

JUNO-D6 JUNO-D7 JUNO-D8

Szybki start

Spis treści

Opis paneli	2	Odtwarzanie sekwencji rytmicznych	10
Panel górny	2	Wywoływanie i odtwarzanie sekwencji perkusyjnej	10
Operacje podstawowe	3	Zmiana tempa	10
Panel tylny (podłączanie sprzętu)	4	Odtwarzanie plików dźwiękowych (odtwarzacz audio) ...	11
Opis ogólny	5	Przypisywanie plików dźwiękowych do padów w celu odtwarzania	11
Podstawowa struktura syntezy JUNO-D	5	Używanie menu	12
Gramy	6	Zmiana ustawień funkcji AUTO OFF	12
Włączanie i wyłączanie zasilania	6	Formatowanie pamięci USB	12
Wybieranie sceny	6	Przywracanie ustawień fabrycznych (funkcja FACTORY RESET) ..	13
Zmiana czułości klawiatury	7	Nieprawidłowości w działaniu	14
Transpozycja klawiatury w krokach półtonowych	7	BEZPIECZNE UŻYWANIE URZĄDZENIA	15
Transpozycja oktawa	7	WAŻNE UWAGI	15
Używanie potencjometrów sekcji SOUND MODIFY do modyfikowania brzmienia	7	Podstawowe dane techniczne	17
Odtwarzanie sekwencji arpeggio	8		
Granie akordów (funkcja CHORD MEMORY)	8		
Odtwarzanie brzmień perkusyjnych	8		
Odtwarzanie danych sekwencera (sekwencer krokowy) ...	9		
Używanie sekwencera	9		
Sekwencer krokowy: operacje podstawowe	9		



Szybki start (ten dokument)

Przeczytaj najpierw. Instrukcja objaśnia podstawowe sprawy, które należy znać, aby posługiwać się syntezatorem JUNO-D6, JUNO-D7 i JUNO-D8.



Instrukcja PDF (do pobrania ze strony firmy Roland)

- **Instrukcja szczegółowa**
Opis używania wszystkich funkcji i parametrów tego instrumentu.
- **Implementacja MIDI**
Szczegółowe informacje o komunikatach MIDI.

Jak zdobyć instrukcję w formacie PDF

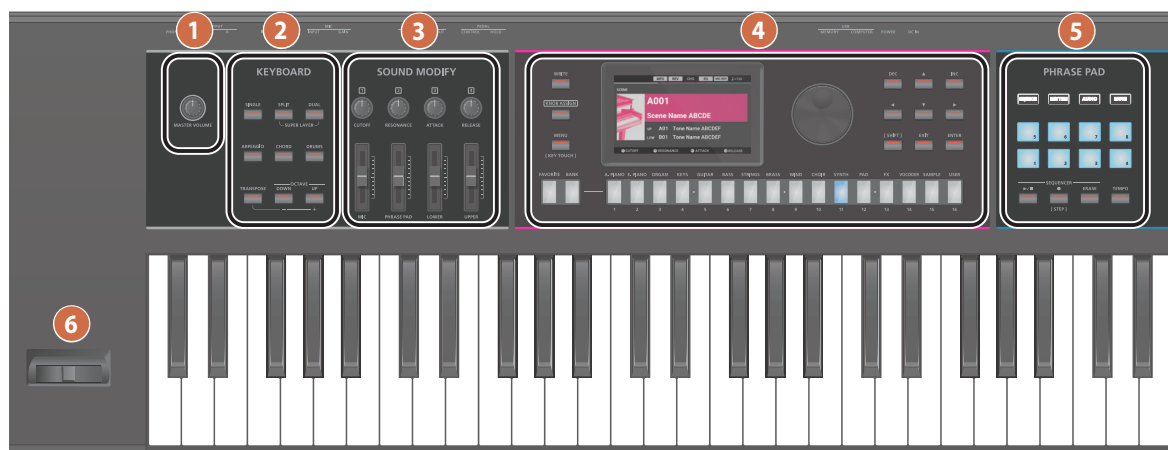
1. Za pomocą komputera lub innego urządzenia odwiedź poniższą stronę internetową.
<https://www.roland.com/manuals/>
2. Wybierz „JUNO-D6”, „JUNO-D7” lub „JUNO-D8” jako nazwę produktu.



Przed rozpoczęciem używania urządzenia przeczytaj uważnie akapit „BEZPIECZNE UŻYWANIE URZĄDZENIA” i „WAŻNE UWAGI” (broszura „BEZPIECZNE UŻYWANIE URZĄDZENIA” oraz instrukcja obsługi (s. 15)). Po przeczytaniu, dokument(y) należy trzymać pod ręką, aby można było sięgnąć po nie w każdej chwili.

Opis paneli

Panel górny



1

Potencjometr [MASTER VOLUME]

Regulacja poziomu głośności wyjściowej w gniazdach [OUTPUT] i [PHONES].

2 Sekcja KEYBOARD

Przycisk [SINGLE]

Włączanie i wyłączanie funkcji SINGLE.

Przycisk [SPLIT]

Włączanie i wyłączanie funkcji SPLIT.

- * Przytrzymaj wciśnięte przyciski [SPLIT] i [DUAL], aby włączyć lub wyłączyć funkcję SUPER LAYER.

Przycisk [DUAL]

Włączanie i wyłączanie funkcji DUAL.

- * Przytrzymaj wciśnięte przyciski [SPLIT] i [DUAL], aby włączyć lub wyłączyć funkcję SUPER LAYER.

Przycisk [ARPEGGIO]

Włączanie i wyłączanie funkcji ARPEGGIO (s. 8).

Przycisk [CHORD]

Włączanie i wyłączanie funkcji CHORD MEMORY (s. 8).

Przycisk [DRUMS]

Gdy przycisk jest włączony (świeci), to za pomocą klawiatury można odtwarzać brzmienia perkusyjne (s. 8).

Przycisk [TRANPOSE]

Przytrzymaj wciśnięty ten przycisk i przyciskami [DOWN/-] i [UP/+], aby podnieść lub obniżyć w krokach półtonowych zasięg wysokości dźwięków klawiatury (s. 7).

Przyciski [DOWN/-] i [UP/+], grupy OCTAVE

Transpozycja wysokości dźwięków klawiatury w górę lub w dół w krokach oktaowych (s. 7).

3 Sekcja SOUND MODIFY

Potencjometry [1]–[4]

(CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, RELEASE)

Te potencjometry sterują różnymi parametrami. Naciśnij przycisk [KNOB ASSIGN] na prawo od tych potencjometrów, aby wybrać funkcje (parametry), przypisane do opcji ASSIGN1–4 (s. 7).

Suwak [MIC]

Regulacja poziomu sygnału wejściowego z mikrofonu, podłączonego do gniazda [INPUT] grupy MIC.

Suwak [PHRASE PAD]

Regulacja głośności sekwencera krokowego, sekwencji rytmicznej lub odtwarzacza audio (s. 10).

Suwak [LOWER]

Regulacja głośności partii LOWER (partii 2).

Suwak [UPPER]

Regulacja głośności partii UPPER (partii 1).

4

Przycisk [WRITE]

Przycisk służy do zachowywania zmienionych ustawień.

Przycisk [KNOB ASSIGN]

Przypisywanie różnych funkcji (parametrów) do potencjometrów [1]–[4] sekcji SOUND MODIFY (s. 7).

Przycisk [MENU/(KEY TOUCH)]

Wywoływanie menu ekranowego (s. 12).

Jeśli przytrzymasz wciśnięty ten przycisk i naciśniesz inny, to wywołany zostanie ekran z używanymi przez niego parametrami (s. 3).

Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśniesz ten przycisk, to pojawi się ekran edycji czułości klawiatury na dynamikę gry (s. 7).

Ekran

Wyświetlanie różnych informacji.

Koło danych

Zmienianie wartości. Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i pokręcisz kołem danych, wartość będzie zmieniać się szybciej.

Przycisk [FAVORITE]

Włączanie i wyłączanie funkcji FAVORITE.

Przycisk [BANK]

Gdy przycisk jest włączony (świeci), to przyciskami [A.PIANO/1]–[BRASS/8] można wybrać bank funkcji FAVORITE.

Przyciski (kategorii) [A.PIANO/1]–[USER/16]

(przyciski [1]–[16])

Wybieranie kategorii (typu) brzmienia (w tym scen, brzmień i zestawów perkusyjnych) (s. 6). Użyj koła danych, aby wybrać brzmienie w ramach tej samej kategorii.

Przyciski [DEC] i [INC]

Modyfikowanie wartości. Jeśli przytrzymasz wciśnięty jeden z tych przycisków i naciśniesz drugi, wartość będzie zmieniać się szybciej. Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśniesz jeden z tych przycisków, wartość będzie zmieniać się jeszcze szybciej.

Przyciski kursora [▲] [▼] [◀] i [▶]

Przesuwanie kursora w lewo, w prawo, w górę i w dół. Przytrzymaj wciśnięty przycisk, aby kursor przesuwał się w sposób ciągły. Jeśli wciśniesz przycisk jednego kierunku i naciśniesz drugi przycisk, to kursor będzie poruszać się szybciej.

Przycisk [SHIFT]

Przycisk w połączeniu z innymi przyciskami służy do przełączania funkcji.

Przycisk [EXIT]

Wyłączanie bieżącego ekranu lub anulowanie operacji.

Przycisk [ENTER]

Zatwierdzanie wartości i uruchamianie operacji.

5 Sekcja PHRASE PAD**Przycisk [SEQUENCER]**

Naciśnij przycisk, aby używać sekwencera krokowego (s. 9).

Przycisk [RHYTHM]

Naciśnij przycisk, aby używać sekwencji rytmicznych (s. 10).

Przycisk [AUDIO]

Naciśnij przycisk, aby odtwarzać pliki dźwiękowe, znajdujące się w pamięci USB (s. 11).

Przycisk [MUTE]

Określanie, czy dana partia będzie odtwarzana za pomocą klawiatury.

Podczas używania sekwencera krokowego ten przycisk wycisza wskazany ślad (s. 9).

Pady [1]–[8]

Odtwarzanie przypisanych do padów fraz (sekwencji rytmicznych lub plików dźwiękowych). Gdy włączony jest przycisk [SEQUENCER] (świeci), to pady służą do wybierania śladów.

Przycisk [▶/■]

Uruchamianie i zatrzymywanie sekwencera krokowego (s. 9).

Przycisk [●/(STEP)]

Włączanie zapisu danych w sekwencerze krokowym (s. 9).

Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśniesz ten przycisk, to instrument włączy tryb zapisu krokowego.

Przycisk [ERASE]

Kasowanie wszystkich lub niektórych zarejestrowanych śladów sekwencera krokowego.

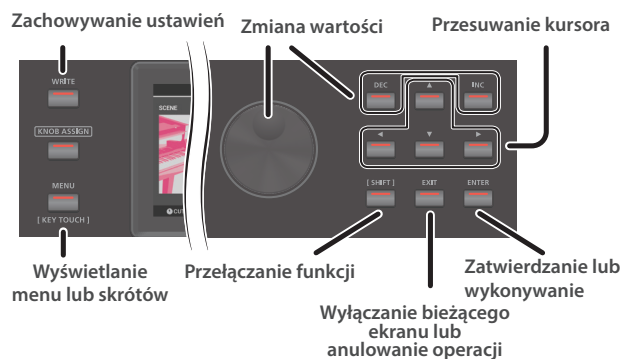
Przycisk [TEMPO]

Wywoływanie ekranu tempa (s. 10).

Tempo można wyznaczyć, naciskając przycisk kilka razy w żądanym tempie (funkcja TAP TEMPO).

6**Drażek PITCH BEND/MODULATION**

Odstrajanie dźwięków lub kreowanie efektu VIBRATO.

Obsługa podstawowa**Przesuwanie kursora**

Podczas wybierania elementów ekranowych lub modyfikowania wartości przyciski [▲], [▼], [◀] i [▶] służą do przesuwania kursora na żądany parametr.

- Przytrzymaj wciśnięty przycisk, aby kursor przesuwał się w sposób ciągły.
- Jeśli wciśniesz przycisk jednego kierunku i naciśniesz drugi przycisk, to kursor będzie poruszać się szybciej.

Zmiana wartości

Przyciskami [INC] i [DEC] lub kołem danych dobierz wartość podświetloną kursorem.

- Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] podczas używania tych elementów, aby zmieniać wartość w większych krokach.
- Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [DEC] lub [INC] i naciśniesz drugi, wartość będzie zmieniać się szybciej.

Przycisk [ENTER]

Przycisk służy do zatwierdzania wartości lub uruchamiania operacji.

Przycisk [EXIT]

Wyłączanie bieżącego ekranu lub anulowanie operacji.

Przycisk [MENU]

Wyświetlanie menu ekranowego. Menu służy do szczegółowej edycji ustawień brzmień i parametrów systemowych oraz daje dostęp do funkcji użytkowych.

Zachowywanie ustawień

Naciśnięcie przycisku [WRITE] wywołuje menu ekranowe „WRITE”, umożliwiające zachowanie ustawień brzmienia, zestawu perkusyjnego i sceny oraz ustawienia systemowe (funkcja WRITE).

Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).

Skróty

Po wciśnięciu przycisku [SHIFT] i naciśnięciu innego przycisku pojawia się ekran z ustawieniami naciśniętego przycisku (skrót klawiszowy). Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).

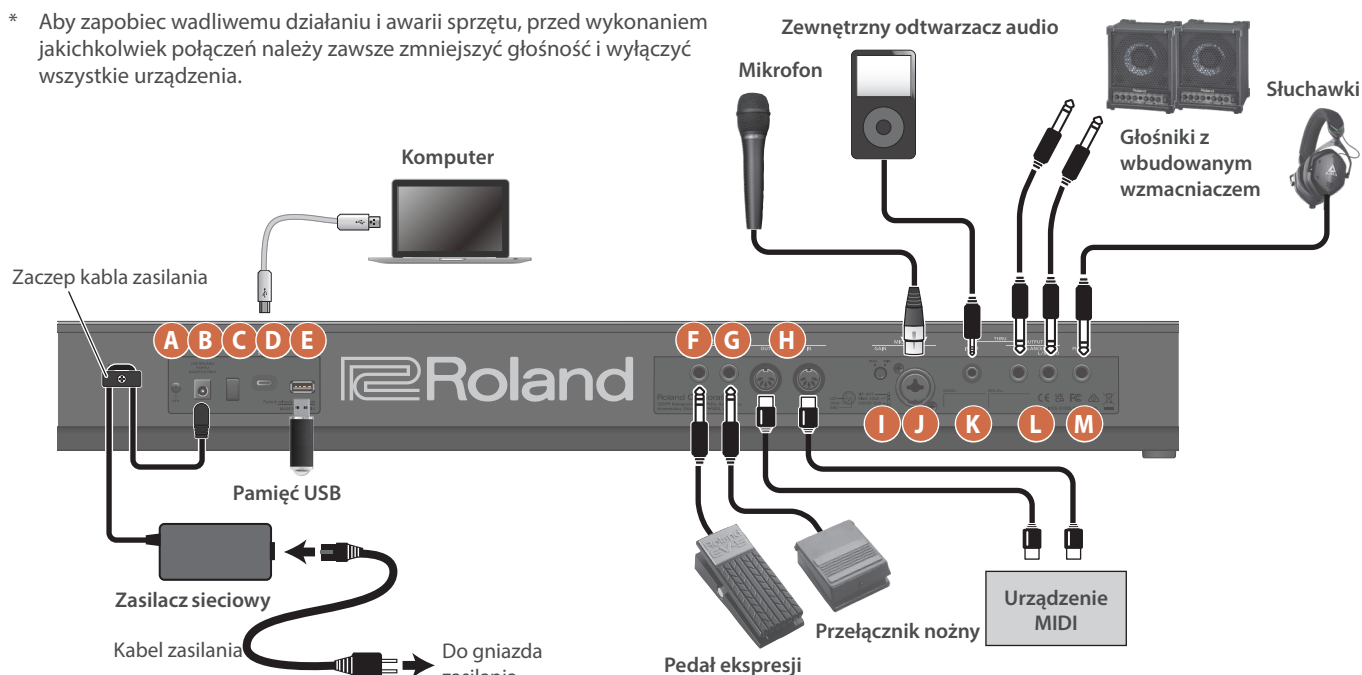
Procedury robocze tej instrukcji

W tym instrumencie istnieje wiele sposobów wykonywania takich operacji, jak przesuwanie kursora, edycja wartości, zatwierdzanie lub anulowanie operacji, przełączanie ekranów, itd. za pomocą przycisków, koła danych, itp.

Aby uniknąć niepotrzebnego komplikowania dalszych wyjaśnień w tej instrukcji, nie zawsze będziemy opisywać wszystkie te metody, ale możemy po prostu podawać skrócony opis, taki jak „ustaw kursor na * i zmień wartość”. W rzeczywistości można korzystać z dowolnej z powyższych metod, najwygodniejszej dla użytkownika.

Panel tylny (podłączanie sprzętu)

* Aby zapobiec wadliwemu działaniu i awarii sprzętu, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń należy zawsze zmniejszyć głośność i wyłączyć wszystkie urządzenia.



A Zacisk uziemienia

W razie potrzeby podłącz go do zewnętrznego uziemienia lub masy.

B Gniazdo [DC IN]

Złącze służy do podłączania dołączonego zasilacza sieciowego.

* Użyj zaczepu na ścianie tylnej, aby zabezpieczyć kabel zasilacza, jak pokazano na rysunku.

C Przełącznik [POWER]

Włączanie i wyłączanie zasilania (s. 6).

D Gniazdo [COMPUTER] grupy USB

Podłączanie komputera lub urządzenia przenośnego.

* Do zasilania tego urządzenia poprzez gniazdo [COMPUTER] grupy USB niezbędny jest zasilacz USB (5 V $\pm$ /3 A lub więcej). Zależnie od producenta i rodzaju zasilacza USB poprawne działanie może być niemożliwe.

* Nie używaj kabla USB, przystosowanego tylko do ładowania urządzeń. Takie kable nie obsługują transmisji danych.

E Gniazdo [MEMORY] grupy USB

Tutaj należy podłączać pamięć USB (sprzedawana oddzielnie).

To gniazdo jest używane do odtwarzania plików dźwiękowych i wykonywania kopii zapasowej danych (s. 11).

F Gniazdo [HOLD] grupy PEDAL

Podłączenie do tego gniazda przełącznika nożnego (serii DP, sprzedawany oddzielnie) umożliwia używanie go jako pedału tłumika.

G Gniazdo [CONTROL] grupy PEDAL

Podłączenie do tego gniazda pedału ekspresji (EV-5, sprzedawany oddzielnie) lub przełącznika nożnego (serii DP, sprzedawany oddzielnie) umożliwia sterowanie różnymi parametrami i funkcjami.

* Używaj tylko zalecanego pedału ekspresji. Podłączając inny pedał ekspresji ryzykujesz uszkodzeniem urządzenia i/lub nieprawidłowym działaniem.

H Gniazda MIDI (IN, OUT)

Do tego złącza można podłączyć urządzenie MIDI.

I Potencjometr [GAIN] grupy MIC

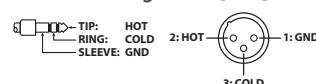
Regulacja poziomu sygnału wejściowego z gniazda [INPUT].

J Gniazdo [INPUT] grupy MIC

Tutaj należy podłączać dynamiczny mikrofon.

* Mikrofon pojemnościowy (wymagający zasilania PHANTOM) nie może być używany.

Układ kołków gniazda [MIC]



K Gniazdo [EXT INPUT]

Tutaj należy podłączyć odtwarzacz audio lub podobne urządzenie.

L Gniazda [R] i [L/MONO] grupy OUTPUT

Gniazda należy połączyć ze wzmacniaczem lub mikserem. Sygnał monofoniczny należy wyprowadzać gniazdem L/MONO.

M Gniazdo [PHONES]

Gniazdo służy do podłączania słuchawek (sprzedawane oddzielnie).

Podstawowa struktura syntezatora JUNO-D

Sterowniki

Te elementy przesyłają do modułu brzmieniowego takie dane muzyczne, jak moment naciśnięcia i zwolnienia klawisza, naciskanie pedału tłumika, itd.

Sterownikami są klawiatura, przyciski, potencjometry i suwaki panelu, drążek PITCH BEND/MODULATION oraz pedały, podłączone na panelu tylnym.

Sekcja modułu brzmieniowego

To jest sekcja, która generuje i modyfikuje dźwięk. Moduł brzmieniowy odbiera dane muzyczne od sterowników, które są używane do odtwarzania brzmień i scen.

Efekty

MFX/IFX	Te procesory oferują 93 rodzaje efektów, w tym przester, efekt FLANGER, itd.
CHORUS lub REVERB	Te procesory, niezależnie od procesorów MFX i IFX, oferują efekt CHORUS oraz efekt pogłosowy. Procesor CHORUS może być również używany jako linia opóźniająca.
EQ	Korektor reguluje poziom różnych pasm częstotliwości.

* W przypadku procesora MFX można używać różnych ustawień dla scen i dla brzmień.

* W przypadku procesorów CHORUS i REVERB można używać różnych ustawień systemowych oraz ustawień scen.

Pad fraz

Odtwarzanie fraz, przypisanych do padów [1]–[8].

Sekwencer krokowy	Wybieranie rejestrowanego śladu.
Sekwencja rytmiczna	Odtwarzanie sekwencji specjalnie zaprojektowanych dla danych rytmu.
Odtwarzacz audio	Odtwarzanie plików dźwiękowych, przechowywanych w pamięci USB.

Sceny

Sceny zawierają brzmienia i zestawy perkusyjne przypisane do ośmiu partii. Do gry można używać jednocześnie ośmiu partii.

W ustawieniach sceny można również zachować poniższe stany.

SINGLE	Odtwarzanie tylko jednego brzmienia.
SPLIT	Odtwarzanie różnych brzmień lewą i prawą ręką
DUAL	Odtwarzanie dwóch nałożonych na siebie brzmień.
SUPER LAYER	Nakładanie tego samego brzmienia w celu uzyskania mocniejszego dźwięku.
DRUMS	Używanie tylko zestawów perkusyjnych.

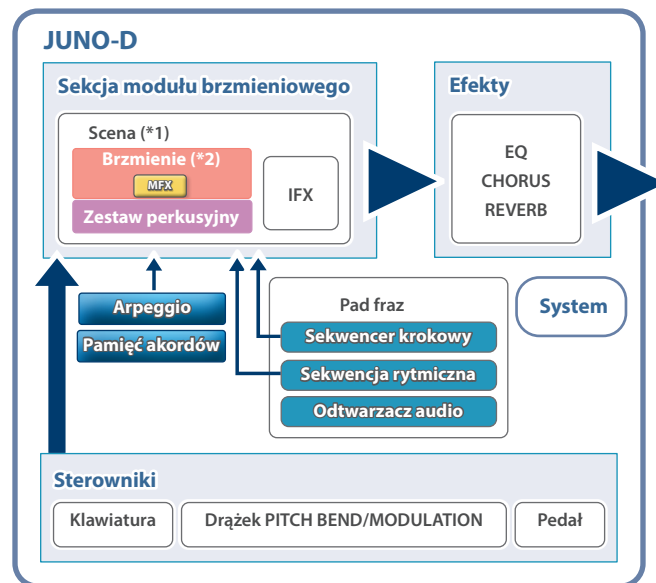
Brzmienia przypisane do partii 1 i 2 są używane wtedy, gdy instrument działa w trybie SPLIT lub DUAL.

Brzmienia

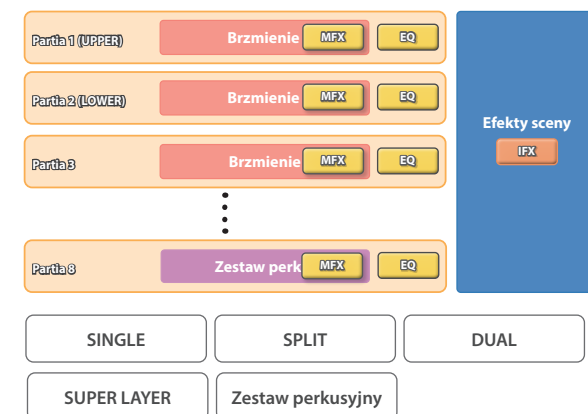
To są brzmienia używane do gry. Każde brzmienie składa się z czterech brzmień prostych, które można łączyć w celu tworzenia wielu rozmaitych brzmień.

Zestaw perkusyjny

Zestaw perkusyjny to zbiór brzmień instrumentów perkusyjnych i efektów dźwiękowych. Każdy klawisz (numer nuty) odtwarza dźwięk innego instrumentu perkusyjnego albo efektu dźwiękowego.



*1: Elementy sceny (widok rozszerzony)



*2: Elementy brzmienia (widok rozszerzony)



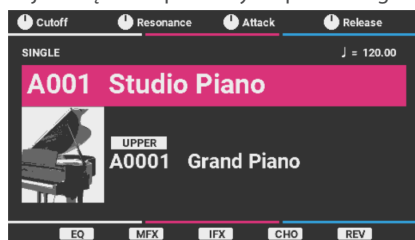
Włączanie i wyłączanie zasilania

- * Przed włączeniem lub wyłączeniem zasilania zawsze sprawdź, czy poziom głośności został zredukowany. Nawet po zredukowaniu głośności w momencie włączania zasilania możesz usłyszeć jakiś dźwięk. Pamiętaj, że jest to zjawisko normalne, nie wskazujące na usterkę.

Włączanie zasilania

1. Najpierw włącz ten instrument, a następnie podłączone urządzenia.

Pojawi się ekran podobny do pokazanego niżej.



2. Potencjometrem [MASTER VOLUME] ustaw głośność.

Wyłączanie zasilania

1. Najpierw wyłącz podłączone urządzenia, a następnie ten instrument.

Odniesienie funkcji AUTO OFF

Zasilanie urządzenia zostanie wyłączone automatycznie po określonym czasie bezczynności, jaki upłynie od chwili ostatniego użycia przycisków lub sterowników.



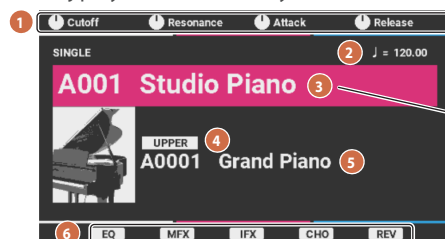
UWAGA

- Po automatycznym wyłączeniu zasilania niezachowane dane zostaną stracone. Przed wyłączeniem zasilania należy zachować dane, których nie chcesz utracić (s. 3).
- Jeśli nie chcesz stosować funkcji automatycznego wyłączania zasilania, wyłącz funkcję AUTO OFF (s. 12). Należy pamiętać, że wyłączenie funkcji może spowodować większe zużycie energii.
- Po automatycznym wyłączeniu zasilania można łatwo włączyć ponownie.

Wybieranie sceny

1. Ustaw kursor na numerze i nazwie sceny.

- * Po wybraniu sceny ustawionej na tryb SINGLE, SPLIT, DUAL lub SUPER LAYER pojawia się odpowiedni ekran. Poniżej przykład ekranu sceny z ustawieniami trybu SINGLE.



Numer sceny, nazwa sceny

Nr	Opis
1	Parametry modyfikowane potencjometrami sekcji SOUND MODIFY
2	Tempo
3	Numer sceny, nazwa sceny

Nr	Opis
4	Brzmienie UPPER / Brzmienie LOWER
5	Numer brzmienia, nazwa brzmienia
6	Włączanie i wyłączanie efektów (świeci, gdy włączony, nie świeci, gdy wyłączony)

2. Naciśnij przycisk kategorii ([A.PIANO/1]–[USER/16]), aby wybrać kategorię.

Kategoria	Opis
A.PIANO	Brzmienia fortepianów akustycznych
E.PIANO	Brzmienia fortepianów elektrycznych
ORGAN	Brzmienia organowe
KEYS	Brzmienia instrumentów klawiszowych
GUITAR	Brzmienia gitarowe
BASS	Brzmienia gitar basowych
STRINGS	Brzmienia instrumentów smyczkowych
BRASS	Brzmienia instrumentów dętych blaszanych
WIND	Brzmienia instrumentów dętych drewnianych
CHOIR	Brzmienia chórów
SYNTH	Brzmienia syntetyczne
PAD	Brzmienia syntetyczne typu PAD
FX	Efekty dźwiękowe
VOCODER	Wokoder * Do gniazda [INPUT] grupy MIC można podłączyć mikrofon i przetwarzać dźwięk wokoderem.
SAMPLE	Frazy sample
USER	Brzmienia użytkownika

3. Kołem danych wybierz scenę.

WSKAZÓWKI

- Naciśnij przycisk [ENTER], aby wybrać scenę z ekranowego wykazu.
- Po wybraniu sceny ustawionej na tryb SINGLE, SPLIT, DUAL lub SUPER LAYER świeci się odpowiedni przycisk.
- * Po dokonaniu zmian w ustawieniach sceny, brzmienia lub zestawu perkusyjnego obok nazwy pojawia się gwiazdka. Użyj funkcji WRITE, aby zachować zmiany w ustawieniach. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland). Po zachowaniu ustawień gwiazdka zniknie.

Zmiana czułości klawiatury

Oto procedura regulacji czułości klawiatury na dynamikę gry.

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [MENU].

Pojawi się ekran „KEY TOUCH”.

2. Ustaw kursor na parametrze „Velocity Curve” i kołem danych dobierz wartość.

Wartość	Opis
LIGHT	Duża czułość klawiatury. W tym przypadku w celu uzyskania <i>fortissimo</i> w klawisze należy uderzać z mniejszą siłą niż w przypadku opcji „MEDIUM”, więc klawiatura wydaje się być lżejsza. Dzięki temu używanie klawiatury jest łatwiejsze dla graczy o słabszych rękach.
MEDIUM	Standardowa czułość na dynamikę gry.
HEAVY	Mała czułość klawiatury. W tym przypadku w celu uzyskania <i>fortissimo</i> (ff) w klawisze należy uderzać z większą siłą niż w przypadku opcji „Standard”, więc klawiatura wydaje się być cięższa. Dzięki temu dynamiczne pasaży można grać bardziej emocjonalnie.

WSKAZÓWKA

Czułość klawiatury można regulować precyzyjnie lub całkowicie wyłączyć czułość, aby głośność nie zależała od siły uderzenia w klawisz. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).

Transpozycja klawiatury w krokach półtonowych

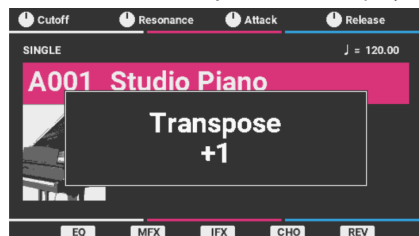
Klawiaturę można transponować w krokach półtonowych.

Jeśli np. w tonacji C chcesz grać utwór, który został napisany w tonacji E, to funkcji TRANSPOSE należy ustawić wartość „+4”.

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [TRANSPOSE] i w grupie OCTAVE naciśnij przycisk [DOWN/-] lub [UP/+].

Przycisk [TRANSPOSE] świeci się, gdy transpozycja ma wartość inną niż „C”.

Aby wrócić do wartości „C”, przytrzymaj wciśnięty przycisk [TRANSPOSE] i naciśnij równocześnie przyciski [DOWN/-] i [UP/+].



Wartość -5 (G)–0 (C)–+6 (F#)

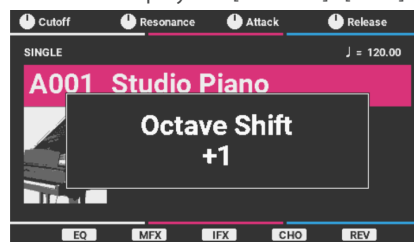
Transpozycja oktawaowa

Oto procedura transponowania klawiatury w górę lub w dół w krokach oktawaowych.

1. W grupie OCTAVE naciśnij przycisk [DOWN/-] lub [UP/+].

Jeśli wartość nie jest równa „0”, to przycisk [DOWN/-] lub [UP/+] świeci się.

Aby przywrócić wartość „0”, w grupie OCTAVE naciśnij równocześnie przyciski [DOWN/-] i [UP/+].



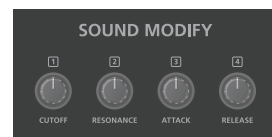
Wartość -3–0–+3 oktawy

Używanie potencjometrów sekcji SOUND MODIFY do modyfikowania brzmienia

Potencjometry [1]–[4] sekcji SOUND MODIFY mogą być używane do sterowania dźwiękiem w czasie rzeczywistym.

Sterowane parametry to częstotliwość odcięcia, rezonans, czas narastania i zanikania oraz parametry opcji ASSIGN1–4.

* Zmiany dźwięku mogą być niezauważalne w zależności od tego, jakie brzmienie jest używane.



Parametr	Opis
CUTOFF	Ustawianie częstotliwości, od której filtr zaczyna działać (częstotliwość odcięcia).
RESONANCE	Podbijanie częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia, co powoduje uwypuklenie dźwięku.
ATTACK	Określanie czasu, jaki upłynie od chwili naciśnięcia klawisza do chwili, gdy dźwięk osiągnie głośność maksymalną.
RELEASE	Określanie czasu, jaki upłynie od momentu zwolnienia klawisza do chwili, gdy poziom głośności spadnie do zera.
ASSIGN 1–4	Przypisywanie różnych parametrów do opcji ASSIGN 1–4. Naciśnij przycisk [KNOB ASSIGN], aby sterować parametrami, przypisanymi do potencjometrów sekcji SOUND MODIFY. Szczegóły o tym, jak przypisywać parametry w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).

Odtwarzanie sekwencji arpeggio (funkcja ARPEGGIO)

Arpeggio to metoda odtwarzania nut akordu poprzez ich rozdzielanie i odtwarzanie pojedynczo. Funkcja ARPEGGIO umożliwia automatyczne odtwarzanie sekwencji arpeggio, zależnie od tego, który klawisz zostanie naciśnięty.

1. Naciśnij przycisk [ARPEGGIO] tak, aby zaczęła świecić dioda przycisku.
2. Zagraj akord.
Sekwencja arpeggio zostanie odtworzona brzmieniami włączonych stref i nutami zagrane go akordu.
3. Aby wyłączyć funkcję ARPEGGIO, naciśnij ponownie przycisk [ARPEGGIO] tak, aby zgasła dioda przycisku.

Wybieranie typu sekwencji arpeggio

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [MENU] i naciśnij przycisk [ARPEGGIO].
Pojawi się ekran „ARPEGGIO”.
2. Naciśnij przycisk [▶], aby przejść do zakładki „PART”.

MENU > SCENE EDIT > ARPEGGIO		Part 1
COMMON/PART		2/ 2
Switch		ON
Style	069:EG CUTTIN	
Variation	3	
Mode	NOTE ORDER	
Octave Range	0	
Duration	80%	
Scale	1/16	
Transpose	0	

3. Ustaw kursor na parametrze „Style” i kołem danych wybierz typ sekwencji.

Wartość	001–128
---------	---------

WSKAZÓWKA

- Parametr można również wywołać tak: przycisk [MENU] → „SCENE EDIT” → „ARPEGGIO”.
- Gdy parametr „Hold Switch” ma wartość „ON”, sekwencja arpeggio jest odtwarzana nawet po zwolnieniu klawiszy.
- Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [ARPEGGIO], aby parametrowi „Hold Switch” dobrać wartość „ON”.
- Szczegółowy opis edycji parametrów na ekranie „ARPEGGIO” w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).

Granie akordów (funkcja CHORD MEMORY)

CHORD MEMORY to funkcja, odtwarzająca po zagranie pojedynczej nuty na klawiaturze akord oparty na wcześniej zarejestrowanym formacie akordowym.

1. Naciśnij przycisk [CHORD] tak, aby zaczęła świecić dioda przycisku.
2. Naciśnij klawisz.
Zgodnie z wybranym formatem akordowym zostanie odtworzony odpowiedni akord.
3. Aby wyłączyć funkcję CHORD MEMORY, naciśnij ponownie przycisk [CHORD] tak, aby dioda przycisku zgasła.

Wybieranie formatu akordowego

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [MENU] i naciśnij przycisk [CHORD].

MENU > SCENE EDIT > CHORD MEMORY	
COMMON/PART	1/ 2
Chord Switch	OFF
Chord Form	02:Pop 2
Chord Key	0
Rolled Switch	OFF
Rolled Type	UP

2. Ustaw kursor na parametrze „Chord Form” i wybierz format akordowy.

To zmieni sposób odtwarzania akordu.

WSKAZÓWKA

- Parametr można również wywołać tak: przycisk [MENU] → „SCENE EDIT” → „CHORD MEMORY”.
- Szczegółowy opis edycji parametrów na ekranie „CHORD MEMORY” w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).

Odtwarzanie brzmień perkusyjnych

Klawiatura może być używana do odtwarzania brzmień instrumentów perkusyjnych.

1. Naciśnij przycisk [DRUMS] tak, aby zaczęła świecić dioda przycisku.

Pojawi się ekran „DRUM KIT”.

Cutoff	Resonance	Attack	Release
DRUMS			
J = 120.00			
A001 Studio Piano			
			
DRUM AD001 Big Rock Kit			
EQ	MFx	IFx	CHO
			REV

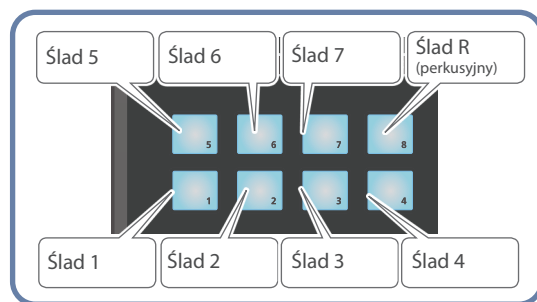
2. Naciśnij przycisk [▼], aby przesunąć kursor na zestaw perkusyjny.
3. Przyciskiem [A. PIANO/1], [E. PIANO/2] lub [USER/16] wybierz bank.
4. Kołem danych wybierz zestaw perkusyjny.

Odtwarzanie danych sekwencerowych (sekwencer krokowy)

Sekwencer krokowy tego instrumentu umożliwia rejestrowanie granych na klawiaturze nut lub pracy potencjometrów i odtwarzanie tych danych w pętli. Zarejestrować i zachować można dane maksymalnie ośmiu śladów.

WSKAZÓWKA

Szczegóły o rejestrowaniu danych w sekwencerze krokowym w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).

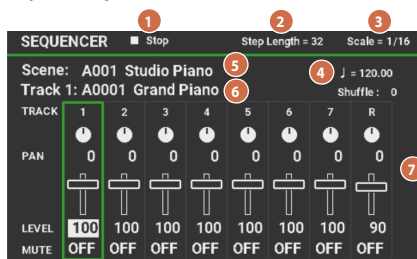


Używanie sekwencera

Wybieranie sceny do odtwarzania

1. Naciśnij przycisk [SEQUENCER].

Pojawia się ekran „SEQUENCER”.



Nr	Opis	Nr	Opis
1	Aktualny stan - Nagrywanie - Odtwarzanie - Gotowość do zapisu - STOP	4	Tempo
2	Step Length Ilość kroków	5	Numer sceny, nazwa sceny
3	Scale Długość jednego kroku	6	Numer brzmienia, nazwa brzmienia
		7	Mikser

2. Ustaw kursor na numerze i nazwie sceny i kołem danych wybierz odtwarzaną sekwencję.

3. Naciśnij przycisk [▶/■], aby uruchomić odtwarzanie sekwencji.

Naciśnij przycisk ponownie, aby zatrzymać odtwarzanie.

Wyciszanie określonych śladów

Opcja jest używana podczas odtwarzania, gdy chcesz wyciszyć niektóre ślady.

1. Gdy świeci przycisk [SEQUENCER], naciśnij przycisk [MUTE] tak, aby zaczął świecić.

Instrument włączy tryb ustawień wyciszania padów.

2. Padami [1]–[8] wybierz ślad, który chcesz wyciszyć.

Można nacisnąć kilka padów.

Naciśnięte pady zaczną migać, a odpowiednie ślady zostaną wyciszone.

Naciśnięcie migającego padu anuluje wyciszenie.

3. Naciśnij przycisk [MUTE] tak, aby zgasł.

Sekwencer krokowy: operacje podstawowe

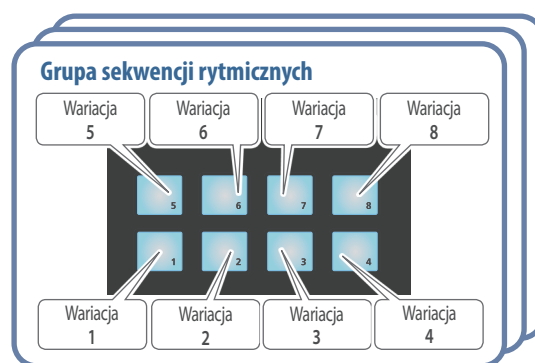
Sterownik	Opis
Przycisk [▶/■]	Uruchamianie i zatrzymywanie sekwencera.
Przycisk [●/(STEP)]	Tworzenie sekwencji poprzez rejestrowanie gry na klawiaturze i pracy sterowników. Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśniesz ten przycisk, to instrument włączy tryb zapisu krokowego.
Przycisk [MUTE]	Gdy przycisk świeci się, to za pomocą padów [1]–[8] można wyciszać ślady.
Przycisk [ERASE]	Kasowanie części lub całego zarejestrowanego śladu.
Pady [1]–[8]	Wybieranie śladów. Do odtwarzania lub zapisu wybranego śladu można używać klawiatury.
Przycisk [TEMPO]	Modyfikowanie tempa.

Odtwarzanie sekwencji rytmicznych

„Sekwencja rytmiczna” to fraza, odtwarzana brzmieniami instrumentów rytmicznych, takich jak bębny. W tym instrumencie można grać na klawiaturze z akompaniamentem sekwencji rytmicznych, przypisanych do padów [1]–[8].

Każda sekwencja rytmiczna występuje w ośmiu odmianach, które tworzą pojedynczą „grupę sekwencji rytmicznych”.

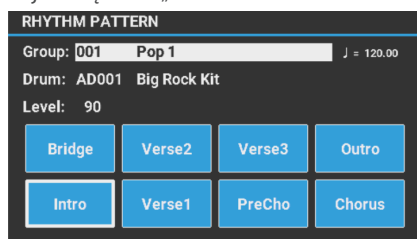
Po wybraniu grupy sekwencji rytmicznych poszczególne odmiany są przypisywane do padów [1]–[8].



Wywoływanie i odtwarzanie sekwencji rytmicznej

1. Naciśnij przycisk [RHYTHM] tak, aby zaświecił się.

Pojawi się ekran „RHYTHM PATTERN”.



2. Skonfiguruj sekwencję rytmiczną.

Parametr	Wartość/Opis
Group	Wybieranie grupy sekwencji rytmicznych. Zmiana grupy sekwencji rytmicznych spowoduje, że przypisane do padów [1]–[8] sekwencje rytmiczne również się zmienią. * Szczegóły o grupach sekwencji rytmicznych w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
Drum	Wybieranie zestawu perkusyjnego używanego przez sekwencję rytmiczną. Chociaż używany przez grupę sekwencji rytmicznych zestaw perkusyjny zmienia się po zmianie grupy, za pomocą tego parametru można wybrać inny zestaw perkusyjny.
Level	Ustawianie głośności odtwarzania sekwencji rytmicznej. 0–127

WSKAZÓWKA

Ustawienia sekwencji rytmicznej można zachować w scenie. Szczegóły o zachowywaniu ustawień w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).

3. Naciśnij pad [1]–[8], aby uruchomić odtwarzanie sekwencji rytmicznej.

Rozpocznie się odtwarzanie przypisanej do naciśniętego padu sekwencji rytmicznej, a pad będzie migać. Naciśnij ponownie odpowiedni pad, aby przerwać odtwarzanie (pad świeci się).

Pozostałe operacje

Sterownik	Opis
Przycisk [TEMPO]	Modyfikowanie tempa.
Suwak [PHRASE PAD]	Regulacja głośności sekwencji rytmicznej.

Zmiana tempa

1. Naciśnij przycisk [TEMPO].

Wywoływanie ekranu tempa.

2. Kołem danych ustaw tempo.

3. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego ekranu.

WSKAZÓWKA

Tempo można również wyznaczyć, naciskając przycisk kilka razy w żądanym tempie (funkcja TAP TEMPO).

Odtwarzanie plików dźwiękowych (odtwarzacz audio)

Znajdujące się w pamięci USB pliki dźwiękowe można przypisywać do padów [1]–[8] w celu odtwarzania.

Pliki dźwiękowe, które można odtwarzać (WAV/AIFF)

Częstotliwość próbkowania	44,1 kHz i 48 kHz
Szybkość transferu danych	8, 16 lub 24 bity

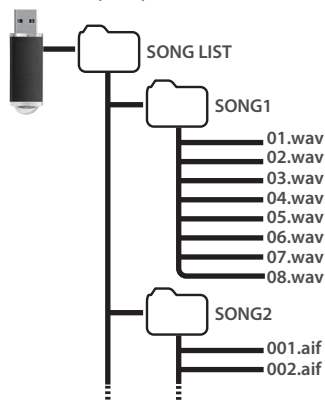
UWAGA

- Nie można jednocześnie odtwarzać kilku plików dźwiękowych.
- Nie można zmieniać tempa plików audio.

Przypisywanie plików dźwiękowych do padów w celu odtwarzania

- Pamięć USB sformatuj za pomocą syntezaatora JUNO-D (s. 13).
- Wyłącz syntezaator JUNO-D, a następnie odłącz pamięć USB.
- W komputerze, w katalogu „SONG LIST”, utwórz nowy podkatalog.

* W nazwie katalogu użyj jednobajtowych znaków alfanumerycznych.



- Do stworzonego podkatalogu skopiuj pliki dźwiękowe, które chcesz odtwarzać.
- Pamięć USB podłącz do tego instrumentu i włącz zasilanie.
- Naciśnij przycisk [AUDIO].

Pojawi się ekran „AUDIO PLAYER”.

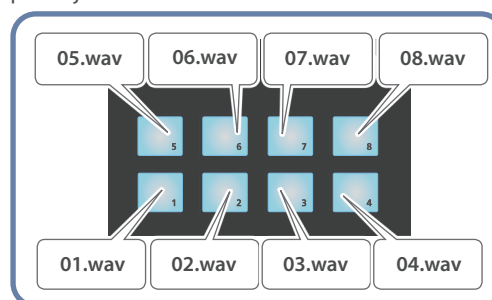
AUDIO PLAYER	
Song List :	SONG1
Audio Level:	50
PAD1 PAD2 PAD3 PAD4 PAD5 PAD6 PAD7	▶ 1 / 8
Name	01.wav
LOOP	OFF
Start Point	00000000
End Point	00657407

7. Skonfiguruj ustawienia odtwarzacza audio.

Parametr	Wartość/Opis
Song List	Wyświetlanie podkatalogów, znajdujących się w katalogu SONG LIST pamięci USB.
Audio Level	Ustawianie głośności pliku dźwiękowego. * Po wyłączeniu zasilania wartość parametru jest resetowana. Jeśli chcesz zachować w pamięci ustawioną wartość, aby była wywoływana po wyłączeniu i ponownym włączeniu zasilania, to należy zachować ustawienia systemowe. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland). 0–127
Zakładki „PAD1”–„PAD8”	
Nazwa	Pokazywanie przypisanych do padów plików dźwiękowych.
Loop	Włączanie lub wyłączanie odtwarzania w pętli. OFF, ON
Start Point	Określanie początku pętli. 0– (zakres ustawień)
End Point	Określanie końca pętli. (zakres ustawień)–koniec

8. Naciśnij przycisk [ENTER].

Pliki dźwiękowe w wybranym katalogu są przypisywane do padów, zaczynając od góry. Na przykład, jeśli wybierzesz katalog SONG1, to pliki zostaną przypisane tak, jak pokazano na rysunku poniżej.



WSKAZÓWKA

Pliki w katalogach są wyświetlane w porządku numerycznym i alfabetycznym, a osiem plików przypisywanych jest zaczynając od góry

9. Naciśnij pad [1]–[8].

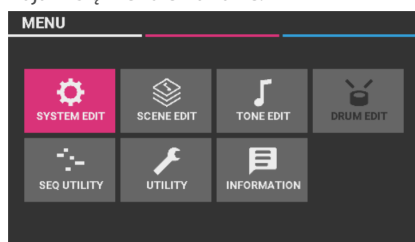
Naciśnięty pad będzie migać, a przypisane do padów pliki dźwiękowe będą odtwarzane.

Naciśnij ponownie odpowiedni pad, aby przerwać odtwarzanie (pad świeci się).

Używanie menu

1. Naciśnij przycisk [MENU].

Pojawi się menu ekranowe.



Opcja	Opis
SYSTEM EDIT	Konfigurowanie globalnych ustawień syntezy JUNO-D.
SCENE EDIT	Pokazywanie ekranu wyboru parametrów, związanych z edycją sceny.
TONE EDIT	Pokazywanie ekranu wyboru parametrów, związanych z edycją brzmienia.
DRUM EDIT	Pokazywanie ekranu wyboru parametrów, związanych z edycją zestawu perkusyjnego.
SEQ UTILITY	Pokazywanie menu funkcji użytkowych sekwencera.
UTILITY	Pokazywanie menu różnych funkcji użytkowych.
INFORMATION	Pokazywanie wersji oprogramowania tego instrumentu.

2. Ustaw kursor na żądanej opcji, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

* Jeśli pojawi się kolejne menu, powtórz polecenie punktu 2.

3. Przyciskami kursora wybieraj zakładki, a przyciskami [◀] i [▶] przełączaj strony.

4. Przyciskami kursora zaznacz parametr, który chcesz edytować i kołem danych dobierz wartość.

5. Naciśnij przycisk [EXIT], aby wyłączyć ekran.

Zmiana ustawień funkcji AUTO OFF

1. Naciśnij przycisk [MENU].

Pojawi się menu ekranowe.

2. Ustaw kursor na opcji „SYSTEM EDIT”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

3. Ustaw kursor na opcji „COMMON”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

4. Ustaw kursor na opcji parametrze „Auto Off” zakładki „COMMON” i kołem danych dobierz wartość.

Parametr	Wartość	Opis
Auto Off	OFF	Zasilanie nie będzie wyłączane automatycznie.
	20min	Zasilanie zostanie wyłączone automatycznie, gdy upłynie 20 minut od zakończenia gry lub używania instrumentu.
	240min	Zasilanie zostanie wyłączone automatycznie, gdy upłynie 240 minut (4 godziny) od zakończenia gry lub używania instrumentu.

5. W ramach ekranu „SYSTEM EDIT” naciśnij przycisk [WRITE].

6. Ustaw kursor na opcji „WRITE”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

Po dokonaniu zmiany w ustawieniach na ekranie pojawi się komunikat „Completed”.

UWAGA

Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie wyjmuj pamięci USB, gdy na ekranie wyświetlany jest komunikat „Now Writing...”.

Formatowanie pamięci USB

UWAGA

- Po uruchomieniu funkcji wszystkie dane zachowane w pamięci USB zostaną stracone.
- Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie wyjmuj pamięci USB, gdy na ekranie wyświetlany jest komunikat „Processing...”.

1. Pamięć USB podłącz do instrumentu.

2. Naciśnij przycisk [MENU].

Pojawi się menu ekranowe.

3. Ustaw kursor na opcji „UTILITY”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

4. Ustaw kursor na opcji „FORMAT USB MEMORY”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

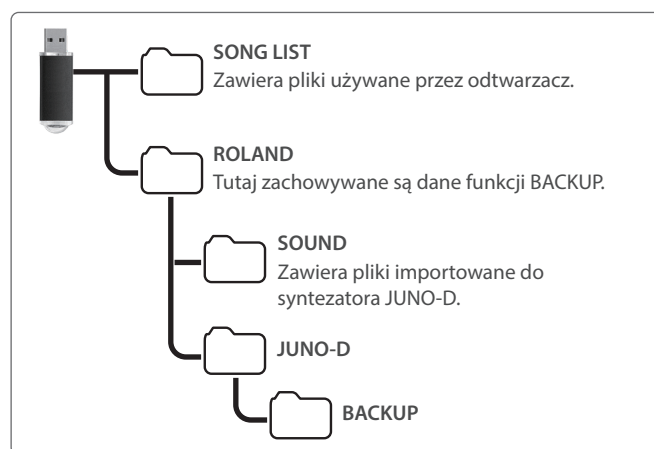
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Aby zrezygnować, naciśnij przycisk [EXIT].

5. Ustaw kursor na opcji „OK”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

Po zakończeniu formatowania na ekranie pojawi się komunikat „Completed”.

Struktura katalogów pamięci USB



Przywracanie ustawień fabrycznych (funkcja FACTORY RESET)

Oto procedura przywracania do stanu fabrycznego wszystkich ustawień użytkownika oraz danych, przechowywanych w tym instrumencie.

UWAGA

- Wykonanie tych operacji powoduje usunięcie wszystkich istotnych danych, które zmieniono po zakupie. Przed uruchomieniem tej funkcji użyj funkcji BACKUP, aby zachować bieżące ustawienia. Szczegóły o funkcji BACKUP w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
- Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie wyjmuj pamięci USB, gdy na ekranie wyświetlany jest komunikat „Processing...”.

1. Naciśnij przycisk [MENU].

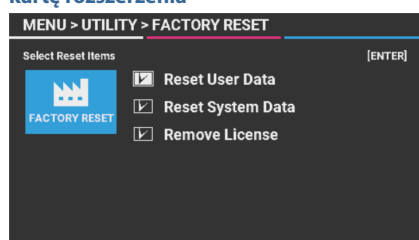
Pojawi się menu ekranowe.

2. Ustaw kursor na opcji „UTILITY”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

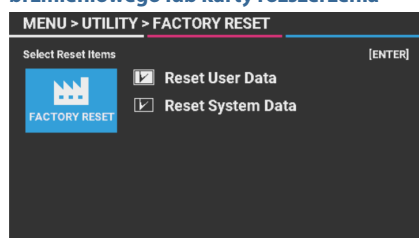
3. Ustaw kursor na opcji „FACTORY RESET”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

Pojawi się ekran „FACTORY RESET”.

Jeśli zaimportowano lub zainstalowano pakiet brzmieniowy lub kartę rozszerzenia



Jeśli nie zaimportowano lub zainstalowano pakietu brzmieniowego lub karty rozszerzenia



4. Wybierz element, który chcesz uruchomić i kołem danych wstaw znak zaznaczenia.

Pokręć ponownie kołem danych, aby usunąć znak zaznaczenia.

Opcja	Opis
Reset User Data	Resetowanie scen i brzmień użytkownika.
Reset System Data	Resetowanie ustawień systemowych.
Remove License (*1)	Resetowanie licencji użytkownika i karty rozszerzenia. Zresetowanie licencji użytkownika umożliwia import pakietu brzmieniowego lub zainstalowanie karty rozszerzenia, które zostały pobrane z inną licencją użytkownika. Spowoduje to usunięcie aktualnie zainstalowanej karty rozszerzenia.

*1 Ta opcja jest wyświetlana, jeśli zainstalowano pakiet brzmieniowy lub kartę rozszerzenia. Szczegóły o licencjach użytkownika w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).

5. Naciśnij przycisk [ENTER].

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Aby zrezygnować, naciśnij przycisk [EXIT].

6. Ustaw kursor na opcji „OK”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

Po zakończeniu działania funkcji FACTORY RESET na ekranie pojawi się komunikat „Completed. Turn off the power”.

7. Wyłącz zasilanie syntezatora JUNO-D i włącz je ponownie.

Nieprawidłowości w działaniu

Jeśli instrument nie działa zgodnie z oczekiwaniami, to sprawdź najpierw poniższe punkty. Jeśli po sprawdzeniu tych punktów problem wciąż nie będzie rozwiązany, to należy skontaktować ze stroną wsparcia firmy Roland lub sprzedawcą instrumentu.

Problem	Co należy sprawdzić / Działanie
Zasilanie nie włącza się	Sprawdź, czy zasilacz prądu stałego jest prawidłowo podłączony do gniazdka sieciowego i do instrumentu (s. 4).
Brak dźwięku	Gałka potencjometru [MASTER VOLUME] przekręcona w lewo do oporu.
	Czy instrument jest prawidłowo połączony z innymi urządzeniami (s. 4)?
	Czy zasilanie podłączonego aktywnego głośnika (głośników) jest włączone?
	Być może głośność została zredukowana w podłączonym urządzeniu.
	Jeśli nie słychać dźwięku z podłączonych głośników aktywnych lub miksera, spróbuj podłączyć słuchawki do tego instrumentu i sprawdzić dźwięk. Jeśli słyszysz dźwięk przez słuchawki, może być zwarcie w kablu głośnikowym lub wzmacniaczu albo mikser może działać nieprawidłowo. Sprawdź ponownie kable i podłączone urządzenia.
	Głośność dźwięku (brzmienia) może być zbyt niska. Sprawdź ustawienia poziomu głośności.
	Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
	Brzmienia proste używanego brzmienia mogą być wyłączone.
	Włącz brzmienie proste. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
	Partia może być wyciszona.
	Wyłącz wyciszenie partii (s. 9).
	Sprawdź status poszczególnych efektów. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
	Przełącznik klawiatury może być wyłączony.
	Włącz klawiaturę. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
Nie słychać niektórych partii.	Jeśli naciskasz klawisz, ale dźwięk się nie pojawia, to funkcja LOCAL może być wyłączona.
	Włącz funkcję LOCAL. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
	Możliwe, że za pomocą pedału zmniejszono głośność albo instrument odebrał z komputera komunikat MIDI (komunikat o głośności lub ekspresji).
Dźwięk brzmień fortepianu akustycznego zmienia się nagle w zakresie wysokich częstotliwości.	Suwaki [UPPER] (partia 1) i [LOWER] (partia 2) mogą znajdować się w dolnym położeniu (s. 2).
	Głośność partii została zredukowana. Sprawdź głośność partii.
	Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
Dźwięk wybrzmiewa nawet po zwolnieniu naciśniętego klawisza.	To jest symulacja charakterystyki pianina akustycznego i to nie jest objaw nieprawidłowego działania.
	Dźwięk będzie się zmieniać w miejscu, w którym zmienia się ilość strun na klawisz lub w miejscu przejścia ze strun owijanych na struny bez owijki.
Dźwięk wybrzmiewa nawet po zwolnieniu naciśniętego klawisza.	Jeśli podłączono pedał, to może on mieć odwróconą polaryzację.
	Sprawdź wartość parametrów systemowych „Control Pedal Polarity” i „Hold Pedal Polarity” opcji „PEDAL”. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
	Sprawdź położenie gałki potencjometru [GAIN] grupy MIC na panelu tylnym oraz suwaka potencjometru [MIC] na panelu przednim.
	Parametr „Mic Input Level” może mieć wartość „0”.
Brak dźwięku z mikrofonu	Sprawdź wartość parametru systemowego „Mic Input Level” opcji „MIC INPUT”. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (na stronie firmy Roland).
	Być może podłączono mikrofon pojemnościowy.
	Mikrofony pojemnościowe nie mogą być używane z syntezatorem JUNO-D.

BEZPIECZNE UŻYWANIE URZĄDZENIA

INSTRUCTIONS FOR THE PREVENTION OF FIRE, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS

⚠ OSTRZEŻENIE i ⚠ PRZESTROGA

⚠ WARNING	Używany do oznaczania treści, alarmujących użytkownika o ryzyku śmierci lub poważnym urazie, jeśli urządzenie nie będzie używane we właściwy sposób.
⚠ CAUTION	Symbol używany do ostrzegania użytkownika przed ryzykiem obrażeń lub szkód materialnych w przypadku nieprawidłowego posługiwania się urządzeniem. Szkody materialne dotyczą uszkodzeń lub podobnych efektów w wyposażeniu mieszkania i meblowania, a także zwierząt domowych.

O symbolach

⚠	Symbol kieruje użytkownika do ważnych instrukcji lub ostrzeżeń. Określone znaczenie tego symbolu uwarunkowane jest znakiem znajdującym się w obrębie trójkąta. Symbol ten używany jest do ogólnych ostrzeżeń, ostrzeżeń i zwracania uwagi na niebezpieczeństwa.
⛔	Symbol przypomina użytkownikowi o czynnościach, których nie należy wykonać (są zabronione). Określona czynność, której nie wolno wykonać oznaczona jest znakiem zawartym w okręgu. W tym przypadku symbol po lewej oznacza, że urządzenie nie może nigdy być rozmontowywane.
ⓘ	Symbol przypomina użytkownikowi o czynnościach, które należy wykonać. Określona czynność, którą należy wykonać oznaczona jest znakiem zawartym w okręgu. Symbol po lewej ten oznacza, że urządzenie należy wyciągnąć z gniazda elektrycznego.

ZAWSZE ZWRACAJ UWAGĘ NA PONIŻSZY



OSTRZEŻENIE

Używać tylko dołączonego zasilacza i właściwego napięcia

Należy pamiętać, aby używać wyłącznie zasilacza AC dostarczonego z urządzeniem. Należy również upewnić się, że napięcie sieciowe w instalacji odpowiada napięciu wejściowemu podanemu na obudowie adaptera AC. Inne zasilacze sieciowe mogą wykorzystywać inną polaryzację lub być zaprojektowane dla innego napięcia, dlatego ich użycie może spowodować uszkodzenie, nieprawidłowe działanie lub porażenie prądem.

Należy używać wyłącznie dostarczonego przewodu zasilającego

Należy używać wyłącznie dostarczonego przewodu zasilającego. Kabel zasilający nie powinien być używany z żadnym innym urządzeniem.



PRZESTROGA

Uwagi dotyczące przemieszczania urządzenia (JUN0-D7 i JUN0-D8)

Podczas przemieszczania instrumentu stosuj się do poniższych wskazówek. Do bezpiecznego podnoszenia i przenoszenia instrumentu potrzebne są przynajmniej dwie osoby. Z instrumentem należy obchodzić się w sposób ostrożny i nie przechylać go na boki. Aby uniknąć uszkodzenia sprzętu lub narażenia własnego zdrowia, upewnij się, czy instrument jest trzymany w sposób pewny.

- Odłącz kabel zasilający.
- Odłącz wszystkie kable od urządzeń zewnętrznych.



PRZESTROGA

Ostrożnie obchodź się z zaciskiem uziemienia

Jeśli usuniesz śrubę z zacisku uziemienia, pamiętaj, aby ją umieścić z powrotem; nie zostawiaj jej w miejscu, w którym mogłaby zostać przypadkowo połknięta przez małe dzieci. Podczas ponownego dokręcania śruby należy upewnić się, że jest ona mocno dokręcona, aby się nie poluzowała.

WAŻNE UWAGI

Zasilanie

- Zasilacz należy kłaść tak, aby bok z tekstem był skierowany w dół.

Miejsce użytkowania

- Nie pozwól, aby przedmioty pozostawały na klawiaturze. Może to być przyczyną nieprawidłowego działania, na przykład gdy klawisze przestają wydawać dźwięki.
- W zależności od materiału i temperatury powierzchni, na której umieszczono urządzenie, jego gumowe nóżki mogą odbarwiać się lub brudzić powierzchnię.

Dbanie o klawiaturę (JUN0-D8)

- Nie pisz po klawiaturze długopisem lub innym narzędziem, nie stempluj ani nie umieszczaj żadnych oznaczeń na instrumencie. Atrament wnika w szczeliny i nie będzie go można usunąć.
- Nie przyklejaj żadnych naklejek ani etykiet. Możesz nie być w stanie usunąć naklejek, które używają mocnych klejów, a klej może powodować przebarwienia.
- Aby usunąć uporczywy brud, użyj dostępnego w handlu środka do czyszczenia klawiatury, który nie zawiera środków ściernych. Zaczynij od lekkiego przecierania. Jeśli brud nie zostanie usunięty, przecieraj dalej, zwiększając stopniowo siłę nacisku, zwracając jednocześnie uwagę, aby nie porysować klawiszy.

Naprawy i dane

- Przed wysłaniem urządzenia do naprawy należy wykonać kopię zapasową przechowywanych w nim danych; lub zapisać potrzebne informacje. Chociaż dołożymy wszelkich starań, aby zachować dane zapisane w Twoim urządzeniu podczas przeprowadzania napraw, w niektórych przypadkach, takich jak fizyczne uszkodzenie sekcji pamięci, przywrócenie zapisanej zawartości może być niemożliwe. Firma Roland nie bierze odpowiedzialności za przywrócenie jakichkolwiek zapisanych wcześniej i utraconych treści.

Dodatkowe ostrzeżenia

- Wszelkie dane zapisane w urządzeniu mogą zostać utracone w wyniku awarii sprzętu, nieprawidłowej obsługi itp. Aby zabezpieczyć się przed bezpowrotną utratą danych, pamiętaj o wykonaniu kopii zapasowej przechowywanych w nim danych; możesz też preferować spisanie potrzebnych informacji.
- Firma Roland nie bierze odpowiedzialności za przywrócenie jakichkolwiek zapisanych wcześniej i utraconych treści.
- Nigdy nie uderzaj w wyświetlacz ani nie naciskaj go ze zbyt dużą siłą.
- Dźwięk uderzanych klawiszy i wibracje wytwarzane podczas gry na instrumencie mogą być przenoszone przez podłogę lub ścianę w nieoczekiwanym stopniu. Należy uważać, aby nie przeszkadzać znajdującym się w pobliżu osobom.

- Używaj kabli, które nie mają wbudowanego rezystora.
- Należy pamiętać, że obecnie w niektórych krajach używanie Roland Cloud może być niemożliwe.

Używanie pamięci zewnętrznych

- Podczas obsługi urządzeń pamięci zewnętrznej należy przestrzegać następujących środków ostrożności. Upewnij się również, że dokładnie przestrzegasz wszystkich środków ostrożności dostarczonych z zewnętrznym urządzeniem pamięci.
- Nie wyjmuj urządzenia w trakcie odczytu lub zapisu.
- Aby zapobiec uszkodzeniom spowodowanym przez elektryczność statyczną, przed przystąpieniem do obsługi urządzenia należy rozładować wszystkie ładunki elektrostatyczne ze swojej osoby.

Własność intelektualna

- Prawo zabrania wykonywania zapisów audio i wideo, kopiowania lub korygowania dzieł, chronionych prawem autorskim (dzieł muzycznych, wideo, radiowych, występów na żywo i innych), czy to w całości, czy w części oraz rozpowszechniania, sprzedawania, wypożyczania, wykonywania lub emitowania bez pisemnej zgody posiadacza praw autorskich.
- Nie wykorzystuj instrumentu w celach niezgodnych z prawem autorskim. Firma Roland nie ponosi żadnej odpowiedzialności za łamanie praw autorskich, powstałe przy użyciu tego urządzenia.

- Prawa autorskie do zawartości tego urządzenia (dane brzmień, styli, sekwencji akompaniamentowych, fraz, pętli audio i obrazów) są w posiadaniu firmy Roland Corporation.
- Nabywcom tego produktu zezwala się na używanie wyżej wymienionych danych do tworzenia, wykonywania, rejestrowania i dystrybucji oryginalnych dzieł muzycznych.
- Nabywcy tego urządzenia NIE zezwala się na ekstrakcję wzmiankowanych danych w oryginalnej lub zmienionej formie w celu dystrybucji lub udostępniania ich w sieciach komputerowych.
- ASIO jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Steinberg Media Technologies GmbH.
- Produkt ten zawiera zintegrowaną platformę eParts firmy eSOL Co., Ltd. eParts to zastrzeżony w Japonii znak handlowy firmy eSOL Co., Ltd.
- W tym produkcie zastosowano kod źródłowy µT-Kernel, zgodnie z licencją T-Licence 2.0, udzieloną przez firmę T-Engine Forum (www.tron.org).
- Ten produkt zawiera oprogramowanie *open source* innych producentów. Copyright (c) 2009-2018 Arm Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. Na licencji Apache License, wersja 2.0 („Licencja”); Kopia licencji dostępna pod adresem <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0> Copyright © 2018 STMicroelectronics. Wszelkie prawa zastrzeżone. Ten element oprogramowania jest licencjonowany przez ST na podstawie licencji BSD 3-Clause, zwanej „Licencją”; kopię Licencji można uzyskać pod adresem <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>
- Copyright 2011 The Roboto Project Authors (<https://github.com/google/roboto>) Czcionka na licencji SIL Open Font License, wersja 1.1. Ta licencja jest zamieszczona poniżej i jest również dostępna w sekcji FAQ pod adresem: <http://scripts.sil.org/OFL> LICENCJA NA CZCIONKI SIL Wersja 1.1 - 26 lutego 2007

PREAMBUŁA

Celem licencji Open Font (OFL) jest stymulowanie ogólnościowego rozwoju wspólnych projektów dotyczących czcionek, wspieranie wysiłków społeczności akademickich i językowych w zakresie tworzenia czcionek oraz zapewnienie bezpłatnej i otwartej struktury, w której czcionki mogą być udostępniane i ulepszone we współpracy z innymi.

OFL zezwala na swobodne używanie, badanie, modyfikowanie i redystrybucję licencjonowanych czcionek, o ile nie są one sprzedawane samodzielnie. Czcionki, w tym wszelkie prace pochodne, mogą być łączone, osadzone, redystrybuowane i/lub sprzedawane z dowolnym oprogramowaniem, pod warunkiem, że żadne zastrzeżone nazwy nie są używane przez prace pochodne. Jednakże czcionki i prac pochodnych nie można udostępniać na podstawie żadnego innego rodzaju licencji. Wymaganie, aby czcionki pozostały objęte tą licencją, nie dotyczy żadnego dokumentu utworzonego przy użyciu czcionek lub ich prac pochodnych.

DEFINICJE

„Oprogramowanie czcionek” odnosi się do zestawu plików wydanych przez Posiadacza(y) praw autorskich na mocy niniejszej licencji i wyraźnie oznaczonych jako takie. Może to obejmować pliki źródłowe, skrypty kompilacji i dokumentację.

„Zastrzeżona nazwa czcionki” odnosi się do wszelkich nazw określonych jako takie po oświadczeniu(niach) o prawach autorskich.

„Wersja oryginalna” odnosi się do zbioru komponentów oprogramowania czcionek dystrybuowanych przez Posiadacza(y) praw autorskich.

„Wersja zmodyfikowana” odnosi się do wszelkich pochodnych utworzonych przez dodanie, usunięcie lub zastąpienie — w części lub w całości — któregośkolwiek ze składników wersji oryginalnej, poprzez zmianę formatów lub przeniesienie oprogramowania czcionek do nowego środowiska.

„Autor” odnosi się do każdego projektanta, inżyniera, programisty, technika lub innej osoby, która przyczyniła się do oprogramowania czcionek.

ZEZWOLENIE I WARUNKI

Niniejszym udziela się bezpłatnego zezwolenia każdej osobie, która uzyska kopię oprogramowania czcionek, na używanie, badanie, kopiowanie, łączenie, osadzanie, modyfikowanie, redystrybucję i sprzedaż zmodyfikowanych i niezmodyfikowanych kopii oprogramowania czcionek, z zastrzeżeniem następujących warunków:

1) Ani oprogramowanie czcionek, ani żaden z poszczególnych komponentów, w wersji oryginalnej lub zmodyfikowanej, nie może być sprzedawany samodzielnie.

2) Oryginalne lub zmodyfikowane wersje oprogramowania czcionek mogą być łączone, redystrybuowane i/lub sprzedawane z dowolnym oprogramowaniem, pod warunkiem, że każda kopia zawiera powyższą informację o prawach autorskich i niniejszą licencję. Mogą być one dołączone jako samodzielne pliki tekstowe, nagłówki czytelne dla człowieka lub w odpowiednich polach metadanych czytelnych dla maszyny w plikach tekstowych lub binarnych, o ile pola te mogą być łatwo widoczne dla użytkownika.

3) Żadna zmodyfikowana wersja oprogramowania czcionek nie może używać zastrzeżonych nazw czcionek, chyba że odpowiedni posiadacz praw autorskich udzieli wyraźnej pisemnej zgody. To ograniczenie dotyczy wyłącznie głównej nazwy czcionki przedstawionej użytkownikom.

4) Nazwy posiadaczy praw autorskich lub autorów oprogramowania czcionek nie mogą być używane do promowania, popierania ani reklamowania żadnej zmodyfikowanej wersji, z wyjątkiem uznania wkładu posiadaczy praw autorskich i autorów lub za ich wyraźną pisemną zgodą.

5) Oprogramowanie czcionek, zmodyfikowane lub niezmodyfikowane, w części lub w całości, musi być dystrybuowane w całości na podstawie niniejszej licencji i nie może być dystrybuowane na podstawie żadnej innej licencji. Wymaganie, aby czcionki pozostały objęte niniejszą licencją, nie dotyczy żadnego dokumentu utworzonego przy użyciu oprogramowania czcionek.

UTRATA WAŻNOŚCI

Niniejsza licencja staje się nieważna, jeśli którykolwiek z powyższych warunków nie zostanie spełniony.

ZASTRZEŻENIE

OPROGRAMOWANIE CZCIONKI JEST DOSTARCZANE „JAKIE JEST”, BEZ ŻADNEJ GWARANCJI, WYRAŻNEJ LUB DOROZUMIANEJ, W TYM MIĘDZY INNYMI GWARANCJI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU I NIENARUSZANIA PRAW AUTORSKICH, PATENTOWYCH, ZNAKÓW TOWAROWYCH LUB INNYCH PRAW. W ŻADNYM WYPADKU POSIADACZ PRAW AUTORSKICH NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA ŻADNE ROSZCZENIA, SZKODY ANI INNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ, W TYM JAKIEKOLWIEK OGÓLNE, SZCZEGÓLNE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE LUB WTORNE SZKODY, CZY TO NA PODSTAWIE UMOWY, CZYNU NIEDOZWOLONEGO CZY INNYCH PODSTAW, WYNIKAJĄCE Z UŻYTKOWANIA LUB BRAKU MOŻLIWOŚCI UŻYTKOWANIA OPROGRAMOWANIA CZCIONEK LUB Z INNYCH DZIAŁAŃ DOTYCZĄCYCH OPROGRAMOWANIA CZCIONEK.

- Roland oraz JUNO to znaki fabryczne firmy Roland Corporation, zastrzeżone w USA i/lub innych krajach.
- Nazwy firm i produktów pojawiające się w tym dokumencie są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi ich właścicieli.

Dane techniczne

	JUNO-D6	JUNO-D7	JUNO-D8
Klawiatura	61 klawiszy (z dynamiką)	76 klawiszy (z dynamiką)	88 klawiszy (standardowa klawiatura PHA-4 z wyciskiem i pokryciem imitującym kość słoniową)
Zasilanie	Zasilacz prądu stałego, zasilanie z magistrali USB (port USB-C*) * Zasilanie zewnętrzne przez port USB-A nie jest dostępne. * Pobór mocy po automatycznym wyłączeniu zasilania: 0,2 W		
Pobór prądu	700 mA (zasilacz), 2000 mA (magistrala USB)		
Wymiary	1005 (szer.) x 324 (gł.) x 94 (wys.) mm	1217 (szer.) x 324 (gł.) x 94 (wys.) mm	1393 (szer.) x 355 (gł.) x 138 (wys.) mm
	39-5/8 (W) x 12-13/16 (D) x 3-3/4 (H) cala	47-15/16 (W) x 12-13/16 (D) x 3-3/4 (H) cala	54-7/8 (W) x 14 (D) x 5-7/16 (H) cala
Ciężar	5,8 kg	6,8 kg	14,5 kg
	12 lbs 13 oz	15 lbs	32 lbs
Akcesoria	Szybki start, ulotka „BEZPIECZNE UŻYTKOWANIE URZĄDZENIA”, zasilacz, kabel zasilania		
Opcje (sprzedawane oddzielnie)	Statyw: KS-11Z, KS-13, KS-20X	Statyw: KS-11Z, KS-13, KS-20X	Statyw: KS-G8B, KS-11Z, KS-13, KS-20X
	Przełącznik nożny: serii DP, pedał ekspresji: EV-5		

* Niniejszy dokument opisuje dane techniczne produktu w chwili wydania dokumentu. Najnowsze informacje można znaleźć na stronie internetowej firmy Roland.

WSKAZÓWKA

Szczegóły odnośnie umieszczania tego urządzenia na statywie w „Instrukcji szczegółowej” (PDF), akapit „Umieszczanie instrumentu na statywie”.

