



JUPITER-Xm

Manual del usuario



Manual del usuario (este documento)

Lea esta información primero. Aquí se explican aspectos básicos que debe conocer para poder usar el JUPITER-Xm.

Manual en formato PDF (descargar de Internet)

- **Reference Manual** (Inglés)
Aquí se explican todas las funciones de la unidad.
- **Parameter Guide** (Inglés)
Aquí se explican los parámetros de la unidad.
- **Sound List** (Inglés)
Aquí se enumeran los sonidos incorporados en la unidad.
- **MIDI Implementation** (Inglés)
Aquí encontrará material de referencia detallado sobre los mensajes MIDI.

Para conseguir el manual en formato PDF

1. **Escriba la siguiente URL en su ordenador.**
<http://www.roland.com/manuals/>
2. **Selecione "JUPITER-Xm" como nombre de producto.**



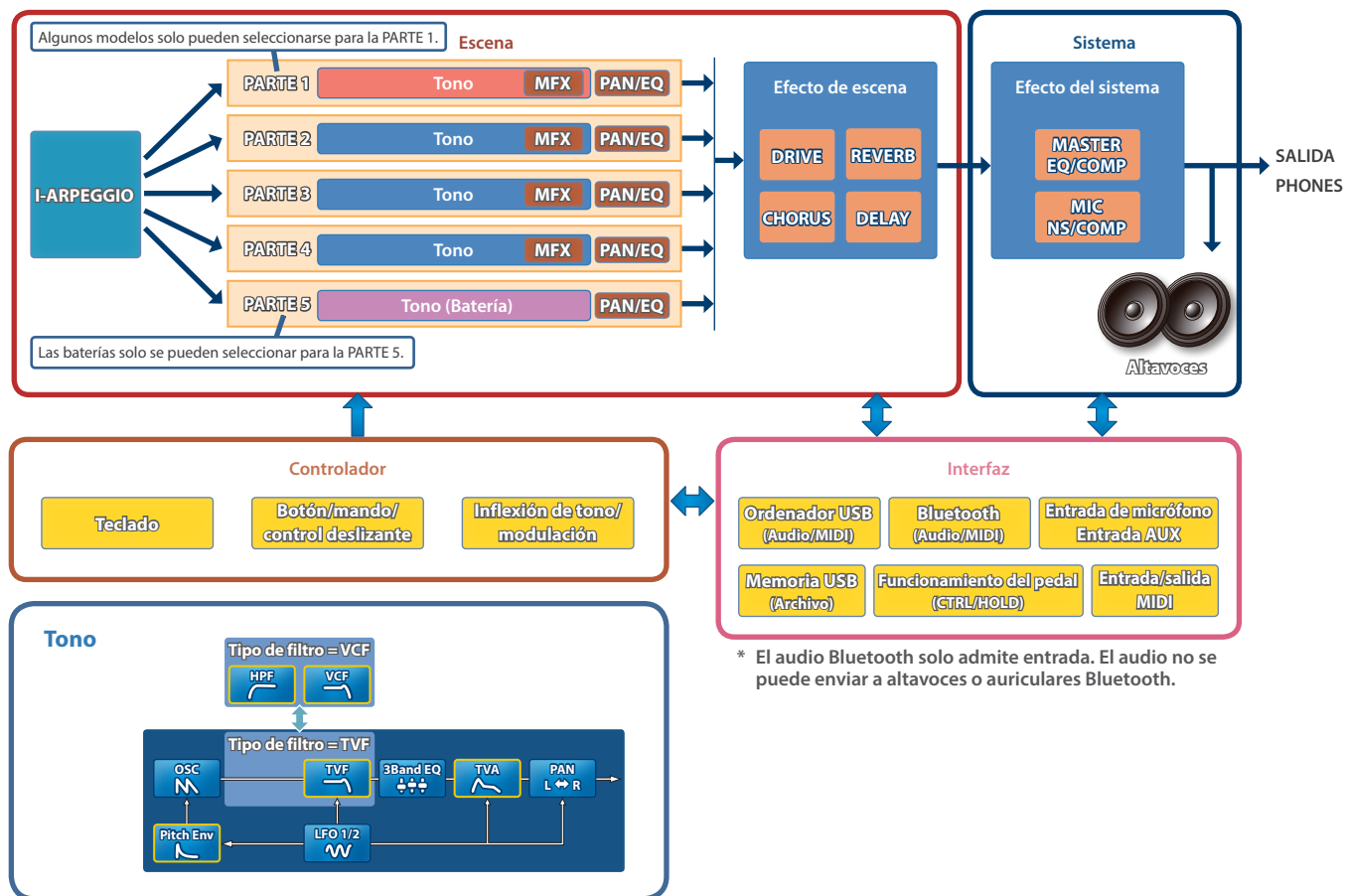
Introducción	3
◇ Un resumen del JUPITER-Xm	3
Descripción de los paneles	4
◇ Panel principal	4
◇ Panel trasero (conexión con su equipo)	6
◇ Panel inferior	8
Colocación de las pilas	8
◇ Encendido del JUPITER-Xm	8
Apagado de la unidad	8
◇ Ajuste del volumen general (volumen maestro)	8
◇ Uso de los altavoces incorporados	8
Uso de la función de escena (SCENE)	9
◇ Recuperar/Guardar Recuperación/guardado de una escena	9
◇ Edición de escena	9
◇ Uso de las funciones de interpretación	9
◇ Interpretación con un pedal conectado	9
Selección y reproducción de tonos (MODEL BANK) ..	10
◇ Selección de un tono	10
Selección de tonos desde un banco de modelos	10
Cambio del modelo o tono desde la pantalla superior	10
◇ Uso de las funciones de interpretación	10
◇ Interpretación con un micrófono conectado (Vocoder) ..	11
Ajuste de la configuración del micrófono	11
Edición del sonido (TONE EDIT)	12
◇ Operaciones básicas de edición	12
◇ OSC (oscilador)	12
◇ FILTER	12
◇ LFO (oscilador de baja frecuencia)	12
◇ ENVELOPE	12
◇ EFFECTS	12
◇ Guardar un sonido que ha creado (WRITE)	12
Uso de I-ARPEGGIO	13
◇ Activar/desactivar el arpeggio	13
◇ Continuación del arpeggio incluso después de soltar la mano (I-ARPEGGIO HOLD)	13
◇ Selección del tipo de arpeggio	13
◇ Selección del tipo de ritmo	13
◇ Configuración del tempo del arpeggio	13
◇ Cambio automático del arpeggio (PLAY DETECTOR)	13
◇ Edición de pasos individuales de un arpeggio (STEP EDIT) ..	14
Uso de los datos de edición de pasos para la interpretación de arpeggios	14

Uso de la funcionalidad Bluetooth®	15
◇ Uso de los altavoces del JUPITER-Xm para oír música desde un dispositivo móvil	15
Registro de un dispositivo móvil (Pairing)	15
Conexión de un dispositivo móvil ya sincronizado	15
Reproducción de música desde el dispositivo móvil	15
◇ Uso del JUPITER-Xm para controlar un dispositivo móvil ..	15
Uso del JUPITER-Xm como un teclado MIDI para una aplicación de música	15
◇ Diferenciación de varias unidades JUPITER-Xm (Bluetooth ID)	16
◇ Deshabilitación de la funcionalidad Bluetooth	16
Conexión de equipos externos	17
◇ Conexión de un ordenador (puerto USB COMPUTER)	17
Instalación del controlador	17
Nombres de puertos cuando se utiliza el controlador VENDOR	17
◇ Conexión de una memoria USB (puerto USB MEMORY)	18
Formateo de una memoria USB (FORMAT USB MEMORY)	18
Copia de seguridad/restauración	18
Importación y exportación	19
Ajustes para toda la unidad	21
◇ Apagado automático de la unidad transcurrido un tiempo (Auto Off)	21
◇ Restablecimiento de los ajustes de fábrica (Factory Reset) ..	21
◇ Almacenamiento de los ajustes del sistema (SYSTEM)	21
Almacenamiento de los ajustes del sistema (System Write)	21
Colocación del núcleo de ferrita	25
Especificaciones principales	25
UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD	26
NOTAS IMPORTANTES	26

Antes de usar esta unidad, lea detenidamente las secciones "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y "NOTAS IMPORTANTES" (en el folleto "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y el Manual del usuario (p. 26)). Tras su lectura, guarde los documentos en un lugar accesible para poder consultarlos de inmediato si le hace falta.

Introducción

Un resumen del JUPITER-Xm



Modelo

Un “modelo” es un motor de sonido que reproduce una unidad vintage específica o un motor de sonido que está optimizado para una funcionalidad específica.

Por ejemplo, hay un modelo que reproduce el sintetizador vintage JUPITER-8.

Cada modelo está equipado con diferentes parámetros y efectos únicos, y el efecto de manejar los mandos y otros controladores también será diferente. Esto significa que puede usar una sola unidad JUPITER-Xm como si tuviera diversas unidades.

Hay un modelo que reproduce el sintetizador vintage JUPITER-8 y JUNO-106.

Puede crear tonos para cada modelo.

Tono

El sonido asignado a una parte se llama “tono”.

Puede realizar ajustes, como oscilador, filtro y efectos (MFX), para cada tono. La estructura y los efectos de un tono varían según el motor de sonido (modelo).

Parte

Puede asignar un sonido (tono) para cada una de las cinco partes, y especificar los ajustes de panoramización y ecualización.

Puede asignar un tono a cada parte y reproducirlo.

Hay cinco partes. Puede asignar un tono de sintetizador a cada parte 1–4 y un tono de ritmo a la parte 5.

Ciertos motores de sonido (modelos) pueden asignarse solo a la parte 1.

I-ARPEGGIO

Basándose en un análisis del rendimiento del teclado, este reproduce un patrón de arpeggio óptimo usando múltiples partes.

Solo con seleccionar TYPE y RHYTHM, puede utilizar I-ARPEGGIO con una amplia variedad de ajustes.

Por ejemplo, cuando piensa en ideas para una canción, puede cambiar los ajustes mientras prueba varias interpretaciones de teclado; cuando encuentre una buena frase, use la función STEP EDIT para capturarla y editarla y, a continuación, impórtela como datos MIDI en el DAW de su ordenador.

Escena

Los ajustes de todas las partes, los ajustes de I-ARPEGGIO y los ajustes del efecto de la escena se guardan juntos como una “escena”.

Una escena almacena el estado completo de sus ajustes de interpretación favoritos, incluidos los ajustes para cada parte (como el número de tono, la panoramización y el volumen), los ajustes comunes a todas las partes (como la reverberación, el retardo y el coro) y los datos de secuencia para cada parte.

Es conveniente guardar los ajustes de antemano como escenas y luego cambiar entre estas escenas mientras toca.

Puede guardar un total de 256 escenas, que se organizan en 16 escenas × 16 bancos.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

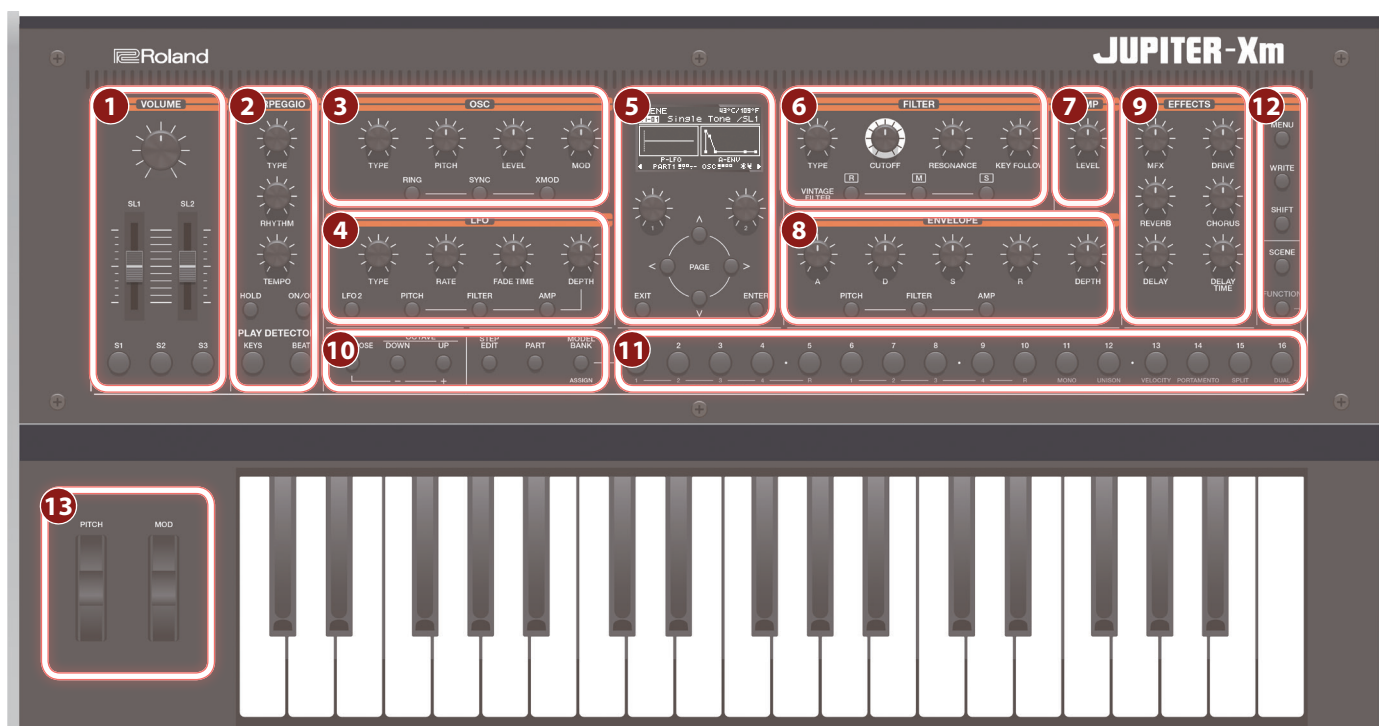
Español

Português

Nederlands

Descripción de los paneles

Panel principal



A

* Los parámetros ajustados por cada controlador varían según el modo. Es posible que algunos controladores no sean operativos. Para obtener más información, consulte el "Reference Manual" (PDF).

1 VOLUME

Mando [VOLUME]

Ajusta el volumen general.

Controles deslizantes [SL1] [SL2]

Controla los parámetros que están asignados a los controles deslizantes.

Botones [S1] [S2] [S3]

Controla los parámetros que están asignados a los botones.

2 I-ARPEGGIO

Mando [TYPE]

Selecciona el tipo de arpeggio.

Mando [RHYTHM]

Selecciona el tipo de ritmo.

Mando [TEMPO]

Establece el tempo del arpeggio.

Botón [HOLD]

Activa o desactiva la función de sostenido.

Cuando la función de sostenido está activada, se mantiene el tono de la última tecla tocada.

Botón [ON/OFF]

Activa o desactiva la función de arpeggio.

Botón PLAY DETECTOR [KEYS]

Cuando está activado, los tonos del arpeggio cambian de acuerdo con las teclas que pulsa.

Botón PLAY DETECTOR [BEAT]

Cuando está activado, el patrón del arpeggio cambia de acuerdo con el momento en que toca las teclas.

3 OSC

Mando [TYPE]

Selecciona la forma de onda del oscilador.

Mando [PITCH]

Ajusta el tono del oscilador.

Mando [LEVEL]

Ajusta el volumen del oscilador.

Mando [MOD]

Ajusta la profundidad de la modulación.

Botón [RING]

Produce un carácter tonal metálico al multiplicar OSC1 y OSC2. Use el **mando [MOD]** para ajustar la cantidad de cambio.

Botón [SYNC]

Crea una forma de onda compleja mediante el reinicio forzado de OSC1 en sincronización con el ciclo de OSC2.

Botón [XMOD]

Especifica la cantidad en que la forma de onda de OSC2 varía la frecuencia de OSC1. Use el **mando [MOD]** para ajustar la cantidad de cambio.

4 LFO

Mando [TYPE]

Selecciona la forma de onda de LFO.

Mando [RATE]

Especifica la velocidad de modulación de LFO.

Mando [FADE TIME]

Especifica el tiempo desde que suena el tono hasta que el LFO alcanza su amplitud máxima.

Mando [DEPTH]

Especifica la profundidad del LFO.

Botón [LFO 2]

Hay dos LFO. Si pulsa este botón para que se ilumine, los controles de la sección LFO realizan los ajustes para LFO2.

Cuando el botón está apagado, esta sección realiza los ajustes para LFO1.

Botón DEPTH [PITCH]

Si pulsa este botón para que se ilumine, el **mando [DEPTH]** ajusta la profundidad del vibrato.

Botón DEPTH [FILTER]

Si pulsa este botón para que se ilumine, el **mando [DEPTH]** ajusta la profundidad de wah.

Botón DEPTH [AMP]

Si pulsa este botón para que se ilumine, el **mando [DEPTH]** ajusta la profundidad del trémolo.

5**Pantalla**

Muestra información diversa sobre la operación.

Mandos [1] [2]

Utilice estos mandos para mover el cursor o cambiar un valor.

Botones PAGE [<] [>] [A] [M]

Mueva la posición del cursor hacia arriba, abajo, la izquierda o la derecha.

Estos botones también cambian de pantalla.

Botón [EXIT]

Lleva de regreso a la pantalla anterior.

En algunas pantallas, al pulsar este botón se cancela la operación que se está ejecutando en ese momento.

* Al mantener pulsado el **botón [EXIT]** mientras manipula un mando u otro controlador, puede verificar su valor actual. Esto le permite verificar un valor sin modificar el sonido.

Botón [ENTER]

Al pulsar este botón se confirma un valor o se ejecuta una operación.

6 FILTER**Mando [TYPE]**

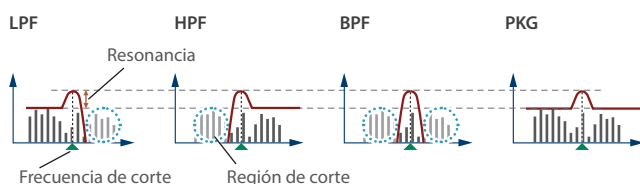
Especifica el tipo de filtro.

Mando [CUTOFF]

Ajusta la frecuencia de corte del filtro.

Mando [RESONANCE]

La resonancia enfatiza el sonido en la región de la frecuencia de corte del filtro.

**Mando [KEY FOLLOW]**

Permite que la frecuencia de corte del filtro varíe según la tecla que toque.

Si este mando se gira hacia la derecha, el corte aumenta para notas más altas. Si se gira hacia la izquierda, el corte cae para las notas más altas.

Botones VINTAGE FILTER [R] [M] [S]

Si se selecciona un modelo de tipo vintage, estos botones cambian el tipo de filtro.

[R] modela un filtro Roland, mientras que [M] y [S] modelan los filtros de sintetizadores vintage hechos por otros fabricantes.

7 AMP**Mando [LEVEL]**

Ajusta el volumen.

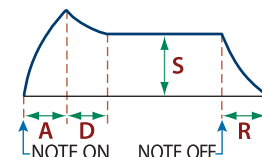
8 ENVELOPE**Mandos [A] [D] [S] [R]**

A: Tiempo de ataque

D: Tiempo de descenso

S: Nivel de sostenido

R: Tiempo de atenuación

**Mando [DEPTH]**

Si se utiliza junto con el **botón [PITCH]** y el **botón [FILTER]**, este mando especifica la profundidad de cada envolvente. Si el mando está en el centro, no se aplica ningún efecto.

Botón [PITCH]

Si este botón está encendido (iluminado), los **mandos [A] [D] [S] [R] [DEPTH]** editan la envolvente de PITCH.

Botón [FILTER]

Si este botón está encendido (iluminado), los **mandos [A] [D] [S] [R] [DEPTH]** editan la envolvente de FILTER.

Botón [AMP]

Si este botón está activado (encendido), los **mandos [A] [D] [S] [R]** editan la envolvente de AMP.

9 EFFECTS**Mando [MFX]**

Ajusta la profundidad de MFX (individualmente para cada parte).

Mando [DRIVE]

Ajusta la cantidad de distorsión (para todas las partes juntas; válida solo para partes cuya Parte: Output sea "DRIVE").

Mando [REVERB]

Ajusta la profundidad de la reverberación (individualmente para cada parte).

Mando [CHORUS]

Ajusta la cantidad de coro (individualmente para cada parte).

Mando [DELAY]

Ajusta la cantidad de retardo (individualmente para cada parte).

Mando [DELAY TIME]

Ajusta el tiempo de retardo (para todas las partes juntas).

10 Sección común**Botón [TRANPOSE]**

Al mantener pulsado este botón y usar los **botones OCTAVE [DOWN] [UP]**, puede transponer el tono del teclado en unidades de semitono.

Botones OCTAVE [DOWN] [UP]

Cambia el tono del teclado en unidades de una octava.

Botón [STEP EDIT]

Selecciona el modo de edición de pasos (p. 14).

Botón [PART]

Elige el modo de selección de parte.

Botón [MODEL BANK]

Selecciona el modo de selección de sonido, lo que le permite seleccionar los sonidos de los distintos modelos.

11 Botones MODEL

Botones [1]–[16]

Estos botones tienen varias funciones dependiendo del modo.

Modo de selección de sonido

Los botones seleccionan los tonos de los modelos que están asignados a los botones.

Al mantener pulsado el botón [MODEL BANK] y pulsar uno de los botones [1]–[16], puede especificar el modelo o la categoría que se asigna.

Modo de selección de parte

Los botones cambian la parte actual ([1]–[5]) o activan/desactivan las partes ([6]–[10]).

Hay varias funciones de interpretación asignadas a los botones [11]–[16].

Para obtener más información, consulte el "Reference Manual" (PDF, en inglés).

Modo de selección de escena

Los botones cambian de escena.

Al mantener pulsado el botón [SHIFT] y pulsar un botón, puede cambiar entre los bancos de escenas 1–16.

Modo de función

Los botones seleccionan el oscilador a editar ([1]–[4]) o activan/desactivan los osciladores ([6]–[9]).

Los botones [11]–[16] tienen asignadas las mismas funciones de interpretación que en el modo de selección de parte.

Modo de edición de pasos

Los botones editan cada paso del arpeggio que ha grabado.

Para obtener más información, consulte "Edición de pasos individuales de un arpeggio (STEP EDIT)" (p. 14).

12 Otros

Botón [MENU]

Aparece la pantalla MENU.

Botón [WRITE]

Guarda los ajustes del sistema y el sonido.

Botón [SHIFT]

Si mantiene pulsado este botón y utiliza un mando, un control deslizante o un botón, la pantalla muestra la pantalla de edición correspondiente.

* Al mantener pulsado el botón [SHIFT] mientras manipula un mando u otro controlador, puede saltar a la pantalla de edición de ese parámetro.

Botón [SCENE]

Selecciona el modo de selección de escena.

Botón [FUNCTION]

Elige el modo de función.

13 Inflexión de tono/modulación

Rueda [PITCH]

Sirve para variar el tono. Si mueve la rueda hacia usted, baja el tono. Si mueve la rueda en dirección opuesta a usted, sube el tono. Cuando retire el dedo de la rueda, esta vuelve al centro.

Rueda [MOD]

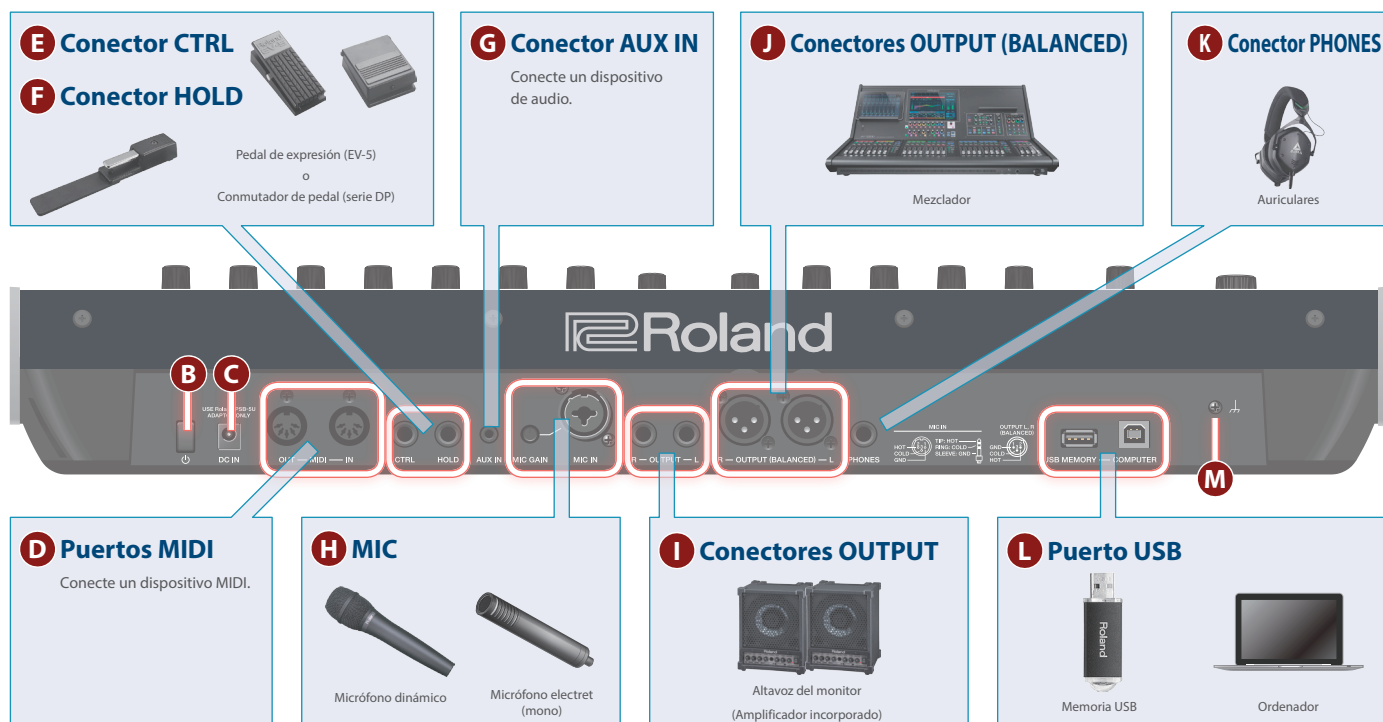
Sirve para aplicar el vibrato. Si gira la rueda todo lo posible hacia usted, no se aplica ningún efecto. Si mueve la rueda en dirección opuesta a usted, aumenta el efecto. Al retirar el dedo la rueda no se mueve de la posición en la que está.

A Conector PHONES

Permite conectar auriculares estéreo de tipo mini.

Panel trasero (conexión con su equipo)

* Para evitar que el equipo deje de funcionar correctamente o que sufra algún daño, baje siempre el volumen y apague todas las unidades antes de realizar cualquier conexión.



B Interruptor [⏻]

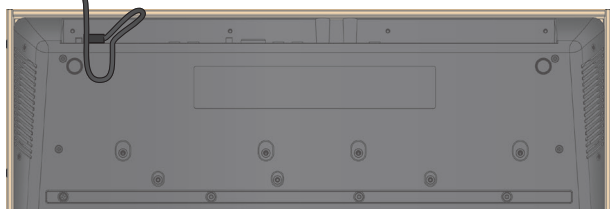
Apaga y enciende la unidad (p. 8).

C Conector DC IN

Conecte aquí el adaptador de CA incluido.

- * Sujete el cable del adaptador de CA a la guía del cable de la superficie inferior, como se muestra en la ilustración.

Adaptador de CA

**D Puertos MIDI (OUT/IN)**

Sirven para conectar dispositivos MIDI externos y para la transmisión de mensajes MIDI.

E Conector CTRL

Conecte un pedal de expresión (EV-5; se vende por separado).

- * Utilice solo el pedal de expresión especificado. Si conecta otros pedales de expresión diferentes, corre el riesgo de que la unidad no funcione correctamente o de que sufra algún daño.

F Conector HOLD

Conecte un conmutador de pedal (serie DP; se vende por separado).

G Conector AUX IN

Conecte un dispositivo de audio externo.

Use un miniconector estéreo para esta conexión.

H MIC**Mando [MIC GAIN]**

Ajusta el volumen de entrada del micrófono.

Conector MIC IN

Conecte aquí un micrófono dinámico o un micrófono electret (mono).

- * Asignación de pines del conector MIC IN

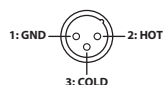
**I Conectores OUTPUT L/R**

Son conectores de salida para las señales de audio.

J Conectores OUTPUT (BALANCED) L/R

Son conectores de salida para las señales de audio.

- * Asignación de pines de los conectores OUTPUT (BALANCED) L/R

**K Conector PHONES**

Aquí puede conectar unos auriculares.

L Puerto USB**Puerto USB MEMORY**

Aquí puede conectar una memoria USB.

Conecte o desconecte la memoria USB cuando el JUPITER-Xm esté apagado.

- * Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Puerto USB COMPUTER

Use un cable USB para conectar este puerto a un puerto USB de su ordenador.

Esto le permitirá manejar el JUPITER-Xm como si se tratara de un dispositivo USB MIDI.

M Terminal de masa

- * Conéctelo a una toma de tierra externa si es necesario.

English

日本語

Deutsch

Français

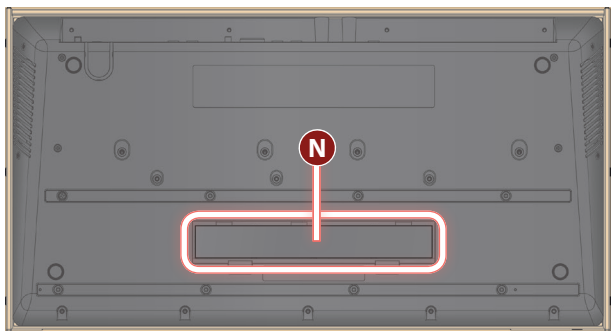
Italiano

Español

Português

Nederlands

Panel inferior



N Compartimento para pilas

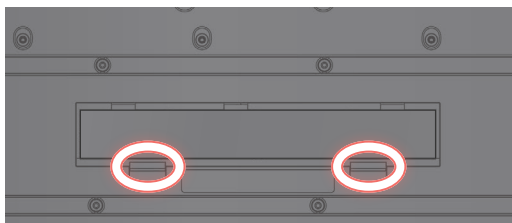
Coloque ocho pilas Ni-MH (AA, HR6).
→ “Colocación de las pilas” (p. 8)

Colocación de las pilas

Para poder usar el JUPITER-Xm sin cables, hacen falta ocho pilas Ni-MH (AA, HR6).
Con estas pilas cabe esperar unas 3,5 horas de funcionamiento continuo, aunque realmente depende del uso que se hace del JUPITER-Xm.

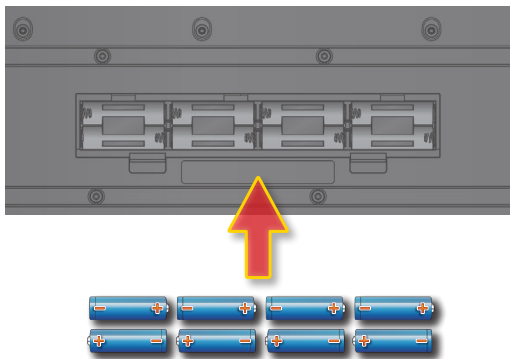
- * Cuando ponga la unidad boca abajo, tenga cuidado de proteger los botones y mandos para que no sufran ningún daño. Asimismo, manipule la unidad con cuidado y no deje que se le caiga.
- * La incorrecta manipulación de las pilas puede provocar riesgo de explosión y fugas de líquido. Asegúrese de cumplir todas las instrucciones relativas a las pilas, enumeradas en las secciones “UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD” y “NOTAS IMPORTANTES” (en el folleto “UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD” y el Manual del usuario (p. 26)).

- 1. Desconecte la alimentación del JUPITER-Xm.
- 2. Presione hacia dentro las lengüetas de la tapa del compartimento para pilas situado en el panel inferior y retire la tapa.



- 3. Inserte las pilas en el compartimento de las pilas teniendo en cuenta los polos “+” y “-”.

Asegúrese de que las marcas “+” y “-” de las pilas están orientadas correctamente.



- 4. Cierre la tapa del compartimento para pilas.

Encendido del JUPITER-Xm

- 1. Encienda los equipos en el orden: JUPITER-Xm → dispositivos conectados.
* Para proteger sus circuitos, el JUPITER-Xm tarda un poco después de encenderse antes de estar operativo.
- 2. Encienda los equipos conectados y suba el volumen hasta un nivel adecuado.
* La unidad se apagará automáticamente cuando haya transcurrido un periodo de tiempo predeterminado desde la última vez que se usó para reproducir música o que se accionó alguno de sus botones o controles (función Auto Off).
Si no desea que la unidad se apague automáticamente, desactive la función Auto Off.
→ “Apagado automático de la unidad transcurrido un tiempo (Auto Off)” (p. 21)
 - Cuando la unidad se apaga se pierden los datos que no se hayan guardado. Antes de apagar la unidad, guarde los datos que desee conservar.
 - Para restablecer la alimentación, vuelva a encender la unidad.

Apagado de la unidad

- 1. Apague los equipos en el orden: dispositivos conectados → JUPITER-Xm.

Ajuste del volumen general (volumen maestro)

Ajusta el volumen general.

- 1. Ajuste el mando [VOLUME].

Uso de los altavoces incorporados

Esta unidad contiene altavoces estéreo incorporados. Si los altavoces incorporados están encendidos, puede reproducir el sonido de esta unidad.



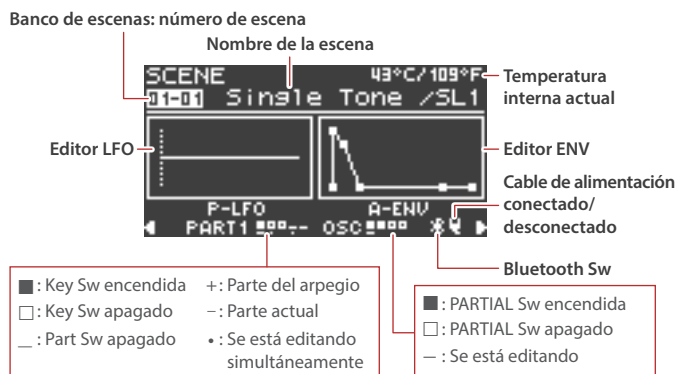
- 1. Pulse el botón [MENU].
- 2. Use el mando [1] para seleccionar “SYSTEM” y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [^] [v] en lugar del mando [1].
- 3. Use el mando [1] para seleccionar “Speaker Sw” y use el mando [2] para especificar “ON” o “AUTO”.

Parámetro	Valor	Explicación
Mando [1]	Mando [2]	
Speaker Sw	OFF	El sonido no se emite por los altavoces.
	ON	El sonido se emite por los altavoces.
	AUTO	“OFF” (apagado) si los auriculares están conectados, “ON” (encendido) si los auriculares no están conectados.

Uso de la función de escena (SCENE)

Pantalla superior de SCENE

Esta es la pantalla que aparece en primer lugar cuando pulsa el botón [SCENE].



Mientras toca el teclado

Puede usar la rueda para modificar el tono o aplicar el vibrato.

Uso de los controladores para modificar el sonido que se está reproduciendo

Puede usar controladores como los botones [S1]–[S3] y los controles deslizantes [SL1] [SL2] para modificar el sonido que se está reproduciendo.

Reproducción de arpeggios

Puede utilizar I-Arpeggio para tocar combinando varias frases de arpeggios.

Recuperar/Guardar Recuperación/guardado de una escena

Recuperación de una escena

1. Pulse el botón [SCENE] para acceder al modo de selección de escena.
2. Pulse los botones [1]–[16] para seleccionar una escena.

* Si el parámetro SCENE LOCK de SYSTEM está activado ("ON"), aparece una pantalla de confirmación cuando cambia de escena.

Recuperación de un banco de escenas

1. Mantenga pulsado el botón [SCENE] y pulse los botones [1]–[16] para seleccionar un banco de escenas.

Guardado de una escena

Las ediciones que realice en una parte o tono, así como los datos que grabe, son temporales. Se pierden cuando apaga la alimentación o cuando selecciona otra escena o tono. Si desea conservar el resultado de su edición o grabación, debe guardarlo en una escena.

* Si desea guardar un tono individualmente, lleve a cabo la operación de escritura de tonos (p. 12).

1. Mantenga pulsado el botón [SCENE] y pulse el botón [WRITE].

Aparece la pantalla WRITE MENU.

2. Utilice el mando [1] o el mando [2] para seleccionar "SCENE" y luego pulse el botón [ENTER].

3. Utilice el mando [1] o el mando [2] para seleccionar el destino de guardado y luego pulse el botón [ENTER].

Si desea cambiar el nombre de la escena que se está guardando, use los botones PAGE [<] [>] para mover el cursor y use el mando [2] para especificar los caracteres.

4. Pulse el botón [ENTER].

Aparece un mensaje de confirmación.

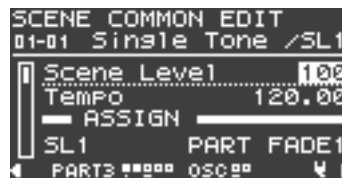
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].

5. Para ejecutar la operación, pulse el botón [ENTER].

Edición de escena

Aquí se explica cómo se editan los parámetros de las escena.

1. Pulse el botón [SCENE] para acceder a la pantalla superior.
2. Pulse el botón PAGE [>] para pasar a la pantalla SCENE COMMON EDIT.



3. Use el mando [1] para seleccionar un parámetro y use el mando [2] para editar el valor.
4. Cuando finalice la edición, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla superior.

Uso de las funciones de interpretación

Dividir el teclado para reproducir diferentes sonidos (Split)

1. Pulse el botón [FUNCTION] para que se ilumine.

Elige el modo de función.

2. Pulse el botón [15].

Split se enciende. El tono de la parte 1 suena en la región de la mano derecha del teclado, mientras que el tono de la parte 2 suena en la región de la mano izquierda.

Para volver al estado original, pulse el botón [15] una vez más en el modo de función.

* Si desea cambiar el punto de división, acceda al modo de función, luego mantenga pulsado el botón [15] y pulse la tecla deseada; alternatively, puede usar SCENE ZONE EDIT para configurar KEY RANGE. Para obtener más información, consulte el "Reference Manual" (PDF).

Superposición de dos sonidos (Dual)

1. Pulse el botón [FUNCTION] para que se ilumine.

Elige el modo de función.

2. Pulse el botón [16].

Dual está activado. Esto superpone el tono de la parte 1 y el tono de la parte 2, para que se oigan juntos.

Para volver al estado original, pulse el botón [16] una vez más en el modo de función.

* Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [DUAL] para activar Dual, la configuración se realiza automáticamente de modo que la parte 1 se emite desde L y la parte 2 se emite desde R.

Interpretación con un pedal conectado

Sostenido de las notas (Hold)

Si un conmutador de pedal (se vende por separado: serie DP) está conectado al conector HOLD, el sonido se sostiene mientras continúe pisando el pedal incluso después de retirar la mano del teclado.

Añadir expresión a su interpretación (Expression)

Si un pedal de expresión (se vende por separado: EV-5) está conectado al conector CTRL, puede usar el pedal para modificar el volumen, lo que hace que su interpretación sea más expresiva.

Al asignar la función deseada, también puede usar el pedal para realizar otras operaciones, como cambiar escenas.

➔ "Lista de funciones que pueden asignarse a los controladores" (p. 24)

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Selección y reproducción de tonos (MODEL BANK)

Selección de un tono

En el modo MODEL BANK, puede cambiar el modelo o el sonido desde la pantalla superior, o seleccionar tonos de los modelos registrados en un banco del modelo (**botones [1]–[16]**).

Selección de tonos desde un banco de modelos

1. Pulse el botón [MODEL BANK].

Cambie al modo de selección de tonos.

2. Pulse un botón [1]–[16] para seleccionar un banco de modelos.

Ahora puede seleccionar tonos del modelo que está registrado en el banco de modelos.

3. Use el mando [2] para seleccionar el tono.

Puede usar el mando [1] para moverse rápidamente.

RECUERDE

Los modelos registrados en los bancos de modelos se pueden asignar libremente.

1. Mantenga pulsado el botón [MODEL BANK] y pulse el botón ([1]–[16]) al que desee asignarlo.

2. Pulse el botón PAGE [^].

3. Elija si desea asignar un modelo o una categoría.

4. Seleccione un nombre de modelo o un nombre de categoría para asignarlo.

* Se pueden asignar hasta ocho modelos o categorías a un botón.

* No puede asignar tanto modelos como categorías a un botón simultáneamente.

5. Si desea guardar el ajuste, lleve a cabo la operación de escritura del sistema (System Write).

➔ "Almacenamiento de los ajustes del sistema (System Write)" (p. 21)

Cambio del modelo o tono desde la pantalla superior

1. Pulse el botón [PART] para cambiar al modo de selección de parte y luego pulse un botón [1]–[5] para seleccionar una parte.

2. Pulse el botón [MODEL BANK].

Aparece la pantalla superior MODEL BANK.

3. Pulse el botón PAGE [^] para mover el cursor al nombre del modelo/categoría.

4. Use el mando [2] para seleccionar un modelo/categoría.

5. Pulse el botón PAGE [v] para mover el cursor al número de tono.

6. Use el mando [2] para seleccionar el tono.

Puede usar el mando [1] para moverse rápidamente.

Uso de las funciones de interpretación

Transposición del teclado en unidades de octava (Octave)

1. Pulse el botón OCTAVE [DOWN] [UP]

Para volver al estado original, pulse los botones OCTAVE [DOWN] y [UP].

Transposición del teclado en pasos de semitono (Transpose)

1. Mantenga pulsado el botón [TRANPOSE] y pulse el botón OCTAVE [DOWN] [UP].

Para volver al estado original, mantenga pulsado el botón [TRANPOSE] y pulse los botones OCTAVE [DOWN] y [UP].

Reproducción de notas sueltas (Monophonic)

1. Pulse el botón [FUNCTION] para que se ilumine.

Elige el modo de función.

2. Pulse el botón [11].

Mono se enciende.

Para volver al estado original, pulse el botón [11] una vez más en el modo de función.

Superposición del mismo tono para hacer el sonido más grueso (Unison)

1. Pulse el botón [FUNCTION] para que se ilumine.

Elige el modo de función.

2. Pulse el botón [12].

Unison se enciende.

Para volver al estado original, pulse el botón [12] una vez más en el modo de función.

Evitar cambios de dinámica en su interpretación (Velocity Off)

1. Pulse el botón [FUNCTION] para que se ilumine.

Elige el modo de función.

2. Pulse el botón [13].

El ajuste de velocidad desactivada está habilitado. La dinámica de su teclado no afectará el sonido.

Para volver al estado original, pulse el botón [13] una vez más en el modo de función.

Cambio suave del tono (Portamento)

1. Pulse el botón [FUNCTION] para que se ilumine.

Elige el modo de función.

2. Pulse el botón [14].

Portamento se enciende.

Para volver al estado original, pulse el botón [14] una vez más en el modo de función.

* En el modo de función, puede mantener pulsado el botón [SHIFT] y pulsar el botón [14] para acceder a la pantalla de ajuste de tiempo de portamento.

Interpretación con un micrófono conectado (Vocoder)

El "Vocoder" añade efectos a la voz humana. Si procesa su voz con el codificador de voz, puede conferirle un carácter inexpresivo, como el de un robot. Controle la altura tonal tocando el teclado.

1. Conecte un micrófono al conector MIC IN del panel trasero.

NOTA

El JUPITER-Xm es compatible con micrófonos dinámicos y micrófonos electret. No admite micrófonos de condensador.

2. Utilice el mando [MIC GAIN] del panel trasero para ajustar el volumen.

Ajuste detalladamente el volumen de MIC IN después de haber seleccionado el sonido.

En principio, coloque el mando aproximadamente en la posición central.

3. Pulse el botón [MODEL BANK].

Cambie al modo de selección de tonos.

4. Pulse el botón [15].

* Con los ajustes de fábrica, "VOCODER" se asigna al banco de modelos del botón [15]. Puede cambiar el banco de modelos asignado. Para obtener más información, consulte el "Reference Manual" (PDF).

5. Use el mando [2] para seleccionar el tono.

6. Mientras toca el teclado, vocalice hacia el micrófono.

Use el mando [MIC GAIN] para ajustar el volumen.

Ajuste de la configuración del micrófono

En función de dónde esté tocando, el micrófono podría captar el ruido del entorno y hacer que el codificador de voz no funcione como desea.

En tal caso, ajuste la sensibilidad del micrófono para que no llegue a captar el ruido de fondo.

1. Pulse el botón [MENU].

2. Use el mando [1] para seleccionar "SYSTEM" y luego pulse el botón [ENTER].

También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Λ] [V] en lugar del mando [1].

3. Use el mando [1] para seleccionar un parámetro y use el mando [2] para editar el valor.

Para obtener más información sobre el ajuste del micrófono, consulte "MIC IN" (p. 23).

4. Si desea guardar el ajuste, lleve a cabo la operación de escritura del sistema (System Write).

➔ "Almacenamiento de los ajustes del sistema (System Write)" (p. 21)

Prevenición de la retroalimentación acústica

Podría producirse cierta retroalimentación acústica en función de la ubicación de los micrófonos con respecto a los altavoces integrados (o a los altavoces externos). Esto se puede evitar:

- Cambiando la orientación de los micrófonos.
- Alejando los micrófonos de los altavoces.
- Bajando los niveles de volumen.

Operaciones básicas de edición

Selección del oscilador para editar

Cuando el botón [FUNCTION] está encendido, pulse un botón [1]–[4].

(Los botones [1]–[4] corresponden a OSC (oscilador) 1–4 respectivamente).

Los osciladores que se pueden seleccionar difieren según el modelo.

Selección de los osciladores que producen sonido

Cuando el botón [FUNCTION] está encendido, pulse un botón [6]–[9].

(Los botones [6]–[9] corresponden a OSC (oscilador) 1–4 respectivamente).

Algunos osciladores no se pueden seleccionar para algunos modelos.

Cambio de página

Pulse un botón PAGE [<] [>].

Selección de parámetros

Gire el mando [1].

Edición de un valor

Gire el mando [2].

OSC (oscilador)

El tono está determinado por la velocidad a la que se repite la forma de onda. Se dice que una forma de onda que tarda un segundo en repetirse tiene una frecuencia de 1 hercio (1 Hz). Cuanto mayor sea la frecuencia, mayor será el tono. Por el contrario, cuanto menor sea la frecuencia, menor será el tono.

FILTER

El brillo de un sonido se puede modificar aumentando o recortando rangos de frecuencia específicos. El aumento del rango de frecuencias altas produce un sonido más brillante, mientras que el aumento del rango de frecuencias bajas produce un sonido más oscuro.

LFO (oscilador de baja frecuencia)

OSC, FILTER y AMP se pueden modular a una velocidad especificada por el LFO (p. 4) para crear un vibrato (modulando el tono) o un trémolo (modulando el volumen).

ENVELOPE

OSC, FILTER y AMP tienen una envolvente que funciona cada vez que toca una tecla, mediante la aplicación de cambios que varían en el tiempo al tono, el carácter tonal y el volumen.

Cada aspecto del sonido está controlado por su propia envolvente.

EFFECTS

Los “efectos” le permiten modificar o mejorar el sonido de diversas formas; por ejemplo, mediante la adición de reverberación o de retardo al sonido.

Guardar un sonido que ha creado (WRITE)

El sonido que crea cambiará si mueve un mando o selecciona un tono diferente, y se perderá al apagar el JUPITER-Xm.

Cuando cree un sonido que le guste, es recomendable guardarlo como un tono de usuario.

1. Mantenga pulsado el botón [SCENE] y pulse el botón [WRITE].

Aparece la pantalla WRITE MENU.

2. Use el mando [1] o el mando [2] para seleccionar “PART* TONE” (* es la parte a la que se le asigna el tono que está guardando) y luego pulse el botón [ENTER].

3. Use el mando [1] para seleccionar el destino de guardado y luego pulse el botón [ENTER].

4. Si desea cambiar el nombre del tono que se está guardando, use los botones PAGE [<] [>] para mover el cursor y use el mando [2] para especificar los caracteres.

5. Pulse el botón [ENTER].

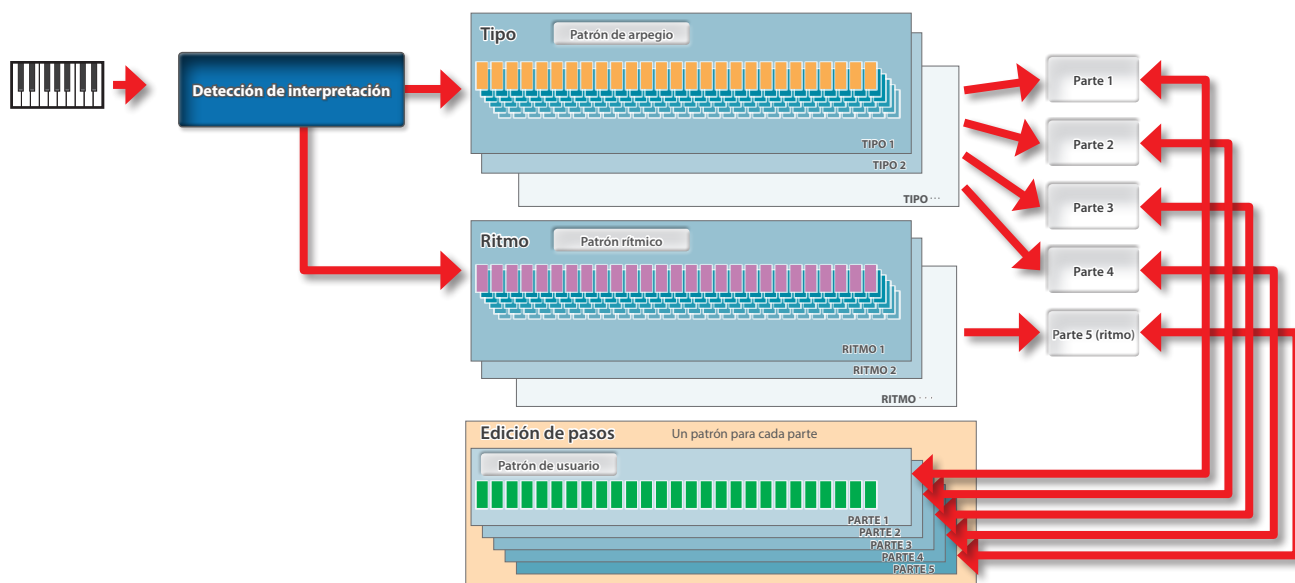
Aparece una pantalla de confirmación.

Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].

6. Para ejecutar la operación, pulse el botón [ENTER].

Uso de I-ARPEGGIO

I-ARPEGGIO es un tipo de arpegiador completamente nuevo que utiliza inteligencia artificial para transformar su interpretación con el teclado en las frases arpegiadas ideales. Puede usarlo para generar ideas para canciones, así como para sus interpretaciones en vivo.



Activar/desactivar el arpegio

1. Pulse el botón I-ARPEGGIO [ON/OFF] para que se ilumine.

El arpegiador espera a que toque el teclado; en el momento en que toca el teclado, comienza el arpegio.

Puede usar el ajuste PART para especificar las partes para las que el arpegiador se activará o no.

* Para detener el arpegio, púlselo una vez más para apagar el arpegiador.

Continuación del arpegio incluso después de soltar la mano (I-ARPEGGIO HOLD)

1. Pulse el botón I-ARPEGGIO [HOLD] para que se encienda o se apague.

Botón I-ARPEGGIO [HOLD]	Explicación
On	El arpegio continúa sonando incluso si retira la mano del teclado después de tocar.
Off	El arpegio se detiene cuando retira la mano del teclado.

* Puede usar el ajuste PART para especificar las partes para las que HOLD se activará o no.

* Dependiendo de si está encendido o apagado, el botón I-ARPEGGIO [HOLD] se ilumina, parpadea o se apaga, con el color especificado para cada estado. Para obtener más información, consulte el manual "System Parameters".

Selección del tipo de arpegio

Aquí se explica cómo cambiar el arpegio para las partes 1–4. Algunos tipos de arpegio se oyen solo para una parte, mientras que otros tipos de arpegio suenan en varias partes como un conjunto.

Seleccione el tipo más cercano a la interpretación que tiene en mente y edite los tonos y parámetros para personalizar el arpegio.

1. Gire el mando I-ARPEGGIO [TYPE] para seleccionar el tipo.

* Con los ajustes de fábrica, al cambiar el tipo se especificará un sonido (TONE) y un volumen (PART LEVEL) adecuados. Si desea mantener los ajustes del tono actual y cambiar solo la frase, configure el parámetro de SYSTEM Arpeggio Set Tone como OFF.

Selección del tipo de ritmo

Aquí se explica cómo cambiar la frase que se toca en la parte del ritmo (parte 5).

Seleccione el ritmo que más se acerque a lo que tiene en mente y luego edite el tempo, la batería y otros parámetros para personalizar su interpretación.

1. Gire el mando [RHYTHM] para seleccionar el tipo de ritmo.

* Con los ajustes de fábrica, cambiar el ritmo también configurará un tempo (TEMPO), sonido (DRUM KIT) y volumen (PART LEVEL) adecuados. Si desea cambiar solo la frase y mantener la configuración actual de tempo y sonido, cambie los parámetros de SYSTEM Arpeggio Set Tempo y Arpeggio Set DrumKit a OFF.

Configuración del tempo del arpegio

A continuación se indica cómo configurar el tempo del arpegio. Para algunos sonidos, el tempo del LFO o del DELAY también se sincroniza.

1. Gire el mando [TEMPO] para establecer el tempo.

Cambio automático del arpegio (PLAY DETECTOR)

PLAY DETECTOR es una función que varía el arpegio en tiempo real al detectar la ejecución del teclado.

* Si tanto KEYS como BEAT están en "OFF", se repite la interpretación del bucle actual. Esto es conveniente cuando desea continuar tocando por un tiempo con el mismo acompañamiento.

Cambio del arpegio de acuerdo con la armonía que toca (KEYS)

Puede especificar si el tono de las notas arpegiadas cambia según los tonos que toca en el teclado.

* Si desea superponer el sonido de la interpretación del teclado sin cambiar el acorde, déjelo en "OFF".

Cambio del arpegio de acuerdo con el tiempo de su interpretación (BEAT)

Puede especificar si el patrón cambiará según el ritmo inferido del intervalo de tiempo entre las notas que toca.

* El tono de las notas que toca en el teclado se detecta incluso si BEAT está en "OFF". Si desea mantener el sentido del ritmo mientras toca una progresión de acordes, déjelo en "OFF".

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Edición de pasos individuales de un arpeggio (STEP EDIT)

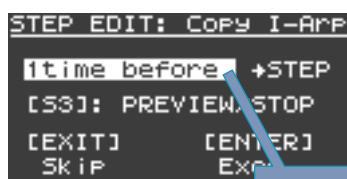
La interpretación del arpeggio siempre se graba dentro de esta unidad. Si le gusta la interpretación, puede usar la función STEP EDIT para extraerla y editarla.

El patrón editado se puede usar como patrón de usuario para el arpegiador o como datos MIDI en su ordenador.

También puede crear un patrón de usuario a partir de un estado en blanco sin utilizar datos grabados.

1. Pulse el botón [STEP EDIT]

La interpretación del arpeggio se detiene y aparece la pantalla SETP EDIT: Copy I-Arp.



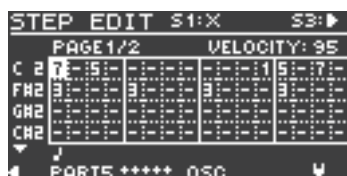
Initialize: borra los datos de los pasos de todas las partes
Current: los datos del paso actual
Latest: los datos grabados más recientes (grabados parcialmente)
1 time before: datos registrados un ciclo antes
2 times before: datos registrados dos ciclos antes
3 times before: datos registrados tres ciclos antes
4 times before: datos registrados cuatro ciclos antes

2. Use el mando [2] para seleccionar los datos grabados que desea editar.

Puede usar el botón [S3] para previsualizar los datos.

3. Pulse el botón [ENTER].

Aparece la pantalla STEP EDIT.



Operaciones en STEP EDIT

Elemento	Activación
Moverse hacia la izquierda/derecha entre pasos	Mando [1]
Editar el valor de velocidad	Mando [2]
Moverse verticalmente	Botones PAGE [v] [v]
Moverse entre páginas	Botones PAGE [<] [>]
Salir de la edición de pasos y volver a la pantalla superior	Botón [EXIT]
Seleccione la nota	Pulsar una tecla
Especificar un paso y activar la nota	Botones [1]–[16]
Activar/desactivar la nota seleccionada actualmente	Botón [ENTER]
Introducir un vínculo	Mueva el cursor al comienzo del enlace, luego mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [1]–[16] que corresponde al último paso del enlace.
Desplazarse entre partes	Botón [PART] → seleccionar la parte actual
Borrar todos los datos de la parte seleccionada actualmente	Botón [S1]
Borrar todos los datos de la nota seleccionada	Mantener pulsada una tecla + botón [S1]
Borrar todos los datos del paso seleccionado	Uno de los botones [1]–[16] + botón [S1]

Elemento	Activación
Sostener (mantener) la nota especificada	HOLD pedal

* La velocidad se introduce como el valor que se especificó más recientemente.

4. Para oír la interpretación, use el botón [S3] para reproducir o detener.

* El número de pasos y los ajustes, como la rejilla y el orden aleatorio, se ajustan a los valores especificados para el arpeggio.

Si desea cambiarlos, salga de la pantalla STEP y use la pantalla ARP PART EDIT para editarlos.

* Puede utilizar el mando TEMPO para cambiar el tempo.

5. Cuando termine de editar, guarde el resultado como una escena.

Si desea utilizar la interpretación como datos MIDI en su ordenador, use la función de exportación.

➔ "Exportación de un patrón de edición de pasos" (p. 20)

Uso de los datos de edición de pasos para la interpretación de arpeggios

Puede especificar para cada parte si dicha parte reproduce la interpretación del arpeggio o si reproduce los datos creados por la edición de pasos.

1. Después de editar en STEP EDIT, pulse el botón [EXIT] varias veces para volver a la pantalla SCENE TOP.

2. Pulse el botón PAGE [<] dos veces para acceder a la pantalla ARP PART EDIT.

3. Use el mando [1] para seleccionar "Step Mode".

4. Asegúrese de que el botón PART esté encendido y luego use los botones [1]–[5] para seleccionar la parte en la que desea usar los datos de STEP.

5. Use el mando [2] para activar el modo de pasos ("ON").

6. Repita los pasos 4–5 para activar el modo de pasos ("ON") para cada parte que desee.

7. Use el mando [1] para seleccionar ARPEGGIO Switch y luego use el mando [2] para activarlo ("ON").

Los datos creados en STEP EDIT se reproducen durante la ejecución del arpeggio.

* Cuando sale del modo STEP EDIT, el interruptor ARP PART EDIT y el modo Step se activan ("ON") automáticamente para la parte que editó en STEP EDIT.

* Los siguientes parámetros de ARP PART EDIT se ignoran para las partes cuyo modo de paso está activado ("ON").

- Oct Range
- Transpose
- Motif
- Duration
- Velocity
- Grid Offset
- Grid Sync
- Timing
- Note Off
- Poly Remain
- Reset Oct
- Receive SW

Uso de la funcionalidad Bluetooth®

Uso de los altavoces del JUPITER-Xm para oír música desde un dispositivo móvil

Registro de un dispositivo móvil (Pairing)

La “sincronización” es el procedimiento mediante el cual el dispositivo móvil que desea utilizar se registra en esta unidad (los dos dispositivos se reconocen entre sí).

Realice los ajustes para que los datos de música guardados en el dispositivo móvil se puedan reproducir de forma inalámbrica a través de esta unidad.

RECUERDE

- Una vez que un dispositivo móvil se ha sincronizado con esta unidad, no es necesario volver a realizar la sincronización. Si desea conectar esta unidad con un dispositivo móvil que ya esté sincronizado, consulte “Conexión de un dispositivo móvil ya sincronizado” (p. 15).
- Se requiere nuevamente la sincronización si ejecuta un restablecimiento de los ajustes de fábrica (p. 21).
- Los siguientes pasos son un ejemplo posible. Para obtener más información, consulte el manual de su dispositivo móvil.

1. Coloque el dispositivo móvil que desea conectar cerca de esta unidad.

2. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.

3. Use el mando [1] para seleccionar “SYSTEM”.

También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Λ] [∨] en lugar del mando [1].

4. Pulse el botón [ENTER].

Aparece la pantalla SYSTEM.

5. Use el mando [1] para seleccionar “Bluetooth Sw” y luego use el mando [2] para activarlo (“ON”).

RECUERDE

Si desea guardar el ajuste, lleve a cabo la operación de escritura del sistema (System Write).

→ “Almacenamiento de los ajustes del sistema (System Write)” (p. 21)

6. Use el mando [1] para seleccionar “Pairing” y luego pulse el botón [ENTER].

La pantalla indica “PAIRING...”, y esta unidad espera una respuesta del dispositivo móvil.

7. Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.

RECUERDE

Esta explicación usa un iPhone como ejemplo. Para obtener más información, consulte el manual de su dispositivo móvil.

8. Toque “JUPITER-Xm Audio”, que se muestra en la pantalla de dispositivos Bluetooth de su dispositivo móvil.

Esta unidad está sincronizada con el dispositivo móvil. Cuando la sincronización se realiza correctamente, “JUPITER-Xm Audio” se agrega a la lista de “Dispositivos sincronizados” en su dispositivo móvil.

9. Pulse el botón [MENÚ] cuando haya terminado de realizar los ajustes.

Conexión de un dispositivo móvil ya sincronizado

1. Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.
2. Active la función Bluetooth de esta unidad (active “ON” el parámetro del sistema Bluetooth Sw).

RECUERDE

- Si no pudo establecer una conexión utilizando el procedimiento anterior, toque “JUPITER-Xm Audio”, que se muestra en la pantalla de dispositivos Bluetooth del dispositivo móvil.
- Para desconectar, apague la función de audio de Bluetooth de esta unidad (active “OFF” el parámetro del sistema Bluetooth Sw) o desactive la función Bluetooth del dispositivo móvil.

Reproducción de música desde el dispositivo móvil

1. Conecte el dispositivo móvil a través de Bluetooth.
2. En el dispositivo móvil, use una aplicación de música para reproducir música.

El sonido se oye desde el JUPITER-Xm.

* Para ajustar el volumen de reproducción, ajuste el volumen en su dispositivo móvil o ajuste la configuración del sistema “AuxIn/BT InLev”.

Uso del JUPITER-Xm para controlar un dispositivo móvil

A continuación, se explica cómo realizar ajustes para transmitir y recibir datos MIDI entre esta unidad y el dispositivo móvil.

Uso del JUPITER-Xm como un teclado MIDI para una aplicación de música

Puede usar el teclado de este instrumento para controlar una aplicación de música compatible con Bluetooth MIDI.

Transferencia de datos MIDI

A continuación, se explica cómo realizar ajustes para transmitir y recibir datos MIDI entre esta unidad y el dispositivo móvil.

1. Coloque el dispositivo móvil que desea conectar cerca de esta unidad.

RECUERDE

Si tiene más de una unidad de este modelo, encienda solamente la unidad que desea sincronizar (apague las demás unidades).

2. Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.

RECUERDE

Esta explicación usa un iPhone como ejemplo. Para obtener más información, consulte el manual de su dispositivo móvil.

3. En la aplicación del dispositivo móvil (por ejemplo, GarageBand), establezca una conexión con esta unidad.

NOTA

No toque “JUPITER-Xm MIDI” que aparece en los ajustes de Bluetooth del dispositivo móvil.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

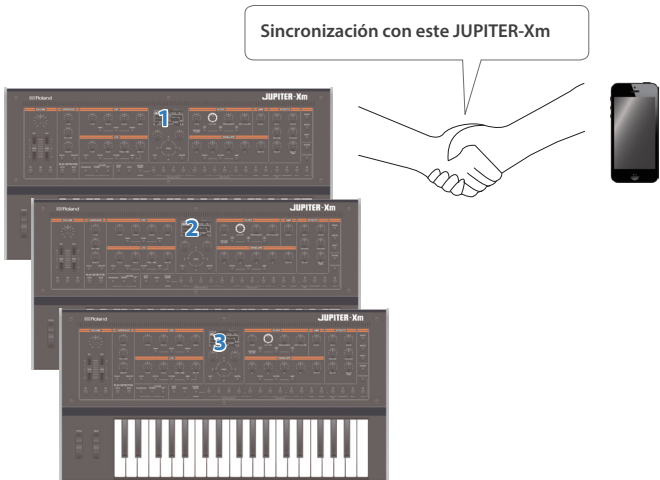
Português

Nederlands

Diferenciación de varias unidades JUPITER-Xm (Bluetooth ID)

Puede especificar un número para añadirlo después del nombre de dispositivo de esta unidad cuando se muestre en una aplicación conectada mediante Bluetooth.

Si posee varias unidades del mismo instrumento, esta es una forma sencilla de distinguirlas.



- 1. Pulse el botón [MENU].**
Aparece la pantalla MENU.
- 2. Use el mando [1] para seleccionar “SYSTEM” y luego pulse el botón [ENTER].**
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [^] [v] en lugar del mando [1].
- 3. Use el mando [1] para seleccionar “Bluetooth ID”.**
- 4. Use el mando [2] para cambiar la configuración.**

Parámetro	Valor	Explicación
Mando [1]	Mando [2]	
Bluetooth ID	OFF, 1–9	Especifique el dígito añadido al final del nombre de dispositivo de esta unidad que se mostrará en la aplicación conectada mediante Bluetooth. Configurado en “OFF”: “JUPITER-Xm Audio,” “JUPITER-Xm MIDI” (por defecto) Configurado en “1”: “JUPITER-Xm Audio 1” “JUPITER-Xm MIDI 1”

- 5. Para guardar la configuración, pulse el botón [WRITE].**
- 6. Pulse el botón [MENÚ] cuando haya terminado de realizar los ajustes.**

Deshabilitación de la funcionalidad Bluetooth

Desactive la funcionalidad Bluetooth si no desea que esta unidad se conecte a través de Bluetooth con su dispositivo móvil.

- 1. Pulse el botón [MENU].**
Aparece la pantalla de configuración.
- 2. Use el mando [1] para seleccionar “SYSTEM” y luego pulse el botón [ENTER].**
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [^] [v] en lugar del mando [1].
- 3. Use el mando [1] para seleccionar “Bluetooth Sw”.**
- 4. Use el mando [2] para configurar el ajuste como “OFF”.**
- 5. Para guardar la configuración, pulse el botón [WRITE].**
- 6. Pulse el botón [MENÚ] cuando haya terminado de realizar los ajustes.**

Conexión de equipos externos

Conexión de un ordenador (puerto USB COMPUTER)

Los mensajes MIDI se pueden intercambiar con un ordenador a través del puerto USB del JUPITER-Xm.

RECUERDE

- Para obtener más información sobre los requisitos de funcionamiento y los sistemas operativos compatibles, visite el sitio web de Roland.



Instalación del controlador

Para poder usar el JUPITER-Xm, deberá descargar el controlador de la siguiente URL e instalarlo en su ordenador.

Para obtener más información sobre la instalación, visite el sitio web de Roland.

➔ <https://www.roland.com/support/>

Configuración del controlador USB

A continuación se explica cómo se especifica el controlador USB que se va a usar para conectar el JUPITER-Xm al ordenador a través del puerto USB COMPUTER.

1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla de configuración.

2. Use el mando [1] para seleccionar "SYSTEM" y luego pulse el botón [ENTER].

También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Λ] [V] en lugar del mando [1].

3. Use el mando [1] para seleccionar "USB Driver".

4. Use el mando [2] para especificar "VENDOR".

Parámetro	Valor	Explicación
Mando [1]	Mando [2]	
Controlador USB	GENERIC	Elija esto cuando use el controlador USB proporcionado con su ordenador. * Solo se puede utilizar MIDI.
	VENDOR	Elija esto cuando use el controlador USB descargado del sitio web de Roland.

5. Guarde el ajuste.

➔ "Almacenamiento de los ajustes del sistema (System Write)" (p. 21)

6. Apague el JUPITER-Xm y enciéndalo de nuevo.

Nombres de puertos cuando se utiliza el controlador VENDOR

Dispositivo de entrada de audio

Nombre del dispositivo	Nombre del puerto
JUPITER-X	IN 1 (salida de la parte 1 del JUPITER-Xm)
	IN 2 (salida de la parte 2 del JUPITER-Xm)
	IN 3 (salida de la parte 3 del JUPITER-Xm)
	IN 4 (salida de la parte 4 del JUPITER-Xm)
	IN 5 (salida de la parte 5 del JUPITER-Xm)
	IN MIC (salida de la señal que se recibe desde el conector MIC IN del JUPITER-Xm)
	IN MIX (salida mezclada del JUPITER-Xm)

Dispositivo de salida de audio

Nombre del dispositivo	Nombre del puerto
JUPITER-X	OUT (entrada de audio USB al JUPITER-Xm)
	OUT MIC (tratado como entrada de micrófono al JUPITER-Xm)

Dispositivo de entrada/salida MIDI

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

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Conexión de una memoria USB (puerto USB MEMORY)

Aquí puede conectar una memoria USB.



Formateo de una memoria USB (FORMAT USB MEMORY)

NOTA

- Si la memoria USB contiene datos importantes, tenga en cuenta que esta operación borrará todos los datos de la memoria.

1. Pulse el botón [MENU].
2. Use el mando [1] para seleccionar "UTILITY" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Λ] [V] en lugar del mando [1].
3. Use el mando [1] para seleccionar "FORMAT USB MEMORY" y luego pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].
4. Para ejecutar la operación, use el mando [2] para seleccionar "OK" y luego pulse el botón [ENTER].
Cuando el formateo haya finalizado, la pantalla mostrará el mensaje "Completed!".
* Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Copia de seguridad/restauración

Realización de una copia de seguridad de datos en una memoria USB (BACKUP)

Aquí se explica cómo realizar una copia de seguridad de los datos de usuario en una memoria USB.

Datos que se incluyen en la copia de seguridad

- Todos los datos de la escena (incluidos los ajustes de arpeggio y codificación de voz)
- Datos de tonos del usuario
- Configuraciones del sistema (incluidos los efectos del sistema)

1. Pulse el botón [MENU].
2. Use el mando [1] para seleccionar "UTILITY" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Λ] [V] en lugar del mando [1].
3. Use el mando [1] para seleccionar "BACKUP" y luego pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla BACKUP.
4. Use los botones PAGE [◀] [▶] para mover el cursor y use el mando [2] para cambiar los caracteres.
5. Cuando haya especificado el nombre del archivo, pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].

6. Para ejecutar la operación, use el mando [2] para seleccionar "OK" y luego pulse el botón [ENTER].

Cuando la copia de seguridad haya finalizado, la pantalla mostrará el mensaje "Completed!".

Si ya existe un archivo con el mismo nombre, aparece una pantalla de confirmación (Overwrite?) preguntando si desea sobrescribir el archivo existente.

- * Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Restauración de los datos de una copia de seguridad (RESTORE)

Aquí se explica cómo importar en el JUPITER-Xm los datos de usuario de los que se hizo una copia de seguridad en una memoria USB. Esta operación se denomina "restauración".

NOTA

- Cuando se ejecuta la operación de restauración se sobrescriben todos los datos de usuario. Si el JUPITER-Xm contiene datos importantes, asígneles un nombre distinto y haga una copia de seguridad de estos en una memoria USB antes de proceder con la restauración.

1. Pulse el botón [MENU].
2. Use el mando [1] para seleccionar "UTILITY" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Λ] [V] en lugar del mando [1].
3. Use el mando [1] para seleccionar "RESTORE" y luego pulse el botón [ENTER].
4. Use el mando [1] para seleccionar el archivo que desea restaurar.
5. Pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].
6. Para ejecutar la operación, use el mando [2] para seleccionar "OK" y luego pulse el botón [ENTER].
Cuando la operación de restauración haya finalizado, la pantalla mostrará el mensaje "Completed. Turn off power."
7. Apague el JUPITER-Xm y vuelva a encenderlo.
* Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Importación y exportación

Importar tonos

Los tonos que descargue o los tonos que haya exportado desde otra unidad se pueden importar al JUPITER-Xm como tonos agregados.

A continuación, explicamos cómo importar un archivo SVZ que haya preparado previamente con la función de exportación de otro dispositivo.

* También puede importar tonos de modelos. Cuando importa un tono que no pertenece a un modelo, el nombre del modelo se guarda como "NO ASSIGN".

1. Guarde el archivo SVZ que contiene los tonos que se importarán en la carpeta ROLAND/SOUND de su memoria USB y conéctela al JUPITER-Xm.
2. Pulse el botón [MENU].
3. Use el mando [1] para seleccionar "UTILITY" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Λ] [v] en lugar del mando [1].
4. Use el mando [1] para seleccionar "IMPORT/EXPORT" y luego pulse el botón [ENTER].
5. Use el mando [1] para seleccionar "IMPORT TONE" y luego pulse el botón [ENTER].
6. Use el mando [1] para seleccionar el archivo que contiene los tonos que desea importar y luego pulse el botón PAGE [>].
7. Use el mando [1] para seleccionar el tono que desea importar y luego use el mando [2] para agregar una marca de verificación.
8. Pulse el botón PAGE [>].
9. Use el mando [1] para seleccionar el tono de destino de importación y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para añadir una marca de verificación.
* Tenga en cuenta que el tono de destino de importación que seleccione se sobrescribirá.
* Si hay un tono llamado "INIT TONE", éste se selecciona automáticamente como el tono de destino de importación (se agrega automáticamente una marca de verificación). Si desea mantener ese tono, borre la marca de verificación.
10. Pulse el botón PAGE [>].
11. Para ejecutar la operación, use el mando [2] para seleccionar "OK" y luego pulse el botón [ENTER].
Cuando la importación finaliza, aparece el mensaje "Import Tone Completed!" ("¡Importación de tono finalizada!").
* Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Importar escenas

Puede importar escenas en JUPITER-Xm como escenas adicionales que se exportaron desde JUPITER-X/Xm.

* También puede importar escenas desde un archivo de copia de seguridad.

1. Guarde el archivo SVZ para el tono que desea importar en la carpeta "ROLAND/SOUND" de una unidad flash USB y conecte esta al JUPITER-Xm.
2. Pulse el botón [MENU].
3. Use el mando [1] para seleccionar "UTILITY" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección con los botones PAGE [<] [>] en lugar del mando [1].
4. Use el mando [1] para seleccionar "IMPORT/EXPORT" y luego pulse el botón [ENTER].

5. Use el mando [1] para seleccionar "IMPORT SCENE" y luego pulse el botón [ENTER].
6. Use el mando [1] para seleccionar el archivo que contiene la escena que desea importar y luego pulse el botón PAGE [>].
7. Use el mando [1] para seleccionar el tono que desea importar y luego use el mando [2] para seleccionarlo con una marca de verificación.
8. Pulse el botón PAGE [>].
9. Use el mando [1] para seleccionar a dónde desea importar la escena y pulse el botón [ENTER] para seleccionarlo con una marca de verificación.
* Tenga cuidado, ya que esto sobrescribe la escena que ya está en el destino de importación.
* Si ya existe una escena denominada "INIT SCENE", se selecciona automáticamente como la escena de destino de la importación con una marca de verificación. Para dejar la escena como está, quite la marca de verificación.
10. Pulse el botón PAGE [>].

11. Para ejecutar, use el mando [2] para seleccionar "OK" y luego pulse el botón [ENTER].

Al importar, el tono se guarda con el nombre "INIT TONE".

La pantalla muestra "Import Scene Completed!" (¡Importación de escena completada!) cuando se ha realizado la importación.

- * Si la escena del destino de importación está utilizando un tono de usuario, puede seleccionar si desea importar también ese tono.
- * Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Exportar tonos

Puede exportar los datos de tono del usuario a un archivo SVZ.

* También puede exportar tonos de modelos.

1. Pulse el botón [MENU].
2. Use el mando [1] para seleccionar "UTILITY" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección con los botones PAGE [<] [>] en lugar del mando [1].
3. Use el mando [1] para seleccionar "IMPORT/EXPORT" y luego pulse el botón [ENTER].
4. Use el mando [1] para seleccionar "EXPORT TONE" y luego pulse el botón [ENTER].
5. Use el mando [1] para seleccionar desde dónde exportar los tonos y presione el botón [ENTER] para seleccionarlos con una marca de verificación.
6. Pulse el botón PAGE [>].
7. Mueva el cursor usando los botones PAGE [<] [>] y use el mando [2] para editar los caracteres.
8. Cuando haya escrito el nombre del archivo, pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].
9. Para ejecutar, use el mando [2] para seleccionar "OK" y luego pulse el botón [ENTER].
Los tonos se exportan a la carpeta "ROLAND/SOUND" de su unidad flash USB.
* Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Exportar escenas

Puede exportar los datos de la escena a un archivo SVD.

1. Pulse el botón [MENU].
2. Use el mando [1] para seleccionar "UTILITY" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección con los botones PAGE [<] [>] en lugar del mando [1].
3. Use el mando [1] para seleccionar "IMPORT/EXPORT" y luego pulse el botón [ENTER].
4. Use el mando [1] para seleccionar "EXPORT SCENE" y luego pulse el botón [ENTER].
5. Use el mando [1] para seleccionar desde dónde exportar la escena y presione el botón [ENTER] para seleccionarlos con una marca de verificación.
6. Pulse el botón PAGE [>].
7. Mueva el cursor usando los botones PAGE [<] [>] y use el mando [2] para editar los caracteres.
8. Cuando haya escrito el nombre del archivo, pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].
9. Para ejecutar, use el mando [2] para seleccionar "OK" y luego pulse el botón [ENTER].

Las escenas se exportarán a la carpeta "ROLAND/SOUND" de su unidad flash USB.

* Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Exportación de un patrón de edición de pasos

Aquí se explica cómo se puede exportar un patrón de edición por pasos en la escena a una memoria USB como datos MIDI (SMF).

1. Pulse el botón [MENU].
2. Use el mando [1] para seleccionar "UTILITY" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [^] [v] en lugar del mando [1].
3. Use el mando [1] para seleccionar "IMPORT/EXPORT" y luego pulse el botón [ENTER].
4. Use el mando [1] para seleccionar "EXPORT USER PATTERN" y luego pulse el botón [ENTER].
5. Use los botones PAGE [<] [>] para mover el cursor y use el mando [2] para cambiar el carácter.
6. Cuando haya especificado el nombre del archivo, pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].
7. Para ejecutar la operación, use el mando [2] para seleccionar "OK" y luego pulse el botón [ENTER].

Los datos se exportan a la carpeta EXPORT de la memoria USB.

* Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Ajustes para toda la unidad

Apagado automático de la unidad transcurrido un tiempo (Auto Off)

1. Pulse el botón [MENU].
2. Use el mando [1] para seleccionar "SYSTEM" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Δ] [▽] en lugar del mando [1].
3. Use el mando [1] para seleccionar "Auto Off" y use el mando [2] para cambiar la configuración.
Si no desea que la unidad se apague automáticamente, seleccione el ajuste "OFF".

Parámetro	Valor
Mando [1]	Mando [2]
Auto Off	OFF, 30 [min], 240 [min]

4. Para guardar la configuración, pulse el botón [WRITE].
Aparece la página de guardar.
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].
5. Para ejecutar la operación, pulse el botón [ENTER].

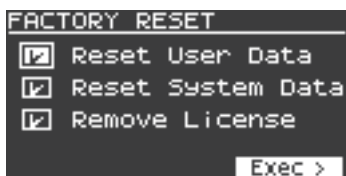
Restablecimiento de los ajustes de fábrica (Factory Reset)

Aquí se explica cómo se puede restablecer la configuración de fábrica de los ajustes que haya editado y guardado en el JUPITER-Xm.

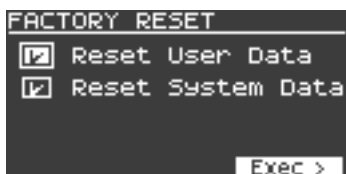
- * Cuando ejecute esta operación, se perderán todos los ajustes guardados, incluidos los parámetros de sonido.
- * Si va a necesitar los ajustes actuales más tarde, asegúrese de usar la función de copia de seguridad (p. 18) para guardar los ajustes actuales antes de restablecer los ajustes de fábrica.

1. Pulse el botón [MENU].
2. Use el mando [1] para seleccionar "UTILITY" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Δ] [▽] en lugar del mando [1].
3. Use el mando [1] para seleccionar "FACTORY RESET" y luego pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla FACTORY RESET.

Si se instala o importa un paquete de sonido o una expansión de onda



Si no se instala o importa un paquete de sonido o una expansión de onda



4. Utilice los botones de cursor [Δ] [▽] para seleccionar el elemento para ejecutar y presione el botón [ENTER] para seleccionar su casilla de verificación.

Presione [ENTER] nuevamente para borrar la casilla de verificación.

Elemento	Explicación
Reset User Data	Inicializa las escenas y los tonos de usuario (* 1).
Reset System Data	Inicializa la configuración del sistema (* 1).
Remove License (*2)	Inicializa la licencia de usuario y la expansión de onda. La inicialización de la licencia de usuario le permite importar o instalar un paquete de sonido o una expansión de onda que se descargó con una licencia de usuario diferente. * Esto elimina la expansión de onda instalada actualmente.

- * 1 Realizar estas operaciones borra los datos relevantes que haya editado después de la compra.
Para guardar la configuración actual, asegúrese de utilizar la función de copia de seguridad (p. 18) antes de restaurar la unidad a su estado predeterminado de fábrica.
- * 2 Esto se muestra si está instalado un paquete de sonido o una expansión de onda.
Para obtener más detalles sobre las licencias de usuario, consulte el "Sound Pack/Wave Expansion Installation Manual" (PDF).

5. Pulse el botón de cursor [Δ].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].
6. Para ejecutar la operación, use el mando [2] para seleccionar "OK" y luego pulse el botón [ENTER].
La pantalla mostrará el mensaje "Completed. Turn off power."
7. Apague el JUPITER-Xm y vuelva a encenderlo.
* Nunca apague la unidad ni desconecte la memoria USB durante un proceso, como cuando se muestra la pantalla "Executing...".

Almacenamiento de los ajustes del sistema (SYSTEM)

1. Pulse el botón [MENU].
2. Use el mando [1] para seleccionar "SYSTEM" y luego pulse el botón [ENTER].
También puede hacer esta selección usando los botones PAGE [Δ] [▽] en lugar del mando [1].
3. Use el mando [1] para seleccionar el parámetro y use el mando [2] para cambiar la configuración.

Almacenamiento de los ajustes del sistema (System Write)

1. En la pantalla de configuración del sistema, pulse el botón [WRITE].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].
2. Para ejecutar la operación, pulse el botón [ENTER].

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Lista de los parámetros del sistema.

Parámetro Mando [1]	Valor Mando [2]	Explicación
AGING		
Warm-Up	OFF, ON, FAST, FIXED	Especifica si el carácter del sonido (variación de tono) cambia de acuerdo con la temperatura interna variable de esta unidad. Esto solo tiene efecto en los modelos de sintetizador analógico. El valor de la temperatura interna se muestra en la esquina superior derecha de la pantalla superior de la escena. OFF: El carácter del sonido no se ve afectado por la temperatura. Tampoco hay una indicación de temperatura en la pantalla SCENE. ON: La temperatura interna comienza en el valor especificado por Init Temp y cambia a la temperatura actual (REAL). Aunque depende de la diferencia de temperatura, la temperatura REAL se alcanza en aproximadamente diez minutos. Después de alcanzar la temperatura REAL, la configuración sigue el cambio de temperatura actual. FAST: La temperatura interna comienza en el valor especificado por Init Temp, y luego rápidamente (en aproximadamente diez segundos) cambia a la temperatura actual (REAL) cuando toca el teclado. Después de alcanzar la temperatura REAL, la configuración sigue el cambio de temperatura actual. FIXED: La temperatura interna se fija en el valor especificado por Init Temp, y el carácter del sonido se mantiene en ese punto.
Init Temp	REAL, 0–60 [°C]/32–140 [°F]	Especifica la temperatura interna inicial para Warm-Up. REAL: La temperatura interna que se mida realmente será la temperatura inicial. 0–60°C/32–140°F: Especifica de manera virtual una temperatura interna inicial (Celsius/Fahrenheit).
Age	OFF, 1–100 [years]	Simula el envejecimiento de los componentes internos de un sintetizador analógico. El aumento de este valor cambia el sonido como lo haría en una unidad que tiene un número correspondiente de años de antigüedad. Esto es válido solo para los sonidos de un modelo de sintetizador analógico.
GENERAL		
MasterTune	415,3–466,2 [Hz]	Ajusta la afinación general. El valor mostrado es la frecuencia de la tecla A4 (nota la central).
MasKeyShift	-24–24	Cambia el rango de tono general del JUPITER-Xm en pasos de semitono.
ScaleTuneSw	OFF, ON	Especifica si el ajuste SCALE TUNE de la escena está activado (ON) o desactivado (OFF).
USB In Lev	0–127	Ajusta el nivel de entrada de audio del puerto USB COMPUTER.
USB Out Lev	0–127	Ajusta el nivel de salida de audio al puerto USB COMPUTER.
AuxIn/BT InLev	0–127	Ajusta el nivel de entrada del conector AUX IN.
USB Audio Thru	OFF, ON	Especifica si la entrada de audio del puerto USB COMPUTER se mezcla con la salida de audio del puerto USB COMPUTER. Si no desea emitir este audio, desactive esta opción ("OFF").
AUXIN USB Thru	OFF, ON	Especifica si la entrada de la toma AUX IN se mezcla con la salida de audio del puerto USB COMPUTER. Si no desea emitir este audio, desactive esta opción ("OFF").

Parámetro Mando [1]	Valor Mando [2]	Explicación
LineOut Gain	-12–0–+12 [dB]	Ajusta la ganancia de salida de OUTPUT/PHONES.
Speaker Sw	OFF, ON, AUTO	Especifica si el sonido se emite desde los altavoces. El ajuste AUTO funciona como "OFF" cuando los auriculares están conectados y como "ON" cuando los auriculares no están conectados.
SPOut Gain	-12–0 [dB]	Ajusta la ganancia de salida de los altavoces.
Auto Off	OFF, 30 [min], 240 [min]	Especifica si la unidad se apagará automáticamente después de un cierto tiempo. Si no desea que la unidad se apague automáticamente, seleccione el ajuste "OFF".
LED On Bright	0–31	Ajusta el brillo de los LED encendidos.
LED OffBright	0–30	Cuando el JUPITER-Xm funciona con el adaptador de CA, puede hacer que los LED permanezcan iluminados de manera tenue cuando están desactivados en lugar de apagarse por completo. Esta configuración ajusta el brillo de los LED cuando están desactivados.
LCD Contrast	1–10	Ajusta el contraste de la pantalla.
Scene Lock	OFF, ON	Especifica si aparece una pantalla de confirmación cuando recupera una escena. OFF: La escena se recupera de inmediato. ON: Antes de recuperar la escena, aparece una pantalla de confirmación. Para recuperar la escena, use los botones PAGE [<][>] para seleccionar "Yes" y luego pulse el botón [ENTER].
Startup Scene	01–01–16–16	Especifica la escena que se recupera cuando se inicia la unidad.
ARPEGGIO		
Set Tone	OFF, ON	Especifica si los ajustes del sonido actual se mantienen mientras solo se cambie la frase (OFF) o si se modifican los ajustes de la frase y del sonido (ON).
Set DrumKit	OFF, ON	Especifica si los ajustes del sonido actual se mantienen mientras solo se cambie el ritmo (OFF) o si se modifican los ajustes del sonido y del ritmo (ON).
Set Tempo	OFF, ON	Especifica si los ajustes del tempo actual se mantienen mientras solo se cambie el ritmo (OFF) o si se modifican los ajustes del ritmo y del tempo (ON).
Arp Sync (*1)	OFF, BEAT, MEASURE	Especifica la configuración de sincronización para el rendimiento del arpeggio cuando se conecta a un dispositivo externo y se reproduce en sincronización. OFF: No se sincroniza con medidas o ritmos. La interpretación del arpeggio comienza en el momento en que se reciben los mensajes MIDI. BEAT: Se sincroniza con el tiempo. La ejecución del arpeggio comienza en el siguiente tiempo después de recibir los mensajes MIDI. MEASURE: Se sincroniza con compases. La ejecución del arpeggio comienza en el primer tiempo del siguiente compás después de recibir los mensajes MIDI.
(* 1) Esto solo está habilitado cuando Sync Mode está configurado en "MIDI", "USB COM" o "USB MEM".		
TEMPO/SYNC		
Tempo	20,00–300,00	Especifica el tempo del sistema.
Tempo Src	SCENE, SYS	Cuando cambia de escena, esta configuración especifica si se debe usar el tempo del sistema (SYS) o el tempo almacenado en la escena (SCENE).
Sync Mode	AUTO, INT, MIDI, USB COM, USB MEM	Especifica la señal de sincronización según la cual funciona el JUPITER-Xm.

Parámetro Mando [1]	Valor Mando [2]	Explicación
Sync Out	OFF, MIDI, USB COM, MIDI/USBCM, USB MEM, ALL	Especifica el conector desde el que se emiten los mensajes de reloj MIDI, etc.
Bluetooth		
Bluetooth Sw	OFF, ON	Habilita (ON) o deshabilita (OFF) la comunicación Bluetooth.
Pairing	-	Ejecución de la sincronización para audio Bluetooth.
Bluetooth ID	OFF, 1–9	Especifica el número añadido al final del nombre de dispositivo de esta unidad que se muestra en una aplicación conectada mediante Bluetooth.
MIDI		
Ctrl Ch	1–16, OFF	Especifica el canal de recepción MIDI en el que se pueden recibir los mensajes MIDI (cambio de programa y selección de banco) de un dispositivo MIDI externo para cambiar de programa. Si no desea que los programas se cambien desde un dispositivo MIDI conectado, configure esta opción en "OFF".
Ctrl Src Sel	SYS, SCENE	SYS: SysCtrlSrc1–4 se usan para el control del tono. SCENE: Los ajustes CtrlSrc1–4 de la escena se usan para el control del tono.
SysCtrlSrc1 SysCtrlSrc2 SysCtrlSrc3 SysCtrlSrc4	OFF, CC01–CC31, CC33–CC95, BEND, AFT	Especifique los mensajes MIDI que se utilizarán como controles del sistema.
Soft Thru	OFF, ON	Si está en ON, los mensajes MIDI entrantes por el conector MIDI IN se retransmitirán sin cambio desde el conector MIDI OUT.
USB-MIDIThru	OFF, ON	Especifica si los mensajes MIDI recibidos en el puerto USB COMPUTER o el conector MIDI IN se retransmiten sin cambio desde el conector MIDI OUT o el puerto USB COMPUTER (ON) o no se retransmiten (OFF).
USB Driver	GENERIC, VENDOR	Especifica la configuración del controlador USB.
Remote Kbd	OFF, MIDI IN, USB COM, USB MEM	Establece qué conector se utiliza para la entrada cuando utiliza un teclado MIDI externo en lugar del teclado del JUPITER-Xm. En este caso, resulta indiferente el canal de transmisión MIDI del teclado MIDI externo. Normalmente se deja en "OFF".
Local Sw	OFF, ON	Activa/desactiva la conexión entre la sección del controlador (teclado, PITCH, MODE, botones y controles deslizantes del panel, pedales, etc.) y el motor de sonido interno.
Device ID	17–32	Al transmitir y recibir mensajes exclusivos del sistema, los números de ID del dispositivo de ambos dispositivos deben coincidir.
Tone CC Map	OFF, ON	Establece si los mensajes de cambio de control (CC) para los parámetros de tono se transmiten/reciben (ON) o no (OFF).
MIDI Tx		
Tx PC	OFF, ON	Especifica si los mensajes de cambio de programa se transmitirán (ON) o no se transmitirán (OFF).
Tx Bank	OFF, ON	Especifica si los mensajes de selección de banco se transmitirán (ON) o no se transmitirán (OFF).
Tx Edit	OFF, ON	Especifique si los cambios que ha realizado en la configuración de un programa se van a transmitir como mensajes exclusivos del sistema (ON) o no se van a transmitir (OFF).
MIDI Rx		
Rx PC	OFF, ON	Especifica si los mensajes de cambio de programa se recibirán (ON) o no se recibirán (OFF).

Parámetro Mando [1]	Valor Mando [2]	Explicación
Rx Bank	OFF, ON	Especifica si los mensajes de selección de banco se recibirán (ON) o no se recibirán (OFF).
Rx Exclusive	OFF, ON	Especifica si los mensajes exclusivos del sistema se recibirán (ON) o no se recibirán (OFF).
MIC IN		
Mic In Gain	-24.0–+24.0 [dB]	Ajusta el nivel de entrada del conector MIC IN.
Mic Power	OFF, ON	Si está en "ON", se suministra alimentación de toma de corriente (5 V) al conector MIC IN.
NS Switch	OFF, ON	Activa o desactiva el supresor de ruido. El supresor de ruido es una función que suprime el ruido durante los periodos de silencio.
NS Threshold	-96–0 [dB]	Ajusta el volumen en el que la supresión de ruido empieza a aplicarse.
NS Release	0–127	Ajusta el tiempo que transcurre desde que comienza la supresión de ruido hasta que el volumen alcanza 0.
CompSwitch	OFF, ON	Especifica si el compresor del micrófono (un compresor aplicado a la entrada del micrófono) se utiliza (ON) o no (OFF).
CompAttack	0, 1, 2... 100 [ms]	Especifica el tiempo desde que la entrada al compresor de micrófono supera el nivel Comp Thres hasta que se comprime el volumen.
CompRelease	10, 20, ... 1000 [ms]	Especifica el tiempo desde que la entrada al compresor del micrófono cae por debajo del nivel Comp Thres hasta que ya no se aplica la compresión.
CompThreshold	-60–0 [dB]	Especifica el nivel en el que el compresor del micrófono comienza a aplicar compresión.
CompRatio	1: 1, 2: 1, ... 4: 1, 8: 1, 16: 1, 32: 1, INF: 1	Especifica la relación de compresión para el compresor del micrófono.
CompKnee	0–30 [dB]	Suaviza la transición hasta que el compresor del micrófono comienza a aplicarse. Los valores más altos producen una transición más suave.
CompOutGain	-24,0, -23,5, ... 0, ..., +24,0 [dB]	Especifica el volumen de salida del compresor del micrófono.
Rev Send Lev	0–127	Especifica la cantidad de reverberación que se aplica a la entrada del micrófono.
Cho Send Lev	0–127	Especifica la cantidad de coro que se aplica a la entrada del micrófono.
Dly Send Lev	0–127	Especifica la cantidad de retardo que se aplica a la entrada del micrófono.
Mic Thru	OFF, ON	Si desea que el micrófono se corte cuando el codificador de voz está apagado, configure esta función como "OFF".
CONTROLADOR		
Velocity	REAL, 1–127	Especifica el valor de velocidad que se transmite al tocar el teclado.
Velo Crv	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Especifica el tacto del teclado.
Velo Offset	-10–+9	Ajusta la curva de velocidad del teclado.
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Especifica si el valor del parámetro correspondiente a un controlador se actualiza inmediatamente cuando se pone en funcionamiento dicho controlador (DIRECT) o solo después de que el controlador alcance la misma posición que el valor actual del parámetro (CATCH).
BUTTON Func		
Source	SCENE, SYS	Especifica si las funciones asignadas a estos botones siguen la configuración de la escena seleccionada actualmente (SCENE) o la configuración del sistema (SYS).

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Parámetro	Valor	Explicación
Mando [1]	Mando [2]	
S1 Func	Para los valores, consulte la Hoja de asignables.	Especifica la función asignada al botón S1.
S1 Mode	LATCH, MOMENTARY	Especifica cómo funciona el botón.
S2 Func	Para los valores, consulte la Hoja de asignables.	Especifica la función asignada al botón S2.
S2 Mode	LATCH, MOMENTARY	Especifica cómo funciona el botón.
S3 Func	Para los valores, consulte la Hoja de asignables.	Especifica la función asignada al botón S3.
S3 Mode	LATCH, MOMENTARY	Especifica cómo funciona el botón.
SLIDER Func		
SL1 Source	SCENE, SYS	Especifica si la función asignada al control deslizante SL1 sigue la configuración de la escena seleccionada actualmente (SCENE) o la configuración del sistema (SYS).
SL1	Para los valores, consulte la Hoja de asignables.	Especifica la función asignada al control deslizante SL1.
SL2 Source	SCENE, SYS	Especifica si la función asignada al control deslizante SL2 sigue la configuración de la escena seleccionada actualmente (SCENE) o la configuración del sistema (SYS).
SL2	Para los valores, consulte la Hoja de asignables.	Especifica la función asignada al control deslizante SL2.
PEDAL Func		
Hold Source	SCENE, SYS	Especifica si la función asignada al pedal conectado al conector HOLD sigue la configuración de la escena seleccionada actualmente (SCENE) o la configuración del sistema (SYS).
Hold	Para los valores, consulte la Hoja de asignables.	Especifica la función asignada al pedal conectado al conector HOLD.
Hold Pole	STANDARD, REVERSE	Especifica la polaridad del pedal conectado al conector HOLD.
Ctrl Source	SCENE, SYS	Especifica si la función asignada al pedal conectado al conector CTRL sigue la configuración de la escena seleccionada actualmente (SCENE) o la configuración del sistema (SYS).
Ctrl	Para los valores, consulte la Hoja de asignables.	Especifica la función asignada al pedal conectado al conector CTRL.
PART Btn Asgn		
1-5 1-5+(S) 6-10 6-10+(S)	No Assign, PartSel, Part+KeySw, KeySw, PartSw, ArpSw, EfxSw	Asigne las funciones de los botones [1]–[5] ([6]–[10]) y sus funciones al mantener pulsado el botón [SHIFT]. No Assign: Sin asignación. PartSel: Especifica la parte actual manejada desde el panel y en la pantalla. La parte tocada desde el teclado no cambia. Part+KeySw: Manera simultáneamente la parte actual y el conmutador del teclado, de modo que la parte seleccionada se puede tocar desde el teclado. Al presionar varias piezas simultáneamente, puede activar el conmutador del teclado para varias partes. KeySw: Funciona como el conmutador del teclado para cambiar la parte tocada desde el teclado. PartSw: Activa/desactiva el sonido de cada parte. Resulta útil para actuaciones similares a las de un DJ en las que se enciende y apaga el sonido de cada parte mientras dura la actuación. ArpSw: Cambia si el arpeggio se reproduce en cada una de las partes. EfxSw: Desde el botón izquierdo, activa/desactiva MFX, DRIVE, REV, DLY y CHO respectivamente para todos los partes simultáneamente.

Lista de funciones que pueden asignarse a los controladores

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

Colocación del núcleo de ferrita

Debe conectar el núcleo de ferrita incluido antes de utilizar el JUPITER-Xm.

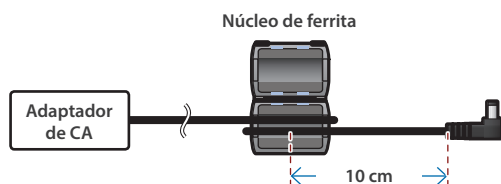
- * Tenga cuidado de no pillarse los dedos al colocar el núcleo de ferrita.
- * No dañe el cable apretándolo demasiado con el núcleo de ferrita.

Adaptador de CA

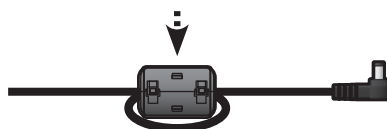
Al conectar el adaptador de CA, debe conectar el núcleo de ferrita incluido (negro).

Esto sirve para prevenir la interferencia electromagnética; no lo retire.

1. Abra el núcleo de ferrita (negro) y colóquelo sobre el cable.
2. Envuelva el cable alrededor del núcleo de ferrita (negro); una vuelta es suficiente.



3. Círralo con firmeza; debería escuchar un sonido distinto cuando se cierra.



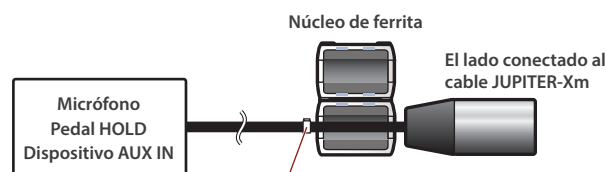
Micrófono / Dispositivo AUX IN / Pedal HOLD

Al conectar un cable de micrófono, un cable AUX-IN o un cable de pedal HOLD, debe conectar el núcleo de ferrita incluido (gris).

Esto sirve para prevenir la interferencia electromagnética; no lo retire.

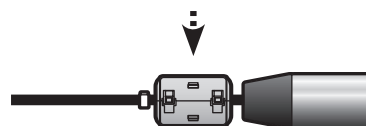
1. Conecte el núcleo de ferrita (gris) al cable.

- * Conecte el núcleo de ferrita cerca del enchufe que está conectado al JUPITER-Xm.



Brida para cable para la fijación (incluida)
Después de apretarlo, corte la parte sobrante.

2. Círralo con firmeza; debería escuchar un sonido distinto cuando se cierra.



Especificaciones principales

Roland JUPITER-Xm: teclado digital

Teclado	37 teclas (tipo compacto con velocidad)
Alimentación	CC 12 V Adaptador de CA, 8 pilas de Ni-MH de tamaño AA (se venden por separado)
Consumo eléctrico	1500 mA * Duración prevista de las pilas con un uso continuado: Pilas recargables de níquel-hidruro metálico: aprox. 3,5 horas (cuando se usan pilas con una capacidad de 1900 mAh. Estas cifras pueden variar en función de las condiciones de uso reales. * No se pueden usar pilas alcalinas ni de carbón cinc
Dimensiones	576 (ancho) x 308 (fondo) x 93 (alto) mm

Peso	4,4 kg (sin el adaptador de CA ni las pilas)
Accesorios	Manual del usuario, folleto "USO SEGURO DE LA UNIDAD", adaptador de CA, cable de alimentación
Accesorios opcionales	Conmutador de pedal: serie DP Pedal de expresión: EV-5 Memoria USB (*) * Utilice una memoria USB disponible en el mercado. No obstante, no garantizamos que todas las memorias USB disponibles en el mercado funcionen.

- * En este documento se explican las especificaciones del producto en el momento de la publicación del documento. Para obtener la información más reciente, visite el sitio web de Roland.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD

ADVERTENCIA

Acerca de la función Auto Off

La unidad se apagará automáticamente cuando haya transcurrido un periodo de tiempo predeterminado desde la última vez que se usó para reproducir música o que se accionó alguno de sus botones o controles (función Auto Off). Si no desea que la unidad se apague automáticamente, desactive la función Auto Off (p. 21).



ADVERTENCIA

Utilice únicamente el adaptador de CA suministrado y la tensión correcta

Asegúrese de utilizar exclusivamente el adaptador de CA que se entrega con la unidad. Asimismo, asegúrese de que la tensión de la instalación eléctrica coincida con la tensión de entrada especificada en el adaptador de CA. Es posible que otros adaptadores de CA utilicen polaridades diferentes, o que estén diseñados para una tensión distinta, de modo que al utilizarlos podría causar daños, un funcionamiento incorrecto o descargas eléctricas.



ADVERTENCIA

Utilice únicamente el cable de alimentación suministrado

Utilice únicamente el cable de alimentación suministrado. Del mismo modo, el cable de alimentación suministrado tampoco debe usarse con ningún otro dispositivo.



Manipule el terminal de masa con cuidado

Si quita el tornillo del terminal de masa, asegúrese de volverlo a colocar; no lo deje por cualquier sitio donde algún niño pequeño pudiera cogerlo y tragárselo accidentalmente. Cuando vuelva a colocar el tornillo, asegúrese de apretarlo bien para que no se afloje ni se suelte.



NOTAS IMPORTANTES

Alimentación

- Coloque el adaptador de CA de modo que el lado con el texto quede hacia abajo.

Uso de pilas

- Si va a utilizar la unidad con pilas, utilice pilas Ni-MH.

Colocación

- No deje ningún objeto encima del teclado. Podría provocar deficiencias de funcionamiento; por ejemplo, que las teclas dejen de sonar.
- En función del material y la temperatura de la superficie donde va a colocar la unidad, los tacos de goma podrían manchar o estropear la superficie.

Mantenimiento

- Para limpiar la unidad, utilice un paño suave y seco, o un paño ligeramente humedecido. Si frota demasiado fuerte en la misma zona puede dañar el acabado.

Reparaciones y datos almacenados

- Si la unidad necesitara alguna reparación, antes de enviarla asegúrese de hacer una copia de seguridad de los datos que tenga almacenados en ella; o quizá prefiera anotar la información que pueda necesitar. Aunque procuraremos por todos los medios conservar los datos almacenados en la unidad cuando realicemos las reparaciones oportunas, hay casos en los que la restauración de los datos podría resultar imposible, por ejemplo cuando la sección de la memoria está físicamente dañada. Roland no asume responsabilidad alguna en lo relativo a la restauración del contenido almacenado que se pueda perder.

Precauciones adicionales

- Cualquier dato almacenado en la unidad puede perderse como resultado de un fallo del equipo, un funcionamiento incorrecto, etc. Para evitar la pérdida irrecuperable de datos, procure acostumbrarse a realizar copias de seguridad periódicas de los datos que guarde en la unidad.
- Roland no asume responsabilidad alguna en lo relativo a la restauración del contenido almacenado que se pueda perder.
- No golpee nunca la pantalla ni aplique una presión excesiva sobre ella.
- Utilice solo el pedal de expresión especificado. Si conecta otros pedales de expresión diferentes, corre el riesgo de que la unidad no funcione correctamente o de que sufra algún daño.
- No utilice cables de conexión con resistencias integradas.
- Si esta unidad se usa en un entorno con radiación electromagnética, la luz de la pantalla podría volverse más tenue, pero esto no supone un fallo de funcionamiento.

Utilización de memorias externas

- Tenga en cuenta las siguientes precauciones cuando utilice dispositivos de memoria externos. Asegúrese también de tener en cuenta todas las precauciones que le entregaron con el dispositivo de memoria externo.
 - No extraiga el dispositivo mientras hay un proceso de lectura o escritura en curso.
 - Para prevenir los posibles daños que puede ocasionar la electricidad estática, descargue toda la electricidad estática de su cuerpo antes de manipular el dispositivo.

Precaución referente a las emisiones de frecuencias de radio

- Las acciones siguientes pueden conllevar la aplicación de penalizaciones legales contra usted.
 - Desmontar o modificar este dispositivo.
 - Retirar la etiqueta de certificación adherida en la parte posterior del dispositivo.
 - Usar de este dispositivo en un país distinto de donde se compró.

Derechos de propiedad intelectual

- La ley prohíbe realizar grabaciones de audio, grabaciones de video, copias o revisión del trabajo protegido por derechos de autor de un tercero (trabajo musical, de video, difusión, actuación en directo u otro tipo de trabajos), ya sea parcialmente o en su totalidad; así como la distribución, venta, alquiler, representación o difusión de ese trabajo sin el consentimiento del propietario de los derechos de autor.
- No utilice este producto con fines que puedan infringir los derechos de autor propiedad de terceros. Roland declina toda responsabilidad por cualquier infracción de los derechos de autor de terceros derivada del uso que se haga de este producto.
- Roland Corporation se reserva los derechos de autor del contenido de este producto (datos de forma de onda del sonido, datos de estilo, patrones de acompañamiento, datos de frase, bucles de audio y datos de imagen).
- Roland Corporation se reserva los derechos de autor del contenido de este producto (datos de forma de onda del sonido, datos de estilo, patrones de acompañamiento, datos de frase, bucles de audio y datos de imagen).
- Los compradores de este producto NO tienen autorización para extraer dicho contenido, ya sea en formato original o modificado, con el objetivo de distribuir soportes grabados de ese contenido o ponerlo a disposición de otras personas a través de una red informática.
- Este producto contiene la plataforma de software integrada eParts de eSOL Co., Ltd. eParts es una marca comercial de eSOL Co., Ltd. en Japón.
- Los logotipos y la palabra Bluetooth® son marcas comerciales registradas de Bluetooth SIG, Inc. y Roland dispone de la licencia correspondiente para usar dichas marcas.
- Este producto usa el Código Fuente de µT-Kernel bajo la licencia T-License 2.0 concedida por T-Engine Forum (www.tron.org).
- Roland es una marca comercial registrada o marca comercial de Roland Corporation en Estados Unidos y/o en otros países.
- Los nombres de empresas y de productos mencionados en este documento son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de sus respectivos propietarios.
- En este manual, se usan los nombres de empresas y productos de los respectivos propietarios porque es la forma más práctica de describir los sonidos que se emulan con la tecnología DSP.