

# JUNO-DS Version 1.04 Zusatzanleitung

## JUNO-DS Programm-Update

Der nachfolgende Abschnitt beschreibt, wie das Systemprogramm des JUNO-DS aktualisiert wird.

### Überprüfen der Version des Instruments

Bevor Sie die Update-Daten herunterladen, überprüfen Sie zunächst, welche Version des Betriebssystems sich in Ihrem JUNO-DS befindet.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.  
Bewegen Sie den Cursor auf „SYSTEM“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
2. Bewegen Sie den Cursor auf den Reiter „INFORMATION“.

### Benötigte Gegenstände für den Update-Vorgang

Sie benötigen dafür:

- den JUNO-DS
- einen Rechner mit USB-Anschluss, um das Update-Programm auf einen USB Flash-Speicher kopieren zu können
- einen USB Flash-Speicher, der vorher mit dem JUNO-DS formatiert worden sein muss.

### Herunterladen und Entpacken des System-Programms

Laden Sie die folgende Archiv-Datei herunter: „[juno\\_ds\\_sys\\_v104.zip](#)“.  
Doppelklicken Sie auf die Datei, um diese zu entpacken.  
Nach Abschluss dieses Vorgangs erscheint der Ordner „[juno\\_ds\\_sys\\_v104](#)“, in dem sich wiederum die Datei „[juno\\_ds\\_up.bin](#)“ befindet.

### Hinweise zum Update-Vorgang

- Sichern Sie zunächst die Sounddaten des JUNO-DS auf einem USB Flash-Speicher. Falls beim Update-Vorgang ein Problem auftreten sollte und Sie das Instrument auf dessen Werksvoreinstellungen zurück setzen müssten, haben Sie dann eine Sicherheitskopie Ihrer Sounddaten.  
Lesen Sie zu diesem Thema den Abschnitt „Sichern der JUNO-DS-Daten auf einem USB Flash-Speicher (BACKUP)“ in der Bedienungsanleitung auf S. 18.
- Verwenden Sie dieses Update-Programm ausschließlich mit einem JUNO-DS. Bei anderen Instrumenten kann dieses Update-Programm die Datenstruktur des entsprechenden anderen Instruments beschädigen.
- **Schalten Sie den JUNO-DS nicht aus, solange der Update-Vorgang noch nicht vollständig abgeschlossen ist!**  
Sollte das Instrument während des Update-Vorgangs ausgeschaltet werden, kann der JUNO-DS sein Betriebssystem nicht mehr normal starten. Sie müssen sich dann an Ihr Roland Service Center wenden.
- Weitere Details zum Update-Prozess und zum Systemprogramm stehen für Anwender nicht zur Verfügung. Für Sie wichtig zu wissen ist, dass Sie exakt den Anweisungen für den Update-Vorgang in dieser Zusatzanleitung befolgen.

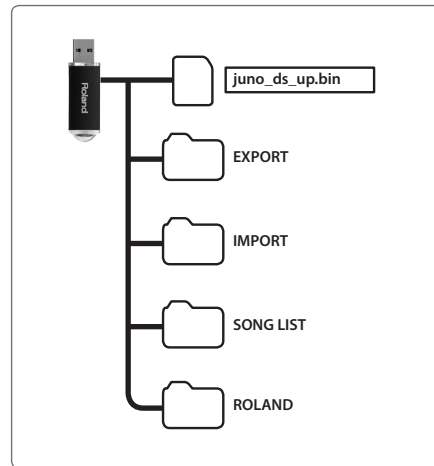
### Aktualisieren des Betriebssystems

Gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor.

#### WICHTIG

**Schalten Sie den JUNO-DS nicht aus, solange der Update-Vorgang noch nicht vollständig abgeschlossen ist!**  
**Stellen Sie sicher, dass Sie den verwendeten USB Flash-Speicher mit dem JUNO-DS formatiert haben!**

1. Kopieren Sie am Rechner die Update-Datei (juno\_ds\_up.bin) in das Wurzelverzeichnis des USB Flash-Speichers. Die Datei darf sich NICHT in einem Ordner befinden.



2. Stellen Sie sicher, dass der JUNO-DS ausgeschaltet ist und stecken Sie den USB Flash-Speicher, der die Update-Datei enthält, in den USB MEMORY-Anschluss des JUNO-DS.
3. Halten Sie den [TAP]-Taster gedrückt und schalten Sie den JUNO-DS ein.
4. Halten Sie den [TAP]-Taster weiterhin gedrückt und warten Sie, bis im Display die Meldung „start update“ erscheint. Lassen Sie nun den [TAP]-Taster los.  
Der Update-Vorgang wird gestartet.
  - \* Dieser Vorgang dauert ca. eine Minute. Lassen Sie das Instrument in jedem Fall eingeschaltet.
  - \* Wenn im Display die Meldung „===update finished.===“ erscheint, ist der Vorgang abgeschlossen.
5. Schalten Sie den JUNO-DS aus.
6. Ziehen Sie den USB Flash-Speicher ab, schalten Sie den JUNO-DS ein und überprüfen Sie die Version des Betriebssystems (siehe linke Spalte oben).

Hinzugefügte Funktionen ab der Version 1.04

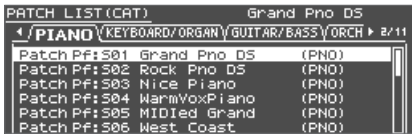
PATCH LIST (CAT)-Display

Bewegen Sie den Cursor auf die Category-Nummer des Patches und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um das PATCH LIST (CAT)-Display aufzurufen.

(Beispiel 1) Patch Mode



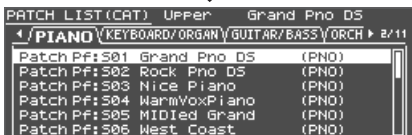
[ENTER]



(Beispiel 2) Performance Mode



[ENTER]



Sie können die Reiter auch über die Category-Taster ([DRUMS/PERCUSSION]-[SAMPLE]) umschalten.

Funktionalität in Ver.1.03 und davor: Aufrufen des PATCH LIST-Displays

Patch Mode	Bewegen Sie den Cursor auf die Bank-Nummer und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Performance Mode	Bewegen Sie den Cursor im PERFORM EDIT-Display auf „Number“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

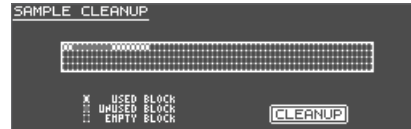
Favorite

Sie können die Favorite-Sounds auch dann anwenden, wenn das AUDIO PLAYER-Display angezeigt wird.

Sample Cleanup (SAMPLE CLEANUP)

Mit der Funktion „Cleanup“ werden nicht mehr verwendete Sample-Wellenformen gelöscht. Beispiel: Wenn eine Patch-Nummer, die ein Sample verwendet, durch ein anderes Patch überschrieben wird, welches kein Sample verwendet, bleibt die vormals benutzte Sample-Wellenform dennoch erhalten. Mithilfe der „Cleanup“-Funktion werden derartige Samples in einem Vorgang alle gelöscht. Damit erreichen Sie eine optimale Ausnutzung des Sample-Speichers, z.B. wenn Sie neue Samples importieren möchten.

1. Drücken Sie den [SAMPLE IMPORT]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Das SAMPLE MENU-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „SAMPLE CLEANUP“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Das SAMPLE CLEANUP-Display erscheint.



	USED BLOCK	Sample-Wellenformen, welche aktuell verwendet werden.
	UNUSED BLOCK	Sample-Wellenformen, welche aktuell nicht verwendet werden.
	EMPTY BLOCK	Freier Speicher

3. Drücken Sie den [ENTER]-Taster. Eine Bestätigungsabfrage erscheint. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.
4. Bewegen Sie den Cursor auf „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster. Wenn im Display die Anzeige „Completed!“ erscheint, ist der Vorgang abgeschlossen.

Arpeggio

Wenn Sie den [ARPEGGIO]-Taster länger gedrückt halten, wird aus jeder Display-Anzeige das ARPEGGIO-Display aufgerufen, ohne dass der Arpeggio-Status geändert wird.

Vocoder/Auto Pitch

- Der Parameter „Part Level“ wurde im VOCODER/AUTO-PITCH-Display hinzugefügt.
  - \* Die Part Level-Einstellung wird mit den Vocoder/Auto Pitch-Einstellungen gesichert.

Parameter	Wert/Beschreibung
<b>Mode: Vocoder</b>	
Part Level	Bestimmt den Pegel, ab dem der ausgewählte Carrier-Sound in den Vocoder geleitet wird. 0-127
<b>Mode: Auto-Pitch</b>	
Part Level	Bestimmt die Lautstärke des Sounds, der auf der Tastatur gespielt wird. 0-127

- Im VOCODER/AUTO-PITCH-Display wird der Part Level mit dem [UPPER]-Regler eingestellt.
  - \* In Ver.1.03 und davor wird damit der „Patch Level“ eingestellt.
- Im VOCODER/AUTO-PITCH-Display wird mit dem [LOWER] -Regler der Vocoder/Auto Pitch Level eingestellt.

**Pattern Sequencer**

Im PATTERN SEQUENCER-Display kann das Patch editiert werden, das für die Track-Wiedergabe bzw. -Aufnahme verwendet wird.

Wählen Sie das PATTERN SEQUENCER-Display, drücken Sie gleichzeitig die Taster [SAMPLE IMPORT] und [DAW CONTROL] und wählen Sie „PATCH EDIT“.

**System-Einstellungen**

Der Parameter „Patch Remain“ wurde beim „SOUND“-Reiter im SYSTEM-Display hinzugefügt.

Parameter	Wert/Beschreibung
Patch Remain	Bestimmt, ob die aktuell gespielten Noten weiter erklingen, wenn ein anderes Patch oder Drum Kit ausgewählt wird (ON) oder nicht (OFF). Bei „ON“ werden die durch empfangene MIDI-Meldungen (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71–74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) veränderten Sound-Parameter bzw. Lautstärkewerte gehalten. * Die Effekt-Einstellungen werden nicht gehalten, sondern umgeschaltet. Es kann daher vorkommen, dass, wenn Sie Effekte einsetzen, der Sound unterbrochen bzw. deutlich verändert wird, wenn ein Patch bzw. Drum Kit umgeschaltet wird, auch wenn Patch Remain auf „ON“ steht. * Bei Verwendung des Pattern Sequencer ist Patch Remain immer auf OFF gestellt. OFF, ON

**Kurzbefehle**

Die folgenden Kurzbefehle wurden hinzugefügt.

Kurzbefehl	Beschreibung
<b>Common-Sektion</b>	
[SHIFT] + einer der Kontrollregler	Ruft den „KNOB“-Reiter im SYSTEM-Display auf; die Einstellung des bewegten Reglers wird angezeigt.
[SHIFT] + [4]	Schaltet den MFX1 ein (leuchtet) bzw. aus (erloschen)
[SHIFT] + [5]	Schaltet den MFX2 ein (leuchtet) bzw. aus (erloschen) * Nur im Performance-Modus
[SHIFT] + [6]	Schaltet den MFX3 ein (leuchtet) bzw. aus (erloschen) * Nur im Performance-Modus
[SHIFT] + [7]	Schaltet den Chorus ein (leuchtet) bzw. aus (erloschen)
[SHIFT] + [8]	Schaltet das Reverb ein (leuchtet) bzw. aus (erloschen)

**Bedienvorgänge mit [SHIFT] + ([0]–[3], [9])**

Ab Ver.1.04 wurde der Leucht/Blink-Status der Taster bei Drücken des [SHIFT]-Tasters wie folgt verändert.

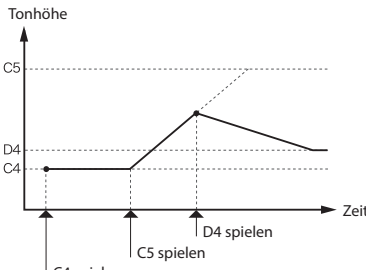
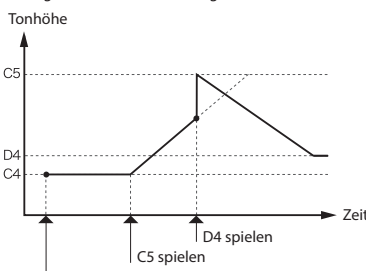
Kurzbefehl	Beschreibung
[SHIFT] + [0]	PATCH EDIT-Display oder DRUM KIT EDIT-Display <b>Wenn ein Kurzbefehl verfügbar ist:</b> Die entsprechende Taster-Anzeige blinkt, wenn der [SHIFT]-Taster gedrückt gehalten wird.
[SHIFT] + [1]	MX (MFX1)-Display <b>Wenn ein Kurzbefehl nicht verfügbar ist:</b> Die entsprechende Taster-Anzeige ist erloschen, wenn der [SHIFT]-Taster gedrückt gehalten wird.
[SHIFT] + [2]	CHORUS-Display
[SHIFT] + [3]	REVERB-Display
[SHIFT] + [9]	SAMPLE EDIT-Display

**Sample Edit**

- Wenn Sie im SAMPLE EDIT-Display den [MENU]-Taster drücken, erscheint das INIT MENU-Fenster. Wählen Sie „SAMPLE“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um alle Parameter-Einstellungen außer denen des „SAMPLE“-Reiters zu initialisieren.
- Im SAMPLE EDIT-Display wurden die Reiter „COMMON“ und „SAMPLE WAVE“ hinzugefügt.

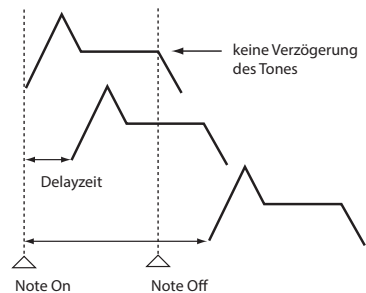
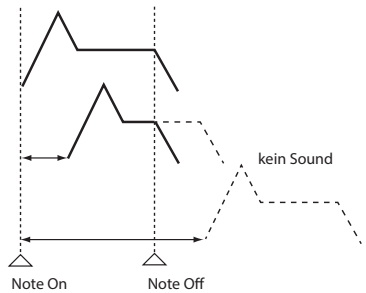
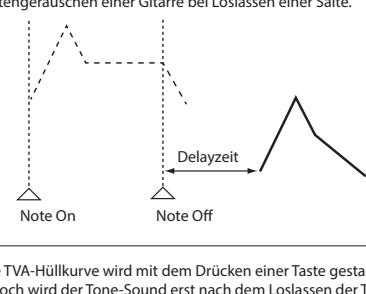
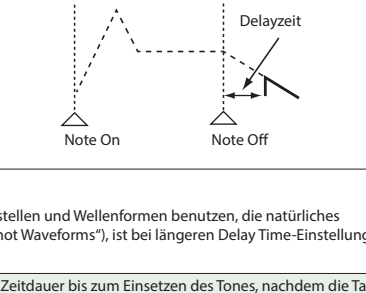
**COMMON**

Parameter	Wert/Beschreibung
Patch Level	Bestimmt die Lautstärke des Patches. 0–127
Patch Pan	Bestimmt die Stereoposition des Patches. „L64“ ist ganz links, „0“ ist die Mitte, „63R“ ist ganz rechts. L64–0–63R
Patch Priority	Bestimmt, wie die gespielten Noten verwaltet werden, wenn die maximale Polyphonie von 128 Stimmen überschritten wird.
	LAST Die zuletzt gespielten Noten erhalten Priorität, und die davor gespielten Noten werden nacheinander abgeschaltet, immer beginnend mit der zuerst gespielten Note. LOUDEST Die Noten mit der höchsten Lautstärke erhalten Priorität, und die entsprechend leiser gespielten Noten werden nacheinander abgeschaltet, immer beginnend mit der am leisesten gespielten Note.
Octave Shift	Bestimmt die Oktavlage des Patches (±3 Oktaven). -3–3
Patch Coarse Tune	Bestimmt die Tonhöhe des Patches in Halbtonschritten (±4 Oktaven). -48–48
Patch Fine Tune	Bestimmt die Tonhöhe des Patches in Feinschritten (±50 Cents). -50–50
Stretch Tune Depth	Das „Stretched Tuning“ wird normalerweise beim Stimmen von akustischen Pianos eingesetzt. Dabei erklingen die unteren Noten tiefer und die oberen Noten höher als normalerweise vorgesehen.
	OFF Equal (gleichmäßige Stimmung)
	1–3 Je höher der Wert, desto größer ist der Abstand von „normaler Tonhöhe“ zur „abweichenden Tonhöhe“.
Analog Feel	Bestimmt die Stärke der 1/F-Modulation für das Patch. Damit wird die Instabilität des Sounds eines analogen Synthesizers simuliert. 0–127
Cutoff Offset	Bestimmt den Versatz der Cutoff-Frequenz. -63–+63
Resonance Offset	Bestimmt den Versatz des Resonanz-Werts. -63–+63
Attack Time Offset	Bestimmt den Versatz der TVA-Env Time 1- und TVF-Env Time 1-Werte. -63–+63
Release Time Offset	Bestimmt den Versatz der TVA-Env Time 4- und TVF-Env Time 4-Werte. -63–+63
Velocity Sens Offset	Bestimmt den Versatz der Cutoff V-Sens- und Level V-Sens-Werte. -63–+63
Mono/Poly	Bestimmt, ob das Patch mehrstimmig (POLY) oder einstimmig (MONO) gespielt wird. Die Einstellung „MONO“ ist normalerweise für Solo-Instrumente gedacht, kann aber auch auf polyphone Instrumente wie z.B. „Piano“ angewendet werden.
	MONO Nur die zuletzt gespielte Note erklingt. POLY Der Sound kann mehrstimmig gespielt werden.
Legato Switch	Bei „ON“ kann der Sound gebunden (legato) gespielt werden, indem eine gespielte Note erst dann losgelassen wird, nachdem die entsprechend nachfolgende Note gespielt wurde. Dadurch entsteht ein weicher Übergang zwischen den gespielten Noten. * Die Einstellung des „Legato Switch“ ist nur gültig, wenn der Parameter Mono/Poly auf „MONO“ gestellt ist. OFF, ON
Legato Retrigger	Bestimmt, ob der Sound bei Legato-Spiel bei jeder neuen Note neu getriggert wird (ON) oder nicht (OFF). Die normale Einstellung ist „ON“. Wenn Sie Legato Retrigger auf „OFF“ stellen, wird beim Noten-Wechsel der Sound nicht erneut vom Anfang an abgespielt. Es wird also nur die Tonhöhe verändert, nicht aber die Hüllkurve neu gestartet. Bei „ON“ wird der Sound neu ab Beginn getriggert. Diese Einstellung ist wichtig bei Spielen von Solo-Sounds. * Diese Einstellung ist nur gültig, wenn die Parameter Legato Switch auf „ON“ und Mono/Poly auf „MONO“ eingestellt sind. OFF, ON

Parameter	Wert/Beschreibung
<b>HINWEIS</b>	
Wenn Sie bei „Legato Switch=ON“ und „Legato Retrigger=OFF“ den Sound legato spielen, kann es vorkommen, dass die gewünschte Tonhöhe der zuletzt gespielten Note nicht erreicht wird. Der Grund ist, dass die Tonhöhe der gespielten Wellenform ihre obere Grenze erreicht hat. Wenn in einem Patch mehrere Töne mit unterschiedlichen Tonhöhen-Obergrenzen gespielt werden, kann es vorkommen, dass bei der Einstellung MONO ein Tone nicht mehr hörbar ist. Wenn Sie mit großen Tonhöhenunterschieden spielen, stellen Sie den Parameter Legato Retrigger auf „ON“.	
Portamento Switch	Bestimmt, ob der Portamento-Effekt eingeschaltet (ON) oder ausgeschaltet (OFF) ist. OFF, ON
Portamento Mode	Bestimmt, wann der Portamento-Effekt angewendet wird.
	NORMAL Der Portamento-Effekt wird immer angewendet. LEGATO Der Portamento-Effekt wird nur bei Legato-Spiel angewendet.
Portamento Type	Bestimmt den Portamento-Typ.
	RATE Die Portamentozeit ist abhängig vom Tonhöhenabstand zwischen zwei Noten.
	TIME Die Portamentozeit ist immer gleich, unabhängig vom Tonhöhenabstand zwischen zwei Noten.
Portamento Start	Wenn während einer Portamento-Tonhöhenänderung eine neue Note gespielt wird, bestimmt dieser Parameter, ab welcher Position ein erneutes Portamento erzeugt wird.
	PITCH Das Portamento wird neu gestartet, wenn während der Tonhöhenänderung eine neue Note gespielt wird. 
Portamento Time	NOTE Das Portamento wird neu gestartet, wenn der jeweils vorherige Portamento-Überlauf abgeschlossen ist. 
	Bestimmt die Zeit, die benötigt wird, um von einer Tonhöhe „A“ zur Tonhöhe „B“ zu gleiten. Je höher der Wert, desto länger ist dieser Zeitraum. 0-127

**SAMPLE WAVE**

Parameter	Wert/Beschreibung
Wave Gain	Bestimmt den Pegel der Wellenform. Eine Erhöhung um 6 dB entspricht einer Verdopplung des Pegels. -6, 0, +6, +12 (dB)
Wave FXM Switch	Bestimmt, ob der FXM verwendet wird (ON) oder nicht (OFF). OFF, ON
	<b>HINWEIS</b> FXM (Frequency Cross Modulation) erzeugt eine komplexe Obertonstruktur durch Kreuzmodulation der ausgewählten Wellenform mit einer speziellen Schwingung. Auf diese Weise können Sie extreme Sounds bzw. Soundeffekte erstellen.
Wave FXM Color	Bestimmt die Arbeitsweise der Frequenzmodulation. Höhere Werte erzeugen einen rauhen Sound, niedrigere Werte lassen den Sound „metallischer“ klingen. 1-4
Wave FXM Depth	Bestimmt die Stärke der FXM-Modulation. 0-16

Parameter	Wert/Beschreibung
Tone Delay Mode	Bestimmt die Arbeitsweise (Modus) der Tone-Verzögerung.
	NORM Der Tone wird abgespielt, wenn die Verzögerungszeit (Delay Time) abgelaufen ist. 
	HOLD Das Abspielen des Tones beginnt nach Ablauf der Verzögerungszeit (Delay Time), aber nur solange die Taste noch gedrückt ist. Wenn die Note kürzer als die Delay Time ist, wird der Tone nicht gespielt. 
	OFF-N Der Tone wird nach dem Loslassen der Taste noch um die Delay Time verzögert und dann erst gespielt. Nutzen Sie diese Methode z.B. für die Nachbildung von Saitengeräuschen einer Gitarre bei Loslassen einer Saite. 
OFF-D Die TVA-Hüllkurve wird mit dem Drücken einer Taste gestartet, jedoch wird der Tone-Sound erst nach dem Loslassen der Taste und nach Ablauf der Delay Time zugeschaltet. So ist nur das Ende der Ausklingphase des Tones hörbar, oder bei kürzeren TVA-Hüllkurven eventuell auch gar nichts mehr. 	

<b>HINWEIS</b>	
Wenn Sie „OFF-N“ oder „OFF-D“ einstellen und Wellenformen benutzen, die natürliches Ausklingen enthalten (sog. „One-Shot Waveforms“), ist bei längeren Delay Time-Einstellungen evtl. gar kein Sound mehr hörbar.	
Tone Delay Time	Bestimmt die Zeitdauer bis zum Einsetzen des Tones, nachdem die Taste gedrückt oder (falls „OFF-N“ bzw. „OFF-D“ eingestellt ist) losgelassen worden ist. 0-127, Note