

JUNO-Di

MOBILE SYNTHESIZER WITH SONG PLAYER

Руководство пользователя

Roland®

Обозначения, используемые в руководстве

Названия кнопок заключены в квадратные скобки [], например, [ENTER].

Ссылка на страницу обозначается как (стр. **).

Используются следующие символы.

NOTE

Обозначает важные замечания; читать обязательно.

MEMO

Обозначает дополнительную информацию о работе; читать при необходимости.

TIP

Обозначает информацию о полезных советах; читать при необходимости.

cf.

Обозначает информацию о ссылках; читать при необходимости.

TERM

Обозначает информацию о терминах; читать при необходимости.

* В данном руководстве приведены примеры экранов дисплея. Однако, в конкретный инструмент может быть установлена другая версия операционной системы (например, содержащая новые звуки). Поэтому информация на дисплее может не всегда совпадать с той, которая представлена в данном руководстве.

Прежде чем приступить к работе внимательно ознакомьтесь с информацией, приведенной на страницах 3 – 7. Там содержатся важные сведения, касающиеся правильной эксплуатации устройства. Для того чтобы максимально эффективно использовать все функциональные возможности прибора, внимательно прочтите данное руководство целиком. Сохраните руководство, оно может пригодиться в дальнейшем.

Copyright © 2009 ROLAND CORPORATION

Все права защищены. Воспроизведение данного материала, полное или частичное, без письменного разрешения корпорации ROLAND запрещено.

ИНСТРУКЦИИ ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ПОЖАРА, ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРОТОКОМ ИЛИ ПРИЧИНЕНИЯ ТРАВМЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ

О значках ⚠ WARNING и ⚠ CAUTION

⚠ WARNING	Предупреждает пользователя о возможной серьезной угрозе жизни и здоровью в случае пренебрежения этим правилом.
⚠ CAUTION	Предупреждает пользователя о том, что неправильное использование устройства может повлечь за собой травму или материальный ущерб. * Материальный ущерб включает в себя повреждение и другие нежелательные воздействия, а также причинение вреда домашним животным.

О символах

	Символ ⚠ сообщает пользователю о важных предупреждениях или инструкциях. Точное значение символа определяется значком, который содержится внутри. В данном конкретном случае - это предупреждение или сигнал об опасности.
	Символ предупреждает пользователя о запрещенных операциях. Что именно запрещает делать данный значок зависит от изображения в перечеркнутом круге. В данном конкретном случае он говорит, что прибор нельзя разбирать.
	Символ сообщает пользователю о необходимых действиях. Точное значение определяется значком, который содержится внутри. В приведенном случае он означает, что сетевой шнур необходимо отключить от сети.

ВСЕГДА СОБЛЮДАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ УКАЗАНИЯ


⚠ WARNING


- Не вскрывайте прибор и не производите самостоятельно какие-либо модификации внутри него или сетевого адаптера.
- Не производите самостоятельно ремонт прибора и не заменяйте детали внутри него (за исключением случаев, описанных в руководстве). За обслуживанием обращайтесь в сервисный центр или к официальному дистрибьютору Roland.
- Не храните и не используйте прибор в условиях:
 - экстремальных температур (на прямом солнечном свете, в закрытом автомобиле, вблизи отопительных приборов, непосредственно на генерирующем тепло оборудовании и т.п.);
 - влажности (в ванных комнатах, прачечных, на мокром полу);
 - задымленности;
 - с высоким уровнем испарений;
 - сырости;
 - где он может попасть дождь;
 - запыленности;
 - с высоким уровнем вибрации.
- Прибор всегда должен устанавливаться только в рэк или на стойку, рекомендованные Roland.
- При использовании прибора с рэком или стойкой, рекомендованными Roland, данные приспособления должны обеспечивать стабильность инструмента. Не устанавливайте его на шатающиеся стойки или на наклонные поверхности, не обеспечивающие устойчивое размещение прибора.


⚠ WARNING


- Используйте только прилагаемый к прибору сетевой адаптер. Также убедитесь в соответствии сетевого напряжения маркировке на корпусе адаптера. Блоки питания других типов могут иметь отличную полярность или быть рассчитаны на другое напряжение, поэтому их применение может испортить прибор или привести к поражению электротоком.
- Пользуйтесь только входящим в комплект сетевым кабелем. Также не используйте этот кабель с другим оборудованием.
- Не перекручивайте и не тяните слишком сильно шнур электропитания, не ставьте на него тяжелые предметы. В противном случае можно повредить его и устроить короткое замыкание. Поврежденный шнур электропитания может стать источником пожара или поражения электротоком!
- Данный прибор, по отдельности или в комбинации с усилителем и наушниками или динамиками, может производить звук такого уровня громкости, который способен привести к длительной потере слуха. Не играйте долго с высоким или дискомфортным уровнем громкости. Если наблюдается снижение слуха или появился звон в ушах, немедленно выключите аппаратуру, а затем проконсультируйтесь с врачом.
- Не допускайте попадания в прибор никаких посторонних предметов (таких как жидкости, монеты, винты и т.п.).


⚠ WARNING


- Немедленно отключите прибор, выньте сетевой адаптер из розетки и обратитесь по месту приобретения аппаратуры, в ближайший сервисный центр или к уполномоченному дистрибьютору Roland, если:
 - Поврежден сетевой адаптер, шнур или штепсель электропитания;
 - Появился дым или необычный запах;
 - Внутри прибора попали посторонние предметы или пролита жидкость;
 - Прибор попал под дождь (или намок по иной причине);
 - Прибор не работает в нормальном режиме, или в его работе обнаружился существенные изменения.


- Там, где есть маленькие дети, взрослые должны наблюдать за ними до тех пор, пока ребенок не будет в состоянии соблюдать все правила, необходимые для безопасной эксплуатации прибора.
 


- Оберегайте прибор от сильных ударов (не роняйте его!).
 


- Не включайте сетевой шнур в розетку, к которой уже подключено слишком много других электроприборов. Будьте особенно внимательны при использовании удлинителей – совокупная мощность электроприборов, подключаемых к удлинителю (Вт/А), не должна быть выше предельно допустимой для данного удлинителя. Избыточная нагрузка может привести к перегреву и даже расплавлению изоляции шнура электропитания.
 

- При эксплуатации прибора в стране, отличной от страны-производителя, проконсультируйтесь с продавцом, ближайшими сервисным центром компании или авторизованным дилером Roland.
 


- Батареи нельзя нагревать, закорачивать, бросать в огонь или в воду.
 





- НЕ воспроизводите прилагаемый диск CD-ROM на бытовом CD-проигрывателе. Высокий уровень воспроизведения может повредить слух, вывести из строя динамики или другие части аудиосистемы.
 


- Не оставляйте батареи Ni-MH на прямом солнечном свете, вблизи источников тепла, огня и т. д.
 


⚠ CAUTION


- Размещайте оборудование и сетевой адаптер так, чтобы обеспечить хорошую вентиляцию.
 


- Для использования с данным инструментом предназначена стойка Roland KS-8/12. Использование других стоек может привести к негативным последствиям.
 


- Перед использованием прибора внимательно прочтите все прилагаемые к нему инструкции. Имейте в виду, что в зависимости от экспрессивности исполнения возможно опрокидывание инструмента или стойки даже при выполнении всех изложенных в руководстве пользователя инструкций. Поэтому при каждом использовании стойки убеждайтесь в устойчивости инструмента и стойки.
 


- При включении/выключении питания держитесь не за кабель, а за вилку.
 

- Необходимо регулярно выключать сетевой адаптер из розетки и протирать его мягкой салфеткой, чтобы удалить с контактов все загрязнения. Также следует выключать штепсель из сетевой розетки, если аппаратура длительное время не используется. Любое попадание грязи между штепселем и розеткой может нарушить изоляцию и привести к возгоранию.
 

- Не перегибайте шнуры и кабели. Кроме того, все шнуры и кабели должны быть размещены в недоступном для детей месте.
 

- Не садитесь на прибор и не кладите на него тяжелые предметы.
 

- Никогда не включайте сетевой адаптер и не выключайте его из розетки влажными руками.
 

- При перемещении устройства отсоедините сетевой адаптер и все кабели, коммутирующие прибор с внешним оборудованием.
 

⚠ CAUTION

- Перед чисткой прибора выключите его и отключите сетевой адаптер от розетки (стр. 17).



- При приближении грозы отключите сетевой адаптер от розетки.



- При некорректном использовании батареи могут протечь или взорваться. Это может привести к повреждению прибора или к травме. В целях безопасности прочтите и соблюдайте следующие меры предосторожности (стр. 17).



- Следуйте инструкциям по установке батарей. Соблюдайте полярность.



- По возможности не используйте новые батареи вместе со старыми и не устанавливайте батареи различных типов.



- Если не планируется использовать устройство в течение длительного времени, сохраните важные данные на накопитель USB, а затем извлеките батареи.

- Если батарея протекла, удалите загрязнение из отсека батарей бумажным полотенцем или мягкой тканью. Затем установите новые батареи. Чтобы избежать ожога, убедитесь, что содержимое протекшей батареи не попало на руки или кожу. Будьте особенно осторожны, чтобы содержимое батареи не попало в глаза или в область вокруг них. Если это произошло, немедленно промойте глаза большим количеством проточной воды.

- Не храните батареи вместе с металлическими объектами, такими как шариковые ручки, шпильки, булавки и т. п.

- Использованные батареи необходимо утилизировать в соответствии со стандартами безопасности, принятыми в вашем регионе.



- Храните все мелкие детали, входящие в комплект поставки, вне зоны досягаемости детей, чтобы они случайно не проглотили их.



Важные замечания

Питание: использование батарей

- Не подключайте устройство к источнику электропитания, к которому уже подключены электроприборы с преобразователем напряжения (холодильник, стиральная машина, микроволновая печь или кондиционер), а также снабженные мотором. Сетевая наводка, создаваемая такими электроприборами, может вызвать сбой в работе аппаратуры и послужить причиной шумовых помех. Если отдельную сетевую розетку использовать невозможно, то между электроприбором и аппаратурой необходимо подключить фильтр подавления сетевых наводок.
- Через несколько часов работы прибора сетевой адаптер нагревается и начинает излучать тепло. Это — штатная ситуация.
- Поскольку потребление электроэнергии при работе прибора достаточно велико, рекомендуется использовать сетевой адаптер. При питании от батарей используйте аккумуляторы Ni-MH.
- Во время установки или замены батарей всегда выключайте питание прибора и отсоединяйте от него все остальные подключенные устройства. Это позволит избежать повреждения динамиков и других устройств.
- До подключения прибора к другим устройствам, отключите электропитание всей аппаратуры. Это позволит избежать повреждения динамиков или других устройств.
- При работе от батарей отключайте от прибора сетевой адаптер.
- Когда батареи установлены, подключение/отключение сетевого шнура или кабеля питания сетевого адаптера при включенном питании вызовет его отключение. Перед выполнением действий такого рода необходимо отключать питание прибора.

Размещение

- При использовании аппаратуры рядом с мощными усилителями (или оборудованием, содержащим крупные трансформаторы), могут возникнуть наводки. Чтобы разрешить эту проблему, измените пространственную ориентацию аппаратуры или удалите ее от источника помех.
- Прибор может являться источником помех для теле- и радиоприемников. Не устанавливайте его вблизи от такого оборудования.
- Если вблизи от прибора используются беспроводные средства связи (например, мобильные телефоны), то при входящем или исходящем сигнале, а также во время разговора может появиться шум. При возникновении подобных проблем необходимо перенести такие устройства подальше от прибора или выключить их.
- Не размещайте прибор на прямых солнечных лучах, около источников тепла, внутри закрытого автомобиля и не подвергайте воздействию перепадов температуры. Иначе прибор может деформироваться или изменить свой цвет.
- При перемещении прибора из одного места в другое, если в них наблюдается значительный перепад температуры и/или влажности, внутри могут образоваться капли воды (конденсат). Если использовать прибор в таком состоянии, может возникнуть неисправность или сбой в работе. Поэтому, прежде чем приступить к эксплуатации аппаратуры, необходимо подождать несколько часов, чтобы конденсат высох.
- Не оставляйте никаких объектов на клавиатуре инструмента. В противном случае она может выйти из строя.
- В зависимости от материала и температуры поверхности, на которой стоит прибор, его резиновые ножки могут изменить цвет или испортить поверхность. Чтобы избежать этого, можно поместить под ножки кусок войлока или ткани. При этом следите, чтобы прибор случайно не соскользнул с поверхности.

Уход

- Для чистки прибора используйте мягкую чистую ткань или аналогичный материал, слегка смоченный водой. Для удаления грязи используйте ткань, смоченную слабым неабразивным моющим средством. Затем протирайте прибор мягкой сухой тканью.
- Использование бензина, растворителя или алкоголя запрещается. Это может привести к изменению цвета и/или деформации корпуса прибора.


Ремонт и данные

- Помните о том, что при отправке прибора в ремонт данные его внутренней памяти могут быть потеряны. Поэтому предварительно их необходимо сохранить на устройство USB, либо переписать на бумагу (при возможности). Во время ремонта инструмента особое внимание уделяется сохранности данных внутренней памяти. Однако встречаются ситуации (например, выход из строя схем памяти), в которых этого добиться невозможно. Компания Roland ответственности за сохранность данных внутренней памяти прибора не несет.

Меры предосторожности

- Помните, что в результате поломки или несоблюдения правил эксплуатации прибора содержимое памяти может быть безвозвратно потеряно. Для того чтобы снизить риск потери данных, рекомендуется периодически сохранять содержимое памяти на устройство USB.
- Возможны ситуации, в которых восстановить данные внутренней памяти инструмента или устройства USB не представляется возможным. Компания Roland ответственности за сохранность данных не несет.
- Пожалуйста, обращайтесь аккуратно с кнопками, слайдерами и другими контроллерами. Неаккуратное обращение может привести к повреждению аппаратуры.
- Не ударяйте по дисплею и не нажимайте на него.
- При подсоединении/отсоединении шнуров и кабелей никогда не тяните за шнур. Держите только сам разъем, чтобы не повредить внутренние элементы кабеля.
- Чтобы не беспокоить соседей, постарайтесь разумно устанавливать уровень громкости. А чтобы не думать об этом вовсе (особенно ночью), лучше использовать наушники.
- При транспортировке прибора используйте оригинальную упаковку или аналогичные материалы.
- Используйте только рекомендуемую педаль экспрессии (EV-5; приобретаются отдельно). Подключение педалей других типов может повредить прибор.
- Некоторые коммутационные кабели содержат резисторы. С данной аппаратурой их использовать нельзя. Это может привести к тому, что уровень звука будет либо чрезвычайно низким, либо его невозможно будет слушать. За информацией о характеристиках соединительных кабелей обращайтесь к их производителям.
- Диапазон работы контроллера D Beat значительно снижается при использовании его под прямыми солнечными лучами. Пожалуйста, воздерживайтесь от применения контроллера D Beat вне помещений.
- Чувствительность контроллера D Beat зависит от освещения в зоне расположения инструмента. Если кажется, что контроллер функционирует некорректно, отрегулируйте его чувствительность в соответствии с уровнем окружающего освещения.

Использование USB-накопителей

- Аккуратно устанавливайте USB-накопитель, пока он не встанет точно в слот.
 - Не прикасайтесь к контактам USB-накопителя. Избегайте загрязнения контактов.
 - USB-накопитель собран с высокой точностью и требует аккуратного обращения. Соблюдайте следующие правила:
 - Чтобы избежать повреждения накопителя статическим электричеством, прежде чем взять его в руки, снимите заряд с тела и одежды.
 - Не прикасайтесь к контактной части карты и не допускайте ее соприкосновения с металлическими предметами.
 - Не сгибайте и не бросайте накопители, не подвергайте их воздействию сильных ударов или вибрации.
 - Не подвергайте накопители воздействию прямых солнечных лучей, не оставляйте в закрытых автомобилях или других аналогичных местах (температура хранения от - 25 до 85° C).
 - Избегайте попадания влаги на накопители.
 - Не разбирайте и не модифицируйте накопители.
- Обращение с CD-ROM**
- Не прикасайтесь и не царапайте рабочую сторону (поверхность с кодированными данными) диска. Поврежденный или загрязненный диск будет работать со сбоями. Чистите диски с помощью специальных средств.
- * Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Microsoft.
 - * Официальным названием Windows® является "Операционная система Microsoft® Windows®".
 - * Apple и Macintosh являются зарегистрированными торговыми марками Apple Inc.
 - * Mac OS является торговой маркой Apple Inc.
 - * Все названия продукции, упоминающиеся в этом документе, являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.
 - * Технология кодирования звука MPEG Layer-3 лицензирована Fraunhofer IIS Corporation и THOMSON Multimedia Corporation.
 - * MatrixQuest™ 2009 TEPCO UQUEST, LTD. Все права защищены.  USB-функциональность инструмента основана на технологии MatrixQuest компании TEPCO UQUEST, LTD.
 - * MMP (Moore Microprocessor Portfolio) обозначает портфолио патента микропроцессорной архитектуры, разработанной Technology Properties Limited (TPL). Компания Roland получила лицензию на данную технологию у TPL Group.

ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Профессиональный синтезатор в портативном исполнении

Профессиональный синтезатор, содержащий более 1000 тембров инструментов

- Более тысячи тембров инструментов, включая фортепиано, орган, струнные, духовые и звуки синтеза — все необходимое для “живой” работы.

Доступный интуитивный пользовательский интерфейс

- Непосредственный доступ к звукам посредством кнопок тембров.
- Возможность “разделения” клавиатуры, позволяющая, например, играть тембром рояля правой рукой и тембром баса — левой; или “наслоения” клавиатуры для наложения двух тембров, например, фортепиано и струнных.
- Крупный дисплей с повышенной разборчивостью, идеальный для работы на концерте.

Работа от батарей, повышающая мобильность работы (поддержка аккумуляторов Ni-MH формата AA)

- Легкий компактный корпус, плюс возможность работы от батарей.
- Возможность использования JUNO-Di совместно с батарейным усилителем для работы на улице или на концерте.

Поддержка воспроизведения файлов MP3, WAV, AIFF и SMF с опционального накопителя USB для удобства исполнения под аккомпанемент

- Воспроизведение файлов MP3, WAV, AIFF или SMF с накопителя USB — прекрасная возможность организовать исполнение под аккомпанемент на концерте.
- Прилагаемая программа “Playlist Editor” (Win/Mac), с функцией создания списка пьес для их воспроизведения в определенном порядке.

Микрофонный вход с независимым блоком эффектов реверберации и вокодера

- Микрофонный вход — это прекрасная поддержка для поющих инструменталистов. Благодаря наличию блока эффектов, можно организовать независимую обработку вокала.
- Встроенный эффект вокодера, предоставляющий неограниченные возможности для выступлений.

Прилагаемое программное обеспечение редакции для платформ PC/Mac

- Благодаря прилагаемой программе “JUNO-Di Editor” можно осуществлять редакцию звука, как и в профессиональных синтезаторах.

Содержание

Техника безопасности	3
Важные замечания	6
Основные возможности	8

Введение 13

Описание панелей 14

Лицевая панель.....	14
Тыльная панель	16

Подготовка к работе 17

Подключение сетевого адаптера.....	17
Установка батарей (опциональных).....	17
Извлечение батарей	18
Время замены батарей (индикатор BATTERY).....	18
Подключение внешнего оборудования.....	18
Подключение динамиков или наушников	18
Подключение педали	19
Подключение микрофона	19
Подключение портативного аудиоустройства	19
Включение/отключение питания.....	20
Отключение питания.....	20
Установка уровня громкости (регулятор [VOLUME])	20
Регулировка контрастности дисплея (регулятор [LCD CONTRAST])	20
Включение/отключение подсветки дисплея	21
Использование защитного кожуха USB-накопителя.....	21
Прослушивание демо-пьес	21

Работа с инструментом 23

Исполнение баллад 24

Педаль — разъем HOLD PEDAL	24
Обработка реверберацией — регулятор [REVERB]	25
Выбор патча	25
Прослушивание патча — кнопка [PREVIEW].....	25

Игра на джазовом электропиано 26

Обработка эффектом	27
--------------------------	----

Игра на рок-оргane 28

Эффект Rotary + модуляция джойстиком	29
Джойстик высоты тона/модуляции.....	29

Исполнение поп-музыки..... 30

Наслоение патчей — кнопка [DUAL]	31
Игра несколькими патчами — кнопка [PERFORM]	31

Игра в стиле “ритм энд блюз” 32

Исполнение разными патчами — кнопка [SPLIT]	33
Смена точки раздела клавиатуры	33
Изменение высоты строя с шагом в октаву — кнопки OCTAVE [DOWN]/[UP]	34
Воспроизведение паттернов ударных — кнопка [RHYTHM PATTERN]	35
Смена группы паттернов ударных	35

Исполнение в стиле Bossa Nova	36
Игра аккордами взятием отдельных нот — кнопка [CHORD MEMORY]	37
Исполнение арпеджио — кнопка [ARPEGGIO]	37
Исполнение в стиле “техно”	38
Модификация патча — регуляторы [CUTOFF]/[RESONANCE]	39
Модификация патча — контроллер D Beam/кнопка [SOLO SYNTH]	39
Игра звуками ударных	40
Игра синтезаторными звуками	41
Обогащение звука — кнопка [SUPER LAYER]	41
Исполнение под вокал	42
Использование вокодера	42
Настройка вокодера	43
Работа с микрофоном — регулятор MIC IN [VOLUME]/кнопка [REVERB]	43
Изменение высоты тона с шагом в полутон — кнопка [TRANSPOSE]	44
Транспонирование	44
Концертное исполнение	45
Назначение и загрузка любимых звуков — кнопки FAVORITE [ON/OFF] и [BANK]	46
Переключение банков любимых звуков	46
Воспроизведение пьес — кнопка [SONG LIST]	49
Выбор патчей по их номеру — кнопка [NUMERIC]	49
Использование аудиоплееров	49
Сохранение установок — кнопка [WRITE]	52

Справочник **53**

Обзор	54
Организация JUNO-Di	54
Установки клавиатуры для исполнения на JUNO-Di	54
Наборы ударных	55
Использование эффектов	55
Память инструмента	56
Основы работы с JUNO-Di	57
Функции кнопки [SHIFT]	57
Изменение значений	57
Ввод чисел (кнопка [NUMERIC])	57
Наименование	58
Изменение темпа	58
Главный экран	58
Детальная редакция патчей	59
Установки патча	59
Редакция установок патча Volume, Portamento, Mono/Poly и Bend Range (Patch Edit)	59
Установка громкости набора ударных (Rhythm Edit)	60
Установка громкости каждой партии в режимах Split, Dual и Super Layer (Part Edit)	60
Редакция эффектов (MFX/Chorus/Reverb) (Effect Edit)	61
Определение первого загружаемого патча каждой группы	62
Сохранение установок	62

Расширенные функции исполнения63

Управление звуком с помощью контроллера D Beam	63
Установки контроллера D Beam	63
Модификация звука регуляторами (SOUND MODIFY)	65
Установки режима Split.....	66
Смена точки раздела.....	66
Назначение выбранного патча на партию Lower	66
Перемена местами двух патчей в режимах Split/Dual	66
Октавный сдвиг (Octave Shift)	67
Установки арпеджио	67
Установки памяти аккордов	69
“Любимые” установки.....	69
Просмотр и удаление любимых звуков.....	69
Управление изображениями от клавиатуры (кнопка [V-LINK])	70
Функция V-LINK	70
Пример коммутации.....	70
Включение/отключение V-LINK	70
Установки V-LINK	70

Использование плеера пьес71

Воспроизведения музыкальных файлов (SONG PLAYER)	71
Типы воспроизводимых файлов.....	71
Выбор и воспроизведение пьес (кнопка [SONG LIST]).....	72
Указатель воспроизведения.....	72
Установка громкости плеера пьес	72
Изменение темпа пьесы (SMF).....	72
Выбор и воспроизведение списка	73
Исполнение под фонограмму (кнопка [C. CANCEL/MINUS ONE])	73
Воспроизведение паттернов ударных (кнопка [RHYTHM PATTERN]).....	74
Воспроизведение паттернов ударных.....	74
Выбор группы ударных/набора ударных	74
Громкость паттерна ударных.....	74

Остальные установки75

Установки, воздействующие на работу всего JUNO-Di (SYSTEM)	75
Процедура редакции системных установок	75
Системные параметры	75
Сохранение и инициализация данных (UTILITY)	77
Типы сохраняемых данных.....	77
Сохранение данных на накопитель USB (BACKUP)	77
Загрузка сохраненных данных с накопителя USB в JUNO-Di (RESTORE)	77
Восстановление заводских установок (FACTORY RESET)	78
Инициализация накопителя USB (USB MEMORY FORMAT)	78
Прослушивание демо-пьес (DEMO PLAY)	79
Просмотр версии системы (VERSION INFO)	79

Подключение внешнего MIDI-оборудования80

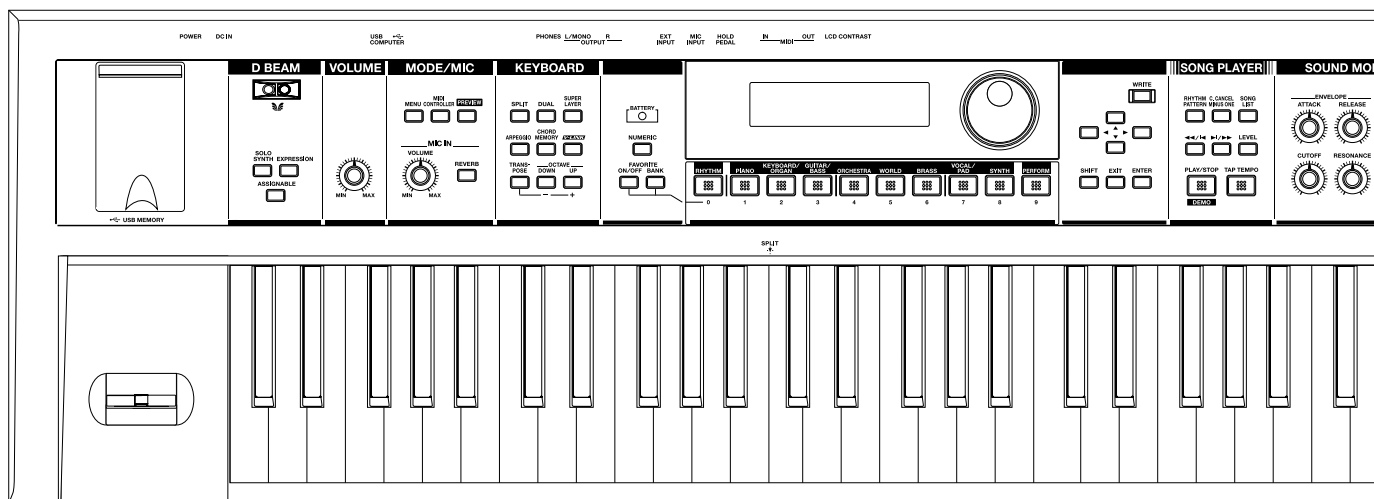
Понятие MIDI.....	80
Разъемы MIDI	80
MIDI-каналы и мультитембральные тон-генераторы	80
Использование JUNO-Di в качестве мастер-клавиатуры (Режим MIDI Controller).....	81
Установка канала передачи	81
Установки режима MIDI Controller	81
Использование JUNO-Di в качестве звукового модуля MIDI.....	82
Управление JUNO-Di от внешнего MIDI-устройства.....	82
Установка канала приема.....	82
Сквозная передача данных	83

Обмен MIDI-сообщениями с компьютером.....	83
Установка драйвера USB	84
Выбор драйвера USB	84
Подключение JUNO-Di к компьютеру.....	84
Использование программ JUNO-Di Editor/Librarian/ Playlist Editor	85
Установка в компьютер программ JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor	85

Приложение87

Устранение неисправностей	88
Сообщения об ошибках	92
Список эффектов	93
Список патчей	105
Список наборов ударных.....	116
Список перформансов.....	123
Список групп паттернов ударных	124
Список аккордов функции Chord Memory	125
Таблица MIDI-функций	127
Технические характеристики	128

Введение



Лицевая панель



1 Разъем USB MEMORY

Служит для подключения USB-накопителя (приобретается отдельно).

- * Аккуратно вставляйте USB-накопитель в разъем до упора.
- * Подключайте USB-накопитель только после включения питания JUNO-DI. Не вынимайте его до отключения питания инструмента.

2 Контроллер D BEAM

Контроллер D Beam позволяет с помощью перемещения руки управлять различными эффектами обработки звука.

Функция контроллера D Beam определяется тремя описанными ниже кнопками. При включении функции отображается экран установок.

Кнопка [SOLO SYNTH]

D Beam функционирует, как монофонический синтезатор (стр. 63).

Кнопка [EXPRESSION]

D Beam управляет экспрессией исполнения (стр. 63).

Кнопка [ASSIGNABLE]

Позволяет назначать на контроллер D Beam различные функции (стр. 63).

- * Удерживая кнопку [SHIFT] и нажав одну из данных кнопок, можно перейти к экрану установок без реального включения/отключения соответствующей функции.

3 Регулятор [VOLUME]

Устанавливает общую громкость сигнала на разъемах OUTPUT и PHONES (стр. 20).

4 MODE/MIC

Кнопка [MENU]

Отображает меню системных установок и вспомогательных функций, а также используется для редакции звуков и установок.

Кнопка [MIDI CONTROLLER]

Выбирает режим MIDI Controller, позволяющий управлять внешним тон-генератором по MIDI (стр. 81).

Кнопка [PREVIEW]

Удерживайте нажатой данную кнопку для прослушивания выбранного звука (стр. 25).

Регулятор MIC IN [VOLUME]

Устанавливает уровень сигнала на входе MIC INPUT (стр. 43).

Кнопка MIC IN [REVERB]

Включает/отключает реверберацию для сигнала с входа MIC INPUT (стр. 43).

5 KEYBOARD

Кнопка [SPLIT]

Разделяет клавиатуру на левую и правую зоны, позволяя воспроизводить разные патчи в каждой из них (стр. 33).

Кнопка [DUAL]

Обеспечивает режим "наслоения" клавиатуры, позволяя воспроизводить два патча одновременно (стр. 31).

Кнопка [SUPER LAYER]

Включает режим "Super Layer", усиливающий пространственный эффект выбранного патча (стр. 41).

Кнопка [ARPEGGIO]

Включает/отключает арпеджиатор. При включении функции отображается экран установок (стр. 37, стр. 67).

Кнопка [CHORD MEMORY]

Включает/отключает функцию CHORD MEMORY (память аккордов). При включении функции отображается экран установок (стр. 37, стр. 69).

Кнопка [V-LINK]

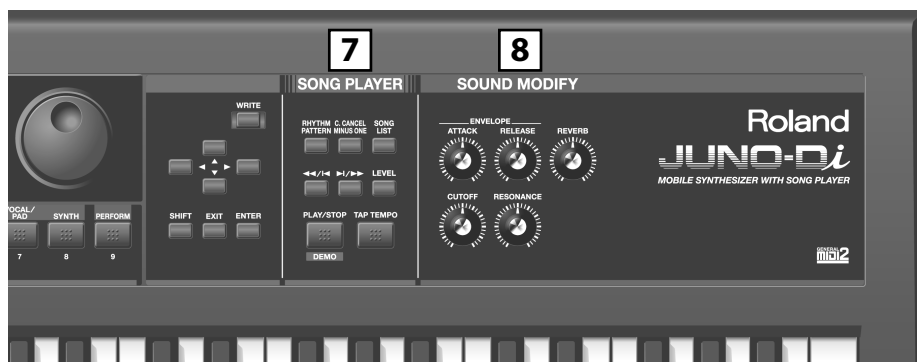
Включает/отключает функцию V-LINK. При включении функции отображается экран установок V-LINK (стр. 70).

Кнопка [TRANSCOPE]

Удерживая нажатой кнопку [TRANSCOPE] и нажимая кнопки [+]/[-], можно транспонировать клавиатуру с шагом в полутон (стр. 44).

Кнопки OCTAVE [DOWN] и [UP]

Транспонирует клавиатуру с шагом в октаву (стр. 34).



6 Индикатор BATTERY

При работе JUNO-Di от батарей, отображает оставшийся заряд батарей (стр. 18).

Когда батареи заряжены, индикатор не горит.

Когда батареи начинают разряжаться, индикатор загорается.

Если продолжать работу с JUNO-Di, индикатор начнет мигать; замените батареи при первой возможности.

* Если продолжать работу при мигающем индикаторе, дисплей отобразит "Low Battery!", и дальнейшая работа будет невозможна.

Кнопка [NUMERIC]

Если кнопка включена, кнопками [RHYTHM (0)] – [PERFORM (9)] можно вводить числовые значения (стр. 57).

Кнопка FAVORITE [ON/OFF]

Включает/отключает функцию Favorite (любимых установок) (стр. 46).

Кнопка FAVORITE [BANK]

Если кнопка включена, кнопками [RHYTHM (0)] – [PERFORM (9)] можно выбирать банки Favorite (стр. 46).

Дисплей

Отображает информацию о текущем состоянии инструмента.

Колесо

Служат для изменения значений. Если при вращении колеса удерживать кнопку [SHIFT], изменения будут происходить быстрее (стр. 57).

[RHYTHM] – [PERFORM] / [0] – [9] (Кнопки патчей)

Служат для выбора группы патчей (стр. 25). Для выбора патчей текущей группы можно использовать колесо.

Когда кнопка [NUMERIC] включена, данными кнопками можно вводить числовые значения.

Кнопка [WRITE]

Сохраняет результаты редакции во внутренней памяти (стр. 52, стр. 62).

Кнопки курсора [▲]/[▼]/[◀]/[▶]

Перемещают курсор вверх/вниз/влево/вправо (стр. 57).

Кнопка [SHIFT]

Используется совместно с другими кнопками для выполнения различных функций.

Кнопка [EXIT]

Возвращает к предыдущему экрану или закрывает открытое окно. На некоторых экранах отменяет выполняемую функцию.

Кнопка [ENTER]

Служит для подтверждения ввода значения или выполнения операции.

7 SONG PLAYER

Кнопка [RHYTHM PATTERN]

Включает/отключает паттерн ударных (стр. 35, стр. 74).

Кнопка [C. CANCEL/MINUS ONE]

Включает/отключает функцию Center Cancel или Minus-One (стр. 73).

Кнопка [SONG LIST]

Отображает список песен, находящихся на USB-накопителе (стр. 72).

Кнопки [◀◀/|◀] и [▶/▶▶]

Данными кнопками можно выбирать песню или изменять позицию воспроизведения в песне (стр. 72).

Если кнопка [RHYTHM PATTERN] включена, данные кнопки переключают паттерны ударных (стр. 74).

Кнопка [LEVEL]

Устанавливает громкость паттерна ударных или песни (стр. 72, стр. 74).

Кнопка [PLAY/STOP] / [DEMO]

Запускает и останавливает воспроизведение паттерна ударных или песни (стр. 72, стр. 74).

Если накопитель USB не подключен, и кнопка [RHYTHM PATTERN] не горит, нажатие данной кнопки запускает/останавливает воспроизведение демо-песен (стр. 21).

Кнопка [TAP TEMPO]

Позволяет задать темп (стр. 58).

8 SOUND MODIFY

Регуляторы ENVELOPE [ATTACK] и [RELEASE]

Изменяют звук в реальном времени (стр. 65).

Регуляторы [CUTOFF] и [RESONANCE]

Изменяют звук в реальном времени (стр. 66).

Регулятор [REVERB]

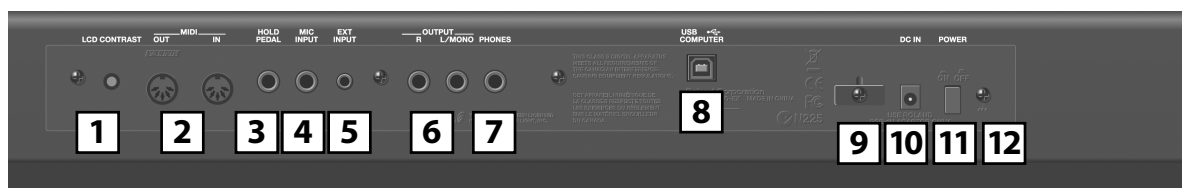
Устанавливает уровень общей реверберации звука (стр. 66).

9 Джойстик

Позволяет управлять высотой тона или применять вибрато (стр. 29).



Тыльная панель



1 Регулятор [LCD CONTRAST]

Устанавливает контрастность дисплея (стр. 20).

2 Разъемы MIDI (OUT, IN)

Служат для подключения других MIDI-устройств в целях обмена MIDI-сообщениями (стр. 80).

3 Разъем HOLD PEDAL

Служит для подключения опционального ножного переключателя (серии DP и т.п.), использующегося в качестве педали удержания звука (стр. 19).

Поскольку данный разъем поддерживает технику полупедалирования, при подключении опциональной демпферной педали (DP-10) можно с помощью нее управлять тончайшими нюансами при игре фортепианными тембрами.

4 Разъем MIC INPUT

Несимметричный разъем 1/4" служит для подключения динамических микрофонов (-50 dBu) (стр. 19).

5 Разъем EXT INPUT

Служит для подключения портативного аудиоплеера или аналогичного устройства (стр. 19).

* При использовании кабелей с резисторами уровень громкости оборудования, подключенного к гнездам EXT INPUT, может быть низким. Используйте коммутационные кабели без резисторов.

6 Разъемы OUTPUT (R, L / MONO)

Служат для вывода стереофонического аудиосигнала на усилитель или микшер. При работе с моносигналами используйте только разъем L/MONO (стр. 18).

7 Разъем PHONES

Служит для подключения наушников (опциональных) (стр. 18).

8 Разъем USB COMPUTER

Служит для подключения JUNO-DI к компьютеру по USB (стр. 84).

9 Держатель шнура

Служит для крепления шнура сетевого адаптера (стр. 17).

10 Разъем DC IN

Служит для подключения шнура сетевого адаптера (стр. 17).

Необходимо использовать только прилагаемый сетевой адаптер.

11 Кнопка [POWER]

Включает/отключает питание (стр. 20).

12 Клемма заземления

В некоторых случаях при касании поверхности прибора, подключенного микрофона или металлических частей других объектов, например, гитар, может возникнуть ощущение покалывания. Это явление вызвано незначительным электрическим зарядом, который абсолютно безопасен. Однако, чтобы избежать этого, подключите данную клемму к внешнему заземлению. После заземления прибора может возникнуть небольшой фон, обусловленный конкретной инсталляцией. В любом случае можно обратиться в сервисный центр Roland.

Неподходящие объекты для заземления:

- Водопроводные трубы (может вызвать удар электротоком)
- Газовые трубы (может привести к пожару или взрыву)
- Телефонное или грозное заземление (может представлять опасность во время грозы)

Подготовка к работе

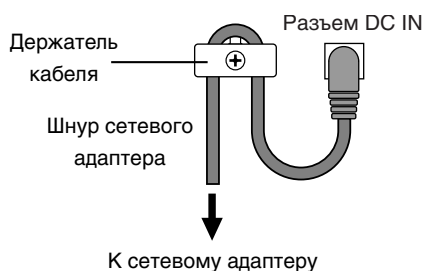
Подключение сетевого адаптера

1. Убедитесь, что кнопка [POWER] отключена.
2. Подключите входящий в комплект сетевой шнур к прилагаемому сетевому адаптеру.
3. Подключите сетевой адаптер к разъему DC IN на JUNO-Di, а сетевой шнур — к розетке.



NOTE

- Разместите сетевой адаптер так, чтобы его сторона с индикатором (см. рис.) была обращена вверх, а сторона с текстовой информацией — вниз.
- При включении сетевого адаптера в розетку индикатор загорается.
- Во избежание случайного отключения питания прибора (раскоммутации разъема питания) и разбалтывания гнезда питания закрепляйте шнур питания в держателе, как показано на рисунке.



Установка батарей (опциональных)

Для обеспечения автономного питания JUNO-Di требуется 8 аккумуляторов Ni-MH формата AA.

Пригодные типы батарей

- Рекомендуется использование аккумуляторов Ni-MH. Они обеспечивают около 5 часов непрерывной работы, хотя в конечном итоге срок их службы определяется условиями эксплуатации (например, при подключении накопителя USB длительность непрерывной работы уменьшается до 4 часов).

NOTE

Не используйте щелочные или угольно-цинковые батареи.

Обращение с батареями

- При работе от батарей отключите сетевой адаптер от JUNO-Di.
- Если батареи установлены, отключение/подключение сетевого адаптера к разъему DC или к розетке приводит к отключению питания JUNO-Di. Перед такого рода действиями необходимо отключить питание инструмента.
- Показания индикатора BATTERY являются приблизительными.
- Не используйте одновременно новые и старые батареи, а также батареи разных типов.
- Если JUNO-Di длительное время не используется, сохраните важные данные на накопитель USB и извлеките батареи.
- Неосторожное обращение с батареями, аккумуляторами или зарядным устройством может привести к протеканию, возгоранию или взрыву батарей. Перед началом работы обязательно ознакомьтесь с документацией на используемые элементы.
- Для зарядки аккумуляторов используйте только рекомендованное их производителем устройство.

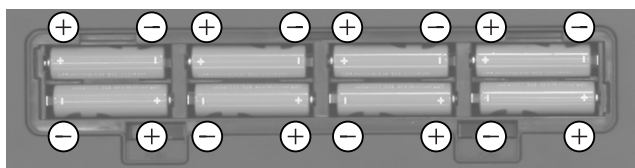
1. Надавите на защелки крышки батарейного отсека на нижней панели JUNO-Di и снимите крышку.



NOTE

- Открывая крышку батарейного отсека, следите, чтобы под нее не попали посторонние объекты (спички, монеты, скрепки, и т.д.) или жидкости (вода, сок, и т.д.).
- Переверачивая инструмент, подложите под его углы стопки газет или журналов, чтобы не повредить кнопки и регуляторы.
- Переверачивая инструмент, соблюдайте осторожность, чтобы не уронить или не опрокинуть его.

2. Установите батареи в отсек, соблюдая полярность согласно обозначениям "+" и "-".



NOTE

Следуйте инструкции по установке батарей и соблюдайте полярность.

3. Закройте крышку отсека батарей.

Извлечение батарей

Перед извлечением батарей отключите питание JUNO-Di, затем откройте крышку батарейного отсека и извлеките из него батареи.

Время замены батарей (индикатор BATTERY)

При разряде батарей индикатор BATTERY, расположенный в левой части дисплея, начинает мигать или светиться.

- Когда батареи начинают разряжаться, индикатор загорается.
- Если продолжать работу с JUNO-Di, индикатор начнет мигать; замените батареи при первой возможности.

NOTE

- Если продолжать работу при мигающем индикаторе, дисплей отобразит "Low Battery!", и дальнейшая работа будет невозможна.
- Показания индикатора BATTERY являются приблизительными.

MEMO

Чтобы снизить энергопотребление, можно отключить подсветку дисплея. См. "Включение/отключение подсветки дисплея" (стр. 21).

Также для сохранения заряда батарей можно использовать системную установку "POWER SAVE MODE".

См. "Установки, воздействующие на работу всего JUNO-Di (SYSTEM)" (стр. 75).

Подключение внешнего оборудования

Подключение динамиков или наушников

Поскольку JUNO-Di не содержит усилителя или динамиков, его необходимо подключать к таким аудиоустройствам, как клавишный усилитель, система мониторинга или домашняя стереосистема, или же прослушивать звук через наушники.

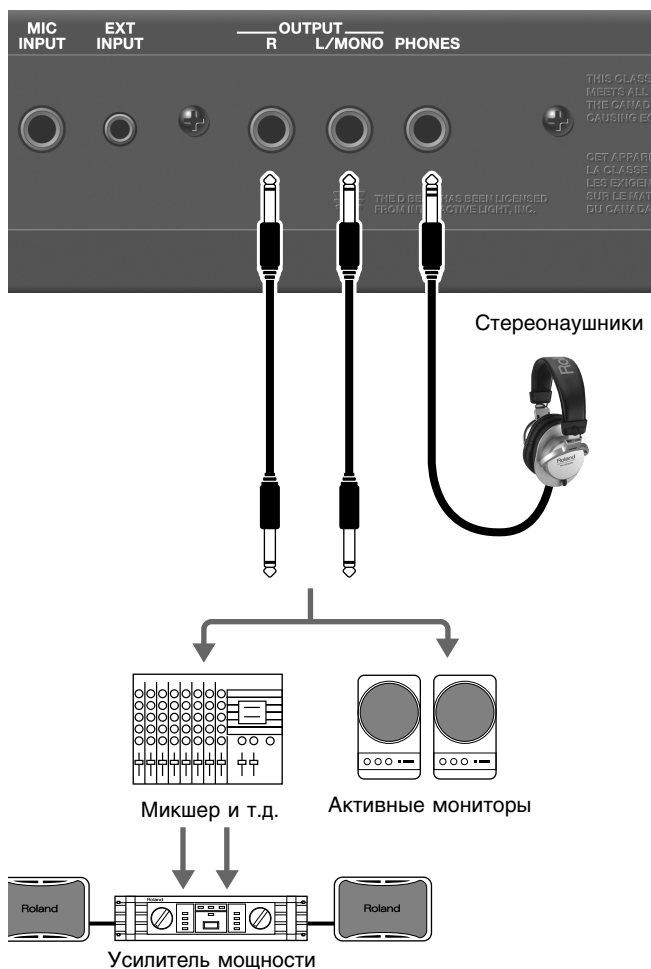
Чтобы оценить все звуковые возможности JUNO-Di, используйте стереосистему. При использовании моносистемы подключайте ее к разъему OUTPUT L/MONO на JUNO-Di.

MEMO

Аудиокабели не входят в комплект поставки JUNO-Di. Их следует приобрести отдельно.

NOTE

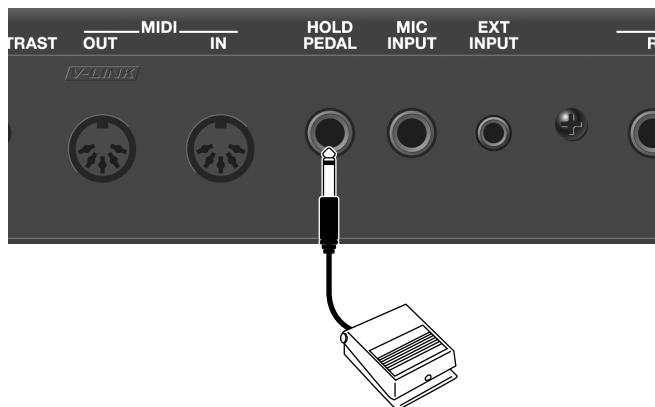
Чтобы избежать сбоев в работе и/или повреждения акустической системы или других устройств, перед коммутацией установите минимальный уровень громкости и выключите питание всех устройств.



Подключение педали

Подключите педальный переключатель (серии DP; опциональный) к разъему HOLD PEDAL тыльной панели.

При удержании педали нажатой ноты будут продолжать звучать (удерживаться) даже при снятии рук с клавиатуры.



MEMO

С помощью педали также можно управлять различными функциями. См. "Установки, воздействующие на работу всего JUNO-Di (SYSTEM)" в разделе "HOLD PEDAL" (стр. 75).

MEMO

Кроме педального переключателя (серии DP), можно подключить демпферную педаль (DP-10) или педаль экспрессии (EV-5).

NOTE

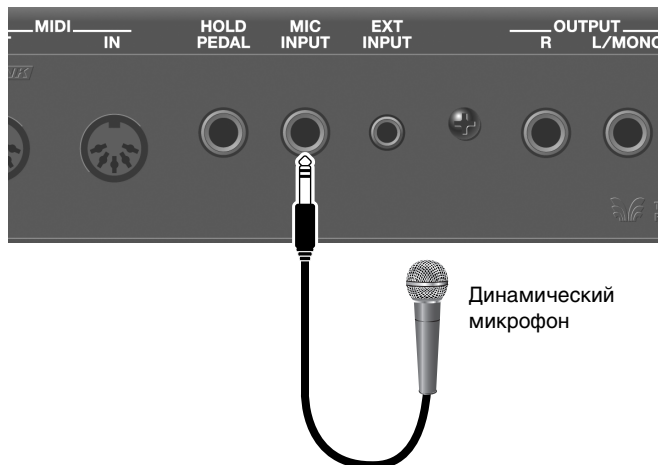
Используйте только рекомендованную педаль экспрессии (EV-5; приобретается отдельно). Подключение других педалей экспрессии может повредить инструмент.

Подключение микрофона

Подключите микрофон к разъему MIC INPUT тыльной панели.

MEMO

Звук микрофона можно обработать эффектом. См. "Использование вокодера" (стр. 42).



Динамический микрофон

NOTE

При определенном положении микрофона относительно динамиков может возникнуть акустическое самовозбуждение ("вой"). В таком случае произведите следующие манипуляции:

1. Измените направление микрофона.
2. Отодвиньте микрофон от динамиков.
3. Уменьшите громкость.

Подключение портативного аудиоустройства

Для прослушивания аудиосигналов MP3- или другого плеера подключите его к разъему EXT INPUT тыльной панели.

MEMO

Аудиокабели не входят в комплект поставки JUNO-Di. Их следует приобрести отдельно.



Разъем EXT INPUT

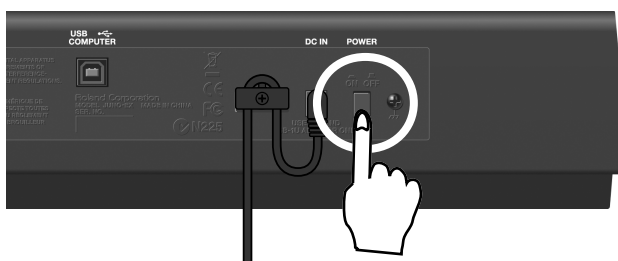
Портативный аудиоплеер

Включение/отключение питания

NOTE

По завершении коммутации включите питание различных устройств в нужном порядке. Нарушение порядка включения может вызвать сбой в работе и/или повреждение динамиков и других устройств.

- 1. Перед включением питания JUNO-Di убедитесь, что:**
 - Все устройства скоммутированы корректно.
 - Громкость JUNO-Di и всех подключенных аудиоустройств установлена в минимум.
- 2. Включите кнопку [POWER] на тыльной панели JUNO-Di.**



NOTE

Даже если громкость установлена в минимум, при включении питания возможно появление какого-либо звука, но это является штатной ситуацией, не свидетельствующей о неисправности.

NOTE

Чтобы обеспечить надлежащую работу джойстика высоты тона, не прикасайтесь к нему при включении питания JUNO-Di.



- 3. Включите питание всех подключенных устройств.**
- 4. Играя на клавиатуре и прослушивая звук, постепенно увеличивайте громкость JUNO-Di и подключенных устройств до нужного уровня.**



Отключение питания

- 1. Перед отключением питания выполните следующее:**
 - Установите в минимум громкость JUNO-Di и всех подключенных аудиоустройств.
 - Сохраните созданные звуки и данные JUNO-Di.
- 2. Отключите питание всех подключенных устройств.**
- 3. Отключите кнопку [POWER] на JUNO-Di.**

Установка уровня громкости (регулятор [VOLUME])

- 1. Регулятором [VOLUME] установите громкость.**

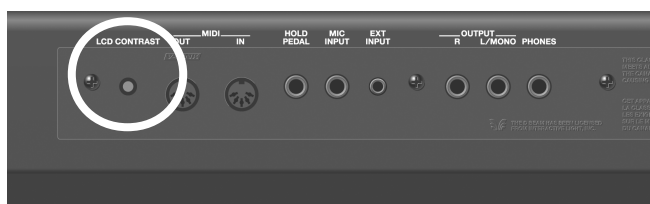
Вращение регулятора влево уменьшает громкость, а вправо — увеличивает.

Также отрегулируйте громкость подключенных устройств.



Регулировка контрастности дисплея (регулятор [LCD CONTRAST])

Если после включения питания JUNO-Di или при продолжительной работе символы на дисплее становятся трудночитаемыми, настройте контрастность дисплея регулятором [LCD CONTRAST].



Включение/отключение подсветки дисплея

В целях продления срока службы батарей можно отключить подсветку дисплея.

1. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [EXIT].

Подсветка дисплея отключится.

Включение подсветки дисплея

1. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [ENTER].

Подсветка дисплея включится.

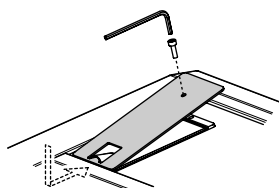
МЕМО

Ограничение энергопотребления можно определить системной установкой "POWER SAVE MODE".

См. "Установки, воздействующие на работу всего JUNO-Di (SYSTEM)" (стр. 75).

Использование защитного кожуха USB-накопителя

Для защиты подключенного к JUNO-Di USB-накопителя от кражи можно использовать прилагаемый кожух.



Предупреждение

- Используйте только прилагаемые винты.
- Для затягивания и ослабления винтов используйте только прилагаемый ключ Allen. Применение другого инструмента может повредить головки винтов.
- Не затягивайте винты слишком сильно. Это может повредить головки винтов и привести к проскальзыванию ключа.
- Для затягивания винтов вращайте ключ Allen по часовой стрелке, для ослабления — против.



- Храните снятые винты в недоступном для детей месте, чтобы они случайно не проглотили их.

Прослушивание демо-пьес

Ниже приведена процедура прослушивания демо-пьес.

1. Включите JUNO-Di; см. "Включение/отключение питания" (стр. 20).

2. Нажмите кнопку [PLAY/STOP].

Отобразится экран "DEMO".

Демо-пьеса начнет воспроизводиться.

3. Для останова воспроизведения нажмите кнопку [PLAY/STOP] или [EXIT].

Отобразится экран "DEMO MENU".

TIP

Также можно выбрать демо-пьесу с помощью кнопок курсора.

4. Нажмите кнопку [EXIT] для выхода из экрана "DEMO MENU".

№	Название	Композитор	Правообладатель
1	Have you met?	Mitsuru Sakaue	©2009 Roland Corporation
2	Di Groove	Adrian Scott	©2009 Roland Corporation
3	JUNO Pops	Mitsuru Sakaue	©2009 Roland Corporation
4	Takedown	Scott Tibbs	©2009 Roland Corporation

NOTE

Все права защищены. Нелегальное использование данного материала в целях, отличных от частных, преследуется по закону.

NOTE

При воспроизведении музыки никаких данных через разъем MIDI OUT не передается.

МЕМО

При подключении накопителя USB для воспроизведения демо-пьес можно выбрать "Demo Play" на экране "MENU". См. "Прослушивание демо-пьес (DEMO PLAY)" (стр. 79).

ЗАМЕТКИ

Работа с инструментом

В данной главе описываются функции, доступные при исполнении музыки на JUNO-Di. В каждом разделе приведены партитуры для различных музыкальных стилей.

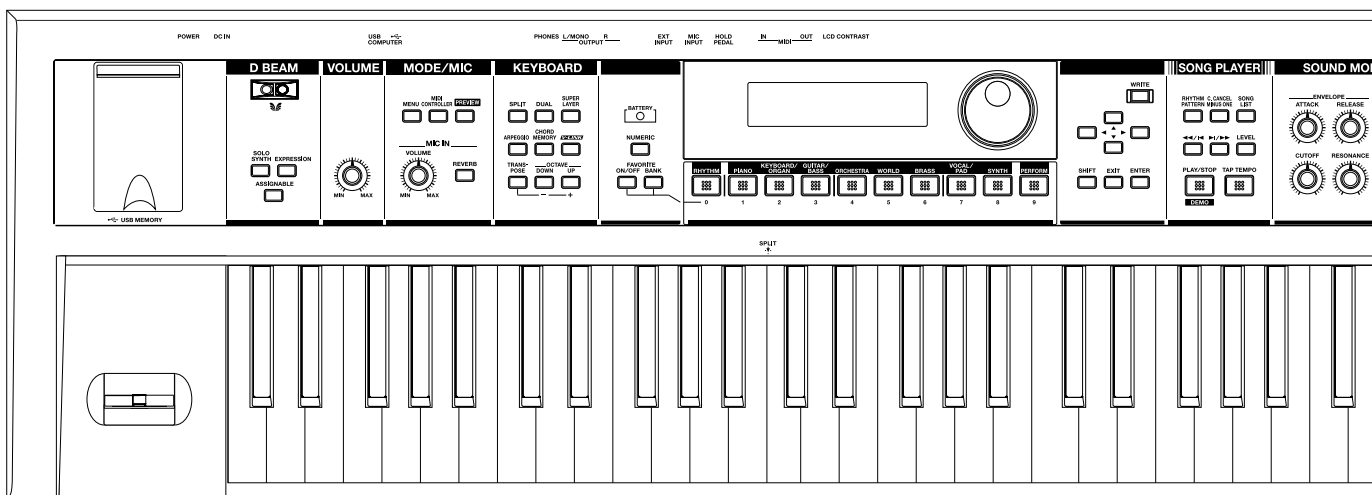
Прилагаемый CD-ROM содержит аудиоданные, соответствующие каждой партитуре.

Аудиоданные на прилагаемом CD-ROM

Имя файла	Раздел	Стр.
01_Piano_Ballad.wav	“Исполнение баллад”	стр. 24
02_Jazz_EP.wav	“Игра на джазовом электропиано”	стр. 26
03_Rock_Organ.wav	“Игра на рок-оргane”	стр. 28
04_PianoString_Dual.wav	“Исполнение поп-музыки”	стр. 30
05_R&B_Split.wav	“Игра в стиле “ритм энд блюз””	стр. 32
06_Ac_Guitar.wav	“Исполнение в стиле Bossa Nova”	стр. 36
07_Techno_Arp.wav	“Исполнение в стиле “техно””	стр. 38
08_Drum_Kit.wav	“Игра звуками ударных”	стр. 40
JUNO-Di_Song.wav	“Концертное исполнение”	стр. 45
JUNO-Di_Song_Backing.wav		

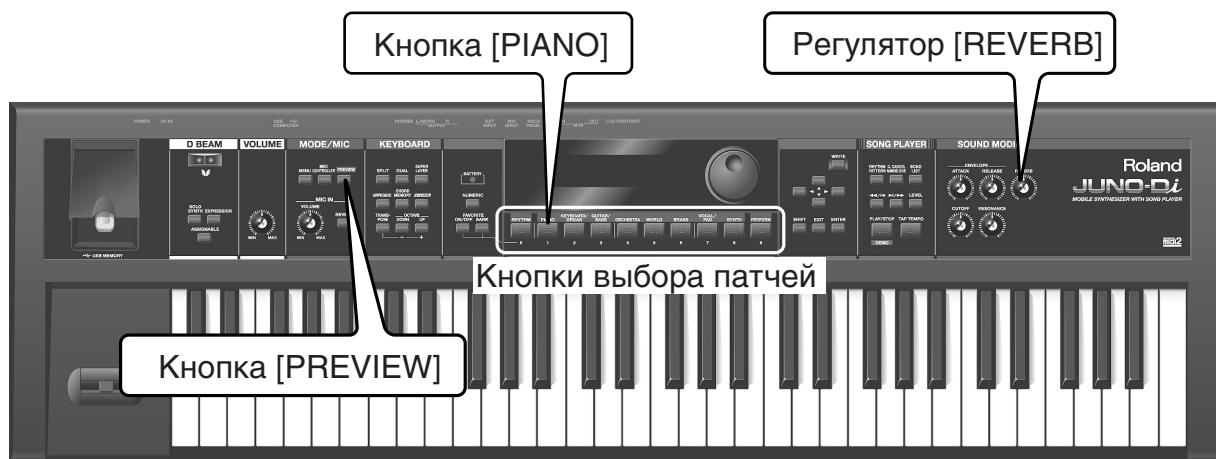
NOTE

Возможны некоторые различия в звучании аудиоданных с CD-ROM и звучанием самого JUNO-Di.



Исполнение баллад

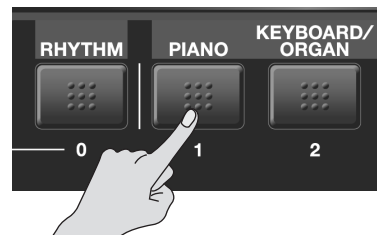
Ниже описан выбор патча рояля для исполнения баллад. Подключив опциональную педаль, можно управлять звуком аналогично демпферной педали рояля. Обработав звук эффектом реверберации, можно добиться ощущения игры в концертном зале.



Выбор патча

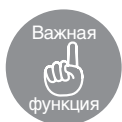
- 1 Нажмите кнопку [PIANO].

Будет выбран патч рояля.



Исполнение

Играйте по нотам.



Педаль — разъем HOLD PEDAL

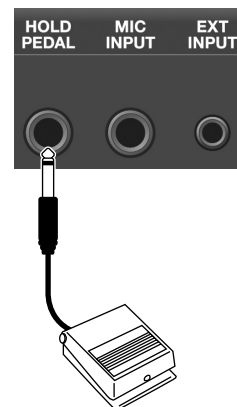
Подключите опциональную педаль (серии DP) к разъему HOLD PEDAL тыльной панели JUNO-Di.

При нажатии педали патч будет продолжать звучать до момента ее отпускания (аналогично демпферной педали рояля). Используйте педаль во время игры.

На педаль также можно назначить и другие функции.

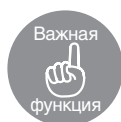
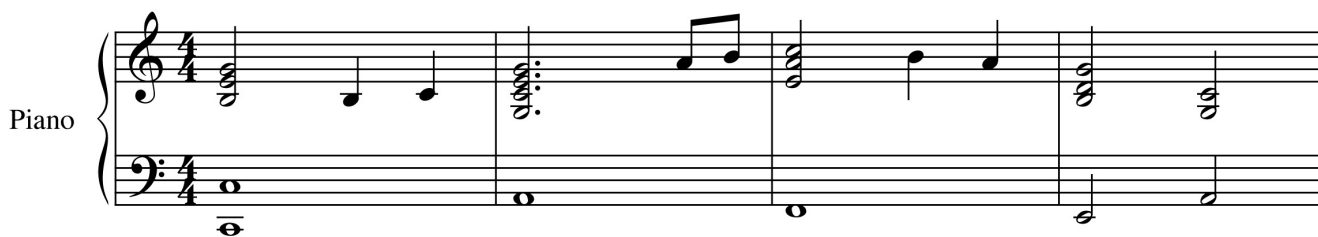
Memo

См. "Установки, воздействующие на работу всего JUNO-Di (SYSTEM)", раздел "HOLD PEDAL" (стр. 75).



Piano Ballad

♩ = 120



Обработка реверберацией — регулятор [REVERB]

С помощью эффекта реверберации можно создать ощущение игры в концертном зале.

Для управления глубиной реверберации используется регулятор [REVERB].

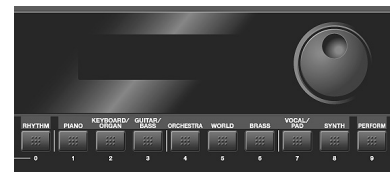


Действие Выбор патча

Выполните следующие шаги:

1. Кнопками патчей выберите группу патчей.
2. Колесом выберите патч.

При игре на клавиатуре воспроизводится патч, имя которого отображается на дисплее.



Эффект

Эффект служит для изменения общего звучания патча.



Прослушивание патча — кнопка [PREVIEW]

Кнопка [PREVIEW] удобна при выборе патча.

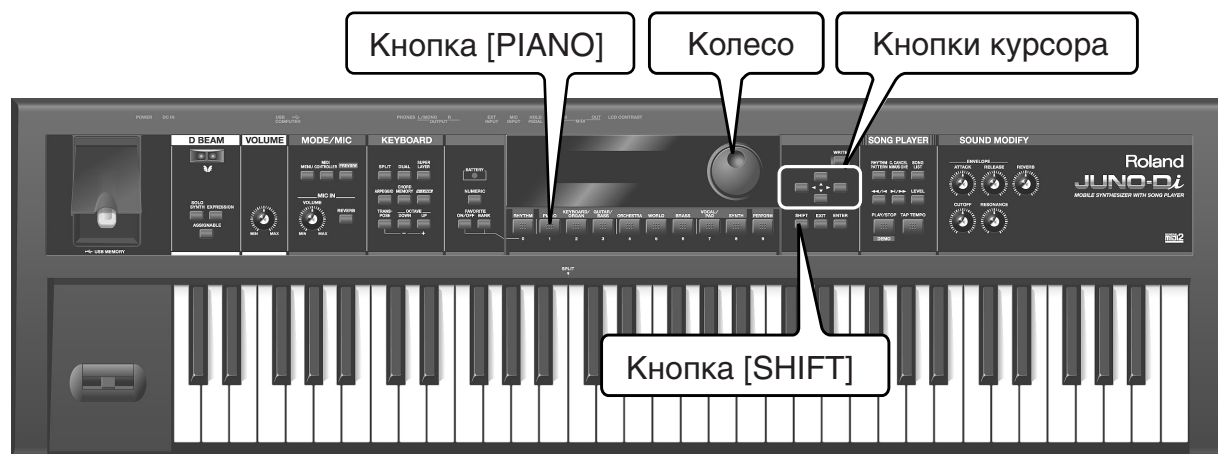
Если удерживать нажатой кнопку [PREVIEW], то при выборе патча его звуком воспроизводится фраза. При отпуске кнопки воспроизведение фразы прекратится.

Каждой группе патчей соответствует своя фраза.

Игра на джазовом электропиано

Ниже описан выбор патча электропиано для исполнения джазовых фраз.

Можно менять манеру игры посредством обработки патча различными эффектами.



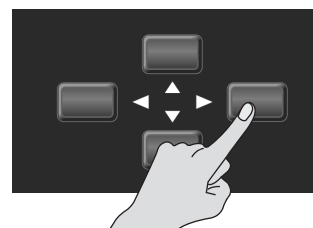
Выбор патча

1 Нажмите кнопку [PIANO].

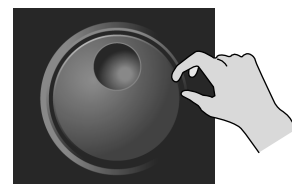


2 Нажмите кнопку [▶].

Будет выбран патч электропиано.



3 Колесом выберите "046: Stage Phazer".



Исполнение

Играйте по нотам.

Jazz EP ♩ = 120

Fmaj7 G 13 E min7 A 7

D min7 G 13 Cmaj7

Обработка эффектом

Если выбрать эффект "Stage Phaser", звук будет обработан эффектом фазера.

Ниже описано использование эффекта "Tremolo".

1 Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [PIANO].

Отобразится экран "MFX".

На экране "MFX" можно выбрать эффект, которым будет обработан текущий патч.

Мемо Для доступа к экрану "MFX" можно использовать кнопку [MENU]. См. "Редакция эффектов (MFX/Chorus/Reverb) (Effect Edit)" (стр. 61).

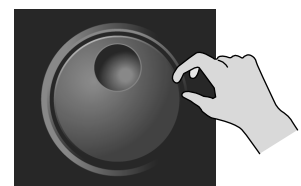


2 Колесом выберите "17: TREMOLO".

Будет выбран тип эффекта "Tremolo".

3 Сыграйте прилагаемую партитуру.

Поэкспериментируйте с различными эффектами.



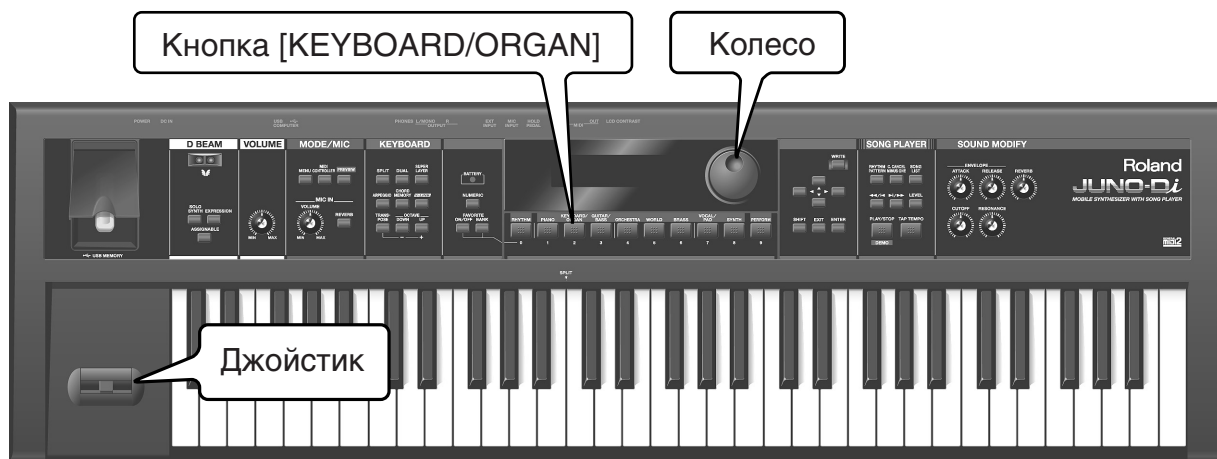
Tremolo/Phaser

Тремоло модулирует громкость звука, а фазер создает эффект "вращающегося звука".

Эти эффекты использовались в ряде легендарных электропиано 70-х годов.

Игра на рок-органе

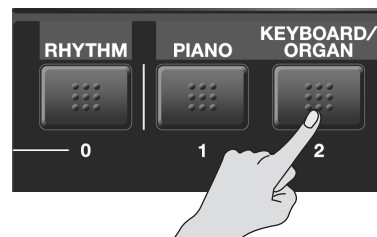
Ниже описано исполнение на органе в стиле “рок 70-х годов”.
Будет выбран патч органа, обработанный эффектом “Rotary”.
С помощью джойстика можно осуществлять тональные вариации.



Выбор патча

- 1 Нажмите кнопку [KEYBOARD/ORGAN].

Будет выбран патч “001: HardRockORG1”.



Исполнение

Играйте по нотам.

Rock Organ


♩ = 104

Rock Org



Эффект Rotary + модуляция джойстиком

При использовании эффекта "Rotary", его частоту можно изменять, перемещая джойстик вперед.

В момент времени, отмеченный в партитуре меткой "  ", нажмите педаль Hold (стр. 24) и левой рукой перемещайте джойстик вперед.

Частота эффекта меняется согласно перемещениям джойстика.

Оперируя джойстиком левой рукой, можно обрабатывать эффектами патч, который воспроизводится правой рукой.

Мемо

При исполнении патчем, который использует эффект (MFX) "Rotary" или "VK Rotary", частота эффекта вращения будет меняться при каждом перемещении джойстика модуляции. Относительно установок эффектов см. стр. 61.



Джойстик высоты тона/модуляции

При исполнении патчем, не обработанным эффектом Rotary, джойстик высоты тона/модуляции выполняет следующие функции:

При игре на клавиатуре можно понижать высоту тона, перемещая джойстик влево, или увеличивать ее, перемещая джойстик вправо. Этот процесс называется подстройкой высоты тона (Pitch Bend).

Перемещение джойстика от себя включает вибрато. Это называется модуляцией.

Перемещая джойстик вправо-влево и от себя, можно управлять этими двумя эффектами одновременно.



Высота тона



Модуляция



Rotary/Rotary Speaker

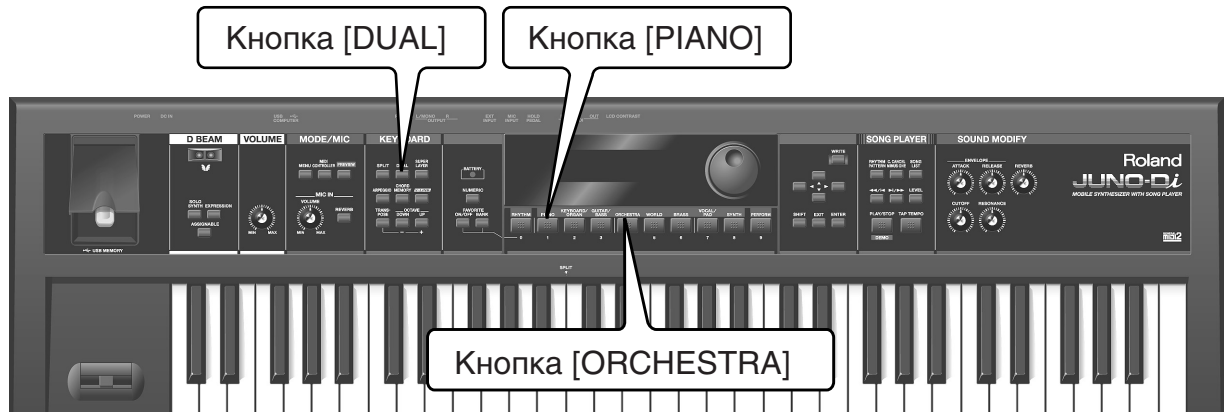
"Rotary" — это эффект вращающихся динамиков, обычно использующийся с органами. Такие динамики часто применялись в джазе 60-х и хард-роке 70-х годов.

Исполнение поп-музыки

Ниже описано исполнение поп-музыки различными патчами.

С помощью функции "Dual" можно организовать наложение двух различных патчей.

В данном примере будут использованы патчи рояля и струнных.



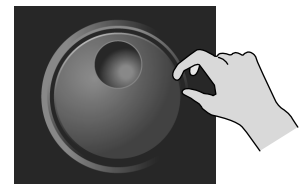
Выбор патча

- 1 Нажмите кнопку [PIANO].



- 2 Колесом выберите "001: 88StageGrand."

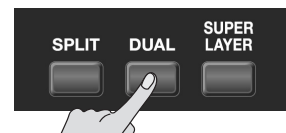
Будет выбран патч рояля.



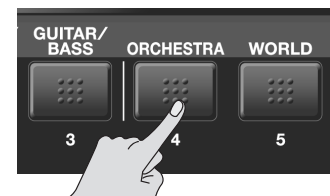
Включение режима Dual

- 1 Нажмите кнопку [DUAL], она загорится.

Включится режим Dual.



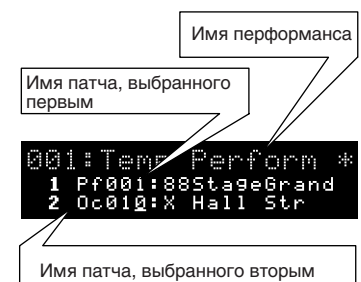
- 2 Нажмите кнопку [ORCHESTRA].



- 3 Колесом выберите "0c010: X Hall Str".

Будет выбран патч струнных.

При игре на клавиатуре будут одновременно звучать патчи рояля и струнных.



Piano/String Dual

♩ = 110

Pno / Str

Исполнение

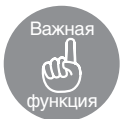
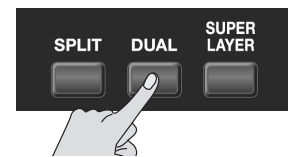
Играйте по нотам.

Также можно воспроизвести паттерн ударных, как описано на стр. 34 – 35. Для этого выберите группу паттернов ударных "002: Pop 2".

Отключение режима Dual

1 Нажмите кнопку [DUAL], она погаснет.

Режим Dual отключится.



Наслоение патчей — кнопка [DUAL]

Благодаря режиму "Dual", можно одновременно воспроизводить два различных патча.

После выбора первого патча нажмите кнопку [DUAL] и выберите второй патч, накладываемый на первый.

При первом нажатии кнопки [DUAL] она загорится, и режим Dual включится.

При втором нажатии кнопки [DUAL] она погаснет, и режим Dual отключится.



Игра несколькими патчами — кнопка [PERFORM]

При одновременном использовании нескольких патчей, например, в режимах Dual, Split (стр. 33) и Super Layer (стр. 41), загорается кнопка [PERFORM].

После изменения установок (например, используемого патча) в режимах Dual, Split или Layer, их можно сохранить в ячейки памяти с номерами от 501 до 564 (стр. 52).

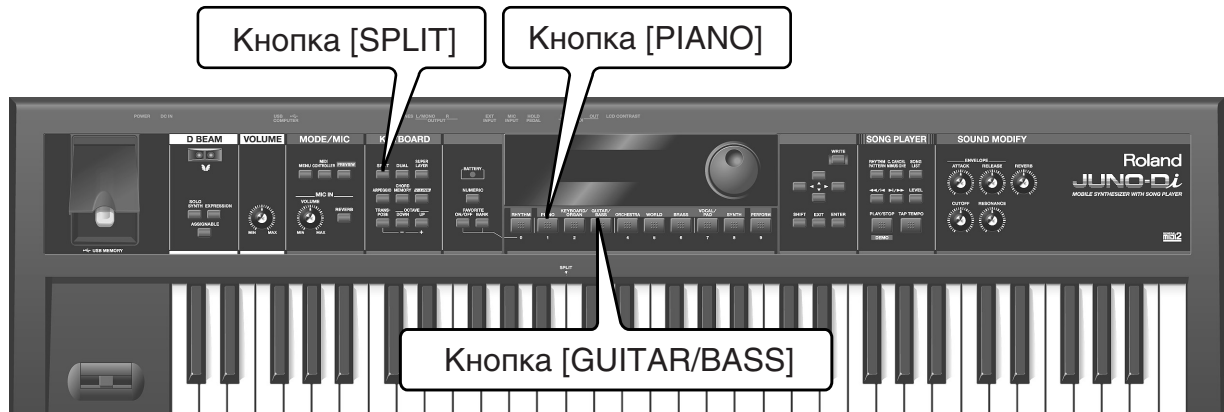
Кнопка [PERFORM] также имеет несколько пресетов для игры несколькими патчами. "Перформансом" называется совокупность установок, определяющих режим одновременного воспроизведения нескольких патчей.

Если нажать кнопку [PERFORM], в верхней части экрана отобразится название перформанса.

Игра в стиле “ритм энд блюз”

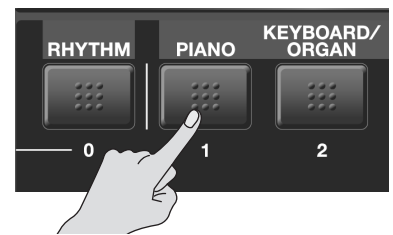
Ниже описана игра в стиле R&B с использованием функции “Split” для исполнения партии баса левой рукой и партии фортепиано — правой. Также можно использовать функцию “Octave Shift” для понижения на октаву патча правой руки.

Функция “Rhythm Pattern” позволяет воспроизводить паттерны ударных, которые можно использовать в качестве ритмического аккомпанемента.



Выбор патча

- 1 Нажмите кнопку [PIANO].
- 2 Колесом выберите “063: EP Trem 1”.
Будет выбран патч электропиано.

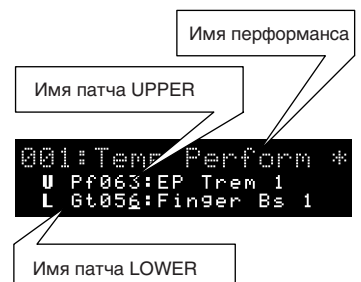
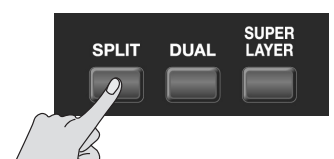
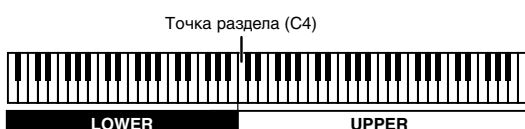


Включение режима Split

- 1 Нажмите кнопку [SPLIT], она загорится.
Режим Split включится.
- 2 Нажмите кнопку [GUITAR/BASS].
- 3 Колесом выберите “Gt056: Finger Bs 1”.
Будет выбран патч баса.

Чтобы исполнять разные патчи правой и левой руками, можно разделить клавиатуру, как указано на рисунке.

Патч левой руки называется “LOWER” (нижний), патч правой руки называется “UPPER” (верхний).



R&B Split

♩ = 92

EP

E. Bass

Исполнение

Играйте по нотам.



Исполнение разными патчами — кнопка [SPLIT]

Режим Split позволяет разделить клавиатуру в заданной ноте на зоны правой и левой рук с воспроизведением различных патчей в каждой из зон.

После выбора патча для правой руки нажмите кнопку [SPLIT] для разделения клавиатуры на две зоны. Затем выберите патч для левой руки.

При первом нажатии кнопки [SPLIT] она загорится, и режим Split включится.

При втором нажатии кнопки [SPLIT] она погаснет, и режим Split отключится.

Действие

Смена точки раздела клавиатуры

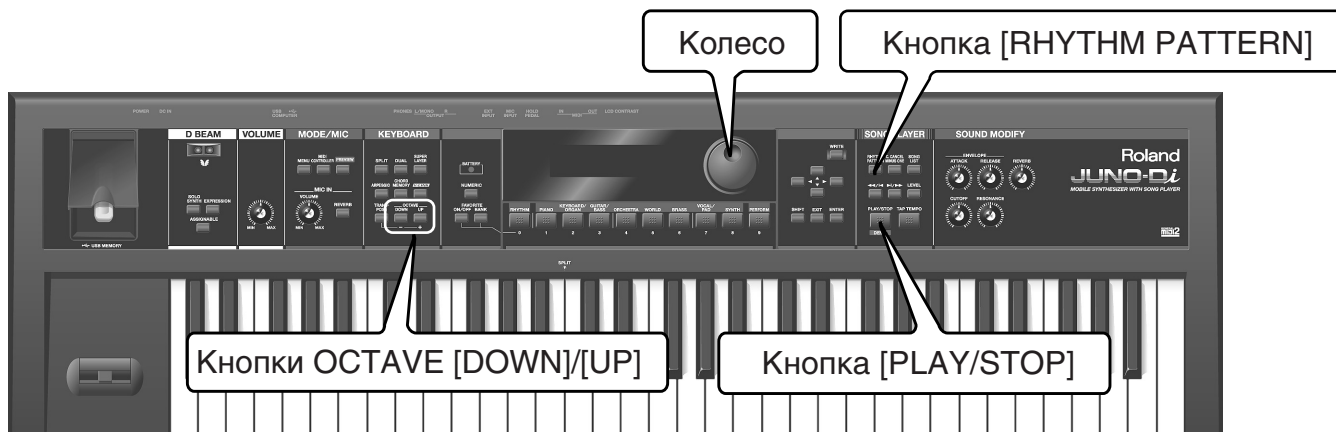
В режиме Split можно менять точку раздела клавиатуры:

- 1. Когда кнопка [SPLIT] горит, удерживая кнопку [SPLIT], нажмите клавишу, соответствующую новой точке раздела.**

Взятая нота станет точкой раздела.

Точка раздела входит в зону UPPER.

- 2. По окончании установки нажмите кнопку [EXIT].**



Сдвиг высоты строя партии правой руки на октаву

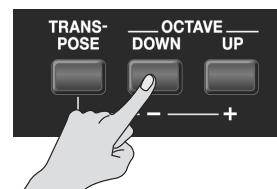
Можно транспонировать патч Upper партии правой руки на октаву вниз.

- 1 Нажмите кнопку [▲] для перемещения курсора на номер верхнего патча.

Будет выбран патч Upper.

- 2 Нажмите кнопку OCTAVE [DOWN].

Партия UPPER будет транспонирована на октаву вниз.



Изменение высоты строя с шагом в октаву — кнопки OCTAVE [DOWN]/[UP]

Можно изменять высоту строя с шагом в октаву. Эта функция называется “Octave Shift”.

Если правой рукой исполняется, например, линия баса, чтобы добиться естественности звучания, можно транспонировать клавиатуру на одну или две октавы вниз.

Для транспонирования по октавам используются кнопки OCTAVE [DOWN] и [UP].

Нажатие кнопки [DOWN] понижает высоту строя на одну октаву, а нажатие [UP] — увеличивает.

Доступна регулировка высоты строя в пределах от трех октав вниз (-3) до трех октав вверх (+3).

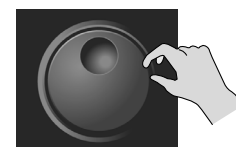
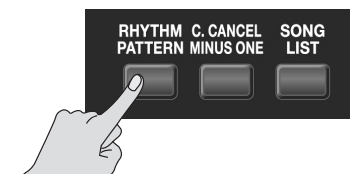
Мемо Также см. “Октавный сдвиг (Octave Shift)” (стр. 67).

Воспроизведение паттернов ударных

- 1 Нажмите кнопку [RHYTHM PATTERN], она загорится.

Включится режим Rhythm Pattern, и отобразится экран “RHYTHM PATTERN”.

- 2 Колесом выберите “017: R&B”.



R&B Split

♩ = 92

3 Нажмите кнопку [PLAY/STOP].

Запустится воспроизведение паттерна R&B.
Играйте под него по нотам.

4 Нажмите кнопку [PLAY/STOP] для останова воспроизведения паттерна ударных.**Отключение всех функций**

Если нажать кнопку [SPLIT], она погаснет, и режим Split отключится.

Если одновременно нажать кнопки OCTAVE [DOWN] и [UP], значение Octave Shift вернется к "0", и высота строя клавиатуры будет восстановлена.

Если нажать кнопку [RHYTHM PATTERN], она погаснет, и режим Rhythm Pattern отключится.

**Воспроизведение паттернов ударных — кнопка [RHYTHM PATTERN]**

JUNO-Di содержит множество паттернов ударных для работы в различных музыкальных стилях.

Одни паттерны ударных используют небольшое количество инструментов, другие являются более насыщенными. Паттерны, которые задействуют много инструментов ударных, можно использовать для припевов, переходов между куплетами или просто в качестве ритмического аккомпанемента при импровизациях.

Мемо

Также см. "Воспроизведение паттернов ударных (кнопка [RHYTHM PATTERN])" (стр. 74).

Действие

Смена группы паттернов ударных

Чтобы изменить группу паттернов ударных (стиль):

- 1. Нажмите кнопку [RHYTHM PATTERN], она загорится.**
- 2. Колесом выберите группу паттернов ударных.**

Паттерн ударных изменится.

Мемо

См. "Список групп паттернов ударных" (стр. 124).

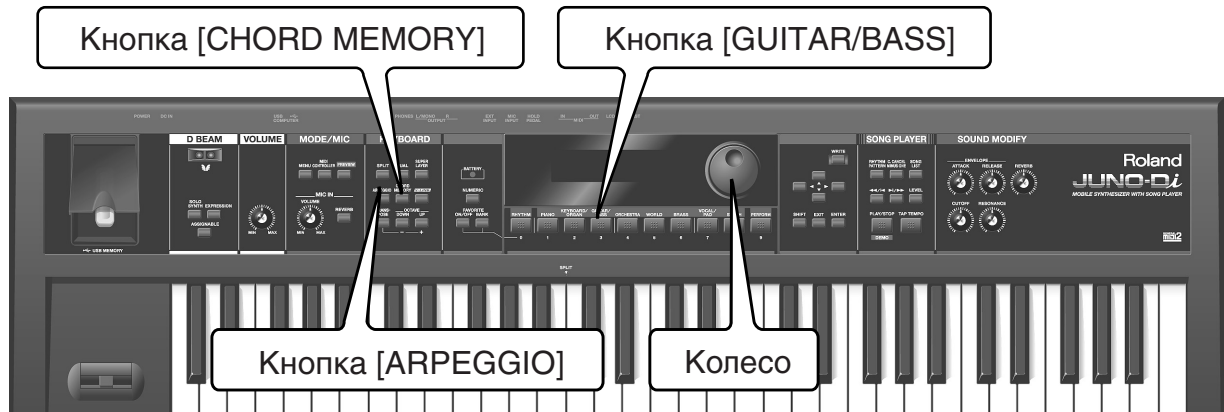
Имя группы паттернов ударных

```
< RHYTHM PATTERN >
001:Pop 1
R009:Pop Kit 2
```

Имя набора ударных

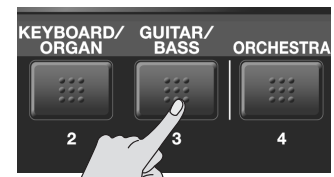
Исполнение в стиле Bossa Nova

Ниже описано использование паттерна Bossa Nova для исполнения левой рукой. Функция "Chord Memory" позволяет воспроизводить сложные аккорды с помощью всего одной клавиши. Функция "Arpeggio" генерирует арпеджио на основе взятых аккордов.



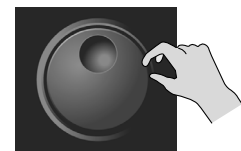
Выбор патча

- 1 Нажмите кнопку [GUITAR/BASS].



- 2 Колесом выберите "009: Bright Nylon".

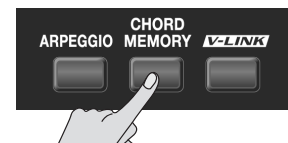
Будет выбран патч гитары.



Включение функции Chord Memory

- 1 Нажмите кнопку [CHORD MEMORY], она загорится.

Функция Chord Memory включится.
Отобразится экран "CHORD MEMORY".



- 2 Колесом выберите набор аккордов "005: Jazz 3".

На каждую клавишу будет назначен аккорд. Взятие ноты C (до) воспроизведет аккорд CM9 C-E-G-B-D (до-ми-соль-си-ре.)



Включение функции Arpeggio

- 1 Нажмите кнопку [ARPEGGIO], она загорится.

Функция Arpeggio включится.



Ac. Guitar (Bossa Nova)

CM / ARP

PLAY

♩ = 102

Cmaj9 Fmaj9 Cmaj9 Fmaj9 E♭maj9

Cmaj9 Fmaj9 E♭maj9 D♭maj9

Отобразится экран "ARPEGGIO".

2 Колесом выберите стиль арпеджио "123: Key Bckng1 (a)".

Имя стиля арпеджио

```
<< ARPEGGIO >>
123:Key Bckng1 (a)
Arpeggio Hold OFF
```

Установки функции Arpeggio

Исполнение

Играйте по нотам.

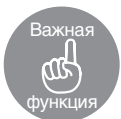
Включите функции Chord Memory и Arpeggio и сыграйте партию, помеченную "PLAY" в партитуре. Это будет намного проще, чем выигрывание партии "CM/ARP".

Также для воспроизведения паттерна ударных Bossa Nova можно выполнить процедуру, описанную на стр. 34 – 35. Для этого выберите группу паттернов ударных "015: Bossa".

Отключение всех функций

Если нажать кнопку [CHORD MEMORY], она погаснет, и функция Chord Memory отключится.

Если нажать кнопку [ARPEGGIO], она погаснет, и функция Arpeggio отключится.



Игра аккордами взятием отдельных нот — кнопка [CHORD MEMORY]

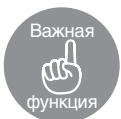
Благодаря функции "Chord Memory", можно беря всего одну ноту, воспроизвести аккорд любой сложности.

Нажмите кнопку [CHORD MEMORY], она загорится, и функция Chord Memory включится.

Чтобы отключить функцию Chord Memory, еще раз нажмите кнопку [CHORD MEMORY], она погаснет.

Мемо

Дополнительно см. "Установки памяти аккордов" (стр. 69).



Исполнение арпеджио — кнопка [ARPEGGIO]

Нажмите кнопку [ARPEGGIO], она загорится, и функция Arpeggio включится.

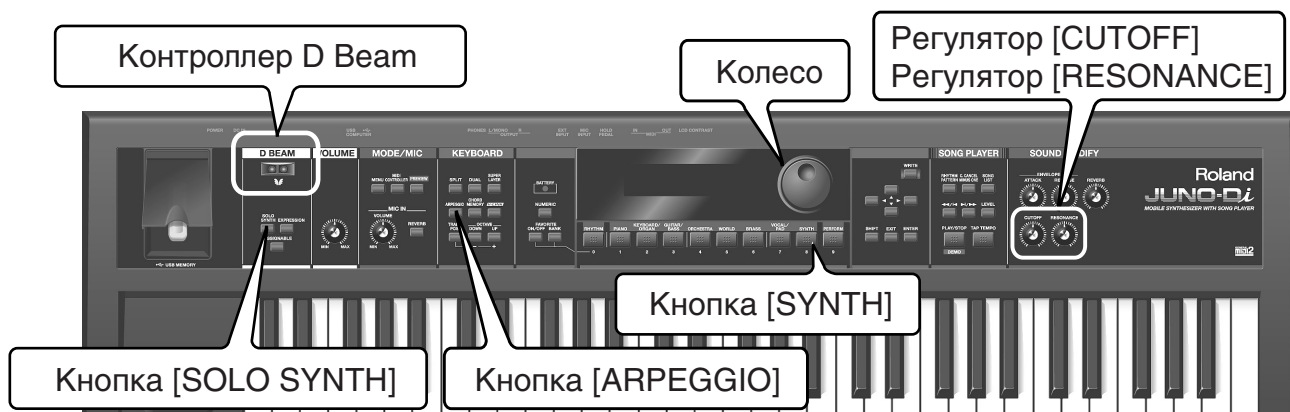
"Арпеджио" представляет собой стиль воспроизведения, в котором ноты аккорда исполняются по отдельности. Для работы с функцией Arpeggio необходимо брать аккорды, чтобы арпеджио воспроизводились согласно составляющим аккорд нотам.

Мемо

Дополнительно см. "Установки арпеджио" (стр. 67).

Исполнение в стиле “техно”

Ниже описана процедура выбора патча для игры в стиле Techno начала 80-х годов и использования регуляторов для управления звуком в реальном времени. Для усиления экспрессии исполнения также можно использовать функцию Арpeggio и контроллер D Beam.

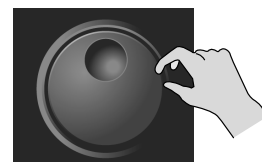


Выбор патча

- 1 Нажмите кнопку [SYNTH].



- 2 Колесом выберите “188: BPF Saw”.



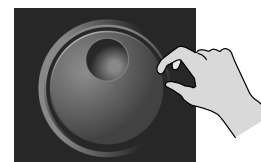
Включение функции Арpeggio

- 1 Нажмите кнопку [ARPEGGIO], она загорится.

Включится функция Арpeggio, и отобразится экран “ARPEGGIO”.



- 2 Колесом выберите стиль арпеджио “116: Sliced 9 (a)”.

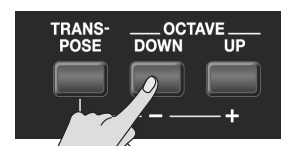


Транспонирование клавиатуры вниз на октаву

Размеров клавиатуры JUNO-Di недостаточно для исполнения партии “Play” прилагаемой партитуры. Поэтому для транспонирования клавиатуры на октаву вниз требуется использовать функцию “Octave Shift” и исполнять партию на октаву выше, чем в прилагаемой партитуре.

- 1 Нажмите кнопку OCTAVE [DOWN].

Клавиатура будет транспонирована на октаву вниз.



Techno Arp

♩ = 126

Исполнение

Играйте по нотам.

Включите функцию Arpeggio и сыграйте партию "Play" прилагаемой партитуры.

Берите ноты на октаву выше, чем в прилагаемой партитуре для исполнения партии "Arp Rhy".

Отключение всех функций

Если нажать кнопку [ARPEGGIO], она погаснет, и функция Arpeggio отключится.

Если одновременно нажать кнопки OCTAVE [DOWN] и [UP], значение Octave Shift вернется к "0", и высота строя клавиатуры будет восстановлена.



Модификация патча — регуляторы [CUTOFF]/[RESONANCE]

Данные регуляторы воздействуют на определенный диапазон частот патча.

Вращение регулятора [CUTOFF] вправо повышает прозрачность звука, вращение влево — приглушает звук.

Вращение регулятора [RESONANCE] вправо усиливает выразительность звука, вращение влево — уменьшает ее.



Мемо

Также см. "Модификация звука регуляторами (SOUND MODIFY)" (стр. 65).



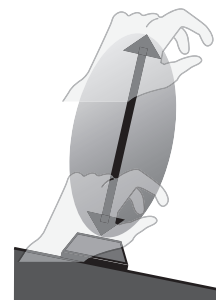
Модификация патча — контроллер D Beam/кнопка [SOLO SYNTH]

Контроллер D Beam расположен в верхней левой части инструмента. Им можно управлять, перемещая руку, как показано на рисунке.

Под контроллером D Beam расположены три кнопки, определяющие его функцию. В данном случае, используем кнопку [SOLO SYNTH].

Нажмите кнопку [SOLO SYNTH], она загорится. Перемещайте руку вверх-вниз над контроллером D Beam для управления высотой патча.

Это позволяет создавать звуки, свойственные монофоническим синтезаторам.

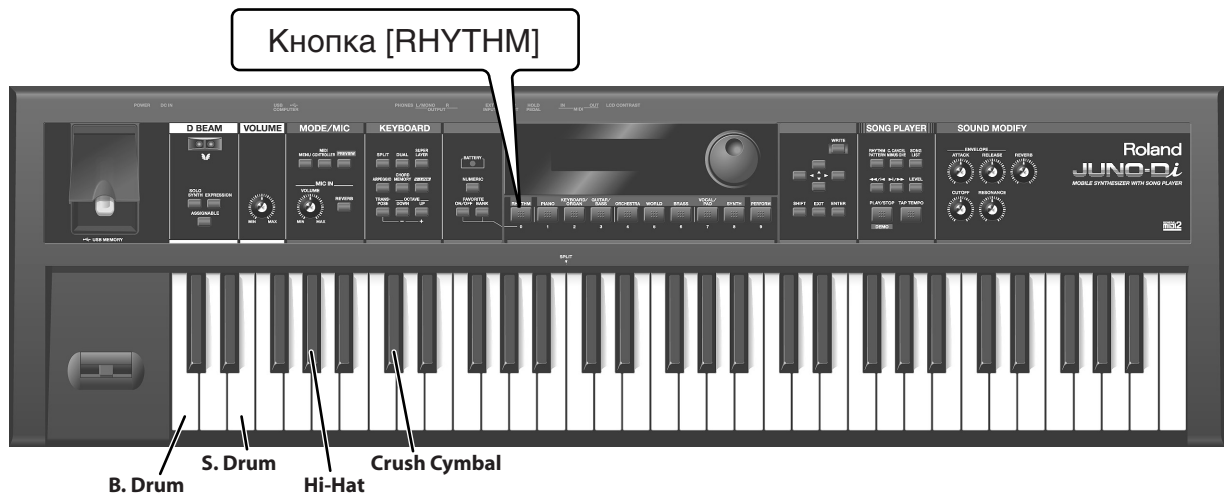


Мемо

Также см. "Управление звуком с помощью контроллера D Beam" (стр. 63).

Игра звуками ударных

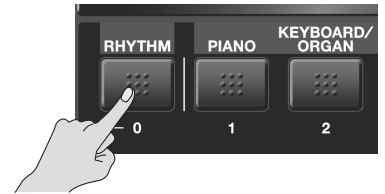
JUNO-Di содержит множество наборов ударных, назначаемых на клавиатуру и содержащих огромный спектр перкуSSIONНЫХ инструментов и звуковых эффектов. Выбрав набор ударных, можно играть звуками ударных с помощью клавиатуры.



Выбор набора ударных

1 Нажмите кнопку [RHYTHM].

Будет выбран набор ударных "001: Pop Kit 1".



Исполнение

Играйте по нотам.

Начните с инструментов "B. Drum" и "S. Drum", затем добавляйте звуки "Hi-Hat".

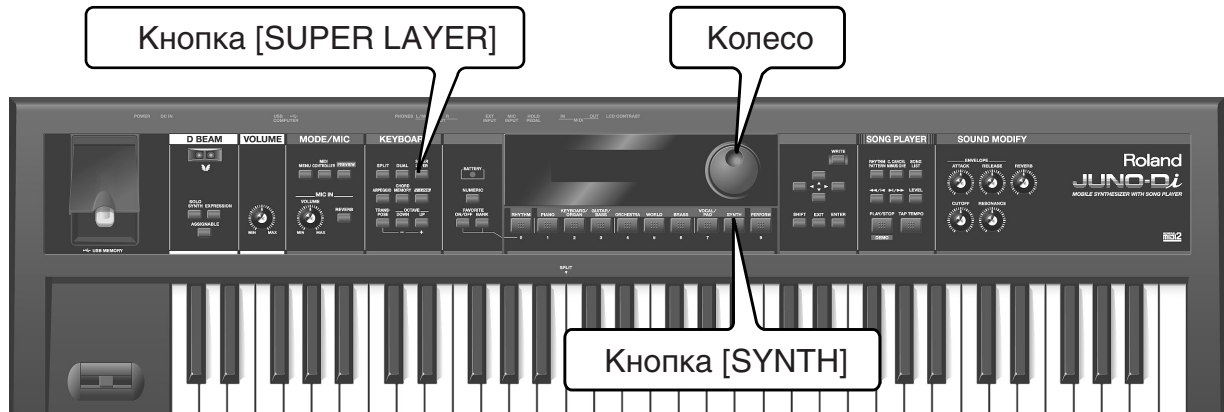
Drum Kit ♩ = 112

Musical notation for a drum kit in 4/4 time. The top staff is for Hi-Hat, showing a steady eighth-note pattern. The bottom staff is for S. Drum and B. Drum, showing a pattern of snare and bass drum hits. The notation is divided into two systems, each with four measures.

Игра синтезаторными звуками

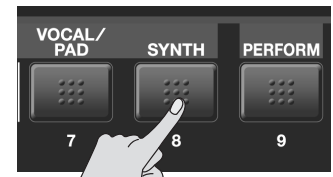
Ниже описано исполнение патчем "Synth Lead", который является наиболее распространенным среди множества синтезаторных звуков.

С помощью функции "Super Layer" можно обогатить звук.



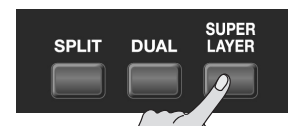
Выбор патча

- 1 Нажмите кнопку [SYNTH].
- 2 Колесом выберите "013: Saw Lead 4".



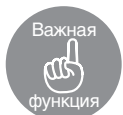
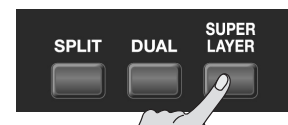
Включение функции Super Layer

- 1 Нажмите кнопку [SUPER LAYER], она загорится.
Функция Super Layer включится.



Отключение функции Super Layer

- 1 Нажмите кнопку [SUPER LAYER], она погаснет.
Функция Super Layer отключится.



Обогащение звука — кнопка [SUPER LAYER]

Можно организовать многократное наложение одного патча с небольшим сдвигом высоты тона каждого слоя. Это называется "расстройка".

С помощью функции "Super Layer" можно создать несколько расстроенных наложений патча для обогащения общего звучания.

Нажмите кнопку [SUPER LAYER]. Она загорится, и функция Super Layer включится.

Чтобы отключить Super Layer, снова нажмите кнопку [SUPER LAYER], она погаснет.

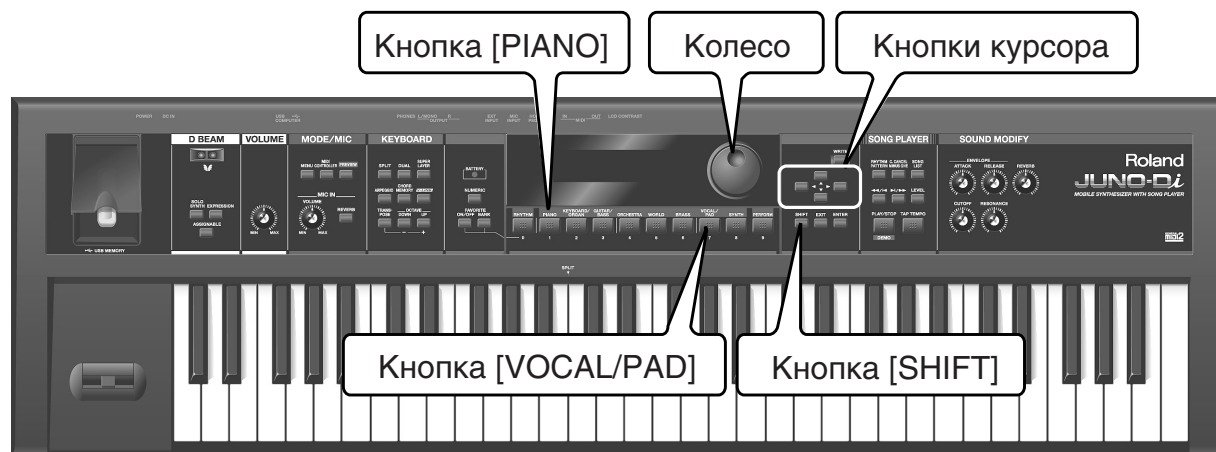


Исполнение под вокал

Можно подключить к JUNO-Di опциональный микрофон и петь в процессе исполнения. Для этого можно использовать любую приглянувшуюся из прилагаемых нотную партитуру.

В JUNO-Di можно управлять громкостью и обработкой сигнала микрофона. Также можно изменять характер голоса посредством эффекта "Vocoder".

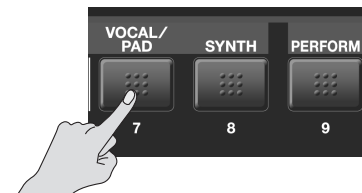
С помощью функции "Transpose" можно настроить тональность клавиатуры под любой вокал.



Действие Использование вокодера

Выберите эффект "Vocoder" и обработайте им голосовой сигнал микрофона.

1. **Нажмите кнопку [VOCAL/PAD].**
2. **Колесом выберите "036: VOCODER Ens".**



3. **Играя на клавиатуре, говорите в микрофон.**

Голос будет обработан эффектом вокодера. Взятые на клавиатуре ноты задают высоту тона.

Для работы эффекта вокодера необходимо одновременно петь и играть на клавиатуре, иначе звука не будет.



Если выбран отличный от "036: VOCODER Ens" патч, его можно

Мемо

аналогично обработать с помощью эффекта "79: VOCODER".



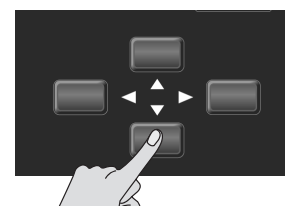
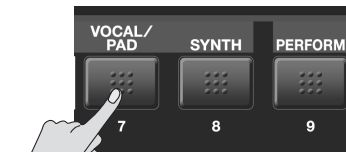
Вокодер

Вокодер служит для обработки человеческого голоса, придавая ему атональный роботоподобный призыв.

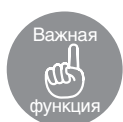
Действие **Настройка вокодера**

Выберите эффект "Vocoder" и обработайте им голос с микрофона.

1. **Нажмите кнопку [VOCAL/PAD].**
2. **Колесом выберите "036: VOCODER Ens".**
3. **Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [PIANO].**
 Отобразится экран "MFX".
 Будет выбран тип эффекта "79:VOCODER".
4. **Кнопкой [▼] выберите настраиваемый параметр.**
5. **Колесом измените значение.**



Параметр	Значение	Описание
Mic Sens	0 – 127	Входная чувствительность микрофона. Чем больше значение, тем выше чувствительность. Завышенные значения могут привести к искажениям звука.
Synth Level	0 – 127	Входной уровень патча, выбранного в JUNO-Di Чем больше значение, тем выше уровень громкости патча. Необходимо устанавливать баланс между данным патчем и голосовым сигналом с микрофона.
Mic Mix	0 – 127	Уровень сигнала микрофона, микшируемого с выходом вокодера. Чем больше значение, тем выше уровень прямого сигнала.
Level	0 – 127	Уровень сигнала, проходящего через вокодер. Чем больше значение, тем выше уровень сигнала эффекта.



Работа с микрофоном — регулятор MIC IN [VOLUME]/кнопка [REVERB]

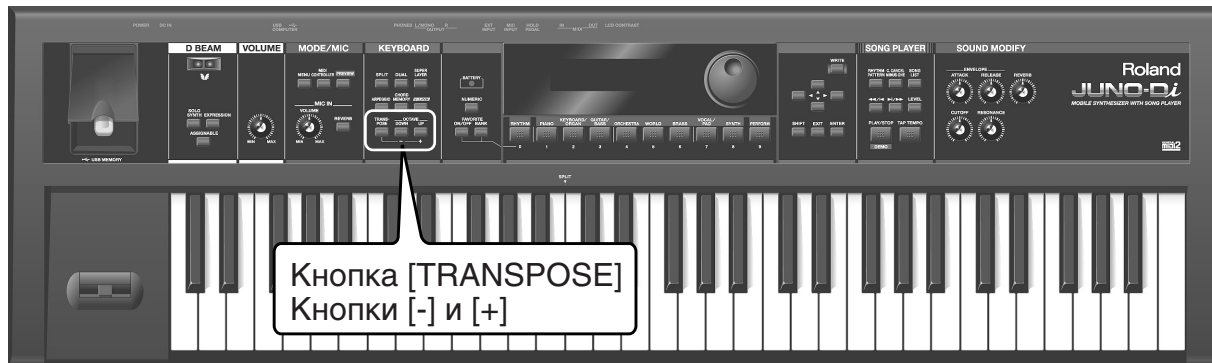
Уровень голосового сигнала с микрофона, подключенного к JUNO-Di, устанавливается регулятором MIC IN [VOLUME].

Если включить кнопку MIC IN [REVERB], голосовой сигнал с микрофона будет обработан эффектом реверберации. Он подобен эхо-эффекту, используемому в караоке.

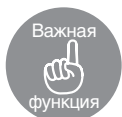


Можно настроить уровень реверберации на микро-

Мемо фонном входе. См. "Установки, воздействующие на работу всего JUNO-Di (SYSTEM)", раздел "Rev Level (Reverb Level)" (стр. 76).



Кнопка [TRANSPOSE]
Кнопки [-] и [+]



Изменение высоты тона с шагом в полутон — кнопка [TRANSPOSE]

Функция Transpose позволяет изменять высоту строя клавиатуры с шагом в полутон. Это удобно для подстройки клавиатуры под вокал конкретного исполнителя.

Это также удобно для транспонирования звука инструмента, например, трубы или кларнета под тональность, используемую в нотной партитуре.

Действие Транспонирование

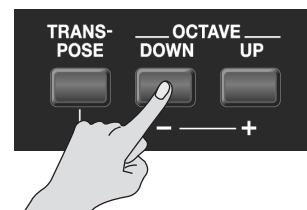
1. Удерживая кнопку [TRANSPOSE], нажимайте кнопку [-] или [+].

Задайте интервал транспонирования в полтонах (G – F#: -5 – +6 полутонов).

При нажатии кнопки в верхней части экрана отображается текущая установка. Через некоторое время после отпускания кнопки внешний вид экрана восстанавливается.

Если значение транспонирования отлично от "C", кнопка [TRANSPOSE] загорается.

Для сброса значения в "C", удерживая кнопку [TRANSPOSE], одновременно нажмите кнопки [-] и [+].



Концертное исполнение

При работе на сцене требуется быстро переключать патчи и установки. Для этого предназначена функция “Favorite”, позволяющая назначать патчи и установки на кнопки в том порядке, в котором они будут использоваться на концерте.

Ниже также описано использование “плеера пьес” для воспроизведения аудиоданных.



Назначение “любимых” звуков

Возможно назначение часто используемых патчей и установок, которые задействуют несколько патчей, например, в режимах Split и Dual, на десять кнопок [0] – [9]. Это позволяет моментально переключать эти патчи и установки нажатием одной кнопки.

Например, назначим в качестве любимых звуков все патчи, используемые в партитуре на стр. 50, в порядке их использования.

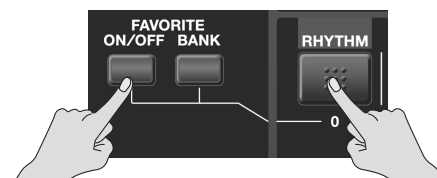
1 Выберите назначаемый перформанс или патч.

Кнопкой [PERFORM] выберите “007: JUNO Di Lead”.



2 Удерживая кнопку FAVORITE [ON/OFF], нажмите кнопку [0].

Выбранный перформанс будет назначен на FAVORITE 0.



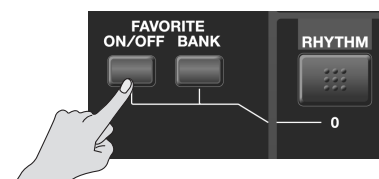
3 Повторите шаги 1 и 2 для назначения патчей на FAVORITE 1 и 2, как указано в таблице.

FAVORITE	0	1	2
Кнопка патча	[PERFORM]	[PIANO]	[PERFORM]
Патч	007: JUNO Di Lead	Pf051: VelSpdWurly	007: JUNO Di Lead

Загрузка “любимых” звуков

1 Нажмите кнопку FAVORITE [ON/OFF], она загорится.

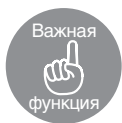
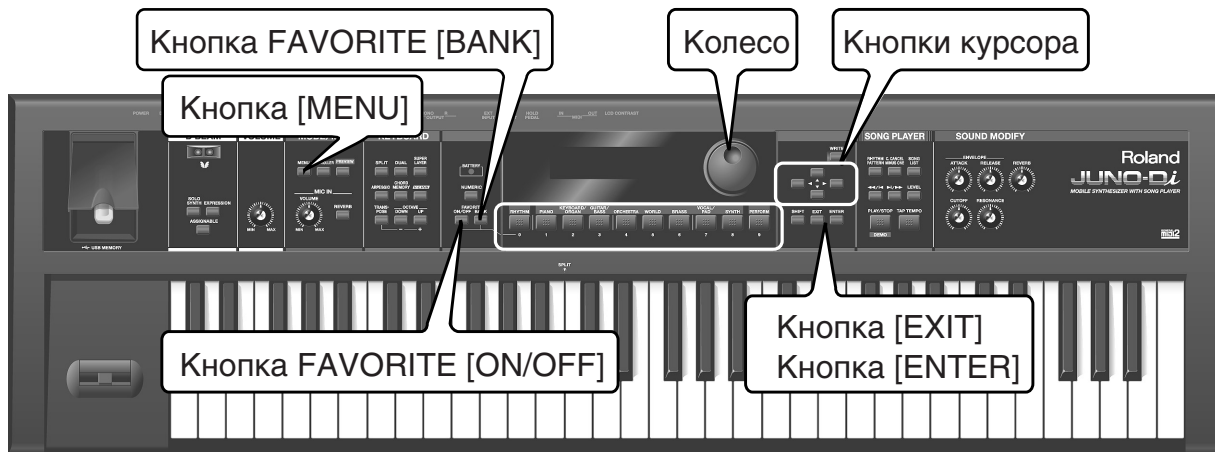
Нажмите одну из кнопок [1] – [9] для загрузки любимых звуков.



2 Кнопками [1] – [9] введите номер любимого звука.

Будут выбираться любимые патчи или установки.





Назначение и загрузка любимых звуков — кнопки FAVORITE [ON/OFF] и [BANK]

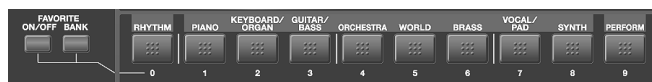
Функция "Favorite" позволяет моментально переключать любимые звуки нажатием одной кнопки.

Для назначения и загрузки любимых звуков служат кнопки [0] – [9].

Чтобы переключать любимые звуки, должна быть включена кнопка FAVORITE [ON/OFF].

При назначении любимого звука кнопка FAVORITE [ON/OFF] может быть отключена.

- Десять любимых звуков, 0 – 9, составляют набор. Доступно назначение до 10 наборов.
- Набор любимых звуков 0 – 9 записывается в виде "банка".



№ банка	№ любимого звука (FAVORITE)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
:	:									
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

NOTE Для назначения в качестве любимых установок клавиатуры, например, патчей или точки раздела, их предварительно требуется сохранить.

См. "Сохранение установок — кнопка [WRITE]" (стр. 52).

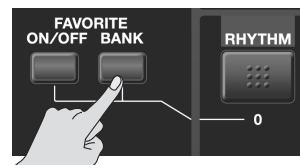
Мемо Можно подтвердить назначение любимых звуков или удалить их.
См. "Любимые" установки" (стр. 69).

Действие Переключение банков любимых звуков

При работе на концерте удобно создавать для каждой пьесы отдельный банк со своей конфигурацией патчей и других установок. Банки любимых звуков можно менять и при отключенной кнопке FAVORITE [ON/OFF].

1. Нажмите кнопку FAVORITE [BANK], она загорится.

Соответствующая текущему банку кнопка [0] – [9] начнет мигать.



2. Нажмите одну из кнопок от [0] до [9].

Будет выбран банк, соответствующий нажатой кнопке.



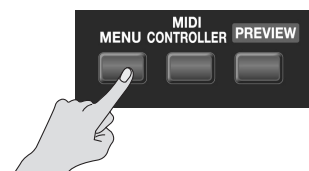
Назначение функций на педаль

После назначения любимых звуков, их можно переключать с помощью педали. Это позволяет менять любимые звуки, не отрывая рук от клавиатуры.

Мемо Также см. “Подключение педали” (стр. 19).

1 Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран меню.



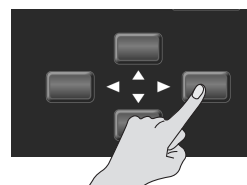
2 Кнопками [▲] [▼] выберите “SYSTEM” и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран системных установок (стр. 75).



3 Кнопками [◀] [▶] в верхней части экрана выберите “HOLD PEDAL”.

Отобразится экран установок педали.



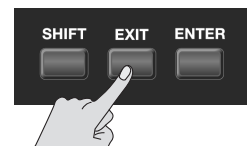
4 Колесом выберите “FAV-UP” (Favorite Up).

Теперь педаль будет при каждом нажатии переключать любимые звуки.



5 Нажмите кнопку [EXIT].

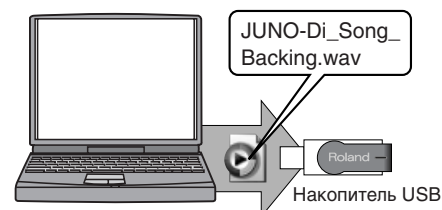
Установка будет сохранена.

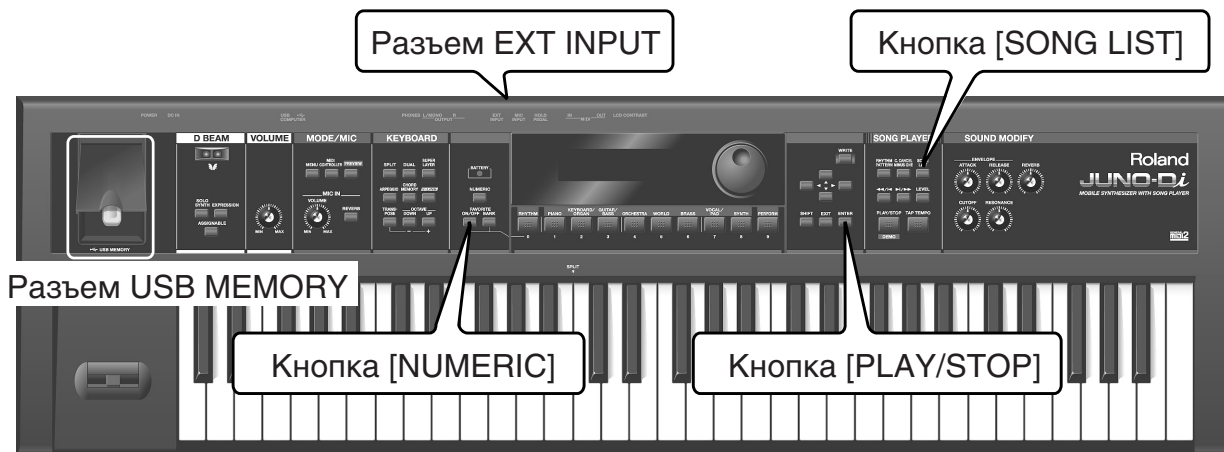


Сохранение аудиоданных на накопитель USB

С помощью компьютера скопируйте на накопитель USB с прилагаемого CD-ROM аудиоданные, необходимые для исполнения.

1 В папке “Audio Files” на прилагаемом CD-ROM выберите аудиофайл “JUNO-Di_Song_Backing.wav” и скопируйте его на накопитель USB.





Использование плеера пьес

С помощью функции “Song Player” можно воспроизводить пьесы, содержащие аудиоданные.

- 1** Подключите накопитель USB к разъему USB MEMORY.

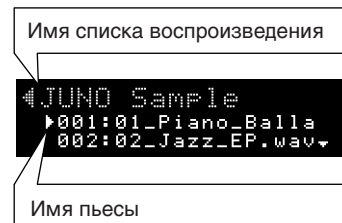


Накопитель USB

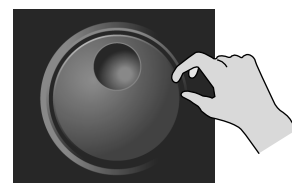
- 2** Нажмите кнопку [SONG LIST], она загорится.



Отобразится экран списка пьес.



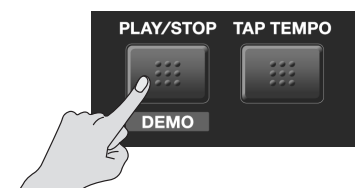
- 3** Колесом выберите пьесу для воспроизведения (JUNO_Di_Song_Backing.wav).



- 4** Нажмите кнопку [PLAY/STOP].

Выбранная пьеса начнет воспроизводиться.


- 5** Для остановки воспроизведения повторно нажмите кнопку [PLAY/STOP].



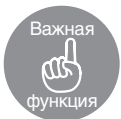
При следующем нажатии кнопки [PLAY/STOP] воспроизведение пьесы продолжится с точки останова.

Исполнение

Нажмите кнопку [PLAY/STOP] для воспроизведения пьесы и сыграйте партию, отмеченную в партитуре пометкой “Lead”.

Если нажать педаль в момент времени, отмеченный меткой “”, любимые установки переключатся, и патч клавиатуры изменится.

Поэкспериментируйте с различными вариациями, например, измените любимый патч или включите режим Split, чтобы сыграть партию, обозначенную в партитуре серым цветом.



Важная
функция

Воспроизведение пьес — кнопка [SONG LIST]

Функция “Song Player” позволяет воспроизводить пьесы (аудиофайлы/SMF) с накопителя USB.

Порядок воспроизведения пьес определяется в списке воспроизведения (Playlist). Использование функции “Playlist” удобно при создании списка воспроизведения пьес, в котором пьесы упорядочены нужным образом.

Список пьес в списке воспроизведения называется “списком пьес” (Song List).

Для выбора пьес подключите к JUNO-Di накопитель USB и нажмите кнопку [SONG LIST].

Мемо Также см. “Использование плеера пьес” (стр. 71).

Мемо “Список воспроизведения” можно создать в прилагаемой программе “Playlist Editor”.



Тip

Выбор патчей по их номеру — кнопка [NUMERIC]

Если включить кнопку [NUMERIC], кнопками [0] – [9] можно вводить числовые значения.

Это позволяет выбирать патчи, вводя их номера.

- 1. Нажмите одну из кнопок патчей.**
- 2. Нажмите кнопку [NUMERIC], она загорится.**
- 3. Кнопками [0] – [9] задайте номер.**
- 4. Нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения.**

Будет выбран патч с заданным номером.



Тip

Использование аудиоплееров

Аудиоустройство, например, MP3-плеер, можно подключить к разъему EXT INPUT на JUNO-Di и прослушивать воспроизводимые им аудиосигналы.

Juno-Di Song

Lead [Dist. Guitar]

Kbd [Synth Pad]

Смена FAVORITE

A

[EP]

Смена FAVORITE

First system of the musical score. It consists of three staves: a single treble clef staff at the top, and a grand staff (treble and bass clefs) below. The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The top staff contains a melodic line with eighth and quarter notes. The grand staff contains a complex accompaniment with chords and moving lines in both hands. A "[Hit]" annotation is placed above the right-hand staff in the fourth measure.

Second system of the musical score. It consists of three staves: a single treble clef staff at the top, and a grand staff (treble and bass clefs) below. The key signature has two flats. The top staff features a melodic line with a long slur over the first two measures and a half note in the third measure. The grand staff continues the accompaniment with chords and moving lines in both hands.

Third system of the musical score. It consists of three staves: a single treble clef staff at the top, and a grand staff (treble and bass clefs) below. The key signature has two flats. The top staff contains a melodic line with eighth and quarter notes. The grand staff contains a complex accompaniment with chords and moving lines in both hands. A "[Synth Brass]" annotation is placed above the right-hand staff in the first measure.

Сохранение установок — кнопка [WRITE]

Если в режиме Split изменены установки патчей или октав или если изменены эффекты для выбранного патча, после отключения питания или переключения патча данные изменения будут утеряны. Чтобы этого не произошло, сохраните установки.

Патчи и установки сохраняются в пользовательскую память (User), нумерация ячеек которой начинается с 501.

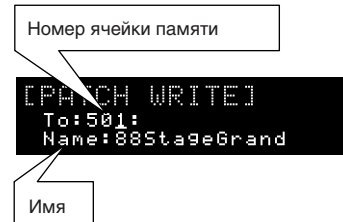
Мемо

При внесении каких-либо изменений в патчи, их имена или их установки, после имени патча на экране отображается звездочка (*). Она пропадает после сохранения установки. Также см. “Сохранение установок” (стр. 62).

1 Отредактируйте выбранные установки.

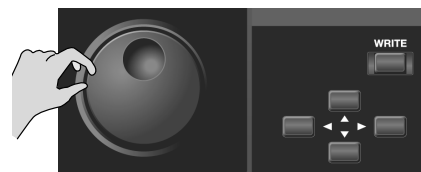
2 Нажмите кнопку [WRITE].

Отобразится экран “WRITE”.



3 Колесом выберите номер ячейки для сохранения.

4 Кнопкой [▼] переместите курсор () в нижнюю часть дисплея.

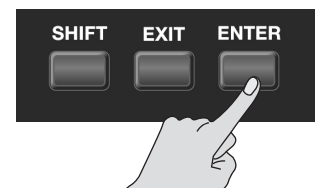


5 Задайте имя установки.

Относительно определения имени см. стр. 58.

6 Введя имя, нажмите кнопку [ENTER] или [WRITE].

Отобразится запрос на подтверждение.



7 Нажмите кнопку [ENTER] для сохранения установки.

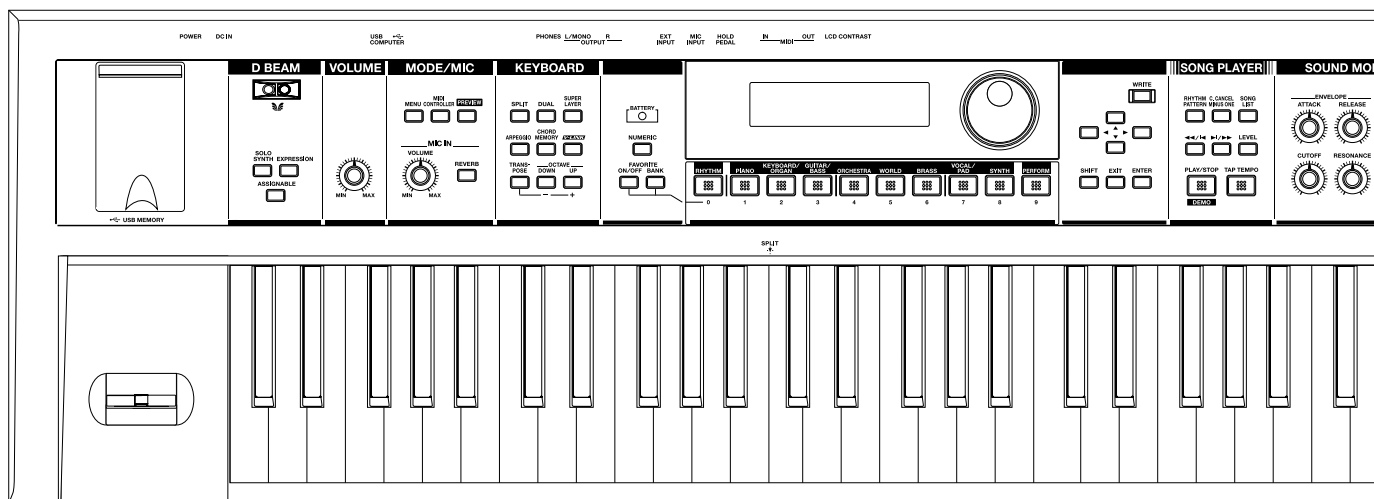
Для отказа от сохранения нажмите кнопку [EXIT].

NOTE Не отключайте питание инструмента в процессе сохранения установок.

Мемо

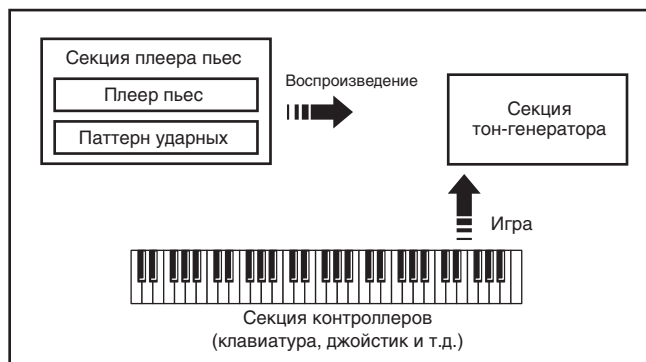
Для быстрого доступа к установкам, сохраненным в ячейках памяти от 501 и выше, нажмите кнопку патча и несколько раз кнопку [▶].

Справочник



Организация JUNO-Di

JUNO-Di состоит из секции контроллеров, секции тон-генератора и секции плеера пьес.



Секция контроллеров

Эта секция состоит из клавиатуры, джойстика, контроллера D Beat, регуляторов и кнопок панели, а также педали, которая подключается к тыльной панели. Информация об исполнении, генерируемая при нажатии/отпуске клавиши или нажатии педали Hold, преобразовывается в MIDI-сообщения и подается в секцию тон-генератора и/или на внешнее MIDI-устройство.

Секция тон-генератора

Эта секция производит звук. Она получает MIDI-сообщения от секции контроллеров и/или внешнего MIDI-устройства, генерирует музыкальный сигнал согласно принятым MIDI-сообщениям и передает его на выходные разъемы или на выход наушников.

Секция плеера пьес

Плеер пьес используется для воспроизведения аудиофайлов или данных SMF, хранящихся на USB-накопителе.

Также он может воспроизводить паттерны ударных разных стилей.

Параллельно с воспроизведением можно исполнять партии на клавиатуре.

МЕМО

При использовании плеера пьес JUNO-Di можно создать список, определяющий порядок их проигрывания. Для создания списка воспроизведения необходимо воспользоваться прилагаемой программой "Playlist Editor". См. "Использование программ JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor" (стр. 85).

Установки клавиатуры для исполнения на JUNO-Di

Если не вдаваться в подробности, исполнение на JUNO-Di осуществляется двумя способами — звуком одного патча (например, рояля или гитары) или же звуками нескольких патчей одновременно, например, линия баса исполняется левой рукой, а фортепианная мелодия — правой.

Игра одним звуком

Кнопками [RHYTHM] – [SYNTH] выберите требуемый патч.

Кнопки групп патчей обеспечивают доступ к подгруппам. Например, кнопка [PIANO] позволяет выбирать как звуки фортепиано, так и звуки электропиано, а кнопка [GUITAR/BASS] реализует доступ к звукам гитар и бас-гитар. Для выбора подгруппы нажмите соответствующую кнопку, а затем используйте кнопки [◀] [▶]. Если имеются сохраненные пользовательские патчи, их можно выбирать с помощью кнопки [▶].

Кнопкой [RHYTHM] выбираются наборы ударных, состоящие из перкуссионных инструментов, назначенных на ноты клавиатуры.

Доступна редакция эффектов и прочих установок патча с последующим их сохранением в патче.

Отредактированные патчи сохраняются в качестве "пользовательских" в ячейках памяти от 501 до 628.

Игра несколькими звуками

Для исполнения несколькими звуками включите кнопку [PERFORM] (она загорится).

К установкам, относящимся к исполнению несколькими звуками, относятся "Split", "Dual" и "Super Layer" (описанные ниже), включающиеся кнопками [SPLIT], [DUAL] и [SUPER LAYER] соответственно.

Чтобы получить доступ к другим установкам исполнения несколькими звуками используйте кнопку [PERFORM].

После редакции или создания новых установок их можно сохранить в качестве "пользовательских перформансов" в ячейках памяти от 501 до 564.

Для выбора пользовательского перформанса нажмите сначала кнопку [PERFORM], а затем — кнопку [▶].

Игра различными звуками правой и левой рукой (Split)

Режим Split позволяет разделить клавиатуру в заданной ноте на зоны правой и левой рук с воспроизведением различных звуков в каждой из зон, например, линия баса будет исполняться левой рукой, а фортепианная мелодия — правой.

Сначала произведите выбор патча для правой руки. Затем нажмите кнопку [SPLIT]; клавиатура разделится на зоны правой и левой руки, позволяя выбрать патч для левой руки.

Нота разделения клавиатуры называется "точкой раздела", положение которой можно редактировать и сохранять.

Относительно режима Split см. стр. 33.

Воспроизведение наложенных звуков (Dual)

Режим Dual позволяет играть одновременно двумя патчами на всей клавиатуре. Например, можно организовать наложение звуков фортепиано и струнных.

Выберите один из требуемых патчей, затем нажмите кнопку [DUAL]. Теперь при игре на клавиатуре будут воспроизводиться два звука одновременно, при этом можно будет выбрать второй патч.

Относительно режима Dual см. стр. 31.

Обогащение звука патча (Super Layer)

Режим "Super Layer" организует многократное наложение одного и того же звука с некоторой расстройкой, что обогащает общее звучание и создает ощущение пространственности. Это эффективно при игре синтезаторными звуками.

Для использования режима Super Layer выберите нужный патч и затем нажмите кнопку [SUPER LAYER].

Относительно режима Super Layer см. стр. 41.

МЕМО

С помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" можно осуществлять более детальную редакцию патчей и перформансов, чем посредством регулировок лицевой панели JUNO-Di. См. руководство пользователя "JUNO-Di Editor". Созданные в программе "JUNO-Di Editor" патчи и перформансы можно загрузить в JUNO-Di.

"Любимые" звуки

В "любимых" звуках хранятся часто используемые патчи и перформансы, которые можно вызывать нажатием одной кнопки.

Отредактировав патч или перформанс, его можно будет сохранить в пользовательскую память, а затем — зарегистрировать в качестве любимого звука.

См. стр. 45, стр. 46.

Наборы ударных

Набор ударных — это группа, состоящая из ряда различных ударных инструментов и звуковых эффектов.

При нажатии кнопки [RHYTHM] выбирается набор ударных, позволяющий играть на клавиатуре перкуSSIONными звуками.

В разных наборах ударных одна и та же нота может соответствовать разным перкуSSIONным инструментам.

Предусмотрено множество наборов ударных для игры в различных музыкальных стилях.

См. "Список наборов ударных" (стр. 116).

Использование эффектов

JUNO-Di содержит встроенные процессоры эффектов, установки каждого из которых можно редактировать независимо.

Мультиэффекты

Мультиэффекты — это многоцелевые эффекты, существенно изменяющие характер звучания путем изменения самого звука.

Доступно 79 разных типов эффектов.

Кроме простых эффектов, таких как Distortion или Flanger, можно также выбирать другие эффекты. Хотя хорус и реверберация входят в состав некоторых мультиэффектов, предусмотрены независимые эффекты хоруса и реверберации.

Для перформанса можно одновременно использовать мультиэффекты трех типов — MFX1, MFX2 и MFX3. Для патча доступен только один мультиэффект.

МЕМО

Установки для MFX3 производятся в прилагаемой программе "JUNO-Di Editor".

Хорус и реверберация

Для одного патча можно использовать один эффект хоруса и один эффект реверберации.

Хорус придает звуку глубину и пространственность, а также может функционировать в режиме хоруса или задержки.

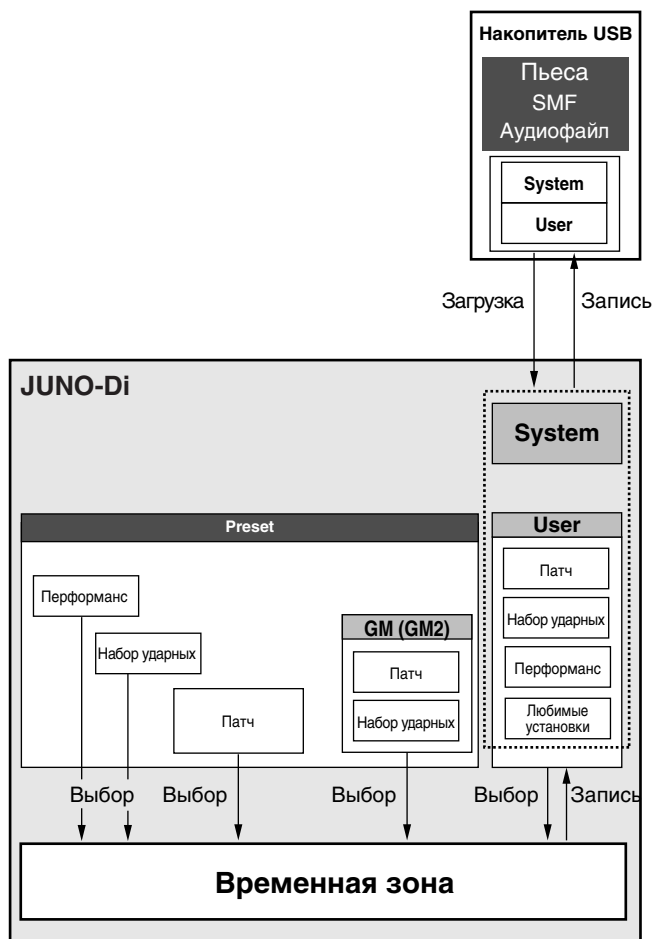
Реверберация моделирует пространственные характеристики залов или аудиторий. Доступны 5 различных типов реверберации.

Хорус и реверберацию можно настроить независимо для игры патчем как таковым или патчем с использованием функций Split, Dual или Super Layer (когда горит кнопка [PERFORM]).

Таким образом, эффекты одного патча и набора ударных при игре одним патчем или в режимах Split, Dual и Super Layer могут отличаться.

Память инструмента

Патчи и другие установки сохраняются в памяти. Имеются три типа памяти: временная, перезаписываемая и неперезаписываемая.



TERM

В режиме “перформанса” можно одновременно использовать несколько патчей с их независимыми установками, такими как Split, Dual или Super Layer.

Временная память

Временная зона

Это — область, хранящая данные патча или перформанса, выбранных с помощью кнопок панели.

При игре на клавиатуре звук производится на основе данных временной зоны. При редакции патча или перформанса данные в памяти не изменяются; они загружаются во временную зону и редактируются там.

Установки во временной памяти теряются при выключении питания или смене патча/перформанса. Для сохранения изменений, их необходимо записать в перезаписываемую память.

Перезаписываемая память

Пользовательская память (User)

В пользовательской памяти хранятся необходимые данные.

Для сохранения установок патча, набора ударных или перформанса выполните соответствующую команду (стр. 62).

Любимые установки также хранятся в пользовательской памяти.

Системная память (System)

Здесь сохраняются установки системных параметров, определяющих функционирование JUNO-Di в целом.

Системные установки сохраняются автоматически при выходе с экрана системных установок.

В системной памяти также хранятся установки режима MIDI-контроллеров и патча, который будет загружаться первым при выборе соответствующей группы.

Накопитель USB

На накопитель USB сохраняются следующие данные:

- Пользовательские патчи (наборы ударных)
- Пользовательские перформансы
- Любимые установки
- Установки режима MIDI-контроллеров
- Системные установки
- Патч, который загружается первым при выборе соответствующей группы

Неперезаписываемая память

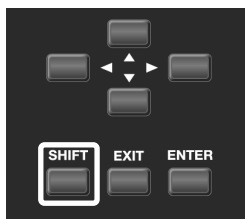
Пресетная память (Preset)

Данные пресетной памяти не перезаписываются.

Однако, их можно загрузить во временную зону, изменить, а затем сохранить в перезаписываемой памяти.

Основы работы с JUNO-Di

Функции кнопки [SHIFT]



Удерживая нажатой [SHIFT] и нажав другую кнопку, можно вывести экран для соответствующих кнопке установок. То есть, [SHIFT] является "горячей клавишей" для соответствующего экрана.

Например, если удерживая [SHIFT], нажать кнопку [PIANO], отобразится экран установок MFx.

См. описание каждой конкретной функции.

Изменение значений

Перемещение курсора

На одном экране или окне отображается несколько параметров или объектов.

Чтобы отредактировать параметр, выберите курсором его значение.

Чтобы выбрать объект, установите курсор на него.



Курсор

Перемещайте курсор кнопками курсора.

Переключение страниц

Если в левой или в правой части экрана отображаются стрелки (см. рис.), это означает, что в указанном стрелкой направлении имеется дополнительная страница.



Переключайте страницы кнопками курсора [◀][▶].

Изменение значения

Для изменения значения используйте колесо.



При вращении колеса по часовой стрелке значение возрастает, против часовой стрелки — уменьшается.

При удержании нажатой кнопки [SHIFT] и вращении колеса смена значения происходит с большими интервалами.

Ввод чисел (кнопка [NUMERIC])

Если включить кнопку [NUMERIC], то кнопками [RHYTHM (0)] – [PERFORM (9)] можно вводить числовые значения.



Этим способом можно задавать номера патчей, перформансов или сообщений MIDI Program Change.

1. Кнопками курсора выделите поле значения.

2. Нажмите кнопку [NUMERIC], она загорится.

Кнопки [0] – [9] подсветятся.

3. Кнопками [0] – [9] введите числовое значение и нажмите [ENTER].

Введенное значение будет принято, и подсветка кнопок [0] – [9] погаснет.

Если повторно нажать [NUMERIC] без нажатия [ENTER], подсветка кнопок [0] – [9] погаснет, но значение не изменится.

TIP

Если включить [NUMERIC] и ввести число, а затем нажать [EXIT] введенное значение сбросится.

Наименование

В рамках JUNO-Di можно определять имена патчей, наборов ударных и перформансов. Процедура одинакова для всех этих типов данных.

```
[PATCH WRITE]
To: 501:
Name: 88StageGrand
```

1. Кнопками [◀][▶] переместите курсор в поле ввода символа.

2. Колесом выберите символ.

Доступные символы

пробел, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

Изменение темпа

Установка темпа распространяется на весь JUNO-Di.

Этой установкой определяется темп следующих функций.

- Паттерны ударных
- Арпеджио
- Воспроизведение пьес (SMF)

1. **Нажмите кнопку [TAP TEMPO].**

В верхней строке экрана отобразится значение темпа.

```
< TEMPO 120 >
PIANO
Pf001
```

2. **Нажмите кнопку [TAP TEMPO] три и более раза в нужном темпе.**

Темп будет вычислен на основе интервалов между нажатиями кнопки.

3. **По окончании установки нажмите кнопку [EXIT].**

TIP

Если значение темпа отображается на экране, его можно корректировать колесом.

MEMO

Значение темпа, заданное описанным выше способом, будет сброшено при отключении питания. Чтобы сохранить новую установку темпа, используйте системную установку "System Tempo" (стр. 75).

MEMO

Если установить системный параметр "Sync Mode" (стр. 76) в "SLAVE", в поле значения темпа будет отображаться "MIDI"; и темп будет определяться сообщениями MIDI clock внешнего MIDI-устройства.

Главный экран

Экран, в верхней строке которого отображается имя патча или перформанса, называется "главный экран".

Обычно, переход к главному экрану происходит после нажатия кнопки [EXIT] несколько раз.

Главный экран для режима патча

```
001: 88StageGrand
PIANO
Pf001
```

- В верхней строке отображается имя патча.
- Этот экран отображается сразу после включения питания.

Главный экран для режима перформанса

```
001: Bass / Piano
U Pf001: 88StageGrand
L Gt058: Finger Bs 3
```

- В верхней строке отображается имя перформанса.

Индикация "*" на главном экране

Если установки патча или перформанса отредактированы, на главном экране появляется звездочка "*".

- В режиме патча "*" добавляется к имени патча, если редактируются установки звука (Patch Edit; стр. 59 или Rhythm Edit; стр. 60).
- В режиме перформанса "*" добавляется к имени перформанса, если изменяются патчи или редактируются установки (Part Edit; стр. 60).
- В режиме перформанса "*" добавляется к имени перформанса, если редактируются установки патча (Patch Edit; стр. 59, Rhythm Edit; стр. 60).

После сохранения отредактированного патча или перформанса в пользовательскую память звездочка "*" с экрана пропадает.

NOTE

Несохраненные установки будут утеряны при смене звука или отключении питания. Чтобы этого не произошло, сохраните их в пользовательскую память. См. "Сохранение установок" (стр. 62).

Детальная редакция патчей

Установки патча

Редакция установок патча Volume, Portamento, Mono/Poly и Bend Range (Patch Edit)

Процесс изменения установок патча называется “редакция патча (PATCH EDIT)”.

Для редакции текущего патча выполните следующую процедуру.

- 1. Нажмите кнопку [MENU].**
Отобразится экран “MENU”.
- 2. Кнопками [▲][▼] выберите “EDIT” и нажмите кнопку [ENTER].**
- 3. Кнопками [◀][▶] добейтесь отображения в верхней строке дисплея “PATCH EDIT”.**



TIP

Доступ к экрану редакции также можно получить, удерживая кнопку [SHIFT] и нажав кнопку [RHYTHM].

В режимах Split и Dual имя партии отображается в верхней строке экрана.

Для режима Split

U: Верхняя партия (UPPER)

L: Нижняя партия (LOWER)

Для режима Dual

1: Партия 1

2: Партия 2

- 4. Кнопками [▲][▼] выберите параметр.**

5. Колесом измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Patch Level	0 – 127	Громкость патча.
Portamento Sw	OFF, ON	Определяет состояние эффекта портаменто: включен (ON) или нет (OFF). * Портаменто — это эффект плавного скольжения высоты тона между последовательно взятыми нотами. Используя портаменто, когда параметр Mono/Poly установлен в “MONO”, можно имитировать технику слайдерной игры на струнном инструменте, например, гитаре.
Portamento Time	0 – 127	Определяет время портаменто. Чем больше значение, тем длительнее эффект портаменто.
Mono/Poly	MONO, POLY	Определяет полифоническое (POLY) или монофоническое (MONO) звучание патча. MONO: Звучит только последняя взятая нота. Эта установка эффективна при воспроизведении тембра сольного инструмента, например, саксофона или флейты. POLY: Одновременно могут воспроизводиться две и более нот.
Bend Range Up	0 – +48	Диапазон изменения высоты тона с точностью до полутона при перемещении джойстика Pitch Bend в крайнее правое положение. Например, если данный параметр установить в “+12”, при перемещении джойстика Pitch Bend в крайнее правое положение высота тона увеличится на октаву.
Bend Range Down	0 – -48	Диапазон изменения высоты тона с точностью до полутона при перемещении джойстика Pitch Bend в крайнее левое положение. Например, если данный параметр установить в “-48”, при перемещении джойстика Pitch Bend в крайнее левое положение высота тона опустится на 4 октавы.

- 6. Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана редакции.**

NOTE

Поскольку вносимые изменения являются временными и теряются после отключения питания или переключения патча, их необходимо сохранять в пользовательскую память инструмента (стр. 62).

MEMO

Если патч был откорректирован, на главном экране после его имени отображается “*”. После сохранения патча “*” исчезает (стр. 62).

Установка громкости набора ударных (Rhythm Edit)

Процесс изменения установок набора ударных (стр. 55) называется "редакция набора ударных (RHYTHM EDIT)".

Для редакции текущего набора ударных выполните следующую процедуру.

1. **Нажмите кнопку [MENU].**
Отобразится экран "MENU".
2. **Кнопками [▲][▼] выберите "EDIT" и нажмите кнопку [ENTER].**
3. **Кнопками [◀][▶] добейтесь отображения в верхней строке дисплея "RHYTHM EDIT".**



TIP Доступ к экрану редакции также можно получить, удерживая кнопку [SHIFT] и нажав кнопку [RHYTHM].

В режимах Split и Dual имя партии отображается в верхней строке экрана.

Для режима Split

U: Верхняя партия (UPPER)

L: Нижняя партия (LOWER)

Для режима Dual

1: Партия 1

2: Партия 2

4. **Кнопками [▲][▼] выберите параметр.**

5. **Колесом измените значение.**

Параметр	Значение	Описание
Rhythm Level	0 – 127	Громкость набора ударных.

6. **Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана редакции.**

NOTE Поскольку вносимые изменения являются временными и теряются после отключения питания или переключении патча, их необходимо сохранять в пользовательскую память инструмента (стр. 62).

MEMO Если набор ударных отредактирован, на главном экране после его имени отображается "**". После сохранения набора ударных "**" исчезает (стр. 62).

Установка громкости каждой партии в режимах Split, Dual и Super Layer (Part Edit)

В режиме перформанса (т.е., когда горит кнопка [PERFORM]) процесс изменения установок партий, на которые назначены патчи, называется "редакция партии (PART EDIT)".

1. **Нажмите кнопку [MENU].**
Отобразится экран "MENU".
2. **Кнопками [▲][▼] выберите "EDIT" и нажмите кнопку [ENTER].**
3. **Кнопками [◀][▶] добейтесь отображения в верхней строке дисплея "PART EDIT".**



TIP Доступ к экрану редакции также можно получить, удерживая кнопку [SHIFT] и нажав кнопку [PERFORM].

4. **Кнопками [▲][▼] выберите параметр.**

5. **Колесом измените значение.**

Параметр	Значение	Описание
Part 1 (Upper) Level	0 – 127	Громкость партии 1. В режиме Split этот параметр изменяет громкость партии Upper.
Part 2 (Lower) Level	0 – 127	Громкость партии 2. В режиме Split этот параметр изменяет громкость партии Lower. В режиме Super Layer этот параметр не отображается.

6. **Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана редакции.**

NOTE Поскольку вносимые изменения являются временными и теряются после отключения питания или переключении патча, их необходимо сохранять в пользовательскую память инструмента (стр. 62).

MEMO Если перформанс отредактирован, на главном экране после его имени отображается "**". После сохранения перформанса "**" исчезает (стр. 62).

MEMO Когда в режиме перформанса (т.е., когда горит кнопка [PERFORM]) функции Split, Dual и Super Layer отключены, на шаге 4 можно выбрать Part 3 – Part 16. (Например, если нажать кнопку [PERFORM] и выбрать "64: GM2 Template".)

Редакция эффектов (MFX/Chorus/Reverb) (Effect Edit)

Процесс изменения установок эффектов называется "редакция эффектов".

Установки эффектов производятся независимо для патча и для перформанса, использующего режимы Split, Dual или Super Layer (когда горит кнопка [PERFORM]).

При использовании только одного патча

Для каждого патча доступны мультиэффект (MFX), хорус и реверберация.

При использовании нескольких патчей

Для каждого перформанса доступны три мультиэффекта (MFX1, MFX2, MFX3), хорус и реверберация. В режимах Split или Dual доступны два мультиэффекта (MFX1, MFX2).

Для Super Layer

MFX1 воздействует на все партии.

Для Split

MFX1 воздействует на партию Upper, MFX2 — на партию Lower.

Для Dual

MFX1 воздействует на партию 1, MFX2 — на партию 2.

В остальных случаях

С помощью программы "JUNO-Di Editor" можно редактировать установки MFX1 – 3.

МЕМО

С помощью программы "JUNO-Di Editor" можно детально редактировать установки MFX для каждой партии.

1. Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран "MENU".

2. Кнопками [▲][▼] выберите "EDIT" и нажмите кнопку [ENTER].

3. Кнопками [◀][▶] добейтесь отображения в верхней строке дисплея нужного эффекта.

Доступные эффекты зависят от текущего режима.

При выборе только одного патча

"MFX", "CHORUS", "REVERB"

При использовании Super Layer

"MFX1", "CHORUS", "REVERB"

При использовании Split или Dual

"MFX1", "MFX2", "CHORUS", "REVERB"

В остальных случаях

"MFX1", "MFX2", "MFX3", "CHORUS", "REVERB"



TIP

Доступ к экрану редакции также можно получить, удерживая кнопку [SHIFT] и нажав кнопку [PIANO].

4. Кнопками [▲][▼] выберите параметр.

5. Колесом измените значение.

MFX1 – 3		
Параметр	Значение	Описание
MFX 1 – 3 switch	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) использоваться мультиэффект MFX 1 – 3. * Данная установка воздействует на весь JUNO-Di. * Данная установка не сохраняется.
00: THRU – 79: VOCODER (MFX Type)	00 – 79	Выбор типа мультиэффекта, используемого MFX1 – 3. Значение "00: THRU" соответствует отключению мультиэффекта.
Параметры для каждого типа MFX	Редакция параметров выбранного MFX. См. "Параметры мультиэффектов (MFX1 – 3, MFX)" (стр. 93).	
Cho Send Level	0 – 127	Уровень посылы на хорус для сигнала, прошедшего через мультиэффект. Если обработка хорусом не требуется, выберите значение "0".
Rev Send Level	0 – 127	Уровень посылы на реверберацию для сигнала, прошедшего через мультиэффект. Если обработка реверберацией не требуется, выберите значение "0".
CHORUS		
Параметр	Значение	Описание
Chorus switch	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) использоваться хорус. * Данная установка воздействует на весь JUNO-Di. * Данная установка не сохраняется.
00: OFF – 03: GM2 CHORUS (Chorus Type)	00 – 03	Тип хоруса. Если выбрать "00: OFF", хорус будет отключен.
Параметры для каждого типа хоруса	Редакция параметров выбранного хоруса. См. "Параметры хоруса" (стр. 104).	
REVERB		
Параметр	Значение	Описание
Reverb switch	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) использоваться реверберация. * Данная установка воздействует на весь JUNO-Di. * Данная установка не сохраняется.
00: OFF – 05: GM2 REVERB (Reverb Type)	00 – 05	Тип реверберации. Если выбрать "00: OFF", реверберация будет отключена.
Параметры для каждого типа реверберации	Редакция параметров выбранного эффекта реверберации. См. "Параметры реверберации" (стр. 104).	

6. Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана редакции.

NOTE

Поскольку вносимые изменения являются временными и теряются после отключения питания или переключении патча, их необходимо сохранять в пользовательскую память инструмента.

MEMO

Когда производятся модификации патча или перформанса, на главном экране после его имени отображается “*”. После сохранения патча или перформанса “*” исчезает.

MEMO

Параметр “MFX SOURCE” перформанса определяет, какие установки эффектов будут использоваться: перформанса или патча. Данный параметр устанавливается в программе “JUNO-Di Editor”.

Определение первого загружаемого патча каждой группы

Можно задать патч, который будет загружаться первым при нажатии кнопки группы патчей сразу же после включения питания.

1. Выберите патч.

2. Удерживая кнопку [WRITE], нажмите светящуюся кнопку группы патчей.

При следующем включении питания нажатие данной кнопки будет загружать патч, выбранный на шаге 1.

NOTE

Выбрать кнопку группы патчей, отличную от выбранной на шаге 1, невозможно.

TIP

Можно повторно выбрать заданный таким образом патч двукратным нажатием соответствующей кнопки.

Сохранение установок

Поскольку результаты редакции установок являются временными и теряются после отключения питания или переключении патча, их необходимо сохранять в пользовательскую память инструмента, начиная с ячейки 501.

MEMO

Когда производятся модификации установок, на главном экране после имени патча или перформанса отображается “*”. После сохранения установок “*” исчезает.

NOTE

После сохранения установок ранее содержащиеся в ячейке записи данные будут переписаны.

1. Выберите сохраняемый патч или перформанс.

Для перформанса (когда горит кнопка [PERFORM]) сохраняемые данные зависят от местоположения курсора.

Например, для режима Split, если курсор находится в верхней строке экрана, будет сохранен перформанс. Если курсор находится в средней строке экрана, будет сохранен патч Upper. В этом случае экран “PATCH WRITE” отобразит “U”. Если курсор находится в нижней строке экрана, будет сохранен патч Lower.

2. Нажмите кнопку [WRITE].

Отобразится экран “WRITE”.

При сохранении патча отобразится экран “PATCH WRITE”.

При сохранении набора ударных отобразится экран “RHYTHM SET WRITE” или “RHYTHM WRITE”.

При сохранении перформанса отобразится экран “PERFORM WRITE”.

3. Колесом выберите номер ячейки записи.

4. Нажмите кнопку [▼] для перемещения курсора в нижнюю строку дисплея.

5. Введите имя.

См. “Наименование” (стр. 58).

6. После ввода имени нажмите кнопку [ENTER] или [WRITE].

Отобразится запрос на подтверждение.

Для отказа нажмите кнопку [EXIT].

7. Нажмите кнопку [ENTER] для сохранения установок.

NOTE

В процессе сохранения данных никогда не отключайте питание JUNO-Di.

Расширенные функции исполнения

Управление звуком с помощью контроллера D Beam

Контроллер D Beam управляет параметрами за счет перемещения руки над ним. Управляемый эффект зависит от назначенной на контроллер функции.

1. **Нажмите кнопку D BEAM [SOLO SYNTH], [EXPRESSION] или [ASSIGNABLE] для включения контроллера D Beam.**

Кнопка	Описание
[SOLO SYNTH]	Контроллер D Beam используется в качестве монофонического синтезатора.
[EXPRESSION]	Контроллер D Beam добавляет экспрессию всем звукам.
[ASSIGNABLE]	Контроллер D Beam управляет назначенной на него функцией.

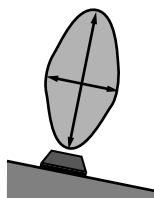
2. **Играя на клавиатуре, расположите руку над контроллером D Beam и медленно перемещайте ее вверх-вниз.**

Производимый эффект зависит от назначенной на D Beam функции.

3. **Для отключения контроллера D Beam еще раз нажмите выбранную на шаге 1 кнопку, ее индикатор погаснет.**

Диапазон действия контроллера D Beam

Диапазон действия контроллера D Beam показан на рисунке. Вне этого диапазона перемещения руки эффекта не производят. Когда контроллер D Beam реагирует на перемещения руки, светящаяся кнопка D BEAM начинает мигать.



MEMO

При прямом солнечном освещении диапазон действия контроллера D Beam сужается. Настраивайте его чувствительность в зависимости от локального освещения. См. "Установки, воздействующие на работу всего JUNO-Di (SYSTEM)", "D BEAM SETTINGS" (стр. 76)

Установки контроллера D Beam

1. **Нажмите одну из кнопок D BEAM [SOLO SYNTH], [EXPRESSION] или [ASSIGNABLE], она загорится.**

В зависимости от нажатой кнопки отобразится один из следующих экранов редакции.

TIP

Удерживая кнопку [SHIFT] и нажав одну из кнопок контроллера D BEAM, можно получить доступ к соответствующему экрану без включения/отключения контроллера D Beam.

- Экран "SOLO SYNTH"



- Экран "EXPRESSION"

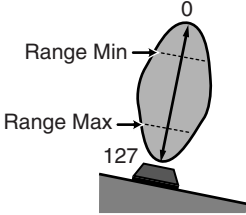


- Экран "ASSIGNABLE"



2. **Кнопками [▲][▼] выберите параметр.**

3. Колесом измените значение.

SOLO SYNTH		
Параметр	Значение	Описание
Level	0 – 127	Задаёт громкость Solo Synth.
Range	2OCT, 4OCT, 8OCT	Задаёт высотный диапазон Solo Synth: 2 октавы, 4 октавы или 8 октав.
EXPRESSION		
Параметр	Значение	Описание
Range Min	0 – 127	Задаёт нижний предел диапазона контроллера D Beam. Если положение руки выше этого предела, контроллер D Beam не функционирует.
Range Max	0 – 127	Задаёт верхний предел диапазона контроллера D Beam. Если положение руки ниже этого предела, контроллер D Beam не функционирует. * Если Range Max меньше, чем Range Min, диапазон изменений инвертируется по вертикали.
		
ASSIGNABLE		
Параметр	Значение	Описание
Type	MODULATION, PORTA-TIME, VOLUME, PAN, PORTAMENTO, SOSTENUTO, RESONANCE, RELEASE-TIME, ATTACK-TIME, CUTOFF, DECAY-TIME, VIB-RATE, VIB-DEPTH, VIB-DELAY, CHORUS-SEND, REVERB-SEND, AFTERTOUCH, BEND-UP, BEND-DOWN, START/STOP	<p>Определяет функцию, управляемую контроллером D Beam. Числа в скобках () обозначают номер сообщения Control Change, вырабатываемого контроллером D Beam при назначении на него соответствующей функции. * Воздействие функции зависит от текущих установок. См. сноску внизу таблицы.</p> <p>MODULATION (CC01): Вибрато PORTA-TIME (CC05): Время портаменто (стр. 59) VOLUME (CC07): Громкость PAN (CC10): Панорама PORTAMENTO (CC65): Включает/отключает портаменто (стр. 59) SOSTENUTO (CC66): Будут удерживаться только ранее взятые ноты. RESONANCE (CC71): Резонанс (стр. 66) RELEASE-TIME (CC72): Время затухания (стр. 65) ATTACK-TIME (CC73): Время атаки (стр. 65) CUTOFF (CC74): Частота среза (стр. 66) DECAY-TIME (CC75): Время спада (стр. 65) VIB-RATE (CC76): Частота вибрато VIB-DEPTH (CC77): Глубина вибрато VIB-DELAY (CC78): Время задержки до запуска вибрато CHORUS-SEND (CC93): Уровень сигнала, подаваемого на хорус REVERB-SEND (CC91): Уровень сигнала, подаваемого на реверберацию AFTERTOUCH: Канальное послекасание BEND-UP: Управляет изменением высоты в диапазоне, определенным значением "Bend Range Up" (стр. 59). BEND-DOWN: Управляет изменением высоты в диапазоне, определенным значением "Bend Range Down" (стр. 59). START/STOP: Запускает/останавливает плеер пьес (стр. 72) или паттерн ударных (стр. 74).</p>
Range Min	0 – 127	Задаёт нижний предел диапазона контроллера D Beam. Если положение руки выше этого предела, контроллер D Beam не функционирует.
Range Max	0 – 127	Задаёт верхний предел диапазона контроллера D Beam. Если положение руки ниже этого предела, контроллер D Beam не функционирует. * Если Range Max меньше, чем Range Min, диапазон изменений инвертируется по вертикали.

* Воздействие функции, определенной параметром "Type", зависит от установок JUNO-Di.
 Для патча эффект воздействует на текущий патч.
 Для перформанса (когда горит кнопка [PERFORM]) эффект воздействует следующим образом:
 В режиме Dual или Super Layer: на все партии
 В режиме Split и остальных случаях: на текущую партию

4. Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана редакции.

Модификация звука регуляторами (SOUND MODIFY)

Для модификации звука в реальном времени можно использовать регуляторы SOUND MODIFY.



MEMO

Если в качестве патча выбран набор ударных, регуляторы ENVELOPE [ATTACK]/[RELEASE] и [CUTOFF]/[RESONANCE] будут независимо воздействовать на каждую ноту ударных. При вращении одного из этих регуляторов будет отображаться текущая нота (например, C4). Для изменения текущей ноты нажмите соответствующую новой ноте клавишу.

MEMO

Параметры, управляемые регуляторами SOUND MODIFY, зависят от режима работы JUNO-Di. См. соответствующие разделы.

MEMO

Для перформанса воздействие этих регуляторов зависит от следующих установок.

Для Dual или Super Layer

Все партии

Для Split и в остальных случаях

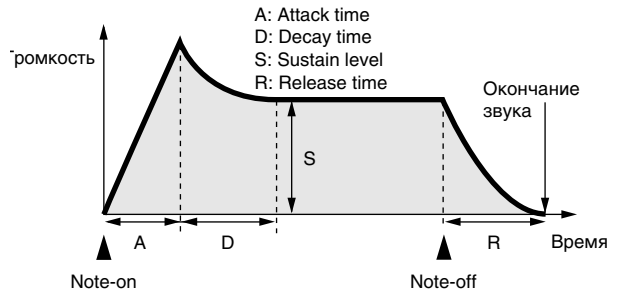
Текущая партия

NOTE

В зависимости от установок патча, вращение регулятора может не иметь эффекта.

Модификация изменений громкости (регуляторы ENVELOPE [ATTACK]/[RELEASE])

"Огибающая (envelope)" — это кривая, описывающая изменения громкости во времени от возникновения звука до его полного затухания. В клавишных инструментах огибающая задает изменения громкости от нажатия клавиши и до затухания после ее отпущения.



- A: Attack time:** Время от нажатия клавиши до достижения максимальной громкости звука.
 - D: Decay time:** Время спада громкости звука от максимума до уровня сустейна.
 - S: Sustain level:** Громкость звука при удержании клавиши нажатой.
 - R: Release time:** Время затухания звука после отпущения клавиши.
- В JUNO-Di доступны два регулятора ENVELOPE, управляющие временами A (Attack) и R (Release) текущего патча.

Регулятор [ATTACK]	Задаёт время между нажатием клавиши и моментом достижения максимального уровня громкости. Вращение регулятора вправо увеличивает значение, вращение влево — сокращает.	
Воздействие (установка JUNO-Di)	Параметр	Значение
Любая партия (кнопка [PERFORM] горит)	ATK OFFSET * (Attack Time Offset)	-64 – +63
Патч (кнопка [PERFORM] не горит)	ATTACK TIME OFFSET *	-63 – +63
Набор ударных (кнопка [PERFORM] не горит)	AMP ENV T1 *	0 – 127

Регулятор [RELEASE]	Задаёт время между отпущением клавиши и полным затуханием звука. Вращение регулятора вправо увеличивает значение, вращение влево — сокращает.	
Воздействие (установка JUNO-Di)	Параметр	Значение
Любая партия (кнопка [PERFORM] горит)	REL TIME OFFSET * (Release Time Offset)	-64 – +63
Патч (кнопка [PERFORM] не горит)	RELEASE TIME OFFSET *	-63 – +63
Набор ударных (кнопка [PERFORM] не горит)	AMP ENV T4 *	0 – 127

MEMO

Параметры, обозначенные в таблице "*", отображаются в программе "JUNO-Di Editor".

Модификация тембральных изменений (регуляторы [CUTOFF]/[RESONANCE])

Данные регуляторы производят настройку параметров фильтра, воздействующего на определенный диапазон частот звука.

Они воздействуют на текущий патч.

Регулятор [CUTOFF]	Задаёт частоту среза, с которой фильтр начинает работать. Вращение регулятора вправо повышает прозрачность звука, вращение влево — приглушает звук.	
Воздействие (установка JUNO-Di)	Параметр	Значение
Любая партия (кнопка [PERFORM] горит)	COF OFFSET * (Cutoff Offset)	-64 – +63
Патч (кнопка [PERFORM] не горит)	CUTOFF OFFSET *	-63 – +63
Набор ударных (кнопка [PERFORM] не горит)	UTOFF *	0 – 127

Регулятор [RESONANCE]	Определяет резонанс фильтра вблизи частоты среза. Вращение регулятора вправо усиливает выразительность эффекта, вращение влево — уменьшает ее.	
Воздействие (установка JUNO-Di)	Параметр	Значение
Любая партия (кнопка [PERFORM] горит)	RES OFFSET * (Resonance Offset)	-64 – +63
Патч (кнопка [PERFORM] не горит)	RES OFFSET * (Resonance Offset)	-63 – +63
Набор ударных (кнопка [PERFORM] не горит)	RES * (Resonance)	0 – 127

МЕМО

Параметры, обозначенные в таблице “*”, отображаются в программе “JUNO-Di Editor”.

Добавление к звуку реверберации (регулятор [REVERB])

Возможна обработка воспроизводимого с клавиатуры звука эффектом реверберации.

Этот эффект усиливает пространственность звучания, присущую исполнению в концертном зале или другом помещении.

Регулятор [REVERB]	Определяет глубину реверберации. Вращение регулятора вправо усиливает реверберацию, вращение влево — ослабляет ее.	
Параметр	Значение	
Reverb Level	0 – 127	

МЕМО

Эффект доступен при установке “Reverb Switch” в “ON” на экране редакции эффекта. См. “Редакция эффектов (MFX/Chorus/Reverb) (Effect Edit)” (стр. 61).

Установки режима Split

cf.

Относительно функции Split см. раздел “Исполнение разными патчами — кнопка [SPLIT]” (стр. 33).

Смена точки раздела

В режиме Split можно менять точку раздела (ноту деления клавиатуры на две зоны).

Для этого можно выбрать ее (стр. 33) или использовать следующую процедуру.

1. Когда кнопка [SPLIT] светится, удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [SPLIT].

Отобразится текущая установка.



2. Колесом выберите новую точку раздела.

Диапазон: C#2 – C7

Нота, соответствующая точке раздела входит в зону Upper.

3. По окончании установок нажмите кнопку [EXIT].

Назначение выбранного патча на партию Lower

Когда кнопка [PERFORM] не горит, можно назначить текущий патч на партию Lower разделенной клавиатуры.

* Стандартно, при нажатии кнопки [SPLIT] для включения режима Split текущий патч назначается на партию Upper.

1. Удерживая кнопку [▼], нажмите кнопку [SPLIT], она загорится.

Режим Split включится, и текущий патч будет назначен на партию Lower.

Перемена местами двух патчей в режимах Split/Dual

В режиме Split или Dual можно поменять местами два патча.

• Поместите курсор на номер патча верхней партии (U) или партии 1 (1) и, удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [▼].

• Поместите курсор на номер патча нижней партии (L) или партии 2 (2) и, удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [▲].

Октавный сдвиг (Octave Shift)

Функция "октавного сдвига" транспонирует высоту клавиатуры с шагом в октаву.

1. Нажмите кнопку OCTAVE [DOWN] или [UP].



При каждом нажатии на кнопку [DOWN] высота понижается на одну октаву, а на [UP] — повышается.

Доступна регулировка высоты тона в пределах от трех октав вниз (-3) до трех октав вверх (+3).

Если значение отлично от "0", загорается кнопка OCTAVE [DOWN] или [UP].

Одновременное нажатие OCTAVE [DOWN] и [UP] сбрасывает значение в "0".

Воздействие установки октавного сдвига зависит от режима работы.

При использовании только одного патча

Транспонируется текущий патч. Данная установка не сохраняется.

При использовании нескольких патчей

Воздействие функции Octave Shift определяется следующим образом.

Для Dual или Super Layer

Транспонируются все партии.

Данная установка запоминается для каждой партии после сохранения перформанса.

Для Split и в остальных случаях

Транспонируется текущий патч.

Установку Octave Shift можно задать для каждой партии отдельно.

Данная установка запоминается для каждой партии после сохранения перформанса.

Установки арпеджио

cf.

Относительно функции Arpeggio см. раздел "Исполнение арпеджио — кнопка [ARPEGGIO]" (стр. 37).

NOTE

Установки арпеджио не сохраняются.

1. Нажмите кнопку [ARPEGGIO], она загорится. Или же, удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [ARPEGGIO].

Отобразится экран "ARPEGGIO".



TIP

Удерживая кнопку [SHIFT] и нажав кнопку [ARPEGGIO], можно получить доступ к экрану "ARPEGGIO" без включения/отключения функции Arpeggio.

2. Кнопками [▲][▼] выберите параметр.

3. Колесом измените значение.

Параметр	Значение	Описание
(Arpeggio Style)	001 – 128	Выбирает базовый стиль исполнения арпеджио.
Part	Part1 (Upper), Part2 (Lower), Part3 – 16	<p>Определяет партию, использующую арпеджио в перформансе (когда кнопка [PERFORM] горит). Для арпеджио можно определить только одну партию.</p> <p>Если на партию назначен набор ударных, можно воспроизвести вместе с арпеджио и паттерн ударных.</p> <p>* Данный параметр недоступен при включенной кнопке [SUPER LAYER].</p> <p>* Выбранная здесь партия доступна как для функции арпеджио, так и для функции памяти аккордов.</p>
Arpeggio Hold	ON, OFF	При значении ON арпеджио будет звучать даже после снятия рук с клавиатуры.
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	<p>Определяет длительность нот и разрешение "сетки", используемой при создании арпеджио на экране Arpeggio Style, а также величину отклонения от сетки, "шаффла" (нет/слабый/сильный).</p> <p>1/4: Четвертная нота (одна секция сетки = одна доля)</p> <p>1/8: Восьмая нота (две секции сетки = одна доля)</p> <p>1/8L: Восьмая нота с шаффлом (две секции сетки = одна доля, слабый шаффл)</p> <p>1/8H: Восьмая нота с шаффлом (две секции сетки = одна доля, сильный шаффл)</p> <p>1/12: Восьмая триоль (три секции сетки = одна доля)</p> <p>1/16: 16-я нота (четыре секции сетки = одна доля)</p> <p>1/16L: 16-я нота с шаффлом (четыре секции сетки = одна доля, слабый шаффл)</p> <p>1/16H: 16-я нота с шаффлом (четыре секции сетки = одна доля, сильный шаффл)</p> <p>1/24: 16-я триоль (6 секций сетки = одна доля)</p> <p>* Установки сетки также используются паттерном ударных.</p>

Параметр	Значение	Описание
Duration	30 – 120%, Full	<p>Определяет, воспроизводятся звуки стаккато (коротко и отрывисто) или tenuto (протяжно).</p> <p>30 – 120: Например, при выборе "30" длительность ноты в сетке (или при соединении лигами серии сеток, в результирующей сетке) будет составлять 30% от полной длительности ноты, заданной в типе сетки.</p> <p>Full: Даже если сетка не соединена лигой, нота продолжает звучать до момента возникновения новой.</p> <p>* Установки длительности также используются паттерном ударных.</p>
Motif	(См. стр. 68.)	<p>Метод, используемый для воспроизведения арпеджио, если взято больше нот, чем определено в стиле арпеджио.</p> <p>См. "Выбор восходящих/нисходящих вариаций (Motif)" (стр. 68).</p>
Velocity	REAL, 1 – 127	<p>Определяет громкость воспроизводимых нот.</p> <p>REAL: Выбирается, чтобы velocity нот зависела от скорости нажатия на клавиши.</p> <p>1 – 127: Выбирается, чтобы каждая нота имела фиксированную velocity независимо от скорости нажатия на клавиши.</p>
Oct Range	-3 – +3	<p>Добавляет эффект сдвига арпеджио через один временной цикл с шагом в октаву (октавный диапазон).</p> <p>Можно осуществлять сдвиг вверх или вниз (до трех октав вверх/вниз).</p>
Accent	0 – 100	<p>При воспроизведении арпеджио, velocity каждой ноты арпеджио определяется velocity нот, запрограммированных в стиле арпеджио. Доступна настройка интенсивности "расширения" разброса громкости нот.</p> <p>При установке "100" ноты арпеджио будут иметь velocity, запрограммированную в стиле арпеджио. При установке "0" ноты арпеджио будут звучать с фиксированной velocity.</p>

4. По окончании установок нажмите кнопку [EXIT].

Выбор восходящих/нисходящих вариаций (Motif)

Можно выбрать метод, используемый для воспроизведения звуков (мотив), если берется больше нот, чем запрограммировано для стиля арпеджио.

* Если количество нажатых клавиш меньше, чем количество нот в стиле, то по умолчанию будет воспроизводиться нажатая клавиша с наибольшей высотой.

Значение	Описание
Up (L)	В каждом цикле будет звучать самая нижняя из нажатых клавиш, а ноты будут воспроизводиться по порядку, начиная с самой нижней из нажатых клавиш.
Up (L&H)	В каждом цикле будут звучать самая нижняя и самая верхняя нажатые клавиши, а ноты будут воспроизводиться по порядку, начиная с самой нижней из нажатых клавиш.
Up ()	Ноты воспроизводятся по порядку от самой нижней из нажатых клавиш. Ни одна из нот не воспроизводится в следующем цикле повторно.
Down (L)	В каждом цикле будет звучать самая нижняя из нажатых клавиш, а ноты будут воспроизводиться по порядку, начиная с самой верхней из нажатых клавиш.
Down (L&H)	В каждом цикле будет звучать самая нижняя и самая верхняя нажатые клавиши, а ноты будут воспроизводиться по порядку, начиная с самой верхней из нажатых клавиш.
Down ()	Ноты воспроизводятся по порядку от самой верхней из нажатых клавиш. Ни одна из нот не воспроизводится в следующем цикле повторно.
U/D (L)	Ноты будут звучать от самой нижней до самой верхней нажатых клавиш и обратно до самой нижней, в каждом цикле звучит самая нижняя клавиша.
U/D (L&H)	В каждом цикле будут звучать самая нижняя и самая верхняя нажатые клавиши, а ноты будут воспроизводиться по порядку от самой нижней из нажатых клавиш, а затем в обратном порядке.
U/D ()	Ноты воспроизводятся по порядку от самой нижней из нажатых клавиш, а затем снова в обратном порядке. Ни одна из нот не воспроизводится в следующем цикле повторно.
Rand (L)	Ноты будут звучать произвольно, в каждом цикле будет звучать самая нижняя из нажатых клавиш.
Rand ()	В каждом цикле звучит самая нижняя из нажатых клавиш, ноты будут звучать произвольно. Ни одна из нот не воспроизводится в следующем цикле повторно.
Phrase	При нажатии всего одной клавиши воспроизведется фраза, соответствующая высоте взятой ноты. При нажатии нескольких клавиш воспроизводится фраза, соответствующая ноте, взятой последней.

<Пример>

Работа стиля, начиная с самой нижней ноты "1-2-3-2" при нажатии клавиш "C-D-E-F-G"

- При выборе в качестве мотива "UP (L)":
C-D-E-D → C-E-F-E → C-F-G-F (→ повторяется)
- При выборе в качестве мотива "UP ()":
C-D-E-D → D-E-F-E → E-F-G-F (→ повторяется)
- При выборе в качестве мотива "U/D (L&H)":
C-D-G-D → C-E-G-E → C-F-G-F → C-E-G-E (→ повторяется)

Установки памяти аккордов

cf. Относительно функции Chord Memory см. раздел “Игра аккордами взятием отдельных нот — кнопка [CHORD MEMORY]” (стр. 37).

NOTE Установки памяти аккордов не сохраняются.

1. **Нажмите кнопку [CHORD MEMORY], она загорится. Или же, удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [CHORD MEMORY].**

Отобразится экран “CHORD MEMORY”.



TIP Удерживая кнопку [SHIFT] и нажав кнопку [CHORD MEMORY], можно получить доступ к экрану “CHORD MEMORY” без включения/отключения функции Chord Memory.

2. **Кнопками курсора выберите параметр.**
3. **Колесом измените значение.**

Параметр	Значение	Описание
(Набор аккордов)	001 – 017	Выбор наборов аккордов, назначенных на ноты C – B.
KEY	C – B	Тоника аккорда.
Roll Type	UP, DOWN, ALT, OFF	Ноты в аккорде будут звучать последовательно, а не одновременно. Поскольку скорость воспроизведения изменяется согласно скорости нажатия на клавиши, можно с помощью динамики исполнения реалистично имитировать игру на гитаре. UP: Ноты воспроизводятся снизу вверх. DOWN: Ноты воспроизводятся сверху вниз. ALT: Порядок воспроизведения нот меняется при каждом нажатии на клавишу. OFF: Ноты воспроизводятся в виде аккорда.

MEMO Для перформанса (когда горит кнопка [PERFORM]) функция Chord Memory воздействует на партию, выбранную для арпеджио параметром “Part” (стр. 67).

“Любимые” установки

cf. Относительно функции Favorite см. раздел “Назначение и загрузка любимых звуков — кнопки FAVORITE [ON/OFF] и [BANK]” (стр. 46).

Просмотр и удаление любимых звуков

Можно просмотреть или удалить назначенные любимые звуки.

1. **Нажмите кнопку [MENU].**
Отобразится экран “MENU”.
2. **Кнопками [▲][▼] выберите “FAVORITE UTILITY” и нажмите кнопку [ENTER].**
Отобразится экран “FAVORITE UTILITY”.



TIP Удерживая кнопку [SHIFT] и нажав кнопку FAVORITE [ON/OFF], можно получить доступ к экрану “FAVORITE UTILITY”.

Отобразится текущий любимый звук.

В средней строке дисплея отображается номер любимого звука, а в нижней — его содержимое. Если назначение отсутствует, на экран выводится “Not registered”.

На экране “FAVORITE UTILITY” можно производить следующие операции.

Кнопки	Действие
[◀][▶]	Смена номера любимого звука.
[▲][▼]	Смена банка любимого звука.
[ENTER]	Удаление любимого звука. Отобразится запрос на подтверждение; после повторного нажатия кнопки [ENTER] любимый звук будет удален. Для отказа от удаления нажмите кнопку [EXIT].

3. **Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана “FAVORITE UTILITY”.**

Управление изображениями от клавиатуры (кнопка [V-LINK])

Функция V-LINK

V-LINK (**V-LINK**) — это функция, синхронизирующая музыкальное исполнение и видеоизображение. Коммутация по MIDI устройств, совместимых с V-LINK, упрощает использование разнообразных видеоэффектов, связанных с музыкальными произведениями. Например, подключение к JUNO-Di устройства Edirol P-10 позволяет следующее.

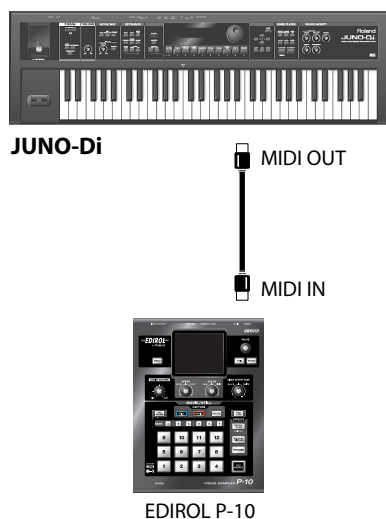
- С помощью клавиатуры JUNO-Di (левая октава) выбирать изображения.
- С помощью джойстика JUNO-Di управлять скоростью воспроизведения видеоряда.
- С помощью регуляторов JUNO-Di управлять яркостью и оттенком изображения.

Пример коммутации

MIDI-кабелем подключите разъем MIDI OUT на JUNO-Di к разъему MIDI IN устройства EDIROL P-10.

NOTE

Перед подключением к другим устройствам выключите их питание. Это позволит избежать сбоев в работе и/или повреждения акустической системы или другого оборудования.



Включение/отключение V-LINK

1. Нажмите кнопку [V-LINK], она засветится.

Отобразится экран "V-LINK", и настройки V-LINK активируются.



Работа на JUNO-Di

С помощью клавиатуры и регуляторов JUNO-Di можно управлять изображениями одновременно с исполнением на JUNO-Di.

Кнопка/Регулятор/Клавиатура	Описание
Клавиши (левая октава)	Переключают изображения.
Регулятор [CUTOFF]	Управляет яркостью и оттенком.
Регулятор [RESONANCE]	Управляет насыщенностью.
Регулятор [REVERB]	Управляет временем переключения изображений.
Джойстик Pitch Bend	Управляет скоростью воспроизведения видеоряда.

2. Находясь на экране "V-LINK", еще раз нажмите кнопку [V-LINK].

Кнопка [V-LINK] погаснет, и функция V-LINK выключится.

Установки V-LINK

1. Нажмите кнопку [V-LINK] для доступа к экрану "V-LINK".

Отобразится экран "V-LINK".



2. Кнопками [▲][▼] выберите параметр.

3. Колесом выберите значение.

Параметр	Значение	Описание
Tx Channel	1 - 16	MIDI-канал управления устройством V-LINK.
Speed Ctrl	0 - 1 - 2, 0.5 - 1 - 2, 0 - 1 - 4, 0.5 - 1 - 4, 0 - 1 - 8, 0.5 - 1 - 8, 0 - 1 - 16, 0.5 - 1 - 16, 0 - 1 - 32, 0.5 - 1 - 32, 0 - 2 - 4, 0 - 4 - 8, 0 - 8 - 16, 0 - 16 - 32, (-1) - 0 - 1, (-2) - 1 - 4, (-6) - 1 - 8	Диапазон скорости воспроизведения видеоряда. Три значения скорости воспроизведения (относительно стандартной) соответствуют левому, центральному и правому положению джойстика Pitch Bend.

MEMO

Установки при выходе с экрана "V-LINK" сохраняются.

Использование плеера пьес

Плеер пьес в JUNO-Di реализует две функции — паттерна ударных (Rhythm Pattern) и плеера пьес (Song Player).

Функция Song Player

Воспроизводит пьесы (аудиофайлы или данные SMF) с накопителя USB. Пьесы можно воспроизводить в порядке, определенном в "списке воспроизведения".

TERM

Playlist:

Для воспроизведения нескольких пьес на JUNO-Di можно создать список, в котором они будут воспроизводиться. Это осуществляется в прилагаемой программе "Playlist Editor".

TERM

Song list:

Этот термин относится к пьесам списка, указанным в списке воспроизведения.

Функция Rhythm Pattern (стр. 74)

Воспроизводит паттерны ударных для различных музыкальных стилей.

MEMO

Одновременное использование плеера пьес и паттернов ударных невозможно.

Воспроизведения музыкальных файлов (SONG PLAYER)

Ниже приведена процедура использования плеера пьес JUNO-Di для воспроизведения музыкальных файлов.

1. Скопируйте данные из компьютера на накопитель USB.

Поддерживаются файлы форматов SMF, WAV, AIFF и MP3. См. "Типы воспроизводимых файлов".

2. Подключите накопитель USB к JUNO-Di и воспроизведите музыкальный файл.

NOTE

- Используйте накопители USB, предлагаемые Roland. Корректная работа с накопителями других производителей не гарантируется.
- Подключайте накопитель USB после включения питания JUNO-Di.
- Не отключайте накопитель USB при включенном питании.

Создание списка воспроизведения

В компьютере запустите прилагаемую программу "Playlist Editor" и создайте список воспроизведения. При использовании JUNO-Di для воспроизведения треков аккомпанемента желательно заранее создать список, определяющий порядок воспроизведения треков. Работа с программой "Playlist Editor" изложена в прилагаемом к ней руководстве.

NOTE

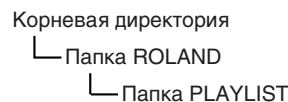
- Средствами JUNO-Di создавать списки воспроизведения невозможно, для этого необходимо установить прилагаемую программу "Playlist Editor".
- Playlist Editor поддерживает до 999 пьес и 999 списков воспроизведения, но в JUNO-Di можно использовать максимум 399 пьес и 399 списков воспроизведения.

MEMO

- Можно воспроизводить отдельные пьесы без создания списка. В этом случае, необходимо поместить воспроизводимые файлы в корневую директорию накопителя USB. В корневой директории может содержаться максимум 99 пьес.
- Поддерживается воспроизведение аудиофайлов только с частотой дискретизации 44.1 кГц.

Структура папок

При использовании прилагаемой программы "Playlist Editor" создаются следующие папки и файлы.



NOTE

Списки воспроизведения могут не отображаться, если какие-либо операции с данными пьес в папке PLAYLIST производились в обход программы Playlist Editor.

Типы воспроизводимых файлов

SMF		
	Формат	0 или 1 * Для SMF формата 1 имеются ограничения на количество воспроизводимых треков.
	Размер	Около 240 Кб максимум (зависит от содержимого SMF)
	System exclusive	Размер пакета 512 или меньше
Аудиофайлы		
WAV/AIFF	Частота дискретизации	44.1 кГц
	Разрешение	8/16/24 бит
MP3	Формат	MPEG-1 audio layer 3
	Частота дискретизации	44.1 кГц
	Битрейт	32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kbps, VBR (переменный)

Выбор и воспроизведение пьес (кнопка [SONG LIST])

1. Подключите к JUNO-Di накопитель USB, содержащий списки воспроизведения и пьесы.

2. Нажмите кнопку [SONG LIST].

Кнопка засветится, и отобразится экран со списком пьес.



3. Колесом или кнопками [▲] [▼] выберите пьесу для воспроизведения.

4. Нажмите кнопку [PLAY/STOP].

Выбранная пьеса начнет воспроизводиться.

TIP

После выбора пьесы можно нажать кнопку [SONGLIST], [ENTER] или [EXIT] для возврата на главный экран. Даже в процессе воспроизведения пьесы можно изменить воспроизводимый с клавиатуры патч и играть его звуком под аккомпанемент пьесы.

5. Для останова воспроизведения нажмите кнопку [PLAY/STOP].

При следующем нажатии кнопки [PLAY/STOP] воспроизведение продолжится с точки останова.

NOTE

- Данные исполнения при воспроизведении SMF на разъем USB COMPUTER не передаются.
- При воспроизведении SMF включите кнопку [PERFORM].
- Для игры на клавиатуре под аккомпанемент SMF сначала выберите перформанс для клавиатуры, а затем запустите воспроизведение файла. При воспроизведении SMF не переключайте перформансы.
- Если запустить воспроизведение SMF в процессе редакции перформанса или патча, содержимое временной памяти переписывается, и модифицированные данные теряются. Чтобы этого не произошло, перед воспроизведением SMF сохраните нужные данные (стр. 62).
- При воспроизведении пьесы операции записи и функции Utility (стр. 77) недоступны.
- Поддерживаются аудиофайлы только с частотой дискретизации 44.1 кГц.
- В JUNO-Di может храниться до 399 пьес или списков воспроизведения. (Для программы Playlist Editor их количество составляет 999.)

Указатель воспроизведения

Для перемещения указателя воспроизведения используйте следующие кнопки.

Кнопка	Описание
[◀◀/▶▶]	Возврат к началу пьесы. При ее нажатии в начале пьесы произойдет переход к началу предыдущей пьесы. Удержание кнопки осуществляет перемотку пьесы назад.
[▶▶/▶▶]	Перемещение к следующей пьесе. Удержание кнопки осуществляет перемотку пьесы вперед.
[PLAY/STOP]	Запуск/останов воспроизведения пьесы.

NOTE

Если переключить воспроизводимую пьесу на экране, отличном от экрана со списком пьес, возможна задержка запуска воспроизведения на несколько секунд.

Установка громкости плеера пьес

1. Нажмите кнопку [LEVEL].

Индикация в верхней строке будет меняться согласно текущему состоянию плеера пьес.

- Если воспроизводятся аудиоданные, здесь будет отображаться "AUDIO LEVEL".
- Если воспроизводятся данные SMF, здесь будет отображаться "SMF LEVEL".

2. Колесом отрегулируйте громкость.

Громкость плеера пьес будет меняться.

Значение: 0 – 127

3. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

MEMO

Установленные таким образом значения "AUDIO LEVEL" и "SMF LEVEL" теряются при отключении питания. Чтобы их сохранить, воспользуйтесь системными установками "Audio Level" и "SMF Level" (стр. 75).

Изменение темпа пьесы (SMF)

Темп воспроизведения пьес SMF можно изменять.

См. "Изменение темпа" (стр. 58).

NOTE

Даже при выборе аудиофайла установка темпа отображается, и его значение можно изменить, но темп пьесы при этом не изменится.

Выбор и воспроизведение списка

1. Подключите к JUNO-Di накопитель USB, содержащий списки воспроизведения и пьесы.

2. Нажмите кнопку [SONG LIST].

Кнопка засветится, и отобразится экран со списком пьес.

3. Нажмите кнопку [◀].

Отобразится экран "PLAYLIST SELECT".



4. Колесом или кнопками [▲][▼] выберите список воспроизведения и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится выбранный список воспроизведения.

МЕМО

Находясь на экране "PLAYLIST SELECT", можно нажать кнопку [▶] для доступа к экрану со списком пьес выбранного списка воспроизведения.

5. Нажмите кнопку [PLAY/STOP].

Пьесы из выбранного списка начнут воспроизводиться в заданном порядке.

6. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [PLAY/STOP].

При следующем нажатии кнопки [PLAY/STOP] воспроизведение продолжится с точки останова.

Исполнение под фонограмму (кнопка [C. CANCEL/MINUS ONE])

Если нажать кнопку [C. CANCEL/MINUS ONE] при воспроизведении пьесы SMF, выбранная партия будет мьютирована (заглушена); в случае аудиофайла, будут подавлены звуки, расположенные в центре стереопанорамы.

Это позволяет исполнять под фонограмму свою партию вместо заглушенной, а также удалять вокал или мелодию пьесы, чтобы исполнять их самостоятельно.

В зависимости от типа пьесы доступны следующие функции.

Тип файла	Функция	Описание
SMF	Minus-One	Заглушает выбранную партию. См. "Установки, воздействующие на работу всего JUNO-Di (SYSTEM)", параметр "MINUS ONE" (стр. 76).
Аудио-файл	Center cancel	Подавляет звуки, расположенные в центре стереопанорамы, например, вокала или мелодии. * Удаление вокала не всегда дает положительные результаты.

1. Нажмите кнопку [C. CANCEL/MINUS ONE], она засветится.

При воспроизведении пьесы SMF выбранная партия будет заглушена. При воспроизведении аудиофайла будут подавлены звуки, расположенные в центре стереопанорамы.

2. Чтобы отключить функцию Minus-One или Center Cancel, нажмите кнопку [C. CANCEL/MINUS ONE], она погаснет.

Воспроизведение паттернов ударных (кнопка [RHYTHM PATTERN])

TERM

Понятие паттерна ударных:

Паттерн ударных является ритмической фразой, исполняемой звуками ударных или перкуSSIONНЫХ инструментов. JUNO-Di содержит паттерны ударных для множества музыкальных стилей. Их можно использовать в качестве аккомпанемента для игры на клавиатуре.

TERM

Понятие группы ударных:

Совокупность паттернов ударных одного музыкального стиля называется группой паттернов ударных.

cf.

“Список групп паттернов ударных” (стр. 124)

Воспроизведение паттернов ударных

1. Нажмите кнопку [RHYTHM PATTERN], она засветится.

Отобразится экран “RHYTHM PATTERN”.

```
<<RHYTHM PATTERN>>
001:Pop 1
Rh009:Pop Kit 2
```

2. Нажмите кнопку [PLAY/STOP].

Паттерн ударных начнет воспроизводиться.

3. Кнопками [1] – [6] или [◀◀/|◀] [▶/▶▶] выберите паттерн ударных.

Соответствующая выбранному паттерну кнопка начнет мигать.

TIP

Вместо нажатия кнопки [PLAY/STOP] на шаге 2 также можно запустить воспроизведение паттерна ударных нажатием кнопки от [1] до [6].

4. Для остановки воспроизведения паттерна нажмите кнопку [PLAY/STOP].

Для остановки воспроизведения паттерна также можно нажать мигающую кнопку [1] – [6].

МЕМО

При воспроизведении паттерна ударных используются установки арпеджио “Grid” и “Duration” (стр. 67, стр. 68).

Выбор группы ударных/набора ударных

Чтобы выбрать паттерн ударных другого стиля, смените группу паттернов ударных.

При смене группы паттернов ударных также изменятся паттерны, назначенные на кнопки [1] – [6].

Набор ударных, использующийся при воспроизведении паттерна ударных, определяется группой паттернов ударных, однако, наборы ударных при необходимости можно редактировать.

NOTE

Установки паттерна ударных не сохраняются.

1. Нажмите кнопку [RHYTHM PATTERN], она засветится.

Отобразится экран “RHYTHM PATTERN”.

2. Кнопками [▲] [▼] переместите курсор в среднюю строку экрана и колесом выберите группу паттернов ударных.

Значения: 001 – 024

При смене группы паттернов ударных будет выбран наиболее подходящий набор ударных.

3. Кнопкой [▼] переместите курсор в нижнюю строку экрана и колесом выберите набор ударных.

Значения: Rh001 – Rh029

Громкость паттерна ударных

NOTE

Данная установка не сохраняется.

1. Нажмите кнопку [LEVEL].

В верхней строке экрана отобразится значение громкости.

```
<<RHYTHM LEVEL 127>>
001:Pop 1
Rh009:Pop Kit 2
```

2. Колесом измените громкость.

Значения: 1 – 127

3. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

Остальные установки

Установки, воздействующие на работу всего JUNO-Di (SYSTEM)

Системные установки воздействуют на работу JUNO-Di в целом, например, установки чувствительности клавиатуры или режима приема MIDI-сообщений.

Процедура редакции системных установок

1. **Нажмите кнопку [MENU].**
Отобразится экран "MENU".
2. **Кнопками [▲][▼] выберите "SYSTEM" и нажмите кнопку [ENTER].**
Отобразится экран установок.
3. **Кнопками [◀][▶] выберите установку для редакции.**
4. **Кнопками [▲][▼] переместите курсор на редактируемый параметр.**
5. **Колесом измените значение.**
6. **Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана установок.**



Системные установки будут автоматически сохранены.

Системные параметры

Меню	Параметр	Значение	Описание
KEYBOARD TOUCH	Velo Curve (Velocity Curve)	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Чувствительность клавиатуры. LIGHT: Облегченная синтезаторная клавиатура. Позволяет достигнуть фортиссимо меньшими усилиями, чем при установке "MEDIUM". Особенно удобно использовать этот режим при обучении детей. MEDIUM: Стандартная чувствительность, типичная для акустического фортепиано. HEAVY: Низкая чувствительность клавиатуры. Для игры фортиссимо на клавиши надо нажимать с большей силой, чем при установке "MEDIUM". Позволяет усилить экспрессивность исполнения.
	Velo Sens (Velocity Sense)	-63 – +63	Производит точную настройку чувствительности клавиатуры, согласно выбору "Velo Curve". Чем выше значение, тем больше соответствие velocity силе звукоизвлечения.
	Velocity	REAL, 1 – 127	Величина velocity, которая передается при игре на клавиатуре REAL: Передается фактическая velocity клавиатуры. 1 – 127: Независимо от силы звукоизвлечения, передается фиксированная velocity.
SOUND	Master Tune	415.3 – 466.2 Hz	Общая настройка JUNO-Di. Дисплей отображает частоту ноты A4 (центральное A).
	Output Gain	-12 – +12 dB	Выходной уровень JUNO-Di. Например, при задействовании относительно небольшого количества голосов, усиление выходного сигнала улучшит согласование с внешними устройствами записи/озвучивания.
	System Tempo	5 – 300	Темп JUNO-Di.
	Audio Level	0 – 127	Громкость воспроизведения аудиофайлов плеером пьес.
	SMF Level	0 – 127	Громкость воспроизведения файлов SMF плеером пьес.
HOLD PEDAL	Assign	MODULATION, PORTA-TIME, VOLUME, PAN, EXPRESSION, HOLD, PORTAMENTO, SOSTENUTO, RESONANCE, RELEASE-TIME, ATTACK-TIME, CUTOFF, DECAY-TIME,	Функция педали, подключенной к разъему HOLD PEDAL. Числа в скобках () обозначают номер сообщения Control Change, вырабатываемого педалью при назначении на нее соответствующей функции. * Вне зависимости от выбранной функции, эффект будет воздействовать на текущий патч в режиме Patch или на текущую партию в режиме Performance (т.е., когда горит кнопка [PERFORM]). MODULATION (CC01): Вибрато PORTA-TIME (CC05): Время портаменто (стр. 59) VOLUME (CC07): Громкость PAN (CC10): Панорама EXPRESSION (CC11): Уровень экспрессии HOLD (CC64): При нажатии на педаль будут удерживаться взятые до и после нажатия ноты. PORTAMENTO (CC65): Включает/отключает портаменто (стр. 59) SOSTENUTO (CC66): При нажатии на педаль будут удерживаться только ранее взятые ноты. RESONANCE (CC71): Резонанс (стр. 66) RELEASE-TIME (CC72): Время затухания (стр. 65) ATTACK-TIME (CC73): Время атаки (стр. 65) CUTOFF (CC74): Частота среза (стр. 66) DECAY-TIME (CC75): Время спада (стр. 65)

Меню	Параметр	Значение	Описание
HOLD PEDAL	Assign	VIB-RATE, VIB-DEPTH, VIB-DELAY, CHORUS-SEND, REVERB-SEND, AFTERTOUCHE, START/STOP, TAP-TEMPO, PROG-UP, PROG-DOWN, FAV-UP, FAV-DOWN	VIB-RATE (CC76): Частота вибрато VIB-DEPTH (CC77): Глубина вибрато VIB-DELAY (CC78): Время задержки до запуска вибрато CHORUS-SEND (CC93): Уровень сигнала, подаваемого на хорус REVERB-SEND (CC91): Уровень сигнала, подаваемого на реверберацию AFTERTOUCHE: Канальное послекасание START/STOP: Запуск/останов пьесы (стр. 72) или паттерна ударных (стр. 74). TAP-TEMPO: Темп, определяемый частотой нажатия педали. PROG-UP: Выбор патча с номером на единицу большим в режиме Patch или перформанса с номером на единицу большим в режиме Performance. PROG-DOWN: Выбор патча с номером на единицу меньшим в режиме Patch или перформанса с номером на единицу меньшим в режиме Performance. FAV-UP: Выбор банка или любимой установки с номером на единицу большим. FAV-DOWN: Выбор банка или любимой установки с номером на единицу меньшим.
	Continuous Hold	OFF, ON	Определяет, доступна (ON) или нет (OFF) поддержка разъемом HOLD PEDAL функции половинного нажатия педали. Если выбрана поддержка функции половинного нажатия, с помощью подключенной опциональной педали экспрессии (DP-10 и т.д.) можно более точно управлять перформансами, где используются фортепианные тембры.
	Polarity	STANDARD, REVERSE	Выбор полярности педали, подключенной к разъему HOLD PEDAL. На некоторых педалях электрический сигнал, выдаваемый при нажатии или отпускании педали, противоположен по знаку сигналу других педалей. Если действие педали противоположно ожидаемому, установите этот параметр в "REVERSE". Если используется педаль Roland (без переключателя полярности), установите этот параметр в "STANDARD".
MIDI	Local Switch	OFF, ON	Определяет, отсоединен ли (OFF) внутренний звуковой генератор от секции контроллеров (клавиатура, джойстик, регуляторы, кнопки, контроллер D Beat, педаль и т.д.); или нет (ON). Обычно выбирается "ON", но для управления только внешними звуковыми модулями с помощью клавиатуры и контроллеров JUNO-Di выберите "OFF".
	Patch Rx/Tx Ch	1 – 16	Канал, используемый для передачи и приема MIDI-сообщений партии клавиатуры. См. "Установка канала приема" (стр. 82).
	Tx Edit Data	OFF, ON	Разрешает (ON) или запрещает (OFF) передачу изменений, произведенных в установках патча и перформанса, в формате системных эксклюзивных сообщений.
	Soft Through	OFF, ON	При выборе "ON" входящие MIDI-сообщения будут передаваться на разъем MIDI OUT без изменений.
	Sync Mode	MASTER, SLAVE	Определяет синхросигналы, используемые JUNO-Di. MASTER: Выберите эту установку при использовании JUNO-Di самостоятельно без синхронизации с другими устройствами. SLAVE: JUNO-Di — ведомое устройство. Выберите эту установку для синхронизации JUNO-Di с сообщениями MIDI Clock, принимаемыми от другого MIDI-устройства.
USB Driver	VENDER, GENERIC	Определяет драйвер USB. * Эта установка активируется после перезагрузки питания инструмента.	
MIC IN SETTINGS	Rev Level (Reverb Level)	0 – 127	Уровень реверберации на микрофонном входе.
	Rev Type (Reverb Type)	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Тип реверберации/задержки. ROOM1: Короткие отражения с высокой плотностью ROOM2: Короткие отражения с малой плотностью STAGE1: Длительная реверберация STAGE2: Сильные ранние отражения HALL1: Прозрачная реверберация HALL2: Реверберация с множеством оттенков DELAY: Стандартная задержка PAN-DELAY: Задержка с поочередным панорамированием между каналами
	Rev Time (Reverb Time)	0 – 127	Длительность реверберации (при установке Rev Type в ROOM1 – HALL2) или время задержки (при установке Rev Type в DELAY или PAN-DELAY).
	Mic Mode	ALL, VOCODER	Определяет прохождение сигнала микрофона: всегда (ALL) или только при установке MFX (стр. 61) в "79:VOCODER" (VOCODER).
MINUS ONE	Parts to Mute	Part 1 – Part16, 4&5, 1&4&5, All except 10, All except 2&10	Выбор партий, заглушаемых функцией Minus One (стр. 73) при воспроизведении пьес SMF. Заглушаются партии, имеющие установку ON. Part 1 – Part16: Заглушаются выбранные партии 1 – 16. 4&5: Заглушаются партии 4 и 5. 1&4&5: Заглушаются партии 1, 4 и 5. All except 10: Заглушаются все партии, кроме партии 10. В большинстве случаев звучат только ударные. All except 2&10: Заглушаются все партии, кроме партий 2 и 10.
DBEAM SETTINGS	D Beam Sens	0 – 127	Устанавливает чувствительность контроллера D Beam. Чем больше значение, тем выше скорость реакции контроллера D Beam.
POWER SAVE MODE	Time	OFF, 1min, 3min, 5min, 10min, 15min, 20min, 30min, 60min	Временной интервал до перехода JUNO-Di в "спящий режим".

Сохранение и инициализация данных (UTILITY)

Здесь можно выполнить операции с данными, хранящимися в пользовательской памяти JUNO-Di и на накопителе USB.

NOTE

Подключайте накопитель USB после включения питания JUNO-Di. Не отсоединяйте накопитель USB при включенном питании.

MEMO

Используйте накопители USB, поставляемые Roland. Стабильная работа при использовании накопителей других производителей не гарантируется.

Типы сохраняемых данных

На накопитель USB можно сохранить следующие установки JUNO-Di.

- Пользовательские патчи и перформансы
- Любимые установки
- Установки режима MIDI Controller
- Патч, выбираемый первым при нажатии кнопки группы патчей
- Системные установки

Сохранение данных на накопитель USB (BACKUP)

На накопитель USB можно сохранить пользовательские данные. Эта операция называется "Backup".

1. Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран "MENU".

2. Кнопками [▲][▼] выберите "UTILITY" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран "UTILITY".



3. Кнопками [▲][▼] выберите "BACKUP" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится следующий экран.



4. Нажмите кнопку [ENTER].

Для отмены нажмите кнопку [EXIT].

По окончании операции отобразится экран "UTILITY".

Загрузка сохраненных данных с накопителя USB в JUNO-Di (RESTORE)

Можно загрузить в JUNO-Di сохраненные ранее на накопитель USB установки. Эта операция называется "Restore".

NOTE

Если в памяти JUNO-Di содержатся важные данные, имейте в виду, что при выполнении данной операции они будут утеряны. Чтобы этого не произошло, сохраните их на накопитель USB перед выполнением процедуры.

1. Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран "MENU".

2. Кнопками [▲][▼] выберите "UTILITY" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран "UTILITY".

3. Кнопками [▲][▼] выберите "RESTORE" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится следующий экран.



4. Нажмите кнопку [ENTER].

Для отмены нажмите кнопку [EXIT].

По окончании операции отобразится следующий экран.



5. Выключите и снова включите питание JUNO-Di.

Восстановление заводских установок (FACTORY RESET)

Данная функция служит для восстановлению всех установок JUNO-Di в состояние, запрограммированное заводом-изготовителем. Эта операция называется "Factory Reset".

NOTE

Если в памяти JUNO-Di содержатся важные данные, имейте в виду, что при выполнении данной операции они будут утеряны. Чтобы этого не произошло, сохраните их на накопитель USB перед выполнением процедуры.

1. Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран "MENU".

2. Кнопками [▲][▼] выберите "UTILITY" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран "UTILITY".

3. Кнопками [▲][▼] выберите "FACTORY RESET" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится следующий экран.



```
Factory Reset?  
[ENTER]:Execute  
[EXIT]:Cancel
```

4. Нажмите кнопку [ENTER].

Для отмены нажмите кнопку [EXIT].

По окончании операции отобразится следующий экран.



```
Completed.  
Turn the Power off  
and on again.
```

5. Выключите и снова включите питание JUNO-Di.

Инициализация накопителя USB (USB MEMORY FORMAT)

Накопитель USB можно инициализировать (отформатировать). Эта операция называется "USB Memory Format".

NOTE

Если накопитель USB содержит важные данные, имейте в виду, что при выполнении данной операции они будут утеряны.

1. Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран "MENU".

2. Кнопками [▲][▼] выберите "UTILITY" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран "UTILITY".

3. Кнопками [▲][▼] выберите "USB MEMORY FORMAT" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится следующий экран.



```
USB Mem Format?  
[ENTER]:Execute  
[EXIT]:Cancel
```

4. Нажмите кнопку [ENTER].

Для отмены нажмите кнопку [EXIT].

Прослушивание демо-пьес (DEMO PLAY)

1. Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран "MENU".

2. Кнопками [▲][▼] выберите "DEMO PLAY" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран "DEMO MENU".

3. Колесом или кнопками [▲][▼] выберите демо-пьесу.

4. Нажмите кнопку [ENTER] или [PLAY/STOP].

Выбранная демо-пьеса начнет воспроизводиться.

Если выбрать "ALL Songs", будут проиграны пьесы с первой по четвертую, и затем воспроизведение остановится.

В процессе воспроизведения пьесы кнопками [◀◀/▶▶] [▶|/▶▶] можно выбрать предыдущую или последующую пьесу.

NOTE

При отображении экрана "DEMO MENU" и при воспроизведении демо-пьесы игра на клавиатуре недоступна.

5. Для останова воспроизведения нажмите кнопку [EXIT] или [PLAY/STOP].

Воспроизведение остановится, и произойдет возврат к экрану "DEMO MENU".

Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана "DEMO MENU".

MEMO

См. "Прослушивание демо-пьес" (стр. 21).

MEMO

Если накопитель USB не подключен и кнопка [RHYTHM PATTERN] отключена (не горит), можно воспроизвести демо-пьесу, нажав кнопку [PLAY/STOP].

Просмотр версии системы (VERSION INFO)

Можно проверить версию операционной системы JUNO-Di.

1. Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран "MENU".

2. Кнопками [▲][▼] выберите "VERSION INFO" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран "Version Info" с информацией о версии установленной операционной системы.

Подключение внешнего MIDI-оборудования

Понятие MIDI

MIDI, сокращенно от Musical Instrument Digital Interface (цифровой интерфейс музыкальных инструментов), — это универсальный стандарт, позволяющий производить обмен данными пьес, сообщениями об изменении в звучании и другой информацией между музыкальными инструментами. Соединив MIDI-кабелем устройства, оборудованные MIDI-разъемами, можно с одной клавиатуры управлять воспроизведением на нескольких MIDI-инструментах, автоматически изменять установки по ходу пьесы и многое другое.

Разъемы MIDI

JUNO-Di оборудован MIDI-разъемами двух типов, каждый из которых имеет свою функцию.



Разъем MIDI IN

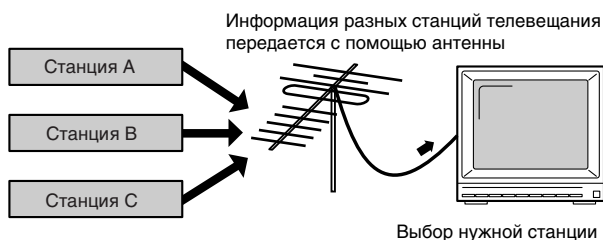
Этот разъем принимает MIDI-сообщения, передаваемые с внешних MIDI-устройств. JUNO-Di может принимать эти сообщения для воспроизведения нот, выбора звуков и т.д.

Разъем MIDI OUT

Этот разъем передает MIDI-сообщения на внешние MIDI-устройства. Он используется для управления внешними MIDI-устройствами.

MIDI-каналы и мультитембральные тон-генераторы

Стандарт MIDI позволяет отдельно передавать различные сообщения на несколько MIDI-устройств посредством одного MIDI-кабеля. Это возможно благодаря концепции MIDI-каналов. Принцип MIDI-каналов аналогичен принципу телевизионных. Переключение каналов на телевизоре позволяет зрителю смотреть программы разных станций телевидения. Это происходит потому, что информация передается по каналу, на который настроены и передатчик, и приемник.



MIDI-протокол включает в себя каналы от 1 до 16; MIDI-сообщения передаются в приборы-приемники, настроенные на тот же канал, что и устройство-передатчик.


Пример:

Сконфигурируйте JUNO-Di для передачи по каналам 1 и 2, затем настройте звуковой модуль A для приема только по каналу 1, а звуковой модуль B — только по каналу 2. После этого, можно будет создать ансамбль, в котором звук гитары исходит из звукового модуля A, а звук бас-гитары — из звукового модуля B.




При использовании в качестве звукового модуля JUNO-Di может осуществлять прием по шестнадцати MIDI-каналам. Звуковые модули, аналогично JUNO-Di принимающие информацию по нескольким MIDI-каналам одновременно для воспроизведения на них разных звуков, называются мультитембральными звуковыми модулями.

GM

GM (General MIDI) — это набор спецификаций для стандартизации MIDI-возможностей звуковых модулей. Звуковые модули и музыкальные файлы, которые отвечают стандарту General MIDI, отмечены логотипом GM (). Музыкальные файлы с логотипом GM можно воспроизводить на звуковом модуле с логотипом GM практически с одинаковым музыкальным звучанием.

GM2

GM2 () — это набор спецификаций, поддерживающий стандарт GM и предлагающий расширенные возможности экспрессии и совместимость. Спецификации, на которые не распространяется стандарт GM, например, редакция звуков и обработка эффектами, в GM 2 определены. Более того, предусмотрено расширение диапазона доступных звуков. Звуковые модули стандарта GM 2 корректно воспроизводят музыкальные файлы с логотипом GM и GM 2. В некоторых случаях обычный формат GM, не поддерживающий новых возможностей, называется "GM 1" для явной дифференциации от GM 2.

Использование JUNO-Di в качестве мастер-клавиатуры (Режим MIDI Controller)

Можно подключить внешнее MIDI-устройство к разъему MIDI OUT на JUNO-Di и управлять этим устройством от JUNO-Di.

Пример коммутации



1. Нажмите кнопку [MIDI CONTROLLER], она загорится.

Отобразится экран "MIDI CONTROLLER", и JUNO-Di перейдет в режим MIDI Controller.

В режиме MIDI Controller на JUNO-Di можно выполнять следующие операции.

- При нажатиях на кнопки [0] – [9] будут передаваться назначенные на них сообщения Program Change.
- При вращении регуляторов SOUND MODIFY будут передаваться сообщения Control Change.

MEMO

Передаваемые в режиме MIDI Controller номера нот определяются нажимаемыми клавишами, а также заданными установками транспонирования (стр. 44) и октавного сдвига (стр. 34).

MEMO

В режиме MIDI Controller можно использовать функции арпеджио (стр. 37) и памяти аккордов (стр. 37).

2. Для выхода из режима MIDI нажмите кнопку [MIDI CONTROLLER], она погаснет.

NOTE

В режиме MIDI Controller контроллер D Beat не функционирует.

Установка канала передачи

Установите канал передачи JUNO-Di в соответствии с каналом, по которому принимает информацию внешнее MIDI-устройства.

1. Находясь на экране "MIDI CONTROLLER", выделите курсором значение "MIDI Ch".

2. Колесом измените значение.

Диапазон: 1 – 16

MEMO

Установки каналов внешнего MIDI-устройства описаны в прилагаемой к нему документации.

Установки режима MIDI Controller



1. Находясь на экране "MIDI CONTROLLER", кнопками курсора выберите редактируемый параметр.

2. Колесом измените значение.

Параметр	Значение	Описание
MIDI Ch	1 – 16	Канал передачи MIDI-сообщений.
Local Sw	OFF, ON	Определяет, будут ли MIDI-сообщения передаваться на тон-генератор JUNO-Di при работе с инструментом.
PC	1 – 128	Передаваемый номер Program Change.
MSB	0 – 127, OFF (Если задано "OFF", LSB также будет "OFF".)	Передаваемый номер MSB.
LSB	0 – 127, OFF (Если задано "OFF", MSB также будет "OFF".)	Передаваемый номер LSB.
Knob	ATTACK, RELEASE, REVERB, CUTOFF, RESONANCE	Выбор регулятора SOUND MODIFY для назначения контроллера.
Knob Assign	CC01 – 31, CC33 – 95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Назначение контроллера на выбранный регулятор SOUND MODIFY.

MEMO

Измененные установки при выходе из режима MIDI Controller запоминаются.

Использование JUNO-Di в качестве звукового модуля MIDI

Можно использовать JUNO-Di в качестве звукового модуля MIDI двумя способами: в режиме Patch для воспроизведения одного патча или в режиме Performance для одновременного воспроизведения нескольких патчей.

Режим Patch

В режиме Patch можно воспроизводить с помощью клавиатуры или другого устройства звук одного патча JUNO-Di. Поскольку режим Patch предоставляет для одного патча множество эффектов, в нем можно создавать богатые звуковые вариации.

В режиме Patch также легко производить редакцию выбранного патча, что позволяет создавать множество неповторимых звуков.

В режиме Patch кнопка [PERFORM] не горит.

Режим Performance

В режиме перформанса можно одновременно использовать несколько патчей или наборов ударных.

Если кнопка [PERFORM] включена (горит), JUNO-Di находится в режиме Performance.

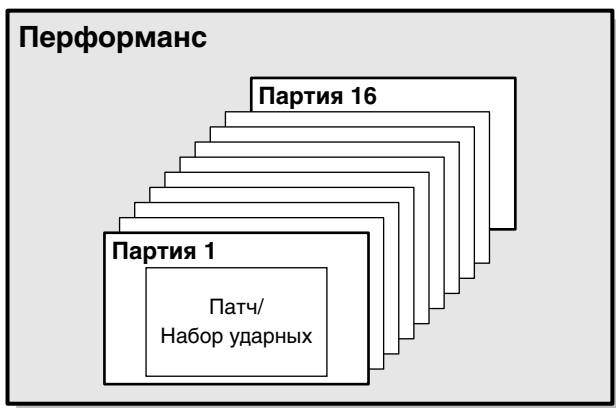
Перформанс содержит 16 "партий". На каждую из них можно назначить патч или набор ударных для создания ансамблевого звучания или наложения звуков.

Структура перформанса

Перформанс состоит из патчей и наборов ударных, назначенных на каждую их 16 партий и поддерживает управление 16 звуками одновременно.

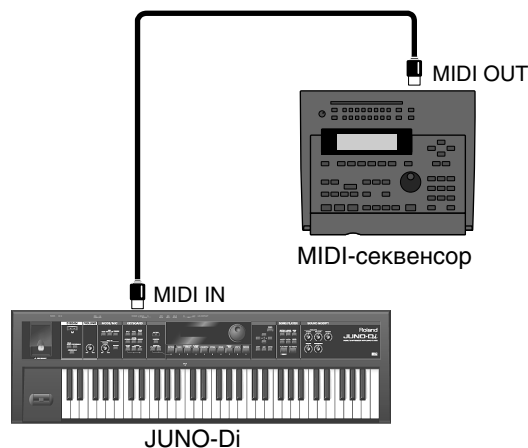
Партия

"Партией" называется структурный элемент, на который назначается патч или набор ударных. В режиме Performance каждый перформанс содержит 16 партий, на каждую из которых можно назначить патч или набор ударных.



Управление JUNO-Di от внешнего MIDI-устройства

Пример коммутации



Установка канала приема

Установите канал передачи внешнего MIDI-устройства в соответствии с каналом, по которому принимает информацию JUNO-Di.

В режиме Patch

Канал приема является системной установкой. Как описано в разделе "Процедура редакции системных установок" (стр. 75), в меню "MIDI" выберите параметр "Patch Rx/Tx Ch" и задайте канал приема.

В режиме Performance

JUNO-Di поддерживает формат GM2; при приеме MIDI-сообщения "GM2 System On" инструмент будет готов к воспроизведению GM2-совместимого файла SMF. Или же, если нажать кнопку [PERFORM] и выбрать "64: GM2 Template", JUNO-Di можно будет использовать в качестве звукового модуля, совместимого с форматом GM2.

Чтобы использовать JUNO-Di в качестве мультитембрального звукового модуля нажмите кнопку [PERFORM] и выберите "63: Seq:Template".

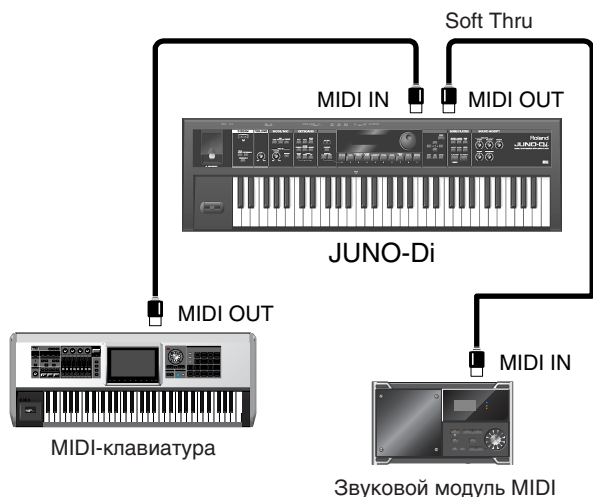
Seq:Template".

- Если выбран пресет "63: Seq:Template" или "64: GM2 Template", каналы приема распределяются следующим образом: партия 1 на канал 1, партия 2 на канал 2, ... партия 16 на канал 16.
- Если выбран режим Super Layer, канал приема принудительно устанавливается в 1.
- Если выбран режим Dual или Split, канал приема для партии 1 (верхней) устанавливается в 1, для партии 2 (нижней) — в 2.

Сквозная передача данных

“Сквозной” называется передача MIDI-данных с разъема MIDI IN на разъем MIDI OUT без каких-либо изменений.

Пример коммутации



Если параметр Soft Through установлен в “OFF”, MIDI-данные, поступающие на разъем MIDI IN, передаются в тон-генератор JUNO-Di и управляют им. MIDI-данные с разъема MIDI IN на разъем MIDI OUT не передаются.

Если параметр Soft Through установлен в “ON”, MIDI-данные, поступающие на разъем MIDI IN, управляют тон-генератором JUNO-Di, а также передаются на разъем MIDI OUT.

Установка Soft Through является системной. Как описано в разделе “Процедура редакции системных установок” (стр. 75), в меню “MIDI” выберите параметр “Soft Through” и определите его значение (“ON” или “OFF”).

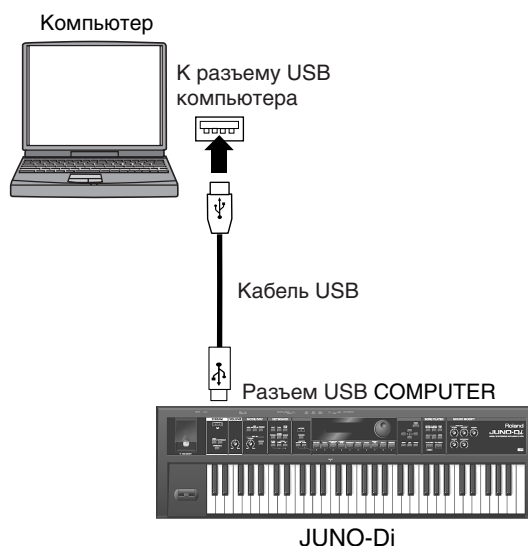
Стандартно выбирается установка “OFF”.

Обмен MIDI-сообщениями с компьютером

Если опциональным кабелем USB соединить разъем USB COMPUTER тыльной панели JUNO-Di с разъемом USB компьютера, будет доступно следующее:

- Воспроизведение файлов SMF в MIDI-приложениях компьютера звуками JUNO-Di. JUNO-Di поддерживает формат GM2; при приеме MIDI-сообщения “GM2 System On” инструмент будет готов к воспроизведению GM2-совместимого файла SMF. Или же, если нажать кнопку [PERFORM] и выбрать “64: GM2 Template”, JUNO-Di можно будет использовать в качестве звукового модуля, поддерживающего формат GM2.
- Обмен MIDI-сообщениями между JUNO-Di и секвенсорными приложениями, что расширяет возможности создания и редакции музыкальных произведений. Чтобы использовать JUNO-Di в качестве мультитембрального звукового модуля, нажмите кнопку [PERFORM] и выберите “63: Seq.Template”.

Пример коммутации



MEMO

Системные требования и дополнительная информация изложены на веб-сайте Roland.
<http://www.roland.com/>

NOTE

Корректность работы зависит от типа компьютера. За подробностями обращайтесь на веб-сайт Roland.

Примечания

- Перед коммутацией оборудования установите в минимум громкость всех приборов и отключите их питание, чтобы не повредить динамики или другие устройства.
- По USB могут передаваться только MIDI-данные.
- Кабель USB в комплект поставки JUNO-Di не входит и приобретается отдельно.
- Включайте питание JUNO-Di перед запуском MIDI-приложения в компьютере. Не включайте и не отключайте питание JUNO-Di в процессе работы MIDI-приложения.

Установка драйвера USB

МЕМО

Использование функции USB требует, чтобы в компьютере был установлен USB-драйвер с прилагаемого CD-ROM.

Соответствующий драйвер содержится на диске CD-ROM (JUNO-Di CD). Его также можно загрузить с веб-сайта Roland:

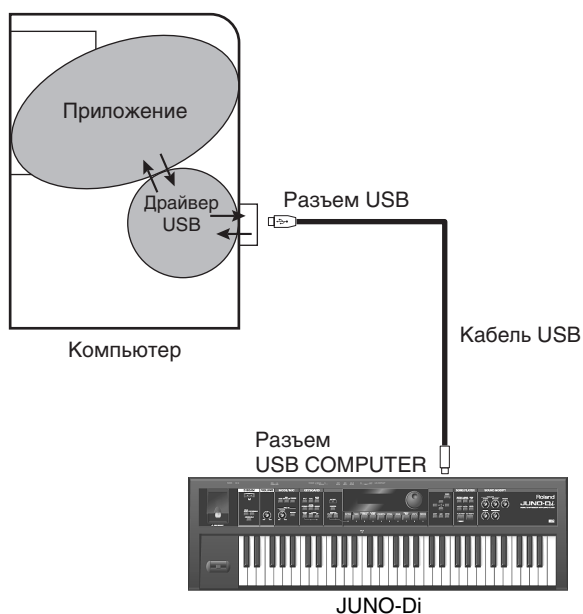
<http://www.roland.com/>

Поскольку драйвер и процедура его установки зависят от операционной системы, перед началом установки прочитайте файл Readme, находящийся на CD-ROM.

Понятие драйвера USB MIDI

Драйвер USB MIDI — это программа, являющаяся связующим звеном в передаче данных между приложениями компьютера (т.е., секвенсором) и JUNO-Di при подключении последнего к компьютеру с помощью USB-кабеля.

Драйвер USB передает данные из приложения в JUNO-Di и, наоборот, сообщения из JUNO-Di в приложение.



Выбор драйвера USB

Можно определить драйвер USB, использующийся при подключении JUNO-Di к компьютеру посредством разъема USB COMPUTER.

МЕМО

По умолчанию используется установка "VENDER". Ее не требуется менять при установке драйвера USB с прилагаемого CD-ROM или загруженного с веб-сайта Roland.

NOTE

Перед изменением этой установки отключите кабель USB.

1. Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран "MENU".

2. Кнопками [▲][▼] выберите "SYSTEM" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран установок.

3. Кнопками [▲][▼] выберите "MIDI" и нажмите кнопку [ENTER].

4. Кнопками [▲][▼] выберите "USB Driver" и нажмите кнопку [ENTER].

5. Колесом выберите драйвер.

Значение	Описание
VENDER	Выбирается при использовании драйвера USB с прилагаемого CD-ROM или драйвера USB, загруженного с веб-сайта Roland.
GENERIC	Выбирается при использовании стандартного драйвера USB, предлагаемого операционной системой компьютера.

6. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

Установка будет сохранена.

7. Выключите и снова включите питание.

NOTE

При смене установки "USB Driver" для корректной работы JUNO-Di необходимо выключить и снова включить питание.

Подключение JUNO-Di к компьютеру

1. Установите в компьютер драйвер USB.

См. "Установка драйвера USB".

2. При необходимости произведите конфигурацию драйвера USB в JUNO-Di.

См. "Выбор драйвера USB".

МЕМО

По умолчанию используется установка "VENDER". Ее не требуется менять при установке драйвера USB с прилагаемого CD-ROM или загруженного с веб-сайта Roland.

3. Опциональным кабелем USB подключите JUNO-Di к компьютеру.

Использование программ JUNO-Di Editor/Librarian/ Playlist Editor

Прилагаемые программы JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor позволяют использовать потенциал JUNO-Di в полном объеме.

Программа JUNO-Di Editor реализует редактирование в компьютере звуков и других установок JUNO-Di. Параметры можно назначать на слайдеры и регуляторы экрана компьютера, упрощая их редакцию.

Созданные в программе JUNO-Di Editor патчи можно выбирать кнопками патчей JUNO-Di. Созданные в программе JUNO-Di Editor перформансы можно выбирать с помощью кнопки [PERFORM].

Программа JUNO-Di Librarian позволяет управлять с компьютера параметрами JUNO-Di в виде библиотеки, предоставляя эффективное управление патчами, наборами ударных и перформансами.

Программа Playlist Editor позволяет создавать списки воспроизведения для плеера пьес (стр. 71) и определять порядок воспроизведения пьес на концерте, а также устанавливать громкость каждой пьесы.

NOTE

Программа Playlist Editor поддерживает 999 пьес и 999 списков воспроизведения, однако, JUNO-Di может использовать только 399 пьес и 399 списков воспроизведения.

МЕМО

Работа с программами описана в прилагаемой к ним документации.

Установка в компьютер программ JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor

- Вложите прилагаемый диск "JUNO-Di CD-ROM" в привод CD-ROM компьютера и запустите соответствующий операционной системе инсталлятор.**

Macintosh

Папка	Editor	Driver	Playlist Editor
Файл	JUNO-Di Editor Installer.mpkg	JUNOSeries USBDriver.pkg	Playlist Editor Installer.pkg

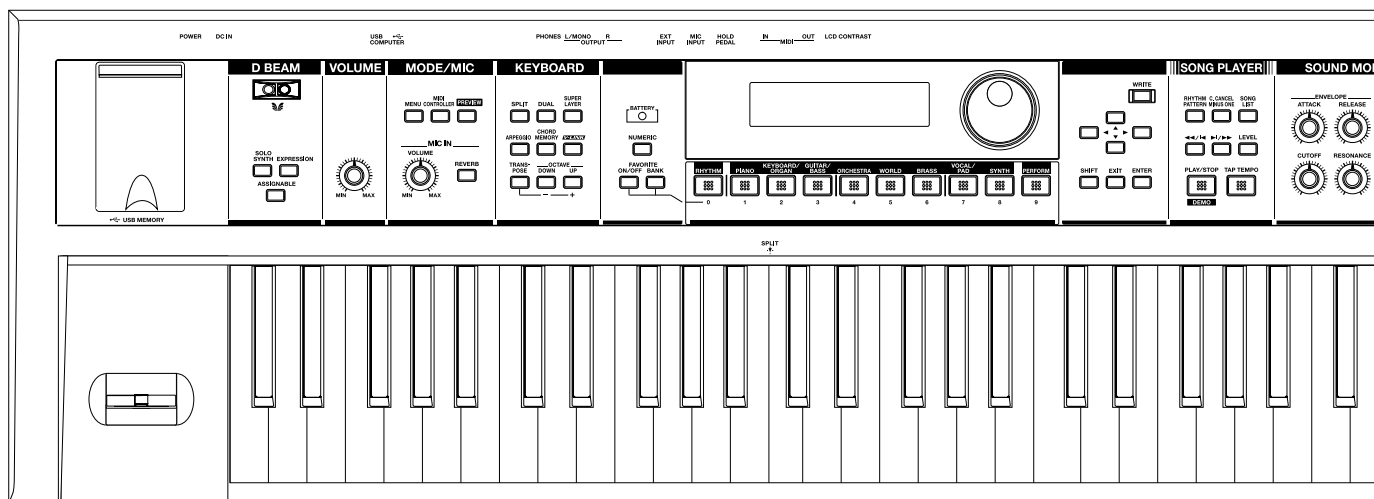
Windows

Папка	Editor	Driver/XP /Vista	Playlist Editor
Файл	setup(.exe)	setup(.exe)	setup(.exe)

После запуска инсталлятора следуйте экраным инструкциям.

ЗАМЕТКИ

Приложение



Устранение неисправностей

Если JUNO-Di не функционирует надлежащим образом, сначала проверьте следующие пункты. Если проблема не решится, обратитесь к дилеру или в ближайший сервисный центр Roland.

* Если во время работы на экране появилось какое-нибудь сообщение, см. "Сообщения об ошибках" (стр. 92).

Проблемы, касающиеся всего JUNO-Di

В Не включается питание.

- О** Проверьте следующее.
 - Убедитесь, что сетевой адаптер JUNO-Di правильно подсоединен к розетке и к разъему на тыльной панели, а также в корректном соединении адаптера и сетевого шнура (стр. 17).
 - При работе от батарей отключайте от JUNO-Di сетевой адаптер. Если батареи установлены, подключение/отсоединение сетевого адаптера или его сетевого шнура вызовет отключение питания JUNO-Di.

Проблемы со звуком

В Нет звука.

- О** Проверьте следующее.
 - Включено ли питание подключенных усилителей и мониторов?
 - Не установлен ли регулятор [VOLUME] в минимум?
 - Правильно ли выполнена коммутация?
 - Слышен ли звук в наушниках?
Если звук в наушниках слышен, возможно повреждены соединительные кабели, или произошел сбой в работе усилителя/микшера. Еще раз проверьте кабели и усилитель/микшер.
 - Если при игре на клавиатуре звук не слышен, проверьте, не выключен ли переключатель Local Switch.
Включите переключатель Local Switch (стр. 76).
 - Не занижен ли уровень громкости патча?
Проверьте установку уровня.
 - Не занижены ли значения установок Part Level?
Проверьте уровень каждой партии (стр. 60).
 - Корректны ли установки параметра Effect?
Проверьте установки Effect ON/OFF (стр. 61).
Также проверьте установки эффектов с помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor".
 - Не занижена ли громкость вследствие манипуляций с педалью, контроллером D Beat или посредством MIDI-сообщений (сообщениями Volume или Expression), которые принимаются от внешнего MIDI-устройства?

В Не звучит определенная партия.

- О** Проверьте следующее.
 - Не занижен ли уровень громкости партии?
Проверьте уровень каждой партии (стр. 60).
 - С помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" проверьте следующее.
Не отключен ли переключатель клавиатуры?
Включите переключатель клавиатуры.

Не заглушена ли партия?
Установите параметр Mute в "OFF".

В Не звучат определенные высотные диапазоны.

- О** С помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" проверьте следующее.
 - Не установлен ли ограниченный диапазон нот?
Если не звучит определенный диапазон нот, проверьте установки Key Range для Patch Tone и Performance Part.
 - Tone Key Range
Параметр VELOCITY & KEY RANGE PATCH KEY RANGE LOWER/UPPER
 - Part Key Range
Параметр PERFORM KEYBOARD RANGE LOWER/UPPER

В Звук искажен.

- О** Проверьте следующее.
 - Не применен ли искажающий звук эффект?
Если звук определенного патча или партии искажен, уменьшите уровень громкости этой партии.
 - Если искажены все звуки, регулятором [VOLUME] уменьшите уровень громкости.
 - Возможно завышено значение параметра Output Gain?
Проверьте системную установку "SOUND" (стр. 75).

В Некорректная высота тона.

- О** Проверьте следующее.
 - Не сбита ли настройка JUNO-Di?
Проверьте установку "Master Tune" (стр. 75).
 - Не изменена ли высота посредством педали или сообщений Pitch Bend, принимаемых от внешнего MIDI-устройства?
 - С помощью программы "JUNO-Di Editor" проверьте установки Coarse Tune или Fine Tune для определенных партий.

В Звук прерывается.

- О** С помощью программы "JUNO-Di Editor" проверьте следующее.
 - Звуки прерываются при одновременном использовании более 128 голосов.
 - Сократите количество используемых тембров.
 - Увеличьте значение Voice Reserve для партий, которые не должны отключаться.

В При игре на клавиатуре ноты не затихают.

- Не перепутана ли полярность педали Hold? Проверьте установку параметра Hold Pedal Polarity (стр. 76).

В Недоступны некоторые звуки.

- Если с помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" установить группу патча в "NO ASSIGN", принадлежащие ей патчи выбрать регуляторами панели JUNO-Di будет невозможно.

В Звук прерывается при переключении патчей в режиме Patch.

- JUNO-Di поддерживает работу с мультиэффектами различных типов, поэтому при смене патчей также может переключиться и тип мультиэффекта. В некоторых случаях могут наблюдаться существенные расхождения между звуком патча и мультиэффекта, поэтому производимые при переключении патчей и при использовании заводских эффектов звуки могут заглушаться. Иногда, например, когда не используются значительно воздействующие на звук мультиэффекты, установка параметра Patch Remain в "ON" с помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" позволяет переключать патчи без заглушения звуков.

В При переключении патчей в режиме Patch громкость и другие параметры, установленные с помощью Control Change, сбрасываются.

- С помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" установите параметр Patch Remain в "ON". Теперь даже при смене патча принятые сообщения Control Change остаются актуальными и параметры в значения по умолчанию не сбрасываются.

В Значение Tone Delay задано в терминах длительности ноты, однако при замедлении темпа время задержки не меняется.

- С помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" проверьте следующее. Существует максимально допустимое значение для параметра Tone Delay Time. Поэтому, если установка времени определена длительностью ноты, а темп замедляется, то после достижения этого максимума, значение дальше увеличиваться не будет. Верхний предел времени задержки имеет максимальное значение, превысить которое невозможно.

В Даже если панорамировать патч полностью в один канал, звук также слышен и в другом канале.

- Встроенные эффекты JUNO-Di являются стереофоническими, поэтому при обработке ими патча, невзирая на установку панорамы, звуки эффекта будут слышны в обоих каналах.

В Иногда, при игре легато высота тона не возрастает.

- С помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" проверьте следующее. Если параметр Legato Switch установлен в "ON", параметр Legato Retrigger — в "OFF", а вы удерживаете клавиши нажатыми в верхнем регистре для игры легато, верхний предел высоты тона волны может быть превышен, поэтому высота далее не возрастает, а останавливается в определенной точке. К тому же, при использовании различных верхних пределов высоты для волн патча звук может не воспроизводиться в MONO. При значительных изменениях высоты тона установите параметр Legato Retrigger в "ON".

В Странное звучание нот в верхних регистрах клавиатуры.

- Иногда, при нажатии клавиш в верхней зоне клавиатуры JUNO-Di звук может пропадать, его высота перестать увеличиваться; или на определенных клавишах может возникать шум. Это происходит чаще всего из-за превышения верхнего предела высоты тона JUNO-Di, поэтому данная проблема отсутствует в нормально используемых диапазонах. Но, в любом случае, это не является сбоем.

В Патч в перформансе звучит иначе, чем отдельно.

- С помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" проверьте следующее. В режиме Performance параметры каждой партии перформанса могут воздействовать на такие параметры, как Pan, Octave и Filter, определенные в патче. Таким образом, патчи в режиме Performance могут звучать отлично от режима Patch. К тому же, хотя и патч может содержать тембры, созданные с помощью мультиэффектов, мультиэффекты, используемые в перформансе, могут отличаться от мультиэффектов, выбранных для патча. Проверьте установки мультиэффектов, Chorus и Reverb перформанса.

В Не воспроизводятся арпеджио и паттерны ударных.

- Не установлен ли системный параметр "Sync Mode" (стр. 76) в "SLAVE"? В этом случае JUNO-Di ожидает приема сообщений MIDI clock с внешнего устройства. Если синхронизироваться от внешнего устройства не требуется, установите параметр "Sync Mode" в "MASTER".

Проблемы с эффектами

В Эффекты не действуют.

- О** Проверьте следующее.
 - Включены ли эффекты?
Проверьте состояние (вкл./откл.) каждого эффекта (стр. 61).
 - Корректны ли установки различных эффектов? (стр. 61)
С помощью прилагаемой программы “JUNO-Di Editor” проверьте следующее.
 - Установлен ли в режиме Performance параметр Output Assign для каждой партии в “MFX”?
Иногда, например, в случае “064: GM2 Template”, по умолчанию параметр Output Assign не установлен в “MFX”.
 - Если уровень посыла каждого эффекта установлен в 0, эффект будет отсутствовать.
 - Даже если уровень посыла каждого эффекта установлен не в 0, эффекты будут отсутствовать, если для Output Level, Chorus Level или Reverb Level мультитеффекта выбрано значение 0.

В Всегда включен Modulation или другой контроллер.

- О** С помощью прилагаемой программы “JUNO-Di Editor” проверьте установки Matrix Controller
JUNO-Di позволяет использовать Matrix Control для управления патчами в реальном времени. Matrix Control работает в качестве источника управления для Control Change и других MIDI-сообщений, принимаемых JUNO-Di и производит изменения различных параметров патча на основе этих сообщений.
В зависимости от этих установок, JUNO-Di может реагировать на MIDI-сообщения, принимаемые от внешних MIDI-устройств, в результате этого патчи могут звучать по-другому.

В Повышение уровня посыла хора или реверберации для партии перформанса не сопровождается соответствующим эффектом.

- О** С помощью прилагаемой программы “JUNO-Di Editor” проверьте следующее.
Хотя можно произвести установки уровня посыла хора и реверберации для партии перформанса, эти значения устанавливаются только верхний предел уровней посыла хора и реверберации для используемого патча. То есть, даже если значение максимально (127), когда в используемом патче уровень посыла занижен, эффект будет отсутствовать. Кроме того, могут применяться разные установки уровней посыла хора и реверберации в патче в зависимости от того, используются мультитеффекты или нет.

В Использование Matrix Control или аналогичных средств управления LFO приводит к появлению шума при резком изменении панорамы.

- О** С помощью прилагаемой программы “JUNO-Di Editor” уменьшите скорость изменения частоты (LFO Rate).
Из-за специализированной обработки, используемой для панорамы, которая изменяет уровень громкости в левом и правом каналах, резкие перемещения панорамы, вызывающие быстрые изменения этих уровней, создают значительные изменения громкости, в результате чего может возникнуть шум.

В Время задержки в мультитеффекте 43: TAP DELAY или другая установка времени задержки задана в терминах длительности нот, и затем темп замедляется; не выходит ли время задержки при изменении темпа за пределы установленной длительности?

- О** Такие установки времени задержки имеют верхний предел, поэтому, если верхний предел значения, заданного в терминах длительности нот, при замедлении темпа превышен, это значение больше возрастать не будет. Верхний предел времени всегда имеет максимальное значение, превысить которое невозможно.

Проблемы с сохранением данных

В Перформанс звучит не так, как в момент его сохранения.

- О** Если установки используемого перформансом патча изменены, или если временный патч перформанса изменен внешним MIDI-устройством, эти патчи также должны быть сохранены. Если используемые перформансом патчи были отредактированы, при записи этого перформанса, дисплей JUNO-Di отобразит сообщение с запросом об отказе от этих патчей. В таких случаях сначала сохраните патч или набор ударных, а затем снова сохраните перформанс (стр. 62).

В Патчи звучат не так, как в момент их сохранения.

- О** Изменения, внесенные в патч с помощью сообщений Control Change, которые приняты от внешнего MIDI-устройства, сохранить невозможно.

Проблемы с пьесами

В Не отображаются списки воспроизведения.

- О** Возможны следующие причины.
 - Возможно данные пьес в папке PLAYLIST добавлялись/удалялись/изменялись в обход программы Playlist Editor.
 - Накопитель USB не распознается.
 - Возможно, накопитель USB отформатирован некорректно. JUNO-Di поддерживает накопители USB, отформатированные в FAT. Если используется другой формат, отформатируйте накопитель USB, используя FAT.

В Не отображаются пьесы.

- О** Возможны следующие причины.
 - Пьесы не размещены в корневой директории. Даже если поместить пьесу в новую папку, она не будет отображаться на дисплее JUNO-Di.
 - Возможно данные пьес в папке PLAYLIST добавлялись/удалялись/изменялись в обход программы Playlist Editor.
 - Возможно, накопитель USB отформатирован некорректно. JUNO-Di поддерживает накопители USB, отформатированные в FAT. Если используется другой формат, отформатируйте накопитель USB, используя FAT.

В Пьесы не воспроизводятся.**О** Возможны следующие причины.

- Пьесы (аудиофайлы) с отличной от 44.1 кГц частотой дискретизации JUNO-Di не воспроизводятся.
- Файла пьесы данного типа JUNO-Di не распознается.
- Данные пьесы повреждены.
- Возможно данные пьес в папке PLAYLIST добавлялись/удалялись/изменялись в обход программы Playlist Editor.

В Отсутствует звук при воспроизведении.**О** Проверьте следующее.

- Установку регулятора [VOLUME].
- Значение LEVEL, отображающееся при нажатии кнопки [LEVEL] (стр. 72, стр. 74).
- Установки Minus-one (стр. 76)

Проблемы с MIDI и внешними устройствами

В Не звучит подключенное MIDI-устройство.**О** Проверьте следующее.

- Настроен ли инструмент на передачу MIDI-сообщений?
- В режиме Patch
Параметр "Patch Rx/Tx Ch" в установках SYSTEM "MIDI" (стр. 76)
- В режиме Performance
С помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" проверьте состояние переключателя клавиатуры.
MIDI-сообщения не передаются для партий, для которых данный переключатель отключен.

В Не принимаются эксклюзивные сообщения.**О** Совпадает ли номер Device ID передающего устройства с номером Device ID в JUNO-Di?

Параметр Device ID равен "17" и не изменяется.

В Набор ударных JUNO-Di не звучит при подключении внешнего секвенсора или MIDI-клавиатуры к разьему MIDI IN.**О** Проверьте, совпадает ли передающий MIDI-канал внешнего MIDI-устройства с приемным MIDI-каналом JUNO-Di. Приемный MIDI-канал, используемый JUNO-Di в режиме Patch, устанавливается параметром Kbd Patch RX/TX Channel. Данные набора ударных перформанса обычно принимаются по MIDI-каналу 10.**В При использовании программы секвенсора регуляторы и другие контроллеры не воздействуют на звук.****О** Для некоторых секвенсорных программ сообщения System Exclusive с помощью функции Thru не передаются. Если используется такая программа, для записи системных эксклюзивных сообщений включите следующие установки.

- В режиме Patch
Параметр Local Switch (стр. 76).
- В режиме Performance
С помощью прилагаемой программы "JUNO-Di Editor" проверьте состояние переключателя клавиатуры.

В Если Bend Range (диапазон подстройки высоты тона) для патча увеличивается (48), высота возрастает недостаточно, даже при приеме MIDI-сообщения Pitch Bend.**О** В то время как Bend Range в патче можно устанавливать от 0 до 48, при использовании ряда волн с возрастающей высотой (в + направлении), это возрастание может в определенной точке прекратиться. Хотя для верхнего предела увеличения высоты тона значение 12 допустимо, будьте внимательны при установке Bend Range выше этого значения.**В Сигнал микрофона отсутствует/занижен.****О** Проверьте следующее.

- Корректно ли подключен микрофон?
Проверьте коммутацию.
- Используется ли конденсаторный микрофон?
JUNO-Di не поддерживает работу конденсаторных микрофонов.
- Возможно занижен уровень микрофона.
Не закрыт ли регулятор MIC IN [VOLUME]?
- Возможно в системных установках "MIC IN SETTINGS" параметр "Mic Mode" установлен в "VOCODER"?
В этом случае микрофон доступен только при выборе эффекта "VOCODER" (стр. 76).

В Занижен уровень громкости инструмента, подключенного к JUNO-Di.**О** Не используется ли коммутационный кабель с резистором? Используйте коммутационный кабель без резистора.

Проблемы с накопителем USB

В Накопитель USB не распознается. Файлы не отображаются.**О** Проверьте формат накопителя USB. JUNO-Di поддерживает накопители USB, отформатированные в FAT. Если используется другой формат, отформатируйте накопитель USB, используя FAT.**В Запись на накопитель USB не производится****О** Проверьте следующее.

- Установлена ли защита от записи накопителя USB?
- Достаточно ли на накопителе USB свободного места?

Сообщения об ошибках

Если операция или какой-либо процесс выполнены некорректно, отображается сообщение об ошибке. Проанализируйте пояснение для соответствующего сообщения об ошибке и примите соответствующие меры.

Сообщение	Значение	Действие
USB Mem Not Ready!	Накопитель USB не подключен.	Подключите накопитель USB.
Read Error!	Сбой загрузки данных с накопителя USB.	Убедитесь в корректности подключения накопителя USB.
	Возможно файл поврежден.	Не используйте этот файл.
	Работа с файлом данного формата не поддерживается.	Не используйте этот файл.
	Запрашиваемый файл на накопителе USB не найден.	Проверьте наличие файла на накопителе USB.
Write Error!	Сбой записи данных на накопитель USB.	Убедитесь в корректности подключения накопителя USB.
	Запись невозможна вследствие переполнения памяти накопителя USB.	Удалите лишнюю информацию с накопителя USB или используйте другой накопитель USB с достаточным объемом свободного места.
	Файл или накопитель USB защищен от записи.	Снимите защиту от записи файла или накопителя USB.
Incorrect File!	JUNO-Di не может воспроизвести этот файл.	Не используйте этот файл.
	Данная пьеса не передана из Playlist Editor на накопитель USB.	Выберите пьесу и передайте ее данные из Playlist Editor на накопитель USB.
	Воспроизведение невозможно, поскольку превышен лимит количества пьес, поддерживаемый JUNO-Di.	JUNO-Di может распознавать до 99 пьес в корневой директории и в сумме до 399 пьес во всех списках воспроизведения.
Sys Mem Damaged!	Возможно повреждение системной памяти.	Выполните операцию Factory Reset. Если проблема осталась, обратитесь к дилеру или в ближайший сервисный центр Roland.
MIDI Buffer Full!	Прием большого объема MIDI-данных, который не может быть обработан.	Уменьшите количество передаваемых MIDI-сообщений.
MIDI Offline!	Отсутствуют данные на разъеме MIDI IN.	Проверьте исправность MIDI-кабеля, подключенного к разъему MIDI IN в JUNO-Di и корректность MIDI-коммутиации.
Now Playing!	Запущено воспроизведение плеера пьес.	Остановите воспроизведение или дождитесь его окончания.
Battery Low!	Батареи разряжены.	Замените батареи или используйте сетевой адаптер.
No More Favorites!	Регистрация дополнительных любимых установок невозможна.	Проверьте количество имеющихся любимых установок и установите направление их переключения ("FAV-UP" или "FAV-DOWN"), назначенного на педаль (стр. 76).

Список эффектов

Параметры мультиэффектов (MFX1 – 3, MFX)

Мультиэффекты представляют собой 79 различных типов эффектов. Некоторые из них состоят из двух или более различных эффектов, соединенных последовательно.

FILTER (10 типов)		
01	EQUALIZER	стр. 94
02	SPECTRUM	стр. 94
03	ISOLATOR	стр. 94
04	LOW BOOST	стр. 94
05	SUPER FILTER	стр. 95
06	STEP FILTER	стр. 95
07	ENHANCER	стр. 95
08	AUTO WAH	стр. 95
09	HUMANIZER	стр. 95
10	SPEAKER SIMULATOR	стр. 95
MODULATION (12 типов)		
11	PHASER	стр. 95
12	STEP PHASER	стр. 96
13	MLT STAGE PHASER	стр. 96
14	INFINITE PHASER	стр. 96
15	RING MODULATOR	стр. 96
16	STEP RING MOD	стр. 96
17	TREMOLO	стр. 96
18	AUTO PAN	стр. 96
19	STEP PAN	стр. 97
20	SLICER	стр. 97
21	ROTARY	стр. 97
22	VK ROTARY	стр. 97
CHORUS (12 типов)		
23	CHORUS	стр. 97
24	FLANGER	стр. 97
25	STEP FLANGER	стр. 97
26	HEXA-CHORUS	стр. 97
27	TREMOLO CHORUS	стр. 97
28	SPACE-D	стр. 98
29	3D CHORUS	стр. 98
30	3D FLANGER	стр. 98
31	3D STEP FLANGER	стр. 98
32	2BAND CHORUS	стр. 98
33	2BAND FLANGER	стр. 98
34	2BAND STEP FLNGR	стр. 98
DYNAMICS (8 типов)		
35	OVERDRIVE	стр. 98
36	DISTORTION	стр. 98
37	VS OVERDRIVE	стр. 99
38	VS DISTORTION	стр. 99
39	GUITAR AMP SIM	стр. 99
40	COMPRESSOR	стр. 99
41	LIMITER	стр. 99
42	GATE	стр. 99























DELAY (13 типов)		
43	DELAY	стр. 99
44	LONG DELAY	стр. 99
45	SERIAL DELAY	стр. 100
46	MODULATION DELAY	стр. 100
47	3TAP PAN DELAY	стр. 100
48	4TAP PAN DELAY	стр. 100
49	MULTI TAP DELAY	стр. 100
50	REVERSE DELAY	стр. 100
51	SHUFFLE DELAY	стр. 100
52	3D DELAY	стр. 100
53	ANALOG DELAY	стр. 101
54	ANALOG LONG DELAY	стр. 101
55	TAPE ECHO	стр. 101
LO-FI (5 типов)		
56	LOFI NOISE	стр. 101
57	LOFI COMPRESS	стр. 101
58	LOFI RADIO	стр. 101
59	TELEPHONE	стр. 101
60	PHONOGRAPH	стр. 101
PITCH (3 типа)		
61	PITCH SHIFTER	стр. 101
62	2VOI PCH SHIFTER	стр. 102
63	STEP PCH SHIFTER	стр. 102
REVERB (2 типа)		
64	REVERB	стр. 102
65	GATED REVERB	стр. 102
COMBINATION (12 типов)		
66	OD → CHORUS	стр. 102
67	OD → FLANGER	стр. 102
68	OD → DELAY	стр. 102
69	DST → CHORUS	стр. 102
70	DST → FLANGER	стр. 102
71	DST → DELAY	стр. 103
72	ENH → CHORUS	стр. 103
73	ENH → FLANGER	стр. 103
74	ENH → DELAY	стр. 103
75	CHORUS → DELAY	стр. 103
76	FLANGER → DELAY	стр. 103
77	CHORUS → FLANGER	стр. 103
PIANO (1 тип)		
78	SYMPATHETIC RESO	стр. 103
VOCODER (1 тип)		
79	VOCODER	стр. 103

Значения в терминах длительности нот

Некоторые параметры эффектов (такие, как Rate или Delay Time) можно задавать в формате длительности нот. Значение текущей установки в терминах длительности нот сопровождается цифровым значением.

* Если значение Rate задано в виде ноты, модуляция будет синхронизирована с темпом воспроизведения данных SMF.

Нотные значения:

	1/64-я триоль		1/64-я		1/32-я триоль
	1/32-я		1/16-я триоль		1/32-я с точкой
	1/16-я		1/8-я триоль		1/16-я с точкой
	1/8-я		1/4-я триоль		1/8-я с точкой
	1/4-я		1/2-я триоль		1/4-я с точкой
	1/2-я		Целая триоль		1/2-я с точкой
	Целая		Двойная триоль		Целая с точкой
	Двойная				

NOTE

Если время задержки задано нотой, понижение темпа будет увеличивать время задержки только до определенного предела. Это вызвано ограничением максимального времени самого эффекта задержки; снижение темпа в какой-то момент приведет к достижению этого предела, на котором время задержки зафиксируется. Верхний предел соответствует максимальному значению, которое можно задать при установке времени задержки в виде числового значения.

Chorus Send и Reverb Send

Глубина обработки звука эффектом хоруса и реверберации с помощью мультиэффекта определяется установками "Cho Send Level" и "Rev Send Level".

См. "Редакция эффектов (MFX/Chorus/Reverb) (Effect Edit)" (стр. 61).

01: EQUALIZER

Трехполосный стереоэквалайзер (НЧ, СЧ, ВЧ).

Параметр	Значение	Описание
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
Mid Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона СЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

02: SPECTRUM

Это — стерео спектр. Спектр представляет собой разновидность фильтра, изменяющего тембр за счет усиления или ослабления уровня определенных частот.

Параметр	Значение	Описание
Band (250Hz)	-15 – +15 dB	Усиление каждой из частотных полос
Band (1000Hz)		
Band (4000Hz)		
Level	0 – 127	Выходной уровень

03: ISOLATOR

Эквалайзер, добавляющий звуку специальные эффекты за счет значительного снижения громкости в различных диапазонах.

Параметр	Значение	Описание
Boost/Cut Low	-60 – +4 dB	Усиление/ослабление диапазонов ВЧ, СЧ и НЧ. При -60 дБ сигнал отсутствует, при 0 дБ уровень входного сигнала остается неизменным.
Boost/Cut Mid		
Boost/Cut High		
Level	0 – 127	Выходной уровень

04: LOW BOOST

Повышает уровень низкочастотного диапазона, формируя мощный басовый звук.

Параметр	Значение	Описание
Boost Gain	0 – +12 dB	Степень усиления диапазона НЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

05: SUPER FILTER

Фильтр с очень большой крутизной среза. Возможно изменение частоты среза фильтра.

Параметр	Значение	Описание
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Тип фильтра Частотный диапазон, пропускаемый фильтром LPF : ниже частоты среза BPF : в области частоты среза HPF : выше частоты среза NOTCH : все частоты, кроме области частоты среза
Filter Cutoff	0 – 127	Частота среза фильтра Чем больше значение, тем выше частота среза.
Level	0 – 127	Выходной уровень

06: STEP FILTER

Фильтр с пошаговой модуляцией частоты среза. Можно задать паттерн, определяющий изменение частоты среза.

Параметр	Значение	Описание
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Тип фильтра Частотный диапазон, пропускаемый фильтром LPF : ниже частоты среза BPF : в области частоты среза HPF : выше частоты среза NOTCH : все частоты, кроме области частоты среза
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

07: ENHANCER

Управляет структурой высокочастотных обертонов, придавая звуку дополнительную яркость и плотность.

Параметр	Значение	Описание
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

08: AUTO WAH

Циклично управляет фильтром для создания периодических изменений тембра.

Параметр	Значение	Описание
Polarity	UP, DOWN	Направление изменения частоты при модуляции фильтра авто-вах. UP : Изменения происходят в сторону высоких частот. DOWN : Изменения происходят в сторону низких частот.
Level	0 – 127	Выходной уровень

09: HUMANIZER

Добавляет гласные звуки, создающие ощущение человеческого голоса.

Параметр	Значение	Описание
Vowel1	a, e, i, o, u	Выбирает гласный звук.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота переключения двух гласных звуков
Level	0 – 127	Выходной уровень

10: SPEAKER SIMULATOR

Имитирует тип акустической системы.

Параметр	Значение	Описание
Speaker	(См. таблицу)	Тип громкоговорителя
Level	0 – 127	Выходной уровень

Технические характеристики акустических систем

В колонке "Динамик" указан диаметр каждого из динамиков (в дюймах), а также их количество. В колонке "Микрофон" используются следующие сокращения: "Д" — динамический, "К" — конденсаторный.

Тип	Кабинет	Динамик	Микрофон
SMALL 1	малый открытого типа	10	Д
SMALL 2	малый открытого типа	10	Д
MIDDLE	открытого типа	12 x 1	Д
JC-120	открытого типа	12 x 2	Д
BUILT-IN 1	открытого типа	12 x 2	Д
BUILT-IN 2	открытого типа	12 x 2	К
BUILT-IN 3	открытого типа	12 x 2	К
BUILT-IN 4	открытого типа	12 x 2	К
BUILT-IN 5	открытого типа	12 x 2	К
BG STACK 1	закрытого типа	12 x 2	К
BG STACK 2	большой закрытого типа	12 x 2	К
MS STACK 1	большой закрытого типа	12 x 4	К
MS STACK 2	большой закрытого типа	12 x 4	К
METAL STACK	большой двойной стек	12 x 4	К
2-STACK	большой двойной стек	12 x 4	К
3-STACK	большой тройной стек	12 x 4	К

11: PHASER

Звук со смещенной фазой добавляется к оригинальному сигналу, и результат модулируется.

Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Количество каскадов фазера
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Mix	0 – 127	Уровень сигнала со смещенной фазой
Level	0 – 127	Выходной уровень

12: STEP PHASER

Постепенно изменяющийся эффект фазера.

Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Количество каскадов фазера
Step Rate	0.10 – 20.00 Hz, нота	Частота пошаговых изменений эффекта фазера
Mix	0 – 127	Уровень сигнала со смещенной фазой
Level	0 – 127	Выходной уровень

13: MLT STAGE PHASER

Исключительно высокие установки разности фаз создают глубокий эффект фазера.

Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Количество каскадов фазера
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Mix	0 – 127	Уровень сигнала со смещенной фазой
Level	0 – 127	Выходной уровень

14: INFINITE PHASER

Фазер с постоянным повышением/понижением частоты, с которой модулируется звук.

Параметр	Значение	Описание
Mode	1, 2, 3, 4	Чем выше значение, тем глубже эффект фазера.
Speed	-100 – +100	Скорость повышения или понижения частоты модуляции звука (+: вверх/ -: вниз)
Level	0 – 127	Выходной уровень

15: RING MODULATOR

Эффект амплитудной модуляции входного сигнала, образующий колокольный звук. Можно менять частоту модуляции согласно изменениям громкости звука, подаваемого на эффект.

Параметр	Значение	Описание
Frequency	0 – 127	Частота, на которой происходит модуляция.
Level	0 – 127	Выходной уровень


16: STEP RING MOD (STEP RING MODULATOR)

Это — кольцевой модулятор, который использует 16-шаговую секвенцию для изменения частоты модуляции.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота смены шагов 16-шаговой секвенции
Level	0 – 127	Выходной уровень

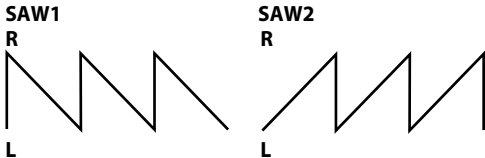
17: TREMOLO

Циклически модулирует громкость для добавления эффекта тремоло.

Параметр	Значение	Описание
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Форма волны модуляции TRI : треугольная SQR : прямоугольная SIN : синусоидальная SAW1/2 : пилообразная
		
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота изменений
Level	0 – 127	Выходной уровень

18: AUTO PAN

Циклически модулирует положение звука в стереополе.

Параметр	Значение	Описание
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Форма волны модуляции TRI : треугольная SQR : прямоугольная SIN : синусоидальная SAW1/2 : пилообразная
		
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота изменений
Level	0 – 127	Выходной уровень

19: STEP PAN

Использует 16-шаговую секвенцию для изменения положения звука в стереополе.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота смены шагов 16-шаговой секвенции
Level	0 – 127	Выходной уровень

20: SLICER

"Нарезает" звук и превращает его в аккомпанемент. Особенно эффективен при применении к длительным звукам.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота смены шагов 16-шаговой секвенции
Level	0 – 127	Выходной уровень

21: ROTARY

Этот эффект имитирует звук вращающихся динамиков, которые часто использовались в ранних моделях электроорганов.

Параметр	Значение	Описание
Speed	SLOW, FAST	Одновременно переключает частоту вращения роторов НЧ и ВЧ. SLOW: Замедляет вращение FAST: Ускоряет вращение
Slow Speed	0.05 – 10.00 Hz	Низкая скорость (SLOW) вращения
Fast Speed	0.05 – 10.00 Hz	Высокая скорость (FAST) вращения
Level	0 – 127	Выходной уровень

22: VK ROTARY

Этот эффект формирует изменяемую амплитудно-частотную характеристику вращающегося динамика с подчеркнутыми басами.

Эффект имеет те же характеристики, что и встроенный вращающийся динамик в VK7.

Параметр	Значение	Описание
Speed	SLOW, FAST	Одновременно переключает частоту вращения роторов НЧ и ВЧ. SLOW: Замедляет вращение FAST: Ускоряет вращение
Slow Speed	0.05 – 10.00 Hz	Низкая скорость (SLOW) вращения
Fast Speed	0.05 – 10.00 Hz	Высокая скорость (FAST) вращения
Level	0 – 127	Выходной уровень

23: CHORUS

Это — стереохорус.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

24: FLANGER

Это — стереофлэнжер. LFO имеет одинаковую фазу для правого и левого каналов. Эффект формирует меняющийся металлический резонанс, напоминающий звук реактивного самолета. Фильтр позволяет регулировать тембр звука флэнжера.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

25: STEP FLANGER

Флэнжер с пошаговым изменением высоты. Частоту изменения высоты можно устанавливать в нотных значениях от заданного темпа.

Параметр	Значение	Описание
Step Rate	0.10 – 20.00 Hz, нота	Частота (период) изменения высоты
Level	0 – 127	Выходной уровень

26: HEXA-CHORUS

Использует 6-фазный хорус (шесть слоев обработанного хорусом звука), увеличивающий богатство и пространственность звука.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

27: TREMOLO CHORUS

Эффект хоруса с добавленным тремоло (циклическая модуляция громкости).

Параметр	Значение	Описание
Tremolo Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции тремоло
Level	0 – 127	Выходной уровень

28: SPACE-D

Составной хорус, использующий двухфазную модуляцию в стерео. Не дает эффекта модуляции, но формирует прозрачный эффект хоруса.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

29: 3D CHORUS

Добавляет звуку хоруса эффект 3D. Звук хоруса будет позиционироваться на 90 градусов влево и на 90 градусов вправо.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции эффекта хоруса
Level	0 – 127	Выходной уровень

30: 3D FLANGER

Добавляет звуку флэнжера эффект 3D. Звук флэнжера будет позиционироваться на 90 градусов влево и на 90 градусов вправо.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

31: 3D STEP FLANGER

Добавляет звуку пошагового флэнжера эффект 3D. Звук флэнжера будет позиционироваться на 90 градусов влево и на 90 градусов вправо.

Параметр	Значение	Описание
Step Rate	0.10 – 20.00 Hz, нота	Частота (период) изменения высоты
Level	0 – 127	Выходной уровень

32: 2 BAND CHORUS

Эффект хоруса с независимыми диапазонами низких и высоких частот.

Параметр	Значение	Описание
Low Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции низкочастотного звука хоруса
High Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции высокочастотного звука хоруса
Depth	0 – 127	Глубина модуляции звука хоруса
Level	0 – 127	Выходной уровень

33: 2 BAND FLANGER

Эффект флэнжера с независимыми диапазонами низких и высоких частот.

Параметр	Значение	Описание
Low Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции низкочастотного звука флэнжера
High Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции высокочастотного звука флэнжера
Depth	0 – 127	Глубина модуляции звука флэнжера
Level	0 – 127	Выходной уровень

34: 2BAND STEP FLANGR

Эффект пошагового флэнжера с независимыми диапазонами низких и высоких частот.

Параметр	Значение	Описание
Lo Stp Rate	0.10 – 20.00 Hz, нота	Частота смены шагов для низкочастотного звука флэнжера
Hi Stp Rate	0.10 – 20.00 Hz, нота	Частота смены шагов для высокочастотного звука флэнжера
Level	0 – 127	Выходной уровень

35: OVERDRIVE

Создает мягкие искажения, аналогичные производимым ламповыми усилителями.

Параметр	Значение	Описание
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Тип гитарного усилителя SMALL: малый усилитель BUILT-IN: одинарный усилитель 2-STACK: большой стек из двух усилителей 3-STACK: большой стек из трех усилителей
Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Level	0 – 127	Выходной уровень

36: DISTORTION

Создает более ярко выраженные искажения по сравнению с овердрайвом.

Параметр	Значение	Описание
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Тип гитарного усилителя SMALL: малый усилитель BUILT-IN: одинарный усилитель 2-STACK: большой стек из двух усилителей 3-STACK: большой стек из трех усилителей
Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Level	0 – 127	Выходной уровень

37: VS OVERDRIVE

Овердрайв, создающий тяжелые искажения.

Параметр	Значение	Описание
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Тип гитарного усилителя SMALL: малый усилитель BUILT-IN: одинарный усилитель 2-STACK: большой стек из двух усилителей 3-STACK: большой стек из трех усилителей
Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Level	0 – 127	Выходной уровень

38: VS DISTORTION

Дисторшн, создающий тяжелые искажения.

Параметр	Значение	Описание
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Тип гитарного усилителя SMALL: малый усилитель BUILT-IN: одинарный усилитель 2-STACK: большой стек из двух усилителей 3-STACK: большой стек из трех усилителей
Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Level	0 – 127	Выходной уровень

39: GUITAR AMP SIM

Эффект, эмулирующий звук гитарного усилителя.

Параметр	Значение	Описание
Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Тип гитарного усилителя
Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Степень искажений предусилителя
Level	0 – 127	Выходной уровень

40: COMPRESSOR

Компрессор ограничивает сигналы при высоких уровнях и усиливает их на низких, сглаживая колебания громкости.

Параметр	Значение	Описание
Threshold	0 – 127	Порог громкости, с которой начинается компрессия
Level	0 – 127	Выходной уровень

41: LIMITER

Компрессирует сигналы, выходящие за пределы заданного уровня громкости, предотвращая возникновение искажений.

Параметр	Значение	Описание
Threshold	0 – 127	Порог громкости, с которой начинается компрессия
Level	0 – 127	Выходной уровень

42: GATE

Гейт "обрезает" затухание реверберации согласно громкости звука, поданного на эффект. Используется для создания неестественно звучащего реверберационного "хвоста".

Параметр	Значение	Описание
Threshold	0 – 127	Пороговый уровень громкости, при котором гейт начинает закрываться
Level	0 – 127	Выходной уровень

43: DELAY

Это — стереозадержка.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 1300 msec, нота	Время задержки.
Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

44: LONG DELAY

Продолжительная монофоническая задержка.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки
Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

45: SERIAL DELAY

Два последовательно соединенных блока задержки.

Параметр	Значение	Описание
Delay 1 Time	0 – 1300 msec, нота	Время задержки 1
Delay 2 Time	0 – 1300 msec, нота	Время задержки 2
Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

46: MODULATION DELAY

Добавляет модуляцию звуку задержки.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 1300 msec, нота	Время задержки.
Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

47: 3TAP PAN DELAY

Формирует три сигнала задержки: центральный, левый и правый.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 860 msec, нота	Время задержки.
Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

48: 4TAP PAN DELAY

Данный эффект содержит четыре задержки.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 650 msec, нота	Время задержки
Delay 1 Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

49: MULTI TAP DELAY

Данный эффект формирует четыре задержки.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 650 msec, нота	Время задержки.
Delay 1 Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

50: REVERSE DELAY

Это — реверсивная задержка, добавляющая во входной сигнал звуки реверсивной и обычной задержки.

Параметр	Значение	Описание
Rev Dly	0 – 1300 msec, нота	Время реверсивной задержки
Rev Dly Fback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

51: SHUFFLE DELAY

Добавляет в звук задержки ритмический шаффл, придавая ему характер свинга.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Shuffle Rate	0 – 100	Соотношение (в процентах) времени до начала звучания задержки В относительно времени до начала звучания задержки А. При значении 100 времена задержки равны.
Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.

52: 3D DELAY

Применяет эффект 3D в задержанному звуку. Звук задержки будет позиционироваться на 90 градусов влево и 90 градусов вправо.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 860 msec, нота	Время задержки.
Center Fback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

53: ANALOG DELAY

Стереозадержка с плавно изменяемым временем задержки.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 1300 msec, нота	Время задержки.
Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

54: ANALOG LONG DELAY

Монофоническая задержка с плавным изменением времени задержки и расширенными возможностями.

Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

55: TAPE ECHO

Эхо-эффект, реалистично имитирующий звук задержки магнитной ленты. Моделирует блок эхо устройства Roland RE-201 Space Echo.

Параметр	Значение	Описание
Repeat Rate	0 – 127	Скорость протяжки ленты С повышением значения сокращается время между эхо-повторами.
Intensity	0 – 127	Количество эхо-повторов
Echo Level	0 – 127	Громкость сигнала эхо

56: LOFI NOISE

Добавляет эффект “lo-fi” (ухудшение качества звука), а также шумы различных типов, такие как белый шум и шум пластинок.

Параметр	Значение	Описание
Noise Level	0 – 127	Громкость белого шума
Disc Nois Level	0 – 127	Громкость шума пластинок
Level	0 – 127	Выходной уровень

57: LOFI COMPRESS

Эффект ухудшения качества звука в креативных целях.

Параметр	Значение	Описание
Level	0 – 127	Выходной уровень

58: LOFI RADIO

Дополнительно к эффекту Lo-Fi генерирует радиопомехи.

Параметр	Значение	Описание
Radio Detune	0 – 127	Имитирует шум настройки радио. Чем больше значение, тем более ощутим звук настройки.
Radio Noise Lev	0 – 127	Громкость радиопомех
Level	0 – 127	Выходной уровень

59: TELEPHONE

Данный эффект создает звук, свойственный телефонной линии.

Параметр	Значение	Описание
Level	0 – 127	Выходной уровень

60: PHONOGRAPH

Имитирует звук виниловой пластинки, воспроизводимой на проигрывателе. Этот эффект также имитирует различные типовые шумы пластинки и даже неравномерность привода старого проигрывателя.

Параметр	Значение	Описание
Total Noise Lev	0 – 127	Общий уровень шума
Total Wow/Flutr	0 – 127	Степень неравномерности вращения
Level	0 – 127	Выходной уровень

61: PITCH SHIFTER

Стереозэффект сдвига высоты тона.

Параметр	Значение	Описание
Coarse	-24 – +12 semi	Высота обработанного звука с шагом в полутон.
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

62: 2VOI PCH SHIFTER (2VOICE PITCH SHIFTER)

Сдвигает высоту тона оригинального звука. Эффект содержит два блока и может добавлять два звука со сдвигом тона к оригинальному.

Параметр	Значение	Описание
Pch1 Coarse	-24+12 semi	Высота обработанного блоком Pitch Shift 1 звука с шагом в полутон.
Pch2 Coarse	-24+12 semi	Установки для эффекта Pitch Shift 2. Аналогичны Pitch Shift 1.
Balance	D100:0W-D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

63: STEP PCH SHIFTER (STEP PITCH SHIFTER)

Эффект сдвига высоты тона, в котором интервал сдвига изменяется с помощью 16-шаговой секвенции.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота смены циклов 16-шаговой секвенции
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)

64: REVERB

Добавляет реверберацию, имитируя акустическое пространство.

Параметр	Значение	Описание
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Тип реверберации ROOM1: плотная реверберация с быстрым затуханием ROOM2: слабая реверберация с быстрым затуханием STAGE1: реверберация с сильными поздними отражениями STAGE2: реверберация с сильными ранними отражениями HALL1: реверберация с прозрачными отражениями HALL2: реверберация с плотными отражениями
Time	0 – 127	Длительность реверберации

65: GATED REVERB

Специальный эффект, в котором звук реверберации срезается до момента естественного затухания.

Параметр	Значение	Описание
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Тип реверберации NORMAL: обычная гейтированная реверберация REVERSE: реверсивная реверберация SWEEP1: звук реверберации перемещается справа налево SWEEP2: звук реверберации перемещается слева направо
Gate Time	5 – 500 msec	Время от начала реверберации до момента ее прекращения.

66: OD → CHORUS (OVERDRIVE → CHORUS)

Параметр	Значение	Описание
Overdrive Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Chorus Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Chorus Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

67: OD → FLANGER (OVERDRIVE → FLANGER)

Параметр	Значение	Описание
Overdrive Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Flangr Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Flangr Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

68: OD → DELAY (OVERDRIVE → DELAY)

Параметр	Значение	Описание
Overdrive Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Delay Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Level	0 – 127	Выходной уровень

69: DST → CHORUS (DISTORTION → CHORUS)

Параметр	Значение	Описание
Dst Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Chorus Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Chorus Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

70: DST → FLANGER (DISTORTION → FLANGER)

Параметр	Значение	Описание
Dst Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Flangr Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Flangr Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

**71: DST → DELAY
(DISTORTION → DELAY)**

Параметр	Значение	Описание
Dst Drive	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Delay Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Level	0 – 127	Выходной уровень

**72: ENH → CHORUS
(ENHANCER → CHORUS)**

Параметр	Значение	Описание
Enhancer Mix	0 – 127	Уровень генерируемых энхансером обертонов
Chorus Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Chorus Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

**73: ENH → FLANGER
(ENHANCER → FLANGER)**

Параметр	Значение	Описание
Enhancer Mix	0 – 127	Уровень генерируемых энхансером обертонов
Flangr Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Flangr Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Level	0 – 127	Выходной уровень

**74: ENH → DELAY
(ENHANCER → DELAY)**

Параметр	Значение	Описание
Enhancer Mix	0 – 127	Уровень генерируемых энхансером обертонов
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Delay Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Level	0 – 127	Выходной уровень

75: CHORUS → DELAY

Параметр	Значение	Описание
Chorus Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Delay Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Level	0 – 127	Выходной уровень

76: FLANGER → DELAY

Параметр	Значение	Описание
Flangr Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Delay Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу
Level	0 – 127	Выходной уровень

77: CHORUS → FLANGER

Параметр	Значение	Описание
Chorus Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции хора
Flangr Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции флэнжера
Level	0 – 127	Выходной уровень

**78: SYMPATHETIC RESO
(SYMPATHETIC RESONANCE)**

Удерживание демпферной педали акустического рояля позволяет резонировать от взятых нот и другим струнам, что формирует характерный пространственный резонанс. Эффект имитирует резонанс таких типов.

Параметр	Значение	Описание
Lid	1 – 6	Имитирует реальные изменения звука, зависящие от положения крышки рояля.

79: VOCODER

Параметр	Значение	Описание
Mic Sens	0 – 127	Входная чувствительность микрофона
Synth Level	0 – 127	Входной уровень инструмента
Mic Mix	0 – 127	Уровень сигнала микрофона, микшируемый с выходом вокодера
Level	0 – 127	Уровень сигнала, прошедшего через вокодер

Параметры хора

Процессор эффекта хора JUNO-Di можно также использовать в качестве процессора стереозадержки. Приведенные установки позволяют выбрать тип эффекта и настроить их характеристики.

Параметр	Значение	Описание
Chorus Type	00: OFF, 01: CHORUS, 02: DELAY, 03: GM2 CHORUS	Выбирает хорус или задержку. 00: OFF Эффект отключен. 01: CHORUS Хорус. 02: DELAY Задержка. 03: GM2 CHORUS Хорус GM2.
Chorus Level/ Delay Level	0 – 127	Уровень хора
01: CHORUS		
Rate	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
02: DELAY		
Delay Time	0 – 1000 msec, нота	Время задержки
Feedback	-98 – +98%	Уровень задержанного сигнала, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
03: GM2 CHORUS		
Rate	0 – 127	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции

NOTE

Если время задержки задано нотным значением, понижение темпа будет увеличивать время задержки только до определенного предела. Это вызвано ограничением максимального времени самого эффекта задержки; снижение темпа в какой-то момент приведет к достижению этого предела, на котором время задержки будет оставаться неизменным. Этот верхний предел можно задать при установках времени задержки в виде числового значения.

Нотные значения:

	1/64-я триоль		1/64-я		1/32-я триоль
	1/32-я		1/16-я триоль		1/32-я с точкой
	1/16-я		1/8-я триоль		1/16-я с точкой
	1/8-я		1/4-я триоль		1/8-я с точкой
	1/4-я		1/2-я триоль		1/4-я с точкой
	1/2-я		Целая триоль		1/2-я с точкой
	Целая		Двойная триоль		Целая с точкой
	Двойная				

Параметры реверберации

Данные установки позволяют выбрать тип реверберации и ее характеристики.

Параметр	Значение	Описание
Reverb Type	00: OFF, 01: REVERB, 02: SRV ROOM, 03: SRV HALL, 04: SRV PLATE, 05: GM2 REVERB	Тип реверберации 00: OFF Не используется. 01: REVERB Стандартная реверберация 02: SRV ROOM Эмуляция акустических отражений типовой комнаты. 03: SRV HALL Эмуляция акустических отражений типового концертного зала. 04: SRV PLATE Эмуляция пластинчатого ревербератора, часто применяемого в прошлом и использующего звук колебаний металлической пластины. 05: GM2 REVERB Реверберация GM2
Reverb Level	0 – 127	Уровень реверберации
01: REVERB		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Тип реверберации/задержки ROOM1: короткая реверберация с высокой плотностью ROOM2: короткая реверберация с малой плотностью STAGE1: реверберация с сильными поздними отражениями STAGE2: реверберация с сильными ранними отражениями HALL1: реверберация с очень прозрачным звуком HALL2: богатая реверберация DELAY: стандартный эффект задержки PAN-DELAY: эффект задержки с эхо, панорамирующимися влево и вправо
Time	0 – 127	Длительность реверберации (Type: ROOM1 – HALL2) Время задержки (Type: DELAY, PAN-DELAY)
02: SRV ROOM 03: SRV HALL 04: SRV PLATE		
Size	1 – 8	Размер имитируемой комнаты или зала
Time	0 – 127	Длительность реверберации
05: GM2 REVERB		
Character	0 – 7	Тип реверберации 0 – 5: реверберация 6, 7: задержка
Time	0 – 127	Длительность реверберации

№	Название	Группа	MSB	LSB	PC
258	Ky130	Pulse Clav	KEY	121	1
259	Ky131	Celesta	KEY	121	0
260	Ky132	Glockenspiel	BEL	121	0
261	Ky133	Music Box	BEL	121	0
262	Ky134	Vibraphone	MLT	121	0
263	Ky135	Vibraphone w	MLT	121	1
264	Ky136	Marimba	MLT	121	0
265	Ky137	Marimba w	MLT	121	1
266	Ky138	Xylophone	MLT	121	0
267	Ky139	Tubular-bell	BEL	121	0
268	Ky140	Church Bell	BEL	121	1
269	Ky141	Carillon	BEL	121	2
270	Ky142	Organ 1	ORG	121	0
271	Ky143	Trem. Organ	ORG	121	1
272	Ky144	60's Organ 1	ORG	121	2
273	Ky145	70's E.Organ	ORG	121	3
274	Ky146	Organ 2	ORG	121	0
275	Ky147	Chorus Or.2	ORG	121	1
276	Ky148	Perc. Organ	ORG	121	2
277	Ky149	Organ 3	ORG	121	0
278	Ky150	Church Org.1	ORG	121	0
279	Ky151	Church Org.2	ORG	121	1
280	Ky152	Church Org.3	ORG	121	2
281	Ky153	Reed Organ	ORG	121	0
282	Ky154	Puff Organ	ORG	121	1
283	Ky155	Accordion Fr	ACD	121	0
284	Ky156	Accordion It	ACD	121	1
285	Ky157	Harmonica	HRM	121	0
286	Ky158	Bandoneon	ACD	121	0
287	Ky159	Crystal	BEL	121	0
288	Ky160	Syn Mallet	BEL	121	1
289	Ky161	Tinkle Bell	BEL	121	0
290	Ky162	Steel Drums	MLT	121	0

Кнопка [GUITAR/BASS]

* Gt176 – Gt219 являются патчами GM/GM2.

№	Название	Группа	MSB	LSB	PC
291	Gt001	JUNO Nylon	AGT	087	065
292	Gt002	Comp Stl Gtr	AGT	087	065
293	Gt003	Pre Mass Hum	AGT	087	065
294	Gt004	Uncle Martin	AGT	087	065
295	Gt005	12str Guitar	AGT	087	065
296	Gt006	Nylon Gtr	AGT	087	065
297	Gt007	SoftNyln Gtr	AGT	087	065
298	Gt008	Wet Nyln Gtr	AGT	087	065
299	Gt009	Bright Nylon	AGT	087	065
300	Gt010	Pure Nylon	AGT	087	065
301	Gt011	Nylon Delay	AGT	087	065
302	Gt012	Thick Steel	AGT	087	065
303	Gt013	Wide Ac Gtr	AGT	087	065
304	Gt014	So good !	AGT	087	065
305	Gt015	Jazz Guitar1	EGT	087	065
306	Gt016	Jazz Guitar2	EGT	087	065
307	Gt017	DynoJazz Gtr	EGT	087	065
308	Gt018	Clean Gtr 1	EGT	087	065
309	Gt019	Clean Gtr 2	EGT	087	065
310	Gt020	Pick Gtr	EGT	087	065
311	Gt021	Strat Gtr 1	EGT	087	065
312	Gt022	Strat Gtr 2	EGT	087	065
313	Gt023	Funk Gtr	EGT	087	066
314	Gt024	StratSeq'nce	EGT	087	066
315	Gt025	Plug n' Gig1	EGT	087	066
316	Gt026	Plug n' Gig2	EGT	087	066
317	Gt027	Kinda Kurt	EGT	087	066
318	Gt028	Nice Oct Gtr	EGT	087	066

№	Название	Группа	MSB	LSB	PC
319	Gt029	Crimson Gtr	EGT	087	066
320	Gt030	Plugged!!	DGT	087	066
321	Gt031	Punker 1	DGT	087	066
322	Gt032	Rockin' Dly	DGT	087	066
323	Gt033	Loud Gtr	DGT	087	066
324	Gt034	Searing Gtr	DGT	087	066
325	Gt035	Searing COSM	DGT	087	066
326	Gt036	OctSearingGt	DGT	087	066
327	Gt037	Dist.Fingerz	DGT	087	066
328	Gt038	Fuzz Gtr	DGT	087	066
329	Gt039	Crunch Twin	DGT	087	066
330	Gt040	Larsen	DGT	087	066
331	Gt041	Trem-o-Vibe	DGT	087	066
332	Gt042	Touch Drive	DGT	087	066
333	Gt043	Chunk Atk	DGT	087	066
334	Gt044	LP Dist	DGT	087	066
335	Gt045	Hurtling Gtr	DGT	087	066
336	Gt046	Power Chord	DGT	087	066
337	Gt047	Punker 2	DGT	087	066
338	Gt048	Ac Bass 1	BS	087	066
339	Gt049	Ac Bass 2	BS	087	066
340	Gt050	Ac Bass 3	BS	087	066
341	Gt051	Ulti Ac Bass	BS	087	066
342	Gt052	Downright Bs	BS	087	066
343	Gt053	Cmp'd Fng Bs	BS	087	066
344	Gt054	FingerMaster	BS	087	066
345	Gt055	Return2Base!	BS	087	066
346	Gt056	Finger Bs 1	BS	087	066
347	Gt057	Finger Bs 2	BS	087	066
348	Gt058	Finger Bs 3	BS	087	066
349	Gt059	Fretless Bs1	BS	087	066
350	Gt060	Fretless Bs2	BS	087	066
351	Gt061	Fretless Bs3	BS	087	066
352	Gt062	RichFretless	BS	087	066
353	Gt063	NewAge Frtls	BS	087	066
354	Gt064	P-Bass	BS	087	066
355	Gt065	Roomy Bass	BS	087	066
356	Gt066	All Round Bs	BS	087	066
357	Gt067	Pick Bass 1	BS	087	066
358	Gt068	Pick Bass 2	BS	087	066
359	Gt069	Thumb Up!	BS	087	066
360	Gt070	Tubby Mute	BS	087	066
361	Gt071	Chicken Bass	BS	087	066
362	Gt072	Snug Bass	BS	087	066
363	Gt073	Chorus Bass	BS	087	066
364	Gt074	A Big Pick	BS	087	066
365	Gt075	Slap Bass	BS	087	066
366	Gt076	Slap w/Fx	BS	087	066
367	Gt077	Basement	BS	087	066
368	Gt078	Low Bass	SBS	087	066
369	Gt079	Foundation	SBS	087	066
370	Gt080	SH Sawtooth	SBS	087	066
371	Gt081	Fat RubberBs	SBS	087	066
372	Gt082	Garage Bass1	SBS	087	066
373	Gt083	Reso SynBs 1	SBS	087	066
374	Gt084	TB Dist Bs	SBS	087	066
375	Gt085	JUNO Acid Bs	SBS	087	066
376	Gt086	Monster Bass	SBS	087	066
377	Gt087	Oil Can Bass	SBS	087	066
378	Gt088	Pedal Syn Bs	SBS	087	066
379	Gt089	Big Mini 1	SBS	087	066
380	Gt090	Big Mini 2	SBS	087	066
381	Gt091	SH-2 Bs	SBS	087	066
382	Gt092	SH-101 Bs 1	SBS	087	066
383	Gt093	R&B Bass 1	SBS	087	066
384	Gt094	R&B Bass 2	SBS	087	066

№		Название	Группа	MSB	LSB	PC
1279	Sy293	Mega Sync	PLS	087	070	079
1280	Sy294	Passing by	FX	087	070	080
1281	Sy295	Lazer Points	FX	087	070	081
1282	Sy296	Retro Sci-Fi	FX	087	070	082
1283	Sy297	Magic Chime	FX	087	070	083
1284	Sy298	Try This!	FX	087	070	084
1285	Sy299	New Planetz	FX	087	070	085
1286	Sy300	Jet Noise	FX	087	070	086
1287	Sy301	Chaos 2003	FX	087	070	087
1288	Sy302	Control Room	FX	087	070	088
1289	Sy303	OutOf sortz	FX	087	070	089
1290	Sy304	Scatter	FX	087	070	090
1291	Sy305	Low Beat-S	FX	087	070	091
1292	Sy306	WaitnOutside	FX	087	070	092
1293	Sy307	Breath Echo	FX	087	070	093
1294	Sy308	SoundStrange	FX	087	070	094
1295	Sy309	Cosmic Pulse	FX	087	070	095
1296	Sy310	Faked Piano	FX	087	070	096
1297	Sy311	JUNO Crystal	FX	087	070	097
1298	Sy312	ResoSweep Dn	FX	087	070	098
1299	Sy313	Zap B3 & C4	FX	087	070	099
1300	Sy314	PolySweep Nz	FX	087	070	100
1301	Sy315	Strange Land	FX	087	070	101
1302	Sy316	S&H Voc	FX	087	070	102
1303	Sy317	12th Planet	FX	087	070	103
1304	Sy318	Scare	FX	087	070	104
1305	Sy319	Hillside	FX	087	070	105
1306	Sy320	Mod Scanner	FX	087	070	106
1307	Sy321	SoundOnSound	FX	087	070	107
1308	Sy322	Gasp	FX	087	070	108
1309	Sy323	ResoSweep Up	FX	087	070	109
1310	Sy324	Magic Wave	FX	087	070	110
1311	Sy325	Shangri-La	FX	087	070	111
1312	Sy326	CerealKiller	FX	087	070	112
1313	Sy327	Cosmic Drops	FX	087	070	113
1314	Sy328	Space Echo	FX	087	070	114
1315	Sy329	Robot Sci-Fi	FX	087	070	115
1316	Sy330	Square Wave	HLD	121	0	81
1317	Sy331	MG Square	HLD	121	1	
1318	Sy332	2600 Sine	HLD	121	2	
1319	Sy333	Saw Wave	HLD	121	0	82
1320	Sy334	OB2 Saw	HLD	121	1	
1321	Sy335	Doctor Solo	HLD	121	2	
1322	Sy336	Natural Lead	HLD	121	3	
1323	Sy337	SequencedSaw	HLD	121	4	
1324	Sy338	Syn.Calliope	SLD	121	0	83
1325	Sy339	Chiffer Lead	SLD	121	0	84
1326	Sy340	Charang	HLD	121	0	85
1327	Sy341	Wire Lead	HLD	121	1	
1328	Sy342	Solo Vox	SLD	121	0	86
1329	Sy343	5th Saw Wave	HLD	121	0	87
1330	Sy344	Bass & Lead	HLD	121	0	88
1331	Sy345	Delayed Lead	HLD	121	1	
1332	Sy346	Fantasia	SYN	121	0	89
1333	Sy347	Polysynth	SYN	121	0	91
1334	Sy348	Ice Rain	SYN	121	0	97
1335	Sy349	Brightness	SYN	121	0	101
1336	Sy350	Goblin	PLS	121	0	102
1337	Sy351	Breath Noise	FX	121	0	122
1338	Sy352	Fl.Key Click	FX	121	1	

Список наборов ударных

Наборы ударных

№	Название	MSB	LSB	PC
Rh001	Pop Kit 1	086	064	001
Rh002	Rock Kit	086	064	002
Rh003	Brush Jz Kit	086	064	003
Rh004	HipHop Kit	086	064	004
Rh005	R&B Kit	086	064	005
Rh006	Dance Kit 1	086	064	006
Rh007	Dance Kit 2	086	064	007
Rh008	Dance Kit 3	086	064	008
Rh009	Pop Kit 2	086	064	009
Rh010	Dance Kit 4	086	064	010
Rh011	Ambi Pop 1	086	064	011
Rh012	Ambi Rock	086	064	012
Rh013	Ambi BrushJz	086	064	013
Rh014	Ambi HipHop	086	064	014
Rh015	Ambi R&B	086	064	015
Rh016	Ambi Dance 1	086	064	016
Rh017	Ambi Dance 2	086	064	017
Rh018	Ambi Dance 3	086	064	018
Rh019	Ambi Pop 2	086	064	019
Rh020	Ambi Dance 4	086	064	020

Наборы ударных GM

№	Название	MSB	LSB	PC
Rh021	GM2 STANDARD	120	0	001
Rh022	GM2 ROOM	120	0	009
Rh023	GM2 POWER	120	0	017
Rh024	GM2 ELECTRIC	120	0	025
Rh025	GM2 ANALOG	120	0	026
Rh026	GM2 JAZZ	120	0	033
Rh027	GM2 BRUSH	120	0	041
Rh028	GM2 ORCHSTRA	120	0	049
Rh029	GM2 SFX	120	0	057

№ ноты	001 Pop Kit 1	002 Rock Kit	003 Brush Jz Kit	004 HipHop Kit	005 R&B Kit
27	----	----	----	----	----
28	----	----	----	----	----
29	----	----	----	----	----
30	----	----	----	----	----
31	Kick1	Kick1	Kick1	Analog Kick1	Mix Kick1
32	Snare Ghost1	Snare Ghost1	Snare Ghost	Analog Kick2	Mix Kick2
33	Kick2	Kick2	Kick2	Mix Kick1	Mix Kick3
34	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hi-hat [M1]	Mix Kick2	Mix Kick4
35	Kick3	Power Kick1	Jazz Kick 1	Analog Kick3	Mix Kick5
36	Kick4	Power Kick2	Jazz Kick 2	Mix Kick3	Mix Kick6
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	TR808 Rim1	Soft Stick
38	Snare1	Power Snare1	Brush Slap1	Mix Snare1	Short Snare1
39	Snare Ghost2	Snare Ghost2	Jz Brsh Swsh	Mix Clap1	Mix Stick
40	Snare2	Power Snare2	Brush Slap2	Mix Snare2	Short Snare2
41	Low Tom1	Low Tom1	BrushLowTom	Mix Snare3	Short Snare3
42	Cl Hihat1 [M1]	Cl Hihat1 [M1]	Brush ClHH1 [M1]	TR808 ClHH [M1]	Cl Hihat1 [M1]
43	Low Tom2	Low Tom2	BrushMidTom1	Mix Snare4	Short Snare4
44	Cl Hihat2 [M1]	Cl Hihat2 [M1]	Brush ClHH2 [M1]	Noise ClHH [M1]	Cl Hihat2 [M1]
45	Mid Tom1	Mid Tom1	BrushMidTom2	Mix Snare5	Mix Snare1
46	Op Hihat [M1]	Op Hihat [M1]	Brush OpHH [M1]	TR808 OpHH [M1]	Op Hihat [M1]
47	Mid Tom2	Mid Tom2	BrushMidTom2	Mix Snare6	Mix Snare2
48	High Tom1	High Tom1	Brush HiTom	Syn Swt Atk1	Mix Snare3
49	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	TR808 Cym1	TR808 Cym1
50	High Tom2	High Tom2	Brush HiTom	MG Attack	Mix Snare4
51	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	TR808 Cym2	TR808 Cym2
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine1	Tambourine1
55	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	Mix Crash1	Mix Crash1
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Mix Hat	Mix Hat
57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	Mix Crash2	Mix Crash2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Syn Swt Atk2	Syn Swt Atk
59	Ride Cymbal3	Ride Cymbal3	Ride Cymbal3	TR808 Kick1	TR808 Kick1
60	High Bongo1	High Bongo1	High Bongo	TR808 Kick2	TR808 Kick2
61	Low Bongo1	Low Bongo1	Low Bongo	TR808 Rim2	TR808 Rim
62	Conga Slap	Conga Slap	MtHigh Conga	TR808 Snare1	TR808 Snare1
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpHigh Conga	TR808 Clap1	TR808 Clap1
64	Low Conga1	Low Conga1	Low Conga	TR808 Snare2	TR808 Snare2
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	TR808 Tom1	TR808 Tom1
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	TR808 ClHH [M1]	TR808 ClHH [M1]
67	High Agogo	High Agogo	High Agogo	TR808 Tom2	TR808 Tom2
68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Noise ClHH [M1]	Noise ClHH [M1]
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	TR808 Tom3	TR808 Tom3
70	Maracas	Maracas	Maracas	TR808 OpHH [M1]	TR808 OpHH [M1]
71	ShortWhistle [M2]	ShortWhistle [M2]	Jazz Kick 1	TR808 Tom4	TR808 Tom4
72	Long Whistle [M2]	Long Whistle [M2]	Jazz Kick 2	TR808 Tom5	TR808 Tom5
73	Short Guiro [M3]	Short Guiro [M3]	Side Stick	Scratch1	Scratch1
74	Long Guiro [M3]	Long Guiro [M3]	Jazz Snare1	TR808 Tom6	TR808 Tom6
75	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Scratch2	Scratch2
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Jazz Snare2	Hand Clap1	Hand Clap1
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	Low Tom	Hand Clap2	Hand Clap2
78	Mute Cuica [M4]	Mute Cuica [M4]	Cl Hihat1 [M1]	TR808 Clap2	TR808 Clap2
79	Open Cuica [M4]	Open Cuica [M4]	Mid Tom1	Cabasa	Cabasa
80	MuteTriangle [M5]	MuteTriangle [M5]	Cl Hihat2 [M1]	Shaker1	Shaker1
81	OpenTriangle [M5]	OpenTriangle [M5]	Mid Tom2	Tambourine2	Tambourine2
82	Shaker	Shaker	Op Hihat [M1]	Shaker2	Shaker2
83	Castanet	Castanet	Mid Tom2	Castanet	Castanet
84	High Bongo2	High Bongo2	High Tom	High Bongo	High Bongo
85	MtHigh Conga	MtHigh Conga	CrashCymbal1	MtHigh Conga	MtHigh Conga
86	Low Bongo2	Low Bongo2	High Tom	Low Bongo1	Low Bongo1
87	Low Bongo3	Low Bongo3	Ride Cymbal1	Low Bongo2	Low Bongo2
88	Low Conga2	Low Conga2	China Cymbal	Op Low Conga	Op Low Conga
89	Low Tom3	Low Tom3	Low Tom3	Low Tom1	Low Tom1
90	Low Tom4	Low Tom4	Low Tom4	Low Tom2	Low Tom2
91	Mix Kick1	Mix Kick1	Claves	Mix Kick4	Mix Kick7
92	Mix Kick2	Mix Kick2	Hi WoodBlock	Mix Kick5	Mix Kick8
93	Mix Kick3	Mix Kick3	LowWoodBlock	TR909 Snare	Stream
94	Mix Kick4	Mix Kick4	MuteTriangle [M5]	Syn Burst Nz	Bubble
95	Mix Nz1	Mix Nz1	OpenTriangle [M5]	Digi Breath	Train
96	Mix Nz2	Mix Nz2	Shaker	Mix Breath	Wind Chime
97	Mix Nz3	Mix Nz3	Castanet	Wide Shaker	Syn Back Nz1
98	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	JD Tuba Slap	Syn Back Nz2
99	Hand Clap1	Hand Clap1	Hand Clap 1	Hand Clap3	Hand Clap3
100	Hand Clap2	Hand Clap2	Hand Clap 2	Hand Clap4	Hand Clap4
101	----	----	----	Door Creak	----
102	----	----	----	Vint.Phone	----
103	----	----	----	Polish Kick	----

Список наборов ударных

№ ноты	006 Dance Kit 1	007 Dance Kit 2	008 Dance Kit 3	009 Pop Kit 2	010 Dance Kit 4
27	----	----	----	----	----
28	TR808 Kick	SH32 Kick1	TR909 Kick1	----	TR808 Kick
29	Mix Kick1	TR909 Kick1	SH32 Kick1	----	Mix Kick1
30	Mix Snare1	AnalogSnare1	Snare Ghost1	----	Mix Snare1
31	Mix Kick2	Analog Kick1	Analog Kick	Kick1	Mix Kick2
32	Mix Snare2	TR808 Snare	TR909 Snare1	Snare Ghost1	Mix Snare2
33	Mix Kick3	SH32 Kick2	SH32 Kick2	Kick2	Mix Kick3
34	Thin CIHH	Pedal Hihat	Pedal Hihat	Pedal Hihat	Thin CIHH
35	Mix Kick4	TR909 Kick2	TR909 Kick2	Kick3	Mix Kick4
C2	Mix Kick5	Analog Kick2	TR909 Kick3	Kick4	Mix Kick5
37	Mix Rim1	Synth Rim	TR808 Rim1	Side Stick	Mix Rim1
38	Analog Snare	TR909 Snare	TR909 Snare2	Snare1	Mix Snare3
39	TR808 Clap	TR808 Clap1	TR808 Clap	Snare Ghost2	TR808 Clap
40	Mix Snare3	DistNz Snare	TR909 Snare3	Snare2	Mix Snare4
41	Mix Tom1	Deep Tom1	TR808 Tom1	Low Tom1	Mix Tom1
42	Mix CIHH1	TR808 CIHH	CI Hihat1	CI Hihat1	Mix CIHH1
43	Mix Tom2	Deep Tom1	TR808 Tom2	Low Tom2	Mix Tom2
44	Mix CIHH2	TR606 OpHH	CI Hihat2	CI Hihat2	Mix CIHH2
45	Mix Tom3	Deep Tom2	TR808 Tom3	Mid Tom1	Mix Tom3
46	Op Hihat	TR808 Cym1	Op Hihat1	Op Hihat	Op Hihat
47	Mix Tom3	Deep Tom2	TR808 Tom4	Mid Tom2	Mix Tom3
C3	Mix Tom4	Deep Tom3	TR808 Tom5	High Tom1	Mix Tom4
49	Crash Cymbal	TR808 OpHH	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Crash Cymbal
50	Mix Tom4	Deep Tom3	TR808 Tom6	High Tom2	Mix Tom4
51	Rock Rd Edge	Wide Syn Cym	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Rock Rd Edge
52	China Cymbal	TR808 Cym2	Rock Chash	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Cymbal	China Cym1	Ride Cup	Ride Cymbal2	Ride Cymbal
54	Tambourine	Castanet	Tambourine1	Tambourine	Tambourine
55	Rock Crash	TR808 Cym3	Syn Swt Atk1	SplashCymbal	Rock Crash
56	Cowbell	Syn Cowbell	Agogo Noise	Cowbell	Cowbell
57	Concert Cym	China Cym2	MG Zap1	CrashCymbal2	Concert Cym
58	Vibraslap	Syn Swt Atk1	Syn Swt Atk2	Vibraslap	Vibraslap
59	TR808 Cym	TR909 Kick3	TR909 Kick4	Ride Cymbal3	TR808 Cym
C4	Bongo1	Analog Kick3	SH32 Kick3	High Bongo1	Bongo1
61	Bongo2	Syn Stick	TR808 Rim2	Low Bongo1	Bongo2
62	Bongo&Conga1	AnalogSnare2	TR808 Snare1	Conga Slap	Bongo&Conga1
63	Conga	TR808 Clap2	TR808 Clap1	OpenHi Conga	Conga
64	Bongo&Conga2	AnalogSnare3	Analog Snare	Low Conga1	Bongo&Conga2
65	TR808 Conga	Shaker1	Mid Tom1	High Timbale	TR808 Conga
66	Maracas	Syn CIHH1	Noise CIHH	Low Timbale	Maracas
67	Shaker	Shaker2	Mid Tom2	High Agogo	Shaker
68	Triangle1	Syn CIHH2	CI Hihat3	Low Agogo	Triangle1
69	Cabasa	Atmosphere1	Mid Tom3	Cabasa	Cabasa
70	Guiro	Syn OpHH	Op Hihat2	Maracas	Guiro 1
71	Street OpHH	Atmosphere2	Mid Tom4	ShortWhistle	Street OpHH
C5	Scratch	Atmosphere3	Mid Tom5	Long Whistle	Scratch
73	Mix Atk1	TR808 Cym4	Rock Crash2	Short Guiro	Mix Atk1
74	MG Zap	Atmosphere4	Mid Tom6	Long Guiro	MG Zap
75	Syn Swt Atk1	Mix Ride	SplashCymbal	Claves	Syn Swt Atk1
76	Syn Swt Atk2	China Cym3	Rock Crash3	Hi WoodBlock	Syn Swt Atk2
77	Cuica Low	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	LowWoodBlock	Cuica Low
78	Triangle2	Syn Slap	Tambourine2	Mute Cuica	Triangle2
79	Triangle3	MG Zap1	Syn Swt Atk3	Open Cuica	Triangle3
80	Triangle4	SynVox Noise	Cowbell1	MuteTriangle	Triangle4
81	Mix Hit1	MG Zap2	Syn Swt Atk4	OpenTriangle	Guiro 2
82	Mix Hit2	Syn Swt Atk2	Cowbell2	Shaker	Mix Hit2
83	Mix Hit3	MG Zap3	MG Zap2	Castanet	Mix Hit3
C6	Wind Chime	808 Maracas	Low Bongo	High Bongo2	Wind Chime
85	Timpani Roll	TR808 Claves	MtHigh Conga	MtHigh Conga	Timpani Roll
86	Crotale	MuteTriangle	Conga Slap	Low Bongo2	Crotale
87	R8 Click	OpenTriangle	OpHigh Conga	Low Bongo3	R8 Click
88	Metro Bell	Mix Hit	Op Low Conga	Low Conga2	Metro Bell
89	DR202 Beep 1	Scratch	High Timbale	Low Tom3	MC500 Beep 1
90	DR202 Beep 2	Easy Gtr	Low Timbale	Low Tom4	MC500 Beep 2
91	Sweep Down1	Syn Bel Atk	High Agogo	Mix Kick1	Sweep Down1
92	Sweep Up	MG Attack	Low Agogo	Mix Kick2	Sweep Up
93	Sweep Down2	SynSnareRoll	Cabasa	Mix Kick3	Sweep Down2
94	Light Wood	Syn Burst Nz	Maracas	Mix Kick4	Light Wood
95	Laser	White Noise	Short Guiro	Mix Nz1	Laser
C7	Low Atk	Polishing Nz	Long Guiro	Mix Nz2	Low Atk
97	Analog Kick	Long Guiro	Claves	Mix Nz3	Analog Kick
98	Old Kick	Light Wood	LowWoodBlock	Wind Chime	Old Kick
99	Mix Kick6	Light Box	Hi WoodBlock	Hand Clap1	Mix Kick6
100	TR909 Snare	Syn Swt Atk3	MuteTriangle	Hand Clap2	TR909 Snare
101	TR808 Snare	Laugh	OpenTriangle	----	TR808 Snare
102	Mix Snare4	Office Phone	Castanet	----	Mix Snare5
103	Mix Snare5	Polish Kick	Whistle	----	Mix Snare6

----:

нет звука

[M]:

из группы инструментов с одинаковым номером (M) одновременно звучит только один

№ ноты	011 Ambi Pop 1	012 Ambi Rock	013 Ambi BrushJz	014 Ambi HipHop	015 Ambi R&B
27	----	----	----	----	----
28	----	----	----	----	----
29	----	----	----	----	----
30	----	----	----	----	----
31	Kick1	Kick1	Kick1	Analog Kick1	Mix Kick1
32	Snare Ghost1	Snare Ghost1	Snare Ghost	Analog Kick2	Mix Kick2
33	Kick2	Kick2	Kick2	Mix Kick1	Mix Kick3
34	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hi-hat [M1]	Mix Kick2	Mix Kick4
35	Kick3	Power Kick1	Jazz Kick 1	Analog Kick3	Mix Kick5
36	Kick4	Power Kick2	Jazz Kick 2	Mix Kick3	Mix Kick6
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	TR808 Rim1	Soft Stick
38	Snare1	Power Snare1	Brush Slap1	Mix Snare1	Short Snare1
39	Snare Ghost2	Snare Ghost2	Jz Brsh Swsh	Mix Clap1	Mix Stick
40	Snare2	Power Snare2	Brush Slap2	Mix Snare2	Short Snare2
41	Low Tom1	Low Tom1	BrushLowTom	Mix Snare3	Short Snare3
42	Cl Hihat1 [M1]	Cl Hihat1 [M1]	Brush ClHH1 [M1]	TR808 ClHH [M1]	Cl Hihat1 [M1]
43	Low Tom2	Low Tom2	BrushMidTom1	Mix Snare4	Short Snare4
44	Cl Hihat2 [M1]	Cl Hihat2 [M1]	Brush ClHH2 [M1]	Noise ClHH [M1]	Cl Hihat2 [M1]
45	Mid Tom1	Mid Tom1	BrushMidTom2	Mix Snare5	Mix Snare1
46	Op Hihat [M1]	Op Hihat [M1]	Brush OpHH [M1]	TR808 OpHH [M1]	Op Hihat [M1]
47	Mid Tom2	Mid Tom2	BrushMidTom2	Mix Snare6	Mix Snare2
48	High Tom1	High Tom1	Brush HiTom	Syn Swt Atk1	Mix Snare3
49	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	TR808 Cym1	TR808 Cym1
50	High Tom2	High Tom2	Brush HiTom	MG Attack	Mix Snare4
51	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	TR808 Cym2	TR808 Cym2
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine1	Tambourine1
55	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	Mix Crash1	Mix Crash1
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Mix Hat	Mix Hat
57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	Mix Crash2	Mix Crash2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Syn Swt Atk2	Syn Swt Atk
59	Ride Cymbal3	Ride Cymbal3	Ride Cymbal3	TR808 Kick1	TR808 Kick1
60	High Bongo1	High Bongo1	High Bongo	TR808 Kick2	TR808 Kick2
61	Low Bongo1	Low Bongo1	Low Bongo	TR808 Rim2	TR808 Rim
62	Conga Slap	Conga Slap	MtHigh Conga	TR808 Snare1	TR808 Snare1
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpHigh Conga	TR808 Clap1	TR808 Clap1
64	Low Conga1	Low Conga1	Low Conga	TR808 Snare2	TR808 Snare2
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	TR808 Tom1	TR808 Tom1
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	TR808 ClHH [M1]	TR808 ClHH [M1]
67	High Agogo	High Agogo	High Agogo	TR808 Tom2	TR808 Tom2
68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Noise ClHH [M1]	Noise ClHH [M1]
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	TR808 Tom3	TR808 Tom3
70	Maracas	Maracas	Maracas	TR808 OpHH [M1]	TR808 OpHH [M1]
71	ShortWhistle [M2]	ShortWhistle [M2]	Jazz Kick 1	TR808 Tom4	TR808 Tom4
72	Long Whistle [M2]	Long Whistle [M2]	Jazz Kick 2	TR808 Tom5	TR808 Tom5
73	Short Guiro [M3]	Short Guiro [M3]	Side Stick	Scratch1	Scratch1
74	Long Guiro [M3]	Long Guiro [M3]	Jazz Snare1	TR808 Tom6	TR808 Tom6
75	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Scratch2	Scratch2
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Jazz Snare2	Hand Clap1	Hand Clap1
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	Low Tom	Hand Clap2	Hand Clap2
78	Mute Cuica [M4]	Mute Cuica [M4]	Cl Hihat1 [M1]	TR808 Clap2	TR808 Clap2
79	Open Cuica [M4]	Open Cuica [M4]	Mid Tom1	Cabasa	Cabasa
80	MuteTriangle [M5]	MuteTriangle [M5]	Cl Hihat2 [M1]	Shaker1	Shaker1
81	OpenTriangle [M5]	OpenTriangle [M5]	Mid Tom2	Tambourine2	Tambourine2
82	Shaker	Shaker	Op Hihat [M1]	Shaker2	Shaker2
83	Castanet	Castanet	Mid Tom2	Castanet	Castanet
84	High Bongo2	High Bongo2	High Tom	High Bongo	High Bongo
85	MtHigh Conga	MtHigh Conga	CrashCymbal1	MtHigh Conga	MtHigh Conga
86	Low Bongo2	Low Bongo2	High Tom	Low Bongo1	Low Bongo1
87	Low Bongo3	Low Bongo3	Ride Cymbal1	Low Bongo2	Low Bongo2
88	Low Conga2	Low Conga2	China Cymbal	Op Low Conga	Op Low Conga
89	Low Tom3	Low Tom3	Low Tom3	Low Tom1	Low Tom1
90	Low Tom4	Low Tom4	Low Tom4	Low Tom2	Low Tom2
91	Mix Kick1	Mix Kick1	Claves	Mix Kick4	Mix Kick7
92	Mix Kick2	Mix Kick2	Hi WoodBlock	Mix Kick5	Mix Kick8
93	Mix Kick3	Mix Kick3	LowWoodBlock	TR909 Snare	Stream
94	Mix Kick4	Mix Kick4	MuteTriangle [M5]	Syn Burst Nz	Bubble
95	Mix Nz1	Mix Nz1	OpenTriangle [M5]	Digi Breath	Train
96	Mix Nz2	Mix Nz2	Shaker	Mix Breath	Wind Chime
97	Mix Nz3	Mix Nz3	Castanet	Wide Shaker	Syn Back Nz1
98	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	JD Tuba Slap	Syn Back Nz2
99	Hand Clap1	Hand Clap1	Hand Clap 1	Hand Clap3	Hand Clap3
100	Hand Clap2	Hand Clap2	Hand Clap 2	Hand Clap4	Hand Clap4
101	----	----	----	Door Creak	----
102	----	----	----	Vint.Phone	----
103	----	----	----	Polish Kick	----

Список наборов ударных

№ ноты	016 Ambi Dance 1	017 Ambi Dance 2	018 Ambi Dance 3	019 Ambi Pop 2	020 Ambi Dance 4
27	----	----	----	----	----
28	TR808 Kick	SH32 Kick1	TR909 Kick1	----	TR808 Kick
29	Mix Kick1	TR909 Kick1	SH32 Kick1	----	Mix Kick1
30	Mix Snare1	AnalogSnare1	Snare Ghost1	----	Mix Snare1
31	Mix Kick2	Analog Kick1	Analog Kick	Kick1	Mix Kick2
32	Mix Snare2	TR808 Snare	TR909 Snare1	Snare Ghost1	Mix Snare2
33	Mix Kick3	SH32 Kick2	SH32 Kick2	Kick2	Mix Kick3
34	Thin CIHH	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hihat [M1]	Thin CIHH
35	Mix Kick4	TR909 Kick2	TR909 Kick2	Kick3	Mix Kick4
C2 36	Mix Kick5	Analog Kick2	TR909 Kick3	Kick4	Mix Kick5
37	Mix Rim1	Synth Rim	TR808 Rim1	Side Stick	Mix Rim1
38	Analog Snare	TR909 Snare	TR909 Snare2	Snare1	Mix Snare3
39	TR808 Clap	TR808 Clap1	TR808 Clap	Snare Ghost2	TR808 Clap
40	Mix Snare3	DistNz Snare	TR909 Snare3	Snare2	Mix Snare4
41	Mix Tom1	Deep Tom1	TR808 Tom1	Low Tom1	Mix Tom1
42	Mix CIHH1	TR808 CIHH [M1]	CI Hihat1	CI Hihat1 [M1]	Mix CIHH1
43	Mix Tom2	Deep Tom1	TR808 Tom2	Low Tom2	Mix Tom2
44	Mix CIHH2	TR606 OpHH [M1]	CI Hihat2	CI Hihat2 [M1]	Mix CIHH2
45	Mix Tom3	Deep Tom2	TR808 Tom3	Mid Tom1	Mix Tom3
46	Op Hihat	TR808 Cym1 [M1]	Op Hihat1 [M1]	Op Hihat [M1]	Op Hihat
47	Mix Tom3	Deep Tom2	TR808 Tom4	Mid Tom2	Mix Tom3
C3 48	Mix Tom4	Deep Tom3	TR808 Tom5	High Tom1	Mix Tom4
49	Crash Cymbal	TR808 OpHH	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Crash Cymbal
50	Mix Tom4	Deep Tom3	TR808 Tom6	High Tom2	Mix Tom4
51	Rock Rd Edge	Wide Syn Cym	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Rock Rd Edge
52	China Cymbal	TR808 Cym2	Rock Chash	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Cymbal	China Cym1	Ride Cup	Ride Cymbal2	Ride Cymbal
54	Tambourine	Castanet	Tambourine1	Tambourine	Tambourine
55	Rock Crash	TR808 Cym3	Syn Swt Atk1	SplashCymbal	Rock Crash
56	Cowbell	Syn Cowbell	Agogo Noise	Cowbell	Cowbell
57	Concert Cym	China Cym2	MG Zap1	CrashCymbal2	Concert Cym
58	Vibraslap	Syn Swt Atk1	Syn Swt Atk2	Vibraslap	Vibraslap
59	TR808 Cym	TR909 Kick3	TR909 Kick4	Ride Cymbal3	TR808 Cym
C4 60	Bongo1	Analog Kick3	SH32 Kick3	High Bongo1	Bongo1
61	Bongo2	Syn Stick	TR808 Rim2	Low Bongo1	Bongo2
62	Bongo&Conga1	AnalogSnare2	TR808 Snare1	Conga Slap	Bongo&Conga1
63	Conga	TR808 Clap2	TR808 Clap1	OpenHi Conga	Conga
64	Bongo&Conga2	AnalogSnare3	Analog Snare	Low Conga1	Bongo&Conga2
65	TR808 Conga	Shaker1	Mid Tom1	High Timbale	TR808 Conga
66	Maracas	Syn CIHH1 [M1]	Noise CIHH [M1]	Low Timbale	Maracas
67	Shaker	Shaker2	Mid Tom2	High Agogo	Shaker
68	Triangle1	Syn CIHH2 [M1]	CI Hihat3 [M1]	Low Agogo	Triangle1
69	Cabasa	Atmosphere1	Mid Tom3	Cabasa	Cabasa
70	Guiro	Syn OpHH [M1]	Op Hihat2 [M1]	Maracas	Guiro 1
71	Street OpHH	Atmosphere2	Mid Tom4	ShortWhistle [M2]	Street OpHH
C5 72	Scratch	Atmosphere3	Mid Tom5	Long Whistle [M2]	Scratch
73	Mix Atk1	TR808 Cym4	Rock Crash2	Short Guiro [M3]	Mix Atk1
74	MG Zap	Atmosphere4	Mid Tom6	Long Guiro [M3]	MG Zap
75	Syn Swt Atk1	Mix Ride	SplashCymbal	Claves	Syn Swt Atk1
76	Syn Swt Atk2	China Cym3	Rock Crash3	Hi WoodBlock	Syn Swt Atk2
77	Cuica Low	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	LowWoodBlock	Cuica Low
78	Triangle2	Syn Slap	Tambourine2	Mute Cuica [M4]	Triangle2
79	Triangle3	MG Zap1	Syn Swt Atk3	Open Cuica [M4]	Triangle3
80	Triangle4	SynVox Noise	Cowbell1	MuteTriangle [M5]	Triangle4
81	Mix Hit1	MG Zap2	Syn Swt Atk4	OpenTriangle [M5]	Guiro 2
82	Mix Hit2	Syn Swt Atk2	Cowbell2	Shaker	Mix Hit2
83	Mix Hit3	MG Zap3	MG Zap2	Castanet	Mix Hit3
C6 84	Wind Chime	808 Maracas	Low Bongo	High Bongo2	Wind Chime
85	Timpani Roll	TR808 Claves	MtHigh Conga	MtHigh Conga	Timpani Roll
86	Crotale	MuteTriangle [M2]	Conga Slap	Low Bongo2	Crotale
87	R8 Click [M2]	OpenTriangle [M2]	OpHigh Conga	Low Bongo3	R8 Click [M2]
88	Metro Bell [M2]	Mix Hit	Op Low Conga	Low Conga2	Metro Bell [M2]
89	DR202 Beep 1	Scratch	High Timbale	Low Tom3	MC500 Beep 1
90	DR202 Beep 2	Easy Gtr	Low Timbale	Low Tom4	MC500 Beep 2
91	Sweep Down1	Syn Bel Atk	High Agogo	Mix Kick1	Sweep Down1
92	Sweep Up	MG Attack	Low Agogo	Mix Kick2	Sweep Up
93	Sweep Down2	SynSnareRoll	Cabasa	Mix Kick3	Sweep Down2
94	Light Wood	Syn Burst Nz	Maracas	Mix Kick4	Light Wood
95	Laser	White Noise	Short Guiro [M2]	Mix Nz1	Laser
C7 96	Low Atk	Polishing Nz	Long Guiro [M2]	Mix Nz2	Low Atk
97	Analog Kick	Long Guiro	Claves	Mix Nz3	Analog Kick
98	Old Kick	Light Wood	LowWoodBlock	Wind Chime	Old Kick
99	Mix Kick6	Light Box	Hi WoodBlock	Hand Clap1	Mix Kick6
100	TR909 Snare	Syn Swt Atk3	MuteTriangle [M3]	Hand Clap2	TR909 Snare
101	TR808 Snare	Laugh	OpenTriangle [M3]	----	TR808 Snare
102	Mix Snare4	Office Phone	Castanet	----	Mix Snare5
103	Mix Snare5	Polish Kick	Whistle	----	Mix Snare6

---- :
[M]:

нет звука
из группы инструментов с одинаковым номером (M) одновременно звучит только один

№ ноты	021 GM2 STANDARD	022 GM2 ROOM	023 GM2 POWER	024 GM2 ELECTRIC	025 GM2 ANALOG
27	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	Scratch Push [M7]	Scratch Push [M7]	Scratch Push [M7]	Scratch Push [M7]	Scratch Push [M7]
30	Scratch Pull [M7]	Scratch Pull [M7]	Scratch Pull [M7]	Scratch Pull [M7]	Scratch Pull [M7]
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
33	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click
34	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell
35	Kick Drum 2	Kick Drum 2	Power Kick 2	Kick Drum 2	Kick Drum 2
36	Kick Drum 1	Kick Drum 1	Power Kick 1	Elec.Kick 1	Ana.Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Ana.Rim Sho
38	Aco.Snare	Aco.Snare	PowerSnareDr	E.SnareDrum1	Ana.Snare 1
39	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
40	Elec.Snare	Elec.Snare	Elec.Snare	E.SnareDrum2	Elec.Snare
41	Room LowTom 2	Room LowTom2	PowerLowTom2	E.Low Tom 2	Ana.Low Tom2
42	ClosedHi-hat [M1]	ClosedHi-hat [M1]	ClosedHi-hat [M1]	ClosedHi-hat [M1]	Ana.ClosedHH [M1]
43	Low Tom 1	Room LowTom1	PowerLowTom1	E.Low Tom 1	Ana.Low Tom1
44	Pedal Hi-hat [M1]	Pedal Hi-hat [M1]	Pedal Hi-hat [M1]	Pedal Hi-hat [M1]	Ana.ClosedHH [M1]
45	Mid Tom 2	Room MidTom2	PowerMidTom2	E.Mid Tom 2	Ana.Mid Tom2
46	Open Hi-hat [M1]	Open Hi-hat [M1]	Open Hi-hat [M1]	Open Hi-hat [M1]	Ana.Open HH [M1]
47	Mid Tom 1	Room MidTom1	PowerMidTom1	E.Mid Tom 1	Ana.Mid Tom1
48	High Tom 2	Room Hi Tom2	Power HiTom2	E.Hi Tom 2	Ana.Hi Tom2
49	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Ana.Cymbal
50	High Tom 1	Room Hi Tom1	Power HiTom1	E.Hi Tom 1	Ana.Hi Tom1
51	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	Reverse Cym.	China Cymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Ana.Cowbell
57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2
58	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap
59	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2
60	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo
61	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
62	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Ana.Hi Conga
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	Ana.MidConga
64	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Ana.LowConga
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo
68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Low Agogo	Low Agogo	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Ana.Maracas
71	ShortWhistle [M2]	ShortWhistle [M2]	ShortWhistle [M2]	ShortWhistle [M2]	ShortWhistle [M2]
72	Long Whistle [M2]	Long Whistle [M2]	Long Whistle [M2]	Long Whistle [M2]	Long Whistle [M2]
73	Short Guiro [M3]	Short Guiro [M3]	Short Guiro [M3]	Short Guiro [M3]	Short Guiro [M3]
74	Long Guiro [M3]	Long Guiro [M3]	Long Guiro [M3]	Long Guiro [M3]	Long Guiro [M3]
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Ana.Claves
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock
78	Mute Cuica [M4]	Mute Cuica [M4]	Mute Cuica [M4]	Mute Cuica [M4]	Mute Cuica [M4]
79	Open Cuica [M4]	Open Cuica [M4]	Open Cuica [M4]	Open Cuica [M4]	Open Cuica [M4]
80	MuteTriangle [M5]	MuteTriangle [M5]	MuteTriangle [M5]	MuteTriangle [M5]	MuteTriangle [M5]
81	OpenTriangle [M5]	OpenTriangle [M5]	OpenTriangle [M5]	OpenTriangle [M5]	OpenTriangle [M5]
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo [M6]	Mute Surdo [M6]	Mute Surdo [M6]	Mute Surdo [M6]	Mute Surdo [M6]
87	Open Surdo [M6]	Open Surdo [M6]	Open Surdo [M6]	Open Surdo [M6]	Open Surdo [M6]
88	----	----	----	----	----
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----
100	----	----	----	----	----
101	----	----	----	----	----
102	----	----	----	----	----
103	----	----	----	----	----

Список наборов ударных

№ ноты	026 GM2 JAZZ	027 GM2 BRUSH	028 GM2 ORCHSTRA	029 GM2 SFX
27	High Q	High Q	ClosedHi-hat [M1]	----
28	Slap	Slap	Pedal Hi-hat [M1]	----
29	Scratch Push [M7]	Scratch Push [M7]	Open Hi-hat [M1]	----
30	Scratch Pull [M7]	Scratch Pull [M7]	Ride Cymbal1	----
31	Sticks	Sticks	Sticks	----
32	Square Click	Square Click	Square Click	----
33	Metron Click	Metron Click	Metron Click	----
34	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	----
35	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Concert BD 2	----
36	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD 1	----
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	----
38	Aco.Snare	Brush Tap	Concert SD	----
39	Hand Clap	Brush Slap	Castanets	High Q
40	Elec.Snare	Brush Swirl	Concert SD	Slap
41	Low Tom 2	BrushLowTom2	Timpani F	Scratch Push [M7]
42	ClosedHi-hat [M1]	ClosedHi-hat [M1]	Timpani F#	Scratch Pull [M7]
43	Low Tom 1	BrushLowTom1	Timpani G	Sticks
44	Pedal Hi-hat [M1]	Pedal Hi-hat [M1]	Timpani G#	Square Click
45	Mid Tom 2	BrushMidTom2	Timpani A	Metron Click
46	Open Hi-hat [M1]	Open Hi-hat [M1]	Timpani A#	Metron Bell
47	Mid Tom 1	BrushMidTom1	Timpani B	GtFret Noise
48	High Tom 2	Brush HiTom2	Timpani c	Cut Noise Up
49	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Timpani c#	Cut Noise Dw
50	High Tom 1	Brush HiTom1	Timpani d	Slap_St.Bass
51	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Timpani d#	Fl.Key Click
52	China Cymbal	China Cymbal	Timpani e	Laughing
53	Ride Bell	Ride Bell	Timpani f	Scream
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Punch
55	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Footsteps 1
57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	Concert Cym2	Footsteps 2
58	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Applause
59	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Concert Cym1	Door Creak
60	High Bongo	High Bongo	High Bongo	Door
61	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Scratch
62	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Wind Chimes
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	Car-Engine
64	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	High Agogo	High Agogo	High Agogo	Siren
68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShortWhistle [M2]	ShortWhistle [M2]	ShortWhistle [M2]	Starship
72	Long Whistle [M2]	Long Whistle [M2]	Long Whistle [M2]	Gun Shot
73	Short Guiro [M3]	Short Guiro [M3]	Short Guiro [M3]	Machine Gun
74	Long Guiro [M3]	Long Guiro [M3]	Long Guiro [M3]	Lasergun
75	Claves	Claves	Claves	Explosion
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Dog
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	Horse-Gallop
78	Mute Cuica [M4]	Mute Cuica [M4]	Mute Cuica [M4]	Birds
79	Open Cuica [M4]	Open Cuica [M4]	Open Cuica [M4]	Rain
80	MuteTriangle [M5]	MuteTriangle [M5]	MuteTriangle [M5]	Thunder
81	OpenTriangle [M5]	OpenTriangle [M5]	OpenTriangle [M5]	Wind
82	Shaker	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	Castanets	----
86	Mute Surdo [M6]	Mute Surdo [M6]	Mute Surdo [M6]	----
87	Open Surdo [M6]	Open Surdo [M6]	Open Surdo [M6]	----
88	----	----	Applause	----
89	----	----	----	----
90	----	----	----	----
91	----	----	----	----
92	----	----	----	----
93	----	----	----	----
94	----	----	----	----
95	----	----	----	----
96	----	----	----	----
97	----	----	----	----
98	----	----	----	----
99	----	----	----	----
100	----	----	----	----
101	----	----	----	----
102	----	----	----	----
103	----	----	----	----

----: [M]:

нет звука

из группы инструментов с одинаковым номером (M) одновременно звучит только один

Список перформансов

№	Название
1	Bass / Piano
2	Piano & Str
3	Big & Proud
4	Whale Pad
5	Dual Rotary
6	Mission Di
7	JUNO Di Lead
8	Choir Orche
9	Delicate
10	Asian Temple
11	The Leader
12	SolarEclipse
13	Proud Brass
14	Air Garden
15	Winter Bell
16	D-50Memories
17	Ambi Lead
18	Rock Organ
19	Notre-Dame
20	SuperSawStk
21	SatelliteGtr
22	Bright Pad
23	Pad/Sine Ld
24	Rock Unison
25	Super SynBrs
26	St Echo Lead
27	Flux Pad
28	Sweet Tekno
29	Twilight Pad
30	SonicVoyager
31	St Oct Lead
32	Personal Pad

№	Название
33	Eden Gardens
34	Space Tale
35	SeqBs/Sft Ld
36	Gtr Heaven
37	Concert Str
38	Dual D-50
39	Wstmin Abbey
40	Choir & Orch
41	World Lead
42	CrystalGrand
43	Orchestral
44	80s Stack
45	Grand Ocean
46	Baby's Hand
47	Leading D/A
48	Horizon
49	TripTo 80s
50	Blizzard
51	WoodyFit Ld
52	3AM
53	Synchronize
54	Additive Pad
55	The Pipes
56	Space Walk
57	Tibet Pad
58	XyloSaw Ld
59	Jupiters
60	VOCODER+Bass
61	VOCODER+Orgn
62	VOCODER+Pad
63	Seq:Template
64	GM2 Template

Список групп паттернов ударных

№	Название	Рекомендуемый набор ударных
1	Pop 1	Pop Kit 2
2	Pop 2	Pop Kit 2
3	Pop 3	Pop Kit 1
4	Pop 4	Pop Kit 1
5	Pop 5	Pop Kit 1
6	Pop 6	Pop Kit 1
7	Pop 7	Pop Kit 1
8	Pop 8	Pop Kit 1
9	Pop 9	Pop Kit 2
10	Rock 1	Rock Kit
11	Rock 2	Rock Kit
12	Funk	Pop Kit 1
13	Fusion	Pop Kit 1
14	Jazz	Brush Jz Kit
15	Bossa	Pop Kit 1
16	Hip Hop	HipHop Kit
17	R&B	R&B Kit
18	Reggae	Dance Kit 1
19	Trance 1	Dance Kit 2
20	Trance 2	Dance Kit 4
21	House 1	Dance Kit 3
22	House 2	Dance Kit 1
23	Drum'n Bs	Dance Kit 1
24	Disco	Dance Kit 1

Список аккордов функции Chord Memory

001. Pop 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

002. Pop 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

003. Jazz 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

004. Jazz 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

005. Jazz 3

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5
B	Bmaj9	B3, D#4, F#4, A#4, C#5

006. Blues

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

007. Trad Maj

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

008. Trad Min 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

009. Trad Min 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

010. Pop Min 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

011. Pop Min 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

012. Jazz Min 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

013. Jazz Min 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

014. Oct Stack

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

015. 4th Stack

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

016. 5th Stack

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

017. Scale Set

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4,
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

* Для смены тональности аккорда измените значение "KEY" на экране "CHORD MEMORY" (стр. 69).

Технические характеристики

JUNO-Di: Клавиатурный синтезатор (соответствует стандарту General MIDI 2)

Клавиатура	
61 клавиша (с динамикой)	
Секция звукового генератора	
Максимальная полифония	128 голосов
Партии	16 партий
Волновая память	64 Мб (16-битные линейные сэмплы)
Пресетная память	Патчи: 1082 + 256 (GM2) Наборы ударных: 20 + 9 (GM2) Перформансы: 64
Пользовательская память	Патчи: 128 Наборы ударных: 8 Перформансы: 64 Любимые установки: 100
Эффекты	Мультиэффекты: 3 системы, 79 типов Хорус: 3 типа Реверберация: 5 типов Реверберация на микрофонном входе: 8 типов
Плеер пьес	
Форматы файлов	Стандартный MIDI-файл: формат 0/1 Аудиофайл: WAV, AIFF, MP3
Прочее	
Паттерн ударных	Пресеты: 24 группы x 6
Арпеджиатор	Пресеты: 128
Память аккордов	Пресеты: 17
Контроллеры	Контроллер D Beat Джойстик высоты тона/модуляции Регуляторы Sound Modify x 5
Дисплей	18 символов / 1 строка + 20 символов / 2 строки, ЖК-дисплей (с подсветкой)
Внешнее запоминающее устройство	Накопитель USB (поддерживает USB 2.0 Hi-Speed Flash Memory)
Разъемы	Выходные разъемы (L/MONO, R): 1/4" джеки Разъем для наушников: 1/4" стереоджек Разъем для микрофона: 1/4" джек Разъем EXT INPUT: стерео миниджек Разъем для педали Hold Разъемы MIDI (IN, OUT) Разъем USB COMPUTER (с поддержкой USB MIDI)
Питание	9 В постоянного тока: сетевой адаптер или 8 аккумуляторов Ni-MH формата AA (опциональных)
Потребляемый ток	600 мА * Срок службы батарей (зависит от условий эксплуатации) Аккумуляторы Ni-MH: около 5 часов (около 4 часов при подключенном накопителе USB) * Угольно-цинковые или щелочные батареи неприменимы
Габариты	1008 (Ш) x 300 (Г) x 104 (В) мм

Вес	5.2 кг (без сетевого адаптера)
Аксессуары	Руководство пользователя CD-ROM (драйвер USB; программы Sound Editor, Librarian, Playlist Editor) Защитный кожух USB-накопителя Сетевой адаптер (PSB-1U) Сетевой шнур

* В интересах усовершенствования продукции технические характеристики и/или внешний вид данного устройства могут изменяться без отдельного уведомления.

Системные требования программы JUNO-Di Editor

Операционная система	Microsoft® Windows® XP Home Edition/ Professional
	Microsoft® Windows Vista® * Не поддерживает 64-битную версию Windows®. * Не поддерживает Windows® XP Media Center Edition.
Процессор	Intel® Core™, Pentium® 1.5 ГГц и выше
Память	512 Мб и более
Дисковое пространство	200 Мб и более
Разрешение дисплея	1024 x 768 точек и более / 24 бит Full Color и выше
Прочее	Привод CD-ROM Порт USB

Операционная система	Mac OS X v10.4.3 и выше
Процессор	Intel® Core™/Xeon™, PowerPC G5
Память	512 Мб и более * Для Mac OS X v10.5 и выше, 1 Гб и более
Дисковое пространство	200 Мб и более
Разрешение дисплея	1024 x 768 точек и более / 16.7 миллионов цветов и выше
Прочее	Привод CD-ROM Порт USB

* Компания Roland не может гарантировать, что компьютер будет поддерживать нормальную работу с программным обеспечением JUNO-Di даже в том случае, если он соответствует указанным выше требованиям. Причина в том, что существует множество других факторов, которые влияют на работу, включая отличия в конструктивных особенностях материнской платы и нюансах взаимодействия других устройств, входящих в систему.



Данный символ означает, что отмеченное им изделие должно утилизироваться отдельно от домашних отходов, согласно принятому в конкретной стране законодательству.



Данное изделие соответствует требованиям директивы EMC от 2004/108/ЕС.

Для стран Европы

Информация

При необходимости ремонта обращайтесь в ближайший техцентр Roland по адресу:

Roland

Roland Music

Дорожная ул., д. 3, корп.6

117 545 Москва, Россия

Тел: (495) 981-4967