlačte tlačidlo Arpeggio [ON] (rozsvieti sa) - funkcia Arpeggio je zapnutá. "Arpeggio" je technika hrania, v ktorej sa jednotlivé noty akordu alebo harmónie hrajú postupne.

### Tlačidlo ARPEGGIO [ON]

Zapne/Vypne funkciu Arpeggiátora.

### Tlačidlo ARPEGGIO [KEY HOLD]

Zapne/Vypne funkciu HOLD.

1. Stlačte tlačidlo [ARPEGGIO] tak, aby sa rozsvietilo.
2. Zahrajte+podržte nejaké noty.  
Bude hrať Arpeggio.

### Voľba štýlu Arpeggia

1. Pridržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo ARPEGGIO [ON].
2. Tlačidlami CURSOR [◀] [▶] zvolte (Arpeggio Style).
3. Tlačidlami VALUE [-][+] zvolte príslušný typ arpeggia.
4. Po upravení nastavení niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] zatvorte menu - vráťte sa na hlavnú obrazovku.

### Zmena tempa

1. Otočte ovládačom [TEMPO].  
Môžete nastaviť tempo údermi na Pad alebo [PREVIEW] dva- alebo viackrát použitím štvrt-notových intervalov želaného tempa.

### MEMO

- Nastavenie tempa sa ukladá v jednotlivých programoch.  
➔ "Saving a Sound (Program) (WRITE)" (p. 9)
- Nastavenie tempa sa zdieľa s nastaveniami Patternu.

### Používanie funkcie HOLD

1. Stlačte tlačidlo ARPEGGIO [Key Hold].

Funkcia HOLD sa zapne. Ak pri aktívnej funkcii HOLD zahráte iný akord, následne sa zmení aj Arpeggio.

### MEMO

Keď je Arpeggio vypnuté, stlačením tlačidla ARPEGGIO [Key Hold] zapnete funkciu Key Hold. Takto môžete podržať hrané noty, ako keby ste stlačili Damper pedál.

### Upravenie Arpeggia

1. Stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo ARPEGGIO [ON].



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

### MEMO

Túto obrazovku môžete otvoriť stlačením tlačidla [MENU/WRITE] a zvolením "Arpeggio Edit."

2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] presuňte kurzor na parameter, ktorý chcete upraviť.
3. Tlačidlami VALUE [-][+] upravte hodnotu.  
Podrobnosti o parametroch pozrite v dokumente "Parameter Guide" (PDF).
4. Po upravení nastavení niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] zatvorte menu - vráťte sa na hlavnú obrazovku.

### Uloženie

Ak vytvorený zvuk neuložíte v pamäti, po otočení ovládačom, prepnutí Patchu alebo vypnutí JD-Xi sa tento zvuk stratí.

Vlastné vytvorené zvuky si môžete uložiť ako Program.

➔ "Saving a Sound (Program) (WRITE)" (p. 9)

## Aplikovanie efektov Pitch Bend a Vibrato

### Koliesko [Pitch]

Upravuje výšku tónu.

Otočením kolieska smerom k sebe znížite výšku tónu. Otočením kolieska smerom od seba zvýšite výšku tónu.

Po uvoľnení sa koliesko vráti do základnej polohy.



### Koliesko [Mod]

Aplikuje vibrato

Keď je koliesko v základnej pozícii, efekt sa neaplikuje. Otočením kolieska smerom od seba zvýšite intenzitu efektu.

Po uvoľnení sa koliesko nevráti do základnej pozície.

## Posunutie ladenia v oktávových krokoch

### Tlačidlá OCTAVE [DOWN] [UP]

Tieto transponujú klaviatúru v oktávových krokoch (max. ±3 oktávy).

Pri nastavení inej hodnoty ako „0“ sa rozsvieti indikátor OCTAVE [DOWN] alebo [UP].

Súčasným stlačením OCTAVE [DOWN] a [UP] obnovíte pôvodnú hodnotu "0".

\* Tlačidlá OCTAVE [Down][Up] nemajú žiadny vplyv na Part DRUMS.

### MEMO

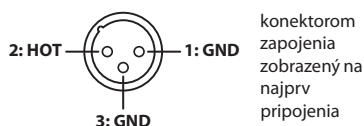
Nastavenia Octave môžete upraviť individuálne pre jednotlivé Party a uložiť ako súčasť Programu.

➔ "Saving a Sound (Program) (WRITE)" (p. 9)

## Používanie mikrofónu

\* Ak používate bežný mikrofón s nastavením parameter **SYSTEM - Mic Sel** na hodnotu „OTHER“.

\* Tento nástroj je vybavený typu XLR. Diagram týchto konektorov je ilustráciou. Pred pripojením skontrolujte kompatibilitu podľa tohto diagramu.



konektorom zapojenia zobrazený na najprv pripojenia

\* Pri určitej polohe mikrofónu vzhľadom k reproduktorom môže vzniknúť kvilivý zvuk (spätná väzba). Zabrániť tomu môžete:

- Zmenou orientácie mikrofónu/mikrofónov.
- Premiestnením mikrofónu do väčšej vzdialenosti od reproduktorov.
- Znížením hlasitosti.

### 1. Pripojte priložený mikrofón ku konektoru MIC.

Po pripojení mikrofónu nastavte jeho smer a uhol. Okrem priloženého mikrofónu môžete používať aj bežný dynamický mikrofón alebo zariadenie pripojené ku konektoru INPUT.

### Keď je ku konektoru INPUT pripojené zariadenie, nie je možné používať mikrofón.

Keď pripojíte zariadenia ku konektoru MIC aj INPUT súčasne, váš JD-Xi poskytne prioritu konektoru INPUT, takže nebude možné používať mikrofón (konektor MIC).

Ak chcete využívať mikrofón, odpojte zariadenia od konektora INPUT.

### Nastavenie

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "SYSTEM" a stlačte tlačidlo [ENTER].
3. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte položku a tlačidlami VALUE [-] [+] nastavte hodnotu.

Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Hodnota Value [-] [+]
INPUT	Level	0-127 (Vstupná úroveň pre MIC a INPUT)
	Mic Sel (Mic select)	Attached (keď používate priložený mikrofón), Other (keď používate bežný dynamický mikrofón)
	NS SW	OFF, ON (zapne/vypne potlačenie šumu) (stlmí šum v tichých úsekoch)
	NS Threshold	0-127 (úroveň hlasitosti, pri ktorej sa aktivuje potlačenie šumu)
	NS Release	0-127 (Časový interval od spustenia efektu po dosiahnutí nulovej hlasitosti)

### 4. Po upravení nastavení niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] zatvorte menu - vráťte sa na hlavnú obrazovku.

Zmenené nastavenia sa automaticky uložia.

### Vocoder/Auto Pitch

„Vocoder“ je efekt, ktorý spracuje ľudský hlas. Keď spracujete váš hlas Vocoderom, môžete mu dodať netonálny, robotický zvuk.

Výšku tónu ovládate hraním na klaviatúre. AutoPitch je efekt, ktorý vyrovnáva nepresnosti v intonácii a vytvára čisto intonovaný hlas. Aplikovaním krokovej korekcie (v poltónových krokoch) vytvoríte až mechanicky znejúci efekt.

1. Ovládačom kategórie zvolte "Vocoder/AutoPitch."
2. Tlačidlami TONE [-][+] zvolte zvuk.
3. Hrajte na klaviatúru a vokalizujte do mikrofónu.

Ak ste zvolili zvuk AutoPitch, nie je potrebné hrať na klaviatúru.

### Nastavenie

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "Vocoder Edit" alebo "AutoPitch Edit" a stlačte tlačidlo [ENTER].
3. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte parameter a tlačidlami VALUE [-] [+] nastavte hodnotu.

Podrobnosti o parametroch pozrite v dokumente "Parameter Guide" (PDF).

Po upravení nastavení niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] zatvorte menu - vráťte sa na hlavnú obrazovku.

Nastavenia Vocoder a AutoPitch sa ukladajú ako súčasť Programu. ➔ "Saving a Sound (Program) (WRITE)" (p. 9)

### Poznámky k používaniu funkcií Vocoder a AutoPitch

- Funkcie Vocoder/Auto Pitch môžete využívať len s Partom Digital Synth.
- Po zvolení funkcie Vocoder alebo AutoPitch nebude Part Analog Synth vytvárať žiadny zvuk.
- Efekt nemusí pracovať správne, keď bude mikrofón snímať iný zvuk ako ľudský hlas, alebo pri používaní v hlučnom prostredí.

### Auto Note

Auto Note je funkcia, ktorá sleduje výšku tónu vášho hlasu a podľa nej hrá zvuky. Spievaním môžete hrať noty, ako keby ste hrali na klaviatúru.

1. Stlačte tlačidlo [AUTO NOTE] tak, aby sa rozsvietilo.
2. Spievajte do mikrofónu; zvuk bude znieť aj bez hrania na klaviatúru.

## Používanie ext. zariadenia namiesto mikrofónu

Môžete pripojiť gitaru alebo prehrávač ku konektoru INPUT (MONO) na zadnom paneli a používať tento signál s funkciami Vocoder a Auto Note rovnako, ako s mikrofónom.

### 1. Pripojte vaše zariadenie ku konektoru INPUT.

Keď pripojíte zariadenie alebo kábel prostredníctvom konektora INPUT (MONO), mikrofónový vstup sa deaktivuje.

### 2. Podľa pripojeného zariadenia zvolte nastavenie LINE alebo GUITAR.

Keď máte pripojenú gitaru, zvolte pozíciu GUITAR; keď máte pripojený syntetizátor alebo prehrávač, zvolte pozíciu LINE.

### 3. Nastavte vstupnú úroveň podľa inštrukcií v časti "Používanie mikrofónu" (kroky 2-5).

### NOTE

- Funkcie Vocoder, AutoPitch a Auto Note sú optimalizované pre ľudský hlas. Pri používaní signálu s gitary alebo audio prehrávača nemusí vzniknúť želaný efekt.
- Efekt nemusí pracovať správne, keď bude mikrofón snímať iný zvuk ako ľudský hlas, alebo pri používaní v hlučnom prostredí.



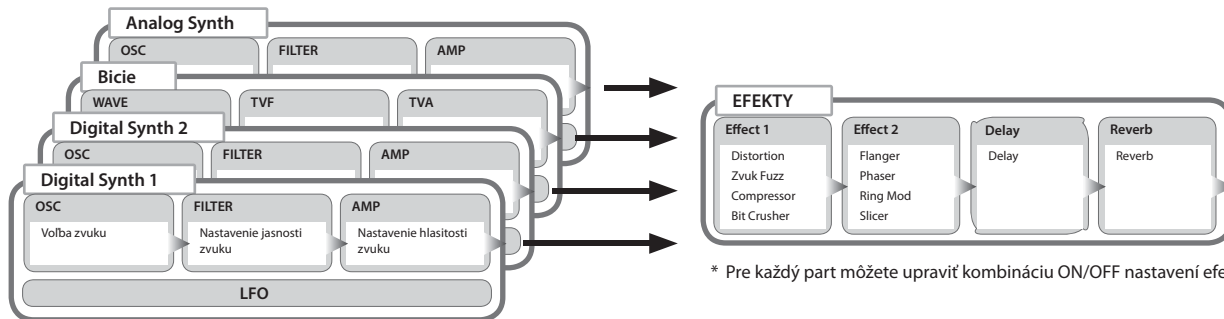
### Ako získať príručku "Parameter Guide"

1. Zadáte vo vašom počítači nasledujúce URL.  
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Zvolte "JD-Xi" ako názov produktu.

# Upravenie zvukov

## Tok audio signálu v programe

Program pozostáva zo štyroch Partov. Zvuk jednotlivých Partov sa posielajú do efektových sekcií. Aj keď sú nastavenia efektivej sekcie zdieľané v celom programe, efekty môžete zapnúť/vypnúť v jednotlivých Partoch.



\* Pre každý part môžete upraviť kombináciu ON/OFF nastavení efektov (p. 9).

## Nastavenie sýtosti a hutnosti zvuku (FILTER)

Sekcia FILTER obsahuje parametre, ktoré určujú charakter a osobité vlastnosti zvuku.

### Ovládač [Cutoff] (Indikátor Cutoff)

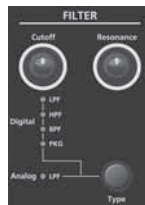
Tento ovládač určuje cutoff frekvenciu. Typ filtra, ktorého indikátor svieti, je zvolený.

### Tlačidlo [TYPE]

Týmto tlačidlom zvolíte typ filtra (pre Analog Synth je dostupný len LPF).

### Ovládač [RESONANCE]

Rezonancia zdôrazňuje zvuk v okolí cutoff frekvencie filtra.



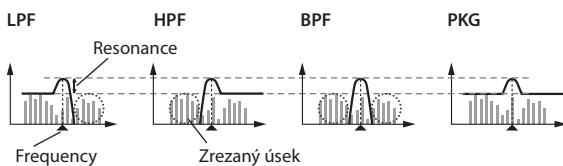
### Part Digital Synth/Drums

Môžete využívať Digital LPF (Low Pass Filter), HPF (High Pass Filter), BPF (Band Pass Filter), alebo PKG (Peaking Filter).

Analog LPF nie je dostupný.

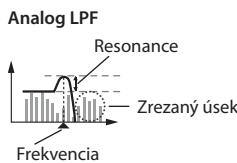
Môžete zmeniť strmnosť filtra.

&Podrobnosti pozrite v časti "Parameter Guide (PDF)".



### Part Analog Synth

Je dostupný len Analog LPF.



\* Filter Analog LPF využíva analógový obvod, jeho zvuk môže byť ovplyvnený teplotou a stavom zdroja napájania.

## Nastavenie hlasitosti a obálky (AMP/ENV)

Sekcia AMP obsahuje parametre, ktoré ovládajú hlasitosť. Obálka („Envelope“) je krivka, ktorá opisuje zmenu hlasitosti zvuku od rozoznania až po jeho doznenie. Na klávesovom nástroji obálka určuje spôsob, akým sa zmení hlasitosť, počnúc stlačením klávesu, až po doznenie zvuku po uvoľnení klávesu.



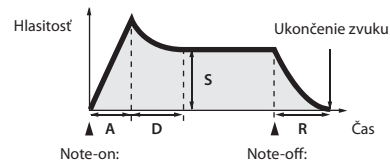
### Ovládač [Level]

Určuje hlasitosť.

### Ovládač [Envelope]

Otočením ovládača dolava vytvoríte kratší zvuk s výraznejším *attackom*; otočením ovládača doprava predĺžite úseky *attack* a *release*.

### Obálka zvuku (Envelope)



- A: Attack time** Časový interval od stlačenia klávesu po dosiahnutie max. hlasitosti.
- D: Decay time** Časový interval, v ktorom úroveň padá z maximálnej hodnoty na úroveň „Sustain“.
- S: Sustain time** Úroveň hlasitosti, na ktorej sa zvuk ustáli pri podržaní klávesu.
- R: Release time** Časový interval doznenia zvuku po uvoľnení klávesu.

Ovládač [Envelope] efektívne upravuje parametre A/D/S/R súčasne. Pre Part DRUMS môžete tieto parametre upraviť jednotlivito pre každý nástroj.

Ak chcete upraviť parametre A/D/S/R samostatne, aktivujte režim "Tone Edit" a upravte nastavenia (Tlačidlo [Menu/Write] → zvolte "Tone Edit"). &Podrobnosti pozrite v časti "Parameter Guide (PDF)".

## Ako získať príručku "Parameter Guide"

1. Zadáte vo vašom počítači nasledujúce URL.  
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Zvoľte "JD-Xi" ako názov produktu.



## Modulovanie zvuku (LFO)

Skratka LFO znamená "nízko frekvenčný oscilátor" (Low-Frequency Oscillator) Toto je oscilátor s veľmi nízkou frekvenciou. Poskytuje niekoľko rôznych vlnových foriem, napr. sínusovú, trojuholníkovú, štvorcovú alebo pílkovú vlnu.

Prostredníctvom LFO môžete modulovať rôzne aspekty zvukového signálu, napr. aplikovať efekty ako Vibrato alebo Tremolo.

### Ovládač Waveform select

Tu môžete zvoliť vlnový priebeh pre LFO oscilátor.

Vlnová forma, ktorej indikátor svieti, je zvolená.

~ (Trojuholníková vlna), ~ (Sínusová vlna), (Pílková vlna), (Štvorcová vlna), (Sample and Hold), RND (Náhodný priebeh)

### Ovládač [Rate]

Týmto nastavíte rýchlosť efektu LFO.

### Ovládač [Depth]

Určuje intenzitu LFO oscilátora.

### Ovládač [Destination]

Toto nastavenie určuje, čo bude ovplyvnené oscilátorom LFO.

Parameter, ktorého indikátor svieti, je zvolený.

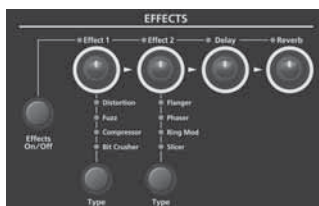
Cieľová pozícia	Vysvetlenie
Výška tónu (Pitch)	Aplikovaním LFO na výšku tónu (Pitch) vytvoríte Vibrato.
Filter	Aplikovaním LFO na výšku filter vytvoríte wah efekt.
Amp	Aplikovaním LFO na zosilňovač (Amp) vytvoríte Tremolo.

#### NOTE

LFO sa neaplikuje na Part DRUMS.

## Pridanie efektov (EFFECTS)

Efekty umožňujú rôznymi spôsobmi upraviť alebo rozšíriť zvuk, napr. pridaním dozvuku (Reverb), alebo oneskorenia (Delay).

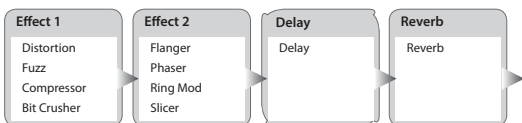


### Tlačidlo

#### [EFFECTS ON/OFF]

Môžete určiť efekty, ktoré sa budú aplikovať na jednotlivé Party. Kombinácia sa zmení pri každom stlačení tlačidla [Effects ON/OFF]. Indikátory v ľavej hornej časti ovládača svietením označujú dostupné efekty.

Na zvuk sa aplikujú efekty v poradí "Effect 1" → "Effect 2" → "Delay" → "Reverb" a aplikujú sa len tie efekty, ktoré sú zapnuté.



➔ Podrobnosti o parametroch pozrite v dokumente "Parameter Guide" (PDF).

### Ovládač [Effect 1/2]

Tieto ovládače určujú intenzitu efektu.

### Tlačidlo Effect 1/2 [Type]

Určujú typ efektu

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

### Ovládač [Delay]

Určuje intenzitu efektu Delay.

### Ovládač [Reverb]

Určuje intenzitu efektu Reverb.

Nastavenia efektov sa ukladajú ako súčasť Programu.

➔ "Saving a Sound (Program) (WRITE)" (p. 9)

## Upravenie nastavení Programu a efektov

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "Program Edit," "Tone Edit," alebo "Effects Edit" a stlačte tlačidlo [ENTER].  
Zobrazí sa obrazovka nastavení príslušnej položky.
3. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte parameter, ktorý chcete upraviť; tlačidlami VALUE [-] [+] upravte hodnotu parametra.  
Podrobnosti o parametroch pozrite v dokumente "Parameter Guide" (PDF).
4. Po upravení nastavení niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] zatvorte menu - vráťte sa na hlavnú obrazovku.

## Uloženie zvuku (Programu) (WRITE)

Váš vytvorený zvuk sa zmení, keď pohnete ovládačmi, alebo zvolíte iný zvuk či program. Po vypnutí vášho JD-Xi sa neuložený zvuk stratí. Vlastné vytvorené zvuky si môžete uložiť ako Program.

1. Stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo [Menu/Write].  
Zobrazí sa obrazovka, na ktorej pomenujete program.



2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] pohybuje kurzorom a tlačidlami VALUE [-] [+] zmeňte znaky.
3. Keď máte vytvorený názov, stlačte tlačidlo [Enter].
4. Tlačidlami Program (Pattern) Value [-] [+] zvolte pozíciu pre uloženie.
  - \* Ak zvolíte číslo pozície, ktorá už obsahuje uložené dáta, a dáte príkaz na uloženie dát, v dolnom riadku sa zobrazí názov programu. Uložením do tejto pozície prepíšete pôvodne uložený program a jeho dáta.
5. Stlačte tlačidlo [ENTER].  
Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.
6. Stlačte tlačidlo [ENTER].  
Objaví sa obrazovka s hlásením "Complete!". Dáta sú uložené.  
Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].
  - \* NIKDY nevyvípajte prístroj počas ukladania nastavení.

# Prehrávanie a nahrávanie Patternov

## Základné operácie s Pattern sekvencerm

Patternový sekvencer umožňuje zaznamenať hranie na klaviatúru a pohyby ovládacích prvkov a tento záznam potom opakovane prehrávať. Pri nahrávaní sa zaznamená Part zvolený nastavením Part Select.

### Tlačidlo [Real Time Rec]

Vytvorenie Patternu zaznamenaním hrania na klaviatúru v reálnom čase.

### Tlačidlo [Step Rec]

Vytvorenie Patternu zaznamenaním vášho hrania na klaviatúru krokovo.

### Tlačidlo [Erase]

Odstránenie nahraného Patternu alebo jeho časti.

### Tlačidlo [▶/■]

Spustí alebo zastaví Pattern.

### Určenie počtu taktov

Môžete vytvoriť Pattern v dĺžke najviac štyroch taktov. Môžete to zmeniť nasledovne:

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "Pattern Length" a stlačte tlačidlo [ENTER].
3. Tlačidlami VALUE [-][+] zvolte počet taktov.
4. Niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] sa vráťte na hlavnú obrazovku.

### Určenie počtu taktov zobrazených počas prehrávania/nahrávania

1. Stlačte+podržte tlačidlo [Shift] a stlačte jedno z tlačidiel [01] - [04] (ak je zvolená škála pre noty 1/32, stlačte jedno z tlačidiel [01]–[08]). Čísla na tlačidlách označujú počet taktov (počet poltaktov pri nastavení škály nôt 1/32). Keď je zvolené nastavenie štyroch taktov so 1/16 notami, stlačením tlačidla [Shift] rozsvietite tlačidlá [01]–[04]; aktuálny takt bliká. Keď je zvolené nastavenie štyroch taktov s 1/32 notami, stlačením tlačidla [Shift] rozsvietite tlačidlá [01]–[08] a môžete sa pohybovať v poltaktových jednotkách.

### Zmena škály

Tu je vysvetlené, ako môžete zmeniť rytmickú notovú hodnotu jednotlivých krokov.

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "Scale Setting" a stlačte tlačidlo [ENTER].
3. Tlačidlami Value [-] [+] zvolte osminové trioly (  $\frac{3}{8}$  ), 1/16 noty (  $\frac{1}{16}$  ), alebo 1/32 noty (  $\frac{1}{32}$  ).
4. Niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] sa vráťte na hlavnú obrazovku.

### Odstránenie celého Patternu

1. Stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo [Erase]. Zobrazí sa obrazovka "Pattern Erase".

<Pattern Erase>  
Digital1

2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte Part (Digital 1, Digital 2, Drum, Analog, SysEx, All), ktorý chcete odstrániť, potom stlačte tlačidlo [ENTER]

- \* Ak zvolíte „ALL“, odstráni sa obsah všetkých Partov.
- \* SysEX (system exclusive) správy sú MIDI správy, ktoré sa nahrávajú, ak je zapnuté (ON) nastavenie TX Edit Data.

### Kopírovanie Patternu

Tu je vysvetlené, ako prekopírovať Pattern do iného programu.

1. Stlačte+podržte tlačidlo [Menu/Write] a stlačte tlačidlo [10]. Zobrazí sa obrazovka "PATTERN COPY".

<Pattern Copy>  
Program A01

2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte číslo zdrojového Programu pre kopírovanie a stlačte tlačidlo [Enter].
3. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte číslo zdrojového Partu pre kopírovanie a stlačte tlačidlo [Enter].

<Pattern Copy>  
D1 -> D1

Obrazovka	Zdrojová pozícia	Cieľová pozícia
D1->D1	Part Digital Synth 1	Part Digital Synth 1
D1->D2	Part Digital Synth 1	Part Digital Synth 2
D2->D1	Part Digital Synth 2	Part Digital Synth 1
D2->D2	Part Digital Synth 2	Part Digital Synth 2
Bubon	Part Drums	Part Drums
Analog	Part Analog	Part Analog
All	Všetky party	Všetky party

\* Prekopíruje Pattern a zvuky Nastavenia programu a efektov a neprekopírujú.

## Uloženie Patternu

Ak vytvorený Pattern neuložíte v pamäti, po zvolení iného programu alebo vypnutí JD-Xi sa tento zvuk stratí. Po vytvorení vášho Patternu ho uložte ako program.

➔ "Saving a Sound (Program) (WRITE)" (p. 9)

## Čo je TR-REC?

Spôsob nahrávania TR-REC umožňuje tlačidlami [01]–[16] vytvorenie Patternu určením jednotlivých krokov, v ktorých budú znieť nástroje. Režim TR-REC je dostupný kedykoľvek počas prehrávania aj zastavenia frázy. Môžete ho využívať pri počúvaní rytmu, ktorý ste vytvorili. Príklad: keď chcete vytvoriť bicí Pattern zobrazený na obrázku 1, je potrebné vykonať nastavenia zobrazené na obrázku 2.

Obrázok 1



Obrázok 2

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

■ Tlačidlo svieti  
□ Tlačidlo nesvieti

V Parte DRUM zahraniím nástroja na klaviatúre spôsobíte rozsvietenie alebo zhasnutie tlačidiel [01]–[16] v príslušných krokoch (znejú/neznejú). Stlačením tlačidla [01]–[16] spôsobíte jeho rozsvietenie alebo zhasnutie v príslušnom kroku (znie/neznie).

## TR-REC

### Tlačidlo [01]–[16]



Tu môžete určiť, či budú nástroje v jednotlivých krokoch znieť.

- 1. Stlačením tlačidla PART SELECT zvolíte Part, ktorý chcete nahráť.**  
Keď je zvolený Part DRUMS, stlačením noty na klaviatúre zvolíte nástroj, ktorý chcete nahráť.  
Keď zvolíte Part DRUMS, budete nahrávať samostatne jednotlivé nástroje, ktoré sú priradené k príslušným klávesom (napr. Kick, Snare, atď.)
- 2. Stlačením tlačidla [01]–[16] rozsvietíte indikátory všetkých krokov, v ktorých chcete mať príslušný zvuk.**  
Keď chcete notu odstrániť, stlačte príslušné tlačidlo [01]–[16] tak, aby zhaslo.

- 3. Stlačením tlačidla [▶/■] spustíte prehrávanie Patternu.**

Stav (ON/OFF) tlačidiel [01]–[16] môžete zmeniť aj počas prehrávania. Po vytvorení vášho Patternu ho uložte ako program.  
→ "Saving a Sound (Program) (WRITE)" (p. 9)

### Stlmenie určitého partu (part mute)

Toto môže byť užitočné, keď chcete stlmiť určitý Part priamo počas prehrávania Patternu.

- 1. Stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo Part Select.**  
Zvolený part je stlmený. Môžete stlmiť aj viac Partov súčasne.  
Keď chcete obnoviť pôvodný stav, opäť stlačte+podržte tlačidlo [Shift] a stlačte tlačidlo Part Select.

## Nahrávanie v reálnom čase (Realtime Rec.)

Tu je vysvetlené, ako môžete vytvoriť Pattern zaznamenaním vášho hrania na klaviatúru v reálnom čase. Vaše hranie sa zaznamená do ďalšej vrstvy vo zvolenom Patterne.

- 1. Stlačením tlačidla PART SELECT zvolíte Part, ktorý chcete nahráť.**
- 2. Stlačte tlačidlo [Real Time Rec].**
- 3. Stlačením tlačidla [▶/■] spustíte nahrávanie.**  
Nahrávanie môžete spustiť aj počas prehrávania stlačením tlačidla [Real Time Rec].
- 4. Hrajte na klaviatúru.**  
Ak je zvolený Part DRUMS, budú znieť zvuky uvedené v textových popisoch nad jednotlivými klávesmi. Môžete nahráť aj akordy.  
Zaznamenajú sa aj pohyby ovládačov a koliesok.
- 5. Stlačením tlačidla [Real Time Rec] zastavte nahrávanie.**

#### Nastavenia metronómu

- 1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].**
- 2. Zvoľte "SYSTEM" a stlačte tlačidlo [ENTER].**

Zvoľte parameter CLICK a tlačidlami VALUE [-] [+] upravte nastavenie.

- 3. Niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] sa vráťte na hlavnú obrazovku.**  
Upravené nastavenia sa uložia po zatvorení obrazovky so systémovými nastaveniami.

#### Odstránenie úseku frázy alebo Patternu bicích

Počas prehrávania/nahrávania môžete stlačením+podržaním tlačidla [Erase] odstrániť zvolený Part (v prípade Partu DRUMS nástroj posledného stlačeného klávesu); odstránia sa všetky noty prehrané počas držania stlačeného tlačidla.

## Krokové nahrávanie (Step Recording)

Tu je vysvetlené, ako môžete vytvoriť Pattern zaznamenaním vášho hrania na klaviatúru po jednotlivých krokoch. Nové nahrané noty sa pridajú do zvoleného Patternu.

### Tlačidlo [01]–[16]

Tlačidlo Partu, do ktorého nahrávate, bliká.

- 1. Stlačením tlačidla PART SELECT zvolíte Part, ktorý chcete nahráť.**
- 2. Stlačte tlačidlo [STEP REC].**  
Tlačidlo [01] bliká.  
Počas nahrávania bude zobrazená nasledujúca obrazovka.



Kurzorovými tlačidlami [←] [→] pohybnúte kurzorom a tlačidlami VALUE [-] [+] zmeňte hodnotu parametra.

Parameter	Hodnota
Cursor [←] [→]	Value [-] [+]
Velocity (dynamika)	Real (skutočne zahrnaná dynamika), 1-bit (pevne určená hodnota)
Gate Time (trvanie noty)	1-100%

- 3. Zahrajte jednu notu na klaviatúre.**

Táto nota sa nahrá do kroku 1. Pozícia automaticky prejde na krok 2 a a tlačidlo [02] bliká.

Zvolením viacerých nôt môžete nahráť akord.

- 4. Opakovaním kroku nahrajte jednotlivé kroky.**

#### MEMO

- Keď chcete odstrániť dáta kroku (alebo vložiť pomlčku), stlačte tlačidlo [Erase].
- Keď chcete vložiť ligatúru, stlačte tlačidlo ARPEGGIO [Key Hold].
- Keď chcete zmeniť krok, ktorý sa nahráva, stlačte jedno z tlačidiel [01]–[16].
- Keď chcete zmeniť takt, stlačte+podržte tlačidlo [Shift] a stlačte jedno z tlačidiel [01] - [04] (ak je zvolená škála pre noty 1/32, stlačte jedno z tlačidiel [01]–[08]).  
→ Ak chcete zmeniť počet taktov, pozrite "Changing the Number of Measures" (p. 10).

- 5. Stlačením tlačidla [STOP] zastavte nahrávanie.**

# Všeobecné nastavenia JD-Xi

## Upravenie systémových nastavení (SYSTEM)

Tu je vysvetlené, ako upraviť všeobecné nastavenia JD-Xi .

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "SYSTEM" a stlačte tlačidlo [ENTER].



3. Stlačte+podržte tlačidlo [Shift] a kurzorovými tlačidlami Cursor [◀] [▶] zvolte položku menu, ktorú chcete upraviť.
4. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte parameter, ktorý chcete upraviť; tlačidlami VALUE [-] [+] upravte hodnotu parametra.
5. Niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] sa vrátte na hlavnú obrazovku.

Upravené nastavenia sa uložia po zatvorení obrazovky so systémovými nastaveniami.

Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Hodnota Value [-] [+]	Vysvetlenie
GENERAL	LCD Contrast	1-10	Určuje nastavenie kontrastu displeja.
	Illumination	ON, OFF	Určuje, či budú tlačidlá počas čakania na operáciu svietiť.
KEY TOUCH	Velo Curv (Velocity Curve)	LIGHT	Nastavenie dynamiky klaviatúry. Týmto nastavíte jemnú citlivosť klaviatúry. Fortissimo (ff) môžete dosiahnuť aj slabším úderom ako pri MEDIUM; na klaviatúru sa hrá ľahšie. Nastavenie je vhodné pre deti, ktoré nemajú dostatok sily pre hranie na riadnu klaviatúru.
		MEDIUM	Týmto nastavíte štandardnú citlivosť klaviatúry.
		HEAVY	Týmto nastavíte tvrdú citlivosť klaviatúry. Pre zahratie fortissima (ff) musíte hrať silnejšie, než zvyčajne, takže máte pocit, akoby bola klaviatúra ťažšia. Toto nastavenie umožňuje rozšíriť výrazové možnosti pri dynamickom hraní.
	Curve Offset (Velocity Curve Offset)	-10+9	Nastavenie dynamickej krivky klaviatúry. Pri nižších hodnotách sa klaviatúra bude javiť ako "ľahšia". Pri vyšších hodnotách sa klaviatúra bude javiť ako "ťažšia".
Velocity	REAL	Určuje, ako bude odosielaná hodnota „Velocity“ počas hrania na klaviatúru.	
	1-127	Odosielajú sa zahraté hodnoty „Velocity“.	
SOUND	Master Tune	415.3-466.2 [Hz]	Určuje referenčné ladenie JD-Xi. Na displeji sa zobrazí frekvencia tónu A4 (stredné A).
	Output Gain	-12+12 [dB]	Určuje výstupný zisk na výstupe JD-Xi. Příklad: keď znie relatívne málo zvukov, zvýšením výstupného zisku môžete vytvoriť vhodný výstup na účely nahrávania alebo podobne.
CLICK	Mode	OFF	Určuje, ako bude znieť zvuk Click.
		PLAY-ONLY	Neznie zvuk Click.
		REC-ONLY	Zvuk Click znie počas prehrávania skladby.
		PLAY&REC [ALWAYS]	Zvuk Click znie počas nahrávania aj počas prehrávania.
	Úroveň (Level)	0-10	Nastavenie hlasitosti zvuku Click.
	Zvuk	TYPE1	Určenie typu zvuku Click.
		TYPE2	Bežný zvuk metronómu (na prvej dobe znie zvonček)
TYPE3		Klikanie (Click)	
TYPE4	Pípanie (Beep)		
Accent SW	OFF, ON	Kravský zvonček (Cowbell)	
INPUT	Úroveň (Level)	0-127	Zvýrazní akcent zvuku Click.
	Mic Sel (Microphone Select)	Attached	Určuje vstupnú úroveň na vstupoch MIC a INPUT (MONO).
		Ostatné	Určuje typ mikrofónu pripojeného ku konektoru MIC.
	NS SW (Noise suppressor SW)	OFF, ON	Keď používate priložený mikrofón
	NS Threshold (Noise suppressor Threshold)	0-127	Keď používate bežný mikrofón (len dynamický typ).
NS Release (Noise suppressor Release)	0-127	Zapne/Vypne funkciu potlačenia šumu. Noise Suppressor je funkcia, ktorá potláča šum v tichých úsekoch.	
MIDI	Local Switch	OFF, ON	Určuje, či je interný zvukový generátor odpojený (OFF) od sekcie klávesového ovládača (klaviatúra, páčka modulácie/pitch bendu, potenciometre, tlačidlá, D Beam ovládač, pedále, atď.), alebo je pripojený (ON). Bežne je tu nastavené "ON". Ak chcete využívať ovládaciu sekciu JD-Xi na ovládanie externého zvukového generátora, zvolte nastavenie "OFF".
	Prog Rx/Tx Ch	1-16	Určuje kanál využívaný na odosielanie a prijímanie MIDI správ Programu.
	Tx Edit Data	OFF, ON	Určuje, či sa budú/nebudú odosielať zmeny v nastaveniach Programu alebo Performance ako správy System Exclusive (ON/OFF).
	Soft Through	OFF, ON	Ak je toto zapnuté („ON“), prichádzajúce MIDI správy (MIDI IN) sa bez zmeny pošlú ďalej konektormi MIDI OUT.
	Sync Mode	MASTER	Určuje synchronizačnú správu, ktorú bude využívať JD-Xi.
		SLAVE	Váš JD-Xi bude nadriadené zariadenie (MASTER). Ak používate JD-Xi samostatne bez synchronizácie s iným zariadením, zvolte toto nastavenie.
USB Drv (USB Driver)	GENERIC, VENDER	Váš JD-Xi bude podriadené zariadenie (SLAVE). Ak chcete synchronizovať JD-Xi so správami MIDI Clock, prijatými z iného MIDI zariadenia, zvolte toto nastavenie.	
			Určuje typ USB ovládača (p. 14). * Toto nastavenie bude platné až po opätovnom zapnutí prístroja.

## Otvorenie obrazovky MENU

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte položku, ktorú chcete upraviť, potom stlačte tlačidlo [ENTER].  
Otvorí sa príslušná obrazovka.
3. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte parameter, ktorý chcete upraviť; tlačidlami VALUE [-] [+] upravte hodnotu parametra.
4. Niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] sa vrátte na hlavnú obrazovku.

### Položky, ktoré môžete upraviť

#### SYSTEM (p. 12)

Upravenie nastavení, ktoré ovplyvňujú operačné prostredie celého JD-Xi.

#### Program Edit

Otvorenie obrazovky PROGRAM EDIT.

#### Tone Edit

Otvorenie obrazovky TONE EDIT.

#### Effects Edit

Otvorenie obrazovky EFFECTS EDIT.

#### Vocoder Edit

Otvorenie obrazovky VOCODER EDIT.

#### AutoPitch Edit

Otvorenie obrazovky AUTOPITCH EDIT.

#### Arpeggio Edit

Otvorenie obrazovky ARPEGGIO EDIT.

#### Pattern Length

Otvorí obrazovku, na ktorej môžete určiť dĺžku Patternu.

#### Scale Setting

V Patternovom sekvenceri otvorí obrazovku, na ktorej môžete určiť hodnoty jednotlivých krokov.

#### UTILITY (p. 13)

Rôzne praktické funkcie.

#### VERSION INFO

Zobrazuje verziu operačného systému JD-Xi.

Podrobnosti o parametroch pozrite v dokumente "Parameter Guide" (PDF).

## Obnovenie továrenských nastavení (FACTORY RESET)

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "UTILITY" a stlačte tlačidlo [ENTER].
3. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "Factory Reset" a stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.

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

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].

4. Stlačením tlačidla [Enter] vykonáte operáciu.
5. Vypnite JD-Xi a opäť ho zapnite.

### Položky, na ktoré sa uplatňuje Factory Reset

- Všetky používateľské programy (vrátane Arpeggií, Patternov a efektov)
- Systémové nastavenia

## Zálohovanie a obnovenie dát

Môžete zálohovať dáta JD-Xi do vášho počítača a v prípade potreby ich nahrat' naspäť do JD-Xi.

- \* Pred vytvorením zálohy pripojte JD-Xi k vášmu počítaču prostredníctvom USB kábla. Ak zariadenie nie je pripojené, zobrazí sa hlásenie s výzvou na pripojenie pred zálohovaním.

### Zálohovanie dát (Backup)

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "UTILITY" a stlačte tlačidlo [ENTER].

```
UTILITY
Backup
```

3. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "Backup" a stlačte tlačidlo [ENTER].
4. Na obrazovke vášho počítača sa otvorí zložka zobrazujúca obsah, ktorý sa uloží do zálohy.  
Nemeňte názov zobrazeného súboru.
5. Prekopírujte zobrazený súbor do vášho počítača.
6. Vo vašom počítači ukončíte spojenie s JD-Xi.  
Na JD-Xi sa opäť objaví obrazovka UTILITY.

### Obnovenie dát (Restore)

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "UTILITY" a stlačte tlačidlo [ENTER].
3. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "RESTORE" a stlačte tlačidlo [ENTER].
4. Na obrazovke vášho počítača sa otvorí zložka.
5. Prekopírujte zálohovaný súbor do zobrazenej zložky.
6. Vo vašom počítači ukončíte spojenie s JD-Xi.  
Obnovenie sa vykoná po ukončení pripojenia.  
Po dokončení sa na displeji zobrazí "Completed. Turn off power."

```
Completed.
Turn off power
```

7. Vypnite JD-Xi a opäť ho zapnite.

### Upozornenia v režime BACKUP

Po aktivovaní režimu BACKUP sa dočasne zablokujú funkcie USB MIDI a USB AUDIO. V tomto čase nie je možné využívať JD-Xi ako vstupné/výstupné zariadenie s vašim počítačom.

Po ukončení režimu BACKUP sa obnovia funkcie USB MIDI/USB AUDIO a budete ich môcť opäť používať.

Možno bude potrebné vo vašom programe opäť zvolit' správne vstupné a výstupné zariadenia.



### Ako získať príručku "Parameter Guide"

1. Zadáte vo vašom počítači nasledujúce URL.  
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Zvolte "JD-Xi" ako názov produktu.



# Všeobecné nastavenia JD-Xi

## Nastavenia pre používanie s bežným mikrofónom

Keď chcete používať váš JD-Xi s mikrofónom, je potrebné zvoliť vhodné nastavenie podľa toho, či použijete priložený mikrofón alebo bežný dynamický mikrofón (nie je možné používať kondenzátorový mikrofón).

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "SYSTEM" a stlačte tlačidlo [ENTER].
3. Zvolte "Mic Sel," a ovládačmi VALUE [-] [+] zvolte "Other."



Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Hodnota Value [-] [+]
INPUT	Mic Sel (Mic select)	Attached (keď chcete pripojiť priložený mikrofón)
		Other (keď chcete pripojiť bežný dynamický mikrofón)

### NOTE

Keď zvolíte "Attached," v konektore MIC sa aktivuje 5V napájanie.

Keď použijete bežný dynamický mikrofón s nastavením "Attached," môže dôjsť k poškodeniu mikrofónu. Určite zvolte nastavenie "Other".

4. Po upravení nastavení niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] zatvorte menu - vráťte sa na hlavnú obrazovku.

## Výstup Rytmu (Click) do pravej strany

Tu je vysvetlené, ako môžete využívať zvuk "Click" ako metronóm.

1. Stlačte+podržte tlačidlo [Menu/Write] a stlačte tlačidlo [16].

Zvuk "Click" bude vychádzať len do pravej strany výstupu OUTPUT a slúchadiel.

V ľavej strane bude znieť zvuk nástroja (zmiešaný zvuk kanálov L a R). Keď chcete obnoviť pôvodné nastavenie, opäť stlačte+podržte tlačidlo [Menu/Write] a stlačte tlačidlo [16].

\* Toto nastavenie nie je možné uložiť.

### Určenie hlasitosti a typu zvuku CLICK

V systémových nastaveniach - menu CLICK - upravte parametre "Sound" alebo "Level".

➔ Podrobnosti o nastaveniach pozrite v časti "Making System Settings (SYSTEM)" (p. 12).

## Synchronizácia a nahrávanie s ostatnými zariadeniami

Váš JD-Xi umožňuje synchronizáciu tempa podľa prichádzajúcich správ MIDI Clock (F8). Umožňuje tiež prijímanie a vysielanie správ MIDI start (FA) a MIDI stop (FC).

Prijímacie/prenosové MIDI kanály sú: kanál 1 pre Part Digital Synth 1, kanál 2 pre Part Digital Synth 2, kanál 10 pre Part Drum a kanál 3 pre Part Analog Synth.

Otočením ovládača odošlete príslušnú správu Control Change.

Podrobnosti pozrite v časti "MIDI implementácia" (PDF).

### Synchronizácia s ostatnými MIDI zariadeniami

Po prepojení vášho JD-Xi s bežnými MIDI zariadeniami môžete tieto zariadenia vzájomne synchronizovať.

Podrobnosti o MIDI nastaveniach pozrite v časti "Making System Settings (SYSTEM)" (p. 12).

### Synchronizácia/Nahrávanie do DAW prostredníctvom USB

Keď prostredníctvom bežného USB 2.0 kábla prepojíte JD-Xi s USB konektorom vášho počítača, môžete synchronizovať s DAW programom cez USB MIDI alebo nahrávať jednotlivé nástroje JD-Xi do stóp vášho DAW cez USB audio ().

Podrobnosti o podporovaných operačných systémoch pozrite na webovej stránke spoločnosti Roland.

&<http://www.roland.com/support/>

### Určenie USB ovládača

Tu je vysvetlené, ako určiť USB ovládač (Driver), ktorý sa použije, keď je JD-Xi pripojený k vášmu počítaču cez Port USB Computer.

### MEMO

Pred zmenou tohto nastavenia je potrebné odpojiť USB kábel.

### Stiahnutie ovládača

Keď chcete používať JD-Xi s nastavením "VENDER", najprv stiahnite ovládač z nasledujúcej URL adresy a nainštalujte ho do vášho počítača.

Podrobnosti o inštalácii pozrite na nasledujúcej URL adrese.

➔ <http://www.roland.com/downloads/>

### NOTE

Nepripájajte JD-Xi k vášmu počítaču, kým vás systém k tomu nevyzve.

Ak ste už pripojili JD-Xi, odpojte ho a po dokončení inštalácie ho opäť pripojte.

1. Stlačte tlačidlo [MENU/WRITE].
2. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolte "SYSTEM" a stlačte tlačidlo [ENTER].  
Zobrazí sa obrazovka „SETTING“.
3. Zvolte parameter "USB Drv" a tlačidlami VALUE [-] [+] upravte nastavenie.

Menu [Shift] + Cursor [◀] [▶]	Parameter Cursor [◀] [▶]	Hodnota Value [-] [+]
MIDI	USB Drv	VENDER (Ak chcete používať USB ovládač z webovej stránky spoločnosti Roland, zvolte toto nastavenie.)
		GENERIC (Zvolte toto nastavenie, ak chcete používať bežný USB Driver poskytovaný s operačným systémom.)

4. Niekoľkými stlačeniami tlačidla [EXIT] sa vráťte na hlavnú obrazovku.  
Upravené nastavenia sa uložia po zatvorení obrazovky so systémovými nastaveniami.
5. Vypnite JD-Xi a opäť ho zapnite.  
Po upravení a uložení nastavenia „USB Driver“ je potrebné vypnúť a opäť zapnúť nástroj.

Ak JD-Xi nefunguje požadovaným spôsobom, skontrolujte najprv nasledovné body. Ak to nepomôže k vyriešeniu problému, kontaktujte vášho predajcu alebo najbližšie servisné stredisko Roland.

## Problémy so zvukom

Problém	Príčina/Riešenie
Nepočuť žiadny zvuk	Ak pri hraní na klaviatúru nepočujete zvuk, skontrolujte, či nie je vypnutý spínač „Local Switch“. Dohliadnite, aby bol zapnutý parameter Local Switch.
Zvuk nehrá v niektorých registroch.	Part DRUMS nehrá vo vyšších registroch, kde nemá ku klávesom priradené nástroje (zvuky).
Hlasitosť nástroja pripojeného ku konektoru INPUT (MONO) je príliš nízka.	Je spínač LINE/GUITAR nastavený správne? Používate pripojovacie káble, ktoré obsahujú rezistor? Použite pripájacie káble bez rezistorov.
Pri hraní na klaviatúru znejú zahrané noty aj po uvoľnení klávesov.	Nie je stlačené tlačidlo [Key Hold]? Keď je aktívna funkcia Key Hold, zahrané noty zostanú podržané. Stlačte tlačidlo [Key Hold] tak, aby zhaslo.
Pri prepnutí Programu sa zvuk "odsekne".	Váš JD-Xi umožňuje aplikovať množstvo efektov; po prepnutí Programu (zvuku) sa zmení aj typ efektu priradeného k príslušnému zvuku. V tejto chvíli sa zvuk stlmí, aby sa predišlo neočakávanému zvuku, ktorý by mohol vzniknúť kvôli rozdielu medzi aktuálne znejúcim zvukom a typom efektu.
Zvuk znie inak, keď ho používam v Programe.	V rámci Programu je možné upraviť príslušný zvuk parametrami jednotlivých Partov (napr. Pan a Octave, Filter Cutoff) a efektmi. Preto môže určitý zvuk znieť inak, keď ho využívate ako súčasť Programu.
Nie je možné hrať arpeggiá. Pattern sa neprehráva	Nie je systémové nastavenie „Sync Mode“ (p. 12) nastavené na „SLAVE“? Ak je „Sync Mode“ nastavený na „SLAVE“, JD-Xi potrebuje prijímať správy „MIDI Clock“ z externého zariadenia. Ak nepotrebujete synchronizovať JD-Xi s externým zariadením, mali by ste ponechať „Sync Mode“ nastavený na „MASTER“.
Zvuk analógového syntetizátora sa mení	V Parte ANALOG SYNTH jednotlivé komponenty (oscilátor, sub-oscilátor a filter) využívajú analógový obvod; jeho zvuk môže byť ovplyvnený teplotou a stavom zdroja napájania.

## Problémy spojené s mikrofónom

Problém	Príčina/Riešenie
Po pripojení mikrofónu neznie zvuk	Nie je pripojené zariadenie ku konektoru INPUT? Odpojte vaše zariadenie od konektora INPUT.
Mikrofón sníma šum	Môžete znížiť úroveň šumu funkciou NOISE SUPPRESSOR. V systémovom menu „INPUT“ nastavte parametre „NS SW“, „NS Threshold“, „NS Release“. ➔ Podrobnosti o nastaveniach pozrite v časti „Making System Settings (SYSTEM)“ (p. 12).
Hlasitosť mikrofónu je nízka alebo žiadna	Používate kondenzátorový mikrofón? Váš JD-Xi nepodporuje používanie kondenzátorových mikrofónov. Je v menu SYTEM - INPUT zvolený správny parameter "Mic Sel". ➔ Podrobnosti o nastaveniach pozrite v časti „Making System Settings (SYSTEM)“ (p. 12).

## Problémy s efektmi

Problém	Príčina/Riešenie
Efekt sa neaplikuje	Podrobnosti o parametroch pozrite v dokumente "Parameter Guide (PDF)". <ul style="list-style-type: none"> <li>Nie je vypnutý spínač efektu? Skontrolujte ON/OFF nastavenie jednotlivých efektov</li> <li>Sú správne nastavenia efektov?</li> <li>Sú parametre Output Assign jednotlivých Partov nastavené na "Effect 1", "Effect 2", "Delay" alebo "Reverb"?</li> <li>Efekty sa neaplikujú, ak je úroveň "Send Level" do jednotlivých efektov nulová. Skontrolujte nastavenia.</li> <li>Aj pri nastavení hodnoty "Send Level" k efektu na viac ako "0" (nula) nemusí efekt znieť, ak je výstupná úroveň príslušného efektu nulová. Skontrolujte príslušné nastavenia.</li> </ul>

## Technická špecifikácia Roland JD-Xi: Syntetizátorový klávesový nástroj

Klaviatúra	37 klávesov (citlivých na dynamiku úderu)
Napájanie	AC Adaptér
Príkon	1000 mA
Rozmery	575 (š) x 245 (H) x 85 (V) mm 22-11/16 (š) x 9-11/16 (h) x 3-3/8 (v) palcov

Hmotnosť	2,5 kg 5 libier 9 unci
Príslušenstvo	Používateľský manuál, AC adaptér, Mikrofón

\* V záujme zdokonalenia produktu, si výrobca vyhradzuje právo zmeniť vzhľad alebo špecifikáciu tohto prístroja bez predchádzajúceho upozornenia.

# BEZPEČNÉ POUŽÍVANIE ZARIADENIA

## VAROVANIE

### Pre úplné vypnutie zariadenia vyťahnite kábel napájania zo zásuvky

Aj po vypnutí spínača napájania tento prístroj nebude úplne odpojený od svojho zdroja napájania. Keď potrebujete úplne vypnúť napájanie, vypnite spínač napájania na prístroj a vyťahnite kábel napájania zo zásuvky. Z tohto dôvodu by mala byť zásuvka, kde je pripojený sieťový kábel, ľahko dosiahnuteľná.



## VAROVANIE

### Používajte výhradne priložený AC adaptér so správnym napätím

Používajte výhradne AC adaptér dodávaný so zariadením. Taktiež dohľadnite, aby sa napätie inštalácie zhodovalo so špecifikáciou uvedenou na tele AC adaptéra. Iné AC adaptéry môžu pracovať s inou polaritou alebo môžu byť navrhnuté pre inú voltáž, ich používanie by mohlo spôsobiť poškodenie, poruchu alebo úraz elektrickým prúdom.



## UPOZORNENIE

### S terminálom uzemnenia manipulujte opatrne

Ak odmontujete skrutku terminálu uzemnenia, nenechávajte ju voľne položenú na mieste, kde by ju mohli nájsť, resp. zjesť deti. Pri upevňovaní skrutky dbajte na to, aby bola skrutka riadne utiahnutá.



## Dôležité poznámky

### Umiestnenie

- Nenechávajte žiadne predmety na klaviatúre. Môžete tým spôsobiť poruchy, ako napríklad nefunkčnosť klávesov.
- V závislosti od materiálu a teploty povrchu, na ktorom je zariadenie umiestnené, jeho gumené nožičky môžu odfarbiť alebo poškodiť povrch. Môžete tomu zabrániť umiestnením kúska plsti alebo látky pod gumové nožičky. V takom prípade zabezpečte, aby bol prístroj stabilne umiestnený.

### Údržba

- Na každodenné čistenie používajte jemnú a suchú látku, alebo jemne navlhčenú látku. Na odstránenie nečistôt použite látku napustenú jemným, neagresívnym a neabrazívnym saponátom. Potom utrite prístroj jemnou suchou látkou.

### Opravy a dáta

- Pred odoslaním prístroja do servisu si vytvorte zálohu dát uložených v pamäti alebo si potrebné informácie zapíšte na papier. Pri servisných úkonoch dbáme na zachovanie obsahu pamäte prístroja. V niektorých prípadoch (napr. pri poškodení pamäte) nie je možné zachovať alebo obnoviť obsah pamäte. Spoločnosť Roland nepreberá zodpovednosť za prípadnú stratu dát.

### Ďalšie opatrenia

- Dáta v prístroji sa môžu stratiť pri poruche zariadenia, nesprávnom používaní, atď. Ako preventívne opatrenie pred stratou dát odporúčame pravidelné vytváranie zálohy dát, ktoré máte uložené v zariadení.
- Spoločnosť Roland nepreberá zodpovednosť za prípadnú stratu dát.
- Nikdy netlačte alebo iným spôsobom nevytvárajte tlak na displej.

### Ochrana autorských práv

- Je zákonom zakázané vytvárať zvukové a obrazové nahrávky, kópie alebo úpravy diel tretích strán chránených copyrightom (hudobné dielo, video, vysielanie, živé hranie, iné diela), v celku alebo čiastočne, ako aj distribuovať, predávať, prenajímať alebo vysielat tieto diela bez súhlasu vlastníka copyrightu.
- Nepoužívajte toto zariadenie na účel, pri ktorom by mohlo dôjsť k porušeniu autorských práv tretej strany. Spoločnosť Roland nenesie žiadnu zodpovednosť za porušenie akéhokoľvek autorského práva tretej strany, ktorého sa môžete dopustiť využitím tohto zariadenia.
- Copyright obsahu v tomto produkte (ukážkové dáta, dáta štýlov, sprievodné Patterns, frázové dáta, zvukové slučky a obrazové dáta) je majetkom spoločnosti Roland.

- Používateľom tohto produktu je povolené používanie obsahu na tvorbu, predvádzanie, nahrávanie a distribúciu pôvodných hudobných diel.
- Používateľom tohto produktu NIE JE dovolené extrahovať príslušný obsah v pôvodnej alebo upravenej forme za účelom distribúcie nahraného média alebo sprístupnenia média v počítačovej sieti.
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) sa vzťahuje na portfólio patentov spojených s architektúrou mikroprocesora, vyvinutého spoločnosťou Technology Properties Limited (TPL). Spoločnosť Roland disponuje licenciou tejto technológie od TPL Group.
- Roland Roland, SuperNATURAL and GS je registrovanou obchodnou značkou spoločnosti Roland Corporation v USA a ostatných krajinách.
- Všetky názvy produktov, ktoré sú uvedené v tomto dokumente, sú obchodnými značkami alebo registrovanými obchodnými značkami ich vlastníkov.