



## Inhalt

<b>Die Bedienoberfläche und Anschlüsse</b> .....	<b>2</b>	<b>Abspielen von Audiodateien (Audio Player)</b> .....	<b>12</b>
Die Bedienoberfläche .....	2	Zuweisen von Audiodateien auf Pads und deren Wiedergabe ...	12
Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment) .....	3	Audio Player-Funktionen .....	12
Einsetzen von Batterien .....	3		
<b>Überblick</b> .....	<b>4</b>	<b>Wiedergabe/Aufnahme von Patterns (PATTERN SEQUENCER)</b> .....	<b>13</b>
Allgemeine Struktur des JUNO-DS .....	4	Abspielen von Patterns .....	13
Grundsätzliche Bedienung .....	4	Grundlegende Bedienung des Pattern-Sequenzers .....	13
		Pattern-Aufnahme .....	13
<b>Spielen des JUNO-DS</b> .....	<b>5</b>	Speichern eines Patterns .....	15
Ein- und Ausschalten .....	5	Pattern-Utility .....	15
Spielen eines einzelnen Tones (Patch Modus) .....	5		
Spielen von mehreren Sounds (Performance-Modus) .....	5	<b>Weitere Funktionen des JUNO-DS</b> .....	<b>16</b>
Verändern der Anschlagempfindlichkeit (Key Touch) .....	7	Aufrufen der Menu-Displays .....	16
Versetzen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose) .....	7	Die System-Einstellungen (SYSTEM) .....	16
Versetzen der Tonhöhe in Oktavschritten (Octave Shift) .....	7	Einstellen des Display-Kontrasts .....	16
Verändern des Sounds mit den Control-Reglern .....	7	Einstellen der Display-Helligkeit .....	16
Registrieren von Favorite-Sounds (FAVORITE) .....	7	Aktivieren/De-aktivieren der Auto Off-Funktion .....	16
Spielen von Arpeggios (ARPEGGIO) .....	8	Master Tuning .....	16
Verwendung eines Mikrofons .....	8	Fügt dem Mic Input-Signal einen Reverb-Effekt hinzu .....	16
		Zuweisen der Funktion des Control Pedals .....	16
		Zuweisen der Funktionen für die Control-Regler .....	17
<b>Importieren einer Audiodatei und spielen auf der Tastatur (SAMPLE IMPORT)</b> .....	<b>9</b>	Weitere Funktionen (UTILITY) .....	17
Importieren von Audiodateien (Sample) .....	9	Abspielen der Demo Songs .....	18
Aufrufen eines Samples .....	9		
Löschen von importierten Samples .....	9	<b>Anhang</b> .....	<b>19</b>
Editieren von Samples .....	9	Mögliche Fehlerursachen .....	19
		Fehlermeldungen .....	19
<b>Editieren des Sounds</b> .....	<b>10</b>		
Editieren eines Patches/Drum Kits .....	10	<b>SICHERHEITSHINWEISE</b> .....	<b>20</b>
Editieren einer Performance .....	10		
Editieren von Effekten .....	10	<b>WICHTIGE HINWEISE</b> .....	<b>20</b>
Sichern der Einstellungen (Write) .....	10		
<b>Spielen von Rhythmus-Patterns</b> .....	<b>11</b>	<b>Liste der Kurzbefehle</b> .....	<b>22</b>
Auswählen und Spielen eines Rhythmus-Patterns .....	11		
Verändern des Tempos .....	11	<b>Technische Daten</b> .....	<b>22</b>

## Bedienungsanleitung (dieses Dokument)

Bitte zuerst lesen. In dieser Anleitung finden Sie die Beschreibungen zu den Bedienschritten des JUNO-DS.

## PDF-Dokumente (Download via Internet)

- **Parameter Guide (English)**  
Beschreibt alle Funktionen des JUNO-DS.
- **MIDI Implementation (English)**  
Beinhaltet die Detail-Informationen der MIDI-Meldungen.

## Download der PDF-Daten

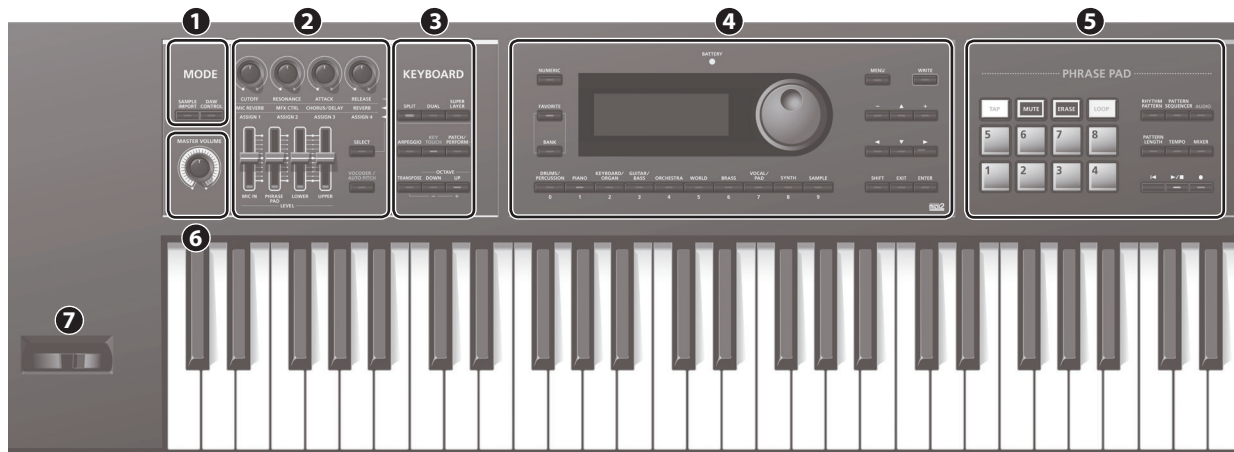
1. Gehen Sie auf die Internetseite:  
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Wählen Sie „JUNO-DS“ als Produktnamen aus.

Lesen Sie zuerst die Hinweise in den Abschnitten „SICHERHEITSHINWEISE“ und „WICHTIGE HINWEISE“ (im Informationsblatt „USING THE UNIT SAFELY“ und in der Bedienungsanleitung S. 20). Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um sich mit allen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

© 2015 ROLAND CORPORATION

# Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

## Die Bedienoberfläche



Controller	Beschreibung	Seite
<b>1 MODE</b>		
[SAMPLE IMPORT]-Taster	Zum Importieren einer Audiodatei(Sample) in den JUNO-DS.	S. 9
[DAW CONTROL]-Taster	Ermöglicht den Einsatz des JUNO-DS als DAW Controller. Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).	

### HINWEIS

Sie gelangen zum EDIT MENU-Display, indem Sie gleichzeitig die Taster [SAMPLE IMPORT] und [DAW CONTROL] drücken.

<b>2</b>		
Control-Regler	Steuern die Parameter, die aktuell mit dem [SELECT]-Taster ausgewählt sind.	S. 7
[SELECT]-Taster	Bestimmt die Parametergruppe, die über die Control-Regler gesteuert wird.	
[MIC IN] LEVEL-Regler	Bestimmt die Lautstärke des an der MIC INPUT-Buchse anliegenden Signals.	S. 8
[PHRASE PAD] LEVEL-Regler	Bestimmt die Lautstärke des Rhythmus-Patterns bzw. Audio Players.	S. 11 S. 12
[LOWER] LEVEL-Regler	Split: Bestimmt die Lautstärke des Lower Parts. Dual: Bestimmt die Lautstärke des Part 2.	S. 6
[UPPER] LEVEL-Regler	Split: Bestimmt die Lautstärke des Upper Parts. Dual: Bestimmt die Lautstärke des Part 1.	
[VOCODER/AUTO PITCH]-Taster	Ruft weitere Einstellungen für die Vocoder- bzw. Auto Pitch-Funktion auf.	S. 8

<b>3 TASTATUR</b>		
[SPLIT]-Taster	Schaltet die Split-Funktion ein bzw. aus.	
[DUAL]-Taster	Schaltet die DUAL-Funktion ein bzw. aus.	S. 6
[SUPER LAYER]-Taster	Schaltet die Super Layer-Funktion ein bzw. aus.	
[ARPEGGIO]-Taster	Schaltet den Arpeggiator ein bzw. aus.	S. 8
[KEY TOUCH]-Taster	Zum Einstellen der Anschlagsdynamik der Tastatur. Wenn die Anschlagsdynamik auf einen festen Wert eingestellt ist, so dass alle Noten unabhängig von der Anschlagsintensität gleich laut erklingen, ist die Taster-Anzeige erloschen.	S. 7
[PATCH/PERFORM]-Taster	Wenn der Taster leuchtet, befindet sich der JUNO-DS im Performance-Modus. Wenn der Taster erloschen ist, befindet sich der JUNO-DS im Patch-Modus.	S. 5
[TRANPOSE]-Taster	Halten Sie diesen Taster und drücken Sie einen der OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster, um die Tonhöhe in Halbtonschritten zu transponieren.	S. 7
OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster	Versetzt die Tonhöhe in Oktaven ab- bzw. aufwärts.	S. 7

<b>4</b>		
[NUMERIC]-Taster	Wenn der Taster leuchtet, lassen sich über die [0]–[9]-Taster numerische Werte eingeben.	S. 4
[FAVORITE]-Taster	Schaltet die Favorite-Funktion ein bzw. aus.	
[BANK]-Taster	Wenn der Taster leuchtet, lassen sich über die [0]–[9]-Taster die Favorite-Bänke auswählen.	S. 7
BATTERY (Batterie)-Anzeige	Die Anzeige wechselt den Status abhängig vom der noch verfügbaren Batterie-Spannung.	S. 3
Display	Zeigt verschiedene Informationen an, abhängig vom ausgeführten Bedienvorgang.	
VALUE-Rad	Verändern den Wert des aktuell gewählten Parameters. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und den Regler drehen, wird der Wert in größeren Schritten verändert.	S. 4
[DRUMS/PERCUSSION]-[SAMPLE] (Category)-Taster ([0]–[9]-Taster)	Zum Auswählen von Sound-Kategorien (Types) wie Patches oder Drum Kits. Alternativ lassen sich mit dem Value-Rad Sounds innerhalb derselben Kategorie auswählen. * Wenn der [NUMERIC]-Taster leuchtet, dienen diese Taster als [0]–[9]-Taster zur Eingabe von numerischen Werten.	S. 5

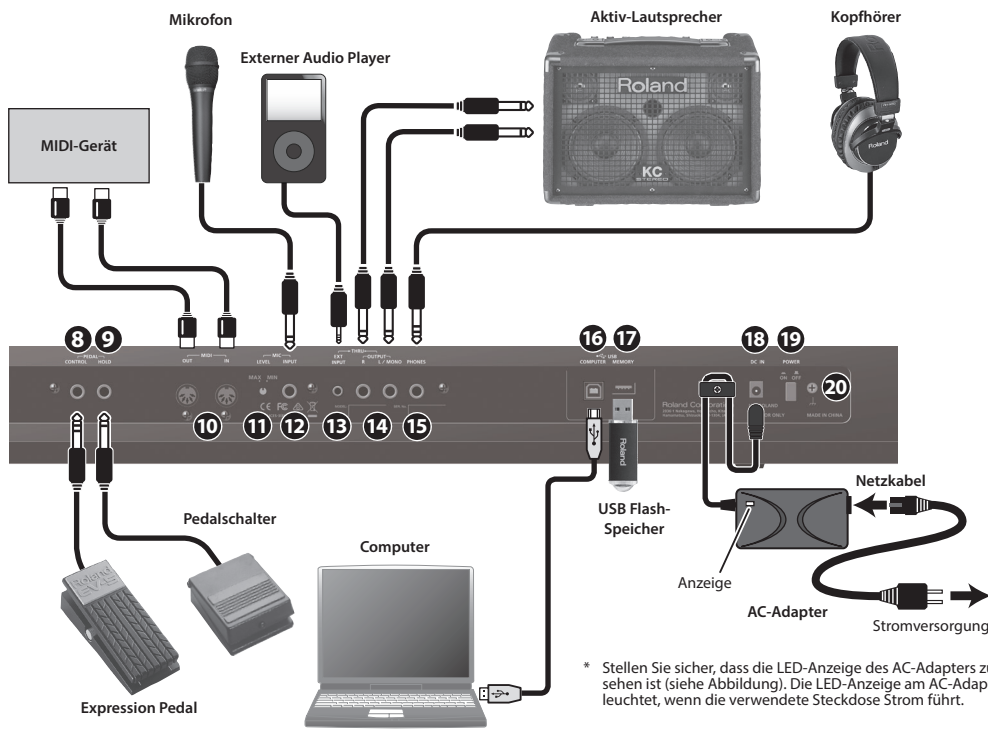
<b>Controller</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Seite</b>
[MENU]-Taster	Ruft das Menu-Display auf.	S. 4 S. 16
[WRITE]-Taster	Speichert die veränderten Einstellungen im internen Speicher.	S. 10
[–] [+] -Taster	Verändern den Wert des aktuell gewählten Parameters. * Wenn Sie einen dieser Taster gedrückt halten und dann den jeweils anderen Taster drücken, wird der Wert schneller verändert. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und einen dieser Taster drücken, wird der Wert in größeren Schritten verändert.	S. 4
[▲] [▼] [◀] [▶] -Taster	Bewegen den Cursor nach oben/unten/links/rechts.	
[SHIFT]-Taster	Ruft in Verbindung mit einem anderen Taster das entsprechende Edit-Display auf.	S. 4 S. 22
[EXIT]-Taster	Zum Verlassen eines Displays und zum Abbrechen eines Vorgangs.	S. 4
[ENTER]-Taster	Zum Ausführen eines Bedienvorgangs.	

<b>5 PHRASE PAD</b>		
[TAP]-Taster	Ermöglicht die Eingabe eines Tempowertes durch mehrfaches Tippen dieses Tasters.	S. 11 S. 13
[MUTE]-Taster	Schaltet bei Verwendung des Pattern-Sequenzers die ausgewählte Spur stumm.	S. 13
[ERASE]-Taster	Löscht bei der Verwendung des Pattern-Sequenzers das aufgenommene Pattern bzw. einen Teil des Patterns.	S. 14
[LOOP]-Taster	Schaltet bei Verwendung des Pattern-Sequenzers die Loop Playback/Aufnahme-Funktion ein bzw. aus.	S. 13
Pads [1]–[8]	Spielen den Pads zugewiesene Phrasen (Rhythm Patterns / Patterns / Samples) ab.	
[RHYTHM PATTERN]-Taster	Ruft das Rhythm Pattern-Display auf.	S. 11
[PATTERN SEQUENCER]-Taster	Ruft das Pattern Sequencer-Display auf.	S. 13
[AUDIO]-Taster	Zum Abspielen von Audiodateien eines USB Flash-Speichers.	S. 12
[PATTERN LENGTH]-Taster	Zum Anpassen der Taktanzahl innerhalb eines Patterns.	S. 14
[TEMPO]-Taster	Bestimmt das Tempo.	S. 11
[MIXER]-Taster	Bestimmt bei Verwendung des Pattern-Sequenzers Einstellungen wie Lautstärke oder Panorama für jede Spur.	S. 13
[◀] -Taster	Wählt den Anfang eines Patterns oder einer Audiodatei an.	S. 11 S. 12 S. 13
[▶] / [■] -Taster	Startet/Stoppt die Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns, Patterns oder einer Audiodatei, die mittels der Rhythm Pattern-Funktion, des Pattern-Sequenzers oder des Audio Players ausgewählt wurde.	
[●] -Taster	Aktiviert im Pattern-Sequencer die Aufnahmebereitschaft, um ein Pattern aufzunehmen.	S. 13

<b>6</b>		
[MASTER VOLUME]-Regler	Regelt die Lautstärke des Signals, das über die OUTPUT-Buchsen und die PHONES-Buchse ausgegeben wird.	S. 5

<b>7</b>		
Pitch Bend/Modulationshebel	Ermöglicht das Versetzen der Tonhöhe bzw. das Hinzufügen eines Vibrato-Effekts.	

Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment)



\* Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.

Die Auto Off-Funktion

Das Instrument wird nach einer voreingestellten Zeit von Inaktivität (Spielen der Sounds, Bewegen eines Reglers, Drücken eines Tasters) automatisch ausgeschaltet (Auto Off-Funktion). Wenn Sie nicht möchten, dass das Instrument automatisch ausgeschaltet wird, deaktivieren Sie die Auto Off-Funktion (S. 16).

**WICHTIG**

- Alle geänderten, aber noch nicht gesicherten Einstellungen werden beim Ausschalten gelöscht. Wenn Sie Änderungen behalten möchten, müssen Sie diese vorher aktiv sichern.
- Wenn das Instrument automatisch ausgeschaltet wurde, müssen Sie dieses manuell wieder einschalten.

\* Stellen Sie sicher, dass die LED-Anzeige des AC-Adapters zu sehen ist (siehe Abbildung). Die LED-Anzeige am AC-Adapter leuchtet, wenn die verwendete Steckdose Strom führt.

Buchsen/Controller	Beschreibung	Seite
<b>8</b> PEDAL CONTROL-Buchse	Zum Anschluss eines Expression-Pedals (EV-5) oder Fußpedals (DP-Serie), beides zusätzliches Zubehör. Sie können damit verschiedene Parameter steuern. * Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal (EV-5; zusätzliches Zubehör). Die Benutzung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann zu Fehlfunktionen oder/und Beschädigungen des Geräts führen.	S. 16
<b>9</b> PEDAL HOLD-Buchse	Zum Anschluss eines Haltepedals (Roland DP-Serie; zusätzliches Zubehör).	
<b>10</b> MIDI IN-, OUT-Anschlüsse	Zum Anschluss externer MIDI-Instrumente.	
<b>11</b> MIC [LEVEL]-Regler	Bestimmt die Lautstärke des an der MIC INPUT-Buchse anliegenden Signals.	S. 8
<b>12</b> MIC INPUT-Buchse	Zum Anschluss eines Mikrofons.	
<b>13</b> EXT INPUT-Buchse	Zum Anschluss eines externen Audiogeräts (z.B. Audio Player).	
<b>14</b> Output R & L/MONO-Buchsen	Zur Ausgabe des Audiosignals in stereo an einen Verstärker bzw. ein Mischpult. Verkabeln Sie für den Monobetrieb nur die L/MONO-Buchse.	
<b>15</b> PHONES-Buchse	Zum Anschluss eines Stereokopfhörers (zusätzliches Zubehör).	
<b>16</b> USB COMPUTER-Anschluss	Zum Anschluss an einen Rechner über ein handelsübliches, USB 2.0-kompatibles USB-Kabel. Sie können damit eine DAW-Software, die auf Ihrem Computer installiert ist, via USB MIDI synchronisieren und den Sound des JUNO-DS via USB Audio in Ihrer DAW-Software aufnehmen.	
<b>17</b> USB MEMORY-Anschluss	Zum Anschluss eines USB Flash-Speichers. Mithilfe eines USB Flash-Speichers lassen sich Audiodateien abspielen oder Datensicherungen vornehmen. * Verwenden Sie vorzugsweise die von Roland empfohlenen USB Flash-Speicher, da nur für diese ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden kann. Bei Verwendung von Produkten anderer Hersteller kann keine Garantie übernommen werden. * Ziehen Sie den USB-Speicher nicht ab, während das Instrument eingeschaltet ist, ansonsten können Datenverluste sowohl im Instrument als auch auf dem USB Flash-Speicher auftreten. * Stecken Sie den USB Flash-Speicher vorsichtig in den USB-Anschluss des Instruments.	S. 9 S. 12 S. 17
<b>18</b> DC IN-Buchse	Hier wird der beigefügte AC-Adapter angeschlossen. * Führen Sie das Kabel des Netzteils um die Kabelsicherung, damit bei einer eventuellen Zugbelastung das Netzkabel nicht versehentlich heraus gezogen und die Stromversorgung unterbrochen würde.	
<b>19</b> [POWER]-Schalter	Zum Ein- bzw. Ausschalten des Instruments.	S. 5
<b>20</b> Erdungsanschluss	Siehe „Der Erdungsanschluss“ (S. 20).	

Einsetzen von Batterien

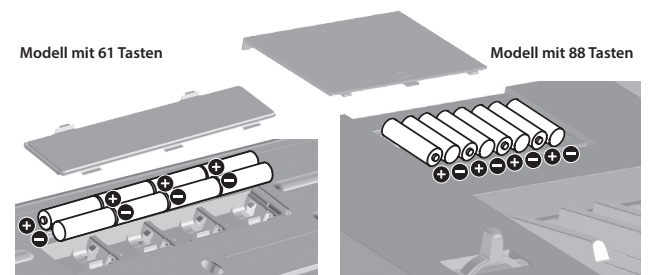
Sie können in das Batteriefach des JUNO-DS 8x AA Nickel-Metall-Hybrid-Batterien (NiMH) einsetzen und dann das Instrument ohne Netzteil betreiben.

1. Entfernen Sie die Batteriefach-Abdeckung.

<b>Modell mit 61 Tasten</b>	Halten Sie die Halterungen an der Unterseite der Batteriefach-Abdeckung gedrückt und nehmen Sie die Abdeckung ab.
<b>Modell mit 88 Tasten</b>	Schieben Sie die Batteriefachabdeckung nach hinten und nehmen Sie sie aus der Halterung.

\* Wenn Sie das Instrument umdrehen, legen Sie dieses immer auf eine weiche, gepolsterte Fläche (z.B. Kissen), damit die Bedienelemente nicht beschädigt werden. Lassen Sie das Instrument beim Umdrehen nicht fallen.

2. Legen Sie die Batterien in das Batteriefach und achten Sie dabei immer auf die korrekte Polarität.



3. Schließen Sie das Batteriefach wieder.

**WICHTIG**

Die unsachgemäße Behandlung von Batterien kann dazu führen, dass diese explodieren oder auslaufen. Beachten Sie daher immer alle Sicherheitshinweise bezüglich der Batterien. Lesen Sie dazu die Abschnitte „SICHERHEITSHINWEISE“ und „WICHTIGE HINWEISE“ (siehe Informationsblatt „USING THE UNIT SAFELY“ und die Bedienungsanleitung S. 20).

Austauschen der Batterien (BATTERY-Anzeige)

Wenn die Batteriespannung nachlässt, leuchtet bzw. blinkt die BATTERY-Anzeige links des Displays.

- Wenn die BATTERY-Anzeige leuchtet, besitzen die Batterien kaum noch Restspannung. Bei weiterer Verwendung des JUNO-DS beginnt die Anzeige zu blinken. Tauschen Sie die Batterien umgehend aus.

**WICHTIG**

- Kurze Zeit später erscheint die Anzeige „Battery Low!“ im Display und ein weiterer Betrieb des Instruments ist nicht mehr möglich.
- Bei der BATTERY-Anzeige handelt es sich lediglich um einen Annäherungswert.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# Überblick

## Allgemeine Struktur des JUNO-DS

### Controller-Sektion

In der Controller-Sektion werden die Sounds gespielt (z.B. Drücken einer Taste oder des Haltepedals) bzw. moduliert.

Zu diesem Bereich gehören die Klaviatur, der Pitch Bend/Modulationshebel, die Regler und Taster sowie die an der Rückseite angeschlossenen Pedale.

### Klangerzeugung

Von der Controller-Sektion empfangene Spiel- und Kontrolldaten werden in Sound und Klangmodulationen umgesetzt.

### Effekte

<b>MFX (Multieffekte)</b>	Verfügt über 78 verschiedene Effekte wie Distortion oder Flanger. Eine Chorus/Reverb-Effekteinheit, die unabhängig von den MFX-Effekten genutzt werden kann. Die Chorus-Effekteinheit kann auch als Delay-Effekt verwendet werden.
<b>Chorus/Reverb</b>	

\* Die MFX- und Chorus/Reverb-Effekte verfügen über verschiedene Einstellmöglichkeiten für den Patch- bzw. Performance-Modus.

### Phrase Pad

Damit lassen sich Phrasen abspielen, die den Pads [1]–[8] zugeordnet sind.

<b>Rhythm Pattern</b>	Mit den Pads lassen sich Rhythmus-Patterns abspielen.
<b>Pattern Sequencer</b>	Mit den Pads lassen sich Patterns in verschiedenen Taktlängen aufnehmen und während einer Performance wiedergeben.
<b>Audio Player</b>	Mit den Pads lassen sich Audiodateien von einem USB Flash-Speicher abspielen.

### Patch

Ein Patch ist ein Sound, den Sie spielen können. Jedes Patch besteht aus bis zu vier „Tones“ und Sie können eine Vielzahl von Sounds durch die Kombination von Tones erstellen.

### Drum Kit

Ein Drum Kit ist eine Zusammenstellung von Schlagzeug- und Percussion-Klängen oder Sound-Effekten. Jeder Taste (Note Number) kann ein unterschiedliches Percussion-Instrument bzw. Sound-Effekt zugeordnet werden.

### Sampler

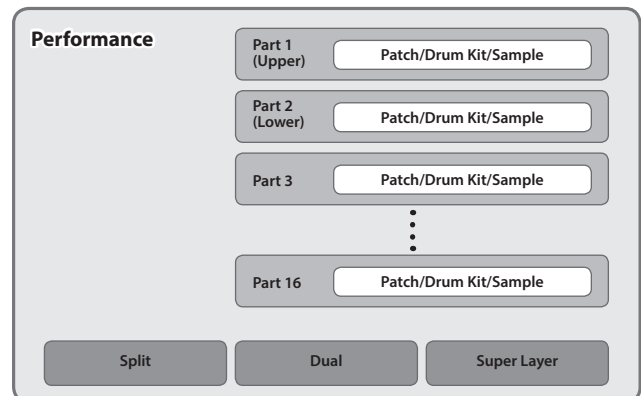
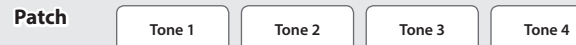
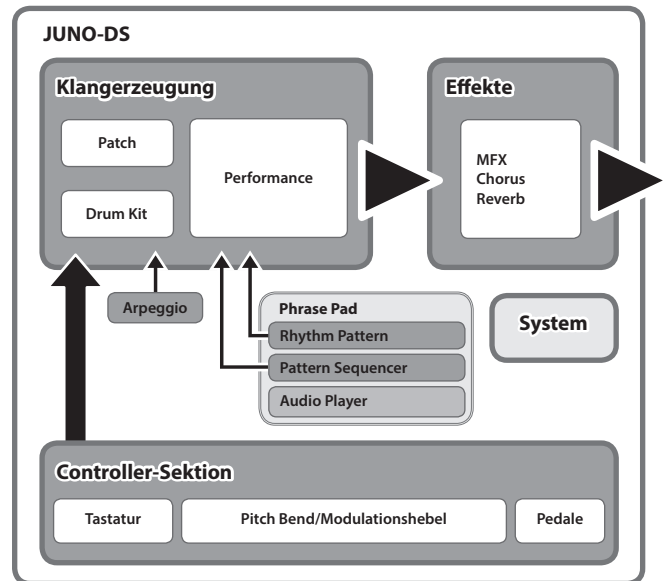
Diese Sounds können durch die Sample Import-Funktion generiert werden (S. 9).

### Performance

In einer Performance lassen sich verschiedene Patches, Drum Kits oder Samples auf 16 Parts aufteilen, was Ihnen das gleichzeitige Benutzen von 16 verschiedenen Sounds ermöglicht. Die folgenden Einstellungen werden auch als Performance-Einstellungen gespeichert.

<b>SPLIT</b>	Teilt die Tastatur in zwei Zonen auf, so dass zwei nebeneinander liegende Sounds gleichzeitig gespielt werden können.
<b>DUAL</b>	Ermöglicht das Spielen zweier übereinander liegenden Sounds.
<b>SUPER LAYER</b>	Ermöglicht das Spielen von gleichen, übereinander liegenden Sounds

Bei der Auswahl von „Split“ oder „Dual“ werden die Patches der Parts 1 und 2 verwendet. **„Patch Modus“**: Zum Auswählen und Spielen eines Patches (oder Drum Kits bzw. Samples). **„Performance Modus“**: Zum Auswählen und Spielen einer Performance. Bei Verwendung von SPLIT/DUAL/SUPER LAYER ist immer der Performance-Modus aktiv; der [PATCH/PERFORM]-Taster leuchtet.



## Grundsätzliche Bedienung

### Bewegen des Cursors

Um eine Auswahl oder Parameter-Einstellung im Display zu verändern, benutzen Sie die [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster, um den Cursor auf den zu verändernden Parameterwert zu bewegen. Wenn Sie einen Cursor-Taster gedrückt halten, wird der Cursor fortlaufend bewegt. Wenn Sie einen Cursor-Taster einer bestimmten Richtung gedrückt halten und zusätzlich den Cursor-Taster der entgegengesetzten Richtung drücken, wird der Cursor schneller bewegt.

### Verändern eines Wertes

Um einen Wert zu verändern, der durch den Cursor markiert wurde, benutzen Sie das Value-Rad oder die [-] [+] -Taster.

- Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und den Regler drehen bzw. die [-] [+] -Taster benutzen, wird der Wert in größeren Schritten verändert.
- Im Falle der [-] [+] -Taster können Sie einen Wert wie folgt schneller verändern: Halten Sie einen Taster gedrückt und drücken Sie zusätzlich den jeweils anderen Taster.

### Numerische Eingabe von Werten

Wenn der [NUMERIC]-Taster leuchtet, dienen die [0]–[9]-Taster zur Eingabe von numerischen Werten. Drücken Sie die [0]–[9]-Taster um einen numerischen Wert einzugeben und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

### [ENTER]-Taster

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

### [EXIT]-Taster

Verlässt die aktuelle Display-Anzeige bzw. bricht den aktuellen Bedienvorgang ab.

### [MENU]-Taster

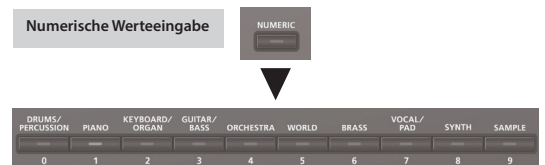
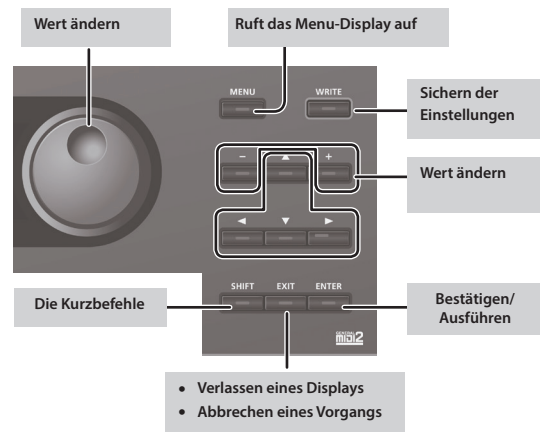
Ruft detaillierte Sound-Einstellungen, System-Einstellungen oder Utility-Funktionen auf.

### Sichern der Einstellungen

Durch Drücken des [WRITE]-Tasters wird das WRITE MENU-Display geöffnet, um ein Patch (Drum Kit) oder eine Performance abzuspeichern.

### Die Kurzbefehle

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und zusätzlich einen anderen Taster drücken, wird ein Edit-Display des benutzten Tasters aufgerufen. Weitere Details, siehe: „Liste der Kurzbefehle“ (S. 22).



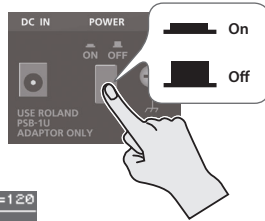
# Spiele des JUNO-DS

## Ein- und Ausschalten

Regeln Sie vor Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.

### 1. Schalten Sie die Geräte in folgender Reihenfolge ein: Dieses Instrument → angeschlossene Geräte.

\* Nach kurzer Zeit, in der der interne Schutzschaltkreis überbrückt wird, ist das Instrument spielbereit.



Folgendes Display erscheint:



\* Die in dieser Anleitung abgedruckten Display-Abbildungen dienen lediglich als Beispiele und müssen nicht zwangsläufig mit den Display-Anzeigen Ihres Instruments übereinstimmen. Grund kann u.a. eine aktualisierte Version des Betriebssystems sein.

### 2. Stellen Sie mit dem [MASTER VOLUME]-Regler die gewünschte Lautstärke ein.



## Ausschalten

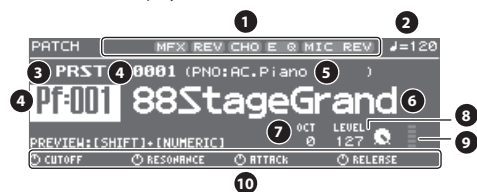
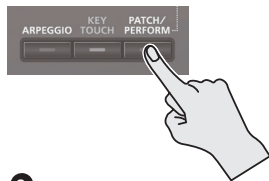
### 1. Schalten Sie die Geräte in der folgenden Reihenfolge aus: Angeschlossene Geräte → dieses Instrument.

## Spiele eines einzelnen Tones (Patch Modus)

### 1. Stellen Sie sicher, dass der [PATCH/PERFORM]-Taster erloschen ist.

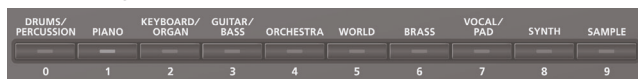
Sollte der [PATCH/PERFORM]-Taster leuchten, drücken Sie den [PATCH/PERFORM]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

Der JUNO-DS befindet sich im Patch Modus und das Patch-Display erscheint.



Nr.	Beschreibung	Nr.	Beschreibung
1	Effekt an (leuchtet)/aus (erloschen)	7	Patch-Name
2	Tempo	8	Octave Shift-Einstellung
3	Patch Bank	9	Patch Level
4	Bank-Nummer	10	Level Meter-Anzeige
5	Sub Category	11	Parameter, die aktuell durch die Control-Regler verändert werden können
6	Category-Nummer		

### 2. Drücken Sie einen der Category-Taster ([DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE]), um eine Kategorie auszuwählen.



Kategorie	Beschreibung
DRUMS/PERCUSSION	Schlagzeug- und Percussion-Instrumente
PIANO	Piano
KEYBOARD/ORGAN	Keyboard/Orgel
GUITAR/BASS	Gitarre, Bass
ORCHESTRA	Orchestrale Instrumente
WORLD	Ethnische Instrumente
BRASS	Blasinstrumente
VOCAL/PAD	Vocal, Choir, Pads
SYNTH	Synthesizer
SAMPLE	Sample (Importierte Audiodateien)

Patches sind in Kategorien (Categories) mit entsprechenden Tastern organisiert. Jede Kategorie ist wiederum in mehrere Sub-Kategorien unterteilt.

### 3. Wählen Sie mit dem Value-Rad das gewünschte Patch aus.

#### HINWEIS

Patches, deren Kategorie-Nummer mit einem „S“ (zum Beispiel Pf: S01) markiert sind, sind besonders empfehlenswerte Sounds.

## Auswahl einer Bank

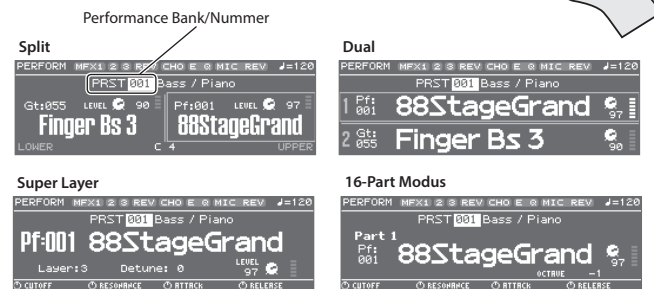
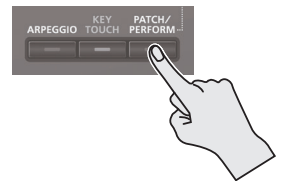
### 1. Bewegen Sie den Cursor auf Bank und wählen Sie mit dem Value-Rad eine Bank aus.

Bank	Beschreibung
DS (DS Tone)	Dies sind die besonders empfohlenen Patches des JUNO-DS. Veränderte Patches lassen sich in einer User Bank abspeichern.
PRST (Preset)	Diese Patches lassen sich nicht überschreiben. Veränderte Patches lassen sich in einer User Bank abspeichern.
EXP	Diese Bank beinhaltet die Expansion Sounds. Auf der Axial-Sound Library-Internetseite finden Sie neue Sounds zum Herunterladen. Weitere Details finden Sie auf der Internetseite: <a href="http://axial.roland.com/">http://axial.roland.com/</a>
GM (GM2)	Diese Bank beinhaltet die GM2-Sounds. Diese Sounds lassen sich nicht editieren.
USER	Veränderte Patches, Drum Kits oder Samples lassen sich in dieser Bank abspeichern. <ul style="list-style-type: none"> <li>User Patches lassen sich im numerischen Bereich 501–756 abspeichern.</li> <li>User Drum Kits lassen sich im numerischen Bereich R501–R508 abspeichern.</li> </ul>

## Spiele von mehreren Sounds (Performance-Modus)

### 1. Drücken Sie den [PATCH/PERFORM]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Der JUNO-DS befindet sich im Performance-Modus und das PERFORM-Display erscheint.



### 2. Bewegen Sie den Cursor auf „Bank“ und wählen Sie mit dem Value-Rad eine Bank aus.

Bank	Beschreibung
PRST (Preset)	Diese Performances lassen sich nicht überschreiben. Veränderte Performances lassen sich in einer User Bank abspeichern.
USER	Veränderte Performances werden in dieser Bank abgespeichert. User Performances lassen sich im numerischen Bereich 001–128 abspeichern.

### 3. Bewegen Sie den Cursor auf die Performance-Nummer und wählen Sie mit dem Value-Rad die gewünschte Nummer aus.

- Wenn Sie eine Performance mit Split-, Dual- oder Super Layer-Einstellung ausgewählt haben, leuchtet der entsprechende Taster.
- Im Performance-Modus wird der Zustand, in dem weder Split, Dual noch Super Layer ausgewählt ist, als „16-Part-Modus“ bezeichnet. Dieses ermöglicht es Ihnen, detaillierte Einstellungen vornehmen. Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).

Wenn Sie ein Patch oder eine Performance editieren, erscheint neben den Namen ein „\*“-Symbol. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang (S. 10) aus. Nachdem Sie den Speichervorgang ausgeführt haben, verschwindet das „\*“-Symbol.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

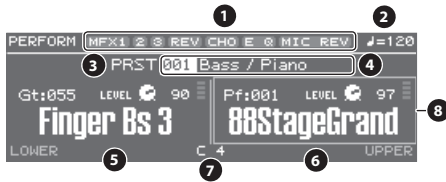
Español

Português

Nederlands

**Spiele von zwei Tones nebeneinander (Split-Modus)**

1. Drücken Sie den [SPLIT]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet  
Das Split-Display erscheint.



Nr.	Beschreibung
1	Effekt an (leuchtet)/aus (erloschen)
2	Tempo
3	Performance-Bank
4	Performance-Nummer/Name
5	Category-Nummer
	Patch-Name
	Patch Level
	Level Meter-Anzeige

Nr.	Beschreibung
6	Category-Nummer
	Patch-Name
	Patch Level
	Level Meter-Anzeige
7	Splitpunkt
8	<input type="checkbox"/> Rahmen
	Zeigt den selektierten Part an.

Die rechte Hand spielt das Upper-Patch (Part 1) und die linke Hand das Lower-Patch (Part 2), beide unterteilt durch den Splitpunkt.

**Anpassen der Lautstärke**

Benutzen Sie die [UPPER] LEVEL- und [LOWER] LEVEL-Regler, um die Lautstärken für Upper (Part 1) und Lower (Part 2) einzustellen. Die „LEVEL“-Werte im Display verändern sich entsprechend.

**Vertauschen des Upper/Lower-Patches**

1. Halten Sie den [SPLIT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [DUAL]-Taster.

**Umschalten der Patches**

1. Drücken Sie Pad [1] oder Pad [2], um den Part auszuwählen, dessen Patch umgeschaltet werden soll.

Pad [1]	Upper (Part 1)
Pad [2]	Lower (Part 2)

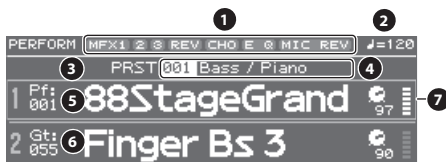
2. Verwenden Sie das Value-Rad, um die Patches umzuschalten.  
Sie können auch Patches durch Drücken der [DRUMS/PERCUSSION]-[SAMPLE]-Taster auswählen.

**Verschieben des Splitpunktes**

1. Halten Sie den [SPLIT]-Taster und spielen Sie die gewünschte Note auf der Tastatur.  
Die gespielte Note wird zum neuen Splitpunkt.  
Die Splitpunkt-Note ist der unterste Ton des Upper-Bereichs.

**Spiele von zwei übereinandergelegten Sounds (DUAL)**

1. Drücken Sie den [DUAL]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.  
Das DUAL-Display erscheint.



Nr.	Beschreibung
1	Effekt an (leuchtet)/aus (erloschen)
2	Tempo
3	Performance Bank
4	Performance Nummer/Name
5	Category-Nummer
	Patch-Name
	Patch Level
	Level Meter-Anzeige

Nr.	Beschreibung
6	Category-Nummer
	Patch-Name
	Patch Level
	Level Meter-Anzeige
7	<input type="checkbox"/> Rahmen
	Zeigt den selektierten Part an.

Das Upper- (Part 1) und Lower- (Part 2) Patch erklingen zusammen.

**Anpassen der Lautstärke**

Benutzen Sie die [UPPER] LEVEL- und [LOWER] LEVEL-Regler, um die Lautstärken für Upper (Part 1) und Lower (Part 2) einzustellen. Die „LEVEL“-Werte im Display verändern sich entsprechend.

**Vertauschen des Upper/Lower-Patches**

1. Halten Sie den [SPLIT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [DUAL]-Taster.

**Umschalten der Patches**

1. Drücken Sie Pad [1] oder Pad [2], um den Part auszuwählen, dessen Patch umgeschaltet werden soll.

Pad [1]	Upper (Part 1)
Pad [2]	Lower (Part 2)

2. Verwenden Sie das Value-Rad, um die Patches umzuschalten.  
Sie können auch Patches durch Drücken der [DRUMS/PERCUSSION]-[SAMPLE]-Taster auswählen.

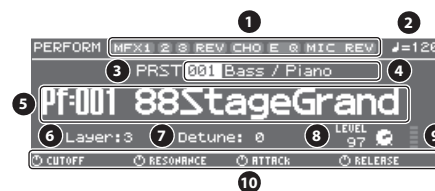
**Der „fette“ Sound—der [SUPER LAYER]-Taster**

Sie können anstelle mehrerer verschiedener Sounds auch den gleichen Sound mehrfach auswählen und diese dann leicht gegenseitig verstimmen. Dieses wird als „Detuning“ bezeichnet.

Mit der „Super Layer“-Funktion lassen sich sehr einfach der Grad der Verstimmung und die Anzahl der zu verstimmenden Tones (Anzahl der Parts) festlegen, um sehr dichte Sounds zu erzeugen.



1. Wählen Sie ein Patch aus.  
2. Drücken Sie den [SUPER LAYER]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.  
Das Super Layer-Display erscheint.



Nr.	Beschreibung
1	Effekt an (leuchtet)/aus (erloschen)
2	Tempo
3	Performance-Bank
4	Performance Nummer/Name
5	Category-Nummer/Patch-Name
6	Layer Anzahl der übereinander liegenden Parts

Nr.	Beschreibung
7	Detune Veränderung der Tonhöhe
8	Patch Level
9	Level Meter-Anzeige
10	Parameter, die aktuell durch die Control-Regler verändert werden können.

3. Bewegen Sie den Cursor auf „Layer“ oder „Detune“ und wählen Sie die gewünschte Einstellung mit dem Drehregler.

Parameter	Wert
Layer	2-5
Detune	0-30

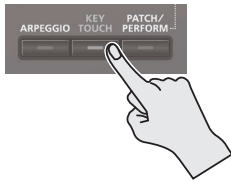
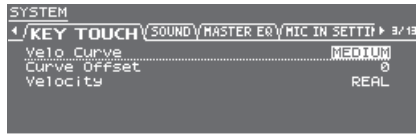
**Anpassen der Lautstärke**

Benutzen Sie die [UPPER] LEVEL- und [LOWER] LEVEL-Regler, um die Lautstärke (LEVEL) einzustellen. Die „LEVEL“-Werte im Display verändern sich entsprechend.

### Verändern der Anschlagempfindlichkeit (Key Touch)

Passt die Anschlagempfindlichkeit an.

1. Drücken Sie den [KEY TOUCH]-Taster. Das KEY TOUCH-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf „Velo Curve“ und wählen Sie die gewünschte Einstellung mit dem Drehregler.

Wert	Beschreibung
LIGHT	Mit vergleichsweise geringer Anschlagdynamik wird bereits eine hohe Lautstärke erzeugt (eher als bei der Einstellung „MEDIUM“). Diese Einstellung ist u.a. für Kinder geeignet, die noch keine voll ausgebildete Finger Muskulatur besitzen.
MEDIUM	Dieses ist die Standard-Einstellung für die Spieldynamik.
HEAVY	Es ist ein starkes Anschlagen der Tasten erforderlich, um laute Sounds zu spielen. Bei dieser Einstellung ist die Dynamikbandbreite am größten.

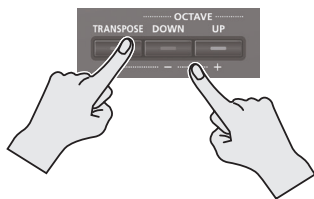
#### HINWEIS

Es lassen sich detaillierte Einstellungen für die Anschlagdynamik vornehmen oder ein fest eingestellter Dynamikwert übertragen, unabhängig von der erzeugten Spieldynamik. Weitere Informationen, siehe „KEY TOUCH“ (S. 16).

### Versetzen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose)

1. Halten Sie den [TRANSPOSE]-Taster und drücken Sie die OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster.

Der [TRANSPOSE]-Taster leuchtet, sobald ein anderer Wert als „C“ eingestellt wird. Um wieder die originale Tonhöhe zu erreichen, halten Sie den [TRANSPOSE]-Taster und drücken Sie beide OCTAVE [DOWN]- und [UP]-Taster gleichzeitig.

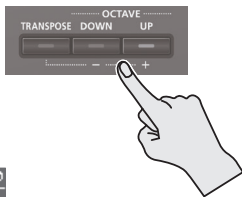


Wert: -5 (G)-0 (C)+6 (F#)

### Versetzen der Tonhöhe in Oktavschritten (Octave Shift)

1. Drücken Sie den OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster.

Der OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster leuchtet, sobald ein anderer Wert als „0“ eingestellt wird. Um wieder die originale Tonhöhe zu erreichen, halten Sie beide OCTAVE [DOWN]- und [UP]-Taster gleichzeitig gedrückt.



Wert: -3-0+3

Abhängig vom ausgewählten Modus kann die Octave Shift-Funktion verschiedene Auswirkungen haben.

#### Patch Modus

Die Oktavlage des ausgewählten Patches wird geändert. Diese Einstellung wird nicht gesichert.

#### Performance Modus

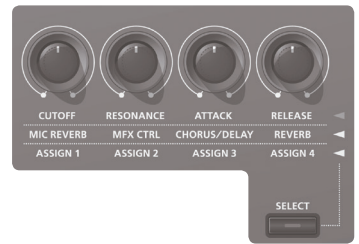
Dual, Super Layer	Die Oktavlage aller Parts wird geändert.
Split, 16-Part Modus	Die Oktavlage des ausgewählten Parts wird geändert. Dieses lässt sich unabhängig für jeden Part einstellen.

\* Die Oktavlage der Parts wird in der Performance gesichert.

### Verändern des Sounds mit den Control-Reglern

Mithilfe der Control-Regler lässt sich der Sound in Echtzeit verändern. Insgesamt lassen sich 12 Parameter steuern. Diese sind in drei Gruppen à vier Parameter aufgeteilt.

Für jeden Part lassen sich individuelle Einstellungen vornehmen, dementsprechend können die Control-Regler unterschiedliche Funktionen aufweisen.



#### Patch Modus

Drum Kit	Jede Taste eines Drum Kits besitzt individuelle Control-Regler-Einstellungen. Wenn Sie einen der Control-Regler benutzen, so wird die derzeit adressierte Taste angezeigt (Beispiel: C4). Zum Wechseln des Effekts auf ein anderes Drum-Instrument spielen Sie eine andere Note auf der Tastatur.
----------	---

#### Performance Modus

Dual, Super Layer	Alle Parts
Split, 16-Part Modus	Der aktuell ausgewählte Part

\* Bei einigen Sounds haben die Regler eventuell keinen Effekt.

1. Drücken Sie den [SELECT]-Taster, um die Parameter-Gruppe auszuwählen.
2. Verwenden Sie die Control-Regler um die Parameter zu verändern.

Parameter	Beschreibung
CUTOFF	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters.
RESONANCE	Bestimmt die Stärke der Überbetonung der Frequenzen in direkter Umgebung der Cutoff-Frequenz.
ATTACK	Bestimmt die Zeit von „Loslassen der Taste“ bis „die Lautstärke ist auf Minimum abgesunken“.
RELEASE	Bestimmt die Zeit von „Loslassen der Taste“ bis „die Lautstärke ist auf Minimum abgesunken“.
MIC REVERB	Bestimmt den Anteil des Hallsignals (Reverb), welcher dem Eingangssignal der MIC IN-Buchse hinzugefügt wird.
MFx CTRL	Steuert den MFx.
CHORUS/DELAY	Regelt die Stärke des Chorus- bzw. Delay-Effektes.
REVERB	Bestimmt den Anteil des Hallsignals.
ASSIGN 1-4	Bestimmt die Funktionen, die über die Control-Regler gesteuert werden. Details zu den Parametern, die den Reglern zugeordnet werden können, finden Sie im Dokument „Parameter Guide (English)“ (PDF).

### Registrieren von Favorite-Sounds (FAVORITE)

Sie können häufig verwendete Patches und Performances als „Favorites“ registrieren und direkt abrufen. Beim Registrieren von Favorite-Sounds wird lediglich die Speicherplatz-Nummer der Patches bzw. Performances abgespeichert.



- Die Favorites 0-9 lassen sich als ein „Favorite Set“ registrieren. Zehn solcher Favorite Sets lassen sich speichern.
- Verwenden Sie die [0]-[9]-Taster um Sounds zu registrieren oder umzuschalten.

#### WICHTIG

Wenn Sie einen Sound oder die Keyboard-Einstellungen (Split, Dual, Super Layer) verändert haben, sichern Sie dieses, bevor Sie es als Favorite-Sound registrieren

### Registrieren eines Sounds als Favorite

1. Wählen Sie das Patch bzw. die Performance aus, welche(s) Sie registrieren möchten.
2. Drücken Sie den [BANK]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet
3. Wählen Sie mit den [0]-[9]-Tastern die Bank aus, in der der Favorite-Sound registriert werden soll.
4. Halten Sie den [FAVORITE]-Taster gedrückt und drücken Sie den [0]-[9]-Taster, auf dem der Sound als Favorite-Sound registriert werden soll.



**Abrufen eines Favorite-Sounds**

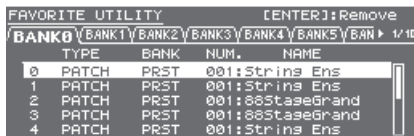
1. Drücken Sie den [FAVORITE]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
2. Wählen Sie mit einem der [0]–[9]-Tastern das gewünschte Favorite-Soundprogramm aus.

**Umschalten der Favorite-Bänke**

3. Drücken Sie den [BANK]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Der [0]–[9]-Taster, dessen Bank aktuell ausgewählt ist, blinkt.
4. Wählen Sie mit den [0]–[9]-Tastern die gewünschte Bank aus.

**Prüfen bzw. Entfernen von Favorite-Einstellungen**

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [FAVORITE]-Taster. Das FAVORITE UTILITY-Display erscheint.



Sie können im „FAVORITE UTILITY“-Display die folgenden Vorgänge ausführen:

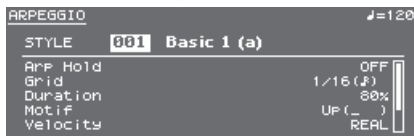
Controller	Beschreibung
[◀] [▶]-Taster	Wechseln der Favorite-Bank.
[▲] [▼]-Taster	Wählt einen Favorite-Sound aus.
[ENTER]-Taster	Entfernt den ausgewählten Favorite-Sound aus der Liste. Nach Drücken des [ENTER]-Tasters erscheint eine Bestätigungs-Abfrage. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

2. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das FAVORITE UTILITY-Display zu verlassen.

**Spielen von Arpeggios (ARPEGGIO)**

Mit der „Arpeggio“-Funktion werden die Noten eines Akkords aufgebrochen und nacheinander nach einem bestimmten Muster automatisch gespielt.  
 \* Die Arpeggio-Einstellungen werden nicht gesichert.

1. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das ARPEGGIO-Display erscheint.



2. Spielen Sie im unteren Tastaturbereich einen Akkord. Ein Arpeggio, bestehend aus den gedrückten Noten, wird gespielt.

**HINWEIS**

- Mit der Einstellung „Arp Hold=ON“ können Sie bewirken, dass das Arpeggio auch nach Loslassen der Tasten weiter gespielt wird.
- Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster, um das ARPEGGIO-Display bei eingeschalteter Arp Hold-Funktion aufzurufen.

3. Um diese Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

**Auswahl eines Arpeggio-Styles**

1. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das ARPEGGIO-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „STYLE“ und wählen Sie mit dem Value-Rad einen Style aus.



**Editieren der Arpeggio-Einstellungen**

1. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das ARPEGGIO-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, der editiert werden soll und verändern Sie mit dem Value-Rad die Einstellung.
3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das ARPEGGIO-Display zu verlassen.

**HINWEIS**

Details zu den Parametern, die Sie im ARPEGGIO-Display editieren können, finden Sie im Dokument „Parameter Guide (English)“ (PDF).

**Verwendung eines Mikrofons**

Sie können ein Mikrofon an die auf der Rückseite befindliche MIC IN-Buchse anschließen.



- Um die Eingangslautstärke des Mikrofons einzustellen, benutzen Sie den rückseitig angebrachten MIC [LEVEL]-Regler. Stellen Sie das Mikrofon-Eingangssignal mit dem Regler so ein, dass es nicht verzerrt.
- Um die Balance zwischen dem Mikrofon-Signal und Ihrer Performance einzustellen, benutzen Sie den auf der Bedienoberfläche angebrachten [MIC IN] Level-Regler.

**Verwendung des Vocoders/Auto Pitch**

Der „Vocoder“ fügt den Effekt einer menschlichen Stimme hinzu. Sie können damit u.a. Roboterstimmen-Effekte erzeugen. Die Tonhöhe kann durch Spielen der Tastatur bestimmt werden.

Mit „Auto Pitch“ werden Ungenauigkeiten in der Stimmhöhe ausgeglichen und der Sound mit korrigierter Tonhöhe ausgegeben. Bei Auswahl einer stufenförmigen Tonhöhenkorrektur entsteht ein mechanisch klingender Sound.

- Die Preset Bank (PRST) beinhaltet 10 Vocoder- und 10 Auto-Pitch-Einstellungen.

1. Drücken Sie den [VOCODER/AUTO PITCH]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das VOCODER/AUTO-PITCH-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf „Bank“ und wählen Sie mit dem Value-Rad „PRST“ oder „USER“ aus.
3. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Nummer und wählen Sie mit dem Value-Rad eine Vocoder- oder Auto Pitch-Einstellung aus.

PRST	001-010	Vocoder-Einstellungen
	011-020	Auto-Pitch-Einstellungen
USER	501-505	User Bank

4. Singen bzw. sprechen Sie in das Mikrofon und spielen Sie gleichzeitig auf der Tastatur. Die Einstellung „Auto Pitch“ benötigt kein Spielen auf der Tastatur.

5. Um diese Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [VOCODER/AUTO PITCH]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

**HINWEIS**

Sie können detaillierte Einstellungen der Vocoder- bzw. Auto Pitch-Funktion vornehmen. Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).

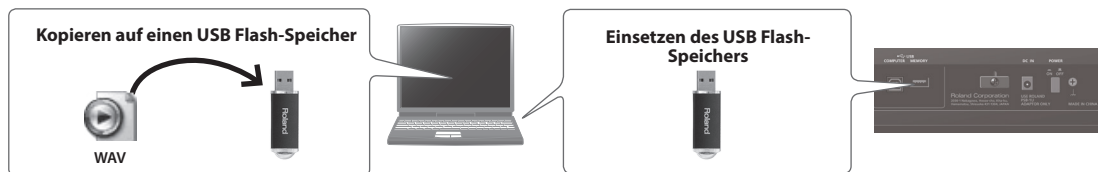


# Importieren einer Audiodatei und spielen auf der Tastatur (SAMPLE IMPORT)

Audiodateien lassen sich über einen USB Flash-Speicher in den JUNO-DS importieren, der Tastatur zuordnen und über diese spielen. Im Performance-Modus lassen sich bis zu 16 Audiodateien (16 Parts) der Tastatur zuordnen.

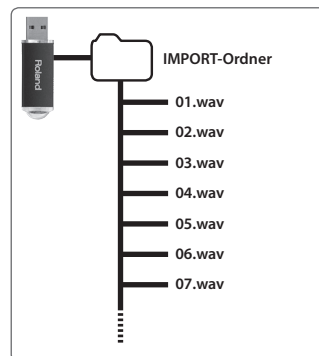
## WICHTIG

Audiodaten, die importiert werden können, müssen im WAV-Format (44.1 kHz, 16 bit) vorliegen. Andere Formate werden im Display als „Incorrect File!“ angezeigt und können nicht importiert werden.

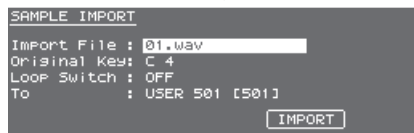


## Importieren von Audiodateien (Sample)

1. Formatieren Sie den USB Flash-Speicher im JUNO-DS (S. 17).
2. Schalten Sie den JUNO-DS aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher ab.
3. Kopieren Sie die Audiodateien am Rechner in den „IMPORT“-Ordner des USB Flash-Speichers.  
\* Verwenden Sie für Ordner- und Datei-Namen nur Einzelbyte-alphanumerische Zeichen.
4. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den JUNO-DS an und schalten Sie das Instrument ein.



5. Drücken Sie den [SAMPLE IMPORT]-Taster. Das SAMPLE IMPORT-Display erscheint.
6. Bewegen Sie den Cursor auf „SAMPLE IMPORT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Das SAMPLE IMPORT-Display erscheint.



7. Nehmen Sie die Einstellungen für den Import-Vorgang vor.

Import File	Zeigt die zu importierende Audiodatei an.
Original Key	Bestimmt die Notenummer, bei der das Sample mit seiner originalen Tonhöhe gespielt wird.
Loop Switch	Schaltet die Loop-Wiedergabe ein bzw. aus.
To:	Zeigt den Ziel-Speicherplatz an. Beispiel: Die Audiodatei wird im internen User-Speicher des JUNO-DS gespeichert und der Audiodatei wird die Speicherplatz-Nummer 501 zugewiesen.

## HINWEIS

- Der Sound wird automatisch der Tastatur mit den entsprechenden Tonhöhen zugeordnet, ausgehend von zwei Oktaven oberhalb des Original-Tonhöhe bis zur tiefsten Note der Tastatur.
- Sowohl der Loop-Punkt als auch die Tonhöhe der Audiodatei lassen sich nachträglich verändern. Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).

8. Bewegen Sie den Cursor auf „IMPORT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Die Audiodatei wird importiert.  
\* Falls kein freier Speicher mehr im User-Speicher vorhanden ist, zeigt das Display „Memory Full!“ und der Import-Vorgang wird abgebrochen. Löschen Sie in diesem Fall nicht mehr benötigte Samples.
9. Wiederholen Sie die Schritte 7-8, um die gewünschte Audiodatei in den JUNO-DS zu importieren.

## HINWEIS

- Eine importierte Audiodatei kann als ein Single Patch verwendet werden, indem Sie den [SAMPLE]-Taster drücken.
- Bei größeren Dateien kann der Import-Vorgang mehrere Minuten in Anspruch nehmen.

## WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange im Display noch „Processing...“ erscheint.

## Aufrufen eines Samples

1. Drücken Sie den [SAMPLE]-Taster.
2. Wählen Sie mit dem Value-Rad das gewünschte Patch aus.  
\* Die Tonhöhe kann nicht mehr verändert werden, wenn diese bereits zwei Oktaven oberhalb der originalen Tonhöhe liegt.

## Löschen von importierten Samples

1. Drücken Sie den [SAMPLE IMPORT]-Taster. Das SAMPLE MENU-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „SAMPLE DELETE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Das SAMPLE DELETE-Display erscheint.
3. Wählen Sie das Sample (Patch) aus, welches gelöscht werden soll.
4. Bewegen Sie den Cursor auf „DELETE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
5. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um das Sample zu löschen.

## HINWEIS

- Einige oder alle Noten einer Performance, die auf gelöschte Samples zugreifen, erzeugen keinen Sound mehr.
- Speichern Sie sicherheitshalber wichtige Daten auf einem USB Flash-Speicher oder mithilfe eines Rechners (S. 18).

## Editieren von Samples

1. Drücken Sie den [SAMPLE IMPORT]-Taster. Das SAMPLE MENU-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „SAMPLE EDIT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Das SAMPLE EDIT-Display erscheint.
3. Bewegen Sie den Cursor auf die Reiter und verwenden Sie die [◀] [▶]-Taster, um die Seiten umzuschalten.
4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert mit dem Value-Rad.

## HINWEIS

Es lassen sich für die Samples Detail-Einstellungen wie Loop Point oder originale Tonhöhe einstellen. Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).

5. Um die geänderten Einstellungen zu sichern, führen Sie die Bedienvorgänge unter „Sichern der Einstellungen (Write)“ (S. 10) aus.

# Editieren des Sounds

## HINWEIS

Details zu den Parametern, die Sie editieren können, finden Sie im Dokument „Parameter Guide (English)“ (PDF).

## Editieren eines Patches/Drum Kits

1. Wählen Sie das Patch bzw. Drum Kit aus, welches editiert werden soll.
2. Drücken Sie gleichzeitig die Taster [SAMPLE IMPORT] und [DAW CONTROL]. Das EDIT MENU-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf „PATCH EDIT“ oder „DRUM KIT EDIT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Das PATCH EDIT- bzw. DRUM KIT EDIT-Display erscheint.
4. Bewegen Sie den Cursor auf die Reiter und verwenden Sie die [◀] [▶]-Taster, um die Seiten umzuschalten.
5. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert mit dem Value-Rad.
6. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Bedienvorgang „Sichern der Einstellungen (Write)“ aus.

## Editieren einer Performance

1. Drücken Sie den [PATCH/PERFORM]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
2. Wählen Sie die Performance aus, die Sie editieren möchten.
3. Drücken Sie gleichzeitig die Taster [SAMPLE IMPORT] und [DAW CONTROL]. Das EDIT MENU-Display erscheint.
4. Bewegen Sie den Cursor auf „PERFORMANCE EDIT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Das PERFORMANCE EDIT-Display erscheint.
5. Bewegen Sie den Cursor auf die Reiter und verwenden Sie die [◀] [▶]-Taster, um die Seiten umzuschalten.
6. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert mit dem Value-Rad.
7. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Bedienvorgang „Sichern der Einstellungen (Write)“ aus.

## Editieren von Effekten

Es lassen sich verschiedene Effekteinstellungen verwenden, unabhängig vom Patch- bzw. Performance-Modus.

### Patch Modus

Für jedes Patch lässt sich der Multi-Effekt (MFX), Chorus und Reverb anwenden.

### Performance Modus

Jede Einstellung verfügt über eine maximale Anzahl von bis zu drei Multi-Effekten (MFX1, MFX2, MFX3) und jeweils einen Chorus- und Reverb-Effekt.

### Parts, denen ein MFX zugeordnet werden kann

Split, Dual	MFX1 wird dem Upper (Part 1) und MFX2 dem Lower (Part 2) zugeordnet.
Super Layer	MFX1 kann allen Parts zugeordnet werden.
16-Part Modus	MFX1-3 können zugeordnet werden.

1. Drücken Sie gleichzeitig die Taster [SAMPLE IMPORT] und [DAW CONTROL]. Das EDIT MENU-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „EFFECTS EDIT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Das EFFECTS EDIT-Display erscheint.
3. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert mit dem Value-Rad.
4. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Bedienvorgang „Sichern der Einstellungen (Write)“ aus.

## HINWEIS

Wenn Sie die Effekteinstellungen verändern, erscheint das „\*“-Symbol im Patch-/Performance-Namen. Nachdem Sie den Speichervorgang ausgeführt haben, verschwindet das „\*“-Symbol.

## Sichern der Einstellungen (Write)

Die Einstellungen im Arbeitsspeicher werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder ein anderes Klangprogramm auswählen. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang aus.

## WICHTIG

Beim Speichern werden die Daten, die sich zuvor auf den Zielspeicher befunden haben, überschrieben.

1. Drücken Sie den [WRITE]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das WRITE MENU-Display erscheint.



- Drücken Sie im Patch-Modus länger den [WRITE]-Taster, um das Name Input-Display aufzurufen.
- Abhängig von dem zuvor eingestellten Modus wird beim Drücken des Tasters automatisch entweder PATCH WRITE oder PERFORMANCE WRITE ausgewählt.

## WICHTIG

Erscheint im Performance-Modus ein „\*“-Symbol sowohl für Patch als auch Performance, speichern Sie zuerst das Patch und anschließend die Performance. Sollten Sie zuerst die Performance speichern, gehen die editierten Patch-Einstellungen verloren.

2. Drücken Sie den [ENTER]-Taster. Das Name Input-Display erscheint.



3. Benennen Sie die Datei.

Bedienvorgang	Beschreibung
[◀] [▶]-Taster	Bewegen den Cursor
Value-Rad, [-] [+]-Taster	Wählt die Zeichen aus
[▼] [▲]-Taster	Umschalten auf Groß- bzw. Kleinschreibung

## Einfügen/ Löschen von Zeichen

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster, während Sie einen Namen eingeben. Das NAME MENU-Display erscheint. Das Display wird geschlossen, wenn Sie den Taster erneut betätigen.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „INSERT“ oder „DELETE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Funktion	Beschreibung
INSERT	Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um ein Leerzeichen (Space) an der Cursor-Position einzufügen.
DELETE	Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um das Zeichen an der Cursor-Position zu löschen. Die nachfolgenden Zeichen werden nach links verschoben.

4. Nachdem Sie den Namen vollständig eingegeben haben, drücken Sie den [ENTER]-Taster.
5. Wählen Sie mit dem Value-Rad den Ziel-Speicherplatz aus.
6. Drücken Sie den [ENTER]-Taster. Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
7. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die Einstellungen zu sichern.

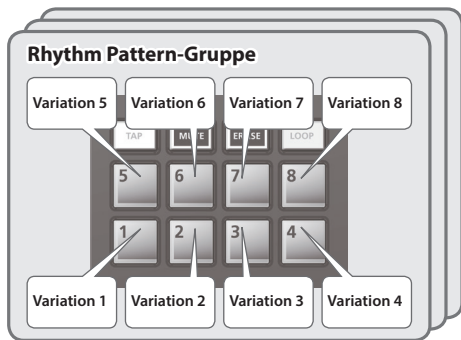
## WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange im Display noch „Writing...“ erscheint.

# Spiele von Rhythmus-Patterns

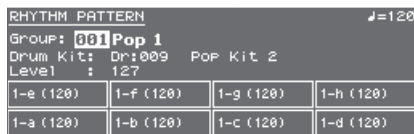
Ein Rhythmus-Pattern ist eine Phrase, die Drums oder/und Percussion-Sounds spielt. Der JUNO-DS besitzt eine Vielzahl von Rhythmus-Patterns verschiedener Musikstilrichtungen, die den Pads [1]–[8] zugeordnet werden können. Sie

können zu einem Rhythmus-Pattern auf der Tastatur einen Instrumenten-Sound spielen. Ein Rhythmus-Pattern beinhaltet acht Variationen, die in einer „Rhythm Pattern Group“ zusammengefasst sind. Bei Anwahl einer Rhythm Pattern-Gruppe werden die Variationen automatisch den Pads [1]–[8] zugeordnet.



## Auswählen und Spielen eines Rhythmus-Patterns

1. Drücken Sie den [RHYTHM PATTERN]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das RHYTHM PATTERN-Display erscheint.



2. Nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen für das Rhythmus-Pattern vor.

Parameter	Wert	Beschreibung
Group	001-030	Wählt die Rhythm Pattern-Gruppe aus. Die Auswahl einer anderen Rhythm Pattern-Gruppe führt dazu, dass auch die den Pads [1]–[8] zugeordneten Rhythmus-Patterns geändert werden. * Bewegen Sie den Cursor zu diesem Parameter, drücken Sie den [ENTER]-Taster und wählen Sie ein Rhythmus-Pattern im RHYTHM PATTERN GROUP LIST-Display auf. * Weitere Informationen zu den Rhythm Pattern-Gruppen finden Sie im Dokument „Parameter Guide (English)“ (PDF).
Drum Kit	Dr: 001–	Wählen Sie das Drum Kit für die Rhythm Pattern-Wiedergabe aus. Die Auswahl einer anderen Rhythm Pattern-Gruppe führt dazu, dass auch das den Rhythm Patterns zugeordnete Drum Kit geändert wird, aber mit diesem Parameter lässt sich nach Bedarf ein anderes Drum Kit auswählen. * Bewegen Sie den Cursor zu diesem Parameter, drücken Sie den [ENTER]-Taster und wählen Sie ein Drum Kit im DRUM KIT LIST-Display auf.
Level	1-127	Bestimmt die Lautstärke des Rhythmus-Patterns.

### WICHTIG

Die Rhythm Pattern-Einstellungen werden nicht gesichert.

3. Drücken Sie die [1]–[8]-Taster, um die Rhythmus-Pattern zu spielen. Beim Drücken eines Pads erklingt das dem Pad zugewiesene Pattern und das Pad blinkt. Drücken Sie das Pad erneut, um die Wiedergabe zu stoppen (das Pad leuchtet).

## Andere Funktionen

Controller	Beschreibung
[▶/■]-Taster	Spielt eine Variation (Pattern) durch Drücken des Pads ab. Erneutes Drücken stoppt die Wiedergabe.
[TAP]-Taster	Ermöglicht die Eingabe des gewünschten Tempos durch mehrfaches Drücken dieses Tasters.
[TEMPO]-Taster	Stellt das Tempo ein.
[PHRASE PAD] LEVEL-Regler	Bestimmt die Lautstärke des Rhythmus-Patterns.

## Verändern des Tempos

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster. Das TEMPO-Display erscheint.



2. Passen Sie mit dem Value-Rad das Tempo an.
3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder die vorherige Display-Anzeige aufzurufen.

### HINWEIS

- Im TEMPO-Display lassen sich folgende Parameter verändern:
- Metronom (S. 17) an/aus
  - Tempo Lock (S. 17) an/aus

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# Abspielen von Audiodateien (Audio Player)

Audiodateien, die auf einem USB Flash Speicher gespeichert wurden, können den Pads [1]–[8] zugeordnet und wiedergegeben werden.

## Audiodaten, die wiedergegeben werden können:

MP3	
Format	MPEG-1 Audio Layer 3
Sampling-Frequenz	44,1 kHz
Bit Rate	32, 40, 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 160, 192, 224, 256, 320 kbps, VBR (Variable Bit-Rate)
WAV/AIFF	
Sampling-Frequenz	44,1 kHz
Bit	8, 16, 24-bit

### WICHTIG

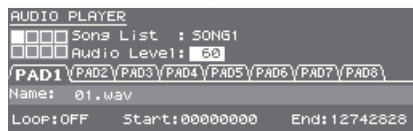
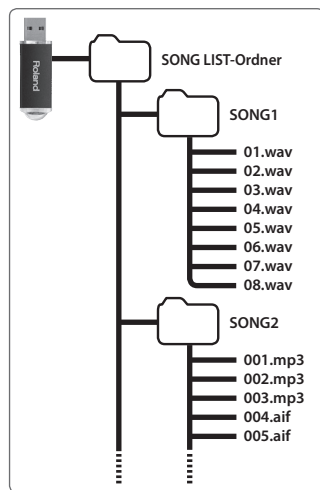
Es können nicht zwei oder mehrere Audiodateien gleichzeitig wiedergegeben werden.

## Zuweisen von Audiodateien auf Pads und deren Wiedergabe

### HINWEIS

Wenn sich beim Einschalten des Instruments Audiodateien im „SONG LIST“-Ordner des USB Flash-Speichers befinden, werden diese automatisch den Pads zugeordnet.

1. **Formatieren Sie den USB Flash-Speicher im JUNO-DS (S. 17).**
2. **Schalten Sie den JUNO-DS aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher ab.**
3. **Erstellen Sie mithilfe eines Computers einen neuen Ordner innerhalb des „SONG LIST“-Ordners.**  
\* Verwenden Sie für Datei- und Ordnernamen nur Einzelbyte-alphanumerische Zeichen.
4. **Kopieren Sie die gewünschten Audiodateien in den neu erstellten Ordner.**
5. **Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den JUNO-DS an und schalten Sie das Instrument ein.**
6. **Drücken Sie den [AUDIO]-Taster.**  
Das AUDIO PLAYER-Display erscheint.



7. **Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen für den Audio Player vor.**

Parameter	Wert/Beschreibung
<b>Song List</b>	Zeigt die vorhandenen Ordner innerhalb des „SONG LIST“-Ordners des USB Flash-Speichers an. * Bewegen Sie den Cursor zu diesem Parameter und drücken Sie den [ENTER]-Taster um den Inhalt der Ordner anzuzeigen.
<b>Audio Level</b>	Bestimmt die Lautstärke der Audiodateien. * Diese Einstellung geht verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten. Nach Ausschalten des Instruments werden normalerweise die Parameter auf Voreinstellungen zurück gesetzt, Sie können die Änderungen aber auch in den System-Einstellungen unter „Audio Level“ sichern (S. 16). 0-127
<b>PAD1–8</b>	
<b>Name</b>	Zeigt die Audiodateien an, die den Pads zugeordnet sind.
<b>Loop</b>	Schaltet die Loop-Wiedergabe ein bzw. aus. OFF, ON
<b>Start</b>	Bestimmt die Loop Start-Position. 0–(verfügbarer Positionsbereich)
<b>End</b>	Bestimmt die Loop End-Position. (verfügbarer Positionsbereich)–End

### WICHTIG

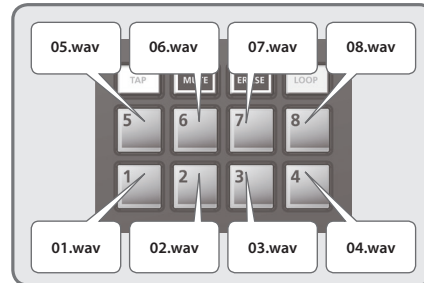
Für MP3-Dateien lassen sich keine Loop-Einstellungen vornehmen. Dieses ist nur möglich für Audiodaten im WAV- bzw. AIFF-Format.

8. **Drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Die Audiodateien im ausgewählten Ordner werden automatisch den Pads in absteigender Reihenfolge zugeordnet. Beispiel: Wenn Sie den SONG1-Ordner auswählen, werden die Dateien wie in der Abbildung dargestellt den Pads zugeordnet.

### HINWEIS

Die Dateien innerhalb des Ordners werden in alphanumerischer Reihenfolge angezeigt und die ersten acht Dateien werden den Pads zugeordnet.



9. **Drücken Sie einen der Pad [1]–[8]-Taster.**

Das gedrückte Pad blinkt und die zugeordnete Audiodatei wird wiedergegeben. Drücken Sie das Pad erneut, um die Wiedergabe zu stoppen (das Pad leuchtet).

## Audio Player-Funktionen

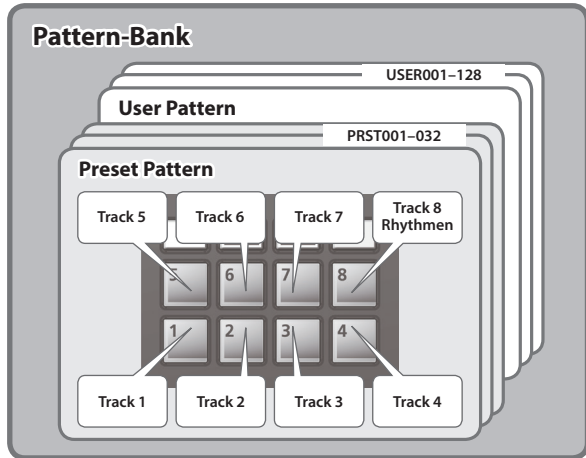
Aktion	Funktion/Beschreibung
<b>Wiedergabe</b>	Drücken Sie einen der Pad [1]–[8]-Taster.
<b>Stoppen</b>	Stoppen der Wiedergabe Um die Wiedergabe ab der Position fortzusetzen, an der gestoppt wurde, halten Sie den [AUDIO]-Taster gedrückt und drücken Sie erneut das Pad.
<b>Anwahl des Songanfangs</b>	Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie das Pad [1].
<b>Zurücksetzen der Song-Position</b>	Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie das Pad [2].
<b>Vorsetzen der Song-Position</b>	Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie das Pad [3].
<b>Loop-Einstellungen (*1)</b>	Drücken Sie den [LOOP]-Taster. Die Loop-Funktion ist für das aktuell ausgewählte Pad aktiviert. Der [LOOP]-Taster leuchtet. <b>Einstellen des Start-Punktes:</b> Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [LOOP]-Taster. <b>Einstellen des End-Punktes:</b> Halten Sie erneut den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [LOOP]-Taster.
<b>Wiederholen eines Abschnitts innerhalb der Datei</b>	<p>Nachdem der End-Punkt eingestellt wurde, wird die Wiedergabe wiederholt zwischen Start- und Endpunkt ausgeführt. Wenn ein Loop-Punkt eingegeben wurde, wird die Audiodatei einmal von Start bis Ende und danach wiederholt zwischen Loop-Punkt und Ende abgespielt.</p> <p>* Wenn Sie möchten, dass die Audiodatei, die einen Loop-Punkt besitzt, wiederholt zwischen Start und Ende abgespielt wird, halten Sie den [LOOP]-Taster gedrückt und drücken Sie das Pad des gewünschten Samples, dessen Einstellungen Sie verändern möchten.</p>
<b>Verändern des Start- bzw. End-Punktes (*1)</b>	Bewegen Sie den Cursor auf „Start“ oder „End“ und wählen Sie die gewünschte Einstellung mit dem Value-Rad.
<b>Spielen Sie das nächste Pad.</b>	<b>Um sofort zu wechseln:</b> Drücken Sie einen der Pad [1]–[8]-Taster. <b>Um nach Beendigung der Wiedergabe zu wechseln:</b> Halten Sie das aktuell spielende Pad gedrückt und drücken Sie das Pad, dessen Sound als nächstes wiedergegeben werden soll.
<b>Bestimmt die Lautstärke des Audio-Players</b>	Bewegen Sie den [PHRASE PAD] LEVEL-Regler.

\*1: Die Loop-Einstellungen jeder Audiodatei werden automatisch im SONG LIST-Ordner mit abgespeichert. Wenn Sie eine Audiodatei in einen anderen Ordner verschieben, bleiben die Loop-Einstellungen erhalten.

# Wiedergabe/Aufnahme von Patterns (PATTERN SEQUENCER)

Der Pattern-Sequencer ermöglicht das Aufzeichnen und Abspielen des Spiels auf der Tastatur bzw. der durch die Regler-Bewegungen erzeugten Klangänderungen. Die aufgezeichneten Daten werden als „Pattern“ bezeichnet. Es lassen sich Patterns mit einer Länge von bis zu acht Takten aufnehmen und speichern.

- Ein Pattern besteht aus den Spuren 1-8. Eine Aufnahme findet immer auf der aktuell ausgewählten Spur statt.
- Die Patterns sind in 32 Preset Patterns (PRST) und 128 User Patterns (USER) organisiert und werden innerhalb einer „Pattern Bank“ abgespeichert.



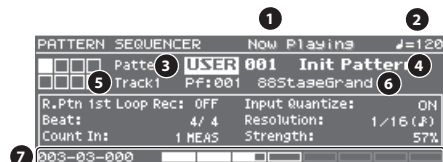
## Abspielen von Patterns

### Abspielen des aktuell ausgewählten Patterns

1. Stellen Sie sicher, dass der [PATTERN SEQUENCER]-Taster leuchtet und drücken Sie den [▶/■]-Taster. Drücken Sie den Taster erneut, um die Wiedergabe zu stoppen.

### Auswählen und Spielen eines Patterns

1. Drücken Sie den [PATTERN SEQUENCER]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das PATTERN SEQUENCER-Display erscheint.



Nr.	Beschreibung	Nr.	Beschreibung
1	<b>Status-Anzeige</b> • Aufnahme • Wiedergabe • Aufnahmebereitschaft • Stoppen	7	<b>Weißer Außenrahmen:</b> Verfügbare Takte (bestimmt durch die PATTERN LENGTH-Einstellung) <b>Grauer Außenrahmen:</b> Verfügbare Takte (nicht durch die PATTERN LENGTH-Einstellung bestimmt)
2	Tempo		
3	Pattern Bank (PRST/USER)		
4	Pattern-Nummer, Pattern-Name		
5	Ausgewählte Spur(en)		
6	In der Aufnahme/Wiedergabe verwendetes Patch Category-Nummer, Patch-Name		

2. Bewegen Sie den Cursor auf „Pattern Bank“ und wählen Sie mit dem Value-Rad „PRST“ oder „USER“ aus.
3. Bewegen Sie den Cursor auf ein Pattern-Nummer und wählen Sie mit dem Value-Rad das Pattern aus, welches wiedergegeben werden soll.

### HINWEIS

Bewegen Sie den Cursor auf ein Pattern-Nummer, drücken Sie den [ENTER]-Taster und wählen Sie im PATTERN LIST-Display ein Pattern aus.

4. Drücken Sie den [▶/■]-Taster, um das Pattern abzuspielen. Drücken Sie den Taster erneut, um die Wiedergabe zu stoppen.

## Stummschalten einer Spur (Track Mute)

Mithilfe dieser Funktion lassen sich Spuren während der Pattern-Wiedergabe stummschalten.

1. Drücken Sie den [MUTE]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Die Pads befinden sich im Mute-Modus.
2. Drücken Sie die Pads [1]~[8]-Taster, um die gewünschte(n) Spur(en) stummzuschalten. Sie können auch mehrere Pads drücken. Das Pad, welches Sie gedrückt haben, blinkt und die entsprechende Spur ist stummgeschaltet. Um die Mute-Funktion aufzuheben, drücken Sie das blinkende Pad.
3. Drücken Sie den [MUTE]-Taster, so dass die Anzeige erlischt. Der Pad Mute-Modus ist damit deaktiviert.  
\* Ein stummgeschaltete Spur bleibt auch dann stummgeschaltet, wenn der Pad Mute-Modus wieder deaktiviert wurde.

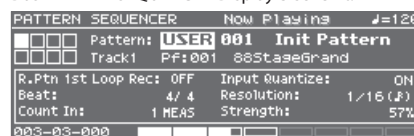
## Grundlegende Bedienung des Pattern-Sequencers

Bedienvorgänge für den Pattern-Sequencer sind nur gültig, wenn Sie den [PATTERN SEQUENCER]-Taster gedrückt haben und das PATTERN SEQUENCER-Display angezeigt wird.

Controller	Beschreibung
[▶/■]-Taster	Startet bzw. stoppt das ausgewählte Pattern.
[◀]-Taster	Wählt den Anfang eines Patterns an.
[●]-Taster	Nimmt das Spielen der Noten auf der Tastatur sowie die durch die Bewegungen der Controller erzeugten Steuerdaten in Echtzeit auf.
[TAP]-Taster	Ermöglicht die Eingabe eines Tempowertes durch mehrfaches Tippen dieses Tasters.
[MUTE]-Taster	Wenn der Taster leuchtet, lassen sich mittels der Pads [1]~[8] die ausgewählten Spuren stummschalten.
[ERASE]-Taster	Löscht ein aufgenommenes Pattern oder einen Teilbereich eines Patterns. • Wenn der Taster leuchtet, wird das Pattern innerhalb der ausgewählten Takte wiederholt wiedergegeben. • Wenn der Taster erloschen ist, wird das Pattern nur bis zu dem voreingestellten Takt wiedergegeben/aufgenommen und dann gestoppt.
[LOOP]-Taster	
Pads [1]~[8]	Wählt die Spuren aus. Mithilfe der Tastatur lässt sich der Sound einer Spur spielen und aufnehmen.
[PATTERN LENGTH]-Taster	Zum Verändern der Anzahl der Takte innerhalb eines Patterns. Es lassen sich Patterns mit einer Länge von bis zu acht Takten erstellen.
[TEMPO]-Taster	Stellt das Tempo ein.
[MIXER]-Taster	Bestimmt die Lautstärke und die Panorama-Position jeder Spur.

## Pattern-Aufnahme

1. Drücken Sie den [PATTERN SEQUENCER]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das PATTERN SEQUENCER-Display erscheint.



2. Bestimmt das User-Pattern, welches aufgenommen wird.

### Aufnahme eines neuen Patterns

Wenn Sie eine Aufnahme von Grund auf neu erstellen wollen, wählen Sie USER „Init Pattern“ (Werksvoreinstellung) oder verwenden Sie die PATTERN ERASE-Funktion (S. 14), um den Inhalt eines Patterns zu löschen.

3. Drücken Sie den [●]-Taster. Der [●]-Taster blinkt und der JUNO-DS befindet sich in Aufnahmebereitschaft.
4. Nehmen Sie Einstellungen für das Pattern vor, welches Sie aufnehmen wollen.

Parameter	Wert/Beschreibung
R. Ptn 1st Loop Rec	Bestimmt, wie ein Rhythmus-Pattern aufgenommen wird. * Für diese Funktion muss ein leeres Pattern ausgewählt worden sein.
	OFF (aus) Es wird kein Rhythmus-Pattern aufgenommen. On (an) Die Spieldaten des ausgewählten Rhythmus-Patterns werden nur für den ersten Aufnahmedurchlauf auf Spur 8 aufgezeichnet.
Takt	Bestimmt die Taktart des Patterns. * Für diese Funktion muss ein leeres Pattern ausgewählt worden sein. (1-32) / (2, 4, 8, 16)

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Parameter	Wert/Beschreibung	
Vorzähler	Bestimmt die Art, wie die Aufnahme gestartet wird.	
	Off (aus)	Die Aufnahme startet, sobald Sie den [▶/■]-Taster gedrückt haben.
	1 Takt	Nach Drücken des [▶/■]-Tasters erklingt ein eintaktiger Vorzähler, danach beginnt die Aufnahme.
	2 Takte	Nach Drücken des [▶/■]-Tasters erklingt ein zweitaktiger Vorzähler, dann beginnt die Aufnahme.
	WAIT NOTE	Die Aufnahme beginnt entweder sofort nach Drücken des [▶/■]-Tasters, durch Spielen einer Note oder durch Betätigen des Haltepedals.
Input Quantize	Bestimmt, ob eine Quantisierung bereits während der Aufnahme stattfindet. * <b>Quantize:</b> Die Quantize-Funktion korrigiert automatisch zeitliche Ungenauigkeiten der mit den Tasten eingespielten Noten. Diese werden dadurch auf korrekte rhythmische Positionen gesetzt.	
	OFF (aus)	Die Quantisierung ist ausgeschaltet.
	ON	Die Quantisierung ist eingeschaltet.
Resolution	Bestimmt die Auflösung des Rasters in Notenwerten. 1/32 (♩)–1/4 (♩)	
Strength	Stellt die Genauigkeit ein, mit der die Noten auf das Raster gebracht werden, abhängig von der Resolution-Einstellung.	
	0–100%	Bei „100%“ werden alle Noten genau auf das Raster positioniert. Bei kleineren Werten werden die Noten nicht exakt, aber mehr oder weniger stark in Richtung des Rasters korrigiert. Bei „0%“ erfolgt keine Korrektur.

5. Stellen Sie verschiedene Einstellungen nach Bedarf ein.

**Verändern der Taktanzahl eines Patterns**

Siehe „Bestimmen der Taktanzahl eines Patterns (PATTERN LENGTH)“ (S. 14)

**Bei Aufnahme eines Rhythmus-Patterns**

Wenn „R. Ptn 1st Loop Rec“ auf ON gestellt ist, wird das Playback des Rhythmus-Patterns beim ersten Durchlauf der Aufnahme aufgezeichnet.

1. Drücken Sie den [RHYTHM PATTERN]-Taster.  
Das RHYTHM PATTERN-Display erscheint.
2. Wählen Sie eine Rhythm Pattern-Gruppe und ein Drum Kit aus.
3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das RHYTHM PATTERN-Display zu verlassen.

**Verändern des Aufnahme-Tempos**

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.  
Das TEMPO-Display erscheint.
2. Stellen Sie mit dem Value-Rad das gewünschte Tempo ein.
3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das TEMPO-Display zu verlassen.  
\* Tempowechsel werden nicht mit aufgezeichnet.

**HINWEIS**

Sie können das Tempo auch durch mehrfaches Drücken des [Tap]-Tasters eingeben.

**Verwendung des Metronoms**

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.  
Das TEMPO-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „Metronome“ und stellen Sie mit dem Value-Rad den Wert „ON“ ein.
3. Stellen Sie mit dem Value-Rad das gewünschte Tempo ein.
4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das TEMPO-Display zu verlassen.

**HINWEIS**

Um das Metronom einschalten/auszuschalten, halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

6. Wählen Sie mit den Pads [1]–[8] die Aufnahme-Spur aus.  
Das gewählte Pad leuchtet.

Die Anzeige einer Spur (außer der Aufnahmespur) leuchtet:	Die Spur enthält bereits Spieldaten.
Die Anzeige ist erloschen:	Die Spur enthält keine Spieldaten.

**Wechseln des Sounds der Aufnahme-Spur**

1. Bewegen Sie den Cursor auf ein Category-Nummer und drücken Sie den [ENTER]-Taster.  
Das PATCH LIST-Display erscheint.
2. Wählen Sie ein Patch aus.  
Alternativ können Sie auch mittels der Category-Taster ([DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE]) ein Patch auswählen.
3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das PATCH LIST-Display zu verlassen.

7. Drücken Sie den [▶/■]-Taster, um die Aufnahme zu starten.

8. Spielen Sie den Sound auf der Tastatur.

Die durch die Bewegungen der Regler und des Pitch Bend/Modulations-Hebels erzeugten Daten werden ebenso aufgezeichnet.

**HINWEIS**

- Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie den [LOOP]-Taster, um den LOOP REC-Modus ein- bzw. auszuschalten.

Off (aus)	Nehmen Sie die Daten im Bereich der voreingestellten Taktlänge auf und wechseln Sie dann von Aufnahme auf Wiedergabe.
On (an)	Die Aufnahme wird auch nach Erreichen der voreingestellten Taktlänge weiterhin ausgeführt.

- Wenn der [LOOP]-Taster leuchtet und „R. Ptn 1st Loop Rec“ auf ON eingestellt wurde, wird das Rhythmus-Pattern nur während des ersten Aufnahmedurchlaufs aufgenommen. Ab der zweiten bzw. den weiteren Schleifen stoppt das Rhythmus-Pattern und die Wiedergabe von Spur 8 (die Spur, auf der das Rhythmus-Pattern aufgenommen wurde) startet.
- Ein weiterer Aufnahme-Vorgang fügt neue Daten den zuvor aufgezeichneten hinzu. Wenn Sie neu aufnehmen möchten, löschen Sie die Daten und starten Sie die Aufnahme erneut.

9. Drücken Sie den [●]-Taster.

Der Pattern-Wiedergabe-Modus wird aufgerufen. Wenn Sie den [●]-Taster erneut drücken, wird wieder der Aufnahme-Modus ausgewählt.

10. Drücken Sie den [▶/■]-Taster, um die Aufnahme zu stoppen.

Das Pattern wird unabhängig vom Aufnahme-/Wiedergabe-Modus gestoppt.

**Entfernen eines Teilbereichs der Spurdaten während einer Aufnahme/Wiedergabe**

1. Drücken Sie während der Aufnahme oder Wiedergabe den [ERASE]-Taster.  
Solange Sie den Taster gedrückt halten, werden Spieldaten der ausgewählten Spur aus dem Pattern entfernt.

**Löschen eines Patterns oder einer Spur (PATTERN ERASE)**

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [ERASE]-Taster.  
Das PATTERN ERASE-Display erscheint.
2. Wählen Sie die gewünschte Spur aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Wert	Beschreibung
Track 1–8	Die Spieldaten der ausgewählten Spur werden gelöscht.
SysEx	System Exclusive-Meldungen werden gelöscht.
ALL	Die Daten aller Tracks werden gelöscht.

**Bestimmen der Taktanzahl eines Patterns (PATTERN LENGTH)**

1. Drücken Sie den [[PATTERN LENGTH]-Taster.  
Das PATTERN LENGTH-Display erscheint.
2. Stellen Sie die Anzahl der Takte ein und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

**Erhöhen der Anzahl der Takte**

Im Display erscheint „With Copying?“

Bedienvorgang	Beschreibung
„YES“ oder [ENTER]-Taster	Die bereits aufgenommenen Spieldaten werden wiederholt in die hinzugefügten Takte eingefügt.
„NO“ oder [EXIT]-Taster	Es wird nur die Anzahl der Takte erhöht. Die aufgenommenen Spieldaten bleiben unverändert.

**Verringern der Anzahl der Takte**

Die aufgenommenen Spieldaten bleiben unverändert. Lediglich die Anzahl der Takte für die Wiedergabe wird verändert.

**Speichern eines Patterns**

Die aufgenommenen Patterns gehen verloren, wenn Sie ein anderes Pattern auswählen oder den JUNO-DS ausschalten. Sie sollten daher wichtige Patterns im Instrument sichern.

1. Drücken Sie bei angezeigtem PATTERN SEQUENCER-Display den [WRITE]-Taster.

Das PATTERN NAME-Display erscheint.



2. Geben Sie einen Namen für das Pattern ein.

**HINWEIS**

Weitere Details zur Eingabe eines Namens finden Sie unter „Sichern der Einstellungen (Write)“ (S. 10).

3. Nachdem Sie einen Namen eingegeben haben, drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das PATTERN WRITE-Display erscheint.

4. Wählen Sie mit dem Value-Rad einen Ziel-Speicherplatz aus.

**WICHTIG**

Wenn Sie einen Ziel-Speicherplatz auswählen, der bereits Daten enthält, wird das entsprechende Pattern überschrieben und die vorherigen Daten gelöscht.

5. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

6. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um das Pattern zu sichern.

Der Speichervorgang ist abgeschlossen, sobald im Display "Completed!" erscheint.

**WICHTIG**

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange im Display noch „Writing...“ erscheint.

**Pattern-Utility**

1. Drücken Sie bei angezeigtem PATTERN SEQUENCER-Display den [MENU]-Taster.

Das MENU-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf „PATTERN UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das PATTERN UTILITY-Display erscheint.

**HINWEIS**

Während das PATTERN SEQUENCER-Display angezeigt wird, halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie den [PATTERN SEQUENCER]-Taster, um das PATTERN UTILITY-Display aufzurufen.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern die gewünschte Funktion aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

**Kopieren eines Patterns (PATTERN COPY)**

1. Wählen Sie im PATTERN UTILITY-Display „PATTERN COPY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das PATTERN COPY-Display erscheint.

2. Stellen Sie die gewünschten Parameter ein.

Parameter	Wert/Beschreibung	
Pattern Bank	Wählt die Quell-Pattern-Bank aus. PRST, USER	
Pattern Number	Wählt das Quell-Pattern aus. 001-127	
Quell-Pattern-Spur	Wählt die Quell-Spur aus. TRACK1-8, ALL	
Ziel-Pattern-Spur	Wählt die Ziel-Spur aus. TRACK1-8, ALL	
Copy Target	Wählt den zu kopierenden Inhalt aus.	
	ALL	Es werden das Pattern und die Sound-Einstellungen kopiert.
	SOUND ONLY	Es werden nur die Sound-Einstellungen kopiert.
	PATTERN ONLY	Es wird nur das Pattern kopiert.

3. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

**Initialisieren eines Patterns (PATTERN INIT)**

1. Wählen Sie im PATTERN UTILITY-Display „PATTERN INIT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

2. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um das Pattern zu initialisieren.

**Importieren von Pattern-Daten aus einer SMF-Datei (SMF IMPORT)**

Importiert die ausgewählte SMF-Datei in den Temporär-Speicher.

- Beim Import-Vorgang werden die im Temporär-Speicher aktuell vorhandenen Daten gelöscht.
- Die SMF-Datei, die Sie importieren möchten, muss sich im IMPORT-Ordner des USB Flash-Speichers befinden.

**Folgende SMF-Dateien können importiert werden:**

- Es wird nur das SMF Format „0“ unterstützt.
- Es werden nur die Spuren (Parts), die vom JUNO-DS verwendet werden, importiert.
- Es lassen sich SMF-Dateien mit bis zu acht Takten importieren. Alle weiteren Daten werden nicht importiert.

1. Wählen Sie im PATTERN UTILITY-Display „SMF IMPORT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das SMF IMPORT-Display erscheint.

2. Wählen Sie die zu ladende SMF-Datei aus.

**HINWEIS**

Drücken Sie im SMF IMPORT-Display den [▶/■]-Taster, um die ausgewählte SMF-Datei abzuhören.

3. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

4. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die SMF-Datei zu importieren.

**Exportieren eines Patterns als SMF-Datei (SMF EXPORT)**

Ein Pattern im Temporär-Speicher kann benannt und als SMF-Datei exportiert werden.

- Preset-Patterns lassen sich nicht exportieren.
- Die exportierte SMF-Datei wird im „EXPORT“-Ordner des USB Flash-Speichers abgelegt.

1. Wählen Sie im PATTERN UTILITY-Display „SMF EXPORT“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das SMF EXPORT-Display erscheint.

2. Geben Sie einen Datei-Namen für den Ziel-Speicherplatz an.

3. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

4. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um das Pattern zu exportieren.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

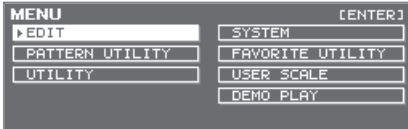
Português

Nederlands

# Weitere Funktionen des JUNO-DS

## Aufrufen der Menu-Displays

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.  
Das MENU-Display erscheint.



Menu	Beschreibung
EDIT	Zeigt eine Auswahl an Displays an, die zur Soundbearbeitung benötigt werden. <ul style="list-style-type: none"> <li>• PATCH EDIT (S. 10)</li> <li>• DRUM KIT EDIT (S. 10)</li> <li>• SAMPLE EDIT (S. 9)</li> <li>• PERFORMANCE EDIT (S. 10)</li> <li>• EFFECTS EDIT (S. 10)</li> </ul> * Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).
PATTERN UTILITY	Ruft das Einstellungs-Display für Patterns auf (S. 15).
UTILITY	Ruft das Utility Menu (S. 17) auf.
SYSTEM	Einstellungen, die den gesamten JUNO-DS betreffen (S. 16).
FAVORITE UTILITY	Ruft ein Display auf, in dem Favorite-Registrierungen angezeigt oder gelöscht werden können.
USER SCALE	Erstellen eine User-Skala. * Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).
DEMO PLAY	Ruft das Demo Song Playback-Display (S. 18) auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf Menu und drücken Sie den [ENTER]-Taster.  
\* Sollte ein weiteres Menu erscheinen, wiederholen Sie Schritt 2.
3. Bewegen Sie den Cursor auf die Reiter und verwenden Sie die [◀] [▶]-Taster, um die Seiten umzuschalten.
4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert mit dem Value-Rad.
5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das Display zu verlassen.

## Die System-Einstellungen (SYSTEM)

Allgemeine Einstellungen, die den gesamten Bereich des JUNO-DS betreffen, werden „System-Einstellungen“ genannt.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.  
Das MENU-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „SYSTEM“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
3. Bewegen Sie den Cursor auf die Reiter und verwenden Sie die [◀] [▶]-Taster, um die Seiten umzuschalten.
4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert mit dem Value-Rad.
5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das Display zu verlassen.

### HINWEIS

Die bearbeiteten Parameter werden gesichert, indem Sie entweder im SYSTEM-Display den [WRITE]-Taster drücken oder das SYSTEM-Display verlassen.

Parameter	Wert/Beschreibung
<b>GENERAL</b>	
LCD Contrast	<b>Einstellen des Display-Kontrasts</b> 1-20
LCD Brightness	<b>Einstellen der Display-Helligkeit</b> 1-20
Auto Off	<b>Aktivieren/De-aktivieren der Auto Off-Funktion</b> Bestimmt, wann das Instrument nach einer inaktiven Phase automatisch ausgeschaltet wird. Bei „OFF“ wird das Instrument nicht automatisch ausgeschaltet. OFF, 30, 240 [min]
Power Save Time	Bestimmt die Zeit, nach der der JUNO-DS in den Ruhezustand (Power Save Mode) versetzt wird. Sobald sich der JUNO-DS im Power Save-Modus befindet, wird der Stromverbrauch durch Abschalten der Display-Beleuchtung und Verringerung der Taster-Beleuchtung reduziert. OFF, 1, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 60 [min]
Illumination	Bestimmt, ob die Taster beleuchtet sind, wenn eine Eingabe erfolgen soll. OFF, ON
<b>PAD COLOR</b>	
Pad Brightness	Bestimmt die Helligkeit der Pads [1]–[8]. 1-127
PAD COLOR	Die Leuchtfarbe der Pads [1]–[8] kann für jede Funktion voreingestellt werden. * Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF). (OFF), 1–13
<b>KEY TOUCH</b>	
Velo Curve	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (S. 7). LIGHT, MEDIUM, HEAVY
Curve Offset	Bestimmt die Dynamik-Hüllkurve der Tastatur. Bei niedrigen Werten fühlt sich das Spiel leichter an. Bei hohen Werten fühlt sich das Spiel schwerer an. -10→+9

Parameter	Wert/Beschreibung	
Velocity	Bestimmt den Dynamikwert, der bei Spielen einer Note übertragen wird.	
	REAL	Der übertragene Dynamikwert ist abhängig von der Anschlagdynamik.
	1-127	Der übertragene Dynamikwert ist festgelegt, unabhängig von der ausgeführten Anschlagdynamik.
<b>SOUND</b>		
Master Tune	<b>Master Tuning</b> Bestimmt die Gesamtstimmung des JUNO-DS. Im Display wird die Frequenz der Note A4 (mittleres A) angezeigt. 415,3-466,2	
	Bestimmt den Versatz der Gesamt-Tonhöhe (in Halbtonschritten). -24→+24	
Master Key Shift	Bestimmt die Gesamt-Lautstärke.	
Master Level	Bestimmt die Verstärkung bzw. Dämpfung des Ausgangssignals des JUNO-DS. -12– +12 dBu	
Output Gain	Bestimmt die Lautstärke der Audiodatei, die mit dem Audio Player abgespielt wird. 0-127	
<b>MASTER EQ</b>		
Master EQ Switch	Schaltet den Master EQ des JUNO-DS ein bzw. aus. Der Master EQ bestimmt den Gesamtklang des Instruments. Off (aus)	
EQ Low Freq	Bestimmt die tiefen Frequenzen. 200, 400 [Hz]	
EQ Low Gain	Bestimmt die Absenkung bzw. Anhebung der tiefen Frequenzen. -15– +15 dBu	
EQ Mid Freq	Bestimmt die mittleren Frequenzen. 200–8000 [Hz]	
EQ Mid Gain	Bestimmt die Absenkung bzw. Anhebung der mittleren Frequenzen. -15→+15 [dB]	
EQ Mid Q	Bestimmt die Bandbreite der mittleren Frequenzen. Je höher der „Q“-Wert, desto enger ist der Bereich. 0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	
EQ High Freq	Bestimmt die hohen Frequenzen. 2000, 4000, 8000 [Hz]	
EQ High Gain	Bestimmt die Absenkung bzw. Anhebung der hohen Frequenzen. -15→+15 [dB]	
EQ Total Gain	Bestimmt die Absenkung bzw. Anhebung des gesamten Master EQ. -15– +15 dBu	
<b>MIC IN SETTINGS</b>		
Mic In Level	Bestimmt die Lautstärke des an der MIC INPUT-Buchse anliegenden Signals. 0-127	
Mic In Reverb Switch	<b>Fügt dem Mic Input-Signal einen Reverb-Effekt hinzu.</b> Bestimmt, ob dem Mic Input-Signal ein Reverb-Effekt hinzugefügt wird (ON) oder nicht (OFF). OFF, ON	
Mic In Reverb Level	Bestimmt die Lautstärke des Reverb-Effekts, welcher dem Mikrofon-Signal hinzugefügt wird. 0-127	
Mic In Reverb Type	Bestimmt den Typ des Reverb-/Delay-Effekts, welcher dem Mikrofon-Signal hinzugefügt wird. ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	
Mic In Reverb Time	Bestimmt die Zeitdauer des Reverb-Effekts (bei Reverb Type: ROOM1–HALL2) bzw. Delay-Effekts (bei Reverb Type: DELAY oder PAN-DELAY). 0-127	
Noise Suppressor Switch	Schaltet den Noise Suppressor ein bzw. aus. Der Noise Suppressor unterdrückt Nebengeräusche bei stillen Phasen. OFF, ON	
Noise Suppressor Threshold	Lautstärke, ab der der Noise Suppressor zu wirken beginnt. 0–127	
Noise Suppressor Release	Zeitraum von „der Noise Suppressor wirkt“ bis „die Lautstärke ist auf [0] gestellt“. 0–127	
Mic Mode	Bestimmt den Mic Input-Modus.	
	ALL	Das Mikrofon-Eingangssignal wird immer erkannt.
	VOCAL FX	Das Mikrofon-Eingangssignal wird nur erkannt, wenn der [VOCODER/AUTO PITCH]-Taster leuchtet oder wenn folgender Effekt-Typ (siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF)) ausgewählt wurde: „79: DI VOCODER“.
<b>PEDAL</b>		
Control Pedal Assign	<b>Zuweisen der Funktion des Control Pedals</b> Bestimmt die Funktion des an der PEDAL CONTROL-Buchse angeschlossenen Pedals. * Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).	
Control Pedal Polarity	Bestimmt die Polarität des an der PEDAL CONTROL-Buchse angeschlossenen Pedals. STANDARD, REVERSE	
Continuous Hold Pedal	Bei ON ist für das an der PEDAL HOLD-Buchse angeschlossene Pedal die Halbpedal-Funktion aktiviert. OFF, ON	
Hold Pedal Polarity	Bestimmt die Polarität des an der PEDAL HOLD-Buchse angeschlossenen Pedals. STANDARD, REVERSE	



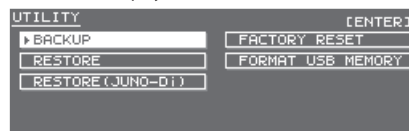
Parameter	Wert/Beschreibung
<b>KNOB</b>	
<b>Zuweisen der Funktionen für die Control-Regler</b>	
Knob 1-4 Assign	Bestimmt die Kontroll-Information für jeden Regler, wenn der Parameter für die Zuordnung der Control-Regler auf ASSIGN 1-4 eingestellt wurde. * Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).
<b>SYNC/TEMPO</b>	
Dieser Parameter bestimmt, ob der JUNO-DS als Sync Master oder als Sync Slave arbeitet.	
Sync Mode	MASTER Der JUNO-DS ist Sync Master und sendet Steuerbefehle. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie andere Sync-fähige Geräte vom JUNO-DS aus steuern wollen.
	SLAVE Der JUNO-DS ist Sync Slave. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie den JUNO-DS über MIDI Clock-Daten eines externen Geräts synchronisieren möchten.
Clock Source	Bestimmt, ob der JUNO-DS über MIDI IN oder USB synchronisiert wird, wenn der Sync Mode auf „SLAVE“ gestellt ist. MIDI, USB
Startup Tempo	Bestimmt das Tempo, das nach Einschalten des JUNO-DS automatisch aufgerufen wird. 20-250
Tempo Lock	Dieser Parameter bestimmt, ob bei Umschalten einer Performance bzw. eines Patterns das im Klangprogramm gespeicherte Tempo übernommen wird (OFF) oder das aktuell eingestellte Tempo beibehalten wird (ON). OFF, ON
<b>METRONOME</b>	
Bestimmt, wie der Metronome-Sound ausgegeben wird.	
Metronome Mode	OFF Der Metronom-Sound ist ausgeschaltet.
	PLAY-ONLY Der Metronom-Sound erklingt nur während des Pattern-Playbacks.
	REC-ONLY Der Metronom-Sound erklingt nur während der Pattern-Aufnahme.
	PLAY&REC Der Metronom-Sound erklingt sowohl während des Pattern-Playbacks als auch der Pattern-Aufnahme.
	ALWAYS Der Metronom-Sound erklingt immer.
Metronome Level	Bestimmt die Lautstärke des Metronom-Sounds. 0-10
Metronome Sound	Bestimmt den Typ des Metronom-Sounds.
	TYPE1 Normaler Metronom-Sound (der erste Taktschlag ist eine Glocke)
	TYPE2 Click-Sound
	TYPE3 Beep-Sound
TYPE4 Cowbell-Sound	
Metronome Accent Switch	Fügt dem Metronom-Sound einen Akzent hinzu. OFF, ON
<b>MIDI</b>	
Local Switch	Bestimmt, ob die Controller-Sektion (Tastatur, Pitch Bend/Modulationshebel, Taster, Regler, Pedale usw.) mit der internen Klangerzeugung direkt verbunden ist (ON) oder nicht (OFF). Normalerweise sollten Sie hier „ON“ einstellen. Wählen Sie „OFF“, wenn Sie über den JUNO-DS nur externe MIDI-Instrumente steuern möchten. OFF, ON
	Bestimmt im Patch-Modus, ob MIDI-Meldungen für den Tastatur-Part gesendet/empfangen werden. 1-16
Performance Control Channel	Bestimmt den MIDI-Kanal, über den MIDI-Meldungen für das Umschalten von Performance (Program Change/Bank Select) empfangen werden. Wählen Sie „OFF“, wenn die Performance nicht über MIDI umgeschaltet werden sollen. 1-16, OFF
Transmit Program Change, Bank Select, Active Sensing	Bestimmt, ob Program Change-Meldungen/Bank Select-Meldungen/Active Sensing-Meldungen gesendet werden (ON) oder nicht (OFF). OFF, ON
Transmit Edit Data	Bestimmt, ob beim Verändern eines Parameters eines Patches oder einer Performance diese Veränderung als System Exclusive-Datei übertragen wird (ON) oder nicht (OFF). OFF, ON
Receive Program Change, Bank Select	Bestimmt, ob Program Change-Meldungen/Bank Select-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF). OFF, ON
Soft Through	Bestimmt, ob über den MIDI IN-Anschluss empfangene MIDI-Meldungen unverändert über den MIDI OUT-Anschluss weiter geleitet werden (ON) oder nicht (OFF). OFF, ON
USB Driver	Bestimmt den USB-Treiber. * Schalten Sie nach dem Wechseln des USB-Treibers das Instrument aus und nach kurzer Zeit wieder ein.
	GENERIC Der vom Betriebssystem des Rechners zur Verfügung gestellte Treiber wird verwendet. VENDOR Der spezielle Roland-Treiber wird verwendet. (*1)
<b>CONTROL</b>	
* Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).	
<b>INFORMATION</b>	
Version	Zeigt das aktuell verwendete Betriebssystem an.
Expansion	Zeigt eine Information über die Expansion-Sounds an.

\*1: Herunterladen des Treibers  
Um den JUNO-DS mit dem „VENDOR“-Treiber zu verwenden, müssen Sie zuvor den Treiber von folgender Internetseite herunterladen und anschließend installieren. Weitere Details zur Installation finden Sie auf der Internetseite:  
➔ <http://www.roland.com/support/>

## Weitere Funktionen (UTILITY)

Sie können die internen Daten des JUNO-DS als Sicherheitskopie auf einem USB Flash-Speicher ablegen bzw. die auf dem USB Flash-Speicher gesicherten Daten wieder in den JUNO-DS zurück übertragen. Weitere Funktionen sind das Abrufen der Werksvoreinstellungen des JUNO-DS und das Formatieren eines USB Flash-Speichers.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.  
Das MENU-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „UTILITY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.  
Das UTILITY-Display erscheint.



Menu	Beschreibung
BACKUP	Sichert die User-Daten als Backup-Datei auf einem USB Flash-Speicher. Es werden System- und User-Einstellungen (.SVD) sowie Pattern-Dateien (.BIN) erstellt.
RESTORE	Lädt eine Backup-Datei vom USB Flash-Speicher in den internen Speicher.
RESTORE (JUNO-DI)	Lädt eine Backup-Datei im JUNO-DI-Format in den internen Speicher.
FACTORY RESET	Ruft die Werksvoreinstellungen des JUNO-DS ab.
FORMAT USB MEMORY	Formatiert den am Instrument angeschlossenen USB Flash-Speicher.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern die gewünschte Funktion aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

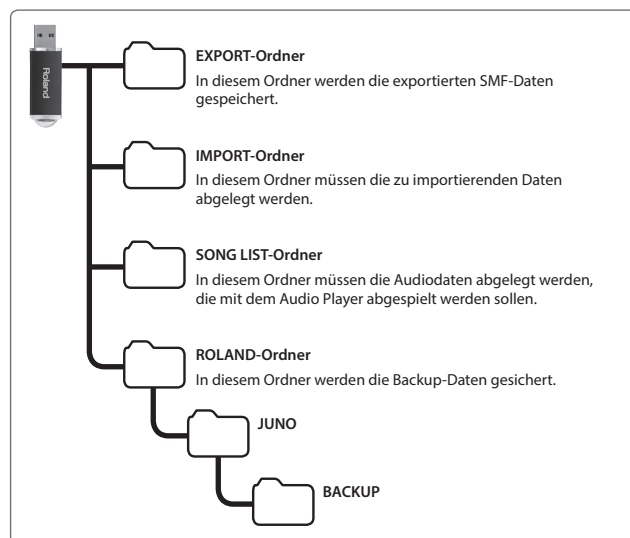
## Formatieren des USB Flash-Speichers (FORMAT USB MEMORY)

### WICHTIG

- Durch diesen Vorgang werden alle auf dem USB Flash-Speicher enthaltenen Daten gelöscht.
- Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB-Speicher nicht ab, solange im Display noch „Processing...“ erscheint.

1. Wählen Sie im UTILITY-Display „FORMAT USB MEMORY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint. Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.  
Die Formatierung ist abgeschlossen, sobald im Display „Format Completed!“ erscheint.

## Die Ordner-Struktur eines USB Flash-Speichers



**Sichern der JUNO-DS Daten auf dem USB Flash-Speicher (BACKUP)**

Gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor.

**Daten, die gesichert werden können**

- User-Daten für Patches und Performances
- Favorites
- User-Daten für Vocoder/Auto Pitch
- Sampler
- User-Patterns
- System-Einstellungen
- User Skala-Einstellungen

**WICHTIG**

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch „Processing...“ erscheint.

**1. Wählen Sie im UTILITY-Display „BACKUP“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Das BACKUP NAME-Display erscheint.



**2. Geben Sie einen Dateinamen ein.**

**HINWEIS**

Weitere Details zur Eingabe eines Namens finden Sie unter „Sichern der Einstellungen (Write)“ (S. 10).

**3. Nachdem Sie einen Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

**4. Bewegen Sie den Cursor auf „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Der Vorgang ist abgeschlossen, sobald im Display „Backup Completed!“ erscheint.

**Zurückübertragen der Daten vom USB Flash-Speicher in den JUNO-DS (RESTORE)**

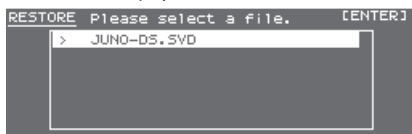
Gehen Sie wie folgt vor, um die auf dem USB Flash-Speicher gesicherte Backup-Datei in den JUNO-DS zu übertragen.

**WICHTIG**

- Durch diesen Vorgang werden alle User-Daten im Instrument überschrieben. Sie sollten daher vorher die aktuell im JUNO-DS enthaltenen Daten mit der Backup-Funktion sichern.
- Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch „Processing...“ erscheint.

**1. Wählen Sie im UTILITY-Display „RESTORE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Das RESTORE-Display erscheint.



**2. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Backup-Datei.**

**Löschen bzw. Umbenennen einer Datei**

**1. Drücken Sie im RESTORE-Display den [MENU]-Taster.**

Das FILE UTILITY-Display erscheint. Das Display wird geschlossen, wenn Sie den Taster erneut drücken.

**2. Bewegen Sie den Cursor auf „DELETE“ oder „RENAME“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Funktion	Beschreibung
DELETE	Wenn Sie den [ENTER]-Taster drücken, erscheint im Display die Meldung „Are you sure?“. Bewegen Sie den Cursor auf „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Die ausgewählte Datei wird gelöscht.
RENAME	Wenn Sie den [ENTER]-Taster drücken, erscheint das RENAME-Display, in dem Sie die ausgewählte Datei umbenennen können.

**3. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

**4. Bewegen Sie den Cursor auf „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Der Vorgang ist abgeschlossen, sobald im Display „Completed. Please Shut down.“ erscheint.

**5. Schalten Sie den JUNO-DS aus und nach kurzer Zeit wieder ein.**

**Laden von Backup\_Daten des Modells JUNO-Di (RESTORE (JUNO-Di))**

Sie können mithilfe eines USB Flash-Speichers Backup-Daten des Synthesizers JUNO-Di in den JUNO-DS importieren.

**WICHTIG**

- Durch diesen Vorgang werden alle User-Daten im Instrument überschrieben. Sie sollten daher vorher die aktuell im JUNO-DS enthaltenen Daten mit der Backup-Funktion sichern.
- Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch „Processing...“ erscheint.

**1. Wählen Sie im UTILITY-Display „RESTORE (JUNO-Di)“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Das RESTORE-Display erscheint.

**2. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Backup-Datei und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

**3. Bewegen Sie den Cursor auf „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Der Vorgang ist abgeschlossen, sobald im Display „Completed. Please Shut down.“ erscheint.

**4. Schalten Sie den JUNO-DS aus und nach kurzer Zeit wieder ein.**

**Abrufen der Werksvoreinstellungen (FACTORY RESET)**

Sie können die Einstellungen des JUNO-DS auf dessen Werksvoreinstellungen zurücksetzen. Dieser Vorgang wird als „Factory Reset“ bezeichnet.

**WICHTIG**

- Durch diesen Vorgang werden alle User-Daten im JUNO-DS gelöscht. Sie sollten daher wichtige Daten vorher auf einem USB Flash-Speicher sichern.
- Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch „Processing...“ erscheint.

**1. Wählen Sie im UTILITY-Display „FACTORY RESET“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

**2. Bewegen Sie den Cursor auf „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Der Vorgang ist abgeschlossen, sobald im Display „Completed. Please Shut down.“ erscheint.

**3. Schalten Sie den JUNO-DS aus und nach kurzer Zeit wieder ein.**

**Abspielen der Demo Songs**

**1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.**

Das MENU-Display erscheint.

**2. Bewegen Sie den Cursor auf „DEMO PLAY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Das DEMO MENU-Display erscheint.

**3. Wählen Sie mit den [◀] [▶]-Tastern den gewünschten Demo Song aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster.**

Das Playback des ausgewählten Demo Songs wird gestartet.

\* Die Spieldaten des Demo Songs werden nicht über den MIDI OUT-Anschluss und den USB COMPUTER-Anschluss ausgegeben.

## Mögliche Fehlerursachen

Falls der JUNO-DS nicht so funktioniert wie erwartet, versuchen Sie zunächst, den Fehler anhand der nachfolgend beschriebenen Fehlerursachen zu ermitteln. Führt dieses nicht zum gewünschten Erfolg, benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center.

Problem	Grund/Aktion	Seite
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	Stellen Sie sicher, dass der AC-Adapter des JUNO-DS korrekt mit dem Instrument und einer stromführenden Steckdose verbunden ist.	S. 3
	Wenn Sie am Instrument den AC-Adapter angeschlossen haben und gleichzeitig Batterien im Instrument installiert sind, wird der AC-Adapter für die Stromversorgung verwendet. Auch wenn Batterien im Instrument installiert sind, wird das Instrument erst eingeschaltet, wenn der AC-Adapter mit einer stromführenden Steckdose verbunden ist.	
	Wenn Sie den JUNO-DS mit Batterien betreiben, ziehen Sie den AC-Adapter vom Instrument ab. Wenn im JUNO-DS Batterien installiert sind und das Instrument eingeschaltet ist, wird bei Abziehen des AC-Adapters, des Netzkabels oder bei Ziehen des Netzkabels aus der Steckdose das Instrument ausgeschaltet.	
Es ist kein Sound hörbar.	Sind die mit dem Instrument verbundenen Verstärker bzw. Lautsprecher eingeschaltet?	
	Ist die Lautstärke des angeschlossenen Equipments zu niedrig eingestellt?	
	Ist der [MASTER VOLUME]-Regler ganz herunter geregelt?	S. 5
	Wurden alle Anschlüsse korrekt vorgenommen?	S. 3
	Ist der Klang über einen angeschlossenen Kopfhörer hörbar?	
	Falls ja, sind eventuell die Verbindungskabel defekt oder der Verstärker bzw. die Lautsprecher haben eine Fehlfunktion. Überprüfen Sie die Kabelverbindungen und die Einstellungen am Mixer bzw. Verstärkersystem.	
	Wenn bei Spielen auf der Tastatur kein Sound hörbar ist, überprüfen Sie, ob der Local-Schalter auf OFF gestellt ist.	S. 17
Der Sound eines bestimmten Parts erklingt nicht.	Ist die Lautstärke des Tones (Patches) zu niedrig eingestellt?	
	Überprüfen Sie die Lautstärke-Einstellung.	
	Ist der Level-Parameter zu niedrig eingestellt?	S. 16
	Überprüfen Sie die Master Level-Einstellung.	
	Ist der Parameter „Keyboard Switch“ auf „Off“ gestellt?	
	Stellen Sie den Parameter „Keyboard Switch“ auf „On“. Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).	
	Ist eventuell ein Part stummgeschaltet?	
Schaltet die Stummschaltung aus. Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).		
Bei Spielen von Noten erklingt der Sound auch nach Loslassen der Tasten weiter.	Sind die Effekt-Einstellungen korrekt?	
	Überprüfen Sie die Effekt ON/OFF-Einstellungen.	
	Wurde die Lautstärke durch MIDI Volume/Expression-Meldungen (z.B. Pedal-Bewegungen, externe MIDI Control Change-Befehle) herabgesetzt?	
	Sind Tones eines Patches ausgeschaltet?	
	Stellen Sie den entsprechenden Tone Switch auf „ON“. Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).	
Das Mikrofonsignal wird nicht ausgegeben.	Wurde die Lautstärke des Parts verringert?	S. 2
	Überprüfen Sie die Lautstärke-Einstellung jedes Parts.	
Bei Spielen von Noten erklingt der Sound auch nach Loslassen der Tasten weiter.	Sind die [LEVEL]-Regler nach unten gezogen?	S. 16
	Ist die Polarität des Pedals falsch eingestellt?	
	Überprüfen Sie die System-Einstellung „PEDAL“/“Control Pedal Polarity“ oder “Hold Pedal Polarity“.	S. 16
Das Mikrofonsignal wird nicht ausgegeben.	Überprüfen Sie die Einstellung des MIC [LEVEL]-Reglers auf der Rückseite und die Stellung des [MIC IN] LEVEL-Reglers.	S. 8
	Ist der Parameter „Mic In Level“ auf „0“ gestellt?	
	Überprüfen Sie die System-Einstellung „MIC IN SETTINGS“/“MIC In Level“.	S. 16
	Verwenden Sie ein Kondensator-Mikrofon	
	Der JUNO-DS unterstützt keinen direkten Anschluss eines Kondensator-Mikrofons.	

## Fehlermeldungen

Wenn eine Fehlbedienung vorliegt oder ein Vorgang nicht korrekt ausgeführt werden konnte, erscheint im Display eine entsprechende Fehlermeldung. Gehen Sie dann wie nachfolgend beschrieben vor.

Meldung	Bedeutung	Lösung	Seite
Battery Low!	Die Batterien besitzen nicht mehr genügend Spannung.	Ersetzen Sie die alten Batterien durch neue, oder verwenden Sie den beigefügten AC-Adapter.	S. 3
Incorrect File!	Der JUNO-DS kann diese Datei nicht abspielen bzw. importieren.	Diese Datei kann nicht verwendet werden.	
MIDI Buffer Full!	Das Instrument hat zu viele MIDI-Daten auf einmal erhalten und konnte diese nicht korrekt verarbeiten.	Reduzieren Sie die Menge der gleichzeitig an das Instrument gesendeten MIDI-Daten.	
MIDI Offline!	Die Verbindung zum am MIDI IN angeschlossenen Gerät wurde unterbrochen.	Überprüfen Sie die Verbindungen der MIDI-Kabel bzw. ob das an der FA MIDI IN-Buchse angeschlossene Gerät ausgeschaltet wurde.	
No More Favorites!	Es können keine weiteren Favorite-Sounds ausgewählt werden.	Überprüfen Sie die aktuell gewählte Favorite-Nummer und die Richtung (“FAV-UP” oder “FAV-DOWN”), in der die Favorite-Nummern mit dem Pedal ausgewählt werden.	
Not Found!	Die Datei konnte auf dem USB Flash-Speicher nicht gefunden werden.	Stellen Sie sicher, dass sich die gesuchte Datei auf dem verwendeten USB Flash-Speicher befindet.	
Now Playing!	Das Playback des JUNO-DS ist aktiv, daher kann der Vorgang nicht ausgeführt werden.	Stoppen Sie das Playback, und führen Sie den Vorgang erneut aus.	
Now Recording!	Die Aufnahme des JUNO-DS ist aktiv, daher kann der Vorgang nicht ausgeführt werden.	Stoppen Sie die Aufnahme, und führen Sie den Vorgang erneut aus.	
Pattern Full!	Die maximal mögliche Anzahl von Noten in einem Pattern ist erreicht und es kann keine weitere Aufnahme im ausgewählten Pattern durchgeführt werden. Diese Anzeige kann erscheinen, wenn z.B. die Bewegungen der Control-Regler, die eine große Menge von Daten erzeugen, aufgenommen wurden. Es kann keine weitere Aufnahme im ausgewählten Pattern durchgeführt werden.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten im aktuell gewählten Pattern, oder wählen Sie ein anderes Pattern aus.	S. 14
Read Error!	Es konnten keine Daten vom USB Flash-Speicher geladen werden.	Stellen Sie sicher, dass der USB Flash-Speicher fest eingesteckt ist.	
	Die Datei ist eventuell beschädigt. Die Datei kann nicht geladen werden, da das Dateiformat nicht erkannt werden kann.	Diese Datei kann nicht verwendet werden.	
Rec Overflow!	Das Instrument hat bei der Aufnahme zu viele Daten auf einmal empfangen, die nicht korrekt verarbeitet werden konnten.	Reduzieren Sie die Menge von gleichzeitig erzeugten Daten bei der Aufnahme.	S. 14
Sys Mem Damaged!	Es ist möglich, dass der Inhalt des System-Speichers beschädigt ist.	Führen Sie den Factory Reset-Vorgang aus. Ist dieses nicht erfolgreich, benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center.	S. 18
USB Mem NotReady!	Es ist kein USB Flash-Speicher am Instrument angeschlossen.	Schließen Sie einen USB Flash-Speicher am Instrument an.	
Memory Full!	Das Importieren von Daten ist nicht möglich, weil der User-Speicher voll ist.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Samples bzw. Patches.	S. 9
Write Error!	Die Daten konnten nicht auf den USB Flash-Speicher geschrieben werden.	Stellen Sie sicher, dass der USB Flash-Speicher fest eingesteckt ist.	
	Der USB Flash-Speicher hat nicht mehr genügend freien Speicher.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten vom USB Flash-Speicher. Alternative: Verwenden Sie einen USB Flash-Speicher, der noch genügend freien Speicher besitzt.	
	Die Datei bzw. der USB Flash-Speicher ist schreibgeschützt.	Stellen Sie sicher, dass die Datei bzw. der USB Flash-Speicher nicht schreibgeschützt ist.	

# SICHERHEITSHINWEISE

## ! WARNUNG

### Das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen

Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, müssen Sie den Netzstecker aus der Steckdose ziehen. Benutzen Sie daher eine Steckdose, die leicht zu erreichen ist.

### Die Auto Off-Funktion

Das Instrument wird nach einer voreingestellten Zeit von Inaktivität (Spielen der Sounds, Bewegen eines Reglers, Drücken eines Tasters) automatisch ausgeschaltet (Auto Off-Funktion). Wenn Sie nicht möchten, dass das Instrument automatisch ausgeschaltet wird, stellen Sie den Parameter „Auto Off“ auf „Off“ (S. 16).

### Vorsichtsmaßnahmen bei Benutzung von Keyboard-Ständern

Verwenden Sie nur die von Roland empfohlenen Keyboard-Ständer.

### Instabile Oberflächen vermeiden

Stellen Sie sicher, dass der verwendete Ständer waagrecht und stabil aufgestellt wird. Wenn Sie keinen Ständer verwenden, sorgen Sie dafür, dass das Gerät auf einer ebenen, stabilen Unterlage aufgestellt wird, auf der es nicht wackeln kann.

## ! WARNUNG

### Hinweise zur Aufstellung des Geräts auf einem Ständer

Beachten Sie die Hinweise im „Parameter Guide (English)“ (PDF), wenn Sie das Gerät auf einem Ständer platzieren möchten.

Wenn das Gerät nicht sicher und stabil aufgestellt wird, kann es passieren, dass der Ständer wackelt und/oder das Gerät vom Ständer fällt, dadurch beschädigt wird und zusätzlich Personen verletzt werden können.

### Nur den beigelegten AC-Adapter nutzen und auf eine korrekte Spannung achten

Verwenden Sie nur den dem Gerät beigelegten AC-Adapter. Verwenden Sie das Netzteil nicht mit anderen Instrumenten, da ansonsten ein Kurzschluss auftreten kann. Die Benutzung von anderen Netzadaptern mit ggf. unterschiedlicher Polarität oder Spannung kann sowohl das Gerät als auch den Netzadapter beschädigen bzw. zu Kurzschlüssen führen.

### Nur das beigelegte Netzkabel benutzen

Verwenden Sie nur das dem Gerät beigelegte Netzkabel. Benutzen Sie das Netzkabel nicht mit anderen Geräten.

## ! VORSICHT

### Nur einen empfohlenen Ständer verwenden

Dieses Gerät sollte nur auf einen von Roland empfohlenen Ständer (\*1) aufgestellt werden. Bei Verwendung eines Ständers eines anderen Herstellers kann es passieren, dass der Ständer wackelt und/oder das Gerät vom Ständer fällt, dadurch beschädigt wird und zusätzlich Personen verletzt werden können.

### Sicherheitshinweise bei Verwendung von Ständern

Auch bei Beachtung aller Sicherheitshinweise kann es je nach Lage vor Ort vorkommen, dass das Gerät vom Ständer fällt bzw. der Ständer wackelt oder/und umkippt. Überprüfen Sie daher immer, ob der Ständer und das Gerät sicher und stabil aufgestellt sind.

### Hinweis zum Erdungsanschluss

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

### Gefahr bzgl. Verbrennungen

Batterien können sehr hohe Temperaturen erreichen. Fassen Sie heiße Batterien nicht an, um sich nicht die Finger bzw. Hände zu verbrennen.

\*1: (61-Tasten Modell) KS-18Z/KS-12, (88-Tasten Modell) KS-18Z/KS-12/KS-G8B

# WICHTIGE HINWEISE

## Stromversorgung Verwendung von Batterien

- Wenn die Batterien nur noch wenig Spannung besitzen, kann es vorkommen, dass der Sound des Geräts verzerrt. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion. Ersetzen Sie in diesem Fall die alten Batterien durch neue oder verwenden Sie den beigelegten AC-Adapter.
- Verwenden Sie ausschließlich wieder aufladbare Ni-MH-Batterien.
- Wenn Sie das Gerät mit Batterien betreiben, ziehen Sie vorher den AC-Adapter vom Gerät ab.
- Auch wenn im Gerät Batterien installiert sind, wird das Gerät ausgeschaltet, wenn Sie bei eingeschaltetem Gerät den AC-Adapter abziehen bzw. anschließen. Dabei werden bis dahin nicht gesicherte Daten gelöscht. Sie müssen das Gerät ausschalten, bevor Sie den AC-Adapter anschließen bzw. abziehen.

## Positionierung

- Legen Sie keine Gegenstände auf der Tastatur ab, da ansonsten Fehlfunktionen auftreten können (wie z.B. das unerwartete Erzeugen von Sounds).
- Abhängig vom Material und der Oberflächentemperatur der Abstellfläche können die Gummifüße an der Unterseite des Geräts Abdrücke erzeugen, die eventuell nicht mehr zu beseitigen sind.

## Hinweise zur Pflege der Tastatur

- Beschreiben Sie die Tastatur nicht mit einem Kugelschreiber, Textmarker o.ä. Auf die Tastatur geratene Tinte o.ä. lässt sich danach nicht mehr entfernen.
- Befestigen Sie keine Aufkleber auf den Tasten. Die Rückstände der Aufkleber sind eventuell nicht entfernbar und es können Verfärbungen an den Klebestellen auftreten.
- Entfernen Sie hartnäckigen Schmutz mit einem milden Reinigungsmittel für Klaviaturen. Drücken Sie das Tuch zunächst nur leicht. Lässt sich der Schmutz damit nicht entfernen, drücken Sie etwas fester, aber achten Sie darauf, die Tasten nicht zu zerkratzen.

## Reparaturen und Datensicherung

- Beachten Sie, dass beim Reparieren des Instruments alle User-Daten verloren gehen können. Wichtige Daten sollten Sie daher vorher sichern. Obwohl Roland bei Reparaturen versucht, mit User-Daten vorsichtig umzugehen, ist ein Datenerhalt bei Reparaturen oft nicht möglich. Roland übernimmt keine Haftung für alle Arten von Datenverlusten.

## Zusätzliche Hinweise

- Es ist möglich, dass durch eine Fehlfunktion, falsche Bedienung des Geräts usw. Daten verloren gehen. Sie sollten daher regelmäßig Sicherheitskopien Ihrer Daten anfertigen.
- Roland übernimmt keine Haftung für alle Arten von Datenverlusten.
- Drücken bzw. schlagen Sie nicht auf das Display.
- Beachten Sie, dass die vom Instrument ausgehenden Spielgeräusche (z.B. durch das Anschlagen der Tastatur entstehende Vibrationen) auch über Wände, Boden und Decke in benachbarte Räume übertragen werden können.
- Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal (EV-5; zusätzliches Zubehör). Die Benutzung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann zu Fehlfunktionen oder/und Beschädigungen des Geräts führen.
- Die Oberfläche der Pads können nach längere Zeit verfärben, dieses beeinträchtigt aber nicht die Funktionalität der Pads.
- Verwenden Sie keine Kabel mit eingebautem Widerstand.

## Hinweise zum USB Flash-Speicher

- Beachten Sie die folgenden Hinweise bzgl. eines USB Flash-Speichers. Lesen Sie zusätzlich die mit dem jeweiligen USB Flash-Speicher mitgelieferten Hinweise.
- Ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange von diesem noch Daten gelesen bzw. auf diesen Daten geschrieben werden.
- Um eine Beschädigung durch statische Elektrizität vorzubeugen, entladen Sie die statische Elektrizität durch Berühren eines metallischen Gegenstandes, bevor Sie den USB Flash-Speicher berühren.

## Der Erdungsanschluss

- Wenn sich die Oberfläche des Gehäuses rau anfühlt, liegt dieses eventuell an einer minimalen statischen Aufladung, diese ist aber harmlos. Um diese statische Aufladung abzulassen, müssen Sie den Erdungsanschluss des Geräts (S. 3) mit einem geerdeten Gegenstand verbinden. Wenn das Gerät geerdet ist, kann ein leises Summen zu hören sein, abhängig von der Installation. Befragen Sie bei Bedarf Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center (siehe Seite „Information“).

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

- Wasserleitungen (Gefahr von Kurzschluss oder elektrischem Schlag)
- Gasleitungen (Gefahr von Feuer oder Explosion)
- Telefonleitungen oder Blitzableiter (Gefahr bei Gewitter).

## Hinweise zu Copyrights und Warenzeichen

- Das Aufzeichnen, Vertreiben, Verkaufen, Verleihen, Aufführen oder Senden von geschütztem Audio- und Videomaterial (vollständig oder in Ausschnitten) unterliegt den gesetzlichen Copyright-Bestimmungen und ist ohne Genehmigung des Copyright-Inhabers nicht gestattet.
- Verwenden Sie dieses Gerät nicht mit per Copyright geschützten Audiodaten, wenn Sie keine Genehmigung des Copyright-Inhabers besitzen. Roland übernimmt keine Haftung für Forderungen, die sich auf Grund der Verletzung der Copyright-Bestimmungen ergeben können. Wenn Sie Copyright-geschütztes Material für Ihre Arbeit verwenden möchten, z.B. für die Veröffentlichung einer kommerziellen CD, befragen Sie einen Copyright-Spezialisten oder lesen Sie entsprechende Fach-Publikationen.
- Das Copyright auf den Inhalt dieses Instruments (Sound-Wellenformen, Styledaten, Patterns, Phrasen, Audio Loops, Bilddaten) liegt bei der Roland Corporation.
- Als Besitzer dieses Instruments sind Sie Lizenznehmer für die Nutzung der Inhalte dieses Instruments für Ihre eigene Arbeit.
- Es ist nicht gestattet, die o.g. Inhalte dieses Gerätes in originaler oder veränderter Form kommerziell anzubieten (Beispiel: Veröffentlichung der Daten im Internet, Verbreiten über Datenträger wie DVDs).
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) ist ein Patent für die Architektur von Mikroprozessoren, entwickelt von der Technology Properties Limited (TPL). Roland ist ein Lizenznehmer der TPL Gruppe.
- Die MPEG Layer-3 Audio Compression-Technologie wurde lizenziert von der Fraunhofer IIS Corporation und THOMSON Multimedia Corporation.
- ASIO ist ein eingetragenes Warenzeichen und Software der Steinberg Media Technologies GmbH.
- Roland und JUNO sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Roland Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
- Alle anderen Firmennamen und Produktbezeichnungen sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen des Inhabers der jeweiligen Namensrechte.

# MEMO

---

English

日本語

**Deutsch**

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# Liste der Kurzbefehle

Kurzbefehl	Beschreibung
<b>MODE</b>	
[SAMPLE IMPORT] + [DAW CONTROL]	Ruft das EDIT MENU-Display auf.
<b>Common-Sektion</b>	
[SHIFT] + [SELECT]	Alle drei SELECT-Anzeigen (◀) für die Control Regler-Funktion leuchten, und Sie können mit den vier Control-Reglern die Lautstärken der einzelnen Parts einstellen. Wiederholen Sie den Vorgang, um zu der vorherigen Regler-Funktion zu gelangen. * Weitere Details siehe „Parameter Guide (English)“ (PDF).
[SHIFT] + [VOCODER/AUTO PITCH]	Ruft das MIC SETTINGS-Display auf. Hier können Sie den Effekt für das Mikrofon festlegen.
[SHIFT] + [-] [+]	Bewirkt Wertveränderungen in größeren Schritten.
[SHIFT] + [▶]	Wählt die Reiter in Display-Anzeigen wie „System“ oder „Edit“.
[SHIFT] + [◀]	Wählt die Reiter in Display-Anzeigen wie „System“ oder „Edit“.
[SHIFT] + [NUMERIC]	Spielt den Sound des aktuell ausgewählten Parts ab.
[SHIFT] + [FAVORITE]	Ruft das FAVORITE UTILITY-Display auf. (Check/Delete Favorite)
[SHIFT] + [0]	Ruft das PATCH EDIT-Display auf. Bei Auswahl eines Drum Kits erscheint das DRUM KIT EDIT-Display.
[SHIFT] + [1]	Im Performance-Modus lassen sich MFX-Einstellungen für den aktuell ausgewählten Part vornehmen. (Effect Edit)
[SHIFT] + [2]	Ruft die Chorus-Einstellungen auf. (Effect Edit)
[SHIFT] + [3]	Ruft die Reverb-Einstellungen auf. (Effect Edit)
[SHIFT] + [9]	Ruft das SAMPLE EDIT-Display auf.
[SHIFT] + [EXIT]	Schaltet die Hintergrundbeleuchtung des Displays aus.
[SHIFT] + [ENTER]	Schaltet die Hintergrundbeleuchtung des Displays ein.
<b>KEYBOARD</b>	
[SPLIT] + Spielen einer Note auf der Tastatur	Bestimmt den Splitpunkt (wenn die Split-Funktion aktiviert ist).
[SPLIT] + [DUAL]	Vertauscht im Split- oder Dual-Modus die Patches der Bereiche Upper (Part 1) und Lower (Part 2).
[SHIFT] + [ARPEGGIO]	Ruft das Arpeggio Hold- (OFF, ON) und ARPEGGIO-Display auf. Wenn der Parameter „Arpeggio Switch“ auf „Off“ gestellt war, wird dieser damit auf „On“ gesetzt.
[SHIFT] + [KEY TOUCH]	Stellt die Tastaturdynamik auf einen festen Wert.
[KEY TOUCH] + [TRANSPOSE]	Ruft das USER SCALE-Display auf.
[SHIFT] + [PATCH/PERFORM]	Bestimmt die Lautstärke jedes Parts. (Part Edit)
<b>PHRASE PAD (Rhythm Pattern/Audio Player)</b>	
[SHIFT] + Pad [1]	Wählt die Start-Position des Rhythmus-Patterns bzw. der Audiodatei an, das/die über die Pads ausgewählt wurde.
[SHIFT] + Pad [2]	Setzt die Position des Rhythmus-Patterns bzw. der Audiodatei zurück, das/die über die Pads ausgewählt wurde.
[SHIFT] + Pad [3]	Setzt die Position des Rhythmus-Patterns bzw. der Audiodatei vor, das/die über die Pads ausgewählt wurde.
[SHIFT] + [LOOP]	Bestimmt den Loop-Punkt (Start und End) der aktuell spielenden Audiodatei.
[SHIFT] + [LOWER] LEVEL	Bestimmt den Startpunkt bei den Loop-Einstellungen der Audiodatei.
[SHIFT] + [UPPER] LEVEL	Bestimmt den Endpunkt bei den Loop-Einstellungen der Audiodatei.
<b>PHRASE PAD (Pattern Sequencer)</b>	
[SHIFT] + [LOOP]	Wenn bei der Pattern-Aufnahme das Ende des letzten Taktes erreicht ist, bestimmt diese Einstellung, ob von der Aufnahme in das Playback geschaltet wird (LOOP REC OFF) oder die Aufnahme fortgesetzt wird (LOOP REC ON).
[SHIFT] + [ERASE]	Ruft das PATTERN ERASE-Display auf.
[SHIFT] + [PATTERN SEQUENCER]	Ruft das PATTERN UTILITY MENU-Display auf.
[SHIFT] + [TEMPO]	Schaltet das Metronom ein bzw. aus.
[MUTE] + [ERASE]	Löscht Daten andere als Notendaten mithilfe der Realtime Erase-Funktion des Pattern-Sequenzers.

# Technische Daten

## Roland JUNO-DS: Synthesizer-Keyboard (kompatibel zum General MIDI 2-System)

	Modell mit 61 Tasten	Modell mit 88 Tasten
<b>Tastatur</b>	61 Tasten (mit Anschlagsdynamik)	88 Tasten (Ivory Feel-G-Tastatur mit Druckpunktsimulation)
<b>Stromversorgung</b>	DC 9 V: AC-Adapter oder wieder aufladbare Ni-MH AA-Batterien x 8 (zusätzliches Zubehör)	
<b>Stromverbrauch</b>	600 mA <ul style="list-style-type: none"> <li>Lebensdauer der Batterien bei Dauerbetrieb (abhängig von den Bedingungen, unter denen das Instrument betrieben wird)</li> <li>Wieder aufladbare Nickel-Metall-Hydrid (NiMH)-Batterien: ca. 5 Stunden (bei einer Batteriekapazität von 1.900 mAh)</li> <li>(ca. 4 Stunden, wenn ein USB Flash-Speicher angeschlossen ist)</li> <li>* Carbon-Zink-Batterien bzw. Alkaline-Batterien können nicht verwendet werden.</li> </ul>	
<b>Abmessungen</b>	1,008 (W) x 300 (D) x 97 (H) mm	1,415 (W) x 341 (D) x 144 (H) mm
<b>Gewicht</b>	5.3 kg	16.2 kg
<b>Zubehör</b>	Bedienungsanleitung, Informationsblatt „USING THE UNIT SAFELY“, AC-Adapter, Netzkabel	
<b>Zusätzliches Zubehör</b>	Keyboard-Ständer (*1): KS-18Z, KS-12	Keyboard-Ständer (*1): KS-18Z, KS-12, KS-G8B
		*1: Achten Sie bei Verwendung eines KS-18Z darauf, dass die Höhe einen Meter nicht überschreitet.
		*2: Verwenden Sie nur von Roland empfohlene USB 2.0-kompatible USB Flash-Speicher. Bei Verwendung von Produkten anderer Hersteller kann keine Garantie übernommen werden.

\* Änderungen der technischen Daten und des Designs sind ohne vorherige Ankündigung möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

### HINWEIS

Hinweise zur Aufstellung des Geräts auf einem Ständer finden Sie im Abschnitt „Placing This Unit on a Stand“ im „Parameter Guide (English)“ (PDF).