

Einleitung

Das JU-06A-Soundmodul kann in Verbindung mit dem Keyboard Controller K-25m (optionales Zubehör) verwendet werden. Der Sound kann über die eingebauten Lautsprecher ausgegeben werden.

- Der JU-06A kann entweder über Batterien oder über USB Bus Power mit Strom versorgt werden. Für den Batteriebetrieb verwenden Sie vier AA-Batterien. Achten Sie dabei auf die korrekte Polarität beim Einsetzen der Batterien.
- Wenn Sie das Gerät umdrehen, achten Sie darauf, dass die Bedienelemente nicht beschädigt werden. Lassen Sie das Gerät beim Umdrehen nicht fallen.
- Wenn die Betriebsspannung der Batterien nachlässt, erscheint im Display die Anzeige „**bl a**“. Installieren Sie neue Batterien.

Verwendung des JU-06A in Verbindung mit dem DK-01 Boutique Dock (optionales Zubehör)

➔ Informationen zur Installation/De-Installation und Einstellen des Winkels finden Sie in der Anleitung des DK-01.

Verwendung des JU-06A in Verbindung mit dem Keyboard Controller K-25m (zusätzliches Zubehör)

➔ Informationen zur Installation/De-Installation und Einstellen des Winkels finden Sie in der Anleitung des K-25m.

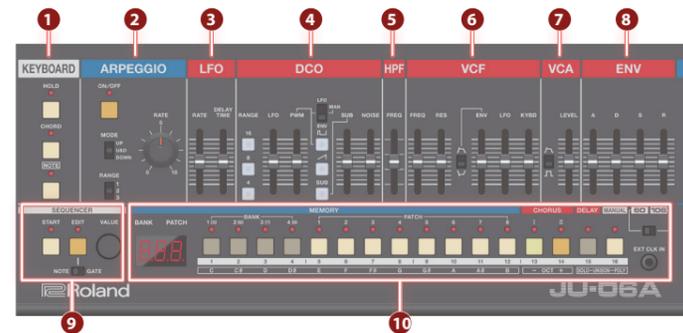


Spielen des JU-06A via MIDI oder USB

Der JU-06A lässt sich sowohl über MIDI als auch USB spielen. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment)“.

Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

Die Bedienoberfläche



1 KEYBOARD

Controller	Beschreibung
[HOLD]-Taster	Wenn Sie diesen Taster drücken, so dass die Anzeige leuchtet, wird der Sound auch nach Loslassen einer Taste gehalten. Wenn Sie bei aktivierter Hold-Funktion eine weitere Note spielen, wird auch diese gehalten.
[CHORD]-Taster	schaltet die Chord Memory-Funktion ein bzw. aus.
[NOTE]-Taster	Wenn Sie diesen Taster drücken, so dass die Anzeige leuchtet, können die 10 Step-Taster als Tastatur zum Spielen von Noten verwendet werden. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Verwenden der Taster als Keyboard (NOTE)“.

2 ARPEGGIO

Controller	Beschreibung
[ON/OFF]-Taster	schaltet die Arpeggio-Funktion ein bzw. aus.
[MODE]-Schalter	bestimmt den Arpeggio-Modus. UP (aufwärts), U&D (aufwärts und abwärts), DOWN (abwärts)
[RANGE]-Schalter	bestimmt die Tonhöhen-Bandbreite für das Arpeggio. 1–3 Oktaven
[RATE]-Regler	bestimmt den Notenwert für die einzelnen Schritte des Arpeggio-Musters. 4 (1/4-Note), 4t (1/4-Triole), 8 (1/8-Note), 8t (1/8-Triole), 16 (1/16-Note), 16t (1/16-Triole), 32 (1/32-Note), 32t (1/32-Triole), 64 (1/64-Note), 64t (1/64-Triole)

3 LFO

Der LFO erzeugt eine zyklische Modulation des Sounds.

Controller	Beschreibung
[RATE]-Regler	bestimmt die Modulations-Geschwindigkeit des LFO.
[DELAY TIME]-Regler	bestimmt die Zeit von „Der Sound wird gespielt“ bis „Der LFO hat seine maximale Amplitude erreicht“.

4 DCO

In diesem Bereich können Sie die Wellenform auswählen, die den grundsätzlichen Klangcharakter des Sounds bestimmt, und Sie können die Tonhöhe einstellen.

Controller	Beschreibung
RANGE [16] [8] [4]-Taster	bestimmt die Oktavlage des Oszillators.
[LFO]-Regler	bestimmt die Stärke der Tonhöhen-Modulation (PITCH -> Vibrato-Effekt).

Controller	Beschreibung
[LFO/MAN/ENV]-Schalter	Wenn der [LFO/MAN/ENV]-Schalter auf „MAN“ (MANUAL) gestellt ist: bestimmt die Pulsbreite. Wenn der [LFO/MAN/ENV]-Schalter auf „LFO“ gestellt ist: bestimmt die Stärke der LFO-Modulation. Wenn der [LFO/MAN/ENV]-Schalter auf „ENV“ gestellt ist: bestimmt die Stärke der ENV-Modulation.
[PWM]-Regler	Was ist „Pulse Width“? Mit der Pulse Width (Pulsbreite) wird der obere Bereich der Puls-Wellenform eingestellt, prozentual zum gesamten Wellenform-Zyklus. Wenn die oberen und unteren Bandbreiten nicht gleich sind, wird die Wellenform als „asymmetrische Pulsweite“ bezeichnet.
[LFO/MAN/ENV]-Schalter	bestimmt, ob die Pulsbreite einen festen Wert über den [PWM]-Regler (MAN) zugewiesen bekommt oder variabel über den 3 LFO (LFO) oder 8 ENV (die Hüllkurve) moduliert wird.
[]-Taster	bestimmt die Wellenform, welche den grundsätzlichen Klangcharakter bestimmt.
[]-Taster	[] (Rechteck/asymmetrische Pulsweite), [] (Sägezahn)
[SUB]-Taster	schaltet den Sub-Oszillator ein bzw. aus.
[SUB]-Regler	bestimmt die Lautstärke des Sub-Oszillators.
[NOISE]-Regler	bestimmt die Lautstärke des Rausch-Effekts.

5 HPF

Ein High Pass-Filter lässt hohe Frequenzen passieren und beschneidet tiefe Frequenzen.

Controller	Beschreibung
[FREQ]-Regler	bestimmt die Cutoff-Frequenz des High Pass-Filter. Die Frequenzen unterhalb der eingestellten Frequenz werden gefiltert.

6 VCF

Ein Low Pass-Filter lässt tiefe Frequenzen passieren und beschneidet hohe Frequenzen.

Controller	Beschreibung
[FREQ]-Regler	bestimmt die Cutoff-Frequenz des Low Pass-Filter. Die Frequenzen oberhalb der eingestellten Frequenz werden gefiltert und der Sound klingt entsprechend gedämpft.

[RES]-Regler	Beschreibung
	bestimmt den Grad der Überbetonung der Frequenzen im direkten Umfeld der Cutoff-Frequenz. Je höher der Wert, desto stärker ist der Resonanz-Effekt.

[]-Schalter	Beschreibung
	bestimmt die Polarität (Richtung) des Envelope (Hüllkurve).

[ENV]-Regler	Beschreibung
	bestimmt die Stärke, mit der der 8 ENV (Envelope) die Cutoff-Frequenz steuert.

[LFO]-Regler	Beschreibung
	verwendet den 3 LFO zur Steuerung der Cutoff-Frequenz.

[KYBD]-Regler	Beschreibung
	bestimmt die Einstellung der Filter-Frequenz abhängig von der gespielten Note (Key Follow).

7 VCA

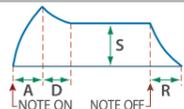
Hier lassen sich die zeitvariablen Änderungen der Lautstärke-Hüllkurve einstellen.

Controller	Beschreibung
[]-Schalter	bestimmt, ob die Lautstärke über den 8 ENV (Envelope) () oder das Gate Signal () gesteuert wird.
[LEVEL]-Regler	bestimmt die Lautstärke des Patch.

8 ENV

ermöglicht das Einstellen eines zeitlichen Verlaufs (Hüllkurve).

Controller	Beschreibung
[A]-Regler	Attack-Zeit
[D]-Regler	Decay-Zeit
[S]-Regler	Sustain-Pegel
[R]-Regler	Release-Zeit



9 SEQUENCER

Controller	Beschreibung
[START]-Taster	startet (die Anzeige leuchtet) bzw. stoppt (die Anzeige ist erloschen) den Sequencer.
[EDIT]-Taster	ermöglicht das Editieren des Step Sequencer.
[NOTE/GATE]-Schalter	schaltet den Ziel-Parameter um (Notennummer oder Gate Time).
[VALUE]-Regler	verändert den Wert des ausgewählten Parameters.

10 Common-Sektion

Hier wird der Sound (Patch/Bank) umgeschaltet.

Controller	Beschreibung
Display	zeigt die Bank- und Patch-Nummer an. Während des Editierens eines Patch wird rechts der Patch-Nummer ein Dezimalpunkt „.“ angezeigt. Wenn die Anzeige des SEQUENCER [EDIT]-Tasters leuchtet, wird entweder das Tempo oder der Wert des ausgewählten Sequencer-Parameters angezeigt.

Controller	Beschreibung
[]-Taster	Was ist „Patch/Bank“? In diesem Bereich können Sie 64 Sounds des JUNO-60 (8 Patches x 8 Bänke) und weitere 64 Sounds des JUNO-106 sichern.
[]-Taster	Umschalten der Bank bzw. des Patches 1. Drücken Sie einen der BANK [1 (5)]–[4 (8)]-Taster, um eine andere Bank auszuwählen. Wenn Sie den gleichen Bank-Taster nochmals drücken, wird zwischen den Bänken 1–4 und 5–8 umgeschaltet. Um die Bänke 5–8 auszuwählen, können Sie auch die Nummer der gewünschten Bank (5–8) gedrückt halten und diese durch Drücken eines anderen Bank-Tasters aufrufen. 2. Drücken Sie einen der PATCH [1]–[8]-Taster, um ein anderes Patch auszuwählen. Speichern eines Patches * Sobald Sie ein Patch editiert haben, erscheint ein Punkt im Display.
[CHORUS I]-Taster	schaltet den Chorus-Effekt I/II ein bzw. aus.
[CHORUS II]-Taster	schaltet den Delay-Effekt ein bzw. aus.
[DELAY]-Taster	ruft die aktuellen Einstellungen der Bedienregler ab und stellt den Sound entsprechend ein.
[MANUAL]-Taster	schaltet zwischen den Sounds des JUNO-60 und JUNO-106 um.
[60/106]-Schalter	erkennt das Clock-Signal eines externen Geräts.
EXT CLK IN-Buchse	Sie können die Steps des Sequencer synchron zur empfangenen Clock fortschreiten lassen.

Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment)

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



A Micro USB ()-Anschluss

Verwenden Sie ein USB 2.0-kompatibles USB-Kabel (A-microB Typ) für die Verbindung zu einem Rechner. Sie können dann über USB MIDI- bzw. Audiodaten übertragen.

Sie müssen auf dem verwendeten Rechner den USB-Treiber installieren, bevor Sie den JU-06A an den Rechner anschließen. Den USB-Treiber können Sie von der nachfolgend aufgeführten Internetseite herunterladen. Details finden Sie im Dokument Readme.htm, welches sich innerhalb der Download-Datei befindet.

➔ <https://www.roland.com/support/>

B [VOLUME]-Regler

bestimmt die Lautstärke.

C PHONES-Buchse

zum Anschluss eines Stereokopfhörers.

D OUTPUT-Buchse

zum Anschluss an ein Verstärkersystem bzw. einen Lautsprecher.

E MIX IN-Buchse

Dieses ist eine Audio-Eingangsbuchse. Der Sound des hier angeschlossenen Geräts wird über die OUTPUT-Buchse und die PHONES-Buchse ausgegeben.

F MIDI-Anschluss

Sie können den JU-06A über ein externes MIDI-Gerät durch Anschluss eines handelsüblichen MIDI-Kabels spielen.

G [POWER]-Schalter

schaltet das Gerät ein bzw. aus.

Einschalten des JU-06A

- Regeln Sie vor Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.
- Achten Sie darauf, sich beim Aufbauen bzw. Verstellen des Winkels des Soundmoduls nicht die Finger bzw. Handflächen zu verletzen. Kinder sollten das Gerät nur unter Aufsicht einer erwachsenen Person bedienen.
- Verwenden Sie kein Micro USB-Kabel, dass nur für Aufladezwecke gedacht ist. Aufladekabel können keine Daten übertragen.

Verwenden der Taster als Keyboard (NOTE)

Sie können die Step-Taster [1]–[16] als 1-oktavige Tastatur zum Spielen von Noten verwenden.

- Drücken Sie den KEYBOARD [NOTE]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**
Die Anzeigen der Step-Taster [1]–[12] leuchten.
- Drücken Sie die Step-Taster [1]–[12], um Noten zu spielen.**
Mit den Step-Tastern [13] und [14] können Sie die Oktavlage der Step-Taster [1]–[12] verschieben. Mit den Step-Tastern [15] und [16] können Sie den Spielmodus (Solo/Unison/Poly) umschalten.

Mode	Beschreibung
SOLO	Der Sound wird monophon gespielt.
UNISON	Alle Stimmen werden unisono (UNISON) gespielt.
POLY	Der Sound wird polyphon gespielt.

Anwendung des Arpeggiator

- Drücken Sie den ARPEGGIO [ON/OFF]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**
- Wählen Sie mit dem [MODE]-Schalter den gewünschten Arpeggio-Modus aus.**
UP (aufwärts), U&D (aufwärts und abwärts), DOWN (abwärts)
- Mit dem [RANGE]-Schalter können Sie die Tonhöhen-Bandbreite des Arpeggio in Oktavschritten (1-3 Oktaven) vergrößern bzw. verkleinern.**
- Stellen Sie mit dem [RATE]-Regler die Länge der Noten ein.**
- Halten Sie mehrere Tasten gleichzeitig gedrückt.**
Sie können während des Spielens auch die Chord Memory-Funktion und den [HOLD]-Taster verwenden.
Sie können zum Spielen der Noten auch die Step-Taster verwenden. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Verwenden der Taster als Keyboard (NOTE)“.

Chord Memory

Sie können über die Step-Taster [1]–[16] Akkorde spielen.

- Drücken Sie den [CHORD]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**
- Drücken Sie eine Taste.**
Wenn Sie den [HOLD]-Taster drücken, wird der Sound gehalten.
Sie können zum Spielen der Noten auch die Step-Taster verwenden. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Verwenden der Taster als Keyboard (NOTE)“.

Auswählen einer Chord Memory-Einstellung

- Drücken Sie den [NOTE]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.**
- Halten Sie den [CHORD]-Taster und drücken Sie einen der Step-Taster [1] (c 1)–[16] (c 15).**
* Alternative: Halten Sie den [CHORD]-Taster gedrückt und drehen Sie den [VALUE]-Regler.

Editieren einer Chord Memory-Einstellung

- Wählen Sie die gewünschte Chord Memory-Einstellung (c 1-c 15), die editiert werden soll.**
- Drücken Sie den [NOTE]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**
- Halten Sie den [CHORD]-Taster, und drücken Sie einen der [1]–[14]-Taster.**
Verändern Sie Chord Memory-Einstellungen mithilfe der nachfolgend beschriebenen Taster.

Taster	Beschreibung
[1]–[12]	bestimmt die Noten des Akkords (C–B).
[13], [14]	verschieben die Oktavlage.

Sie können die Chord Memory-Einstellung auch verändern, indem Sie den [CHORD]-Taster gedrückt halten und auf der Tastatur des K-25m-Keyboards spielen.

Verwendung des Step Sequencer Mode

Was ist ein Step Sequencer?

Der Step Sequencer ermöglicht die Eingabe von Noten für bis zu 16 Schritte (Steps) und das wiederholte Abspielen dieser Noten.

Die Anzahl der Steps lässt sich von 1 bis 16 einstellen. Es können bis zu 16 Patterns gespeichert werden.

Step Taster [1]–[16]

Im Step Sequencer-Modus werden die Taster [1]–[16] als „Step-Taster“ bezeichnet.



Auswählen bzw. Abspielen von Patterns

- Halten Sie den [START]-Taster gedrückt und drücken Sie einen der [1]–[16]-Taster, um das gewünschte Pattern auszuwählen.**
Im Display wird die Pattern-Nummer angezeigt.
* Alternative: Halten Sie den [START]-Taster gedrückt und drehen Sie den [VALUE]-Regler.
- Drücken Sie den [START]-Taster, um das Pattern abzuspielen.**
Jedesmal, wenn Sie den Taster drücken, wird das Pattern abwechselnd abgespielt bzw. gestoppt. Sie können auch während des Playbacks ein nachfolgendes Pattern auswählen. Wird das Ende eines Patterns erreicht, beginnt automatisch die Wiedergabe des jeweils nachfolgenden Patterns.

Verändern des Tempos

- Drücken Sie den SEQUENCER [EDIT]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**
Im Display wird der Tempowert angezeigt.
- Passen Sie mit dem [VALUE]-Rad das Tempo an.**

