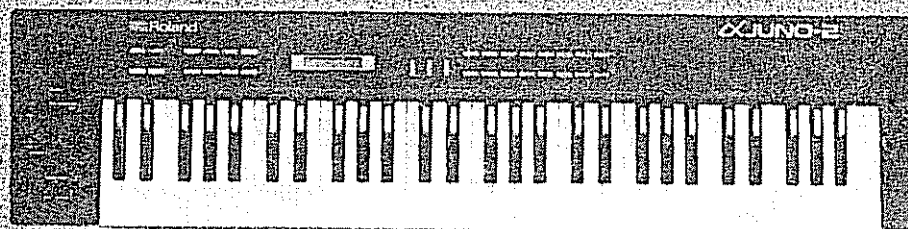
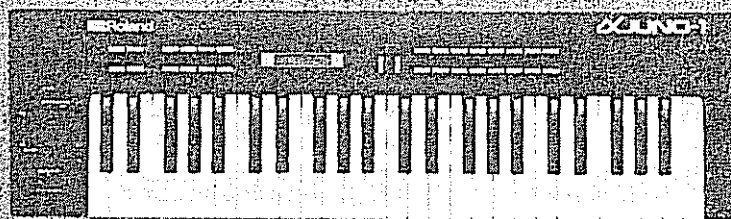


 **Roland**

MIDI PROGRAMMABLE POLYPHONIC SYNTHESIZER

 **JUNO**

Nederlandstalige handleiding
JU-1/2, HS 10/80



I N H O U D S T A F E L

blz.

4	BELANGRIJKE OPMERKINGEN
	Spanning
	Plaatsing
	Reiniging
	Andere Opmerkingen
5	1/ PANEELSBESCHRIJVING
6	2/ AANSLUITINGEN
7	3/ BEDIENING
	1. INSCHAKELEN
8	2. HET KIEZEN VAN KLANKEN
9	3. "PERFORMANCE CONTROL"-FUNKTIES
	a. Pitch Bender/Modulatie
	b. Portamento
10	c. Octave Transpose
	d. Chord Memory
11	e. Key Transpose
	1. D.m.v. de α -Dial
	2. D.m.v. een klaviertoets
12	f. "Pedal Hold"-jack
	g. "Pedal SW"-jack
	h. "Foot Control"-jack
	GEHEUGENOPBOUW
13	(1) "Back-up"-geheugens
14	(2) Klankkleurgeheugen
	(3) Buffergeheugens
	(4) "Memory Protect"-schakelaar
	(5) α -Dial
	(6) Synthesizer-sectie
15	4. DE "PERFORMANCE CONTROL"-FUNKTIES EDITEREN
	a. Hoe de "Performance Control"-functies
	editeren
	1. Stemming
	2. Modulatiegevoeligheid
16	3. Portamento-tijd
	4. DCO "Pitch Bender"-bereik van de
	klankkleuren
	5. Foot Control
17	6. Voetschakelaar
	b. De "Performance Control"-functies in het
	geheugen schrijven
18	5. EEN KLANKKLEUR MODIFIEREN
	a. Tone Modify
19	b. Edit
20	c. Een klankkleur "inschrijven"
21	6. KLANKKLEUR-PARAMEIERS
	a. Synthesizer-structuur

22	b. Parameters
	DCO
25	HPF
26	VCF
28	VCA
29	Chorus
	LFO
	ENV
31	7. DE KLANKKLEUREN EEN NAAM TOEKENNEN
33	8. HOE DE CHORD-DATA REGISTREREN, DIE JE NODIG HEBT BIJ DE "CHORD MEMORY"-FUNKTIE
34	9. MIDI
	a. De MIDI-funkties wijzigen
35	b. De MIDI-funkties in het geheugen schrijven
36	c. Het klankbereik dat de α JUNO-1 via MIDI kan ontvangen en uitzenden
37	d. Pedaal-schakelaar en Controle-pedaal
	e. "Program Change"-boodschappen
38	10. DATA-OVERDRACHT
39	a. Tape Interface
	1. Save
40	2. Verify
	3. Load
41	OPMERKINGEN BIJ HET UITVOEREN VAN DE SAVE- PROCEDURE
42	b. Data-overdracht via MIDI
44	4/ APPENDIX
	1. PARAMETER-TABEL
47	2. FOUTMELDINGTABEL
	3. MEMO

5/ SPECIFIKATIES

MIDI IMPLEMENTATION

Alpha JUNO-1 Handleiding

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

SPANNING

*De voor dit instrument aangewezen spanning staat aangegeven op het naamplaatje. Ga na of deze overeenstemt met de in uw streek gangbare netspanning.

*Wanneer je de α JUNO-1 wilt aansluiten aan een externe versterker, schakel je eerst beide toestellen uit, maak je vervolgens de verbinding, schakel je eerst de α JUNO-1 in en vervolgens de versterker.

*Wanneer je dit instrument onmiddellijk na het uitschakelen weer inschakelt, kan het voorkomen dat het niet naar behoren zal functioneren. Wanneer zich dit voordoet, schakel je het weer uit, en wacht enkele ogenblikken, om het weer in te schakelen.

*Mogelijks zal dit instrument opwarmen, terwijl het in gebruik is. Je hoeft je hier echter geen zorgen over te maken.

PLAATISING

*Wanneer je de α JUNO-1 gebruikt in de nabijheid van een neon of fluorescerende lamp, zal er zich mogelijks een storende ruis voordoen. In voorkomend geval wijzig je de opstellingshoek van het instrument.

*Vermijd de α JUNO-1 te gebruiken in een uitzonderlijk warme of vochtige omgeving, of waar het instrument onderhevig is aan direkt zonlicht of stof.

REINIGING

*Reinig dit instrument enkel met een zachte doek en een mild detergent.

*Gebruik geen oplosmiddelen, zoals verfverdunder (thinner).

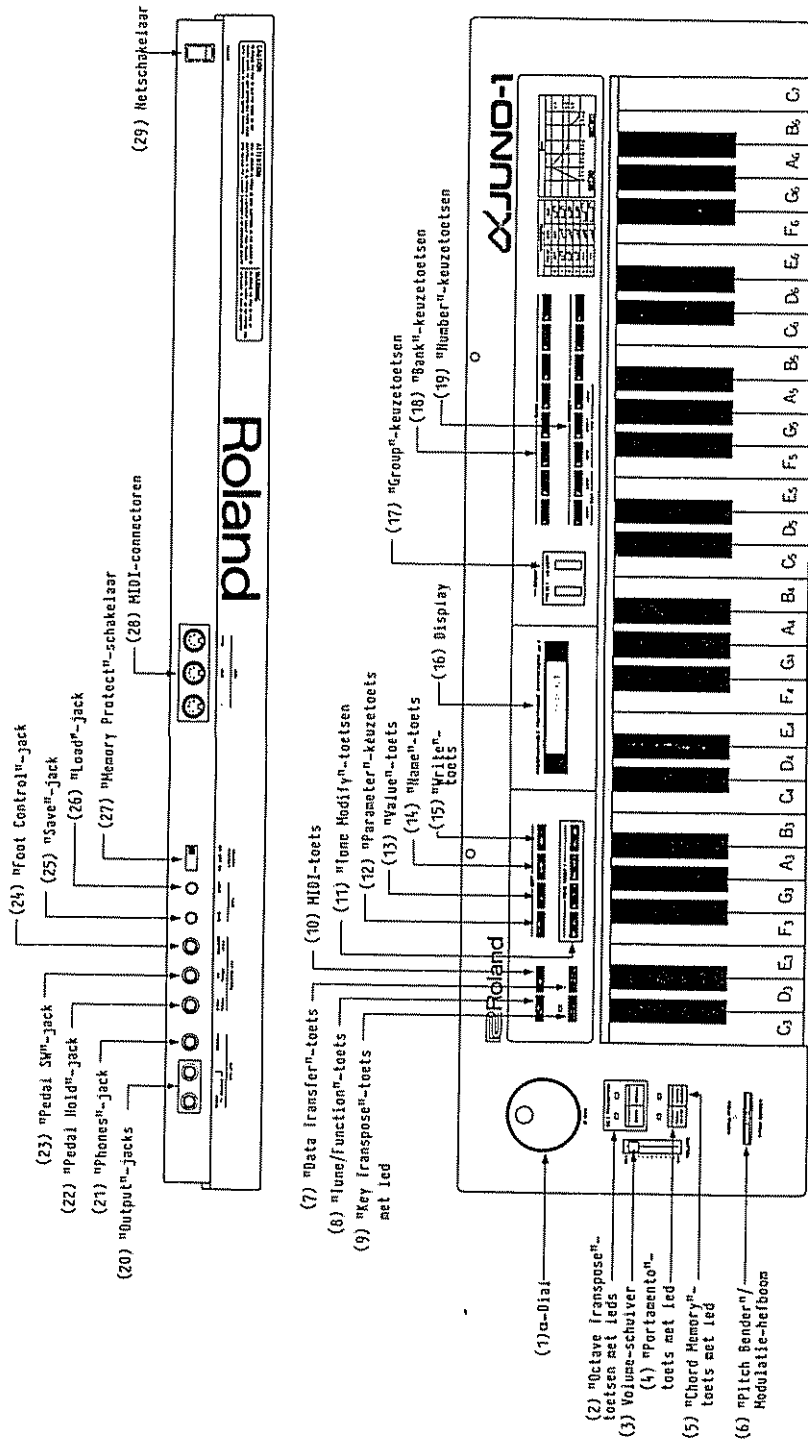
ANDERE OPMERKINGEN

*De α JUNO-1 is een zesstemmig instrument. Daarom zullen er, wanneer reeds zes toetsen gelijktijdig ingedrukt worden, niet nog meer klanken geproduceerd kunnen worden.

*De inhoud van het geheugen van de α JUNO-1 wordt volledig beveiligd door een batterij-systeem. Normaal gezien moet deze batterij om de vijf jaar vervangen worden. Mogelijks zal de eerste vervanging echter vroeger moeten gebeuren - afhankelijk van hoeveel maanden er verlopen zijn totdat het moment dat jij het instrument kocht. Vraag je Roland dealer om de batterij te vervangen, wanneer in het display het volgende verschijnt:

«Check Battery!!»

1 / P A N E E L S B E S C H R I J V I N G



Alpha JUNO-1 Handleiding

De α JUNO-1 is een 49-toetsen, zesstemmig polyfone, volledig programmeerbare synthesizer.

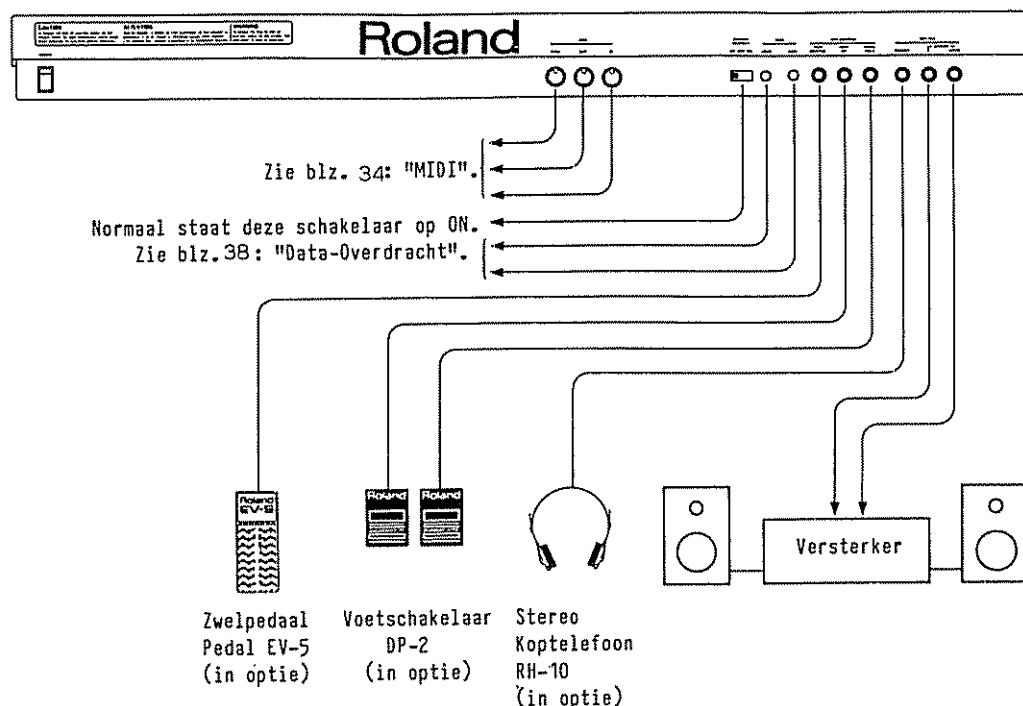
Het Liquid Crystal Display en de α-Dial zorgen ervoor dat het editeren sneller en doeltreffender kan gebeuren.

D.m.v. de klankwijzigingsfuncties kan je de klankkleur snel aan je persoonlijke smaak aanpassen.

Voorzien van MIDI-connectoren, kan je de α JUNO-1 samen met andere MIDI-toestellen opstellen.

Aanslagdynamiek en drukgevoeligheid zijn effecten die niet mogelijk zijn, bij het spelen op de α JUNO-1. Nochtans kunnen deze effecten wel bekomen worden, bij gebruik van een voetpedaal of bij aanwending van de relevante MIDI-data.

2 / A A N S L U I T I N G E N



3 / B E D I E N I N G

1. INSCHAKELEN

- 1) Zorg dat de "Memory Protect"-schakelaar (27) op het achterpaneel op "ON" staat (Zie blz. 13 voor meer details).
- 2) Zet de "Power"-schakelaar (29) op "ON". In het display (16) verschijnt het volgende:

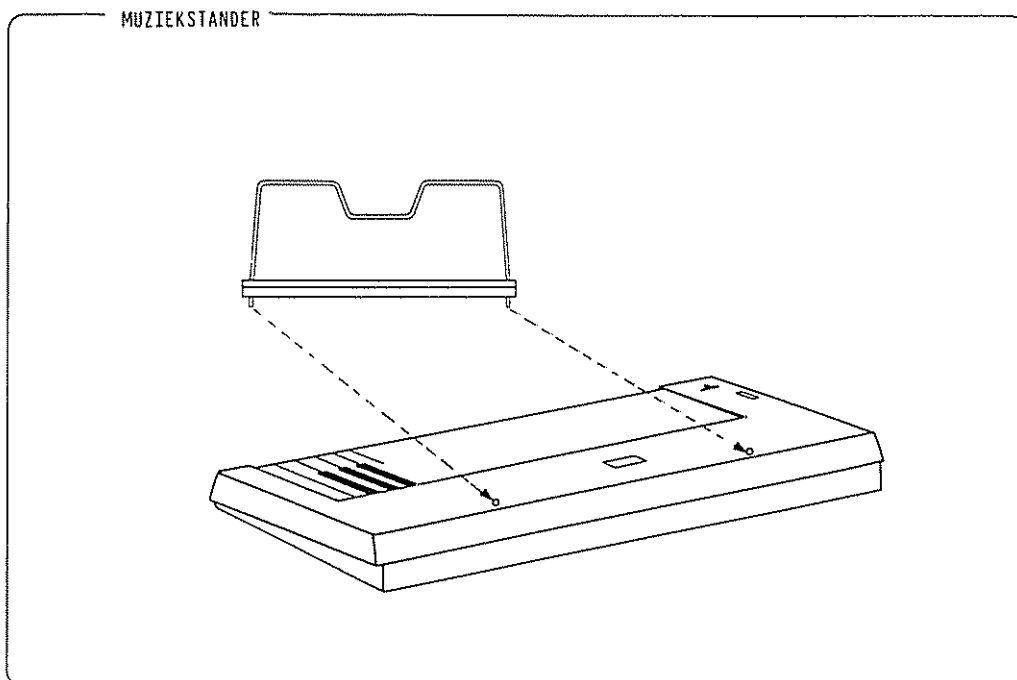


Dit verschijnt gedurende enkele seconden:

* ALPHA JUNO-1 *

en wordt dan vervangen door:

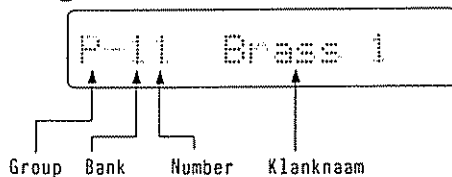
P-11 Brass 1



2. HET KIEZEN VAN KLANKEN

Alle 128 de verschillende klanken kunnen opgeroepen worden d.m.v. de "Group"- (17), "Bank"- (18) en "Number"-keuzetoetsen (19).

In het display (16) verschijnt de gekozen klank.



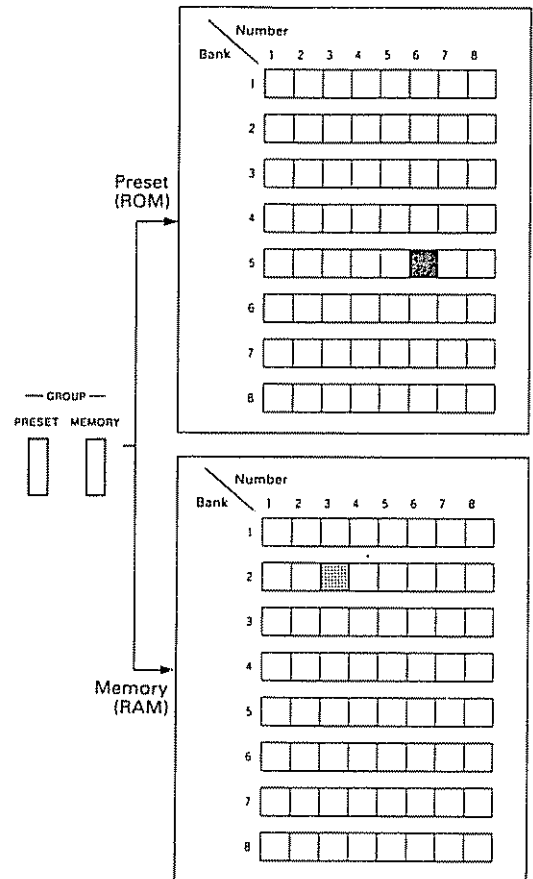
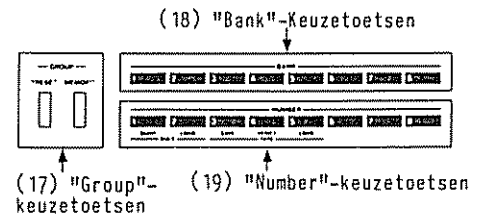
- 1) Druk op één van de "Group"-toetsen (17) om de "Preset"- of de "Memory"-groep op te roepen.

P.....Preset-groep

De klanken uit deze groep kunnen wel gewijzigd, maar niet door nieuwe vervangen worden.

M.....Memory-groep

De klanken uit deze groep kunnen zowel gewijzigd als herschreven worden.



■ : Preset: Bank 5, Number 6

■ : Memory: Bank 2, Number 3

- 2) Roep de gewenste bank op (1 tot 8), door op de relevante "Bank"-keuzetoets te drukken (18).
- 3) Roep het gewenste lokatienummer op (1 tot 8), door op de relevante "Number"-toets te drukken (19).

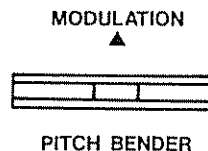
Regel het volume van de klank d.m.v. de "Volume"-schuiver (3).

*De hierboven beschreven procedures 1) tot 3) kunnen in willekeurige volgorde uitgevoerd worden.

3. "PERFORMANCE CONTROL"-FUNKTIES

a. Pitch Bender/Modulatie

Door de "Pitch Bender"/Modulatie-hefboom om te buigen (6), bekom je bend-effekten, zoals die op een elektrische gitaar gerealiseerd worden. In de middenstand, oefent de bender geen effect uit op de klank. De linker en rechter uitersten veroorzaken een gelijke hoeveelheid effect. Daarenboven wordt vibrato bekomen, wanneer je de hendel naar voor drukt.



*Het bereik van de Pitch Bender kan voor elke klank individueel ingesteld worden. Bevindt de klank zich in de "Preset"-groep, zie dan blz. 15 "De Performance Control-Funkties Editeren". Bevindt de klank zich echter in de "Memory"-groep, zie dan blz. 18 "Een Klankkleur Modifiëren".

*De modulatie diepte (bij het naar voor drukken van de handel) kan gewijzigd worden, zoals aangegeven op blz. 17 "De Performance Control-Funkties Editeren".

b. Portamento

Portamento betekent het glijden van de ene toonhoogte naar de andere. Dit kan zeer effectief aangewend worden in combinatie met de Chord Memory functie.

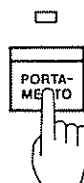
«WERKWIJZE»

Om Portamento in te schakelen



Druk op de "Portamento"-toets (4). De led gaat branden.

Om Portamento uit te schakelen



Druk nogmaals de "Portamento"-toets (4) in. De led dooft.

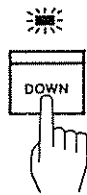
*Om de tijd te wijzigen die de klank zal nodig hebben, om van de ene naar de andere toonhoogte te glijden, zie blz. 15 "De Performance Control-Funkties Editeren".

c. Octave Transpose

Het gehele klavier kan een oktaaf lager getransponeerd worden.

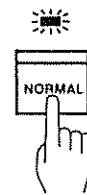
<werkwijze>

Om één oktaaf omlaag te transponeren



Druk op de "Down"-toets van de "Octave Transpose"-toetsen (2). De led gaat branden.

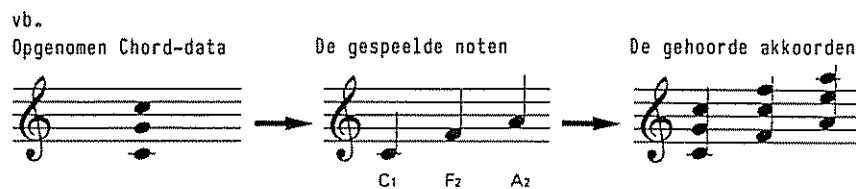
Om naar de normale ligging terug te keren



Druk op de "Normal"-toets van de "Octave Transpose"-toetsen (2). De led gaat branden.

d. Chord Memory

Akkoorden kunnen in het geheugen opgenomen worden, om later met één vinger terug te spelen.



*Speel je C₄, dan zal het gehoorde akkoord hetzelfde zijn van het opgenomen akkoord.

*Zie blz. 33 voor de te volgen procedure om een akkoord in het geheugen vast te leggen.

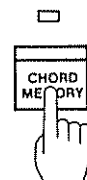
<WERKWIJZE>

Schakel de "Chord Memory"-mode in, door op de "Chord Memory toets (5) te drukken.



De led gaat branden.

Om naar de normale mode terug te keren, druk je nogmaals op de "Chord Memory-toets (5).



De led dooft.

e. Key Transpose

Het klavier kan naar eender welke toonhoogte binnen ± 1 oktaaf getransponeerd worden (waarden -12 tot +12). Dit vergemakkelijkt het spelen in alle mogelijke toonaarden.

Hoe transponeren?

1. D.m.v. de α -Dial (1)

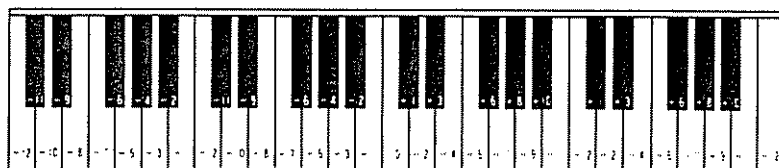
- 1) Druk op de "Key Transpose"-toets (9). De in het display aangegeven waarde ("0") correspondeert met het aantal halve tonen (toetsen) waarmee het klavier op dit ogenblik getransponeerd is.



Key Trans. = 0

- 2) Terwijl je de "Key Transpose"-toets (9) ingedrukt houdt, draai je aan de α -Dial (1) om de gewenste waarde in te stellen.

Het display (16) geeft de korresponderende waarde weer. Wanneer het een andere waarde dan "0" betreft, zal de led gaan branden.



2. D.m.v. een klaviertoets

- 1) Druk op de "Key Transpose"-toets (9). De in het display aangegeven waarde ("0") correspondeert met het aantal halve tonen (toetsen) waarmee het klavier op dit ogenblik getransponeerd is.

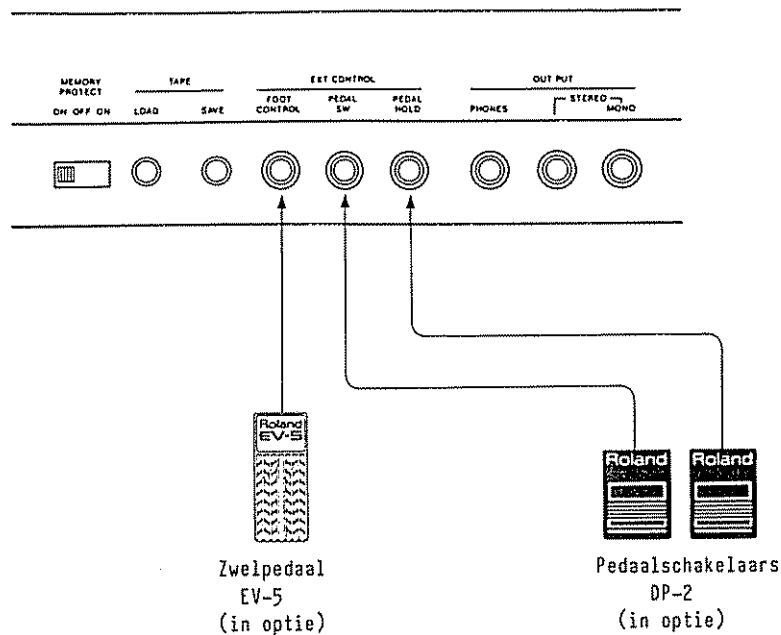
Key Trans. = 0

- 2) Terwijl je de "Key Transpose"-toets (9) ingedrukt houdt, druk je op de klaviertoets, naarwaar je wilt transponeren.

Het display (16) geeft de korresponderende waarde weer. Wanneer het een andere waarde dan "0" betreft, zal de led gaan branden.

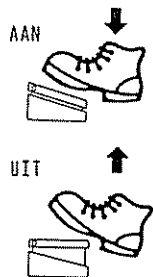
*De hierboven beschreven Key Transpose kan enkel uitgevoerd worden, wanneer het display (16) de naam van een klank weergeeft en wanneer geen enkele klaviertoets ingedrukt wordt.

Alpha JUNO-1 Handleiding



f. "Pedal Hold"-jack (22)

Via het "Hold"-effekt, kan de klank ook na het loslaten van de klaviertoets blijven klinken.
D.m.v. de in optie verkrijgbare Pedal Switch DP-2 (voetschakelaar) kan de Hold-functie in- of uitgeschakeld worden.



g. "Pedal SW"-jack (23)

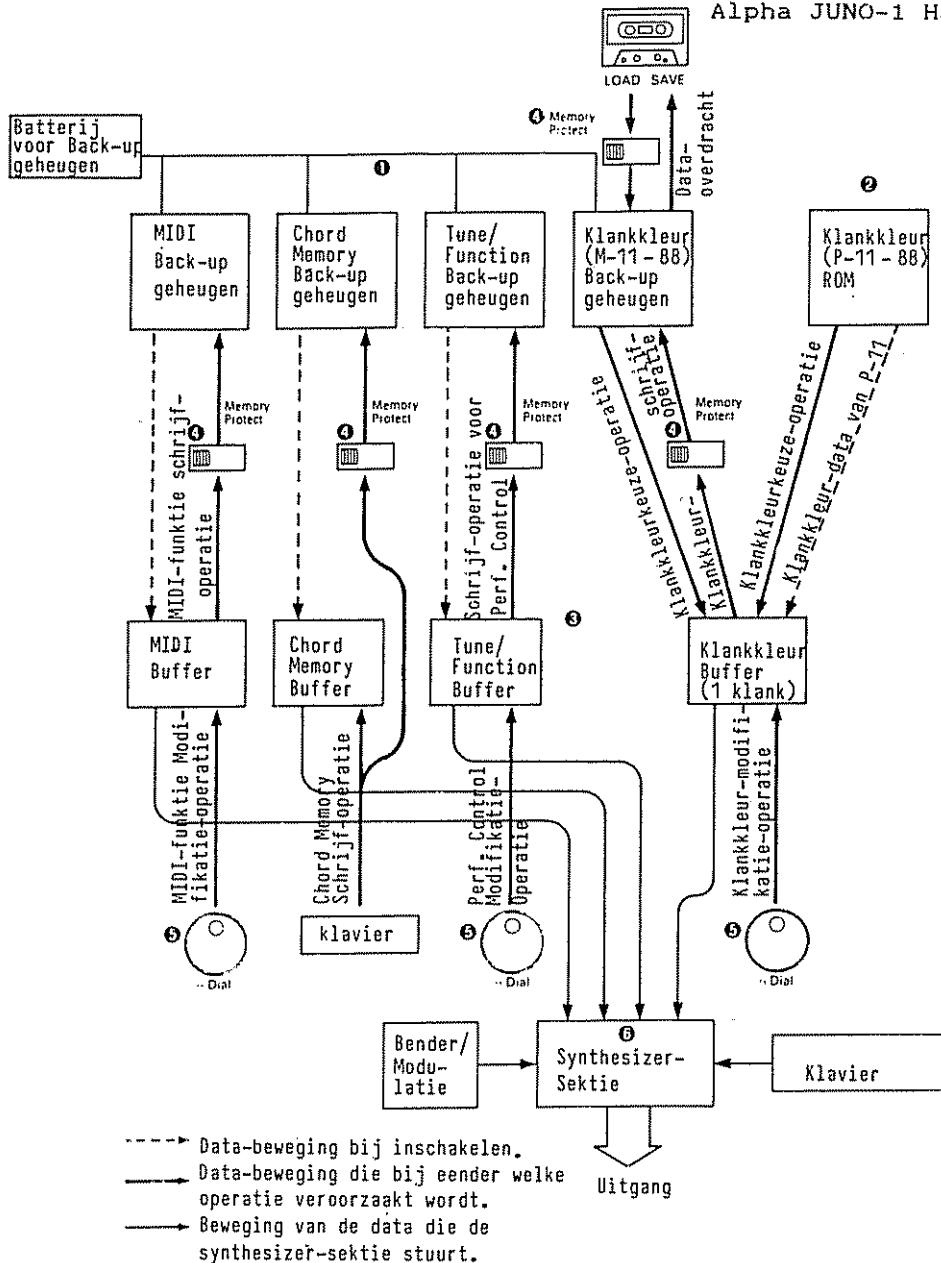
D.m.v. de in optie verkrijgbare Pedal Switch DP-2 (voetschakelaar) kan de functie, die bij "De Performance Control Funkties Editeren" (blz. 14) gekozen werd, gestuurd worden.

h. "Foot Control"-jack (24)

D.m.v. de in optie verkrijgbare Expression Pedal EV-5 (zwelpedaal) kan de functie, die bij "De Performance Control Funkties Editeren" (blz. 17) gekozen wordt, gestuurd worden.

GEHEUGENOPBOUW

De JUNO-1 is uitgerust met een geheugen, dat de opgeslagen data ook na uitschakeling van het instrument blijft bewaren, en een buffergeheugen dat enkel werkt na inschakeling. De volgende figuur geeft aan hoe de data verzonden en omgevormd worden.



(1) "Back-up"-geheugens

Hier worden verschillende soorten data opgeslagen. Ook wanneer het instrument uitgeschakeld is, zorgt de back-up batterij ervoor, dat de data bewaard blijven.

Bij inschakeling van het instrument, worden de data vanuit de back-up geheugens naar de buffergeheugens gezonden (aangeduid met gestipte pijlen). Wanneer je een "schrijf"-procedure uitvoert, worden nieuwe data vanuit de buffergeheugens (3) naar de back-up geheugens gezonden, waardoor vroegere data gewist worden.

Alpha JUNO-1 Handleiding

(2) Klankkleurgeheugen (specifiek om klanken op te roepen)

- - - - -

Hier zijn de presetklanken (P-11 tot P-88) opgeslagen. Eén van deze preset-klanken kan naar het klankkleur-buffergeheugen (3) opgeroepen worden. Gemodificeerde klanken kunnen hier echter niet opgeslagen worden. Overigens zullen deze klankkleuren ook bij uitschakeling van het instrument bewaard blijven.

(3) Buffergeheugens

- - - - -

Bij werking maakt de α JUNO-1 gebruik van de in de buffergeheugens opgeslagen data. Wanneer je bvb. één van de klanken instelt, zullen de gekozen klankkleur-data naar het klankkleur-buffergeheugen (3) gezonden worden, vanuit het klankkleur-back-up-geheugen (1) of vanuit het klankkleurgeheugen (2). De synthesizer-sectie (6) werkt overeenkomstig de data in het klankkleur-buffergeheugen (3), m.a.w. overeenkomstig de gekozen klank.

Wanneer je een klankkleur modificeert, wijzig je de data in het klankkleur-buffergeheugen (3), maar deze wordt niet automatisch herschreven. Wanneer je de gemodificeerde klankkleur wenst te behouden, dien je de vereiste "schrijf"-procedure uit te voeren, waardoor de in het klankkleur-buffergeheugen gewijzigde muziek-data uitgelezen en in het klankkleur-back-up-geheugen geschreven zullen worden.

In de buffergeheugens worden de verschillende soorten data, die de werking van de synthesizer-sectie verzekeren, opgeslagen en gemodificeerd. De hier opgeslagen data worden echter uitgewist, bij het uitschakelen van het instrument.

(4) "Memory Protect"-schakelaar

- - - - -

Met deze schakelaar kan je de in de back-up-geheugens ingeschreven data behoeden voor accidenteel wissen.

Wanneer deze schakelaar op "ON" staat, kunnen er geen nieuwe data in de back-up-geheugens geschreven worden. Normaal gezien zet je deze dus op "ON". Enkel wanneer je data wilt inschrijven, zet je deze op "OFF". Ook bij het in- of uitschakelen van het instrument, dient deze schakelaar op "ON" te staan.

(5) α -Dial

- - - - -

Met deze draaiknop wijzig je de data in de buffer geheugens.

(6) Synthesizer-sectie

- - - - -

Hier worden de klanken synthetisch samengesteld. Parameters zoals toonhoogte (=frequentie), klankkleur en volume worden gestuurd door data, komende van het klavier of van de buffergeheugens. Zodoende worden verschillende klanken samengesteld.

4. DE "PERFORMANCE CONTROL"-FUNKTIES EDITEREN

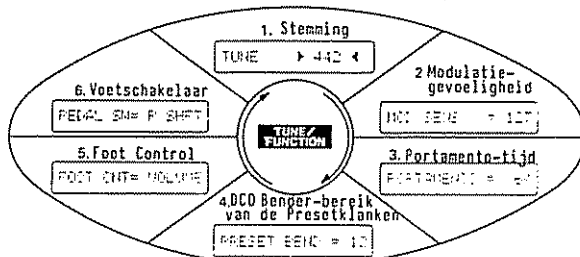
D.m.v. de Tune/Function-toets (8) kan je de instellingen (=data) m.b.t. de stemming van het instrument en andere in live te gebruiken sturingsfuncties wijzigen. De gewijzigde data worden uitgewist, bij het uitschakelen van het instrument. Wil je deze data toch bewaren (zelfs na uitschakeling), voer dan de vereiste "schrijf"-procedure uit.

Parameter	FabrieksPreset
1. Stemming	442 Hz
2. Modulatieve gevoeligheid	127
3. Portamento-tijd	64
4. DCO "Pitch Bender"-bereik van de Preset-klanken	12
5. Foot Control	Volume
6. Voetschakelaar	Program Shift

a. Hoe de "Performance Control"-functies editeren

WERKWIJZE

- 1) Druk op de Tune/Function-toets (8), totdat de functie, die je wenst te modifieren, in het display (16) verschijnt.



Zoals de figuur weergeeft, wijzigt de in het display aangegeven functie, telkens je op de Tune/Function-toets (8) drukt.

- 2) Wijzig de waarde van de gekozen functie naar eigen smaak, d.m.v. de α -Dial.

1. Stemming

vb.

TUNE > 442 <

Deze functie wordt aangewend, om de α JUNO-1 met andere instrumenten te stemmen. Je kan de toonhoogte van de A4-toets van 430 tot 454Hz inregelen.

Het display (16) geeft de momenteel ingestelde toonhoogte weer. Wanneer links het ">"-pijlje verschijnt, is de actuele toonhoogte lichtjes lager dan de in het display aangegeven stemming. Wanneer rechts het "<"-pijlje verschijnt, is de actuele toonhoogte lichtjes hoger. Verschijnen beide pijltjes (">" en "<") links en rechts, dan is de stemming voltooid.

2. Modulatieve gevoeligheid

vb.

MOD SENS = 127

Wanneer de "Pitch Bender"/Modulatie-hefboom (6) een effect stuurt, bepaalt deze functie de modulatie diepte tussen 0 en 127.

3. Portamento-tijd

vb.

PORTAMENTO = 64

Wanneer het Portamento-effekt ingeschakeld is, bepaalt deze functie de tijd, die de toonhoogte zal nodig hebben, om van de ene naar de andere toonhoogte te glijden.

Bij "0" is er geen effect, bij "127" is de tijdsduur maximaal.

4. DCO "Pitch Bender"-bereik van de Preset-klankkleuren

vb.

PRESET BEND = 12

Wanneer de "Pitch Bender"/Modulatiehefboom het Pitch Bender-effekt van de Preset-klankkleuren bepaalt (P-11 tot 88), regelt deze parameter de diepte van het effect, tussen 0 en 12 (in stappen van een halve toon).

5. Foot Control

vb.

FOOT CNT= VOLUME

Deze functie bepaalt of het Volume, de Aftertouch, dan wel de Dynamiek zal gestuurd worden door het voetpedaal, dat in de "Foot Control"-jack (24) gepluigd werd.

	Display (16)	Functie
Volume	<i>VOLUME</i>	Bepaalt het volume.
Aftertouch	<i>AFTER</i>	Elk van de Aftertouch-gevoelighedsinstellingen (van DCO, VCF of VCA) bepaalt het maximum effect van de Aftertouch.
Dynamiek	<i>DYNMCS</i>	Bij de ENV Mode (van DCO, VCF en/of VCA) die op "Dynamics" geschakeld is, zal het voetpedaal de dynamiek bepalen.

*De dynamiek wordt door het pedaal bepaald, op het ogenblik dat de toets wordt aangeslagen. Dit betekent dat het pedaal, na het spelen van de noot, geen effect meer zal uitoefenen op de dynamiek.

6. Voetschakelaar

vb.

PEDAL SW= P SHIFT

Deze functie bepaalt of de Program Shift, de Portamento, dan wel de Chord Memory door het voetpedaal (23) zal geactiveerd worden.

	Display (16)	Functie
Program Shift	<i>P SHIFT</i>	Herhaaldelijk op het pedaal drukken, roept achtereenvolgens de klankkleuren 1 tot 8 op. Na 8 zal 1 terugkeren.
Portamento	<i>PORTA</i>	Schakelt het Portamento-effekt in of uit.
Chord Memory	<i>CRD M</i>	Schakelt het Chord Memory effect in of uit.

*Wanneer de Portamento of Chord Memory gekozen werd, is het effect ingeschakeld, zolang de DP-2 ingedrukt is. Wens je het effect, door het drukken op het pedaal, beurtelings in- en uit te schakelen, gebruik dan een FS-1 voetschakelaar (optie).

b. De "Performance Control"-Functies in het geheugen schrijven

Wil je de Tune/Function-data, zelfs na het uitschakelen van de α JUNO-1, behouden, dan moet je deze in het geheugen schrijven.

WERKWIJZE

- 1) Zet de "Memory Protect"-schakelaar (27) op OFF.
- 2) Druk op de "Tune/Function"-toets (8).
- 3) Hou de "Write"-toets (15) vast, terwijl je op de "Tune/Function"-toets (8) drukt.
- 4) Zet de "Memory Protect"-schakelaar (27) weer op ON.

In het Display verschijnt:
Terwijl je de "Write"-toets (15) vasthoudt

Write TUNE/FUNC.



Wanneer je op de "Tune/Function"-toets drukt:

Write Complete!

5. EEN KLANKKLEUR MODIFIEREN

De α JUNO-1 biedt je twee methoden om een klankkleur te modifieren. De eerste methode bestaat erin elke parameter van de klankkleur te wijzigen (we noemen dit *edit*); met de andere methode ga je, op eenvoudige wijze, verschillende parameters tegelijkertijd editeren (we noemen dit *tone modify*). De gewijzigde klankkleur zal echter niet automatisch in het geheugen vastgelegd worden. Wil je deze klankkleur behouden, dan moet je de betreffende "schrijf"-procedure uitvoeren.

a. Tone Modify TONE MODIFY

MOD RATE
MOD DEPTH
BRILLIANCE
ENV TIME

Verschillende parameters van dezelfde klankkleur kunnen gelijktijdig, met een eenvoudige handeling, gewijzigd worden. Er bestaan vier modes in Tone Modify.

Mode	"Tone Modify"-modetoets	Functie
Modulatiesnelheid	<i>MOD RATE</i>	Deze mode wijzigt de snelheid van het vibrato-, growl- of chorus-effekt.
Modulatiediepte	<i>MOD DEPTH</i>	Deze mode wijzigt de diepte van het vibrato- of growl-effekt.
Helderheid	<i>BRILLIANCE</i>	Deze mode wijzigt de helderheid van de klank.
Envelope-tijd	<i>ENV TIME</i>	Deze mode wijzigt de tijd, die de klankkleur nodig heeft om, vanaf het moment dat het klavier aangeslagen wordt, te veranderen.

▼Modulatiesnelheid

WERKWIJZE

- 1) Roep de klankkleur op, die je wilt gaan wijzigen.
- 2) Kies één van de vier modes, door op de corresponderende "Tone Modify"-toets (11) te drukken.

Het display beantwoordt dit, zoals rechts is afgebeeld:

MOD RATE ⌂

▼Modulatiediepte

MOD DEPTH ⌂

▼Helderheid

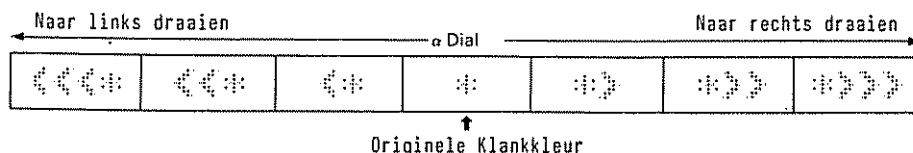
BRILLANCE ⌂

▼Envelope-tijd

ENV TIME ⌂

3) Wijzig de klankkleur naar believen, d.m.v. de α -Dial (1).

Door de α -Dial te draaien, wijzig je het Display (16), zoals hieronder is afgebeeld.



*Mogelijks heeft deze "Tone Modify"-operatie op sommige klankkleuren geen effect. Een klankkleur zonder vibrato- of growl-effekt bvb. zal niet in het minst veranderen, bij het wijzigen van de modulatie diepte of -snelheid.

b. edit

Hier ga je elke parameter individueel oproepen en wijzigen. Voor meer details betreffende deze parameters, zie blz. 21 "6. KLANK-KLEUR-PARAMETERS".

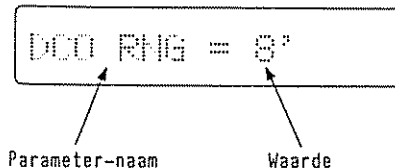
WERKWIJZE

1) Roep de klankkleur, die je wenst te wijzigen, op.

2) Druk op de "Parameter Select"-toets (12).

In het Display verschijnt:

vb.

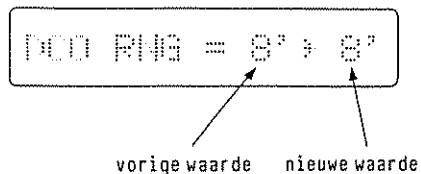


3) Roep de parameter, die je wenst te wijzigen, op d.m.v. de α -Dial (1).

4) Druk op de "Value"-toets (13).

Zoals onderstaande figuur weergeeft, verschijnt rechts in het Display (16) zowel de nieuwe als de vroegere waarde.

vb.



5) Wijzig de waarde naar believen d.m.v. de α -Dial (1).

6) Herhaal de stappen (2) tot (5) zo dikwijls als nodig.

Alpha JUNO-1 Handleiding

c. Een klankkleur "inschrijven"

Om de gewijzigde klankkleur-data in het geheugen te bewaren, moet je de volgende procedure uitvoeren.

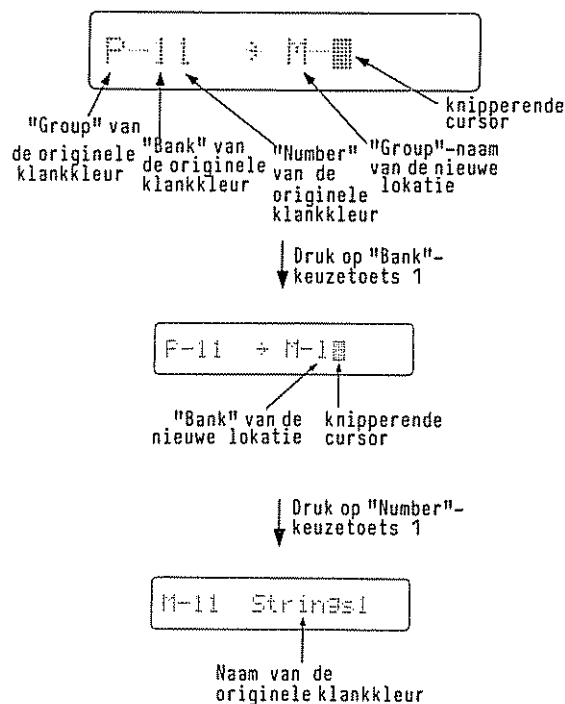
WERKWIJZE

- 1) Zet de "Memory Protect"-schakelaar op OFF.
- 2) Voor het kiezen van de geheugenlokatie, waar je de gewijzigde klankkleur wilt inschrijven, druk je op de relevante "Bank"-(18) en "Number"-keuzetoets (19), terwijl je de "Write"-toets (15) vasthoudt.

Het Display (16) reageert, zoals hieronder is afgebeeld.

vb.

Preset 11 editeren en in geheugenlokatie M-11 schrijven.



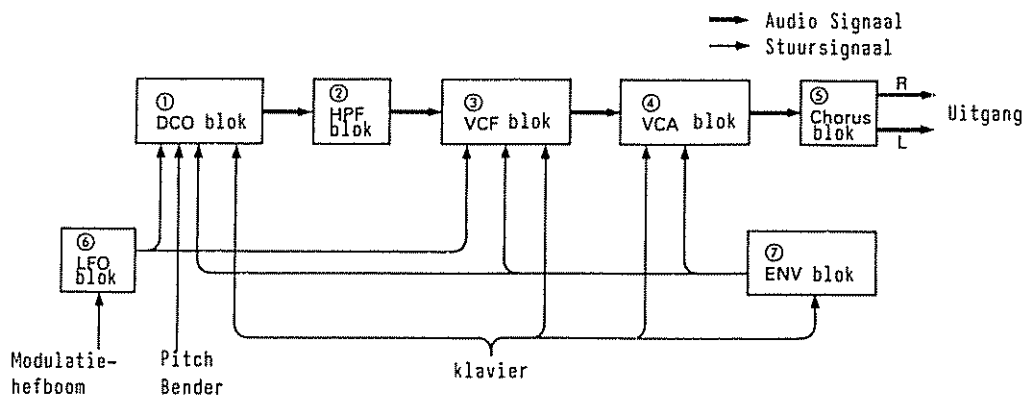
- 3) Zet de "Memory Protect"-schakelaar weer op ON.

6. KLANKKLEUR-PARAMETERS

Een klankkleur bestaat uit verschillende parameters. Om een klankkleur te editeren, dien je bijgevolg de waarden van deze parameters te wijzigen.

a. Synthesizer-structuur

De synthesizer-sectie van de α JUNO-1 bestaat uit verschillende blokken (zoals onderstaande figuur weergeeft). Elk van deze blokken wordt bestuurd door verschillende klankkleur-parameters.



(1) DCO (Digital Controlled Oscillator)

De DCO is de digitaal gestuurde oscillator. Deze bepaalt de toonhoogte en genereert de golfvormen, die de klankbron van de synthesizer uitmaken.

(2) HPF (High Pass Filter)

De HPF is de hoog-doorlaat-filter. Deze snijdt dus de lagere frequenties af. Hierdoor wordt de golfvorm gewijzigd en bijgevolg de klankkleur bijgesteld.

(3) VCF (Voltage Controlled Filter)

De VCF is de spannings gestuurde filter. Elke VCF snijdt de hogere frequenties af. M.a.w. het betreft hier de gebruikelijke laag-doorlaat-filter. Door sturing van de afsnijfrequentie en de resonantie, wijzig je de golfvorm en verandert bijgevolg de klankkleur.

(4) VCA (Voltage Controlled Amplifier)

De VCA is de spannings gestuurde versterker. Na filtering in de VCF, wordt het signaal naar de VCA gezonden, waar het volume (de amplitude) bepaald wordt.

(5) Chorus

(6) LFO (Low Frequency Oscillator)

De LFO produceert golfvormen met extreem lage frequenties. Door de toonhoogte (DCO) of de kleur (VCF) met deze golfvormen te sturen, bekom je vibrato- of growl-effecten.

(7) ENV (Envelope Generator)

De Envelope Generator genereert een stuurspanning, die, binnen de duur van elke noot, het verloop van de toonhoogte (DCO), de kleur (VCF) en het volume (VCA) zal bijsturen.

b. Parameters

W DCO (Digitally Controlled Oscillator)

Δ DCO Range (bereik)

vb.

DCO RNG = 8'

Hiermee regel je het toonhoogte-bereik van de DCO, in stappen van exakt één oktaaf, van 4' tot 32' (4', 8', 16', 32'). 8' is de standaard-instelling.

Δ DCO LFO Diepte

vb.

DCO LFO = 20

Δ DCO ENV Diepte

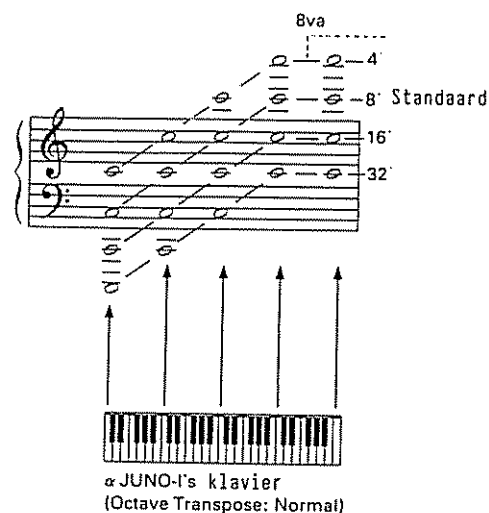
vb.

DCO ENV = 60

Δ DCO ENV Mode

vb.

DCO ENV = 1



Wanneer de DCO de toonhoogte van de DCO stuurt, bepaal je hiermee de diepte van het vibrato-effect, met een bereik van 0 tot 127.

Wanneer de ENV de toonhoogte van de DCO stuurt, bepaal je hiermee de modulatie diepte, met een bereik van 0 tot 127.

Hiermee bepaal je de polariteit van de Envelope-kurve, die de DCO stuurt. De kurve is gebruikelijk. In mode, is het ADSR-patroon omgekeerd.

	Display (16)	Funktie
Normaal		De ENV wordt aangewend om de toonhoogte van de DCO te verhogen.
Omgekeerd		De ENV wordt aangewend om de toonhoogte van de DCO te verlagen.
Normaal met dynamiek		Zowel de ENV als de dynamiek worden aangewend om de toonhoogte van de DCO te verhogen.
Omgekeerd met dynamiek		Zowel de ENV als de dynamiek worden aangewend om de toonhoogte van de DCO te verlagen.

Δ DCO Aftertouch-gevoeligheid

vb.

DCO AFTR= 15

Deze parameter bepaalt de diepte van het vibrato-effekt, wanneer dit door de Aftertouch gestuurd wordt. Het bereik van deze parameter loopt van 0 tot 15.

Δ DCO Bender-bereik

vb.

DCO BEND= 12

Hiermee bepaal je de maximale toonhoogteverschuiving, die je zult kunnen maken, door de "Pitch Bender"/Modulatie-hefboom opzij te bewegen. Het bereik van deze

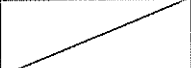
parameter loopt van 0 tot 12. 1 stemt overeen met een halve toon; bijgevolg stemt 12 overeen met een oktaaf.

Δ DCO Puls-golfvorm

vb.

PULSE = 01

Deze parameter kiest de puls-golf.

Display (16)	Golfvorm	Spectrum
00	OFF	
01		
02		
03		Zie blz 25 "DCO PW/PMW Diepte"

*Pulsbreedte 03 is regelbaar d.m.v. parameter DCO PW/PMW Diepte.

Δ DCO Zaagtand-golfvorm

vb.

SAWTOOTH= 01

Deze parameter kiest de zaagtand-golfvorm.

Display (16)	Golfvorm	Spectrum
00	OFF	
01		
02		
03		Zie blz 25 "DCO PW/PWM Diepte"
04		
05		

*Pulsbreedte 03 is regelbaar d.m.v. parameter DCO PW/PWM Diepte.

Δ DCO Sub-Oscillator-golfvorm

vb.

SUB = 00

Deze parameter kiest de golfvorm van de Sub-Oscillator, die een toonhoogte genereert, die 1 of 2 oktaven lager ligt dan de pulsgolf of zaagtand-golf.

Display (16)	Golfvorm	Toonhoogte	Spectrum
00		1 oktaaf lager	
01		1 oktaaf lager	
02		1 oktaaf lager	
03		1 oktaaf lager	
04		2 oktaven lager	
05		2 oktaven lager	

Δ DCO Sub-Oscillator-niveau

vb.

SUB LEVL= 03

Deze parameter regelt het volume van de Sub-Oscillator, tussen 0 en 3. Bij 0 is er geen oscillatie.

Δ DCO ruis-niveau

vb.

NOIS LVL= 03

waarde 0, wordt er geen ruis gegenereerd.

Deze parameter regelt het volume van de ruis. Ruis wordt vaak gebruikt om het geluid van de wind of de zee weer te geven. Het bereik loopt van 0 tot 3. Bij

ruis



Δ DCO PW/PWM Diepte

vb.

PW / PWM= 80

Deze parameter is enkel werkzaam bij waarde 03 van de Puls- en Zaagtand-golfvormen. De pulsbreedte van een golfvorm kan bepaald worden door een waarde van 0 tot 127.

PW/PWM Diepte	PULS 03		ZAAGTAND 03	
	Golfvorm	Spectrum	Golfvorm	Spectrum
00				
42				
64				
102				
127				

Δ DCO PWM Rate (snelheid)

vb.

PWM RATE= 60

Deze parameter is enkel werkzaam bij waarde 03 van de Puls- en Zaagtand-golfvormen.

De LFO-modulatiesnelheid, die de puls-breedte van de golfvorm zal

regelen, kan hier ingesteld worden met een waarde tussen 0 en 127.

Bij waarde 0 echter wordt de pulsbreedte niet gemoduleerd door de LFO, maar krijgt zij de waarde, die bij PW/PWM Diepte werd ingesteld.

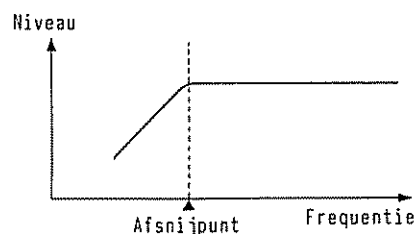
Stel je deze parameter op een andere waarde dan 0 in, dan is de met DCO PW/PWM Diepte ingestelde waarde de breedste puls, die door de LFO-modulatie zal geproduceerd worden.

W HPF (High Pass Filter)

Δ HPF Afsnijffrequentie

vb.

HPF FREQ= 02



Deze parameter wijzigt het afsnijpunt van de HPF (waaronder alle frequenties afgesneden worden).

Display (16)	Funktie	
00	De lagere frequenties worden versterkt. (Handig voor vette basklanken.)	
01	De HPF is uitgeschakeld.	
02	Het afsnijpunt staat bij een lagere frequentie.	
03	Het afsnijpunt staat hoger dan 02. De geproduceerde klank is harder en dunner dan deze van 02.	

VCF (Voltage Controlled Filter)

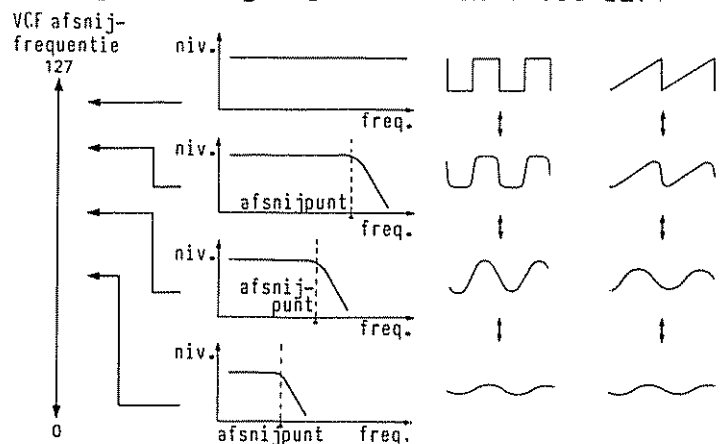
VCF Afsnijffrequentie

vb.

VCF FREQ= 80

Deze parameter wijzigt het afsnijpunt van de VCF (waarboven alle frequenties afgesneden worden). Bij het verlagen van de waarde, verlaag je ook het afsnijpunt. Hierdoor zal de klank meer en meer deze van een sinusgolf benaderen, om uiteindelijk uit te sterven.

Voor deze parameter bedragen de mogelijke waarden 0 tot 127.



VCF Resonantie

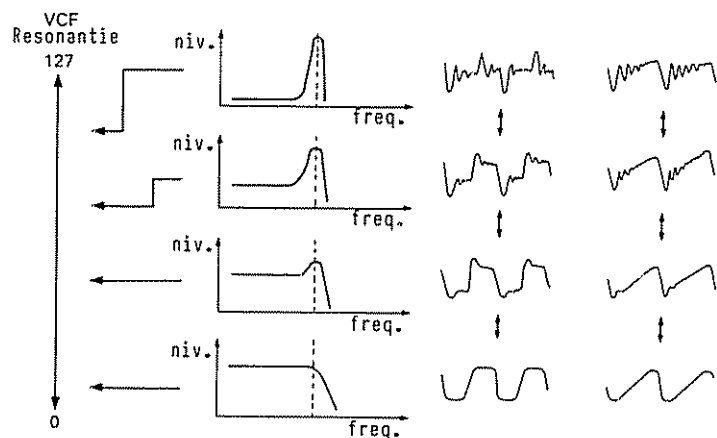
vb.

VCF RESO= 20

Deze parameter versterkt het afsnijpunt, dat je met de VCF Afsnijffrequentie instelde. Naarmate je deze waarde verhoogt, wordt de klank ongewoner, krijgt

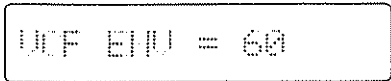
hij een meer elektronische natuur.

De mogelijke waarden liggen tussen 0 en 127.



Δ VCF ENV Diepte

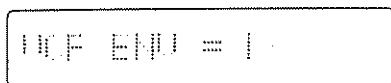
vb.



Deze parameter regelt het afsnijpunt van de VCF binnen elke noot, d.m.v. de ENV-kurve, die in de ENV-sectie ingesteld werd. Verhoog je deze waarde, dan zal de klankkleur, binnen één noot, des te drastischer gewijzigd worden. De mogelijke waarden bedragen 0 tot 127.

Δ VCF ENV Mode

vb.

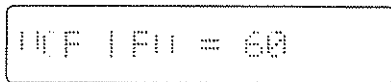


Hiermee bepaal je de polariteit van de Envelope-kurve, die het afsnijpunt van de VCF zal sturen. Gewoonlijk wordt " " gebruikt. In " "-mode wordt het ADSR-patroon omgekeerd.

	Display (16)	Funktie
Normaal		De ENV wordt aangewend om het VCF-afsnijpunt te verhogen.
Omgekeerd		De ENV wordt aangewend om het VCF-afsnijpunt te verlagen.
Normaal met dynamiek		De ENV én de dynamiek worden aangewend om het VCF-afsnijpunt te verhogen.
Dynamiek		Dit is een vrij speciale mode. De ENV oefent geen enkele invloed uit op het VCF-afsnijpunt; enkel de dynamiek werkt er direct op in.

Δ VCF LFO Diepte

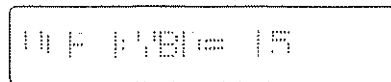
vb.



Deze parameter bepaalt de diepte, waarmee de LFO de afsnijfrequentie van de VCF moduleert (growl-effekt). De waarde loopt van 0 tot 127.

Δ VCF Keyboard Follower

vb.



Deze parameter zal, afhankelijk van de gespeelde toets (=toonhoogte), het afsnijpunt verschuiven. De waarden lopen van 0 tot 15. Een lagere waarde zal de

hogere tonen zachter doen klinken.

Δ VCF Aftertouch-gevoeligheid

vb.

VCF AFTR= 15

Wanneer de Aftertouch de afsnij-frequentie van de VCF stuurt, bepaalt deze parameter de gevoeligheid van het effect. De waarden lopen van 0 tot 15.

Σ VCA (Voltage Controlled Amplifier)

Δ VCA Level (Niveau)

vb.

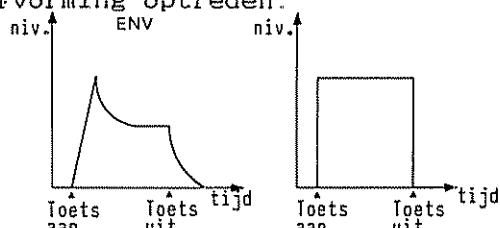
VCA LEVEL= 64

Met deze parameter wijzig je het volume, wat zeer effectief is bij het in het geheugen schrijven van een klankkleur. Bij een te hoge waarde zal er mogelijks vervorming optreden.

Δ VCA ENV Mode

vb.

VCA ENV = 1



Hiermee bepaal je of de VCA door het ENV- dan wel door het Gate-sig-naal (toets aan/uit sig-naal) gestuurd zal worden.

	Display (16)	Funktie
ENV		De ENV wijzigt het volume.
Gate	GT	Het Gate-sig-naal wijzigt het volume.
ENV met dynamiek		De ENV en de dynamiek wijzigen het volume.
Gate met dynamiek	DGT	Het Gate-sig-naal en de dynamiek wijzigen het volume.

Δ VCA Aftertouch-gevoeligheid

vb.

VCA AFTR= 15

Wanneer de Aftertouch het volume stuurt, bepaalt deze parameter de gevoeligheid van het effect. De waarden lopen van 0 tot 15.

W CHORUS

Δ Chorus ON/OFF

vb.

Zo schakel je de chorus in.

CHORUS = ON

Δ Chorus Rate

vb.

Deze parameter bepaalt de snelheid van het chorus-effekt, met waarden tussen 0 en 127.

CRS RATE= 70

W LFO (Low Frequency Oscillator)

Δ LFO Rate

vb.

Deze parameter wijzigt de snelheid van de LFO-modulatie. De waarden lopen van 0 tot 127.

LFO RATE= 70

Δ LFO Delay-tijd

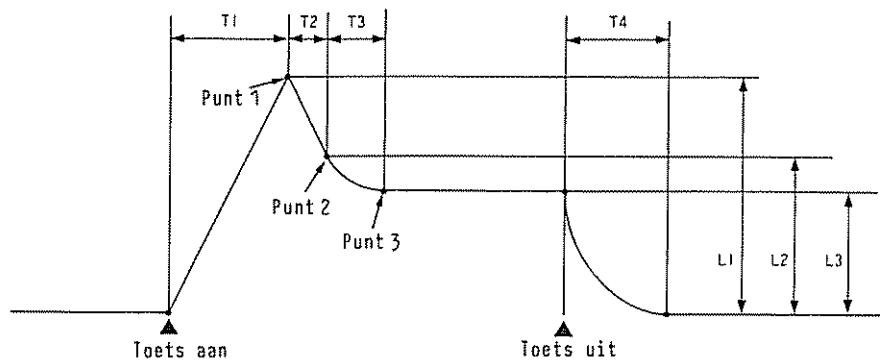
vb.

Deze parameter bepaalt de tijd, die de LFO zal wachten om te beginnen werken, vanaf het ogenblik dat de toets gespeeld wordt. De waarden lopen van 0 tot 127.

LFO DELT= 20

W ENV (Envelope Generator)

<Figuur 1>



△ ENV-tijd 1

vb.

ENV T1 = 00

Deze parameter bepaalt de tijd, die een noot zal nodig hebben om, na het aanslaan van de toets Punt 1 te bereiken. De waarden liggen tussen 0 en 127.

In Figuur 1 vertegenwoordigt T1 deze waarde.

△ ENV-niveau 1

vb.

ENV L1 = 127

Deze parameter bepaalt het niveau van Punt 1, met een waarde tussen 0 en 127.

In Figuur 1 vertegenwoordigt de hoogte van L1 deze waarde.

△ ENV-tijd 2

vb.

ENV T2 = 00

Deze parameter bepaalt de tijd, die een noot zal nodig hebben om van Punt 1 naar Punt 2 over te gaan. De waarden liggen tussen 0 en 127.

In Figuur 1 vertegenwoordigt de lengte van T2 deze waarde.

△ ENV-niveau 2

vb.

ENV L2 = 127

Deze parameter bepaalt het niveau van Punt 2, met een waarde tussen 0 en 127.

In Figuur 1 vertegenwoordigt de hoogte van L2 deze waarde.

△ ENV-tijd 3

vb.

ENV T3 = 00

Deze parameter bepaalt de tijd, die een noot zal nodig hebben om van Punt 2 naar Punt 3 over te gaan. De waarden liggen tussen 0 en 127.

In Figuur 1 vertegenwoordigt de lengte van T3 deze waarde.

△ ENV-niveau 3

vb.

ENV L3 = 127

Deze parameter bepaalt het niveau van Punt 3, met een waarde tussen 0 en 127.

In Figuur 1 vertegenwoordigt de hoogte van L3 deze waarde.

Δ ENV-tijd 4

vb.

ENV T4 = 00

Deze parameter bepaalt de tijd, die een noot zal nodig hebben om, vanaf het ogenblik dat de toets wordt losgelaten, vanaf het niveau 3 terug te vallen naar 0.

De waarden liggen tussen 0 en 127. In Figuur 1 vertegenwoordigt de lengte van T4 deze waarde.

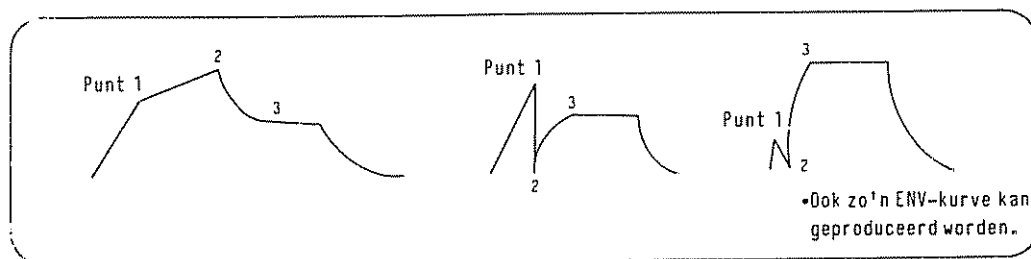
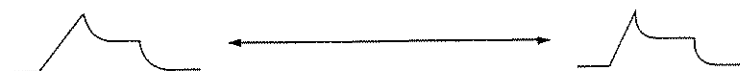
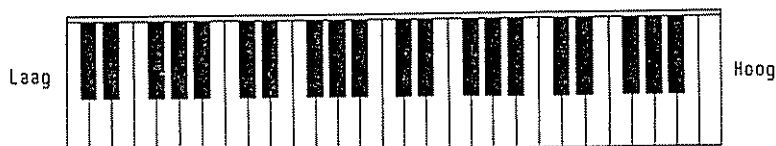
Δ ENV Keyboard Follower

vb.

ENV KFB = 15

De tijd, die de Envelope zal nodig hebben om z'n kurve te voltooien, kan gewijzigd worden, afhankelijk van welke toets er bespeeld wordt.

De waarden liggen tussen 0 en 15. Wanneer de waarde op 0 ingesteld wordt, is er niet de minste verandering van tijd. Naarmate de waarde echter hoger ingesteld wordt, wordt de Envelope-tijd des te korter naarmate een hogere toets bespeeld wordt.



7. DE KLANKKLEUREN EEN NAAM TOEKENNEN

Je kan elke klankkleur een naam (van maximaal 10 lettertekens) toekennen, of een nieuwe naam geven.

WERKWIJZE

- 1) Roep de klankkleur op, die je een (nieuwe) naam wilt toekennen.

Alpha JUNO-1 Handleiding

- 2) Druk op de "Name"-toets (14).
In het Display (16) verschijnt:

- 3) Blijf op de "Name"-toets drukken, tot wanneer de cursor zich onder de letter bevindt, die je wilt wijzigen.

Elkens je op de toets drukt, verplaatst de cursor zich één letter naar rechts. Wanneer de cursor het rechter uiteinde bereikt, gaat hij weer naar het begin.

- 4) Wijzig de letters d.m.v. de α -Dial.

De beschikbare letters zijn hiernaast afgebeeld.

- 5) Herhaal de stappen 3) en 4) zo dikwijls als nodig.

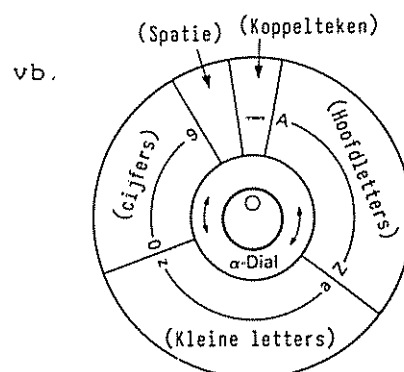
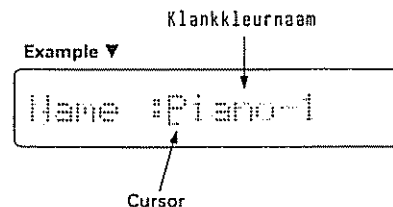
- 6) Zet de "Memory Protect"-schakelaar (27) op OFF.

- 7) Door op de relevante "Bank"- (18) en "Number"-keuzetoets (19) te drukken, kies je dezelfde klankkleur die je in stap 1) opriep.

Het Display (16) wijzigt als volgt:

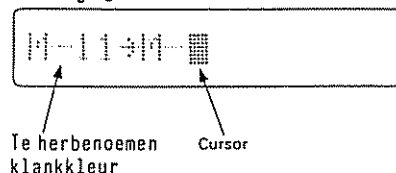
- 8) Zet de "Memory Protect"-schakelaar (27) weer op ON.

*Procedurestap 7) zal de nieuwe naam van de met stap 1) gekozen klankkleur automatisch in het geheugen schrijven.

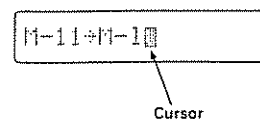


vb. M-11 een nieuwe naam toekennen.

Terwijl je de "Write"-toets (15) vasthoudt



Druk op "Bank"-keuzetoets 1



Druk op "Number"-keuzetoets 1



8. HOE DE CHORD-DATA REGISTREREN, DIE JE NODIG HEBT BIJ DE "CHORD MEMORY"-FUNKTIE

Wanneer er chord-data in de α JUNO-1 werd geregistreerd, terwijl de "Memory Protect"-schakelaar op ON stond, dan zal deze bij uitschakeling van het instrument uitgewist worden. Wanneer je deze data toch wenst te behouden na uitschakeling, dan moet je deze registreren, met de "Memory Protect"-schakelaar op OFF.

WERKWIJZE

- 1) Zet de "Memory Protect"-schakelaar (27), zoals hiernaast wordt aangegeven.

ON OFF ON



"Memory Protect"-schakelaar (27)
op ON: het uitschakelen van het instrument wist de data.

ON OFF ON



"Memory Protect"-schakelaar (27)
op OFF: de data blijft ook na het uitschakelen behouden.

- 2) Druk op de "Write"-toets (15), terwijl je de "Chord Memory"-toets (4) vasthoudt.
In het Display (16) verschijnt:

Write CHORD

- 3) Speel het akkoord, dat je wilt registreren.

Wanneer alle toetsen losgelaten zijn, is de Chord-data geregistreerd, en verschijnt het volgende in het Display (16):

Temporary !!

- 4) Zo nodig schakel je de "Memory Protect"-schakelaar weer op ON.

Write Complete!

*Terwijl de Chord-data geregistreerd wordt, werkt de "Octave Transpose"-functie niet. Dientengevolge zal de midden-C (do) steeds als C4 fungeren.

*Wanneer het geregistreerde akkoord gespeeld wordt, werkt de "Octave Transpose"-functie wel. Met deze functie in de normaalstand, zal, bij het spelen van C4, het akkoord op zijn oorspronkelijk toonhoogte klinken.

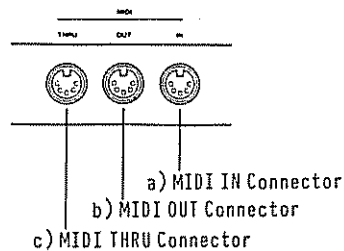
*Door de C4-toets te registreren, kan de α JUNO-1 als een monofoon klavier bespeeld worden.

*C2, C3, C4 en C5 pre-registreerde men reeds in de fabriek.

*Wanneer het klavier extreem snel bespeeld wordt, of wanneer er doorlopend te veel "NOTE ON"-messages naar MIDI IN gezonden worden, is het mogelijk dat de akkoorden niet naar behoren klinken.

9. MIDI

De α JUNO-1 is uitgerust met de volgende drie MIDI-connectoren (28):



a) "MIDI IN"-connector

Via deze connector voed je het signaal van een extern toestel aan de α JUNO-1, om hem te sturen.

b) "MIDI OUT"-connector

Via deze connector zendt de α JUNO-1 signalen uit, om een extern MIDI-toestel te sturen.

*Het via MIDI IN ontvangen signaal wordt niet doorgezonden via MIDI OUT.

c) "MIDI THRU"-connector

Via deze connector wordt een exacte kopij van de door "MIDI IN" ontvangen signalen uitgezonden.

a. De MIDI-functies wijzigen

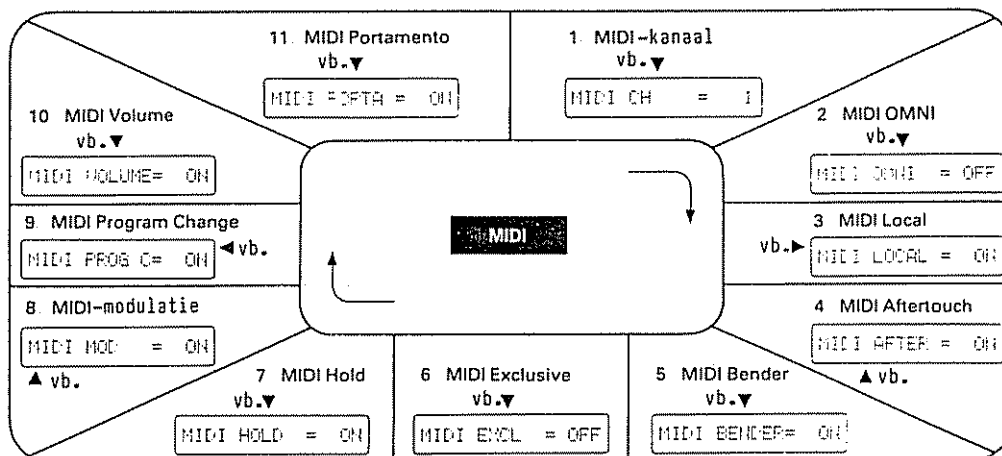
Je kan de data van de MIDI-functies als volgt herschrijven.

MIDI-functie	Fabrieks-preset	Display-waarde	Beschrijving
1. MIDI-kanaal	1	1 ~ 16	Bepaalt over welk kanaal de MIDI-boodschappen zullen communiceren.
2. MIDI OMNI	OFF	ON/OFF	MIDI ON ontvangt alle boodschappen, over welk kanaal deze ook verzonden worden, en op welk kanaal er ook werd afgestemd.
3. MIDI Local	ON	ON/OFF	OFF scheidt binnenin de α JUNO-1 de synthesizer-sectie van de klavier-sectie.
4. MIDI Aftertouch	ON	ON/OFF	Boodschappen m.b.t. de drukgevoeligheid van het klavier.

5. MIDI Bender	ON	ON/OFF	Boodschappen m.b.t. de Pitch Bender.
6. MIDI Exclusive	OFF	ON/OFF	Exclusieve boodschappen.
7. MIDI Hold	ON	ON/OFF	Boodschappen m.b.t. de Hold-functie.
8. MIDI-modulatie	ON	ON/OFF	Modulatie-boodschappen.
9. MIDI Program Change	ON	ON/OFF	Boodschappen m.b.t. de keuze van de klankkleur.
10. MIDI Volume	ON	ON/OFF	Volume-boodschappen.
11. MIDI Portamento	ON	ON/OFF	Portamento-boodschappen.

WERKWIJZE

- 1) Blijf op de MIDI-toets (10) drukken, tot wanneer de MIDI-functie, die je wilt wijzigen, in het Display (16) verschijnt.



De Midi-parameter in het Display verandert telkens je drukt.

- 2) Wijzig de MIDI-functie naar believen, d.m.v. de α -Dial.

b. De MIDI-functies in het geheugen schrijven

Wanneer je de data van de MIDI-functies in het geheugen schrijft, kan deze, zelfs na uitschakeling van het instrument, bewaard blijven.

WERKWIJZE

- 1) Zet de "Memory Protect"-schakelaar (27) op OFF.

Alpha JUNO-1 Handleiding

2) Druk op de MIDI-toets (10).

Terwijl je de "Write"-toets (15) vasthoudt.

3) Hou de "Write"-toets (15) vast en druk op de "MIDI"-toets (10).

Write MIDI FUNC.

In het Display verschijnt:

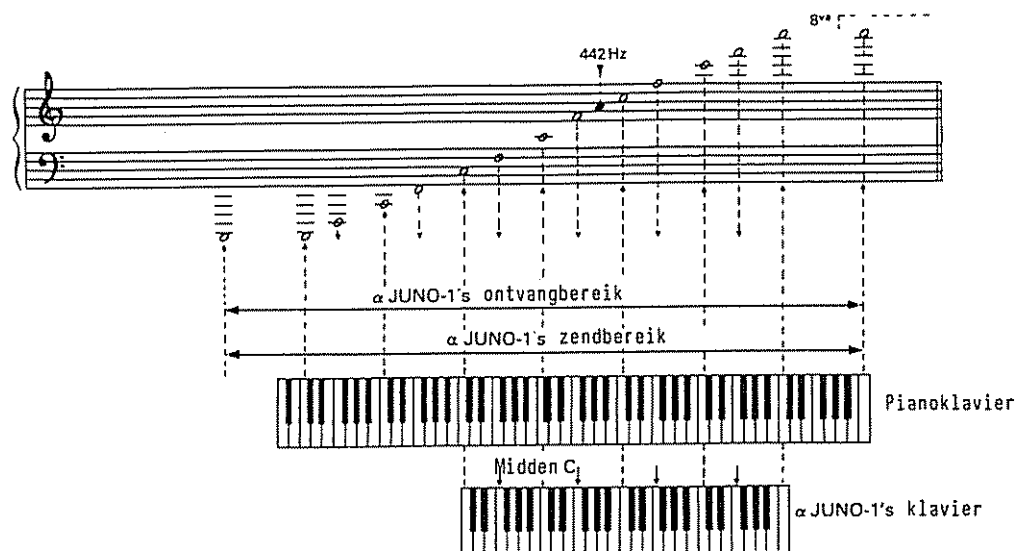


Wanneer je op de MIDI-toets (10) drukt.

Write Complete!

4) Zet de "Memory Protect"-schakelaar (27) weer op ON.

c. Het klankbereik dat de α JUNO-1 via MIDI kan ontvangen en uitzenden



1) Uitzendbaar klankbereik

De α JUNO-1 beschikt over een "Key Transpose"- (1 oktaaf omhoog en omlaag) en een "Octave Transpose"- (1 oktaaf omlaag) functie, waardoor hij in staat is data uit te zenden vanaf twee oktaven lager tot één oktaaf hoger dan het eigenlijke bereik van z'n klavier.

2) Ontvangbaar klankbereik

Het via MIDI ontvangbaar klankbereik van de α JUNO-1 bedraagt, zoals hierboven is afgebeeld, 8 oktaven. Wanneer de uitgezonden data dit bereik overschreiden, dan zullen deze automatisch omhoog of omlaag getransponeerd worden, totdat zij binnen dit bereik vallen. De "Key Transpose"- en "Octave Transpose"-functies reageren niet op data, die via MIDI IN ontvangen werden.

d. Pedaal-schakelaar en Controle-pedaal

Afhankelijk van de op het moment in gebruik zijnde functie, zullen de door de pedaal-schakelaar en het controle-pedaal uitgezonden MIDI-boodschappen verschillen.

°Pedaal-schakelaar

Functie	Via MIDI uitgezonden boodschappen
Program Shift	* Program Change, * System Exclusive
Portamento	* Portamento
Chord Memory	Geen boodschap

°Controle-pedaal

Functie	Via MIDI uitgezonden boodschappen
Volume	Totaal-volume
Aftertouch	Controle-pedaal
Dynamics	Aanslagsnelheid van de toetsen

* Deze boodschappen worden met MIDI in- of uitgeschakeld.

e. "Program Change"-boodschappen

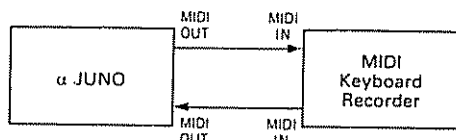
Onderstaande tabel geeft aan, hoe de klankkleuren van de α JUNO-1 overeenstemmen met de "Program Change"-nummers 1 tot 128 van het MIDI-formaat.

Alpha JUNO-1 Handleiding

GROUP	NUMBER								
	BANK	1	2	3	4	5	6	7	8
MEMORY	1	1	2	3	4	5	6	7	8
	2	9	10	11	12	13	14	15	16
	3	17	18	19	20	21	22	23	24
	4	25	26	27	28	29	30	31	32
	5	33	34	35	36	37	38	39	40
	6	41	42	43	44	45	46	47	48
	7	49	50	51	52	53	54	55	56
	8	57	58	59	60	61	62	63	64
PRESET	1	65	66	67	68	69	70	71	72
	2	73	74	75	76	77	78	79	80
	3	81	82	83	84	85	86	87	88
	4	89	90	91	92	93	94	95	96
	5	97	98	99	100	101	102	103	104
	6	105	106	107	108	109	110	111	112
	7	113	114	115	116	117	118	119	120
	8	121	122	123	124	125	126	127	128

*Wanneer een extern MIDI-toestel, zoals een Keyboard Recorder, verbonden is met de α JUNO-1, kan het voorkomen dat de α JUNO-1 niet naar behoren klinkt, omwille van het tot stand brengen van een "MIDI-loop" (kringloop).
In voorkomend geval schakel je de "MIDI THRU"-schakelaar van de Keyboard Recorder en de "MIDI Local"-functie op OFF.

vb.



10. DATA-OVERDRACHT

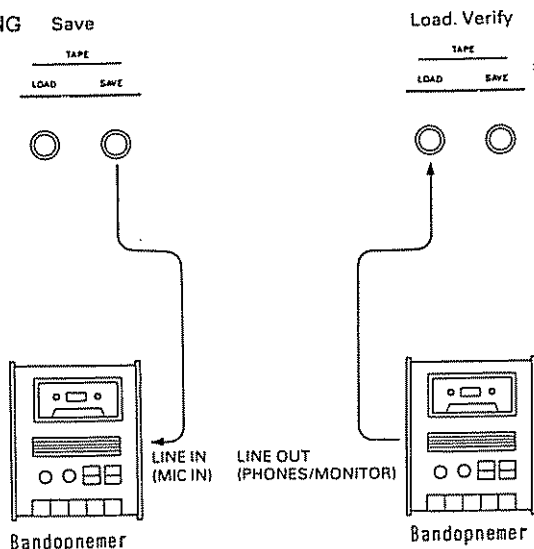
De α JUNO-1 is voorzien van een "Tape Interface"-functie, waarmee het mogelijk is de totale inhoud van het klankgeheugen (M-11 tot 88) te kopiëren naar een gewone bandopnemer (cassette-deck). Daarnaast is het ook mogelijk de data naar een andere α JUNO-1 te kopiëren.

Vooraleer je enige data-overdracht laat plaats vinden, dien je je ervan te verzekeren dat de α JUNO-1 in Play Mode staat, m.a.w. dat het Display (16) een klanknaam weergeeft.



a. Tape Interface

AANSLUITING Save



* Sommige bandopnemers zullen niet behoorlijk werken, wanneer zowel de Save- als de Load-verbinding tot stand gebracht worden. In voorkomend geval maak je enkel de relevante verbinding.

* Om de Save-, Verify- of Load-mode uit te schakelen, druk je eenvoudig op één van de "Number"-keuzetoetsen 1/ tot 5/.

* Het is aangewezen om, na elke Save-operatie, de Verify-procedure uit te voeren.

1. Save

WERKWIJZE

- 1) Breng de bandopnemer in opname-mode en start hem.
- 2) Hou de "Data Transfer"-toets (7) vast en druk op "Number"-keuzetoets 3/.

De save-operatie start en in het Display (16) verschijnt:

- 3) Wanneer de Save-operatie beëindigd is, wijzigt het Display (16) naar:

- 4) Stop de bandopnemer.

Terwijl je de "Data Transfer"-toets (7) vasthoudt.

Select Type.....

Wanneer je op "Number"-keuzetoets 3 drukt.

Save Tape...0

Gedurende de Save-operatie verandert dit als volgt:
0...1...2... ..

Save ..END...

2. Verify

WERKWIJZE

- 1) Spoel de band terug naar het begin van de gekopieerde data en regel het volume van de bandopnemer ongeveer halverwege.
- 2) Hou de "Data Transfer"-toets (7) vast en druk op "Number"-keuzetoets 4.

In het Display (16) verschijnt:

- 3) Breng de bandopnemer klaar om af te spelen, en start hem.

Wanneer het begin van de data teruggevonden wordt, start de "Verify"-operatie.

- 4) In het Display (16) verschijnt één van beide, hiernaast staande mededelingen.

Krijg je de <<ERR!>> mededeling, lees dan de "Opmerkingen bij het uitvoeren van de Save-Procedure" op blz. 41, en herhaal zorgvuldig de Save-procedure.

- 5) Stop de bandopnemer.

3. Load

WERKWIJZE

- 1) Spoel de band terug naar het begin van de gekopieerde data en regel het volume van de bandopnemer ongeveer halverwege.
- 2) Zet de "Memory Protect"-schakelaar van de α JUNO-1 op OFF.
- 3) Hou de "Data Transfer"-toets (7) vast en druk op "Number"-keuzetoets 5.

In het Display (16) verschijnt:

Terwijl je de "Data Transfer"-toets (7) vasthoudt.

Select Type.....



Wanneer je op "Number"-keuzetoets 4 drukt.

Verify Tape.....

Verify Tape...0

Wanneer het begin van de data teruggevonden is, verschijnt "0", daarna 1...2...3... ..

Wanneer de Save-operatie korrekt uitgevoerd werd.

Verify ..END..

Wanneer de Save-operatie foutief uitgevoerd werd.

Verify ERR !

Terwijl je de "Data Transfer"-toets (7) vasthoudt.

Select Type.....



Wanneer je op "Number"-keuzetoets 5 drukt.

Load Tape.....

- 4) Breng de bandopnemer klaar om af te spelen en start hem.

Wanneer het begin van de data teruggevonden wordt, start de "Load"-operatie.

Load Tape...0

Wanneer het begin van de data teruggevonden is, verschijnt "0", daarna gedurende het laden 1...2...3... ..

- 5) In het Display (16) verschijnt één van beide, hiernaast staande mededelingen.

Krijg je de <<ERR!>> mededeling, lees dan de "Opmerkingen bij het uitvoeren van de Save-procedure" hieronder en herhaal zorgvuldig de Load-procedure.

Wanneer de Load-operatie korrekt uitgevoerd werd.

Load ..END..

Wanneer de Load-operatie foutief uitgevoerd werd.

Load ERR !

- 6) Stop de bandopnemer.

- 7) Zet de "Memory Protect"-schakelaar weer op ON.

Opmerkingen bij het uitvoeren van de Save-procedure

Wanneer het Display de <<ERR!>> mededeling weergeeft, gedurende de Verify- of Load-procedure, lees dan de volgende opmerkingen, en herhaal zorgvuldig de procedure.

Δ Het terugspoelen van de band

*Zorg dat je de band tot voor het begin van de opgenomen data terugspoelt.

Δ Het weergaveniveau van de bandopnemer

*Het aangewezen weergaveniveau varieert naargelang het type van de gebruikte bandopnemer. Wijzig dus dit niveau, om zodoende het juiste te vinden. Is je bandopnemer ook met een opnameniveau-regeling uitgerust, probeer dan ook andere niveau's bij het uitvoeren van de Save-procedure.

*Is de bandopnemer met een toonregeling uitgerust, experimenteer dan met verschillende instellingen.

Δ Aansluitingen

*Overtuig je ervan, dat alle aansluitingen behoorlijk gemaakt werden.

*Is je bandopnemer van twee soorten In/Out-jacks voorzien (MIC/ LINE IN, EAR/LINE OUT, enz.), probeer deze keer dan de andere

Alpha JUNO-1 Handleiding

*Sommige bandopnemers werken niet behoorlijk wanneer de Save- en Load-aansluitingen gelijktijdig tot stand gebracht worden. Maak in voorkomend geval enkel de relevante verbinding.

△ Waar de opname starten

*Begin de opname niet helemaal vooraan de band, maar spoel deze eerst even door.

△ Welke band gebruiken

*Gebruik zo mogelijk een nieuwe band van hoge kwaliteit. Bij een gebruikte band doen zich vaak "drop-outs" voor, die fouten in de data veroorzaken.

*Gebruik je cassettes, neem dan C-60 of korter. De band van C-90 (of langer) is te dun om voor dit doel een goede werking te verzekeren.

△ De bandopnemer

*Gebruik zoveel mogelijk dezelfde bandopnemer, zowel voor de Save- als voor de Load-operatie. Dit zal mede de mogelijkheid van fouten reduceren.

*Reinig en demagnetiseer de koppen van de bandopnemer.

*Verschijnt nog steeds de fout-melding in het Display, gebruik dan een andere bandopnemer.

△ BEWARING VAN DE DATA-BAND

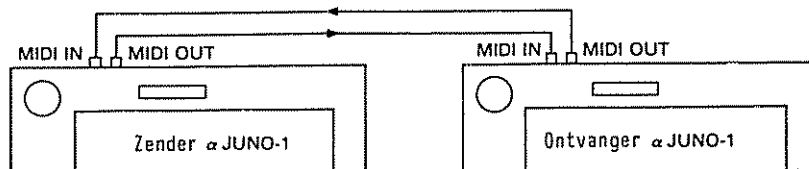
Hou de banden en de bandopnemer verwijderd van toestellen, die een magnetisch veld uitstralen, zoals IV, luidsprekers en versterkers. Zorg ook voor een niet te warme, noch te vochtige omgeving.

b. Data-overdracht via MIDI

D.m.v. de "MIDI exclusive"-boodschappen kunnen de data van het klankgeheugen rechtstreeks tussen twee α JUNO-1's overgedragen worden.

Zelfs wanneer, binnen de MIDI-functies, de MIDI exclusive op OFF staat, kan deze functie toegepast worden.

AANSLUITING



WERKWIJZE

1) Zet de "Memory Protect"-schakelaar op OFF.

2) Druk op "Number"-keuzetoets 2 van de "Ontvanger α JUNO-1", terwijl je de "Data Transfer"-toets (7) vasthoudt.

Het instrument is klaar om de data te ontvangen, en in het Display (16) verschijnt:

3) Druk op "Number"-keuzetoets 1 van de "Zender α JUNO-1", terwijl je de "Data Transfer"-toets (7) vasthoudt.

Het instrument begint de data uit te zenden, en in het Display (16) verschijnt:

4) Wanneer de data-overdracht voltooid is, verschijnt in het Display (16) van de "Ontvanger" en "Zender α JUNO-1":

Wanneer het Display de hiernaast staande fout-melding weergeeft, ga dan na of alle verbindingen korrekt tot stand gebracht werden.

5) Zet de "Memory Protect"-schakelaar (27) van de "Ontvanger α JUNO-1" weer op ON.

van de "Ontvanger α JUNO-1"
Terwijl je de "Data Transfer"-toets (7) vasthoudt.

Select Type.....



Wanneer je op "Number"-keuzetoets 2 drukt.

Bulk Load MIDI..

Terwijl je de "Data Transfer"-toets (7) vasthoudt.

Select Type.....



Wanneer je op "Number"-keuzetoets 1 drukt.

Bulk Dump MIDI..

Zender α JUNO-1

Bulk Dump ..END.

Ontvanger α JUNO-1

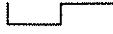
Bulk Load ..END.

Bulk Load ERR !

4 / A P P E N D I X

1. Parameter-tabel

Parameter		Waarde	
Display (16)		Display (16)	
DCO RNB	DCO Range	32' ~ 4'	
DCO LFO	DCO LFO Diepte	00 ~ 127	
DCO ENV	DCO ENV Diepte	00 ~ 127	
DCO ENV	DCO ENV Mode		Normaal
			Omgekeerd
			Normaal met dynamiek
			Omgekeerd met dynamiek
DCO AFTR	DCO Aftertouch-gevoeligheid	00 ~ 15	
DCO BEND	DCO Bender-bereik	00 ~ 12	
PULSE	DCO Puls-golfvorm	00	UIT
		01	
		02	
		03	
SAWTOOTH	DCO Zaagtand-golfvorm	00	UIT
		01	
		02	
		03	
		04	
		05	

Parameter		Waarde	
Display (16)		Display (16)	
SUB	DCO Sub-Oscillator-golfvorm	00	
		01	
		02	
		03	
		04	
		05	
SUB LEVL	DCO Sub-Oscillator-niveau	00 ~ 03	
NDIS LVL	DCO ruis-niveau	00 ~ 03	
PW/PWM	DCO PW/PWM Diepte	00 ~ 127	
PWM RATE	DCO PWM Rate	00 ~ 127	
HPF FREQ	HPF Afsnijffrequentie	00 ~ 03	
VCF FREQ	VCF Afsnijffrequentie	00 ~ 127	
VCF RESO	VCF Resonantie	00 ~ 127	
VCF ENV	VCF ENV Diepte	00 ~ 127	
VCF ENV	VCF ENV Mode		Normaal
			Omgekeerd
			Normaal met dynamiek
			Dynamiek
VCF LFO	VCF LFO Diepte	00 ~ 127	
VCF KYBD	VCF Keyboard Follower	00 ~ 15	

Parameter		Waarde	
Display (16)		Display (16)	
UCF AFTR	VCF Aftertouch-gevoeligheid	00 ~ 15	
VCA LEVEL	VCA Level	00~127	
VCA ENV	VCA ENV Mode	   	ENV Gate ENV met dynamiek Gate met dynamiek
VCA AFTR	VCA Aftertouch-gevoeligheid	00 ~ 15	
CHORUS	Chorus	ON~OFF	
CRS RATE	Chorus Rate	00~127	
LFO RATE	LFO Rate	00~127	
LFO DELY	LFO Delay-tijd	00~127	
ENV T1	ENV-tijd 1	00~127	
ENV L1	ENV-niveau 1	00~127	
ENV T2	ENV-tijd 2	00~127	
ENV L2	ENV-niveau 2	00~127	
ENV T3	ENV-tijd 3	00~127	
ENV L3	ENV-niveau 3	00~127	
ENV T4	ENV-tijd 4	00~127	
ENV KYBD	ENV Keyboard Follower	00 ~ 15	

2. Foutmelding-tabel

Display (16)	Beschrijving
Memory Protected	Je wou data in het back-up geheugen schrijven. Terwijl de "Memory Protect"-schakelaar (27) nog op ON stond.
Load ERR!	De klankkleur-data werden niet korrekt vanop de band ontvangen.
Verify ERR!	De op band opgeslagen data verschillen van deze, die zich in het "back-up"-geheugen bevinden.
Bulk Load ERR!	De bulk gedumpte data werden niet volledig ontvangen.
Bulk Dump ERR!	De bulk gedumpte data werden niet volledig doorgezonden.
Check Battery!!	De batterij voor het "back-up"-geheugen is leeg. *Wanneer deze mededeling verschijnt, zijn de data van het "back-up"-geheugen verloren Raadpleeg je lokale Roland-dealer.

3. Memo

Zie de Engelstalige handleiding blz. 46.

5 / S P E C I F I K A T I E S

Zie de Engelstalige handleiding blz. 47.

MIDI IMPLEMENTATION

Zie de Engelstalige handleiding blz. 48 e.v.