

## Inhalt

<b>Die Bedienoberfläche und Anschlüsse</b> .....	<b>2</b>	<b>Abspielen von Rhythmus-Patterns</b> .....	<b>11</b>
Die Bedienoberfläche .....	2	Auswählen und Spielen eines Rhythmus-Patterns .....	11
Grundsätzliche Bedienung .....	3	Verändern des Tempos .....	11
Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment) .....	4	<b>Abspielen von Audiodaten (Audio Player)</b> .....	<b>12</b>
<b>Überblick</b> .....	<b>5</b>	Zuweisen von Audiodaten auf die Pads .....	12
Die grundsätzliche Struktur des JUNO-D .....	5	<b>Bedienung des Menüs (MENU)</b> .....	<b>13</b>
<b>Spiele</b> .....	<b>6</b>	Verändern der Auto Off-Einstellung .....	13
Ein- und Ausschalten .....	6	Formatieren eines USB Flash-Speichers (FORMAT USB MEMORY) .....	14
Auswahl einer Szene .....	6	Wiederherstellen der Werkseinstellungen (FACTORY RESET) ...	14
Anpassen der Anschlagdynamik (KEY TOUCH) .....	7	INFORMATION .....	15
Verändern der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose) .....	7	<b>Fehlerbehebung</b> .....	<b>16</b>
Versetzen der Tonhöhe in Oktavschritten (OCTAVE) .....	8	<b>SICHERHEITSHINWEISE</b> .....	<b>17</b>
Anwendung der SOUND MODIFY-Regler .....	8	<b>WICHTIGE HINWEISE</b> .....	<b>17</b>
Spiele von Arpeggios (ARPEGGIO) .....	8	<b>Technische Daten</b> .....	<b>19</b>
Spiele von Akkorden (CHORD MEMORY) .....	9		
Spiele der Drum-Sounds (DRUMS) .....	9		
<b>Abspielen einer Sequenz (Step Sequencer)</b> .....	<b>10</b>		
Spiele des Sequencer .....	10		
Step Sequencer: Grundsätzliche Bedienschritte .....	10		

### Kurzanleitung (dieses Dokument)

Diese Anleitung bitte zuerst lesen. In dieser Anleitung finden Sie die Beschreibungen zu den grundsätzlichen Bedienschritten des JUNO-D6, JUNO-D7 und JUNO-D8.

### PDF-Dokument (von der Roland-Internetseite herunterladen)

- **Reference Manual**  
Diese Anleitung beschreibt die für die Bedienung des Instruments notwendigen Bedienschritte.
- **Parameter Guide**  
Dieses Dokument beschreibt alle Parameter des Instruments.
- **Sound List**  
Dieses Dokument beinhaltet die Soundliste des Instruments.
- **Roland Cloud User's Guide**  
In dieser Anleitung wird die Verwendung der in der Roland Cloud auf dem Gerät gefundenen Sounddateien erläutert.
- **MIDI Implementation**  
Dieses Dokument beinhaltet Detail-Informationen zu den MIDI-Meldungen.

### Abrufen der PDF-Anleitung

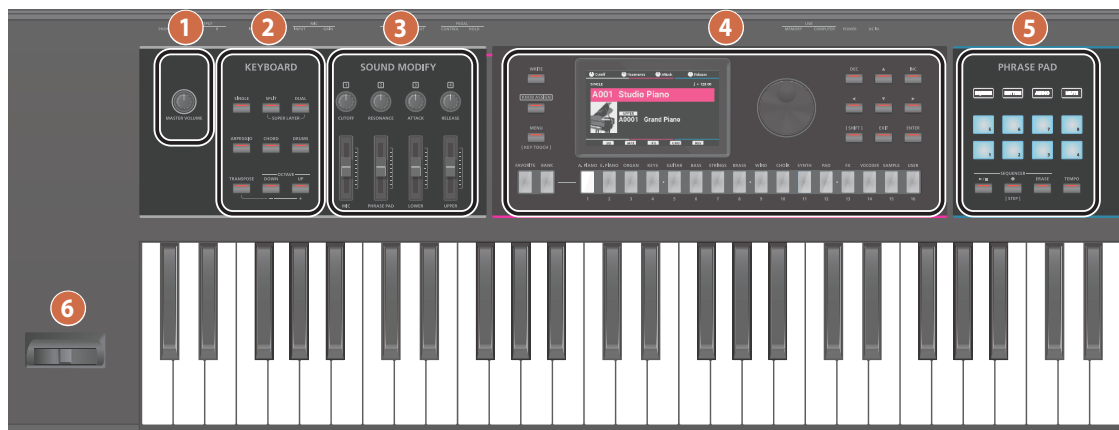
1. Gehen Sie auf die folgende Internetseite:  
<https://www.roland.com/manuals/>

2. Wählen Sie als Produktnamen „JUNO-D6“, „JUNO-D7“ oder „JUNO-D8“ aus.



# Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

## Die Bedienoberfläche



1

### [MASTER VOLUME]-Regler

Dieser regelt die Lautstärke des Signals, das über die OUTPUT-Buchsen und die PHONES-Buchse ausgegeben wird.

2 **KEYBOARD**

### [SINGLE]-Taster

Dieser schaltet die Single-Funktion ein bzw. aus.

### [SPLIT]-Taster

Dieser schaltet die Split-Funktion ein bzw. aus.

\* Um die Funktion „Super Layer“ ein- bzw. auszuschalten, halten Sie die Taster [SPLIT] und [DUAL] gleichzeitig gedrückt.

### [DUAL]-Taster

Dieser schaltet die Dual-Funktion ein bzw. aus.

\* Um die Funktion „Super Layer“ ein- bzw. auszuschalten, halten Sie die Taster [SPLIT] und [DUAL] gleichzeitig gedrückt.

### [ARPEGGIO]-Taster

Dieser schaltet den Arpeggiator ein bzw. aus (S. 8).

Drücken Sie den Taster, während Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten, um Arpeggio zu fixieren.

### [CHORD]-Taster

Schaltet die Chord Memory-Funktion ein bzw. aus (S. 9).

### [DRUMS]-Taster

Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, können Sie die Sounds des ausgewählten Drum-Kit auf der Tastatur spielen (S. 9).

### [TRANSCOPE]-Taster

Schaltet die Transponier-Funktion (Tonartverschiebung) ein/aus (S. 7).

Um die Tonhöhe des auf der Tastatur gespielten Sounds in Halbtonschritten zu versetzen, halten Sie den [TRANSCOPE]-Taster gedrückt und drücken Sie den OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster.

### OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster

Diese versetzen die Tonhöhe des auf der Tastatur gespielten Sounds im Oktavschritten abwärts bzw. aufwärts (S. 8).

3 **SOUND MODIFY**

### [1]–[4]-Regler

(CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, RELEASE)

Diese geben Ihnen Kontrolle über die Parameter CUTOFF, RESONANCE, ATTACK und RELEASE. Wenn Sie den [KNOB ASSIGN]-Taster (rechts dieser Regler) drücken, können Sie die Funktionen steuern, die den Reglern [1]–[4] zugeordnet sind (S. 8).

### [MIC]-Regler

Dieser regelt die Lautstärke des an der MIC INPUT-Buchse angeschlossenen Mikrofons.

### [PHRASE PAD]-Regler

Dieser regelt die Lautstärke des Step Sequencer, der Rhythmus-Patterns und des Audio Player.

### [LOWER]-Regler

Dieser regelt die Lautstärke des Lower-Part (Part 2).

### [UPPER]-Regler

Dieser regelt die Lautstärke des Upper-Part (Part 1).

4

### [WRITE]-Taster

Dieser ruft das Display für das Speichern von Einstellungen auf.

### [KNOB ASSIGN]-Taster

Wenn Sie diesen Taster drücken, können Sie die Funktionen steuern, die den SOUND MODIFY-Reglern [1]–[4] zugewiesen sind (S. 8).

### [MENU] (KEY TOUCH)-Taster

Dieser ruft das Menü-Display auf (S. 13).

Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten und dann einen weiteren Taster drücken oder einen Regler bewegen, wird das entsprechende Einstell-Display angezeigt (S. 3).

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und diesen Taster drücken, wird das KEY TOUCH-Display angezeigt (S. 7).

### Display

Dieses zeigt verschiedene Informationen an, abhängig vom ausgeführten Bedienvorgang.

### Value-Rad

Mit diesem Drehregler wird der ausgewählte Parameterwert verändert. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und den Regler drehen, wird der Wert in größeren Schritten verändert.

### [FAVORITE]-Taster

Dieser schaltet die Favorite-Funktion ein bzw. aus.

### [BANK]-Taster

Wenn die Taster-Anzeige leuchtet, lassen sich über die [1]–[8]-Taster die Favorite-Bänke auswählen.

### [A. PIANO]–[USER]-Taster (Kategorie)

([1]–[16]-Taster)

Über diese Taster werden die Sounddaten-Kategorien ausgewählt (inkl. Scenes, Tones und Drum-Kits) (S. 6). Mit dem Value-Drehregler können Sie die Tones innerhalb der gewählten Kategorie wechseln.

**[DEC] [INC]-Tasten**

Diese 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.

**[▲][▼][◀][▶]-Taster**

Diese bewegen den Cursor nach oben/unten/links/rechts. Das Halten einer der Taster bewegt den Cursor kontinuierlich. Wenn Sie einen Cursor-Taster einer bestimmten Richtung gedrückt halten und zusätzlich den Cursor-Taster der entgegengesetzten Richtung drücken, beginnt der Cursor sich schneller zu bewegen.

**[SHIFT]-Taster**

ruft in Verbindung mit anderen Tastern zusätzliche Funktionen auf.

**[EXIT]-Taster**

zum Verlassen den aktuellen Displays oder zum Abbrechen eines Vorgangs.

**[ENTER]-Taster**

Drücken Sie diesen Taster, die Eingabe eines Wertes zu bestätigen bzw. einen Vorgang auszuführen.

**5 PHRASE PAD****[SEQUENCER]-Taster**

Dieser ruft das Step Sequencer-Display auf (S. 10).

**[RHYTHM]-Taster**

Dieser ruft das Rhythmus-Pattern-Display auf (S. 11).

**[AUDIO]-Taster**

Dieser ruft das Display auf, in dem Sie auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Audiodaten abspielen können (S. 12).

**[MUTE]-Taster**

Dieser Taster bestimmt, ob ein Part über die Tastatur gespielt werden kann oder nicht.

Bei Verwendung des Step Sequencer werden damit die Tracks stummgeschaltet (S. 10).

**Pads [1]–[8]**

Über diese Pads werden die den Pads zugewiesenen Phrasen (Rhythmus-Patterns/Audiodaten) abgespielt. Wenn die Anzeige des [SEQUENCER]-Tasters leuchtet, werden über die Pads die Tracks ausgewählt.

**[▶/■]-Taster**

Dieser startet bzw. stoppt die Wiedergabe des Step Sequencer (S. 10).

**[●] (STEP)-Taster**

Dieser aktiviert die Aufnahmefunktion des Step Sequencer (S. 10).

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und diesen Taster drücken, wird die Einzelschritt-Aufnahme (STEP REC/TR-REC) ausgewählt.

**[ERASE]-Taster**

Dieser löscht einen Track bzw. mehrere Tracks des Step Sequencer.

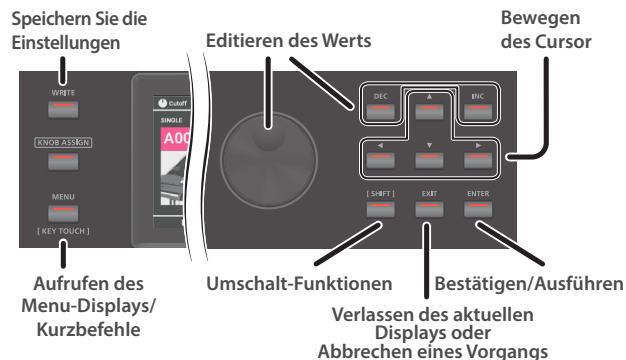
**[TEMPO]-Taster**

Drücken Sie diese Taste, um TEMPO-Display anzuzeigen.

Sie können das Tempo durch wiederholtes Drücken des [TEMPO]-Tasters eingeben (Tap Tempo-Funktion).

**6****Pitch Bend/Modulationshebel**

Dieser ermöglicht das Versetzen der Tonhöhe bzw. das Hinzufügen einer Modulation wie z.B. Vibrato.

**Grundsätzliche Bedienung****Bewegen des Cursor**

Verwenden Sie die [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster, um den Parameter im Display auszuwählen, dessen Wert verändert werden soll.

- Das Halten einer der Taster bewegt den Cursor kontinuierlich.
- Wenn Sie einen Cursor-Taster einer bestimmten Richtung gedrückt halten und zusätzlich den Cursor-Taster der entgegengesetzten Richtung drücken, beginnt der Cursor sich schneller zu bewegen.

**Editieren des Werts**

Stellen Sie mit dem Drehregler bzw. den [DEC] [INC]-Tastern den Wert ein, der mit dem Cursor ausgewählt ist.

- Wenn Sie vorher den [SHIFT]-Taster gedrückt halten, wird der Wert in größeren Schritten verändert.
- Wenn Sie einen dieser Taster gedrückt halten und dann den jeweils anderen Taster drücken, wird der Wert schneller verändert.

**[ENTER]-Taster**

Dieser bestätigt die Eingabe eines Wertes bzw. führt einen Vorgang aus.

**[EXIT]-Taster**

Drücken Sie diesen Taster zum Verlassen des aktuellen Displays oder zum Abbrechen eines Vorgangs.

**[MENU]-Taster**

Dieser ruft das Menu-Display auf. In diesem Bereich können Sie Detail-Einstellungen vornehmen, die System-Einstellungen verändern und die Hilfsfunktionen (Utility) auswählen.

**Speichern Sie die Einstellungen**

Nach Drücken des [WRITE]-Tasters erscheint das WRITE Menu-Display, in dem Sie die Systemeinstellungen, die Scene, den Tone und das Drumkit sichern können (Vorgang: Schreiben). Weitere Informationen finden Sie in der „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).

**Kurzbefehle**

Wenn Sie den [MENU]-Taster gedrückt halten und zusätzlich einen anderen Taster bzw. Regler betätigen, wird ein Einstellungs-Display des entsprechenden Tasters/Reglers aufgerufen. Weitere Informationen finden Sie in der „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).

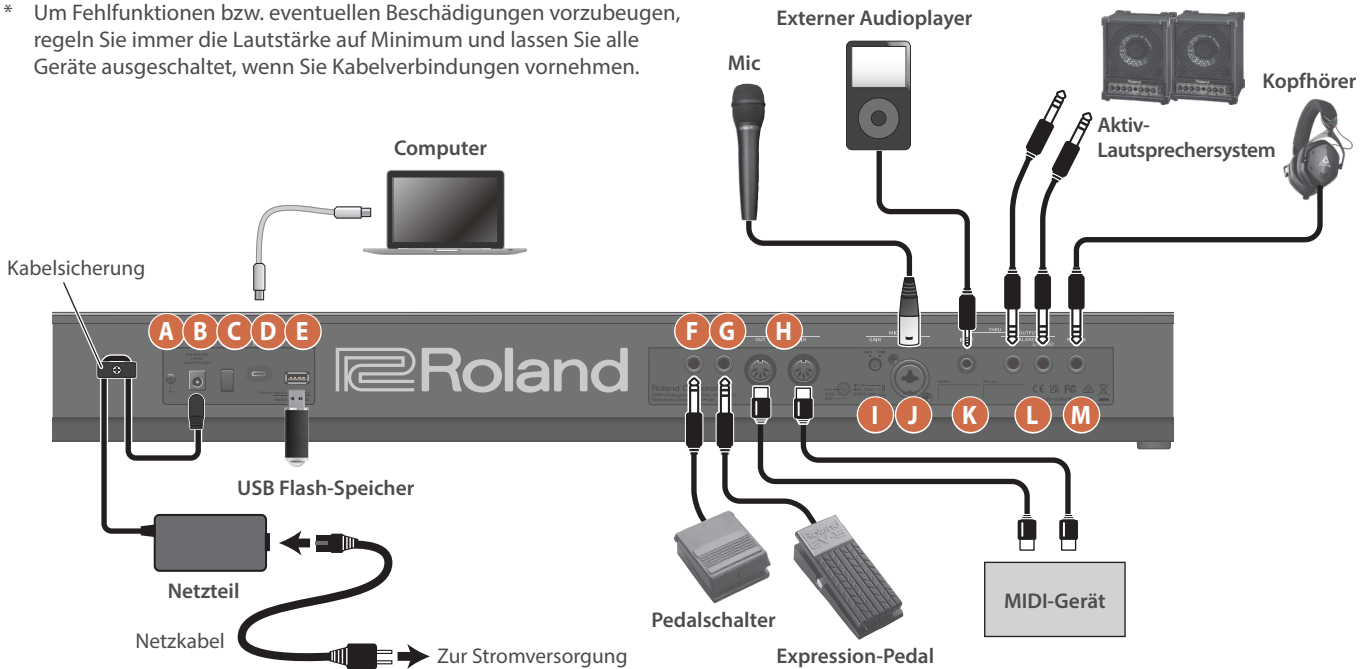
**Die in dieser Anleitung beschriebenen Bedienvorgänge**

Dieses Instrument bietet mehrere Möglichkeiten, Vorgänge auszuführen (z. B. Bewegen des Cursors, Editieren eines Wertes, Bestätigen/Abbrechen eines Vorgangs, Umschalten der Display-Anzeigen).

Um die Beschreibung nicht unnötig zu verkomplizieren, wird der Vorgang verkürzt beschrieben wie z. B. „Bewegen Sie den Cursor auf \* und verändern Sie den Wert“. Sie können dann selbst bestimmen, wie Sie den entsprechenden Bedienvorgang ausführen möchten.

## 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.



### A Erdungsanschluss

Dieser Anschluss ermöglicht die Verbindung zu einem geerdeten Gegenstand.

### B DC IN-Buchse

zum Anschluss des im Lieferumfang enthaltenen Netzteils.

\* Sichern Sie das Kabel des Netzteils mithilfe der Kabelsicherung (siehe Abbildung).

### C [POWER]-Schalter

Dieser schaltet das Instrument ein bzw. aus (S. 6).

### D USB COMPUTER-Anschluss

Verbinden Sie diesen Anschluss mit einem Rechner oder Mobilgerät.

\* Verwenden Sie ein handelsübliches USB-Netzteil (5 V  $\pm$  /2 A oder mehr), wenn Sie den USB COMPUTER-Anschluss mit Strom versorgen möchten. Abhängig vom Hersteller und Typ des USB-Netzteils ist es möglich, dass ein ordnungsgemäßer Betrieb nicht möglich ist.

\* Verwenden Sie kein USB-Kabel, das nur für Aufladewecke gedacht ist. Aufladekabel können keine Daten übertragen.

### E USB MEMORY-Anschluss

Hier können Sie einen handelsüblichen USB-Speicherstick anschließen.

Mithilfe des USB Flash-Speichers können Sie Audiodaten abspielen und Sicherheitskopien Ihrer Daten erstellen (S. 12).

### F PEDAL HOLD-Buchse

Wenn Sie einen Pedalschalter (DP-Serie; zusätzliches Zubehör) an diese Buchse anschließen, können Sie durch Drücken des Pedals den gespielten Sound halten. Sie können den angeschlossenen Pedalen verschiedene Funktionen zuordnen und sie steuern.

### G PEDAL CONTROL-Buchse

Wenn Sie ein Expression-Pedal (EV-5; zusätzliches Zubehör) oder einen Pedalschalter (DP-Serie; zusätzliches Zubehör) an diese Buchse anschließen, können Sie darüber verschiedene Funktionen steuern.

\* Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal. Die Benutzung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann zu Fehlfunktionen oder/und Beschädigungen des Geräts führen.

### H MIDI IN-, OUT-Anschlüsse

zum Anschluss externer MIDI-Geräte.

### I MIC [GAIN]-Regler

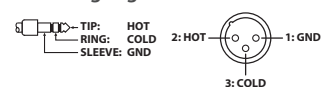
Dieser bestimmt die Eingangs-Lautstärke des an der MIC INPUT-Buchse anliegenden Mikrofonsignals.

### J MIC INPUT-Buchse

zum Anschluss eines dynamischen Mikrofons.

\* Kondensator-Mikrofone, welche eine Phantomspeisung benötigen, können nicht angeschlossen werden.

Pin-Belegung der MIC INPUT-Buchse



### K EXT INPUT-Buchse

Schließen Sie hier ein externes Audiogerät an (z.B. Audio Player).

### L OUTPUT R, L/MONO-Buchsen (Balanced)

Dieses sind die symmetrischen Ausgangsbuchsen für die Ausgabe des Audiosignals.

Schließen Sie hier ein Verstärkersystem bzw. Mixer an. Verkabeln Sie für den Monobetrieb nur die L/MONO -Buchse.

Pin-Belegung der OUTPUT R, L/MONO-Buchsen



### M PHONES-Buchse

Zum Anschluss eines Stereokopfhörers (separat erhältlich).

# Überblick

## Die grundsätzliche Struktur des JUNO-D

### Controller

Die Controller senden Spiel- und Kontrolldaten an die Klangerzeugung, z. B. durch Spielen und Loslassen der Tasten oder Drücken des Hold-Pedals.

Die Controller beinhalten u. a. die Tastatur, die Taster/Drehregler/Schieberegler, den Pitch Bend- und Modulationshebel und die angeschlossenen Pedale.

### Klangerzeugung

In diesem Bereich werden die Klänge und die Effekte erzeugt. Die Klangerzeugung empfängt die Spiel- und Kontrolldaten der Controller-Sektion und spielt die Sounds der Tones und Scenes.

### Effekte

MXF/IFX	In diesem Bereich befinden sich 93 Effekttypen inkl. Distortion, Flanger und mehr.
Chorus/Reverb	Diese Chorus/Reverb-Effekte stehen zusätzlich zu den Chorus/Reverb-Effekten im MXF-Bereich zur Verfügung. Die Chorus-Effekteinheit kann auch als Delay-Effekt verwendet werden.
EQ	In diesem Bereich können Sie die Pegel verschiedener Frequenzbereiche einstellen.

- \* Beim MXF können Sie den Tone-Effekt und den Part-Effekt separat speichern und zwischen den gewünschten Einstellungen wechseln.
- \* Chorus/Delay und Reverb werden für den Scene-Effekt und für die Systemeffekte separat gespeichert und Sie können zwischen den Einstellungen wechseln, die Sie verwenden möchten.

### Phrase Pad

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

Step Sequencer	Dieser wählt den Aufnahme-Track aus.
Rhythmus-Pattern	In diesem Bereich stehen verschiedene Rhythmus-Patterns zur Verfügung, die abgespielt/gestoppt werden.
Audioplayer	Mit dem Audio Player können Sie Audiodaten direkt vom am Instrument angeschlossenen USB Flash-Speicher abspielen/stoppen.

### Szenen

Die Scenes beinhalten die Tones und Drum-Kits der acht Parts. Sie können bis zu acht Tones gleichzeitig spielen.

Sie können auch den Status der nachfolgend aufgeführten Parameter in einer Scene sichern.

SINGLE	Es wird ein Tones gespielt.
SPLIT	Es werden zwei nebeneinander liegende Tones gespielt.
DUAL	Überlagert zwei unterschiedliche Tones.
SUPER LAYER	Bei dieser Funktion wird der gleiche Tones mehrfach übereinander gelegt (Layer-Struktur) und ermöglicht dadurch ein sehr dichtes Klangbild.
DRUMS	Es wird ein Drum-Kit gespielt.

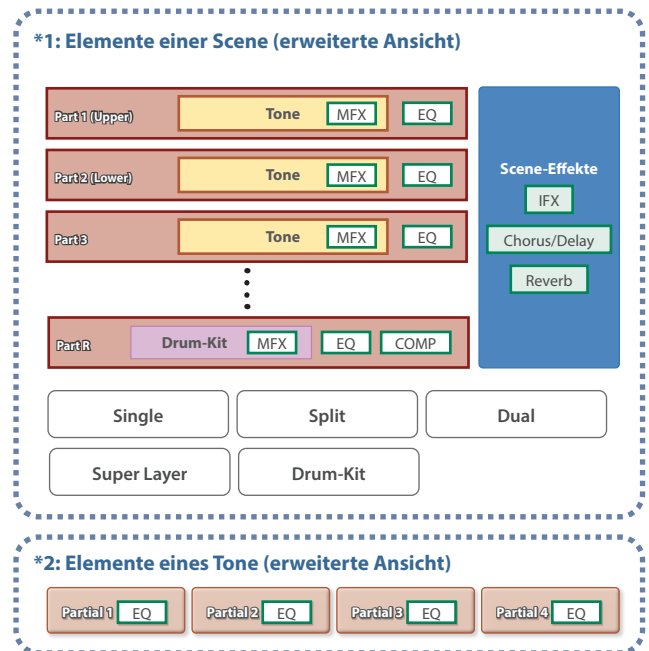
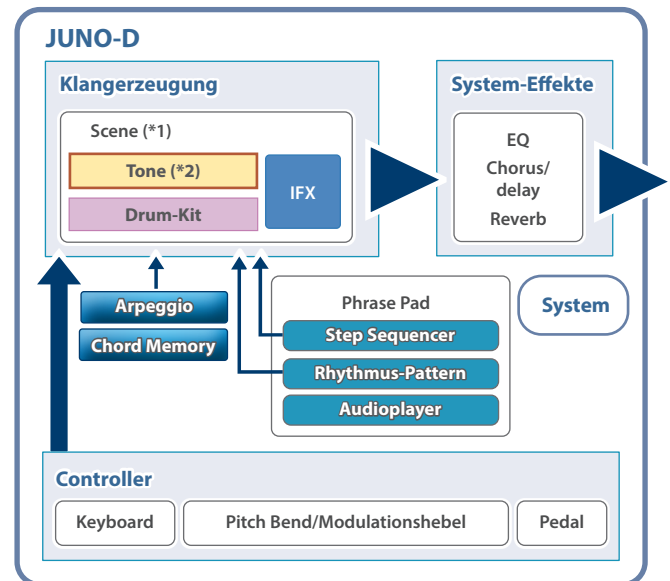
Im Split- und Dual-Modus werden die Tones der Parts 1 und 2 gespielt.

### Die Tones

Dieses sind die Sounds, die auf der Tastatur gespielt werden. Jeder Tones besteht aus vier Teilbereichen (Partials), welche Sie kombinieren können. Er besteht aus einem Klang und Effekten.

### Drum-Kit

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



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

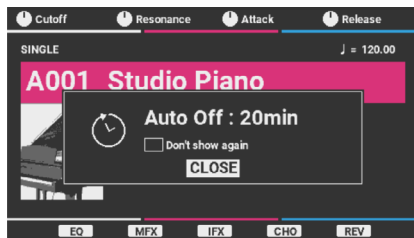
## Ein- und Ausschalten

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

### Einschalten

#### 1. Schalten Sie zuerst dieses Instrument ein und danach die am Instrument angeschlossenen anderen Geräte.

Eine Display-Anzeige (oberer Display) ähnlich der Folgenden erscheint.



- \* Das Gerät schaltet sich automatisch aus, um Energie zu sparen, wenn eine bestimmte Zeit (standardmäßig 20 Minuten) seit der letzten Benutzung oder seit der Betätigung der Tasten oder Regler vergangen ist (Auto Off-Funktion).
- \* Wenn die Auto Off-Funktion auf „OFF“ gesetzt ist, erscheint diese Display-Anzeige nicht.

#### 2. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um das Popup-Display zu schließen.

- \* Wenn Sie dieses Display nicht erneut anzeigen möchten, bewegen Sie den Cursor auf „Don't show again“, aktivieren Sie das Kontrollkästchen mit den Tasten [INC] und [DEC] und schließen Sie anschließend das Popup-Fenster.

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

### Ausschalten

#### 1. Schalten Sie zuerst die am Instrument angeschlossenen externen Geräte aus und danach dieses Instrument.

#### Die Auto Off-Funktion

Das Instrument wird nach einer voreingestellten Zeit von Inaktivität (Spielen der Sounds, Bewegen eines Reglers, Drücken eines Tasters) automatisch ausgeschaltet.



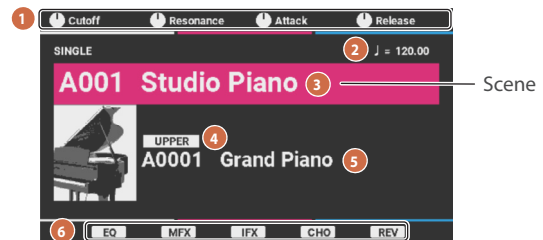
#### WICHTIG

- Wenn das Instrument automatisch ausgeschaltet wird, werden alle bis dahin nicht gesicherten Daten gelöscht. Sichern Sie daher wichtige Einstellungen, bevor das Instrument ausgeschaltet wird bzw. Sie das Instrument ausschalten (S. 3).
- Wenn Sie die Automatische Abschaltung deaktivieren möchten, setzen Sie den Parameter „Auto Off“ auf „Off“ (S. 13). Beachten Sie, dass das Gerät mehr Strom verbrauchen kann, wenn die Einstellung ausgeschaltet ist.
- Wenn das Instrument automatisch ausgeschaltet wurde, können Sie dieses wieder manuell einschalten.

## Auswahl einer Szene

#### 1. Bewegen Sie den Cursor auf die Szene.

- \* Wenn Sie eine Szene auswählen, wird das Display des in der Szene gespeicherten Mode (Single, Split, Dual, Super Layer) angezeigt. Nachfolgend sehen Sie ein Beispiel für eine Display-Anzeige für eine Szene mit Single-Mode.



Nr.	Beschreibung	Nr.	Beschreibung
1	Parameter, die aktuell mit den SOUND MODIFY-Reglern verändert werden können	4	UPPER Tone (UPPER)/ LOWER Tone (LOWER)
2	Tempo	5	Tone
3	Szene	6	Effekt ein/aus (leuchtet: ein, erloschen: aus)

#### 2. Drücken Sie einen der Category-Taster ([A. PIANO]-[USER]), um eine Kategorie auszuwählen.

Kategorie	Beschreibung
A. PIANO	Acoustic Piano
E. PIANO	Electric Piano
ORGAN	Orgel
KEYS	Keyboard-Instrumente
GUITAR	Gitarre
BASS	Bass
STRINGS	Streicher
BRASS	Brass-Instrumente
WIND	Wind-Instrumente
CHOIR	Chor
SYNTH	Synthesizer
PAD	Synth-Pads
FX	Soundeffekte
VOCODER	Vocoder * Sie können dem Mikrofonsignal (MIC INPUT-Buchse) einen Vocoder-Effekt hinzufügen.
SAMPLE	Sample-Phrasen
USER	Benutzer-Scenes

#### 3. Wählen Sie mit dem Value-Rad die gewünschte Szene aus.

#### HINWEIS

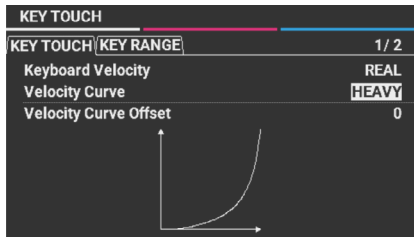
- Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um eine Liste der Scenes anzeigen zu lassen, aus der Sie die gewünschte Szene auswählen können. Wenn Sie im Display „SCENE LIST“ die Taste [ENTER] drücken, können Sie zwischen der Listenansicht der Scene-Kategorien (nach Kategorie) und der Listenansicht der Scene-Bank (nach Bank) wechseln.
- Eine Liste der Szenen finden Sie unter „Scene list“ in der „Sound List“ (Roland-Internetseite).
- Wenn Sie eine Szene auswählen, leuchtet die Taster-Anzeige des in der Szene gespeicherten Mode (Single, Split, Dual, Super Layer).

# Anpassen der Anschlagdynamik (KEY TOUCH)

## Einstellen der Tastendynamik

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das KEY TOUCH-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf „Velocity Curve“ und wählen Sie die gewünschte Einstellung mit dem Value-Regler.

Wert	Beschreibung
LIGHT	Diese Einstellung erzeugt ein leichteres Dynamikverhalten. Bei dieser Einstellung werden laute Pegel (fortissimo (ff)) schon bei leichterem Anschlag als bei „MEDIUM“ erzielt. Diese Einstellung ist geeignet, wenn Sie den Kraftaufwand beim Spielen gering halten möchten.
MEDIUM	Diese Einstellung erzeugt ein normales Dynamikverhalten.
HEAVY	Diese Einstellung erzeugt ein schwereres Dynamikverhalten. Bei dieser Einstellung müssen die Tasten stärker als bei „MEDIUM“ angeschlagen werden, um einen lauten Pegel (fortissimo (ff)) zu erzielen. Diese Einstellung ist geeignet, wenn Sie Klänge mit einem hohen Dynamikumfang spielen (z. B. Acoustic Piano).

**HINWEIS**

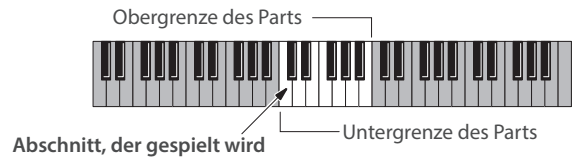
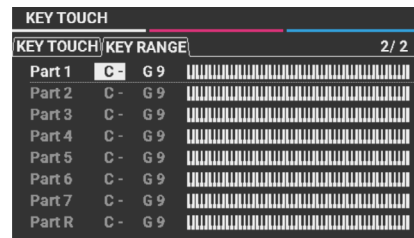
Sie können die Key Touch-Einstellung auch detailliert verändern und die Dynamik sogar ausschalten. Einzelheiten finden Sie unter SYSTEM EDIT > COMMON > KEY TOUCH im „Parameter Guide“ (Roland-Internetseite).

## Einstellen des Tonumfangs für jeden Part (KEY RANGE)

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das KEY TOUCH-Display erscheint.

2. Bewegen Sie auf der Registerkarte „KEY RANGE“ den Cursor an die untere oder obere Grenze des Parts, für den Sie den Tonumfang anpassen möchten, und ändern Sie die Einstellung mit dem Werterad.



Wert	Beschreibung
C - G9	<p>Ändert den Tastenbereich für jeden Part. Nehmen Sie diese Einstellungen vor, wenn Sie zum Spielen unterschiedlicher Tones unterschiedliche Tonbereiche verwenden möchten. Geben Sie die Unter- und Obergrenzen für die einzustellenden Bereiche an.</p> <p>* Wenn Sie versuchen, die Untergrenze des Wiedergabebereichs über die Obergrenze hinaus anzuheben oder die Obergrenze unter die Untergrenze hinaus abzusenken, ändert sich die andere Einstellung auf denselben Wert.</p>

**HINWEIS**

Sie können den Tone-Umfang auch einstellen, indem Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den unteren oder oberen Taster auf dem KEY TOUCH-Display drücken.

## Verändern der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose)

Sie können die Tastatur in Halbtonschritten transponieren.

Beispiel: Wenn Sie einen in E-Dur notierten Song mit dem Fingersatz von C-Dur spielen möchten, stellen Sie den Transponierwert auf „+4“.

1. Halten Sie den [TRANSCOPE]-Taster gedrückt und drücken Sie den [DOWN]- oder [UP]-Taster.

Die Anzeige des [TRANSCOPE]-Tasters leuchtet, sobald ein anderer Wert als „0“ eingestellt ist.

Um wieder zum Wert „0“ zurückzukehren, halten Sie den [TRANSCOPE]-Taster gedrückt und drücken Sie beide [DOWN]/[UP]-Taster gleichzeitig.



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

**HINWEIS**

Sie können die vorgenommene Transponier-Einstellung abrufen, indem Sie den [TRANSCOPE]-Taster ein- bzw. ausschalten.

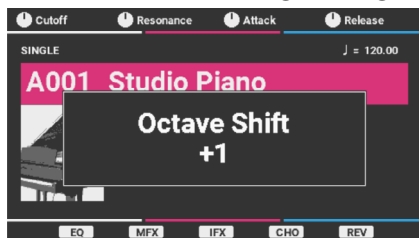
## Versetzen der Tonhöhe in Oktavschritten (OCTAVE)

Sie können die Tonlage der Tastatur in Oktavschritten versetzen.

### 1. Drücken Sie einen der OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster.

Wenn der Wert nicht „0“ ist, leuchtet eine der Anzeigen der OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster.

Um wieder die originale Tonlage („0“) zu erreichen, drücken Sie den [DOWN] und [UP]-Taster gleichzeitig.



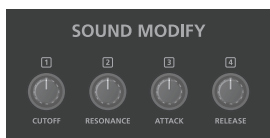
Wert -3, -0, +3 Oktaven

## Anwendung der SOUND MODIFY-Regler

Mit den SOUND MODIFY [1]–[4]-Reglern können Sie die Sounds in Echtzeit verändern.

Steuerbare Parameter sind u.a. CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, RELEASE und die Parameter, die den Reglerfunktionen 1–4 zugeordnet sind.

\* Abhängig vom ausgewählten Tone sind eventuell keine Änderungen des Klangs hörbar.



Parameter	Beschreibung
CUTOFF	Dieser Parameter bestimmt die Frequenz, unterhalb der die Frequenzen gefiltert werden.
RESONANCE	Dieser Parameter bestimmt die Überbetonung der Frequenzen in direkter Umgebung der CUTOFF-Frequenz.
ATTACK	Dieser Parameter bestimmt das Einschwingverhalten des Sounds (die Zeit bis Erreichen der maximalen Lautstärke).
LOSLASSEN	Dieser Parameter bestimmt das Ausklingverhalten des Sounds (die Zeit bis Erreichen der Lautstärke „0“, nachdem die Tasten losgelassen wurden).
Knob 1–4 Function	Diesen Reglerfunktionen 1–4 können verschiedene Funktionen zugeordnet werden. Wenn Sie den [KNOB ASSIGN]-Taster drücken, können Sie die Funktionen steuern, die den Reglern [1]–[4] zugeordnet sind. Informationen zum Zuweisen von Funktionen zu den Reglern [1]–[4] finden Sie in der „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).

## Spiele von Arpeggios (ARPEGGIO)

Ein Arpeggio ist das aufeinander folgende Spielen von einzelnen Noten eines Akkords. Die Arpeggiator-Funktion spielt die einzelnen Noten des gedrückten Akkords nacheinander ab.

1. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
2. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.  
Die gespielten Noten werden nach einem Muster nacheinander abgespielt.
3. Um diese Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

### Auswahl des Arpeggio-Stils

1. Halten Sie den [MENU]-Taster gedrückt und drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster.  
Das ARPEGGIO-Display erscheint.
2. Drücken Sie den [▶]-Taster, um den PART-Reiter auszuwählen.



3. Bewegen Sie den Cursor auf „Style“ und wählen Sie mit dem Value-Rad einen Arpeggio-Stil aus.

Wert 001–128

#### HINWEIS

- Alternative: Wählen Sie vom [MENU]-Taster → SCENE EDIT → ARPEGGIO.
- Wenn der Hold Switch auf der Registerkarte „COMMON“ auf „ON“ gestellt ist, wird das Arpeggio-Pattern auch nach Loslassen der Tasten weiter gespielt.
- Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster, um den Hold Switch auf „ON“ zu stellen.
- Weitere Informationen zu den im ARPEGGIO-Display zu konfigurierenden Parametern finden Sie unter SCENE EDIT > ARPEGGIO im „Parameter Guide“ (Roland-Internetseite).



## Spielen von Akkorden (CHORD MEMORY)

Mit der Chord Memory-Funktion können Sie Akkorde durch Drücken nur einer Taste spielen.

1. Drücken Sie den [CHORD]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
2. Spielen Sie eine Note.  
Der Akkord wird auf Grundlage der aktuell gewählten Akkordform gespielt.
3. Um die Akkord-Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [CHORD]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

### Auswählen einer Chord Form

1. Halten Sie den [MENU]-Taster gedrückt und drücken Sie den [CHORD]-Taster.

Das CHORD MEMORY-Display erscheint.

MENU > SCENE EDIT > CHORD MEMORY	
COMMON   PART	1 / 2
Switch	OFF
Form	02:Pop 2
Key	C
Rolled Switch	OFF
Rolled Type	UP

2. Bewegen Sie den Cursor auf „Form“ und wählen Sie mit dem Value-Rad die gewünschte Akkordform aus.

Diese bestimmt, wie der Akkord gespielt wird.

#### HINWEIS

- Alternative: Wählen Sie vom [MENU]-Taster → SCENE EDIT → CHORD MEMORY.
- Weitere Informationen zu den im CHORD MEMORY-Display zu konfigurierenden Parametern finden Sie unter SCENE EDIT > CHORD MEMORY im „Parameter Guide“ (Roland-Internetseite).

## Spielen der Drum-Sounds (DRUMS)

Sie können die einzelnen Sounds des gewählten Drum-Kit auf der Tastatur spielen.

1. Drücken Sie den [DRUMS]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Das DRUMS-Display erscheint.



2. Drücken Sie den [▼]-Taster, um den Cursor auf das Drum-Kit zu bewegen.
3. Drücken einen der [1], [2] oder [16]-Taster.
4. Wählen Sie mit dem Value-Rad das gewünschte Drum-Kit aus.

#### HINWEIS

Eine Liste der Drum-Kits finden Sie unter „Drum kit tones“ in der „Sound List“ (Roland-Internetseite).

5. Spielen Sie eine Note.

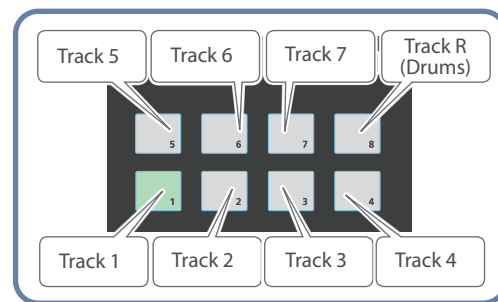
# Abspielen einer Sequenz (Step Sequencer)

Der Step-Sequencer zeichnet Controller-Aktionen wie Ihr Spiel auf der Tastatur sowie Ihre Bedienung der Controller, einschließlich der Regler, des Pitch-Bend-/Modulationshebels, der Schieberegler (außer MIC) und der Pedale, als Pattern auf und gibt diese wiederholt wieder.

Diese Daten werden in den Spuren 1–R aufgezeichnet und von diesen wiedergegeben, die den Parts 1–R entsprechen.

## HINWEIS

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).

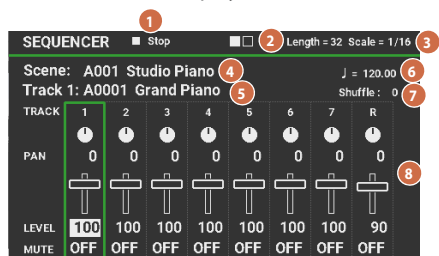


## Spielen des Sequencer

### Wählen Sie die gewünschte Scene aus.

#### 1. Drücken Sie den [SEQUENCER]-Taster.

Das SEQUENCER-Display erscheint.



Nr.	Beschreibung	Nr.	Beschreibung
1	Status	3	Skala
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aufnahme</li> <li>Wiedergabe</li> <li>Aufnahmebereitschaft</li> <li>Stop</li> </ul>		Länge eines Step
		4	Scene
		5	Tone
		6	Tempo
2	Step Length	7	STEP EDIT (Swing)
	Anzahl der Steps	8	Mixer
	(Wert: 1–64; sechzehn Schritte werden links als einzelnes Quadrat angezeigt.)		

#### 2. Bewegen Sie den Cursor auf die Scene und wählen Sie mit dem Value-Rad das gewünschte Pattern aus.

#### 3. Drücken Sie den [▶/■]-Taster, um das Pattern abzuspielen.

Drücken Sie erneut den Taster, um das Playback zu stoppen.

## HINWEIS

Wenn die Schrittlänge 17 oder mehr beträgt, können Sie im SEQUENCER-Display durch Drücken der Tasten [1]–[4] und Gedrückthalten der Taste [SHIFT] zwischen den aktuellen Schrittpositionen in Einheiten von 16 Schritten wechseln.

## Stummschalten bestimmter Tracks (Track-Mute)

Gehen Sie für das Stummschalten einer oder mehrerer Spuren wie folgt vor.

#### 1. Stellen Sie sicher, dass die Anzeige des [SEQUENCER]-Tasters leuchtet und drücken Sie den [MUTE]-Taster, so dass dessen Anzeige ebenfalls leuchtet.

Das Instrument wechselt in den Modus zum Einstellen des Stummschaltens des Pads.

#### 2. Drücken Sie eines der Pads [1]–[8], um den entsprechenden Track stummzuschalten.

Sie können auch mehrere Pads drücken, um die entsprechenden Tracks stummzuschalten.

Die Pads, welche Sie gedrückt haben, blinken und die entsprechenden Spuren sind stummgeschaltet.

#### 3. Um die Stummschaltung aufzuheben, drücken Sie noch einmal das Pad, das dem stummgeschalteten Track entspricht.

#### 4. Um die Einstellungen für die Stummschaltung zu verlassen, drücken Sie den [MUTE]-Taster.

Die Pads werden dunkel.

## Step Sequencer: Grundsätzliche Bedienschritte

Controller	Beschreibung
[▶/■]-Taster	Dieser startet bzw. stoppt die Wiedergabe des Step Sequencer.
[●] (STEP)-Taster	Erstellt ein Pattern, indem das Spielen der Noten auf der Tastatur und Controller-Eingaben (z. B. Reglerbewegungen) aufgezeichnet werden. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und diesen Taster drücken, erscheint das STEP EDIT-Display, in dem Sie Einstellungen sichern können. Sie können die Schritte bearbeiten und im STEP REC/TR-REC-Modus aufzeichnen.
[MUTE]-Taster	Wenn Sie dies einschalten, während der Taster [SEQUENCER] leuchtet, können Sie die durch die Pads [1]–[8] angegebenen Tracks stummschalten.
[ERASE]-Taster	löscht alle oder Teile der Daten eines Track.
Pads [1]–[8]	wählt Tracks (Parts) aus. Über die Tastatur lässt sich der Sound des ausgewählten Parts spielen bzw. aufnehmen.
[TEMPO]-Taster	stellt das Tempo ein.

# Abspielen von Rhythmus-Patterns

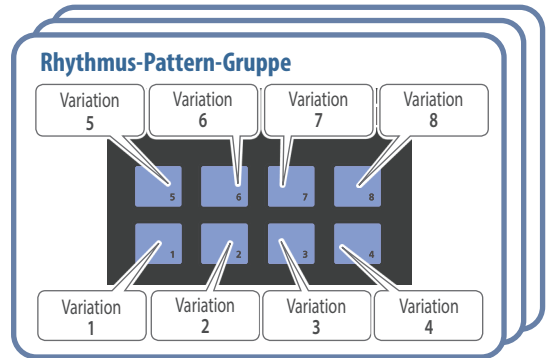
Ein „Rhythmus-Pattern“ ist eine Phrase, die Drums- oder/und Percussion-Sounds spielt. Sie können zu den über die Pads [1]–[8] abgerufenen Rhythmus-Patterns auf der Tastatur spielen.

Jedes Rhythmus-Pattern besitzt acht Variationen, die in einer „Rhythmus-Pattern Gruppe“ zusammengefasst sind.

Bei Anwahl einer Rhythmus-Pattern-Gruppe, werden die Variationen automatisch den Pads [1]–[8] zugeordnet.

Der Drum-Tone, der in einem Rhythmus-Pattern gespielt wird, kann auch als „Drum-Kit“ bezeichnet werden.

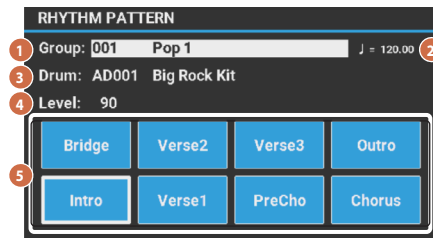
Das in Part R der aktuellen Scene ausgewählte Drum Kit wird für das Rhythmus-Pattern verwendet.



## Auswählen und Spielen eines Rhythmus-Pattern

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

Das RHYTHM PATTERN-Display erscheint.



Nr.	Beschreibung	Nr.	Beschreibung
1	Rhythmus-Pattern-Gruppe	4	Rhythmus-Pattern-Lautstärke
2	Tempo	5	Rhythmus-Pattern-Variation
3	Drum-Kit		

### 2. Stellen Sie das Rhythmus-Pattern ein.

Parameter	Wert	Beschreibung
Group		wählt die Rhythmus-Pattern-Gruppe aus. Wenn Sie die Rhythmus-Pattern-Gruppe umschalten, werden entsprechend die den Pads [1]–[8] zugeordneten Rhythmus-Patterns gewechselt. → Weitere Informationen zu den Rhythmus-Pattern-Gruppen finden Sie in der „Rhythm pattern list“ im „Parameter Guide“ (Roland-Internetseite).
Drum		wählt das Drum-Kit für das abzuspielende Rhythmus-Pattern aus. → Eine Liste der Drum-Kits finden Sie unter „Drum kit tones“ in der „Sound list“ (Roland-Internetseite). Auch wenn bei Umschalten der Rhythmus-Pattern-Gruppe auch das Drum-Kit gewechselt wird, können Sie mit diesem Parameter ein anderes Drum-Kit auswählen.
Level	0–127	bestimmt die Lautstärke des Rhythmus-Pattern. <b>HINWEIS</b> Sie können auch den [PHRASE PAD]-Schieberegler verwenden, um die Lautstärke des Rhythmus-Patterns anzupassen.

#### HINWEIS

Die Rhythmus-Pattern-Einstellungen können in einer Scene gesichert werden. Weitere Details zum Speichern der Einstellungen finden Sie im „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).

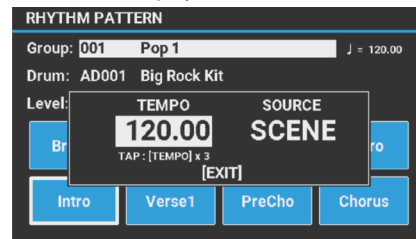
### 3. Drücken Sie eines der [1]–[8]-Pads, um ein Rhythmus-Pattern abzuspielen.

Beim Drücken eines Pads erklingt das dem Pad zugewiesene Rhythmus-Pattern und das Pad blinkt. Drücken Sie das Pad erneut, um die Wiedergabe zu stoppen (die Pad-Anzeige leuchtet konstant).

## 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

- Sie können das Tempo auch durch mehrfaches Drücken des [TEMPO]-Tasters eingeben (Tap Tempo-Funktion). Drücken Sie den [TEMPO]-Taster 3x oder mehr in regelmäßigen Abständen im gewünschten Tempo.
- Wenn Sie zwischen Scenes wechseln, legt diese Einstellung fest, ob das Systemtempo (SYSTEM) oder das in der Scene gespeicherte Tempo (SCENE) verwendet werden soll. Einzelheiten finden Sie unter SYSTEM EDIT > COMMON > COMMON > Tempo Source im „Parameter Guide“ (Roland-Internetseite).

# Abspielen von Audiodaten (Audio Player)

Sie können den Pads [1]–[8] auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Audiodaten zuweisen und direkt abspielen.

## Audiodaten, die abgespielt werden können (WAV/AIFF)

Sample Rate	44,1, 48 kHz
Bit Rate	8 / 16 / 24 bit

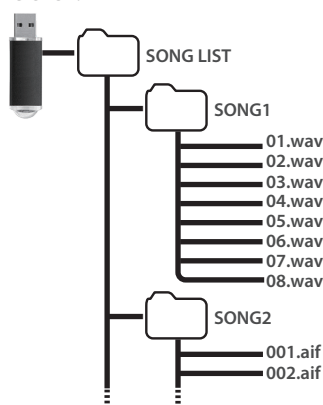
### WICHTIG

- Es ist nicht möglich, mehr als eine Audiodatei gleichzeitig abzuspielen.
- Das Tempo der Audiodatei kann nicht verändert werden.

## Zuweisen von Audiodaten auf die Pads

1. **Formatieren Sie den USB Flash-Speicher mit dem JUNO-D (S. 14).**
2. **Schalten Sie den JUNO-D aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher ab.**
3. **Erstellen Sie mithilfe eines Computers einen neuen Unterordner innerhalb des „SONG LIST“-Ordners.**

\* Verwenden Sie für Dateinamen nur Einzelbyte-alphanumerische Zeichen.



4. **Kopieren Sie die gewünschten Audiodaten in den von Ihnen erstellten Unterordner.**
5. **Schließen Sie den USB Flash-Speicher an dieses Instrument an und schalten Sie das Instrument ein.**
6. **Drücken Sie den [AUDIO]-Taster.**

Das AUDIO PLAYER-Display erscheint.

AUDIO PLAYER	
Song List :	SONG1
Audio Level:	50
PAD1 PAD2 PAD3 PAD4 PAD5 PAD6 PAD7	▶ 1 / 8
Name	01.wav
LOOP	OFF
Start Point	00000000
End Point	00657407

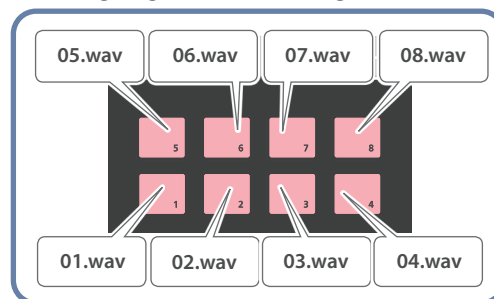
## 7. Stellen Sie die Audio Player-Parameter ein.

Parameter	Wert	Beschreibung
Song List		zeigt die vorhandenen Unterordner innerhalb des „SONG LIST“-Ordners des USB Flash-Speichers an.
Audio Level	0–127	bestimmt die Lautstärke der Audiodatei. <b>HINWEIS</b> Sie können dies auch über den [PHRASE PAD]-Schieberegler einstellen. * Der Wert für das Audio Level wird zurückgesetzt, wenn Sie das Gerät ausschalten. Wenn Sie den eingestellten Wert erhalten möchten, sichern Sie diesen mit der SYSTEM WRITE-Funktion. Einzelheiten zum Speichervorgang finden Sie im „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).
Pad1–8		
Name		zeigt die Audiodaten an, die den Pads zugeordnet sind.
LOOP	OFF, ON	schaltet die Loop-Wiedergabe ein bzw. aus. <b>HINWEIS</b> Alternative: Schalten Sie Loop durch Drücken des Taster bei gleichzeitig gedrücktem [SHIFT]-Taster ein/aus.
Start Point	0–(Einstellbereich)	bestimmt die Position, ab dem der Loop abgespielt wird.
End Point	(Einstellbereich)-Ende	bestimmt die Position, bis zu der der Loop abgespielt wird.

\* Schalten Sie, wenn Sie die Einstellungen bearbeitet haben, das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab.

## 8. Zum Bearbeiten der Song List drücken Sie den [ENTER]-Taster.

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



### HINWEIS

Die Dateien in den Ordnern werden in numerischer und alphabetischer Reihenfolge angezeigt und es werden acht Dateien ab der obersten Datei zugeordnet.

## 9. Drücken Sie eines der Pads [1]–[8].

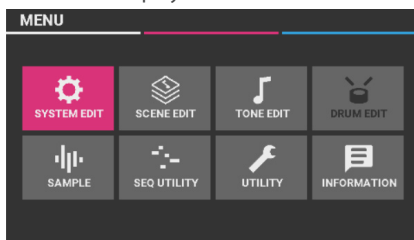
Die Anzeige des gedrückten Pad blinkt und die entsprechende Audiodatei wird abgespielt.

Drücken Sie das Pad erneut, um die Wiedergabe zu stoppen (die Pad-Anzeige leuchtet konstant).

# Bedienung des Menüs (MENU)

## 1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das MENU-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
SYSTEM EDIT	ruft allgemeine Einstellungen des JUNO-Dauf.
SCENE EDIT	zeigt das Auswahl-Display für die Scene Edit-Parameter an.
TONE EDIT	zeigt das Auswahl-Display für die Tone Edit-Parameter an.
DRUM EDIT	zeigt das Auswahl-Display für die Drum Kit Edit-Parameter an.
SAMPLE	zeigt das Auswahl-Display für die Sample-Import-Parameter an.
SEQ UTILITY	ruft das Sequencer Utility-Menü auf.
UTILITY	ruft das Menü für verschiedene Hilfsfunktionen auf.
INFORMATION	zeigt die aktuelle Versionsnummer des Instruments an.

## 2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern das Menü, das Sie bearbeiten wollen, aus und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

\* Wenn Sie ein anderes Menü sehen, wiederholen Sie Schritt 2.

## 3. Auf Displays mit mehr als einer Registerkarte wechseln Sie mit den Tastern [◀] [▶] zwischen den Registerkarten.

### HINWEIS

Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Menüs finden Sie im „Parameter Guide“ (Roland-Internetseite).

## 4. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie editieren möchten und stellen Sie den Wert mit dem Value-Rad ein.

## 5. Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, drücken Sie den [WRITE]-Taster, um den Speichervorgang auszuführen.

Einzelheiten zum Speichervorgang finden Sie im „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).

### WICHTIG

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

## Verändern der Auto Off-Einstellung

Das Gerät schaltet sich automatisch aus, um Energie zu sparen, wenn eine bestimmte Zeit (standardmäßig 20 Minuten) seit der letzten Benutzung oder seit der Betätigung der Tasten oder Regler vergangen ist.

\* Das Gerät verbraucht mehr Strom, wenn die Einstellung ausgeschaltet ist.

### WICHTIG

Wenn das Instrument automatisch ausgeschaltet wird, werden alle bis dahin nicht gesicherten Daten gelöscht. Speichern Sie die Daten, die Sie behalten möchten, bevor sich das Gerät ausschaltet.

## 1. Bewegen Sie im SYSTEM EDIT-Display den Cursor auf „COMMON“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

## 2. Bewegen Sie den Cursor auf „Auto Off“ im „COMMON“-Bereich und stellen Sie den Wert mit dem Drehregler ein.

\* Wenn Sie „OFF“ oder „240min“ auswählen, erscheint im Display eine Bestätigungsabfrage. Bewegen Sie den Cursor auf „OK“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster zum Bestätigen.

Parameter	Wert	Beschreibung
Auto Off	OFF	Das Gerät wird nicht automatisch ausgeschaltet.
	20min	Das Instrument wird nach 20 Minuten ohne Spielen oder Betätigen der Bedienelemente automatisch ausgeschaltet.
	240min	Das Instrument wird nach 240 Minuten (4 Stunden) ohne Spielen oder Betätigen der Bedienelemente automatisch ausgeschaltet.

## 3. Drücken Sie bei angezeigtem SYSTEM EDIT-Display den [WRITE]-Taster.

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

Auf dem Display wird „Completed“ angezeigt, wenn die Einstellungen geändert wurden.

### WICHTIG

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

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

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

### WICHTIG

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

1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an das Instrument an.
2. Wählen Sie im UTILITY-Display „FORMAT USB MEMORY“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

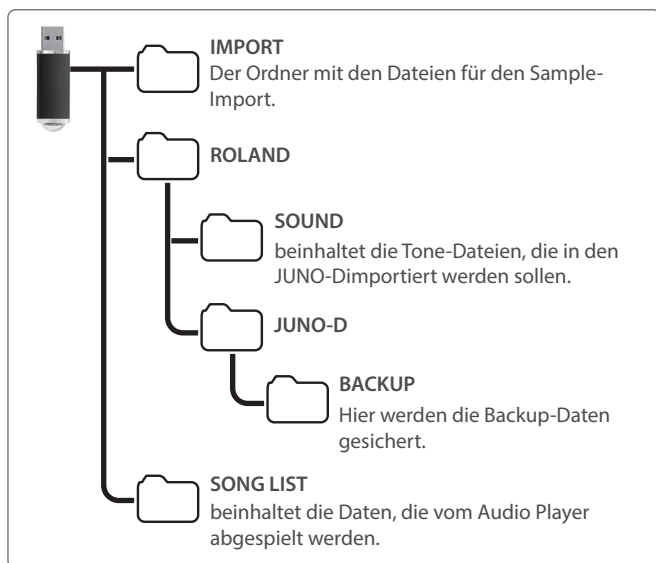
Eine Bestätigungsabfrage erscheint.

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

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

Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, wird auf dem Display „Completed“ angezeigt.

## Die Ordnerstruktur des USB-Flash-Speichers



## Wiederherstellen der Werkseinstellungen (FACTORY RESET)

Gehen Sie wie folgt vor, um alle Anwender-Einstellungen und die im Instrument gespeicherten Einstellungen auf deren Werkseinstellungen zurückzusetzen.

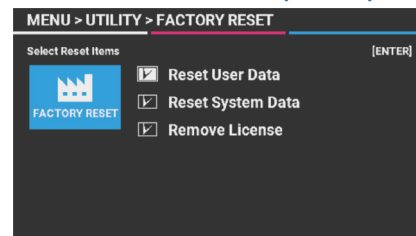
### WICHTIG

- Das Ausführen des Zurücksetzens auf Werkseinstellungen löscht alle relevanten Daten, die nach Erwerb des Instruments editiert wurden. Um die aktuellen Einstellungen zu sichern, verwenden Sie die Backup-Funktion, bevor Sie die Werkseinstellungen abrufen. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).
- Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch „Processing...“ erscheint.

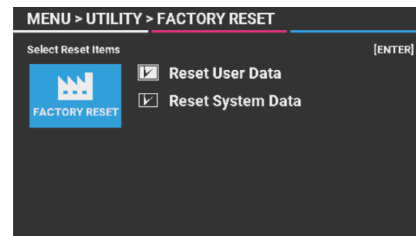
1. Wählen Sie im UTILITY-Display „FACTORY RESET“ und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das FACTORY RESET-Display erscheint.

Wenn ein Sound Pack oder Wave Expansion importiert wurde bzw. installiert ist



Wenn ein Sound Pack oder Wave Expansion nicht importiert wurde bzw. nicht installiert ist



2. Wählen Sie das auszuführende Element aus und aktivieren Sie das Kontrollkästchen, indem Sie das Value-Rad drehen.

Drehen Sie das Value-Rad erneut den [ENTER]-Taster, um die Markierung im Kontrollkästchen wieder zu entfernen.

Parameter	Beschreibung
Reset User Data	Initialisiert die Benutzer-Scenes, Benutzer-Tones und Benutzer-Drum-Kits.
Reset System Data	initialisiert die System-Einstellungen.
Remove License (*1)	initialisiert die User-Lizenzen und Wave Expansion. Das Initialisieren der User-Lizenz ermöglicht das Importieren bzw. Installieren eines Sound Pack bzw. einer Wave Expansion, die mit einer anderen Anwender-Lizenz herunter geladen wurde. Dadurch wird die aktuell installierte Wave-Erweiterung gelöscht.

(\*1) Diese Anzeige erscheint, wenn ein Sound Pack oder Wave Expansion importiert wurde bzw. installiert ist. Weitere Informationen zum Thema „Benutzerlizenzen“ finden Sie in der „Roland Cloud User’s Guide“ (Roland-Internetseite).

3. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Eine Bestätigungsabfrage 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.**

Im Display erscheint „Completed. Turn off the power.“ wenn das Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen abgeschlossen ist.

**5. Schalten Sie das JUNO-D aus und nach kurzer Zeit wieder ein.**

## INFORMATION

In diesem Display wird die Versionsnummer des Systemprogramms angezeigt.



\* Informationen zum Aktualisieren des Systemprogramms finden Sie auf der Roland-Internetseite.

<https://www.roland.com/support/>

Modellnamen eingeben → siehe „Updates & Drivers“

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# Fehlerbehebung

Wenn das Instrument nicht so funktioniert wie erwartet, überprüfen Sie zunächst die nachfolgend aufgeführten möglichen Fehlerursachen. Wenn damit die Fehlerursache nicht ermittelt werden kann, benachrichtigen Sie den Roland Support oder den Händler, bei dem Sie das Instrument gekauft haben.

Problem	Prüfung
<b>Das Instrument lässt sich nicht einschalten.</b>	Überprüfen Sie, ob das Netzteil korrekt angeschlossen und mit der Stromversorgung verbunden ist (S. 4)
<b>Es ist kein Sound hörbar.</b>	Ist der [MASTER VOLUME]-Regler zu niedrig eingestellt?
	Ist das Instrument korrekt mit den anderen Geräten verbunden (S. 4)?
	Ist das am Instrument angeschlossene Verstärkersystem eingeschaltet?
	Die Lautstärke des externen Geräts ist zu niedrig eingestellt.
	Wenn Sie keinen Sound über das angeschlossene Verstärkersystem hören, schließen Sie einen Kopfhörer am Instrument an und prüfen Sie, ob Sie darüber einen Sound hören. Wenn Sie einen Sound über den Kopfhörer hören, liegt der Fehler beim Verstärkersystem bzw. den Kabeln, die das Instrument mit dem Verstärkersystem verbinden. Überprüfen Sie dieses.
	Die Lautstärke des ausgewählten Tones ist zu niedrig. Überprüfen Sie die Lautstärke-Einstellung.
	Weitere Informationen finden Sie im „Parameter Guide“ (Roland-Internetseite).
	Ein Partial innerhalb eines Tones ist eventuell ausgeschaltet.
	Schalten Sie das entsprechende Partial ein. Weitere Informationen finden Sie im „Parameter Guide“ (Roland-Internetseite).
	Der Part ist eventuell stummgeschaltet. Schalten Sie die Mute-Funktion aus.
Weitere Informationen finden Sie in der „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).	
Überprüfen Sie die Effekt ein/aus-Einstellungen.	
Der Keyboard Switch ist eventuell ausgeschaltet.	
Stellen Sie den Parameter „Keyboard Switch“ auf „On“. Weitere Informationen finden Sie in der „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).	
Wenn bei Spielen der Tastatur kein Sound hörbar ist, ist der Local-Schalter eventuell auf „Off“ gestellt.	
Schalten Sie den „Local Switch“ ein (MENU > SYSTEM EDIT > COMMON-Display auf der Registerkarte COMMON).	
Die Lautstärke wurde eventuell durch das Betätigen eines Pedals oder durch Empfang einer MIDI Volume/Expression-Datei von einem externen MIDI-Gerät herab gesetzt.	
<b>Einige Parts sind nicht hörbar.</b>	Die Stellungen der Schieberegler für [UPPER] (Part 1) und [LOWER] (Part 2) sind zu niedrig (S. 2).
	Die Part-Lautstärke ist eventuell zu niedrig. Überprüfen Sie die Lautstärkewerte der Parts. Weitere Informationen zum „Multipart mode“ finden Sie in der „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).
<b>SOUND MODIFY-Regler haben keinen Einfluss auf bestimmte Töne</b>	Bei Acoustic Piano-Tones haben die CUTOFF- und RESONANCE-Regler von SOUND MODIFY keine Wirkung. Dies ist beabsichtigt und keine Fehlfunktion.
<b>Die hohen Klangfrequenzen bei Acoustic Piano Tones werden plötzlich verändert.</b>	Bei Acoustic Piano-Tones klingen die hohen Noten (ca. 1½ Oktaven abwärts ab der höchsten Note) natürlich aus, auch wenn das Dämpfungs-Pedal nicht gedrückt ist. Der Sound klingt außerdem anders, wenn auf eine Note mit einer anderen Anzahl von Saiten bzw. von gewickelten auf nicht gewickelte Saiten gewechselt wird. Dies liegt daran, dass die Acoustic Piano-Tones die Eigenschaften eines Acoustic Piano originalgetreu wiedergeben. Dabei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion.
<b>Der Klang der gespielten Taste wird auch nach Loslassen der Taste weiter gespielt.</b>	Wenn Sie ein Pedal angeschlossen haben, ist dessen Polarität eventuell falsch eingestellt. Überprüfen Sie die Einstellungen „Control Pedal Polarity“ und „Hold Pedal Polarity“ auf der Registerkarte „PEDAL“ im Display „MENU > SYSTEM EDIT > COMMON“.
<b>Das Mikrofon erzeugt keinen Sound.</b>	Überprüfen Sie die Einstellungen des MIC [GAIN]-Reglers auf der Rückseite und des [MIC]-Schiebereglers auf der Bedienoberfläche.
	Der Mic „Input Level“ ist eventuell auf „0“ gestellt.
	Überprüfen Sie den „Mic Input Level“ auf der Registerkarte „MIC INPUT“ im Display „MENU > SYSTEM EDIT > EFFECTS“.
	Sie haben eventuell ein Kondensator-Mikrofon angeschlossen. Der JUNO-Dist nicht kompatibel zu einem direkt am Instrument angeschlossenem Kondensator-Mikrofon.



# SICHERHEITSHINWEISE

ANWEISUNGEN ZUR VERMEIDUNG VON FEUER, ELEKTRISCHEM SCHLAG ODER PERSONENSCHÄDEN	
Über die Hinweise <b>WARNUNG</b> und <b>VORSICHT</b>	Über die Symbole
<b>WARNUNG</b> Wird für Anweisungen verwendet, die den Anwender vor Lebensgefahr oder der Möglichkeit schwerer Verletzungen bei falscher Anwendung des Geräts warnen sollen.	Das Symbol  weist den Anwender auf wichtige Anweisungen oder Warnungen hin. Die genaue Bedeutung des Symbols ist an der Abbildung innerhalb des Dreiecks zu erkennen. Im Falle des links abgebildeten Symbols sind dies allgemeine Vorsichtsmaßnahmen, Warnungen oder Gefahrenhinweise.
<b>VORSICHT</b> Wird für Anweisungen verwendet, die den Anwender vor Verletzungsgefahr oder der Möglichkeit von Sachbeschädigung bei falscher Anwendung des Gerätes warnen sollen.  * Als Sachbeschädigung werden Schäden oder andere unerwünschte Auswirkungen bezeichnet, die sich auf Haus/Wohnung und die darin enthaltene Einrichtung sowie Nutz- oder Haustiere beziehen.	Das Symbol  weist den Anwender auf Vorgänge hin, die niemals ausgeführt werden dürfen (verboten sind). Welcher Vorgang genau nicht ausgeführt werden soll, ist an der Abbildung innerhalb des Kreises zu erkennen. Im Falle des links abgebildeten Symbols bedeutet es hier, dass das Gerät niemals auseinander genommen werden darf.  Das Symbol  weist den Anwender auf Vorgänge hin, die ausgeführt werden müssen. Welcher Vorgang genau ausgeführt werden soll, ist an der Abbildung innerhalb des Kreises zu erkennen. Im Falle des links abgebildeten Symbols bedeutet es hier, dass das Netzkabel aus der Steckdose gezogen werden muss.

## BEACHTEN SIE IMMER FOLGENDES

### **WARNUNG**

#### Nur das im Lieferumfang enthaltene Netzteil nutzen und auf eine korrekte Spannung achten

Verwenden Sie nur das im Lieferumfang des Geräts enthaltene Netzteil. Achten Sie darauf, dass die verwendete Stromversorgung die gleiche Spannung besitzt wie das Netzteil. Die Benutzung von anderen Netzteilen mit ggf. unterschiedlicher Polarität oder Spannung kann sowohl das Gerät als auch das Netzteil beschädigen bzw. zu Stromschlägen führen.



#### Nur das beigefügte Netzkabel benutzen

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



### **VORSICHT**

#### Hinweis für den Transport (JUNO-D7/JUNO-D8)

Wenn Sie das Instrument bewegen bzw. transportieren möchten, gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor. Das Instrument sollte mindestens von zwei Personen transportiert werden. Achten Sie darauf, dass das Gerät vorsichtig und waagrecht transportiert wird. Achten Sie darauf, dass dabei keine Verletzungen auftreten bzw. das Instrument nicht beschädigt wird.



- Vor dem Transport das Netzkabel abziehen
- Ziehen Sie vor dem Transport alle zu externen Geräten führende Kabel ab.

### **VORSICHT**

#### 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.



# WICHTIGE HINWEISE

## Stromversorgung

- Verlegen Sie das Netzteil so, dass die Seite mit der Textaufschrift nach unten zeigt.

## Platzierung

- Legen Sie keine Gegenstände auf dem Keyboard ab. Dadurch können Fehlfunktionen auftreten 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 des Keyboards (JUNO-D8)

- Schreiben Sie nicht auf der Oberfläche des Keyboards und bringen Sie keine Markierungen auf dem Instrument an. Achten Sie darauf, dass keine Tinte auf das Keyboard gerät, da diese sich danach nicht mehr entfernen lässt.
- Bringen Sie keine Aufkleber auf dem Keyboard an. Die Rückstände der Aufkleber sind eventuell nicht entfernbar und es können Verfärbungen an der Klebestelle auftreten.
- Entfernen Sie hartnäckigen Schmutz mit einem milden Reinigungsmittel für Keyboards. Üben Sie zunächst nur leichten Druck mit dem Tuch aus. Lässt sich der Schmutz damit nicht entfernen, drücken Sie etwas fester, aber achten Sie darauf, die Tasten nicht zu zerkratzen.

## Reparaturen und Datensicherung

- Bevor Sie das Gerät zur Reparatur einschicken, sollten Sie eine Sicherungskopie der gespeicherten Daten erstellen oder die benötigten Informationen aufschreiben. Obwohl Roland bei Reparaturen versucht, mit Anwenderdaten 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. Achten Sie darauf, dass Sie Ihre Nachbarn nicht stören.
- Verwenden Sie keine Kabel mit eingebautem Widerstand.
- Es ist möglich, dass die Roland Cloud in einigen Ländern bzw. Regionen aktuell nicht verfügbar ist.

## Hinweise zu externen Speichermedien

- Beachten Sie die folgenden Hinweise bzgl. eines externen Speichermediums. Lesen Sie zusätzlich die mit dem jeweiligen Speichermedium mitgelieferten Hinweise.
- Ziehen Sie das externe Speichermedium nicht ab, solange von diesem noch Daten gelesen bzw. Daten darauf geschrieben werden.
- Um einer Beschädigung durch statische Elektrizität vorzubeugen, entladen Sie die statische Elektrizität durch Berühren eines metallischen Gegenstands, bevor Sie das externe Speichermedium berühren.

## Hinweise zu Copyrights

- 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.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

- Das Copyright auf den Inhalt dieses Instruments (Sound-Waveform-Daten, Styledaten, Begleit-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 (Ausnahme: Songdaten wie die Demo-Songs); dazu gehören das Erstellen von Tracks, Aufführungen, Aufnahmen und das Veröffentlichen Ihrer Arbeiten.
- Es ist NICHT gestattet, die o. g. Inhalte dieses Instruments in originaler oder veränderter Form kommerziell anzubieten (Beispiel: Veröffentlichen der Daten im Internet, Verbreiten über Datenträger wie DVDs).
- ASIO ist eine Marke und eine Software der Steinberg Media Technologies GmbH.
- Dieses Produkt verwendet eine eParts-integrierte Software-Plattform der eSOL Co.,Ltd. eParts ist eine Marke der eSOL Co., Ltd. in Japan.
- Dieses Produkt verwendet den Quellcode des µT-Kernel der T-License 2.0 mit Genehmigung des T-Engine-Forums ([www.tron.org](http://www.tron.org)).
- Dieses Produkt verwendet eine Open Source-Software anderer Firmen. Copyright © 2009–2018 Arm Limited. Alle Rechte vorbehalten.  
lizenziert unter der Apache-Lizenz, Version 2.0 (die „Lizenz“). Sie erhalten eine Kopie der Lizenz auf der Internetseite <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>  
Copyright © 2018 STMicroelectronics. Alle Rechte vorbehalten.  
Diese Software-Komponente ist lizenziert durch ST über die BSD 3-Clause-Lizenz („License“).  
Eine Kopie der Lizenz erhalten Sie unter <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>
- Copyright 2011 The Roboto Project Authors (<https://github.com/google/roboto>)  
Diese Font-Software wurde lizenziert unter der SIL Open Font License, Version 1.1. Informationen zu dieser Lizenz sind nachfolgend aufgeführt und sind über eine FAQ auch verfügbar unter: <http://scripts.sil.org/OFL>

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 – 26 February 2007

### PRÄAMBEL

Ziel der Open Font License (OFL) ist es, die weltweite Entwicklung gemeinschaftlicher Schriftprojekte anzuregen, die Bemühungen der akademischen und linguistischen Communitys zur Erstellung von Schriften zu unterstützen und einen freien und offenen Rahmen zu schaffen, in dem Schriften gemeinsam mit anderen genutzt und verbessert werden können.

Die OFL erlaubt es, die lizenzierten Schriftarten frei zu verwenden, zu studieren, zu verändern und weiterzugeben, solange sie nicht selbst verkauft werden. Die Schriftarten, einschließlich aller abgeleiteten Werke, können mit jeder Software gebündelt, eingebettet, weiterverteilt und/oder verkauft werden, vorausgesetzt, dass die reservierten Namen nicht in abgeleiteten Werken verwendet werden. Die Schriftarten und Derivate können jedoch nicht unter einer anderen Art von Lizenz veröffentlicht werden. Die Anforderung, dass Schriftarten unter dieser Lizenz bleiben müssen, gilt nicht für Dokumente, die mit den Schriftarten oder ihren Derivaten erstellt wurden.

### DEFINITIONEN

„Schriftsoftware“ bezieht sich auf die Dateien, die vom/von den Urheberrechtsinhaber(n) unter dieser Lizenz freigegeben und deutlich als solche gekennzeichnet sind. Dazu können Quelldateien, Build-Skripte und Dokumentation gehören.

„Reservierter Schriftname“ bezieht sich auf alle Namen, die als solche nach dem/den Copyright-Hinweis(en) angegeben sind.

„Originalversion“ bezieht sich auf die Sammlung von Schriftsoftwarekomponenten, wie sie von dem/den Urheberrechtsinhaber(n) vertrieben wurde.

„Modified Version“ bezieht sich auf alle Derivate durch Hinzufügen, Entfernen oder Ersetzen - in Teilen oder als Ganzes - aller möglichen Komponenten der Originalversion, durch Verändern der Formate oder das Portieren der Font Software in eine neue Umgebung. Der Begriff „Autor“ bezieht sich auf jeden Designer, Ingenieur, Programmierer, technischen Redakteur oder jede andere Person, die an der Schriftsoftware mitgearbeitet hat.

### GENEHMIGUNG UND BEDINGUNGEN

Hiermit wird jeder Person, die eine Kopie der Schriftsoftware erhält, kostenlos die Erlaubnis erteilt, modifizierte und unmodifizierte Kopien der Schriftsoftware zu verwenden, zu studieren, zu kopieren, zusammenzuführen, einzubetten, zu modifizieren, weiterzugeben und zu verkaufen, sofern die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- 1) Weder die Schriftsoftware noch eine ihrer einzelnen Komponenten, weder in der Original- noch in der modifizierten Version, darf allein verkauft werden.
- 2) Originale oder modifizierte Versionen der Schriftsoftware dürfen mit jeder Software gebündelt, weitergegeben und/oder verkauft werden, vorausgesetzt, dass jede Kopie den obigen Copyright-Hinweis und diese Lizenz enthält. Diese können entweder als eigenständige Textdateien, menschenlesbare Kopfzeilen oder in den entsprechenden maschinenlesbaren Metadatenfeldern innerhalb von Text- oder Binärdateien enthalten sein, solange diese Felder für den Benutzer leicht zu erkennen sind.

3) Keine modifizierte Version der Schriftsoftware darf den/die reservierten Schriftnamen verwenden, es sei denn, es liegt eine ausdrückliche schriftliche Genehmigung des entsprechenden Urheberrechtsinhabers vor. Diese Einschränkung gilt nur für den Namen der primären Schriftart, wie sie den Benutzern präsentiert wird.

4) Der/die Name(n) des/der Urheberrechtsinhaber(s) oder des/der Autor(en) der Schriftsoftware dürfen nicht verwendet werden, um für eine modifizierte Version zu werben, sie zu unterstützen oder zu bewerben, es sei denn, um den Beitrag des/der Urheberrechtsinhaber(s) und des/der Autor(en) zu würdigen oder mit deren ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

5) Die Schriftsoftware, modifiziert oder unmodifiziert, in Teilen oder im Ganzen, muss vollständig unter dieser Lizenz verbreitet werden und darf nicht unter einer anderen Lizenz verbreitet werden. Die Anforderung, dass Schriftarten unter dieser Lizenz bleiben müssen, gilt nicht für Dokumente, die mit der Schriftsoftware erstellt wurden.

### BEENDIGUNG

Diese Lizenz wird null und nichtig, wenn eine der oben genannten Bedingungen nicht erfüllt ist.

### HAFTUNGSAUSSCHLUSS

DIE SCHRIFTSOFTWARE WIRD OHNE MÄNGELGEWÄHR UND OHNE JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GARANTIE ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLT, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF GARANTIE FÜR DIE MARKTGÄNGIGKEIT, DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND DIE NICHTVERLETZUNG VON URHEBER-, PATENT-, MARKEN- ODER ANDEREN RECHTEN. IN KEINEM FALL HAFTET DER URHEBERRECHTSINHABER FÜR JEGLICHE ANSPRÜCHE, SCHÄDEN ODER SONSTIGE HAFTUNG, EINSCHLIESSLICH ALLGEMEINER, SPEZIELLER, INDIRECTER, ZUFÄLLIGER ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DER NUTZUNG ODER DER UNFÄHIGKEIT ZUR NUTZUNG DER SCHRIFTSOFTWARE ODER AUS ANDEREN HANDLUNGEN MIT DER SCHRIFTSOFTWARE ERGEBEN, UNABHÄNGIG DAVON, OB ES SICH UM EINE VERTRAGSKLAGE, EINE UNERLAUBTE HANDLUNG ODER EINE ANDERE HANDLUNG HANDELT.

- 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 Marken bzw. Marken des Inhabers der jeweiligen Namensrechte.

# Technische Daten

	JUNO-D6	JUNO-D7	JUNO-D8
<b>Keyboard</b>	61 Tasten (mit Anschlagdynamik)	76 Tasten (mit Anschlagdynamik)	88 Tasten (PHA-4 Standard-Tastatur mit Druckpunkt-Simulation und Ivory Feel-Oberfläche)
<b>Stromversorgung</b>	Netzteil, USB Bus-Stromversorgung (USB Type-C® -Anschluss) * Eine externe Stromversorgung über einen USB Type-A-Anschluss ist nicht verfügbar. * Stromverbrauch im „Off“-Modus (bei aktivierter Auto Off-Funktion): 0,2 W		
<b>Stromverbrauch</b>	700 mA (Netzteil), 2.000 mA (USB Bus-Stromversorgung)		
<b>Abmessungen</b>	1.005 (B) x 324 (T) x 94 (H) mm	1.217 (B) x 324 (T) x 94 (H) mm	1.393 (B) x 355 (T) x 138 (H) mm
<b>Gewicht</b>	5,8 kg	6,8 kg	14,5 kg
<b>Im Lieferumfang enthaltenes Zubehör</b>	Kurzanleitung, Informationsblatt „USING THE UNIT SAFELY“, Netzteil, Netzkabel		
<b>Zusätzliches Zubehör</b>	Keyboard-Ständer: KS-11Z, KS-13, KS-20X	Keyboard-Ständer: KS-11Z, KS-13, KS-20X	Keyboard-Ständer: KS-G8B, KS-11Z, KS-13, KS-20X Pedalschalter: DP-Serie, Expression Pedal: EV-5

\* Dieses Dokument beschreibt die technischen Daten des Produkts bei Veröffentlichung dieses Dokuments. Ggf. aktualisierte Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf der Roland-Internetseite.

## HINWEIS

Hinweise zur Aufstellung des Instruments auf einem Ständer finden Sie im Abschnitt „Placing the Instrument on a Stand“ im „Reference Manual“ (Roland-Internetseite).

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

