



OBSAH

Popisy panelov	2
Hlavný panel	2
Zadný panel (Pripojenie vašich zariadení)	3
Inštalácia batérií	3
Prehľad	4
Ako je JUNO-DS usporiadaný	4
Základné ovládanie	4
Hranie na JUNO-DS	5
Zapnutie/Vypnutie	5
Hranie jedného zvuku (Režim PATCH)	5
Hranie viacerých zvukov súčasne (Režim PERFORMANCE)	5
Zmena citlivosti klaviatúry (KEY TOUCH)	7
Transpozícia klaviatúry v poltónových krokoch (Transpose)	7
Posunutie rozsahu klaviatúry v oktávových krokoch (Octave Shift)	7
Upravenie vlastností zvuku ovládačmi CONTROL	7
Registrowanie obľúbeného zvuku do k tlačidlu (FAVORITE)	7
Hranie Arpeggií (ARPEGGIO)	8
Hranie s využitím mikrofónu	8
Importovanie Samplu a hranie prostredníctvom klaviatúry (SAMPLE IMPORT)	9
Importovanie audio súborov (Sample)	9
Vývolanie Samplu	9
Odstránenie nepotrebných samplov	9
Upravenie Samplu	9
Upravenie zvukov	10
Upravenie Patchu/Drum Kitu	10
Upravenie Performancu	10
Upravenie efektov	10
Uloženie vašich nastavení (Write)	10
Prehrávanie rytmických Patternov	11
Voľba a prehrávanie Rytmického Patternu	11
Zmena tempa	11

Prehrávanie audio súborov (Audio Player)	12
Priradenie audio súborov k Padom a prehrávanie	12
Operácie s audio prehrávačom	12
Prehrávanie/Nahrávanie Patternov (PATTERN SEQUENCER)	13
Prehrávanie Patternov	13
Základné operácie s Patternovým sekvencerom	13
Nahrávanie Patternu	13
Uloženie Patternu	15
Pattern Utility	15
Všeobecné nastavenia JUNO-DS	16
Otvorenie obrazovky MENU	16
Upravenie systémových nastavení (SYSTEM)	16
Nastavenie kontrastu displeja	16
Nastavenie jasnosti displeja	16
Aktivovanie/Zablokovanie funkcie Auto-Off	16
Referenčné ladenie	16
Aplikovanie Reverbu na signál mikrofónu	16
Určenie funkcie Control Pedálu	16
Určenie funkcie ovládačov CONTROL	17
Praktické funkcie (UTILITY)	17
Prehrávanie Demo skladieb	18
Prílohy	19
Riešenie problémov	19
Chybové hlásenia	19
BEZPEČNÉ POUŽÍVANIE ZARIADENIA	20
DÔLEŽITÉ POZNÁMKY	20
Zoznam skratiek	22
Technická špecifikácia	22



Používateľský manuál (tento dokument)

Najprv si ho prečítajte. Sú v ňom vysvetlené základné veci, ktoré potrebujete vedieť pri používaní JUNO-DS.



PDF Manuál (na stiahnutie z webu)

- **Príručka k parametrom**
Tu sú vysvetlené všetky parametre JUNO-DS.
- **Tabuľka MIDI implementácie**
Tu sú podrobné informácie o MIDI správach.



Ako získať PDF manuál

1. Zadáajte vo vašom počítači nasledujúce URL.
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Zvoľte "JUNO-DS" ako názov produktu.

Popisy panelov

Hlavný panel



Ovládač	Vysvetlenie	Strana
1 MODE		
Tlačidlo [SAMPLE IMPORT]	Umožňuje import zvukového súboru (sample) do JUNO-DS.	p. 9
Tlačidlo [DAW CONTROL]	Umožňuje ovládanie DAW programu prostredníctvom JUNO-DS. Podrobnosti pozrite v dokumente "Parameter Guide (English)" (PDF).	

MEMO

Obrazovku EDIT MENU môžete otvoriť stlačením tlačidiel [SAMPLE IMPORT] a [DAW CONTROL] súčasne.

2		
Ovládače CONTROL	Ovládajú parametre zvolené tlačidlom [SELECT].	
Tlačidlo [SELECT]	Určuje skupinu parametrov, ktoré sú ovládané ovládačmi CONTROL.	p. 7
Ovládač [MIC IN] LEVEL	Určuje hlasnosť vstupu konektora MIC INPUT.	p. 8
Ovládač [PHRASE PAD] LEVEL	Určuje hlasnosť rytmického Patternu / audio prehrávača.	p. 11 p. 12
Ovládač [LOWER] LEVEL	Split: Určuje hlasnosť Partu LOWER Dual: Určuje hlasnosť Partu 2.	p. 6
Ovládač [UPPER] LEVEL	Split: Určuje hlasnosť Partu UPPER Dual: Určuje hlasnosť Partu 1.	
Tlačidlo [Vocoder]	Otvorí nastavenia funkcií Vocoder a Auto Pitch.	p. 8

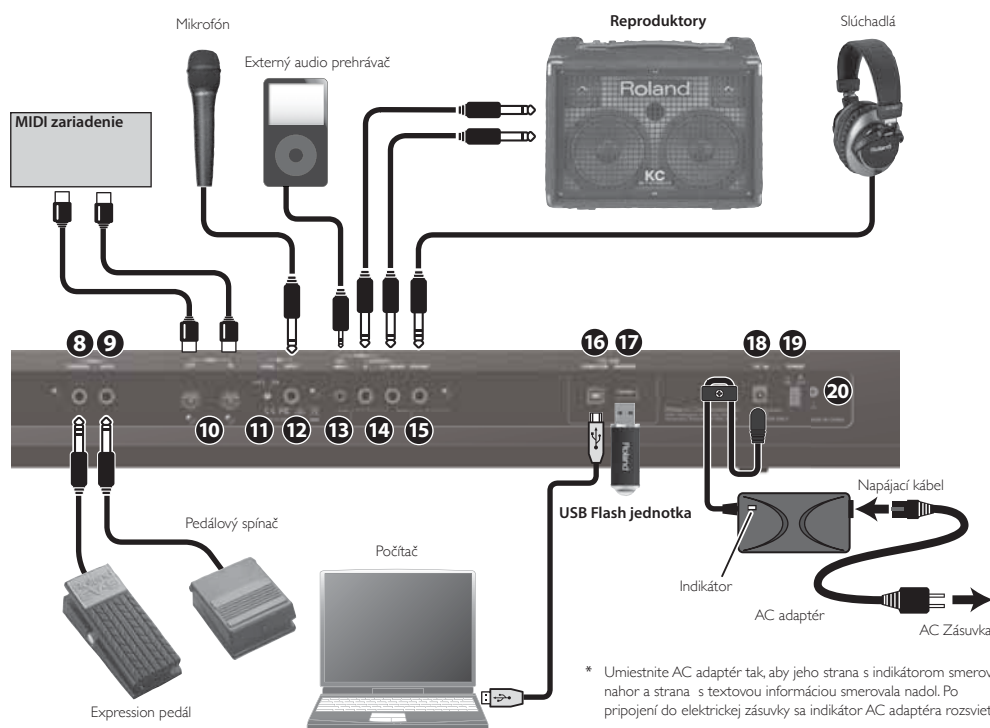
3 KLAVIATÚRA		
Tlačidlo [SPLIT]	Zapne/Vypne funkciu SWEEP.	
Tlačidlo [DUAL]	Zapne/Vypne funkciu DUAL.	p. 6
Tlačidlo [SUPER LAYER]	Zapne/Vypne funkciu Super Layer.	
Tlačidlo [ARPEGGIO]	Tento spínač zapína/vypína Arpeggiátor.	p. 8
Tlačidlo [KEY TOUCH]	Umožňuje upraviť nastavenia citlivosti klaviatúry. Ak je nastavená citlivosť tak, aby všetky noty zneli rovnakou hlasnosťou bez ohľadu na dynamiku hrania, toto tlačidlo nesvieti.	p. 7
Tlačidlo [PATCH/PERFORM]	Keď toto tlačidlo svieti, váš JUNO-DS je v režime PERFORMANCE. Keď toto tlačidlo nesvieti, váš JUNO-DS je v režime PATCH.	p. 5
Tlačidlo [TRANSPOSE]	Podržaním tohto tlačidla a stlačením tlačidla OCTAVE [DOWN] [UP] môžete transponovať výšku tónu v poltónových krokoch.	p. 7
Tlačidlá OCTAVE [DOWN] [UP]	Transponuje výšku tónu o oktávu vyššie alebo nižšie.	p. 7

4		
Tlačidlo [NUMERIC]	Keď je tlačidlo rozsvietené, môžete tlačidlami [0]–[9] zadávať numerické hodnoty.	p. 4
Tlačidlo [FAVORITE]	Zapne/Vypne funkciu FAVORITE.	
Tlačidlo [BANK]	Keď je tlačidlo rozsvietené, môžete tlačidlami [0]–[9] voliť banky FAVORITE.	p. 7
Indikátor BATTERY	Táto indikácia sa mení podľa aktuálneho stavu batérie.	p. 3

Displej	Zobrazuje informácie o príslušnej operácii.	
Ovládač VALUE	Umožňujú zmeniť hodnotu. Keď pri otáčaní ovládačom stlačíte+podržíte tlačidlo [SHIFT], hodnota sa zmení rýchlejšie.	p. 4
Tlačidlá [DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE] (Category) (Tlačidlá [0]–[9])	Určujú kategórie (typy) zvuku (napr. Patch alebo Drum Kit). Ovládačom VALUE môžete zvoliť ďalšie zvuky v príslušnej kategórii. * Keď tlačidlo [NUMERIC] svieti, môžete tlačidlami [0]–[9] zadávať numerické hodnoty.	p. 5

Ovládač	Vysvetlenie	Strana
Tlačidlo [MENU]	Otvorte obrazovku MENU.	p. 4 p. 16
Tlačidlo [WRITE]	Stlačením uložte nastavenia v internej pamäti.	p. 10
Tlačidlá [-] [+]	Umožňujú zmeniť hodnotu. * Ak pri stlačení tlačidla držíte stlačené druhé tlačidlo, hodnota sa bude meniť rýchlejšie. Ak stlačíte tlačidlo pri stlačení tlačidla [SHIFT], hodnota sa bude meniť vo väčších krokoch.	p. 4
Tlačidlá [▲] [▼] [◀] [▶]	Pohybujú kurzorom nahor/nadol/dolava/doprava.	
Tlačidlo [SHIFT]	Pri stlačení s iným tlačidlom otvorí príslušnú obrazovku.	p. 4 p. 22
Tlačidlo [EXIT]	Zatvorí obrazovku alebo zruší operáciu.	p. 4
Tlačidlo [ENTER]	Týmto tlačidlom spustíte operáciu.	
5 PHRASE PAD		
Tlačidlo [TAP]	Určuje tempo podľa intervalu, v ktorom stláčate toto tlačidlo počas prehrávania Patternu.	p. 11 p. 13
Tlačidlo [MUTE]	Pri používaní Patternového sekvencera stlmí určenú stopu.	p. 13
Tlačidlo [ERASE]	Pri používaní Patternového sekvencera odstráni nahraný Pattern alebo jeho časť.	p. 14
Tlačidlo [LOOP]	Pri používaní Patternového sekvencera vypne/zapne nahrávanie v slučke.	p. 13
Pady [1]–[8]	Prehrávajú frázy (Rytmičný Pattern / Pattern / Sample) priradené k príslušným Padom.	
Tlačidlo [RHYTHM PATTERN]	Stlačením tlačidla aktivujete používanie Rytmičných Patternov.	p. 11
Tlačidlo [PATTERN SEQUENCER]	Stlačením tlačidla aktivujete Patternový sekvencer.	p. 13
Tlačidlo [AUDIO]	Stlačením tlačidla aktivujete "Audio prehrávač" na prehrávanie audio súborov z USB Flash pamäte.	p. 12
Tlačidlo [PATTERN LENGTH]	Určuje počet taktov v Patterne.	p. 14
Tlačidlo [TEMPO]	Určuje tempo.	p. 11
Tlačidlo [MIXER]	Pri používaní Patternového sekvencera určuje nastavenia jednotlivých stôp (Level, Pan a ďalšie).	p. 13
Tlačidlo [◀]	Vráti sa na začiatok Patternu alebo audio súboru.	
Tlačidlo [▶/■]	Spustí/zastaví prehrávanie rytmického Patternu, Patternu alebo audio súboru zvoleného v Rytmičkom Patterne, Patternovom sekvenceri alebo audio prehrávači.	p. 11 p. 12 p. 13
Tlačidlo [●]	Pri používaní Patternového sekvencera stlačením tohto tlačidla spustíte nahrávanie Patternu.	p. 13
6		
Ovládač [MASTER VOLUME]	Určuje hlasnosť výstupu z konektorov OUTPUT a PHONES.	p. 5
7		
Páčka Pitch bend/Modulation	Pohybom páky môžete zmeniť výšku tónu alebo aplikovať Vibrato.	

Zadný panel (Pripojenie vašich zariadení)



* Pred uskutočnením akýchkoľvek pripojení najprv znížte hlasitosť a vypnite všetky zariadenia, predídete tak možnému poškodeniu.

Poznámky k funkcii AUTO OFF

Napájanie tohto zariadenia sa vypne automaticky po ubehnutí určeného časového intervalu od posledného hrania, prehrávania hudby alebo stlačenia akéhokoľvek tlačidla (funkcia AUTO OFF). Ak chcete zablokovať funkciu automatického vypnutia, deaktivujte funkciu AUTO OFF (p. 16).

NOTE

- Po vypnutí zariadenia sa neuložené nastavenia stratia. Ak chcete zmeny uchovať, je potrebné ich uložiť.
- Po automatickom vypnutí znovu zapnite prístroj.

* Umiestnite AC adaptér tak, aby jeho strana s indikátorom smerovala nahor a strana s textovou informáciou smerovala nadol. Po pripojení do elektrickej zásuvky sa indikátor AC adaptéra rozsvieti.

Konektor/Ovládač	Vysvetlenie	Strana
8 Konektor PEDAL CONTROL	Sem môžete pripojiť Expression pedál (EV-5, atď.; predávaný samostatne) alebo pedálový spínač (FS-5U, FS-6; predávaný samostatne) a ovládať pedálovú/spínačom rôzne parametre. * Používajte výhradne odporúčaný Expression pedál (EV-5; predávaný samostatne). Pripojením iných Expression pedálov riskujete spôsobenie poruchy a/alebo poškodenie zariadenia.	p. 16
9 Konektor PEDAL HOLD	Sem môžete pripojiť pedálový spínač (napr. séria DP; dodávaný samostatne) a používať ho ako HOLD pedál.	
10 Konektory MIDI IN/OUT	Sem pripojte MIDI zariadenie.	
11 Ovládač MIC [LEVEL]	Určuje vstupnú úroveň zvuku konektora MIX INPUT.	p. 8
12 Konektor MIC INPUT	Sem pripojte váš mikrofón.	
13 Konektor EXT INPUT	Sem môžete pripojiť váš prehrávač alebo iné zariadenie.	
14 Konektory OUTPUT R, L/MONO	Tieto konektory odosielať mono audio signál do zosilňovača alebo mixpultu. Ak potrebujete mono výstup, pripojte kábel ku konektoru L/MONO.	
15 Konektor PHONES	Sem pripojte slúchadlá (predávané samostatne).	
16 Port USB COMPUTER	Pomocou bežného USB 2.0 kábla pripojte tento prístroj k vášmu počítaču. Môžete synchronizovať toto zariadenie s DAW programom cez USB MIDI alebo nahrávať jednotlivé nástroje JUNO-DS do stôp vášho DAW cez USB audio.	
17 Port USB MEMORY	Sem môžete pripojiť USB pamäť (predávanú samostatne). Do USB Flash pamäte môžete uložiť programy a zálohu dát. * Používajte USB pamäť od spoločnosti Roland. Pri iných produktoch nemôžeme zaručiť ich správnu prevádzku. * Nikdy nevkladajte alebo nevyberajte USB Flash pamäť, keď je zariadenie zapnuté. Mohli by ste tým poškodiť dáta prístroja alebo dáta v USB pamäti. * Opatrne vložte do zariadenia celú USB pamäť tak, aby bola pevne na mieste.	p. 9 p. 12 p. 17
18 Konektor DC IN	Sem pripojte priložený AC adaptér. * Aby ste predišli neúmyselnému prerušeniu prívodu elektrickej energie do zariadenia (napríklad pri náhlom rozpojení konektoru) a prílišnému tahu na konektor DC IN, upevnite sieťový kábel prostredníctvom káblového háku tak, ako je zobrazené na ilustrácii.	
19 Spínač [POWER]	Týmto zapnete/vypnete zariadenie.	p. 5
20 Terminál uzemnenia	Pozrite "Ground Terminal" (p. 20).	

Inštalácia batérií

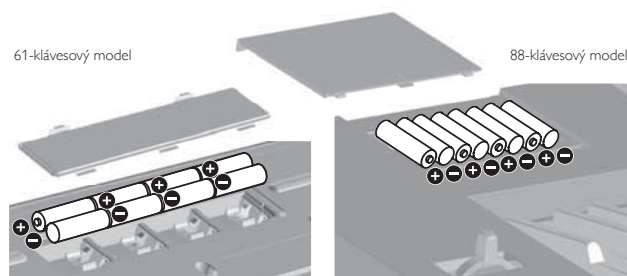
Po nainštalovaní 8 bežných nabíjateľných Ni-MH batérií (AA, HR6) môžete používať VR-09 JUNO-DS bez napájania AC adaptérom.

1. Vytiahnite kryt zásobníka batérií.

61-klávesový model	Zatlačte jazyčky krytu zásobníka na spodnom paneli a zložte kryt.
88-klávesový model	Potiahnite kryt zásobníka na hornom paneli a zložte zásobník.

* Pri otočení zariadenia ho chráňte pred pádom a chráňte ovládače pred poškodením. Postupujte opatrne a chráňte zariadenie pred pádom.

2. Vložte batérie do zásobníka a dbajte pri tom na správnu polaritu (+/- orientácia).



3. Pevne uzavrite kryt zásobníka na batérie.

NOTE

Nesprávnym zaobchádzaním s batériami riskujete explóziu a únik tekutiny. Preštudujte si a dohľadnite, aby boli splnené všetky odporúčania uvedené v častiach "BEZPEČNÉ POUŽÍVANIE ZARIADENIA" a "Dôležité poznámky" (samostatný list "Read Me First" a používateľský manuál (p. 20).

Kedy je potrebné vymeniť batérie (indikátor BATTERY)

Keď batérie zoslabnú, rozsvieti sa ukazovateľ BATTERY.

- Indikátor BATTERY sa rozsvieti, keď batérie zoslabnú.
- Keď budete ďalej používať JUNO-DS, začnú batérie blikať, prosím vymeňte batérie.

NOTE

- Ak budete pokračovať v hraní aj počas blikania indikátora, na displej sa zobrazí „Low Battery!“ a nebude možné ďalej používať nástroj.
- Indikátor BATTERY slúži na približné zobrazenie.

Prehľad

Ako je JUNO-DS usporiadaný

Ovládacia sekcia

Notové dáta, vytvorené hraním na klaviatúru stláčaním pedálu sa odosiľajú ako MIDI správy do zvukového generátora alebo na externé MIDI zariadenie.

Táto sekcia pozostáva z klaviatúry, páky Pitch Bend / Modulation, panelových tlačidiel a ovládačov a pedálu pripojeného k zadnému panelu.

Sekcia zvukového generátora

Táto sekcia prijíma herné dáta odoslané z ovládacej sekcie a na základe toho hrá zvuky (Patch, Performance).

Efekty

MXF (Multi effects)	Táto sekcia poskytuje 80 typov efektov (napr. Distortion, Flanger, atď.)
Chorus/Reverb	Efektovú jednotku Chorus/Reverb môžete používať nezávisle od efektov Chorus/Reverb v sekcii MXF. Chorus môžete využívať aj ako Delay.

* Sekcie MXF a Chorus/Reverb môžu mať v jednotlivých Patchoch a Performancoch rôzne nastavenia.

Phrase Pad

Tieto Pady prehrávajú frázy priradené k jednotlivým Padom [1]–[8].

Rytmický/Pattern	Pady budú prehrávať Rytmické Patterns.
Patternový/sekvenčér	Do Padov môžete nahráť Patterns v dĺžke niekoľkých taktov a pri hraní ich prehrávať.
Audio prehrávač	Tu je vysvetlené, ako prehrávať audio súbory uložené v USB pamäti.

Patch

Patch predstavuje zvuk, ktorý môžete hrať. Každý Patch môže pozostávať z najviac 4 "zvukov" (Tone). Kombinovaním zvukov môžete vytvoriť komplexné zvukové nastavenia.

Drum Kit

Rytmický Set je skupina zvukov perkusívnych nástrojov alebo zvukových efektov. Jednotlivé klávesy (note number) prehrávajú rôzne perkusie alebo zvukové efekty.

Sample

Toto sú zvuky vytvorené funkciou Sample Import (p. 9).

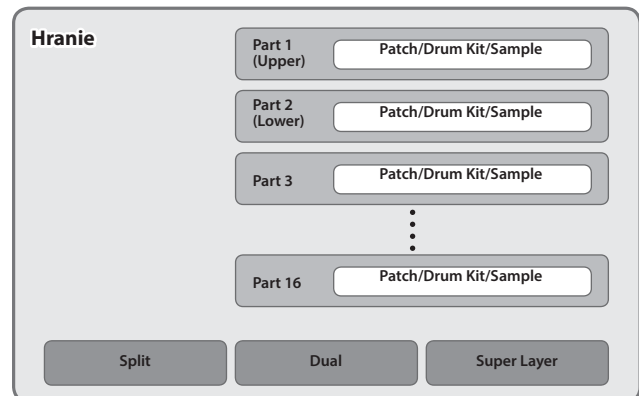
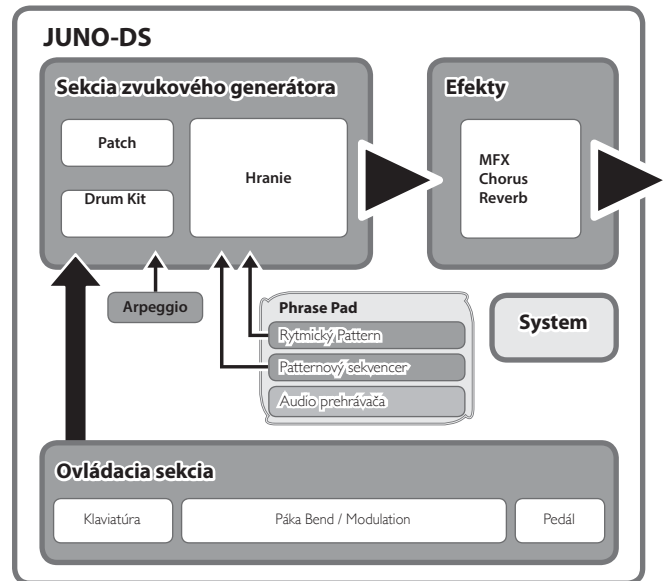
Hranie

Performance umožňuje priradiť k 16 Partom rôzne Patche, Drum Kity alebo Sample, čo umožňuje využívať súčasne až 16 rôznych zvukov. V súbore Performance sú uložené nasledujúce nastavenia.

SPLIT	Používanie rôznych zvukov pre ľavú a pravú ruku
DUAL	Vrstvenie dvoch zvukov
SUPER LAYER	Navrstvenie jedného zvuku do viacerých vrstiev pre vytvorenie bohatšieho zvuku.

Keď zvolíte funkciu SPLIT alebo DUAL, použijú sa Patche z Partov 1 a 2.

"Režim PATCH" predstavuje voľbu a hranie jedného Patchu (alebo Drum Kitu alebo Sample). "Režim PERFORMANCE" predstavuje voľbu a hranie súboru Performance. Pri využívaní funkcie SPLIT/DUAL/SUPER LAYER, bude nástroj vždy v režime PERFORMANCE (tlačidlo [PATCH/PERFORM] svietiť).



Základné ovládanie

Pohyb kurzora

Keď chcete ponuku parametrov zobrazených na displeji, tlačidlami [▲] [▼] [◀] [▶] presuňte kurzor na hodnotu parametra, ktorý chcete zmeniť.

Keď podržíte stlačené kurzorové tlačidlo, kurzor sa bude hýbať ďalej.

Keď podržíte kurzorové tlačidlo príslušného smeru a potom stlačíte tlačidlo opačného smeru, kurzor sa bude hýbať rýchlejšie.

Upravenie hodnoty

Keď chcete zmeniť hodnotu zvýraznenú kurzorom, použite ovládač VALUE alebo tlačidlá [-] [+].

- Keď pri otáčaní ovládačom stlačíte+podržíte tlačidlo [SHIFT], hodnota sa zmení rýchlejšie.
- Keď pridržíte jedno z tlačidiel [-] [+] a stlačíte druhé, hodnoty sa budú meniť rýchlejšie.

Vloženie číselnej hodnoty

Keď tlačidlo [NUMERIC] svieti, môžete tlačidlami [0]–[9] zadávať numerické hodnoty. Prostredníctvom tlačidiel [0]–[9] zadajte numerickú hodnotu a stlačte [ENTER].

Tlačidlo [ENTER]

Stlačením potvrdíte hodnotu alebo spustíte operáciu.

Tlačidlo [EXIT]

Stlačením zatvoríte obrazovku alebo zrušíte vykonanie operácie.

Tlačidlo [MENU]

Stlačením zobrazíte menu, v ktorom môžete upraviť podrobné nastavenia zvuku, systémové nastavenia alebo funkcie Utility.

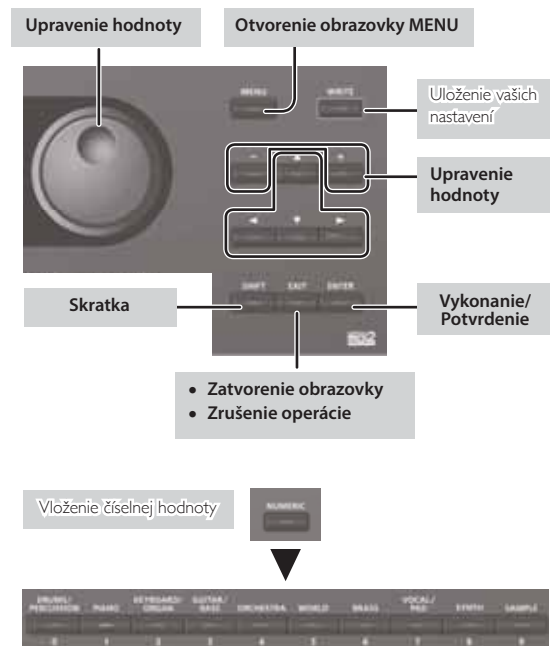
Uloženie vašich nastavení

Stlačením tlačidla [WRITE] zobrazíte obrazovku WRITE MENU, na ktorej môžete uložiť Patch (Drum Kit) alebo Performance.

Skratka

Stlačením+podržením tlačidla [SHIFT] a stlačením niektorého tlačidla získate prístup k obrazovke s nastaveniami príslušného tlačidla.

Podrobnosti pozritev časti "Shortcut List" (p. 22).



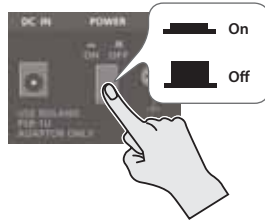
Hranie na JUNO-DS

Zapnutie/vypnutie

Pred vypnutím prístroja nezabudnite znížiť hlasitosť na minimum. Aj pri nastavení minimálnej hlasitosti je možné pri zapínaní/vypínaní počuť určitý zvuk. Toto je bežné a nie je to znakom poruchy.

1. Zapnite zariadenie v nasledujúcom poradí: toto zariadenie → pripojené zariadenia.

* Tento prístroj je vybavený ochranným obvodom. Po zapnutí zariadenia je nevyhnutý krátky časový interval (niekoľko sekúnd) pred bežnou prevádzkou zariadenia.



Objaví sa obrazovka podobná nasledovnej.



* Vysvetlivky v tomto manuáli môžu obsahovať ilustrácie zobrazujúce to, čo by sa malo obvyčajne zobrazovať na displeji. Váš prístroj však môže obsahovať novú, rozšírenú verziu systému (napr. s novými zvukmi), takže zobrazenie na vašom displeji sa nemusí vždy úplne zhodovať so zobrazením v manuáli.

2. Ovládačom [MASTER VOLUME] nastavte hlasitosť.



Vypnutie zariadenia

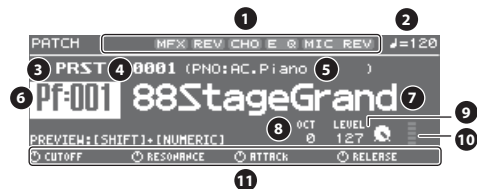
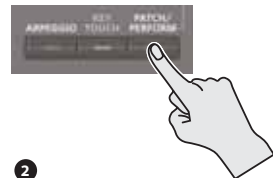
1. Zapnite zariadenia v nasledujúcom poradí: pripojené zariadenia a toto zariadenie.

Hranie jedného zvuku (Režim PATCH)

1. Dohľadnite, aby tlačidlo [PATCH/PERFORM] svietilo.

Keď tlačidlo [PATCH/PERFORM] svieti, stlačte ho, aby zhaslo.

Váš JUNO-DS je v režime PATCH a otvorí sa obrazovka PATCH.



Č.	Vysvetlenie	Č.	Vysvetlenie
1	Efekt zapnutý (svieti) / vypnutý (nesvieti)	7	Názov Patchu
2	Tempo	8	Nastavenie Octave Shift
3	Banka Patchov	9	Hlasitosť Patchu
4	Číslo Banky	10	Ukazovateľ úrovne (Level Meter)
5	Podkategória	11	Parametre, ktoré môžete upraviť ovládačmi CONTROL
6	Číslo kategórie		

2. Stlačením tlačidla CATEGORIY ([DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE]) zvolte kategóriu.



Kategória	Vysvetlenie
DRUMS/PERCUSSION	Rytmický Set
PIANO	Klavír
KEYBOARD/ORGAN	Klávesy/Organ
GUITAR/BASS	Gitara, Basa
ORCHESTRA	Orchestrálne zvuky
WORLD	Etnické nástroje

Kategória	Vysvetlenie
BRASS	Dychové nástroje
VOCAL/PAD	Vokály, Zbory, Zvukové plochy
SYNTH	Syntetizátor
SAMPLE	Sample (importované zvukové súbory)

Zvuky sú usporiadané do kategórií, priradených k tlačidlám. Jednotlivé kategórie sú ďalej rozdelené do podkategórií.

3. Ovládačom VALUE zvolte Patch.

MEMO

Patche, ktorých číslo kategórie je označené značkou "S" (e.g., Pf: S01), sú špeciálne odporúčané zvuky.

Voľba Banky

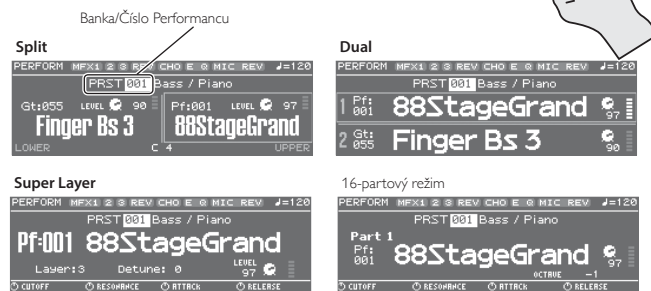
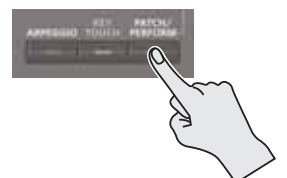
1. Presuňte kurzor na banku a ovládačom VALUE zvolte Banku.

Banka	Vysvetlenie
DS (DS Tone)	Toto sú špeciálne odporúčané Patche vášho JUNO-DS. Upravený zvuk sa uloží v používateľskej Banke (User Bank).
PRST (Preset)	Patche v tejto skupine nemožno prepísať. Upravený zvuk sa uloží v používateľskej Banke (User Bank).
EXP	Toto je Banka pre rozširovacie zvuky. Váš nástroj môžete rozšíriť o množstvo zvukov zo zvukovej knižnice Roland AXIAL. Podrobnejšie pozrite na stránke AXIAL. http://axial.roland.com/ 
GM (GM2)	Toto je Banka pre zvuky typu GM2. Tieto zvuky nie je možné upraviť.
USER	V tejto banke sú uložené Patche, Drum Kity a Sample, ktoré ste vytvorili. <ul style="list-style-type: none"> Používateľské Patche môžete uložiť v pozíciách 501–756. Používateľské Drum Kity môžete uložiť v pozíciách R501–R508.

Hranie viacerých zvukov súčasne (Režim PERFORMANCE)

1. Stlačte tlačidlo [PATCH/PERFORM] tak, aby sa rozsvietilo.

Váš JUNO-DS je v režime PERFORMANCE a otvorí sa obrazovka PERFORM.



2. Presuňte kurzor na banku a ovládačom VALUE zvolte Banku.

Banka	Vysvetlenie
PRST (Preset)	Performance v tejto skupine nemožno prepísať. Upravený zvuk sa uloží v používateľskej Banke (User Bank).
USER	V tejto banke môžete uložiť vaše upravené Performance. Používateľské Performance môžete uložiť v pozíciách 001–128.

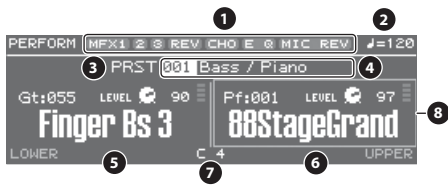
3. Presuňte kurzor na číslo Performance a ovládačom VALUE zvolte Performance.

- Keď zvolíte Performance s aktívnou funkciou Split, Dual alebo Super Layer, príslušné tlačidlo sa rozsvieti.
- Keď v režime Performance nie je aktívovaná funkcia Split, Dual ani Super Layer, tento stav sa nazýva "16-part mode" a umožňuje vykonať podrobnejšie nastavenia. Podrobnosti pozrite v časti "Parameter Guide (PDF)".

Po upravení nastavení Patchu alebo Performancu sa pri názve súboru zobrazí "*" (hviezdička). Ak chcete uložiť upravené nastavenia, uložte Zvuk (p. 10). Po uložení nastavenia sa hviezdička stratí.

Hranie rôznych zvukov ľavou a pravou rukou (SPLIT)

1. Stlačte tlačidlo [SPLIT] tak, aby sa rozsvietilo. Zobrazí sa obrazovka SPLIT.



Č.	Vysvetlenie
1	Efekt zapnutý (svieti) / vypnutý (nesvieti)
2	Tempo
3	Banka Performancov
4	Číslo/Názov Performancu
5	Lower (Part 2)
	Číslo kategórie
	Názov Patchu
	Hlasitosť Patchu
	Ukazovateľ úrovne (Level Meter)

Č.	Vysvetlenie
6	Upper (Part 1)
	Číslo kategórie
	Názov Patchu
	Hlasitosť Patchu
	Ukazovateľ úrovne (Level Meter)
7	Bod rozdelenia
8	<input type="checkbox"/> rám Určuje Part, ktorého Patch sa zmení

Po zapnutí funkcie SPLIT bude ľavá ruka hrať Patch LOWER (Part 2) a pravá ruka bude hrať Patch UPPER (Part 1).

Nastavenie hlasitosti

Ovládačmi [UPPER] LEVEL a [LOWER] LEVEL môžete upraviť hlasitosť Partu 1 (Upper) a Partu 2 (Lower). Príslušné hodnoty "LEVEL" sa zmenia na obrazovke.

Zámena Patchov Upper/Lower

1. Stlačte+podržte tlačidlo [SPLIT] a stlačte tlačidlo [DUAL].

Zmena Patchov

1. Stlačením Padu [1] alebo [2] zvolte Part, ktorého Patch chcete zmeniť.

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

2. Ovládačom VALUE prepnete Patche.

Voľbu Patchov môžete vykonať aj stlačením tlačidiel [DRUMS/PERCUSSION]-[SAMPLE].

Zmena bodu rozdelenia

1. Stlačte+podržte tlačidlo [SPLIT] a stlačte kláves, ktorý chcete nastaviť ako bod rozdelenia.

Stlačený kláves bude bodom rozdelenia (Split Point). Kláves bodu rozdelenia sa priradí k hornej časti (UPPER).

Hranie dvoch navrstvených zvukov (DUAL)

1. Stlačte tlačidlo [DUAL] tak, aby sa rozsvietilo. Zobrazí sa obrazovka DUAL.



Č.	Vysvetlenie
1	Efekt zapnutý (svieti) / vypnutý (nesvieti)
2	Tempo
3	Banka Performancov
4	Číslo/Názov Performancu
5	Horná (Upper) (Part 1)
	Číslo kategórie
	Názov Patchu
	Hlasitosť Patchu
	Ukazovateľ úrovne (Level Meter)

Č.	Vysvetlenie
6	Lower (Part 2)
	Číslo kategórie
	Názov Patchu
	Hlasitosť Patchu
	Ukazovateľ úrovne (Level Meter)
7	<input type="checkbox"/> rám Určuje Part, ktorého Patch sa zmení

Party Upper a Lower budú znieť spolu.

Nastavenie hlasitosti

Ovládačmi [UPPER] LEVEL a [LOWER] LEVEL môžete upraviť hlasitosť Partu 1 (Upper) a Partu 2 (Lower). Príslušné hodnoty "LEVEL" sa zmenia na obrazovke.

Zámena Patchov Upper/Lower

1. Pridržierte tlačidlo [SPLIT] a stlačte tlačidlo [DUAL].

Zmena Patchov

1. Stlačením Padu [1] alebo [2] zvolte Part, ktorého Patch chcete zmeniť.

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

2. Ovládačom VALUE prepnete Patche.

Voľbu Patchov môžete vykonať aj stlačením tlačidiel [DRUMS/PERCUSSION]-[SAMPLE].

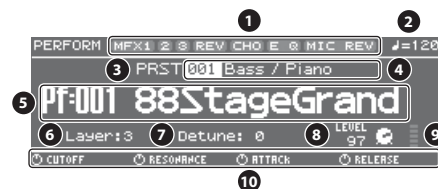
Zhnutenie zvuku - [SUPER LAYER]

Môžete navrstviť jeden zvuk niekoľkokrát a jednotlivé vrstvy jemne odladiť. Toto sa nazýva "Detuning". S využitím funkcie „Super Layer“ môžete jednoducho nastaviť stupeň odladenia a počet vrstiev zvuku (počet Partov) a vytvoriť zvuk s výraznejším charakterom.

1. Voľba Patchu

2. Stlačte tlačidlo [SUPER LAYER] tak, aby sa rozsvietilo.

Zobrazí sa obrazovka Super Layer.



Č.	Vysvetlenie
1	Efekt zapnutý (svieti) / vypnutý (nesvieti)
2	Tempo
3	Banka Performancov
4	Číslo/Názov Performancu
5	Číslo kategórie/ názov Patchu
6	LAYER Počet navrstvených Partov

Č.	Vysvetlenie
7	DETUNE Intenzita efektu Pitch Shift
8	Hlasitosť Patchu
9	Ukazovateľ úrovne (Level Meter)
10	Parametre, ktoré môžete upraviť ovládačmi CONTROL

3. Presuňte kurzor na "Layer" alebo "Detune," a ovládačom VALUE upravte nastavenie.

Parameter	Hodnota
Vrstva	2-5
Odladenie (Detune)	0-30

Nastavenie hlasitosti

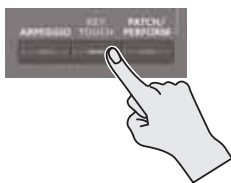
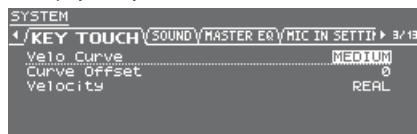
Ovládačmi [UPPER] LEVEL a [LOWER] LEVEL upravte hlasitosť (LEVEL). Príslušné hodnoty "LEVEL" sa zmenia na obrazovke.

Zmena citlivosti klaviatúry (Key Touch)

Nastavenie dynamiky klaviatúry

1. Stlačte tlačidlo [KEY TOUCH].

Na displeji sa objaví obrazovka "KEY TOUCH".



2. Presuňte kurzor na "Velo Curve" a ovládačom VALUE upravte nastavenie.

Hodnota	Vysvetlenie
LIGHT	Týmto nastavíte jemnú citlivosť klaviatúry. Fortissimo (ff) môžete dosiahnuť aj slabším úderom ako pri MEDIUM; na klaviatúru sa hrá ľahšie. Nastavenie je vhodné pre deti, ktoré nemajú dostatok sily pre hranie na riadnu klaviatúru.
MEDIUM	Týmto nastavíte štandardnú citlivosť klaviatúry.
HEAVY	Týmto nastavíte tvrdú citlivosť klaviatúry. Pre zahranie fortissima (ff) musíte hrať silnejšie, než zvyčajne, takže máte pocit, akoby bola klaviatúra ťažšia. Toto nastavenie umožňuje rozšíriť výrazové možnosti pri dynamickom hraní.

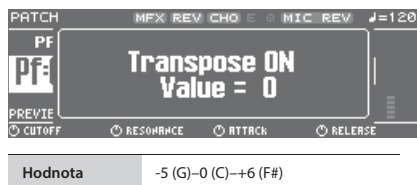
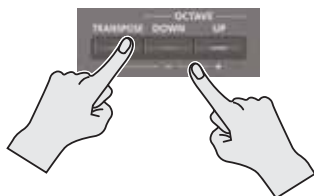
MEMO

Môžete tiež podrobne upraviť nastavenia dynamicky klaviatúry alebo určiť pevnú hlasnosť pre všetky zahrané noty (bez ohľadu na silu úderu). Podrobnosti pozrite v systémových nastaveniach "KEY TOUCH" (p. 16).

Transpozícia klaviatúry v poltónových krokoch (TRANSPOSE)

1. Stlačte+podržte tlačidlo [TRANSPOSE] a stlačte tlačidlo OCTAVE [DOWN] alebo [UP].

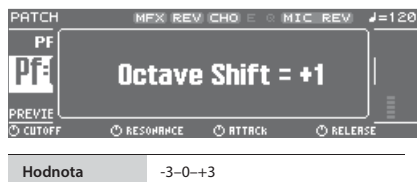
Pri nastavenej hodnote inej ako „C“ sa rozsvieti [TRANSPOSE]. Pôvodnú hodnotu "C" môžete obnoviť podržaním tlačidla [TRANSPOSE] a stlačením tlačidiel OCTAVE [DOWN] a [UP] súčasne.



Posunutie rozsahu klaviatúry v oktávových krokoch (Octave Shift)

1. Stlačte tlačidlo OCTAVE [DOWN] alebo [UP]

Ak je nastavená hodnota iná ako „0“ rozsvieti sa indikátor OCTAVE [DOWN] alebo [UP]. Nastavenie môžete obnoviť na hodnotu „0“ súčasným stlačením tlačidiel OCTAVE [DOWN] a [UP].



Rozsah nastavení ovplyvnených parametrom Octave Shift závisí od aktuálneho režimu.

Režim PATCH

Zmení sa oktáva zvoleného Patchu. Toto nastavenie nie je možné uložiť.

Režim PERFORMANCE

Dual, Super Layer	Zmení sa oktáva všetkých Partov.
Split, 16-part mode	Zmení sa oktáva aktuálne zvoleného Partu. Tento parameter môžete nastaviť nezávisle pre jednotlivé Party.

* Uložením nastavení Performance môžete uložiť nastavenie Octave jednotlivých Partov (Performance).

Upravenie vlastností zvuku ovládačmi CONTROL

Ovládačmi CONTROL môžete v reálnom čase ovládať vlastnosti zvuku. Môžete ovládať spolu 12 parametrov, usporiadaných v 4 skupinách po 6 parametrov.

Keď zvolíte parametre pre jednotlivé Party, cieľový parameter bude závisieť od aktuálnych nastavení.



Režim PATCH

Ovládače CONTROL sa budú aplikovať na jednotlivé klávesy. Po zapnutí týchto tlačidiel sa zobrazí aktuálne zvolený kláves (napr. C4). Ak chcete zmeniť kláves, na ktorý sa aplikuje zvuk, stlačte kláves a zvolte názov nového klávesu.

Režim PERFORMANCE

Dual, Super Layer	Všetky party
Split, 16-part mode	Aktuálne zvolený Part

* Pri niektorých zvukoch nemajú ovládače žiadny efekt.

1. Stlačením tlačidla [SELECT] zvolte skupinu parametrov, ktoré chcete ovládať.

2. Ovládačmi CONTROL upravte parametre.

Parameter	Vysvetlenie
CUTOFF	Určuje frekvenciu (cutoff), pri ktorej sa aplikuje filter.
RESONANCE	Zosilňuje zvuk v oblasti cutoff frekvencie, čím dodá zvuku osobitý charakter.
ATTACK	Určuje časový interval od stlačenia klávesu po dosiahnutie max. hlasitosti.
RELEASE	Určuje časový interval od uvoľnenia klávesu po doznenie zvuku (ticho).
MIC REVERB	Množstvo efektu Reverb, ktoré sa aplikuje na signál vstupu MIC IN.
MFX2 CTRL	Ovláda MFX.
CHORUS/DELAY	Určuje intenzitu efektu Chorus alebo Delay.
REVERB	Určuje množstvo efektu Reverb.
ASSIGN 1-4	K týmto ovládačom môžete priradiť rôzne parametre a ovládať ich. Podrobnosti o parametroch a spôsobe priradenia pozrite v dokumente "Parameter Guide (PDF)".

Registrovanie obľúbeného zvuku do tlačidla (FAVORITE)

V obľúbených nastaveniach sa ukladajú nastavenia často používaných Patchov a Performancov, ktoré potom môžete vyvolať stlačením tlačidla.

V obľúbenom nastavení sa uloží číslo Patchu alebo Performance.



- Položky Favorite 0–9 môžete uložiť ako súbor "Favorite Set"; môžete vytvoriť najviac 10 takýchto súborov.
- Tlačidlami [0] až [9] môžete uložiť alebo prepínať zvuky.

NOTE

Keď ste upravili zvuk alebo nastavenia klaviatúry (Split, Dual, Super Layer), najprv uložte upravené nastavenia, potom ich môžete registrovať ako obľúbené nastavenie (Favorite).

Registrovanie obľúbeného nastavenia (Favorite)

1. Zvoľte zvuk alebo Performance, ktorý chcete registrovať.
2. Stlačte tlačidlo [BANK] tak, aby sa rozsvietilo.
3. Stlačením tlačidla [0]–[9] zvolte banku, do ktorej chcete registrovať obľúbené nastavenie.
4. Stlačte+podržte tlačidlo FAVORITE a stlačte jedno z tlačidiel [0]–[9], ku ktorému chcete priradiť obľúbené nastavenie.



Vyvolanie obľúbeného Zvuku

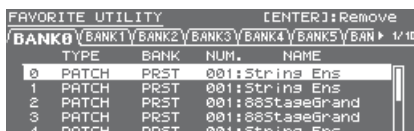
1. Stlačte tlačidlo [FAVORITE] tak, aby sa rozsvietilo.
2. Stlačením jedného z tlačidiel [0]-[9] zvolte obľúbené nastavenie.

Prepnutie obľúbených bánk

1. Stlačte tlačidlo [BANK] tak, aby sa rozsvietilo.
Tlačidlo [0]-[9], ktoré zodpovedá aktuálne zvolenej banke, bliká.
2. Stlačením jedného z tlačidiel [0]-[9] zvolte obľúbenú Banku.

Zobrazenie/odstránenie obľúbenej položky

1. Stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo [FAVORITE].
Zobrazí sa obrazovka "FAVORITE UTILITY".



Na obrazovke „FAVORITE UTILITY“ môžete vykonávať nasledujúce operácie.

Ovládač	Vysvetlenie
Tlačidlá [◀] [▶]	Prepne banku obľúbených nastavení.
Tlačidlá [▲] [▼]	Voľba obľúbeného nastavenia.
Tlačidlo [ENTER]	Odstráni zvolené obľúbené nastavenie. Objaví sa dialóg vyžadujúci potvrdenie, stlačte tlačidlo [ENTER]. Ak sa rozhodnete neodstrániť, stlačte tlačidlo [EXIT].

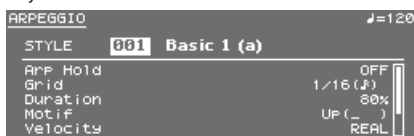
2. Stlačením tlačidla [EXIT] zatvorte obrazovku "FAVORITE UTILITY"

Hranie Arpeggií (ARPEGGIO)

Arpeggio je funkcia, ktorá vie automaticky hrať arpeggiá založené na notách, ktoré držíte.

* Nastavenia arpeggia nie je možné uložiť.

1. Stlačte tlačidlo [ARPEGGIO] (rozsvieti sa).
Objaví sa obrazovka ARPEGGIO.



2. Zahrajte akord na klaviatúre.

Spustí sa Arpeggio zložené z nôt, ktoré držíte stlačené.

MEMO

- Ak je zapnutý (ON) parameter "Arp Hold", arpeggio bude hrať aj po uvoľnení klávesov.
- Keď stlačíte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačíte [ARPEGGIO], objaví sa obrazovka ARPEGGIO a parameter Arp Hold bude aktívny.

3. Vypnutie Arpeggiátora: stlačte opäť tlačidlo [ARPEGGIO] tak, aby zhaslo.

Voľba štýlu Arpeggia

1. Stlačte tlačidlo [ARPEGGIO] (rozsvieti sa).
Objaví sa obrazovka ARPEGGIO.
2. Presuňte kurzor na "STYLE" a ovládačom VALUE zvolte štýl.

Hodnota	001-128
---------	---------

Upravenie Arpeggia

1. Stlačte tlačidlo [ARPEGGIO] (rozsvieti sa).
Objaví sa obrazovka ARPEGGIO.
2. Prejdite kurzorom na položku, ktorú chcete upraviť a ovládačom VALUE ju upravte.
3. Stlačením tlačidla [EXIT] zatvorte obrazovku Arpeggio.

MEMO

Podrobnosti o parametroch na obrazovke ARPEGGIO pozrite v dokumente "Parameter Guide (PDF)".

Hranie s využitím mikrofónu

Pri vašom hraní môžete využiť aj hlas snímaný mikrofónom pripojeným ku konektoru MIC IN.



- Hlasitosť signálu mikrofónu môžete upraviť ovládačom MIC [LEVEL] na zadnom paneli. Nastavte úroveň tak, aby nedochádzalo k skresleniu zvuku.
- Vyváženie hlasitosti medzi zvukom mikrofónu a vašim hraním môžete upraviť ovládačom [MIC IN] na hlavnom paneli.

Používanie funkcie Vocoder/Auto Pitch

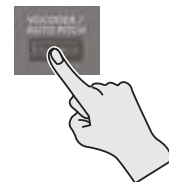
"Vocoder" je efekt, ktorý sa obyčajne používa s ľudským hlasom. Keď spracujete váš hlas Vocoderom, môžete mu dodať netonálny, robotický zvuk. Výšku tónu ovládate hraním na klaviatúre.

AutoPitch je efekt, ktorý vyrovnáva nepresnosti v intonácii a vytvára čisto intonovaný hlas. Aplikovaním krokovej korekcie (v poltónových krokoch) vytvoríte až mechanicky znejúci efekt.

- Banka továrenských nastavení (PRST) obsahuje 10 nastavení pre každú funkciu.

1. Stlačte tlačidlo [VOCODER/AUTO PITCH] tak, aby sa rozsvietilo.

Zobrazí sa obrazovka "VOCODER/AUTO-PITCH".



2. Presuňte kurzor na banku a ovládačom VALUE zvolte "PRST" alebo "USER".
3. Presuňte kurzor na číslo a ovládačom VALUE zvolte nastavenie Vocoder alebo Auto-Pitch.

PRST	001-010	Nastavenia pre Vocoder
	011-020	Nastavenia pre Auto-pitch
USER	501-505	Banka USER

4. Hrajte na klávesy a vokalizujte do mikrofónu.
Ak ste zvolili zvuk AutoPitch, nie je potrebné hrať na klaviatúru.

5. Vypnutie funkcie: stlačte opäť tlačidlo [VOCODER/AUTO PITCH] tak, aby zhaslo.

MEMO

Nastavenia funkcií Vocoder a Auto-Pitch môžete upraviť aj podrobnejšie. Podrobnosti pozrite v časti "Parameter Guide (PDF)".

Import Samplu a hranie prostredníctvom klaviatúry (SAMPLE IMPORT)

Zvuky importované z USB Flash pamäte do JUNO-DS (nazývajú sa "samples") môžete priradiť a hrať na klaviatúre. V režime Performance môžete priradiť najviac 16 zvukových súborov (16 Partov).

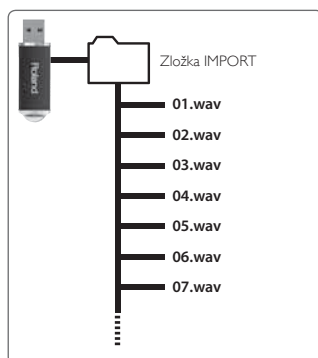
NOTE

Podporovaný formát súborov je WAV formát, 44.1 kHz, 16 bit. Keď zvolíte súbor iného formátu, na displeji sa zobrazí "Incorrect File!" a nebude možné importovať tento súbor.

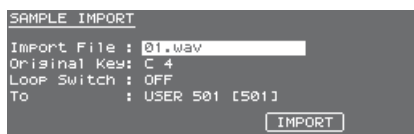


Importovanie audio súborov (Sample)

1. Naformátujte USB pamäť prostredníctvom JUNO-DS (p. 17).
2. Vypnite váš JUNO-DS, potom odpojte USB Flash pamäť.
3. Vo vašom počítači prekopírujte audio súbory do zložky "IMPORT" v USB Flash pamäti.
* V názvoch súborov a zložiek používajte výhradne jednobytové alfanumerické znaky.



4. Vložte USB Flash pamäť do JUNO-DS, potom zapnite napájanie.
5. Stlačte tlačidlo [SAMPLE IMPORT]. Zobrazí sa obrazovka SAMPLE MENU.
6. Presuňte kurzor na "SAMPLE IMPORT" a stlačte tlačidlo [ENTER]. Zobrazí sa obrazovka SAMPLE IMPORT.



7. Upravte nastavenia pre import súboru.

Import File	Importovaný audio súbor
Original Key	Určuje výšku čísla noty, ktorou bude hrať Sample pri výške tónu, na ktorej bol importovaný.
Loop Switch	Zapne/vypne opakované prehrávanie.
To:	Číslo cieľovej pozície Samplu. Sample sa uloží v internej pamäti JUNO-DS, bude mu pridelené číslo začínajúce na 501.

MEMO

- Zvuk sa automaticky priradí ku klaviatúre s vhodným nastavením výšky tónu počnúc pozíciou o 2 oktávy vyššie ako je hodnota Original Key a smerujúc až po najnižšiu notu na klaviatúre.
- Úsek opakovania a pôvodnú tóninu samplu môžete určiť neskôr. Podrobnosti pozrite v časti "Parameter Guide (PDF)".

8. Presuňte kurzor na "IMPORT" a stlačte tlačidlo [ENTER].

Vykoná sa import súboru.

* Ak je používateľská pamäť plná, zobrazí sa hlásenie "Memory Full!" a nebude možné vykonať import. V takom prípade bude potrebné odstrániť nepotrebné sample.

9. Opakovaním krokov 7-8 importujte požadované súbory do JUNO-DS.

MEMO

- Stlačením tlačidla [SAMPLE] môžete využívať importovaný audio súbor ako samostatný Patch.
- Ak je súbor príliš veľký, import môže trvať aj niekoľko minút.

NOTE

Nikdy nevypínajte zariadenie, kým je na displeji zobrazené „EXECUTING...“

Vyvolanie Samplu

1. Stlačte tlačidlo [SAMPLE].
2. Ovládačom VALUE zvolte Patch.
* Ak je výška tónu vzdialená viac ako 2 oktávy od určeného nastavenia Original Key, nebude možné ju ďalej zmeniť.

Odstránenie nepotrebných samplov

1. Stlačte tlačidlo [SAMPLE IMPORT]. Zobrazí sa obrazovka SAMPLE MENU.
2. Presuňte kurzor na "SAMPLE DELETE" a stlačte tlačidlo [ENTER]. Zobrazí sa obrazovka SAMPLE DELETE.
3. Zvoľte Sample (Patch), ktorý chcete odstrániť.
4. Presuňte kurzor na "DELETE" a stlačte tlačidlo [ENTER]. Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie. Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].
5. Stlačením tlačidla [ENTER] odstránite Sample.

MEMO

- Niektoré alebo všetky noty Performancu, ktoré využívajú príslušný Sample, nebudú hrať.
- Odporúčame vám zálohovať dôležité dáta z USB Flash pamäte do vášho počítača (p. 18).

Upravenie Samplu

1. Stlačte tlačidlo [SAMPLE IMPORT]. Zobrazí sa obrazovka SAMPLE MENU.
2. Presuňte kurzor na "SAMPLE EDIT" a stlačte tlačidlo [ENTER]. Objaví sa obrazovka „SAMPLE EDIT“.
3. Presuňte kurzor na kartu a tlačidlami [◀] [▶] môžete prepínať karty.
4. Presuňte kurzor na hodnotu, ktorej nastavenie chcete upraviť, a ovládačom VALUE upravte hodnotu.

MEMO

Môžete upraviť podrobné nastavenia Samplu - úsek opakovania a pôvodnú tóninu. Podrobnosti pozrite v časti "Parameter Guide (PDF)".

5. Keď chcete uložiť upravené nastavenia, vykonajte operáciu "Saving Your Settings (Write)" (p. 10).

Upravenie zvukov

MEMO

Podrobnosti o parametroch na obrazovke ARPEGGIO pozrite v dokumente "Parameter Guide (PDF)".

Upravenie Patchu/Drum Kitu

1. Zvoľte Patch alebo Drum Kit, ktorý chcete upraviť.
2. Stlačte súčasne tlačidlá [SAMPLE IMPORT] a [DAW CONTROL].

Zobrazí sa obrazovka EDIT MENU.



3. Presuňte kurzor na "PATCH EDIT" alebo "DRUM KIT EDIT" a stlačte tlačidlo [ENTER].
Zobrazí sa obrazovka PATCH EDIT alebo DRUM KIT EDIT.
4. Presuňte kurzor na kartu a tlačidlami [◀] [▶] môžete prepínať karty.
5. Presuňte kurzor na hodnotu, ktorej nastavenie chcete upraviť, a ovládačom VALUE upravte hodnotu.
6. Keď chcete uložiť upravené nastavenia, vykonajte operáciu "Uloženie vašich nastavení (Write)".

Upravenie Performancu

1. Stlačte tlačidlo [PATCH/PERFORM] tak, aby sa rozsvietilo.
2. Zvoľte Performance, ktorý chcete upraviť.
3. Stlačte súčasne tlačidlá [SAMPLE IMPORT] a [DAW CONTROL].
Zobrazí sa obrazovka EDIT MENU.
4. Presuňte kurzor na "PERFORMANCE EDIT" a stlačte tlačidlo [ENTER].
Zobrazí sa obrazovka PERFORMANCE EDIT.
5. Presuňte kurzor na kartu a tlačidlami [◀] [▶] môžete prepínať karty.
6. Presuňte kurzor na hodnotu, ktorej nastavenie chcete upraviť, a ovládačom VALUE upravte hodnotu.
7. Keď chcete uložiť upravené nastavenia, vykonajte operáciu "Uloženie vašich nastavení (Write)".

Upravenie efektov

Môžete vytvoriť samostatné nastavenia pre režim PATCH a režim PERFORMANCE.

Režim PATCH

V jednotlivých Patchoch môžete využívať multieffekt (MFX), Chorus a Reverb.

Režim PERFORMANCE

Pre každé nastavenie môžete použiť najviac tri multieffekty (MFX1, MFX2, MFX3), jeden Chorus a jeden Reverb.

Party, na ktoré môžete aplikovať MFX

Split, Dual	MFX1 aplikovaný na Upper (Part 1), MFX2 aplikovaný na Lower (Part 2).
Super Layer	MFX1 môžete aplikovať na všetky Party.
16-partový režim	Môžete priradiť MFX1-3

1. Stlačte súčasne tlačidlá [SAMPLE IMPORT] a [DAW CONTROL].
Zobrazí sa obrazovka EDIT MENU.
2. Presuňte kurzor na "EFFECTS EDIT" a stlačte tlačidlo [ENTER].
Zobrazí sa obrazovka "EFFECTS EDIT".
3. Presuňte kurzor na hodnotu, ktorej nastavenie chcete upraviť, a ovládačom VALUE upravte hodnotu.
4. Keď chcete uložiť upravené nastavenia, vykonajte operáciu "Uloženie vašich nastavení (Write)".

MEMO

Keď upravíte nastavenia efektov, pri názve Patchu/Performancu sa zobrazí "*" (hviezdička). Po uložení nastavenia sa hviezdička stratí.

Uloženie vašich nastavení (Write)

Po vypnutí alebo zvolení iného zvuku sa neuložené nastavenia stratia. Ak chcete vytvorené zmeny uchovať, je potrebné ich uložiť.

NOTE

Pri uložení sa prepíšu dáta, ktoré boli dovtedy uložené v príslušnej pamäťovej pozícii.

1. Stlačte tlačidlo [WRITE] tak, aby sa rozsvietilo.

Zobrazí sa obrazovka "WRITE MENU".



- V režime PATCH stlačením tlačidla [WRITE] otvoríte obrazovku Name Input.
- V závislosti od stavu zariadenia pred stlačením tlačidla sa automaticky zvolí PATCH WRITE alebo PERFORMANCE WRITE.

NOTE

Ak sa v režime PERFORMANCE zobrazuje "*" (hviezdička) pri názve Patchu aj Performancu, najprv uložte Patch, potom uložte Performance. Ak by ste uložili najprv Performance, upravené dáta Patchu sa neuložia.

2. Stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka, na ktorej pomenujete program.



3. Pomenujte dáta, ktoré chcete uložiť.

Používanie	Vysvetlenie
Tlačidlá [◀] [▶]	Pohybujú kurzorom.
Ovládač VALUE, tlačidlá [-] [+]	Nastavte znak.
Tlačidlá [▼] [▲]	Prepína medzi veľkými písmenami a malými písmenami.

Vloženie alebo odstránenie znakov

1. Pri vkladaní názvu stlačte tlačidlo [MENU].

Zobrazí sa obrazovka "NAME MENU". Ďalším stlačením tlačidla zatvoríte okno.

2. Presuňte kurzor na "INSERT" alebo "DELETE" a stlačte tlačidlo [ENTER].

Funkcia	Vysvetlenie
INSERT	Stlačením tlačidla [ENTER] vložte prázdne miesto (medzeru) na pozícii kurzora.
DELETE	Stlačením tlačidla [ENTER] odstránite znak na pozícii kurzora; nasledujúce znaky sa posunú smerom k vytvorenej medzere.

4. Keď máte vytvorený názov, stlačte tlačidlo [Enter].

5. Ovládačom VALUE zvolte pozíciu pre uloženie.

6. Stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie. Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].

7. Stlačením tlačidla [ENTER] uložte zmeny.

NOTE

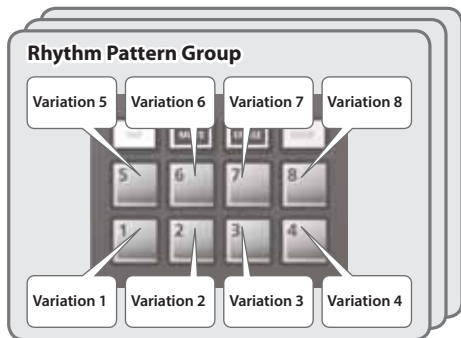
Nikdy nevypínajte zariadenie, kým je na displeji zobrazené „Writing...“

Prehrávanie rytmických Patternov

Rytmický Pattern je pevná fráza, prehrávaná rytmickými nástrojmi (napr. bicie alebo perkusie). Váš JUNO-DS môže prehrávať Rytmické Patterny priradené k Padom [1]-[8] a súčasne môžete hrať na klaviiatúre.

Rytmický Pattern pozostáva z ôsmich "variácií". Tento súbor ôsmich variácií sa nazýva "Skupina Rytmických Patternov" (Rhythm Pattern Group).

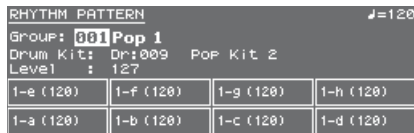
Pri zvolení Skupiny Rytmických Patternov sa k Padom [1]-[8] automaticky priradia variácie.



Voľba a prehrávanie Rytmického Patternu

1. Stlačte tlačidlo [RHYTHM PATTERN] tak, aby sa rozsvietilo.

Zobrazí sa obrazovka "RHYTHM PATTERN".



2. Upravte nastavenia Rytmického Patternu.

Parameter	Hodnota	Vysvetlenie
Group	001-030	Voľba Skupiny Rytmických Patternov. Zmenou Skupiny Rytmických Patternov zmeníte aj Rytmické Patterny priradené k Padom [1]-[8]. * Presuňte kurzor na parameter, stlačte tlačidlo [ENTER] a na obrazovke RHYTHM PATTERN GROUP LIST zvolte Rytmický Pattern. * Podrobnosti o Skupinách Rytmických Patternov pozrite v dokumente "Parameter Guide" (PDF).
Drum Kit	NRPN Dr: 001-	Určuje Drum Kit, ktorý sa použije pre Rytmické Patterny. Prepnutím skupiny Rytmických Patternov prepnete Drum Kit priradený k skupine, prostredníctvom tohto parametra však môžete zvoliť iný Kit. * Presuňte kurzor na parameter, stlačte tlačidlo [ENTER] a na obrazovke DRUM KIT LIST zvolte Rytmický Pattern.
Úroveň (Level)	1-127	Určuje hlasitosť Rytmického Patternu.

NOTE

Nastavenia rytmického Patternu nie je možné uložiť.

3. Stlačením Padov [1]-[8] prehráte Rytmické Patterny.

Spustí sa Pattern priradený k stlačenému tlačidlu a Pad bliká.

Zastavenie prehrávania - opäť stlačte príslušný Pad (zostane svietiť).

Ostatné operácie

Ovládač	Vysvetlenie
Tlačidlo [▶/■]	Prehrá variáciu zvolenú stlačeným Padom. Ďalším stlačením Padu zastavíte prehrávanie.
Tlačidlo [TAP]	Určuje tempo udané intervalom stlačenia tohto tlačidla (stlačte niekoľkokrát).
Tlačidlo [TEMPO]	Určuje tempo.
Ovládač [PHRASE PAD] LEVEL	Určuje hlasitosť Rytmického Patternu

Zmena tempa

1. Stlačte tlačidlo [TEMPO].

Zobrazí sa obrazovka TEMPO.



2. Ovládačom VALUE upravte tempo.

3. Stlačením tlačidla [EXIT] sa vrátite na predchádzajúcu obrazovku.

MEMO

Na obrazovke TEMPO môžete upraviť nasledujúce parametre.

- Metronome (p. 17) ON/OFF
- Tempo Lock (p. 17) ON/OFF

Prehrávanie audio súborov (Audio Player)

Zvukové súbory uložené v USB Flash pamäti môžete priradiť k Padom [1]–[8] a prehrávať.

Audio súbory, ktoré je možné prehrávať

MP3	
Formát	MPEG-1 Audio Layer 3
Vzorkovacia frekvencia	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	
Vzorkovacia frekvencia	44,1 kHz
Bit	8, 16, 24-bit

NOTE

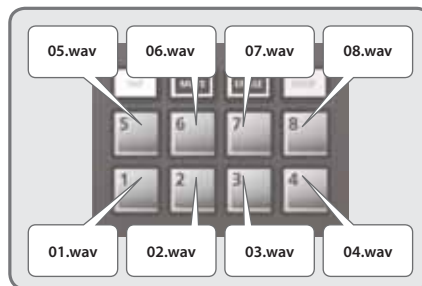
Nie je možné prehrávať dva a viac súborov súčasne.

8. Stlačte tlačidlo [ENTER].

Audio súbory vo zvolenej zložke sa automaticky priradia k Padom v zostupnom poradí. Príklad: keď zvolíte zložku SONG1, súbory sa priradia tak, ako je zobrazené na ilustrácii.

MEMO

Súbory umiestnené vo vnútri zložky sa zobrazujú v alfa-numerickom poradí a priradí sa prvých osem súborov

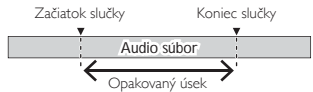


9. Stlačte jeden z Padov [1] - [8]

Stlačený Pad bliká a prehráva sa priradený audio súbor.

Zastavenie prehrávania - opäť stlačte príslušný Pad (zostane svietiť).

Operácie s audio prehrávačom

Riešenie	Operácia/Vysvetlenie
Spustenie prehrávania	Stlačte jeden z Padov [1] - [8]
Stop	Stlačte aktuálne hrajúci Pad Keď chcete obnoviť prehrávanie zo zastavenej pozície, stlačte+podržte tlačidlo [AUDIO] a stlačte rovnaký Pad.
Presun na začiatok	Stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte Pad [1].
Pretáčanie dozadu	Stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte Pad [2].
Pretáčanie dopredu	Stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte Pad [3].
Nastavenia slučky (*1)	Stlačte tlačidlo [LOOP]. Pre aktuálne zvolený Pad sa aktivuje prehrávanie v slučke. Tlačidlo [LOOP] sa rozsvieti.
Opakované prehrávanie úseku súboru.	Určenie začiatku slučky: Pri prehrávaní stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo [LOOP]. Určenie konca slučky: Opäť stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo [LOOP].  Po určení konca slučky sa prehrávanie bude opakovať v úseku od začiatku po koniec slučky (Start-End). Keď spustíte prehrávanie súboru s aktivovanou slučkou od začiatku súboru, súbor sa prehrá až po koniec slučky a bude sa opakovať od začiatku slučky. * Ak po nastavení slučky chcete upraviť nastavenie tak, aby slučka obsahovala celý súbor, stlačte+podržte tlačidlo [LOOP] a stlačte Pad, ktorého nastavenie chcete upraviť.
Určenie začiatku a konca (*1)	Presuňte kurzor na "Start" alebo "End," a ovládačom VALUE upravte nastavenie.
Prehranie ďalšieho Padu	Okamžité prepnutie: Stlačte jeden z Padov [1] - [8] Spustenie po dokončení aktuálneho prehrávania: Stlačte+podržte aktuálne hrajúci Pad a stlačte Pad, ktorý má hrať po ňom.
Nastavenie hlasitosti prehrávača (Audio Player)	Ovládač [PHRASE PAD] LEVEL.

*1: Nastavenia slučky jednotlivých audio súborov sa automaticky ukladajú v zložke SONG LIST. Keď presuniete audio súbor do inej zložky, spolu s ním sa presunú aj nastavenia slučky.

Priradenie audio súborov k Padom a prehrávanie

MEMO

Ak pri zapnutí zariadenia máte v zložke "SONG LIST" v USB Flash pamäti uložené audio súbory, tieto sa automaticky priradia k Padom.

1. Naformátujte vašu USB Flash pamäť priamo na JUNO-DS (p. 17).

2. Vypnite váš JUNO-DS, potom odpojte USB Flash pamäť.

3. Prostredníctvom vášho počítača vytvorte novú zložku v zložke "SONG LIST".

* V názvoch používajte výhradne jednobytové alfanumerické znaky.

4. Prekopírujte požadované súbory do vytvorenej zložky.

5. Pripojte USB Flash pamäť k JUNO-DS, potom zapnite napájanie.

6. Stlačte tlačidlo [AUDIO].

Zobrazí sa obrazovka AUDIO PLAYER.



7. Upravte nastavenie audio prehrávača.

Parameter	Hodnota/Vysvetlenie
Zoznam skladieb (Song List)	Zobrazí zložky umiestnené v zložke SONG LIST v USB Flash pamäti. * Presuňte kurzor na tento parameter a stlačením tlačidla [ENTER] otvorte obrazovku SONG LIST, na ktorej sú uvedené zložky.
Audio Level	Určuje hlasitosť audio súborov. * Po vypnutí zariadenia sa nastavenie Level stratí. Ak chcete, aby sa upravené nastavenia zachovali aj po vypnutí, uložte príslušnú hodnotu v systémovom nastavení "Audio Level" (p. 16). 0-127
PAD1-8	
Názov	Zobrazí audio súbory priradené k Padom.
Loop	Zapne/vypne opakované prehrávanie. OFF, ON
Štart	Určuje začiatok slučky opakovaného prehrávania. 0-(rozsah dostupných pozícií)
End	Určuje koniec slučky opakovaného prehrávania. (rozsah dostupných pozícií)-end

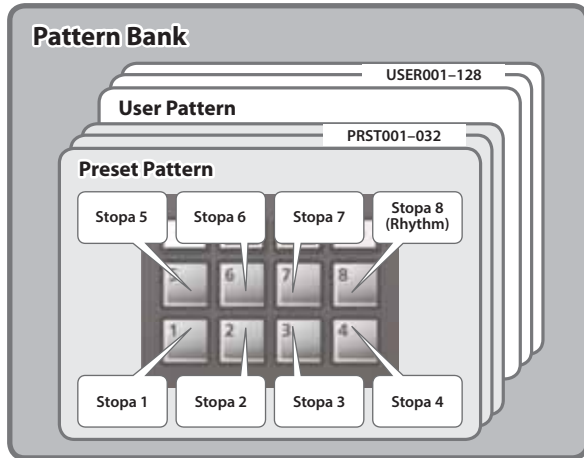
NOTE

Nie je možné určiť nastavenia slučky pre MP3 súbor. Ak chcete pre tento zvuk upraviť nastavenia slučky, najprv ho prostredníctvom počítača konvertujte na WAV alebo AIFF súbor a importujte tento súbor.

Prehrávanie/nahrávanie Patternov (Pattern Sequencer)

Patternový sekvencer umožňuje zaznamenať hranie na klaviatúru a pohyby ovládacích prvkov a tento záznam potom opakovane prehrávať. Zaznamenaná dáta sa nazývajú Pattern. Môžete nahráť a uložiť Patterny v dĺžke max. 8 taktov.

- Pattern sa skladá zo stôp 1-8 a nahrávanie vždy prebieha na aktuálne zvolenej stope.
- Patterny sú usporiadané takto: 30 továrenských Patternov (PRST) a 128 používateľských Patternov (USER), ktorú sú uložené v Banke Patternov (Pattern Bank).



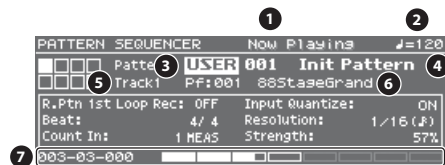
Prehrávanie Patternov

Prehrávanie aktuálne zvoleného Patternu

1. Keď tlačidlo [PATTERN SEQUENCER] svieti, stlačte tlačidlo [▶/■].
Ďalším stlačením tlačidla zastavíte prehrávanie.

Voľba a prehrávanie Patternu

1. Stlačte tlačidlo [PATTERN SEQUENCER] tak, aby sa rozsvietilo.
Zobrazí sa obrazovka "PATTERN SEQUENCER".



Č.	Vysvetlenie	Č.	Vysvetlenie
1	Indikácia stavu • Now Recording • Now Playing • Rec Standby • Stop	7	Zobrazenie postupu prehrávania/nahrávania Tu je zobrazená pozícia prehrávania/nahrávania v jednotkách Takt: Doba: Tik a pružkový graf. Počet taktov (max 8) Biely vonkajší rám: Taky určené nastavením PATTERN LENGTH Šedý vonkajší rám: Taky neurčené nastavením PATTERN LENGTH
2	Tempo		
3	Pattern bank (PRST/USER)		
4	Pattern number, Pattern name		
5	Zvolená stopa		
6	Patch, ktorý sa použije na prehrávanie/nahrávanie zvolenej stopy Číslo kategórie, názov Patchu		

2. Presuňte kurzor na Banku Patternov a ovládačom VALUE zvolte "PRST" alebo "USER".
3. Presuňte kurzor na číslo Patternu a ovládačom VALUE zvolte Pattern, ktorý chcete prehrávať.

MEMO

Presuňte kurzor na číslo Patternu, stlačte tlačidlo [ENTER] a na obrazovke PATTERN LIST zvolte Pattern.

4. Stlačením tlačidla [▶/■] spustíte prehrávanie Patternu.
Ďalším stlačením tlačidla zastavíte prehrávanie.

Stlmenie určitej stopy (Track Mute)

Táto funkcia umožňuje stlmiť vybrané stopy počas prehrávania Patternu.

1. Stlačte tlačidlo [MUTE] tak, aby sa rozsvietilo.
V tomto režime môžete určiť stlmenie Partov.
2. Stlačením Padu [1]-[8] zvolte stopu, ktorú chcete stlmiť (môžete zvoliť viac stôp).
Môžete stlačiť viac Padov.
Stlačený Pad bliká a príslušná stopa je stlmená.
Zrušenie stlmenia vykonáte stlačením blikajúceho Padu.
3. Stlačte tlačidlo [MUTE] tak, aby zhaslo.
Nastavenie stlmenia Padu sa zruší.
* Nastavenie stlmenia sa zachová aj po ukončení režimu nastavenia stlmenia.

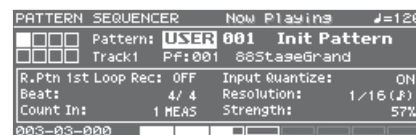
Základné operácie s Patternovým sekvencerom

Operácie Patternového sekvencera sú platné len vtedy, keď ste stlačili tlačidlo [PATTERN SEQUENCER] a je otvorená obrazovka PATTERN SEQUENCER.

Ovládač	Vysvetlenie
Tlačidlo [▶/■]	Spustí/zastaví prehrávanie Patternu.
Tlačidlo [◀]	Vráti sa na začiatok Patternu.
Tlačidlo [●]	Vytvorí Pattern zaznamenaním vášho hrania na klaviatúru v reálnom čase.
Tlačidlo [TAP]	Určuje tempo podľa intervalu stlačenia tohto tlačidla počas prehrávania Patternu.
Tlačidlo [MUTE]	Keď je toto zapnuté (ON), môžete Padmi [1]-[8] stlmiť príslušné stopy.
Tlačidlo [ERASE]	Odstráni nahraný Pattern alebo jeho časť.
Tlačidlo [LOOP]	<ul style="list-style-type: none"> • Keď je toto zapnuté, opakovane sa prehráva určený úsek Patternu. • Keď je toto vypnuté, Pattern sa po prehraní vráti na určený takt a zastaví sa.
Pady [1]-[8]	Určujú stopy. Prostredníctvom klaviatúry môžete hrať alebo nahrávať do zvolenej stopy.
Tlačidlo [PATTERN LENGTH]	Určuje počet taktov v Patche. Môžete vytvoriť Patch v dĺžke najviac 8 taktov.
Tlačidlo [TEMPO]	Mení tempo.
Tlačidlo [MIXER]	Tu môžete upraviť hlasnosť a panorámu jednotlivých stôp.

Nahrание Patternu

1. Stlačte tlačidlo [PATTERN SEQUENCER] tak, aby sa rozsvietilo.
Zobrazí sa obrazovka "PATTERN SEQUENCER".



2. Zvoľte používateľský Pattern, do ktorého chcete nahrávať.

Vytvorenie novej nahrávky

Keď chcete vytvoriť nahrávku "z ničoho", zvolte USER "Init Pattern" (továrenske nastavenie) alebo funkciou PATTERN ERASE (p. 14) odstráňte obsah Patternu.

3. Stlačte tlačidlo [●].
Tlačidlo [●] bliká; JUNO-DS je v režime čakania na nahrávanie.
4. Pripravte si nastavenia pre Pattern, ktorý chcete nahráť.

Parameter	Hodnota/Vysvetlenie	
R. Ptn 1st Loop Rec	Určuje spôsob nahrávania Rytmického Patternu. * Táto voľba je dostupná len pre prázdny Pattern.	
	OFF	Rytmický Pattern sa nenahrá.
	ON	V prvom cykle nahrávania sa úkony zvoleného Rytmického Patternu zaznamenajú do stopy 8.
Beat	Určuje metrum (taktové označenie) Patternu. * Táto voľba je dostupná len pre prázdny Pattern.	
	(1-32) / (2, 4, 8, 16)	
Count In	Určuje spôsob, akým sa spustí nahrávanie.	
	OFF	Nahrávanie sa spustí ihneď stlačením tlačidla [▶/■].
	1 MEAS	Po stlačení tlačidla [▶/■] sa spustí odpočítanie v dĺžke jedného taktu pred pozíciou nahrávania; nahrávanie sa začne pri dosiahnutí pozície nahrávania.
	2 MEAS	Po stlačení tlačidla [▶/■] sa spustí odpočítanie v dĺžke dvoch taktov pred pozíciou nahrávania; nahrávanie sa začne pri dosiahnutí pozície nahrávania.
	WAIT NOTE	Nahrávanie sa spustí stlačením tlačidla [▶/■] alebo stlačením klávesu resp. Hold pedálu.

Parameter	Hodnota/Vysvetlenie
Input Quantize	Určuje, či sa pri nahrávaní bude alebo nebude aplikovať kvantizácia. * Quantize: Kvantizácia (Quantize) umožňuje automaticky opraviť nepresnosti v časovaní hry na klaviatúru alebo pady - posunie jednotlivé noty na presné časové intervaly.
	OFF Počas nahrávania sa neaplikuje kvantizácia.
	ON Počas nahrávania sa aplikuje kvantizácia.
Rozlíšenie	Určuje notovú hustotu mriežky, podľa ktorej sa aplikuje kvantizácia.
	1/32 (♩)–1/4 (♪)
Strength	Určuje "silu", ktorou kvantizácia presúva noty na presné pozície určené nastavením RESOLUTION.
	0-100% Keď zvolíte „100%“, pozícia nôt sa upraví presne podľa intervalov určeného rozlíšenia. Čím nižšiu hodnotu zvolíte, tým slabšie sa aplikuje korekcia. Pri nastavení na "0%" sa neaplikuje žiadna korekcia.

5. Upravte nastavenia podľa potreby.

Zmena počtu taktov v Patterne

Pozrite "Specifying the number of measures in the pattern (PATTERN LENGTH)" (p. 14).

Pri nahrávaní Rytmického Patternu

Keď je "R. Ptn 1st Loop Rec zapnutý (ON), prehrávanie Rytmického Patternu sa zaznamená v prvom cykle po spustení nahrávania.

1. **Stlačte tlačidlo [RHYTHM PATTERN].**
Zobrazí sa obrazovka "RHYTHM PATTERN."
2. **Zvoľte skupinu Rytmických Patternov a Drum Kit.**
3. **Stlačením tlačidla [EXIT] zatvorte obrazovku RHYTHM PATTERN.**

Zmena tempa nahrávania

1. **Stlačte tlačidlo [TEMPO].**
Zobrazí sa obrazovka TEMPO.
2. **Ovládačom VALUE zvolte tempo, pri ktorom sa vám bude pohodlne nahrávať.**
3. **Stlačením tlačidla [EXIT] zatvorte obrazovku TEMPO.**
* Dáta o zmene tempa sa nenahrajú.

MEMO

Stlačením tlačidla [TAP] v požadovanom intervale môžete určiť BPM.

Spustenie metronómu

1. **Stlačte tlačidlo [TEMPO].**
Zobrazí sa obrazovka TEMPO.
2. **Presuňte kurzor na "Metronome" a ovládačom VALUE zvolte "ON".**
3. **Ovládačom VALUE zvolte tempo, pri ktorom sa vám bude pohodlne nahrávať.**
4. **Stlačením tlačidla [EXIT] zatvorte obrazovku TEMPO.**

MEMO

Metronóm môžete zapnúť/vypnúť aj stlačením+podržaním tlačidla [SHIFT] a stlačením tlačidla [TEMPO].

6. Ovládačmi [1]–[8] zvolte stopu pre nahrávanie.

Zvolený Pad svieti.

Keď svieti aj iný Pad:	táto stopa už obsahuje dáta
Nesvieti:	táto stopa neobsahuje dáta

Zmena zvuku v nahrávanej stope

1. **Presuňte kurzor na číslo kategórie a stlačte tlačidlo [ENTER].**
Zobrazí sa obrazovka PATCH LIST.
2. **Zvoľte Patch**
Stlačením tlačidla kategórií ([DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE]) vykonajte výber.
3. **Stlačením [EXIT] zatvoríte obrazovku PATCH LIST.**

7. Stlačením tlačidla [▶/■] spustíte nahrávanie.

8. Hrajte na klaviatúru.

Zaznamenajú sa aj pohyby ovládačov a a páky Pitch Bend/Modulation.

MEMO

- Stlačením+podržaním tlačidla [SHIFT] a stlačením tlačidla [LOOP] môžete zapnúť/vypnúť funkciu LOOP REC.

OFF	Nahrávanie do určeného
ON	Nahrávanie pokračuje aj po nahraní určeného počtu taktov.

- Keď je tlačidlo [LOOP] zapnuté (ON) a parameter "R. Ptn 1st Loop Rec" je zapnutý (ON), Rytmický Pattern sa nahrá len v prvom cykle. V každom ďalšom cykle sa Rytmický Pattern zastaví a stopa 8 (obsahuje nahrávku Rytmického Patternu) sa bude prehrávať.
- Nahraný obsah sa pridá k predchádzajúcemu obsahu do novej vrstvy. Ak chcete opäť nahrávať, odstráňte dáta a vytvorte novú nahrávku.

9. Stlačte tlačidlo [●].

Vráťte sa do režimu prehrávania Patternov. Opätovným stlačením tlačidla [●] sa vrátite do režimu nahrávania.

10. Stlačením tlačidla [▶/■] zastavíte prehrávanie Patternu.

Pattern sa zastaví bez ohľadu na stav nahrávania/prehrávania.

Odstránenie časti dát stopy počas nahrávania/prehrávania

1. Počas nahrávania alebo prehrávania stlačte tlačidlo [ERASE].

Počas držania stlačeného tlačidla sa budú odstraňovať nahrané dáta zo zvolenej stopy.

Odstránenie celého Patternu alebo stopy (Pattern Erase)

1. Stlačte+podržte tlačidlo [SHIFT] a stlačte tlačidlo [ERASE].

Zobrazí sa obrazovka PATTERN ERASE.

2. Zvoľte stopu, ktorú chcete odstrániť, a stlačte tlačidlo [ENTER].

Hodnota	Vysvetlenie
Track 1–8	Odstránia sa dáta zvolenej stopy.
SysEx	Odstránia sa správy System Exclusive.
ALL	Odstránia sa dáta všetkých stôp.

Určenie počtu taktov v Patterne (PATTERN LENGTH)

1. Stlačte tlačidlo [PATTERN LENGTH].

Zobrazí sa obrazovka "PATTERN LENGTH".

2. Zvoľte počet taktov a stlačte tlačidlo [ENTER].

Keď sa počet taktov zvýši

Zobrazí sa otázka "With Copying?"

Používanie	Vysvetlenie
"YES" alebo tlačidlo [ENTER].	Nahrané dáta sa prekopírujú-zopakujú a počet taktov sa zvýši.
"NO" alebo tlačidlo [EXIT].	Zvýši sa počet takto a nahrané dáta sa nezmenia.

Keď sa počet taktov zníži

Nahrané dáta sa nezmenia; zmení sa len počet prehrávaných taktov.

Uloženie Patternu

Ak vytvorený Pattern neuložíte v pamäti, po zvolení iného programu alebo vypnutí JUNO-DS sa tento zvuk stratí.
Po vytvorení vášho Patternu ho uložte.

1. Na obrazovke PATTERN SEQUENCER stlačte tlačidlo [WRITE].

Zobrazí sa obrazovka PATTERN NAME.



2. Pomenujte Pattern.

MEMO

Podrobnejšie o pomenovaní Patternu pozrite "Saving Your Settings (Write)" (p. 10)

3. Po vytvorení názvu stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka PATTERN WRITE.

4. Ovládačom VALUE zvolte číslo cieľovej pozície.

NOTE

Keď zvolíte číslo, ktoré už obsahuje dáta, staré dáta sa prepíšu novými dátami.

5. Stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].

6. Stlačením tlačidla [ENTER] uložte Pattern.

Po dokončení uloženia sa na obrazovke objaví "Completed."

NOTE

Nikdy nevypínajte zariadenie, kým je na displeji zobrazené „Writing...“

Pattern Utility

1. Na obrazovke PATTERN SEQUENCER stlačte tlačidlo [MENU].

Zobrazí sa obrazovka MENU.

2. Presuňte kurzor na číslo kategórie a stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka PATTERN UTILITY.

MEMO

Keď je otvorená obrazovka PATTERN SEQUENCER, stlačením+podržaním tlačidla [SHIFT] a stlačením tlačidla [PATTERN SEQUENCER] otvoríte obrazovku PATTERN UTILITY.

3. Presuňte kurzor na funkciu, ktorú chcete vykonať, a stlačte tlačidlo [ENTER].

Kopírovanie Patternu (PATTERN COPY)

1. Na obrazovke PATTERN UTILITY zvolte „PATTERN COPY“ a stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka "PATTERN COPY".

2. Nastavte parametre.

Parameter	Hodnota/Vysvetlenie	
Pattern bank	Určuje zdrojovú Banku Patternov pre kopírovanie.	
	PRST, USER	
Číslo Patternu	Určuje zdrojovú Banku Patternov pre kopírovanie.	
	001-127	
Source Pattern Track	Určuje zdrojovú stopu pre kopírovanie.	
	TRACK1-8, ALL	
Destination Pattern Track	Určuje cieľovú stopu pre kopírovanie.	
	TRACK1-8, ALL	
Copy Target	Určuje obsah, ktorý bude prekopírovaný.	
	ALL	Prekopíruje sa Pattern a nastavenia zvuku.
	SOUND ONLY	Prekopírujú sa len nastavenia zvuku.
	PATTERN ONLY	Prekopíruje sa len Pattern.

3. Stlačte tlačidlo [ENTER].

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].

Inicializácia Padu (PAD INIT)

1. Na obrazovke PATTERN UTILITY zvolte „PATTERN INIT“ a stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].

2. Stlačením tlačidla [ENTER] vykonáte inicializáciu Patternu.

Import dát Patternu z SMF súboru (SMF IMPORT)

Importuje zvolený SMF súbor do dočasnej pamäte.

- Pri importovaní sa celý obsah dočasnej pamäte prepíše.
- SMF súbor, ktoré chcete importovať, uložte do zložky IMPORT v USB Flash pamäti.

SMF súbory, ktoré môžete importovať:

- Je možné importovať len SMF Format 0.
- Vykoná sa import stôp (Partov), ktoré využívajú JUNO-DS.
- Môžete importovať navyše 8 taktov SMF dát. Ďalšie dáta sa nenačítajú.

1. Na obrazovke PATTERN UTILITY zvolte „SMF IMPORT“ a stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka SMF IMPORT.

2. Zvoľte SMF súbor, ktorý chcete importovať.

MEMO

Na obrazovke SMF IMPORT môžete stlačením tlačidla [▶/■] prehrať ukážku zvoleného SMF súboru.

3. Stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].

4. Stlačením [ENTER] vykonáte import SMF.

Exportovanie Patternu SMF (SMF EXPORT)

Pattern v dočasnej oblasti môžete pomenovať a exportovať ako SMF dáta.

- Nie je možné exportovať továrenské Patterny.
- Exportovaný SMF súbor bude uložený v zložke "EXPORT" v USB Flash pamäti.

1. Na obrazovke PATTERN UTILITY zvolte „SMF EXPORT“ a stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka SMF EXPORT.

2. Pomenujte súbor.

3. Stlačte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].

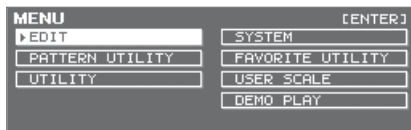
4. Stlačením tlačidla [ENTER] vykonajte export Patternu.

Všeobecné nastavenia JUNO-DS

Otvorenie obrazovky MENU

1. Stlačte tlačidlo [MENU].

Zobrazí sa obrazovka MENU.



Menu	Vysvetlenie
EDIT	Zobrazí obrazovku a výber položiek spojených s úpravami zvuku. <ul style="list-style-type: none"> • PATCH EDIT (p. 10) • DRUM KIT EDIT (p. 10) • SAMPLE EDIT (p. 9) • PERFORMANCE EDIT (p. 10) • EFFECTS EDIT (p. 10) * Podrobnosti pozrite v dokumente "Parameter Guide (English)" (PDF).
PATTERN UTILITY	Otvorí obrazovku s nastavením Patternov (p. 15).
UTILITY	Otvorí menu (p. 17).
SYSTEM	Upravenie všeobecných nastavení JUNO-DS (p. 16).
FAVORITE UTILITY	Otvorí obrazovku, na ktorej môžete zobraziť alebo odstrániť obľúbené Registrácie.
USER SCALE	Vytvorenie používateľskej škály. * Podrobnosti pozrite v dokumente "Parameter Guide (English)" (PDF).
DEMO PLAY	Otvorí obrazovku s nastavením prehrávania (p. 18).

2. Presuňte kurzor na menu a stlačte tlačidlo [ENTER].

* Keď sa zobrazí ďalšie menu, opakujte krok 2.

3. Presuňte kurzor na kartu a tlačidlami [◀] [▶] môžete prepínať karty.

4. Presuňte kurzor na hodnotu, ktorej nastavenie chcete upraviť, a ovládačom VALUE upravte hodnotu.

5. Stlačením tlačidla [EXIT] zatvorte obrazovku.

Upravenie systémových nastavení (SYSTEM)

Nastavenia, ktoré platia pre celý JUNO-DS, sa nazývajú „Systémové nastavenia“.

1. Stlačte tlačidlo [MENU].

Zobrazí sa obrazovka MENU.

2. Presuňte kurzor na "SYSTEM" a stlačte tlačidlo [ENTER].

3. Presuňte kurzor na kartu a tlačidlami [◀] [▶] môžete prepínať karty.

4. Presuňte kurzor na hodnotu, ktorej nastavenie chcete upraviť, a ovládačom VALUE upravte hodnotu.

5. Stlačením tlačidla [EXIT] zatvorte obrazovku.

MEMO

Upravené parametre sa ukladajú stlačením tlačidla [WRITE] na obrazovke SYSTEM alebo pri zatvorení obrazovky SYSTEM.

Parameter	Hodnota/Vysvetlenie
GENERAL	
LCD Contrast	Nastavenie kontrastu displeja 1-20
LCD Brightness	Nastavenie kontrastu displeja 1-20
Auto Off	Aktivovanie/Zablokovanie funkcie Auto-OFF Určuje, či sa prístroj automaticky vypne po ubehnutí určeného časového intervalu. Ak chcete zablokovať funkciu automatického vypnutia, zvolte (OFF). OFF, 30, 240 [min]
Power Save Time	Časový interval nečinnosti, kým JUNO-DS prejde do úsporného režimu. Keď JUNO-DS prejde do úsporného režimu, vypne sa podsvietenie displeja a tlačídiel a zníži sa spotreba energie. OFF, 1, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 60 [min]
Illumination	Určuje, či budú tlačidlá počas čakania na operáciu svietiť. OFF, ON
PAD COLOR	
Pad Brightness	Určuje intenzitu svietenia Padov [1] - [8] 1-127
PAD COLOR	Farbu podsvietenia Padov [1]-[8] môžete určiť pre jednotlivé funkcie. * Podrobnosti pozrite v dokumente "Parameter Guide (English)" (PDF). (OFF), 1-13
KEY TOUCH	

Parameter	Hodnota/Vysvetlenie
Velo Curve	Nastavenie dynamiky klaviatúry (p. 7). LIGHT, MEDIUM, HEAVY
Curve Offset	Nastavenie krivky dynamiky. Pri nižších hodnotách sa klaviatúra bude javiť ako "lahšia". Pri vyšších hodnotách sa klaviatúra bude javiť ako "ťažšia". -10→+9
Velocity	Určuje hodnotu Velocity odosielanú pri hraní na klaviatúru. REAL 1-127 Odosielaná hodnota Velocity bude pevne určená, bez ohľadu na silu úderu. Odosielaná hodnota Velocity bude pevne určená, bez ohľadu na silu úderu.

SOUND	
Master Tune	Referenčné ladenie Určuje referenčné ladenie JUNO-DS. Na displeji sa zobrazuje frekvencia tónu A4 (stredné A). 415.3-466.2 [Hz]
Master Key Shift	Posunutie referenčného ladenia JUNO-DS v potónových krokoch. -24→+24
Master Level	Určuje celkovú hlasitosť JUNO-DS. 0-127
Output Gain	Určuje výstupný zisk na výstupe JUNO-DS. -12→+12 [dB]
Audio Level	Určuje hlasitosť audio súborov prehrávaných funkciou Audio Player. 0-127

MASTER EQ	
Master EQ Switch	Zapne/Vypne Master EQ (ekvalizér, ktorý sa aplikuje na celkový zvuk vášho JUNO-DS) OFF, ON
EQ Low Freq	Frekvencia pásma nízkych frekvencií 200, 400 [Hz]
EQ Low Gain	Zisk pásma nízkych frekvencií -15→+15 [dB]
EQ Mid Freq	Frekvencia pásma stredných frekvencií 200-8000 [Hz]
EQ Mid Gain	Zisk pásma stredných frekvencií -15→+15 [dB]
EQ Mid Q	Šírka pásma stredných frekvencií Nastavením vyššej hodnoty Q zúžite ovplyvnený rozsah. 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
EQ High Freq	Frekvencia pásma vysokých frekvencií 2000, 4000, 8000 [Hz]
EQ High Gain	Zisk pásma vysokých frekvencií -15→+15 [dB]
EQ Total Gain	Zisk celkového Master EQ -15→+15 [dB]

MIC IN SETTINGS	
Mic In Level	Určuje vstupnú úroveň zvuku konektora MIC INPUT. 0-127
Mic In Reverb Switch	Aplikovanie Reverbu na signál mikrofónu Určuje, či sa bude (ON) alebo nebude (OFF) aplikovať Reverb na signál mikrofónu. OFF, ON
Mic In Reverb Level	Určuje intenzitu efektu Reverb aplikovaného na zvuk mikrofónu. 0-127
Mic In Reverb Type	Určuje typ efektu Reverb/Delay aplikovaného na zvuk mikrofónu. ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY
Mic In Reverb Time	Určuje dĺžku dozvuku (pri nastavení Rev.Type na ROOM1-HALL2) alebo času oneskorenia (pri nastavení Rev.Type na DELAY alebo PAN DELAY). 0-127
Noise Suppressor Switch	Zapne/Vypne funkciu potlačenia šumu. Noise Suppressor je funkcia, ktorá potláča šum v tichých úsekoch. OFF, ON
Noise Suppressor Threshold	Určuje úroveň hlasitosti, pri ktorej sa aplikuje potlačenie šumu. 0-127
Noise Suppressor Release	Časový interval od spustenia efektu po dosiahnutie nulovej hlasitosti. 0-127
Mic Mode	Určuje typ mikrofónového vstupu. ALL Zvuk mikrofónu znie stále. VOCAL FX Zvuk prichádza mikrofónom, keď tlačidlo [VOCODER/AUTO PITCH] svieti, alebo ak je zvolený typ efektu "79: DI-VOCODER" (pozrite "Parameter Guide (English)" (PDF)).

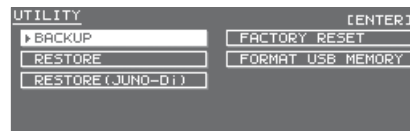
PEDAL	
Control Pedal Assign	Určenie funkcie Control Pedálu Určuje funkciu pedálu pripojeného ku konektoru PEDAL CONTROL. * Podrobnosti pozrite v dokumente "Parameter Guide (English)" (PDF).
Control Pedal Polarity	Určuje polaritu pedálu pripojeného ku konektoru PEDAL CONTROL. STANDARD, REVERSE
Continuous Hold Pedal	Keď je toto zapnuté (ON), konektor PEDAL HOLD podporuje techniku "half-pedaling". OFF, ON
Hold Pedal Polarity	Určuje polaritu pedálu pripojeného ku konektoru PEDAL HOLD. STANDARD, REVERSE

Parameter	Hodnota/Vysvetlenie										
Ovládač											
Určenie funkcie ovládačov CONTROL											
Knob 1-4 Assign	Určuje funkciu priradenú k jednotlivým ovládačom, keď parameter ovládaný jednotlivými ovládačmi je nastavený na ASSIGN 1-4. * Podrobnosti pozrite v dokumente "Parameter Guide (English)" (PDF).										
SYNC/TEMPO											
Sync Mode	Určuje synchronizačnú správu, ktorú bude využívať JUNO-DS. <table border="1"> <tr> <td>MASTER</td> <td>Váš JUNO-DS bude nadiadnené zariadenie (MASTER). Keď používate JUNO-DS samostatne bez synchronizácie s iným zariadením, zvolte toto nastavenie.</td> </tr> <tr> <td>SLAVE</td> <td>Váš JUNO-DS bude podnadiadnené zariadenie (SLAVE). Ak chcete synchronizovať JUNO-DS so správmi MIDI Clock, prijatými z iného MIDI zariadenia, zvolte toto nastavenie.</td> </tr> </table>	MASTER	Váš JUNO-DS bude nadiadnené zariadenie (MASTER). Keď používate JUNO-DS samostatne bez synchronizácie s iným zariadením, zvolte toto nastavenie.	SLAVE	Váš JUNO-DS bude podnadiadnené zariadenie (SLAVE). Ak chcete synchronizovať JUNO-DS so správmi MIDI Clock, prijatými z iného MIDI zariadenia, zvolte toto nastavenie.						
MASTER	Váš JUNO-DS bude nadiadnené zariadenie (MASTER). Keď používate JUNO-DS samostatne bez synchronizácie s iným zariadením, zvolte toto nastavenie.										
SLAVE	Váš JUNO-DS bude podnadiadnené zariadenie (SLAVE). Ak chcete synchronizovať JUNO-DS so správmi MIDI Clock, prijatými z iného MIDI zariadenia, zvolte toto nastavenie.										
Clock Source	Pri nastavení režimu Sync Mode na "SLAVE," môžete určiť, či sa JUNO-DS bude synchronizovať s dátami prijatými konektorom MIDI IN alebo USB COMPUTER. MIDI/USB										
Startup Tempo	Určuje tempo, ktoré sa nastaví pri zapnutí JUNO-DS. 20-250										
Tempo Lock	Týmto určíte, či pri zmene Performance alebo Patternu bude zmenené tempo (podľa hodnoty určenej v novom Performance/Patterne), alebo sa zachová aktuálne tempo. OFF, ON (maintain)										
METRONOME											
Metronome Mode	Určuje, ako bude znieť metronóm. <table border="1"> <tr> <td>OFF</td> <td>Neznie metronóm.</td> </tr> <tr> <td>PLAY-ONLY</td> <td>Metronóm znie len pri prehrávaní Patternu.</td> </tr> <tr> <td>REC-ONLY</td> <td>Metronóm znie len pri nahrávaní Patternu.</td> </tr> <tr> <td>PLAY&REC</td> <td>Metronóm znie pri nahrávaní aj prehrávaní Patternu.</td> </tr> <tr> <td>[ALWAYS]</td> <td>Metronóm znie stále.</td> </tr> </table>	OFF	Neznie metronóm.	PLAY-ONLY	Metronóm znie len pri prehrávaní Patternu.	REC-ONLY	Metronóm znie len pri nahrávaní Patternu.	PLAY&REC	Metronóm znie pri nahrávaní aj prehrávaní Patternu.	[ALWAYS]	Metronóm znie stále.
OFF	Neznie metronóm.										
PLAY-ONLY	Metronóm znie len pri prehrávaní Patternu.										
REC-ONLY	Metronóm znie len pri nahrávaní Patternu.										
PLAY&REC	Metronóm znie pri nahrávaní aj prehrávaní Patternu.										
[ALWAYS]	Metronóm znie stále.										
Metronome Level	Nastavenie hlasitosti metronómu 0-10										
Metronome Sound	Určuje zvuk metronómu. <table border="1"> <tr> <td>TYPE1</td> <td>Bežný zvuk metronómu (na prvej dobe znie zvonček)</td> </tr> <tr> <td>TYPE2</td> <td>Klikanie (Click)</td> </tr> <tr> <td>TYPE3</td> <td>Pípanie (Beep)</td> </tr> <tr> <td>TYPE4</td> <td>Kraskový zvonček (Cowbell)</td> </tr> </table>	TYPE1	Bežný zvuk metronómu (na prvej dobe znie zvonček)	TYPE2	Klikanie (Click)	TYPE3	Pípanie (Beep)	TYPE4	Kraskový zvonček (Cowbell)		
TYPE1	Bežný zvuk metronómu (na prvej dobe znie zvonček)										
TYPE2	Klikanie (Click)										
TYPE3	Pípanie (Beep)										
TYPE4	Kraskový zvonček (Cowbell)										
Metronome Accent Switch	Zvýrazní akcent zvuku metronómu. OFF, ON										
MIDI											
Local Switch	Určuje, či je interný zvukový generátor odpojený (OFF) od sekcie klávesového ovládača (klaviatúra, páčka modulácie/pitch bendu, ovládače, tlačidlá, pedále, atď.), alebo je pripojený (ON). Bežne je tu nastavené "ON". Ak chcete využívať ovládač sekcie JUNO-DS na ovládanie DAW programu, zvolte nastavenie "OFF". OFF, ON										
TX ON, RX ON	V režime PATCH určuje prijímací/prenosový MIDI kanál pre klávesový Part. 1-16										
Performance Control Channel	Určuje prijímací MIDI kanál, na ktorom budú prijímané MIDI správy (Program change/Bank select) z externého MIDI zariadenia do JUNO-DS, určené na prepnutie Performance. Ak nechcete prepínať Performance prostredníctvom pripojeného MIDI zariadenia, zvolte tu "OFF". 1-16, OFF										
Transmit Program Change, Bank Select, Active Sensing	Určuje, či budú (ON) alebo nebudú (OFF) vysielané správy Program Change/Bank Select/Active Sensing. OFF, ON										
Transmit Edit Data	Určuje, či sa zmeny v nastaveniach Patchu alebo Performance budú (ON) alebo nebudú (OFF) vysielat' ako správy System exclusive (ON/OFF). OFF, ON										
Receive Program Change, Bank Select	Určuje, či budú (ON) alebo nebudú (OFF) prijímané správy Program Change/Bank Select. OFF, ON										
Soft Through	Ak je toto zapnuté („ON“), prichádzajúce MIDI správy (MIDI IN) sa bez zmeny pošlú ďalej konektorom MIDI OUT. OFF, ON										
USB ovládač	Určuje USB Driver: * Toto nastavenie bude platné až po opätovnom zapnutí prístroja. <table border="1"> <tr> <td>GENERIC</td> <td>Ak chcete používať bežný USB Driver poskytovaný s operačným systémom, zvolte toto nastavenie.</td> </tr> <tr> <td>VENDOR</td> <td>Ak chcete používať USB ovládač z webovej stránky spoločnosti Roland, zvolte toto nastavenie. (*1)</td> </tr> </table>	GENERIC	Ak chcete používať bežný USB Driver poskytovaný s operačným systémom, zvolte toto nastavenie.	VENDOR	Ak chcete používať USB ovládač z webovej stránky spoločnosti Roland, zvolte toto nastavenie. (*1)						
GENERIC	Ak chcete používať bežný USB Driver poskytovaný s operačným systémom, zvolte toto nastavenie.										
VENDOR	Ak chcete používať USB ovládač z webovej stránky spoločnosti Roland, zvolte toto nastavenie. (*1)										
CONTROL											
* Podrobnosti pozrite v dokumente "Parameter Guide (English)" (PDF).											
INFORMATION											
Version	Zobrazí verziu softwaru.										
Rozšírenie	Zobrazenie informácií o rozširovacích zvukoch.										

Praktické funkcie (UTILITY)

Tu môžete uložiť interné dáta JUNO-DS do USB Flash pamäte alebo obnoviť dáta z USB Flash pamäte späť do JUNO-DS. Ďalšie funkcie umožňujú obnoviť továrenské nastavenia JUNO-DS alebo inicializovať USB Flash pamäť.

1. Stlačte tlačidlo [MENU].
Zobrazí sa obrazovka MENU.
2. Presuňte kurzor na "UTILITY" a stlačte tlačidlo [ENTER].
Zobrazí sa obrazovka "UTILITY".



Menu	Vysvetlenie
BACKUP	Zálohovanie používateľských dát do USB Flash pamäte. Vytvorí sa systémové, používateľské nastavenia (.SVD) a nastavenia Patternov (.BIN).
RESTORE	Obnovenie dát z USB Flash pamäte.
RESTORE (JUNO-Di)	Nahratie používateľských dát z JUNO-Di do zariadenia.
FACTORY RESET	Obnovenie továrenských nastavení JUNO-DS.
FORMAT USB MEMORY	Inicializácia USB Flash pamäte.

3. Presuňte kurzor na funkciu, ktorú chcete vykonať, a stlačte tlačidlo [ENTER].

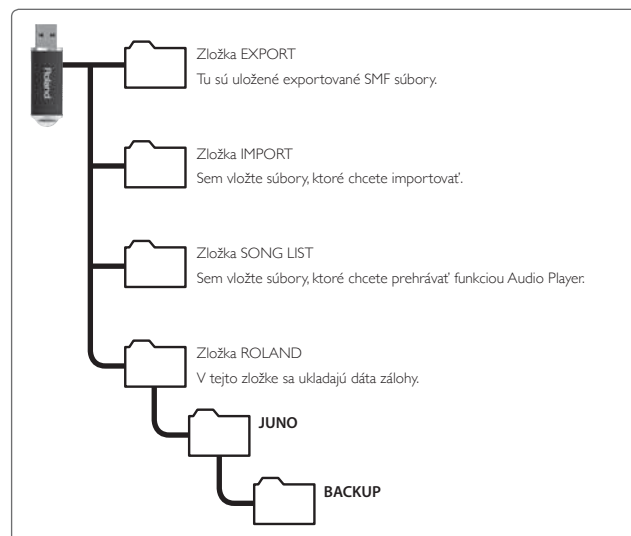
Inicializácia USB Flash pamäte (FORMAT USB MEMORY)

NOTE

- Ak USB obsahuje dôležité dáta, ktoré ste vytvorili, pamätajte, že pri vykonaní tejto operácie sa všetky dáta stratia.
- Nikdy nevyvípajte prístroj ani nevyberajte USB Flash pamäť, kým je na displeji zobrazené „Executing...“

1. Na obrazovke UTILITY zvolte „FORMAT USB MEMORY“ a stlačte tlačidlo [ENTER].
Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie. Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačte tlačidlo [EXIT].
2. Presuňte kurzor na "OK" a stlačte tlačidlo [ENTER].
Po dokončení sa na displeji zobrazí "FORMAT COMPLETED."

Štruktúra súborov USB Flash pamäte



*1: Stiahnutie ovládača
Keď chcete používať JUNO-DS s nastavením "VENDER", najprv stiahnite ovládač z nasledujúcej URL adresy a nainštalujte ho do vášho počítača. Podrobnosti o inštalácii pozrite na nasledujúcej URL adrese.
➔ <http://www.roland.com/support/>

Uloženie užívateľských dát JUNO-DS do USB Flash pamäte (BACKUP)

Tu je vysvetlené, ako uložiť zvuk do USB Flash pamäte.

Typy súborov, ktoré je možné uložiť

- | | |
|----------------------------------------------|--------------------------|
| • Používateľské dáta Patchov a Performance | • Sample |
| • Favorites | • Používateľské Patterns |
| • Používateľské dáta pre Vocoder/ Auto Pitch | • Systémové nastavenia |
| | • User scale |

NOTE

Nikdy nevyvípínajte prístroj ani nevyberajte USB Flash pamäť, kým je na displeji zobrazené „Processing...“

1. Na obrazovke UTILITY zvolíte „BACKUP“ a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka "BACKUP NAME."



2. Pomeníte súbor.

MEMO

Podrobnejšie o pomenovaní Patternu pozrite "Saving Your Settings (Write)" (p. 10)

3. Keď máte vytvorený názov, stlačíte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačíte tlačidlo [EXIT].

4. Presuňte kurzor na "OK" a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Po dokončení sa na displeji zobrazí "BACKUP COMPLETED."

Obnovenie uložených dát z USB pamäte späť do JUNO-DS (RESTORE)

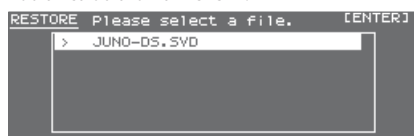
Tu je vysvetlené, ako môžete nahráť dáta zálohy z USB Flash pamäte do JUNO-DS .

NOTE

- Vykonaním operácie RESTORE prepíšete všetky používateľské dáta. Ak JUNO-DS obsahuje dôležité dáta, ktoré chcete uchovať, uložte ich do USB pamäte pred vykonaním operácie Restore.
- Nikdy nevyvípínajte prístroj ani nevyberajte USB Flash pamäť, kým je na displeji zobrazené „Processing...“

1. Na obrazovke UTILITY zvolíte „RESTORE“ a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka RESTORE.



2. Prejdite kurzorom na súbor, ktorý chcete obnoviť.

Odstránenie alebo premenovanie súboru

1. Na obrazovke RESTORE stlačíte tlačidlo [MENU].

Objaví sa menu FILE UTILITY. Ďalším stlačením tlačidla zatvoríte okno.

2. Presuňte kurzor na "DELETE" alebo "RENAME" a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Funkcia	Vysvetlenie
DELETE	Keď stlačíte tlačidlo [ENTER], zobrazí sa dialóg "Are you sure?". Presuňte kurzor na "OK" a stlačíte tlačidlo [ENTER]. Zvolený súbor sa odstráni.
RENAME	Keď stlačíte tlačidlo [ENTER], otvorí sa obrazovka RENAME, na ktorej môžete premenovať zvolený súbor.

3. Stlačíte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačíte tlačidlo [EXIT].

4. Presuňte kurzor na "OK" a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Po dokončení sa na displeji zobrazí "Completed. Please shut down."

5. Vypnite JUNO-DS a opäť ho zapnite.

Nahratie záložných dát JUNO-Di Backup do zariadenia (RESTORE (JUNO-Di))

Do JUNO-DS môžete nahráť aj súbor s používateľskými dátami, ktoré boli vytvorené na JUNO-Di.

NOTE

- Vykonaním operácie RESTORE prepíšete všetky používateľské dáta. Ak JUNO-DS obsahuje dôležité dáta, ktoré chcete uchovať, uložte ich do USB pamäte pred vykonaním operácie Restore.
- Nikdy nevyvípínajte prístroj ani nevyberajte USB Flash pamäť, kým je na displeji zobrazené „Processing...“

1. Na obrazovke UTILITY presuňte kurzor na „RESTORE (JUNO-Di)“ a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka RESTORE.

2. Presuňte kurzor na funkciu, ktorú chcete vykonať, a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačíte tlačidlo [EXIT].

3. Presuňte kurzor na "OK" a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Po dokončení sa na displeji zobrazí "Completed. Please shut down."

4. Vypnite JUNO-DS a opäť ho zapnite.

Obnovenie továrenských nastavení (FACTORY RESET)

Môžete vrátiť všetky nastavenia JUNO-DS do stavu, v akom boli, keď bol nástroj dodaný z výroby.

NOTE

- Ak interná pamäť JUNO-DS obsahuje dôležité dáta, ktoré ste vytvorili, pamätajte, že pri vykonaní tejto operácie sa všetky dáta stratia. Ak chcete uchovať tieto dáta, pred ďalším postupom ich uložte v USB pamäti.
- Nikdy nevyvípínajte prístroj ani nevyberajte USB Flash pamäť, kým je na displeji zobrazené „Processing...“

1. Na obrazovke UTILITY zvolíte „FACTORY RESET“ a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa dialóg vyžadujúci potvrdenie.

Ak sa rozhodnete zrušiť, stlačíte tlačidlo [EXIT].

2. Presuňte kurzor na "OK" a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Po dokončení sa na displeji zobrazí "Completed. Please shut down."

3. Vypnite JUNO-DS a opäť ho zapnite.

Prehrávanie Demo skladieb

1. Stlačíte tlačidlo [MENU].

Zobrazí sa obrazovka MENU.

2. Presuňte kurzor na "DEMO PLAY" a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Zobrazí sa obrazovka DEMO MENU.

3. Kurzorovými tlačidlami [◀] [▶] zvolíte demo skladbu a stlačíte tlačidlo [ENTER].

Spustí sa prehrávanie demo skladby.

* Počas prehrávania skladby sa do výstupu MIDI OUT alebo USB COMPUTER OUT nedostávajú žiadne údaje použité v danej skladbe.

Riešenie problémov

Ak JUNO-DS nefunguje požadovaným spôsobom, skontrolujte najprv nasledovné body.
Ak to nevyrieši problém, kontaktujte najbližšie servisné stredisko Roland alebo vášho predajcu.

Problém	Príčina/Riešenie	
Zariadenie sa nezaplo	Skontrolujte, či je AC adaptér JUNO-DS správne pripojený k zásuvke a k samotnému nástroju a či je sieťový kábel priamo pripojený k AC adaptéru. Keď máte v zariadení batérie a pripojíte adaptér, po zapnutí zariadenia sa ako primárny zdroj napájania použije AC adaptér. Aj keď máte v zariadení batérie, zariadenie sa nezapne ak nie je pripojený adaptér zapojený do elektrickej zásuvky. Keď chcete používať batérie, odpojte AC adaptér od JUNO-DS. Keď sú v prístroji nainštalované batérie, odpojením alebo pripojením napájacieho kábla k el.zásuvke alebo odpojením DC konektora zo zadného panelu prístroja spôsobíte vypnutie JUNO-DS.	p. 3
Nepočúť žiadny zvuk	Je pripojený zosilňovač s reproduktormi zapnutý? Nastavili ste hlasitosť pripojeného vybavenia na minimum? Je stíšená hlasitosť [MASTER VOLUME] na minimum?	p. 5 p. 3
	Počujete zvuk cez slúchadlá? Ak počujete zvuk v slúchadlách, je možné, že sú poškodené prepojovacie káble, alebo že je poškodený váš zosilňovač/mixpult. Skontrolujte káble a zosilňovač/mixpult ešte raz. Ak pri hraní na klaviatúru nepočujete zvuk, skontrolujte, či nie je vypnutý spínač „Local Switch“. Dohľadnite, aby bol zapnutý parameter Local Switch.	p. 17
	Nie je stíšená hlasitosť zvuku (Patch)? Skontrolujte nastavenie. Je primerane nastavená úroveň hlasitosti (Level)? V systémových nastaveniach "SOUND" skontrolujte parameter "Master Level".	p. 16
	Je spínač „Keyboard switch“ vypnutý (OFF)? Zapnite spínač. Podrobnosti pozrite v časti "Parameter Guide (PDF)". Nie je stlmený Part? Vypnite funkciu MUTE. Podrobnosti pozrite v časti "Parameter Guide (PDF)". Sú správne nastavenia efektov? Skontrolujte ON/OFF nastavenie efektov. Mohla sa hlasitosť meniť pedálom alebo správou MIDI správou prijatou z externého MIDI zariadenia?	
Určitý Part nehrať	Nebola znížená hlasitosť Partu? Skontrolujte úroveň jednotlivých Partov. Môže byť nastavená nízka hodnota [LEVEL]?	p. 2
Pri hraní na klaviatúru znejú zahrané noty aj po uvoľnení klávesov.	Je nastavená opačná polarita pedálu? V systémových nastaveniach "PEDAL" skontrolujte parameter "Control Pedal Polarity" alebo "Hold Pedal Polarity".	p. 16
Zvuk mikrofónu neznie.	Skontrolujte ovládač MIC [LEVEL] na zadnom paneli a ovládač [MIC IN] LEVEL. Nie je minimalizovaná (0) úroveň MIC LEVEL? V nastaveniach "MIC IN SETTINGS" skontrolujte parameter "Mic In Level".	p. 8 p. 16
	Používate kondenzátorový mikrofón? Váš JUNO-DS nepodporuje používanie kondenzátorových mikrofónov.	

Chybové hlásenia

Ak vykonáte nesprávnu operáciu, alebo ak nebolo možné spracovať príkaz podľa inštrukcií, objaví sa chybové hlásenie.
Vyhľadajte si vysvetlenie k príslušnému chybovému hláseniu a vykonajte príslušné kroky.

Správa	Význam	Riešenie	Strana
Battery Low!	Dochádzajú batérie	Nabite batérie alebo použite AC adaptér.	p. 3
Incorrect File!	Toto je súbor, ktorý nie je možné prehrať na JUNO-DS.	Nepoužívajte tento súbor.	
MIDI Buffer Full!	Bolo prijaté neprimerane veľké množstvo MIDI dát a nemohlo byť spracované.	Znížte množstvo odoslaných MIDI správ.	
MIDI Offline!	Spojenie MIDI IN bolo prerušené.	Skontrolujte, či nie je problém s MIDI káblom pripojeným ku konektoru MIDI IN na JUNO-DS, resp. či nebol kábel odpojený.	
No More Favorites!	Nie je registrovaných viac obľúbených položiek.	Skontrolujte aktuálne zvolené číslo obľúbenej položky a smer ("FAV-UP" alebo "FAV-DOWN") priradený k pedálu.	
Not Found!	Príslušný súbor nebol nájdený v USB pamäti.	Skontrolujte, či sa v USB Flash pamäti nachádza súbor.	
Now Playing!	Táto operácia nemôže byť vykonaná, keď na JUNO-DS prebieha prehrávanie.	Najprv zastavte prehrávanie, potom vykonajte operáciu.	
Now Recording!	Táto operácia nemôže byť vykonaná, keď na JUNO-DS prebieha nahrávanie.	Najprv zastavte prehrávanie, potom vykonajte operáciu.	
Pattern Full!	Bol dosiahnutý maximálny počet nôt, ktoré je možné nahráť do jedného Patternu; ďalšie nahrávanie nie je možné. Toto hlásenie sa zobrazí v prípade, keď bolo zaznamenané veľké množstvo dát, napr. pohyby ovládačov CONTROL. Nie je možné ďalšie nahrávanie.	Odstáňte nepotrebné dáta z Patternu, ktorý nahrávate.	p. 14
Read Error!	Nie je možné načítať dáta z USB Flash pamäte. Súbor môže byť poškodený. Tento súbor nie je možné nahráť je v nesprávnom formáte.	Dohľadnite, aby bola USB Flash pamäť riadne pripojená. Nepoužívajte tento súbor.	
Rec Overflow!	Bolo vložené veľké množstvo dát naraz -tieto dáta nemohli byť správne spracované.	Znížte množstvo nahraných dát.	p. 14
Sys Mem Damaged!	Je možné, že obsah systémovej pamäte bol poškodený.	Prosím vykonajte „Factory Reset“. Ak to nevyrieši problém, kontaktujte najbližšie servisné stredisko Roland alebo vášho predajcu.	p. 18
USB Mem NotReady!	USB Flash pamäť nie je pripojená	Pripojte USB Flash pamäť.	
Memory Full!	Import nie je možný, pretože používateľská pamäť je plná.	Odstáňte nepotrebné vzorky (Patche).	p. 9
Card Write Error!	Nie je možné zapísať dáta do USB Flash pamäte.	Dohľadnite, aby bola USB Flash pamäť riadne pripojená.	
	Nie je možné uložiť dáta, v USB pamäti nie je dostatok voľného miesta. Súbor alebo USB pamäť je chránená proti prepísaniu.	Odstáňte nepotrebné súbory z USB pamäte. Alebo použite inú USB pamäť, s dostatkom voľného miesta. Skontrolujte, či USB pamäť nie je chránená proti prepísaniu.	

BEZPEČNÉ POUŽÍVÁNIE ZARIADENIA

VAROVANIE

Pre úplné vypnutie zariadenia vyťahnite kábel napájania zo zásuvky

Aj po vypnutí spínača napájania tento prístroj nebude úplne odpojený od svojho zdroja napájania. Keď potrebujete úplne vypnúť napájanie, vypnite spínač napájania na prístroj a vyťahnite kábel napájania zo zásuvky. Z tohto dôvodu by mala byť zásuvka, kde je pripojený sieťový kábel, ľahko dosiahnuteľná.

Poznámky k funkcii AUTO OFF

Napájanie tohto zariadenia sa vypne automaticky po ubehnutí určeného časového intervalu od posledného hrania, prehrávania hudby alebo stlačenia akéhokoľvek tlačidla (funkcia AUTO OFF). Ak chcete zablokovať funkciu automatického vypnutia, deaktivujte funkciu AUTO OFF (p. 16).

Používajte výhradne odporúčaný stojan

Toto zariadenie používajte výhradne so stojanom, ktorý odporučila spoločnosť Roland.

Neinštalujte nástroj na nestabilnom alebo naklonenom podklade

Pri používaní zariadenia so stojanom odporúčaným spoločnosťou Roland musí byť stojan umiestnený rovno a stabilne. Ak nepoužívate stojan, uistite sa, že akékoľvek umiestnenie zvolíte, zariadenie bude uložené na rovnom povrchu, ktorý bude vhodnou podperou pre zariadenie a zabráni jeho kolísaniu.

VAROVANIE

Upozornenia súvisiace s umiestnením prístroja na stojane

Pri umiestňovaní tohto prístroja na stojan dbajte na dodržanie inštrukcií uvedených v Používateľskom manuáli.

Nesprávnou montážou riskujete vytvorenie nestabilnej situácie, čo môže viesť k poškodeniu prístroja, prevráteniu stojana a zraneniu.

Používajte výhradne priložený AC adaptér so správnym napätím

Používajte výhradne AC adaptér dodávaný so zariadením. Taktiež dohládajte, aby sa napätie inštalácie zhodovalo so špecifikáciou uvedenou na tele AC adaptéra. Iné AC adaptéry môžu pracovať s inou polaritou alebo môžu byť navrhnuté pre inú voltáž, ich používanie by mohlo spôsobiť poškodenie, poruchu alebo úraz elektrickým prúdom.

Používajte výhradne priložený kábel napájania

Používajte výhradne priložený sieťový kábel. Nepoužívajte priložený napájací kábel s iným zariadením.

UPOZORNENIE

Používajte výhradne stojan(y) odporúčaný spoločnosťou Roland

Toto zariadenie používajte výhradne so stojanom (*1) od spoločnosti Roland. Používaním tohto produktu s inými stojanmi riskujete stratu stability, možné spadnutie alebo prevrátenie a následné zranenie.

Pred používaním stojanov si preštudujte bezpečnostné pokyny

Aj pri dodržaní upozornení uvedených v používateľskom manuáli sa môže stať, že pri určitom spôsobe zaobchádzania môže zariadenie spadnúť alebo sa prevrhnúť. Prosím používajte zariadenie opatrne a dbajte na základy bezpečnej prevádzky.

S terminálom uzemnenia manipulujte opatrne

Ak odmontujete skrutku terminálu uzemnenia, nenechávajte ju voľne položenú na mieste, kde by ju mohli nájsť, resp. zjesť deti. Pri upevňovaní skrutky dbajte na to, aby bola skrutka riadne utiahnutá.

Chráňte sa pred popálením

Batérie sa môžu zohriať na vysokú teplotu; dajte pozor, aby ste sa nepopáliť.

*1: (61-kl. model) KS-18Z/KS-12, (88-kl. model) KS-18Z/KS-12/KS-G8B

DÔLEŽITÉ POZNÁMKY

Napájanie: Používanie batérií

- Ak sú batérie veľmi slabé, zvuk môže byť skreslený, ale nie je to znak poškodenia. Prosím nahraďte batérie novými alebo použite AC adaptér.
- Ak chcete napájať prístroj batériami, prosím použite nabíjateľné Ni-MH batérie.
- Keď používate batérie, odpojte od prístroja AC adaptér.
- Aj v prípade, že máte vložené batérie, pripojenie/odpojenie napájacieho kábla z AC zásuvky pri zapnutom prístroji, alebo pripojenie/odpojenie AC adaptéra spôsobí vypnutie prístroja. Vtedy môže dôjsť k strate dát. Pred pripojením/odpojením kábla AC adaptéra je potrebné vypnúť nástroj.

Umiestnenie

- Nenechávajte žiadne predmety na klaviatúre. Môžete tým spôsobiť poruchy, ako napríklad nefunkčnosť klávesov.
- V závislosti od materiálu a teploty povrchu, na ktorom je zariadenie umiestnené, jeho gumené nožičky môžu odfarbiť povrch poškodit povrch.

Starostlivosť o klaviatúru

- Nepišťe na klaviatúru perom ani iným prostriedkom, ani neosádzajte pečiatky, či iné značky. Atrament sa vpije do povrchu a nebude možné ho odstrániť.
- Nelepťe na klaviatúru žiadne nálepky. Mohlo by sa stať, že nebude možné odstrániť nálepky so silným adhezívom, dokonca toto adhezívum môže spôsobiť zmenu farby.
- Na odstránenie silnejších nečistôt použite bežne dostupné čistiadlo na klaviatúry, ktoré neobsahuje abrazíva. Najprv utrite povrch jemnejšie. Ak sa tým nečistota neodstráni, postupne zvyšujte tlak; postupujte opatrne, aby ste nepoškriabali klávesy.

Opravy a dáta

- Pred odoslaním prístroja do servisu si vytvorte zálohu dát uložených v pamäti alebo si potrebné informácie zapíšte na papier. Pri servisných úkonoch dbáme na zachovanie obsahu pamäte prístroja. V niektorých prípadoch (napr. pri poškodení pamäte) nie je možné zachovať alebo obnoviť obsah pamäte. Spoločnosť Roland nepreberá zodpovednosť za prípadnú stratu dát.

Ďalšie opatrenia

- Dáta v prístroji sa môžu stratiť pri poruche zariadenia, nesprávnom používaní, atď. Ako preventívne opatrenie pred stratou dát odporúčame pravidelné vytváranie zálohy dát, ktoré máte uložené v zariadení.
- Spoločnosť Roland nepreberá zodpovednosť za prípadnú stratu dát.
- Nikdy netlačte alebo iným spôsobom nevytvárajte tlak na displej.
- Zvuk úderu na kláves alebo vibrácie spôsobené hraním na nástroj môžu byť v pomerne silnom množstve prenesené cez steny alebo podlahu. Najmä pri používaní nástroja so slúchadlami dbajte na to, aby takéto zvuky neobťažovali ľudí vo vašej blízkosti.
- Používajte výhradne odporúčaný Expression pedál (EV-5). Pripojením iných Expression pedálov riskujete spôsobenie poruchy a/alebo poškodenie zariadenia.
- Časté hranie môže spôsobiť odfarbenie Padu, nemá to však vplyv na funkčnosť Padu.
- Nepoužívajte káble so vstavanými rezistormi.

Používanie externej pamäte

- Pri manipulácii s externým pamäťovým zariadením dodržiavajte nasledujúce opatrenia. Rovnako dodržiavajte aj inštrukcie, ktoré boli poskytnuté s USB Flash pamäťou.
- Nikdy nevyberajte pamäť, kým prebieha čítanie/zápis do pamäte.
- Pred manipuláciou s pamäťovou kartou vykonajte potrebné opatrenia na odstránenie statickej elektriny z vášho tela.

Terminál uzemnenia

- V závislosti od okolností daného aparátu môžete upozorovať nevhodnú citlivosť alebo drsnosť povrchu pri dotyku tohto zariadenia, pripojeného mikrofónu alebo kovových častí iných zariadení. Je to v dôsledku inžierimálneho elektrického prúdu, ktorý je úplne neškodný. Al vám tento jav napriek tomu spôsobuje obavy, prepojte uzemnenie (p. 3) s externým uzemnením. Keď je zariadenie uzemnené, môže dôjsť k jemnému šumeniu (závisí od podmienok inštalácie). Ak si nie ste istý spôsobom pripojenia, kontaktujte najbližšie servisné centrum Roland alebo autorizovaného distribútora značky Roland, podľa zoznamu na informačnej strane.
- Nevhodné miesta pre pripojenie
- Vodovodné potrubie (môže spôsobiť úraz alebo usmrtenie)
- Plynové potrubie (môže spôsobiť oheň alebo explóziu)
- Uzemnenie telefónnej linky alebo bleskozvod (nebezpečné počas búrky)

Ochrana autorských práv

- Je zákonom zakázané vytvárať zvukové a obrazové nahrávky, kópie alebo úpravy diel tretích strán, ktoré sú chránené copyrightom (hudobné dielo, video, vysielanie, živé hranie, iné diela), v celku alebo čiastočne, ako aj distribuovať, predávať, prenajímať alebo vysielat tieto diela bez súhlasu vlastníka copyrightu.
- Nepoužívajte toto zariadenie na účel, pri ktorom by mohlo dôjsť k porušeniu autorských práv tretej strany. Spoločnosť Roland nenesie žiadnu zodpovednosť za porušenie akéhokoľvek autorského práva tretej strany, ktorého sa môžete dopustiť využitím tohto zariadenia.
- Copyright obsahu v tomto produkte (ukážkové dáta, dáta štýlov, sprivoedené Patterns, frázoové dáta, zvukové slucky a obrazové dáta) je majetkom spoločnosti Roland.
- Používateľom tohto produktu je povolené používanie obsahu (okrem dát skladieb) na tvorbu, predvádzanie, nahrávanie a distribúciu pôvodných hudobných diel.
- Používateľom tohto produktu NIE JE dovolené extrahovať príslušný obsah v pôvodnej alebo upravenej forme za účelom distribúcie nahraného média alebo sprístupnenia média v počítačovej sieti.
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) sa vzťahuje na portfólio patentov spojených s architektúrou mikroprocesora, vyvinutého spoločnosťou Technology Properties Limited (TPL). Spoločnosť Roland disponuje licenciou tejto technológie od TPL Group.
- Technológia komprimácie zvuku MPEG Layer 3 je použitá s licenciou spoločnosti Fraunhofer IIS a THOMSON Multimedia Corporation.
- ASIO je obchodná značka spoločnosti Steinberg Media Technologies GmbH.
- Roland a JUNO sú registrovanými obchodnými značkami spoločnosti Roland Corporation.
- Všetky názvy produktov, ktoré sú uvedené v tomto dokumente, sú obchodnými značkami alebo registrovanými obchodnými značkami ich vlastníkov.

POZNÁMKY

Zoznam skratiek

Skratka	Vysvetlenie
MODE	
[SAMPLE IMPORT] + [DAW CONTROL]	Otvorí obrazovku EDIT MENU
Sekcia COMMON	
[SHIFT] + [SELECT]	Všetky tri indikátory SELECT (◀), ktoré označujú funkcie ovládačov, budú svietiť; teraz môžete prostredníctvom ovládačov CONTROL nastaviť hlasitosť jednotlivých Partov. Vykonaním rovnakej operácie sa vrátite k predchádzajúcej funkcii tlačidiel. * Podrobnosti pozrite v dokumente "Parameter Guide (English)" (PDF).
[SHIFT] + [VOCODER/AUTO PITCH]	Otvorí obrazovku MIC IN SETTINGS. Tu môžete určiť efekt, ktorý sa bude aplikovať na mikrofón.
[SHIFT] + [-] [+]	Umožňuje zmeniť hodnotu vo väčších krokoch.
[SHIFT] + [▶]	Prechádza medzi jednotlivými obrazovkami s nastaveniami (System, Edit)
[SHIFT] + [◀]	Prehrá ukážku aktuálne zvoleného Partu.
[SHIFT] + [NUMERIC]	Prehrá ukážku aktuálne zvoleného Partu.
[SHIFT] + [FAVORITE]	Otvorí obrazovku FAVORITE UTILITY. (Check/Delete Favorite)
[SHIFT] + [0]	Otvorí obrazovku PATCH EDIT. Keď je zvolený Drum Kit, otvorí obrazovku DRUM KIT EDIT.
[SHIFT] + [1]	V režime PERFORMANCE umožňuje upraviť nastavenia MFX pre aktuálne zvolený Part. (Effect Edit)
[SHIFT] + [2]	Umožňuje upraviť nastavenia efektu Chorus. (Effect Edit)
[SHIFT] + [3]	Umožňuje upraviť nastavenia efektu Reverb. (Effect Edit)
[SHIFT] + [9] ([SAMPLE])	Otvorí obrazovku SAMPLE EDIT.
[SHIFT] + [EXIT]	Vypne podsvietenie displeja.
[SHIFT] + [ENTER]	Zapne podsvietenie displeja.
KEYBOARD	
[SPLIT] + [klaviatúra]	Určuje bod rozdelenia (keď je aktívna funkcia SPLIT)
[SPLIT] + [DUAL]	V režime SPLIT/DUAL vymení Patche Partov 1 (Upper) a 2 (Lower).
[SHIFT] + [ARPEGGIO]	Zobrazí nastavenie ARP HOLD (ON, OFF) a obrazovku ARPEGGIO. Ak je spínač Arpeggio vypnutý (OFF), je potrebné ho zapnúť.
[SHIFT] + [KEY TOUCH]	Určí pevné nastavenie citlivosti klaviatúry.
[KEY TOUCH] + [TRANSPOSE]	Otvorí obrazovku USER SCALE.
[SHIFT] + [PATCH/PERFORM]	Určuje hlasitosť jednotlivých Partov. (Part Edit)
PHRASE PAD (Rhythm Pattern/Audio Player)	
[SHIFT] + Pad [1]	Vráti sa na začiatok Patternu alebo audio súboru zvoleného Padom.
[SHIFT] + Pad [2]	Pretáča dozadu Rytmicový Pattern alebo audio súbor zvolený Padom.
[SHIFT] + Pad [3]	Pretáča dopredu Rytmicový Pattern alebo audio súbor zvolený Padom.
[SHIFT] + [LOOP]	Určuje nastavenie slučky opakovania (začiatok a koniec) aktuálne prehrávaného audio súboru.
[SHIFT] + [LOWER] LEVEL	Určuje začiatok slučky opakovania audio súboru.
[SHIFT] + [UPPER] LEVEL	Určuje koniec slučky opakovania audio súboru.
PHRASE PAD (Pattern Sequencer)	
[SHIFT] + [LOOP]	Keď pri nahrávaní Patternu dosiahne nahrávaný úsek určený počet taktov, toto nastavenie určuje, či sa stav zmení z nahrávania na prehrávanie (LOOP, REC OFF) alebo sa bude pokračovať v nahrávaní (LOOP REC ON).
[SHIFT] + [ERASE]	Otvorenie obrazovky PATTERN ERASE.
[SHIFT] + [PATTERN SEQUENCER]	Otvorí obrazovku PATTERN UTILITY MENU.
[SHIFT] + [TEMPO]	Zapne/vypne metronóm.
[MUTE] + [ERASE]	Odstáni dáta (okrem nôt) prostredníctvom funkcie ERASE v Patternovom sekvenci.

Technická špecifikácia

Roland JUNO-DS: Syntetizátor s klaviatúrou (prispôbený pre systém General MIDI 2)

	61-klávesový model	88-klávesový model
Klaviatúra	61 klávesov (citlivých na dynamiku úderu)	88 klávesov (klaviatúra Ivory Feel-G s funkciou Escapement)
Napájanie	DC 9V: AC adaptér alebo nabíjateľné Ni-MH batérie (AA, HR6) x 8	
Príkon	600 mA <ul style="list-style-type: none"> Živnosť nepretržitej prevádzky sa môže líšiť podľa podmienok používania. Nabíjateľné Ni-MH batérie: približne 5 hodín (pri použití batérií s kapacitou 1900 mAh.) (ak je pripojená USB Flash pamäť, približne 4 hodiny) * Nie je možné používať karbónovo-zinkové batérie 	
Rozmery	1 008 (š) x 300 (H) x 97 (V) mm 39-11/16 (š) x 11-13/16 (h) x 3-7/8 (v) palcov	1 415 (š) x 341 (H) x 144 (V) mm 55-3/4 (š) x 13-7/16 (h) x 5-11/16 (v) palcov
Hmotnosť	5,3 kg / 11 lbs 12 oz	16,2 kg / 35 lbs 12 oz
Príslušenstvo	Používateľský manuál, Leták "BEZPEČNÉ POUŽÍVANIE ZARIADENIA", AC adaptér, Napájací kábel	
Doplnkové príslušenstvo (predávané samostatne)	Klávesový stojan (*1): KS-18Z, KS-12	Klávesový stojan (*1): KS-18Z, KS-12, KS-G8B
	Pedálový spínač: Sériá DP Expression pedál: EV-5 USB Flash pamäť (*2)	*1: Keď používate KS-18Z, nastavte stojan tak, aby bolo zariadenie vo výške 1 meter alebo menej. *2: Používajte USB Flash pamäť (s podporou USB 2.0 Hi Speed Flash Memory) od spoločnosti Roland. Pri iných produktoch nemôžeme zaručiť ich správnu prevádzku.

* V záujme vylepšenia produktu, si výrobca vyhradzuje právo zmeniť vzhľad alebo špecifikáciu tohto prístroja bez predchádzajúceho upozornenia.

MEMO

Podrobne o umiestnení na stojan pozrite v časti "Umiestnenie zariadenia na stojan" v časti "Príručka parametrov" (PDF).