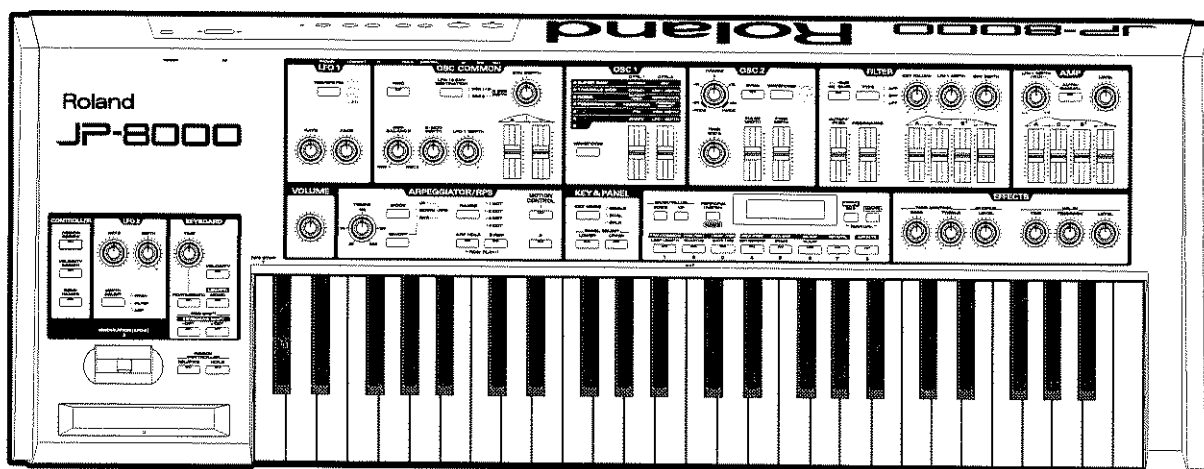


Bedienungsanleitung





VORSICHT: RISIKO EINES ELEKTRISCHEN SCHLAGS. NICHT ÖFFNEN!

ACHTUNG

RISIKO EINES
ELEKTRISCHEN SCHLAGS



UM ELEKTRISCHE SCHLÄGE ZU VERMEIDEN,
ÖFFNEN SIE NICHT DAS GEHÄUSE UND BERÜHREN SIE
KEINE KOMPONENTEN INNERHALB DES GERÄTES.
ZIEHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER ZU RATE.



Dieses Zeichen weist darauf hin, daß im Gerät eine hohe Spannung vorliegt, die bei unsachgemäßer Behandlung des Gerätes zu einem elektrischen Schlag führen kann.



Dieses Zeichen weist darauf hin, daß das Gerät nur nach Lesen der zugehörigen technischen Unterlagen von qualifiziertem technischen Personal überprüft werden darf.

HINWEISE ZUR VERMEIDUNG VON FEUER, ELEKTRISCHEM SCHLAG ODER VERLETZUNGEN.

WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE GUT AUFBEWAHREN

HINWEIS - Bei Benutzung von elektrischen Geräten sollten immer die folgenden Sicherheits-Instruktionen beachtet werden:

1. Lesen Sie alle Sicherheitshinweise, die das Gerät betreffen.
2. Verwenden Sie das Gerät nie in der Nähe von Wasser - z.B. Badewanne, Pool o.ä. Auch feuchte Umgebungen (z.B. Keller) sollten vermieden werden.
3. Das Gerät sollte nur auf einem vom Hersteller empfohlenen Ständer aufgestellt werden.
4. Eine zu hohe Lautstärke kann zu Hörschäden führen. Achten Sie darauf, die Lautstärke in einem erträglichen Bereich zu halten. Sobald Sie eine Beeinträchtigung Ihres Gehörs vermuten, suchen Sie sofort einen Facharzt auf.
5. Das Gerät sollte so aufgestellt werden, daß, die interne Ventilation nicht beeinträchtigt wird bzw. die Luftschlitze nicht verdeckt sind.
6. Das Gerät sollte nie in der Nähe von Objekten aufgestellt werden, die Hitze abstrahlen, z.B. Heizkörper. Auch die direkte Einstrahlung von Sonnenlicht sollte vermieden werden.
7. Das Gerät sollte nur mit dem vom Hersteller empfohlenen Netzteil betrieben werden.
8. Wenn das Gerät längere Zeit nicht betrieben wird, sollte der Netzstecker aus der Steckdose gezogen werden.
9. Achten Sie darauf, daß keine Flüssigkeiten auf und in das Gehäuse gelangen. Vermeiden Sie ebenfalls, daß kleine Gegenstände durch die vorhandenen Öffnungen in das Innere des Gehäuses fallen.
10. Das Gerät sollte von einem qualifizierten Techniker überprüft werden, wenn:
 - A. das Netzkabel oder der Netzstecker beschädigt ist
 - B. Gegenstände oder Flüssigkeiten in das Innere des Gehäuses gelangt sind
 - C. das Gerät Regen ausgesetzt war
 - D. das Gerät nicht normal funktioniert oder ein zum Normalzustand verändertes Verhalten aufweist
 - E. das Gerät fallengelassen wurde oder das Gehäuse beschädigt ist.
11. Versuchen Sie nicht, daß Gerät selbst zu überprüfen bzw. zu reparieren. Überlassen Sie dieses ausschließlich qualifiziertem technischen Personal.

For the USA

This product may be equipped with a polarized line plug (one blade wider than the other) . This is a safety feature. If you are unable to insert the plug into the outlet, contact an electrician to replace your obsolete outlet. Do not defeat the safety purpose of the plug.

For Canada

For Polarized Line Plug

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.
ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
 The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
 The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
 Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

SICHERHEITSHINWEISE

Hinweise zur Vermeidung von Feuer, elektrischen Schlägen oder Verletzungen von Personen

Über die WARNUNG- und VORSICHT-Hinweise	
 WARNUNG	Diese Warnungen sollen den Anwender auf die Gefahren hinweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes bestehen.
 VORSICHT	Dieses Zeichen wird verwendet, um den Anwender auf das Risiko von Verletzungen oder Materialschäden hinzuweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes entstehen können. * Die o.g. Faktoren beziehen sich sowohl auf häusliches Inventar als auch auf Haustiere.

Über die Symbole	
	Das  Symbol macht den Anwender auf wichtige Hinweise und Warnungen aufmerksam. Das im Dreieck befindliche Zeichen gibt eine genaue Definition der Bedeutung (Beispiel: das Zeichen links weist auf allgemeine Gefahren hin).
	Das  Symbol weist auf Dinge hin, die zu unterlassen sind. Das Symbol im Kreis definiert dieses Verbot näher (Beispiel: das Zeichen links besagt, daß das Gerät nicht geöffnet bzw. auseinandergenommen werden darf).
	Das  Symbol weist auf Dinge hin, die zu tun sind. Das Symbol im Kreis definiert diese Aktion näher (Beispiel: das Zeichen besagt, daß der Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose zu ziehen ist).

BEACHTEN SIE AUCH DIESE HINWEISE

WARNUNG

- Lesen Sie sorgfältig die folgenden Hinweise sowie die Bedienungsanleitung, ehe Sie das Gerät benutzen. 
- Das Gerät darf nicht geöffnet oder in irgendeiner Weise verändert werden. 
- Vermeiden Sie Beschädigungen des Netzkabels. Knicken Sie es nicht, treten Sie nicht darauf und stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Kabel. Ein beschädigtes Kabel birgt nicht nur die Gefahr elektrischer Schläge, sondern kann auch einen Brand auslösen. Verwenden Sie deshalb niemals ein beschädigtes Netzkabel! 
- In Haushalten mit kleinen Kindern sollte ein Erwachsener solange für Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Gerät unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß. 
- Bewahren Sie das Gerät vor heftigen Stößen und lassen Sie es nicht fallen. 
- Vermeiden Sie es, das Gerät mit vielen anderen Geräten zusammen an derselben Steckdose zu betreiben. Ganz besonders vorsichtig sollten Sie bei der Verwendung von Verlängerungen mit Mehrfachsteckdosen sein: der Gesamtverbrauch aller an sie angeschlossenen Geräte darf niemals die in Watt oder Ampère angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten! Eine übermäßige Belastung durch zu hohen Stromfluß kann das Kabel bis zum Schmelzen erhitzen. 
- Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie Ihren Fachhändler zu Rate ziehen. 

VORSICHT

- Ziehen Sie nie am Netzkabel, sondern fassen Sie beim Aus- und Einstöpseln des Kabels nur den Stecker. 
- Achten Sie darauf, daß die Kabel nicht durcheinandergeraten. Verlegen Sie die Kabel außerdem so, daß Kinder nicht an sie herankommen. 
- Stellen Sie sich nicht auf das Gerät, und belasten Sie es auch nicht mit schweren Gegenständen. 
- Hantieren Sie das Netzkabel niemals mit nassen Händen. 
- Bevor Sie das Gerät bewegen, um es an einem anderen Platz aufzustellen, sollten Sie nicht nur das Netzkabel vom Gerät trennen, sondern auch alle zu externen Geräten führenden Kabel. 
- Wenn Sie das Gerät reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus und trennen es vom Netzkabel. 
- Bei Gewitter sollten Sie das Gerät vom Stromnetz trennen. 

Inhaltsverzeichnis

Eigenschaften des JP-8000	8
Aufteilung dieser Anleitung.....	9
Die Bedienoberfläche	10
Wichtige Hinweise.....	13
In dieser Anleitung verwendete Symbole	14

Kurzanleitung

Schritt 1. Spielen der Sounds

Die Anschlüsse	16
Einschalten	17
■ Ausschalten.....	17
Erreichen der Werksvoreinstellungen (Initialize)	18
Abspielen der Demo Songs.....	19
Spielen der Sounds.....	20

Schritt 2. Verändern des Sounds

Anwahl der Wellenform	21
Einstellen der Klangfrequenz (Cutoff Frequency)	22
Einstellen der Resonanz.....	23
Modulieren des Sounds mit dem "LFO 1".....	24
Einstellen der Bass- und Höhenfrequenzen	25
Einstellen des Chorus-Effektes	26
Einstellen des Echo-Effektes (Delay)	26
Speichern einer Performance	27

Schritt 3. Steuerung der Sound-Parameter

Aufzeichnen von Reglerbewegungen mit dem Ribbon Controller.....	30
Erzeugen eines Arpeggio durch Akkordspiel	32
Spielen eines Pattern mit nur einer Note (RPS-Funktion).....	34
■ Vorbereitungen für die Aufzeichnung eines RPS-Pattern (Pattern Clear).....	35
■ Aufzeichnen eines Pattern	36
■ Wenn Sie während der Aufnahme einen Fehler gemacht haben... ..	38
Aufzeichnen von Klangveränderungen (Motion Control)	40
■ Vorbereitungen für die Aufzeichnung einer Motion (Clear Motion)	41
■ Aufzeichnung einer Motion	42
■ Wenn Sie während der Aufnahme einen Fehler gemacht haben... ..	44
Auswahl des Tastatur-Modus (Key Mode)	45
■ Spielen nur eines Patch in der Performance (Single).....	45
■ Spielen zweier Patches übereinander (Dual)	46
■ Spielen zweier Patches nebeneinander (Split)	46

Hauptanleitung

Kapitel 1. JP-8000 - ein Überblick

Struktur des JP-8000.....	48
Patches und Performances.....	48
Der Speicherbereich	50

Kapitel 2. Editieren eines Patch

Auswahl eines Patch.....	52
Editieren eines Patch	52
■ Anzeigen der Parameterwerte im Display während des Editierens.....	52
■ Überprüfen eines aktuell eingestellten Parameterwertes (Temporary Scope)	53
■ Anwahl der aktuellen manuellen Einstellungen (Manual)	53
Speichern eines Patch.....	54

Kapitel 3. Verändern des Sounds

Auswahl der Basis-Wellenform (Oscillator 1).....	55
Auswahl der Wellenform für den Oscillator 2.....	57
Verändern des Sounds und der Tonhöhe der Wellenform (Oscillator Common).....	58
Verändern der Soundfrequenz (Filter)	59
Verändern der Lautstärke (Amplifier)	62
Modulieren des Sounds (LFO 1)	63
Verändern der Klangfrequenz (Tone Control).....	64
Hinzufügen eines Chorus-Effektes	64
Hinzufügen eines Echo-Effektes.....	65

Kapitel 4. Die Funktionen der verschiedenen Controller

Steuern von mehreren Parametern gleichzeitig über den Ribbon Controller).....	66
■ Ribbon Controller-Einstellungen.....	66
■ Steuern der Tonhöhe mit dem Ribbon Controller.....	67
■ Einstellen der Soundkontrolle (Relative)	67
■ Halten des Controller-Effektes (Hold).....	67
■ Herausnahme einzelner Parameter aus der Steuerung des Ribbon Controller.....	67
■ Herausnahme aller Parameter aus der Steuerung des Ribbon Controller	68
Steuern der Parameter über die Anschlagsdynamik (Velocity)	68
■ Velocity On/Off	68
■ Velocity-Einstellungen	68
■ Herausnahme einzelner Parameter aus der Velocity-Steuerung.....	69
■ Herausnahme aller Parameter aus der Velocity-Steuerung	69
Einstimmiges Spiel (Mono/Legato)	70
■ Mono On/Off	70
■ Mono/Legato	70
Das Portamento.....	70
■ Portamento On/Off.....	70
■ Einstellen der Portamento-Zeit.....	71

Oktavieren der Tonhöhe (Oscillator Shift / Keyboard Shift).....	71
■ Oscillator Shift.....	71
■ Keyboard Shift.....	71
Transponieren der Tonhöhe (Part Transpose).....	72
■ Part Transpose-Einstellungen	72
Changing the Pitch (Pitch Bend Lever).....	72
■ Bend Range-Einstellungen	72
■ Löschen der Bend Range-Einstellungen.....	73
Modulieren des Sounds über den LFO 2.....	73
■ Auswahl des Modulations-Parameters (Depth Select)	73
■ Einstellen der Modulations-Intensität (Depth).....	73
■ Einstellen der Modulations-Geschwindigkeit (Rate)	74
Parameterkontrolle mit einem Expression-Pedal (Control Pedal)	74
■ Pedal-Einstellungen.....	74
Halten des Sounds (Hold Pedal)	74

Kapitel 5. Der Arpeggiator und die RPS-Funktion

Spielen eines Arpeggio (Arpeggiator)	75
■ Arpeggiator-Einstellungen	75
■ Verändern des Arpeggio-Pattern (Arpeggio Beat Pattern)	76
■ Auswahl des Parts für das Arpeggio im Dual Mode (Arpeggio Destination)	76
Spielen von RPS-Patterns	76
■ Einstellen des Timings für die Umschaltung der RPS-Patterns (Pattern Trigger Quantize).....	77
■ Einstellungen für die Aufnahme	77
■ Aufnahme eines Pattern.....	78
■ Löschen von einzelnen Noten.....	79
■ Kopieren eines Pattern	80
■ Löschen eines Pattern.....	80

Kapitel 6. Aufzeichnen der Regler-Bewegungen (Motion Control)

Abspielen einer Motion.....	81
■ Bewegen der Regler während des Motion-Playbacks.....	81
■ Synchronisieren der Motion Control-Funktion (Motion Restart).....	82
■ Umschalten des Motion Set.....	82
Aufzeichnen einer Motion	83
■ Einstellungen für die Aufnahme	83
■ Aufzeichnen einer Motion.....	83
■ Löschen der Daten eines Reglers.....	84
■ Löschen einer kompletten Motion.....	84

Kapitel 7. Performance- und System-Einstellungen

Verändern der Performance- und System-Einstellungen	85
Performance Parameter-Funktionen.....	85
■ Einstellungen für die gesamte Performance (PFM Common)	85
■ Einstellungen für jeden Part (Performance Part)	86
■ Starten der Hüllkurven an verschiedenen Zeitpunkten (Individual Trigger).....	88

Funktionen der System-Parameter	89
■ MIDI-Einstellungen (1) (MIDI-Parameter).....	89
■ MIDI-Einstellungen (2) (MIDI Switch)	89
■ Tuning / Andere Einstellungen (Setup).....	90

Kapitel 8. Erreichen der Werksvoreinstellungen (Initialize)

■ Vorgang	91
■ Die verschiedenen Initialisierungs-Möglichkeiten	91

Kapitel 9. MIDI

Spielen externer MIDI-Instrumente.....	93
■ Spielen externer MIDI-Soundmodule	93
■ Anwahl des Sounds eines externen MIDI-Soundmoduls.....	93
Spielen des JP-8000 über MIDI	94
■ Spielen der Sounds des JP-8000	94
■ Auswahl der Patches des JP-8000 via MIDI.....	94
■ Auswahl der JP-8000-Performances via MIDI.....	95
■ Verwendung von MIDI Notenmeldungen für die Individual Trigger-Funktion	95
■ Spielen eines Arpeggio oder Pattern via MIDI / Aufzeichnen eines Pattern via MIDI.....	95
MIDI-Synchronisation	95
■ Synchronisieren von Arpeggio, Pattern und Motion	95
■ Synchronisieren von Chorus, Delay und LFO 1.....	96
Der JP-8000 in Verbindung mit einem MIDI-Sequenzer.....	96
■ Einstellungen für die Aufnahme	96
■ Der Aufnahmevorgang	97
Archivieren der Einstellungen auf einem externen MIDI-Sequenzer (Bulk Dump)	97
■ Vorgang	97
■ Die Bulk Dump-Optionen	98
■ Zurückübertragen der Daten in den JP-8000	98

Anhang

Die Definition von Sound.....	100
Die Grundlage eines Sound	100
Modulieren des Sounds	102
Der JP-8000 und MIDI.....	103
MIDI-Kanäle	103
Vom JP-8000 verwendete MIDI-Meldungen	103
Mögliche Fehlerursachen	105
Fehlermeldungen im Display	107
MIDI-Implementationstabelle	108
Technische Daten	109
Index	110
Leertabelle	113
Performance-Liste.....	114
Patch-Liste	115

Eigenschaften des JP-8000

Der JP-8000 ist ein Synthesizer mit analoger Bedienoberfläche (d.h., Schiebe- und Drehregler für alle wichtigen Sound-Parameter) und einer neuentwickelten „Analog Modeling“-Klangsynthese.

■ Einfache Bedienung-----

Die analoge Bedienoberfläche ermöglicht den direkten Zugriff auf alle wichtigen Sound-Parameter und deren Veränderung in Echtzeit.

■ Flexible Performance-Funktionen-----

Sie können aus 64 User-Performances (überschreibbar) und 64 Preset-Performances (nicht überschreibbar) auswählen. Insgesamt 128 Performances stehen damit direkt zur Verfügung.

Beim JP-8000 betreffen die in einer Performance gespeicherten Patch-Nummern nicht die eigentlichen Patch-Speicher im Patch Mode — Sie können Patch-Einstellungen direkt mit einer Performance sichern. Das bedeutet, daß Sie bei Speichern einer Performance die Patches nicht extra sichern brauchen. Es hat ebenfalls zur Folge, daß bei Überschreiben der Patch-Einstellungen einer Performance andere Performances davon nicht betroffen sind.

■ Neuer DSP-Oszillator-----

Zusätzlich zu den traditionellen Synthesizer-Wellenformen Rechteck, Sägezahn und Dreieck besitzt der JP-8000 vier weitere neuartige, komplexe Wellenform-Strukturen, die mit älteren analogen Synthesizern nicht reproduzierbar sind. Damit lassen sich eine Vielzahl von neuen komplexen Synthesizer-Sounds programmieren.

■ Arpeggiator-----

Der integrierte Arpeggiator arbeitet mit vier Richtungen: UP, DOWN, UP&DOWN und RANDOM. Durch Veränderung des Beat-Pattern können Sie verschiedene Groove-Styles mit dem Arpeggiator erzeugen.

■ RPS-Funktion -----

Mit Hilfe der RPS-Pattern-Abspielfunktion können Sie Pattern durch Drücken nur einer Taste sofort abspielen lassen.

■ Motion Control -----

Sie können die Bewegungen der Dreh- und Schieberegler in insgesamt 4 Motion Control-Speicher aufzeichnen (bis zu 8 Takte pro Motion). Wenn Sie eine Motion wiedergeben, hören Sie die gespeicherten Klangveränderungen, während Sie die Noten spielen.

■ Ribbon Controller -----

Durch Bewegen eines Fingers über die Ribbon Controller-Fläche haben Sie freien Zugriff auf die Echtzeit-Modulation eines Sounds, abhängig von der Zuordnung eines Klang-Parameter. Sie können auch mehrere Parameter gleichzeitig steuern.

■ Drei Key Modes-----

Die Tastatur kann einen von drei Key Modes besitzen: Single (einfache, normale Zuordnung), Split (zwei Sounds in zwei Tastatur-Hälften) und Dual (zwei Sounds übereinander). Der Key Mode wird als Teil der Performance gespeichert.

Aufteilung dieser Anleitung

Kurzanleitung

In der Kurzanleitung werden die ersten Bedienschritte und einige Spiel-Funktionen erklärt. Lesen Sie diesen Abschnitt in jedem Fall zuerst.

Hauptanleitung

Lesen Sie diesen Teil erst, nachdem Sie die Kurzanleitung beendet haben.

Kapitel 1. JP-8000 - ein Überblick

Dieses Kapitel erklärt den Aufbau des JP-8000 sowie die Bedeutung von Patches und Performances.

Kapitel 2. Editieren eines Patch

Dieses Kapitel erläutert die Auswahl eines Patch, die Möglichkeiten der Veränderung eines Patch sowie das Speichern eines Patch.

Kapitel 3. Verändern des Sounds

Dieses Kapitel erklärt die Benutzung der Dreh- und Schieberegler zur Soundveränderung.

Kapitel 4. Die Funktionen der verschiedenen Controller

Dieses Kapitel erläutert u.a. die Anwendung des Ribbon Controller, des Pitch Bend-Hebels und die Benutzung eines Fußpedals.

Kapitel 5. Der Arpeggiator und die RPS-Funktion

Dieses Kapitel erklärt die Einstellungen für den Arpeggiator und die Aufnahme und Wiedergabe von RPS-Patterns.

Kapitel 6. Aufzeichnen der Regler-Bewegungen (Motion Control)

Dieses Kapitel erläutert die Bedienung zur Aufzeichnung und Wiedergabe einer Motion.

Kapitel 7. Performance- und System-Einstellungen

In diesem Kapitel werden die Einstellungen für jede Performance und die System-Parameter erklärt.

Kapitel 8. Erreichen der Werksvoreinstellungen (Initialize)

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Möglichkeiten der Initialisierung erklärt.

Kapitel 9. MIDI

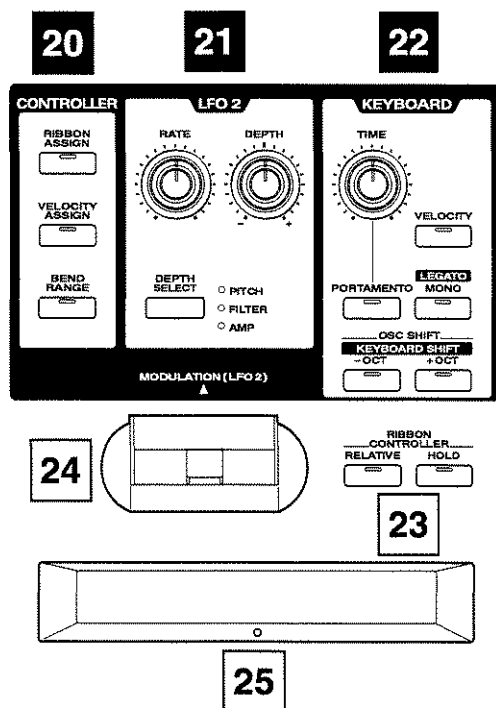
Dieses Kapitel erläutert die Möglichkeiten der Verbindung des JP-8000 mit externen MIDI-Instrumenten, z.B. mit einem MIDI-Sequencer.

Anhang

Im Anhang finden Sie die Abschnitte "Mögliche Fehlerursachen", "Fehlermeldungen im Display", die MIDI-Implementationstabelle, die technischen Daten, den Index sowie die Listen der Preset-Performances und Preset-Patches.

Die Bedienoberfläche

* Einstellungen für Sektionen, die mit weißer Ziffer auf schwarzem Hintergrund notiert sind, können in einem Patch gespeichert werden.



1 LFO1-Sektion

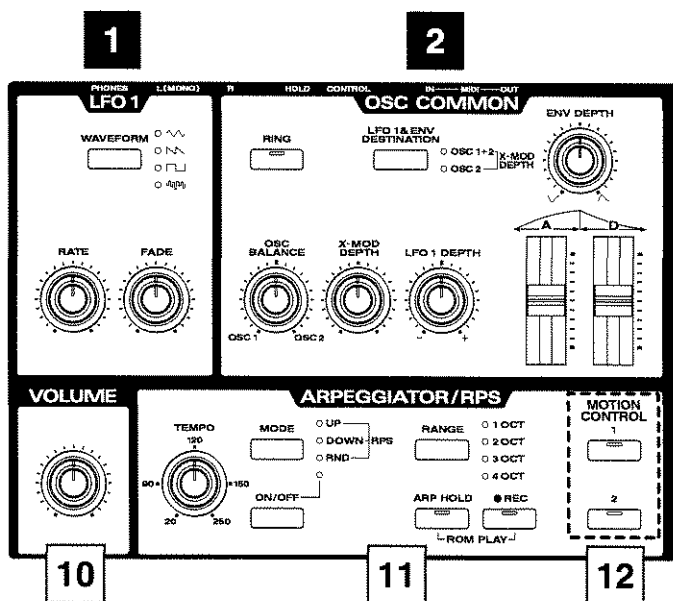
Einstellungen für die LFO 1-Wellenform (zyklische Modulation - S.63).

2 OSC COMMON (OscillatorCommon)-Sektion

Einstellungen für die OSC 1/OSC 2-Sektion und die Tonhöhe (S.58).

3 OSC 1 (Oscillator 1)-Sektion

Auswahl der Grund-Wellenform für die Soundprogrammierung (S.55).



4 OSC 2 (Oscillator 2)-Sektion

Auswahl der Wellenform für die As in the OSC 2-Sektion. Die Sounds von OSC 1 und OSC 2 können gemischt gespielt werden (S.56).

5 FILTER-Sektion

Filter-Einstellungen (S.59).

6 AMP (Amplifier)-Sektion

Lautstärke-Einstellungen (S.62).

7 TONE CONTROL-Sektion

Klang-Einstellungen (S.64).

8 CHORUS-Sektion

Chorus-Einstellungen (S.64).

9 DELAY-Sektion

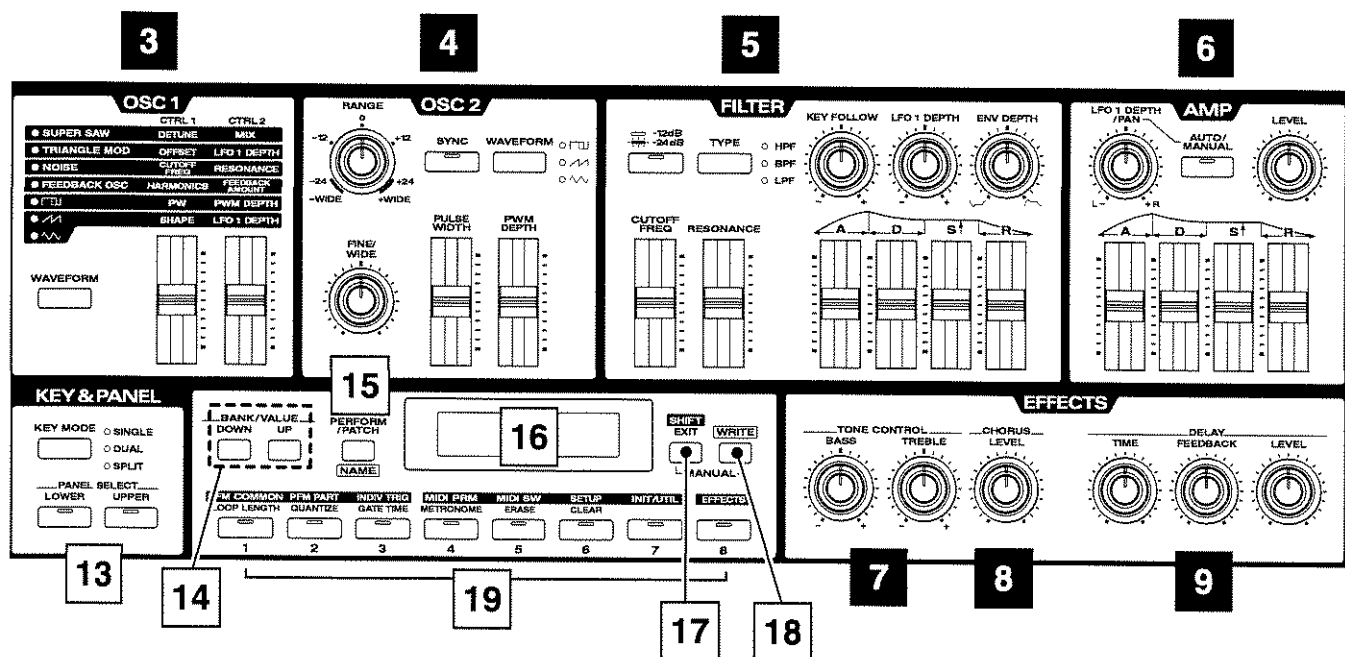
Delay (Echo)-Einstellungen (S.65).

10 VOLUME-Regler

Einstellen der Gesamtlautstärke des JP-8000 (S.17).

11 ARPEGGIATOR/RPS-Sektion

Einstellungen für den Arpeggiator und die RPS-Funktion (S.75), Aufzeichnung von RPS-Patterns und Motion-Patterns (S.77, S.83).



12 MOTION CONTROL-Sektion

Aktivieren der Motion Control (1/2)-Funktion (S.81).

13 KEY&PANEL-Sektion

Auswahl des Key Mode (S.45) und Anwahl des Part (Upper/Lower) für die Sound-Editierung.

14 BANK/VALUE-Taster

Auswahl der Patch/Performance-Bank oder Veränderung von Parameter-Einstellungen.

15 PERFORM/PATCH-Taster

Umschalter zwischen Performance und Patch Mode bzw. Anwahl des Patch/Performance Name-Displays (S.28, S.54).

16 Display

Anzeige für die verschiedenen Parameter.

17 SHIFT/EXIT-Taster

Einsetzen von Performance- oder System-Parametern (S.85) bzw. Abbruch einer Funktion (EXIT).

18 WRITE-Taster

Speichern von Patch/Performance-Einstellungen (S.27, S.54) bzw. Kopieren von RPS-Patterns (S.80).

19 1-8/Parameter-Taster

Verändern der Patch/Performance-Nummer bzw. Auswahl eines Parameters.

20 CONTROLLER-Sektion

Parameterauswahl für den Ribbon Controller (S.66) und die Velocity (S.68) sowie Einstellen der Bend Range (S.72).

21 LFO 2-Sektion

Einstellen der Soundmodulation für den Modulationshebel (S.73).

22 KEYBOARD-Sektion

Einstellungen für die Tastatur: Velocity On/Off (S.68), Oscillator Shift (S.71), Keyboard Shift (S.71), Mono/Legato (S.70) und Portamento (S.70).

23 RIBBON CONTROLLER-Sektion

Einstellungen für den Ribbon Controller (S.67).

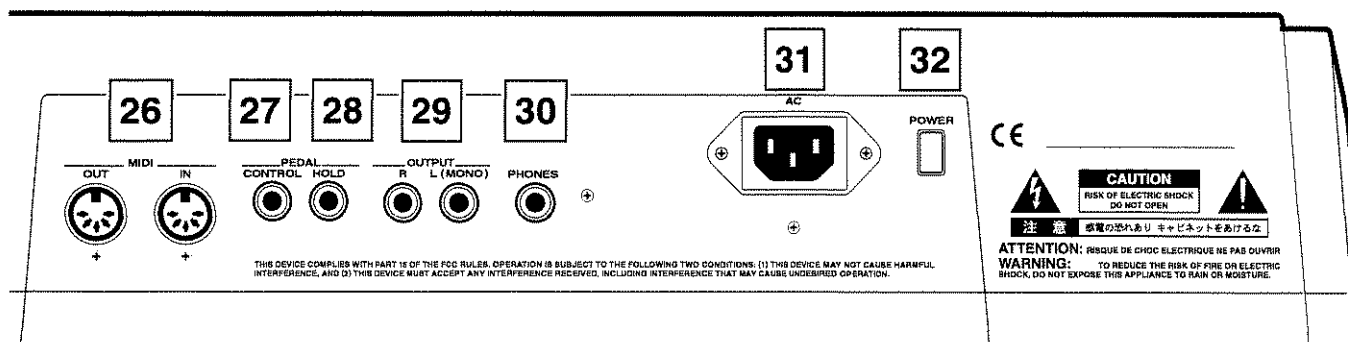
24 Pitch Bend / Modulations-Hebel

Hebel zur Veränderung der Tonhöhe (S.72) bzw. Aktivieren des LFO 2 (S.73).

25 Ribbon Controller

Fläche für die Soundmodulation per Fingerdruck (S.66).

Die Rückseite



26 MIDI-Anschlüsse (IN, OUT)

Hier können externe MIDI-Instrumente angeschlossen werden (S.16).

27 CONTROL PEDAL-Buchse

Verändern der Lautstärke oder eines Parameterwertes mit einem Expression-Pedal Roland EV-5 oder BOSS FV-300L (S.74).

28 HOLD PEDAL-Buchse

Halten des Sounds mit einem Haltepedal Roland DP-2/6 oder BOSS FS-5U (S.74).

29 OUTPUT-Buchsen (L (MONO), R)

Ausgangsbuchsen für die Soundausgabe an ein Verstärkersystem bzw. Mischpult. Verwenden Sie bei Mono-Betrieb nur die L (MONO)-Buchse (S.16).

30 PHONES-Buchse

Hier kann ein Stereo-Kopfhörer angeschlossen werden. Der Sound wird auch nach Anschluß eines Kopfhörers noch über die OUTPUT-Buchsen ausgegeben (S.16).

31 AC-Buchse

Hier wird das Netzkabel angeschlossen (S.16).

32 Power-Schalter

Hiermit wird der JP-8000 ein- bzw. ausgeschaltet (S.17).

Wichtige Hinweise

Stromversorgung

- Verwenden Sie keine Stromkreise, über die auch Störgeräusche produzierende Geräte gespeist werden (z.B. Motoren, Lichtsysteme etc.).
- Schalten Sie alle beteiligten Geräte aus, bevor Sie neue Verbindungen vornehmen.

Aufstellung

- Die Aufstellung des Gerätes neben Fernsehern, Radios oder Verstärkern kann Störsignale verursachen. Verändern Sie in diesem Fall die Position des Instruments.
- Setzen Sie das Instrument keinen extremen Temperatur aus (z.B. direkte Sonneneinstrahlung oder direkte Nähe eines Heizkörpers). Vermeiden Sie ebenfalls staubige und feuchte Umgebungen.

Reinigung

- Für die einfache Reinigung verwenden Sie bitte ein Staubtuch. Zur Beseitigung von Fingerspuren o.ä. verwenden Sie ein weiches Tuch, das mit Wasser und einem milden Seifenmittel leicht befeuchtet sein kann.
- Verwenden Sie nie zersetzende Lösungsmittel (z.B. Alkohol) oder ätzende chemische Reiniger, da ansonsten die Gehäuseoberfläche beschädigt werden bzw. verfärben kann.

Datensicherung vor Einsendung zwecks Reparatur

- Beachten Sie bitte, daß das Gerät bei einer Reparatur initialisiert werden muß und dabei auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt wird. Sichern Sie Ihre Daten vor der Reparatur mit Hilfe eines MIDI-Sequenzers. Roland übernimmt keine Haftung für Datenverluste.

Die interne Speicherbatterie

- Dieses Gerät enthält eine interne Speicherbatterie, welche die Einstellungen auch nach Ausschalten des Gerätes sichert. Die Lebensdauer dieser Batterie beträgt unter normalen Bedingungen ca. 5 Jahre, kann aber auch, je nach Anwendung und äußeren Bedingungen, schon eher an Spannung verlieren. Lassen Sie daher diese Batterie von Ihrem Roland-Fachhändler mindestens alle 5 Jahre austauschen.

Bei abfallender Spannung erscheint folgende Warnmeldung im Display:

" Battery Low ! "

Zusätzliche Hinweise

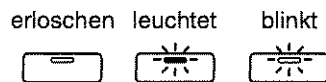
- Sichern Sie Ihre Daten regelmäßig mit Hilfe eines MIDI-Sequenzers.
- Behandeln Sie die Taster und Regler mit der notwendigen Sorgfalt, um Beschädigungen zu vermeiden.
- Beschädigen Sie nicht das Display.
- Wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen, ziehen Sie immer am Stecker, nie am Kabel selbst, um Beschädigungen des Kabels bzw. einem Kurzschluß vorzubeugen.
- Es ist normal, daß sich das Instrument während des Betriebs erwärmt.
- Wenn Sie das Gerät über eine Audioanlage verstärken, achten Sie auf eine moderate Lautstärke.
- Wenn Sie das Gerät transportieren möchten, verwenden Sie dafür die Originalverpackung bzw. ein gleichwertiges Case.

In dieser Anleitung verwendete Symbole

- Zahlen und Begriffe in eckigen Klammern Text [] bezeichnen Taster oder Regler auf der Bedienoberfläche, z.B. [WAVEFORM] (Waveform-Taster) oder [RATE] (Rate-Regler).
- Ein mit einem Querstrich versehener Begriff bedeutet, daß Sie einen der beiden Taster drücken können (z.B. [DOWN]/[UP]).
- Wenn Sie einen Taster gedrückt halten sollen und danach zusätzlich einen anderen Taster drücken sollen, werden diese Taster mit einem „+“-Zeichen verknüpft. Beispiel:

„Halten Sie SHIFT gedrückt, und drücken Sie zusätzlich [INIT|UTIL].“ wird ausgedrückt als „Drücken Sie SHIFT + [INIT|UTIL].“

- Der Status einer Taster-Anzeige (LED) ist wie folgt dargestellt:



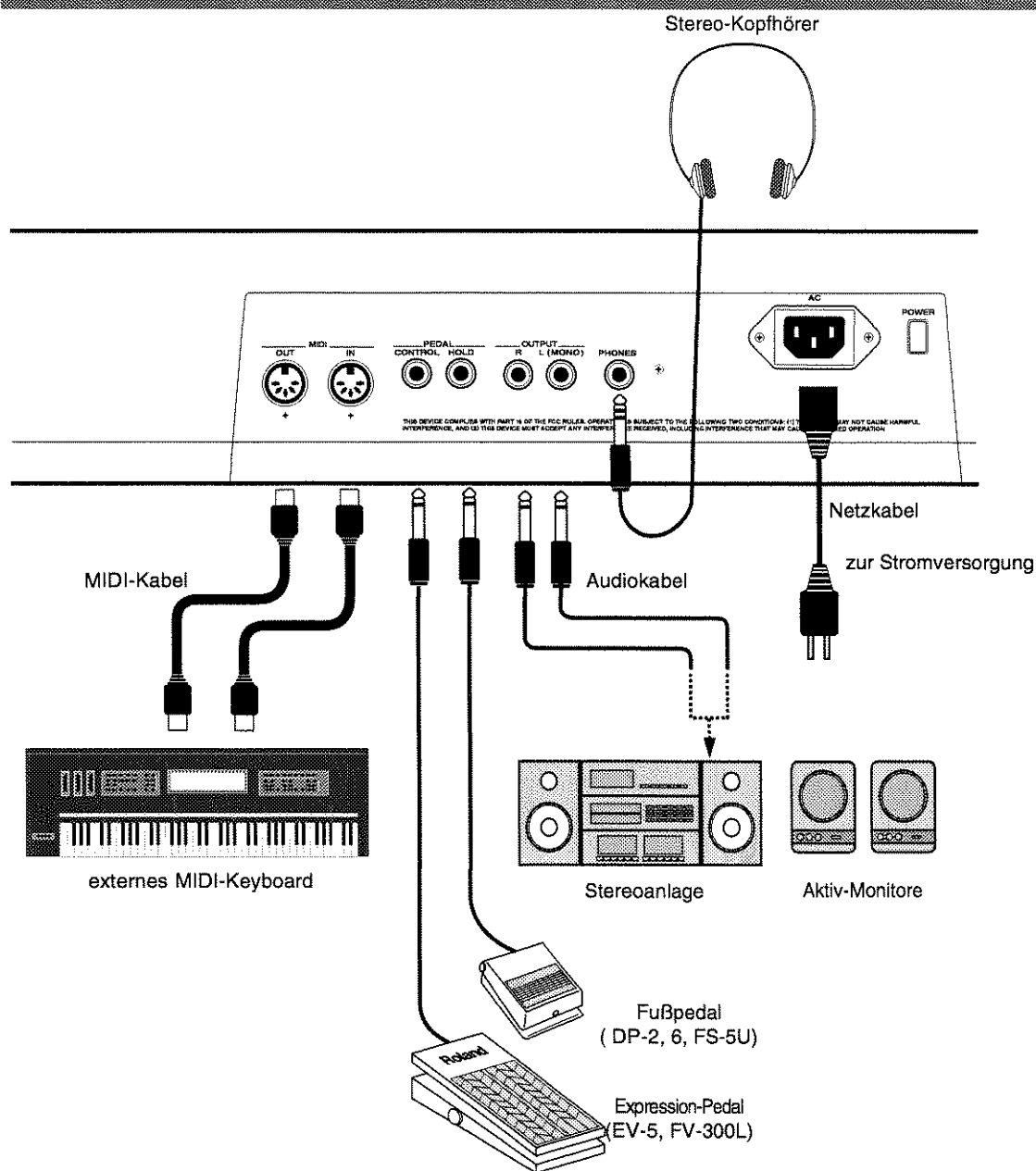
JP-8000

Kurzanleitung

Schritt 1 Spielen der Sounds

Die Anschlüsse

Der JP-8000 besitzt keinen eingebauten Verstärker bzw. Lautsprecher. Sie benötigen für die Klangverstärkung eine Verstärker-Anlage bzw. einen Stereo-Kopfhörer.



- 1. Bevor Sie die Anschlüsse vornehmen, überprüfen Sie die folgenden Punkte:**
 - Ist die Lautstärke des JP-8000 und des Verstärker-Systems auf Minimum geregelt ?
 - Sind der JP-8000 und das Mischpult bzw. der Verstärker ausgeschaltet ?
- 2. Verbinden Sie den JP-8000 und eine Steckdose mit dem beiliegenden Netzkabel.**

3. Schließen Sie nach Bedarf einen Kopfhörer, ein Verstärker-System bzw. verschiedene Pedale an (siehe Diagramm auf S. 16).

* Verkabeln Sie den JP-8000 möglichst immer in stereo, um die volle Klangqualität zu erhalten.

Einschalten

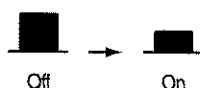
1. Bevor Sie die Geräte einschalten, überprüfen Sie die folgenden Punkte:

- Sind alle Anschlüsse korrekt vorgenommen worden ?
- Sind die Lautstärke-Einstellungen des JP-8000 und des Mischpultes bzw. Verstärkers auf Minimum geregelt?

2. Drücken Sie den Power-Schalter auf der Rückseite ein, um den JP-8000 einzuschalten.

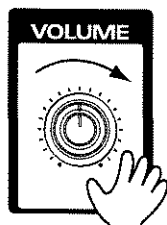
* Der JP-8000 ist mit einem Einschalt-Schutzschaltkreis ausgestattet und daher erst nach einigen Sekunden komplett betriebsbereit.

POWER



3. Schalten Sie den Verstärker bzw. das Mischpult ein.

4. Steuern Sie die Lautstärke mit dem [VOLUME]-Regler des JP-8000.



Wenn Sie den JP-8000 an eine Stereoanlage angeschlossen haben, drehen Sie den [VOLUME]-Regler des JP-8000 möglichst weit zurück, und erhöhen Sie besser die Lautstärke an der Stereoanlage selbst, damit die Lautsprecher durch einen zu hohen Pegel des JP-8000 nicht beschädigt werden.

■ Ausschalten •••••

1. Bevor Sie die Geräte ausschalten, überprüfen Sie die folgenden Punkte:

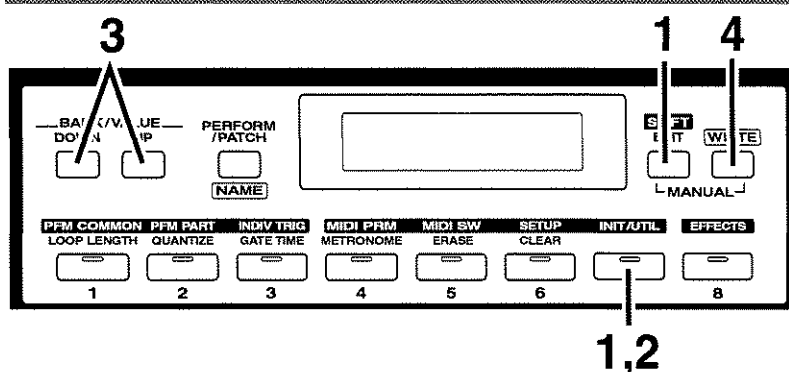
- Haben Sie alle benötigten Performances bzw. Patches im internen Speicher gesichert ? (S.27, S.54)
- Sind die Lautstärke-Regler des JP-8000 und des Mischpultes bzw. Verstärkers auf Minimum geregelt ?

2. Schalten Sie den Verstärker bzw. das Mischpult aus.

3. Schalten Sie den JP-8000 aus.

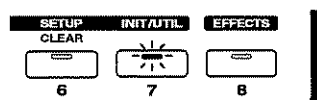
Erreichen der Werksvoreinstellungen (Initialize)

Die Erklärungen der Kurzanleitung basieren auf einen JP-8000 mit den Werksvoreinstellungen. Wenn Sie Ihren JP-8000 bereits selbst programmiert haben, aber bestimmte Bedienschritte ab dem Grundzustand nachvollziehen möchten, sichern Sie bei Bedarf Ihre Sounds mit Hilfe eines MIDI-Sequenzers (Bulk Dump - S.97) und führen Sie dann die nachfolgend beschriebene Komplett-Initialisierung aus.



1. Drücken Sie **[SHIFT]** (**[EXIT]**) + **[INIT/UTIL]** (**[7]**).

Die **[INIT/UTIL]**-Anzeige leuchtet.



2. Drücken Sie mehrmals **[INIT/UTIL]**, um das Initialize-Display aufzurufen.

```
Initialize[WRITE]
PATCH:      TEMP
```

3. Wählen Sie mit **[DOWN/UP]** die Einstellung **[FACTORY PRESET]**.

```
Initialize[WRITE]
FACTORY PRESET
```

Mit **[EXIT]** kann der Vorgang abgebrochen werden.

4. Drücken Sie **[WRITE]**.

Im Display erscheint "Completed", und das vorherige Display erscheint wieder.

```
Completed
```

Damit sind die Werksvoreinstellungen wieder hergestellt.

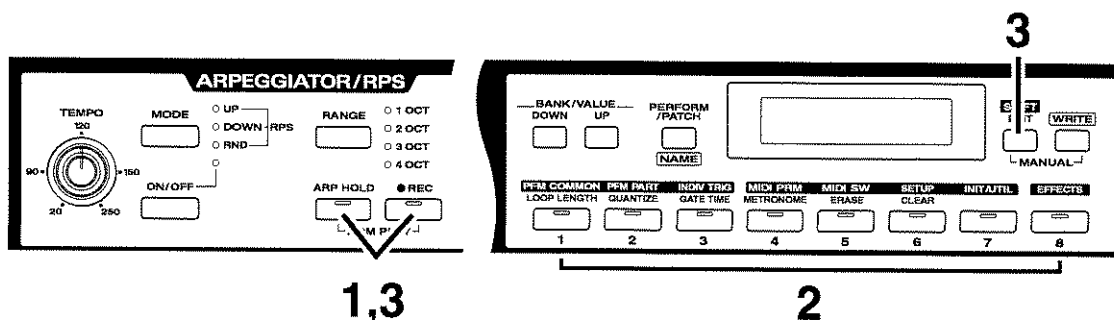
- ◆ Es ist auch möglich, nur bestimmte Einstellungen zurückzusetzen (z.B. nur Patches oder RPS-Patterns).

→ "Kapitel 8. Erreichen der Werksvoreinstellungen (Initialize)" (S.91)

Abspielen der Demo Songs

Der JP-8000 besitzt mehrere Demo-Songs, welche die Klangqualität des Synthesizers eindrucksvoll demonstrieren.

- * Beachten Sie, daß bei Abspielen der Demo-Songs die Performance- und Patch-Einstellungen im Arbeitsspeicher überschrieben werden (S.50). Sichern Sie diese Einstellungen bei Bedarf vorher im internen Speicher (S.27, S.54).



- 1.** Drücken Sie gleichzeitig [ARP HOLD] und [REC].
Im Display erscheint "ROM PLAY", und die Demo Songs werden nacheinander abgespielt.
- 2.** Um einen bestimmten Song zu hören, drücken Sie einen der Taster [1]–[8].
- 3.** Um den Demo Mode wieder zu verlassen, drücken Sie entweder gleichzeitig [ARP HOLD] und [REC] oder alternativ [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

- * Während des Demo-Playbacks kann über die Tastatur kein Sound gespielt werden. Die Spieldaten der Demo Songs werden nicht über MIDI OUT ausgegeben.

◆ [1] – [7]

Music by Mitsuru Sakaue Copyright © 1996, Roland Corporation

Mitsuru Sakaue

Mitsuru Sakaue ist Leiter von Idecs Inc. aus Japan, eine Firma, welche sich u.a. mit der Programmierung von speziellem Songmaterial für elektronische Musikinstrumente beschäftigt.

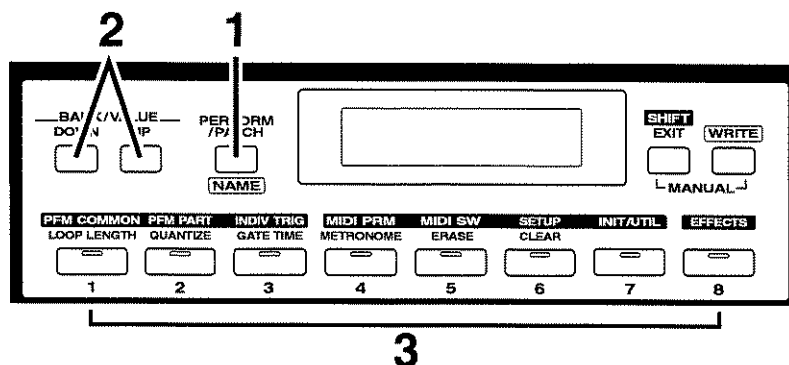
◆ [8]

Copyright © 1996, Roland Corporation

- * Alle Rechte vorbehalten. Beachten Sie bitte die in Ihrem Land gültigen, gesetzlichen Copyright-Vorschriften.

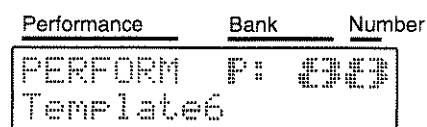
Spielen der Sounds

In dem folgenden Abschnitt wird die Auswahl eines Sounds im *Performances Mode* beschrieben. Performances werden über *Bank* und *Number* ausgewählt.



1. Stellen Sie sicher, daß oben links im Display „PERFORM“ steht.

Falls nicht, drücken Sie [PERFORM/PATCH], so daß PERFORM angezeigt wird.

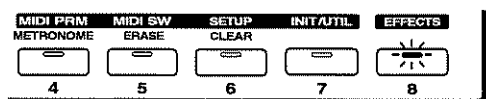


2. Wählen Sie mit [DOWN/UP] eine Bank aus (U:1–U:8, P:1–P8).

Wenn Sie [DOWN] gedrückt halten und zusätzlich [UP] drücken, erfolgt die Änderung des Wertes in schnelleren Schritten. Dieses gilt auch für die Taster-Kombination [UP] + [DOWN].

3. Drücken Sie [1]–[8], um eine Performance-Nummer auszuwählen (1–8).

Die entsprechende Taster-Anzeige leuchtet.



4. Spielen Sie den Performance-Sound auf der Tastatur.

Wechseln Sie zwischen durch die Performance durch Auswahl einer anderen Bank bzw. einer anderen Nummer.

- ♦ Nähere Information finden Sie unter → „Patches und Performances“ (S.48).
- ♦ Eine Beschreibung der Inhalte der Performances finden Sie in der → „Performance-Liste“ am Ende dieser Anleitung.

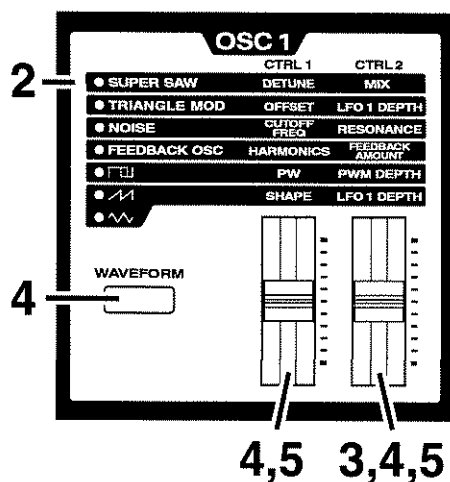
Schritt 2. Verändern des Sounds

Jede Performance besteht aus zwei Einzel-Sounds, die „Patches“ genannt werden. Die einzelnen Parameter eines Patches können über die verschiedenen Dreh- und Schieberegler in vielfacher Form verändert werden.

Die beiden Patches einer Performance sind den Parts „Lower“ und „Upper“ zugewiesen. Um eines dieser beiden Patches zu verändern, müssen Sie vorher [LOWER] oder [UPPER] drücken, so daß die Anzeige leuchtet.

Anwahl der Wellenform

Die Wellenform ist das Basis-Element des Patches und bestimmt den grundsätzlichen Charakter des Sounds.



1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).

Über die Tastatur können Sie den Sound des Upper-Part spielen. Dieser soll nun editiert werden.

2. Wählen Sie in der OSC 1-Sektion die Wellenform "SUPER SAW" aus. Die Anzeige auf der linken Seite muß entsprechend leuchten.

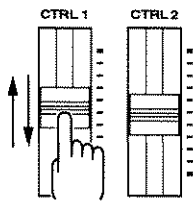
	CTRL 1	CTRL 2
• SUPER SAW	DETUNE	MIX
• TRIANGLE MOD	OFFSET	LFO 1 DEPTH
• NOISE	CUTOFF FREQ	RESONANCE

Spielen Sie den Sound auf der Tastatur.

3. Wenn Sie den Regler [CTRL 2] (MIX) ganz nach oben schieben, erhält der Sound eine wesentlich stärkere Klangfülle.
4. Drücken Sie [WAVEFORM] zweimal, um auf die Wellenform "NOISE" umzuschalten.

	CTRL 1	CTRL 2
• TRIANGLE MOD	OFFSET	LFO 1 DEPTH
• NOISE	CUTOFF FREQ	RESONANCE
• FEEDBACK OSC	HARMONICS	FEEDBACK AMOUNT
• PW	PW	PWM DEPTH

Setzen Sie den Regler [CTRL 2] (RESONANCE) auf die Mitten-Position, und bewegen Sie dann den Regler [CTRL 1] (CUTOFF FREQ) auf und ab, um die Klangfrequenz zu verändern.

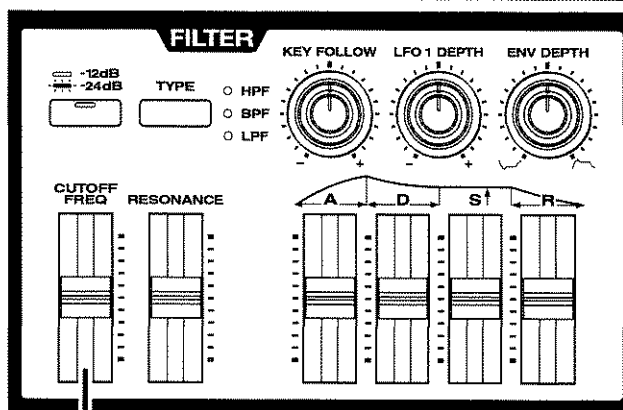


- 5.** Schalten Sie auf andere Wellenformen um, und verändern Sie deren Klangspektren mit den Reglern [CTRL1] und [CTRL2].

- ♦ Informationen über die OSC 1-Sektion finden Sie unter → "Auswahl der Basis-Wellenform (Oscillator 1)" (S.55).
- ♦ Informationen über weitere OSC-Einstellungen finden Sie unter
 - "Auswahl der Wellenform für den Oscillator 2" (S.57)
 - "Verändern des Sounds und der Tonhöhe der Wellenform (Oscillator Common)" (S.58)

Einstellen der Klangfrequenz (Cutoff-Frequency)

Über die Cutoff-Frequenz wird bestimmt, ob der Sound brilliant oder gedämpft erklingt.



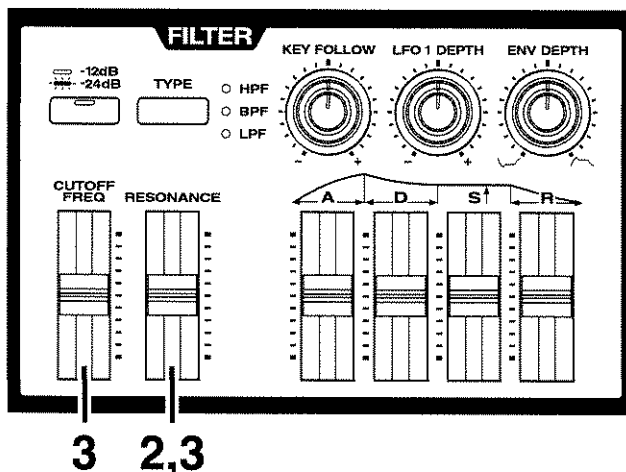
2

- 1.** Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).
Auf der Tastatur können Sie den Sound des Upper-Parts spielen.
- 2.** Bewegen Sie den [CUTOFF FREQ]-Regler, während Sie den Sound spielen.
Je höher der Schieberegler bewegt wird, desto brillanter ist der Sound.

- ♦ Nähere Informationen zu [CUTOFF FREQ] finden Sie unter
 - "Verändern der Soundfrequenz (Filter)" (S.59)

Einstellen der Resonanz

Der Parameter „Resonance“ verstärkt die Frequenzen im direkten Umfeld der Cutoff-Frequenz und sorgt damit für eine Überbetonung dieses Frequenzbereiches. Es ist möglich, daß der Klang bei zu hoher Einstellung der Resonance verzerrt erklingt.



1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).

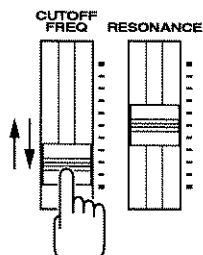
Auf der Tastatur können Sie den Sound des Upper-Parts spielen.

2. Bewegen Sie den [RESONANCE]-Regler, während Sie den Sound spielen.

Je höher der Schieberegler bewegt wird, desto stärker ist die Resonanz.

- * Bei zu hohen Einstellungen entsteht eine Selbstoszillation. Der Sound verliert seinen ursprünglichen Charakter, weil die Resonanz zu Klangverzerrungen führt.

3. Setzen Sie den [RESONANCE]-Regler auf die unten abgebildete Position, und bewegen Sie wieder den [CUTOFF FREQ]-Regler.

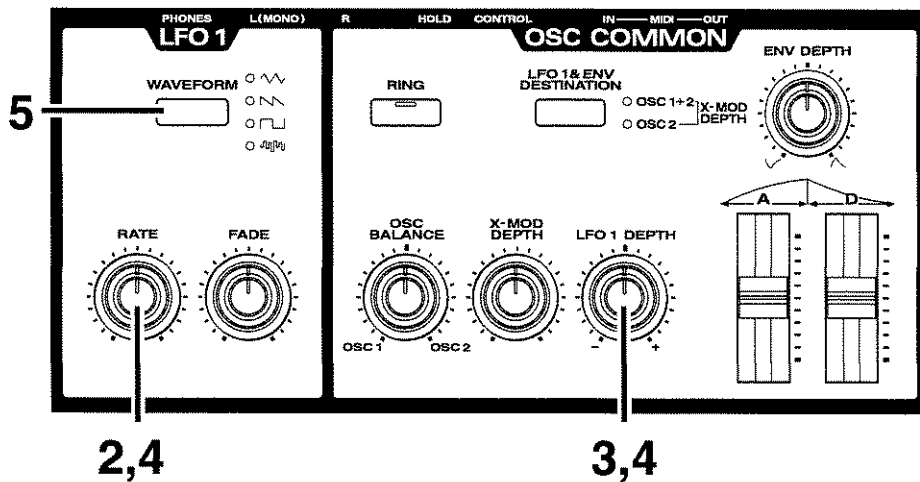


Die häufigsten Sound-Editierungen bei Synthesizern sind die Veränderung der Parameter [CUTOFF FREQ] und [RESONANCE].

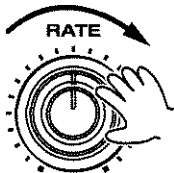
- ◆ Nähere Informationen zu [RESONANCE] finden Sie unter
→ "Verändern der Soundfrequenz (Filter)" (S.59)

Modulieren des Sounds mit dem "LFO 1"

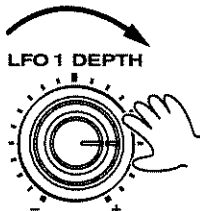
Der LFO 1 erzeugt eine zyklische Modulation der OSC 1-Wellenform. Beide sind unabhängig voneinander. In diesem Beispiel soll der LFO 1 die Tonhöhe modulieren.



1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).
Auf der Tastatur können Sie den Sound des Upper-Parts spielen.
2. Drehen Sie den [RATE]-Regler in der LFO 1-Sektion auf die nachfolgend gezeigte Position.



3. Drehen Sie den [LFO 1 DEPTH]-Regler in der OSC COMMON-Sektion auf die nachfolgend gezeigte Position.



4. Spielen Sie den Sound auf der Tastatur, und achten Sie auf die Veränderung der Tonhöhe.

Mit [LFO 1 DEPTH] wird die Intensität der Modulation gesteuert.

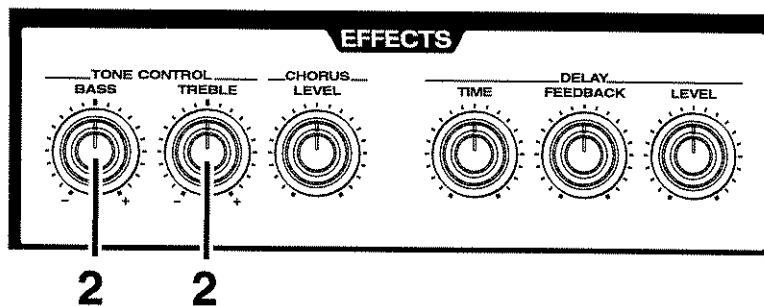
Mit [RATE] wird die Geschwindigkeit der Modulation gesteuert.

5. Durch Drücken des [WAVEFORM]-Tasters in der LFO 1-Sektion können Sie verschiedene Wellenformen für die LFO-Modulation auswählen.

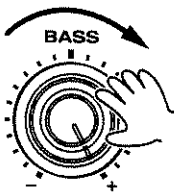
- ♦ Das Drehen des [LFO1 DEPTH]-Reglers (FILTER-Sektion) nach rechts verstärkt die zyklische Modulation der Filter-Frequenz.
→ "Verändern der Soundfrequenz (Filter)" (S.59)
- ♦ Das Drehen des [LFO1 DEPTH]-Reglers (AMP-Sektion) nach rechts verstärkt die zyklische Modulation der Lautstärke.
→ "Verändern der Lautstärke (Amplifier)" (S.62)
- ♦ Nähere Informationen zur LFO1-Sektion finden Sie unter
→ "Modulieren des Sounds (LFO1)" (S.63)
- ♦ Sie können noch eine weitere Modulation über den LFO 2 hinzufügen.
→ Modulieren des Sounds über den LFO2" (S.73)

Einstellen der Bass- und Höhenfrequenzen

Mit den Tone Control-Reglern können Sie die Bass- und Höhen-Frequenzen anheben bzw. absenken.



1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).
Auf der Tastatur können Sie den Sound des Upper-Parts spielen.
2. Spielen Sie den Sound auf der Tastatur, und bewegen Sie den [BASS]-Regler in der TONE CONTROL-Sektion, um den Anteil der Bass-Frequenzen anzuheben bzw. abzusenken.



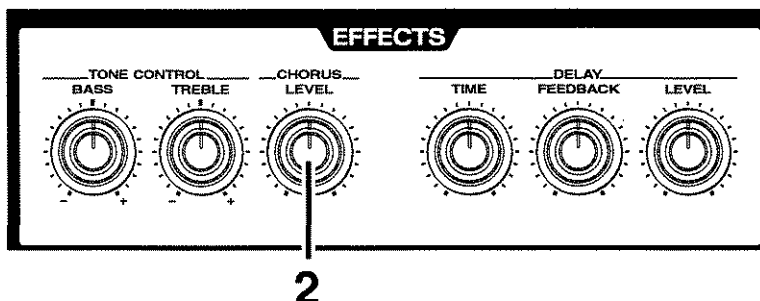
Je weiter der Regler nach rechts gedreht wird, desto stärker erklingen die Bass-Frequenzen.

Bewegen Sie nach dem gleichem Schema auch den [TREBLE]-Regler, um die hohen Frequenzen abzusenken bzw. anzuheben.

- ♦ Nähere Information zur TONE CONTROL-Sektion finden Sie unter
→ "Verändern der Klangfrequenz (Tone Control)" (S.64)

Einstellen des Chorus-Effektes

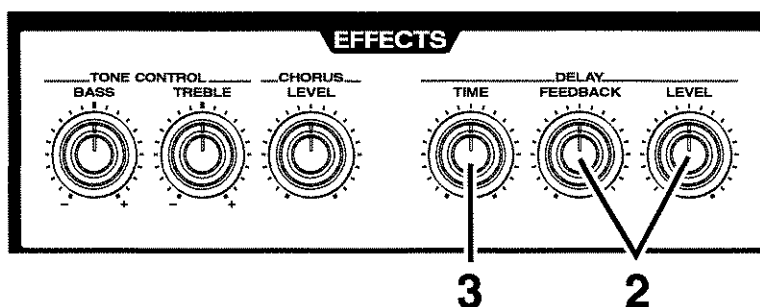
Der Chorus-Effekt sorgt für eine zusätzliche Verbreiterung des Klangbildes im Stereofeld.



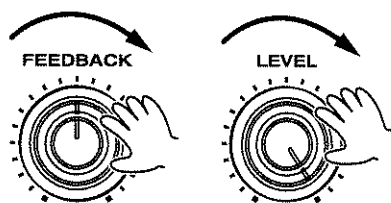
1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).
Auf der Tastatur können Sie den Sound des Upper-Parts spielen.
2. Drehen Sie den [LEVEL]-Regler in der CHORUS-Sektion, während Sie den Sound spielen.
Damit wird die Intensität des Chorus-Effektes eingestellt.

♦ Nähere Informationen zur CHORUS-Sektion finden Sie unter
→ "Hinzufügen eines Chorus-Effektes" (S.64)

Einstellen des Echo-Effektes (Delay)



1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).
Auf der Tastatur können Sie den Sound des Upper-Parts spielen.
2. Bewegen Sie die [FEEDBACK]- und [LEVEL]-Regler in der DELAY-Sektion auf die in der nachfolgenden Abbildung gezeigten Positionen.



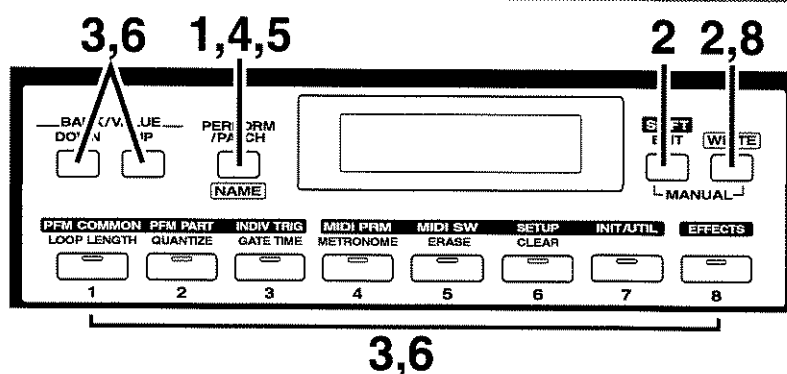
3. Spielen Sie gleichzeitig den Sound auf der Tastatur, um die Veränderung des Echo-Effektes zu hören.

Mit dem [TIME]-Regler wird die Delay-Zeit (das Zeitintervall für die Signalwiederholungen) eingestellt.

- ◆ Nähere Informationen zur DELAY-Sektion finden Sie unter
→ "Hinzufügen eines Echo-Effektes (Delay)" (S.65)

Speichern einer Performance

Wenn Sie den Sound so verändert haben, daß Sie diesen im internen Speicher sichern möchten, gehen Sie wie folgt vor.



Sobald Sie irgendeinen Parameter des Sounds verändert haben, wird dieses durch ein Sternchen "*" links von der Performance-Nummer angezeigt.

```
PERFORM *P: 0343
Template6
```

Wenn Sie nun eine andere Performance auswählen, sind die Einstellungen, die Sie speichern wollten, verloren. Sichern Sie Ihre Einstellungen in einer „User“-Performance, bevor Sie eine neue Performance auswählen. Der Name einer User-Performance beginnt mit einem "U".

- * Durch den Speichervorgang wird die vorherige User-Performance am ausgewählten Speicherplatz überschrieben.

1. Drücken Sie [PERFORM/PATCH], so daß oben links im Display "PERFORM" erscheint.

```
PERFORM *P: 0343
Template6
```

2. Drücken Sie [WRITE].

Das folgende Display erscheint, und unterhalb der Performance-Nummer (ganz rechts) erscheint ein Unterstrich (Cursor).

```
Write PERFORM ##  
Template6
```

Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.

- * Wenn Sie die Performance unter der gleichen Speicher-Nummer sichern möchten, übergehen Sie die nachfolgenden Bedienschritte 3–7.

3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] und [1]–[8] den gewünschten Ziel-Speicherplatz für die Performance aus.

4. Drücken Sie [NAME] ([PERFORM/PATCH]).

Nun können Sie die Performance neu benennen. Der Cursor befindet sich in der unteren Display-Zeile.

```
Write PERFORM ##  
Template6
```

5. Drücken Sie [NAME] sooft, bis der Cursor an der gewünschten Zeilen-Position steht.

6. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] das gewünschte Zeichen aus.

```
Write PERFORM ##  
Nerplate6
```

Die folgenden Zeichen stehen zur Verfügung:

A–Z, a–z, 0–9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Leerzeichen

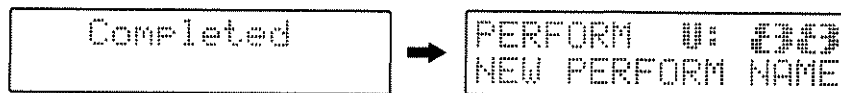
Bei Eingabe der Zeichen haben die Taster [1]–[8] die folgende Funktion:

- [1] : Bewegen des Cursors nach links. **Vorsicht ! Ist dieser bereits ganz links, wird wieder die Nummer in der obersten Zeile ausgewählt.**
- [2] : Einsetzen eines Leerzeichens an der an der Cursor-Position
- [3] : Einsetzen eines „A“ an der an der Cursor-Position
- [4] : Einsetzen eines „a“ an der an der Cursor-Position
- [5] : Einsetzen einer „0“ an der an der Cursor-Position
- [6] : Umschalten zwischen Groß- und Kleinschreibung
- [7] : Einfügen eines Leerzeichens und Verschieben der nachfolgenden Zeichen nach rechts
- [8] : Löschen des Zeichens an der Cursor-Position und Verschieben der nachfolgenden Zeichen nach links

7. Wiederholen Sie die Bedienschritte 5–6, um den kompletten Namen einzugeben.

8. Drücken Sie [WRITE].

Im Display erscheint "Completed", und es erscheint wieder das vorherige Display. Damit ist die Performance im internen Speicher gesichert.



- * Die Patches, die innerhalb einer Performance gesichert sind, werden als "UPPER" und "LOWER" angezeigt. Patch-Nummern sind hier nicht angegeben.
- * Die Patch-Namen der Patches innerhalb einer Performance können nicht direkt verändert werden. Nähere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter "Verändern des Patch-Namens innerhalb einer Performance" (S.54).

.....

- ◆ Wenn Sie die Performance, unter deren Speicher-Nummer Sie Ihre Einstellungen gesichert haben, wieder auf die Werksvoreinstellungen zurücksetzen möchten:
 - "Zurücksetzen eines einzelnen User Patch bzw. einer einzelnen User Performance auf die Werksvoreinstellung" (S.91)
- ◆ Außer den Sounds können auch Einstellungen für Parameter wie „Key Mode“ und „Arpeggiator“ in einer Performance gespeichert werden.
 - "Patches und Performances" (S.48)
- ◆ Patch-Einstellungen können auch im Patch Mode gespeichert werden.
 - "Speichern eines Patch" (S.54)

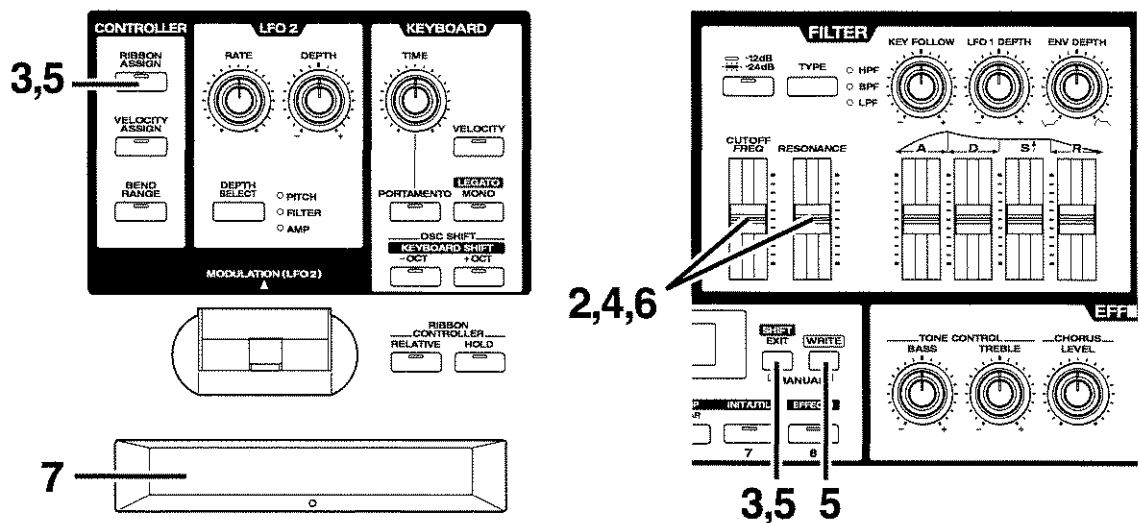
.....

Schritt 3. Steuerung der Sound-Parameter

Aufzeichnen von Reglerbewegungen mit dem Ribbon Controller

Der Ribbon Controller kann die Bewegungen von mehreren Dreh- und Schieberegler gleichzeitig aufzeichnen. Wenn Sie den Ribbon Controller aktivieren, werden alle aufgezeichneten Parameterveränderungen gleichzeitig ausgeführt.

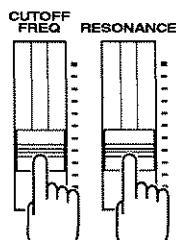
Beispiel: Aufzeichnen von Veränderungen [CUTOFF FREQ] und [RESONANCE]



1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).

Auf der Tastatur können Sie den Sound des Upper-Parts spielen.

2. Bewegen Sie die Regler [CUTOFF FREQ] und [RESONANCE] auf die nachfolgend angegebenen Positionen.



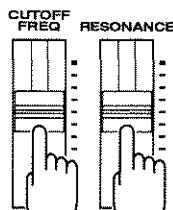
3. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und das folgende Display erscheint.

```
Ribbon Assign
(Not Assigned)
```

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie erneut [RIBBON ASSIGN] bzw. [EXIT].

4. Bewegen Sie die Regler [CUTOFF FREQ] und [RESONANCE] auf die nachfolgend angegebenen Positionen.



5. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN] oder [EXIT].

Die [RIBBON ASSIGN]-Anzeige leuchtet konstant, und es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit sind die Ribbon Controller-Einstellungen abgeschlossen.

● Wenn Sie einen Fehler bei der Aufzeichnung gemacht haben...

..., drücken Sie einfach [RIBBON ASSIGN]. Das folgende Display erscheint:

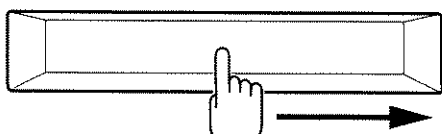
```
Ribbon Assign
All Clear[WRITE]
```

Drücken Sie [WRITE]. Im Display erscheint "Completed", und die Ribbon Controller-Einstellungen sind gelöscht.

Wiederholen Sie die Aufzeichnung ab Schritt 2.

6. Bewegen Sie die Regler [CUTOFF FREQ] und [RESONANCE] auf die Positionen bei Schritt 2.

7. Drücken Sie mit dem Zeigefinger auf die Mitte des Ribbon Controller-Feldes, während Sie den Sound spielen. Bewegen Sie den Finger dann nach links bzw. rechts.



Der Sound wird genauso verändert, als ob Sie die Regler [CUTOFF FREQ] und [RESONANCE] gleichzeitig bewegen würden.

◆ Nähere Informationen zum Ribbon Controller finden Sie unter

→ "Steuern von mehreren Parametern gleichzeitig über den Ribbon Controller" (S.66)

◆ Erreichen eines ähnlichen Effektes über die Anschlagdynamik

→ "Steuern der Parameter über die Anschlagdynamik (Velocity)" (S.68)

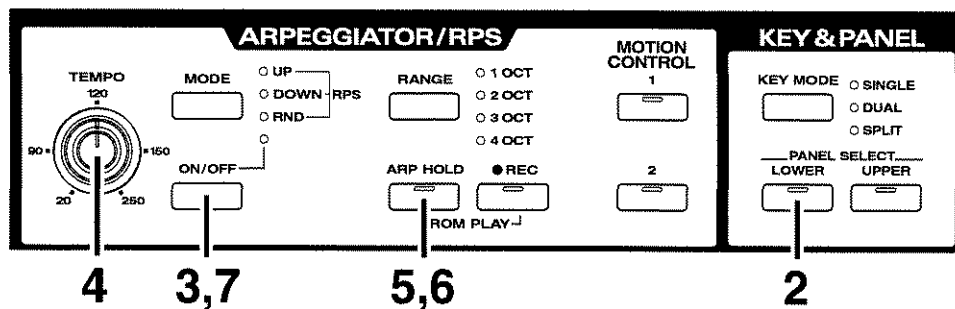
◆ Speichern von Ribbon Controller-Einstellungen in einem Patch

→ "Speichern einer Performance" (S.27)

→ "Speichern eines Patch" (S.54)

Erzeugen eines Arpeggio durch Akkordspiel

Der JP-8000 besitzt einen Arpeggiator, welcher einen gespielten Akkord in mehrere Einzeltöne unterteilt.



Beispiel: Arpeggio mit den Noten C, D, E und G



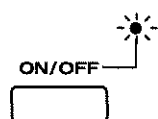
1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).

2. Drücken Sie [LOWER].

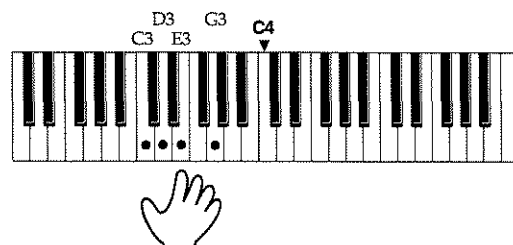
Auf der Tastatur können Sie den Sound des Lower-Parts spielen.

3. Drücken Sie [ON/OFF].

Die Anzeige leuchtet, und der Arpeggiator ist eingeschaltet.



4. Halten Sie die folgenden Tasten gedrückt:



Das Arpeggio wird gestartet und wird solange gespielt, wie Sie die Noten gedrückt halten.

Mit dem [TEMPO]-Regler können Sie die Arpeggio-Geschwindigkeit verändern.

- 5.** Drücken Sie [ARP HOLD]. Die Anzeige leuchtet, und das Arpeggio wird auch dann weitergespielt, wenn Sie die Tasten loslassen.
- 6.** Um das Arpeggio zu stoppen, drücken Sie nochmals [ARP HOLD] (die Anzeige erlischt).
- 7.** Um den Arpeggiator auszuschalten, drücken Sie nochmals [ON/OFF] (die Anzeige erlischt).

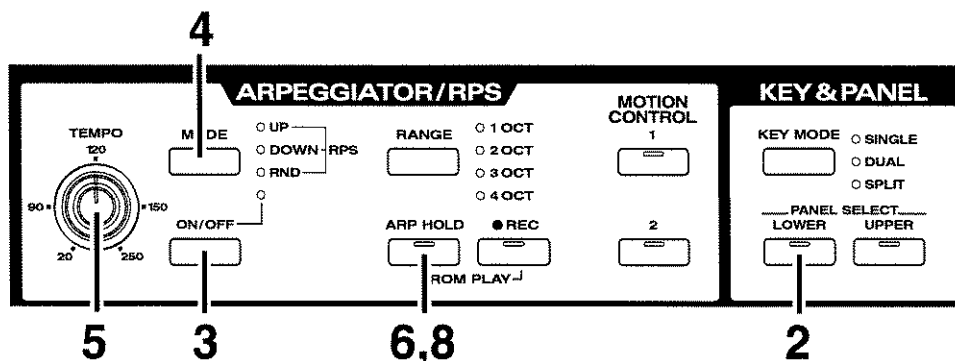
.....

- ◆ Nähere Informationen zu Arpeggio-Einstellungen finden Sie unter
→ "Spielen eines Arpeggio (Arpeggiator)" (S.75)
- ◆ Arpeggiator-Einstellungen können innerhalb einer Performance gespeichert werden.
→ "Speichern einer Performance" (S.27)

.....

Spielen eines Pattern mit nur einer Note (RPS-Funktion)

Wenn Sie die RPS-Funktion (Realtime Phrase Sequence) aktiviert haben, können Sie durch Spielen nur einer Note ein komplettes Pattern abspielen lassen.



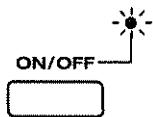
1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).

2. Drücken Sie [LOWER].

Auf der Tastatur können Sie den Sound des Lower-Parts spielen.

3. Drücken Sie [ON/OFF], um den Arpeggiator einzuschalten.

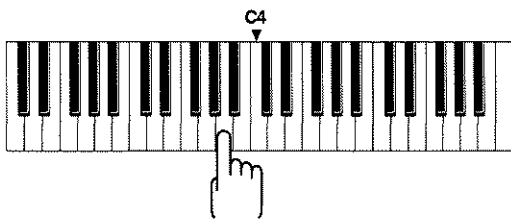
Die Anzeige leuchtet.



4. Drücken Sie [MODE] sooft, bis alle drei Anzeigen leuchten (= RPS-Funktion ist aktiv).



5. Spielen Sie verschiedene Noten, und hören Sie sich die einzelnen Patterns genau an.



Das jeweilige Pattern wird solange gespielt, wie Sie die Taste gedrückt halten.

Mit dem [TEMPO]-Regler können Sie die Pattern-Geschwindigkeit einstellen.

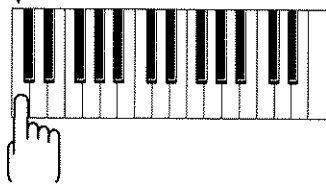
6. Drücken Sie [ARP HOLD]. Die Anzeige leuchtet, und das Pattern wird auch dann weitergespielt, wenn Sie die Tasten loslassen.

- 7.** Starten Sie ein Pattern durch Spielen einer Note, und verändern Sie den Sound durch Bewegen der Regler in der Filter-Sektion ([CUTOFF FREQ] usw.).



- 8.** Um das Pattern-Playback zu stoppen, spielen Sie entweder die tiefste Note auf der Tastatur (RPS STOP-Taste), oder drücken Sie erneut [ARP HOLD].

RPS STOP



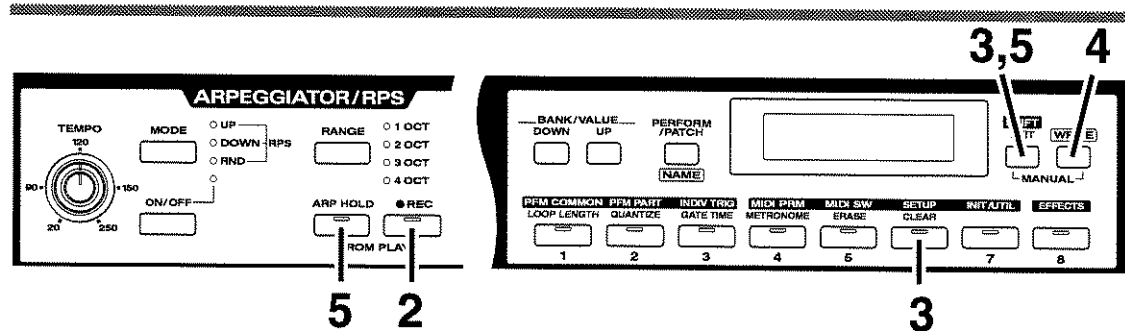
- ♦ Für Pattern-Wechsel an einem bestimmten Taktschlag oder Takt

→ "Einstellen des Timings für die Umschaltung der RPS-Patterns (Pattern Trigger Quantize) (S.77)

■ Vorbereitungen für die Aufzeichnung eines RPS-Pattern (Pattern Clear) • • •

In der Werksvoreinstellung sind allen Noten auf der Tastatur bereits RPS-Patterns zugewiesen. Sie müssen demnach zunächst eines dieser Patterns löschen, damit Sie Ihr eigenes RPS-Pattern aufzeichnen können.

Beispiel: Löschen des Pattern für die höchste Note auf der Tastatur

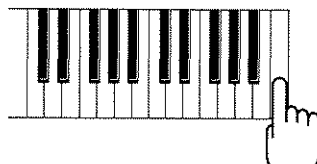


- 1.** Folgen Sie den Bedienschritten 1–4 auf Seite 34, um das Pattern-Playback vorzubereiten.

- 2.** Halten Sie [REC] gedrückt, und spielen Sie die oberste Note auf der Tastatur.
Die Anzeige blinkt, und das folgende Display erscheint.



+



Pattern(C 6) REC
[STBY] M= 1 B= 4

3. Drücken Sie [CLEAR] ([6]).

Die Anzeige blinkt, und das folgende Display erscheint.

Pattern Clear
[WRITE]

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie entweder erneut [CLEAR] bzw. [EXIT].

4. Drücken Sie [WRITE].

Im Display erscheint "Completed", und der Sound stoppt.

Completed → Pattern(C 6) REC
[STBY] M= 1 B= 4

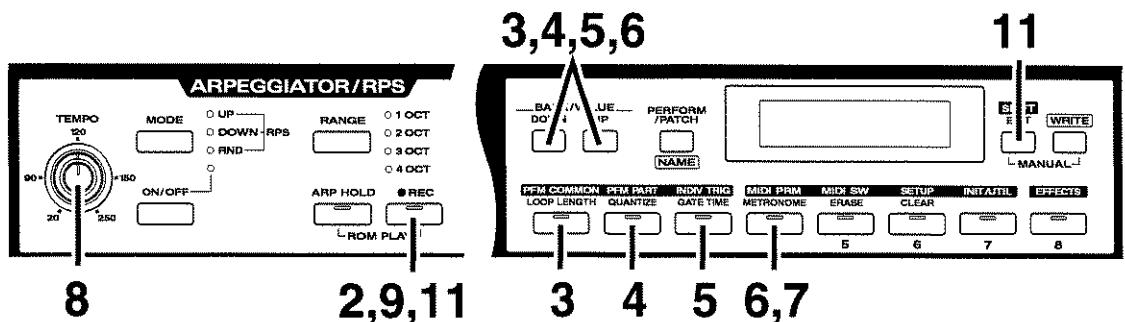
Damit ist das Pattern für diese Note gelöscht.

5. Drücken Sie [EXIT].

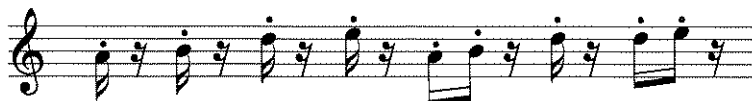
Die [REC]-Anzeige erlischt.

- ◆ Wenn Sie die RPS-Patterns wieder auf die Werksvoreinstellungen zurücksetzen möchten
→ "Kapitel 8. Erreichen der Werksvoreinstellungen (Initialize)" (S.91)

■ Aufzeichnen eines Pattern

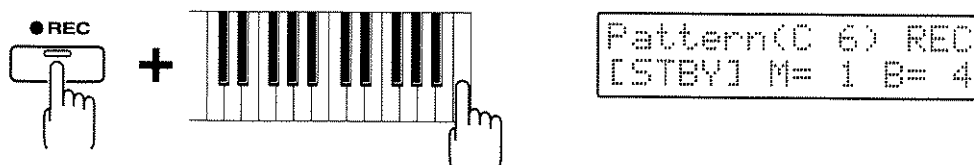


Beispiel-Pattern



1. Folgen Sie den Bedienschritten 1–4 auf Seite 34.
2. Halten Sie [REC] gedrückt, und spielen Sie die oberste Note auf der Tastatur.

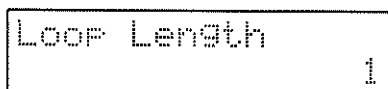
Die Anzeige blinkt, und das folgende Display erscheint.



3. Drücken Sie [LOOP LENGTH] ([1]).

Die Anzeige leuchtet, und die Angabe für die Pattern-Länge erscheint im Display.

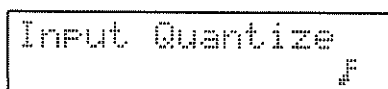
Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die Einstellung "1" (= Länge = 1 Takt).



4. Drücken Sie [QUANTIZE] ([2]).

Die Anzeige leuchtet, und im Display wird der kürzeste Notenwert angezeigt, der aufgezeichnet werden kann.

Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die Einstellung "♩" (= 1/16-Note).



.....

Die Quantize-Funktion ist eine automatische Korrektur für die Position von Noten. Je kürzer der Notenwert, desto feiner ist die Auflösung der Quantisierung. Je länger der Notenwert, desto größer ist die Auflösung der Quantisierung.

.....

5. Drücken Sie [GATE TIME] ([3]).

Die Anzeige leuchtet, und im Display wird die Notenlänge angegeben, die aufgezeichnet wird.

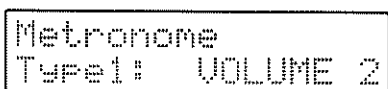
Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die Einstellung "STACCATO" (= kurze Notenwerte).



6. Drücken Sie [METRONOME] ([4]).

Die Anzeige leuchtet, und im Display erscheinen der Typ des Metronom-Sounds und die Metronom-Lautstärke.

Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die Einstellung "Type1: VOLUME 2".



7. Drücken Sie [METRONOME] oder [EXIT].

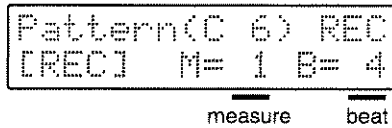
Die [METRONOME]-Anzeige erlischt, und es erscheint wieder das vorherige Display.

8. Stellen Sie mit [TEMPO] ein langsames Tempo für die Aufnahme ein.

Wenn die [REC]-Anzeige blinkt, erfolgt noch keine Aufzeichnung. In dieser Phase können Sie mit Hilfe des Metronoms die Einpielung proben.

9. Drücken Sie [REC].

Die Anzeige leuchtet nun konstant, und die Aufnahme ist damit gestartet.



10. Spielen Sie das Notenbeispiel ein.

11. Drücken Sie [REC] oder [EXIT].

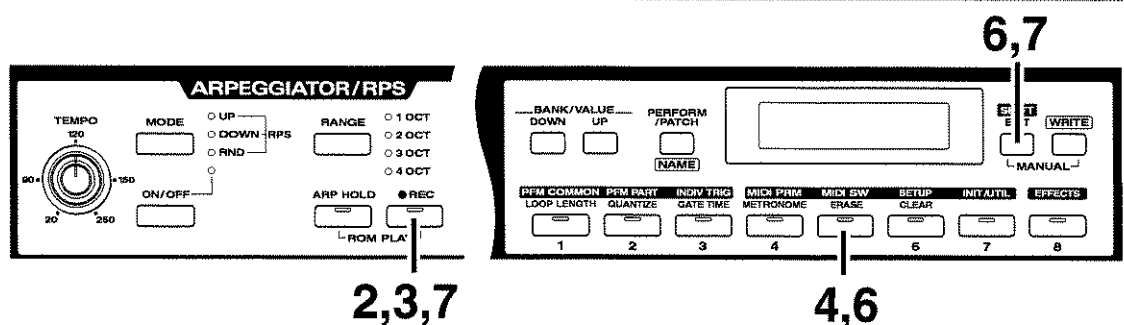
Die [REC]-Anzeige erlischt, und die Aufnahme ist damit beendet.

12. Spielen Sie die oberste Note auf der Tastatur, und hören Sie sich das Pattern-Playback genau an.

- ♦ Nähere Informationen zur Aufnahme finden Sie unter
 - "Einstellungen für die Aufnahme" (S.77)
 - "Aufnahme eines Pattern" (S.78)
- ♦ Sie können ein Pattern auch auf eine andere Note kopieren.
 - "Kopieren eines Pattern" (S.80)

■ Wenn Sie während der Aufnahme einen Fehler gemacht haben • • •

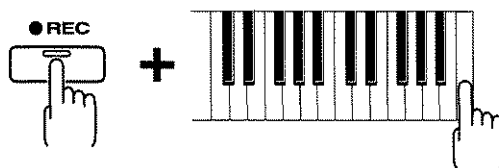
..., können Sie eine oder mehrere Noten löschen, und zwar wie folgt.



1. Folgen Sie den Bedienschritten 1–4 auf Seite 34.

2. Halten Sie [REC] gedrückt, und spielen Sie die oberste Note auf der Tastatur.

Die Anzeige blinkt.



3. Drücken Sie nochmals [REC].

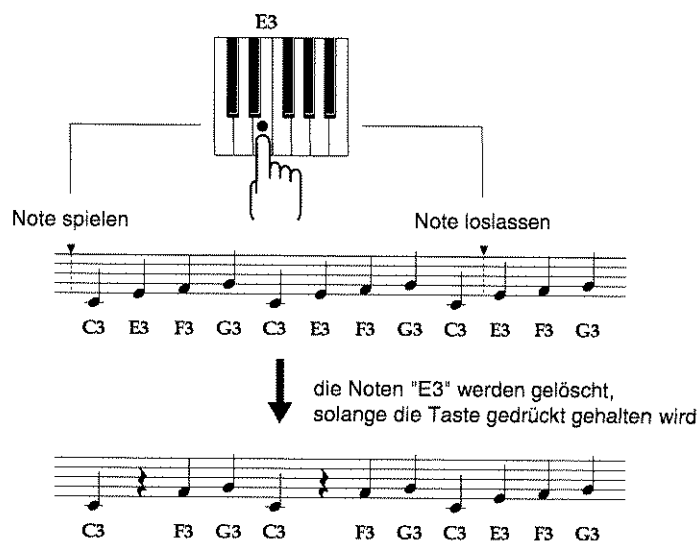
Die Anzeige leuchtet nun konstant, und die Aufnahme ist aktiviert.

4. Drücken Sie [ERASE] ([5]).

Die Anzeige leuchtet, und das folgende Display erscheint.

Note Erase
Push Keyboard

5. Wenn die falsche Note erreicht ist, welche gelöscht werden soll, spielen Sie in diesem Moment die entsprechende Note. Wenn Sie diese Note gedrückt halten, werden auch weitere Noten mit gleichem Notennamen gelöscht.



6. Wenn Sie alle falschen Noten gelöscht haben, drücken Sie entweder [ERASE] oder [EXIT].

Die Anzeige erlischt, und es erscheint wieder das vorherige Display. Der JP-8000 befindet sich wieder im normalen Aufnahme-Modus, und Sie können weitere Noten aufzeichnen.

7. Drücken Sie [REC] oder [EXIT], um die Aufnahme zu beenden.

Die [REC]-Anzeige erlischt.

.....
♦ Sie können auch Noten eines bestimmten Bereiches komplett löschen.

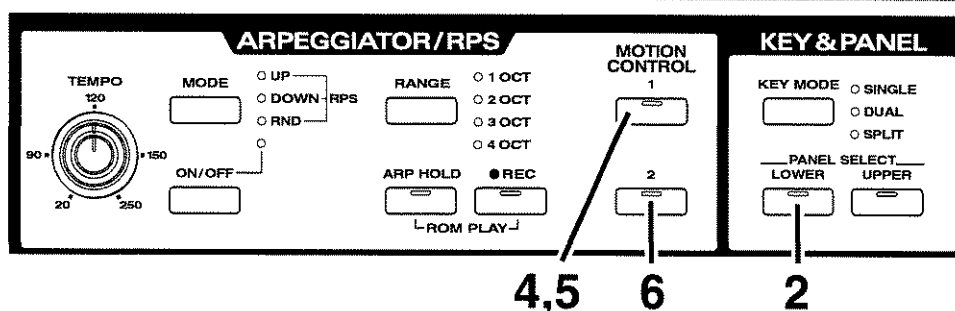
→ "Löschen eines Notenbereiches" (S.79)

.....

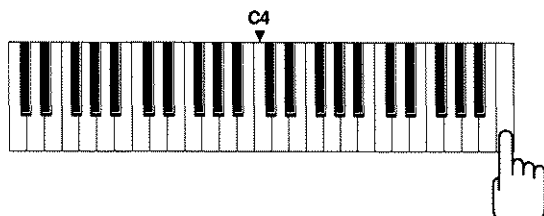
Aufzeichnen von Klangveränderungen (Motion Control)

Mit Hilfe der „Motion Control“ können Sie mehrere Regler-Bewegungen nacheinander bzw. gleichzeitig aufzeichnen und später zusammen mit dem gespielten Sound wiedergeben lassen. Damit sind auch komplexe Klangveränderungen einfach automatisierbar.

Benutzen Sie als Grundlage das auf S.38 eingespielte Pattern.



1. Wählen Sie die Performance P:88 aus (S.20).
2. Drücken Sie [LOWER].
Auf der Tastatur können Sie den Sound des Lower-Parts spielen.
3. Folgen Sie den Bedienschritten 1-4 auf Seite 34, und spielen Sie die Note C6. Das zugehörige Pattern wird abgespielt (S.34).

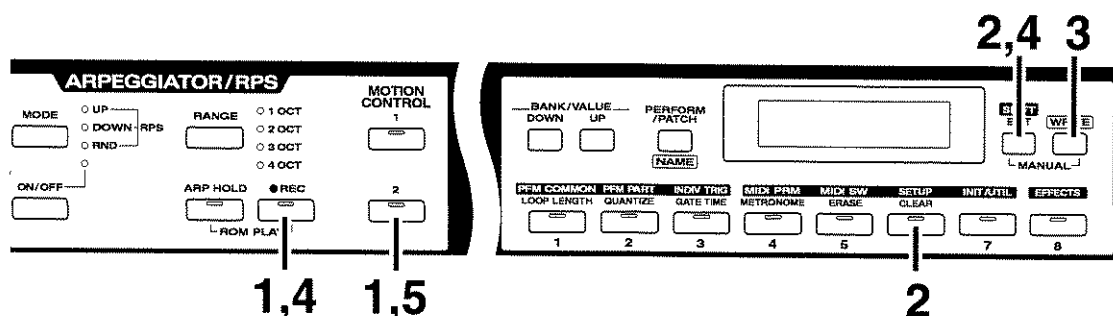


4. Drücken Sie MOTION CONTROL [1].
Die Anzeige blinkt, und Motion [1] wird abgespielt.
Der Sound verändert sich automatisch gemäß den in der Motion aufgezeichneten Controller-Informationen.
5. Drücken Sie nochmals [1], um die Motion zu stoppen.
Die Anzeige erlischt.
6. Drücken Sie MOTION CONTROL [2], und achten Sie auf die Soundveränderungen.

- ◆ Nähere Informationen zum Motion Control-Playback finden Sie unter
→ "Abspielen einer Motion" (S.81)
- ◆ Zusätzliche Veränderung des Sounds während des Motion Control-Playback
→ "Bewegen der Regler während des Motion-Playbacks" (S.81)
- ◆ Gleichzeitiges Abspielen von Pattern und Motion
→ "Synchronisieren der Motion Control-Funktion (Motion Restart)" (S.82)

■ Vorbereitungen für die Aufzeichnung einer Motion (Clear Motion)

Um eine neue Motion aufzeichnen zu können, müssen vorher eine bereits existierende Motion löschen.
Beispiel: Löschen von Motion [2]



1. Drücken Sie [REC] + MOTION CONTROL [2].

Die Anzeigen für [REC] und [2] blinken, und das folgende Display erscheint.

```
Motion(A-2) REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

2. Drücken Sie [CLEAR] ([6]).

Die Anzeige leuchtet, und das folgende Display erscheint.

```
Motion Clear
[WRITE]
```

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie [CLEAR] oder [EXIT].

3. Drücken Sie [WRITE].

Im Display erscheint "Completed", und es erscheint wieder das vorherige Display.

```
Completed → Motion(A-2) REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

Damit ist die Motion [2] gelöscht.

4. Drücken Sie [EXIT].

Die [REC]-Anzeige erlischt.

5. Drücken Sie MOTION CONTROL [2].

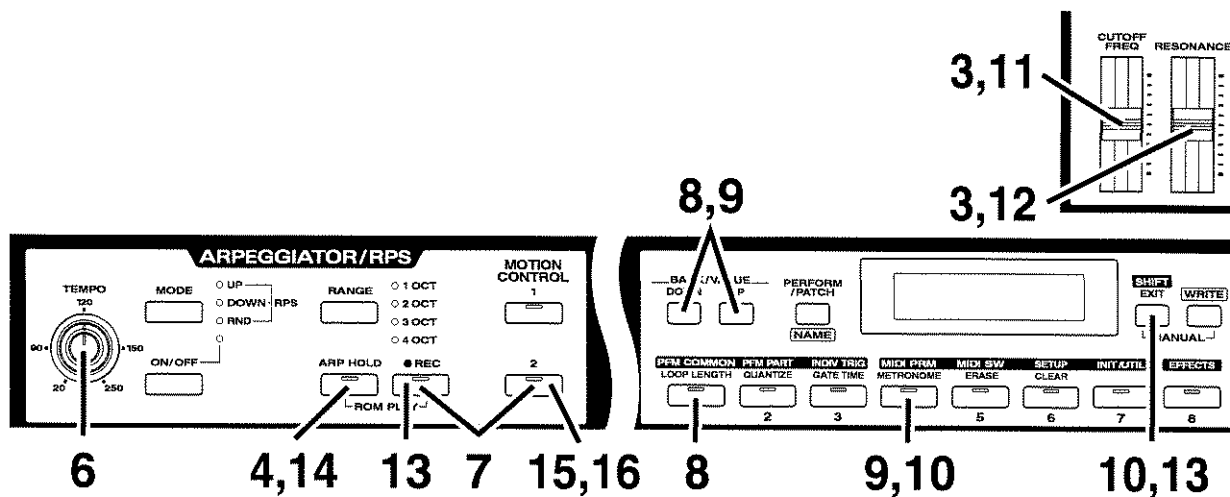
Die Anzeige erlischt.

◆ Wiederherstellen einer Motion

→ "Kapitel 8. Erreichen der Werksvoreinstellungen (Initialize)" (S.91)

■ Aufzeichnung einer Motion •••••

Als Grundlage dient das in der vorherigen Sektion aufgezeichnete Pattern für die Note C6.



1. Wählen Sie die Performance P:88 aus.
2. Drücken Sie [LOWER].
Die Anzeige leuchtet, und das Lower Patch wird ausgewählt.
3. Bewegen Sie die Regler [CUTOFF FREQ] und [RESONANCE] in die Mittenposition.
4. Drücken Sie [ARP HOLD].
Die Anzeige leuchtet.
5. Folgen Sie den Bedienschritten 1-4 auf Seite 34, und spielen Sie die Note C6, um das zugehörige Pattern zu starten.
Das Pattern wird auch nach Loslassen der Taste weitergespielt, da die [ARP HOLD]-Funktion eingeschaltet ist.
6. Stellen Sie mit dem [TEMPO]-Regler das gewünschte Tempo ein.
7. Halten Sie [REC] gedrückt, und drücken Sie zusätzlich MOTION CONTROL [2] genau am Anfang des Pattern.
Die Anzeigen für [REC] und [2] blinken, und das folgende Display erscheint.

```
Motion(A-2) REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

8. Drücken Sie [LOOP LENGTH] ([1]).
Die Anzeige leuchtet, und im Display wird die Taktlänge für die Motion angezeigt.
Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die Einstellung "4" (= 4 Takte).

```
Loop Length
4
```

9. Drücken Sie [METRONOME] ([4]).

Die Anzeige leuchtet, und im Display erscheinen die Angaben für Metronom-Typ und Lautstärke. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die Einstellung "Type1: VOLUME 2".

Metronome
Type1: VOLUME 2

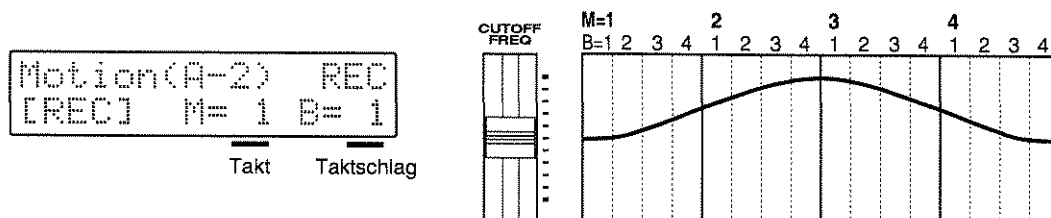
10. Drücken Sie [METRONOME] oder [EXIT].

Die Anzeige erlischt, und es erscheint wieder das vorherige Display. Damit sind die Vorbereitungen für die Motion Control-Aufzeichnung abgeschlossen.

11. Bewegen Sie ab der Position "M=1 B=1" den [CUTOFF FREQ]-Regler wie nachfolgend angegeben.

Die [REC]-Anzeige leuchtet konstant, und die Aufnahme ist gestartet.

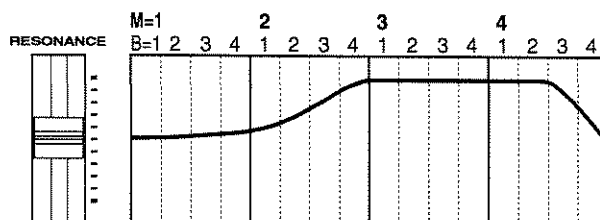
Bewegen Sie den Regler erst, wenn die Anzeige „M=1 B=1“ für den zweiten Durchlauf im Display erscheint. Wenn Sie ab dem zweiten Durchlauf den Regler bewegen, werden die Einstellungen des ersten Durchlaufs automatisch überschrieben.



Nach Ende des vierten Taktes endet die Aufnahme automatisch, und die [REC]-Anzeige blinkt wieder.

12. Bewegen Sie ab der Position "M=1 B=1" den [RESONANCE]-Regler wie folgt.

Die [REC]-Anzeige leuchtet konstant, und die Aufnahme ist gestartet.



Nach Ende des vierten Taktes endet die Aufnahme automatisch, und die [REC]-Anzeige blinkt wieder.

13. Drücken Sie [REC] oder [EXIT].

Die [REC]-Anzeige erlischt, und die Aufnahme ist gestoppt.

14. Drücken Sie [ARP HOLD], um das Pattern-Playback zu stoppen.

15. Drücken Sie MOTION CONTROL [2], um das Motion-Playback zu stoppen.

16. Spielen Sie die Note C6, und drücken Sie dann MOTION CONTROL [2]. Achten Sie genau auf die Klangveränderung durch das Motion-Playback.

- ♦ Nähere Information zur Aufnahme finden Sie unter
- "Einstellungen für die Aufnahme" (S.83)
 - "Aufzeichnen einer Motion" (S.83)

■ Wenn Sie während der Aufnahme einen Fehler gemacht haben •••

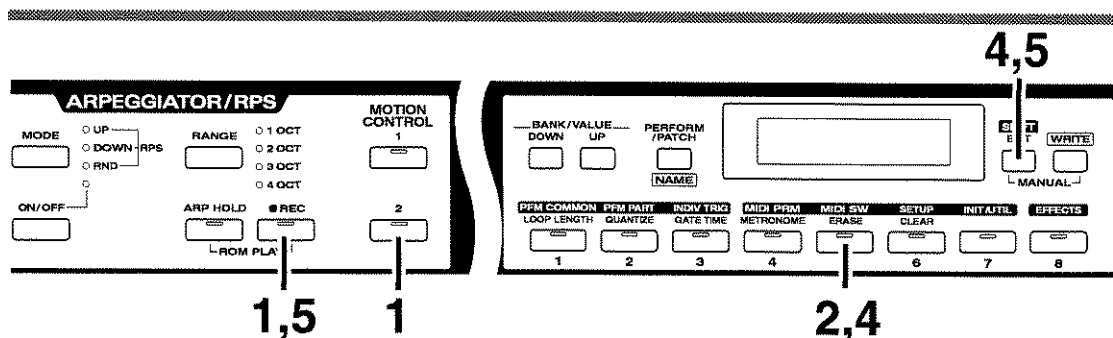
..., gehen Sie wie folgt vor:

Wenn die aufgezeichnete Motion nicht Ihren Vorstellungen entspricht

Wenn eine Motion neu aufgezeichnet wird, werden die Daten eines Reglers automatisch aktualisiert. Beispiel: wenn Sie den [CUTOFF FREQ]-Regler bewegen, werden alle vorherigen Cutoff-Daten der Motion überschrieben. Die Daten der nicht bewegten Regler bleiben unverändert.

Wenn Sie versehentlich einen Regler betätigt haben

In diesem Fall müssen Sie die Daten dieses Reglers löschen, und zwar wie folgt.

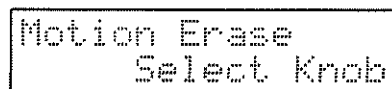


1. Drücken Sie [REC] + MOTION CONTROL [2].

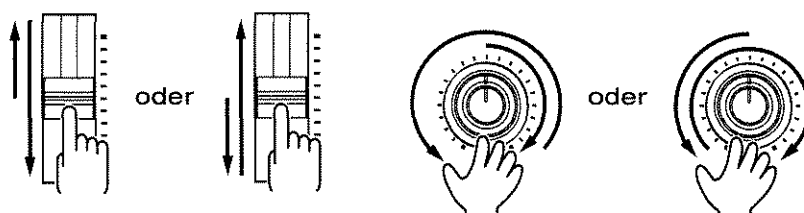
Die Anzeigen für [REC] und [2] blinken.

2. Drücken Sie [ERASE] ([5]).

Die Anzeige leuchtet, und das folgende Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Regler über den gesamten Regelbereich. Damit werden die Regler-Daten innerhalb der Motion gelöscht.



4. Drücken Sie [ERASE] oder [EXIT].

Die [ERASE]-Anzeige erlischt, und es erscheint wieder das vorherige Display.

Nun können Sie die Bewegungen für diesen Regler neu aufzeichnen.

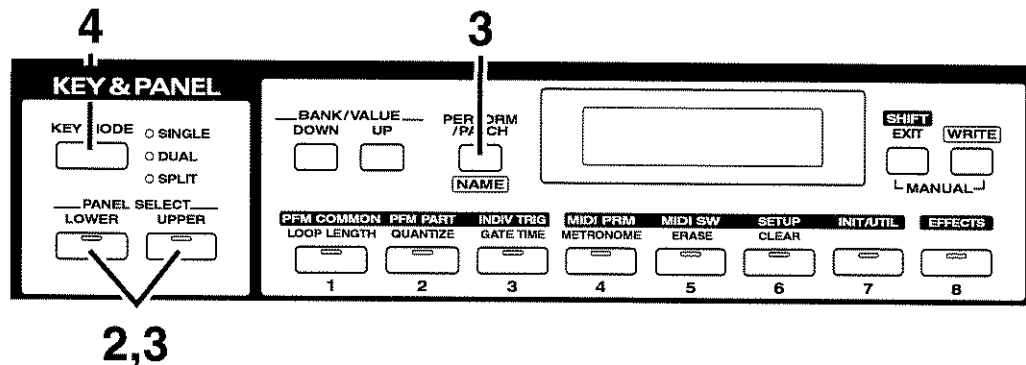
5. Drücken Sie [REC] oder [EXIT], um die Aufnahme zu beenden.

Die [REC]-Anzeige erlischt, und die Aufnahme ist abgeschlossen.

Auswahl des Tastatur-Modus (Key Mode)

Der Parameter „Key Mode“ innerhalb der Performance bestimmt, wie Patches gespielt werden.

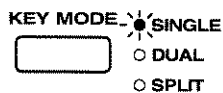
Wenn Sie eine Performance auswählen, leuchtet immer einer der drei [KEY MODE]-Anzeigen, um den ausgewählten Key Mode anzugeben.



■ Spielen nur eines Patch in der Performance (Single) •••••

1. Wählen Sie die Performance P:87 aus (S.20).

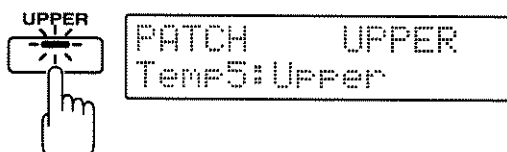
Die „Single“-Anzeige leuchtet.



2. Drücken Sie [LOWER], wenn Sie das Lower Patch spielen möchten.

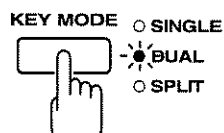
Drücken Sie [UPPER], wenn Sie das Upper Patch spielen möchten.

3. Wenn Sie die Patch-Namen der Lower- und Upper-Patches sehen möchten, drücken Sie [PERFORM/PATCH] (Patch-Display) und danach [LOWER/UPPER].



■ Spielen zweier Patches übereinander (Dual) •••••

4. Drücken Sie [KEY MODE], sooft, bis die Anzeige für DUAL leuchtet.

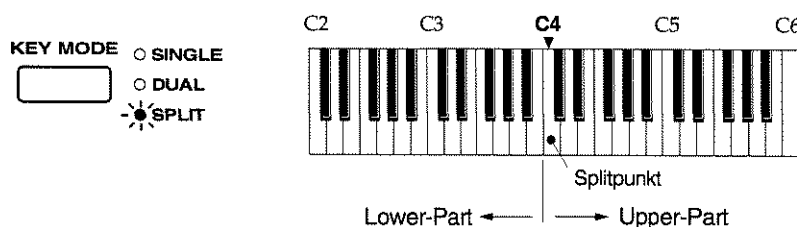


In diesem Modus erklingen Lower Patch und Upper Patch immer gleichzeitig.

■ Spielen zweier Patches nebeneinander (Split) •••••

5. Wählen Sie die Performance P:86 aus (S.20).

Die „Split“-Anzeige leuchtet.



Die Noten unterhalb von C4 spielen das Lower Patch, die Noten C4 und oberhalb spielen das Upper Patch.

- ◆ Nähere Informationen zu LOWER/UPPER (Lower Part, Upper Part) finden Sie unter
→ "Patches und Performances" (S.48)
- ◆ Auswahl des Lower- bzw. Upper Patch
→ "Auswahl eines Patch" (S.52)
- ◆ Verändern des Splitpunktes
→ "Der Splitpunkt" (S.85)
- ◆ Verändern der Notenzahl für die unteren und oberen Tastaturbereiche im Split Mode
→ "Voice Assign" (S.85)
- ◆ Spielen von Arpeggios oder Patterns im Dual oder Split Mode
→ "Spielen eines Arpeggio (Arpeggiator)" (S.75)
→ "Auswahl des Parts für das Arpeggio im Dual Mode (Arpeggio Destination)" (S.76)
→ "Hinweis zum Spielen der RPS-Patterns im Split Mode" (S.77)
- ◆ Die Key Mode-Einstellung kann innerhalb der Performance gespeichert werden.
→ "Speichern einer Performance" (S.27)

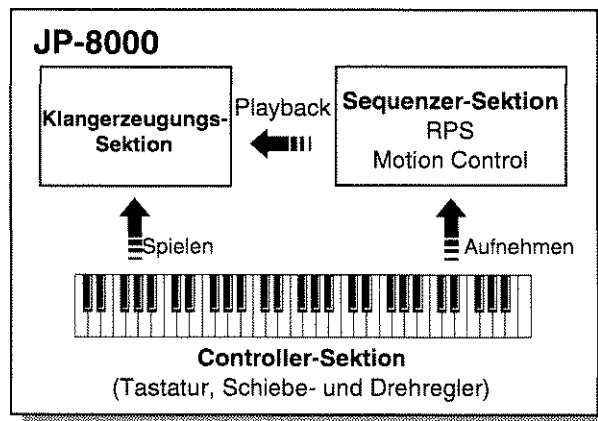
JP-8000

Hauptanleitung

Kapitel 1. JP-8000 - ein Überblick

Struktur des JP-8000

Der JP-8000 besitzt drei Bereiche: die Controller-Sektion, die Klangerzeugungs-Sektion und die Sequenzer-Sektion.



Controller

Zur Controller-Sektion gehören die Tastatur, die Dreh- und Schieberegler, der Pitch Bend/Modulationshebel, der Ribbon Controller und die an der Rückseite angeschlossenen Fußpedale. Mit diesen Elementen kann der Sound gespielt und moduliert werden.

Klangerzeugung

In diesem Bereich wird der Sound des JP-8000 erzeugt. Die Klangerzeugung erhält Informationen von der Controller-Sektion, Sequenzer-Sektion und via MIDI IN und führt die entsprechend empfangenen Spielbefehle aus.

■ Maximale Polyphonie

Der JP-8000 ist maximal 8stimmig. Wenn mehr als 8 Stimmen gleichzeitig gespielt werden sollen, erklingen immer die zuletzt empfangenen 8 Noten. Beispiel: wenn Sie den JP-8000 mit 8 Noten gleichzeitig spielen, erklingen alle Noten. Spielen Sie die Note „9“, erklingt diese ebenfalls, dafür wird aber die Note „1“ (die zuerst gespielte) stummgeschaltet. Beachten Sie diese Tatsache besonders bei Sounds mit langer Auskling-Hüllkurve bzw. bei Nutzung der RPS-Funktion.

Sequenzer-Sektion

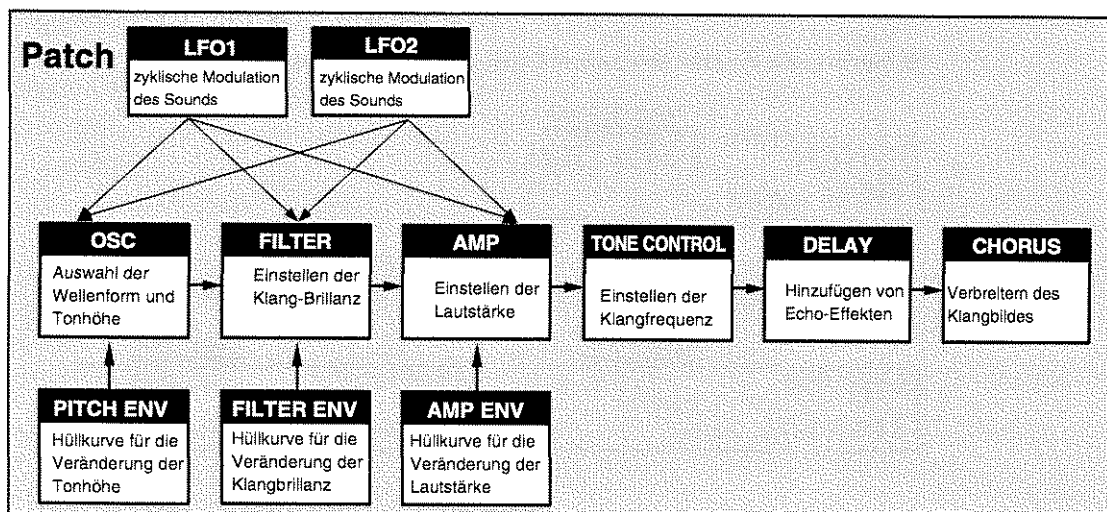
Die Sequenzer-Sektion (RPS-Patterns und Motion Control-Sektion) zeichnet das Spielen der Noten auf der Tastatur und die Bewegungen der Dreh- und Schieberegler als MIDI-Meldungen auf und kann diese danach wiedergeben. Die aufgenommenen Informationen können auch via MIDI OUT übertragen werden.

Patches und Performances

Patches

Ein Patch ist ein kompletter Sound. Der JP-8000 besitzt 256 verschiedene Patches: 128 User Patches und 128 Preset Patches (siehe S. 50/51 sowie die Patch-Liste am Ende dieser Anleitung).

Patches besitzen den nachfolgend dargestellten Aufbau und können durch Veränderung der Einstellungen über die Bedientaster sowie Dreh- und Schieberegler im Sound verändert werden.

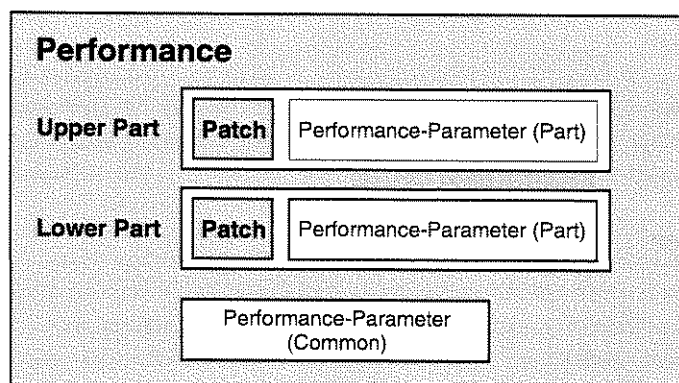


Parts

Im JP-8000 sind immer zwei Patches aktiv, welche sich in den Parts *Upper Part* und *Lower Part* befinden. Sie können entweder eines dieser beiden Patches oder auch beide gleichzeitig auswählen.

Performances

Die Auswahl der Patches für die Upper/Lower-Parts sowie die Einstellungen für die Bedienelemente, den Arpeggiator bzw. die RPS-Sektion usw. werden innerhalb einer *Performance* gespeichert (siehe S.85). Der JP-8000 besitzt 128 Performances, aufgeteilt in 64 User Performances und 64 Preset Performances (siehe S.50/51 sowie die Performance-Liste am Ende dieser Anleitung).



Die in einer Performance befindlichen Patches gehören direkt zur Performance, d.h., wenn Sie ein Patch innerhalb einer Performance editieren, werden die neuen Patch-Einstellungen mit der Speicherung der Performance ebenfalls gesichert. Da jede Performance unabhängig ist, werden bei einer Veränderung eines Patch in einer Performance die Patches der anderen Performances dadurch nicht beeinflusst.

Patches, die Bestandteil einer Performance sind, gehören zu den Parts „Lower“ (L) und „Upper“ (U) und besitzen keine Patch-Nummer. Die Patches im „Patch Mode“ besitzen eine numerische Bezeichnung.

Die Patches werden im Display wie folgt angezeigt:

- ◆ Patches, die einzeln unter einer Patch-Nummer gesichert werden

Patch-Nummer

PATCH	P: BEEB
Template	2

- ◆ Patches, die als Bestandteil einer Performance gesichert werden

Lower-Part

PATCH	LOWER
Temp6:	Lower

Upper-Part

PATCH	UPPER
Temp6:	Upper

Der Speicherbereich

Der interne Speicher des JP-8000 besteht aus vier Bereichen: *System-Speicher*, *User-Speicher* und *Preset-Speicher*. Im *Temporary-Bereich (Arbeits-Speicher)* werden alle aktuellen Veränderungen der Parameter festgehalten.

System-Speicher

In diesen Bereich fallen die MIDI-Einstellungen und andere Parameter, die das gesamte System des JP-8000 betreffen.

User-Speicher

Im User-Speicher können eigene Einstellungen für 128 Patches, 64 Performances, 48 Patterns und 4 Motions gesichert werden. In der Werksvoreinstellung besitzen die User Patches bzw. User Performances die gleichen Einstellungen wie die entsprechenden Preset Patches bzw. Preset Performances.

Preset-Speicher

Im Preset-Bereich befinden sich 128 Preset Patches und 64 Preset Performances, die fest voreingestellt sind und im Preset-Bereich selbst nicht neu gesichert werden können. Sie können jedoch ein Preset-Patch bzw. eine Preset-Performance auswählen, verändern und im User-Bereich unter einer beliebigen Speicher-Nummer sichern.

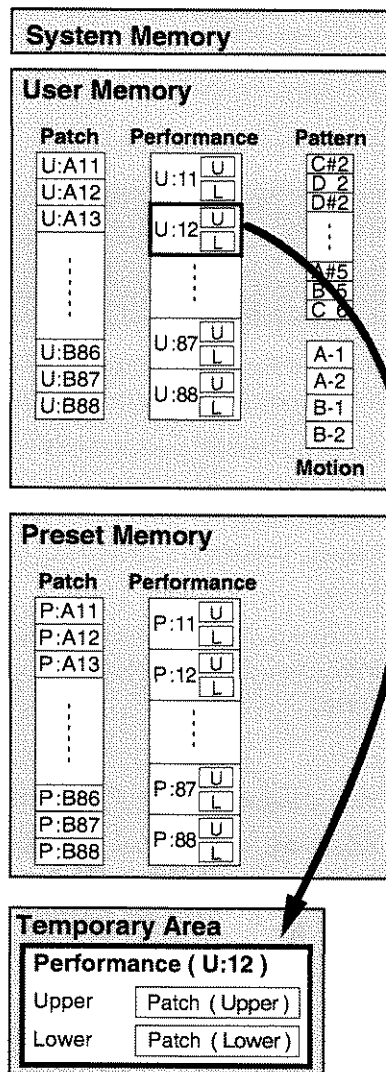
Der Temporary-Bereich (Arbeitsspeicher)

Wenn Sie ein Patch bzw. eine Performance auswählen, werden die zugehörigen Einstellungen in den Arbeitsspeicher übertragen und können dort editiert werden.

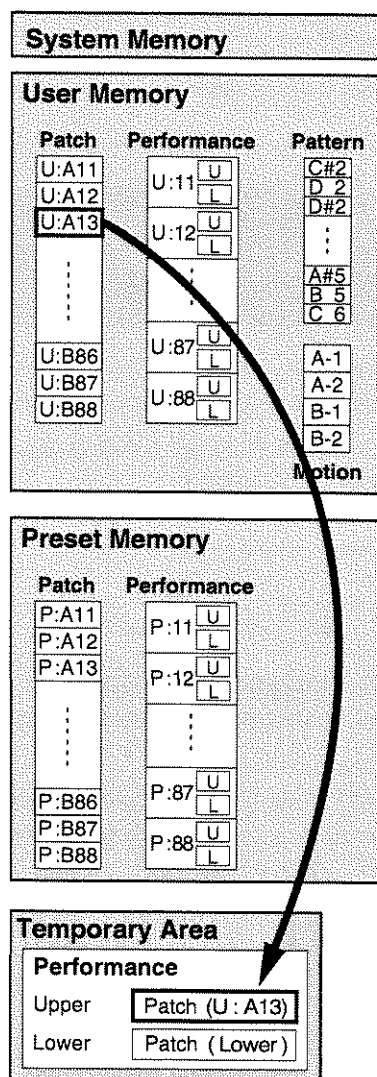
Wenn Sie ein Patch auswählen, wird dieses in den Upper- oder Lower Part der Performance platziert, die zuletzt ausgewählt wurde und sich damit im Performance-Arbeitsspeicher befindet.

Im Temporary-Bereich ist immer eine Performance ausgewählt.

◆ Bei Auswahl einer Performance



◆ Bei Auswahl eines Patch



Der Inhalt des internen Speichers bleibt auch nach Ausschalten des JP-8000 erhalten. Die Daten des Arbeitsspeichers dagegen werden nach Ausschalten gelöscht.

Die Veränderung eines Sounds über die verschiedenen Bedientaster und Regler betreffen immer nur die Einstellungen im Temporary-Bereich. Wenn Sie veränderte Einstellungen behalten möchten, müssen Sie diese mit der WRITE-Funktion vom Arbeitsspeicher in den internen User-Speicher übertragen.

Die Einstellungen für Pattern, Motion und System-Parameter werden direkt in den zugehörigen internen Speicher geschrieben und müssen nicht extra gesichert werden.

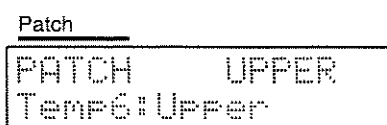
Kapitel 2. Editieren eines Patch

Unter „Editieren“ versteht man das Verändern eines Sounds durch Umstellung der Parameter-Einstellungen.

Auswahl eines Patch

* Eine Liste der im JP-8000 befindlichen Patches finden Sie in der „Patch-Liste“ am Ende dieser Anleitung.

1. Drücken Sie [PERFORM/PATCH], um das Patch Select-Display auszuwählen.



2. Drücken Sie [LOWER]/[UPPER], um einen der beiden Parts auszuwählen, wo das Patch aufgerufen werden soll.

Wenn Sie [LOWER] und [UPPER] gleichzeitig drücken, sind beide Parts aktiv, und das Patch wird gleichzeitig für Upper und Lower ausgewählt.



Auswahl für den Lower-Part



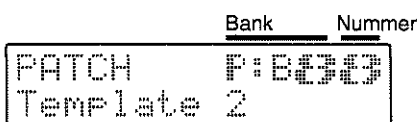
Auswahl für den Upper-Part



Auswahl für beide Parts gleichzeitig

3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die gewünschte Bank aus (U:A1-U:B8, P:A1-P:B8).

Im Display wird die Bank-Anzeige entsprechend verändert.



4. Drücken Sie [1]–[8], um die gewünschte Patch-Nummer auszuwählen (1–8).

Die Anzeige des zuletzt gedrückten Nummern-Tasters leuchtet, und die Nummern-Anzeige im Display wird entsprechend verändert.

Damit ist das Patch angewählt.

Editieren eines Patch

1. Drücken Sie [LOWER] bzw. [UPPER], um den Part zu bestimmen, dessen Patch verändert werden soll.

Wenn Sie [LOWER] und [UPPER] gleichzeitig drücken, sind beide Parts aktiv, und Sie können beide Patches gleichzeitig editieren.

Im Display werden die Einstellungen für das Upper Patch angezeigt.

2. Verändern Sie die Einstellungen des Patch mit den Dreh- und Schiebereglern bzw. durch Drücken der Taster.

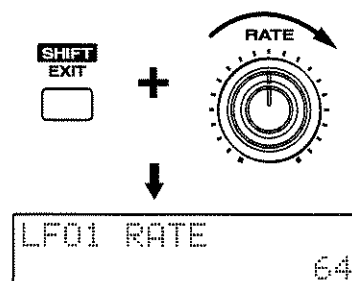
Anzeigen der Parameterwerte im Display während des Editierens

* Der Wert für [VOLUME] wird im Display nicht angezeigt.

1. Halten Sie [SHIFT] ([EXIT]) gedrückt, und bewegen Sie einen Dreh- oder Schieberegler.

Der veränderte Parameter erscheint als Zahlenwert im Display.

Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten und durch Bewegen eines Reglers einen Parameter selektiert haben, können Sie mit [DOWN]/[UP] den Parameterwert in Einzelschritten verändern.



* In einigen Fällen kann es vorkommen, daß durch Bewegen eines Reglers die Veränderung nicht in Einzelschritten angezeigt wird. Verwenden Sie in diesem Fall, wenn notwendig, die [DOWN]/[UP]-Taster.

2. Wenn Sie [SHIFT] loslassen, erscheint wieder das vorherige Display.

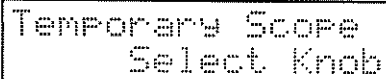
Überprüfen eines aktuell eingestellten Parameterwertes (Temporary Scope)

In den Displays „Temporary Scope“, „Ribbon Scope“ und „Velocity Scope“ können die Parameterwerte nicht mit den Reglern verändert werden.

1. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) + [INIT/UTIL] ([7]).

Die [INIT/UTIL]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [INIT/UTIL] sooft, bis das Temporary Scope-Display erscheint.



Temporary Scope
Select Knob

3. Bewegen Sie den gewünschten Regler.

Der Parametername und der aktuell eingestellte Wert erscheinen im Display.

Mit [DOWN]/[UP] können Sie den Parameterwert verändern.

4. Drücken Sie [EXIT], um das Temporary Scope-Display wieder zu verlassen.

Sie können auch den Regelbereich des Ribbon Controller (S.66) oder der Velocity (S.68) für einen Parameter anzeigen lassen (Ribbon Scope/Velocity Scope).

1. Drücken Sie im Temporary Scope-Display [RIBBON ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und im Display erscheint "Ribbon Scope" oder "Velocity Scope".

2. Bewegen Sie den Regler des Parameters, dessen Steuerungs-Einstellung Sie überprüfen möchten.

Der Parametername und die Bandbreite der Veränderung für diesen Parameter erscheinen im Display.

Mit [DOWN]/[UP] können Sie den Parameterwert verändern.

3. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN], [VELOCITY ASSIGN] oder [EXIT], um wieder das Temporary Scope-Display aufzurufen.

Anwahl der aktuellen manuellen Einstellungen (Manual)

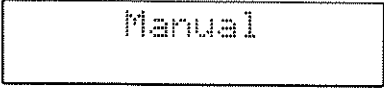
Die „Manual“-Einstellung reflektiert die aktuellen Positionen der Dreh- und Schieberegler. Wenn Sie „Manual“ aktivieren, können Sie bei Ihrer Editierung von den tatsächlichen Positionen der verschiedenen Regler ausgehen.

Wenn Sie den Manual Mode im Performance Select-Display aktivieren, wird das Patch des ausgewählten Parts (Upper oder Lower) auf die Manual-Einstellungen gesetzt.

< Vorgang >

Drücken Sie gleichzeitig [SHIFT] ([EXIT]) und [WRITE].

Es erscheint das folgende Display und links neben der Patch- oder Performance-Nummer das Stern-Symbol.



Manual

Der Sound hat damit die aktuellen Einstellungen der Bedienregler übernommen.

Speichern eines Patch

In einem Patch können Sie die Einstellungen der Parameter im User-Bereich („U“) speichern, die auf den Seiten 10 und 11 dieser Anleitung mit weißer Schrift auf schwarzem Hintergrund notiert sind. Jedes Patch kann mit bis zu 16 Zeichen benannt werden.

- * Durch die Speicherung wird das vorherige User-Patch der ausgewählten Speicher-Nummer überschrieben.
- * Wenn die LEDs für [LOWER] und [UPPER] leuchten, wird das Patch des Upper-Bereiches gespeichert.

1. Drücken Sie [PERFORM/PATCH], um das Patch Select-Display aufzurufen.

Wenn Sie eine Einstellung verändert haben, erscheint links der Patch- bzw. Performance-Nummer ein Stern ("*"). Dieser zeigt an, daß das ausgewählte Patch verändert wurde.

2. Drücken Sie [WRITE].

Das folgende Display erscheint, und unterhalb der Patch-Nummer erscheint ein Cursor (" _ ").

```
Write PATCH  B00
Template 2
```

Mit [EXIT] können Sie den Vorgang hier abbrechen.

- * Wenn Sie die Patch-Nummer nicht wechseln und den Patch-Namen nicht verändern möchten, fahren Sie direkt mit Schritt 8 fort.

3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] und [1]–[8] die gewünschte Ziel-Patchnummer aus.

4. Drücken Sie [NAME] ([PERFORM/PATCH]).

Nun können Sie den Patch-Namen eingeben.

Der Cursor wird auf den Anfang der unteren Display-Zeile bewegt.

```
Write PATCH  B00
Template 2
```

- * Wenn sich der Cursor auf der oberen Display-Zeile befindet, wird der Name des Ziel-Patches angezeigt.
Wenn sich der Cursor auf der unteren Display-Zeile befindet, wird der Name des neu veränderten Patches angezeigt.
5. Drücken Sie [NAME] sooft, bis der Cursor an der gewünschten Zeilen-Position steht.
 6. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] das gewünschte Zeichen aus.

Die folgenden Zeichen stehen zur Verfügung:

A–Z, a–z, 0–9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / :
; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | } Leerzeichen

Bei Eingabe der Zeichen haben die Taster [1]–[8] die folgende Funktion:

- [1] : Bewegen des Cursors nach links. **Vorsicht ! Ist dieser bereits ganz links, wird wieder die Nummer in der obersten Zeile ausgewählt.**
- [2] : Einsetzen eines Leerzeichens an der an der Cursor-Position
- [3] : Einsetzen eines „A“ an der an der Cursor-Position
- [4] : Einsetzen eines „a“ an der an der Cursor-Position
- [5] : Einsetzen einer „0“ an der an der Cursor-Position
- [6] : Umschalten zwischen Groß- und Kleinschreibung
- [7] : Einfügen eines Leerzeichens und Verschieben der nachfolgenden Zeichen nach rechts
- [8] : Löschen des Zeichens an der Cursor-Position und Verschieben der nachfolgenden Zeichen nach links

7. Wiederholen Sie die Bedienschritte 5–6, um den kompletten Namen einzugeben.

8. Drücken Sie [WRITE].

Im Display erscheint „Completed“, und es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit ist das Patch gespeichert.

■ Verändern des Patch-Namens innerhalb einer Performance

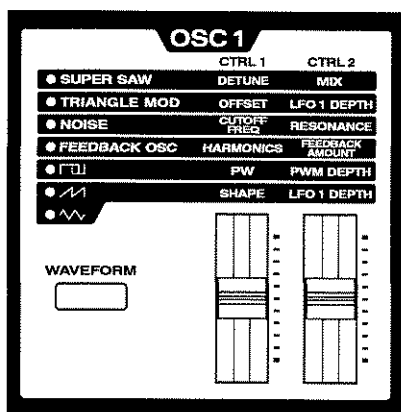
1. Wählen Sie die gewünschte Performance aus.
2. Drücken Sie [PATCH/PERFORM], um das Patch Select-Display aufzurufen.
3. Wählen Sie mit [LOWER]/[UPPER] einen der beiden Parts aus.
4. Geben Sie den Patch-Namen neu ein (siehe vorherigen Abschnitt).
5. Drücken Sie [EXIT].
6. Drücken Sie [PERFORM/PATCH], um das Performance Select-Display aufzurufen.
7. Drücken Sie [WRITE] zweimal, um die Performance-Einstellungen zu sichern.

Kapitel 3. Verändern des Sounds

Alle in diesem Kapitel beschriebenen Parameter können für jedes Patch einzeln eingestellt werden.

Auswahl der Basis-Wellenform (Oscillator 1)

Die OSC 1 (Oscillator 1)-Sektion bestimmt die Basis-Wellenform für den Sound.



[WAVEFORM] / [CTRL 1]/[CTRL 2] (Control 1/2)

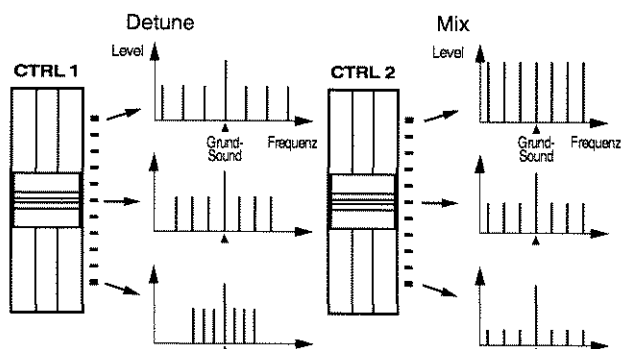
Mit [WAVEFORM] wird die OSC1-Wellenform ausgewählt, mit [CTRL 1]/[CTRL 2] werden die beiden zur Wellenform zugehörigen Parameter verändert.

■ SUPER SAW

entspricht der Schichtung von sieben Sägezahn-Wellenformen. Eine Wellenform besitzt die Basis-Tonhöhe, die anderen sechs Wellenformen sind leicht verstimmt und erzeugen so ein sehr dichtes Klangbild.

DETUNE: bestimmt die Intensität der Verstimmung. Je höher der Regler, desto stärker die Verstimmung.

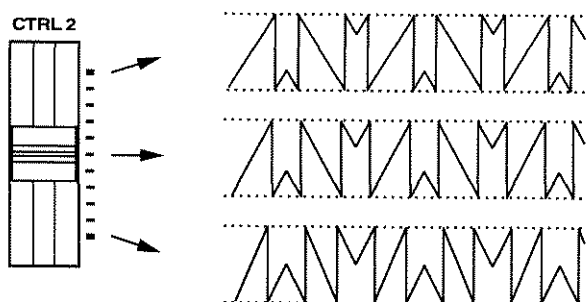
MIX: bestimmt das Lautstärke-Verhältnis der Wellenform mit der Basis-Tonhöhe und der sechs verstimmten Wellenformen. Je höher der Regler, desto lauter sind die verstimmten Wellenformen.



■ TRIANGLE MOD (Triangle Modulation)

Dieses ist eine Dreieck-Wellenform mit einem hohen Anteil an Obertönen. Da die Obertöne im Verhältnis zum Basis-Sound sehr dominant sind, ist das Klangergebnis ähnlich einer Rechteck-Wellenform, die durch einen High Pass-Filter (HPF) geleitet wird (S.59).

OFFSET: bestimmt die Stärke der Veränderung der Dreieck-Wellenform. Je höher der Regler, desto stärker die Veränderung und desto höher der Anteil der Obertöne.

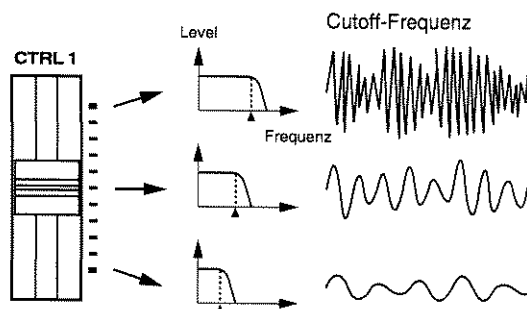


LFO 1 DEPTH: bestimmt die Effektstärke des LFO 1 (S.63) für die Offset-Einstellung. Je höher der Regler, desto stärker wirkt der LFO 1 auf die Offset-Einstellung.

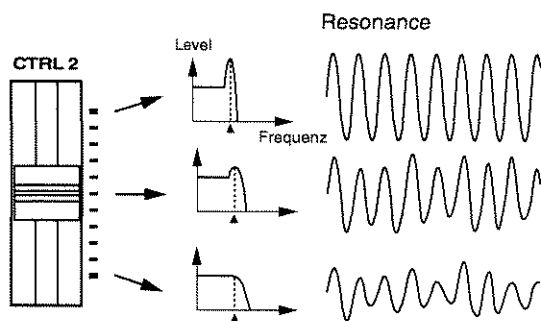
■ NOISE

Dieses ist ein Rauschgenerator, mit dem sich in Verbindung mit dem LFO interessante Klangcollagen programmieren lassen.

CUTOFF FREQ: bestimmt die Grenzfrequenz des Low Pass-Filter (LPF). Je höher der Regler, desto mehr hohe Frequenzen besitzt das Rauschen. Gleichzeitig wird die Lautstärke des Rauschens erhöht. Wenn der Regler ganz nach unten geschoben wird, ist eventuell kein Sound mehr hörbar. Der Sound des Rauschens ist je nach gespielter Note unterschiedlich.



RESONANCE: bestimmt die Überbetonung der Frequenzen in der direkten Umgebung der Cutoff-Frequenz. Je höher der Regler, desto stärker die Betonung. Der Resonance-Effekt ist direkt abhängig von der Stellung des CTRL 1-Reglers (Cutoff-Frequenz).



■ FEEDBACK OSC (Feedback Oscillator)

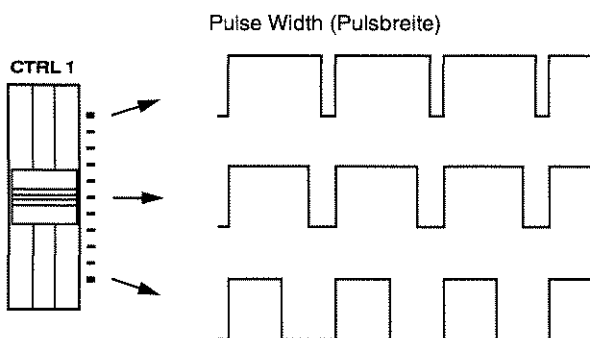
Diese Wellenform erzeugt eine Rückkopplung, ähnlich wie bei E-Gitarren. Der Sound ist in diesem Fall nur einstimmig spielbar (MONO, S.70).

FEEDBACK AMOUNT: bestimmt die Intensität der Rückkopplung.

HARMONICS: bestimmt den Soundcharakter der Obertöne.

■ (Rechteck)

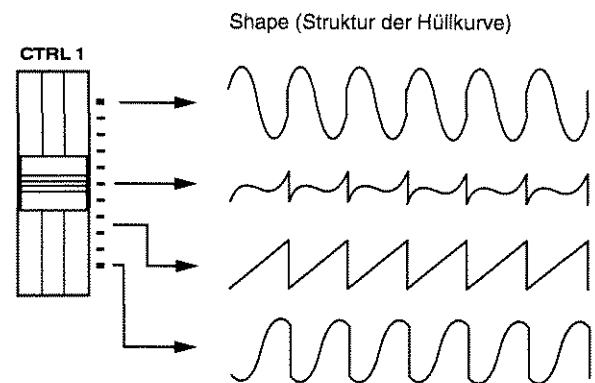
PW (Pulse Width): bestimmt die Pulsbreite der Rechteck-Wellenform. Je höher der Regler, desto dichter das Klangbild durch mehr Obertöne.



PWM DEPTH: Die Pulsbreiten-Modulation (PWM) wird durch Modulieren der Puls-Wellenform durch den LFO 1 erzeugt. PWM Depth bestimmt, wie stark die Pulsbreiten-Modulation ist. Je höher der Regler, desto stärker die Pulsbreiten-Modulation.

■ (Sägezahn)

SHAPE: bestimmt den Grad der Verformung der Sägezahn-Wellenform. Wenn der Regler ganz oben bzw. ganz unten steht, ist der Grundsound sehr stark ausgeprägt. Steht der Regler in der Mitte, erklingt der Sound dünner, ähnlich eines High Pass Filter (HPF).

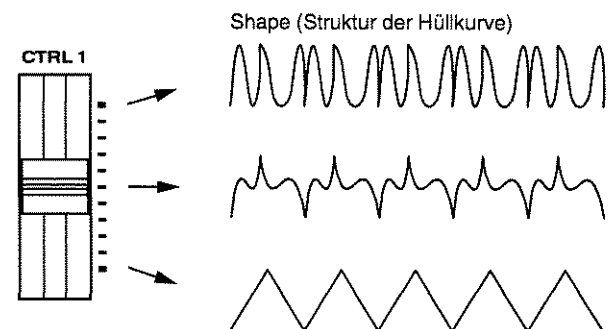


LFO 1 DEPTH: bestimmt die Intensität der Modulation der Wellenform durch den LFO 1. Je höher der Regler, desto stärker die LFO-Modulation.

■ (Dreieck)

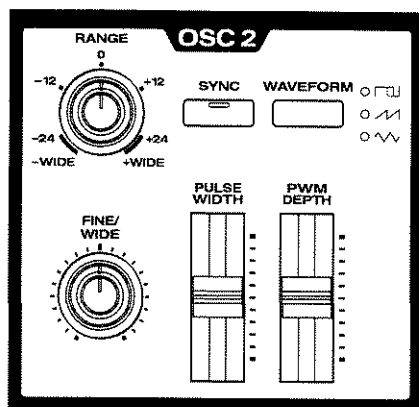
Dieses ist eine einfache Wellenform mit nur wenigen Obertönen.

SHAPE: bestimmt den Grad der Verformung der Dreieck-Wellenform. Je höher der Regler, desto mehr Obertöne werden hinzugefügt. Der Sound ähnelt dann einer Rechteck-Wellenform mit einem Low Pass-Filter (LPF, S.59).



LFO 1 DEPTH: bestimmt die Intensität der Modulation der Wellenform durch den LFO 1. Je höher der Regler, desto stärker die LFO-Modulation.

Auswahl der Wellenform für den Oscillator 2

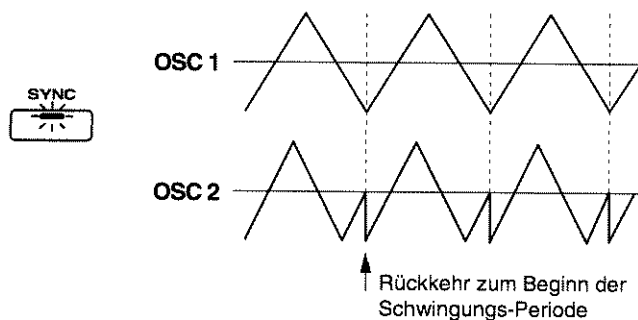


[WAVEFORM]

bestimmt die Wellenform für den OSC 2: (Rechteck), (Sägezahn) oder (Dreieck).

[SYNC]

schaltet die Oscillator Sync-Funktion ein bzw. aus. Wenn die Sync-Funktion eingeschaltet ist, wird der OSC 2 zum OSC 1 synchronisiert (siehe S.59). Das bedeutet: jedesmal, wenn der OSC 1 an den Anfang der Wellenform zurückkehrt, wird der OSC 2 ebenfalls an den Anfang seiner Wellenform zurückgesetzt.



* Wenn Sie den Sync-Effekt nicht hören können, drehen Sie [OSC BALANCE] nach rechts (in Richtung OSC 2).

● Klangveränderung durch die Sync-Funktion

Wenn Sie [SYNC] einschalten und die Regler [RANGE] oder [FINE/WIDE] drehen, verändert sich der Klang von OSC 2 bei gleichbleibender Tonhöhe.

[RANGE]

bestimmt die Tonhöhe des OSC 2 im Verhältnis zu OSC 1 in einem Bereich von ± 24 Halbtönen ($= \pm 2$ Oktaven). Bei der Einstellung „0“ besitzt OSC 2 die gleiche Tonhöhe wie OSC 1.

Wenn Sie die Einstellung [-WIDE] oder [+WIDE] erreicht haben, können Sie mit [FINE/WIDE] die Tonhöhe von OSC 2 in einem Bereich von ± 4 Oktaven regeln.

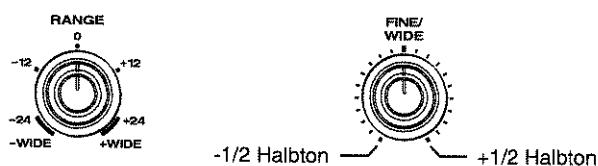
Halten Sie [SHIFT] gedrückt, und drehen Sie [RANGE] ganz nach links bzw. rechts. Im Display erscheint die jeweilige Einstellung.

[FINE/WIDE] (Fine Tune/Wide)

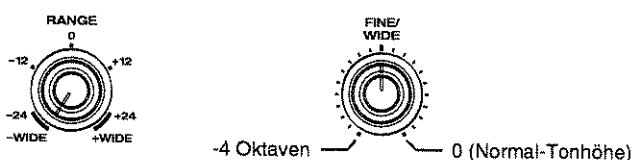
Wenn mit [RANGE] die Tonhöhe im Bereich von -24 +24 Halbtöne eingestellt wurde, kann mit [FINE/WIDE] diese Tonhöhe in Feinschritten von ± 50 Cent ($= \pm 1/4$ -Ton) verändert werden. Wenn sich der Regler in der Mittel-Position befindet, ist die Tonhöhe gültig, die mit [RANGE] eingestellt wurde.

Wenn Sie mit dem [RANGE]-Regler eine der Einstellungen [-WIDE] oder [+WIDE] eingestellt haben, können Sie mit [FINE/WIDE] die Tonhöhe von OSC 2 in einem Bereich von ± 4 Oktaven regeln.

◆ Bei [RANGE] = -24 +24



◆ Bei [RANGE] = -WIDE



◆ Bei [RANGE] = +WIDE



● Sound-Tip

Wählen Sie für OSC 1 und OSC 2 die gleiche Wellenform aus, setzen Sie [RANGE] auf „0“, und verändern Sie die Tonhöhe von OSC 2 leicht mit [FINE/WIDE], um einen Detune-Effekt zu erhalten (leichte Verstimmung von OSC 2 zu OSC 1).

[PULSE WIDTH]

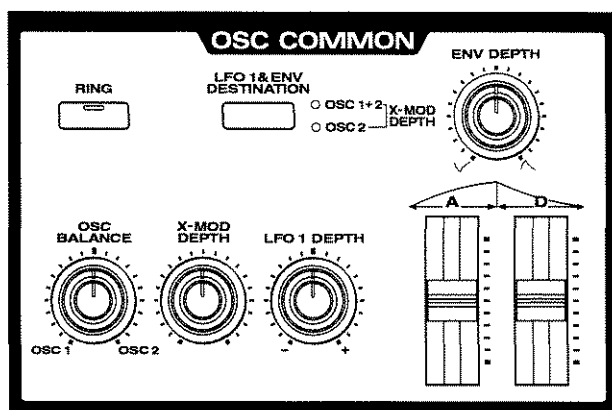
bestimmt die Pulsbreite der Rechteck-Wellenform. Je höher der Regler, desto dichter das Klangbild durch mehr Obertöne (siehe auch S. 55).

[PWM DEPTH]

PWM Depth bestimmt, wie stark die Pulsbreiten-Modulation ist. Je höher der Regler, desto stärker die Pulsbreiten-Modulation (siehe auch S. 55).

Verändern des Sounds und der Tonhöhe der Wellenform (Oscillator Common)

In der OSC COMMON (Oscillator Common)-Sektion können Sie den Klangcharakter und die Tonhöhe der Wellenform für OSC 1 und OSC 2 bestimmen.



[OSC BALANCE] (Oscillator Balance)

bestimmt die Lautstärke-Balance zwischen OSC 1 und OSC 2. In der Mittel-Position besitzen OSC 1 und OSC 2 den gleichen Lautstärkeanteil.

[RING] (Ring Modulator)

schaltet den Ring-Modulator ein (die Anzeige leuchtet) bzw. aus (die Anzeige ist erloschen).

Der Ring Modulator multipliziert die Wellenformen von OSC 1 und OSC 2 und erzeugt dadurch einen Sound, der Obertöne besitzt, die in den einzelnen Wellenformen von OSC 1 und OSC 2 nicht vorhanden sind.

Bei eingeschaltetem Ring-Modulator erklingt der Sound „metallischer“ und teilweise dissonanter (verstimmt).

● Sound-Tip

Wählen Sie das Preset-Patch B-58 „MKS80 Bells“ aus, drehen Sie den [OSC BALANCE]-Regler in Richtung „OSC 2“, und schalten Sie den Ring-Modulator abwechselnd ein bzw. aus.

[X-MOD DEPTH] (Cross Modulation Depth)

Die „Cross Modulation“ ist eine Modulation des OSC 1 durch den OSC 2. [X-MOD DEPTH] bestimmt die Intensität dieser Cross Modulation. Je weiter der Regler nach rechts gedreht wird, desto komplexer wird der Sound von OSC 1, d.h., er erhält mehr Obertöne.

* Wenn in der OSC1-Sektion bei [WAVEFORM] „SUPER SAW“ oder „NOISE“ ausgewählt ist, ist die Cross Modulation nicht wirksam.

● Sound-Tip

Wählen Sie die Performance P:27 „Legato TB-303“ aus, und drehen Sie den [X-MOD DEPTH]-Regler langsam nach rechts.

[LFO 1 & ENV DESTINATION] (LFO 1 & Envelope Destination)

Dieser Parameter bestimmt, wie der LFO 1 und die LFO-Hüllkurve den Sound moduliert (siehe auch S. 63).

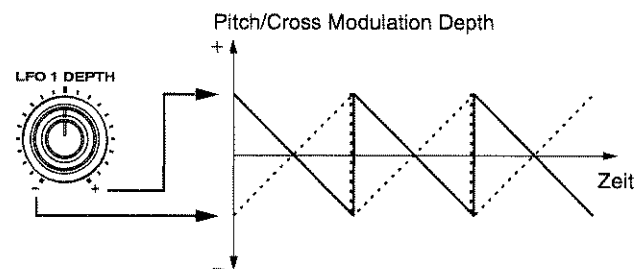
OSC 1+2 (Oscillator 1+2): der LFO 1 und seine Hüllkurve beeinflussen den OSC 1 und den OSC 2.

OSC 2 (Oscillator 2): der LFO 1 und seine Hüllkurve beeinflussen die Tonhöhe nur des OSC 2.

X-MOD DEPTH (Cross Modulation Depth): der LFO 1 und seine Hüllkurve wirken auf die Cross Modulation Depth. In diesem Fall leuchten die Anzeigen für OSC 1+2 und OSC 2.

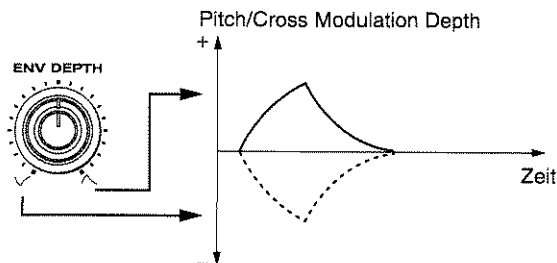
[LFO 1 DEPTH]

bestimmt, wie stark der LFO 1 die Tonhöhe moduliert. Je weiter der Regler von der Mittel-Position weg gedreht wird, desto stärker ist die Modulation. Bei Drehen nach links wird die LFO 1-Wellenform gespiegelt. In der Mittel-Position hat der LFO 1 keine Auswirkung auf die Tonhöhe.



[ENV DEPTH] (Envelope Depth)

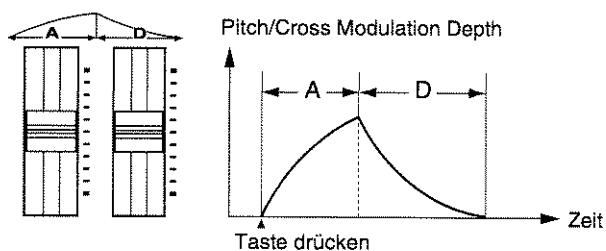
bestimmt die Intensität der Tonhöhen-Hüllkurve. Je weiter der Regler von der Mittel-Position weg gedreht wird, desto stärker ist die Tonhöhenveränderung durch die Pitch-Hüllkurve. Bei Drehen nach links wird die Tonhöhen-Hüllkurve gespiegelt. In der Mittel-Position hat die Tonhöhen-Hüllkurve keine Auswirkung auf die Tonhöhe.



- * Bei einer positiven (+) Hüllkurve für die Cross Modulation ist der Effekt deutlicher, wenn [X-MOD DEPTH] niedrig eingestellt ist. Bei einer negativen (-) Hüllkurve für die Cross Modulation ist der Effekt deutlicher, wenn [X-MOD DEPTH] hoch eingestellt ist.

[A] (Attack Time) / [D] (Decay Time)

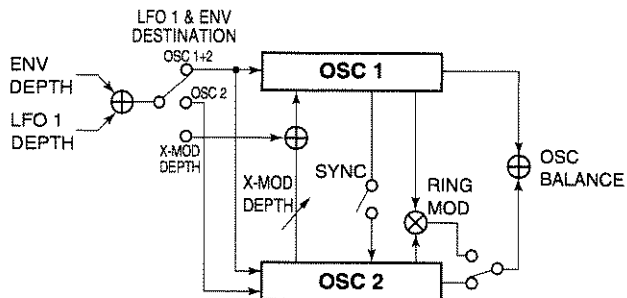
bestimmt die Anstiegszeit (Attack) und die Abklingzeit (Decay) für die Tonhöhen-Hüllkurve. Je höher der Regler, desto länger der jeweilige Zeitraum.



A: Zeitraum von Spielen der Note bis Erreichen der maximalen Tonhöhe.

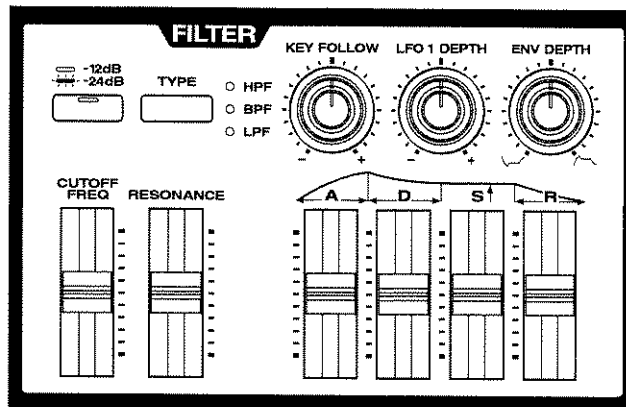
D: Zeitraum von Wechsel von maximaler Tonhöhe wieder zurück auf die normale Tonhöhe.

● Schaltbild für OSC 1 und OSC 2



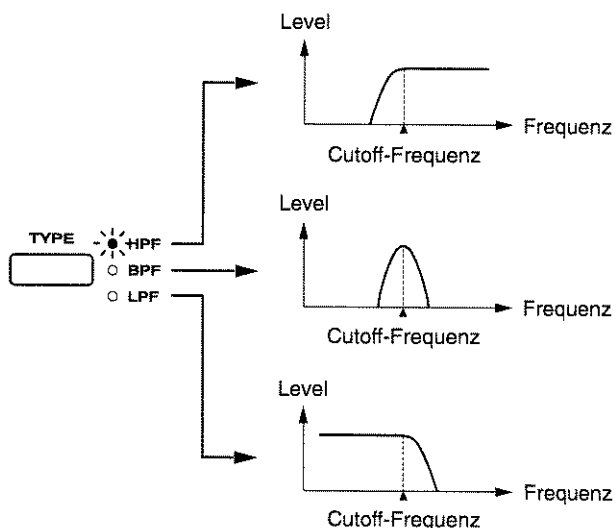
Verändern der Soundfrequenz (Filter)

Die Filter-Sektion ermöglicht das Bestimmen der Frequenzen des Sounds, die hörbar sein sollen.



[TYPE]

bestimmt den Filter-Typ.



HPF (High Pass Filter): nur die Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz sind hörbar.

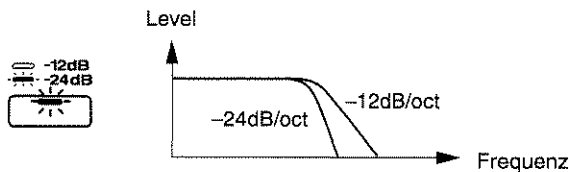
BPF (Band Pass Filter): nur die Frequenzen in unmittelbarer Umgebung der Cutoff-Frequenz sind hörbar.

LPF (Low Pass Filter): nur die Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz sind hörbar.

[-12dB/-24dB] (Cutoff Slope)

bestimmt die Steilheit des Filter.

Wenn die Anzeige erloschen ist, ist die Einstellung „-12 dB/oct“ ausgewählt. Wenn die Anzeige leuchtet, ist die Einstellung „-24 dB/oct“ ausgewählt, und das Filter unterscheidet genauer zwischen den Obertönen, die hörbar sein sollen und denen, die gefiltert werden.

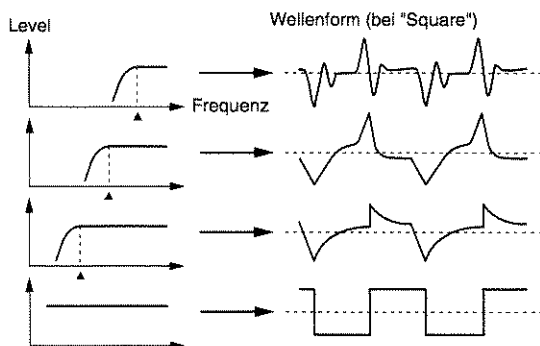


[CUTOFF FREQ] (Cutoff Frequency)

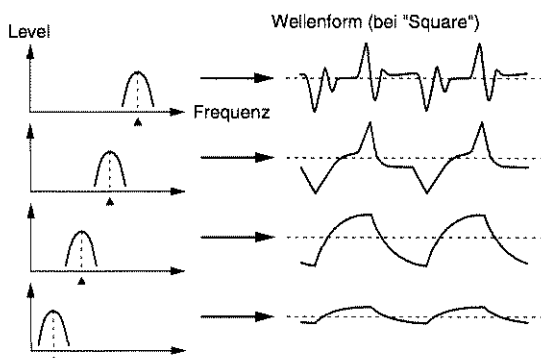
bestimmt die Grenz-Frequenz des Filter. Dieses ist die Frequenz, ab der das Filter beginnt zu wirken. Je höher der Regler, desto mehr Frequenzanteile werden durchgelassen und sind hörbar.

● Filter Type und Cutoff Frequency

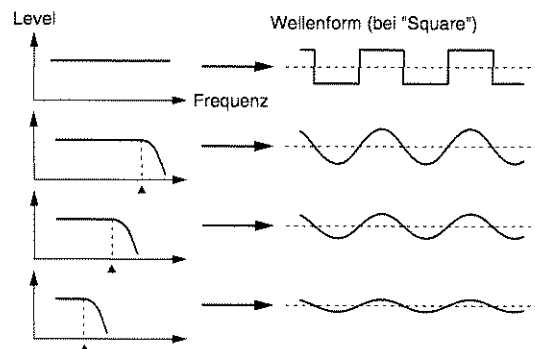
Bei der Einstellung HPF führt die Erhöhung der Cutoff-Frequenz dazu, daß der Sound brillanter erklingt. Gleichzeitig wird die Lautstärke herabgesetzt. Bei zu hohen Einstellungen kann es vorkommen, daß eine Wellenform nicht mehr hörbar ist.



Bei der Einstellung BPF werden nur die Frequenzen in unmittelbarer Umgebung der Cutoff-Frequenz durchgelassen. Bei zu hohen Einstellungen kann es vorkommen, daß eine Wellenform nicht mehr hörbar ist.

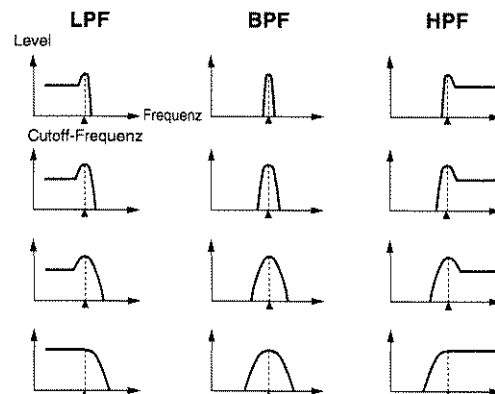


Bei der Einstellung LPF werden nur die Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz durchgelassen. Durch Absenken der Cutoff-Frequenz wird auch die Lautstärke verringert.



[RESONANCE]

Dieser Parameter bestimmt die Intensität der Überbetonung der Frequenzen in unmittelbarer Umgebung der Cutoff-Frequenz. Bei hoher Einstellung entsteht die sog. „Selbst-Oszillation“. Bei zu hohen Einstellungen können Sound-Verzerrungen entstehen.



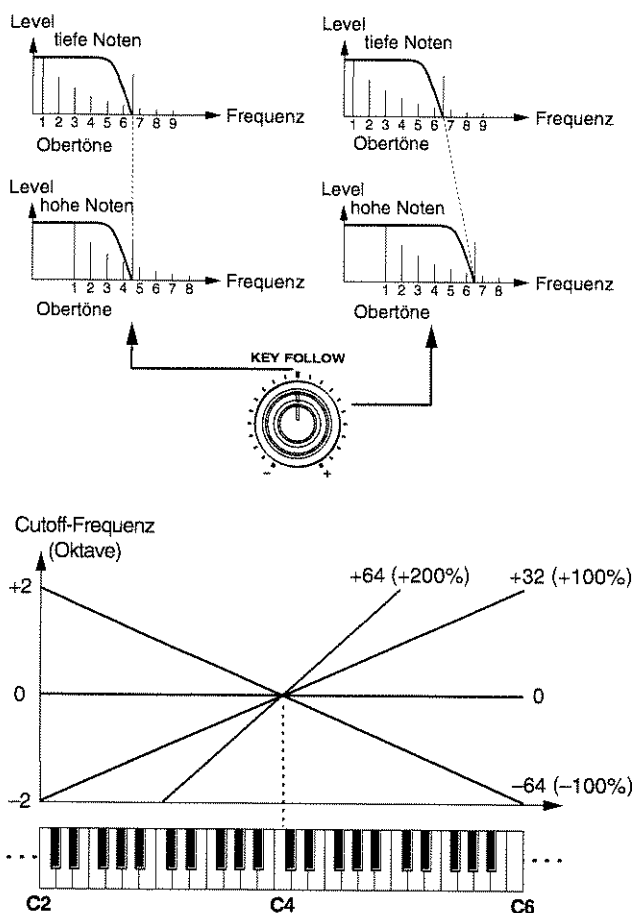
[KEY FOLLOW]

Dieser Parameter bestimmt, wie das Filter abhängig von der gespielten Notennummer wirkt.

Beispiel: Filter Type LPF

In der Mittel-Position bleibt die Cutoff-Frequenz für alle Noten gleich. Wird der [KEY FOLLOW]-Regler nach rechts gedreht, erklingen höhere Noten mit hoher Cutoff-Frequenz und tiefere Noten mit abgesenkter Cutoff-Frequenz.

Umgekehrt gilt: Wird der [KEY FOLLOW]-Regler nach links gedreht, erklingen tiefe Noten mit hoher Cutoff-Frequenz und höhere Noten mit abgesenkter Cutoff-Frequenz.



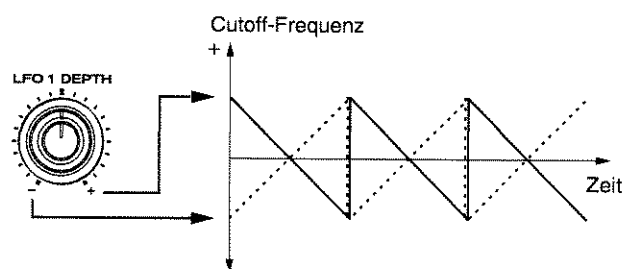
● Die Anwendung der Key Follow-Funktion

Schalten Sie den Filter Type probeweise auf HPF bzw. BPF um. Drehen Sie dann den [KEY FOLLOW]-Regler ganz nach rechts bzw. links, und spielen Sie auf der Tastatur tiefe und hohe Noten. Stellen Sie den [CUTOFF FREQ]-Regler in die Mittel-Position, dann ist der KEY FOLLOW-Effekt deutlich hörbar.

[LFO 1 DEPTH]

Wenn LFO 1 (S.63) auf die Cutoff-Frequenz wirkt, bestimmt [LFO 1 DEPTH] die Intensität der Filter-Modulation.

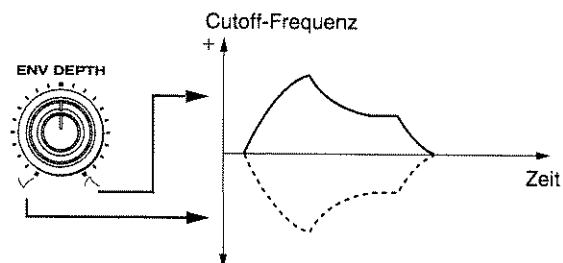
Je weiter der Regler von der Mittel-Position weg gedreht wird, desto stärker ist der Modulationseffekt des LFO für das Filter. Bei Drehen nach links wird die LFO 1-Wellenform gespiegelt. In der Mittel-Position hat der LFO 1 keine Auswirkung auf die Cutoff-Frequenz.



[ENV DEPTH] (Envelope Depth)

Dieser Parameter bestimmt die Intensität der Filter-Hüllkurve.

Je weiter der Regler von der Mittel-Position weg gedreht wird, desto stärker ist der Effekt der Filter-Hüllkurve. Bei Drehen nach links wird die Filter-Hüllkurve gespiegelt. In der Mittel-Position hat die Filter-Hüllkurve keine Auswirkung auf die Cutoff-Frequenz.

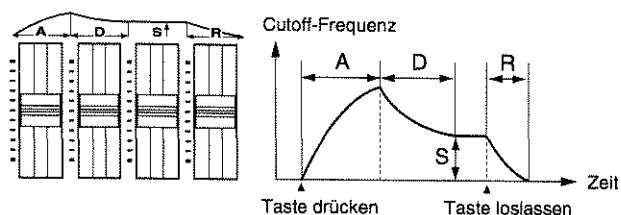


* Wenn der Parameter „Individual Trigger“ (S.88) auf ON steht und der Parameter „Trigger Destination“ auf FILTER oder FILTER& eingestellt ist, ist die Filter-Hüllkurve nicht wirksam, wenn Sie den Sound auf der Tastatur des JP-8000 spielen (bzw. den Sound des Upper-Part bei Key Mode = Split). Schalten Sie in diesem Fall „Individual Trigger“ auf OFF.

* Bei positiver (+) Hüllkurve ist der Effekt deutlicher, wenn die Cutoff-Frequenz niedrig eingestellt ist. Bei negativer (-) Hüllkurve ist der Effekt deutlicher, wenn die Cutoff-Frequenz hoch eingestellt ist.

[A] (Attack Time) / [D] (Decay Time) / [S] (Sustain Level) / [R] (Release Time)

Diese Parameter bestimmen die Zeitverläufe für die einzelnen Hüllkurven-Punkte. Je höher die Regler-Position, desto länger der jeweilige Zeitabschnitt.



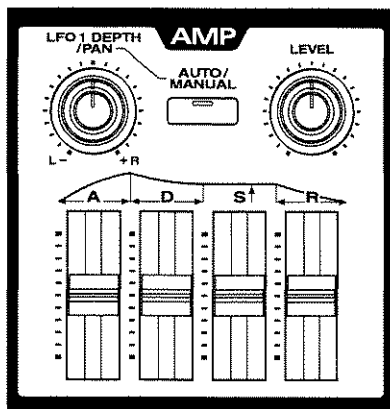
A (Attack): bestimmt die Anstiegszeit, bis die max. Cutoff-Frequenz erreicht ist.

D (Decay): bestimmt den Zeitraum, bis die Cutoff-Frequenz einen konstanten Wert (Sustain) erreicht hat.

S (Sustain): bestimmt den Pegel, ab dem die Cutoff-Frequenz konstant bleibt.

R (Release): bestimmt den Zeitraum von Loslassen der Note bis Ausklingen der Filter-Hüllkurve bzw. des Sounds.

Verändern der Lautstärke (Amplifier)



[LEVEL]

bestimmt die Gesamtlautstärke des Patch. Je weiter rechts der Regler steht, desto lauter ist das Patch.

Die [LEVEL]-Einstellung kann als Bestandteil eines Patch gespeichert werden.

[VOLUME] dagegen ist eine manuelle, nicht speicherbare Lautstärkeregelung für den gesamten JP-8000.

[AUTO/MANUAL]

bestimmt, wie die Lautstärke bzw. das Panorama (Stereo-Position) verändert wird.

OFF (Anzeige erloschen): die Lautstärke wird durch den LFO 1 (S.63) moduliert.

AUTO PAN (orange): das Panorama (links/rechts) wird durch den LFO 1 (S.63) moduliert.

MANUAL PAN (rot): ermöglicht die Einstellung der Stereo-Position mit dem [LFO1 DEPTH]-Regler.

- * Die Einstellung für „LFO 1 Fade Time“ hat keine Auswirkung auf das Auto Pan.
- * In den folgenden beiden Situationen sind Auto Pan und Manual Pan nicht verfügbar:
 - ◆ wenn der Sound nur mono über nur eine OUTPUT-Buchse ausgegeben wird.
 - ◆ wenn Output Assign (S.85) auf PARALLEL OUT gesetzt ist.

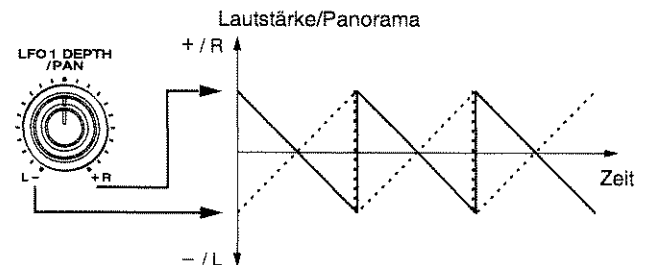
[LFO 1 DEPTH/PAN]

Wenn [AUTO/MANUAL] ausgeschaltet ist (die Anzeige ist erloschen) oder Auto Pan aktiviert ist (Anzeige orange), bestimmt dieser Parameter, wie stark der LFO 1 auf die Lautstärke bzw. das Panorama wirkt. Je weiter der Regler von der Mittel-Position weg gedreht wird, desto stärker ist die Modulation.

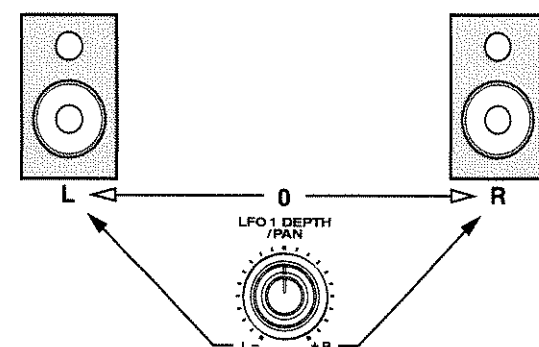
Bei Drehen nach links wird die LFO 1-Wellenform gespiegelt. In der Mittel-Position hat der LFO 1 keine Auswirkung auf die Lautstärke bzw. das Panorama.

Wenn [AUTO/MANUAL] auf Manual Pan gesetzt ist (Anzeige rot), kann die Stereo-Position manuell verändert werden.

◆ [AUTO/MANUAL] ausgeschaltet / Anzeige orange

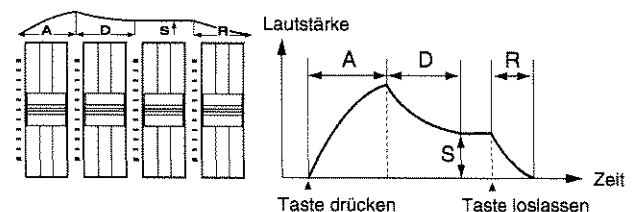


◆ [AUTO/MANUAL] Anzeige rot



[A] (Attack Time) / [D] (Decay Time) / [S] (Sustain Level) / [R] (Release Time)

Diese Parameter bestimmen die verschiedenen Werte für die Lautstärke-Hüllkurve.



A (Attack): bestimmt die Anstiegszeit der Hüllkurve bis zur maximalen Lautstärke.

D (Decay): bestimmt den Zeitraum bis Erreichen eines konstanten Pegels (Sustain-Pegel).

S (Sustain): bestimmt den Pegel für den gehaltenen Sound.

R (Release): bestimmt die Ausklingzeit des Sounds.

- * Wenn der Parameter „Individual Trigger“ (S.88) auf ON steht und der Parameter „Trigger Destination“ auf FILTER oder FILTER& eingestellt ist, ist die Lautstärke-Hüllkurve nicht wirksam, wenn Sie den Sound auf der Tastatur des JP-8000 spielen (bzw. den Sound des Upper-Part bei Key Mode = Split). Schalten Sie in diesem Fall „Individual Trigger“ auf OFF.

● Beispiel für verschiedene Hüllkurven

Decay-Sound: Patch P: B87

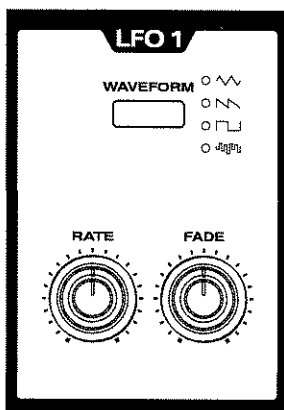
Der Sound klingt automatisch aus.

Sustain-Sound: Patch P: B88

Der Sound klingt erst aus, wenn die Taste losgelassen wird.

Modulieren des Sounds (LFO 1)

Der LFO 1 (Low Frequency Oscillator) moduliert den Sound (OSC 1 und OSC 2) mit einer eigenen LFO-Wellenform.



[WAVEFORM]

bestimmt die Wellenform, mit der der Sound moduliert wird.

▲▲▲ (Dreieck): z.B. für Vibrato-Effekte

▲▲ (Sägezahn): wenn der Sound die minimale Einstellung erreicht hat, wird direkt danach die maximale Einstellung gewählt, und der Sound wird erneut abwärts moduliert.

Wenn einer der Regler für [LFO 1 DEPTH] in den Bereichen OSC COMMON, FILTER und AMP nach links gedreht wird, wird die LFO-Wellenform gespiegelt, d.h., wenn der Sound die maximale Einstellung erreicht hat, wird direkt danach die minimale Einstellung gewählt, und der Sound wird erneut aufwärts moduliert.

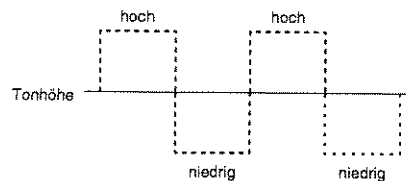
□ (Rechteck): der Sound wird moduliert ähnlich einem Echo-Effekt.

▲▲▲ (Sample & Hold): der Sound wird nach einem Zufallsmuster moduliert.

● Sound-Beispiel: Sirenen-Effekt

LFO 1: Rechteck

Modulationsziel: Tonhöhe

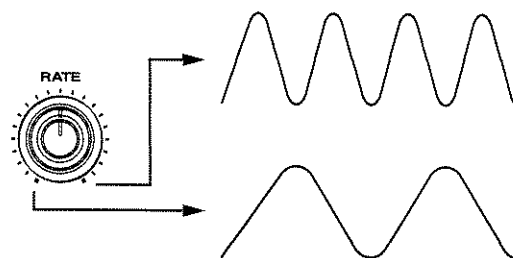


Die Modulations-Geschwindigkeit wird mit [RATE] für LFO 1 eingestellt.

Die Bandbreite der Tonhöhe wird mit [LFO 1 DEPTH] in der OSC COMMON-Sektion eingestellt.

[RATE]

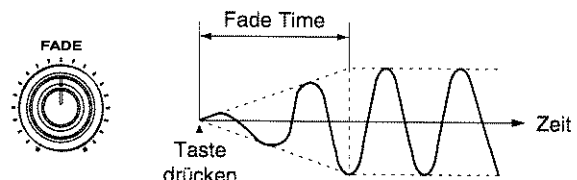
bestimmt die Geschwindigkeit des LFO 1. Je weiter der Regler nach rechts gedreht wird, desto höher ist die Modulations-Geschwindigkeit.



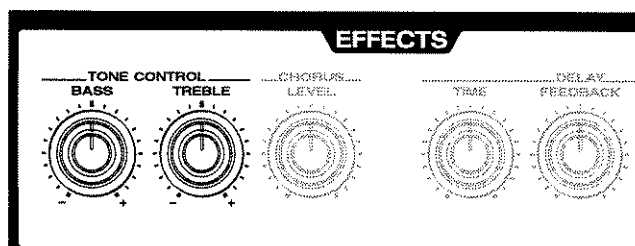
* Die LFO 1 Rate kann via MIDI Clock eine Sequenzers synchronisiert werden (siehe unter "LFO Sync" (S.87) und "Synchronisieren von Chorus, Delay und LFO 1" (S.96).

[FADE] (Fade Time)

bestimmt den Zeitraum von Spielen der Note bis Erreichen des entsprechenden LFO 1 Depth-Wertes (= LFO 1 Vorverzögerung). Je weiter der Regler nach rechts gedreht wird, desto länger ist die LFO 1-Verzögerungszeit.



Verändern der Klangfrequenz (Tone Control)

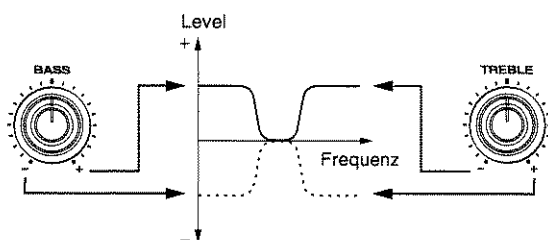


[BASS]

Drehen nach links verringert die Bass-Frequenzen, Drehen nach rechts verstärkt die Bass-Frequenzen des Sounds.

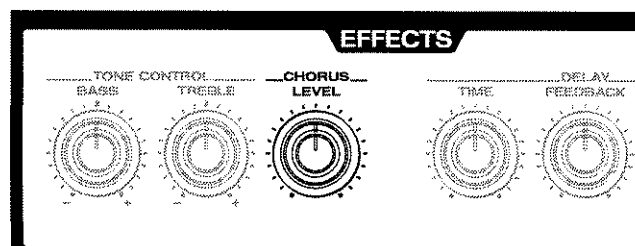
[TREBLE]

Drehen nach links verringert die Höhen-Frequenzen, Drehen nach rechts verstärkt die Höhen-Frequenzen des Sounds.



Hinzufügen eines Chorus-Effektes

Chorus ist ein Effekt, welcher dem Sound eine zusätzliche Breite im Stereofeld hinzufügt.



[LEVEL]

bestimmt die Lautstärke des Chorus-Effektes. Je weiter der Regler nach rechts gedreht wird, desto deutlicher ist der Chorus-Effekt zu hören.

Auswählen des Chorus-Typs

Der JP-8000 besitzt 12 verschiedene Chorus-Programme.

SUPER CHORUS SLW: langsamer Chorus mit starker Modulation.

SUPER CHORUS MID: mittelschneller Chorus mit mittelstarker Modulation.

SUPER CHORUS FST: schneller Chorus mit leichter Modulation.

SUPER CHORUS CLR: Chorus mit stärkerem Effekt für die hohen Frequenzen.

FLANGER SLOW: Flanger mit verzögerter Modulation.

FLANGER DEEP: Flanger mit starker Modulation.

FLANGER FAST: Flanger mit schneller Modulation.

DEEP PHASING SLW: langsamer Phaser mit starker Modulation.

JET PHASING: Phaser mit Jet-Modulation.

TWISTING: Chorus-Effekt ähnlich einem kurzen Raumhall.

FREEZE PHASE 1/2: kurzes Delay.

1. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) + [EFFECTS] ([8]).

Die [EFFECTS]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [EFFECTS], um das Chorus Type-Display aufzurufen.

Chorus Type
SUPER CHORUS SLW

3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] das gewünschte Chorus-Programm aus.

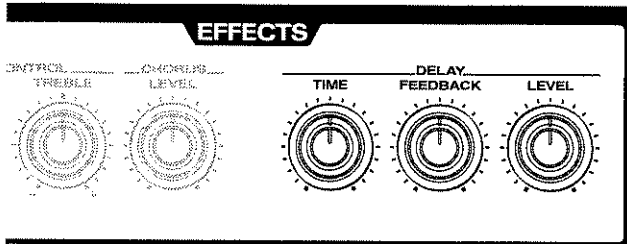
4. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit ist der neue Chorus-Typ ausgewählt.

* Die Chorus Rate (Modulations-Geschwindigkeit des Chorus) kann via MIDI Clock synchronisiert werden [siehe "Chorus Sync" (S.86) und "Synchronisieren von Chorus, Delay und LFO 1" (S.96)].

Hinzufügen eines Echo-Effektes (Delay)

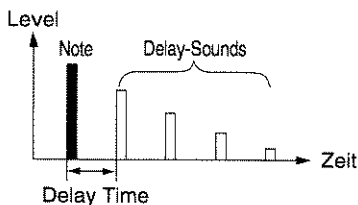


[LEVEL]

bestimmt den Anteil des Delay-Signals im Verhältnis zum Originalsignal. Je weiter der Regler nach rechts gedreht wird, desto lauter ist das Delay-Signal.

[TIME] (Delay Time)

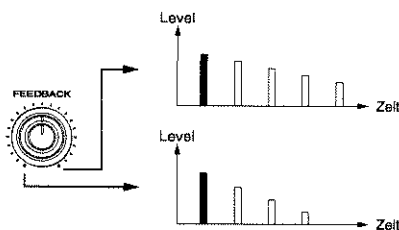
bestimmt die Verzögerungszeit des Delay-Signals. Je weiter der Regler nach rechts gedreht wird, desto länger ist die Delayzeit.



- * Die Delay Time kann auch via MIDI Clock synchronisiert werden [siehe "Delay Sync" (S.86) und "Synchronisieren von Chorus, Delay und LFO 1" (S.96)].

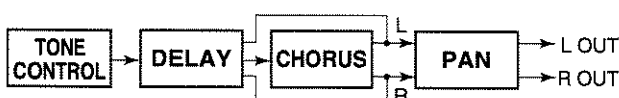
[FEEDBACK]

bestimmt die Anzahl der Wiederholungen des Delay-Signals. Je weiter der Regler nach rechts gedreht wird, desto länger wird das Delay-Signal nach Loslassen der Note wiederholt.



● Verknüpfung der Effekte

Die Effekte Tone Control, Delay und Chorus sind wie folgt untereinander verknüpft:



Auswählen des Delay-Typs

Der JP-8000 besitzt 5 verschiedene Delay-Programme.

PANNING L->R: das Signal wird abwechselnd „links → rechts → links → rechts...“ gespielt.

PANNING R->L: das Signal wird abwechselnd „rechts → links → rechts → links...“ gespielt.

PANNING SHORT: das Signal wird abwechselnd „links → rechts → links → rechts...“ gespielt, aber mit dem 4fachen der Geschwindigkeit von PANNING L->R.

MONO SHORT: das Delay-Signal erklingt in der Mitte des Stereofeldes. Die Delay Time ist die gleiche wie bei PANNING SHORT.

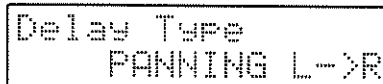
MONO LONG: das Delay-Signal erklingt in der Mitte des Stereofeldes. Die Delay Time ist doppelt so lang wie bei PANNING L->R/R->L.

- * Wenn der [TIME]-Regler ganz nach rechts gedreht ist, ist die Delayzeit für die verschiedenen Delay-Programme wie folgt:
MONO LONG= 1.250 ms (1.25 sek.)
PANNING L->R/R->L= 625 ms
PANNING SHORT, MONO SHORT= 156 ms
- * In den folgenden Situationen hat das Panning Delay keine Wirkung:
 - ◆ wenn der Sound nur mono über nur eine OUTPUT-Buchse ausgegeben wird.
 - ◆ wenn Output Assign (S.85) auf PARALLEL OUT gesetzt ist.

1. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) + [EFFECTS] ([8]).

Die [EFFECTS]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [EFFECTS], um das Delay Type-Display aufzurufen.



3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] das gewünschte Delay-Programm aus.

4. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit ist das Delay-Programm ausgewählt.

Kapitel 4. Die Funktionen der verschiedenen Controller

Der JP-8000 besitzt die Möglichkeit, die Sound-Parameter über Controller in vielfältiger Form in Echtzeit zu steuern bzw. zu modulieren.

Steuern von mehreren Parametern gleichzeitig über den Ribbon Controller

Außer den Einstellungen für Relative (S.67) und Hold (S.67) können alle anderen Einstellungen für den Ribbon Controller für jedes Patch einzeln gespeichert werden.

■ Parts, die der Ribbon Controller steuert

Dieses ist abhängig vom ausgewählten Key Mode.

Single, Split: der Ribbon Controller beeinflusst das Patch des Parts, der über die Bedientaster aktuell ausgewählt ist.

Dual: der Ribbon Controller beeinflusst immer die Patches beider Parts. Wenn Sie hier nur einen Part steuern möchten, können Sie die Ribbon Controller-Einstellungen des jeweils anderen Parts löschen.

■ Parameter, die mit dem Ribbon Controller gesteuert werden können

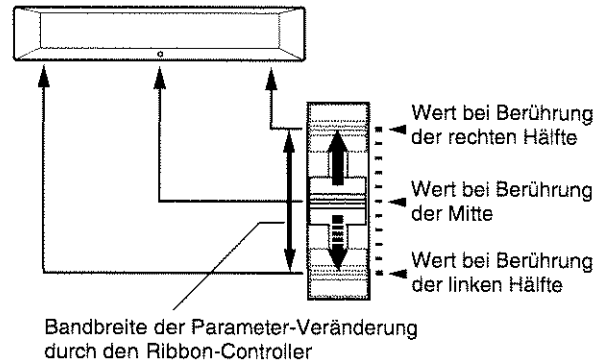
Der Ribbon Controller kann alle Parameter, welche Dreh- und Schieberegler besitzen, steuern, außer [VOLUME] und [TEMPO].

Bei den folgenden Parametern erfolgt eine Steuerung nur in die „+“-Richtung, wenn der jeweilige Regler im „+“-Bereich steht. Die Steuerung in die „-“-Richtung erfolgt nur, wenn der jeweilige Regler im „-“-Bereich steht. Bei der Einstellung „Mittel-Position (0)“ ist eine Steuerung nicht möglich.

- ◆ [LFO1 DEPTH] (OSC Common-Sektion)
- ◆ [ENV DEPTH] (OSC Common-Sektion)
- ◆ [LFO1 DEPTH] (Filter-Sektion)
- ◆ [ENV DEPTH] (Filter-Sektion)
- ◆ [LFO1 DEPTH/PAN] (Amp-Sektion außer Manual Pan)
- ◆ [DEPTH] (LFO2-Sektion)

Ribbon Controller-Einstellungen

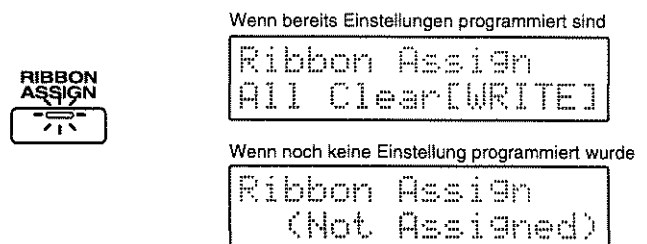
Hier können Sie die Bandbreite der Parameter bestimmen, die mit dem Ribbon Controller gesteuert werden sollen. Dafür wird der Bereich von Mitte bis rechte Seite des Ribbon Controller eingestellt. Der Bereich von Mitte bis linke Seite des Ribbon Controller wird automatisch gesetzt.



1. Bewegen Sie den/die Schiebe/Drehregler, um den Sound so zu programmieren, wie dieser ohne Betätigung des Ribbon Controller klingt.

2. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und das Ribbon Controller-Display erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [RIBBON ASSIGN] oder [EXIT].

3. Programmieren Sie den Sound so, wie dieser erklingen soll, wenn der rechte Rand des Ribbon Controller berührt wird.

Damit wird die Bandbreite für die Parametersteuerung durch den Ribbon Controller festgelegt.

Wenn die [RIBBON ASSIGN]-Anzeige blinkt, wird der Sound bei Bewegen eines Reglers nicht verändert, es sei denn, Sie berühren den Ribbon Controller (Ausnahme: bei Hold = ON).

4. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN] oder [EXIT].

Die Anzeige leuchtet, und es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit sind die Einstellungen für den Ribbon Controller abgeschlossen.

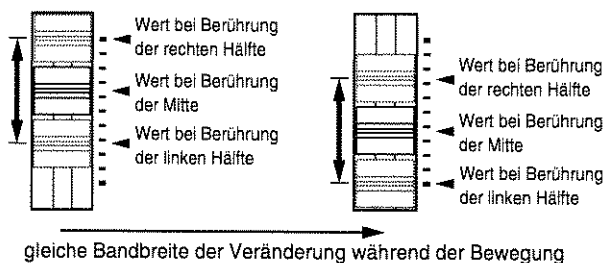
Wenn bereits vorher Ribbon Controller-Einstellungen durchgeführt wurden, leuchtet die [RIBBON ASSIGN]-Anzeige konstant. Wenn die [RIBBON ASSIGN]-Anzeige nicht leuchtet, sind noch keine Parameter-Veränderungen zugewiesen worden, und der Sound wird nicht verändert, wenn Sie den Ribbon Controller berühren.

5. Bewegen Sie den/die Dreh/Schieberegler, die Sie bei Schritt 3 verändert haben, wieder zurück auf die originale Position bei Schritt 1.

Wenn Sie nun den Ribbon Controller berühren, werden die zugewiesenen Parameter entsprechend verändert, immer relativ zu den aktuellen Positionen der jeweiligen Regler.

Wenn Sie die Position eines der zugewiesenen Regler nachträglich verändern, wird die Einstellung verändert, die der Berührung der Mitte des Ribbon Controller gleichkommt. Die Bandbreite der Parameterveränderung durch Berühren der linken bzw. rechten Seite des Ribbon Controller wird dadurch nicht beeinflusst.

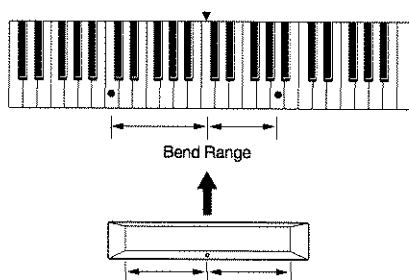
- * Wenn Sie die Bandbreite eines Parameters für die Ribbon Controller-Steuerung überprüfen möchten, drücken Sie [RIBBON ASSIGN] im Temporary Scope-Display, und bewegen Sie dann den gewünschten Schiebe- oder Drehregler (Ribbon Scope, S.53).



- * Wenn der Ribbon Controller gleichzeitig mit den Funktionen „Velocity“ oder „Motion Control“ verwendet wird, wird der Wert eines gleichzeitig gesteuerten Parameters aufaddiert.

Steuern der Tonhöhe mit dem Ribbon Controller

Die Bend Range entspricht der des Pitch Bend-Hebels (S.72).



1. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und das Ribbon Controller-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Pitch Bend-Hebel ganz nach rechts.

3. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN] oder [EXIT].

Die [RIBBON ASSIGN]-Anzeige leuchtet, und es erscheint wieder das vorherige Display. Nun können Sie die Tonhöhe mit dem Ribbon Controller verändern.

Einstellen der Soundkontrolle (Relative)

Wenn die [RELATIVE]-Anzeige erloschen ist, wird der Sound sofort verändert, wenn Sie die entsprechende Stelle des Ribbon Controller berühren.

Wenn die [RELATIVE]-Anzeige leuchtet, bleibt der Sound auch nach Berühren des Ribbon Controller solange unverändert, bis Sie den Finger nach links oder rechts bewegen.



Halten des Controller-Effektes (Hold)

Wenn die [HOLD]-Anzeige leuchtet, wird der Ribbon Controller gehalten gehalten, auch wenn Sie diesen nicht mehr berühren. Wenn die [HOLD]-Anzeige erloschen ist, wird der Sound nur solange durch den Ribbon Controller gesteuert, solange Sie diesen mit den Finger berühren.



- * Wenn Sie ein anderes Patch bzw. eine andere Performance auswählen, während der Ribbon Controller berührt wird oder die Hold-Funktion eingeschaltet ist, werden die durch den Ribbon Controller erzeugten Soundveränderungen automatisch auf das neu ausgewählte Patch bzw. Performance übertragen.

Herausnahme einzelner Parameter aus der Steuerung des Ribbon Controller

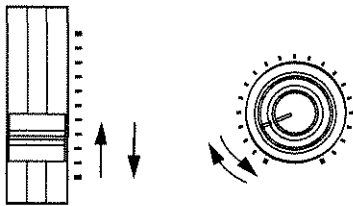
Um einen einzelnen Parameter aus der Steuerung des Ribbon Controller zu entfernen, muß die Bandbreite dieses Parameters auf „0“ gesetzt werden.

1. Bewegen Sie den Schiebe/Drehregler des gewünschten Parameters auf die niedrigste bzw. äußerst linke Position.

2. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und das Ribbon Controller-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Schiebe/Drehregler des Parameters langsam auf die höchste bzw. äußerst rechte Position und danach wieder auf die niedrigste bzw. äußerst linke Position.



4. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN] oder [EXIT].

Die Anzeige leuchtet, und es erscheint wieder das vorherige Display. Wenn alle Parameter herausgenommen wurden, ist die Anzeige erloschen.

Damit sind die ausgewählten Parameter aus der Steuerung des Ribbon Controller herausgenommen worden.

5. Bewegen Sie den Regler wieder auf die ursprüngliche Position.

- * Sie können die Bandbreite „0“ auch im Ribbon Scope-Display einstellen (S.53).

■ Ausnahme der Tonhöhen-Einstellung

1. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und das Ribbon Controller-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Pitch Bend-Hebel ganz nach links.

3. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN] oder [EXIT].

Die Anzeige leuchtet, und es erscheint wieder das vorherige Display. Wenn alle Parameter herausgenommen wurden, ist die Anzeige erloschen.

Damit ist die Tonhöhenveränderung aus der Steuerung des Ribbon Controller herausgenommen worden.

■ Ausnahme aller Parameter aus der Ribbon Controller-Steuerung

1. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und das Ribbon Controller-Display erscheint.

2. Drücken Sie [WRITE].

Im Display erscheint „Completed“.

Damit sind alle Parameter aus der Steuerung des Ribbon Controller herausgenommen worden.

3. Drücken Sie [RIBBON ASSIGN] oder [EXIT].

Die Anzeige erlischt, und es erscheint wieder das vorherige Display.

Steuern der Parameter über die Anschlagdynamik (Velocity)

Über die Anschlagdynamik können Sie die Parameter ähnlich komplex steuern wie über den Ribbon Controller.

Velocity-Einstellungen können für jedes Patch einzeln gespeichert werden.

Velocity On/Off

Wenn die Anzeige leuchtet, können die zugewiesenen Parameter über die Anschlagdynamik gesteuert werden. Wenn die Anzeige erloschen ist, ist die Anschlagdynamik abgeschaltet, und eine Steuerung ist nicht möglich.

VELOCITY



- * Bei Velocity „Off“ wird die Note mit einer konstanten Dynamik von „80“ (im Bereich von 0—127) gespielt und losgelassen. Dieses gilt auch für über MIDI IN empfangene Noten.
- * „80“ gilt beim JP-8000 als „Standard Velocity“.

■ Parameter, die über die Anschlagdynamik gesteuert werden können

Sie können alle Parameter steuern, die über einen Schiebe- oder Drehregler verändert werden können, außer [VOLUME] und [TEMPO].

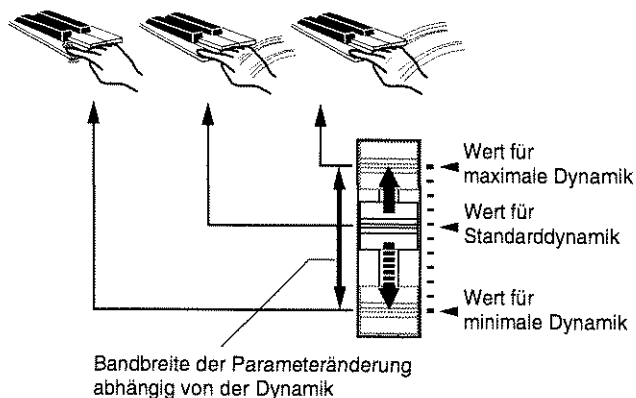
Die [R]-Einstellungen der Filter- und Amp-Sektionen werden über die Loslass-Geschwindigkeit (Note-Off Velocity) gesteuert, alle anderen Parameter über die Anschlags-Geschwindigkeit (Note-On Velocity).

Bei den folgenden Parametern erfolgt eine Steuerung nur in die „+“-Richtung, wenn der jeweilige Regler im „+“-Bereich steht. Die Steuerung in die „-“-Richtung erfolgt nur, wenn der jeweilige Regler im „-“-Bereich steht. Bei der Einstellung „Mittel-Position (0)“ ist eine Steuerung nicht möglich.

- ◆ [LFO1 DEPTH] (OSC Common-Sektion)
- ◆ [ENV DEPTH] (OSC Common-Sektion)
- ◆ [LFO1 DEPTH] (Filter-Sektion)
- ◆ [ENV DEPTH] (Filter-Sektion)
- ◆ [LFO1 DEPTH/PAN] (Amp-Sektion außer Manual Pan)
- ◆ [DEPTH] (LFO2-Sektion)

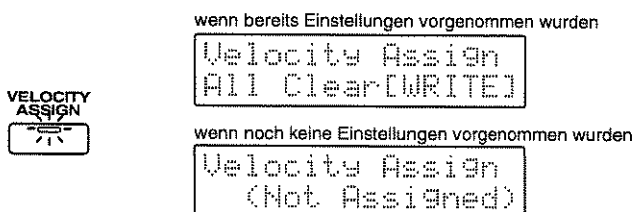
Velocity-Einstellungen

Wenn Sie die Bandbreite von Standard-Velocity bis maximaler Velocity (127) definieren, wird der Bereich von Standard Velocity bis minimale Velocity (0) automatisch gesetzt.



1. Drücken Sie [VELOCITY], so daß die Anzeige leuchtet.
2. Bewegen Sie den/die Schiebe/Drehregler, um den Sound so zu programmieren, wie dieser über die Standard-Velocity klingt.
3. Drücken Sie [VELOCITY ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und das Velocity Assign-Display erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [VELOCITY ASSIGN] oder [EXIT].

4. Programmieren Sie den Sound so, wie dieser erklingen soll, wenn dieser mit maximaler Velocity gespielt wird.

Damit wird die Bandbreite für die Parametersteuerung durch die Velocity festgelegt.

5. Drücken Sie [VELOCITY ASSIGN] oder [EXIT].

Die Anzeige leuchtet, und es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit sind die Velocity-Einstellungen abgeschlossen.

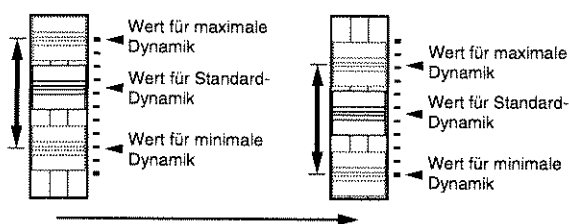
Wenn bereits vorher Velocity-Einstellungen durchgeführt wurden, leuchtet die [VELOCITY ASSIGN]-Anzeige konstant. Wenn die [VELOCITY ASSIGN]-Anzeige nicht leuchtet, sind noch keine Parameter-Veränderungen zugewiesen worden, und der Sound wird nicht verändert, wenn Sie diesen dynamisch spielen.

6. Bewegen Sie den/die Dreh/Schieberegler, die Sie bei Schritt 4 verändert haben, wieder zurück auf die originale Position bei Schritt 2.

Wenn Sie nun den Sound dynamisch spielen, werden die zugewiesenen Parameter entsprechend verändert, immer relativ zu den aktuellen Positionen der jeweiligen Regler.

Wenn Sie die Position eines der zugewiesenen Regler nachträglich verändern, wird die Einstellung verändert, die dem Spielen des Sounds mit der Standard-Velocity gleichkommt. Die Bandbreite der Parameterveränderung wird dadurch nicht beeinflusst.

- * Wenn Sie die Bandbreite eines Parameters für die Velocity-Steuerung überprüfen möchten, drücken Sie [VELOCITY ASSIGN] im Temporary Scope-Display, und bewegen Sie dann den gewünschten Schiebe- oder Drehregler (Velocity Scope, S.53).



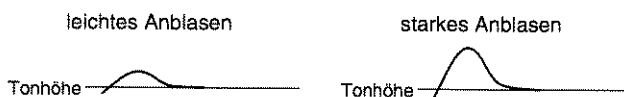
Die Bereiche werden verschoben, behalten aber weiterhin ihre Bandbreite.

- * Wenn die Velocity gleichzeitig mit den Funktionen Ribbon Controller oder Motion Control verwendet wird, wird der Wert eines gleichzeitig gesteuerten Parameters aufaddiert.

● Beispiel für die Parametersteuerung durch die Anschlagdynamik

Bei Blasinstrumenten wie z.B. Trompete entsteht beim Anblasen eine leichte Instabilität in der Tonhöhe. Diese Instabilität ist abhängig von der Stärke, mit der die Trompete gespielt wird. Dieser Effekt kann wie folgt nachgestellt werden:

Setzen Sie OSC COMMON [LFO 1 & ENV DESTINATION] auf OSC 1+2 und OSC COMMON [PITCH ENV DEPTH] und AMP [LEVEL] auf Velocity. Bei leisen Noten ist die Tonhöhenschwankung gering, bei lauten Noten stärker.



Herausnahme einzelner Parameter aus der Velocity-Steuerung

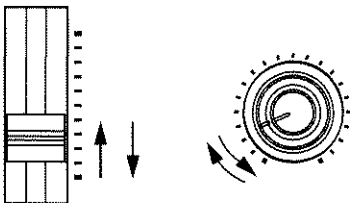
Um einen einzelnen Parameter aus der Velocity-Steuerung zu entfernen, muß die Bandbreite dieses Parameters auf „0“ gesetzt werden.

1. Bewegen Sie den Schiebe/Drehregler des gewünschten Parameters auf die niedrigste bzw. äußerst linke Position.

2. Drücken Sie [VELOCITY ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und das Velocity-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Schiebe/Drehregler des Parameters langsam auf die höchste bzw. äußerst rechte Position und danach wieder auf die niedrigste bzw. äußerst linke Position.



4. Drücken Sie [VELOCITY ASSIGN] oder [EXIT].

Die Anzeige leuchtet, und es erscheint wieder das vorherige Display. Wenn alle Parameter herausgenommen wurden, ist die Anzeige erloschen.

Damit sind die ausgewählten Parameter aus der Velocity-Steuerung herausgenommen worden.

5. Bewegen Sie den Regler wieder auf die ursprüngliche Position.

* Sie können die Bandbreite „0“ auch im Velocity Scope-Display einstellen (S.53).

Herausnahme aller Parameter aus der Velocity-Steuerung

1. Drücken Sie [VELOCITY ASSIGN].

Die Anzeige blinkt, und das Velocity-Display erscheint.

2. Drücken Sie [WRITE].

Im Display erscheint „Completed“.

Damit sind alle Parameter aus der Velocity-Steuerung herausgenommen worden.

3. Drücken Sie [VELOCITY ASSIGN] oder [EXIT].

Die Anzeige erlischt, und es erscheint wieder das vorherige Display.

Einstimmiges Spiel (Mono/Legato)

Bei Solo-Instrumenten ist es vorteilhaft, wenn diese mit nur einer Note z. Zt gespielt werden können, um den Charakter des Solo-Sounds genau nachempfinden zu können.

Die Einstellungen für Mono/Legato können für jedes Patch einzeln gespeichert werden.

Mono On/Off

Wenn die [MONO]-Anzeige leuchtet, kann der Sound nur einstimmig gespielt werden. Wenn die [MONO]-Anzeige erloschen ist, kann der Sound polyphon mit bis zu 8 Stimmen gespielt werden.



Mono/Legato

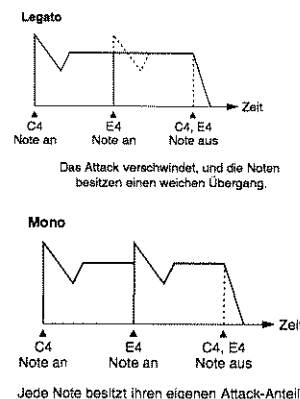
Wenn die [MONO]-Anzeige leuchtet, können Sie mit [SHIFT]([EXIT]) + [MONO] die Legato-Funktion aktivieren.

MONO (Anzeige rot): die Legato-Funktion ist ausgeschaltet.

LEGATO (Anzeige orange): die Legato-Funktion ist eingeschaltet.

● Die Legato-Funktion

Die Legato-Funktion definiert den Sound abhängig von Ihrer Spielweise. Wenn Sie eine Note halten und eine weitere Note spielen, ohne die erste Note loszulassen, wird die zweite Note ohne die Attack-Phase gespielt, und es entsteht ein weicher Übergang zwischen erster und zweiter Note. Dieses gilt natürlich auch für alle weiteren, nacheinander gespielten Noten.



Das Portamento

Unter „Portamento“ versteht man das stufenlose Gleiten einer Note zur Tonhöhe einer anderen Note in einem bestimmten Zeitraum. Das Portamento ist besonders für Solo-Sounds anzuwenden, die mono (einstimmig) gespielt werden sollten.

Die Portamento-Einstellungen können für jedes Patch einzeln gespeichert werden.

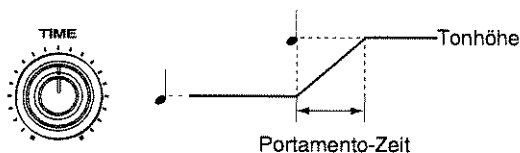
Portamento On/Off

Wenn die [PORTAMENTO]-Anzeige leuchtet, ist das Portamento eingeschaltet. Wenn die [PORTAMENTO]-Anzeige erloschen ist, ist das Portamento ausgeschaltet.



Einstellen der Portamento-Zeit

Je weiter der [TIME]-Regler nach rechts gedreht wird, desto länger ist die Portamento-Zeit, und der Wechsel von einer Tonhöhe zur anderen dauert länger.



Oktavieren der Tonhöhe (Oscillator Shift / Keyboard Shift)

Mit Hilfe dieser Oktavier-Funktion können Sie den Sound in einem Notenbereich spielen, der außerhalb des Tastaturbereiches des JP-8000 liegt.

Oscillator Shift

Hiermit können Sie die Oktavlage für jedes einzelne Patch festlegen, z.B. um ein Patch im Dual- oder Split Mode nach unten bzw. oben zu oktavier.

Mit [-OCT] wird der Sound nach unten oktaviert, mit [+OCT] nach oben oktaviert.



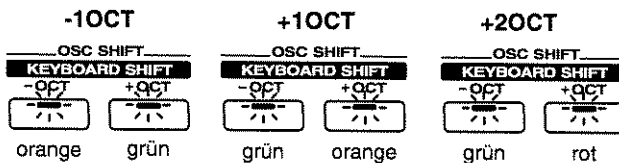
-2OCT ([-OCT] rot)	: 2 Oktaven niedriger
-1OCT ([-OCT] orange)	: 1 Oktave niedriger
0OCT (Anzeige erloschen)	: normale Tonhöhe
+1OCT ([-OCT] orange)	: 1 Oktave höher
+2OCT ([-OCT] rot)	: 2 Oktaven höher

Keyboard Shift

Mit Keyboard Shift wird der gesamte Sound nach oben bzw. unten oktaviert. Das gilt für die Tonhöhe der Patches beider Parts (Upper und Lower). Die relative Tonhöhe der Upper- und Lower-Parts zueinander bleibt durch die gespeicherte „Oscillator Shift“-Einstellung erhalten.

Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) + [-OCT]/[+OCT]. Damit wird die Keyboard Shift-Funktion aktiviert, und Sie können mit den [-OCT]/[+OCT]-Tastern die Oktavlage des gesamten JP-8000 verschieben.

Um wieder die original gespeicherte Tonhöhe zu erreichen, drücken Sie nochmals [SHIFT] + [-OCT]/[+OCT].



Nach Einschalten des JP-8000 wird automatisch die Funktion „Oscillator Shift“ ausgewählt.

● Unterschied zwischen Oscillator Shift und Keyboard Shift

„Oscillator Shift“ ist die Oktavlage, die mit einem Patch gespeichert werden kann. Dieses gilt auch für die über MIDI IN empfangenen Noten für dieses Patch.

Die über die Tastatur des JP-8000 gespielten Noten werden hierdurch nicht beeinflusst.

„Keyboard Shift“ ist eine allgemeine Oktavierung des gesamten JP-8000. Dieses gilt auch für die über MIDI OUT gesendeten Noten der Tastatur des JP-8000.

Die über die MIDI IN empfangenen Notenmeldungen werden hierdurch nicht transponiert.

Transponieren der Tonhöhe (Part Transpose)

Mit „Part Transpose“ können Sie die Tonhöhe eines Parts in Halbtonschritten transponieren, in einem Bereich von ± 2 Oktaven. Part Transpose kann für jeden Part einer Performance einzeln eingestellt werden.

- * Die über MIDI OUT übertragenen Notenmeldungen der JP-8000 Tastatur werden hierdurch nicht transponiert.

Part Transpose-Einstellungen

1. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) + [PFM PART] ([2]).

Die [PFM PART]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [PFM PART] sooft, bis das Part Transpose-Display erscheint.

Part Transpose
UPPER: +5

3. Wählen Sie mit [LOWER]/[UPPER] den Part aus, der transponiert werden soll.
4. Stellen Sie mit [DOWN]/[UP] den Transponierwert ein.
5. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit sind die Part Transpose-Einstellungen abgeschlossen.

Verändern der Bandbreite der Tonhöhenveränderung durch den Pitch Bend-Hebel

Die Bend Range-Einstellung kann für jedes Patch einzeln eingestellt werden.

■ Parts, deren Tonhöhe durch den Pitch Bend-Hebel gesteuert werden

Dieses ist abhängig vom ausgewählten Key Mode.

Single, Split: der Pitch Bend-Hebel beeinflusst das Patch des Parts, der über die Bedientaster aktuell ausgewählt ist.

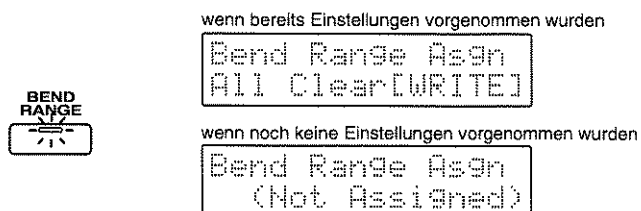
Dual: der Pitch Bend-Hebel beeinflusst immer die Patches beider Parts. Wenn Sie hier nur einen Part steuern möchten, können Sie die Bend Range-Einstellung des jeweils anderen Parts auf „0“ setzen.

Bend Range-Einstellungen

Die Bend Range wird über die Tastatur des JP-8000 eingestellt. Ausgehend von der Note „C4“ (mittleres C) können Sie einen Bereich von ± 2 Oktaven nutzen (in Halbtonschritten).

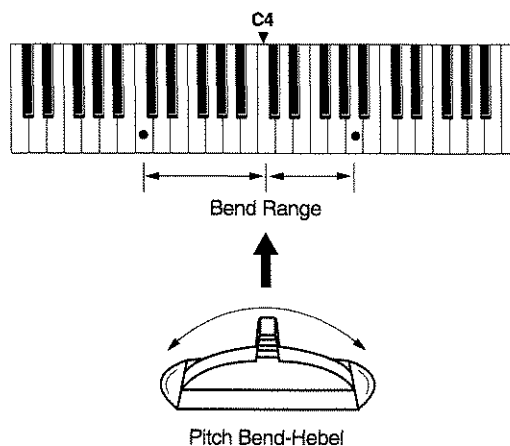
1. Drücken Sie [BEND RANGE].

Die Anzeige blinkt, und das Bend Range-Display erscheint.



2. Drücken Sie eine Taste links von C4.

Der Bereich von C4 bis zur gedrückten Taste ist damit als „Bend Range abwärts“ definiert.



Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie [BEND RANGE] oder [EXIT].

3. Drücken Sie eine Taste rechts von C4.

Der Bereich von C4 bis zur gedrückten Taste ist damit als „Bend Range aufwärts“ definiert.

4. Drücken Sie [BEND RANGE] oder [EXIT].

Die Anzeige leuchtet, und es erscheint wieder das vorherige Display. Damit sind die Bend Range-Einstellungen abgeschlossen. Bewegen Sie den Pitch Bend-Hebel ganz nach links bzw. ganz nach rechts, um die Einstellungen zu überprüfen.

Wenn Bend Range-Einstellungen vorgenommen wurden, leuchtet die [BEND RANGE]-Anzeige konstant. Wenn die [BEND RANGE]-Anzeige erloschen ist, liegen keine Einstellungen vor, und das Bewegen des Pitch Bend-Hebels erzeugt keine Tonhöhenveränderung.

Löschen der Bend Range-Einstellungen

1. Drücken Sie [BEND RANGE].

Die Anzeige blinkt, und das Bend Range-Display erscheint.

2. Drücken Sie [WRITE] oder spielen Sie die Note C4.

Damit sind die Bend Range-Einstellungen gelöscht.

3. Drücken Sie [BEND RANGE].

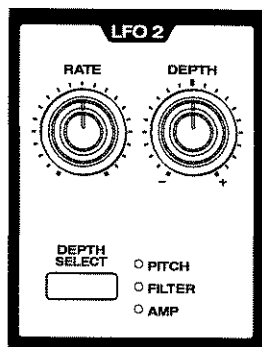
Die Anzeige erlischt, und es erscheint wieder das vorherige Display.

■ Verändern nur einer der beiden Bend Range-Einstellungen

Löschen Sie alle Bend Range-Einstellungen, und stellen Sie die gewünschte Seite neu ein.

Modulieren des Sounds über den LFO 2

Der LFO 2 wird durch Drücken des Modulationshebels aktiviert. Der LFO 2 moduliert den Sound mit einer Dreiecks-Wellenform.



Die LFO 2-Parameter können für jedes Patch einzeln eingestellt werden.

■ Parts, für die der Modulationshebel aktiv ist

Dieses ist abhängig vom ausgewählten Key Mode.

Single, Split: der Modulationshebel beeinflusst das Patch des Parts, der über die Bedientaster aktuell ausgewählt ist.

Dual: der Modulationshebel beeinflusst immer die Patches beider Parts. Wenn Sie hier nur einen Part steuern möchten, können Sie die Modulation Depth des jeweils anderen Parts auf „0“ setzen.

Auswahl des Modulations-Parameters (Depth Select)

Mit [DEPTH SELECT] können Sie den Parameter auswählen, der durch den LFO 2 moduliert werden soll. Wenn der Modulationshebel nach vorne geschoben wird, werden alle drei Parameter mit ihren eigenen Einstellungen für Depth und mit der für alle gemeinsam geltenden Geschwindigkeit (Rate) moduliert.

PITCH: bestimmt die Intensität der Modulation der Tonhöhe (Vibrato).

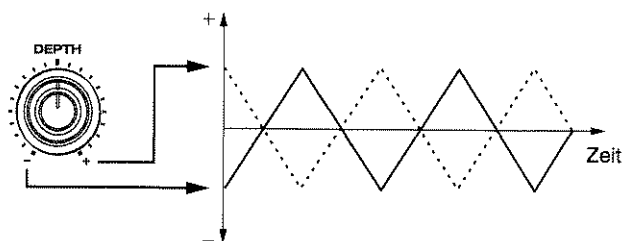
FILTER: bestimmt die Intensität der Modulation des Filter (Wah-Effekt).

AMP: bestimmt die Intensität der Modulation der Lautstärke (Tremolo).

Einstellen der Modulations-Intensität (Depth)

Drücken Sie zunächst [DEPTH SELECT] sooft, bis einer der drei Ziel-Parameter (PITCH, FILTER oder AMP) ausgewählt ist. Stellen Sie dann mit dem [DEPTH]-Regler die jeweilige Modulations-Intensität ein.

Je weiter der Regler von der Mittel-Position weg gedreht wird, desto stärker ist die Modulation. Bei Drehen nach links wird die LFO 2-Wellenform gespiegelt. In der Mittel-Position hat der LFO 2 keine Auswirkung.



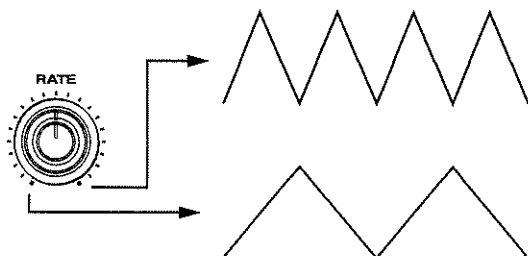
● Sound-Tip

Wenn Sie die Tonhöhe und das Filter mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten modulieren möchten, regeln Sie OSC COMMON [LFO 1 DEPTH] auf einen hohen Wert, wählen Sie FILTER für LFO 2 [DEPTH SELECT], und drücken Sie den Modulationshebel nach vorne.

Einstellen der Modulations-Geschwindigkeit (Rate)

Je weiter der [RATE]-Regler nach rechts gedreht wird, desto schneller ist die Modulation für den LFO 2.

Die Rate-Einstellung gilt gemeinsam für PITCH, FILTER und AMP.



Parameterkontrolle mit einem Expression-Pedal (Control Pedal)

Mit einem an der Control Pedal-Buchse angeschlossenen Expression-Pedal können Sie eine von verschiedenen Parameter-Einstellungen steuern.

Die Funktion des Control Pedal kann für jede Performance einzeln eingestellt werden.

OFF: kein Effekt.

MODULATION: CC01: gleicher Effekt wie das Drücken des Modulationshebels.

PANPOT: CC10: Modulation des Panoramas.

EXPRESSION: CC11: Modulation der Lautstärke.

LFO1 RATE, LFO1 FADE – AMP LFO2 DEPTH, RIBBON UP, RIBBON DOWN: wählen Sie den gewünschten Parameter über die Bedienelemente aus (außer [VOLUME] und [TEMPO]), und steuern Sie diesen dann über das Expression-Pedal. RIBBON UP und RIBBON DOWN entsprechen den Aufwärts- bzw. Abwärts-Berührungen des Ribbon Controller.

* „CC“ bezeichnet eine MIDI Control Change-Meldung (siehe S.107).

■ Parts, für die das Control Pedal wirksam ist

Dieses ist abhängig vom ausgewählten Key Mode und von der ausgewählten Funktion.

Single, Split: das Control Pedal beeinflusst das Patch des Parts, der über die Bedientaster aktuell ausgewählt ist.

Dual (wenn MODULATION, PANPOT, EXPRESSION, RIBBON UP oder RIBBON DOWN ausgewählt ist): das Control Pedal beeinflusst immer die Patches beider Parts.

Dual (wenn einer der anderen Controller ausgewählt ist): das Control Pedal beeinflusst das Patch des Parts, der über die Bedientaster aktuell ausgewählt ist.

Pedal-Einstellungen

1. Drücken Sie [SHIFT]([EXIT]) + [PFM COMMON] ([I]).

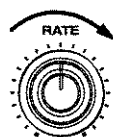
Die [PFM COMMON]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [PFM COMMON] sooft, bis das Control Pedal Assign-Display erscheint.

Pedal Assign
EXPRESSION#CC11

3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] den gewünschten Controller für das Expression-Pedal aus.

Bei Dreh- und Schieberegler (LFO 1 RATE-AMP LFO2 DEPTH) brauchen Sie den jeweiligen Regler nur kurz zu bewegen. Für den Ribbon Controller (RIBBON UP, RIBBON DOWN) müssen Sie den linken bzw. den rechten Rand des Ribbon Controller berühren.



Pedal Assign
LFO1 RATE

4. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit sind die Control Pedal-Einstellungen abgeschlossen.

* In diesem Display können die Parameter nicht über die Regler verändert werden.

Halten des Sounds (Hold Pedal)

Wenn Sie ein Hold-Pedal an der Rückseite des JP-8000 angeschlossen haben, können Sie damit den gespielten Sound halten.

■ Parts, für die das Hold-Pedal wirksam ist

Dieses ist abhängig vom ausgewählten Key Mode.

Single, Split: das Hold-Pedal beeinflusst das Patch des Parts, der über die Bedientaster aktuell ausgewählt ist.

Dual: das Hold-Pedal beeinflusst immer die Patches beider Parts.

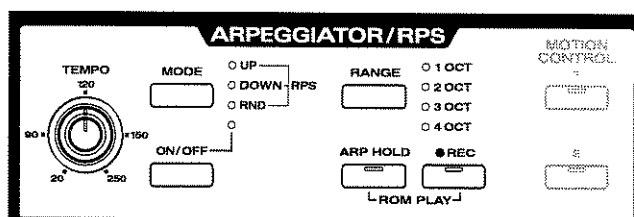
Kapitel 5. Der Arpeggiator und die RPS-Funktion

Der Arpeggiator und die RPS-Funktion ermöglichen das automatische Abspielen von musikalischen Sequenzen.

Spielen eines Arpeggio (Arpeggiator)

Der Arpeggiator (UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM) bricht einen gespielten Akkord in dessen Einzeltöne auf und erzeugt eine Melodiefolge aus den Teiltönen dieses Akkordes.

- * Die Noten-Meldungen des Arpeggios werden auch über MIDI OUT gesendet.



■ Parts, für die das Arpeggio wirksam ist

Dieses ist abhängig vom ausgewählten Key Mode.

Single: das Arpeggio wird mit dem Patch des Parts gespielt, der über die Bedientaster aktuell ausgewählt ist.

Dual: „Upper/Lower“, nur „Upper“ oder „Lower Part und Upper Part“ können übereinandergelegt werden (siehe „Auswahl des Parts für den Arpeggiator im Dual Mode (Arpeggio Destination)“ (S.76).

Split: nur der Lower-Part wird durch den Arpeggiator getriggert. Bei Bedarf können Sie mit Hilfe der Oscillator Shift-Funktion den Notenbereich nach oben transponieren.

Arpeggiator-Einstellungen

Die Arpeggiator-Einstellungen können für jede Performance einzeln eingestellt werden.

[ON/OFF]

schaltet den Arpeggiator/RPS ein (die Anzeige leuchtet) bzw. aus (die Anzeige ist erloschen).

[MODE]

bestimmt den Mode für den Arpeggiator/RPS.

UP: die Noten erklingen nacheinander aufwärts beginnend mit der niedrigsten Note.

DOWN: die Noten erklingen nacheinander abwärts beginnend mit der höchsten Note.

UP&DOWN: die Noten erklingen nacheinander aufwärts beginnend mit der niedrigsten Note bis zur höchsten Note und danach wieder abwärts bis zur niedrigsten Note.

RND: die gespielten Noten erklingen in einer zufälligen Reihenfolge.

RPS: Sie können RPS-Patterns durch Spielen einer Note abrufen. Die Anzeigen für UP, DOWN und RND leuchten gleichzeitig.

[RANGE]

bestimmt den Oktavbereich, innerhalb dessen das Arpeggio spielt.

1 OCT : innerhalb einer Oktave (der Oktave, in der der Akkord gespielt wird).

2 OCT : innerhalb zwei Oktaven.

3 OCT : innerhalb drei Oktaven.

4 OCT : innerhalb vier Oktaven.

- * Bei Mode = RPS hat die Range-Einstellung keine Wirkung.

[ARP HOLD]

schaltet die Hold-Funktion des Arpeggiator/RPS ein bzw. aus. Wenn die Anzeige leuchtet, spielt das Arpeggio bzw. das RPS-Pattern auch weiter, wenn die Note losgelassen wurde.

Drücken Sie [ARP HOLD], so daß die Anzeige erlischt. Damit wird das automatisch laufende Arpeggio bzw. RPS-Pattern gestoppt.

- * Im RPS Mode können Sie das RPS-Pattern auch mit der Note , C2 (RPS STOP) stoppen, ohne die Hold-Funktion ausschalten zu müssen.

- * Das Arpeggio kann auch über ein Hold-Pedal gehalten werden (siehe S. 74).

[TEMPO]

bestimmt das Tempo des Arpeggio/RPS und der Motion Control (S.81).

- * Das Tempo kann auch via MIDI Clock synchronisiert werden (siehe auch „MIDI Sync“ (S.90) und „Synchronisieren des Arpeggio, Pattern und Motion“ (S.95).

Verändern des Arpeggio-Pattern (Arpeggio Beat Pattern)

Dieser Parameter bestimmt das Patterns für das Arpeggio.

Das Beat Pattern kann für jede Performance einzeln eingestellt werden.

Beat Pattern-Einstellungen

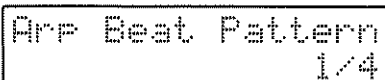
1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTA-A1-11, PORTA-B1-15, SEQUENCE-A1-7, SEQUENCE-B1-5, SEQUENCE-C1-2, SEQUENCE-D1-8, ECHO1-3, MUTE1-16, STRUMMING1-8, REFRAIN1-2, PERCUSSION1-4, WALKING BASS, HARP, RANDOM

* Bei Mode = RPS hat die Änderung des Beat Pattern keine Wirkung.

1. Drücken Sie [SHIFT]([EXIT]) + [PFM COMMON] ([1]).

Die [PFM COMMON]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [PFM COMMON] sooft, bis das Beat Pattern-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die gewünschte Einstellung aus.

4. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit sind die Beat Pattern-Einstellungen abgeschlossen.

Auswahl des Parts für das Arpeggio im Dual Mode (Arpeggio Destination)

Wenn Sie für den Key Mode die Einstellung „Dual“ ausgewählt haben, können Sie auswählen, wie das Arpeggio dem Upper Part oder Lower Part zugeordnet wird.

Arpeggio Destination kann für jede Performance einzeln eingestellt werden.

LOWER & UPPER: das Arpeggio wird mit den Sounds der Lower- und Upper-Parts gespielt.

LOWER: das Arpeggio wird nur mit dem Sound des Lower-Parts gespielt.

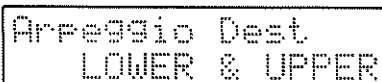
UPPER: das Arpeggio wird nur mit dem Sound des Upper-Parts gespielt.

* Die Einstellung für Arpeggio Destination ist wirksam, wenn als Mode UP, DOWN, UP&DOWN oder RANDOM ausgewählt ist. Bei der Einstellung RPS wird das RPS-Pattern sowohl vom Upper- als auch Lower-Part gespielt.

1. Drücken Sie [SHIFT]([EXIT]) + [PFM COMMON] ([1]).

Die [PFM COMMON]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [PFM COMMON] sooft, bis das Arpeggio Destination-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die gewünschte Einstellung.

4. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit sind die Arpeggio Destination-Einstellungen abgeschlossen.

● Tip: Spielen von Akkorden und Arpeggio im Dual Mode

Wenn Sie Arpeggio Destination auf LOWER setzen und gleichzeitig Akkorde und ein Arpeggio spielen, kann der Akkord normalerweise nur mit 4 Stimmen gespielt werden. Wenn Sie Voice Assign (S.85) auf „2-6“ einstellen, erhält der Arpeggiator 2 Stimmen und der Akkord (Upper-Part) 6 Stimmen, und Sie haben mehr Stimmen für den Akkord zur Verfügung.

Spiele von RPS-Patterns

RPS (Realtime Phrase Sequence) ist eine Funktion, mit der Sie eine komplette Sequenz durch Spielen nur einer Note abrufen können. Jeder der 48 Tasten (außer C2 „RPS STOP“) kann ein RPS-Pattern zugewiesen werden.

* Die einzelnen Daten der RPS-Patterns werden auch via MIDI OUT übertragen.

■ Parts, mit deren Sound das RPS-Pattern gespielt wird

Dieses ist abhängig vom ausgewählten Key Mode.

Single: das RPS-Pattern spielt das Patch des Parts, der über die Bedientaster aktuell ausgewählt ist.

Dual: das RPS-Pattern spielt immer die Patches beider Parts.

Split: das RPS-Pattern spielt das Patch des Lower-Parts.

■ Hinweis zum Spielen der RPS-Patterns im Split Mode

Im Split Mode können RPS-Patterns nur über die Noten im unteren Tastaturbereich abgerufen werden (siehe auch "Kopieren eines Pattern" (S.80)).

Zusätzlich sollten Sie im Split Mode die „Voice Assign“-Einstellung (S.85) so verändern, daß die Anzahl der zugewiesenen Stimmen für den Lower-Part höher ist als die gleichzeitig in einem RPS-Pattern gespielten Noten. Geschieht dieses nicht und ist die Zahl der zugewiesenen Noten zu gering, werden Noten abgebrochen, und das Pattern wird nicht korrekt abgespielt.

Einstellen des Timings für die Umschaltung der RPS-Patterns (Pattern Trigger Quantize)

Wenn Sie ein RPS-Pattern spielen und eine weitere Note spielen, um ein anderes RPS-Pattern zu starten, bestimmt die „Pattern Trigger Quantize“-Einstellung, nach welchem Muster der Wechsel der RPS-Patterns erfolgt.

Die Pattern Trigger Quantize-Einstellung ist eine allgemeine System-Einstellung des JP-8000.

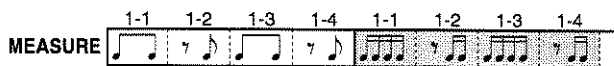
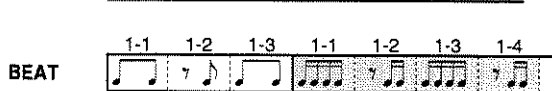
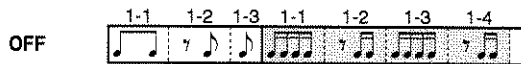
OFF: die RPS-Patterns werden genau in dem Moment gewechselt, wo eine neue Note gespielt wird.

BEAT: die RPS-Patterns werden nach Spielen der neuen Note am Beginn des nächsten Taktschlags gewechselt.

MEASURE: die RPS-Patterns werden nach Spielen der neuen Note am Beginn des nächsten Taktes gewechselt.



Während Pattern 1 gespielt wird, spielen Sie die Note für Pattern 2.



1. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) + [SETUP] ([6]).

Die [SETUP]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [SETUP] sooft, bis das Pattern Trigger Quantize-Display erscheint.

Pattern Trig Qtz
BEAT

3. Stellen Sie mit [DOWN]/[UP] den gewünschten Wert ein.

4. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit sind die Pattern Trigger Quantize-Einstellungen abgeschlossen.

Einstellungen für die Aufnahme

Vor der Aufzeichnung eines RPS-Patterns müssen Sie bestimmte Voreinstellungen vornehmen. Dieses geschieht im Recording Standby-Modus (die [REC]-Anzeige blinkt) oder im Aufnahme-Modus (die [REC]-Anzeige leuchtet).

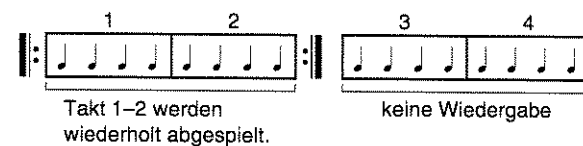
Drücken Sie [LOOP LENGTH] - [METRONOME] ([1]-[4]), um den gewünschten Parameter auszuwählen, und stellen Sie mit [DOWN]/[UP] den Wert ein.

■ [LOOP LENGTH] 1-4 (Takte)

bestimmt die Anzahl der Takte für das RPS-Pattern.

Das Pattern wird wiederholt vom Beginn des ersten Taktes bis Ende des letzten Taktes abgespielt/aufgenommen.

◆ Looplänge: 2 Takte



◆ Looplänge: 4 Takte



* Auch wenn Sie Loop Length nachträglich verkürzen, werden die Daten der ausgeblenden Takte nicht gelöscht, sondern nur verdeckt. Wenn Sie Loop Length wieder verlängern, werden diese Daten wieder abgespielt.

■ [QUANTIZE] (Input Quantize)

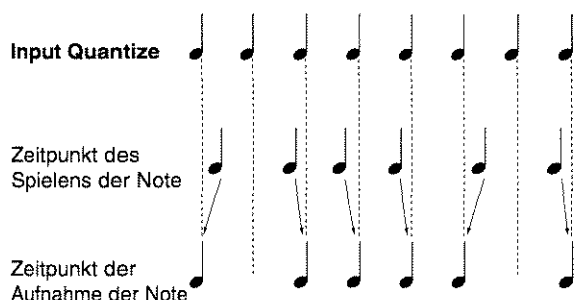
Input Quantize ist eine Funktion, mit der das Timing der eingespielten Noten automatisch korrigiert werden kann.

OFF : die Quantisierung ist ausgeschaltet, und die Noten erklingen exakt an der Stelle, wo Sie diese eingespielt haben.

♫ : die Noten werden auf die am nächsten liegende 1/16tel-Triole verschoben.

♫ : die Noten werden auf die am nächsten liegende 1/16tel-Note verschoben.

- ♪ : die Noten werden auf die am nächsten liegende 1/8tel-Triole verschoben.
- ♪ : die Noten werden auf die am nächsten liegende 1/8tel-Note verschoben.
- ♪ : die Noten werden auf die am nächsten liegende 1/4tel-Triole verschoben.
- ♪ : die Noten werden auf die am nächsten liegende 1/4tel-Note verschoben.

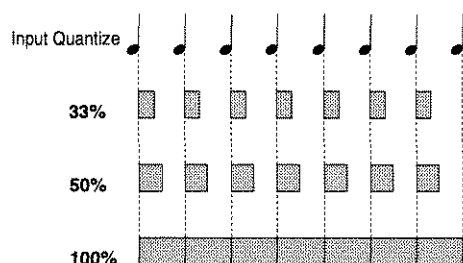


■ [GATE TIME] (Gate Time Ratio)

Dieser Parameter bestimmt die Notenlänge relativ zur Quantisierung. Damit können Sie den Noten eine gleichmäßige Länge zuweisen.

- * Wenn Input Quantize auf „Off“ gesetzt ist, wird die Gate Time Ratio-Einstellung ignoriert, und die Noten erklingen mit der Länge, wie diese eingespielt wurden.

- REAL** : die Noten werden mit der original eingespielten Länge abgespielt.
- STACCATO** : die Noten werden nur kurz gespielt (staccato).
- 33%** : die Noten werden mit einer Länge von 33% des Input Quantize-Wertes aufgezeichnet.
- 50%** : die Noten werden mit einer Länge von 50% des Input Quantize-Wertes aufgezeichnet.
- 66%** : die Noten werden mit einer Länge von 66% des Input Quantize-Wertes aufgezeichnet.
- 100%** : die Noten werden mit der gleichen Länge wie der Input Quantize-Wert aufgezeichnet.



■ [METRONOME]

bestimmt Metronome-Sound und -Lautstärke.

Type1: VOLUME 4-1: Metronom-Sound „Beep“.

OFF: das Metronom ist ausgeschaltet.

Type2: VOLUME 1-4: Metronom-Sound „Blip“.

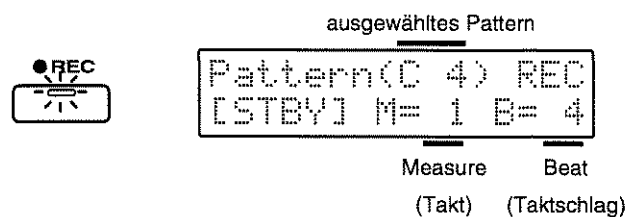
Aufnahme eines Pattern

Ein RPS-Patterns wird im „Loop Mix Recording“ aufgezeichnet, d.h., das Pattern wird durchlaufend wiederholt, und alle neu gespielten Noten werden den vorherigen hinzugefügt.

- * Während der Aufnahme eines Patterns dürfen Sie den JP-8000 nicht ausschalten, da ansonsten alle internen Pattern- und Motion-Aufzeichnungen gelöscht werden können.

1. Drücken Sie Arpeggiator/RPS [ON/OFF], so daß die Anzeige leuchtet.
2. Drücken Sie [MODE] sooft, bis RPS ausgewählt ist (alle drei Anzeigen müssen leuchten).
3. Halten Sie [REC] gedrückt, und spielen Sie die Note, für die Sie ein neues Pattern aufzeichnen möchten.

Die Anzeige blinkt, und der JP-8000 befindet sich im Recording Standby Mode. Die Tastatur kann normal gespielt werden.



4. Drücken Sie [LOOP LENGTH]-[METRONOME] ([1]-[4]), um die Voreinstellungen für die Aufnahme durchzuführen (siehe S.77).

Drücken Sie [EXIT] oder einen der leuchtenden Taster [1]-[4], um wieder den Recording Standby Mode auszuwählen.

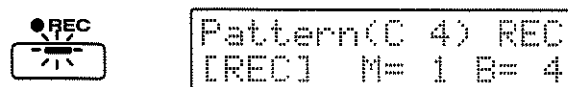
5. Wählen Sie mit [TEMPO] eine Geschwindigkeit aus, mit der Sie das Pattern bequem einspielen können.

Im Recording Standby Mode ([REC] blinkt) können Sie das Pattern probeweise spielen, ohne das eine Aufnahme erfolgt.

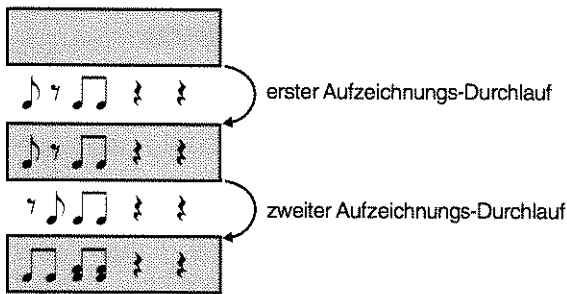
- * Bei Key Mode = Split erklingt auf allen Tasten der Sound des Lower-Parts.

6. Drücken Sie [REC].

Die [REC]-Anzeige leuchtet nun konstant, und die Aufnahme ist gestartet.

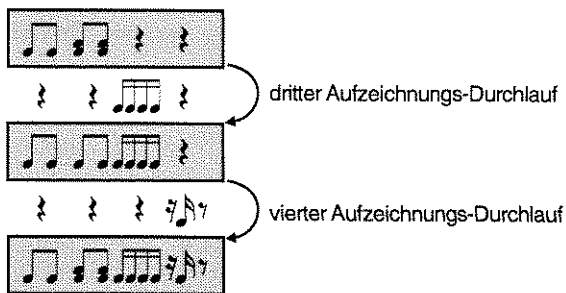


7. Spielen Sie die Noten mit Hilfe des Metronoms nacheinander ein.



* Maximal 8 Noten können gleichzeitig eingespielt werden.

8. Während der Aufnahme können Sie auch nachträglich die Aufnahme-Parameter verstellen. (Input Quantize und/oder Gate Time Ratio).



Drücken Sie [EXIT] oder einen der leuchtenden Taster [1]–[4], um wieder den Record Mode auszuwählen.

9. Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie [REC] oder [EXIT].

Die [REC]-Anzeige erlischt.

Damit ist das Pattern aufgezeichnet.

Löschen von einzelnen Noten

Die nicht erwünschten Noten werden über die Tastatur des JP-8000 gelöscht.

- * Während der Pattern Erase-Funktion dürfen Sie den JP-8000 nicht ausschalten, da ansonsten alle internen Pattern- und Motion-Aufzeichnungen gelöscht werden können.
- * Die Noten können nicht im Recording Standby Mode entfernt werden.

1. Wählen Sie den Aufnahme-Modus mit dem Pattern aus, in dem Noten gelöscht werden sollen (S.78).

2. Drücken Sie [ERASE] ([5]).

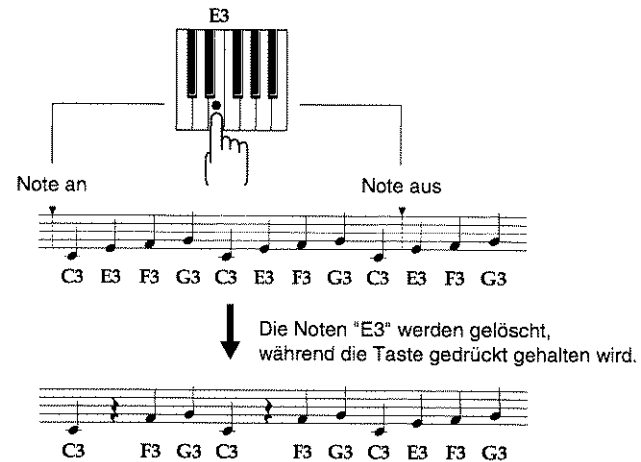
Das folgende Display erscheint:

Note Erase
Push Keyboard

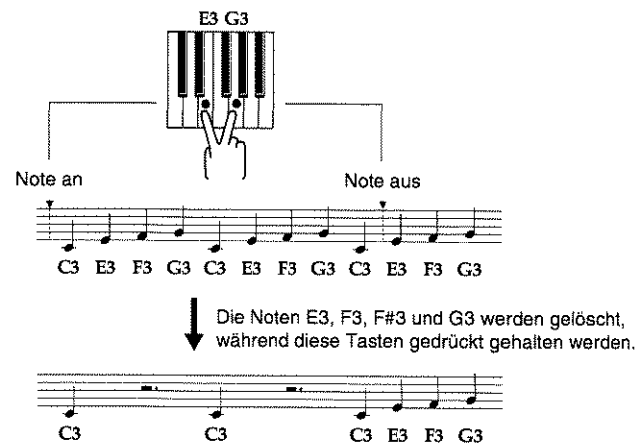
3. Löschen Sie die nicht mehr benötigten Noten.

Wenn Sie eine Note über einen bestimmten Zeitraum löschen möchten, halten Sie diese Note für den gewünschten Zeitraum gedrückt. Wenn Sie einen bestimmten Notenbereich löschen möchten, halten Sie die unterste und oberste Note dieses Bereiches für den gewünschten Zeitraum gedrückt.

◆ Löschen einer Note



◆ Löschen eines Notenbereiches



4. Drücken Sie [ERASE] oder [EXIT], um wieder den Aufnahme-Modus auszuwählen.

5. Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie [REC] oder [EXIT].

Die [REC]-Anzeige erlischt, und die Aufnahme ist beendet.

Kopieren eines Pattern

Sie können das Pattern einer Note auf eine andere Note kopieren.

- * Durch Pattern Copy wird das ursprüngliche Pattern der Zielnote überschrieben.
- * Während der Pattern Copy-Funktion dürfen Sie den JP-8000 nicht ausschalten, da ansonsten alle internen Pattern- und Motion-Aufzeichnungen gelöscht werden können.

1. Drücken Sie Arpeggiator/RPS [ON/OFF], so daß die Anzeige leuchtet.
2. Drücken Sie [MODE] sooft, bis RPS ausgewählt ist (alle drei Anzeigen müssen leuchten).
3. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) + [INIT/UTIL] ([7]).

Die [INIT/UTIL]-Anzeige leuchtet.

4. Drücken Sie [INIT/UTIL] sooft, bis das Pattern Copy-Display erscheint.



Pattern Copy
FROM C 4[WRITE]

5. Spielen Sie die Note, dessen Pattern Sie kopieren möchten. Drücken Sie dann [WRITE].
6. Spielen Sie die Note, auf die das ausgewählte Pattern übertragen werden soll.



Pattern Copy
TO F#4[WRITE]

Drücken Sie [EXIT], um den Vorgang abubrechen.

7. Drücken Sie [WRITE].

Im Display erscheint "Completed".

Damit ist der Pattern Copy-Vorgang abgeschlossen.

8. Drücken Sie [EXIT].

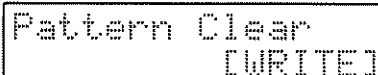
Löschen eines Pattern

- * Wenn Sie ein Pattern im JP-8000 löschen, aber den Inhalt dieses Patterns behalten möchten, kopieren Sie dieses Pattern auf eine andere Note oder nutzen Sie die Bulk Dump-Funktion (S.97), um die Einstellungen auf einem externen MIDI-Sequencer zu archivieren, bevor Sie das Pattern löschen.
- * Während der Pattern Clear-Funktion dürfen Sie den JP-8000 nicht ausschalten, da ansonsten alle internen Pattern- und Motion-Aufzeichnungen gelöscht werden können.

1. Wählen Sie den Recording Standby Mode oder den Aufnahme-Modus für das Pattern, welches Sie löschen möchten (S.78).

2. Drücken Sie [CLEAR] ([6]).

Das folgende Display erscheint.



Pattern Clear
[WRITE]

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie hier [CLEAR] oder [EXIT].

3. Drücken Sie [WRITE].

Im Display erscheint "Completed", und das Pattern ist gelöscht. Es erscheint wieder das vorherige Display.

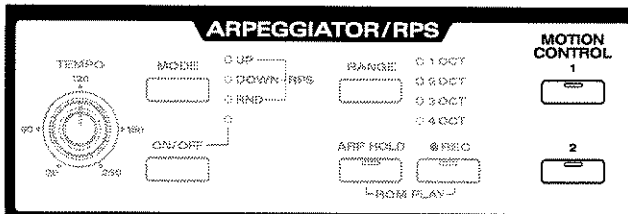
Damit ist der Pattern Clear-Vorgang abgeschlossen.

4. Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie [EXIT].

Die [REC]-Anzeige erlischt, und die Aufnahme ist beendet.

Kapitel 6. Aufzeichnen der Regler-Bewegungen (Motion Control)

Der JP-8000 ist in der Lage, die Bewegungen der Dreh- und Schieberegler intern aufzuzeichnen und wiederzugeben. Diese Aufzeichnung wird als *Motion Control* bezeichnet. Eine *Motion Control* kann bis zu 8 Takte lang sein, und insgesamt 4 verschiedene *Motion Control*-Abläufe können aufgezeichnet werden.



Abspielen einer Motion

Eine Motion kann während des normalen Keyboard-Spiels oder auch während des Ablaufs eines RPS-Patterns oder des Arpeggiators eingesetzt werden.

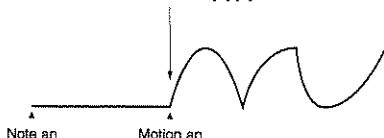
Eine Motion beeinflusst das Patch des Parts, der über die Bedientaster ausgewählt ist.

Motions können auf zweierlei Weise abgespielt werden:

■ Die Motion verändert den Sound während des laufenden Spiels

Drücken Sie [1]/[2], während Sie den Sound auf der Tastatur spielen. Der Sound wird ab dem Moment verändert, wo die Motion gestartet wurde.

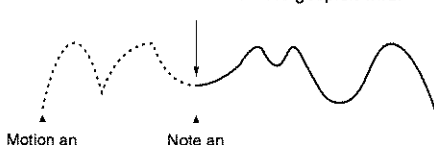
Der Sound wird verändert, wenn Sie Motion [1]/[2] drücken.



■ Die Motion verändert den Sound vor Beginn des Spiels

Drücken Sie [1]/[2], um die Motion zu starten, und spielen Sie danach den Sound oder das Pattern. Sie können den JP-8000 auch so einstellen, daß die Motion gleichzeitig mit Spielen einer Note beginnt ("Synchronisieren der Motion Control-Funktion" (Motion Restart), S.82).

Der Sound wird verändert, sobald eine Note gespielt wird.



Bei beiden Methoden können Sie die Motion durch Drücken des entsprechenden [MOTION CONTROL]-Tasters stoppen (die jeweilige Anzeige erlischt).

Nachdem eine Motion gestoppt wurde, behält der Sound die zuletzt durch die Motion veränderten Parameterwerte. Wenn Sie wieder den originalen Sound haben möchten, wählen Sie das Patch erneut an.

- * Die Motion Control-Daten werden auch über MIDI OUT gesendet.
- * Wenn Motion Control zusammen mit anderen Controllern wie z.B. dem Ribbon Controller verwendet wird, werden die Werte für die gleichzeitig angesteuerten Parameter aufaddiert.

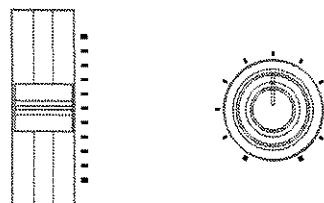
Bewegen der Regler während des Motion-Playbacks

Wenn Sie einen Regler bewegen, dessen Daten bereits in der laufenden Motion aufgezeichnet wurden, erhalten die manuellen Bewegungen des Reglers Priorität. Wenn Sie die Bewegung des Reglers stoppen, sind ab Beginn der Motion wieder die Motion-Einstellungen dieses Reglers gültig.

Wenn Sie einen Regler bewegen, dessen Einstellungen noch nicht in der Motion aufgezeichnet wurden, wird der Sound gemäß den manuellen Bewegungen des Reglers verändert.

● Umschalten zwischen Motion und Regler-Bewegungen

Die Regler des JP-8000 besitzen 11 Umschaltunkte. Wenn der Regler über einen dieser Punkte hinaus bewegt wird, wird die Parameterkontrolle von Motion auf manuelle Kontrolle umgeschaltet.



Synchronisieren der Motion Control-Funktion (Motion Restart)

Dieser Parameter bestimmt, ob die Motion synchron zum Spielen einer Note auf der Tastatur neu gestartet wird.

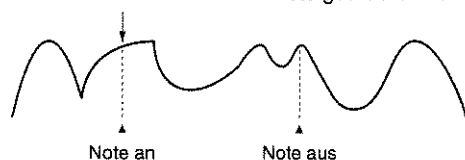
Motion Restart kann für jede Performance einzeln eingestellt werden.

OFF: die Motion-Wiedergabe wird kontinuierlich fortgesetzt, auch wenn Sie die Note loslassen und eine weitere Note spielen.

ON: wenn alle Noten losgelassen wurden und eine neue Note gespielt wird, startet die Motion mit Spielen der neuen Note von vorne.

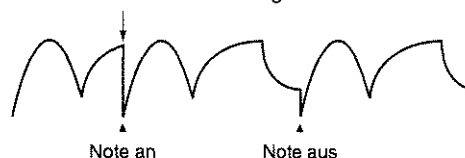
◆ Motion Restart OFF

Die Motion wird weitergespielt, auch wenn eine neue Taste gedrückt wird.



◆ Motion Restart ON

Die Motion wird immer ab Beginn gespielt, wenn eine neue Taste gedrückt wird.



Wenn Sie eine Motion aufzeichnen, während ein Pattern abgespielt wird, starten das Pattern und die Motion gleichzeitig, wenn Sie das Pattern über die Taste starten und Motion Restart auf „On“ gesetzt ist.

1. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) und [SETUP] ([6]).

Die [SETUP]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [SETUP] sooft, bis das Motion Restart-Display erscheint.

Motion Restart
OFF

3. Stellen Sie mit [DOWN]/[UP] den gewünschten Wert ein.

4. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit sind die Motion Restart-Einstellungen abgeschlossen

Umschalten des Motion Set

Der JP-8000 besitzt 2 Motion Sets (SET A/SET B) mit jeweils 2 Motion-Speichern.

Die Motion Sets gehören zu den Gesamteinstellungen des JP-8000.

1. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) und [SETUP] ([6]).

Die [SETUP]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [SETUP] sooft, bis das Motion Set-Display erscheint.

Motion Set
SET A

3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] das gewünschte Motion Set aus.

4. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit ist das neue Motion Set ausgewählt.

Aufzeichnen einer Motion

Einstellungen für die Aufnahme

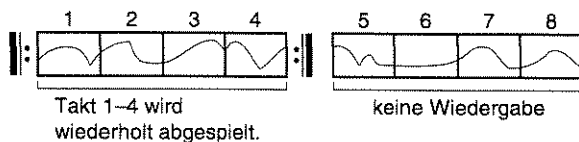
Vor der Aufnahme einer Motion müssen Sie bestimmte Voreinstellungen im Recording Standby-Modus vornehmen (während die [REC]-Anzeige blinkt). Drücken Sie [LOOP LENGTH] oder [METRONOME] ([1]–[4]), um den gewünschten Parameter auszuwählen, und stellen Sie mit [DOWN]/[UP] den Wert ein.

■ [LOOP LENGTH] 1–8 (Takte)

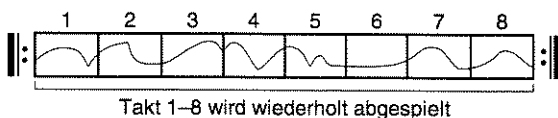
bestimmt die Anzahl der Takte für die Motion.

Die Motion wird wiederholt vom Beginn des ersten Taktes bis Ende des letzten Taktes abgespielt/aufgenommen.

◆ Looplänge: 4 Takte



◆ Looplänge: 8 Takte



- * Auch wenn Sie Loop Length nachträglich verkürzen, werden die Daten der ausgeblenden Takte nicht gelöscht, sondern nur verdeckt. Wenn Sie Loop Length wieder verlängern, werden diese Daten wieder abgespielt.

■ [METRONOME]

bestimmt Metronome-Sound und -Lautstärke.

Type1: VOLUME 4–1: Metronom-Sound „Beep“.

OFF: das Metronom ist ausgeschaltet.

Type2: VOLUME 1–4: Metronom-Sound „Blip“.

Aufzeichnen einer Motion

Bei der Aufnahme einer Motion werden alle Bewegungen der verschiedenen Regler registriert und gespeichert. Da die Aufnahme im Kreislauf (Loop Mode) erfolgt, können Sie die Reglerbewegungen auch nacheinander aufzeichnen.

Wenn Sie einen Regler bewegen, dessen Daten schon einmal aufgezeichnet wurden, werden die neuen Bewegungen gespeichert und die vorherigen Daten dieses Reglers gelöscht.

Die Aufnahme beginnt, wenn Sie einen Regler bewegen und endet am Ende des letzten Taktes.

- * Während der Aufnahme einer Motion dürfen Sie den JP-8000 nicht ausschalten, da ansonsten alle internen Pattern- und Motion-Aufzeichnungen gelöscht werden können.

■ Parameter, die in einer Motion aufgezeichnet werden können

Sie können die Bewegungen aller Regler in einer Motion aufzeichnen (außer [VOLUME] und [TEMPO]).

1. Starten Sie den Arpeggiator oder ein Pattern.

Drücken Sie [ARP HOLD], damit der Arpeggiator bzw. das Pattern auch nach Loslassen der Taste weiterspielt.

2. Wählen Sie mit [TEMPO] ein Tempo aus, mit dem Sie die Daten bequem aufzeichnen können.

3. Drücken Sie [REC] und danach einen der Taster ([1]/[2]) für die Motion, die Sie neu aufzeichnen möchten.

Die Anzeigen für [REC] und den Motion-Taster blinken, und der JP-8000 befindet sich nun im Recording Standby Mode.

- * Wenn Sie vorher Motion Restart (S.82) eingeschaltet haben, wird die Aufnahme der Motion zeitgleich mit Beginn eines Patterns gestartet, wenn Sie über die Tastatur RPS-Patterns spielen.

```
Motion(A-1) REC  
[STBY] M= 1 B= 4
```

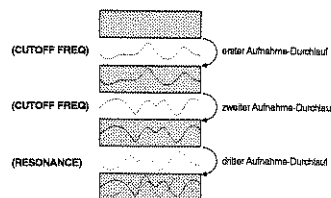
4. Drücken Sie [LOOP LENGTH] und [METRONOME] ([1], [4]), um die Aufnahme-Parameter einzustellen.

Drücken Sie dann den leuchtenden Taster der Tasterreihe [1]–[4] oder [EXIT], um wieder den Recording Standby Mode anzuwählen.

5. Wenn Sie einen Regler bewegen, wird die Aufnahme gestartet.

Denken Sie daran: wenn Sie einen Regler bewegen, dessen Daten schon einmal aufgezeichnet wurden, werden die neuen Bewegungen gespeichert, aber die vorherigen Daten dieses Reglers gelöscht.

```
Motion(A-1) REC  
[REC] M= 1 B= 4
```



Versuchen Sie, am Ende des Loops den Regler wieder in die Position zu setzen, an der Sie angefangen haben, diesen zu bewegen. Damit ist gewährleistet, daß das Ende und der Anfang der Motion ohne Sprünge ineinander übergehen, wenn die Motion später im Kreis abgespielt wird.

Bewegen Sie den Regler erst ab Beginn des zweiten Loop-Durchlaufs. Bei Bewegen des Reglers im zweiten Durchlauf werden die Daten des ersten Durchlaufs automatisch überschrieben.

6. Um die Aufnahme vor Ende des Loops zu stoppen, drücken Sie [REC] oder [EXIT].

Die [REC]-Anzeige erlischt, und die Aufnahme ist beendet.

7. Wenn Sie die Aufnahme nicht manuell stoppen, wird diese bei Erreichen des Loop-Ende automatisch beendet und wieder der Recording Standby Mode ausgewählt.

Die [REC]-Anzeige blinkt.

8. Wiederholen Sie die Schritte 5–7, um weitere Regler-Bewegungen aufzuzeichnen. Sobald Sie einen Regler bewegen, springt der JP-8000 automatisch vom Standby-Modus [STBY] in den Aufnahme-Modus [REC].

9. Drücken Sie [EXIT].

Die Anzeige erlischt, und die Aufnahme ist beendet. Damit ist die Motion-Aufnahme beendet.

Löschen der Daten eines Reglers

Sie können die Bewegungen eines einzelnen Reglers aus der Motion löschen.

- * Während des Lösch-Vorgangs innerhalb einer Motion dürfen Sie den JP-8000 nicht ausschalten, da ansonsten alle internen Pattern- und Motion-Aufzeichnungen gelöscht werden können.

1. Wählen Sie den Recording Standby Mode für die Motion aus, innerhalb der Sie Einstellungen löschen möchten (S.83).

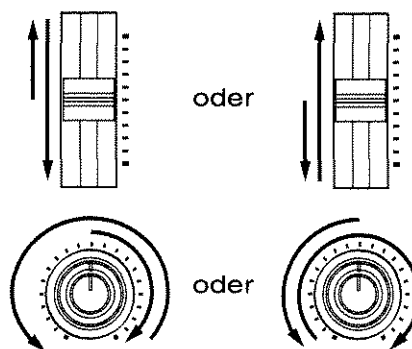
2. Drücken Sie [ERASE] ([5]).

Das folgende Display erscheint.

```
Motion Erase
Select Knob
```

3. Bewegen Sie den Regler, dessen Daten gelöscht werden sollen, in seiner kompletten Bandbreite.

Damit sind die Einstellungen dieses Reglers für die ausgewählte Motion gelöscht.



4. Drücken Sie [ERASE] oder [EXIT].

Damit wird wieder der Recording Standby Mode ausgewählt.

5. Drücken Sie [EXIT], um die Aufnahme zu beenden.

Die [REC]-Anzeige erlischt.

Löschen einer kompletten Motion

- * Wenn Sie die Einstellung einer Motion archivieren möchten, nutzen Sie die Bulk Dump-Funktion (S.97), bevor Sie die Motion löschen.
- * Während des Lösch-Vorgangs einer Motion dürfen Sie den JP-8000 nicht ausschalten, da ansonsten alle internen Pattern- und Motion-Aufzeichnungen gelöscht werden können.

1. Wählen Sie die gewünschte Motion aus, und aktivieren Sie dann den Recording Standby Mode (S.83).

2. Drücken Sie [CLEAR] ([6]).

Das folgende Display erscheint:

```
Motion Clear
[WRITE]
```

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie hier [EXIT].

3. Drücken Sie [WRITE].

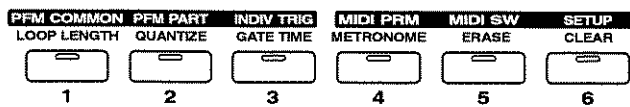
Im Display erscheint "Completed", und es erscheint wieder das vorherige Display. Damit ist die Motion gelöscht.

4. Drücken Sie [EXIT].

Die [REC]-Anzeige erlischt.

Kapitel 7. Performance- und System-Einstellungen

Die Parameter, die nicht über Dreh- und Schieberegler verändert werden können, befinden sich in der System-Ebene des JP-8000 in den Bereichen [PFM COMMON]–[SETUP] ([1]–[6]) unterhalb des Displays. Diese Parametergruppe ist unterteilt in Parameter, die für jede einzelne Performance eingestellt werden und Parameter, die für den gesamten JP-8000 gelten (System-Parameter).



Verändern der Performance- und System-Einstellungen

1. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) + [PFM COMMON] – [SETUP] ([1]–[6]).

Die Anzeige des gedrückten Tasters leuchtet.

2. Drücken Sie einen der Taster [PFM COMMON]–[SETUP] sooft, bis der gewünschte Parameter im Display erscheint.
3. Wenn Sie [PFM PART] oder [EFFECTS] ([2] oder [8]) gedrückt haben, können Sie mit [LOWER]/ [UPPER] den Part auswählen.
4. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die gewünschte Einstellung.
5. Drücken Sie [EXIT].

Es erscheint wieder das vorherige Display.

Performance Parameter-Funktionen

Außer den Einstellungen für Key Mode, Panel Select und Arpeggiator/RPS, welche direkt an der Bedienoberfläche verändert werden können, sind auch die folgenden Parameter für jede Performance einzeln einstellbar.

Einstellungen für die gesamte Performance (PFM Common)

[PFM COMMON]

■ Part Detune -50– +50

bestimmt im Key Mode „Dual“ den Tonhöhen-Unterschied zwischen Upper Part und Lower Part, maximal +/-50 Cents (= 1/4-Ton). Bei positiven (+) Werten wird die Upper-Tonhöhe erhöht und die Lower-Tonhöhe verringert. Bei negativen (-) Werten ist der Effekt umgekehrt.

■ Output Assign

bestimmt, wie die Sounds der Upper- und Lower-Parts ausgegeben werden.

MIX OUT: die Sounds der Upper- und Lower-Parts werden über L und R ausgegeben.

PARALLEL OUT: der Lower-Sound wird über die L-Buchse ausgegeben, und der Upper-Sound wird über die R-Buchse ausgegeben.

* Bei der Einstellung PARALLEL OUT haben die Einstellungen für Auto Pan/Manual Pan (S.62) und Panning Delay (S.65) keine Wirkung.

■ Pedal Assign OFF, MODULATION: CC01, PANPOT: CC10, EXPRESSION: CC11, LFO 1 RATE-RIBBON DOWN

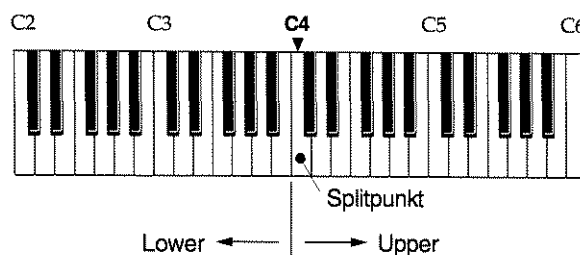
bestimmt die Kontroll-Funktion für das Control Pedal (siehe S.74).

■ Voice Assign 6-2, 5-3, 4-4, 3-5, 2-6

Im Key Mode „Dual“ oder „Split“ wird hiermit die Anzahl der Stimmen festgelegt, die den Lower- und Upper-Parts zugewiesen sind.

■ Split Point C-1–G9

Im Key Mode „Split“ wird hiermit der Splitpunkt auf der Tastatur festgelegt. Das Manual wird in eine untere und obere Hälfte aufgeteilt.



■ Arpeggio Dest (Arpeggio Destination) LOWER&UPPER, LOWER, UPPER

Im Key Mode „Dual“ wird hiermit bestimmt, welcher Part vom Arpeggiator angesteuert wird: Upper- und Lower-Part gleichzeitig, nur Lower-Part oder nur Upper Part (siehe S.76).

■ Arp Beat Pattern (Arpeggio Beat Pattern)

1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTA-A1-11, PORTA-B1-15, SEQUENCE-A1-7, SEQUENCE-B1-5, SEQUENCE-C1-2, SEQUENCE-D1-8, ECHO1-3, MUTE1-16, STRUMMING1-8, REFRAIN1-2, PERCUSSION1-4, WALKING BASS, HARP, RANDOM

bestimmt das Pattern für den Arpeggiator (siehe „Verändern des Arpeggio Pattern“ (S.76).

Einstellungen für jeden Part (Performance Part)

Die Einstellungen sind für den über die Bedientaster ausgewählten Part wirksam.

[PFM PART]

■ Part Transpose -24- +24

bestimmt die Tonhöhe des Parts in Halbtonschritten (siehe „Transponieren der Tonhöhe“ (S.72).

■ Part MIDI CH (Part MIDI Channel) 1-16, OFF

bestimmt den MIDI-Kanal des Parts. Die Daten des Parts werden auf diesem Kanal gesendet und empfangen. Wenn Sie keine Datenübertragung für den Part wünschen, wählen Sie die Einstellung OFF.

* Wenn der Part-MIDI-Kanal auf den gleichen Wert eingestellt ist wie der Performance Control Channel (S.89), hat die MIDI-Anwahl der Performances Priorität. Wenn Sie Patches via MIDI auswählen möchten, wählen Sie einen anderen Kanal als den Performance Control Channel.

■ Chorus Sync

Mit diesem Parameter kann die Chorus Rate (S.64) zum Tempo des internen Sequenzers oder zum LFO 1 synchronisiert werden.

OFF: die Chorus Rate wird nicht synchronisiert, sondern es gilt die Einstellung des ausgewählten Chorus Type (S.64).

♩ (1/16-Note)	♩ (1/8-Note Triole)
♩ (punktierte 1/16-Note)	♩ (1/8-Note)
♩ (1/4-Note Triole)	♩ (punktierte 1/8-Note)
♩ (1/4-Note)	♩ (1/2-Note Triole)
♩ (punktierte 1/4-Note)	♩ (1/2-Note)

♩ (ganze Note Triole)	♩ (punktierte 1/2-Note)
♩ (ganze Note)	♩ (Doppelnote-triole)
♩ (punktierte ganze Note)	♩ (Doppelnote)

3-8 MEASURES:

die Chorus Rate wird zum Tempo des internen Sequenzers synchronisiert, und besitzt das Tempo-Intervall gemäß des ausgewählten Notenwertes oder Anzahl der Takte.

Wenn MIDI Sync (S.90) auf ON gesetzt ist, kann die Chorus Rate auch via MIDI synchronisiert werden.

LFO 1: die Chorus Rate wird durch die LFO 1 Rate synchronisiert.

● Beispiel für Chorus Sync

1. Wählen Sie die Performance P:84.

2. Drücken Sie [LOWER].

Das Lower Patch wird ausgewählt.

3. Spielen Sie auf der Tastatur, um den Arpeggiator einzuschalten.

4. Bewegen Sie den [TEMPO]-Regler.

Die Chorus Rate (in diesem Fall für den Effekt FLANGER DEEP) wird zum eingestellten Tempo synchronisiert.

■ Delay Sync

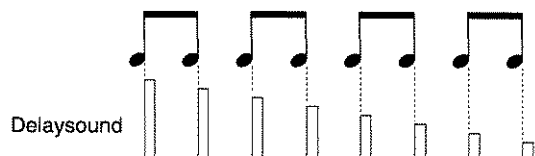
bestimmt, ob die Delay Time zum Tempo des internen Sequenzers synchronisiert wird.

OFF: die Delay Time wird nicht synchronisiert, sondern es gilt die ausgewählte DELAY [TIME]-Einstellung.

♩ (1/16-Note)	♩ (1/8-Note Triole)
♩ (punktierte 1/16-Note)	♩ (1/8-Note)
♩ (1/4-Note Triole)	♩ (punktierte 1/8-Note)
♩ (1/4-Note)	♩ (1/2-Note Triole)
♩ (punktierte 1/4-Note)	♩ (1/2-Note):

Die Delay Time wird zum Tempo des internen Sequenzers synchronisiert und erzeugt Delaysignale in Intervallen des ausgewählten Notenwertes.

Wenn MIDI Sync (S.90) auf ON gesetzt ist, kann die Delay via MIDI Clock synchronisiert werden. Wenn MIDI Sync auf ON gesetzt ist, aber keine MIDI Clock-Meldungen empfangen werden, werden Delaysignale erzeugt, als wenn das Tempo des Sequenzers gleich „20“ wäre.



- * Die Delay Time kann nicht länger als 1.250 ms (1.25 Sekunden) für ein Mono Delay bzw. nicht länger als 625 ms für ein Panning Delay eingestellt werden. Wenn Sie versuchen, die Delay Time länger einzustellen, wird diese automatisch halbiert.

Bei Tempi, die langsamer sind als die folgenden Werte, wird die Delay Time halbiert:

♩ Pan=24	
♩ Pan=32	
♩ Pan=36	
♩ Pan=48, 24	Mono =24
♩ Pan =64, 32	Mono=32
♩ Pan=72, 36	Mono=36
♩ Pan=96, 48, 24	Mono=48, 24
♩ Pan=128, 64, 32	Mono=64, 32
♩ Pan=144, 72, 36	Mono=72, 36
♩ Pan=192, 96, 48, 24	Mono=96, 48, 24

● Beispiel für Delay Sync

1. Wählen Sie die Performance P:84.

Das Upper Patch ist ausgewählt.

2. Spielen Sie auf der Tastatur, um den Arpeggiator zu starten.

3. Bewegen Sie den [TEMPO]-Regler.

Die Delay Time wird zum eingestellten Tempo synchronisiert.

■ LFO Sync

bestimmt, ob die LFO 1 Rate zum Tempo des internen Sequenzers synchronisiert wird.

OFF: die LFO 1 Rate wird nicht synchronisiert, sondern es gilt die [RATE]-Einstellung in der LFO 1-Sektion.

♩ (1/16-Note)	♩ (1/8-Note Triole)
♩ (punktierte 1/16-Note)	♩ (1/8-Note)
♩ (1/4-Note Triole)	♩ (punktierte 1/8-Note)
♩ (1/4-Note)	♩ (1/2-Note Triole)
♩ (punktierte 1/4-Note)	♩ (1/2-Note):
♩ (ganze Note-Triole)	♩ (punktierte 1/2-Note)
♩ (ganze Note)	♩ (Doppelnote-Triole)
♩ (punktierte ganze Note)	♩ (Doppelnote)

3-8 MEASURES:

die LFO 1 Rate wird zum Tempo des internen Sequenzers synchronisiert, und besitzt das Tempo-Intervall gemäß des ausgewählten Notenwertes oder Anzahl der Takte.

Wenn MIDI Sync (S.90) auf ON gesetzt ist, kann die LFO 1 Rate auch via MIDI synchronisiert werden.



● Beispiel für LFO Sync

1. Wählen Sie die Performance P:85.

Das Upper Patch ist ausgewählt.

2. Drücken Sie auf ARP HOLD, und spielen Sie nur eine Note. Der Arpeggiator wird gestartet.

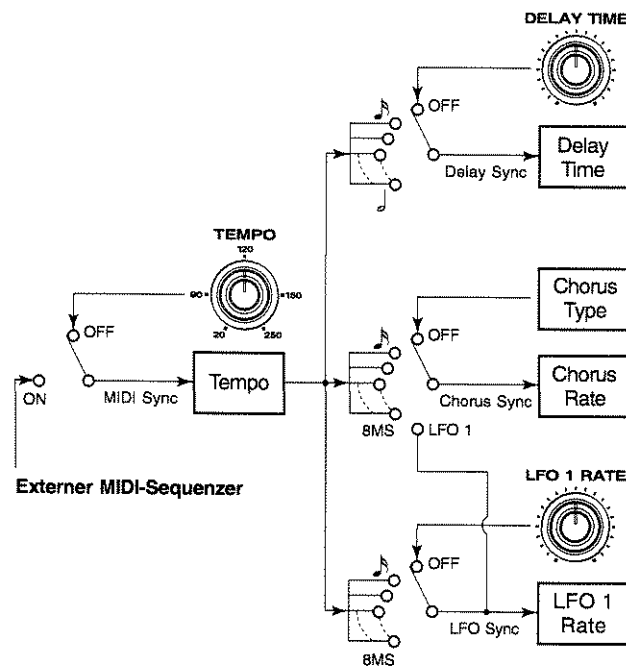
Der LFO 1 verändert das Panorama des Sounds (Auto Pan).

3. Bewegen Sie den [TEMPO]-Regler.

Je höher das Tempo, desto schneller verändert die LFO 1 Rate die Stereoposition des Sounds.

● Über Chorus/Delay/LFO Sync und MIDI Sync

Wenn Chorus/Delay/LFO Sync auf einen Notenwert oder auf eine Taktlänge eingestellt sind, bestimmt die Einstellung für MIDI Sync (S.90), ob die Chorus Rate, Delay Time bzw. die LFO 1 Rate zum Tempo des internen Sequenzers des JP-8000 ([TEMPO]-Regler) oder via MIDI synchronisiert werden.



Starten der Hüllkurven an verschiedenen Zeitpunkten (Individual Trigger)

Normalerweise werden die Hüllkurven für Tonhöhe, Filter und Amplitude ab dem Zeitpunkt gestartet, wo Sie die Note spielen. Sie können aber auch die Startzeiten der verschiedenen Hüllkurven verschieben.

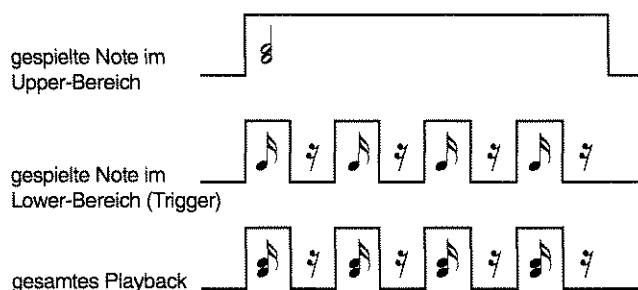
Wenn Sie den JP-8000 als einzelnes Instrument spielen und die „Individual Trigger“-Funktion nutzen möchten, setzen Sie den Key Mode auf „Split“. Das Timing der Noten für den Lower-Part startet die Hüllkurve des Upper-Parts.

Bei den Key Modes „Single“ und „Dual“ wird die Hüllkurve des JP-8000 über MIDI IN empfangene Notenmeldungen gestartet.

Der Sound kann zusätzlich über die Notendynamik verändert werden (Velocity Assign, S.68), die von den Tasten des Lower-Parts oder via MIDI IN empfangen werden.

- * Wenn Individual Trigger auf ON gesetzt ist, kann es vorkommen, daß die Filter-Hüllkurve oder/und Lautstärke-Hüllkurve keine Wirkung zeigen, wenn Sie den Sound auf der Tastatur des JP-8000 spielen (Upper Part bei Key Mode „Split“). Schalten Sie in diesem Fall Individual Trigger auf OFF.

Beispiel: Individual Trigger über die Tastatur des JP-8000 im Key Mode „Split“



[INDIV TRIG]

■ Indv Trig Switch (Individual Trigger Switch)

OFF: die Noten des Lower-Parts bzw. via MIDI IN empfangene Notenmeldungen werden normal gespielt.

ON: die Noten des Lower-Parts bzw. via MIDI IN empfangene Notenmeldungen werden als Hüllkurven-Startsignal interpretiert.

■ Trig Destination (Trigger Destination)

bestimmt die Hüllkurve, die von den Noten des Lower-Parts bzw. von via MIDI IN empfangenen Notenmeldungen gestartet wird.

FILTER: die Filter-Hüllkurve

AMP: die Lautstärke-Hüllkurve

FILTER& : die Filter- und Lautstärke-Hüllkurven

Dieser Soundeffekt ist deutlicher hörbar, wenn Sie den Wert für [ENV DEPTH] der FILTER-Sektion bzw. den Wert für [LEVEL] der [AMP]-Sektion erhöhen. Setzen Sie für das Filter den Parameter [FREQ] auf einen geringen Wert.

■ Trig Source CH (Trigger Source Channel) 1-16

bestimmt den MIDI-Kanal, über den Notenmeldungen als Startsignale für die Hüllkurve empfangen bzw. gesendet werden. Wählen Sie einen anderen Kanal als den Part MIDI-Kanal (S.86).

- * Wenn Sie Notenmeldungen des Lower-Part als Triggersignal verwenden, werden die Notenmeldungen des Lower-Part auf dem „Trigger Source Channel“ übertragen.

■ Trig Source Note (Trigger Source Note)

Wenn Sie über MIDI IN empfangene Notenmeldungen als Triggersignal verwenden, können Sie die Notennummern bestimmen, die als Trigger dienen sollen.

- * Wenn Sie Notenmeldungen des Lower-Part als Triggersignal verwenden, werden alle Noten des Lower-Part als Trigger interpretiert, unabhängig von der Einstellung für „Trigger Source Note“.

C-1-G9: die ausgewählten Noten dienen als Trigger. Über die anderen Noten kann der Sound normal gespielt werden.

ALL: alle Noten dienen als Trigger.

.....

● Beispiel für Individual Trigger

1. Wählen Sie die Performance P:83.
2. Spielen Sie eine Note bzw. einen Akkord im oberen Tastaturbereich (Upper Part) mit nur schwacher Dynamik. Halten Sie diese Note bzw. den Akkord.
3. Spielen Sie eine Note im unteren Tastaturbereich (Lower Part). Schlagen Sie die Taste unterschiedlich stark an.

Die Noten des Upper-Parts erklingen synchron zum laufenden Arpeggiator, und der Sound erklingt je nach Anschlagstärke der linken Hand brillanter bzw. gedämpfter.

.....

Funktionen der System-Parameter

Diese Einstellungen gelten für das gesamte System des JP-8000.

MIDI-Einstellungen (1) (MIDI-Parameter)

[MIDI PRM]

■ Perform Ctrl CH (Performance Control Channel) 1-16, OFF

bestimmt den MIDI-Kanal, über den Performances via MIDI Program Change-Meldungen gewechselt werden. Wenn Sie keine Performances via MIDI umschalten möchten, wählen Sie die Einstellung OFF.

■ Remote Ctrl CH (Remote Control Channel) 1-16, ALL, OFF

Über den Remote Control Channel können Sie den JP-8000 über ein externes MIDI-Keyboards genauso ansteuern, als würden Sie auf der Tastatur des JP-8000 selbst spielen, incl. der Steuerung des Arpeggiators, der Patterns und der Motions.

- * Bei Local „Off“ hat die Remote Control-Einstellung keinen Effekt.

■ Device ID (Device ID Number) 17-32

bestimmt die Device ID Nummer.

Diese Nummer wird benötigt, wenn Sie mehrere JP-8000 besitzen und System Exclusive-Meldungen an nur einen dieser JP-8000 senden möchten. Über die Device-ID werden die eigentlich gleichen Instrumente unterschieden. Nur der JP-8000 mit der Device-ID, die auch in der SysEx-Datenkette einprogrammiert ist, empfängt die Meldungen. Die Voreinstellung ist „17“.

■ Tx/Rx Edit Mode (Edit Transmit/Receive Mode)

bestimmt, welche Meldungen empfangen bzw. gesendet werden, wenn die Regler des JP-8000 bewegt werden (außer [VOLUME] und [TEMPO]).

MODE1: die Regler-Daten werden über fest eingestellte MIDI-Meldungen übertragen bzw. empfangen.

MODE2: die Regler-Daten werden über MIDI-Meldungen übertragen bzw. empfangen, die manuell definiert werden können.

Die den Reglern zugewiesenen MIDI-Meldungen für den MODE 1 und die Werksvoreinstellungen des MODE 2 finden Sie in der entsprechenden Liste auf S.116 in der englischen Anleitung.

- * Im MODE2 befinden sich die gesendeten und empfangenen MIDI-Meldungen außerhalb der offiziellen MIDI-Spezifikation.
- * Der Edit Transmit/Receive Mode muß für das Senden und Empfangen immer gleich eingestellt sein, ansonsten können die MIDI-Meldungen nicht korrekt verarbeitet werden.

■ Tx/Rx (Transmit/Receive-Einstellungen)

Hier können Sie die MIDI-Meldung für jeden Regler einstellen, wenn der Edit Transmit/Receive Mode auf MODE2 gesetzt ist und die beiden MIDI Controller (UP und DOWN) für den Ribbon Controller bestimmen.

Wenn dieses Display angezeigt wird, erfolgt die Anwahl der Controller-Ebene durch die Bewegung des jeweiligen Reglers bzw. durch Berühren des äußeren linken oder rechten Randes des Ribbon Controller. Mit [DOWN]/[UP] können Sie dann den gewünschten MIDI-Controller für den bewegten Regler einstellen.

- * In diesem Display können die Parameter nicht über die Bewegungen der Regler editiert werden, und die Meldungen werden nicht über MIDI OUT gesendet.
- * Die Transmit/Receive-Einstellung des Ribbon Controller ist immer gültig, unabhängig von der Einstellung MODE1 oder MODE2 für den Edit Transmit/Receive Mode.
- * Der Edit Transmit/Receive Mode muß für das Senden und Empfangen immer gleich eingestellt sein, ansonsten können die MIDI-Meldungen nicht korrekt verarbeitet werden.

Die folgenden MIDI-Informationen können einem Regler zugewiesen werden:

OFF: keine MIDI-Meldung. Bei Bewegen des Reglers wird keine MIDI-Information übertragen.

MODULATION: CC01-CC31, CC33-PHASER:CC95, AFTERTOUCH, EXCLUSIVE: die hier entsprechend ausgewählte MIDI-Meldung wird bei Bewegen des Reglers übertragen.

- * EXCLUSIVE kann für den Ribbon Controller nicht ausgewählt werden.
- * CC = Control Change (siehe S.107)

MIDI-Einstellungen (2)

[MIDI SW]

■ Local Switch

bestimmt, ob die Tastatur und die Controller-Sektion mit der internen Tonerzeugung direkt verknüpft ist (ON) oder nicht (OFF) (S.48).

- * Nach Einschalten des JP-8000 wird immer automatisch die Einstellung ON ausgewählt.

OFF: die direkte Verbindung Controller-Sektion <-> Tonerzeugung ist getrennt. Die Tonerzeugung kann nur über MIDI IN gesteuert werden.

ON: die direkte Verbindung Controller-Sektion <-> Tonerzeugung ist hergestellt.

■ MIDI Sync

bestimmt, ob das Tempo zu einer externen MIDI Clock synchronisiert wird.

OFF: der interne Sequenzer wird über den [TEMPO] - Regler des JP-8000 gesteuert. MIDI Clock-Meldungen werden ignoriert.

ON: der interne Sequenzer wird über externe MIDI Clock-Meldungen (F8) synchronisiert. Wenn Sie den [TEMPO]-Regler bewegen, während keine MIDI Clock empfangen wird, reagiert der interne Sequenzer auf die manuelle Änderung des Tempos.

- * Einige MIDI-Sequenzer übertragen MIDI Clock-Meldungen erst, wenn deren Playback bzw. Aufnahme gestartet wird. Erst ab dann kann der JP-8000 synchronisiert werden.
- * Achten Sie darauf, daß der externe Sequenzer keine MIDI STOP-Meldungen (FC) während der Loop-Aufnahme oder -Wiedergabe sendet, da ansonsten die Daten für Patterns bzw. Motions nicht korrekt aufgezeichnet bzw. abgespielt werden können.

■ Tx/Rx Edit SW (Edit Transmit/Receive Switch) OFF, ON

bestimmt, ob bei Editieren eines Sounds die Betätigungen der Taster bzw. die Bewegungen der Regler über MIDI gesendet bzw. empfangen werden (ON) oder nicht (OFF). Auch bei der Einstellung OFF wird der Empfang von System Exclusive-Meldungen durch den „Exclusive Receive“-Schalter bestimmt.

■ Rx Exclusive SW (Exclusive Receive Switch) OFF, ON

bestimmt, ob der JP-8000 System Exclusive-Meldungen empfangen kann (ON) oder nicht (OFF).

■ Tx/Rx ProgChg SW (Program Change Transmit/Receive Switch)

bestimmt, ob der JP-8000 Program Change- und Bank Select-Meldungen sendet bzw. empfängt, wenn Sie über den JP-8000 Sounds eines externen Instrumentes wechseln bzw. Patches oder Performances des JP-8000 via MIDI umschalten möchten.

OFF: Program Change- und Bank Select-Meldungen werden nicht gesendet und nicht empfangen.

PC: nur Program Change--Meldungen werden gesendet und empfangen.

BANK SEL + PC: Program Change- und Bank Select-Meldungen werden gesendet und empfangen.

Tuning / Andere Einstellungen (Setup)

[SETUP]

■ Master Tune 427.5-452.9 (Hz)

bestimmt die Gesamthöhe in 1 Cent-Schritten (Einstellbereich: +/- 50 Cents). Der Wert wird im Display in „Hz“ angezeigt.

● Über das Tuning

Die im Display abgebildete Tonhöhe bezieht sich auf das mittlere „A“ (A4) und wird auch als „Standard-Tonhöhe“ bezeichnet, nach der Instrumente gestimmt werden.

■ Power Up Mode

bestimmt, was der JP-8000 auswählt, wenn er eingeschaltet wird.

PERFORM P:11: die Performance P:11 wird angewählt.

LAST-SET: es wird wieder der Status ausgewählt, in dem sich der JP-8000 befand, bevor dieser das letzte Mal ausgeschaltet wurde.

■ LCD Contrast 1-8

bestimmt den Kontrast des Displays.

■ Pattern Trig Qtz (Pattern Trigger Quantize) OFF, BEAT, MEASURE

bestimmt die Synchronisations-Art eines RPS-Patterns bei Umschalten des Patterns (siehe „Pattern Trigger Quantize“, S.77).

- * Bei MIDI Sync = ON kann die Trigger Quantize-Funktion zum Start eines Pattern bzw. des Arpeggiators synchronisiert werden.

■ Motion Restart OFF, ON

bestimmt, ob eine Motion neu gestartet wird, wenn eine neue Note gespielt wird (ON) oder nicht (OFF) (siehe „Synchronisieren der Motion Control-Funktion“ (Motion Restart, S.82).

■ Motion Set SET A, SET B

wählt das Motion Set aus (siehe S. 82).

Kapitel 8. Erreichen der Werksvoreinstellungen (Initialize)

Sie können die Einstellungen für die Bereiche Patch, Performance, Pattern, Motion und System auf die Werksvoreinstellungen bzw. auf Standardwerte zurücksetzen.

- * Wenn der Initialize-Vorgang für Datengruppen außer PATCH:TEMP oder PERFORM:TEMP ausgeführt wird, wird für diese Datengruppe die jeweilige Werksvoreinstellung angewählt. Wenn im JP-8000 wichtige Einstellungen gespeichert sind, sichern Sie diese vor einer Initialisierung mit Hilfe der Bulk Dump-Funktion (siehe S. 97).

Vorgang

1. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT])+ [INIT/UTIL] ([7]).

Die [INIT/UTIL]-Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie [INIT/UTIL] sooft, bis das Initialize-Display erscheint.

```
Initialize[WRITE]
PATCH:      TEMP
```

3. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] die Datengruppe aus, die initialisiert werden soll.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie hier [EXIT].

4. Drücken Sie [WRITE].

Im Display erscheint "Completed", und es erscheint wieder das vorherige Display.

Damit ist der Initialize-Vorgang abgeschlossen.

Die verschiedenen Initialisierungs-Möglichkeiten

PATCH: TEMP: Das Patch im Arbeitsspeicher (Temp Patch) wird auf Standardwerte zurückgesetzt (S.92).

PATCH: USER ALL: Alle User Patches werden auf ihre jeweiligen Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

PERFORM: TEMP: Die Performance im Arbeitsspeicher (Temp Performance) wird auf Standardwerte zurückgesetzt (S.92).

PERFORM: USER ALL: Alle User Performances werden auf ihre jeweiligen Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

PATTERN: ALL: Alle Patterns werden auf ihre jeweiligen Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

PATTERN: C#2-C4: Die Patterns der Noten C#2-C4 werden auf ihre jeweiligen Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

PATTERN: C#4-C6: Die Patterns der Noten C#4-C6 werden auf ihre jeweiligen Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

PATTERN: CURRENT: das aktuell ausgewählte Pattern (das Pattern der zuletzt gespielten Note) wird auf seine Werksvoreinstellung zurückgesetzt.

MOTION: ALL: Alle Motions werden auf ihre Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

MOTION: SET A-1: Motion A-1 wird auf die Werksvoreinstellung zurückgesetzt.

MOTION: SET A-2: Motion A-2 wird auf die Werksvoreinstellung zurückgesetzt.

MOTION: SET B-1: Motion B-1 wird auf die Werksvoreinstellung zurückgesetzt.

MOTION: SET B-2: Motion B-2 wird auf die Werksvoreinstellung zurückgesetzt.

FACTORY PRESET: Alle User Patches, User Performances, Patterns, Motion Control und System-Einstellungen werden auf ihre jeweiligen Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

■ Zurücksetzen eines einzelnen User Patch bzw. einer einzelnen User Performance auf die Werksvoreinstellung

In den Werksvoreinstellungen besitzen die User Patches und User Performances den jeweils gleichen Inhalt wie die entsprechend nummerierten Preset Patches und Preset Performances. Wenn Sie nur ein bestimmtes User Patch bzw. User Performance auf die Werksvoreinstellung zurücksetzen möchten, gehen Sie wie folgt vor.

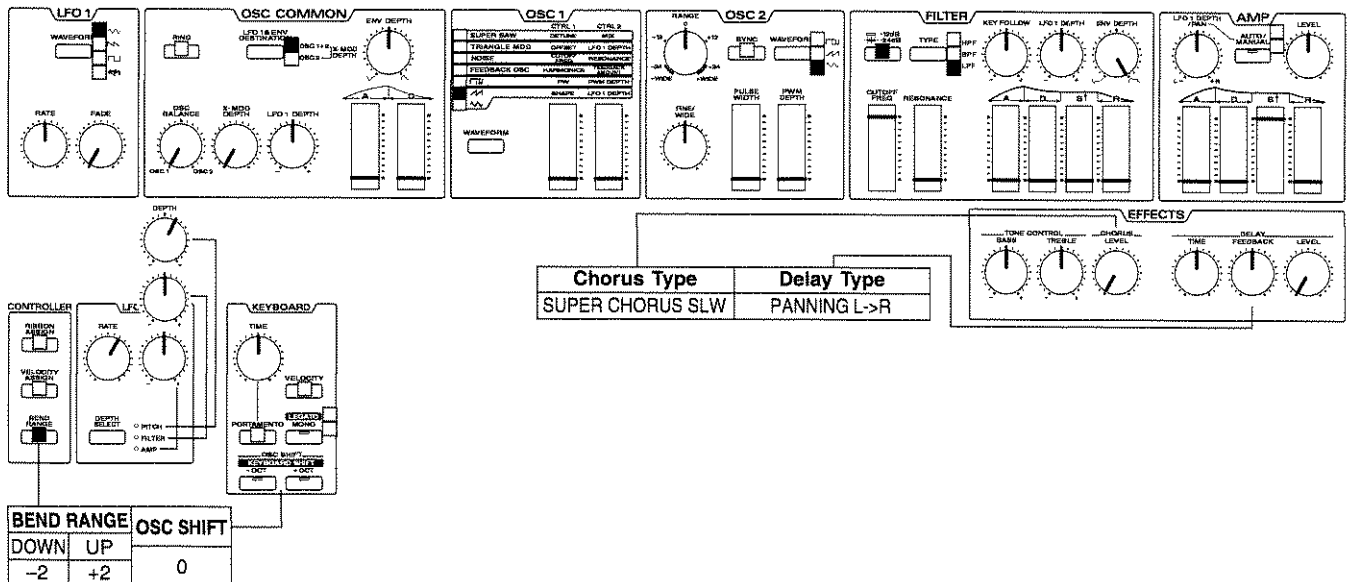
1. Wählen Sie das Preset Patch bzw. die Preset Performance aus, die die gleiche Nummer besitzt wie das User Patch bzw. die User Performance, die initialisiert werden soll.
2. Speichern Sie die Einstellungen im User Patch bzw. in der User Performance ab.

● Standard-Einstellungen

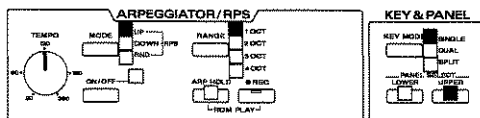
Bei **PATCH : TEMP** werden die Patch-Parameters wie nachfolgend beschrieben zurückgesetzt.

Bei **PERFORM : TEMP** werden die Upper/Lower Patch Parameter und die Performance-Parameters wie nachfolgend beschrieben zurückgesetzt.

◆ Patch-Parameter



◆ Performance-Parameter



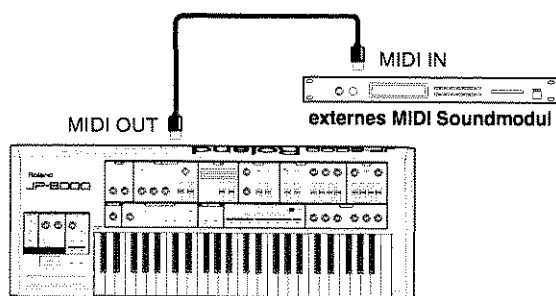
PFM COMMON ([1])		PFM PART ([2])		INDIV TRIG ([3])	
			L	U	
Part Detune	0	Part Transpose	0	0	Indiv Trig Switch
Output Assign	MIX OUT	Part MIDI CH	2	1	Trig Destination
Pedal Assign	EXPRESSION	Chorus Sync	OFF	OFF	Trig Source CH
Voice Assign	4-4	Delay Sync	OFF	OFF	Trig Source Note
Split Point	C 4	LFO Sync	OFF	OFF	
Arpeggio Dest	LOWER & UPPER				
Arp Beat Pattern	1/16				

Kapitel 9. MIDI

Das Kapitel 9 beschreibt die Anwendung des JP-8000 in Verbindung mit weiteren MIDI-Instrumenten, z.B. mit einem MIDI-Sequencer.

* Informationen zu den System-Parametern finden Sie unter "Kapitel 7. Performance/System-Einstellungen" (S.85).

Spiele externer MIDI-Instrumente



Spiele externer MIDI-Soundmodule

1. Verbinden Sie MIDI OUT des JP-8000 mit MIDI IN des externen MIDI-Soundmoduls.
2. Setzen Sie den MIDI-Kanal der Parts des JP-8000 auf den gleichen Wert wie den MIDI-Empfangskanal des externen MIDI-Soundmoduls.

[PFM PART]: Part MIDI CH

3. Spielen Sie die Sounds des externen Soundmoduls über die Tastatur des JP-8000.

Anwahl der Sounds eines externen MIDI-Soundmoduls

Wenn Sie am JP-8000 ein Patch auswählen, werden entsprechende Program Change-Meldungen (S.107) und Bank Select-Informationen (S.107) über die Upper/Lower MIDI-Kanäle gesendet. Wenn Sie am JP-8000 eine Performance auswählen, werden entsprechende Program Change- und Bank Select-Meldungen auf dem Performance Control Channel übertragen.

Das Programm des externen MIDI-Instrumentes wird entsprechend dieser empfangenen Meldungen gewechselt.

- * Die vom JP-8000 gesendeten Bank Select-Meldungen sind in ihrer Bandbreite begrenzt, so daß eventuell nicht alle Soundbänke eines externen MIDI-Instrumentes direkt anwählbar sind (siehe Spalte „MSB/LSB“ im nachfolgenden Abschnitt).

1. Verbinden Sie MIDI OUT des JP-8000 mit MIDI IN des externen MIDI-Soundmoduls.
2. Setzen Sie den MIDI-Kanal der Parts des JP-8000 auf den gleichen Wert wie den MIDI-Empfangskanal des externen MIDI-Soundmoduls.

[PFM PART]: Part MIDI CH

Wenn Sie den Klang des externen Soundmoduls über Performance-Wechsel am JP-8000 umschalten möchten, setzen Sie den Performance Control Channel des JP-8000 auf den gleichen Wert wie den MIDI-Empfangskanal des externen MIDI-Instrumentes.

[MIDI PRM]: Perform Ctrl CH

3. Setzen Sie den Program Change Receive/Transmit-Schalter auf BANK SEL + PC.

[MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW

4. Wechseln Sie am JP-8000 das Patch bzw. die Performance.

Es werden entsprechende Program Change-Meldungen (oder Program Change- und Bank Select-Meldungen) übertragen, und das Programm des externen MIDI-Soundmoduls wechselt.

- * Achten Sie auf den Versatz „0“ zu „1“ beim Abzählen der Programmnummern ! Der Programmnummern-Bereich wird bei verschiedenen MIDI-Instrumenten entweder von „0–127“ oder von „1–128“ gezählt.

Patches	Bank Select (MSB/LSB)	PC#
User Patches		
A11–A88	50H/00H	1–64
B11–B88	50H/00H	65–128
Preset Patches		
A11–A88	51H/00H	1–64
B11–B88	51H/00H	65–128

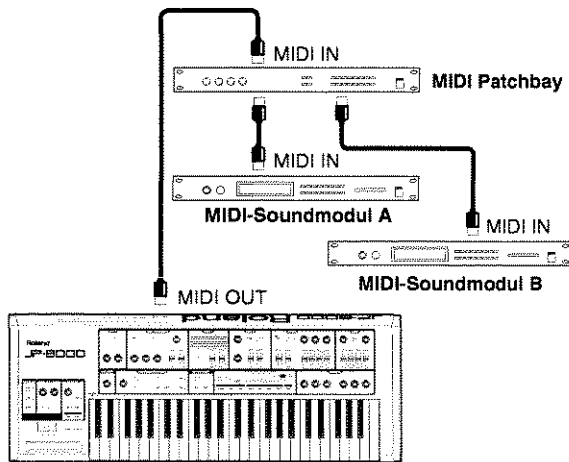
Performances	MSB/LSB	PC#
User Performances		
1–64	51H/00H	1–64
Preset Performances		
1–64	51H/00H	1–64

- * MSB ist der Wert des Control Change „0“, und LSB ist der Wert des Control Change „32“.

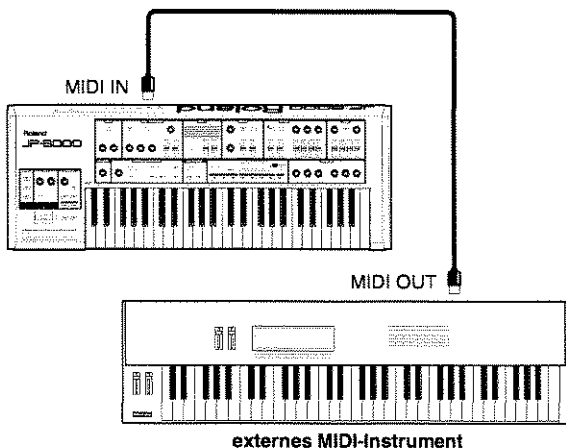
- * PC# ist die Programmnummer.

● Verkabelung von mehreren MIDI-Instrumenten

Verwenden Sie in diesem Fall eine MIDI Thru Box oder eine MIDI-Patchbay (siehe nachfolgende Abbildung).



Spielen des JP-8000 über MIDI



Spielen der Sounds des JP-8000

1. Verbinden Sie MIDI OUT des externen MIDI-Steuerinstrumentes mit MIDI IN des JP-8000.
 2. Setzen Sie den MIDI-Kanal des Parts des JP-8000 auf den gleichen Wert wie den Sendekanal des externen MIDI-Instrumentes.
[PFM PART]: Part MIDI CH
 3. Spielen Sie den Sound des JP-8000 über die externe Tastatur.
- * Wenn der Key Mode SINGLE ausgewählt ist, wählen Sie den gewünschten Part (Lower oder Upper) über den jeweiligen Taster am JP-8000 aus.

Auswahl der Patches des JP-8000 via MIDI

Wenn Sie am externen MIDI-Instrument ein Patch auswählen, werden entsprechende Program Change-Meldungen und (eventuell) Bank Select-Informationen über MIDI OUT gesendet, die über die Upper/Lower MIDI-Kanäle des JP-8000 empfangen werden und ein entsprechendes Patch auswählen.

1. Verbinden Sie MIDI OUT des externen MIDI-Steuerinstrumentes mit MIDI IN des JP-8000.
2. Setzen Sie den MIDI-Kanal des Parts des JP-8000 auf den gleichen Wert wie den Sendekanal des externen MIDI-Instrumentes.

[PFM PART]: Part MIDI CH

3. Setzen Sie den Program Change Transmit/Receive-Schalter auf PC oder BANK SEL + PC.

[MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW

- * Wenn eine Bank Select-Meldung empfangen wird, die nicht auf der Liste von S. 93 notiert ist, wird diese Bank Select-Meldung ignoriert, und es wird ein Patch in der z. Zt. ausgewählten Bank ausgewählt.

4. Wählen Sie einen Sound am externen MIDI-Instrument an.

Der JP-8000 empfängt die zugehörige Program Change-Meldung (oder the Program Change- und Bank Select-Meldung) und wechselt entsprechend das Patch.

Auswahl der JP-8000-Performances via MIDI

Wenn die vom externen MIDI-Instrument gesendeten Program Change-Meldungen (oder Program Change- und Bank Select-Meldungen) auf dem Performance Control Channel empfangen werden, wird die Performance des JP-8000 umgeschaltet (siehe S.93).

1. Verbinden Sie MIDI OUT des externen MIDI-Instrumentes mit MIDI IN des JP-8000.
2. Setzen Sie den Performance Control Channel des JP-8000 auf die gleiche Einstellung wie den MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instrumentes.

[MIDI PRM]: Perform Ctrl CH

3. Setzen Sie den Program Change Transmit/Receive-Schalter auf PC oder BANK SEL + PC.

[MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW

- * Wenn eine Bank Select-Meldung empfangen wird, die nicht auf der Liste von S. 93 notiert ist, wird diese Bank Select-Meldung ignoriert, und es wird eine Performance in der z. Zt. ausgewählten Bank ausgewählt.

4. Wählen Sie einen Sound am externen MIDI-Instrument an.

Der JP-8000 empfängt die zugehörige Program Change-Meldung (oder die Program Change- und Bank Select-Meldung) und wechselt entsprechend die Performance.

Verwendung von MIDI Noten-Meldungen für die Individual Trigger-Funktion

* Nähere Informationen zur „Individual Trigger“-Funktion finden Sie auf Seite S.88.

1. Verbinden Sie MIDI OUT des externen MIDI-Instrumentes mit MIDI IN des JP-8000.

2. Stellen Sie die Individual Trigger-Parameter ein.

[INDIV TRIG]: Indv Trig Switch/Trig Destination/
Trig Source CH/Trig Source Note

Dieser Soundeffekt ist deutlicher hörbar, wenn Sie den Wert für [ENV DEPTH] der FILTER-Sektion bzw. den Wert für [LEVEL] der [AMP]-Sektion erhöhen. Setzen Sie für das Filter den Parameter [CUTOFF FREQ] auf einen geringen Wert.

3. Setzen Sie den Sendekanal des externen MIDI-Instrumentes auf den gleichen Wert wie den des „Trigger Source Channel“ des JP-8000.

4. Spielen und halten Sie Noten auf der Tastatur des JP-8000.

5. Starten Sie den Sequenzer des externen MIDI-Instrumentes.

Der JP-8000 erklingt im Timing der empfangenen MIDI-Notenmeldungen.

Spielen eines Arpeggio oder Pattern via MIDI / Aufzeichnen eines Pattern via MIDI

1. Verbinden Sie MIDI OUT des externen MIDI-Keyboards mit MIDI IN des JP-8000.

2. Setzen Sie den Remote Control Channel des JP-8000 auf den gleichen Wert wie den MIDI-Sendekanal des externen Keyboards.

[MIDI PRM]: Remote Ctrl CH

3. Nun können Sie über das externe MIDI-Keyboard den Arpeggiator starten bzw. RPS-Patterns abspielen, wenn der entsprechende Abspiel-Modus in der ARPEGGIATOR/RPS-Sektion des JP-8000 ausgewählt ist.

4. Wenn Sie am JP-8000 den Pattern Record Mode auswählen, können Sie das neue Pattern über das externe MIDI-Keyboard einspielen.

MIDI-Synchronisation

Synchronisieren von Arpeggio, Pattern und Motion

* Achten Sie darauf, daß der externe Sequenzer keine MIDI STOP-Meldungen (FC) während der Loop-Aufnahme oder -Wiedergabe sendet, da ansonsten die Daten für Patterns bzw. Motions nicht korrekt aufgezeichnet bzw. abgespielt werden können.

1. Verbinden Sie MIDI OUT des externen MIDI-Instrumentes mit MIDI IN des JP-8000.

2. Schalten Sie MIDI Sync auf ON.

[MIDI SW]: MIDI Sync

3. Stellen Sie das externe MIDI-Instrument so ein, daß dieses MIDI Clock-Meldungen sendet.

4. Starten Sie das Playback des externen MIDI-Instrumentes.

5. Starten Sie zum laufenden Playback das Pattern bzw. die Motion am JP-8000.

Das Arpeggio, das Pattern oder die Motion spielen im gleichen Tempo wie das Playback des externen MIDI-Instrumentes. Wenn Sie das Tempo am externen MIDI-Instrument verändern, wird gleichzeitig das Tempo des Arpeggio, des Pattern oder der Motion verändert.

* Einige MIDI-Sequenzer übertragen MIDI Clock-Meldungen erst, wenn deren Playback bzw. Aufnahme gestartet wird. Erst ab dann kann der JP-8000 synchronisiert werden.

Synchronisieren von Chorus, Delay und LFO 1

1. Verbinden Sie MIDI OUT des externen MIDI-Sequenzers mit MIDI In des JP-8000.

2. Stellen Sie Chorus Sync, Delay Sync bzw. LFO Sync wie gewünscht ein.

[PFM PART]: Chorus Sync/Delay Sync/LFO Sync

3. Schalten Sie die MIDI Sync-Funktion ein.

4. Stellen Sie den externen MIDI-Sequenzer so ein, daß dieser MIDI Clock-Meldungen überträgt.

5. Starten Sie das Playback des MIDI-Sequenzers.

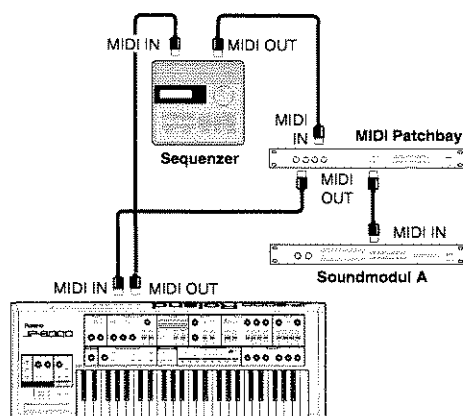
6. Spielen Sie den JP-8000.

Das Delay, der Chorus bzw. der LFO 1 besitzen das gleiche Tempo wie der externe MIDI-Sequenzer. Wenn Sie das Tempo am MIDI-Sequenzer verändern, ändert sich automatisch auch die Delay Time oder die LFO 1 Rate.

- * Einige MIDI-Sequencer übertragen MIDI Clock-Meldungen erst, wenn deren Playback bzw. Aufnahme gestartet wird. Erst ab dann können der Chorus, das Delay bzw. der LFO des JP-8000 synchronisiert werden.

Der JP-8000 in Verbindung mit einem MIDI-Sequencer

Der JP-8000 kann maximal zwei Sounds gleichzeitig spielen (= 2 Parts = Upper & Lower). Andere Sounds müssen von anderen MIDI-Instrumenten gespielt werden.



Einstellungen für die Aufnahme

Für die Aufnahme müssen die folgenden Parameter korrekt eingestellt sein.

JP-8000-Einstellungen

■ Key Mode/Panel Select

Wählen Sie für einen Sound „SINGLE“ und für zwei Sounds „SPLIT“ aus. Stellen Sie die Stimmenanzahl für beide Parts ein (Voice Assign, S. 85).

■ Performance Control Channel ([MIDI PRM]: Perform Ctrl CH)

bestimmt den MIDI-Kanal für die Auswahl von Performances via MIDI.

■ Part MIDI Channel ([PFM PART]: Part MIDI CH)

bestimmt die MIDI-Kanäle für die beiden Parts des JP-8000.

- * Wählen Sie hier andere MIDI-Kanäle aus als die MIDI-Empfangskanäle der anderen MIDI-Soundmodule.

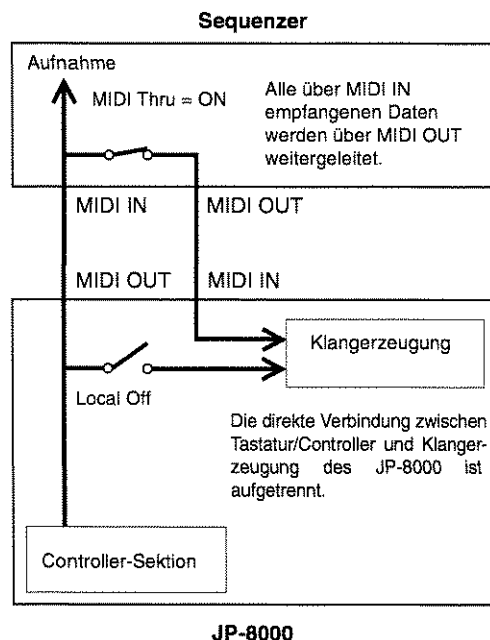
■ Remote Ctrl Ch ([MIDI PRM])

Schalten Sie diesen auf OFF, um unerwünschte MIDI-Schleifen zu verhindern, falls der Remote Control Channel mit einem Part MIDI-Kanal übereinstimmt.

■ Local Switch ([MIDI SW]: Local Switch)

Setzen Sie diesen auf OFF.

Bei der Einstellung ON und der Verbindung innerhalb eines Sequenzer-Systems entstehen Doppel-Ansteuerungen, die wie ein Phaser-Effekt klingen und eventuell zum Absturz des MIDI-Systems führen können.



■ Edit Transmit/Receive Switch ([MIDI SW]: Tx/Rx Edit Switch)

Setzen Sie diesen auf OFF, wenn Sie nur einfache Aufzeichnungen durchführen möchten.

Bei der Einstellung ON werden bei Bewegungen der Regler des JP-8000 oder bei Abspielen einer Motion Control Change-Meldungen oder Exclusive-Meldungen über MIDI gesendet und vom Sequenzer aufgezeichnet.

- * Der Edit Transmit/Receive Mode und die Transmit/Receive-Einstellungen müssen für das Senden und Empfangen immer gleich eingestellt sein, ansonsten können die MIDI-Meldungen nicht korrekt verarbeitet werden.

■ Exclusive Receive ([MIDI SW]: Rx Exclusive SW)

Setzen Sie diesen Schalter auf ON.

Exclusive-Meldungen werden vom MIDI-Sequenzer aufgezeichnet und verändern die Parameter-Einstellungen automatisch beim nachfolgenden Playback.

■ Program Change Tx/Rx ([MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW)

Setzen Sie diesen auf BANK SEL + PC.

Bei Wechsel eines JP-8000 Patch oder einer Performance werden die zugehörigen Program Change- und Bank Select-Meldungen vom JP-8000 gesendet und vom Sequenzer aufgezeichnet. Beim nachfolgenden Playback wird dieses Patch bzw. diese Performance automatisch angewählt.

Einstellungen für den externen Sequenzer

* Lesen Sie hierzu auch die Anleitung Ihres Sequenzers.

■ Transmit Channel

Setzen Sie die Sendekanäle der Tracks für den JP-8000 auf die gleichen Werte wie die Empfangskanäle der Parts des JP-8000.

■ MIDI Thru-Funktion

Setzen Sie diese auf ON, so daß über MIDI IN empfangene Daten sofort über MIDI OUT weitergeleitet werden.

* Wenn Ihr Sequenzer keine MIDI THRU-Funktion besitzt, schalten Sie den Local-Schalter des JP-8000 wieder auf ON. Sie müssen allerdings mit bestimmten Einschränkungen bei der Arbeit mit dem Sequenzer leben. Diese Einschränkung ist nur bedingt durch die fehlende MIDI THRU-Funktion des Sequenzers.

■ Tempo

Stellen Sie das Tempo des Sequenzers so ein, daß Sie Ihre Aufzeichnung bequem durchführen können. Schalten Sie bei Bedarf das Metronom des Sequenzers ein.

Der Aufnahmeprozess

1. Verbinden Sie die Instrumente wie auf Seite 96 gezeigt.
2. Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor, wie in den vorherigen Abschnitten beschrieben.
3. Starten Sie die Aufnahme des Sequenzers, und spielen Sie die Noten und Controller-Daten in den Sequenzer ein.

Nehmen Sie zunächst den Rhythmus-Part mit Hilfe eines anderen Soundmoduls als den JP-8000 auf.

4. Zeichnen Sie die Daten für die anderen Parts auf.

Reservieren Sie 4 Tracks für den JP-8000: 2 für die Daten der Upper&Lower-Parts, einen für die Controller-Meldungen und einen für die Motion-Informationen des JP-8000.

- * Falls Ihr Sequenzer keine Exclusive-Meldungen aufzeichnen kann, verwenden Sie Control Change-Informationen für die Controller-Bewegungen („Transmit/Receive-Einstellungen“, S.89).
- * Daten für den Arpeggiator, RPS-Pattern, Motions, Chorus, Delay und LFO 1 können über externe MIDI Clock-Meldungen synchronisiert aufgezeichnet werden (siehe „MIDI-Synchronisation“, S.95).

Archivieren der Einstellungen auf einem externen MIDI-Sequenzer (Bulk Dump)

Der JP-8000 kann seine Einstellungen als „Bulk Dump“ entweder an einen externen Sequenzer oder auch an einen anderen JP-8000 übertragen.

1. Verbinden Sie MIDI OUT des JP-8000 mit MIDI IN eines externen MIDI-Sequenzers bzw. mit MIDI IN eines anderen JP-8000.

2. Drücken Sie [SHIFT] ([EXIT]) + [INIT/UTIL] ([7]).

Die [INIT/UTIL]-Anzeige leuchtet.

3. Drücken Sie [INIT/UTIL] sooft, bis das Bulk Dump-Display erscheint.

Bulk Dump[WRITE]
ALL

4. Wählen Sie mit [DOWN]/[UP] das gewünschte Bulk Dump-Programm aus.

5. Starten Sie die Aufnahme des externen Sequenzers.

6. Drücken Sie [WRITE] am JP-8000, um die Daten zu übertragen.

Das folgende Display erscheint:

Transmitting...

Spielen Sie in dieser Phase nicht auf der Tastatur des JP-8000, da ansonsten auch Notenmeldungen via MIDI übertragen werden.

Um den Bulk Dump zu unterbrechen, drücken Sie [EXIT].

7. Nach Abschluß der Datenübertragung erscheint im Display „Completed“, und es erscheint wieder das vorherige Display.

8. Stoppen Sie den externen Sequenzer, und sichern Sie die aufgezeichneten Daten des JP-8000 auf einer Festplatte oder einer Diskette und am besten gleich auch auf einer zweiten Diskette (Sicherheitskopie).

Die Bulk Dump-Optionen

- * Bei den Einstellungen ALL, PATCH:USER ALL, PATCH:USER A, PATCH:USER B oder PERFORM: USER ALL werden die Einstellungen des Arbeitsspeichers (TEMP) nicht mit übertragen.

ALL: Alle Einstellungen für Patches, Performances, Patterns, Motion Control, und System-Parameter werden übertragen.

PATCH: USER ALL: Alle User Patches werden übertragen.

PATCH: USER A: Die User Patches der Gruppe A werden übertragen.

PATCH: USER B: Die User Patches der Gruppe B werden übertragen.

PATCH: TEMP UPPER: Das aktuell ausgewählte Upper-Patch wird übertragen.

PATCH: TEMP LOWER: Das aktuell ausgewählte Lower-Patch wird übertragen.

PATCH: TEMP UP&LO: Die aktuell ausgewählte Upper- und Lower-Patches werden übertragen.

PERFORM: USER ALL: Alle User Performances werden übertragen.

PERFORM: TEMP: Die aktuell ausgewählte Performance wird übertragen.

PATTERN: ALL: Alle Pattern werden übertragen.

PATTERN: C#2-C4: Die Pattern der Notenummern C#2-C4 werden übertragen.

PATTERN: C#4-C6: Die Pattern der Notenummern C#4-C6 werden übertragen.

PATTERN: CURRENT: das aktuell ausgewählte Pattern (die zuletzt gespielte Note) wird übertragen.

MOTION: ALL: Alle Motions werden übertragen.

MOTION: SET A-1: Motion 1 des Motion Set A wird übertragen.

MOTION: SET A-2: Motion 2 des Motion Set A wird übertragen.

MOTION: SET B-1: Motion 1 des Motion Set B wird übertragen.

MOTION: SET B-2: Motion 2 des Motion Set B wird übertragen.

● Vorsicht beim Bulk Dump für Patterns und Motions

Die Motions und Patterns beanspruchen je nach Umfang der aufgezeichneten Daten einen eventuell hohen Anteil an Speicherplatz im JP-8000. Wenn Sie nach einem Bulk Dump für Patterns oder Motions weitere Daten im JP-8000 aufzeichnen und dann die Pattern- oder Motion-Datei in den JP-8000 zurückübertragen möchten, erscheint vielleicht die Meldung "Memory Full!".

In diesem Fall müssen Sie nicht mehr benötigte Patterns oder Motions im internen Speicher löschen, damit der JP-8000 die vorherige Pattern- oder Motion-Datei empfangen kann.

Zurückübertragen der Daten in den JP-8000

1. Verbinden Sie MIDI OUT des externen Sequenzers mit MIDI IN des JP-8000.

2. Überprüfen Sie die Device ID-Nummer. Diese muß den gleichen Wert besitzen, als der Bulk Dump ausgeführt wurde.

3. Setzen Sie Exclusive Receive Switch auf ON.

[MIDI SW]: Rx Exclusive SW

4. Starten Sie das Playback des Sequenzers, um die JP-8000-Daten in den JP-8000 zu übertragen.

* Stellen Sie das gleiche Tempo ein wie bei der Übertragung vom JP-8000 in den MIDI-Sequencer. Ansonsten kann es passieren, daß die Daten nicht korrekt übertragen werden.

● Tip zur Übertragung von SysEx-Meldungen

In vielen Fällen ist die Übertragung eines PERFORM: TEMP Dump sinnvoll. Diese kann z.B. als Song-Anfangsdatei dienen. Bei Starten des Songs wird der JP-8000 immer auf die korrekten Einstellungen gesetzt.

Einzige Einschränkung: Sie dürfen während des Songs die Performance nicht manuell und nicht via MIDI wechseln, weil ansonsten die TEMP-Einstellungen des Dump am Songanfang durch die Einstellungen einer neuen, nicht zum Song passenden Performance überschrieben werden.

Falls Sie versehentlich einmal die Performance während des Song-Playbacks umgeschaltet haben, müßten Sie normalerweise den Song von vorne starten, da sich nur dort die Einstellungsdaten für die TEMP-Performance befinden.

Eine Lösung ist, die TEMP-Performance zur Sicherheit in den internen Speicher zu schreiben.

Falls während des Song-Playbacks nun die nicht erwünschte, versehentliche Umschaltung erfolgen sollte, brauchen Sie nur noch den Song stoppen, die im internen Speicher gesicherte Song-Performance anwählen, und Sie können den Song fortsetzen.

Auch hier eine kleine Einschränkung: falls außer dem PERFORM: TEMP Dump noch weitere Controller-Daten zur Klangveränderung gesendet werden, werden diese natürlich nach Anwahl der Song-Performance wieder auf ihren ursprünglichen Zustand zurückgesetzt.

JP-8000

Anhang

Die Definition von „Sound“

Der nachfolgende Abschnitt soll Ihnen eine kurze Übersicht über die verschiedenen Bestandteile eines „Sound“ geben.

Die Grundlage eines Sound

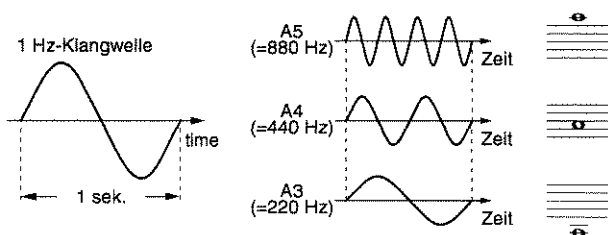
Die drei Elemente eines Sound •••••

Diese sind „Tonhöhe“, „Brillanz“ und „Lautstärke“.

■ Tonhöhe (Pitch)

Die Tonhöhe wird durch die Geschwindigkeit des wiederholten Durchlaufs einer Wellenform bestimmt. Eine Wellenform, die einen Durchlauf innerhalb von einer Sekunde besitzt, hat die Tonhöhe „1 Hz“ (Hertz).

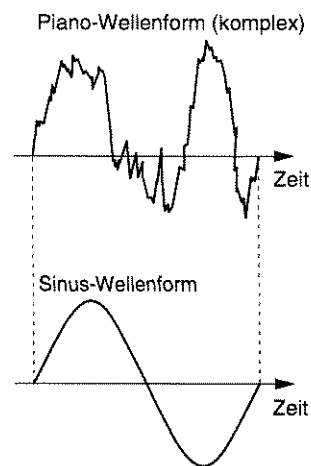
Je schneller dieser Durchlauf, desto höher die Tonhöhe. Bei einer Oktavierung erfolgt eine Verdoppelung bzw. eine Halbierung der Frequenz. Beispiel: die Note „A4“ (das mittlere A) besitzt eine Frequenz von 440.0 Hz. Das „A“ eine Oktave höher (A5) besitzt eine Frequenz von 880.0 Hz, das „A“ eine Oktave tiefer (A3) besitzt eine Frequenz von 220.00 Hz.



→ KEY BOARD OSC SHIFT [-OCT]/[+OCT] (S.71)

■ Brillanz

Je komplexer einer Wellenform, desto mehr Obertöne besitzt diese, und desto brillanter erklingt dieser Sound. Beispiel: eine Piano-Wellenform erklingt wesentlich „heller“ als eine Sinus-Wellenform.

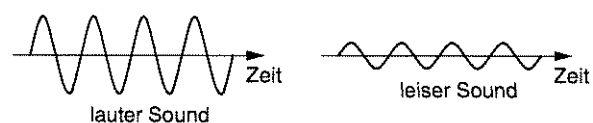


→ OSC 1 [WAVEFORM] (S.55)

→ OSC 2 [WAVEFORM] (S.57)

■ Lautstärke

Die Lautstärke wird bestimmt durch die Amplitude (Größe in der vertikalen Ebene) der Wellenform.

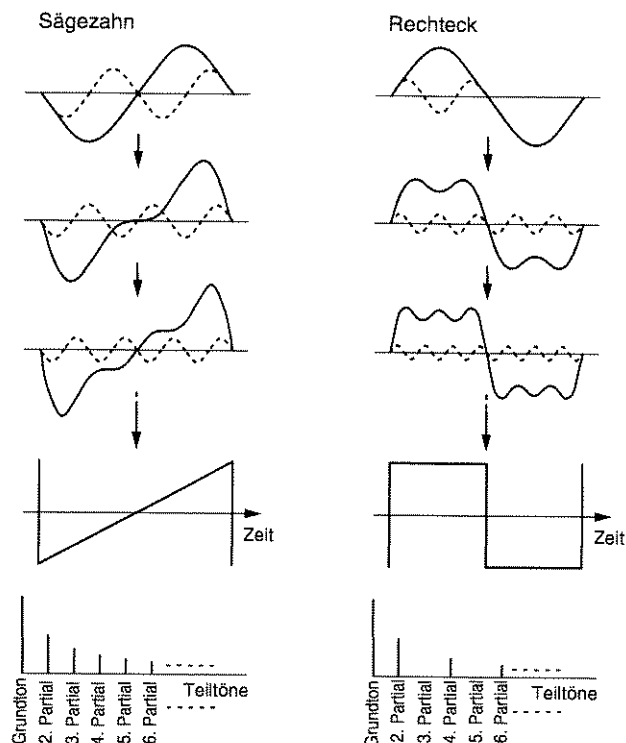


→ AMP [LEVEL] (S.62)

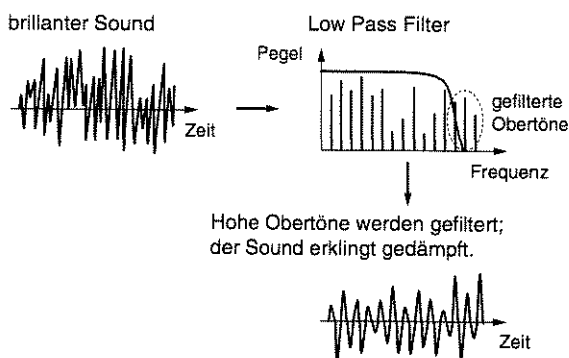
Obertöne (Teiltöne oder Partiale) •••••

Komplexe Wellenformen sind eine Sammlung aus mehreren Sinus-Wellen. Beispiel: Sägezahn- oder Rechteck-Wellen bestehen aus einer „Basis“-Frequenz und mehrfache dieser Basis-Frequenz (2x, 3x, ... usw.). Diese Mehrfach-Frequenzen werden als „Obertöne“, „Teiltöne“ oder „Partiale“ bezeichnet.

Obertöne, die Mehrfache der Basis-Frequenz sind, werden als "harmonische Partialen" bezeichnet. Obertöne, die keine Mehrfache der Basis-Frequenz sind, werden als "inharmonische Partiale" bezeichnet. Durch Kombinieren der Obertöne lassen sich interessante Klang-Kombinationen entwickeln.



Je mehr hohe Frequenzen ein Sound besitzt, desto brillanter erklingt dieser Sound. Je mehr tiefe Frequenzen ein Sound besitzt, desto gedämpfter erklingt dieser Sound. Die Technik der Filterung der Obertöne wird als „Subtraktive Synthese“ bezeichnet und ist eine der am weitesten verbreitete Klangsynthese für Synthesizer.



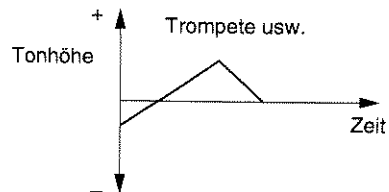
→ **FILTER [TYPE] / [CUTOFF FREQ]/[RESONANCE]/ [-12dB/-24dB]/[KEY FOLLOW] (S.59)**

Außer durch das Filter kann der Sound durch weitere Komponenten wie z.B. Sync, Ring Modulator oder Cross Modulation stark beeinflusst werden.

Verändern des Sounds über einen bestimmten Zeitraum (Hüllkurve oder Envelope).....

Der zeitliche Verlauf der Veränderung von Tonhöhe, Filter und Lautstärke wird durch die Zeit-Hüllkurve bestimmt.

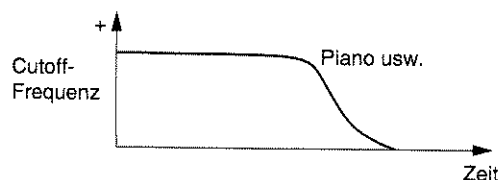
■ Pitch Envelope



Bei einer Trompete entsteht beim Anblasen ein leichter Tonhöhenversatz. Dieses kann in einem Synthesizer mit dem Pitch Envelope nachgebildet werden.

→ **OSC COMMON [A]/[D] (S.59)**

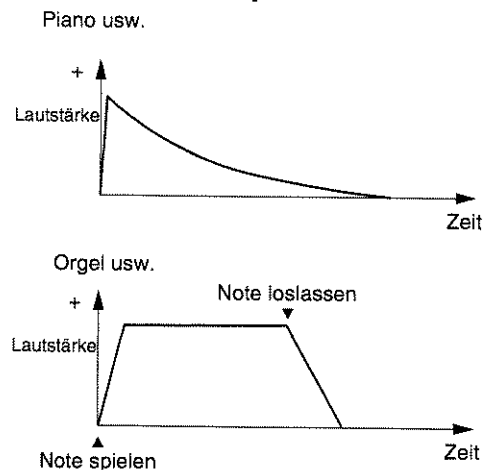
■ Filter Envelope



Bei Sounds wie „Piano“ erklingt der Sound in der Auskling-Phase nicht nur leiser, sondern auch gedämpfter als bei Anschlagen einer Taste. Dieser Effekt kann bei einem Synthesizer mit dem Filter Envelope simuliert werden.

→ **FILTER [A]/[D]/[S]/[R] (S.61)**

■ Amplifier Envelope



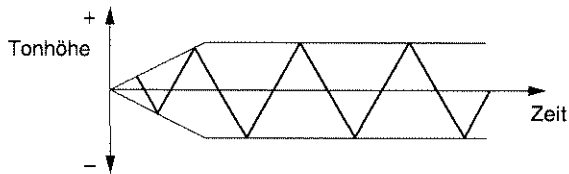
Bei Sounds wie „Piano“ wird dieser nach Anschlagen einer Taste automatisch leiser. Bei Sounds wie „Orgel“ bleibt die Lautstärke bei Halten der Note konstant. Beide Effekte können mit dem Amplifier Envelope nachgestellt werden.

→ **AMP [A]/[D]/[S]/[R] (S.62)**

Modulieren des Sounds

Der LFO

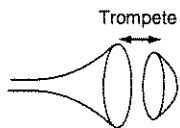
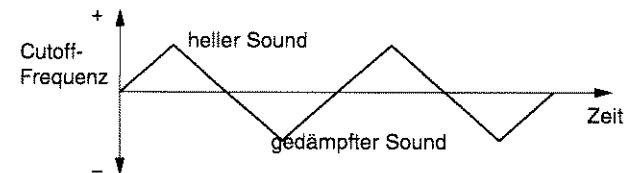
■ Vibrato



Vibrato ist eine zyklische Modulation der Tonhöhe, z.B. für Streichersounds.

→ LFO 1 [RATE] (S.63) + OSC COMMON [LFO 1 DEPTH] (S.58) usw.

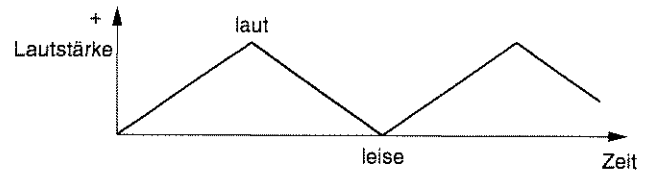
■ Wah



„Wah“ ist eine zyklische Modulation der Filterfrequenz, z.B. das Wah-Wah-Pedal für eine E-Gitarre.

→ LFO 1 [RATE] (S.63) + FILTER [LFO 1 DEPTH] (S.61) usw.

■ Tremolo



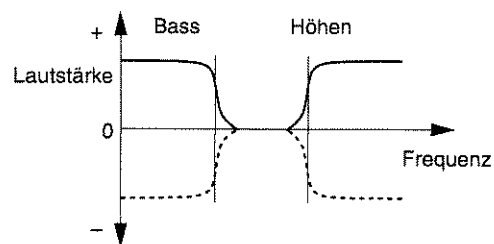
Tremolo ist eine zyklische Modulation der Lautstärke, z.B. für E-Piano-Sounds.

→ LFO 1 [RATE] (S.63) + AMP [LFO 1 DEPTH/PAN] (S.62) usw.

Effekte

Effekte werden beim JP-8000 in zwei Gruppen eingeteilt: solche, die den Sound direkt beeinflussen (Tone Control) und solche, die dem Originalsound lediglich hinzugefügt werden (Chorus und Delay).

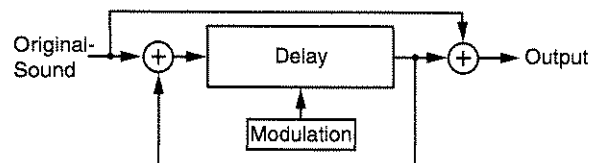
■ Tone Control



Diese Parameter bestimmen den Anteil der Bass- und Höhen-Frequenzen.

→ TONE CONTROL [BASS]/[TREBLE] (S.64)

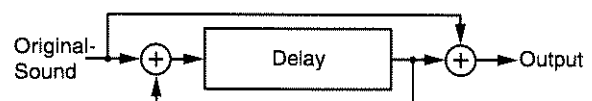
■ Chorus



Chorus ist ein Effekt, welcher dem Sound zusätzliche Breite im Stereofeld verleiht.

→ CHORUS [LEVEL] (S.64)

■ Delay



Delay ist ein Parameter, welcher einen Echo-Effekt erzeugt.

→ DELAY [TIME]/[FEEDBACK]/[LEVEL] (S.65)

Der JP-8000 und MIDI

MIDI steht für „Musical Instrument Digital Interface“ und ist ein weltweiter Standard für die Übertragung von MIDI-Informationen zwischen Instrumenten und Geräten verschiedener Hersteller, welche ein MIDI-Interface besitzen.

MIDI IN : über diese Buchse werden MIDI-Daten von externen MIDI-Geräten (z.B. einem MIDI-Sequenzer) empfangen.

MIDI OUT : über diese Buchse werden MIDI-Daten vom JP-8000 gesendet.

MIDI-Kanäle

Beim JP-8000 besitzen die MIDI-Sendekanäle und Empfangskanäle die gleichen Einstellungen. Stellen Sie die MIDI-Kanäle für die Parts Upper und Lower entsprechend ein.

Vom JP-8000 verwendete MIDI-Meldungen

Das MIDI-System unterscheidet grundsätzlich zwischen Daten, die für jeden einzelnen MIDI-Kanal getrennt übertragen werden kann (Channel Messages) und Daten, die unabhängig von den MIDI-Kanälen für das gesamte System gelten (System Messages).

Channel Messages •••••

Diese Meldungen werden unabhängig für jeden MIDI-Kanal übertragen und dienen hauptsächlich der Erweiterung des musikalischen Ausdrucks.

■ Note-On

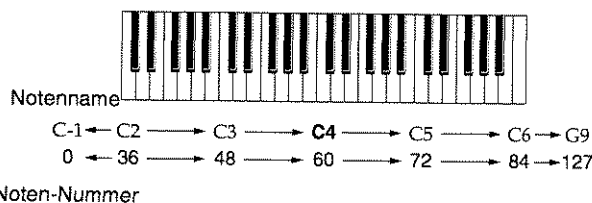
Diese Meldung wird übertragen, wenn eine Note gespielt wird. Note-On-Meldungen beinhalten die folgenden Einzel-Informationen:

Note-On : Spielen der Note

Noten-Nummer : Tonhöhe

Velocity : Anschlagdynamik

Die Noten sind im Bereich von „0–127“ durchnummeriert. Das mittlere „C“ (C4) besitzt die Nummer „60“.



■ Note-Off

Diese Meldung wird gesendet, wenn eine Note losgelassen wird. Note-Off-Meldungen beinhalten die folgenden Einzel-Informationen:

Note-Off : Loslassen der Taste

Noten-Nummer : Tonhöhe

Velocity : Loslass-Geschwindigkeit

■ Pitch Bend

Diese Meldungen werden bei Bewegungen des Pitch Bend-Hebels übertragen.

■ Aftertouch

Man unterscheidet zwischen zwei Typen von Aftertouch: Channel Aftertouch (gilt für alle Noten eines MIDI-Kanals) und Polyphonic Aftertouch (gilt für jede Note einzeln, auch innerhalb eines MIDI-Kanals). Beim JP-8000 können Aftertouch-Meldungen über die Transmit/Receive-Einstellungen (S.89) einem Controller zugewiesen werden.

Die Tastatur des JP-8000 sendet keine Aftertouch-Meldungen.

■ Program Change

Mit den Programm-Nummern 1–128 werden Patches oder Performances ausgewählt (S.94).

■ Control Change

Über Bank Select-Meldungen (CC#0, CC#32) werden in Verbindung mit Program Change-Meldungen Patches oder Performances gewechselt (S.93/94). Modulation (CC#1), Pan (CC#10), Expression (CC#11) und Hold (CC#64) können via Pedal oder Modulationshebel hinzugefügt werden (S.73). Weitere Control Change-Meldungen können verschiedenen Schieberegler, Drehreglern und dem Ribbon Controller zugewiesen werden (Transmit/Receive-Einstellungen, S.89).

System Messages.....

Diese Meldungen beinhalten System Exclusive-Meldungen, messages, Synchronisations-Meldungen usw..

■ Exclusive Messages

Beim JP-8000 können über die Transmit/Receive-Einstellungen (S.89) Exclusive-Meldungen den Dreh- und Schiebereglern zugewiesen werden. Exclusive-Meldungen werden ebenfalls beim Bulk Dump verwendet (S.97).

Die MIDI-Implementationstabelle

Die MIDI-Implementationstabelle zeigt an, welche Arten von MIDI-Meldungen ein Instrument grundsätzlich empfangen bzw. übertragen kann.

Mögliche Fehlerursachen

Wenn der JP-8000 nicht so funktioniert, wie Sie es erwarten, überprüfen Sie zunächst die nachfolgend beschriebenen Punkte. Führt dieses nicht zum gewünschten Erfolg, informieren Sie bitte Ihren Roland-Fachhändler.

* Roland übernimmt keine Haftung für Datenverluste oder vom Anwender oder dritten Personen verursachten Schäden.

Der JP-8000 läßt sich nicht einschalten.

● Ist das Netzkabel richtig angeschlossen?

Überprüfen Sie die Verbindung.

Es erklingt kein Sound/die Lautstärke ist zu niedrig

● Sind alle Geräte eingeschaltet ?

Überprüfen Sie die Einstellungen des Verstärkers bzw. Mischpultes.

● Ist die Lautstärke heruntergeregelt ?

Überprüfen Sie die Lautstärke-Einstellungen des JP-8000 bzw. des Verstärkers oder Mischpultes.

● Erklingt der Sound im Kopfhörer ?

Falls ja, ist eventuell ein Kabel defekt, oder der Verstärker bzw. das Mischpult funktionieren nicht richtig. Überprüfen Sie die Geräte bzw. die Kabel.

● Wird gerade ein Demo Song abgespielt ?

Drücken Sie gleichzeitig [ARP HOLD] und [REC] in der Arpeggio/RPS-Sektion, um die Funktion zu verlassen.

● Ist der Local-Schalter auf OFF gesetzt ?

Schalten Sie diesen auf ON (S.89).

● Sind die Levels der AMP-Sektion zu niedrig eingestellt ?

Überprüfen Sie die [LEVEL]-Einstellungen (S.62).

● Ist der Sustain Level der AMP-Sektion zu niedrig eingestellt ?

Überprüfen Sie die [S]-Einstellungen in der AMP-Sektion (S.62).

● Ist die Frequenz der FILTER-Sektion zu niedrig eingestellt ?

Überprüfen Sie die [CUTOFF FREQ]-Einstellungen in der FILTER-Sektion (S.60).

● Ist LFO 1 Rate zu niedrig eingestellt ?

Überprüfen Sie die [RATE]-Einstellung für LFO 1 (S.63).

● Wurden Lautstärke-Meldungen via MIDI empfangen ?

Überprüfen Sie die Lautstärke-Einstellung.

● Stimmen MIDI-Sendekanal und MIDI-Empfangskanal überein ?

MIDI-Sende- und Empfangskanal des JP-8000 und des externen MIDI-Instrumentes müssen übereinstimmen (S.86).

● Ist Individual Trigger Switch auf ON gesetzt ?

Schalten Sie Individual Trigger Switch auf OFF (S.88).

Die Tonhöhe ist falsch

● Ist die Einstellung für OSC 2 Range korrekt eingestellt ?

Überprüfen Sie die [RANGE]-Einstellung für OSC 2 (S.57).

● Sind die Einstellungen für OSC 2 Fine Tune/Wide korrekt eingestellt ?

Überprüfen Sie die [FINE/WIDE]-Einstellungen für OSC 2 (P.57).

● Ist Part Transpose korrekt eingestellt ?

Überprüfen Sie die Part Transpose-Einstellung (P.72).

● Ist Master Tune korrekt eingestellt ?

Überprüfen Sie die Master Tune-Einstellung (S.90).

● Wurden Pitch Bend-Meldungen via MIDI empfangen ?

Bewegen Sie den Pitch Bend-Hebel, um die Tonhöhe zurückzusetzen.

Soundauswahl ist nicht möglich

● Ist Local Switch auf OFF gesetzt ?

Setzen Sie den Local -Schalter auf ON (S.89).

● Ist Program Change Transmit/Receive Switch auf OFF gesetzt ?

Setzen Sie den Program Change Transmit/Receive-Schalter auf ON (S.90).

Noten werden unterbrochen

● Ist Mono/Legato ausgewählt ?

Bei „Mono“ oder „Legato“ wird der Sound immer einstimmig gespielt, auch wenn mehr als eine Taste gedrückt wird. Drücken Sie [MONO], so daß die Anzeige erlischt, damit der Sound polyphon gespielt werden kann.

● Wird die maximale Stimmenanzahl überschritten ?

Der JP-8000 ist maximal 8stimmig.

Der Sound ist verzerrt

● Ist AMP Level zu hoch eingestellt ?

Überprüfen Sie die AMP [LEVEL]-Einstellung (S.62).

Bei Spielen/Loslassen einer Note ist ein Click hörbar

Bei einigen Sounds hören Sie einen Click-Sound bei Drücken oder Loslassen einer Taste. Der Grund ist eine extrem schnelle Einstellung für die Attack Time bzw. Release Time des Filter/Amplifier.

Um den Click-Sound zu vermeiden, erhöhen Sie den Wert für Attack Time bzw. Release Time für die Filter- bzw. Amplifier-Sektion, und verringern Sie den Wert für Envelope Depth der Filter-Sektion.

MIDI-Meldungen werden nicht korrekt gesendet/empfangen

● Sind die MIDI-Kanäle korrekt eingestellt ?

Überprüfen Sie die Part MIDI-Kanäle und den Performance Control Channel (S.86, S.89).

● Sind die verschiedenen Transmit/Receive-Schalter korrekt eingestellt ?

Überprüfen Sie die Einstellungen für die Schalter Program Change Transmit/Receive (S.90) und Exclusive Receive (S.90).

● Ist die Device ID korrekt eingestellt ?

Überprüfen Sie die Device ID-Einstellung (S.89).

● Ist Bulk Dump Type korrekt eingestellt ?

Überprüfen Sie die Bulk Dump-Einstellung (S.98).

● Wird der Sequenzer mit korrektem Tempo abgespielt ?

Spielen Sie den Sequenzer mit dem gleichem Tempo ab wie bei der Aufzeichnung der Exclusive-Daten (S.98).

Fehlermeldungen im Display

Wenn eine Fehlbedienung vorliegt oder ein Vorgang nicht ausgeführt werden kann, erscheint im Display eine der nachfolgend beschriebenen Fehlermeldungen.

Battery Low!

Grund: Die interne Speicherbatterie verliert an Spannung.

Abhilfe: Sichen Sie Ihre Einstellungen mit Hilfe eines MIDI-Sequenzers, und lassen Sie die Batterie von Ihrem Roland-Fachhändler austauschen. Sorgen Sie für eine fachgerechte Entsorgung der alten Batterie.

Check Sum Error!

Grund 1: Die Prüfsumme der empfangenen Exclusive-Datei ist falsch.

Abhilfe: Überprüfen Sie die SysEx-Datenketten und deren Prüfsummen.

Grund 2: Wenn sich zwischen Sendegerät und JP-8000 ein weiteres Instrument befindet, werden die Daten eventuell verzerrt.

Abhilfe: Entfernen Sie das zwischengeschaltete Gerät, und verbinden Sie das Sendegerät und den JP-8000 direkt.

Memory Damaged!

Grund: Die Daten im USER-Speicher sind nicht mehr lesbar.

Abhilfe: Wenden Sie sich bitte an Ihren Roland-Fachhändler.

Memory Full!

Grund: Der USER-Speicher ist voll, und es können keine weiteren Daten aufgezeichnet bzw. editiert werden.

Abhilfe: Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten.

MIDI Buff. Full!

Grund: Der JP-8000 hat zuviele MIDI-Daten auf einmal empfangen, die nicht korrekt verarbeitet werden konnten.

Abhilfe: Verringern Sie die Menge der gleichzeitig an den JP-8000 gesendeten MIDI-Daten.

MIDI Off Line!

Grund: Die MIDI-Verbindung zum Sequenzer wurde unterbrochen bzw. das MIDI-Kabel ist defekt.

Abhilfe: Bei Unterbrechung der Verbindung zum MIDI-Sequenzer ist dieses nur eine Hinweis-Meldung. Überprüfen Sie ansonsten das MIDI-Kabel bzw. die MIDI-Verbindung.

Rx Data Error!

Grund: MIDI-Daten können nicht korrekt empfangen werden.

Abhilfe: Falls diese Meldung öfter erscheint, überprüfen Sie den Inhalt der übertragenen MIDI-Meldungen.

MIDI-Implementationstabelle

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 MONO, POLY *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	* 2
Note Number :	True Voice	12-108 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note ON Note OFF	O * 3 O * 3	O * 3 O * 3	
After Touch	Key's Ch's	x O * 4	x O * 4	
Pitch Bend		O	O	
Control Change 0-95		O * 1, * 4	O * 1, * 4	siehe S. 117
Prog Change	: True #	O * 1 *****	O * 1 0-127	Programm-Nr. 1-128
System Exclusive		O * 1, * 4	O * 1, * 4	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	x x x	O x x	
System Real Time	: Clock : Commands : Start : Stop	x x x x	O * 1 x O O	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	x x x x O x	O O x O (123-127) O x	
Anmerkungen		* 1 O x ist auswählbar. * 2 erkannt als M=1 auch bei M=1/2 * 3 RPS-Patterns Aufnahme und Wiedergabe * 4 Motion Control Aufnahme und Wiedergabe (außer Control Change 0, 32).		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Technische Daten

Synthesizer-Sektion

● Parts

2 (Upper/Lower)

● Maximale Polyphonie

8 Stimmen

● Wellenformen

SUPER SAW

TRIANGLE MOD

NOISE

FEEDBACK OSC

SQUARE (PWM)

SAW

TRIANGLE

● Effekte

Tone Control

Chorus

Delay

● Interner Speicher

Patches User : 128

Preset : 128

Performances User : 64

Preset : 64

● Controller

Ribbon Controller

Pitch Bend/Modulations-Hebel

Expression Pedal (zusätzliches Zubehör)

Hold Pedal (zusätzliches Zubehör)

Arpeggiator/RPS-Sektion

● Arpeggio Mode

UP

DOWN

UP&DOWN

RANDOM

● Pattern-Daten (Interner Speicher)

Patterns : 48

Maximale Taktanzahl : 4

● Auflösung

24 Ticks pro 1/4-Note

● Aufnahme-Methode

Echtzeit

● Tempo

20 - 250

Motion Control-Sektion

● Motion-Daten (Interner Speicher)

Motions : 4

Maximale Taktanzahl : 8

● Aufnahme-Methode

Echtzeit

● Tempo

20 - 250

Weitere Daten

● Keyboard

49 anschlagdynamische Tasten

● Display

16 Zeichen auf 2 Zeilen (beleuchtetes LCD)

● Anschlüsse

MIDI IN, OUT

Output L(MONO), R

Control Pedal

Hold Pedal

Stereokopfhörer

● Stromversorgung

AC 117 V, AC 230 V oder AC 240 V

● Stromverbrauch

24 W(AC 117 V), 28 W(AC 230 V), 20 W(AC 240 V)

● Abmessungen

925 (W) × 349 (D) × 113 (H) mm

● Gewicht

ca. 8.0 kg

● Beiliegendes Zubehör

Bedienungsanleitung

Netzkabel

● Zusätzliches Zubehör

Fußtaster DP-2/DP-6/FS-5U

Expression-Pedal EV-5/FV-300L

* Änderungen der technischen Daten und des Designs sind möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

Index

[A]

AC-Buchse	12
Aftertouch	89, 107
Amplifier	62
Arpeggiator	32, 75
Arpeggio Beat Pattern	76, 86
Arpeggio Destination	76, 86
Attack Time	
Amplifier Attack Time	62
Filter Attack Time	61
Oscillator Attack Time	59
Audiokabel	16
Auto Pan	62

[B]

Bank	20, 52
Bank Select	90, 94, 107
Bass	25, 64, 106
Bend Range	67, 72
BPF (Band Pass Filter)	59, 60
Bulk Dump	97

[C]

Channel mMessage	107
Chorus	26, 64, 86, 106
Chorus Sync	86
Chorus Type	26, 64
Cursor	28, 54
Cross Modulation Depth	58
Control Change	89, 107
Controller	48, 89, 96
Control 1 / Control 2	21, 55
Cutoff Frequency	21, 22, 55, 60
Cutoff Slope	60

[D]

Decay Time	
Amplifier Decay Time	62
Filter Decay Time	61
Oscillator Decay Time	59
Delay	26, 65, 86, 106
Delay Sync	86
Delay Type	65
Delay Time	25, 65
Demo Song	19
Depth (LFO 2)	73
Depth Select	73
Detune	55
Device ID-Nr.	89
DSP Oscillator	8
Dual	46

[E]

Edit	52
Effekte	65, 106
Envelope	59, 61, 62, 105
Envelope Depth	
Filter Envelope Depth	59
Oscillator Envelope Depth	61

[F]

Factory Preset	18, 91
Fade Time	63
Feedback	26, 65
Feedback Amount	56
Feedback Oscillator	56
Filter	59, 105
Fine Tune	57

[G]

Gate Time Ratio	37, 78
-----------------------	--------

[H]

Harmonics	56
Hold	
Arpeggio Hold	33, 75
Hold Pedal	12, 74
Ribbon Hold	67
HPF (High Pass Filter)	59, 60

[I]

Individual Trigger	
Individual Trigger Switch	88
Trigger Destination	88
Trigger Source Channel	88
Trigger Source Note	88
Initialize	18, 91
Input Quantize	37, 77

[K]

Keyboard Shift	71
Key Follow	60
Key Mode	45
Kopfhörer	12, 16

[L]

LCD-Kontrast	90
Legato	70
Level	
Amplifier Level	62
Chorus Level	26, 64
Delay Level	26, 65
LFO Sync	87
LFO 1	24, 63
LFO 1 & Envelope Destination	58
LFO 1 Depth	
Amplifier LFO1 Depth	62
Filter LFO1 Depth	61
Oscillator LFO1 Depth	58
LFO 2	73
LFO 2 Depth	73
Loop Length	
Motion Loop Length	42, 83
Pattern Loop Length	37, 77
Local Switch	89, 96
LPF (Low Pass Filter)	59, 60, 105

[M]

Manual	53
Manual Pan	62
Master Tune	90
Maximale Polyphonie	48
Metronome	
Motion Metronome	43, 83
Pattern Metronome	37, 78
MIDI	107
MIDI-Anschlüsse	12, 107
MIDI-Kanal	86, 87, 89, 107
MIDI Clock	90
MIDI-Implementations-tabelle	108
MIDI-Meldung	107
MIDI Sync	90
Mix	21, 55
Modulationshebel	11, 73
Mono	56, 70
Motion	
Abspielen	40, 81
Aufzeichnen	42, 83
Löschen	41, 84
Motion Control	40, 81
Motion Restart	82, 90
Motion Set	82, 90

[N]

Noise	21, 55
Notenmeldung	88
Notennummer	107
Note Off	68, 107
Note On	68, 107
Noten-Nr.	20, 52

[O]

Offset	55
Oscillator Balance	58
Oscillator Common	58
Oscillator Shift	71
Oscillator 1	21, 55
Oscillator 2	57
Output Assign	85

[P]

Pan	62
Panel Select	21, 52
Parameter	52
Part	49
Part Detune	85
Partial	104
Part MIDI-Kanal	86
Part Transpose	72, 86
Patch	
auswählen	52
speichern	53
Preset Patch	50
User Patch	50
Patch-Name	53
Pattern	
abspielen	34, 76
aufzeichnen	36, 78
kopieren	80
löschen	35, 80
Pattern Trigger Quantize	77, 90
Pedal	
Control Pedal	12, 74
Expression Pedal	16, 74
Hold Pedal	12, 74
Pedalschalter	16, 74
Pedal Assign	74
Performance	
auswählen	20
speichern	27
Preset Performance	50
User Performance	50
Performance Control Channel	89
Performance-Name	28
Performance Parameter	49
Performance Common	49, 85
Performance Part	49, 86
Pitch Bend Change	107
Pitch Bend-Hebel	11, 72
Portamento	70
Portamento Time	71
Power-Schalter	12, 17
Power Up Mode	90
Program Change	90, 94, 107

PW (Pulse Width).....	56, 58
PWM (Pulse Width Modulation)	56, 58
PWM Depth.....	56, 58

[R]

Range	
Arpeggio Range.....	75
Oscillator 2 Range	57
Rate	
LFO 1 Rate	24, 63
LFO 2 Rate	74
Relative.....	67
Release Time	
Amplifier Release Time.....	62
Filter Release Time	61
Resonance	21, 23, 56, 60
Ribbon Assign	33, 60
Ribbon Controller	11, 33, 60
Ribbon Scope.....	53
Ring Modulator.....	58
RPS.....	34, 76
RPS Stop.....	34
Rx Exclusive-Schalter	90

[S]

Sample & Hold.....	63
Sawtooth	56, 57, 63
Sequencer.....	48, 96
Shape	56
Single	45
Speicher	
Preset.....	50
System.....	50
User	50
Split.....	46
Splitpunkt	46, 85
Square Wave.....	56, 57, 63
Super Saw	21, 55
Sustain Level	
Amplifier Sustain Level.....	62
Filter Sustain Level.....	61
Sync	
Oscillator2 Sync	57
Chorus Sync	86
Delay Sync.....	86
LFO Sync	87
MIDI Sync.....	90
System-Meldung.....	108
System-Parameter.....	89

[T]

Tempo	32, 75
Temporary (Arbeits)-Speicher	50
Temporary Scope.....	53
Time	26, 65
Tone Control.....	25, 64, 106
Treble.....	25, 64, 106
Tremolo	25, 64, 106
Triangle Modulation	55
Triangle Wave.....	56, 57, 63
Trigger Source Channel	88
Trigger Source Note	88
Trigger Destination	88
Tuning	90
Tx/Rx Edit Mode.....	89
Tx/Rx Edit-Schalter	90
Tx/Rx-Einstellung	89
Tx/Rx ProgChg SW	90
Type.....	59

[V]

Velocity	68, 107
Velocity Assign	68, 88
Velocity Scope.....	53
Vibrato.....	11, 73, 106
Voice Assign.....	85

[W]

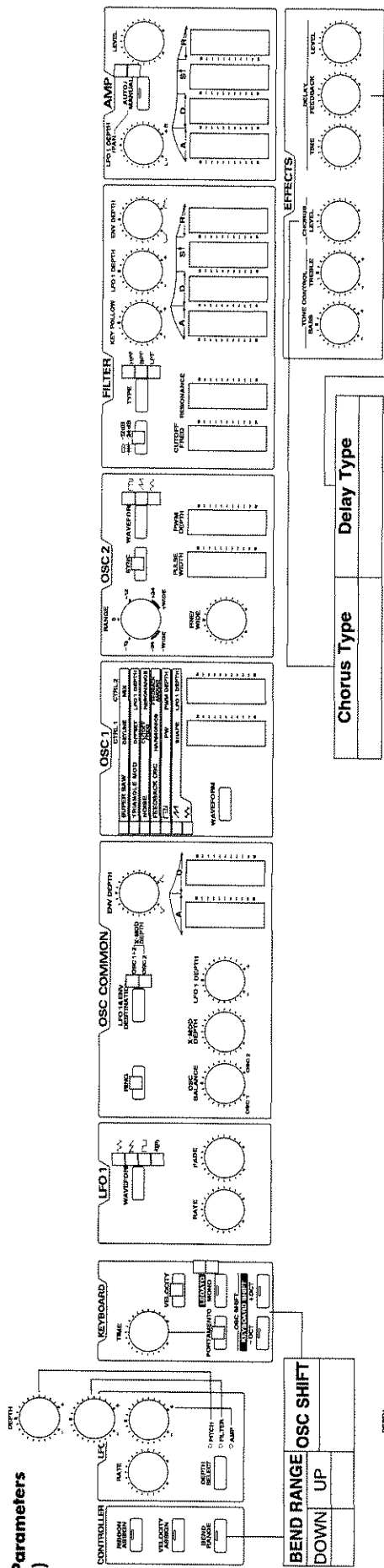
Waveform	
LFO 1 Waveform	24, 63
Oscillator 1 Waveform.....	21, 55
Oscillator 2 Waveform.....	57
Wide	57

[Andere]

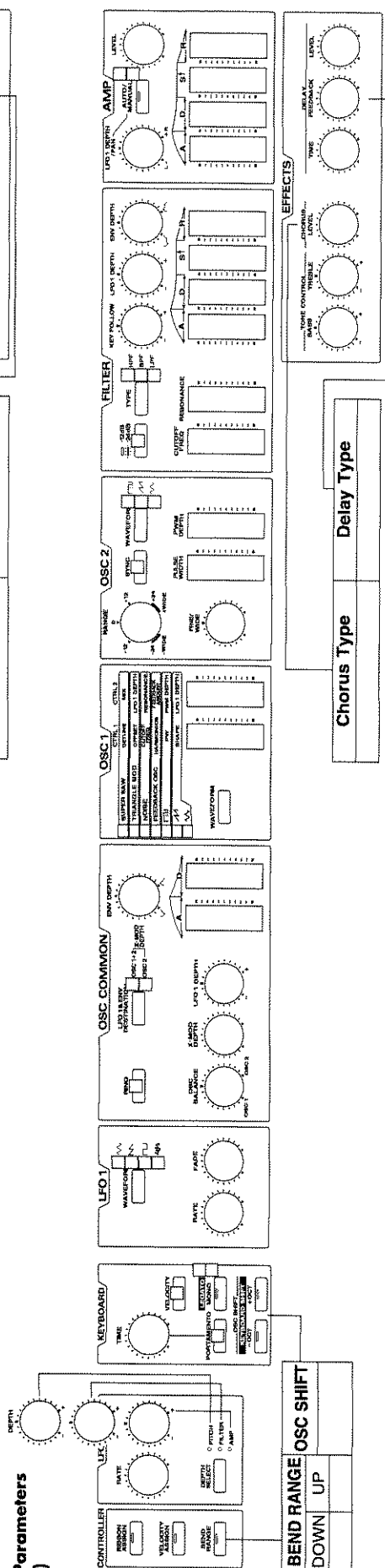
-12dB/-24dB	60
	56, 57, 63
	56, 57, 63
	63
	56, 57
	63

Leertabelle

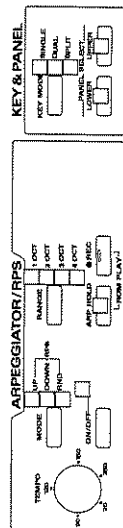
◆ Patch Parameters (Upper)



◆ Patch Parameters (Lower)



◆ Performance Parameters



PFM COMMON (11)		PFM PART (12)		INDIV TRIG (13)	
Part Detune		Part Transpose	L U	Indiv Trig Switch	
Output Assign		Part MIDI CH		Trig Destination	
Pedal Assign		Chorus Sync		Trig Source CH	
Voice Assign		Delay Sync		Trig Source Note	
Split Point		LFO Sync			
Arpeggio Dest					
Arp Beat Pattern					

* Beispiel für Ribbon Assign und Velocity Assign -Einstellungen



Performance-Liste

No.	Performance Name	Lower Patch Name	Upper Patch Name	No.	Performance Name	Lower Patch Name	Upper Patch Name
P:11	Chariots	Chariots L	Chariots U	P:51	Wicked	Wicked L ★★	Wicked U ★★
P:12	Fizzoid Bass	Fizzoid Bass L	Fizzoid Bass U ★★	P:52	Veio NRG	Veio NRG L ★★	Veio NRG U
P:13	Skreathy	Skreathy L	Skreathy U	P:53	Circuit Bent	Circuit Bent L	Circuit Bent U
P:14	Feedback Lead	INIT PATCH	Feedback Lead U ★★	P:54	Arpegg<>Juno Pad	Arp<>Juno Pad L ★	Arp<>Juno Pad U
P:15	Trancer	Trancer L ★★	Trancer U	P:55	Didjeribbon	Didjeribbon L ★★	Didjeribbon U ★★
P:16	Whisper	Whisper L	Whisper U	P:56	Faze Strings	Faze Strings L	Faze Strings U
P:17	Dance Split	Dance Split L	Dance Split U	P:57	Dual SynthKlavs	DualSynthKlavs L	DualSynthKlavs U
P:18	Comb Strings	Comb Strings L	Comb Strings U	P:58	Pulsing Sweep	Pulsing Sweep L	Pulsing Sweep U
P:21	Descender	Descender L	Descender U	P:61	Mini 5th	Mini 5th L ★★	Mini 5th U ★★
P:22	Glass Columns	Glass Columns L ★	Glass Columns U	P:62	Tubular	Tubular L	Tubular U
P:23	BPM Pulsating	BPM Pulse L	BPM Pulse U	P:63	Synthboy Split	Synthboy Split L ★★	Synthboy Split U
P:24	1979!	1979 L	1979 U	P:64	Water Orchestra	WaterOrchestra L	WaterOrchestra U
P:25	Elliptical	Elliptical L	Elliptical U	P:65	Split of 5ths	Split of 5ths L ★★	Split of 5ths U
P:26	MKS80 Bell/Space	MKS80Bell/SpaceL	MKS80Bell/SpaceU	P:66	Road To Goa	Road To Goa L ★★	Road To Goa U ★
P:27	Legato TB-303	Legato TB-303 L ★	Legato TB-303 U ★★	P:67	Rain Drops	Rain Drops L	Rain Drops U
P:28	Massive Pad	Massive Pad L	Massive Pad U	P:68	Wide Quark Rings	WideQuarkRings L	WideQuarkRings U
P:31	AKS Sweep	AKS Sweep L ★	AKS Sweep U	P:71	Tritouch Layer	Tritouch Layer L	Tritouch Layer U
P:32	Sweepers	Sweepers L	Sweepers U	P:72	Aquaeggios	Aquaeggios L	Aquaeggios U
P:33	Juliano	Juliano L	Juliano U	P:73	OB Eight	OB Eight L	OB Eight U
P:34	Stargate	Stargate L	Stargate U	P:74	Swynk	Swynk L ★	Swynk U
P:35	Dual Mini's	Dual Mini's L ★★	Dual Mini's U ★★	P:75	GR-300 Solo	GR-300 Solo L ★	GR-300 Solo U ★
P:36	Spacescapes	Spacescapes L	Spacescapes U	P:76	Ring Split	Ring Split L	Ring Split U
P:37	Trance Floor	Trance Floor L	Trance Floor U	P:77	Observatory	Observatory L	Observatory U
P:38	Arctic E-know	INIT PATCH	Arctic E-know U	P:78	Tron Strings	Tron Strings L	Tron Strings U
P:41	Smooth Split	Smooth Split L ★★	Smooth Split U ★★	P:81	Mirror Balls	Mirror Balls L	Mirror Balls U
P:42	Fanfare	Fanfare L	Fanfare U	P:82	Entropy	Entropy L	Entropy U
P:43	Touchy Alarmist	TouchyAlarmist L	TouchyAlarmist U	P:83	Template1 ◆	Tmp1:Trig Src.	Tmp1:Trig Dst.
P:44	Last Emperor	Last Emperor L	Last Emperor U ★★	P:84	Template2	Tmp2:ChorusSync	Tmp2:DelaySync
P:45	Euroneuro	Euroneuro L	Euroneuro U	P:85	Template3	INIT PATCH	Tmp3:LFO Sync
P:46	Babylon	Babylon L	Babylon U	P:86	Template4	Tmp4:Lower	Tmp4:Upper ★★
P:47	Str/Whistle	Str/Whistle L	Str/Whistle U ★★	P:87	Template5	Tmp5:Lower	Tmp5:Upper
P:48	Back To The 60's	BackToThe60's L	BackToThe60's U	P:88	Template6	Tmp6:Lower	Tmp6:Upper

◆ = Individual Trigger Switch = ON (siehe S. 88)

★ = MONO

★★ = LEGATO

In der Werksvoreinstellung entsprechen die User-Performances den entsprechend nummerierten Preset-Performances.

Patch-Liste

No.	Patch Name	No.	Patch Name	No.	Patch Name	No.	Patch Name
P:A11	Spit'n Slide Bs ★★	P:A51	Intervalic ★★	P:B11	Whammy Mammy ★★	P:B51	Stargate
P:A12	Velo Decay Bass ★★	P:A52	Squared Away	P:B12	Wicked Lead ★★	P:B52	Lost in Time
P:A13	Wall Bob ★★	P:A53	Velo Syncoïd	P:B13	Dreftul Dr.	P:B53	Circular
P:A14	Juno Sub Bass ★★	P:A54	Resonance Chord	P:B14	Wiggle Mod	P:B54	Space Choir
P:A15	Subsonic Bass ★★	P:A55	Resorelease	P:B15	Feedback Lead ★★	P:B55	Hypass Sweep
P:A16	Big & Dark ★★	P:A56	Waspy Synth	P:B16	Crunch ★★	P:B56	BPF Tides
P:A17	Bass Flow ★★	P:A57	Euro SAW	P:B17	Chaos Lead ★★	P:B57	Matrix Sweep
P:A18	Juno Bass Vel ★★	P:A58	Dance Sweep	P:B18	Out of Control ★★	P:B58	MKS80 Bells
P:A21	Dubb Bass ★★	P:A61	Trance Food	P:B21	String Machine	P:B61	Tiny bells
P:A22	Juice Bass ★★	P:A62	One Shot Reso	P:B22	Tron Vins	P:B62	Chimey
P:A23	Dreams Are Made ★★	P:A63	The Fat Guy	P:B23	Luxury Sympy	P:B63	Juno Arp
P:A24	Reso Bass Line ★★	P:A64	Spit Brass	P:B24	Debussy	P:B64	Sonar Ping
P:A25	Bass Pedals ★★	P:A65	Poly Sync	P:B25	BPF Velo Strings	P:B65	Air Harp
P:A26	Hard Core Bass ★★	P:A66	Rave 5th	P:B26	Detuned Str.	P:B66	Velo FX Percs
P:A27	MC-202 Bass ★★	P:A67	UK Shorty	P:B27	Juno B81 Pad	P:B67	Quizzled
P:A28	Rubber SH-2 ★	P:A68	Old Rhodes	P:B28	Richland	P:B68	Intermittent
P:A31	Raging Bass ★	P:A71	Wurly Piano 1	P:B31	MOD Strings	P:B71	Brain Static
P:A32	Blipper Bass ★★	P:A72	Wurly Piano 2	P:B32	Jupiter Pad	P:B72	Computone
P:A33	JP-303 ★★	P:A73	Moody Organ	P:B33	Soft Strings	P:B73	Pin Matrix
P:A34	Rave Time	P:A74	Org/Rotary>Ribon	P:B34	Shan-gri-la	P:B74	Space Cheese
P:A35	Fretless Bass ★★	P:A75	VK09 PercEchoes	P:B35	Fine Wine	P:B75	Rough Day
P:A36	Digi Strat	P:A76	Sine Lead ★★	P:B36	Glue Pad	P:B76	The Etruscan. ★
P:A37	Fire Wire	P:A77	Wichita Lead	P:B37	True Pad	P:B77	Varese
P:A38	Proflike Clavit	P:A78	Creamy ★★	P:B38	Foreboding	P:B78	Pipe Dream
P:A41	Withmod Comp	P:A81	Smoothy ★★	P:B41	Skreachea	P:B81	Meteor
P:A42	Juno Clav	P:A82	Soaring Mini ★★	P:B42	BPM Pulse 1	P:B82	Snowman
P:A43	Gritty Power	P:A83	Ribn F/B Lead ★★	P:B43	BPM Pulse 2	P:B83	Space Ghost
P:A44	Separate ways	P:A84	Sup-Jup Lead ★★	P:B44	Hi-Pass Puls	P:B84	Ozone
P:A45	For RPS	P:A85	Modular Lead ★★	P:B45	Sample&Hold Me	P:B85	Cool-a little...
P:A46	Bread'n Butter	P:A86	Syncrosolo ★★	P:B46	MKS80 Space	P:B86	Electro Guils
P:A47	Silk 5ths	P:A87	Ripper ★★	P:B47	Arctic Sweep	P:B87	Template 1
P:A48	Ancient Asia	P:A88	Phantom Lead ★★	P:B48	Replicant CS	P:B88	Template 2

★ = MONO

★★ = LEGATO

In der Werksvoreinstellung entsprechen die User-Patches den entsprechend nummerierten Preset-Patches.

For Nordic Countries

Apparatus containing Lithium batteries

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VARNING!

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosjonsfare.
Ved utskifting benyttes kun batteri som anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukt batteri returneres apparatleverandøren.

VAROITUS!

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.



Dieses Produkt entspricht den Anforderungen der europäischen Norm 89/336/EEC.

Für Europa

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

CLASSE B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.



ACHTUNG
RISIKO EINES
ELEKTRISCHEN SCHLAGS



VORSICHT: RISIKO EINES ELEKTRISCHEN SCHLAGS. NICHT ÖFFNEN!

UM ELEKTRISCHE SCHLÄGE ZU VERMEIDEN,
ÖFFNEN SIE NICHT DAS GEHÄUSE UND BERÜHREN SIE
KEINE KOMPONENTEN INNERHALB DES GERÄTES.
ZIEHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER ZU RATE.



Dieses Zeichen weist darauf hin, daß im Gerät eine hohe Spannung vorliegt, die bei unsachgemäßer Behandlung des Gerätes zu einem elektrischen Schlag führen kann.



Dieses Zeichen weist darauf hin, daß das Gerät nur nach Lesen der zugehörigen technischen Unterlagen von qualifiziertem technischen Personal überprüft werden darf.

HINWEISE ZUR VERMEIDUNG VON FEUER, ELEKTRISCHEM SCHLAG ODER VERLETZUNGEN.

WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE GUT AUFBEWAHREN

HINWEIS - Bei Benutzung von elektrischen Geräten sollten immer die folgenden Sicherheits-Instruktionen beachtet werden:

1. Lesen Sie alle Sicherheitshinweise, die das Gerät betreffen.
2. Verwenden Sie das Gerät nie in der Nähe von Wasser - z.B. Badewanne, Pool o.ä. Auch feuchte Umgebungen (z.B. Keller) sollten vermieden werden.
3. Das Gerät sollte nur auf einem vom Hersteller empfohlenen Ständer aufgestellt werden.
4. Eine zu hohe Lautstärke kann zu Hörschäden führen. Achten Sie darauf, die Lautstärke in einem erträglichen Bereich zu halten. Sobald Sie eine Beeinträchtigung Ihres Gehörs vermuten, suchen Sie sofort einen Facharzt auf.
5. Das Gerät sollte so aufgestellt werden, daß, die interne Ventilation nicht beeinträchtigt wird bzw. die Luftschlitze nicht verdeckt sind.
6. Das Gerät sollte nie in der Nähe von Objekten aufgestellt werden, die Hitze abstrahlen, z.B. Heizkörper. Auch die direkte Einstrahlung von Sonnenlicht sollte vermieden werden.
7. Das Gerät sollte nur mit dem vom Hersteller empfohlenen Netzteil betrieben werden.
8. Wenn das Gerät längere Zeit nicht betrieben wird, sollte der Netzstecker aus der Steckdose gezogen werden.
9. Achten Sie darauf, daß keine Flüssigkeiten auf und in das Gehäuse gelangen. Vermeiden Sie ebenfalls, daß kleine Gegenstände durch die vorhandenen Öffnungen in das Innere des Gehäuses fallen.
10. Das Gerät sollte von einem qualifizierten Techniker überprüft werden, wenn:
 - A. das Netzkabel oder der Netzstecker beschädigt ist
 - B. Gegenstände oder Flüssigkeiten in das Innere des Gehäuses gelangt sind
 - C. das Gerät Regen ausgesetzt war
 - D. das Gerät nicht normal funktioniert oder ein zum Normalzustand verändertes Verhalten aufweist
 - E. das Gerät fallengelassen wurde oder das Gehäuse beschädigt ist.
11. Versuchen Sie nicht, daß Gerät selbst zu überprüfen bzw. zu reparieren. Überlassen Sie dieses ausschließlich qualifiziertem technischen Personal.

For the USA

This product may be equipped with a polarized line plug (one blade wider than the other) . This is a safety feature. If you are unable to insert the plug into the outlet, contact an electrician to replace your obsolete outlet. Do not defeat the safety purpose of the plug.

For Canada

For Polarized Line Plug

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.
ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
 BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
 The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
 The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
 Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

Information

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Bldg, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA

Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA

Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.
2 Huangmichang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDONESIA

PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6-7
Jl. Gajah Mada No.3-5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA

Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA

Bentley Music SDN BHD
No.142, Jalan Bukit Bintang 55100
Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES

G.A. Yungco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
SINGAPORE 0718
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

335, Joo Chiat Road SINGAPORE
1542
TEL: 3450435

TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan)
Co., LTD.
Room. 5, 9th. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2 Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
330 Veeng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

BAHRAIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

IRAN

TARADIS
Mir Emad Ave. No. 15, 10th street
P. O. Box 15875/4171 Teheran,
IRAN
TEL: (021) 875 6524

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN

OHI Electronics & Trading
Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 706 010

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA

Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
W/hamood st.
P. O. Box 3631 Al-Khobar
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIA

Technical Light & Sound
Center
Khaled Ebn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E

Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E
TEL: (04) 360715

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Al Asakany Street,
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA

Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

MAURITIUS

Philanne Music Center
4th, Floor Noll, Happy World
House Sir William Newton Street
Port Luis MAURITIUS
TEL: 242 2986

REUNION

FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermetZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA

That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P.O.Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELOUSSIA

TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426
(02) 466 423

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE

MUSIKENGRO
Zac de Foillouses 01706
Les Echets Miribel FRANCE
TEL: 472 26 2700

FINLAND

Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
P. O. Box No. 109
TEL: (0) 682 4020

GERMANY

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 338 041

IRELAND

The Dublin Service Centre
Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 93581311

NORWAY

Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND

P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e
Musica, Lda.
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA

PETROSHOP Ltd.
11 Sayanskaya Street Moscow
11531, RUSSIA
TEL: 095 307 4892

Siami Music Company
Sadovaya-Triumfalnaya st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN

Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
Darvick Center 28 A, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701