









БЕЗОПАСНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УСТРОЙСТВА

ИНСТРУКЦИИ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ РАБОТЕ С ПРИБОРОМ

Обозначения ВНИМАНИЕ МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ











 WARNING	Предупреждает о риске смертельного исхода или получения телесных повреждений в результате неправильного использования устройства.
 CAUTION	Предупреждает о риске получения телесных повреждений или материального ущерба в результате неправильного использования устройства. *В понятие материального ущерба входят повреждение жилища, мебели и домашних животных.

Предупреждающие знаки









	 Предупреждает о необходимости соблюдения инструкций по технике безопасности. Специальное значение определено рисунком внутри треугольника. Знак, помещенный слева, информирует о соблюдении общих мер предосторожности.
	 Знак сигнализирует пользователю об операциях, которые нельзя выполнять (запрещены). Специальное значение определено рисунком в круге. Знак, помещенный слева, означает, что разбирать устройство запрещено.
	 Знак предупреждает о необходимости проведения определенных действий. Специальное значение определено рисунком внутри круга. Знак, помещенный слева, означает, что вилку сетевого шнура нужно вынуть из розетки.

ВСЕГДА СОБЛЮДАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ ПРАВИЛА



ВНИМАНИЕ

- Перед использованием устройства обязательно прочитайте инструкции, приведенные ниже, и Руководство пользователя 
- Не вскрывайте и не производите никаких внутренних изменений устройства или АС адаптера (Единственное исключение - соответствующие инструкции, которые следует соблюдать при установке опций пользователя; см. стр. 240, 242, 244, 246). 
- Не предпринимайте попыток самостоятельного ремонта или замены отдельных деталей устройства (за исключением специальных инструкций, предписанных настоящим руководством, которые предусматривают выполнение вами таких операций). Обращайтесь только в сервисный центр Roland или к официальным дистрибьюторам фирмы, адреса которых приведены на странице "Information". 
- Никогда не используйте и не храните устройство в местах:
 - подверженных перепадам температуры (закрытое транспортное средство, вблизи батарей отопления, на выделяющем тепло оборудовании); или 
 - с повышенной влажностью (напр. ванные комнаты, мокрый пол) или 
 - во влажных помещениях; или
 - под дождем; или
 - в пыльных помещениях; или
 - в помещениях с повышенным уровнем вибрации
- Используйте устройство только с рэковой стойкой, рекомендованной Roland. 
- Используя устройство с рэковой стойкой Roland, стойку следует установить на ровной и прочной поверхности. Если вы не используете рэковую стойку, установите устройство на поверхности, обеспечив его устойчивость и предотвратив шатания. 
- Устройство следует подключать к источнику питания только соответствующего типа, как описано в инструкциях или обозначено на корпусе устройства. 
- Используйте только прилагаемый сетевой шнур. Также прилагаемый сетевой шнур нельзя использовать с каким-либо иным устройством. 
- Не сгибайте чрезмерно сетевой шнур, не ставьте на него тяжелых предметов и т.д. Поврежденный шнур может стать причиной короткого замыкания, пожара или поражения электрическим током. 





ВНИМАНИЕ

- Устройство (одно или в сочетании с усилителем и наушниками или акустической системой) способно формировать такие уровни громкости, которые могут стать причиной ухудшения слуха. Не работайте продолжительное время на высоких уровнях громкости или на таких уровнях, когда вы чувствуете себя не совсем удобно. Если у вас наблюдается ухудшение слуха или ощущение "заложенных" ушей, следует немедленно прекратить работу с устройством и обратиться к врачу. 
- Не допускайте попадания предметов (например, воспламеняющихся предметов, монет, шпилек и пр.) или протекания жидкости (вода, напитки) внутрь корпуса устройства. 

- Немедленно выключите питание, выньте вилку АС адаптера из розетки и обратитесь в ближайший сервисный центр Roland или к официальным дистрибьюторам фирмы, адреса которых приведены на странице "Information", если:
 - поврежден АС адаптер, сетевой шнур или разъемы; или
 - внутрь корпуса инструмента попали предметы или протекла жидкость; или
 - устройство использовалось под дождем (или намочено); или
 - устройство не функционирует должным образом или заметны значительные изменения в функционировании.
- В семьях, где есть маленькие дети, взрослые несут ответственность за соблюдение правил безопасного использования устройства. 
- Не ударяйте по устройству. Не роняйте устройство! 
- Не подключайте к устройству слишком большое количество других устройств. Будьте особенно осторожными при использовании удлинителей - общая мощность, потребляемая всеми устройствами, подключенными к розетке удлинителя, не должна превышать соответствующей нормы мощности (ватт/ампер) для удлинителя. Из-за чрезмерных нагрузок изоляция шнура может перегреться и, в конечном счете, оплавиться. 
- Перед использованием устройства в другой стране проконсультируйтесь в ближайшем сервисном центре Roland или с официальными дистрибьюторами фирмы, адреса которых приведены на странице "Information". 









ВНИМАНИЕ

- Перед установкой платы расширения выключите питание и выньте вилку сетевого шнура из розетки (стр. 240, 242, DIMM; 244, 246). 
- НЕ воспроизводите диск CD-ROM на обычном CD-аудио плеере. Звук, исходящий в результате такого воспроизведения, может вызвать ухудшение слуха. Также возможно повреждение акустической системы или других системных компонентов. 

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- Установите устройство и АС адаптер таким образом, чтобы обеспечить их надежную вентиляцию. 
- Устанавливайте устройство на стойку только от фирмы Roland KS-12. При использовании других стоек можно вызвать неустойчивость инструмента, что может привести к его повреждению. 
- При включении или выключении из розетки или устройства всегда беритесь только за вилку шнура. 
- Через равные промежутки времени следует отключать вилку шнура из розетки и чистить ее с помощью сухой материи для удаления пыли и пр. с разъемов. Если вы не используете устройство продолжительный период времени, выньте вилку шнура из розетки. Любое накопление пыли между вилкой шнура и розеткой может стать причиной плохой изоляции и привести к возгоранию. 

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- Не допускайте спутывания шнуров и кабелей. Также все шнуры и кабели следует хранить в недоступном для детей месте. 
- Не становитесь и не устанавливайте на устройство тяжелые предметы. 
- При включении или выключении из розетки или устройства не беритесь за шнур и его разъемы мокрыми руками. 
- Перед перемещением устройства выньте вилку из розетки и отсоедините все кабели внешних устройств. 
- Перед тем как почистить устройство, выключите питание и выньте вилку шнура из розетки (стр. 22). 
- Во время грозы выньте вилку шнура из розетки. 
- Инсталлируйте только специальные платы расширения. Откручивайте только специальные винты. 
- Открутив винты с нижней панели (передней панели Fantom-X8) или протектор PC-карты, поместите их в недоступном для детей месте. 

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

В дополнение к пунктам, приведенным в "БЕЗОПАСНОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ УСТРОЙСТВА" на стр. 2-4, прочитайте и соблюдайте следующие инструкции:

Источник питания

- Не подключайте это устройство к той же розетке, к которой подключен электроприбор, управляемый инвертором (например, холодильник, стиральная машина, микроволновая печь или кондиционер), или который содержит мотор. В зависимости от способа использования электроприбора шум источника питания может вызвать сбой в работе данного устройства или произвести шум. Если нет возможности использовать отдельную розетку, подсоедините между этим устройством и розеткой фильтр.
- Чтобы избежать сбоев в работе и/или повреждения акустической системы или других устройств, перед подсоединением к другим устройствам выключите на них питание.
- Даже если ЖК-дисплей и СИДы отключаются при выключении питания выключателем POWER, это не значит, что устройство полностью отключено от источника питания. Если вам нужно выключить питание полностью, сначала выключите питание выключателем POWER, затем отсоедините шнур от розетки. Поэтому розетка, в которую вы включаете сетевой шнур, должна находиться очень близко.

Размещение.

- При использовании устройства вблизи усилителей мощности (или другого оборудования, содержащего большие сетевые трансформаторы) могут индуцироваться наводки. Чтобы устранить эту проблему, измените ориентацию устройства; или установите его подальше от источника наводок.
- Устройство может мешать приему ТВ и радио сигналов. Не используйте его вблизи ТВ и радио приемников.
- При работе вблизи устройств беспроводных систем связи, таких как сотовые телефоны, может возникать шум. Такой шум может возникать при приеме или вводе вызова или во время разговора. При возникновении таких проблем вам следует переместить подобные беспроводные устройства возможно дальше от устройства или выключить их.
- Не подвергайте устройство воздействию прямых солнечных лучей, не размещайте вблизи устройств, излучающих тепло, не оставляйте в закрытом транспортном средстве, т. е. не подвергайте воздействию крайних температур. Избыточное количество тепла может привести к деформированию или обезвреживанию корпуса устройства.
- При перемещении устройства из одного места в другое, где температура и/или влажность иная, внутри устройства могут образоваться капли воды (конденсация). Используя устройство в таком состоянии, можно вызвать повреждение или сбой в работе. Поэтому, перед использованием устройства, следует подождать несколько часов, пока конденсация полностью не испарится.
- Не оставляйте на клавиатуре различные предметы. Это может вызывать сбой в работе, например, отсутствие звучания при нажатии на клавиши.

Содержание и уход

- Для ежедневного ухода протирайте устройство мягкой, сухой или слегка влажной тканью. Чтобы удалить грязь, используйте мягкое неабразивное моющее средство. Затем протрите устройство мягкой сухой тканью.
- Чтобы избежать обесцвечивания и/или деформации корпуса устройства, никогда не используйте бензин, растворители, спирт или разбавители.

Ремонт и данные

- Имейте в виду, что при отправке устройства на ремонт может произойти потеря всех данных, содержащихся в памяти устройства. Важные данные следует сохранить на карте памяти/компьютере или записать на бумаге (если возможно). Во время ремонта следует соблюдать надлежащую осторожность, чтобы не потерять данные. Однако в определенных случаях (например, когда схема, относящаяся к самой памяти, вышла из строя), мы с сожалением должны отметить, что восстановление данных не представляется возможным и фирма Roland ответственности за такие случаи потери данных не несет.

Дополнительные меры предосторожности

- Имейте в виду, что в результате сбоев в работе или ненадлежащей эксплуатации устройства содержание памяти может быть безвозвратно утеряно. Чтобы избежать риска потери важных данных, мы рекомендуем вам периодически делать резервную копию важных данных, которые вы сохранили в памяти устройства, на карте памяти или другом устройстве.
- К сожалению, может не представиться возможности восстановления данных, которые были сохранены в памяти устройства, на карте памяти или другом устройстве, а затем утеряны. За такие случаи потери данных фирма Roland ответственности не несет.
- Аккуратно пользуйтесь кнопками, ручками или другими органами управления, а также гнездами и соединителями. Грубое обращение может привести к сбоям в работе.
- Не ударяйте по дисплею и не надавливайте на него.
- При подсоединении/отсоединении кабелей беритесь только за соединители - не тяните за кабель. Таким образом вы предотвратите короткое замыкание или повреждение внутренних элементов кабеля.
- Во время работы устройство немного нагревается. Это нормально.
- Чтобы не беспокоить соседей, устанавливайте разумные уровни громкости. В позднее время суток предпочтительно пользоваться наушниками.
- Для транспортировки устройства по возможности упакуйте его в коробку, предназначенную для него, или используйте равносильный упаковочный материал.
- Используйте только специальную педаль экспрессии (Roland EV-5; продается отдельно). Подсоединив любую другую педаль экспрессии, вы рискуете вызвать сбой в работе и/или повреждение устройства.
- Для подключений используйте кабели от Roland. При использовании кабелей другого производителя, пожалуйста, помните следующее.
 - В соединительные кабели некоторых типов встроены резисторы. Не используйте такие кабели для выполнения подключений. В результате использования таких кабелей устанавливается чрезвычайно низкий, практически неслышимый уровень громкости. Запрашивайте технические данные на кабели у изготовителей.
 - Чувствительность D Beat контроллера изменяется в зависимости от интенсивности освещения возле устройства. Если он не функционирует должным образом, отрегулируйте чувствительность, соответствующую условиям освещения. При повышении величины повышается чувствительность (стр. 226).

Перед использованием карт



Использование карт памяти

- Осторожно прдвигайте карту в слот полностью, пока она не встанет на место.
- Не прикасайтесь к терминалам карты памяти. Также следите за чистотой терминалов.
- В слот этого устройства следует устанавливать карту памяти CompactFlash, Smartmedia (3.3V).
- Карты CompactFlash, Smartmedia (3.3V) разработаны с использованием компонентов высокой точности; обращайтесь с картами аккуратно, особенно обращая внимание на следующее.
- Чтобы избежать повреждения карты, вызванного статическим электричеством, перед работой с картой обязательно снимите статическое напряжение, которое переносит ваше тело.
- Избегайте соприкосновения металла с контактными частями карты.
- Не сгибайте, не бросайте и не подвергайте карту сильным ударам или вибрациям.
- Не подвергайте карту воздействию прямых солнечных лучей, не оставляйте в закрытом транспортном средстве и т.п. (температура хранения: от -25 до 85° C).
- Не подвергайте карту воздействию влаги.
- Не разбирайте и не производите никаких изменений в карте.

Уход за CD-ROM

- Не прикасайтесь и старайтесь не поцарапать блестящую тыльную поверхность (закодированную поверхность) диска. Поврежденные или грязные диски CD-ROM не считываются надлежащим образом. Чистите диски специальным средством для очистки.

Авторское право

- Несанкционированная запись, распространение, продажа, аренда, публичная трансляция, передача и т.п. целиком или частично материала (музыкального произведения, видео, трансляции, публичного исполнения и т.п.), авторское право которого принадлежит третьей стороне, запрещено законом.
- При обмене аудио сигналами через цифровое соединение с внешним инструментом данное устройство может выполнять запись, не подвергаясь ограничениям Системы управления серийным копированием (SCMS). Это происходит потому, что устройство предназначено только для музыкальной продукции и разработано с отсутствием ограничений во время использования для записи произведений (таких как ваши собственные композиции), которые не нарушают авторские права других владельцев. (SCMS - функция, которая запрещает копирование через цифровое соединение для устройств второго поколения и более поздних. Она встроена в MD-рекордеры и другие цифровые аудио устройства как функция защиты авторских прав).
- Не используйте устройство в целях, когда возможно нарушение авторских прав третьей стороной. Мы не несем ответственности за нарушения авторских прав третьей стороной, возникшие из-за вашего использования этого устройства.
- Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.
- Windows® is known officially as: "Microsoft® Windows® operating system."
- Apple and Macintosh are registered trademark of Apple Computer, Inc.
- MacOS is a trademark of Apple Computer, Inc.
- Pentium is a registered trademark of Intel Corporation.
- All product names mentioned in this document are trademarks or registered trademarks of their respective owners.
- SmartMedia is a trademark of Toshiba Corp.
- OMS is a registered trademark of Opcode Systems, Inc.
- CompactFlash and  are trademarks of SanDisk Corporation and licensed by CompactFlash association.
- Roland Corporation is an authorized licensee of the CompactFlash™ and CF logo () trademarks.

СОДЕРЖАНИЕ

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ	4
Основные функции	9
Описание панелей	10
Передняя панель	10
Задняя панель	13
Подготовка к работе	14
Переустановка на заводские настройки по умолчанию (Factory Reset)	17
Как прослушать демо композиции	18
БЫСТРОЕ НАЧАЛО	19
<hr/>	
Пробуем новые звуки	20
Применение различных эффектов к звуку	26
Как пользоваться Rythm Guide	36
ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ... 39	39
<hr/>	
Обзор JUNO-D	40
Как организован инструмент	40
Базовая структура	40
Классификация типов звуков в JUNO-D	40
Эффекты	41
Количество голосов	41
Память	41
Оперативная память для работы с патчами	41
Оперативная системная память для работы с функциями	41
Постоянная память	41
Основные операции, выполняемые на JUNO-D	42
Включение режима	42
Режим патча	42
Режим исполнения	42
Редактирование параметров	42
Базовая процедура	42
Выполнение команд	42
Как присвоить название	42
Если на странице содержится два и более назначений	43
Введение цифр и чисел	43
Как выбрать партию	43
Создание патча (режим Patch)	44
Как сделать назначения для патча	44
Изменение способа озвучивания тонов (Режим Key)	44
Редактирование параметров патча	44
Выполнение назначений, применяемых ко всему патчу (Параметры Patch Common)	45
Выполнение назначений для отдельного тона (Параметры Patch Tone)	46
Сохранение патча	48

Удобные функции для редактирования патча (Patch Utility).....	49
Копирование параметров патча (PATCH PRM COPY).....	49
Инициализация параметров патча (PATCH INITIALIZE).....	50
Как стереть сохраненный патч пользователя ((PATCH REMOVE).....	50
Передача назначений патча/ритм-набора с соединителя MIDI OUT (XFER на MIDI).....	51
Как восстановить заводские установки (FACTORY RESET).....	51
Как создать ритм-набор (Режим Patch)	52
Как сделать назначения для ритм-набора	52
Редактирование параметров ритм-набора.....	52
Как сделать назначения, которые применяются ко всему ритм-набору (параметры Rhythm Common)	52
Как отредактировать назначения для каждого тона ритма (клавиши) (Параметры Rhythm Tone).....	52
Как сохранить ритм-набор (User Rhythm Set)	53
Удобные функции для редактирования ритм-набора (Rythm Set Utility).....	53
Копирование параметров патча (RHY PRM COPY).....	53
Инициализация параметров патча (RHY INITIALIZE).....	54
Как стереть сохраненный патч пользователя (RHY REMOVE).....	54
Одновременное исполнение более одного звука (режим Performance).....	55
Выбор партии и выбор звука	55
Выбор номеров исполнений (или перформансов)	55
Редактирование назначений исполнения	55
Как сделать назначения, которые применяются ко всему исполнению.....	55
Как отредактировать назначения эффектов.....	56
Как отредактировать назначения исполнения (Part Setup).....	56
Как отредактировать назначения эффекта для каждой партии исполнения (Performance Part Effect).....	58
Как сохранить исполнение	59
Как сохранить ритм-набор (User Rhythm Set)	59
Удобные функции для редактирования ритм-набора (Performance Utility).....	59
Копирование параметров патча (PERFORM PRM COPY).....	59
Инициализация параметров патча (PERFORM INITIALIZE)	60
Передача назначений исполнения с соединителя MIDI OUT (XFER на MIDI).....	61
Как восстановить заводские установки (FACTORY RESET).....	61
Использование функции фразы/арпеджио	62
Как создать свой собственный шаблон арпеджио (User Tamplate)	62
Использование функции памяти на аккорды	64
Создание оригинального набора аккордов (User Chord Set)	64
Как добавить эффекты.....	65
Включение и выключение функции эффектов (MASTERING EFFECT SWITCH)	65
Тракт сигнала эффекта	66
Как сделать назначения эффекта.....	67
Назначение параметров мульти-эффектов	68
Выполнение назначений хоруса.....	86
Выполнение назначений реверберации	87
Назначения, являющиеся общими для всех режимов (SYSTEM FUNCTION).....	88
Как сделать назначений функций системы	88
Функции параметров системы	89
Назначения, общие для всех системы (GENERAL)	89
Назначения, относящиеся к контроллерам (CONTROLLER).....	89
Назначения, относящиеся к MIDI (MIDI).....	90
Выполнение назначений настройки звукоряда для патча (PATCH SCALE).....	91

Работа с подключенным внешним MIDI устройством	92
Что такое MIDI	92
MIDI сообщения, использующиеся JUNO-D	92
Использование JUNO-D для игры на внешнем звуковом модуле	93
Как подключить JUNO-D в внешнем звуковом модулях	94
Как назначить клавиатуру на канал передачи	94
Использование звукогенератора JUNO-D от внешнего MIDI устройства	94
Как подключить внешнее MIDI устройство	94
Как назначить канал приема патча	95
Как назначить кнопку изменения программы	95
Выбор звуков JUNO-D с внешнего MIDI устройства	95
Использование внешнего MIDI контроллера для изменения тонов JUNO-D	96
Запись на внешний секвенсор	96
Подключение внешнего секвенсора	96
Как выполнить назначение перед записью	96
Запись	97
Как прослушать записанное исполнение	97
Исполнение вместе с воспроизведением записанного исполнения	98
Транспонирование воспроизведение исполнений (Master Key Shift)	98
Резервное сохранение всех назначений JUNO-D на внешнем MIDI секвенсоре	98
Использование JUNO-D в качестве системы GENERAL MIDI/General MIDI, совместимой со звуковым модулем	98
Воспроизведение музыкальных данных General MIDI/General MIDI 2	98
Работа с использованием компьютера	99

ПРИЛОЖЕНИЕ **101**

Поиск неисправностей	102
Сообщения об ошибке/Сообщения	105
Список параметров	106
Список оригинальных тонов	109
Список патчей	111
Список ритм-наборов	116
Список исполнений	120
Список ритмов	120
Список шаблонов арпеджио	120
Список стилей арпеджио	122
Список наборов из нескольких аккордов	122
Карта реализации MIDI	124
Технические характеристики	125
Алфавитный указатель	126

Основные функции

Широкий диапазон новых, высококачественных звуков

Большое внимание было уделено совершенствованию определяющих звуков, таких как звуки фортепьяно, органа, струнных и баса. Кроме того, также встроены самые новые звуки высочайшего качества. Партитуры General MIDI, подчиняющиеся General MIDI/General MIDI 2 также поддерживают высококачественные звуки.

Простое и быстрое редактирование звуков

Чтобы редактировать звуки (патчи) JUNO-D, вам нужно просто выбрать их из широкого диапазона "01 f a" (предварительно запрограммированных инструментальных звуков) и затем их отредактировать. Редактировать очень просто; вам придется отрегулировать яркость (фильтр), атаку и затухание, модуляцию (LFO) и эффекты или наложенные тоны с целью формирования богатого звука.

Многочисленные фразы/шаблоны арпеджио

В дополнение к функции арпеджиатора, в инструменте также предусмотрены "шаблоны фраз", которые позволяют активировать техники исполнения для определенного звука и для определенной фразы в ходе простого нажатия клавиши, что является великолепной возможностью при создании музыкальной продукции.

Память на мульти-аккорды

Функция Chord Memory позволяет играть зарегистрированный аккорд в ходе нажатия всего одной клавиши. Вы можете зарегистрировать различные формы аккордов для каждой клавиши и вызывать сразу несколько аккордов. В качестве пресетов зарегистрировано несколько наборов аккордовой прогрессии, которые типично появляются в одной композиции.

Компактность и простота транспортировки инструмента

JUNO-D - это исключительная компактность и простота транспортировки. Инструмент с великолепными звуками и функциональными возможностями профессионального уровня, который легко установить как у себя дома, так и на сцене или в студии.

Звуковой редактор

В инструмент встроена программа "JUNO-D Editor" (версии для Mac и Windows на гибридном CD-ROM), которая позволяет использовать компьютер для создания и быстрой и простой реорганизации звуков.


D-Beam контроллер

D-Beam контроллер обеспечивает управление различными эффектами одним движением руки. Вместе с визуальным элементом D Beam контроллер делает "живое" исполнение исключительно экспрессивным и выразительным.


Функция управления ритмом Rhythm Guide

В качестве альтернативы метроному можно использовать более реалистичные ритмические паттерны для сопровождения вашего исполнения.

General MIDI

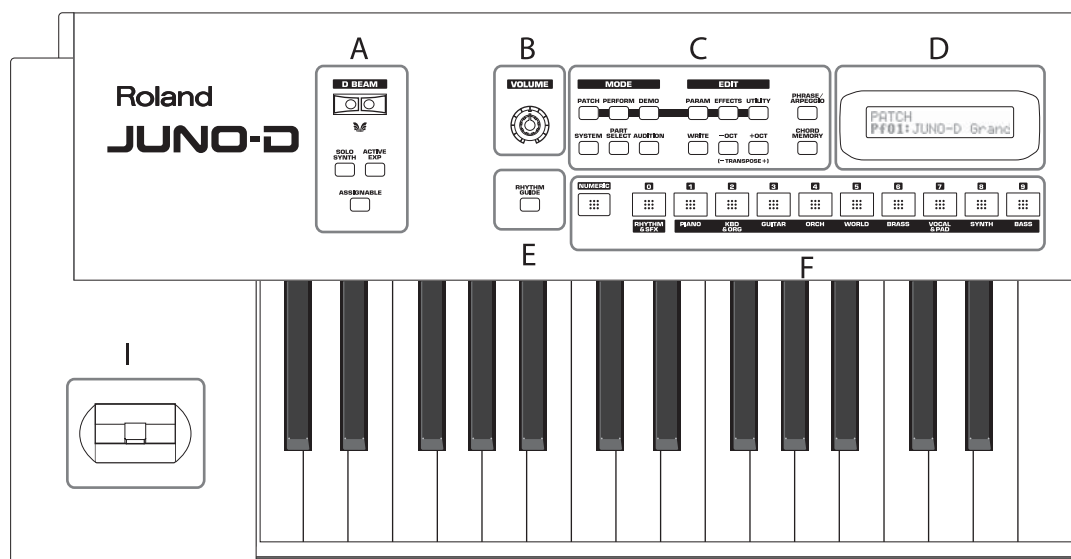
General MIDI - это набор рекомендаций по преодолению ограничений особенностей дизайна и стандартизации MIDI возможностей звукогенерирующих устройств. Звукогенерирующие устройства и музыкальные файлы, удовлетворяющие требованиям стандарта General MIDI, несут лого General MIDI (). Музыкальные файлы, несущие лого General MIDI можно воспроизводить с помощью любого General MIDI звукогенерирующего устройства и получить тот же самый музыкальный результат.

General MIDI 2

Рекомендации более высокого уровня совместимости General MIDI 2 () используются в тех случаях, когда не работает General MIDI, предлагая расширенные возможности выразительности и даже большую совместимость по сравнению с оригинальными рекомендациями General MIDI относительно редактирования звука, обработки эффектами, которые не получили четкого определения в оригинальном стандарте. Более того, расширен диапазон доступных звуков. Звукогенераторы с General MIDI совместимостью способны надежно воспроизводить музыкальные файлы, несущие лого General MIDI или General MIDI 2. В некоторых случаях обычные формы General MIDI, которые не содержат новых расширений, называют "General MIDI 1" чтобы установить различие с General MIDI 2.

Описание панелей

Передняя панель



A

Д Beam контроллер

Проведя над ним рукой, вы можете добавить в свое исполнение разнообразные эффекты (стр. 31).

Кнопка [SOLO SYNTH] (Solo Synthesizer) (со́ло синтезатор)

Вы можете генерировать пассажи, которые будут звучать, как будто вы очень быстро играете на клавиатуре.

Кнопка [ACTIVE EXPRESS] (Active Expression) (активная экспрессия)

Позволяет использовать D Beam контроллер для Active Expression (Активной экспрессии).

Кнопка [ASSIGNABLE] (назначаемая)

Позволяет назначать желаемую функцию на D Beam контроллер (стр. 33).

B

Кнопка [VOLUME] (громкость)

Регулирует общую громкость, которая выводится через гнезда OUTPUT и PHONES на задней панели (стр. 15).

C

Секция MODE (Режим)

Кнопка [PATCH]

Переключает JUNO-D в режим Patch (патча) (стр. 42).

Кнопка [PERFORMANCE] (исполнение)

Переключает JUNO-D в режим Performance (исполнения) (стр. 42).

Кнопка [DEMO]

Обеспечивает доступ к функции воспроизведения (стр.18)

Секция EDIT (редактирования)

Кнопка [PARAM] (Параметр)

Данная кнопка обеспечивает доступ к назначению звука и исполнения (параметры). Назначения, к которым производится доступ, зависят от выбранного режима (Патч/Исполнение) или состояния.

Кнопка [EFFECTS]

Данная кнопка включает и выключает эффекты (MFX, хорус, реверберацию), а также обеспечивает доступ к назначениям, которые связаны с эффектами.

Кнопка [UTILITY]

В режимах Patch/Performance данная кнопка обеспечивает доступ к разнообразным функциям утилиты, таким, как копирование данных или инициализация назначений звукогенератора.

Другое

Кнопка [SYSTEM]

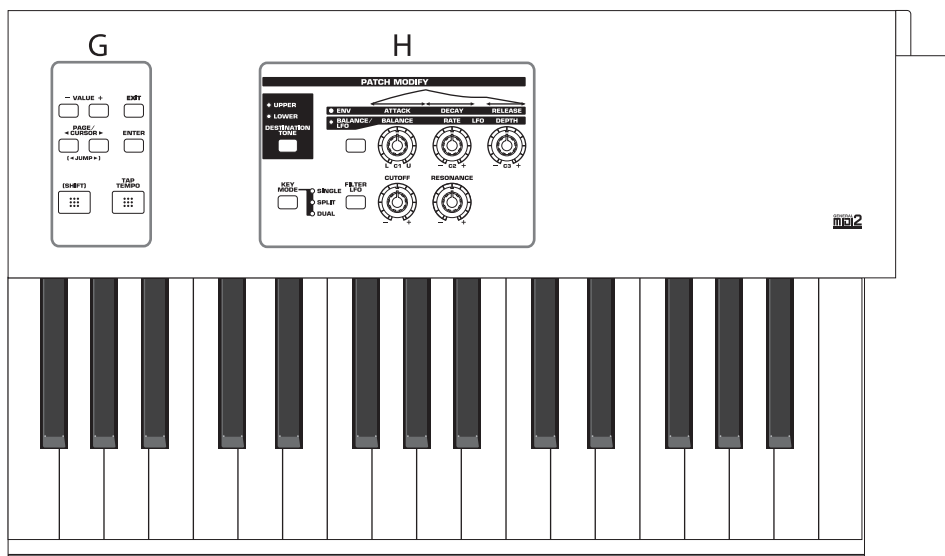
Эта кнопка обеспечивает доступ к назначениям, которые оказывают воздействие на все JUNO-D; это настройка, регулирование уровня контрастности дисплея и прием MIDI сообщений.

Кнопка [PART SELECT]

Если данная кнопка светится в режиме Performance, вы можете использовать кнопки прямого доступа для выбора партии для исполнения с клавиатуры или для редактирования (стр.43).

Кнопка [AUDITION]

Вы можете периодически прослушивать фразу для текуще выбранного патча (стр.22).



Кнопка [WRITE] (запись)

Сохраняет назначения патча/исполнения или системные назначения.

Кнопка [-/+] (Octave Shift) / [-/+ TRANSPOSE] (транспозиция)

-/+ OCT :Эти кнопки регулируют питч клавиатуры с шагом в одну октаву (максимум +/- 3 октавы) (стр. 30).

-/+ TRANSPOSE: Нажатие любой из этих кнопок во время удерживания нажатой [SHIFT] позволит вам транспонировать клавиатуру с шагом, равным полутону (-5-+6) (стр. 31).

Кнопка [PHRASE/ARPEGGIO]

Включает и выключает функцию фраза/арпеджио. Чтобы выполнить назначения для фразы/арпеджио, необходимо, чтобы данная кнопка засветилась, после чего нажмите [PARAM] (стр. 23).

Кнопка [CHORD MEMORY]

Включает и выключает функцию запоминания аккордов. Чтобы выполнить назначения для функции запоминания аккордов, необходимо, чтобы данная кнопка засветилась, после чего нажмите [PARAM] (стр. 24).

D

Дисплей

Производит отображение информации независимо от выполняемой вами операции.

E

Кнопка [RYTHM GUIDE]

Включает и выключает функцию Rythm Guide (управления ритмом) (стр. 36).

F

Кнопка [NUMERIC]

Когда светится данная кнопка, кнопки прямого доступа работают в качестве цифровых кнопок вспомогательной клавиатуры. Это позволяет вам прямо вводить или назначать цифровые величины для отображенного пункта (номера патча или параметра).

[0]-[9] [DIRECT ACCESS] (кнопки прямого доступа)

Находясь в режиме Patch, используйте данные кнопки для переключения между категориями звука, которые нанесены на панели (стр.20). В режиме Performance используйте кнопки для прямого выбора исполнения, назначив самый низкий номер исполнения (стр. 55). Тем не менее, если светятся кнопки [NUMERIC] или [PART SELECT], кнопки [0]-[9] поменяют свою принадлежность согласно соответствующей функции.

G

Кнопки [VALUE +/-]

Используйте эти кнопки для переключения номеров пунктов (патч, исполнение, различные параметры и т.п.) на дисплее или для увеличения/уменьшения величины. В случае нажатия одной кнопки при удерживании нажатой другой происходит быстрое изменение величин. Или, в случае удерживания нажатой [SHIFT] и использования этих кнопок изменение величины будет происходить с большими шагами.

Кнопки PAGE/CURSOR [◀]/[▶]/ Jump [◀]/[▶]

PAGE/CURSOR: Используйте эти кнопки для перемещения между страницами или перемещения курсора (стр. 42).

JUMP: На сгруппированных страницах можно удерживать нажатой [SHIFT] и использовать эти кнопки для перемещения между группами (стр. 42).

Если сначала нажать и продолжать удерживать нажатой одну из этих кнопок и после этого нажать другую кнопку, произойдет ускоренное перемещение страниц или курсора.

Кнопка [EXIT]

Нажмите эту кнопку, чтобы вернуться на главный экран режима, в котором хотите отменить текущую операцию.

Кнопка [ENTER]

Используйте эту кнопку для финализации величины или выполнения операции.

Кнопка [SHIFT]

Удерживая нажатой данную кнопку и нажав другую кнопку, вы можете получить доступ ко второй функции этой кнопки (указана под кнопкой в квадратных скобках).

Кнопка [TAP TEMPO]

Отрегулируйте темп в соответствии с размером, с которым "стучаете" по этой кнопке. Также, можно использовать VALUE [-]/[+] чтобы отрегулировать темп по желанию (стр. 37).

Н

Секция PATCH MODIFY

Кнопка [DESTINATION TONE]

Выбирает UPPER или LOWER в качестве тона для редактирования.

Кнопка выбора Patch Modify (изменения патча)

Выбирает, будут ли три правые кнопки редактировать огибающую или баланс и НЧ генератор (LFO).

- Если выбрана огибающая (светится индикатор ENV)

Ручка [ATTACK]

Регулирует скорость атаки (стр. 28).

Ручка [DECAY]

Регулирует скорость затухания звука при продолжительном нажатии клавиши (стр. 28).

Ручка [RELEASE]

Регулирует продолжительность отпуска после того, как вы уберете палец с клавиши (стр. 28).

- Если выбран баланс/НЧ генератор (LFO) (светится индикатор BALANCE/LFO)

Ручка [BALANCE]

Регулирует баланс громкости между Upper и Lower (стр. 26).

Ручка [LFO RATE]

Регулирует скорость LFO эффекта, такого как вибрато (стр. 27).

Ручка [LFO DEPTH]

Регулирует глубину LFO эффекта, такого как вибрато (стр. 27).

Кнопка [KEY MODE]

Включает режимы Key (стр. 44).

Кнопка [FILTER LFO]

Определяет, будет (ON) или нет (OFF) LFO изменять частоту среза фильтра (стр. 27).

Ручка [CUTOFF]

Изменяет частоту среза фильтра (Cutoff Frequency) (стр. 29).

Ручка [RESONANCE]

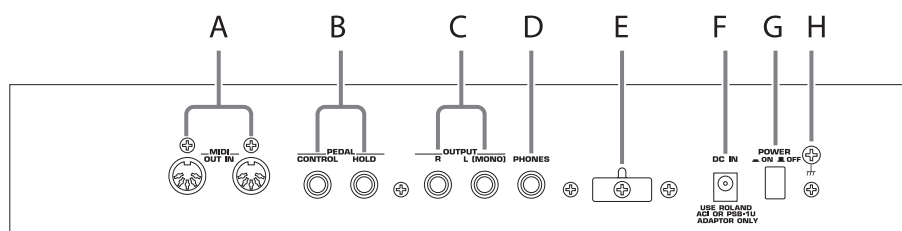
Изменяет величину резонанса тона (стр.29).

I

Рукоятка Питч бендер/Модуляция

Позволяет управлять изгибом высоты питча или применять вибрато (стр. 29).

Задняя панель



A

MIDI соединители (In, OUT)

Эти соединители можно подключать к другим MIDI устройствам с целью приема или передачи MIDI сообщений (стр. 92). Для выполнения соединений используйте MIDI кабели (приобретается отдельно).

IN: На этот соединитель принимаются MIDI сообщения с внешнего устройства.

OUT: С этого соединителя передаются MIDI сообщения на внешнее устройство.

B

Гнезда подключения педали

CONTROL:

В это гнездо можно подключить опциональную педаль экспрессии (такая как EV-5), педальный выключатель (опциональная педаль DP-2 или DP-8) или ножной выключатель (опциональный BOSS FS-5U) (стр. 14).

HOLD:

В это гнездо в качестве педали hold (поддержки звучания) может подключаться опциональный педальный выключатель (такой как DP-2 или DP-8) или ножной выключатель (опциональная педаль BOSS FS-5U) (стр.14).

MEMO

MEMO

Если используете DP-8, назначьте функциональный выключатель DP-8 на "Switch".

C

Гнезда OUTPUT

Эти выходные стерео гнезда (L/R) для выхода аудио сигналов на ваш усилитель или микшер. Для моно выхода используйте гнездо L.

D

Гнездо PHONES (подключения наушников)

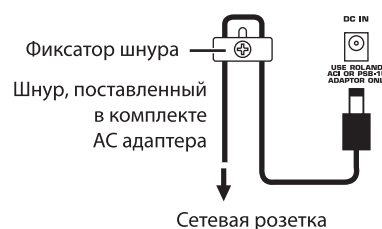
Данное гнездо предназначено для подключения наушников (приобретаются отдельно) (стр.14).

E

Фиксатор сетевого шнура

Чтобы не допустить отключения инструмента от сетевого пита-

ния (в результате случайного выдергивания вилки из сетевой розетки) и избыточной физической нагрузки на гнездо CD IN, зафиксируйте сетевой шнур, как это показано на рисунке.



F

Гнездо DC IN

Сюда подключается AC адаптер (стр.14).

Удостоверьтесь, что используете только поставленный в комплекте AC адаптер.

G

Выключатель POWER (сеть)

Включает/выключает подачу питания (стр. 14).

H

Заземление

В зависимости от условий размещения устройства вы можете ощущать дискомфорт при соприкосновении с устройством или с металлическими частями подключенных устройств. Это происходит в результате аккумуляирования бесконечно малого электрического заряда, который совершенно безопасен для человека. Тем не менее, в случае, если это вас беспокоит, подсоедините заземляющий провод (см. рис). Когда устройство заземлено, может наблюдаться формирование незначительного шума, уровень которого зависит от особенности размещения устройства. Если вы не знаете, как подсоединить провод заземления, обратитесь в ближайший сервисный центр Roland и к дилеру Roland (адреса представлены на стр. "Информация").

Неподходящие места для подключения

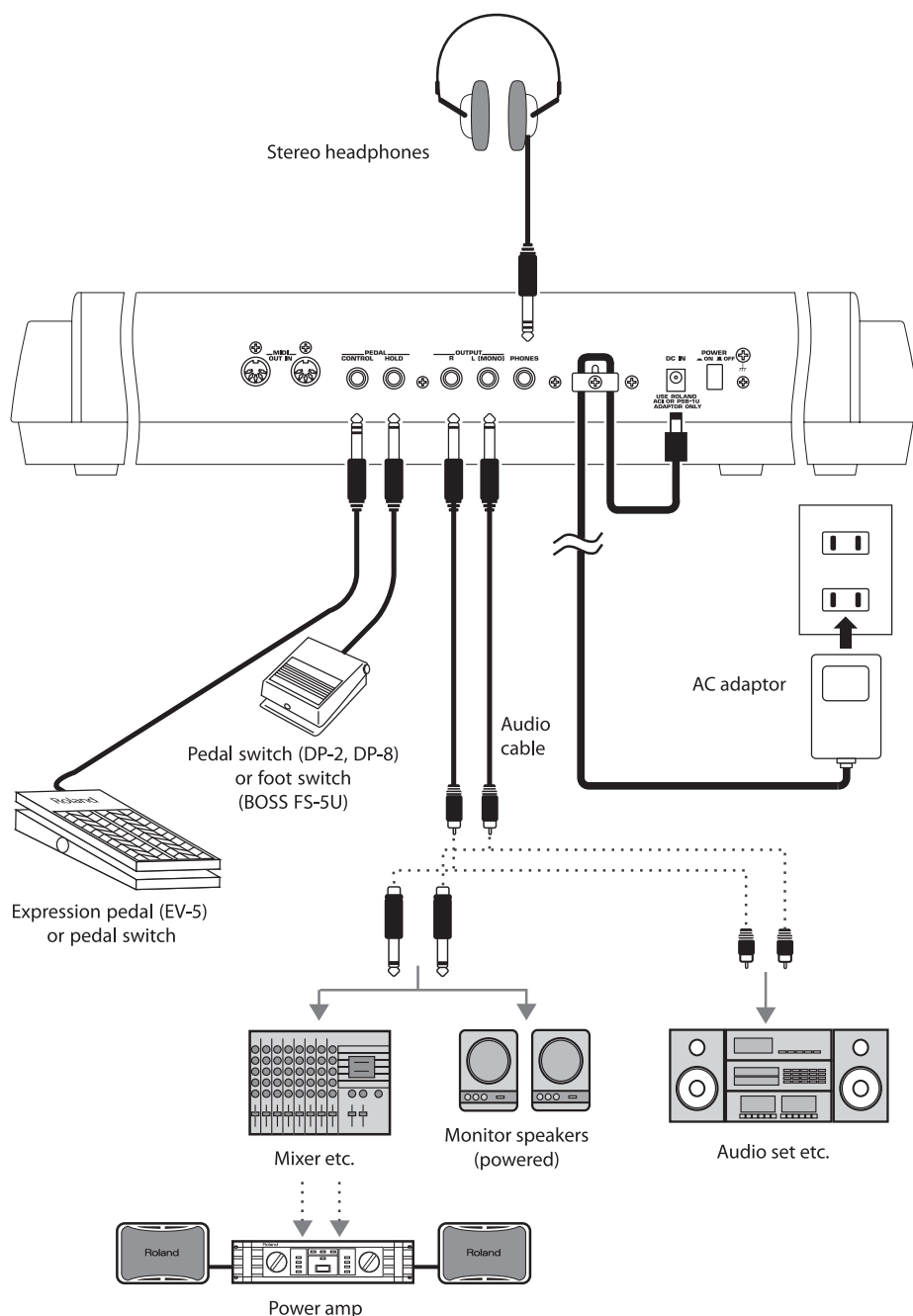
- **Водопроводные трубы (опасность получения электрического удара)**
- **Газопроводные трубы (опасность возникновения пожара или взрыва)**
- **Громоотводы или телефонные кабели (представляют собой опасность в случае грозы)**

Подготовка в работе

Подключение JUNO-D к внешнему оборудованию

В JUNO-D не предусмотрен усилитель или динамик. Поэтому для прослушивания вам потребуется подключить активную мониторинговую систему, микшер с подсоединенными мониторами, стереосистему или воспользоваться наушниками.

В случае использования JUNO-D как автономного устройства, выполните соединения как это показано на рисунке.



NOTE

- Чтобы не допустить сбоя в работе и/или повреждения динамиков или других устройств, перед выполнением любых соединений всегда убирайте громкость на всех устройствах
- Чтобы не допустить внезапного выключения подачи питания на своем устройстве (случайное выдергивание шнура из розетки), а также избыточной физической нагрузки на соединитель, зафиксируйте сетевой шнур как это показано на рисунке
- Используйте только указанную модель педали экспрессии (EV-5, приобретается отдельно). В случае подключения любой другой педали экспрессии вы рискуете повредить устройство.
- В комплект не входят аудио и MIDI кабели, а также наушники. Они приобретаются отдельно.

MEMO

- Чтобы максимально использовать функциональные возможности JUNO-D, мы рекомендуем использовать стереосистему, состоящую из усилителя/динамиков. Если вы используете моно систему, выполняйте соединения, используя гнездо OUTPUT L (MONO).
- Гнездо CONTROL PEDAL также можно использовать для подключения педальных выключателей.

1. Перед выполнением соединений удостоверьтесь, что выключили питание на всех подключаемых устройствах
2. Подключите поставленный в комплекте AC адаптер к JUNO-D, а затем вставьте другой конец адаптера в сетевую розетку.

3. Подключите JUNO-D и внешнее устройство как это показано на рисунке.

Используйте аудио кабели для подключения аудио оборудования, такого как усилитель или динамики. Если используете наушники, подключите их в гнездо PHONES. При необходимости подключите педальные выключатели или педали экспрессии.

Если хотите знать, как выполнить соединения с другим внешним устройством, см:

Использование JUNO-D для игры на внешнем MIDI звуковом модуле (стр. 93)

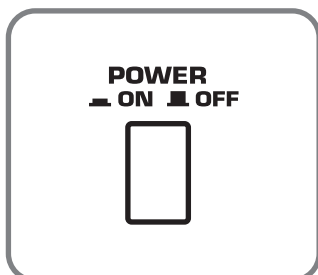
Исполнение на звукогенераторе JUNO-D с внешнего MIDI устройства (стр. 94)

Запись на внешний секвенсор (стр. 96)

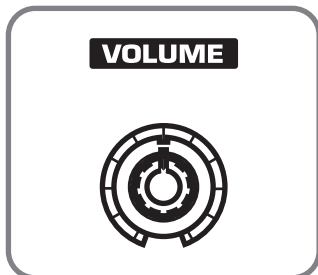
Включение/выключение питания

Включение питания

1. **Перед включением питания на JUNO-D, проверьте следующее:**
 - Правильно ли подключены все устройства?
 - Установлены ли регуляторы громкости в минимальное положение
 - Правильно ли подключен АС адаптер к JUNO-D?
2. **Нажмите выключатель "сеть", расположенный на задней панели JUNO-D, чтобы включить питание.**



3. **Включите питание на подключенных устройствах.**
4. **Начните играть на клавиатуре JUNO-D и постепенно повышайте уровень громкости на JUNO-D или на подключенных устройствах до соответствующего уровня.**



После выполнения соединений (стр. 14) включите питание на различных устройствах в указанном порядке. Включение устройства в не указанном порядке может привести к сбою в работе и/или повреждению громкоговорителей и других устройств.



В устройстве предусмотрена схема защиты, поэтому до начала работы устройства потребуется несколько секунд.



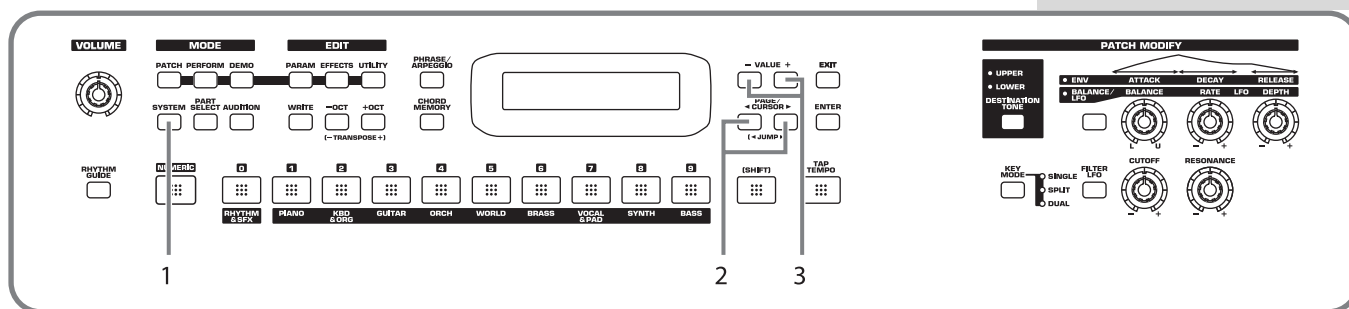
Осторожно повышайте уровень громкости на JUNO-D, чтобы не повредить подключенные устройства.

Выключение питания

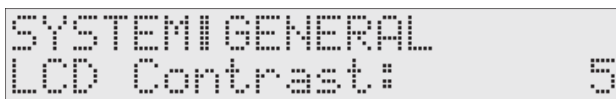
1. **Перед выключением питания удостоверьтесь, что**
 - Уровень громкости на JUNO-D и на остальных подключенных устройствах снижен до минимального уровня
 - Сохранены звуки другие созданные вами данные (стр. 48, 53, 59).
2. **Выключите питание для всех подключенных устройствах.**
3. **Выключите питание на JUNO-D.**

Как отрегулировать контрастность дисплея (LCD CONTRAST)

Иногда сразу после включения инструмента или его длительного использования возникают затруднения со считыванием информации; это также зависит от того, где и как расположен дисплей. Чтобы отрегулировать контрастность дисплея, выполните пункты, указанные ниже.



1. **Нажмите [SYSTEM], чтобы она засветилась.**
2. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "LCD Contrast" (контрастность ЖК-дисплея)**



3. **Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить величину (1-10).**



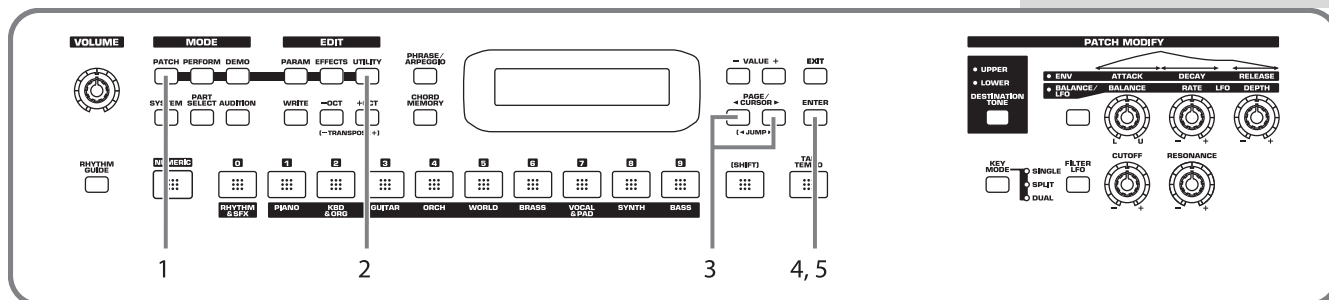
Назначение LCD CONTRAST сохраняется автоматически и не стирается даже при выключении питания.



Назначения LCD CONTRAST сохраняются автоматически и остаются действенными даже после выключения питания.

Переустановка на заводские настройки по умолчанию (Factory Reset)

Восстанавливает данные в JUNO-D на заводские настройки (Factory Reset).



NOTE

Удостоверьтесь, что не выключили питание во время выполнения процедуры Factory Reset. Если питание выключено или прервалась его подача во время записи данных в память, возникает вероятность повреждения внутренних данных.

1. Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.
2. Нажмите [UTILITY] чтобы она засветилась.
3. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "5:FACTORY RESET".

```
UTILIMENU [ENT]
5:FACTORY RESET
```

4. Нажмите [ENTER].

```
FACTORY RESET! [ENT]
Are you sure?
```

5. Снова нажмите [ENTER] чтобы выполнить процедуру Factory Reset.

Когда на дисплее появится сообщение "COMPLETED", это означает, что процедура переустановки на заводские настройки будет завершена.

NOTE

В случае, если во внутренней памяти JUNO-D сохраняются созданные вами важные данные, необходимо учесть, что во время выполнения Factory Reset произойдет сброс всех таких данных. Если хотите сохранить существующие данные, сохраните их на внешнем секвенсоре (стр. 98).

MEMO

Для отмены процедуры переустановки на заводские настройки нажмите [EXIT].

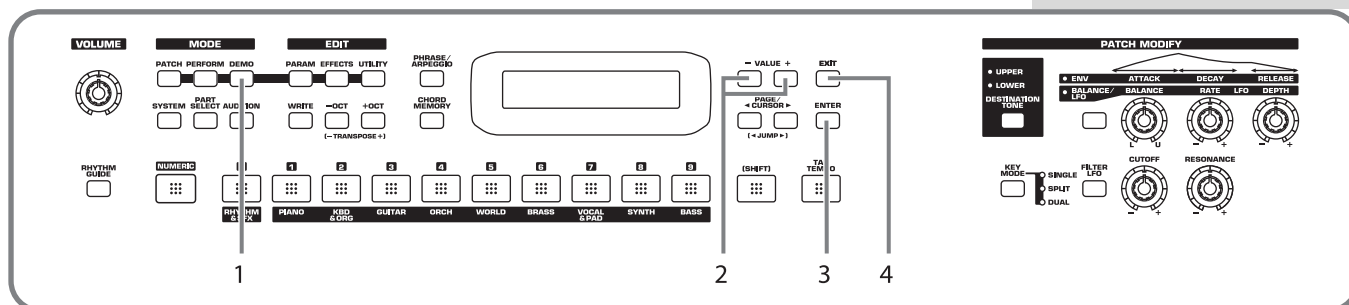
MEMO

Factory Reset можно выполнять не только в режиме Patch, но и используя функции Utility режима Performance (стр. 61).

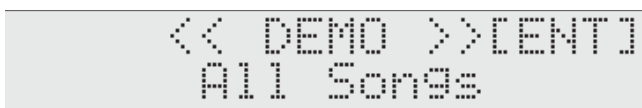
Как прослушать демо композиции

В JUNO-D встроены демо композиции.

Вот как прослушать демо композиции и прочувствовать великолепные звуки и эффекты JUNO-D.



1. Нажмите [DEMO].



2. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать композицию для прослушивания.

Если хотите прослушать все композиции, воспроизводимые в определенном порядке, нажмите "All Songs".

3. Нажмите [ENTER] чтобы включить воспроизведение демо.

Выбранная композиция будет воспроизводиться в режиме повтора. В случае выбор "All Songs", все композиции будут воспроизводиться в режиме повтора.

4. Нажмите [EXIT] чтобы остановить воспроизведение.

Чтобы вернуться в режим клавиатуры снова нажмите [EXIT] или [DEMO] чтобы перестал светиться индикатор.



Во время воспроизведения демо композиций формировать звуки на клавиатуре не представляется возможным.



- Не сохраненные изменения назначений могут быть потеряны во время включения Demo Play. Выполните процедуру записи, чтобы сохранить данные перед прослушиванием демо композиций (стр. 48, 53, 59).
- Все права сохранены. Несанкционированное использование данного материала не в целях личного использования является нарушением авторских прав.
- Запрещено выводить исполняемые музыкальные данные с MIDI OUT.

Список демо композиций

В JUNO-D встроено 3 демо.

"T"

© Roland Corporation

Short, sweet

© Roland Corporation

Catch Me

© Roland Corporation

БЫСТРОЕ НАЧАЛО

Пробуем новые звуки

Выбор патча

Все звуки, которыми вы пользуетесь при обычном исполнении на JUNO-D, называются патчами. Патч аналогичен инструменту, на котором играл участник оркестра.

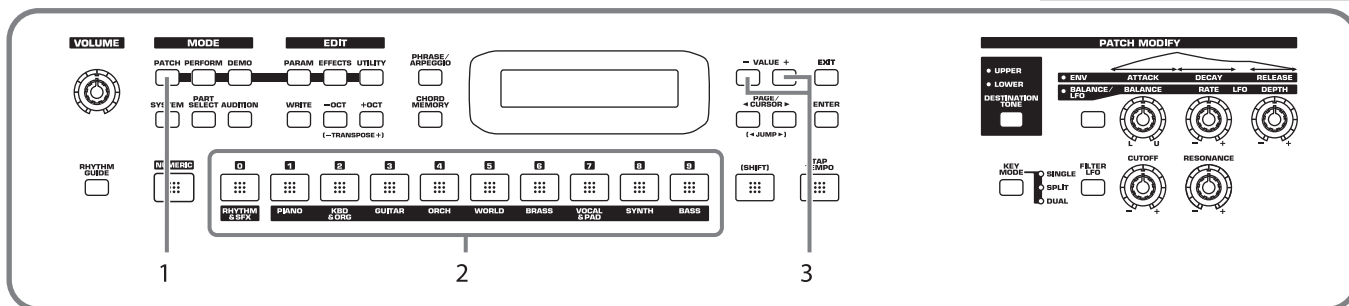
Каждый патч состоит из двух тонов; верхнего тона и нижнего тона. Вы можете назначать оба тона на их зону клавиатуры (стр.44) и сделать отдельные назначения для каждого тона (стр. 46).

■ Выбор патча по категории

На JUNO-D можно быстро выбрать и вызвать патч после назначения его типа. Все патчи организованы в 10 групп категорий.

Кнопка	Группа категории	Категория	Содержание
[1]	PIANO (Pf)	PNO AC.PIANO	Акустическое фортепьяно
		EP EL.PIANO	Электропиано
[2]	KBD & ORGAN (Ky)	KEY KEYBOARDS	Другие клавишные (клавир, клавесин и др.)
		BEL BELL	Колокольчики, Bell Pad
		MLT Mallet	Колотушка
		ORG ORGAN	Электрический и церковный орган
		ACD ACCORDION	Аkkордеон
		HRM HARMONICA	Губная гармоника, блюзовая губная гармоника
[3]	GUITAR (Gt)	AGT AC.GUITAR	Акустическая гитара
		EGT EL.GUITAR	Электрогитара
		DGT DIST.GUITAR	Искаженная гитара
[4]	ORCH (Oc)	STR STRINGS	Струнные
		ORC ORCHESTRA	Оркестр
		HIT HIT&STAB	Оркестровый шлягер, шлягер
		WND WIND	Деревянные духовые (гобой, кларнет и т.п.)
		FLT FLUTE	Флейта, флейта пикколо
[5]	WORLD (Wr)	PLK PLUCKED	Щипковые (клавесин и др.)
		ETH ETHNIC	Другие этнические инструменты
		FRT FRETTED	Ладовые инструменты (мандолина)
[6]	BRASS (Br)	BRS AC.BRASS	Акустический бас
		SBR SYNTH.BRASS	Синт. Бас
		SAX SAX	Саксофон
[7]	VOCAL & PAD (Vo)	BPD BRIGHT PAD	Синтезатор bright pad
		SPD SOFT PAD	Синтезатор Soft Pad
		VOX VOX	Голос, хор
[8]	SYNTH (Sy)	HLD HARD LEAD	Hard Synth Lead
		SLD SOFT LEAD	Soft Synth Lead
		TEK TECHNO SYNTH	Techno Synth
		PLS PULSATING	Pulsating Synth
		FX SYNTH FX	Синтезаторные эффекты (шум и т.п.)
		SYN OTHER SYNTH	Полифонический синтезатор
[9]	BASS (Bs)	BS BASS	Акустический и электрический бас
		SBS SYNTH.BASS	Синтезаторный бас

Кнопка	Группа категории	Категория	Содержание
[0]	RHYTHM & SFX (Rh)	DRM DRUMS	Рис-набор
		PRC PERCUSSION	Перкуссия
		SFX SOUND FX	Звуковые эффекты
		BTS BEAT&GROOVE	Beat and Groove
		CMB COMBINATION	Другие патчи



1. Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.
2. Используйте [0]-[9] чтобы назначить группу категории патча, предполагаемого для выбора.
3. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать звук в пределах группы категории.

Выбор звуков по категориям

В режиме Patch кнопки прямого доступа [0]-[9] работают как кнопки выбора категории. В результате того, что выбранные вами патчи [0]-[9] (каждая категория) будут сохранены даже в случае выключения питания, вы можете выбрать любимые патчи на панели управления и всякий раз мгновенно их вызывать нажатием [0]-[9].



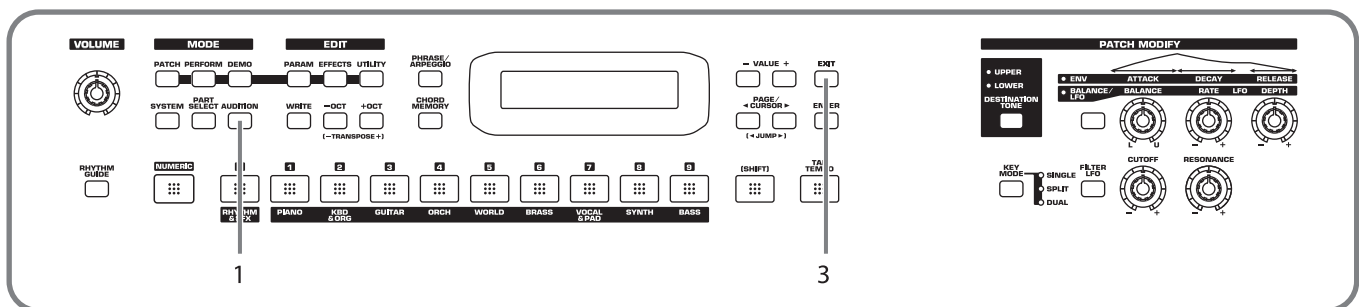
Ритм-наборы содержатся в [0] (стр. 22).



Вы можете включить [NUMERIC] и использовать цифровые клавиши для прямого ввода **Список патчей** (стр. 41) и нажать [ENTER] для финализации номера (стр. 43).

■ Выбор патчей во время просушивания фраз (Patch Audition)

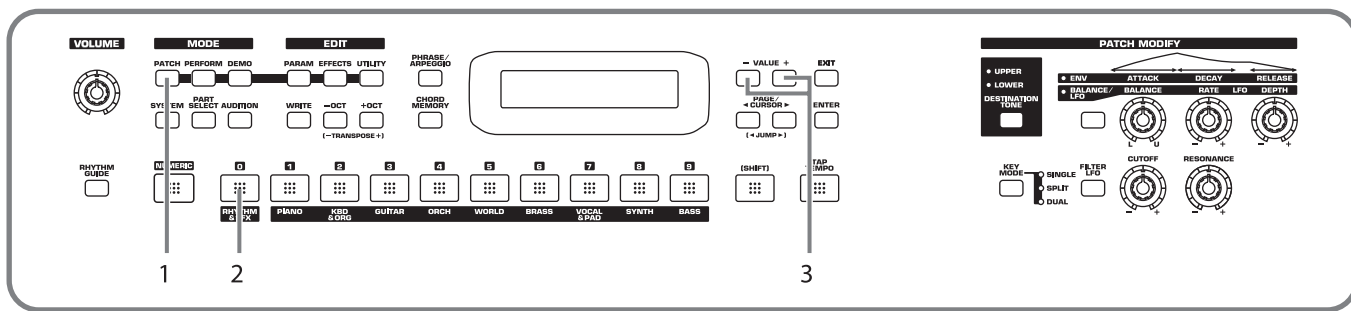
Не играя на клавиатуре, вы можете прослушать звуки, используя фразы, которые были предварительно запрограммированы в соответствии с характером каждого патча.



1. Нажмите [AUDITION].
Начнет звучать текуще выбранный патч.
2. Выбирайте патчи как это описано в разделе **Выбор патча по категориям** (стр. 20).
3. Снова нажмите [AUDITION] или нажмите [EXIT] чтобы остановить прослушивание патчей.

Выбор ритм-набора

В JUNO-D встроены ритм-наборы, которые позволяют исполнять звуки различных перкуSSIONНЫХ инструментов или спецэффекты с каждой клавиши.



1. Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.
2. Нажмите [0] чтобы выбрать "RHYTHM & SFX".
3. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы включить ритм-набор.

В категории группы Rhythm & SFX содержатся патчи, которые отличаются от ритм-наборов. Ритм-наборы имеют в своих названиях слова "KIT", "MENU" или "GM2".

MEMO

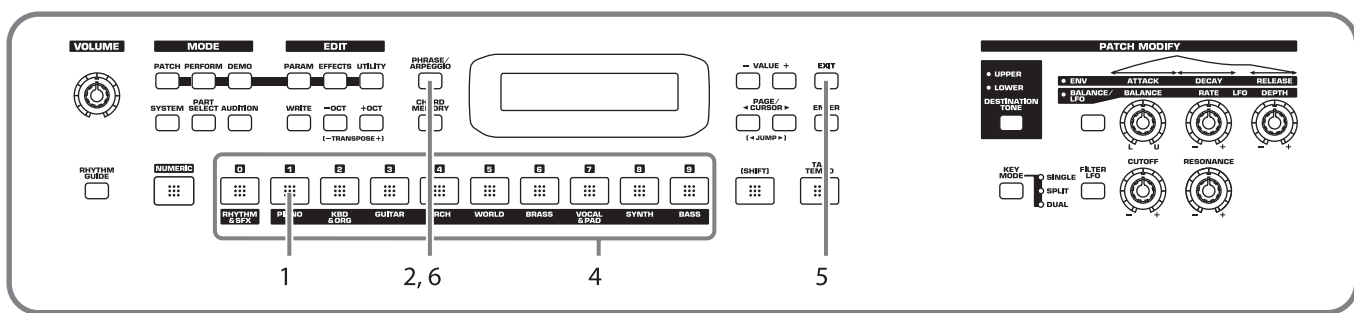
При нажатой [0] вы можете включить [NUMERIC] и использовать кнопки [0]-[9] для прямого ввода номера ритм-набора. Нажмите [ENTER] для финализации номера (стр. 43).



Список ритм-наборов (стр. 116).

Игра арпеджио (Phrase/Arpeggio)

Арпеджио - это "разбитый на отдельные звуки аккорд", где каждая нота исполняется по отдельности. Функция Phrase/Arpeggio позволит вам формировать арпеджио просто в ходе удерживания клавиш аккорда, что также является удобным способом ввода исполнения во внешний секвенсор. В результате того, что в JUNO-D имеются шаблоны арпеджио, которые подходят для разнообразных выбранных вами звуков, вы можете сразу создавать соответствующие арпеджио. Можно выбрать Phrase Template (шаблон фразы), который позволит вам играть арпеджио, используя всего одну клавишу, не исполняя все звуки аккорда (стр. 62).



1. Находясь в режиме Patch, нажмите [1] чтобы выбрать звуки фортепьяно.
2. Нажмите [PHRASE/ARPEGGIO] чтобы кнопка засветилась.
3. Игряйте на клавиатуре.

Инструмент будет исполнять арпеджио в соответствии с нотами, которые только что были вами озвучены.

■ Изменение способа озвучивания арпеджио

Затем попробуйте изменить способ звучания арпеджио. Назначения, которые определяют способ звучания арпеджио, представлены в виде шаблонов.

Переключая шаблоны, вы можете изменить способ звучания арпеджио.

4. Наджмите [0]-[9].

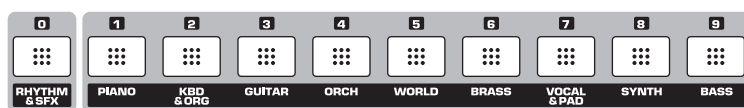


Игряйте фразу, нажимая на одну клавишу.



Игряйте фразу, нажимая аккорд

Нажимая [0] вы выберете шаблон пользователя.



Шаблоны пользователя

Пресетные (Arpeggio/Phrase) шаблоны



Шаблоны пользователя (стр. 24)



Шаблоны арпеджио (стр. 120)

Пробуем новые звуки

5. Когда нажимаете [EXIT], функция Arpeggio остается включенной и вы можете вернуться на предыдущий экран.

Если снова захотите выбрать шаблон арпеджио, нажмите [PHRASE/ARPEGGIO] чтобы кнопка перестала светиться, после чего снова нажмите [PHRASE/ARPEGGIO] чтобы кнопка опять засветилась. Выбранный шаблон арпеджио останется в памяти даже после выключения питания.

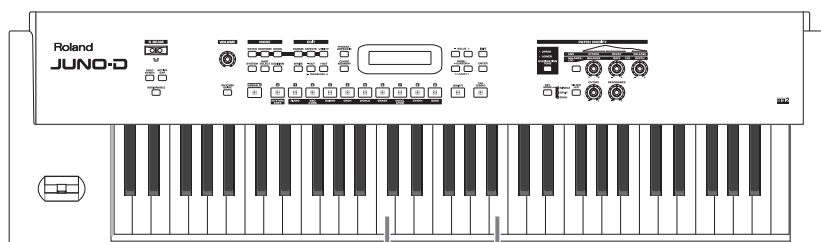
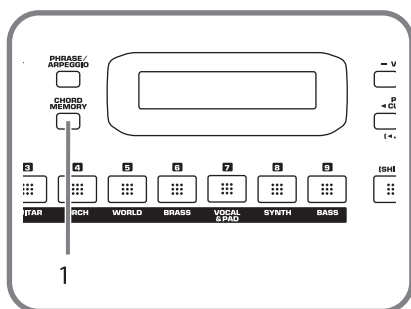
6. Чтобы закончить играть арпеджио снова нажмите [PHRASE/ARPEGGIO], чтобы перестал светиться индикатор кнопки.

Шаблон пользователя

Наличие шаблона пользователя позволяет при желании назначать разнообразные шаблоны. На JUNO-D вы можете сохранять восемь разных шаблонов пользователя. Нажав на [0], используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбирать другие созданные вами шаблоны пользователя. Более подробную информацию о том, как создавать шаблоны пользователя вы найдете на стр. 62.

Исполнение аккорда, нажимая на одну клавишу (Multi-chord Memory)

Chord Memory (память на аккорды) - это функция, позволяющая вам играть аккорд в результате нажатия всего одной клавиши, на которую зарегистрирована "Chord Form" (форма аккорда). На JUNO-D можно зарегистрировать различные формы аккордов на каждую клавишу клавиатуры и сохранить эти формы в качестве наборов (**multy-chord memory** - память на большое к-во аккордов) и затем их вызывать по желанию. Если вы сохранили типичную последовательность аккордов в виде пользовательских наборов аккордов, существует очень удобный способ получения моментальных результатов, такой как при вводе музыки на внешний секвенсор.



В диапазоне от С до В назначено двенадцать форм аккордов.

1. Нажмите [CHORD MEMORY], чтобы она засветилась.

<< CHORD MEMORY >>
Pop 1

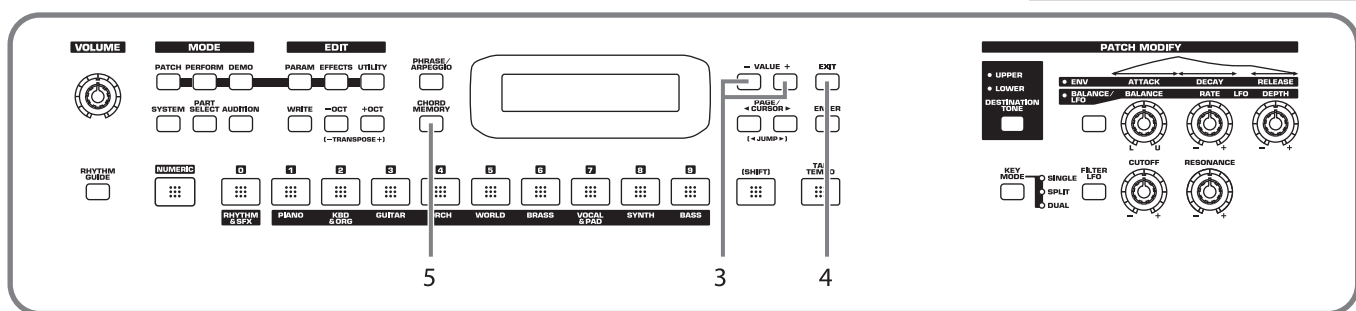
Включится функция Chord Memory и будет произведена индикация назначения набора аккорда.

2. Играть на клавиатуре.

Будет озвучен аккорд назначенной структуры в соответствии с названием нажатой вами клавиши.

■ Включение наборов аккордов

После этого поменяйте набор аккордов.



- Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать Chord Set (набор аккордов).

Набор аккордов пользователя появится за пресетными наборами аккордов.

- Когда нажмете [EXIT], функция Multi-chord Memory останется включенной и вы вернетесь на предыдущий экран.

Если снова захотите выбрать набор аккордов, нажмите [CHORD MEMORY] чтобы она перестала светиться и после этого еще раз нажмите [CHORD MEMORY], чтобы она снова засветилась. Выбранный набор аккордов останется сохраненным в памяти даже после выключения питания.

- Чтобы выключить функцию Multi-chord Memory, снова нажмите [CHORD MEMORY], чтобы перестал светиться индикатор кнопки.

Вы можете создавать свой собственный набор аккордов, сохранив самостоятельно сформированные аккорды. Более подробную информацию см. на стр. 64.



Список Multi-chord см. на стр. 122.

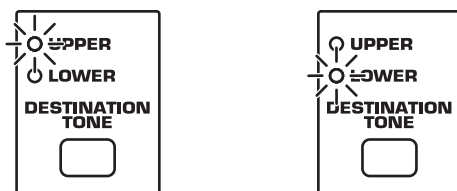
Применение к звуку различных эффектов

Изменение нота с помощью ручек регуляторов (Patch Modify)

Используя пять ручек регуляторов, расположенных на панели управления, можно изменять тоны в реальном времени. На JUNO-D каждый патч состоит из двух тонов; **верхнего** (upper) и **нижнего** (lower) (в верхней или нижней части клавиатуры) (стр. 40). Способ озвучивания тонов (Single/Split/Dual) сохраняется в каждом патче и вы можете делать изменения с помощью [KEY MODE] (стр. 44).

■ Выбор тона, предполагаемого для изменения (DISTRIBUTION TONE)

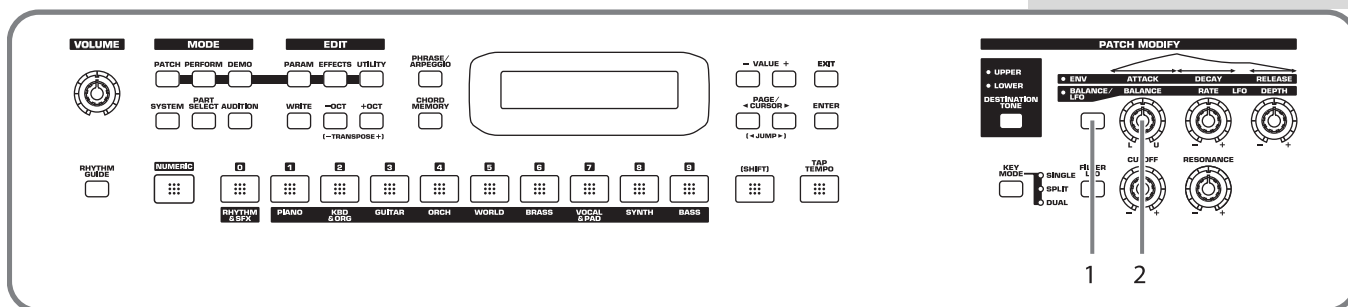
Используйте кнопку [DISTRIBUTION TONE] чтобы назначить, какой тон вы будете изменять: верхний или нижний.



- Светится UPPER: Изменится только верхний (upper) тон
- Светится LOWER: Изменится только нижний (lower) тон
- Светятся оба: Изменения будут произведены в отношении верхнего и нижнего тонов.

■ Как отрегулировать баланс громкости двух тонов

Вы можете использовать ручку для управления балансом громкости верхнего или нижнего тона



1. Нажмите кнопку выбора модифицирования патча чтобы засветился индикатор BALANCE/LFO.
2. Вращайте ручку [BALANCE].

Чтобы повысить уровень громкости, поверните ручку регулятора вправо, а чтобы понизить уровень громкости - поверните ручку регулятора влево.



Patch Modify применяет регулировки +/- к назначениям оригинального тона. В зависимости от выбранного вами тона не всегда можно получить значительное изменение звука.



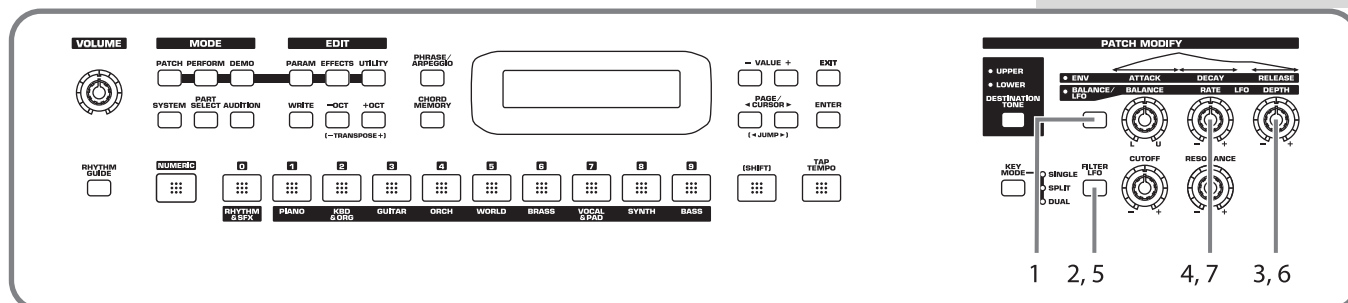
Что касается ритм-наборов, Patch Modify применяется к целому набору.



Изменить баланс громкости для ритм-наборов не представляется возможным.

■ Эффекты вибрато и Wah (LFO)

LFO или "НЧ генератор" производит изменения звука в периодическом режиме. Изменение питча с помощью LFO формирует "эффект вибрато", а изменив частоту среза фильтра с помощью LFO вы получите так называемый "эффект wah".



1. Нажмите кнопку выбора модификации патча, чтобы засветился индикатор BALANCE/LFO.

2. Удостоверьтесь, что не светится [FILTER LFO].

В случае выключения [FILTER LFO] два регулятора LFO будут выполнять регулировку эффекта вибрато.

3. Поверните ручку [LFO DEPTH].

Вращение ручки вправо (в направлении по часовой стрелке) повышает волнообразные колебания звука, в то время как вращение ручки влево (в направлении против часовой стрелки) наоборот сделает эти волнообразные колебания менее выраженными и поверхностными.

4. Поверните ручку [LFO RATE].

Вращение ручки вправо (в направлении по часовой стрелке) повысит скорость волнообразных колебаний звука, в то время как вращение ручки влево (в направлении против часовой стрелки) наоборот понизит скорость этих волнообразных колебаний.

5. Нажмите [FILTER LFO] чтобы она засветилась.

В случае включения [FILTER LFO], две ручки LFO будут выполнять регулировку эффекта wah.

6. Поверните ручку [LFO DEPTH].

Вращение ручки вправо (в направлении по часовой стрелке) увеличит глубину волнообразных колебаний звука, в то время как вращение ручки влево (в направлении против часовой стрелки) наоборот сделает эти волнообразные колебания менее выраженными и поверхностными.

7. Поверните ручку [LFO RATE].

Вращение ручки вправо (в направлении по часовой стрелке) повысит скорость волнообразных колебаний звука, в то время как вращение ручки влево (в направлении против часовой стрелки) наоборот понизит скорость этих волнообразных колебаний.

MEMO

Если функция включена (светится индикатор), снова нажмите [FILTER LFO] чтобы индикатор перестал светиться.

MEMO

[FILTER LFO] не оказывает влияния на ритм-набор.

■ Как изменить громкость звука (ENVELOPE)

Громкость продолжает изменяться с момента нажатия клавиши до момента ее отпускания.

A: Attack Time (время атаки): Период времени с момента нажатия клавиш клавиатуры до достижения максимальных тональных изменений.

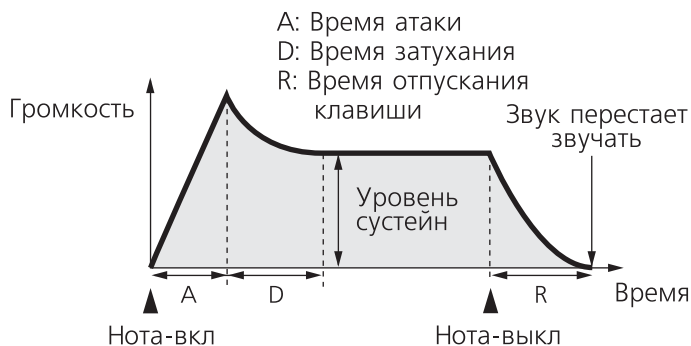
D: Delay Time (время задержки): Период времени с момента получения максимального тонального изменения до достижения Sustain Level (уровень сустейна).

S: Sustain Level (уровень сустейна): Громкость, которая задерживается во время нажатия клавиши.

R: Release Time: Период времени с момента отпуска клавиш клавиатуры до исчезновения звука.

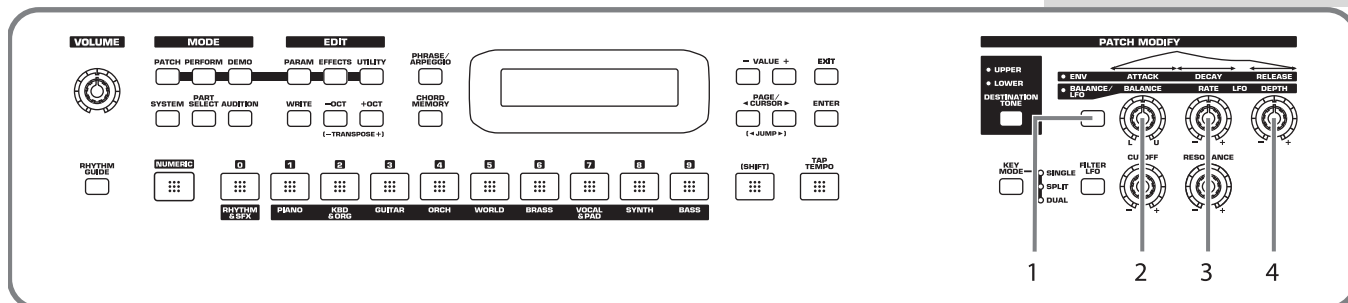
Используйте ручки ENVELOPE 3 чтобы изменять время A, D и R.

* *Каждый тон имеет свой собственный уровень сустейна, изменить который не представляется возможным.*



МЕМО

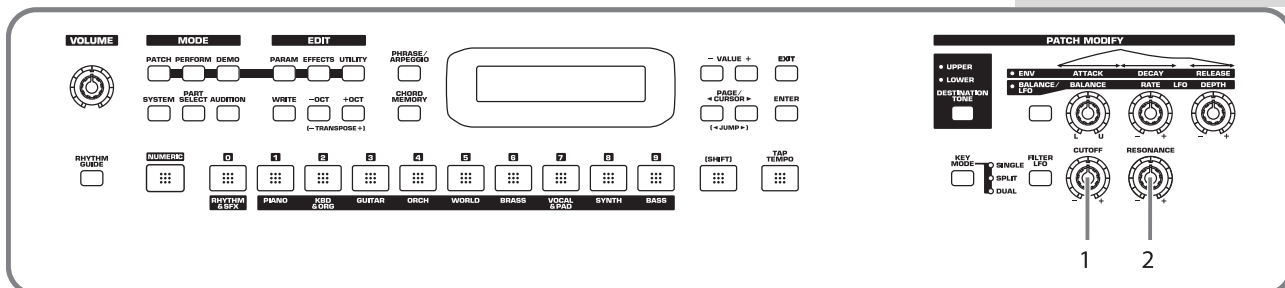
"Огибающая" - это кривая, демонстрирующая изменение громкости инструмента с момента начала процесса озвучивания ноты и до его конца. Каждый музыкальный инструмент имеет свой специфический тип огибающей, однако, которая может изменяться в зависимости от стиля игры на инструменте, и является важным фактором в характеристиках звука. Например, если с большим усилием дуть в трубу, формируется "пробойный" звук с быстрой атакой, но если в трубу дуть слабо, формируется мягкий звук с замьютированной атакой.



1. Нажмите кнопку выбора модификации патча чтобы засветился индикатор ENV.
2. Поверните ручку [ATTACK].
Вращение ручки вправо (в направлении по часовой стрелке) увеличит время повышения звука, в то время как вращение ручки влево (в направлении против часовой стрелки) наоборот его сократит.
3. Поверните ручку [DECAY].
Вращение ручки вправо (в направлении по часовой стрелке) увеличит время, необходимое для достижения звуком Sustain Level повышения звука, в то время как вращение ручки влево (в направлении против часовой стрелки) наоборот его сократит.
4. Поверните ручку [RELEASE].
Вращение ручки вправо (в направлении по часовой стрелке) увеличит время, необходимое для исчезновения звука, в то время как вращение ручки влево (в направлении против часовой стрелки) наоборот его сократит.

■ Изменение яркости звука и добавление в него специальных качеств (CUTOFF/RESONANCE)

В секции звукогенератора JUNO-D имеется фильтр, который может обрезать или усиливать определенные частотные зоны звука. [CUTOFF] назначает частоту (частоту среза фильтра), на которой фильтр начнет модифицировать звук и [RESONANCE] обуславливает подъем частоты в зоне частоты среза, придавая звуку особый характер.



1. Поверните ручку [CUTOFF].

Вращение ручки вправо (в направлении по часовой стрелке) повышает яркость звука, в то время как вращение ручки влево (в направлении против часовой стрелки) делает звук менее выразительным.

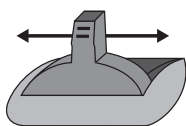
2. Поверните ручку [RESONANCE].

Вращение ручки вправо (в направлении по часовой стрелке) делает звук более отличающимся от других звуков, в то время как вращение ручки влево (в направлении против часовой стрелки) делает упомянутые характеристики менее выраженными.

Использование рукоятки для видоизменения звука

■ Изменение питча звука в реальном времени (рукоятка Pitch Bend – питч бендера)

Играя на клавиатуре, переведите рукоятку влево, чтобы понизить питч или вправо, чтобы его повысить.



Питч-бендер

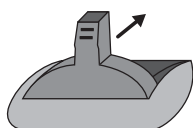
Можно назначить диапазон питч-бендера в пределах двух октав, который будет регулироваться с полутоновым шагом. Более подробную информацию см. на стр. 47.



Независимо от патча, можно назначать, применение эффекта к верхнему (upper) или нижнему (lower) тону (стр. 46).

■ Добавление в звук эффекта вибрато (Рукоятка Modulation – модуляция)

Играя на клавиатуре, отведите рукоятку в направлении от себя чтобы добавить эффект вибрато.

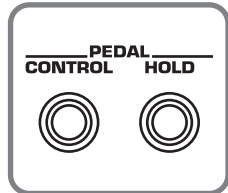


Модуляция

Если захотите использовать рукоятку Модуляция для добавления других эффектов, а не вибрато, см. стр. 89.

Использование педали для видоизменения звука

С помощью внешней педали, такой как педаль экспрессии (опциональная EV-5), педального выключателя (опциональный DP-2/8) или ножного выключателя (опциональный BOSS FS-5U) подключенного в гнездо CONTROL PEDAL, вы сможете использовать педаль для выполнения изменений в тоне. Как и при использовании рукоятки Модуляция, вы сможете выбрать функцию, на которую оказывается воздействие на момент нажатия педали. Более подробная информация представлена на стр. 90.



* Если захотите применить эффект, который обусловит продолжительное исполнение звуков (т.е. поддержка звучания нот или "эффект hold"), подключите педальный выключатель (опциональный DP-2/8) или ножную педаль (опциональная BOSS FS-5U) в гнездо PEDAL HOLD.

MEMO

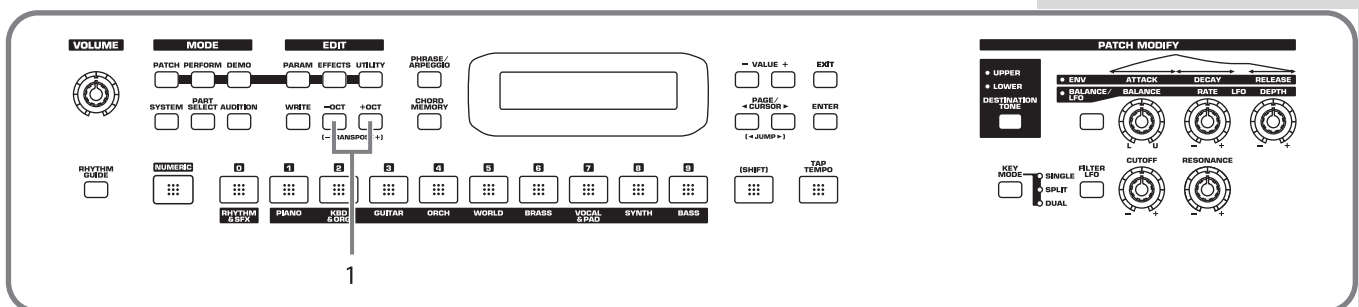
Если используете DP-8, установите его функциональный выключатель в положение "Switch".

Сдвиг диапазона клавиатуры с шагом, равным одной октаве (Octave Shift)

Octave Shift-это функция, которая сдвигает питч клавиатуры, который измеряется в единицах, равных одной октаве. Это позволяет сдвигать диапазон клавиатуры в сторону наиболее удобного диапазона для игры на инструменте. Кроме того, это удобно в следующих ситуациях.

Если исполняемые звуки. Которые находятся за пределами диапазона клавиатуры

В результате того, что JUNO-D имеет 61-нотную клавиатуру, то при исполнении некоторых композиций вам может потребоваться исполнять более высокие или низкие ноты. Кроме того, во время исполнения ритм-наборов могут использоваться такие перкуссионные инструменты, к которым попросту являются недоступными для клавиатуры JUNO-D. В таких случаях для исполнения подобных можно использовать функцию Транспозиции (Transpose).



1. Используйте OCT [-]/[+] чтобы транспонировать питч.

Питч клавиатуры можно транспонировать в единицах, равных 1 октаве (-3 + 3 октавы).

Перемещение диапазона клавиши с половинным шагом (TRANSPOSE)

Данная функция перемещает диапазон клавиши с половинным шагом. Это удобно в следующих ситуациях.

Если подстраиваетесь к регистру вокалиста

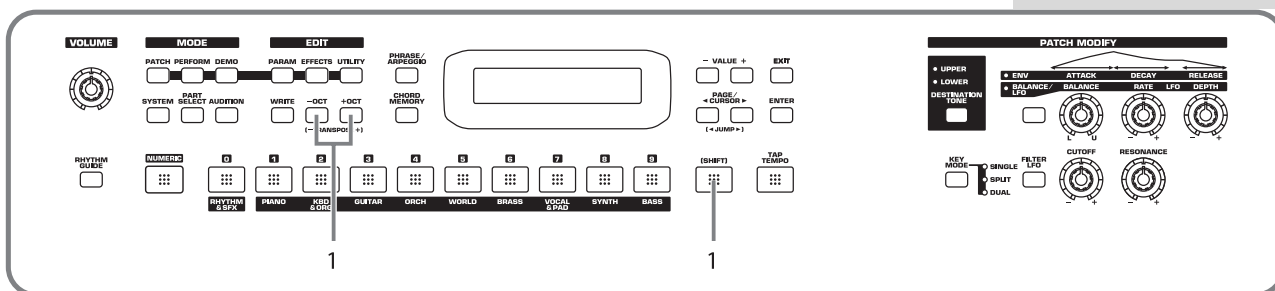
Иногда ноты мелодии могут выходить за пределы регистра вокалиста. Таким образом, если вы захотите выполнить переход в другую тональность, можете играть композицию в новой тональности, продолжая использовать ту же самую пальцовку, которую использовали до этого момента.

Если переходите в более легкую для исполнения тональность

Для исполнения композиции можете использовать более простую пальцовку, которая не предусматривает большое количество диезов или бемолей.

Если играете вместе с транспонированным инструментом

Можете играть патчи транспонированного инструмента точно так, как это написано в нотах.

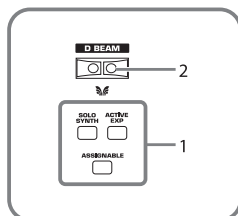


1. Удерживая нажатой [SHIFT], нажмите OCT [-]/[+].

Можете транспонировать свое исполнение в диапазоне -5 - +6 полутонов.

Проводим рукой на D Beam контроллером (D Beam Controller)

Ничего нет сложного в том, как пользоваться D Beam контроллером - просто проведите над ним рукой. Одна из трех кнопок назначена на соло синтезатор, вторая - на эффект активной экспрессии, а третья может назначаться на функцию по вашему выбору. Также, можно создавать эффекты с мгновенным изменением звука, чего невозможно добиться используя ручку регулятора или рукоятку бендера.



1. Нажмите [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] или [ASSIGNABLE] чтобы она засветилась.

Если вы выбрали [ASSIGNABLE], функция, назначенная на D Beam контроллер, будет отображена на дисплее.

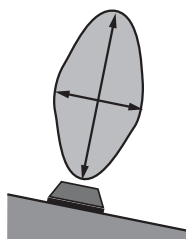


Применение к звуку различных эффектов

- Играя на клавиатуре с целью формирования звука, расположите руку над D Veat и медленно проведите ею в направлении вверх и вниз.
К звуку будет применен эффект, который будет зависеть от функции, которая назначена на D Veat контроллер.
- Чтобы выключить D Veat контроллер, еще раз нажмите кнопку.

Радиус действия D Veat контроллера

На рисунке обозначен радиус действия D Veat контроллера. Если вы проведете рукой за его пределами, то не получите никакого эффекта.



В ответ на работу D Veat контроллера будут мигать [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] или [ASSIGNABLE]. Когда ваша рука выйдет за пределы радиуса действия контроллера, кнопка перестанет мигать и ее индикатор начнет ровно светиться.

**Чувствительность D Veat контроллера будет изменяться в зависимости от количества света вблизи инструмента. Если контроллер не работает так, как вы этого ожидали, отрегулируйте чувствительность в соответствии с освещением места, в котором вы находитесь (СТР. 34). Также, радиус действия D Veat контроллера будет крайне мал в случае использования инструмента под прямыми солнечными лучами. Не забывайте об этом, когда планируете использовать D Veat контроллер на открытых площадках.*

■ Эффекты, которые можно использовать с помощью D Veat контроллера

SOLO SYNTH

Позволяет генерировать пассажи, которые звучат так, как будто бы очень быстро играете на клавиатуре. Например, если правой рукой удерживать нажатыми четыре ноты C, D, E и G и провести левой рукой над D Veat контроллером, будет повторена такая фраза, как "CDEGCDEG...".

Например, можно использовать D Veat контроллер для исполнения соло синтезатора и удерживать аккорды с помощью продолжительного, задержанного звука для создания иллюзии игры на арфе.

Функция запоминания аккордов также предоставляет набор аккордов, в котором содержатся ноты определенного звукоряда и который предназначен для использования вместе с этой функцией (16. Scale Set).

ACTIVE EXPRESS (Active Expression)

D Veat можно использовать для добавления в исполнение экспрессии, путем изменения громкости (Expression). Если вы назначили Active Expression Awitch (стр. 46) на "ON" (вкл) для патча [KEY MODE] которого назначен на [DUAL] (стр. 44), данная функция будет управлять балансом двух тонов (**Active Expression**). Если используете активную экспрессию, на более низких уровнях громкости будут слышны только верхние (upper) тоны; нижние (lower) тоны будут добавлены по мере повышения громкости.

* После использования D Veat для управления экспрессией, громкость будет на 0, поэтому вы не услышите никакого звука во время игры на клавиатуре. Чтобы вернуться в обычное состояние, в котором можно слышать звук, или нажмите [ACTIVE EXPRESS] и выключите освещение или выключите патчи.

MEMO

Объяснение каждого типа в данном руководстве приводятся при условии установки D Veat Polarity на "NORMAL" (стр. 34).

NOTE

С помощью включенного выключателя [COLO SYNTH], нажатие клавиш клавиатуры не обеспечить формирования звуков. Вам потребуется провести рукой над D Veat при одновременном удерживании клавиш нажатыми.

MEMO

Пресетные патчи, имеющие название "Aex..." уже имеют включенный ON выключатель активной экспрессии при установке клавиатуры в режим Dual.

ASSIGNABLE

Назначает функцию, управляемую с помощью D Beat контроллера. Используйте VALUE [-]/[+] и выберите одну из следующих функций.

Величина	Тх СС#	Измененная функция/параметр
MODULATION	CC01	Эффект вибрато
PORTA TIME	CC05	Время портаменто (стр. 47)
VOLUME	CC07	Уровень
BALANCE	CC08	Баланс громкости тонов UPPER и LOWER (стр. 45)
PAN	CC10	Панорама (стр. 46)
EXPRESSION	CC11	Уровень
PORTAMENTO	CC65	Выключатель портаменто (стр. 47)
SOSTENUTO	CC66	"Поддержка" звука нажатой клавиши
SOFT	CC67	Приглушение (смягчение) тона
RESONANCE	CC71	Резонанс тона, полученный с помощью фильтра (стр. 48)
RELEASE TIME	CC72	Огибающая времени отпуская тона (стр. 48)
ATTACK TIME	CC73	Огибающая времени атаки тона (стр. 48)
CUTOFF	CC74	Частота среза фильтра (стр. 47)
DECAY TIME	CC75	Огибающая времени затухания тона (стр. 48)
LFO RATE	CC76	Tone LFO Rate (стр. 47)
LFO DEPTH	CC77	Tone LFO Depth (стр. 47)
LFO DELAY	CC78	Tone LFO Delay (стр. 47)
CHO SEND LEVEL	CC93	Уровень громкости посылы хоруса (стр. 46)
REV SEND LEVEL	CC91	Уровень посылы реверберации (стр. 46)
MFX PARAMETER1	CC12	Параметр, назначенный с помощью Multi-effect Control 1(стр. 69)
MFX PARAMETER2	CC13	Параметр, назначенный с помощью Multi-effect Control 2 (стр. 69)
AFTERTOUCH	----	
BEND UP	----	Эффект pitch bend (изгиб высоты питча) (от центра→вверх)
BEND DOWN	----	Эффект pitch bend (от центра→вниз)

В режиме Patch (патча), эффект применяется к патчу. В режиме Performance (исполнения) эффект применяется к патчу, назначенному на текущую партию. Используйте [DESTINATION RONE] чтобы назначить тон (стр.26). "ТхСС#" относится к сообщению изменения номера контроллера, посланному с соединителя MIDI OUT во время использования D Beat контроллера. При установке на AFTERTOUCH, посылаются сообщения Channel Aftertouch. Назначайтесь на AFTERTOUCH, в основном, когда захотите управлять звукогенератором с помощью сообщений Aftertouch. В результате приема этих управляющих сообщений с соединителя MIDI IN формируется точно такой же эффект, как и при использовании D Beat контроллера.

* При установке на MFX PARAMETER 1 или MFX PARAMETER 2, примите во внимание следующее.

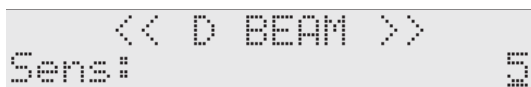
- Если тип (Type) мульти-эффекта назначен на 01:STEREO EQ (стр. 69) или 42: LOFI (стр. 83), Level (уровень) изменяется независимо от выбора MFX PARAMETER1 или MFX PARAMETER2.
- Если тип (Type) мульти-эффекта назначен на 23:2V PCH SHIFT (стр. 77) или 24: FB PCH SHIFT (стр.78), происходит одновременное изменение двух параметров.

* При выполнении назначений LFO RATE, LFO DEPTH или LFO DELAY, полученный эффект будет иметь различия в зависимости от вкл или выкл. [FILTER LFO]. Если [FILTER LFO] выключен, LFO изменяет питч (эффект вибрато). Если [FILTER LFO] включен, LFO изменяет частоту среза фильтра (Filter Cutoff frequency) (эффект wah).

■ Как отрегулировать чувствительность D Beam контроллеров (D BEAM SENS)

Чувствительность D Beam контроллера будет изменяться в зависимости от уровня освещенности в месте установки данного устройства. Если D Beam работает не так, как вы ожидали, отрегулируйте его чувствительности в соответствии с уровнем освещенности. Повышение данной величины повысит уровень чувствительности.

1. Нажмите [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] или [ASSIGNABLE], чтобы она засветилась.
2. Нажмите [PARAM].
3. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "Sens".



<< D BEAM >>
Sens: 5

4. Используйте VALU [-]/[+] чтобы отрегулировать чувствительность.

Value (величина): 1-10

По мере повышения данной величины, D Beam контроллер станет более чувствительным. Как правило, вы остановитесь на назначении "5".

5. Нажмите [EXIT] или [PARAM] чтобы вернуться на предыдущий экран.

■ Как изменить полярность изменения (D BEAM POLARITY)

Изменяя полярность назначения D Beam, вы можете инвертировать направление применяемого эффекта.

1. Нажмите [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] или [ASSIGNABLE], чтобы она засветилась.
2. Нажмите [PARAM].
3. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "Polarity".



<< D BEAM >>
Polarity: NORMAL

4. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы поменять полярность.
5. Нажмите [EXIT] или [PARAM] чтобы вернуться на предыдущий экран.



Данное назначение останется в памяти даже в случае выключения питания.



Данное назначение останется в памяти даже в случае выключения питания.

Использование эффектов JUNO-D

На JUNO-D всегда имеется доступ к трем отдельным эффектам.

Multi-Effects

В JUNO-D содержится 47 различных мульти-эффектов, включая искажение и симуляцию вращающихся динамиков.

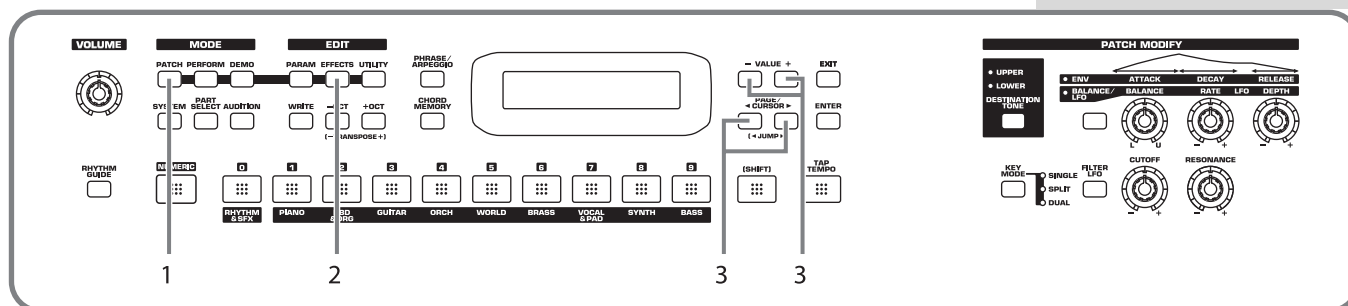
Chorus

Хорус добавляет в патчи ощущение глубины и пространственного звучания.

Reverb

Реверберация добавляет внешние характеристики, которые эмулируют звучание разнообразных типов акустического пространства, таких как концертные залы или аудитории.

■ Включение и выключение эффектов (Master Effects Switch)



Нажмите на выключатель, чтобы активировать соответствующий эффект (мульти-эффект, хорус, реверберация). Вы можете их выключить, если захотите слышать необработанный звук во время его редактирования или если используете внешний процессор эффектов и не хотите использовать встроенные эффекты.

На момент отгрузки с завод все эффекты назначены на NO (т.е. включены).

1. Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы перешли в режим Patch.
2. Нажмите [EFFECTS] чтобы она засветилась.

Будет произведена индикация состояния вкл/выкл каждого эффекта (мульти-эффекты, хорус, реверберация).



3. Используйте PAGE/CURSOR [<]/[>] чтобы выбрать тип эффекта и используйте VALUE [-]/[+] чтобы вкл/выкл. эффект. Когда играете на клавиатуре в этом состоянии, эффекты, выключатели мастер эффектов которых находятся во включенном состоянии, будут применяться к патчам. Если курсор установлен на "Rev" и вы хотите отредактировать назначения эффекта, нажмите PAGE/CURSOR [>] и параметры эффекта будут сразу отображаться один за другим, начиная с параметров мульти-эффекта (MFX). Более подробная информация представлена на стр. 67.

MEMO

Назначения On/Off для каждого эффекта оказывают воздействие на весь JUNO-D (напр. системные назначения). Это назначение остается сохраненным в памяти даже (в оригинальном тексте фраза оборвана. Примечание переводчика) предположительное окончание фразы "после выключения питания".

Использование Rythm Guide

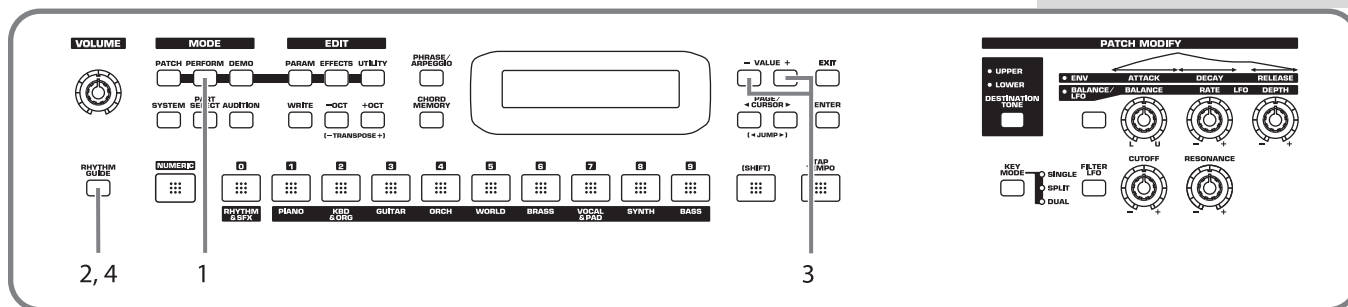
Функция Rythm Guide обеспечивает легкий путь для формирования полноценных ритмических паттернов, который также прост, как и использование метронома.

Rythm Guide можно использовать только в **режиме Performance**, который позволяет вам играть на клавиатуре одновременно с использованием звуков ударных инструментов.



Режим Performance
(стр. 55)

Выбор ритмического паттерна



1. Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы перешли в режим Performance.
2. Нажмите [RUTHM GUIDE] чтобы она также засветилась. Начнется воспроизведение ритмического паттерна.
3. Во время индикации на дисплее названия паттерна, используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать ритмический паттерн.
4. Снова нажмите [RUTHM GUIDE] чтобы она засветилась; будет остановлено воспроизведение ритмического паттерна.

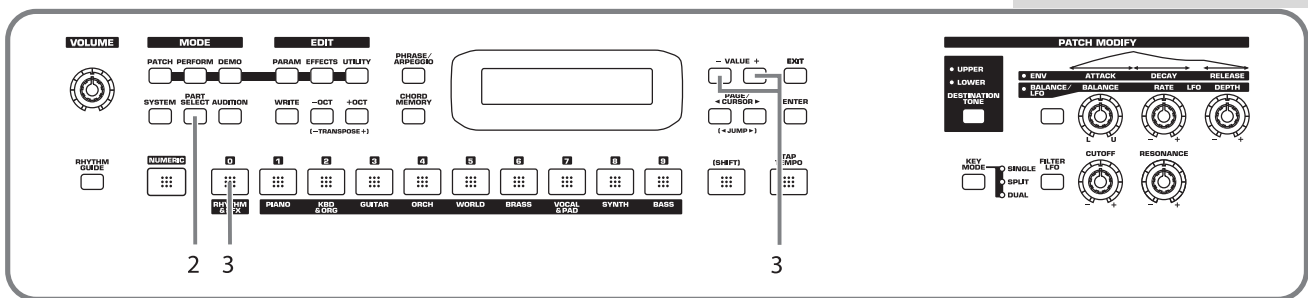
Как выбрать ритмический паттерн без его исполнения

1. Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы перешли в режим Performance.
2. Нажмите [RUTHM GUIDE] чтобы она также засветилась.
3. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать ритм-набор.
4. Нажмите [ENTER] для воспроизведения ритмического паттерна.

MEMO

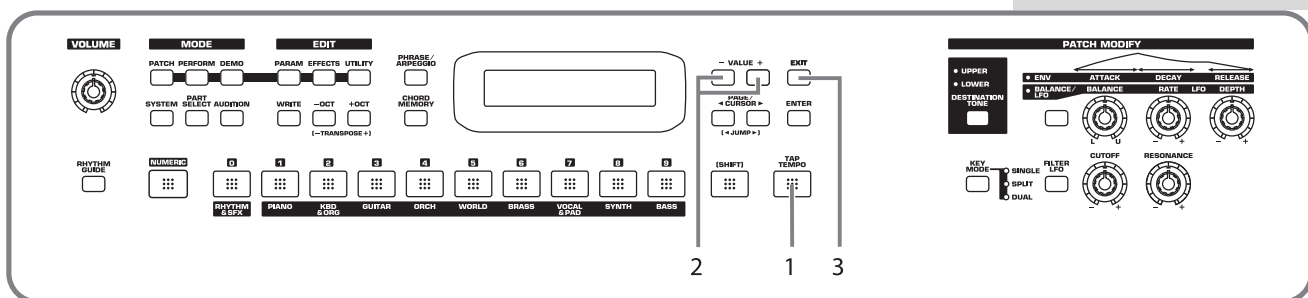
Если хотите изменить партию, которую будете исполнять параллельно функции ритмической направляющей Rythm Guide, нажмите [PART SELECT] чтобы она засветилась; после этого используйте [1]-[9] чтобы выбрать партию (категорию), которую предполагает исполнять на клавиатуре.

Включение звуков



1. Игряйте ритмический паттерн.
2. Нажмите [PART SELECT] чтобы она засветилась.
3. Нажмите [0] чтобы она засветилась и выберите ритм-набор.
4. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать ритм-набор, который предполагает использовать с ритмическим паттерном.

Как изменить темп



Если вы выбрали ритмический паттерн, можете назначать темп.

1. Нажмите [TAP TEMPO] чтобы она засветилась.
На дисплее вы увидите индикацию текуще выбранного темпа.



2. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы отрегулировать темп.
3. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на предыдущий экран.

Нажатие кнопки с целью изменения темпа (Tap Tempo)

У вас есть возможность изменять темп в зависимости от скорости нажатия [TAP TEMPO].

1. Три и более раз нажмите [TAP TEMPO] с длительностью, равной четвертной ноте, чтобы установить желаемый темп.

Темп вычисляется автоматически и назначается на интервал, с которым вы нажимали кнопку.

С помощью кнопки можно проверить темп и музыкальный размер. Во время воспроизведения ритмического паттерна на первом такте каждого такта индикатор кнопки будет мигать красным цветом, а в начале каждого последующего такта - зеленым.

MEMO

BPM расшифровывается как "количество ударов в минуту" и указывает на количество четвертных нот, формирующихся за одну минуту.

Memo

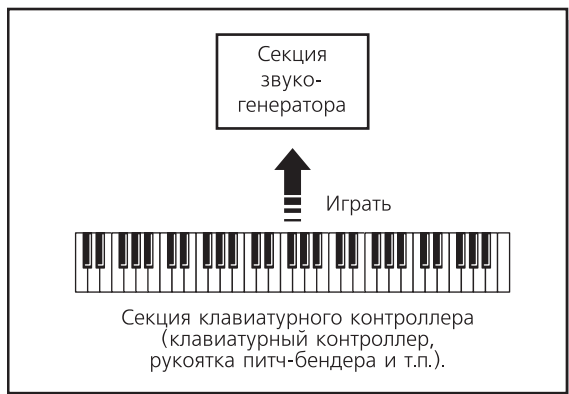
Руководство для продвинутых пользователей

Обзор JUNO-D

Как организован инструмент

Базовая структура

В широком смысле, JUNO-D состоит из секции клавиатурного контроллера и секции звукогенератора.



Секция клавиатурного контроллера

Данная секция состоит из клавиатуры, рукоятки питч-бендер/модуляция, регуляторов на панели управления и кнопок, а также D Beat контроллера. Сюда также относятся любые педали, которые можно подключить на задней панели. Информация об исполнении, генерированная на момент нажатия/отпускания клавиши или нажатия педали hold ("поддержки" звучания нот), посылается в секцию звукогенератора и/или на внешнее устройство звуковой обработки.

Секция звукогенератора

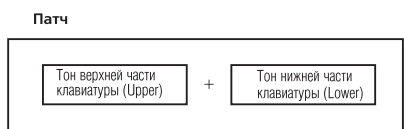
В соответствии с данными исполнения, полученных с секции клавиатурного контроллера, эта секция генерирует и обеспечивает выход звуков с выходных гнезд и через наушники. До шестнадцати партий могут исполнять различные звуки (патчи), при одновременном озвучивании до 64 нот. В этой секции также содержится три эффекта (реверберация, хорус, мультиэффекты).

Классификация типов звуков JUNO-D

Используя JUNO-D, вы заметите, что работая со звуками, вы будете пользоваться разнообразными категориями. Здесь мы дадим простое объяснение каждой категории звуков.

Тоны (Tones)

Тоны в JUNO-D - это самые маленькие звуковые единицы. Тем не менее, исполнить тон сам по себе не представляется возможным. Патч представляет собой звуковую единицу, которую можно исполнять, а тоны являются "кирпичиками", из которых строится патч.

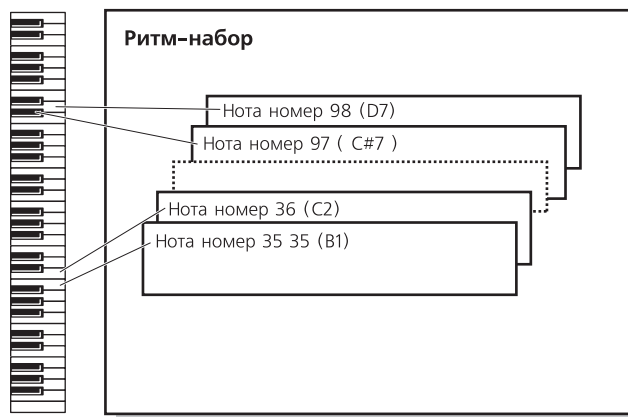


Патчи

В JUNO-D звуки, которые используются вами в обычной манере игры (напр. на клавиатуре) называются патчами. Патч аналогичен инструменту, на котором играет участник оркестра. Каждый патч состоит из двух тонов; тона upper (верхней половины клавиатуры) и тона lower (нижней части клавиатуры). Вы можете назначить два тона на их "родную" зону клавиатуры или играть и их вместе с целью формирования более богатого звука (стр. 44). Подробные назначения могут выполняться независимо для каждого из двух тонов (стр. 46).

Ритм-наборы

Ритм-наборы представляют собой группу, состоящую из различных звуков перкуSSIONных инструментов. В результате того, что перкуSSIONные инструменты никогда не исполняют мелодию, нет необходимости в том, чтобы перкуSSIONный инструмент был способен воспроизвести гамму на клавиатуре. Тем не менее, важно, чтобы у вас был одновременный доступ к большому количеству перкуSSIONных инструментов. Таким образом, чтобы каждая клавиша (номер ноты) ритм-набора формировала звук другого перкуSSIONного инструмента.



Исполнение (Performance)

Исполнение - это набор звукодержающих патчей для шестнадцати партий, использованных во время использования Rhythm Guide или при использовании JUNO-D с внешним MIDI устройством.

Партия (Part)

Партия равноценна одному музыканту в группе или оркестре. Так как в JUNO-D имеется шестнадцать партий, вы можете использовать шестнадцать разных патчей или ритм-наборов для исполнения и одновременно до шестнадцати исполнений.

Текущая партия (Current Part)

"Текущая партия" - это партия, которая будет звучать в то время, когда вы играете на клавиатуре. В JUNO-D имеется всего шестнадцать партий. Более подробную информацию см. на стр. 43.

Эффекты (Effects)

Эффекты позволяют вам применять специальные эффекты к патчам или ритм-наборам. Одновременно можно использовать до трех эффектов: хорус (который добавляет глубину и пространственность), реверберацию (которая добавляет реверберацию), мульти-эффекты (каждый выбираемый из 47 типов эффектов, как эквалайзер, овердрайв и задержка).

Количество голосов

Максимальная полифония

Звук, генерированный JUNO-D, может формировать одновременно до 64 нот (голосов). Если вы предприняли попытку исполнять большее количество голосов, происходит выпадение нот. Когда количество запрошенных голосов превышает 64, JUNO-D дает приоритет последним исполненным нотам и, соответственно, выключить звучащие ноты. Необходимо сделать назначение Voice Reserve в отношении любых партий, которые вы не сможете без него исполнить (стр. 56)

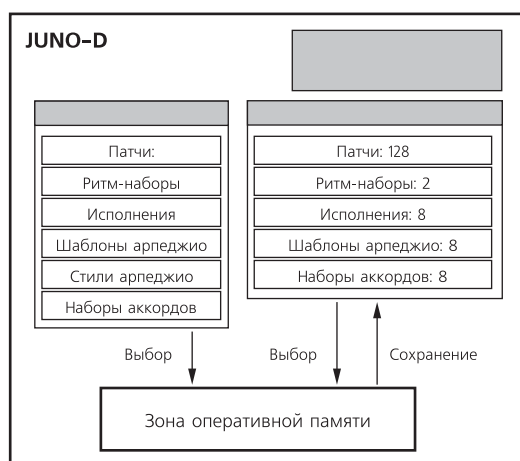
????



Иногда для создания одного тона используется более двух голосов. Информацию относительно количества голосов для каждого тона вы найдете на стр. 109 в "Списке оригинальных тонов".

Память Memory

Назначения патча и исполнения сохраняются в памяти. Существует три вида памяти: оперативная, перезаписываемая и не перезаписываемая.



Все данные, сохраняющиеся в зоне пользователя, можно сохранять на внешнем секвенсоре (стр. 98). Если вы загружаете сохраненные данные обратно в JUNO-D, все назначения на всем JUNO-D вернуться в состояние, в котором они находились на момент сохранения данных.

Оперативная память

Оперативная зона памяти

Эта зона, в которой содержатся данные для патча или аналогичные данные, которые были вами выбраны с помощью кнопок на панели управления.

Когда вы играете на клавиатуре или воспроизводите секвенцию с внешнего устройства, формирующийся звук базируется на данных, которые находятся в оперативной зоне памяти. Когда вы занимаетесь редактированием патча, вы не изменяете данные непосредственно в памяти; вы вызываете данные в оперативную зону и уже там выполняете редактирование.

Назначения в оперативной зоне являются временными и будут утеряны сразу после выключения питания или в случае выбора другого назначения. Чтобы сохранить видоизмененные назначения, вам придется их записать в перезаписываемую память.

Перезаписываемая память

Системная память

В системной памяти сохраняются системные параметры, которые определяют работу функций JUNO-D.

Память пользователя

В памяти пользователя сохраняются все необходимые вам данные. В USER памяти сохраняются 128 патчей, 2 ритм-набора и 8 исполнений.

Не перезаписываемая память

Пресетная память

Данные, находящиеся в пресетной (Preset) памяти нельзя перезаписывать. Тем не менее, можно вызывать назначения из пресетной памяти в оперативную память, изменять их и затем сохранять видоизмененные данные в не перезаписываемой памяти.

Принцип работы JUNO-D

Переключение режимов

JUNO-D имеет большое количество функций. Эти функции организованы в два следующих режима. Работа звукогенератора и экраны, появляющиеся на дисплее будут отличаться в зависимости от выбранного вами режима.

Режим Patch

Этот режим вы будете использовать, когда захотите играть на клавиатуре в сопровождении оркестра или соло. После включения питания JUNO-D начнет работать в режиме Patch. Чтобы перейти в этот режим, находясь в других режимах, нажмите [PATCH].

Все три встроенных эффектпроцессора используются только для исполняемого вами патча.

В режиме Patch можно выбирать и редактировать патчи или создавать патчи пользователя.



```
PATCH
P#01: JUNO-D Grand
```

Режим Performance

В этом режиме вы можете одновременно играть различные звуки для шестнадцати партий. Для выбора режима после включения питания нажмите [PERFORM]. Для патчей каждой партии используются, в общей сложности, три встроенных эффектпроцессора.

Можно создавать до 8 исполнений пользователя.



```
PERFORM
P#01: JUNO-D Stack
```

Редактирующие параметры

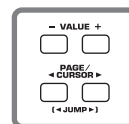
В JUNO-D многочисленные параметры организованы в страницы с целью их эффективного отображения на дисплее. Чтобы выбрать параметр, перейдите на соответствующую страницу. Подчеркнутая зона (курсор) на экране начинает мигать, информируя вас о возможности редактирования величины.



```
PERFORM COMMON
Level1: 100
          ^
        курсор
```

Базовая процедура

Базовая процедура для редактирования параметра следующая: используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] для перемещения между страницами, а также используйте VALUE [-]/[+] для изменения величины на странице.



В случаях, когда имеется много страниц, страницы по содержанию организованы в группы. Редактируя такие параметры, удерживайте нажатой [SHIFT] и используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] для перехода к следующей или предыдущей группе.

МЕМО

В случае использования PAGE/CURSOR [◀]/[▶] можно получить более быстрые изменения величин, удерживая нажатой кнопку во время нажатия другой кнопки. Или, если вы удерживаете нажатой [SHIFT] во время использования данных кнопок, изменение величины будет происходить с большим шагом, или вы сможете перемещаться между группами категорий звука (стр. 55).

МЕМО

PAGE/CURSOR [◀]/[▶] обеспечит более скоростное перемещение по страницам, если вы будете продолжать удерживать кнопки нажатыми. В некоторых случаях вы будете автоматически останавливаться в начале группы.

Выполнение команды

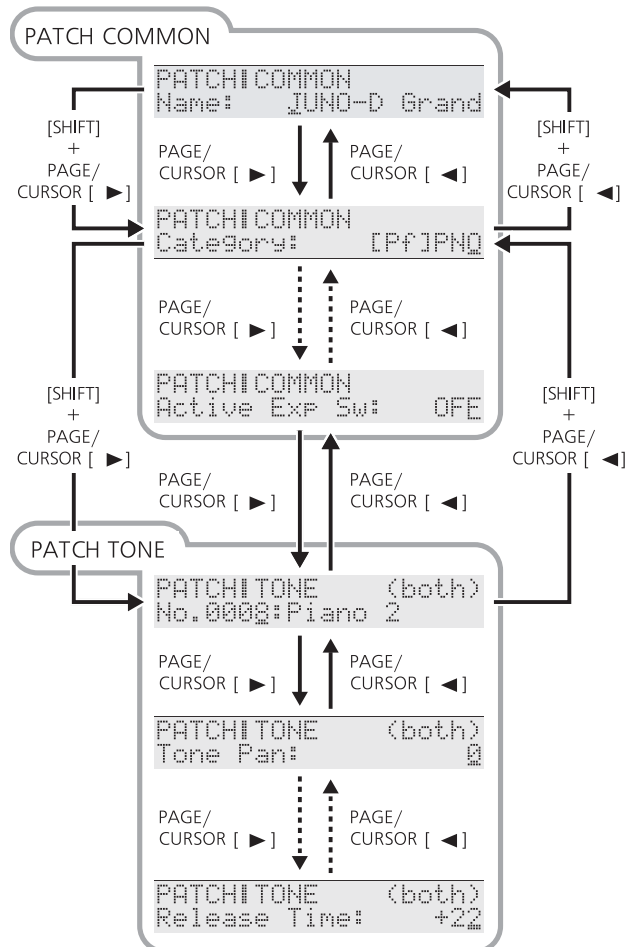
Если в верхней правой части дисплея появится [Ent], это значит, что вы можете выполнить команду, которые выбрали нажатием [ENTER].



```
UTILIMENU [ENT]
1: PATCH PRM COPY
```

В вышеприведенном примере нажатие [ENTER] выполняет копирование параметра патча (Patch Parameter).

Выбор параметров патча



Выполнение назначений, которые применяются ко всему патчу (параметры Patch Common)

У вас есть возможность редактировать следующие параметры Patch Common.

Patch Name - Название

Можно поменять название патча.

Здесь можно использовать PAGE/CURSOR [◀]/[▶] для перемещения по символам и использовать VALUE [-]/[+] для финализации желаемого символа.

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



"Как присвоить название" (стр. 43)

Category - Категория



"Выбор категории патча" (стр. 20)

Key Mode - Режим "клавиша"

Назначает способ озвучивания двух тонов во время игры на клавиатуре. Индикация на дисплее связана с назначением [KEY MODE], сделанным на панели управления (стр.44).

VALUE

SINGLE: Тон upper исполняется всеми клавишами клавиатуры.

SPLIT: Клавиатуры разделяется на две половины; в нижнем диапазоне исполняется тон lower, а в верхнем - тон upper.

DUAL: Происходит наслаивание тонов upper и lower.



"Изменение способа озвучивания двух тонов (Key Mode)" (стр. 44)

Patch Level Уровень громкости патча

Назначает уровень громкости патча.

VALUE: 0-127

Tone Balance - Баланс

Регулирует баланс громкости между LOWER и UPPER. Это связано с работой ручки регулятора [BALANCE] на панели управления (стр. 26).

VALUE: -64 (LOWER) -+63 (UPPER)

Split Point -Точка разделения клавиатуры

Когда "Key Mode" (стр. 45) назначен на SPLIT, назначается точка перехода между тонами upper и lower.

VALUE: A0-C8

Создание патча (Режим Patch)

Split Arp – Разделенное арпеджио

Когда "Key Mode" (стр. 45) назначен на SPLIT, производится назначение тона для арпеджио.

VALUE:

UPPER: Тон upper исполняется арпеджио.

LOWER: Тон lower исполняется арпеджио.

BOTH: Оба тона upper и lower исполняются арпеджио.

Solo Switch – Выключатель соло

В случае включения данного назначения, только будет озвучиваться только одна нота, даже если вы удерживаете нажатыми две и более клавиш.

Использование этого назначения эффективно в случае, когда вам понадобится сольное применение патча для монофонического инструмента, такого как саксофон или флейта.

VALUE:

OFF: Исполняются аккорды.

ON: Звук исполняется в режиме соло (монофонически).

UPPER: Режим соло используется только для тонов upper.

LOWER: Режим соло используется только для тонов lower.

Modulation Dst – Адрес применения модуляции

Назначает тон, к которому будет применяться модуляция (стр. 29).

VALUE:

UPPER: Модуляция применяется к тону upper.

LOWER: Модуляция применяется к тону lower.

BOTH: Модуляция применяется к обоим тонам upper и lower.

PitchBend Dst – Адрес применения изгиба высоты питча

Назначает тон, к которому будет применяться изменение изгиба высоты питча (стр.29).

VALUE:

UPPER: Изгиб высоты питча применяется к тону upper.

LOWER: Изгиб высоты питча применяется к тону lower.

BOTH: Изгиб высоты питча применяется к обоим тонам upper и lower.

Modidy Sedt – Адрес применения модификации

Назначает тон, к которому с помощью ручек регуляторов на панели управления будут применяться регулировки звука. Параметр связан с назначением [DESTINATION TONE] (стр.26).

VALUE:

UPPER: Модификация применяется к тону upper.

LOWER: Модификация применяется к тону lower.

BOTH: Модификация применяется к обоим тонам upper и lower.

Expression Dst – Адрес применения экспрессии

Назначает тон, к которому будет применяться экспрессия.

VALUE:

UPPER: Экспрессия применяется к тону upper.

LOWER: Экспрессия применяется к тону lower.

BOTH: Экспрессия применяется к обоим тонам upper и lower.

Active Exp Sw – Выключатель активной экспрессии

Включает/выключает эффект активной экспрессии (стр. 32).

VALUE:

OFF: Экспрессия будет влиять только на громкость, причем, как обычно.

ON: Формирование эффекта активной экспрессии при использовании обоих тонов.

Как выполнить назначения для отдельного тона (Параметры Patch Tone)

Вы можете назначать параметры, которые применяются к каждому отдельному тону. С помощью выключателя [DESTINATION TONE], расположенного на панели управления, назначается тон (upper/lower), к которому будет применяться это назначение (стр. 26).

МЕМО

Если выбран "BOTH", производится индикация величины параметра тона, назначенного на тон Upper. Если вы измените эту величину, параметры для обоих тонов Upper и Lower также поменяются на эту величину.

No. (Original Tone Number – Номер оригинального тона)

Для каждого из двух тонов (upper и lower), составляющих патч, можно выбрать один из 640 оригинальных тонов.

VALUE: 0001-0640

Tone Pan – Панорама

Назначает для каждого тона положение в стереополе в случае использования стерео выхода. При повышении данной величины для L, больше слышно звука, поступающего с левой стороны. Аналогично, преимущественное количество звука будет ориентировано справа, при повышении величины R.

VALUE: L64 - 0 -63R

* Назначение количества сигнала, посланного на обработку эффектом

MFX выключатель (Выключатель мультиэффектов)

Включает /выключает (обход) мультиэффекты для каждого тона.

VALUE: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl (Уровень посыла хоруса)

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом для каждого тона.

VALUE: 0-127

Reverb Sent Lvl (Уровень посыла реверберации)

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией для каждого тона.

VALUE: 0-127

Coarse Tune – Грубая настройка

Регулирует питч звучания тона в направлении вверх и вниз с полутоновым шагом (+/-4 октавы).

VALUE: -48-+48

Fine Tune – Точная настройка

Регулирует питч звучания тона в направлении вверх и вниз с полутоновым шагом (+/- 50 центов).

VALUE: -50-+50

MEMO

Один цент равен 1/100 полутона.

- **Создание плавных переходов (Портаменто)**

Портаменто- это эффект, который формирует плавные переходы в питче между клавишами. В случае включения (ON) параметра Solo Switch, можно применять портаменто для создания эффекта, аналогичного плавных переходов, формирующихся в процессе скольжения пальцев по грифу скрипки.

Portamento Sw (Выключатель портаменто)

Назначает применение (ON) или выключение (OFF) эффекта портаменто.

VALUE: OFF, ON

Portamento Time Время портаменто

При использовании портаменто, данный параметр назначает время, за которое происходит изменение питча. Чем выше назначение, тем больше времени потребуется для изменения последующей ноты.

VALUE: 0-127

- **Изменение звуков в зависимости от усилия, приложенного к клавиатуре**

Усилие, с которым вы нажимаете на клавишу, выражается с помощью такой величины, как динамическая чувствительность. Когда вы с усилием исполняете ноту, происходит передача высокой величины динамической чувствительности, формирующая ноты с более громким, подчеркнутым звучанием. Редактируя величины Velo Depth и Velo Sens Ofs, вы можете регулировать зависимость между своим усилием, приложенным для игры на клавиатуре и громкостью сформированных нот.

Velo Sens Depth (Глубина динамической чувствительности)

Более высокие значения данной величины позволяют вам формировать ноты в более широком диапазоне даже при незначительных изменениях прикладываемого к клавишам усилия. Более низкие значения данной величины означают, что даже при изменении приложенного усилия, ноты не будут озвучены в широком диапазоне громкости.

VALUE: -64- +63

Velo Sens Ofs (Смещение динамической чувствительности)

С помощью более высоких значений данной величины, громкие звуки можно формировать используя "мягкую" манеру игры на клавиатуре. С помощью более низких значений данной величины звуки можно сделать тише даже при резком нажатии клавиш.

VALUE: -64- +63

Pitch Bend Range – Диапазон изгиба высоты питча

Назначает количество изменения питча в полутоновых единицах (максимум две октавы) возникающее при работе с рукояткой питч бендера. Количество изменений будет тем же самым, что и при повороте бендера вправо или влево.

VALUE: 0-24

- **Как отрегулировать модуляцию звука (LFO)**

LFO (НЧ генератор) применяет к звуку циклическое изменение. Его можно применить к питчу, частоте среза фильтра или громкости с целью формирования эффектов вибрато, wah или тремоло. Оригинальные тоны JUNO-D содержат назначения LFO, которые соответствуют каждому звуку. Вы можете редактировать патчи чтобы отрегулировать скорость эффекта LFO и глубину его воздействия на питч и частоту среза фильтра.

Примечание:

NOTE

Одновременно регулировать глубину питча и глубину среза не представляется возможным. Также, вы не можете регулировать глубину эффекта LFO на громкость. Если вам потребуется использовать отрегулированный эффект тремоло, используйте мульти-эффект TREMOLO (стр. 84).

Filter LFO (Выключатель фильтра LFO)

Выбирает будут или нет назначение LFO Depth (глубина LFO) управлять глубиной модуляции частоты среза фильтра или модуляцией фильтра. Параметр связан с работой выключателя [FILTER LFO] на панели управления (стр. 27).

VALUE

ON (PCH): Можете отрегулировать глубину эффекта LFO на питч.

ON (FLT): Можете отрегулировать глубину эффекта LFO на частоту среза фильтра.

LFO Rate

Регулирует скорость модуляции или скорость LFO. Этот параметр связан с работой ручки [LFO RATE] на панели управления (стр. 27).

VALUE: -64 - +63

LFO Dept

Назначает глубину LFO. Обычно, глубина воздействия LFO на питч будет изменяться. Если включен (ON) Filter LFO, изменится эффект LFO на частоту среза фильтра. Это связано с работой ручки [LFO DEPTH] на панели управления (стр. 27).

VALUE: -64 - +63

LFO Delay

Регулирует время с момента нажатия клавиши (или ее отпуска) до момента применения LFO (или продолжительность эффекта).

VALUE: -64 - +63

Как отрегулировать яркость и плотность звука (Filter)

В секции звукогенератора JUNO-D имеется фильтр, который может отрезать или усиливать частоту на определенных участках звукового сигнала. Каждый оригинальный тон в JUNO-D имеет свои собственные назначения фильтра, тем не менее, вы можете для их изменения использовать редактирование патча.

Cutoff Freq (Curoff Frequency) – Частота среза фильтра

Назначает частоту (частоту среза) на которой фильтр начинает изменять звук. Параметр связан с работой ручки [CUTOFF] на панели управления (стр. 29).

VALUE: -64 - +63

Создание патча (Режим Patch)

Resonance – Резонанс

Усиливает частоты вблизи частоты среза, придавая звуку определенный характер. Избыточное повышение данной величины может обусловить биения частоты и искажения. Параметр связан с работой ручки [RESONANCE] на панели управления (стр. 29).

VALUE: -64 - +63

- **Как отрегулировать атаку и затухание звука (Envelope – огибающая)**

Каждый оригинальный тон JUNO-D включает в себя назначения огибающей, но вы можете использовать редактирование патча, чтобы отрегулировать эти назначения. В зависимости от выбранного тона редактирование может не дать заметного изменения. Изменять уровень сустейна не представляется возможным.

Attack Time – Время атаки

Регулирует время атаки огибающей. Параметр связан с работой ручки [ATTACK] на панели управления (стр. 28).

VALUE: -64 - +63

Decay Time – Время затухания

Регулирует время затухания огибающей. Параметр связан с работой ручки [DECAY] на панели управления (стр. 28).

VALUE: -64 - +63

Release Time – Время отпуска

Регулирует время отпуска огибающей. Параметр связан с работой ручки [RELEASE] на панели управления (стр. 28).

VALUE: -64 - +63

Сохранение патча

Когда отредактируете патч в соответствии со своими музыкальными предпочтениями, используйте следующую процедуру для его сохранения.

1. **Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.**
2. **Выберите патч, предполагаемый для редактирования.**
3. **Редактируйте патч.**



См. стр. 26

См. стр. 44

4. **Когда получите нужный звук, нажмите [WRITE].** Используйте VALUE[-]/[+] чтобы назначить номер, под которым он будет сохранен как патч пользователя (U001-U128).

```
WRITE|PATCH    [ENTR]
To: U001:
```

Как было показано выше, вы увидите на дисплее номер патча только при условии, что под этим номером вы еще ничего не сохранили.



Если вы сохраняете номер, в котором уже было выполнено сохранение патча пользователя, знайте, что предварительно сохраненный патч будет перезаписан и потерян.

5. **Нажмите [ENTER].**
6. **Используйте VALUE[-]/[+] чтобы назначить категорию для патча пользователя, предполагаемого для сохранения.**

```
WRITE|PATCH    [ENTR]
                [CF#]PNO
```



Более подробно о категориях см. на стр. 49.

7. **Еще раз нажмите [ENTER] чтобы выполнить процедуру.** Когда будет сохранен патч пользователя, на дисплее вы увидите "COMPLETED" (процедура завершена).



Если решите не сохранять патч пользователя, нажмите [EXIT].

Если не собираетесь изменять название патча (стр. 45), патч будет иметь точно такое же название, что и тот, который вы выбрали в ходе выполнения пункта 2.

Категории патча

На JUNO-D вы можете присвоить название редактируемому патчу и сохранить его в желаемой категории звуков (User Patch). В случае сохранения отредактированного патча в соответствующей категории вам будет легче его найти, когда в этом возникнет необходимость. Это также позволит вам использовать назначения арпеджиатора, которые подходят для вашего патча пользователя.

```
WRITE PATCH [ENT]
[P] PIANO
```

Категория

Группа категории	Категория	Содержание
PIANO (P)	PNO AC.PIANO	Акустическое фортепиано
	EP EL.PIANO	Электропиано
KBD & ORGAN (Ky)	KEY KEYBOARDS	Друг, е.клав, шн.е.клав, р.я клавес, ня.я.п.)
	BEL BELL	Bell, BellPad
	MLT Mallet	Колотушка
	ORG ORGAN	Электр, чек, я.я.ядерковный орган
	ApD Apn ORDION	Аккордеон
	HRM HARMONIA	Губная армон, ка.блюзовая губная армон, ка
GUITAR (Gi)	AGT Ap. GUITAR	Акуст, чекская, тара
	EGT Eй. GUITAR	Электрог, тара
	DGT DIST.GUITAR	Искаженное звучан, ея, тары
ORn H (Oc)	STR STRINGS	Струнные
	ORn ORn HESTRA	Orchestra Ensemble
	HIT HIT & STAB	Orchestra Hit, Hit
	WND WIND	деревянные духовые (гобой, я.кларнета я.тл)
	FyT FyUTE	Флейта, флейта,я, кколо
WORn D (Wr)	Ryb RyUpb ED	Щ.пковые (арфа я.тл)
	ETH ETHNp	друг, ея.тн, чек, ея.нструменты
	FRT FRETTED	Ладовые инструменты (мандол, ная я.тл)
BRASS (Br)	BRS Ap BRASS	Акуст, чек, я.я.бас
	SBR SYNTH BRASS	С, нтет, чек, я.я.бас
	SAX SAX	Саксофон
VOn A (A) & PAD (Vo)	BPD BRIGHT PAD	С, нтезатор Bright Pad
	SPD SOFT PAD	С, нтезатор Soft Pad
	VOX VOX	солос, ея.ор
SYNTH (S)	HxD HARD HEAD	Hard Synth Head
	SxD SOFT HEAD	Soft Synth Head
	TEb TEп HNO SYNTH	Techno, нтезатор
	PxS PУп SATING	Pulsating, нтезатор
	FX SYNTH FX	С, нтезаторные эффекты (шумы, я.тл)
BASS (Bs)	SYN OTHER SYNTH	Пош, нтезатор
	BS BASS	Акуст, чек, я.я.электр, чек, я.я.бас
	SBS SYNTH BASS	С, нтет, чек, я.я.бас
RHYTHM & SFX (Rh)	DRM DRUMS	Р, тм-набор
	PRp PEp PUSSION	Перкусс, я
	SFX SOUND FX	Звуковые - екты
	BTS BEAT & GROOVE	Beat & Groove
	nMB nOMBINATION	друг, ея.тл,

Удобные функции для редактирования патча (Patch Utility)

Patch Utility предоставляют различные функции, с которыми вам будет удобно редактировать патчи, выполняя такие операции, как копирование и инициализация патча.

Копирование параметров патча (Patch PRM COPY)

- **UPPER TONE:** Копирование назначений тона upper.
- **LOWER TONE:** Копирование назначений тона lower.
- **MFx:** Копирование назначений мультиэффекта
- **CHORUS:** Копирование назначений хора
- **RECERB:** Копирование назначений реверберации

Копирование UPPER TONE или LOWER TONE

1. **Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.**
Выберите патч с адресом копирования.
2. **Нажмите [UTILITY].**
3. **Используйте PAGE/CURSOR [◀] / [▶] чтобы выбрать "1:PATCH PRM COPY".**
4. **Нажмите [ENTER].**
5. **Используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать "UPPER TONE" или "LOWER TONE".**

```
PATCH PRM COPY1
What: UPPER TONE
```

6. **Нажмите PAGE/CURSOR [◀].**
Используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать исходный патч для копирования.

```
PATCH PRM COPY1
Pr01: JUNO-D Grand
```

7. **Нажмите PAGE/CURSOR [▶].**
Используйте VALUE[-]/[+] чтобы назначить, будут ли данные копироваться в тон upper или тон lower текуще выбранного патча.

```
PATCH PRM COPY1 [ENT]
To: UPPER TONE
```

8. **Нажмите [ENTER].**
Назначения тона upper или lower будут копироваться в текуще выбранный патч.
Когда данные будут скопированы, на дисплее вы увидите сообщение "COMPLETE" (Процедура завершена).

Создание патча (Режим Patch)

Копирование назначений эффектов MFX, CHORUS или REVERB

1. **Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.**
Выберите патч с адресом копирования.
2. **Нажмите [UTILITY].**
3. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "1:PATCH PRM COPY".**
4. **Нажмите [ENTER].**
5. **Используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать "MFX", "CHORUS" или "REVERB".**

```
PATCH PRM COPY1  [▶]
What:           MFX
```

6. **Нажмите PAGE/CURSOR [◀]**
Используйте VALUE[-]/[+] чтобы назначить, будете или нет копировать назначения эффекта "PATCH" или назначения эффекта "PERFORM" (Performance)

```
PATCH PRM COPY1  [▶]
From:           PATCH
```

7. **Нажмите PAGE/CURSOR [▶].**
Копируя назначения эффекта "PATCH", используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать исходный патч для копирования.

```
PATCH PRM COPY1 [ENT]
P#01: JUNG-D Grand
```

Копируя назначения эффекта "PERFORM", используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать исходное исполнение для копирования.

```
PATCH PRM COPY1 [ENT]
P#01: JUNG-D Stack
```

8. **Нажмите [ENTER].**
Назначения эффекта будут копироваться в текуще выбранный патч.
Когда данные будут скопированы, на дисплее вы увидите "COMPLETED" (Процедура завершена).

Инициализация параметров патча (PATCH INITIALIZE)

Данная операция инициализирует назначения текуще выбранного патча. Так как произойдет инициализация всех параметров патча, этот очень удобно при создании звуков из набросков.

NOTE

Операция инициализации применяется только к текуще выбранному звуку; она не изменит содержание звуков, сохраняющихся в памяти пользователя. Если захотите восстановить все заводские установки, выполните операцию Factory Reset (стр. 17).

1. **Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.**
Выберите патч, предполагаемый для инициализации.
2. **Нажмите [UTILITY].**
3. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "2:PATCH INITIALIZE".**
4. **Нажмите [ENTER].**

```
PATCH INITI [ENT]
```

5. **Снова нажмите [ENTER] чтобы начать выполнение процедуры.**
Когда будет завершена инициализация, на дисплее вы увидите сообщение "COMPLETED" (Процедура завершена).

Как стереть сохраненный вами патч пользователя (PATCH REMOVE)

Эта операция стирает назначенный патч пользователя. Когда вы сотрете патч, вы больше никогда не сможете выбрать патч под этим номером с помощью кнопок прямого доступа. Если под этим номером сохранить новый патч, вы снова сможете его выбрать.

1. **Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.**
2. **Нажмите [UTILITY].**
3. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "3:PATCH REMOVE".**
4. **Нажмите [ENTER].**

```
PATCH REMOVE [ENT]
U#01: User Patch 1
```

5. **Используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать патч пользователя, предполагаемый для удаления.**
6. **Нажмите [ENTER].**
Когда сотрете данные, на дисплее увидите сообщение "COMPLETED" (Процедура завершена).

Передача наборов назначений патча/ ритм-набора с соединителя MIDI OUT (XFER на MIDI)

У вас есть возможность передавать назначения любого патча с выходного соединителя MIDI OUT. Данная функция может использоваться для сохранения назначений патча на внешнем секвенсоре. Если вы выбрали для меню "DUMP ALL", вы можете передавать все данные, сохраняющиеся в зоне пользователя, на внешний секвенсор.

1. **Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.**
Выберите патч или ритм-набор, предполагаемый для передачи с выходного соединителя.
2. **Нажмите [UTILITY].**
3. **Используйте PAGE/CURSOR [◀] / [▶] чтобы выбрать "4:XFER to MIDI".**
4. **Нажмите [ENTER].**

Передача назначений текуще выбранного патча

5. **Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать назначения для передачи с соединителя MIDI OUT.**
6. **Нажмите [ENTER].**
После того, как данные будут переданы, на дисплее увидите сообщение "COMPLETED" (Процедура завершена).

Передача назначений патча пользователя

7. **Используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать "USER PATCHES".**
8. **Используйте PAGE/CURSOR [◀] / [▶] чтобы назначить первый номер диапазона номеров патчей пользователя, предполагаемых для передачи.**

```
XFER to MIDI#
From:                U001
```

9. **Нажмите PAGE/CURSOR [▶].**
Используйте VALUE[-]/[+] чтобы назначить последний номер диапазона номеров патчей пользователя, предполагаемых для передачи.

```
XFER to MIDI# [ENT]
To:            U128
```

10. **Нажмите [ENTER].**
Назначения выбранных патчей будут передаваться с соединителя MIDI OUT.
После завершения передачи данных на дисплее появится сообщение "COMPLETED" (Процедура завершена).

Передача всех данных в зоне пользователя

11. **Используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать "DUMP ALL".**
12. **Нажмите [ENTER].**
Когда на дисплее появится сообщение "COMPLETED", операция передачи данных будет завершена.

МЕМО

Если снова захотите восстановить сохраненные данные на JUNO-D, пошли данные на MIDI IN JUNO-D. Не работайте на JUNO-D, когда идет процесс приема данных.

Восстановление заводских установок (FACTORY RESET)

Вы также можете выполнить операцию FACTORY RESET, находясь в режиме Patch Utility.

Более подробную информацию по этому вопросу вы найдете на стр. 17.

Создание ритм-набора (Режим Patch)

В JUNO-D встроены ритм-наборы, которые подходят для разнообразных музыкальных жанров. Можно редактировать пресетный ритм-набор с целью изменения пичча/громкости/панорамы звучания каждого перкуссионного инструмента в соответствии со своими музыкальными предпочтениями и затем сохранить его как ритм-набор пользователя.

Как сделать назначения для ритм-набора

Ритм-набор состоит из следующих типов назначений.

- Назначения, используемые всем ритм-набором (Rythm Common)
- Назначения для каждого ритмического тона (клавиша) (Rythm Tone)

Все вместе они называются "параметрами ритм-набора"

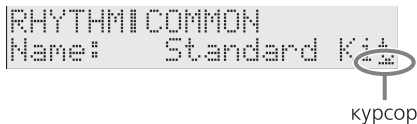
Редактирование параметров ритм-наборов

1. Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.
2. Выберите ритм-набор (стр.22).



```
PATCH
RND1: Standard Kit
```

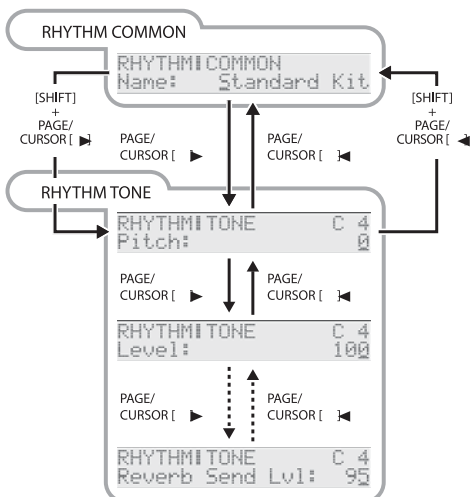
3. Нажмите [PARAM] чтобы она засветилась. Теперь можно редактировать параметры ритм-набора. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать параметр, предполагаемый для редактирования.
4. Если здесь имеется редактируемый параметр, под его величиной начнет мигать курсор (линия, подчеркивающая слово). Теперь можно использовать VALUE[-]/[+] для изменения величины параметра этого патча.



```
RHYTHMIC COMMON
Name: Standard Kit
```

курсор

Выбор параметров ритм-набора



Как сделать назначения, применяющиеся ко всему ритм-набору (параметры Rythm Common)

Можно редактировать следующие параметры Rythm Common

Name (Rythm Set Name) – название ритм-набора

Вы можете изменить название ритм-набора.

Здесь можно использовать PAGE/CURSOR [<]/[>] чтобы пройти через все символы и затем использовать VALUE[-]/[+] чтобы финализировать желаемый символ.

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

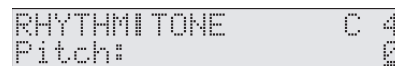


Более подробная информация по этому вопросу представлена на стр. 43.

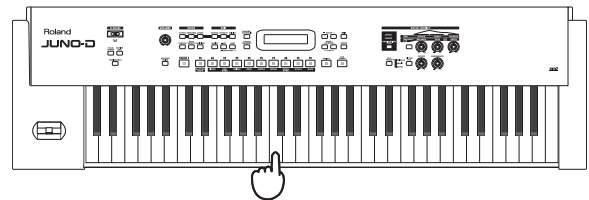
Редактирование назначений каждого ритмического тона (клавиша) (Параметры Rythm Tone)

Ритм-набор назначает на каждую клавишу другой инструмент. Для каждого из этих инструментальных звуков можно редактировать следующие параметры.

Нажмите клавишу, чтобы выбрать ритмический тон, который предполагаете редактировать.



```
RHYTHMIC TONE C 4
Pitch: C 4
```



Pitch – Пичч

Регулирует пичч звуков перкуссии с полутоновым шагом.

VALUE: -60-+67

Level – Уровень громкости

Назначает громкость звука перкуссии.

VALUE: 0-127

Pan – Панорама

Назначает панораму (положение в стереополе) каждого звука перкуссии при использовании стерео выхода. В случае повышения величины для L, большее количество звука будет слышно как поступающего с левого канала. Аналогично, большее количество звука будут присутствовать на правом канала в случае повышения величины R.

В случае назначения на RND (RANDOM) вы получите специализированный эффект, когда звук при каждом нажатии клавиши будет произвольно перемещаться влево и вправо.

VALUE: RND, L63-0-63R

- **Назначение количества сигнала, посланного на эффект**

Chorus Send Lvl (Chorus Send Level) – Уровень посылы хора

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом для каждого тона.

VALUE: 0-127

Reverb Send Lvl (Chorus Send Level) – Уровень посылы реверберации

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией для каждого тона.

VALUE: 0-127

Сохранение ритм-набора (User Rhythm Set)

Как только вы отредактируете ритм-набор в соответствии со своими музыкальными предпочтениями, используйте следующую процедуру для его сохранения.

1. **Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.**
2. **Выберите ритм-набор для редактирования.**
3. **Отредактируйте ритм-набор и его ритмические тоны.**



См. информацию на стр. 52.

См. информацию на стр. 52

MEMO

Назначения видеоизменения патча (стр. 26) не сохраняются для ритм-наборов.

4. **Когда ритм-набор будет таким, как вам нравится, нажмите [WRITE].**

Используйте VALUE[-]/[+] чтобы назначить номер, под которым будете сохранять ритм-набор (U-1-U02).

```
WRITE[RHYTHM] [ENT]
To:U 01:
```

Как было показано выше, на дисплее номер ритм-набора будет отображен только при условии, что под этим номером вы еще ничего не сохранили.

NOTE

Знайте, что предварительно сохраненные вами назначения будут перезаписаны и утеряны в случае, если вы сохраните их под таким номером, под которым уже было выполнено сохранение ритм-набора.

5. **Нажмите [ENTER].**

В отличие от патча, ритм-набор всегда сохранялся в категории "RHYTHM & SFX" группы "DRUM" (DRUMs).

MEMO

Более подробно см. на стр. 49.

После сохранения ритм-набора на дисплее появится сообщение "COMPLETED" (Процедура завершена).

MEMO

Если решите не сохранять ритм-набор, нажмите [EXIT].

Если вы не изменили название ритм-набора (стр. 52), название ритм-набора будет тем же самым, под которым вы выбирали его в ходе выполнения пункта 2.

Удобные функции для редактирования ритм-набора (Rhythm Set Utility)

Rhythm Set Utility предоставляет функции, которыми вам будет удобно пользоваться при редактировании ритм-набора, например, во время инициализации ритмического тона или копирования назначений эффекта.

Копирование назначений эффектов из ритм-набора (RHY PRM COPY)

Данная операция копирует назначения эффектов их уже существующего ритм-набора в текуще выбранный ритм-набор. Можно копировать следующие параметры.

- **MFx**: копирование назначений мульти-эффектов.
- **CHORUS**: копирование назначений хора.
- **REVERB**: копирование назначений реверберации.

1. **Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.**
2. **Нажмите [UTILITY].**
3. **Используйте PAGE/CURSOR [◀] / [▶] чтобы выбрать "1:RHY PRM COPY".**
4. **Нажмите [ENTER].**
5. **Используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать "MFx", "CHORUS" или "REVERB".**

```
RHY PRM COPY1 [ENT]
What: MFx
```

6. **Нажмите PAGE/CURSOR [▶].**
Используйте VALUE[-]/[+] чтобы назначить, что вы будете копировать, назначения эффекта "RHYTHM" или назначения эффекта "PERFORM (Performance)".
7. **Нажмите PAGE/CURSOR [▶].**
Копируя назначения эффекта "RHYTHM", выберите исходный для копирования ритм-набор.

```
RHY PRM COPY1 [ENT]
Rh01: Standard Kit
```

Копируя назначения эффекта "PERFORM (Performance)", выберите исходный для копирования ритм-набор.

```
RHY PRM COPY1 [ENT]
P01: JUNO-D Stack
```

8. **Нажмите [ENTER].**
Назначения эффекта будут скопированы в текуще выбранный ритм-набор.
Когда данные будут скопированы, на дисплее появится сообщение "COMPLETED" (Процедура завершена).

Инициализация назначений специфического ритмического тона (RHY INITIALIZE)

Данная операция инициализирует параметры ритмического тона (стр.52) в состояние пресетного ритмического тона до редактирования его параметров.

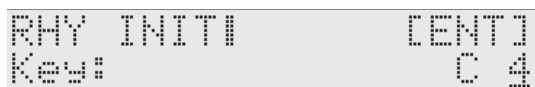
МЕМО

Если захотите вернуть все параметры выбранного патча обратно в пресетное состояние, просто перевыберите тот пресетный ритм-набор, с которого начали редактирование.

NOTE

Операция инициализации применяется только у текуще выбранному тону; она не изменяет содержание других звуков, сохраняющихся в памяти пользователя. Если захотите восстановить все назначения до заводских установок, выполните операцию Factory Reset (стр. 17).

1. Нажмите [PATCH], чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.
2. Выберите ритм-набор, который содержит ритмические тоны, которые вы предполагаете инициализировать.
3. Нажмите [UTILITY].
4. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "2:RHY INITIALIZE".
5. Нажмите [ENTER].



6. Используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать ритм-набор, ритмический тон которого вы хотите инициализировать.

VALUE: A 0 (key#21) -C 8 (key #108) (клавиша № 21)
(клавиша 108)

МЕМО

Вы также можете нажать клавишу, чтобы выбрать ритмический тон для редактирования.

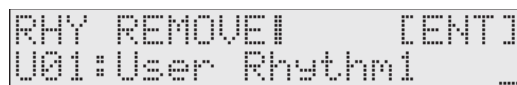
7. Снова нажмите [ENTER] чтобы выполнить процедуру.

Когда будет закончена инициализация, на дисплее появится сообщение "COMPLETED" (Процедура завершена).

Как стереть сохраненный ритм-набор (RHY REMOVE)

Данная операция стирает назначенный ритм-набор. Когда стираете ритм-набор, вы больше не сможете выбирать ритм-набор под эти номером. Если новый сохраненный вами набор будет иметь точно такой же номер, вы сможете снова его выбирать.

1. Нажмите [PATCH] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Patch.
2. Нажмите [UTILITY].
3. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "3:RHY REMOVE".
4. Нажмите [ENTER].



5. Используйте VALUE[-]/[+] чтобы выбрать ритм-набор пользователя, который предполагаете стереть.
6. Нажмите [ENTER].

Когда данные будут стерты, на дисплее появится сообщение "COMPLETED" (Процедура завершена).

Более подробную и дополнительную информацию см. стр. 51.

Одновременное исполнение более одного звука (Режим Performance)

Как выбрать партию и звук

В исполнении содержится шестнадцать партий, позволяющих вам одновременно исполнять различные звуки. Здесь мы покажем, как включать партии и назначать патчи (или ритм-наборы) на каждую партию.

1. **Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Performance.**
2. **Нажмите [PART SELECT] чтобы она засветилась и используйте [0]-[9] чтобы выбрать партию.**
Нажмите [0] чтобы выбрать партию 10 (Rythm). Чтобы выбрать партии 11-16, удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [1]-[6] (стр.43).
3. **Используйте VALUE[-]/[+] чтобы назначить для партии патч или ритм-набор.**
Вы также можете выбрать партию, используя функцию [NUMERIC].

Как назначить патчи одной и той же категории на несколько партий

Пока светится [PART SELECT], вы можете удерживать нажатой [SHIFT] и использовать PAGE/CURSOR [◀]/[▶] для прохождения через категории, назначенные на каждую партию, выбирая патчи из предыдущих или последующих групп категорий независимо от выбранной кнопки. Это позволит вам назначать патчи других категорий, а не тех, которые указаны на панели для каждой партии. Например, если вы захотите подготовить несколько патчей одной и той же категории, таких как два типа органа, то можете применить вышеописанный метод для выбора органичных патчей для категории, которую не используете.

Быстрое и последовательное прослушивание встроенного звука JUNO-D/Просмотр списка патчей пользователя

Используя вышеописанную процедуру, вы можете последовательно прослушать все встроенные в JUNO-D звуки, не нажимая при этом кнопку выбора категории. Среди патчей пользователя, организованных в группы категорий, вы также сможете просматривать список патчей пользователя. Удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [▶] для переключения категорий и за категорией "Bass" вы увидите патчи пользователя (u001-u128), отображенные на экране в виде категории.

** Только при просмотре списка будет произведена индикация строчной "u" перед номерами патчей пользователя.*

Выбор номеров исполнения (Performance numbers)

Нажмите [PART SELECT] чтобы она засветилась.

Использование VALUE[-]/[+]

Нажатие VALUE[-]/[+] выберет исполнение, которое предшествует или следует за текущим выбранным исполнением.

После того, как сделаете выбор, не нужно нажимать [ENTER]. Выбранный вами номер сразу начнет работать, в результате чего будет выбрано исполнение.

Использование кнопок прямого доступа

- **Если не использовать функцию [NUMERIC]**
Используйте кнопки [0]-[9] для ввода номера. Верхняя цифра останется без изменения, а изменится только нижняя цифра. Это очень удобный способ для успешного продвижения по номерам. Выбранный вами номер сразу начнет работать, в результате чего будет выбрано исполнение.
- **Если использовать функцию [NUMERIC]**

1. **Нажмите [NUMERIC] чтобы она засветилась.**
2. **Используйте кнопки [0]-[9] чтобы ввести двухзначное число.**
Начнет мигать индикатор.
3. **Если захотите финализировать величину, нажмите [ENTER].**
Будет произведена финализация величины и перестанет светиться [NUMERIC].
Если решите отменить операцию, нажмите [EXIT].

МЕМО

Индикация исполнений пользователя будет производиться после того, как закончатся пресетные исполнения. Можно удерживать нажатой [SHIFT] и использовать PAGE/CURSOR [◀]/[▶] для переключения между индикацией исполнений пользователя и пресетными исполнениями.

Редактирование назначений исполнения

Исполнения в UNO-D содержат назначения, сделанные для всего исполнения и назначения, сделанные индивидуально для каждой партии исполнения.

Назначения, сделанные для всего исполнения:

- Назначения для всего исполнения, такие как название исполнения (стр. 55)
- Назначения эффектов для исполнения (стр. 56)

Назначения, сделанные индивидуально для каждой партии:

- Назначения партии исполнения (стр. 56)
- Назначения эффектов для исполнения (стр. 56)

Выполнение назначений, которые применяются ко всему исполнению

1. **Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Performance.**
2. **Выберите исполнение.**
3. **Нажмите [PARAM] чтобы она засветилась**



```
PERFORM COMMON
Name: JUNO-D Stack
```

4. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] для выбора параметра и VALUE[-]/[+] для выбора величины.**
Вы можете изменять следующие параметры.



Как сохранить отредактированные исполнения, см. на стр. 59.

Выполнение назначений, которые применяются ко всему исполнению (Performance Common Parameters)

Name (Performance Name- Название исполнения)

Вы можете изменить название исполнения.

Для этого можно использовать PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы перемещать курсор через символы и также использовать VALUE[-]/[+] для финализации желаемого символа.

Value: пробел, A-Z, a-z, 0-9,.....



Более подробную информацию вы найдете на стр. 43.

Voice Rsv 1-16 (Voice Reserve 1-16- Резервирование голоса)

Звукогенератор JUNO-D может одновременно формировать до 64 нот (голосов). Если будут приняты данные о попытке исполнения большего количества голосов, наблюдается выпадение нот. В JUNO-D предусмотрено назначение резервирования голосов, позволяющее размещать минимальное количество голосов для каждой партии. Например, если вы назначили Voice Reserve на "10" для партии под номером 16, то это значит, что разместите по десять голосов для тонов upper и lower для партии 16 даже в случае, если общее количество голосов, озвучиваемое JUNO-D достигнет максимального количества, равного 64. Таким образом, подумайте о количестве голосов, предполагаемых для исполнения и о количестве тонов в используемом патче, а затем назначьте Voice Reserve соответственно на каждую партию.

```
PERFORMCOMMON
Voice Rsv 1: 0
```

:

```
PERFORMCOMMON
Voice Rsv 16: 0
```

Value: 0-32



Нельзя делать назначения, в результате применения которых общее количество голосов превысит 32.

Level (Performance Level- Уровень громкости исполнения)

Назначает громкость исполнения.

Value: 0-127

MFX Source – Источник MFX

В случае применения MFX эффекта в режиме Performance, данный параметр назначает или использование эффектом параметров исполнения или параметров патча, назначенных на партию (стр. 65).

```
PERFORMCOMMON
MFX Source: PERFORM
```

VALUE

PERFORM: MFX эффект будет применяться в соответствии с параметрами эффектов самого исполнения.

PART1-PART16: MFX эффект будет применяться в соответствии с параметрами патча, который выбран для партии.

Редактирование назначений эффектов исполнения

В режиме Performance вы можете нажать [EFFECTS] чтобы отредактировать назначения эффекта исполнения. Более подробную информацию см. на стр. 65.



Как сохранить отредактированное исполнение см. на стр. 59.

Редактирование назначений партии исполнения

1. **Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Performance.**
2. **Выберите исполнение.**
3. **Нажмите [PART SELECT] чтобы она засветилась.**
4. **Нажмите [PARAM] чтобы она засветилась.**
5. **Используйте [0]-[9] чтобы выбрать партию, назначения которой предполагаете редактировать. Чтобы выбрать партии 11-16, удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [1]-[6] (стр. 43).**

Теперь можно редактировать параметры Part Setup.

6. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать параметр и используйте VALUE[-]/[+] для назначения величины.**

Вы можете изменить следующие параметры.



Как сохранить отредактированное исполнение, см. стр. 59.

Параметры партии исполнения (Part Setup Parameters)

Level (Part Level-Уровень громкости партии)

Назначает громкость каждой партии. Преимущественно используется для достижения баланса громкости между партиями.

Value: 0-127

Pan (Part pan- Панорама)

В случае использования стерео выхода, данное назначение положение в стереополе для каждой партии. При повышении величины для L, большее количество звука будет поступать с левого канала. Аналогично, большее количество звука будет выходить с правого канала в случае повышения величины R. При назначении RND (произвольно), вы получите специализированный эффект, когда звук произвольно будет перемещаться между правым и левым каналами при каждом нажатии клавиши.

Value: RND, L63-0-63R

Receive Ch (Receive Channel – Канал приема)

В режиме Performance JUNO-D работает как MIDI мультитембральный звуковой модуль, имеющий шестнадцать партий. Этот параметр назначает MIDI канал приема для каждой партии.

Value: 1-16

Каждая партия исполнения "P32 SEQ Template" назначена на следующие каналы.

PART [1]	(PIANO)	Ch.1
PART[2]	(KBD&ORGAN)	Ch.2
PART[3]	(ORCH)	Ch.3
PART[4]	(KBD & ORGAN)	Ch.4
PART[5]	(WORLD)	Ch.5
PART[6]	(BRASS)	Ch.6
PART[7]	(VOCAL&PAD)	Ch.7
PART[8]	(SYNTH)	Ch.8
PART[9]	(BASS)	Ch.9
PART[10 (0)]	(RHYTHM&SFX)	Ch.10
PART[11]		Ch.11
PART[12]		Ch.12
PART[13]		Ch.13
PART[14]		Ch.14
PART[15]		Ch.15
PART[16]		Ch.16

Receive Sw (Receive Switch – Выключатель приема)

Обычно, он установлен на "ON" (вкл). Если для исполнения определенной партии захотите использовать внешний звуковой модуль, можете установить выключатель в положение "OFF" (выкл), чтобы замыотировать встроенный звукогенератор для этой партии.

Value: OFF, ON

MEMO

На клавиатуре JUNO-D не исполняются партии встроенного звукогенератора, у которых выключен (OFF) Receive Switch.

Receive Prg Chg (Receive Program Change – Выключатель приема сообщения смены программы)

Для каждой партии назначьте, будет (ON) или нет (OFF) производиться прием сообщений MIDI Program Change.

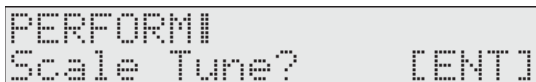
Value: OFF, ON

(OFF) Receive Switch.

Receive Bank Sel (Receive Bank Select – Выключатель приема сообщений смены банка)

Для каждой партии назначьте, будет (ON) или нет (OFF) производиться прием сообщений MIDI Bank Select.

Scale Tune (Настройка звукоряда)

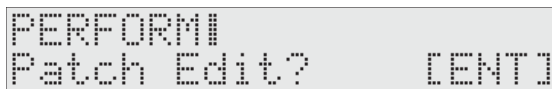


Для каждой партии можно назначить различную настройку (назначение Scale Tuning). Нажмите [ENTER] чтобы получить доступ на экран назначений Scale Tune. Более подробно см. на стр. 58.



Если захотите отредактировать настройку звукоряда для режима Patch, см. стр. 91.

Part Patch Edit – Редактирование патча партии



Патч, назначенный на каждую партию, также может редактироваться с режиме Performance. Вы можете нажать [ENTER] и редактировать параметры патча, а затем сохранять их точно таким же образом, как и в режиме Patch (стр. 44).

Если решите остановить редактирование, нажмите [EXIT] чтобы вернуться на вышеуказанный экран.

NOTE

В режиме Patch и в режиме Performance используются одни и те же патчи. Это значит, что если вы сохранили патч в одном из этих режимов, этот вновь сохраненный патч будет звучать в случае его выбора в другом из упомянутых режимов. Чтобы не возникло проблем, таких как непреднамеренное изменение звучания патчей, которые вы используете в режиме Performance, учтите это во время сохранения патчей. Если случилось так, что патч был выбран в обоих режимах Performance и Patch и вы сохранили его в одном из этих режимов, а затем включили режимы, патч будет продолжать звучать в соответствии с назначением, предшествующем сохранению. Тем не менее, как только вы снова повторно выберете патч или исполнение, патч будет озвучен в соответствии с новыми сохраненными назначениями.

Редактирование назначений настройки звукоряда (SCALE TUNING)

Функция Scale Tuning позволит вам использовать разнообразные настройки. Для каждой ноты C-B можно назначить питч в таких единицах, как центы (1/100 полутона).

Назначения Scale Tune выполняются независимо для каждой партии.



Как отредактировать настройку звукоряда в режиме Patch см. на стр. 91.

1. Выберите параметр установки партии "Scale Tune" (стр. 57).
2. Нажмите [ENTER].

```

PERFORMISCALE TUNE
Type:          EQUAL
```

3. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "Type" или "Tune" и используйте VALUE[-]/[+] для назначения величины.
4. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на предыдущий экран.

Type (Part Scale Tune Type - тип настройки звукоряда партии)

Можно включить параметр "Type" чтобы вызывать разнообразные назначения семплов для Scale Tune. Если вы измените "Type", автоматически поменяются все параметры настройки звукоряда.

EQUAL (Equal Temperament - равномерно-темперированный строй)

Данная настройка делит октаву на 12 равных частей и является самой используемой настройкой для исполнения западноевропейской музыки.

JUST (maj) in C (Just Temperament - Чистый строй (мажорный))

По сравнению с равномерно-темперированным строем, в этой настройке основные трезвучия звучат чисто. Тем не менее, этот эффект достигается только для одной клавиши, а аккорды начинают звучать неоднозначно во время транспонирования.

JUST (min) in C (Just Temperament - Чистый строй (минорный))

По сравнению с равномерно-темперированным строем, в этой настройке основные трезвучия звучат чисто. Тем не менее, этот эффект достигается только для одной клавиши, а аккорды начинают звучать неоднозначно во время транспонирования.

ARABIC (Arabian Scale - Арабский строй)

В этом строе, E и B звучат на четверть тона ниже, а C#, F# и G# - на четверть тона выше по сравнению с равномерно-темперированным строем. Интервалы между G и B, C и E, F и G#, B* и C#, E* и формируют натуральную терцию в промежутке между мажорной и минорной терциями.

Tune C-B (Part Scale Tune C-B)

Выполняет назначения настройки звукоряда для каждой партии.

Value: -64 -+63

Редактирование назначений эффектов для каждой партии исполнения (Performance Part Effect)

1. Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы вошли в режим Performance.
2. Выберите исполнение.
3. Нажмите [PART SELECT] чтобы она засветилась.
4. Используйте [0]-[9] чтобы выбрать партию, назначения которой предполагаете отредактировать.
Чтобы выбрать партии 11-16, удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [1]-[6] (стр. 43).
5. Нажмите [EFFECTS] чтобы она засветилась.
Теперь можно делать назначения для параметров эффекта партии исполнения.
6. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать параметр и используйте VALUE[-]/[+] для назначения величины.
Вы можете изменять следующие параметры.



Как сохранить исполнение, см. на стр. 59.

Master Effect Switch - Выключатель Мастер эффектов

Здесь также можно назначать. Более подробно см. на стр. 65.

MFx Switch

Включает и выключает (On/Off, bypass) мультиэффекты для каждого патча.

Value: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl

(Chorus Send Level- уровень посыла хоруса)

Назначает количество эффекта хоруса, примененного к каждой партии.

Value: 0-127

Reverb Send Lvl (Reverb Send Level- уровень посыла реверберации)

Назначает количество эффекта реверберации, примененного к каждой партии.

Value: 0-127

Сохранение исполнения

Чтобы сохранить отредактированное исполнение, выполните следующую процедуру.

1. Нажмите [WRITE].

Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить номер, под которым будут сохранено исполнение пользователя.

```
WRITE|PERFORM [ENT]
To:U 1:INIT PERFORM
```

NOTE

Знайте, что в случае выбора номера, под которым уже было выполнено сохранение, вы потеряете предварительно сохраненное исполнение, которое будет перезаписано.

2. Нажмите [ENTER].

Если вы отредактировали патчи для некоторых партий, на дисплее появится следующее сообщение.

```
Write Edited Patch?
Yes[ENT]/No[EXIT]
```

3. Если хотите сохранить отредактированный патч, нажмите [ENTER].

На дисплее будет произведена индикация использующейся отредактированной партии. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить номер, под которым будет сохранен патч пользователя.

```
WRITE|Part 1 [ENT]
To:U001:
```

Если примете решение не сохранять патч пользователя, нажмите [EXIT].

NOTE

Знайте, что в случае выбора номера, под которым уже было выполнено сохранение, вы потеряете предварительно сохраненный патч, который будет перезаписан.

4. Нажмите [ENTER].

5. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить категорию патча пользователя, который предполагает сохранить.

```
WRITE|Part 1 [ENT]
[Pf]PNO
```

NOTE

Более подробно см. на стр. 49.

6. Для выполнения процедуры снова нажмите [ENTER].

Когда патч будет сохранен, на дисплее появится "COMPLETED" (Выполнено).

Если окажется больше патчей чем тех, которые отредактированы, на дисплее будут отображены партии, в которых использованы эти патчи.

Повторите выполнение пунктов 3-6.

7. Как только будут сохранены необходимые патчи, вы вернетесь на экран, где находились во время выполнения пункта 1.

```
WRITE|PERFORM [ENT]
To:U 1:INIT PERFORM
```

8. Нажмите [ENTER].

Когда будет сохранено исполнение пользователя, на экране вы увидите "COMPLETED" (Выполнено).

МЕМО

Если примете решение не сохранять патч пользователя, нажмите [EXIT]. Если не изменили название исполнения (стр. 56), исполнение будет иметь точно такое же название, как отредактированное.

Удобные функции для редактирования исполнения (Performance Utility)

Performance Utility предоставляет различные функции, удобство которых вы оцените во время редактирования и которые позволят вам делать копии или инициализировать исполнение.

Копирование параметров эффектов (PERFORM PRM COPY)

Данная операция копирует назначения назначенного исполнения в текущее исполнение. Используя эту функцию, вы будете редактировать более эффективно. Можно копировать следующие четыре параметра. Также их патча могут копироваться параметры, связанные с эффектами.

- **PART:** Копируйте назначения, сделанные для каждого патча (стр. 56)
- **MFx:** Копируйте назначения мульти-эффектов.
- **CHORUS:** Копируйте назначения хоруса.
- **REVERB:** Копируйте назначения реверберации.

Копируйте назначения, сделанные для каждой партии исполнения

1. Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы перешли в режим Performance.

Выбирает исполнение с адресом копирования.

2. Нажмите [UTILITY].

3. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "1.PERFORM PRM COPY".

4. Нажмите [ENTER].

5. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать "PART".

```
PFM PRM COPY|
What: PART
```

6. Нажмите PAGE/CURSOR [▶].

Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать исполнения для копирования.

```
PFM PRM COPY|
P01:JUNO-D Stack
```

Одновременное исполнение более одного звука (Режим Performance)

7. Нажмите PAGE/CURSOR [▶].

Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить партию для копирования.

```
PFM PRM COPYI 1
From: Part
```

МЕМО

Партию также можно выбрать в ходе нажатия [0]-[9] или нажав [1]-[6], удерживая нажатой [SHIFT].

8. Нажмите PAGE/CURSOR [▶].

Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить партию для копирования.

```
PFM PRM COPYI [ENT]
To: Part 16
```

МЕМО

Партию также можно выбрать в ходе нажатия [0]-[9] или нажав [1]-[6], удерживая нажатой [SHIFT].

9. Нажмите [ENTER].

Назначения, сделанные для каждой партии исполнения будут копироваться в текуще выбранное исполнение.

Если на дисплее вы увидите "COMPLETED", это значит, что операция копирования завершена.

Копирование назначений эффектов

Партию также можно выбрать в ходе нажатия [0]-[9] или нажав [1]-[6], удерживая нажатой [SHIFT].

1. Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы перешли в режим Performance.

Выберите адресное исполнение для копирования.

2. Нажмите [UTILITY].

3. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "1:PERFORM PRM COPY".

4. Нажмите [ENTER].

5. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать "MFX", "CHORUS" или "REVERB".

```
PFM PRM COPYI 1
What: MFX
```

6. Нажмите PAGE/CURSOR [▶].

Во время копирования назначений эффектов "PATCH".

Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать патч, назначения эффектов которого вы предполагаете копировать.

```
PFM PRM COPYI 1
From: PERFORM
```

7. Нажмите PAGE/CURSOR [▶].

Во время копирования назначений эффектов "PERFORM" (Performance).

Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать исполнение, назначения эффектов которого вы предполагаете копировать.

```
PFM PRM COPYI [ENT]
P01: JUNO-D Stack
```

8. Нажмите [ENTER].

Назначения эффектов будут копироваться в текуще выбранное исполнение.

Если на дисплее вы увидите "COMPLETED", это значит, что операция копирования завершена.

МЕМО

Если копируете назначения мульти-эффектов, их назначения будут вставляться в параметры эффектов исполнения независимо от назначения MFX Source (источника) (стр. 56). Это значит, что если MFX Source назначен на "PART", то для любого или для обоих источников копирования и адресов копирования у вас может не получиться узнать о том, что в копии имеются различия. Если MFX Source текущего исполнения назначен на "PART", поменяйте назначение на "PERFORM". Кроме того, если MFX Source источника копирования назначен на "PART", вам понадобится выбрать "PARCH", выполнив вышеописанный пункт 6 и выбрать патч, назначенный на эту партию в ходе выполнения пункта 7 для копирования назначений эффекта патча.

Инициализация параметров исполнения (PERFORM UNIT)

Эта операция выполняет инициализацию назначений исполнения.

Так как все параметры исполнения будут инициализированы, это очень удобно во время создания исполнения и набросков (заготовок).

NOTE

Операция инициализации применяется только к текуще выбранному исполнению; она не изменит содержания других исполнений, сохраняющихся в памяти пользователя. Если вы захотите восстановить все назначения до заводских установок, выполните операцию Factory Reset (стр. 17).

1. Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы перешли в режим Performance.

Выберите исполнение для инициализации.

2. Нажмите [UTILITY].

3. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "2:PERFORM INIT".

4. Нажмите [ENTER].

```
PERFORM INITI [ENT]
```

5. Снова нажмите для выполнения процедуры.

Когда на дисплее вы увидите "COMPLETED", это значит, что операция инициализации завершена.

Передача назначений исполнения с соединителя MIDI OUT (XFER to MIDI)

Вы можете передавать назначения текуще использующегося исполнения или исполнения пользователя с соединителя MIDI OUT. Эта функция позволяет вам сохранить назначения исполнения на внешнем секвенсоре. Если выберете в меню "DUMP ALL", то сможете передавать все данные, сохраняющиеся в зоне пользователя, на внешний секвенсор.

1. **Нажмите [PERFORM] чтобы она засветилась и вы перешли в режим Performance.**
Выберите исполнение для передачи.
2. **Нажмите [UTILITY].**
3. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "3:XFER to MIDI".**
4. **Нажмите [ENTER].**

Передача назначений текуще выбранного исполнения

Данная операция позволяет передавать назначения текуще (отредактированного и не сохраненного) исполнения.

5. **Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать "CUR PERFORM".**

```
XFER to MIDI  [ENT]
What:         CUR PERFORM
```

6. **Нажмите [ENTER].**
Назначения текуще выбранного исполнения будут передаваться с соединителя MIDI OUT.
Когда на дисплее вы увидите "COMPLETED", это значит, что операция инициализации завершена.

Передача назначений исполнения пользователя

7. **Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать "USER PERFORM".**

```
XFER to MIDI  [ENT]
What:         USER PERFORM
```

8. **Нажмите PAGE/CURSOR [▶].**
Назначьте ряд (диапазон) исполнений, назначения которых намерены передать.
Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить первое исполнение из ряда исполнений, которые хотите передать.

```
XFER to MIDI  [ENT]
From:         U 1
```

9. **Нажмите PAGE/CURSOR [▶].**
Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить последнее исполнение из ряда исполнений, которые хотите передать.

```
XFER to MIDI  [ENT]
To:          U 2
```

10. **Нажмите [ENTER].**

Назначения исполнений определенного диапазона будут передаваться с соединителя MIDI OUT.

Когда на дисплее вы увидите "COMPLETED", это значит, что операция инициализации завершена.

Передача всех данных, сохраняющихся в зоне памяти пользователя

11. **Используйте VALUE [-]/[+] чтобы выбрать "DUMP ALL".**

Когда на дисплее вы увидите "COMPLETED", это значит, что операция инициализации завершена.

МЕМО

Если снова хотите восстановить сохраненные данные в JUNO-D, пошлите данные на вход MIDI IN. Не работайте на JUNO-D до тех пор, пока эти данные не будут получены.

Восстановление заводских установок (FACTORY RESET)

Вы также можете выполнить операцию FACTORY RESET с Performance Utility.

Более подробно о FACTORY RESET см. на стр. 17.

Использование функции фраза/арпеджио

В JUNO-D предусмотрены шаблоны, в которых используются фразы, подходящие для каждой категории инструмента. Некоторые шаблоны арпеджио представляют собой шаблоны фраз (phrase templates), которые позволяют формировать арпеджио, не нажимая полностью все ноты аккорда (нажимается одна клавиша).



Как исполнять арпеджио см. на стр. 23.

1. Нажмите [PHRASE/ARPEGGIO], чтобы она засветилась.

```
<< PHRASE/ARP >>
Piano Arp 1
```

2. Нажмите [0]-[9].

Нажмите аккорд на клавиатуре. Начнется исполнение арпеджио в соответствии с нотами аккорда. Выберите шаблон или стиль, который вам нравится.



Если выберете шаблон фразы, нажмите только одну клавишу. Если играете аккорд, фраза будет исполнена в соответствии с последней исполненной нотой.

```
<< PHRASE/ARP >>
Piano Phr 1
```

3. Чтобы остановить исполнение арпеджио, снова нажмите [PHRASE/ARPEGGIO] чтобы кнопка перестала светиться.

Как создать свой собственный шаблон арпеджио (User Template)

Вы можете создать свой собственный шаблон, отредактировав параметры одного из пресетных шаблонов. Ваш новый созданный шаблон может сохраняться как один из восьми шаблонов пользователя (user template).

1. Нажмите [PHRASE/ARPEGGIO], чтобы она засветилась.

```
<< PHRASE/ARP >>
Piano Arp 1
```

2. Нажмите [0]-[9] чтобы выбрать шаблон, который формирует арпеджио, аналогичное тому, которое вы хотите создать.

Нажатие [0] обеспечит выбор созданного вами шаблона пользователя.

Можно использовать VALUE [-]/[+] чтобы выбрать другие шаблоны пользователя.

3. Нажмите [PARAM] чтобы она засветилась.

Теперь можете редактировать параметры арпеджио.

```
PHRASE/ARPF1
Style: Pno&EPBackng
```

4. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] для перемещения курсора и используйте VALUE [-]/[+] для назначения величины.

Более подробно о типах и величинах параметров см.стр. 62.

5. Когда закончите редактировать параметры, нажмите [WRITE].

Используйте величину VALUE [-]/[+] для назначения номера (User Template 1-8), в котором сохраняете шаблон пользователя.

```
PHR/ARPF1WRITE [ENT]
To: UserTemplate 1
```



Знайте, что если вы выберете номер, под которым уже было выполнено сохранение шаблона пользователя, предварительно сохраненные назначения будут переписаны и потеряны.

6. Нажмите [ENTER].

Когда будет завершено сохранение шаблона пользователя, на дисплее появится сообщение "COMPLETED".



Если решите не сохранять шаблон пользователя, нажмите [EXIT].

Теперь, когда вы используете арпеджиатор, можете нажать [0] и выбрать только что сохраненный шаблон пользователя.

Список параметров шаблона пользователя

Style (Arpeggio Style) – Стиль исполнения арпеджио

Назначает основной способ исполнения арпеджио.



Более подробно см. на стр. 122.

Variation (Arpeggio Variation) – Изменение арпеджио

Изменение арпеджио предоставляет несколько вариантов (паттернов исполнения) для каждого стиля арпеджио. Этот параметр выбирает номер варианта. Номер варианта будет отличаться в соответствии со стилем арпеджио.

Motif (Arpeggio Motif) – Мотив арпеджио

Назначает порядок озвучивания нот аккорда.

VALUE

UP: Озвучивание нот производится начиная с низких и кончая высокими.

DOWN: Озвучивание нот производится начиная с высоких и кончая низкими.

UP&DOWN: Озвучивание нот производится начиная с низких и кончая высокими и затем в обратном порядке начиная с высоких и кончая низкими.

RANDOM: Озвучивание нот производится в произвольном порядке.

NOTE-ORDER: Озвучивание нот производится в том порядке, в котором вы нажимаете клавиши. Нажимая, клавиши в определенном порядке можно формировать мелодию. В памяти фиксируется до 128 нот.

GLISSANDO: Каждый хроматический этап между самыми высокими и самыми низкими нажимаемыми вами нотами будут озвучиваться последовательно, повторяясь в восходящем и в нисходящем порядке. Нажимайте только самые низкие и самые высокие ноты.

CHORD: Все ноты будут озвучиваться одновременно.

AUTO1: Длительность звучания клавиш будет

- AUTO2:** Длительность звучания клавиш будет назначаться автоматически с приоритетом для самой низкой нажатой клавиши.
- PHASE:** Нажатие единственной клавиши будут озвучивать фразу, основанную на питче этой клавиши. В случае нажатие нескольких клавиш, действенной будет последняя нажатая клавиша.

MEMO

Для шаблонов фраз данное назначение будет "PHRASE".

Accent Rate (Arpeggio Accent Rate)

Изменяет силу акцентов и длительность нот, чтобы отрегулировать ощущение "грува" арпеджио. Назначение "100%" сформирует наиболее ярко выраженное ощущение грува.

Shuf Rate (Arpeggio Rate)

Это назначение позволяет вам изменять длительность ноты с целью создания пунктирных ритмов.

При использовании назначения "50%" ноты будут распределяться равномерно. По мере повышения величины вы получите пунктирные ноты.

Value: 0-100%



Shuf Resolution (Arpeggio Shuffle Resolution)

Ощущение пунктирного ритма формируется в ходе задержки четных долей (доли 2, 4, 6...). Вы можете выбрать любые 16-е или 8-е ноты, на которые будет влиять эта задержка.

Value: \$\$\$ \$\$\$

Hold (Arpeggio Hold Switch)

Переключение между Hold On/Off для работы Арпеджиатора.

Value: OFF, ON

Kbd Velocity (Arpeggio Keyboard Velocity)

Назначает громкость исполняемых нот. Если потребуется изменить динамическую чувствительность каждой ноты в зависимости от приложенного усилия, назначьте этот параметр на "REAL". Если захотите, чтобы каждая нота имела фиксированную динамическую чувствительность независимо от приложенного усилия, назначьте этот параметр на желаемую величину (1-127).

Value: REAL, 1-127

Octave Range (Arpeggio Octave Range)

Назначает диапазон клавиши в октавах, где будут исполняться арпеджио. Если захотите, что в режиме арпеджио озвучивались только фактически исполняемые вами ноты, назначьте данный параметр на "0". Чтобы получить звучание арпеджио для используемых нот и нот на одну октаву выше, назначьте этот параметр на "+1". Назначение "-1" обусловит исполнение арпеджио нот на 1 октаву ниже.

Value: -3-+3

Key Trigger (Arpeggio Key Trigger)

Установите на "ON", если захотите, чтобы арпеджио началось в момент нажатия клавиши. Если хотите, чтобы арпеджио началось синхронно с направляющей ритма Rythm guide или с внешним секвенсором, установите параметр на "OFF".

Value: OFF, ON

Использование функции запоминания аккордов



См. "Игра аккордов при нажатии одной ноты" (стр.20).

1. Нажмите [CHORD MEMORY] чтобы она засветилась.

```
<< CHORD MEMORY >>
Pop 1
```

2. Выберите желаемый набор аккордов.
Когда играете на клавиатуре, происходит озвучивание аккорда назначенной структуры в соответствии с нажимаемой клавишей. Выберите желаемый набор аккордов (стр. 25).
3. Чтобы остановить исполнение во время использования памяти на аккорды, нажмите [CHORD MEMORY], чтобы она перестала светиться.

Создание оригинального набора аккордов (User Chord Set)

1. Нажмите [CHORD MEMORY] чтобы она засветилась.
2. Нажмите [PARAM] чтобы она засветилась.
3. Нажмите PAGE/CURSOR [◀] / [▶] чтобы установить курсор под номером клавиши.

```
CHORD MEMIREC
KBD-C : 000_____
```

4. Или нажмите клавишу или используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить клавишу (C-B) для которой будет сохранен аккорд.
5. Нажмите PAGE/CURSOR [◀] / [▶], чтобы переместить курсор вправо.

```
CHORD MEMIREC
KBD-A : 00000000
```

6. Нажмите на клавиши, чтобы ввести аккорды.
На дисплее будет отображено количество нажатых клавиш. Вы можете ввести 8 нот.

```
CHORD MEMIREC
KBD-A : 00000000
```

7. Отпустите все клавиши.
Предварительно сохраненные аккорды будут стерты и сохранятся новые.
8. Повторите выполнение вышеупомянутых пунктов, чтобы продолжить ввод.
9. Когда закончите создание набора аккордов, нажмите [WRITE].

```
WRITE|CHORD MEM[ENT]
To: UserSet 1
```

10. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить номер набора аккордов пользователя.
Можно создать до 8 наборов аккордов пользователя.
11. Нажмите [ENTER].
После сохранения набора аккордов на дисплее вы увидите "COMPLETED".

Как добавить эффекты

В JUNO-D встроены три эффектпроцессора: мультиэффектов, хоруса и реверберации. Назначения можно выполнять отдельно для каждого эффектпроцессора.

Имеется 47 типов мульти-эффектов, 8 типов хоруса и 8 типов реверберации. Вы можете использовать по одному эффекту каждого типа в патче или партии.

- Параметры мульти-эффектов/хоруса/реверберации также можно сохранять в патче (ритм-наборе) или исполнении.
- В режиме Patch эффекты будут применяться в соответствии с назначениями каждого патча. Более подробно см. на стр. 46 (MFX Switch, Chorus Send Lvl, Reverb Send Lvl), а также в разделе Параметры тона патча. Вы не услышите эффекты в случае, если уровень громкости хоруса/реверберации будет слишком низким или будет установлен в положение выкл. MFX Switch (выключатель). Если вы не слышите результаты своего редактирования назначений эффектов, проверьте установки, перечисленные выше.
- В режиме Performance эффекты будут применяться в соответствии с назначениями каждого патча, а также в соответствии с назначениями каждой партии. Более подробно см. на стр.58 (MFX Switch, Chorus Send Lvl, Reverb Send Lvl), а также в разделе Параметры тона партии. Каждый эффект может использоваться всеми партиями (патчами).
- Используя мульти-эффекты в режиме Performance, вы будете обычно применять мульти-эффект, используя "назначения эффектов, сохраненные исполнением". Тем не менее, если захотите, можете назначить параметр исполнения MFX Source (стр.56), чтобы "назначения эффекта сохранялись патчем, назначенным на партию" использовались всеми партиями. Когда редактируете назначения мульти-эффектов, проверяйте MFX Source чтобы видеть, что редактируете.

Включение и выключение функции эффектов (MASTER EFFECT SWITCH)

Чтобы активировать работу процессора эффектов (мульти-эффектов, хоруса, реверберации), его необходимо сначала включить.

Выключите эти назначения, если захотите прослушивать необработанные звуки в процессе создания звука или если захотите использовать внешний процессор эффектов вместо встроенных эффектов.

Назначения On/Off для каждого эффекта (Effect) в целом воздействуют JUNO-D (т.е. это системные назначения). Данное назначение останется в памяти даже после выключения питания.

На момент отгрузки с завода в инструменте включены (On) все эффекты.

1. Нажмите [EFFECT] чтобы она засветилась.

Производится индикация статуса включения/выключения (on/off) каждого эффекта (мульти-эффект, хорус, реверберация).



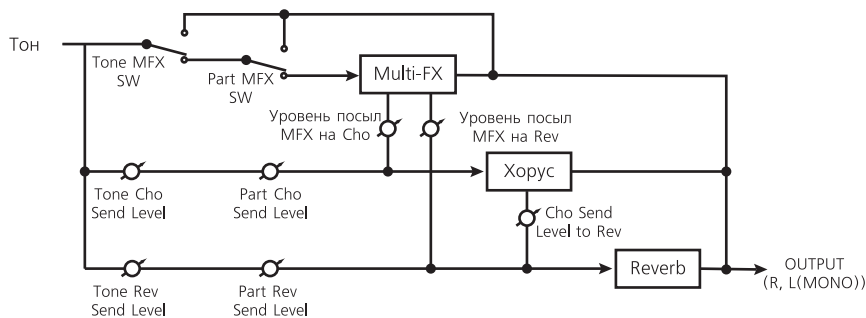
2. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать тип эффекта и используйте VALUE [-]/[+] для его включения и выключения.

Если в таких условиях вы играете на клавиатуре, к каждому патчу применяются эффекты, у которых включен мастер-эффект. Если курсор установлен на "Rev" и вы хотите редактировать назначения эффектов, нажмите PAGE/CURSOR [◀]/[▶] и получите индикацию параметров предварительно выбранных эффектов.

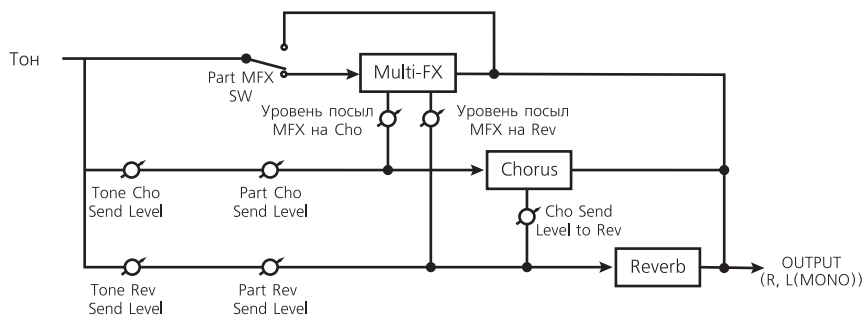
Более подробно см. на стр. 87.

Тракт прохождения сигналов эффектов

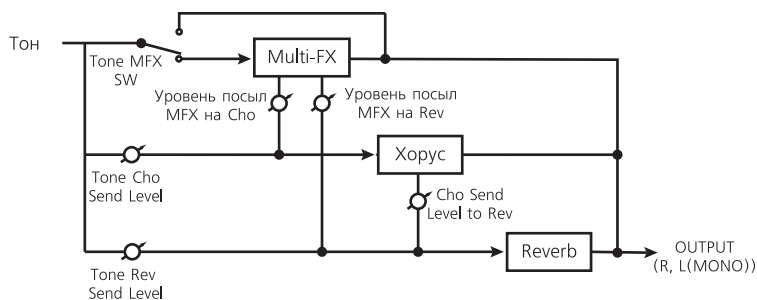
Режим Performance (Патч)



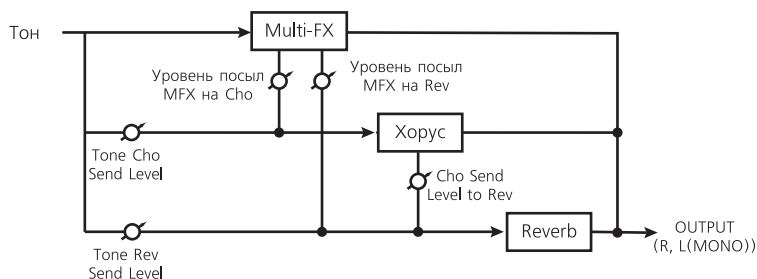
Режим Performance (Ритм)



Режим Patch (Патч)



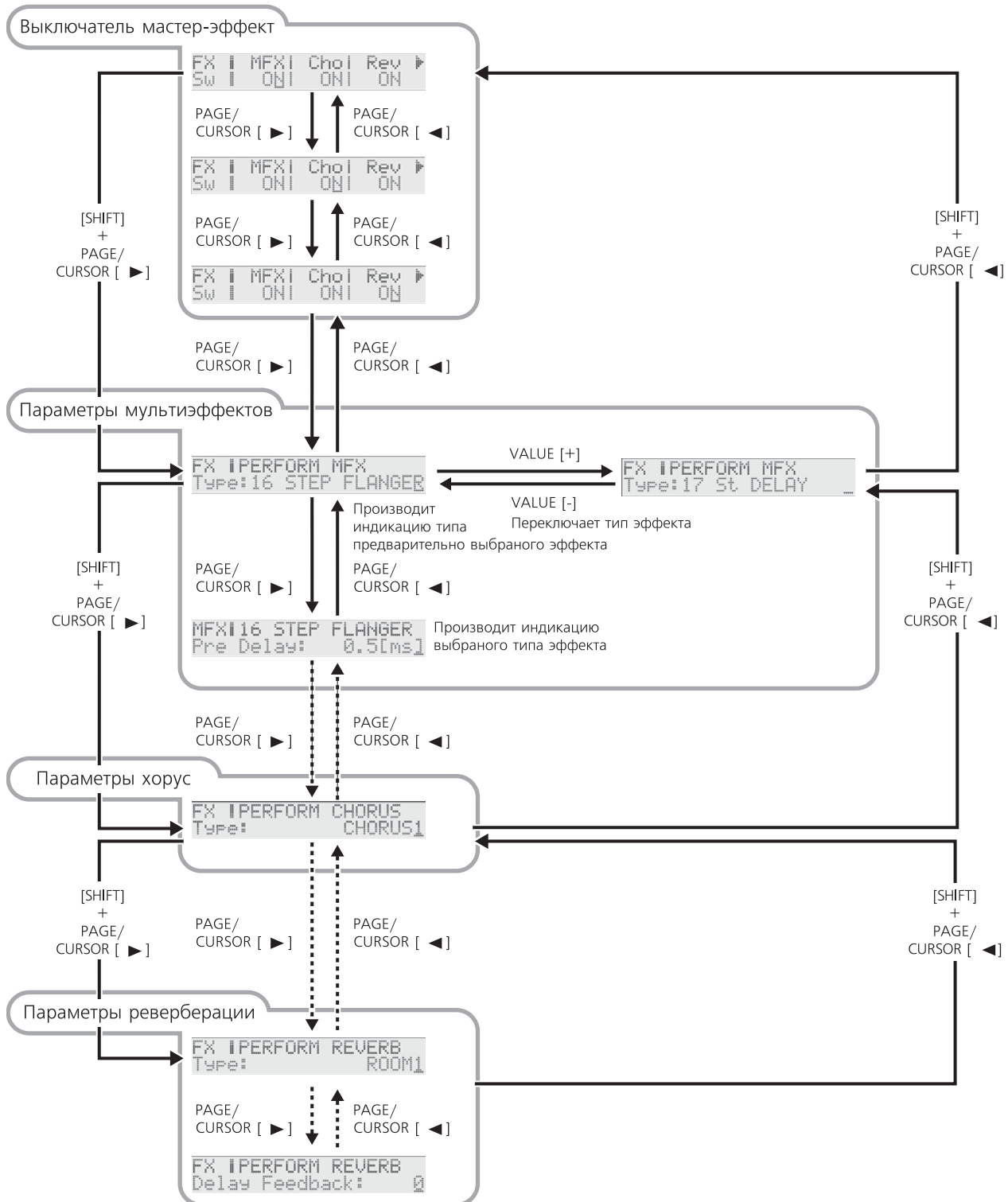
Режим Patch (Ритм)



Выполнение назначений эффектов

Выбор параметров эффектов

Выберите мульти-эффект, хорус или реверберацию, как это показано ниже.



1. Нажмите [EFFECT] чтобы она засветилась.

Будет производиться индикация состояние вкл/выкл каждого эффекта (мульти-эффекта, хоруса, реверберации).

```
FX | MFX| Chol Rev |
Sw | ON| ON| ON
```

2. Когда курсор установлен на "Rev", нажмите PAGE/CURSOR [▶], будет производиться индикация одного за другим параметров эффектов, начиная с параметров мульти-эффектов (MFX).

МЕМО

Удерживая нажатой [SHIFT] и используя PAGE/CURSOR [◀]/[▶] можно осуществлять переходы в пределах четырех групп параметров; вкл/выкл эффектов, хоруса и реверберации.

Пример: для патча

```
FX | PATCH MFX
Type: 16 STEP FLANGER
```

Пример для патча ритма

```
FX | RHYTHM MFX
Type: 16 STEP FLANGER
```

Пример для исполнения

```
FX | PERFORM MFX
Type: 16 STEP FLANGER
```

МЕМО

В зависимости от типа выбранного эффекта, в индикации будут наблюдаться различия.

3. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать параметр, предполагаемый для редактирования и используйте VALUE [-]/[+] для изменения величины параметра.

Назначение параметров мульти-эффектов

В вашем распоряжении 47 типов мульти-эффектов. Выберите любой из них. После выбора типа эффекта (Type), можно изменить величины каждого параметра.

Типе (Multi-Effects Type- типы мульти-эффектов)

Value:

- 00:THROUGH(p. 69)
- 01:STEREO EQ(p. 69)
- 02:OVERDRIVE(p. 69)
- 03:DISTORTION(p. 70)
- 04:PHASER(p. 70)
- 05:SPECTRUM(p. 70)
- 06:ENHANCER(p. 70)
- 07:AUTO WAH(p. 71)
- 08:ROTARY(p. 71)
- 09:COMPRESSOR(p. 71)
- 10:LIMITER(p. 72)
- 11:HEXA-CHORUS(p. 72)
- 12:TREMOLO CHO(p. 72)
- 13:SPACE-D(p. 73)
- 14:St CHORUS(p. 73)
- 15:St FLANGER(p. 73)
- 16:STEP FLANGER(p. 74)
- 17:St DELAY(p. 74)
- 18:LONG DELAY(p. 75)
- 19:MOD DELAY(p. 75)
- 20:3 TAP DELAY(p. 76)
- 21:4 TAP DELAY(p. 76)
- 22:TM CTRL DLY(p. 77)
- 23:2V PCH SHIFT(p. 77)
- 24:FB PCH SHIFT(p. 78)
- 25:REVERB(p. 78)
- 26:GATED REVERB(p. 79)
- 27:OD>CHORUS(p. 79)
- 28:OD>FLANGER(p. 79)
- 29:OD>DELAY(p. 80)
- 30:DIST>CHORUS(p. 80)
- 31:DIST>FLANGER(p. 80)
- 32:DIST>DELAY(p. 80)
- 33:ENH>CHORUS(p. 81)
- 34:ENH>FLANGER(p. 81)
- 35:ENH>DELAY(p. 81)
- 36:CHORUS>DELAY(p. 82)
- 37:FLG>DELAY(p. 82)
- 38:CHO>FLANGER(p. 83)
- 39:CHORUS/DELAY(p. 83)
- 40:FLG/DELAY(p. 83)
- 41:CHO/FLANGER(p. 83)
- 42:LOFI(p. 83)
- 43:SLICER(p. 84)
- 44:TREMOLO(p. 84)
- 45:AUTO PAN(p. 84)
- 46:TUMBLING DLY(p. 85)
- 47:FBK RIPPER(p. 85)

Send Lvl to Cho (Multi-effect send level to chorus)

Назначает уровень звучания мульти-эффектов, посланных на обработку хорусом.
Чем выше величина, тем посылается большее количество звука.
Value: 0-127

Send Lvl to Rev (Multi-effect send level to reverb)

Назначает уровень звучания мульти-эффектов, посланных на обработку реверберацией.
Чем выше величина, тем посылается большее количество звука.
Value: 0-127

Ctrl 1,2 (MultiEffects Control 1,2)

На JUNO-D определенные параметры мульти-эффектов можно назначать на рукоятку модуляции, ручки регуляторов, педаль или D Beat контроллер. Что касается параметров, объяснения для которых даны в разделе Параметры мульти-эффектов, то назначаемые параметры маркируются символом "#". (Параметрами, маркированными "#1" или "#2" можно одновременно управлять с помощью контроллера, имеющего точно такой же номер). Здесь вы можете поменять назначения или выбрать их не использование. Более подробно см. на стр. 33, стр. 89.
Value:

OFF: Не используется управление мульти-эффектами
Пункты с символом "#": Параметры можно назначать на Ctrl1 или Ctrl 2. Отличаются в зависимости от типа мульти-эффекта.

00: THROUGH

Эффекты не применяются. Выбирайте параметр во время создания наборов патчей или ритм-наборов, в которых не используются мульти-эффекты.

01:STEREO EQ (Stereo Equalizer)

Это четырех-полосный эквалайзер (регулировка низких, 2 регулировки средних, регулировка высоких)

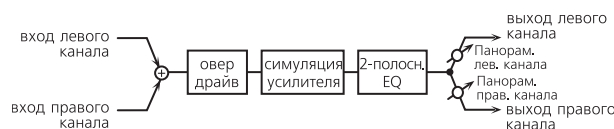


Параметр	Величина	Описание
Low Freq	200, 400 [Hz]	Выбирает частоту НЧ диапазона.
Low Gain	-15— +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Freq	2000, 4000, 8000 [Hz]	Выбирает частоту в ВЧ диапазоне.
High Gain	-15— +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Mid1 Freq	200—8000 [Hz]	Регулирует частоту в СЧ диапазоне 1 (Middle 1).
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Данный параметр регулирует ширину зоны вокруг СЧ 1, на которую будут воздействовать назначение Gain (подъема). Чем выше величина Q, тем уже зона, на которую оказывается воздействие.
Mid1 Gain	-15— +15 [dB]	Регулирует подъем для зоны, назначенной с помощью Middle 1 Frequency и назначений Q.
Mid2 Freq	200—8000 [Hz]	Регулирует подъем для зоны, назначенной с помощью Middle 2 Frequency (СЧ диапазон).

Параметр	Величина	Описание
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Данный параметр регулирует ширину зоны вокруг Middle 2 Frequency, на которую воздействуют назначения Gain. Чем выше величина Q, тем уже зона, на которую оказывается воздействие.
Mid2 Gain	-15— +15 [dB]	Регулирует подъем для зоны, назначенной с помощью Middle 2 Frequency и назначениями Q.
Level #	0—127	Регулирует выходной уровень.

02: OVERDRIVE

Данный эффект дает мягкое искажение, аналогичное тому, которое формируют ламповые усилители.



Параметр	Величина	Описание
Drive #	0—127	Регулирует степень искажений. Громкость будет изменяться вместе со степенью искажений.
Pan #	L64—63R	Регулирует положение выходного сигнала в стереополе. Крайнее левое положение L64, 0- центральное, а 63R- правое крайнее.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Выбирает тип гитарного усилителя. SMALL: маленький усилитель BUILT-IN: комбик 2-STACK: комбик 3-STACK: большой тройной стэк
Low Gain	-15— +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15— +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Level	0—127	Регулировка выходного уровня.

03: DISTORTION

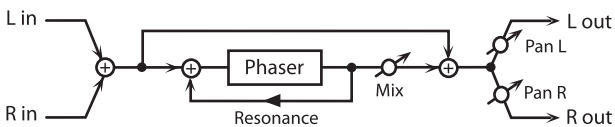
Данный эффект более интенсивные искажения по сравнению с овердрайвом.



Параметр	Величина	Описание
Drive #	0–127	Регулирует степень искажений. Громкость будет изменяться вместе со степенью искажений.
Pan #	L64–63R	Регулирует положение выходного сигнала в стереополе. L64 - крайнее левое положение, 0 - центральное и R63 - крайнее правое.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Выбирает тип гитарного усилителя. SMALL: маленький усилитель BUILT-IN: одинарный усилитель 3-STACK: большой тройной стэк
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем низких частот.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем высоких частот.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

04: PHASER

Фазер добавляет в необработанный звук сигнал со смещенной фазой, формируя при этом twisting модуляцию, формирующую пространственность и глубину

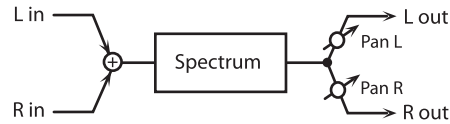


Параметр	Величина	Описание
Manual #	100–8000 [Hz]	Регулировка базовой частоты, на которой начнет модулироваться звук.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Регулировка периода модуляции.
Depth	0–127	Регулировка глубины модуляции
Resonance	0–127	Регулировка количество обратной связи для фазера.
Mix	0–127	Регулировка отношения, при котором звук со смещенной фазой комбинируется с необработанным звуком.
Pan	L64–63R	Регулировка положения выходного сигнала в стереополе. L64 - крайнее левое положение, 0 - центральное и R63 - крайнее правое.
Level	0–127	Регулировка выходного уровня

05: SPECTRUM

Назначает тип фильтра, который изменяет тембр, усиливая или обрезая уровень на заданной частоте.

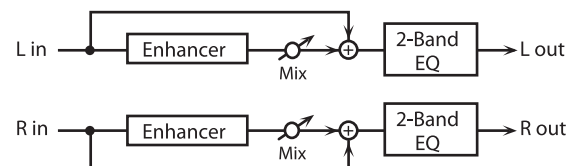
Аналогичен работе эквалайзера, однако за исключением фиксации точек часты в местоположениях, наиболее подходящий для придания звуку определенного характера.



Параметр	Величина	Описание
Band 1	-15– +15 [dB]	Регулирует уровень 250 Гц.
Band 2	-15– +15 [dB]	Регулирует уровень 500 Гц.
Band 3	-15– +15 [dB]	Регулирует уровень 1000 Гц.
Band 4	-15– +15 [dB]	Регулирует уровень 1250 Гц.
Band 5	-15– +15 [dB]	Регулирует уровень 2000 Гц.
Band 6	-15– +15 [dB]	Регулирует уровень 3150 Гц.
Band 7	-15– +15 [dB]	Регулирует уровень 4000 Гц.
Band 8	-15– +15 [dB]	Регулирует уровень 8000 Гц.
Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Одновременная регулировка ширины отрегулированной зоны для всех частотных полос.
Pan #	L64–63R	Регулирует положение выходного сигнала в стереополе. L64 - крайнее левое положение, 0 - центральное, а 63R - крайнее правое.
Level #	0–127	Регулировка выходного уровня.

06: ENHANCER

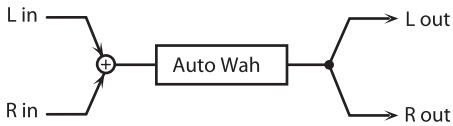
Энхансер управляет структурой обертонов в ВЧ диапазоне, делая звук более сверкающим и плотным.



Параметр	Величина	Описание
Sens #	0–127	Регулирует чувствительность энхансера.
Mix #	0–127	Регулирует отношение, при котором обертоны, генерируемые энхансером, комбинируются с необработанным звуком.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

07: AUTO WAH

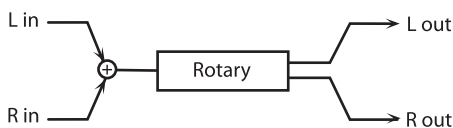
Auto Wah циклически управляет фильтром для формирования циклических изменений тембра.



Параметр	Величина	Описание
Filter Type	LPF, BPF	Выбирает тип фильтра. LPF: Эффект wah будет применен к широкому частотному диапазону. BPF: Эффект wah будет применен к узкому частотному диапазону.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует частоту модуляции.
Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции.
Sens	0–127	Регулирует уровень чувствительности, при котором производится управление фильтром.
Manual #	0–127	Регулирует центральную частоту, на которой применяется эффект.
Peak	0–127	Регулирует количество эффекта wah, формирующегося в зоне центральной частоты. Более низкие назначения обуславливают применение в более широкой зоне вокруг центральной частоты. Более низкие назначения обуславливают применение эффекта в более узком диапазоне.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

08: ROTARY

Эффект Rotary симулирует звук вращающихся динамиков, который часто использовался в электро-органах прошлых лет. В результате того, что возможности индивидуального назначения вращения высоких и низких частот, можно весьма достоверно симулировать уникальный тип характеристик модуляции этих динамиков. Этот эффект больше всего подходит для патчей электроорганов.

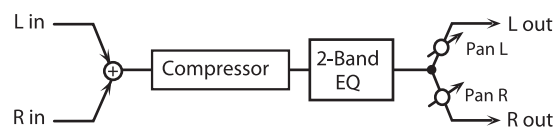


Параметр	Величина	Описание
High Slow	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует низкую скорость (SLOW) вращения ротора ВЧ.
Low Slow	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует низкую скорость (SLOW) вращения ротора НЧ.
High Fast	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует высокую скорость (FAST) вращения ротора ВЧ.
Low Fast	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует высокую скорость (FAST) вращения ротора НЧ.

Параметр	Величина	Описание
Speed #	SLOW, FAST	Одновременно включает скорость ротора ВЧ и НЧ. SLOW: Замедляет вращение до назначенной скорости (Величины Low Slow/Hi Slow). FAST: Ускоряет вращение до назначенной скорости (Величины Low Fast/Hi Fast) *Если захотите использовать педальный выключатель для включения скорости вращения ротора, выберите MFX PARAMETER в назначении Pedal Control Assign (стр. 90)
High Accel	0–15	Регулирует время, которое требуется ротору НЧ для достижения новой выбранной скорости при переключении с высокой скорости на низкую (или, наоборот, с низкой на высокую). Для более низких величин потребуется более продолжительное время.
Low Accel	0–15	Регулирует время, которое требуется ротору ВЧ для достижения новой выбранной скорости при переключении с высокой скорости на низкую (или, наоборот, с низкой на высокую). Для более низких величин потребуется более продолжительное время.
High Level	0–127	Регулирует громкость ротора ВЧ.
Low Level	0–127	Регулирует громкость ротора НЧ.
Separation	0–127	Регулирует пространственную звуковую дисперсию.
Level #	0–127	Регулирует выходной уровень.

09: COMPRESSOR

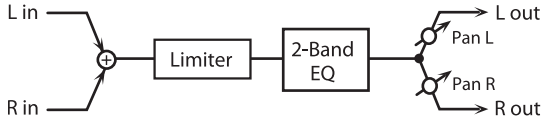
Компрессор выравняет высокие уровни и поднимает низкие, сглаживая неоднородность громкости.



Параметр	Величина	Описание
Sustain	0–127	Регулирует время, в течение которого производится усиление звука на низких уровнях громкости до достижения ним назначенного уровня громкости.
Attack	0–127	Регулирует время атаки входного звукового сигнала.
Pan #	L64–63R	Регулирует положение выходного звукового сигнала в стереополе. L64- крайнее левое положение, 0 - центральное, а 63R- крайнее правое.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Регулирует подъем на выходе.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Level #	0–127	Регулирует выходной уровень

10: LIMITER

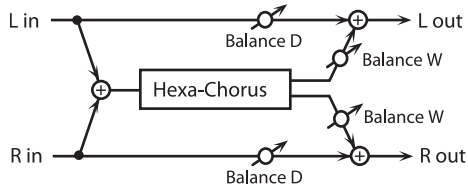
Лимитер обеспечивает сжатие сигнала, который превысил назначенный уровень громкости, предотвращая этим самым его искажение.



Параметр	Величина	Описание
Threshold	0–127	Регулирует громкость, при которой начинается компрессия.
Release	0–127	Регулирует время, начиная с которого начинается падение громкости ниже порогового уровня до выключения компрессии.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Регулирует коэффициент компрессии.
Pan #	L64–63R	Регулирует положение выходного сигнала в стереополе. L64- крайнее левое положение, 0 -0 центральное, а 63R- крайнее правое.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Регулирует усиление на выходе
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ
Level #	0–127	Регулирует выходной уровень.

11: HEXA-CHORUS

Hexa-chorus использует шестифазовый хорус (шесть слоев обработанного хорусом звука), делая звук более богатым и пространственным.

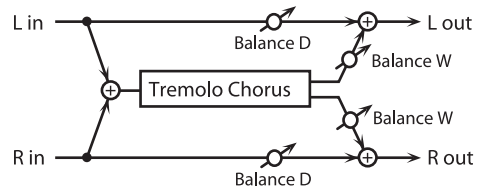


Параметр	Величина	Описание
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки, с которого начинает звучать необработанный звук до включения звука хоруса.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции.
Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции.
Pre Delay Dev	0–20	Pre Delay Deviation (девиация перед задержкой) регулирует разницу в Pre Delay между каждым звуком хоруса. Pre Delay определяет время, с которого начинает звучать необработанный звук до начала прослушивания обработанного звука.
Depth Dev	-20– +20	Регулирует различие в глубине модуляции между каждым звуком хоруса.
Pan Dev	0–20	Регулирует различие положения в стереополе для каждого звука хоруса. При назначении 0, все звуки хоруса будут располагаться в центре. При назначении 20, каждый звук хоруса будет размещен с интервалом 60 градусов относительно центрального положения.

Параметр	Величина	Описание
Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком хоруса. С помощью назначения D100:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука хоруса.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

12: TREMOLO CHO (Tremolo Chorus)

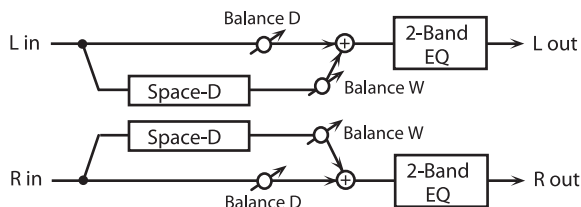
Тремоло хорус - это эффект хоруса с добавлением тремоло (циклическая модуляция громкости).



Параметр	Величина	Описание
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука хоруса.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта хоруса.
Cho Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции эффекта хоруса.
Treml Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта тремоло.
Treml Separation	0–127	Регулирует "распространение" эффекта тремоло.
Phase	0–180 [deg]	Регулирует "распространение" эффекта тремоло.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком, обработанным тремоло хорусом. С помощью назначения D100:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W только звука тремоло хоруса.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

13: SPACE-D

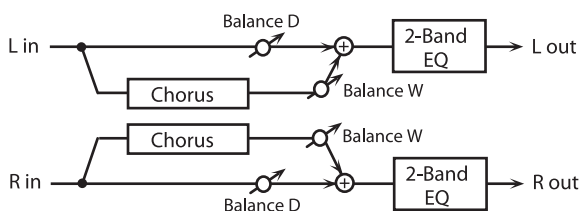
SPACE-D -это несколько хорусов, приложенных к двух-фазовой модуляции в стерео. Создается впечатление модуляции, тем не менее формируется эффект прозрачного звучания хоруса.



Параметр	Величина	Описание
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания обработанного звука.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции.
Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции.
Phase	0–180 [deg]	Регулирует пространственное распространение звука.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком хоруса. С помощью назначения D1000:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука хоруса.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

14: St CHORUS (Stereo Chorus)

Это стерео хорус. С помощью фильтра вы можете осуществлять регулировку тембра звука хоруса.

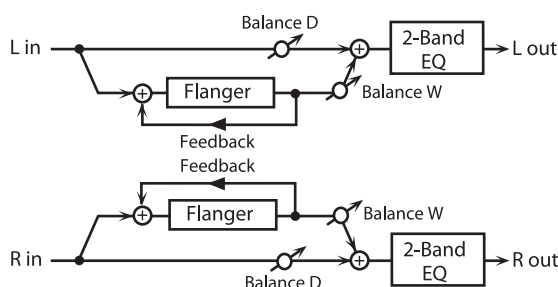


Параметр	Величина	Описание
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Выбирает тип фильтра. OFF: Фильтр не используется. LPF: Обрезает диапазон частот выше частоты среза фильтра. HPF: Обрезает диапазон частот ниже частоты среза фильтра.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Регулирует базовую частоту фильтра.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента начала прослушивания обработанного звука.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции.
Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции.
Phase	0–180 [deg]	Регулирует пространственное распространение звука.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.

Параметр	Величина	Описание
Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком хоруса. С помощью назначения D1000:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука хоруса.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

15: St FLANGER (Stereo Flanger)

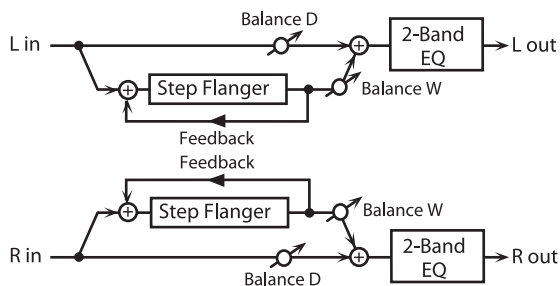
Этот стерео фленджер. Он формирует металлический резонанс, который поднимается и падает по аналогии звука идущего на взлет и на посадку самолета. Фильтр обеспечивает возможность регулирования тембра звука фленджера.



Параметр	Величина	Описание
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Выбирает тип фильтра. OFF: Фильтр не используется. LPF: Обрезает диапазон частот выше частоты среза фильтра. HPF: Обрезает диапазон частот ниже частоты среза фильтра.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Регулирует базовую частоту фильтра.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента начала прослушивания звука фленджера.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции.
Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции.
Phase	0–180 [deg]	Регулирует пространственное распространение звука.
Feedback #	-98– +98 [%]	Регулирует количество (%) обработанного звука, который возвращается (подается обратно) на вход. Положительные (+) назначения возвращают звук в фазе, а отрицательные (-) - в реверсированной фазе.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Balance	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком фленджера. С помощью назначения D1000:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука фленджера.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

16: STEP FLANGER

Эффект Step Flanger (пошаговый фленджер) - это фленджер, в котором изменение пичча производится в пошаговом режиме.

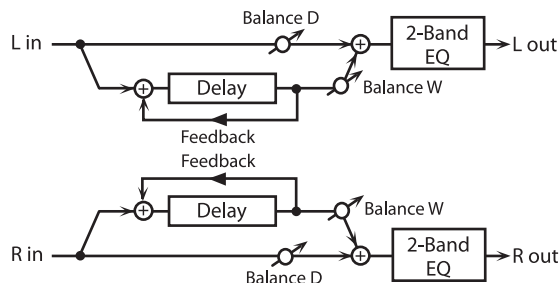


Параметр	Величина	Описание
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука фленджера.
Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции.
Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции.
Feedback #	-98– +98 [%]	Регулирует количество (%) обработанного звука, который возвращается (подается обратно) на вход. Положительные (+) назначения возвращают звук в фазе, а отрицательные (-) - в инвертированной фазе.
Step Rate #	0.1–20.0 [Hz], note *2	Регулирует скорость (период) изменения пичча.
Phase	0–180 [deg]	Регулирует пространственное распространение звука.
Balance	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком фленджера. С помощью назначения D100:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука хоруса.
Reset	OFF, ON	Данное назначение определяет, будет (ON) или нет (OFF) переустановлен период для паттерна во время исполнения звуков. Во время исполнения направляющего ритма (rhythm guide), период для паттерна не установлен даже в случае назначения данного параметра на ON.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

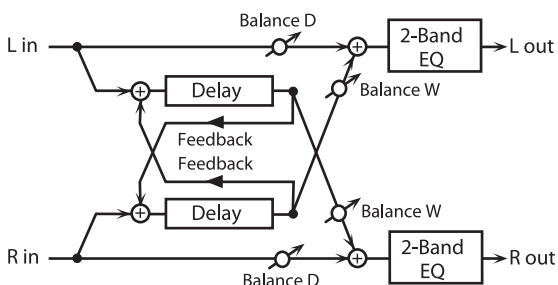
17: St DELAY (Stereo Delay)

Это стерео задержка.

Когда Feedback Mode (режим обратной связи) установлен на NORMAL:



Когда Feedback Mode (режим обратной связи) установлен на CROSS:

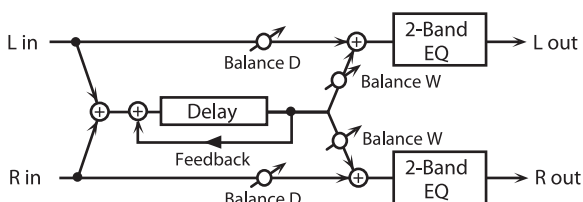


Параметр	Величина	Описание
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Выбирает способ передачи задержанного звука обратно на эффект. NORMAL: Задержанный звук левого канала будет подаваться обратно на левую задержку, а задержанный звук правого канала будут подаваться на правую задержку. CROSS: Задержанный звук левого канала будет подаваться обратно на правую задержку, а задержанный звук правого канала будут подаваться на левую задержку.
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Регулирует время с момента прослушивания необработанного звука до начала прослушивания обработанного звука левого канала.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Регулирует время с момента прослушивания необработанного звука до начала прослушивания обработанного звука правого канала.
Phase Left	NORMAL, INVERT	Выбирает фазу задержанного звука левого канала. NORMAL: Фаза не меняется. INVERT: Фаза инвертирована.
Phase Right	NORMAL, INVERT	Выбирает фазу звука задержки правого канала. NORMAL: Фаза не меняется. INVERT: Фаза инвертирована.
Feedback #	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, которая подается на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.

Параметр	Величина	Описание
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой производится отсечка звука, поданного на обработку эффектом. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи, назначьте данный параметр на BYPASS (обход).
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки. С помощью назначения D1000:0W обеспечивается только выход необработанно-го звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука задержки.
Level	0–127	Регулирует выходную громкость.

18: LONG DELAY

Использование этого эффекта целесообразно в случае, если вы хотите применить более продолжительную задержку, чем 17:ST DELAY.

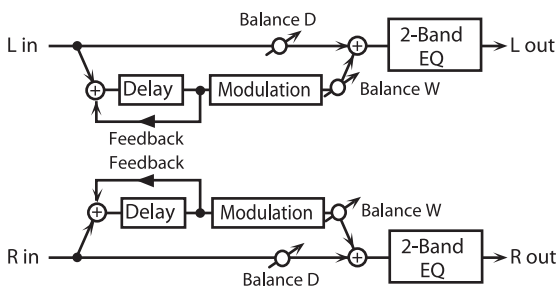


Параметр	Величина	Описание
Delay	0–840 [ms], note *1	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука задержки.
Feedback #	-98– +98 [%]	Регулирует процентное содержание (%) звука задержки, которая подается обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой производится отсечка звука, поданного на обработку эффектом. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи, назначьте данный параметр на BYPASS (обход).
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки. С помощью назначения D1000:0W обеспечивается только выход необработанно-го звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука задержки.
Level	0–127	Регулирует выходную громкость.

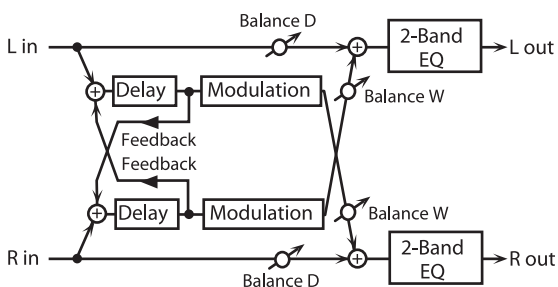
19: MOD DELAY (Modulation Delay)

Данный эффект добавляет модуляцию в задержанный звук, формируя эффект, аналогичный фленджеру.

Когда Feedback назначен на NORMAL:



Когда Feedback назначен на CROSS:



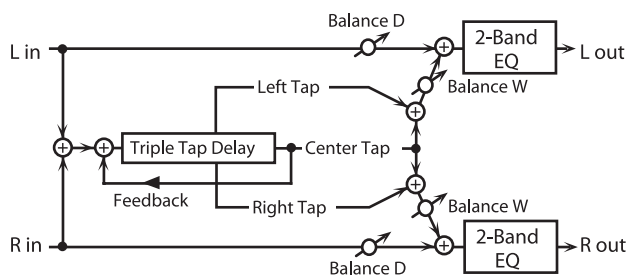
Параметр	Величина	Описание
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Выбирает способ обратной подачи звука задержки на эффект. NORMAL: Звук задержки левого канала будет подаваться обратно на левую задержку, а звук задержки правого канала - на правую задержку. CROSS: Звук задержки правого канала будет подаваться обратно на левую задержку, а звук задержки правого канала - на левую задержку.
Delay Left	0–370 [ms]	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука левого канала задержки.
Delay Right	0–370 [ms]	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука правого канала задержки.
Feedback	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, которая подается обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой производится отсечка звука, поданного на обработку эффектом. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи, назначьте данный параметр на BYPASS (обход).
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции.
Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции.
Phase	0–180 [deg]	Регулирует пространственное распространение звука.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.

Как добавить эффекты

Параметр	Величина	Описание
Balance #	D100:0W— D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки. С помощью назначения D1000:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука модуляции.
Level	0—127	Регулирует выходной уровень.

20: 3 TAP DELAY (Triple Tap Delay)

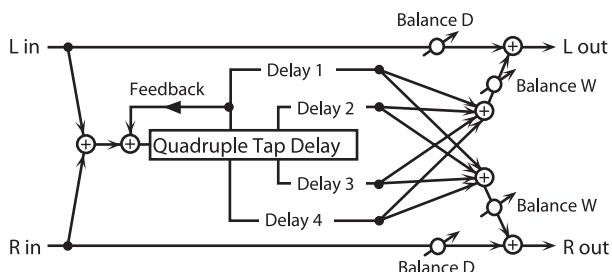
Triple Tap Delay обеспечивает три звука задержки; центральный, на левом канале и на правом канале.



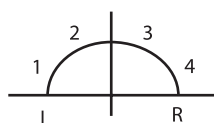
Параметр	Величина	Описание
Delay Left	0—840 [ms], note *1	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука задержки на левом канале.
Delay Right	0—840 [ms], note *1	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука задержки на правом канале.
Delay Center	0—840 [ms], note *1	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания центрального звука задержки.
Feedback #	-98— +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, которая подается обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
HF Damp	200—8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой производится обрезка звука, поданного на обработку эффектом. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи, назначьте данный параметр на BYPASS (обход).
Left Level	0—127	Регулирует громкость звука задержки на левом канале.
Right Level	0—127	Регулирует громкость звука задержки на правом канале.
Center Level	0—127	Регулирует громкость центрального звука.
Low Gain	-15— +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15— +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Balance #	D100:0W— D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки. С помощью назначения D1000:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука задержки.
Level	0—127	Регулирует выходной уровень.

21: 4 TAP DELAY (Quadruple Tap Delay)

Quadruple Tap Delay имеет четыре типа задержки.



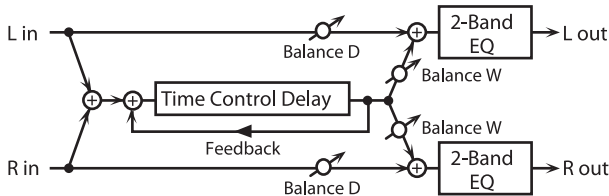
Положение каждого звука задержки в стерео поле будет следующим.



Параметр	Величина	Описание
Delay 1	0—840 [ms], note *1	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука задержки 1.
Delay 2	0—840 [ms], note *1	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука задержки 2.
Delay 3	0—840 [ms], note *1	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука задержки 3.
Delay 4	0—840 [ms], note *1	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука задержки 4.
Level 1	0—127	Регулирует громкость звука задержки 1.
Level 2	0—127	Регулирует громкость звука задержки 2.
Level 3	0—127	Регулирует громкость звука задержки 3.
Level 4	0—127	Регулирует громкость звука задержки 4.
Feedback #	-98— +98 [%]	Регулирует процентное содержание (%) звука задержки, которая подается обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
HF Damp	200—8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой производится обрезка звука, поданного на обработку эффектом. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи, назначьте данный параметр на BYPASS (обход).
Balance #	D100:0W— D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки. С помощью назначения D1000:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука задержки.
Level	0—127	Регулирует выходную громкость.

22: TM CTRL DLY (Time Control Delay)

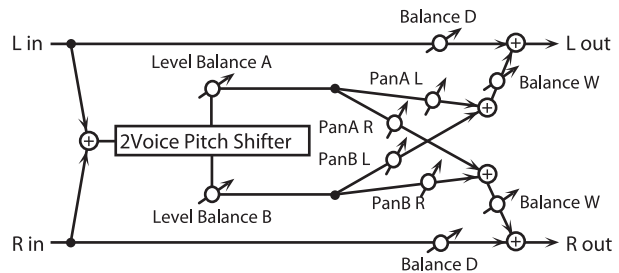
Вы можете изменить время задержки в реальном времени. Увеличение продолжительности задержки будет понижать пичч, а ее сокращение - его поднимать.



Параметр	Величина	Описание
Delay #	0–840 [ms]	Регулирует время задержки с момента начала прослушивания необработанного звука до начала прослушивания звука задержки.
Feedback #	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, которая подается обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Acceleration	0–15	Данный параметр регулирует время, за которое время задержки (Delay Time) изменится с текущего назначения на новое назначение. Скорость изменения Delay Time оказывает прямое воздействие на скорость изменения пичча.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой производится отсечка звука, поданного на обработку эффектом. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи, назначьте данный параметр на BYPASS (обход).
Pan	L64–63R	Регулирует положение звука задержки в стереополе. L64 - крайнее левое положение, 0 - центральное и R63 - крайнее правое.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Balance	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки. С помощью назначения D100:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука задержки.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

23: 2V PCH SHIFT (2-Voice Pitch Shifter)

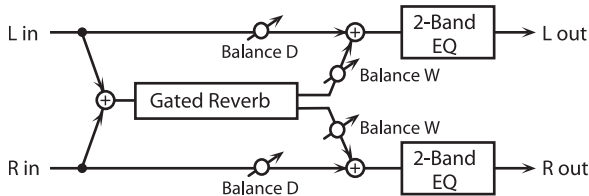
Пичч шифтер смещает пичч необработанного звука. Данный 2-голосный пичч шифтер содержит в себе два пичч шифтера и способен добавить в необработанный звук два звука со смещенным пиччем.



Параметр	Величина	Описание
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Чем выше назначения данного параметра, тем медленнее реакция, но тем устойчивее пичч.
Coarse A #1	-24– +12 [semi]	Регулирует пичч Pitch Shift A с полутоновым шагом (-2-+1 октавы).
Coarse B #2	-24– +12 [semi]	Регулирует пичч Pitch Shift B с полутоновым шагом (-2-+1 октавы).
Fine A #1	-100– +100 [cent]	Выполняет точную регулировку в соответствии с пиччем Pitch Shift A с шагом 2 цента (-100 - +100 центов). Один цент равен 1/100 полутона.
Fine B #2	-100– +100 [cent]	Выполняет точную регулировку в соответствии с пиччем Pitch Shift B с шагом 2 цента (-100 - +100 центов). Один цент равен 1/100 полутона.
Pre Delay A	0–500 [ms]	Регулирует задержку во времени с момента восприятия необработанного звука до момента восприятия звука Pitch Shift A.
Pre Delay B	0–500 [ms]	Регулирует задержку во времени с момента восприятия необработанного звука до момента восприятия звука Pitch Shift B.
Pan A	L64–63R	Регулирует положение звука Pitch Shifty A в стереополе. L64- крайнее левое положение, 0 - центральное и R64 крайнее правое положение.
Pan B	L64–63R	Регулирует положение звука Pitch Shifty B в стереополе. L64- крайнее левое положение, 0 - центральное и 64 R крайнее правое положение.
Level Balance	A100:0B– A0:100B	Регулирует баланс громкости между звуками Pitch Shift A и Pitch Shift B.
Balance	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки. С помощью назначения D100:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука задержки.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

26: GATED REVERB

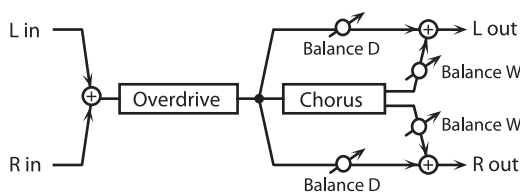
Gate Reverb представляет собой специальный тип реверберации, в котором реверберирющий звук обрезается до момента его достижения естественной продолжительности.



Параметр	Величина	Описание
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Выбирает тип реверберации. NORMAL: Обычная gate reverb. REVERSE: реверберирющий звук перемещается справа налево. SWEEP1: реверберирющий звук перемещается слева направо.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до начала звучания звука реверберации.
Gate Time	5–500 [ms]	Регулирует время с момента формирования реверберации до ее исчезновения.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком реверберации. С помощью назначения D1000:0W обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звука задержки.
Level #	0–127	Регулирует выходной уровень.

27: OD>CHORUS (Overdrive→Chorus)

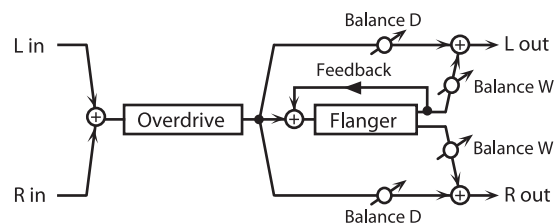
Данный эффект последовательно соединяет овердрайв и хорус



Параметр	Величина	Описание
OD Drive	0–127	Регулирует степень искажения овердрайва. Громкость будет изменяться зависимо от степени искажений.
OD Pan #	L64–63R	Регулирует положение звука овердрайва в стереополе. L64- крайнее левое положение, 0 - Центральное, 63R- крайнее правое.
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до начала звучания реверберации.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта хоруса.
Cho Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции эффекта хоруса.

Параметр	Величина	Описание
Cho Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между звуком овердрайва, который был послан через хорус и звуком овердрайва, который не был послан через хорус. С помощью назначения "D1000:0W обеспечивается только выход звука овердрайва, а с помощью назначения D0:100W - только звука овердрайва, который посылается через хорус.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

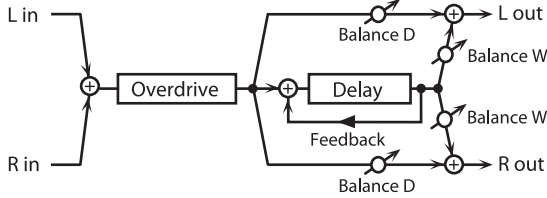
28: OD>FLANGER (Overdrive→Flanger)



Параметр	Величина	Описание
OD Drive	0–127	Регулирует степень искажения овердрайва. Громкость будет изменяться в зависимости от степени искажения.
OD Pan #	L64–63R	Регулирует положение звука овердрайва в стереополе. L64- крайнее левое положение, 0 - Центральное, 63R- крайнее правое.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до звучания звука фленджера.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта фленджера.
Flg Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции эффекта фленджера.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука фленджера, который подается обратно на обработку эффектом. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Flg Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между звуком овердрайва, который послан через фленджер и звуком овердрайва, который не был послан через фленджер. С помощью назначения "D1000:0W обеспечивается только выход звука овердрайва, а с помощью назначения D0:100W - только звука овердрайва, который посылается через фленджер.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

29: OD>DELAY (Overdrive→Delay)

Данный эффект последовательно соединяет овердрайв и задержку.



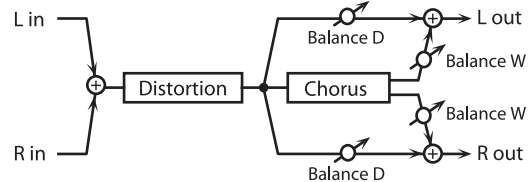
Параметр	Величина	Описание
OD Drive	0–127	Регулирует степень искажения овердрайва. Громкость будет изменяться в зависимости от степени искажения.
OD Pan #	L64–63R	Регулирует положение звука овердрайва в стереополе. L64- крайнее левое положение, 0 - Центральное, 63R- крайнее правое.
Delay Time	0–500 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до звучания звука задержки.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, который подается обратно на обработку эффектом. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой будет обрезаться звук, поданный на обработку эффектом. Если не хотите обрезать высокие частоты, назначьте данный параметр на BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Регулирует баланс громкости между звуком овердрайва, который послан через задержку и звуком овердрайва, который не был послан через задержку. С помощью назначения "D100:0W" обеспечивается только выход звука овердрайва, а с помощью назначения D0:100W - только звука овердрайва, который был послан через задержку.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень

30: DIST>CHORUS (Distortion→Chorus)

Данный эффект последовательно соединяет искажение и хорус. Параметры практически те же самые, что и "27: OD CHORUS", только за исключением двух следующих.

OD Drive Dist Drive (Назначает количество искажений)

OD Pan Dist Pan (Назначает положение звука в стереополе)

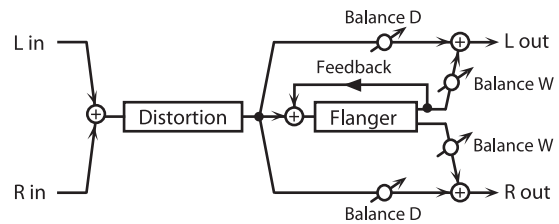


31: DIST>FLANGER (Distortion→Flanger)

Этот эффект последовательно соединяет искажения и фленджер. Параметры практически те же самые, что и "28: OD FLANGER", только за исключением двух следующих.

OD Drive Dist Drive (Назначает количество искажений)

OD Pan Dist Pan (Назначает положение звука искажений в стереополе)

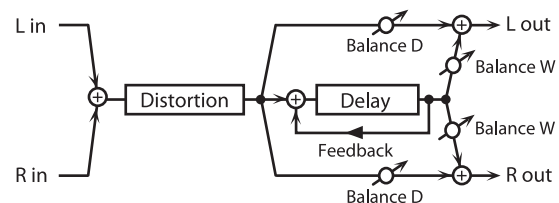


32: DIST>DELAY (Distortion→Delay)

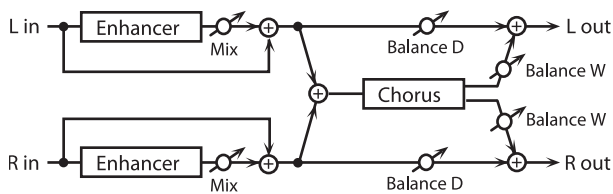
Данный эффект последовательно соединяет искажения и задержку. Параметры практически те же самые, что и "27: OD CHORUS", только за исключением двух следующих.

OD Drive Dist Drive (Назначает количество искажений)

OD Pan Dist Pan (Назначает положение звука искажений в стереополе)



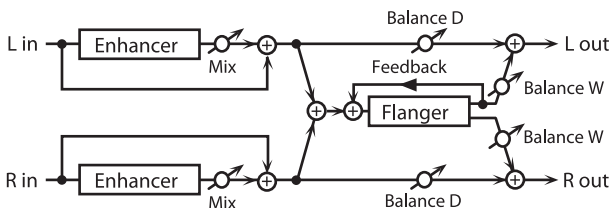
33: ENH>CHORUS (Enhancer→Chorus)



Параметр	Величина	Описание
Enhancer Sens #	0–127	Регулирует чувствительность энхансера.
Enhancer Mix	0–127	Регулирует отношение, при котором обертоны, генерированные энхансером, комбинируются с необработанным звуком.
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента прослушивания хоруса.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта хоруса.
Cho Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции эффекта хоруса.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Регулирует баланс громкости между звуком энхансера, который посылается через хорус. С помощью назначения "D1000:0W" обеспечивается только выход звука энхансера, а с помощью назначения D0:100W - только звука энхансера, который был послан через хорус.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

34: ENH>FLANGER (Enhancer→Flanger)

Этот эффект последовательно соединяет энхансер и фленджер.

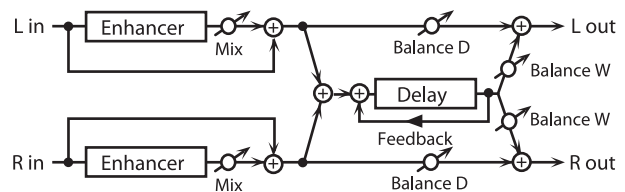


Параметр	Величина	Описание
Enhancer Sens #	0–127	Регулирует чувствительность энхансера.
Enhancer Mix	0–127	Регулирует отношение, при котором обертоны, генерированные энхансером, комбинируются с необработанным звуком.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента прослушивания фленджера.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта фленджера.
Flg Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции эффекта фленджера.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука фленджера, который подан обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.

Параметр	Величина	Описание
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Регулирует баланс громкости между звуком энхансера, который был послан через фленджер и звуком энхансера, который не посылался через фленджер. С помощью назначения "D1000:0W" обеспечивается только выход звука энхансера, а с помощью назначения D0:100W - только звука энхансера, который был послан через фленджер.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

35: ENH>DELAY (Enhancer→Delay)

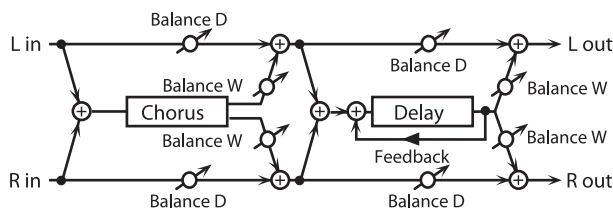
Этот эффект последовательно соединяет энхансер и задержку.



Параметр	Величина	Описание
Enhancer Sens #	0–127	Регулирует чувствительность энхансера.
Enhancer Mix	0–127	Регулирует отношение, при котором обертоны, генерированные энхансером, комбинируются с необработанным звуком.
Delay Time	0–500 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента прослушивания звука задержки.
Dly Feedback	98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, который подан обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой будет обрезаться задержанный звук, поданный обратно на вход задержки. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи задержки, назначьте данный параметр на BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Регулирует баланс громкости между звуком энхансера, который был послан через задержку и звуком энхансера, который не посылался через задержку. С помощью назначения "D1000:0W" обеспечивается только выход звука энхансера, а с помощью назначения D0:100W - только звука энхансера, который был послан через задержку.
Level	0–12	Регулирует выходной уровень.

36: CHORUS>DELAY

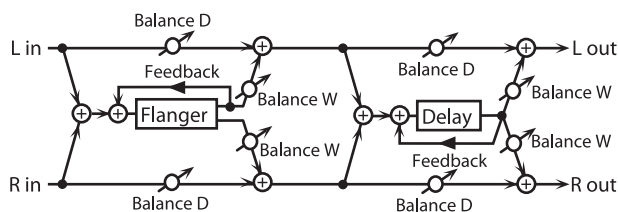
Этот эффект последовательно соединяет хорус и задержку.



Параметр	Величина	Описание
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента прослушивания звука хоруса.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта хоруса.
Cho Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции эффекта хоруса.
Cho Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком хоруса. С помощью назначения "D100:0W" обеспечивается только выход необработанного звука, а с помощью назначения D0:100W - только звук хоруса.
Delay Time	0–500 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента прослушивания звука задержки.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, который по-дан обратно на вход задержки. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой будет обрезаться задержанный звук, поданный обратно на вход задержки. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи задержки, назначьте данный параметр на BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между звуком хоруса, который послан через задержку и звуком хоруса, который не был послан через задержку. С помощью назначения "D100:W" обеспечивается только выход звука хоруса. С помощью назначения "D0:W" обеспечивается только выход звука хоруса, посланного через задержку.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

37: FLG>DELAY (Flanger→Delay)

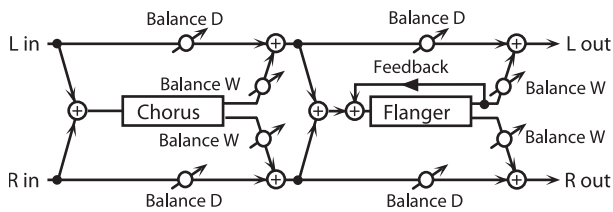
Данный эффект последовательно соединяет фленджер и задержку.



Параметр	Величина	Описание
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента прослушивания звука задержки.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта фленджера.
Flg Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции эффекта фленджера.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, который по-дан обратно на вход задержки. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Flg Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком фленджера. С помощью назначения "D100:W" обеспечивается только выход необработанного звука. С помощью назначения "D0:100W" обеспечивается только выход звука фленджера.
Delay Time	0–500 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента прослушивания звука задержки.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, который по-дан обратно на вход задержки. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой будет обрезаться задержанный звук, поданный обратно на вход задержки. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи задержки, назначьте данный параметр на BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W– D0:100W	Регулирует баланс громкости между звуком фленджера, который послан через задержку и звуком фленджера, который не был послан через задержку. С помощью назначения "D100:W" обеспечивается только выход звука фленджера. С помощью назначения "D0:W" обеспечивается только выход звука фленджера, посланного через задержку.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

38: CHO>FLANGER (Chorus→Flanger)

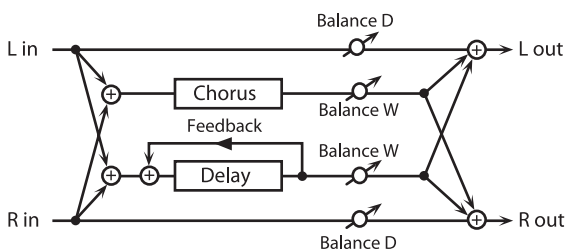
Этот эффект последовательно соединяет хорус и фленджер.



Параметр	Величина	Описание
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента прослушивания звука хоруса.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта хоруса.
Cho Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции эффекта хоруса.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком хоруса. С помощью назначения "D100:W" обеспечивается только выход необработанного звука. С помощью назначения "D0:100W" обеспечивается только выход звука хоруса.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Регулирует время задержки с момента звучания необработанного звука до момента прослушивания звука фленджера.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Регулирует скорость модуляции эффекта фленджера.
Flg Depth	0–127	Регулирует глубину модуляции эффекта фленджера.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Регулирует пропорцию (%) звука задержки, который подан обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Регулирует баланс громкости между звуком хоруса и звуком фленджера, задержку. С помощью назначения "D100:W" обеспечивается только выход звука хоруса. С помощью назначения "D0:W" обеспечивается только выход звука хоруса, посланного через фленджер.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

39: CHORUS/DELAY

Данный эффект параллельно соединяет хорус и задержку. Параметры те же самые, что и для "36:CHORUS DELAY". Тем не менее, параметр Dly Balance регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки.

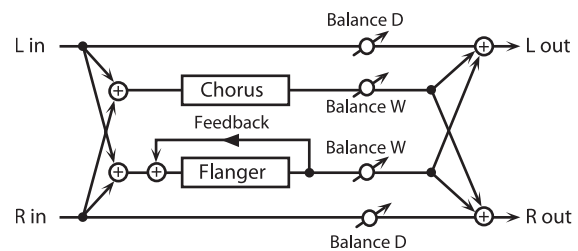


40: FLG/DELAY (Flanger/Delay)

Этот эффект параллельно соединяет фленджер и задержку. Параметры те же самые, что и для "37:FLG DELAY". Тем не менее, параметр Dly Balance регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки.

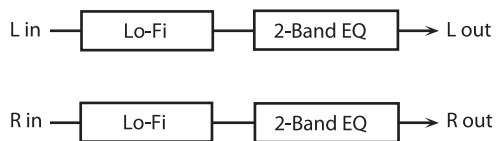
41: CHO/FLANGER (Chorus/Flanger)

Данный эффект параллельно соединяет хорус и фленджер. Параметры те же самые, что и для "38:CHO FLANGER". Тем не менее, параметр Dly Balance регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком фленджера.



42: LOFI

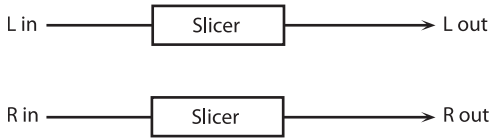
Этот эффект преднамеренно ухудшает качество аудио до уровня Lo-Fi звука (звука низкого качества). Подходит, в частности, для барабанов.



Параметр	Величина	Описание
Bit Down	0–11	Данное назначение снижает качество аудио. По мере повышения назначения качество аудио становится хуже.
S-RateDown	0–7	Делает звучание выходного сигнала более грубым. По мере повышения назначения звук становится более грубым.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Регулирует выходной сигнал.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Output	MONO, STEREO	Назначает способ выхода звука. С помощью назначения "MONO", выход звука будет производиться в моно режиме.
Level #	0–127	Назначает выходную громкость с эффекта Lo-Fi.

43: SLICER

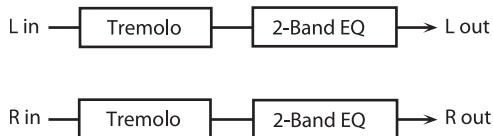
В случае применения для обрезки звука, данный эффект формирует нечто, воспринимающееся как фразы сопровождения даже в случае, когда вы играете что-нибудь намного проще. Особенно эффективен при наложении на звуки задержанного (сустейн) типа.



Параметр	Величина	Описание
Timing Pattern	1–34	Выбирает паттерн для назначения длительности, при которой будет обрезан звук.
Accent Pattern	1–16	Назначает месторасположение акцентов.
Accent Level #	0–127	Регулирует громкость акцентов. По мере повышения назначений акцент будет более выраженным.
Attack	0–127	Регулирует время атаки входного звукового сигнала. По мере повышения назначения, атака будет более быстрой.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Назначает период для паттерна.
Reset	OFF, ON	Назначает, будет (ON) или нет (OFF) переустанавливаться синхронизирующий паттерн, звук которого будут обрезан, когда вы исполняете звук. Когда исполняется направляющий ритм, период для паттерна не переустанавливается даже в случае установки эффекта на ON.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

44: TREMOLO

Тремоло циклически модулирует громкость, добавляя в звук эффект тремоло.

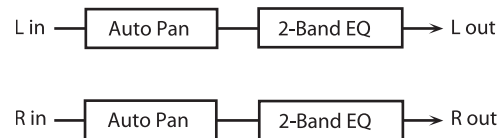


Параметр	Величина	Описание
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Звук будет модулироваться по аналогии волны в форме треугольных импульсов. SQR: Звук будет модулироваться по аналогии волны в форме прямоугольных импульсов. SIN: Звук будет модулироваться по аналогии волны в форме синусоидальных импульсов. SAW1/2: Звук будет модулироваться по аналогии волны пилообразной формы. Пиковые точки SAW1 и SAW2 имеют противоположную направленность.
	SAW1 SAW2	

Параметр	Величина	Описание
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Регулирует частоту (скорость) изменений.
Depth #	0–127	Назначает глубину применения эффекта.
Reset	OFF, ON	Назначение определяет, будет (ON) или нет (OFF) переустанавливаться период для паттерна во время исполнения звуков. Во время исполнения направляющего ритма, период для паттерна не переустанавливается даже в случае установки эффекта на ON.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

45: AUTO PAN

Эффект Auto Pan циклически модулирует положение звука в стереополе.

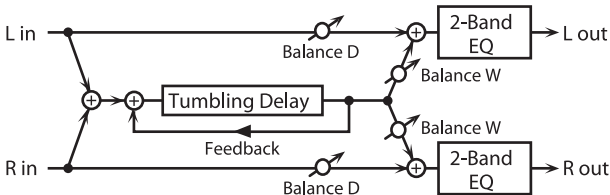


Параметр	Величина	Описание
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Звук будет модулироваться по аналогии волны в форме треугольных импульсов. SQR: Звук будет модулироваться по аналогии волны в форме прямоугольных импульсов. SIN: Звук будет модулироваться по аналогии волны в форме синусоидальных импульсов. SAW1/2: Звук будет модулироваться по аналогии волны пилообразной формы. Пиковые точки SAW1 и SAW2 имеют противоположную направленность.
	SAW1 SAW2	
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Регулирует частоту (скорость) изменений.
Depth #	0–127	Назначает глубину применения эффекта.
Reset	OFF, ON	Назначение определяет, будет (ON) или нет (OFF) переустанавливаться период для паттерна во время исполнения звуков. Во время исполнения направляющего ритма, период для паттерна не переустанавливается даже в случае установки эффекта на ON.

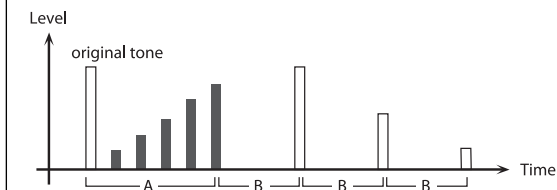
Параметр	Величина	Описание
Low Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем НЧ.
High Gain	-15– +15 [dB]	Регулирует подъем ВЧ
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

46: TUMBLING DLY (Tumbling Delay)

Это задержка, которая сначала формирует "переворачивающиеся" задержанные повторения и затем повторяет эхом оригинальный сигнал. Наиболее эффективен при применении к отдельным нотам с одноразовым воспроизведением цикла (one-shot).



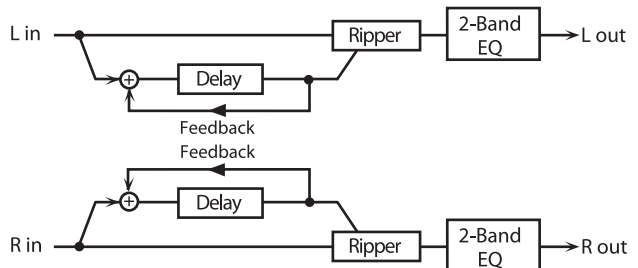
Параметр	Величина	Описание
Type	TYPE1–TYPE6	Выбирает один из шести доступных типов для количества задержанных звуков, слышимых в точке "А" на графике, приведенном ниже.
Pre Delay	0–500 [ms]	Регулирует время "А" на нижеприведенном графике.
Delay Time	0–345 [ms]	Регулирует время "В" на нижеприведенном графике.



HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Регулирует частоту, выше которой обрезается звук, поданный обратно на эффект. Если не хотите обрезать высокие частоты обратной связи, назначьте этот параметр на BYPASS.
Feedback #	-98– +98 [%]	Регулирует процентное содержание (%) звука задержки, которая подана обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Регулирует баланс громкости между необработанным звуком и звуком задержки. С помощью назначения "D100:W" обеспечивается только выход необработанного звука. С помощью назначения "D0:100W" обеспечивается только выход звука задержки.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

47: FBK RIPPER (Feedback Ripper)

Этот эффект неоднократно обрезает звук и обеспечивает выход задержанного звука для точки обрезания. Вы можете создавать новые фразы, применив данный эффект к фразе, исполняемой ударными или другим фразам.



Параметр	Величина	Описание
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Звук будет обрезаться волной с импульсами треугольной формы. SQR: Звук будет обрезаться волной с импульсами прямоугольной формы. SIN: Звук будет обрезаться синусоидальной волной. SAW1/2: Звук будет обрезаться волной с пилообразной формы. Пиковые точки SAW1 и SAW2 имеют противоположную направленность.
	SAW1, SAW2	
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Регулирует частоту (скорость) изменений.
Depth #	0–127	Назначает глубину применения эффекта.
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Регулирует время с момента выхода необработанного звука до прослушивания звука задержки на левом канале.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Регулирует время с момента выхода необработанного звука до прослушивания звука задержки на правом канале.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Регулирует процентное содержание (%) звука задержки, которая подана обратно на эффект. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать фазу.
Reset	OFF, ON	Данное назначение определяет, будет (ON) или нет (OFF) производиться переустановка периода для паттерна во время исполнения звуков. Во время исполнения направляющей ритма, период для паттерна не переустанавливается даже в случае, если вы назначили эффект на ON.
Level	0–127	Регулирует выходной уровень.

Depth (Chorus Depth)

Назначает глубину, при которой модулируется звук хора. Чем выше величины, тем глубже модуляция.

Value: 0-127

Send Lvl to Rev (Chorus send level to reverb)

Назначает количество звука хора, который будет посылаться на реверберацию. Чем выше величины, тем больше количество посылаемого хора.

Value: 0-127

Как сделать назначения для реверберации

Независимо от выбранного режима, одновременно можно пользоваться только одним типом реверберации.

Существует восемь типов реверберации. Вы можете выбрать любой из них. После выбора Типа (Type), можно изменять величины для каждого параметра.

Type (Тип реверберации)

У вас есть возможность выбора из 8 типов реверберации.

Value

- ROOM 1-3:** Симулирует реверберацию внутреннего убранства комнаты. Формирует четко-выраженную и пространственную реверберацию.
- HALL1, 2:** Симулирует реверберацию залов. Формирует более глубокую реверберацию, чем Room реверберации.
- PLATE:** Симулирует реверберацию пластины (тип искусственной реверберации, в которой используется металлическая пластина).
- DELAY:** Стандартная задержка, формирующая эффект эха.
- PANNING DELAY:** Специальная задержка, в которой задержанный звук чередуется между левым и правым каналами. Эффективен при прослушивании в стерео.

MEMO

"Reverb Type" предоставляет несколько назначений в виде пресетного примера для параметров реверберации. Когда переключаете типы, другие параметры реверберации будут изменяться в соответствии с назначениями выбранного вами типа. Если вы намерены редактировать другие параметры, выберите сначала тип, и затем уже редактируйте другие параметры.

Character (Reverb Character)

Выбирает тип реверберации. 0-5 - это эффекты реверберации, а 6 и 7 - эффекты задержки.

Value: 0-7

Pre-LPF (Reverb pre-low pass filter)

НЧ фильтр может применяться к звуку, поступающему на реверберацию для обрезания высокочастотного диапазона. Чем выше величины, тем обрезается высоких частот, формируя более мягкую реверберацию.

Value: 0-7

Level (Reverb Level)

Назначает количество реверберационного звука. Чем выше величины, тем громче реверберация.

Value: 0-127

Time (Reverb Time)

Назначает время продолжительности реверберации. Чем выше величины, тем продолжительнее реверберация.

Value: 0-127

Delay Feedback (Reverb Delay Feedback)

Данный параметр доступен в случае назначения Reverb Character (характер реверберации) на 6,7 или Reverb Type (тип реверберации) на Delay или Panning Delay. Назначает манеру повторения реверберации. Чем выше величины, тем больше повторений задержки.


Value: 0-127

Назначения, являющиеся общими для всех режимов (System Function)

Назначения, которые воздействуют на всю операционную среду JUNO-D, такие как настройка и прием MIDI сообщений, классифицируются как системные функции (system functions). В данном разделе дано объяснение, как делать назначения для системных функций, и описаны функции различных системных параметров. Параметры организованы в следующие шесть групп.

- **GENERAL:**
Сделайте назначения, общие для всей системы (стр.89)
- **CONTROLLER:**
Сделайте назначения, связанные с контроллером (стр.89).
- **MIDI:** Сделайте назначения, связанные с MIDI (стр.90)
- **PATCH SCALE (Patch Scale Tune):**
Сделайте назначения настройки звукоряда для патча (стр. 91)

Как сделать системные функциональные назначения

1. Нажмите [SYSTEM] чтобы она засветилась.
 2. Выберите параметр, который предполагает редактировать.
-  Как выбрать параметры см. на стр. 88.
3. Используйте VALUE[-]/[+] чтобы изменять величину.
 4. Повторите выполнение пунктов 2-3, чтобы сделать назначения для системной функции.

NOTE

Сделанные вами изменения системных назначений являются временными и будут потеряны в случае выключения питания. Если хотите сохранить измененные назначения, выполните следующую операцию.

5. Чтобы сохранить измененные назначения, нажмите [WRITE].

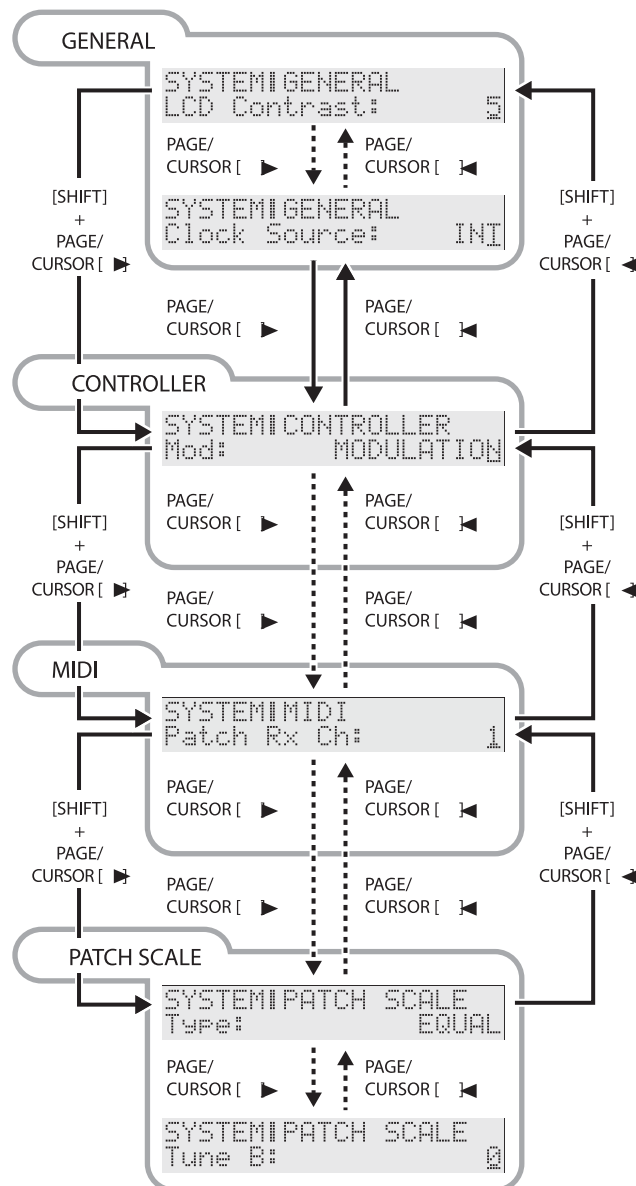
```
WRITE|SYSTEM [ENT]
```

6. Для выполнения нажмите [ENTER].

NOTE

В процессе сохранения системных назначений произойдет перезапись предварительно сохраненных назначений и их потеря. Если решите сохранить системные функции, нажмите [EXIT].

Выбор назначений системных параметров



Функции системных параметров

Здесь дано объяснение функциям системных параметров согласно группам их распределения.

Назначения, являющиеся общими для всей системы (GENERAL)

LCD Contrast Контрастность ЖК-дисплея

Регулирует контрастность изображения на дисплее.

VALUE: 1-10



Назначение LCD CONTRAST сохраняется автоматически и остается даже в случае выключения питания.

Master Tune Мастер настройки

Регулирует общую настройку JUNO-D. На дисплее отображается частота ноты A4 (центральная А).

VALUE: 415.3 - 466.2 Гц

Master Key Sft (Master Key Shift)

Сдвигает общий питч JUNO-D с шагом, равным полутону.

VALUE: -24 -+24

Master Level

Регулирует громкость всей JUNO-D.

VALUE: 0-127

Hold Pedal (Полярность педали Hold)

Выбирает полярность педали Hold. На некоторых педалях электрический сигнал выводится с помощью педали на момент ее нажатия или отпуска, что не характерно для других педалей. Если ваша педаль работает совершенно не так, как вы ожидали, установите параметр на "REVERSE". Если используете педаль Roland (без переключателя полярности), назначьте этот параметр на "STANDARD".

VALUE: STANDARD, REVERSE

Local Control (Local Controller)

Local Controller определяет, будет ли внутренний звукогенератор отсоединен (OFF) от секции клавиатурного контроллера (клавиатура, изгиб высоты питча/рукоятка модуляции, ручки регуляторов, кнопки D Beat контроллер, педаль и тому подобное); или не отсоединен (ON). Обычно, параметр остается на "ON", однако если вы захотите использовать клавиатуру JUNO-D и контроллеры для управления только внешними звуковыми модулями, установите его на "OFF".

VALUE: OFF, ON

Clock Source

Выберите "MIDI" если вам нужны MIDI сообщения, связанные с синхронизацией, которые будут приниматься с внешнего секвенсора. Выберите "INT" если захотите синхронизироваться с внутренним темпом JUNO-D. Смены мульти-эффектов также будут синхронизироваться с данным назначением.

VALUE: INT, MIDI

Назначения, связанные с контроллерами (CONTROLLER)

Mod (Modulation Assign)

Вы можете использовать рукоятку модуляции для применения следующих эффектов, кроме вибрато.

Величина	Tx CC#	Измененная функция/параметр
MODULATION	CC01	Vibrato
PORTA TIME	CC05	Portamento Time (p. 47)
VOLUME	CC07	Level
BALANCE	CC08	The volume balance of LOWER and UPPER tones (p. 45).
PAN	CC10	Pan (p. 46)
EXPRESSION	CC11	Level
PORTAMENTO	CC65	Portamento Switch (p. 47)
SOSTENUTO	CC66	Holds the sound of the key being pressed
SOFT	CC67	Softens the tone
RESONANCE	CC71	Tone Filter Resonance (p. 48)
RELEASE TIME	CC72	Tone Envelope Release Time (p. 48)
ATTACK TIME	CC73	Tone Envelope Attack Time (p. 48)
CUTOFF	CC74	Tone Filter Cutoff (p. 47)
DECAY TIME	CC75	Tone Envelope Decay Time (p. 48)
LFO RATE	CC76	Tone LFO Rate (p. 47)
LFO DEPTH	CC77	Tone LFO Depth (p. 47)
LFO DELAY	CC78	Tone LFO Delay (p. 47)
CHO SEND LEVEL	CC93	Chorus Send Level (p. 46)
REV SEND LEVEL	CC91	Reverb Send Level (p. 46)
MFx PARAMETER1	CC12	The parameter specified by Multi-effect Control 1 (p. 69)
MFx PARAMETER2	CC13	The parameter specified by Multi-effect Control 2 (p. 69)
AFTERTOUCH	---	

В режиме Patch рукоятка модуляции будут воздействовать на патч. В режиме Performance рукоятка модуляции будет воздействовать на патч, который назначен на текущую партию. Используйте [DESTINATION TONE] чтобы назначить тон, на который будет оказываться воздействие (стр. 26).

"TxCC#" относится в номеру контроллера сообщения смены управления, посланного с соединителя MIDI OUT во время работы рукоятки модуляции. В случае назначения на AFTERTOUCH (послекасание) посылается сообщение Channel Aftersustain. Назначайте на AFTERTOUCH, преимущественно, когда захотите управлять внешним звукогенератором с помощью сообщений Aftersustain.

В результате приема этих управляющих сообщений с соединителя MIDI IN формируется точно такой же эффект, как и при работе рукоятки модуляции.

* При назначении на MFx PARAMETER1 или MFx PARAMETER 2 удостоверьтесь, что учли следующее.

* При установке типа (Type) мульти-эффектов на 01:STEREO EQ (стр. 69) или 42: LOFI (стр. 83), уровень (Level) изменяется независимо от выбора параметра MFx PARAMETER1 или MFx PARAMETER2.

* При выполнении назначений LFO RATE, LFO DEPTH или LFO DELAY достигнутый эффект будет отличаться в зависимости от включения или выключения [FILTER LFO]. Если [FILTER LFO] выключен, LFO изменяет питч (эффект вибрато). Если же [FILTER LFO] включен, LFO изменяет частоту среза фильтра (Filter Cutoff frequency) (эффект wah).

Pedal (Pedal Control Assign)

Назначает функцию педали, подключенной в гнездо CONTROL PEDAL.

VALUE

В дополнение к пунктам, перечисленным в Назначении модуляции (Modulation Assign), вы можете использовать педаль для применения следующих эффектов.

TOP REMPO: Используйте педаль для выполнения назначений выстукивания (tap tempo) (стр. 37)

C1 (C1 Knob Assign)

C2 (C2 Knob Assign)

C3 (C3 Knob Assign)

Выберите эффекты, которыми будете управлять с помощью ручек [C1]/[C2]/[C3].

VALUE

В дополнение к пунктам, перечисленным в Назначении модуляции (Modulation Assign), вы можете использовать педаль для применения следующих эффектов.

PATCH MODIFY: Управление эффектом, указанным на панели управления (стр. 26).

* Если вы назначаете любой эффект кроме PATCH MODIFY на ручки [C1]/[C2]/[C3], вам придется переключить кнопку выбора Patch Modify на [ENV] (оггибающая). В случае выбора [BALANCE/LFO], изменятся баланс и LFO.

* Если используете ручки [C1]/[C2]/[C3], в режиме Performance для управления назначением MFX PARAMETER, назначение "MFX Source" (стр. 56) будут определять партию, управление эффектом которой будет осуществляться. Если MFX Source назначен на "Part-16", будет производиться управление эффектом этой партии. Если MFX Source назначен на "PERFORM", системное назначение "Perform Ctrl Ch (Performance Control Channel)" (стр. 90) будет определять партию, управление эффектом которой будет осуществляться. Если данное назначение назначено на "Off", управлять эффектами не представляется возможным.

Назначения, относящиеся к MIDI (MIDI)

Patch Rx Ch (Patch Receive Channel)

Назначает канал приема MIDI сообщений в режиме Patch.

VALUE: 1-16

Patch Tx Ch (Patch Transmit Channel)

Назначает канал передачи MIDI сообщений в режиме Patch. Если не хотите передавать MIDI сообщения на внешнее MIDI устройство, установите данный параметр на "OFF" (выкл). Если хотите, чтобы канал передачи всегда совпадал с Patch Receive Channel (каналом передачи патчей), установите данный параметр на "RxCh".

VALUE: 1-16, RxCh, OFF

Perform Ctr Ch (Performance Control Channel)

Perform Ctr Ch выбирает канал приема MIDI, использованный во время переключения исполнений во время посылы MIDI сообщений (Program Change/Bank Select) посылаются с внешнего MIDI устройства. Установите параметр на "OFF" в случае, если исполнение не должно переключаться с внешнего MIDI устройства.

VALUE: 1-16, OFF



Если принимаются только сообщения смены программы, и если назначения параметра Perform Ctr Ch совпадают с каналом приема MIDI партии, приоритет будет отдан переключению исполнения.



Если параметр назначен на 1-6, JUNO-D будут передавать MIDI сообщения (смены программы/выбора банка) на канал в случае переключения исполнения.

Rx Prog Chg (Receive Program Change Switch)

Назначает прием (ON) или не прием (OFF) сообщений Program Change.

VALUE: OFF, ON

Rx Bank Sel (Receive Bank Select Switch)

Назначает прием (ON) или не прием (OFF) сообщений Bank Select.

VALUE: OFF, ON

Tx Prog Chg (Transmit Program Change Switch)

Назначает прием (ON) или не прием (OFF) сообщений Program Change.

VALUE: OFF, ON

Tx Bank Sel (Transmit Bank Select Switch)

Назначает прием (ON) или не прием (OFF) сообщений Bank Select.

VALUE: OFF, ON

Tx Edit Data (Transmit Edit Data Switch)

Назначает, будут (ON) или нет (OFF) изменения, сделанные в назначении патча или исполнения, передаваться как системные эксклюзивные сообщения.

VALUE: OFF, ON

Tx Active Sens (Transmit Active Sensing Switch)

Назначает прием (ON) или не прием (OFF) сообщений Active Sensing .

VALUE: OFF, ON

Device ID (Device ID Number)

Когда захотите передать или принять системные эксклюзивные сообщения (System Exclusive), назначьте данный параметр на совпадение номера Device ID другого MIDI устройства.

VALUE: 17-32

Soft Thru (Soft Through Switch)

Функция Through повторно передает все сообщения, принятые на соединителе MIDI OUT без какого-либо их изменения.

VALUE: OFF, ON

Выполнение назначений настройки звукоряда для патча (PATCH SCALE)

Функция Patch Scale позволяет вам использовать различные настройки для патчей в режиме Patch.

Type (Patch Scale Tune Type)

Можно включить параметр "Type" для вызова различных назначений семпла для Patch Scale. Когда вы меняете "Type", все параметры настройки звукоряда для патча будут изменяться автоматически.

VALUE: EQUAL, JUST (ma) (мажор) в C, JUST (min) (минор) в C, ARABIC



Более подробно см. на стр. 58.

TUNE C-TUNE B (Patch Scale Tune C-B)

Выполняет назначения настройки звукоряда для режима Patch.

Value: -64 -+64

Игра с использованием внешнего MIDI устройства

Что такое MIDI

MIDI (Цифровой интерфейс музыкального инструмента) - это стандарт, позволяющий осуществлять обмен музыкальными данными между электронными музыкальными инструментами и компьютерами. Подключив MIDI устройства, снабженные MIDI соединителями, вы можете играть на многих инструментах, используя одну единственную клавиатуру, использовать ансамбли из MIDI инструментов. Программировать назначения для автоматического изменения с целью соответствия исполнению по мере продвижения композиции и т.д.

Если вы преимущественно используете JUNO-D в качестве стандартного клавишного инструмента, вы можете реально не знать ничего о MIDI. Тем не менее, следующая информация представлена для того, чтобы вы смогли играть на JUNO-D, используя внешнее MIDI устройство, или овладели другими продвинутыми технологиями.

MIDI соединители

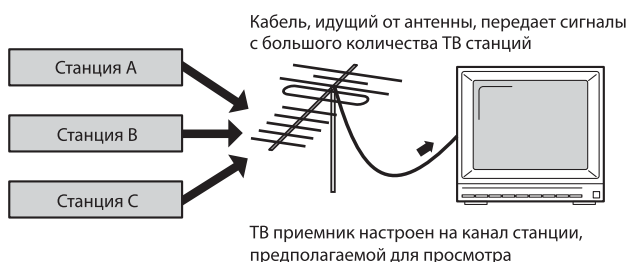
На JUNO-D предусмотрено два типа MIDI соединителей.



- Соединитель MIDI IN
Здесь принимаются сообщения с внешнего MIDI устройства. Когда JUNO-D принимает MIDI сообщения, она формирует звук, изменяет звук или выполняет другие операции.
- Соединитель MIDI OUT
Этот соединитель передает MIDI сообщения на внешние MIDI устройства. Соединитель MIDI OUT на JUNO-D используется для отправки данных исполнения секции клавиатурного контроллера, а также для сохранения различных назначений.

MIDI каналы и мультитембральные звукогенераторы

MIDI обеспечивает передачу большого количества типов данных при использовании всего одного MIDI кабеля. Это реализовано благодаря MIDI каналам. MIDI каналы позволяют различать сообщения, предназначенные для одного инструмента от сообщений, предназначенных для другого инструмента. В некоторых случаях MIDI каналы работают по принципу ТВ каналов. Переключая каналы на ТВ приемнике, вы можете просматривать программы различных ТВ станций. Это возможно благодаря тому, что ТВ приемник избирательно отображает только ту информацию, которая передается определенной станцией. Аналогичным образом, MIDI позволяет устройству выбирать информацию, предназначенную для определенного устройства, из общей массы передающейся информации.



MIDI использует 16 каналов, пронумерованных, соответственно, 1-16. Обычно принимающие устройства должны быть настроены таким образом, чтобы осуществлять прием только нужных каналов.

Пример:

Назначьте JUNO-D на посыл на канал 1 и канал 2, затем назначьте звуковой модуль А на прием канала 1, а звуковой модуль В на прием канала 2. Благодаря этой установке вы можете получить исполнение ансамбля, например, используя звук гитары от звукового модуля А и звук баса от звукового модуля В.



Когда мы используем звуковой модуль, JUNO-D принимает до шестнадцати MIDI каналов. Звуковые модули, такие как JUNO-D, которые могут одновременно принимать несколько MIDI каналов и исполнять различные звуки на каждом канале, называются "мультитембральными звуковыми модулями".

MIDI сообщения, используемые JUNO-D

MIDI использует разнообразные типы сообщений для передачи широкого разнообразия информации. MIDI сообщения делятся на две категории, с которыми затем работают отдельные MIDI каналы (канальные сообщения) и сообщения, которые не связаны с отдельными каналами (системные сообщения).

JUNO-D преимущественно использует следующие MIDI сообщения.

Канальные сообщения

Эти сообщения используются для того, чтобы убедиться в том, что происходит в исполнении. Сюда входят пакеты MIDI сообщений.

Note On (Нота вкл)

Это сообщение посылается на момент нажатия клавиши. Сообщение Note-on содержит три следующих типа информации:

- Note-on:** Клавиша исполнила звук
- Note number:** Которая клавиша исполнила звук
- Velocity:** Количество усилия (динамическая чувствительность), приложенного для нажатия клавиши.

Note Numbers падают в пределах диапазона 0-127 со средней C под номером 60.



Note Off (Нота выкл)

Это сообщение посылается на момент отпуска клавиши. При приеме сообщения Note-off выключается соответствующая нота. Сообщение Note-off содержит три следующие типа информации:

- Note-on:** Клавиша отпущена
- Note number:** Которая клавиша была отпущена
- Velocity:** Количество усилия (динамическая чувствительность), приложенного для отпуска клавиши.

Pitch Bend Change

Это сообщение передает, какое движение было сделано рукояткой Pitch Bend.

Aftertouch

Это сообщения определяют, насколько сильное усилие прикладывается к клавиатуре после исполнения ноты. Существует два типа сообщений Aftertouch: Channel Aftertouch, которое применяется ко всей клавиатуре; и Polyphonic Aftertouch, которое применяется к отдельным нотам. JUNO-D не может передавать сообщения Aftertouch на момент нажатия клавиш. Наоборот, вы можете сделать это, передав Aftertouch, назначенное на D Beam контроллер, рукоятку модуляции, педаль или ручку регулятора.

Program Change

Данное сообщение изменяет звук инструмента. Вы можете переключать патчи и ритм-наборы на JUNO-D, используя номера программ 1-128 (стр. 95).

Control Change

Эти сообщения используются для повышения выразительности исполнения. Назначая Modulation (CC# (Controller Number)1), Pan (CC#10), Expression (CC#1) и другие сообщения Control Change (смены управления), вы сможете их использовать для изменения исполнения (стр. 89).

Сообщения Bank Select (CC#0, CC#32) используются в комбинации с сообщениями Program Change для переключения патчей и ритм-наборов (стр. 95).

System messages (Системные сообщения)

Данная категория включает в себя эксклюзивные сообщения, сообщения, использованные для синхронизации, а также сообщения, которые обеспечивают правильность работы MIDI системы.

Exclusive messages (Эксклюзивные сообщения)

Эксклюзивные сообщения - это сообщения, которые используются для обмена патчами и другими типами данных между совместимыми устройствами от одного и того же изготовителя. Если обменные по MIDI сообщения были ограничены только тем, что подчиняются универсальным MIDI спецификациям, передавать сообщения, которые относятся исключительно к одному изготовителю или предназначены специально для определенного устройства, не представляется возможным. По этой причине MIDI разрешает эксклюзивный стандарт для каждого изготовителя, который может быть использован для обмена большого количества сообщений. На JUNO-D можно использовать эксклюзивные сообщения для сохранения назначений и других данных на секвенсорах (стр. 98).

О карте реализации MIDI

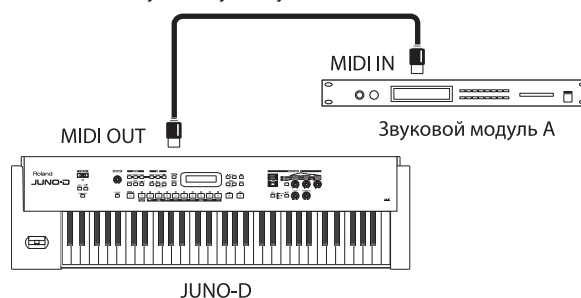
Несмотря на то, что различные сообщения для исполнений можно обрабатывать с помощью MIDI, в зависимости от функций подключенного устройства, посылаемые и принимаемые сообщения могут отличаться друг от друга. Чтобы посмотреть, какие типы MIDI сообщений может передать и принимать устройство, обратитесь к карте реализации MIDI, которая предусмотрена в руководстве пользователя для каждого устройств, можно передавать между этими двумя устройствами.

Использование JUNO-D для игры на внешнем MIDI звуковом модуле

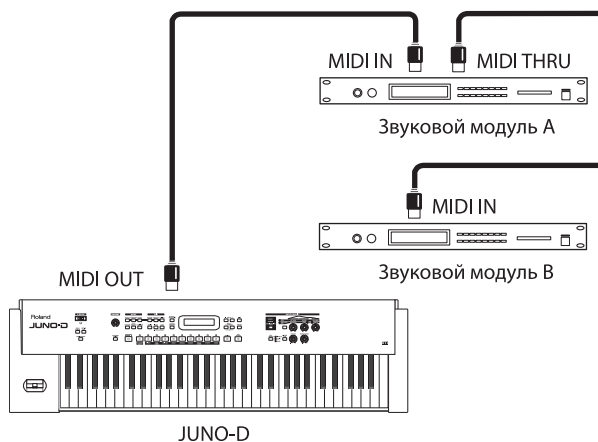
После подключения JUNO-D к внешнему звуковому модулю с помощью MIDI кабеля и назначения каналов внешний MIDI модуль можно использовать для формирования звука во время игры на клавиатуре JUNO-D.

Подключение внешних MIDI звуковых модулей

Пример 1: Подключение к одному внешнему MIDI звуковому модулю.

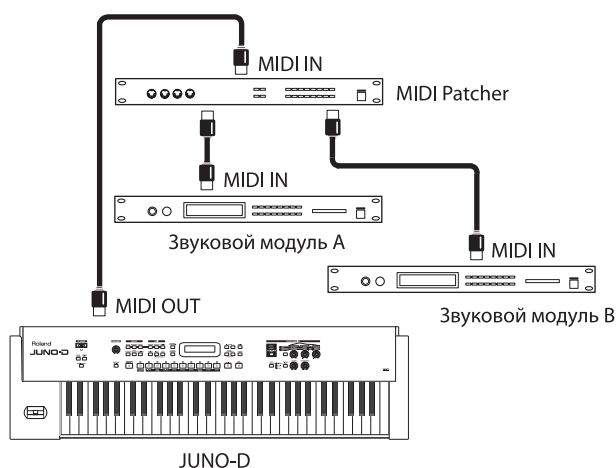


Пример 2: Подключение к двум внешним MIDI звуковым модулям



* Сообщения, принятые на соединителе MIDI IN передаются с соединителя MIDI Thru без изменений.

Пример 3: Подключение к трем и более MIDI звуковым модулям.



* Если вы соединили последовательно три и более MIDI устройств, используя IN THRU IN THRU..., может наблюдаться искажение MIDI сигнала и ошибки в данных. В таком случае, используйте MIDI Patcher, MIDI Patcher - это устройства, которые позволяют посылать один поток MIDI данных на большое количество MIDI устройств без формирования ошибок.

1. Перед выполнением соединения удостоверьтесь, что выключили питание на всех устройствах.
2. После прочтения "Подключить JUNO-D к внешнему оборудованию" (стр. 14) подсоедините аудио устройство/систему или наушники.
3. Подключите внешнее MIDI аудио устройство с помощью MIDI кабеля как это показано на рисунке, приведенном ниже.
4. В соответствии с тем, как это описано в главе "Включение питания" (стр. 15), включите питание на каждом устройстве.

Назначение канала передачи для клавиатуры

Когда закончите процедуру подключения внешнего MIDI устройства, совместите канал Transmit (передачи) с каналом Receive (приема) для каждой из частей внешнего MIDI звукогенератора. Здесь мы дадим объяснения для назначений для использования JUNO-D в режиме Patch.

1. Нажмите [SYSTEM] чтобы она засветилась.
2. Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "Patch Tx Ch".

```
SYSTEM|MIDI
Patch Tx Ch:  RxCh
```

МЕМО

Удерживая нажатой [SHIFT] и используя PAGE/CURSOR [◀]/[▶], вы можете быстро выбрать группу "SYSTEM I MIDI" (стр. 88).

3. Используйте VALUE [-]/[+] чтобы изменить величину.

Value

- 1-16:** Данные исполнения с JUNO-D будут передаваться на выбранный канал.
- RxCH:** Данные исполнения будут передаваться на тот же самый канал, что и Receive Channel (стр. 57) партии.
- OFF:** Данные исполнения не будут передаваться. Обычно, вы будут пользоваться назначением "RxCH".

4. Нажмите [WRITE] чтобы сохранить назначения.

Более подробно см. на стр. 88.

Нажмите [EXIT] чтобы отменить операцию и вернуться на предыдущую страницу. С помощью вышеупомянутых назначений и во время игры на клавиатуре, звуки одновременно исполняются JUNO-D с внешним MIDI звукогенератором. Инструкции относительно назначения канала приема для каждой партии внешнего MIDI звукогенератора. см. поставляемое к комплекте руководство пользователя.

* Если вы хотите, чтобы звуки исполнялись только на внешнем MIDI звукогенераторе, установите управление Local на OFF (стр. 96).

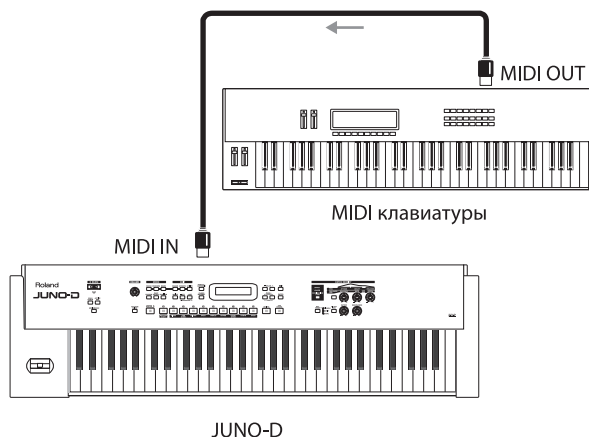
NOTE

Если вы выбрали патч или ритм-набор на JUNO-D, номер банка и программы будет передаваться на внешний MIDI звуковой модуль, как это было описано на стр. 95. Это включит звук на внешнем MIDI звуковом модуле, но если внешний MIDI звуковой модуль принимает номер банка, для которого не обеспечивает звук, он может выбрать замещающий звук или вообще может не формировать звук. Чтобы выбрать звук с помощью надежного способа, вы можете захотеть сначала выбрать группу звука на внешнем MIDI звуковом модуле и после этого передать только номер программы. Это позволит вам переключать звуки в пределах одной группы. Если захотите передать только номер программы, выключите Tx Bank Sel (стр. 90).

Исполнение звуков звукогенератором JUNO-D от внешнего MIDI устройства

Затем попробуйте поиграть на JUNO-D от внешнего MIDI устройства.

Подключение внешнего MIDI устройства

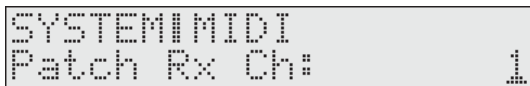


1. Перед началом процедуры подключения удостоверьтесь, что выключили питание на всех устройствах.
2. После прочтения главы на стр. 14 (Подключение...), подсоедините аудио устройство/систему или наушники.
3. Подключите внешнее MIDI устройство с помощью MIDI кабеля, как это показано на рисунке ниже.
4. Как это описано на стр. 15, включите питание на всех устройствах.

Назначение канала приема патча

Когда подключите внешнее MIDI устройство, совместите принимающий канал JUNO-D с передающим каналом внешнего MIDI устройства. Здесь мы дадим объяснения назначениям для использования JUNO-D в режиме Patch.

1. **Нажмите [SYSTEM] чтобы она засветилась.**
2. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "Patch Rx Ch" (канал приема патча).**



МЕМО

Удерживая нажатой [SHIFT] и используя PAGE/CURSOR [◀]/[▶] вы можете быстро выбрать группу "SYSTEM MIDI" (стр. 90).

3. **Используйте VALUE [-]/[+] для изменения величины. VALUE**

1-16: Данные исполнения каждой партии будут приниматься на выбранном канале.

Назначение выключателя приема изменения программы

Затем, для обеспечения тонов для включения с внешнего MIDI устройства, назначьте Receive Switch для Program Change и Bank Select на ON (вкл). Заводское назначение - ON.

1. **Нажмите [SYSTEM] чтобы она засветилась.**
2. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "Rx Prog Chg" (Выключатель приема изменения программы) и "Rx Bank Sel" (Выключатель приема выбора банка).**
3. **Используйте VALUE [-]/[+] для назначения обоих параметров на "ON".**
4. **Нажмите [WRITE] чтобы сохранить назначения.**

Более подробная информация представлена на стр. 88. Нажмите [EXIT] чтобы отменить операцию и вернуться на предыдущую страницу.

* *Инструкции по назначению канала передачи внешнего MIDI устройства, см. в Руководстве пользователя этого устройства.*

* *Если используете режим Performance, вам также потребуется назначить "Receive Sw", "Receive Prg Chg" "Receive Bank Sel" для каждой партии в дополнение к назначениям, которые описаны выше (стр. 57).*

Выбор звуков JUNO-D с внешнего MIDI устройства

Передача сообщений Bank Select (Controller Number 0 & 32) и Program Change с внешнего MIDI устройства на JUNO-D позволяет вам переключать патчи и ритм-наборы.

1. **1.Передайте сообщение о величине для Bank Select MSB (0 номер контроллера) (BnH 00H mmH) на JUNO-D.**
2. **2.Передайте сообщение о величине для Bank Select LSB (32 номер контроллера) (BnH 20H lH) на JUNO-D.**
3. **3.Передайте сообщение Program Change (CnH ppH) на JUNO-D.**

n: Номер MIDI канала
mm: номер банка
pp: Номер программы

МЕМО

Назначение "Perform Ctrl Ch" (Performance Control Channel) позволяет вам переключаться в режиме Performance. С помощью заводских назначений этот параметр установлен на OFF; исполнения не будут переключаться.

Таблица соответствия номера банка/номера программы

MIDI сообщения, переданные внешним MIDI устройством, соответствует патчам/ритм-наборам на JUNO-D, как это видно их следующей таблицы.

* *Если номера программы на вашем внешнем MIDI устройстве установлены на величины от 0 до 127, найдите соответствующий номер, вычитая 1 из номера в следующей карте соответствия.*

* *Если JUNO-D принимает Program Change, не принимая при этом Bank Select, она переключится на патч или ритм-набор с точно таким же номером банка, что и текущее выбранный патч или ритм-набор.*



Более подробная информация о соответствии цифр звукам JUNO-D в таблице соответствия представлена на стр. 111.

Исполнение Performance

Группа	Номер	Номер банка		Номер программы
		MSB	LSB	
User	001#008	085	000	001#008
Preset	001#032	085	064	001#032

Patch

Группа	Номер	Номер банка		Номер программы
		MSB	LSB	
User	001#128	087	000	001#128
Preset	001#128	087	064	001#128
	129#256	087	065	001#128
	257#384	087	066	001#128
	385#512	087	067	001#128
	513#640	087	068	001#128
GM Patch	001#256	121	000#	001#128

Rhythm Set

Группа	Номер	Номер банка		Номер программы
		MSB	LSB	
User	001#002	086	000	001#002
Preset	001#020	086	064	001#020
GM Rhythm	001#009	120	000	001#057

Использование внешнего MIDI контроллера для изменения тонов JUNO-D

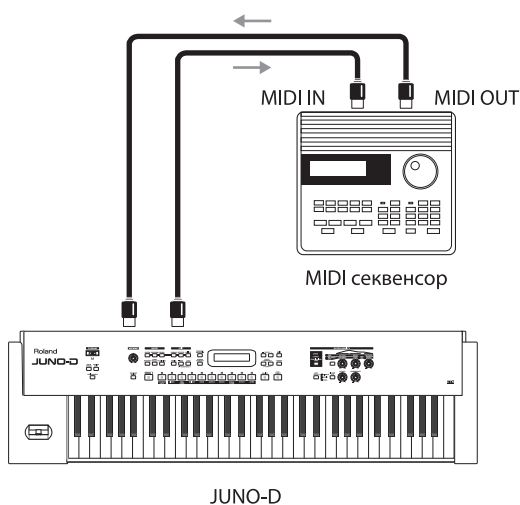
Используйте рукоятку Модуляция, педали и ручки регуляторов для изменения тонов JUNO-D в реальном времени как это показано на стр. 89.

Передача номеров контроллеров (Controller Numbers) с помощью Modulation Assign (стр. 89), Pedal Assign (стр. 90) и Knob Assign (стр. 90) на JUNO-D даст точно такой же эффект, что и работа рукоятки Модуляция, педалей и ручек регуляторов.

Запись на внешний секвенсор

Теперь попробуйте, используя внешний секвенсор, записать свою музыку на несколько дорожек и затем воспроизвести записанное исполнение.

Подключение к внешнему секвенсору



1. Перед началом процедуры подключения удостоверьтесь, что выключили питание на всех устройствах.
2. После прочтения главы "Подключение JUNO-D..." на стр. 14, подсоедините аудио устройство/систему или наушники.
3. Подключите внешнее MIDI аудио устройство с помощью MIDI кабеля как это показано на рисунке ниже.
4. В соответствии с тем, как показано на стр. 15 ("Включение питания") включите питание на всех устройствах.

Выполнение назначений перед записью

Делая запись на внешний секвенсор, выполните следующее.

- Установите Local Control на JUNO-D на OFF (см. следующую главу).
- Включите функцию Thru на внешнем секвенсоре (стр. 97)
- Назначьте исполнение (стр. 97).

Как назначить Local Control на JUNO-D на OFF

Назначение, определяющее разделение секции контроллера клавиатуры (стр. 40) и секции звукогенератора относится в "Local Control".

Когда Local Control включен, игра на клавиатуре формирует звук, а поворот рукоятки питч бендера управляет питчем.

Когда Local Control выключен, игра на клавиатуре не формирует звук, а поворот рукоятки питч бендера не управляет питчем.

Звукогенератор JUNO-D будет формировать звук только в ответ на сообщения, полученные с внешнего MIDI устройства.



Данные исполнения с секции клавиатурного контроллера JUNO-D передаются с соединителя MIDI OUT и записываются секвенсором. Эти данные исполнения затем также передаются обратно на JUNO-D с соединителя MIDI OUT секвенсора и исполняются звукогенератором JUNO-D.

Если был включен (ON) Local Control, каждая нота исполняется дважды; один раз музыкальными данными из секции клавиатурного контроллера и снова опять данными, посланными с секвенсора. Чтобы предотвратить такое дублирующее включение, назначение Local Control должно быть выключено, чтобы отделить секцию клавиатурного контроллера от секции звукогенерирования.

* Если на вашем секвенсоре не предусмотрена функция Thru, назначьте Local Control JUNO-D на ON.

1. Нажмите [SYSTEM], чтобы она засветилась.

- Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "Local Control".



MEMO

Удерживая нажатой [SHIFT] и используя PAGE/CURSOR [◀]/[▶], вы можете легко и быстро выбрать группу "SYSTEMS GENERAL" (стр. 90).

- Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить параметр на "OFF".
- Нажмите [WRITE] чтобы сохранить назначения.

Более подробную информацию см. на стр. 88. Нажмите [EXIT] чтобы отменить операцию и вернуться на предыдущую страницу.

** Независимо от назначения Local Control, музыкальные данные с внешнего MIDI устройства всегда принимаются и исполняются встроенным звукогенератором.*

Включение функции Thru внешнего секвенсора

Включите (ON) функцию Thru секвенсора. Секвенсор берет данные, принятые с соединителя MIDI IN и осуществляет передачу неизмененных данных с соединителя MIDI OUT (см. предыдущую главу). Чтобы определить, предусмотрена или нет функция Thru в секвенсоре и как с ней работать, обратитесь к Руководству пользователя своего секвенсора.

** Если ваш секвенсор не имеет функции Thru, назначьте Local Control JUNO-D на ON.*

Назначение исполнения

Перед началом записи сначала сделайте назначения Performance (выберите режимы Patches и Key, выполните назначения любых мульти-эффектов, хоруса и реверберации, установите ручки регуляторов и т.п.).

NOTE

Также назначьте на каждую партию канал приема (Receive Channel) и выключатель приема (Receive Switch) (стр. 57).

Запись

Запись назначений исполнения в начале композиции

Прежде всего, запишите назначения Performance в начале композиции. Если вы это сделаете, воспроизведение композиции автоматически назначит JUNO-D на назначения Performance, которые использовались во время записи (независимо от исполнения, которое было выбрано на момент начала воспроизведения), что гарантирует использование правильных звуков и назначений.

** Запишите композицию с темпом, при котором она будет воспроизводиться. Если темп, использованный для воспроизведения композиции выбрать во время записи, у JUNO-D может не получиться правильно принять назначения для записанного исполнения, что, в свою очередь, мешает правильному воспроизведению данных исполнения.*

- Находясь в режиме Performance, нажмите [UTILITY] чтобы она засветилась.
- Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "XFER to MIDI".
- Нажмите [ENTER].
Выполните назначения "XFER to MIDI" как это показано на стр. 61 "Передача назначений исполнения с MIDI OUT...". Выберите "CUR PERFORM" для "What".
- Перед выполнением "XFER to MIDI" установите свой внешний секвенсор в режим записи.
- Для передачи назначений нажмите [ENTER].
Пока идет передача, не нажимайте никаких клавиш на клавиатуре. Нажатие клавиши пошлет с соединителя MIDI OUT сообщения Note.
Для отмены передачи нажмите [EXIT].
- Когда передача будет закончена, на дисплее появится сообщение "COMPLETED".
- Остановите работу внешнего секвенсора.

Отдельная запись каждой партии

Затем мы будем записывать музыкальные данные для каждой партии на отдельные дорожки. Мы начнем запись композиции с такта, который следует за тактом начала записи назначений Performance. Мы будем записывать дорожки в следующем порядке ударные бас аккомпанемент мелодия при одновременном прослушивании дорожек, которые были записаны в ходе предыдущих операций. Например, назначьте тоны на каждую партию, как это показано ниже.

Ударные: Партия 10
Бас: Партия 9
Аккомпанемент: Партия 6
Мелодия: Партия 3

** Также записывается смена тонов, движения рукоятки питч бендера, рукоятки модуляции и других регуляторов.*

** Нет необходимости записывать композиции с темпом ее воспроизведения. Можете делать запись тем темпом, который является для вас комфортным.*

Прослушивание записанного исполнения

Когда закончите запись всех партий, прослушайте их воспроизведение, чтобы дать оценку полученному результату. Во время воспроизведения учтите следующее.

** Если вы изменяете назначения каждой партии (громкость, панорама и т.п.), вам потребуется выполнить перезапись измененных назначений исполнения в начале композиции.*

В случае установки на OFF, вы не сможете принимать назначения исполнения, записанные в начале композиции. При использовании заводских установок, параметр необходимо установить на "ON".

Назначайте тот же самый ID номер устройства (Device ID number), который был исполосован во время записи (стр.91)

Если не назначить тот же самый ID номер устройства, вы не сможете принимать назначения исполнения, записанные в начале композиции.

Удостоверьтесь, что начали воспроизведения от начала композиции

Если начать воспроизведение композиции с любой точки, а не с начала, не произойдет своевременного использования назначений исполнения и правильное воспроизведение композиции будет невозможно.

Игра параллельно с воспроизведением записанного исполнения

Вы не сможете играть на клавиатуре JUNO-D параллельно с предварительным исполнением, во время воспроизведения записанного материала. В этом случае, выберите партию (Part), которая не булла записана во время игры на клавиатуре.

Транспонирование при воспроизведении исполнений (Master Key Shift)

Если захотите транспонировать воспроизведение композиции, используйте назначение Master Key Shift. Это назначение будет транспонировать все партии за исключением партии ударных. Можно назначить транспонирование до +/- 2 октав с полутоновым шагом.

1. **Нажмите [SYSTEM] чтобы она засветилась.**
2. **Используйте PAGE/CURSOR [◀]/[▶] чтобы выбрать "Master Key Sft".**



3. **Используйте VALUE [-]/[+] чтобы назначить величину (-24 - +24).**

Value: -24 - +24

4. **Нажмите [WRITE] чтобы сохранить назначения.**

Более подробную информацию см. на стр. 88 "Как сделать назначения функций системы".

Нажмите [EXIT] чтобы отменить операцию и вернуться на предыдущую страницу.

Резервное сохранение (сохранение) всех назначений JUNO-D на внешнем MIDI секвенсоре

Выполняя команду "XFER to MIDI" для Performance или Patch Utility (стр. 51, стр. 61) с помощью DUMP ALL в качестве выбранного содержания для передачи (What), вы сможете передавать все данные зоны (патчи, исполнения, системы и т.п.) с соединителя MIDI OUT. Записывая данные сообщения на внешний MIDI секвенсор и сохраняя их, вы можете делать резервные копии всех данных JUNO-D. Если снова захотите восстановить резервно сохраненные данные на JUNO-D, пошлите данные на MIDI IN JUNO-D. Не работайте на JUNO-D в то время, пока идет прием данных.

Использование JUNO-D в качестве звукового модуля с General MIDI/General MIDI 2 совместимостью

Вы можете воспроизводить музыкальные данные для звукогенераторов General MIDI и General MIDI 2, подключив внешний секвенсор и используя JUNO-D в качестве звукового модуля.



Как подключить секвенсор см. на стр. 96

Воспроизведение музыкальных данных General MIDI/General MIDI 2

Удостоверьтесь, что при воспроизведении музыкальных данных General MIDI/General MIDI 2 учли следующее.

Назначьте System Exclusive Receive Switch в положение ON (стр. 90)

В случае установки на OFF, принять сообщения GM System On и GM2 System MIDI не представляется возможным. В случае использования заводских установок, данный выключатель должен быть установлен в положение "ON".

Удостоверьтесь, что воспроизведение будет начато с начала композиции

Если воспроизведение композиции начнется с любой другой точки кроме начала, назначения звукогенератора не смогут переустановиться на назначения по умолчанию для General MIDI и General MIDI 2, в результате чего правильное воспроизведение композиции не представляется возможным.

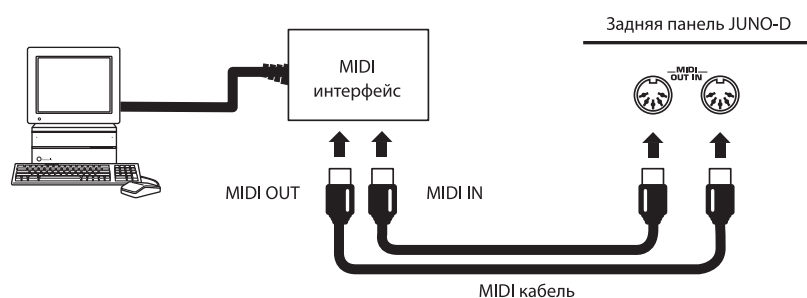
Использование компьютера

Если вы практикуете использование музыкальных программ на компьютере, вы можете использовать компьютер для управления регуляторами JUNO-D. Вы не только можете создавать и воспроизводить данные композиции, но и автоматически включать тоны.

Кроме того, вы можете использовать входящее в комплект поставки JUNO-D программное обеспечение для создания тонов при использовании компьютера.

Подключение компьютера с помощью MIDI кабелей

Для выполнения MIDI соединений с компьютером вам понадобится MIDI интерфейс. MIDI интерфейс подключен к компьютеру, а два MIDI кабеля соединяют MIDI соединители MIDI интерфейса с соединителями JUNO-D.



Инсталлирование входящего в комплект поставки редактора

Чтобы помочь вам максимально использовать возможности JUNO-D, этот инструмент комплектуется программным обеспечением Editor (редактором). Свободно используйте программу Editor для создания своих собственных оригинальных звуков.

Подробные инструкции по инсталлированию программного обеспечения вы найдете на Editor CD-ROM.

- Для пользователей Windows
На JUNO-D Editor CD-ROM откройте Readme_E.txt.
- Для пользователей JUNO-D Editor CD-ROM откройте Readme (English).

Приложение

Поиск неисправностей

Если вы считаете, что ваша система не работает нормально, сначала проверьте следующие пункты. Если же в ходе проверки вам не удалось решить проблему, обратитесь к дилеру, продавшему вам инструмент или в ближайший сервисный центр Roland.

* *Всем появляющимся на дисплее сообщениям дано объяснение на стр. 105.*

Отсутствует напряжение питания

Проверьте, правильно ли подключен АС адаптер к сетевой розетке?

Нет звука

Проверьте, включено ли питание на подключенном усилителе или динамиках? (стр. 15)

Проверьте, не установлен ли минимальный уровень громкости?

Проверьте назначения громкости для JUNO-D и любого подключенного усилителя или микшера? (стр.15).

Проверьте, правильно ли подключены все компоненты системы? (стр.14)

Если звучание прослушивается через наушники, причина может заключаться в коротком замыкании кабеля или сбое в работе микшера или усилителя. Перепроверьте соединительный кабель и подключенное оборудование.

Если вы находитесь в режиме Performance, проверьте, не снижены ли величины назначения Part Level (уровня громкости партии)?

Не переключили ли вы JUNO-D в режим для прослушивания демо композиций?

Нажмите [EXIT] чтобы вернуться в обычный режим исполнения (стр. 18).

Проверьте, не назначен ли [SOLO SYNTH] на ON?

JUNO-D не будет звучать в случае, если вы включили [SOLO SYNTH]. Удерживайте нажатыми клавиши и затем проведите рукой на D Beat контроллером (стр. 32).

Правильно ли сделаны назначения эффектов?

Проверьте вкл/выкл эффектов (стр. 65), уровни мульти-эффектов (стр. 46, стр.56) и остальные сопутствующие назначения.

Не выходит ли патч за пределы диапазона, в котором он должен нормально озвучиваться?

Используйте "Octave Shift" чтобы понизить (повысить) диапазон (стр. 30).

Если во время нажатия клавиши не формируется звук, проверьте, не установлен ли регулятор Local на OFF?

Установите Local Control на ON (стр. 89).

Есть ли соответствие между каналами приема и передачи?

- Если используете JUNO-D для озвучивания внешнего MIDI звукогенератора, удостоверьтесь, что каналы, использующиеся для передачи соответствуют каналам, использующим-

ся для приема определенной партии на внешнем MIDI звукогенераторе. (стр. 93).

- Если используете внешнее MIDI устройство для озвучивания JUNO-D, канал приема каждой партии должен назначаться таким образом, чтобы соответствовать каналам, использующимся для передачи внешним MIDI устройством (стр. 94).

Проверьте, не снижены ли уровни громкости в результате нажатия педали или с помощью MIDI сообщений (сообщений экспрессии), принятых с внешнего MIDI устройства?

Не установлен ли MIDI Rx (Прием) Switch соответствующей партии на "OFF"?

Если используете JUNO-D с внешним MIDI устройством, включите его (ON) (стр. 95).

Не содержат ли сообщения Bank Select и Program Change, переданные внешним устройством, неверные величины?

Если используете JUNO-D с внешним MIDI устройством, удостоверьтесь, что передаются корректные сообщения Bank Select и Program Change/

Не назначен ли Clock Source на MIDI?

Если вы назначили источник синхроимпульсов на "MIDI", некоторые эффекты, которые синхронизированы с темпом не будут работать. Назначьте источник синхроимпульсов на "INT" за исключением периода, когда захотите синхронизировать JUNO-D с внешним MIDI устройством (стр. 89).

Не выключается пэтч

Не включена ли транспозиция? (стр. 31)

Правильно ли сделаны назначения Octave Shift? (стр. 30)

Правильно ли сделаны назначения Scale Tune? (стр. 91, стр. 58)

Правильно ли сделаны назначения Master Key Shift (стр. 89)

Правильно ли сделаны назначения Master Tune ? (стр. 89)

Наблюдается пропуск звуков

Не установлен ли выключатель Solo в положение ON?

Если включен выключатель Solo (стр. 46), исполняется только один звук даже при нажатии нескольких клавиш. Если нужно одновременно исполнить несколько звуков, установите данный выключатель в положение OFF.

Не была ли предпринята вами попытка одновременно исполнить более 64 голосов?

- Уменьшите количество одновременно исполняемых голосов.
- Назначьте Voice Reserve на более высокую величину для важной партии, чтобы обеспечить ее постоянное звучание (стр. 56).

Эффекты применяются неправильно

Не установлены ли выключатели мастер эффектов на OFF (стр. 65)?

Правильно ли сделаны назначения хорауса?

Проверьте назначения Chorus Level (стр. 86), Chorus Depth (стр. 87) и Chorus Send Level (стр. 46, стр. 58).

Правильно ли сделаны назначения реверберации?

Проверьте назначения Reverb Level (стр. 86), Reverb Depth (стр. 87) и Reverb Send Level (стр. 46, стр. 58).

Правильно ли сделаны назначения хорауса и реверберации для ритм-набора?

Проверьте назначения Chorus Send Level (стр. 53) и Reverb Send Level (стр. 53) для каждой ноты ритм-набора.

Не назначен ли один из выключателей Multi-Effects на "BYPASS"?

Установите выключатель Multi-Effects для использующейся партии на ON (стр. 46, стр. 58).

Правильно ли сделаны назначения Multi-Effects Source? (стр. 56)

Не назначен ли Clock Source на "MIDI"?

Если вы назначили источник синхроимпульсов (стр. 89) на "MIDI", некоторые эффекты, синхронизирующиеся с темпом, не будут работать. Назначьте источник синхроимпульсов на "INT" за исключением тех моментов, когда захотите синхронизировать JUNO-D с внешним MIDI устройством.

Не назначена ли величина времени Tone Delay на ноту?

Для параметра Delay Time установлена максимальная допустимая величина 17:5t DELAY. Следовательно, если назначение времени сделано в единицах нотной величины, темп замедляется, причем, если это максимальная допустимая величина, повысить темп не представляется возможным. Верхняя граница времени представляет собой максимальную величину, которую можно назначить для доли вместо числовой величины.

Не работает регулятор эффектов

Если вы используете ручки [C1]/[C2]/[C3] в режиме Performance для управления назначениями MFX PARAMETER, назначение "MFX Source" (стр. 56) будет определять партию, эффектом которой будет осуществляться управление. Если MFX Source назначен на "Part 1-16", будет осуществляться управление эффектом партии.

Если MFX Source назначен на "PERFORM", система "Perform Ctrl Ch" (стр. 90) будет определять партию, управление эффектом которой будет осуществляться. Если назначено "OFF", управление эффектами не представляется возможным.

Ноты запаздывают или неустойчиво звучат во время воспроизведения композиции с внешнего секвенсора

В JUNO-D имеется несколько патчей, которые предназначены для живого исполнения в режиме Patch; они содержат тоны, использующие четыре голоса для каждой ноты или патчи, в которых используется функция Dual, формирующая богато звучащие звуки. Если вы используете JUNO-D в качестве мультитембрального звукового модуля, воспроизведение может быть более плавным, если вы сможете избежать использования таких звуков, и, наоборот, выбирайте эти звуки, когда вам потребуется использовать более резкие голоса.

- См. "Список патчей" (стр. 111) и включайте патчи, в которых используются тоны с более резкими голосами.
- Выбирайте патчи, режим KEY MODE которых не назначен на "DUAL".
- Если количество нот, которые вы пытаетесь исполнить одновременно, значительно превышает максимальную полифонию, уменьшите в данных количество нотных сообщений.
- В некоторых случаях, можно прослушать загрузку из нескольких нот, сократив время отпуска патчей, использованных в секциях, где наблюдается особая плотность данных.

Если вы воспроизводите композицию, в которой содержится исключительно большое количество данных, во время воспроизведения может наблюдаться задержка нот или их неустойчивое звучание. Такая проблема также возникает при излишнем повышении темпа.

- Удалите ненужные ноты или данные из композиции
- Переместите ноты, которые были введены в то же самое местоположение, что и аккорды, чтобы они лишь слегка запаздывали.
- Переместите данные партий (кроме партии ритма) немного вперед или назад.

Невозможно корректное воспроизведение данных

Не предприняли ли вы попытку начать воспроизведение не сначала композиции?

Композиции, предназначенные для воспроизведения с помощью звукогенераторов в системах General MIDI и General MIDI 2, имеют сообщения GM/GMJ2 System On, записанные в начале композиции. Если такое сообщение не будет принято, данные композиции могут воспроизводиться не корректно.

Возможно, вы воспроизводите данные, формат которых отличается от General MIDI 2 или General MIDI?

Звукогенератор JUNO-D подчиняется системе General MIDI 2. Он не совместим с композициями, в которых использованы форматы, отличающиеся от General MIDI 2 или General MIDI.

Невозможно исполнить фразу/ арпеджио

Возможно, MIDI импульсы не принимаются при назначении Clock Source (стр. 89) на MIDI?

Назначьте систему таким образом, чтобы обеспечить прием MIDI импульса с внешнего MIDI устройства. Некоторые подключенные вами MIDI устройства могут не посылать MIDI импульсы на JUNO-D за исключением периодов записи или воспроизведения.

Звучание не останавливается при нажатии клавиши

Проверьте, не изменена ли полярность педали Hold? (стр. 89)

Не корректный прием MIDI сообщений

Проверьте, правильно ли выполнены назначения канала Patch Receive? (стр. 90)

Проверьте, правильно ли установлен каждый выключатель Receive?

Проверьте назначения выключателей Program Change (стр. 90), Receive Select (стр. 90), Receive System Exclusive (стр. 90).

Сделаны ли правильно назначения количества ID устройств?

Назначьте количество Device ID (стр. 91), использованных во время записи на секвенсор эксклюзивных (Exclusive) сообщений.

Правильно ли выбран темп воспроизведения секвенсора?

Воспроизводите данные на секвенсоре с темпом, использованным во время записи на секвенсор эксклюзивных сообщений.

Неправильная передача MIDI сообщений

Правильно ли сделаны назначения канала передачи патча? (стр. 95)

Правильно ли назначен каждый выключатель Transmission?

Проверьте назначения выключателей Transmit Program Change (стр. 90), Transmit Bank (стр. 90), Transmit Edit Data (стр. 91), Transmit Active Sensing (стр. 91).

Использование программного обеспечения секвенсора, рукоятки модуляции и ручек регуляторов не оказывают на звук никакого эффекта

Некоторые типы программного обеспечения секвенсоров не обеспечивают Soft Thru (т.е. данные, принятые на соединитель MIDI IN, не посылаются с соединителя MIDI OUT) для эксклюзивных сообщений (Exclusive). При записи эксклюзивных сообщений с помощью программного обеспечения секвенсора, установите Local Control на ON (стр. 89).

Сообщения об ошибке / сообщения

Сообщение	Что означает	Что предпринять
Checksum Error	Неправильное количество принятых системных эксклюзивных сообщений.	Назначьте правильную величину проверочного количества.
MIDI Buffer Full	В результате нестандартного объема принятых MIDI сообщений JUNO-D не может их правильно обработать.	Уменьшите количество MIDI сообщений, предназначенных для передачи.
MIDI Communication Error	Проблема возникла из-за кабельных соединений.	Проверьте MIDI кабели на наличие повреждений или нарушение целостности соединений.
Receive Data Error	MIDI сообщение принято некорректно.	Если на дисплее периодически появляются одни и те же сообщения об ошибке, проблема заключается в MIDI сообщениях, переданных на JUNO-D.
User Memory Damaged	Потеря данных в памяти пользователя.	Используйте функцию Factory Reset (перустановка на заводские назначения) для инициализации памяти на заводские установки.
CANCELED	Отмена обработки (Это не сообщение об ошибке))	-

Список параметров

Параметры патча

Патчи

Параметры Patch Common (р. 45)

Параметры		Величина
Name	Название патча	пробел, A–Z, a–z, 0–9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { } ~
Category		* См. "Selecting a patch by category" (р. 20).
Key Mode		SINGLE, SPLIT, DUAL
Patch Level		0–127
Tone Balance		-64 (LOWER) – +63 (UPPER)
Split Point		A0–C8
Split Arp	Разделение арпеджио	UPPER, LOWER, BOTH
Solo Switch		OFF, ON, UPPER, LOWER
ModulationDst	Адрес модуляции	UPPER, LOWER, BOTH
PitchBend Dst	Адрес изгиба высота питча	UPPER, LOWER, BOTH
Modify Dest	Адрес изменения	UPPER, LOWER, BOTH * Связано с назнач. панели [DESTINATION TONE].
ExpressionDst	Адрес экспрессии	UPPER, LOWER, BOTH
Active Exp Sw	Выкл. активн. экспресс	OFF, ON

Параметры Patch Tone (р. 46)

Параметры		Величина
No.	Номер оригинального Тона	0001–0640
Tone Pan		L64–63R
MFX Switch	Выкл. мультиэффектов	BYPASS, ON
Chorus Send Lvl	Уровень посылы хоруса	0–127
Reverb Send Lvl	Уровень посылы реверберации	0–127
Coarse Tune		-48– +48
Fine Tune		-50– +50
Portamento Sw	Выкл. портаменто	OFF, ON
Portamento Time		0–127
Velo Sens Depth	Глубина динамич. чувствительности	-64– +63
Velo Sens Ofc	Сдвиг динамич. чувствительности	-64– +63
Pitch Bend Range		0–24
Filter LFO	Выкл. НЧ фильтра	OFF(PCH), ON(FLT)
LFO Rate		-64– +63
LFO Depth		-64– +63
LFO Delay		-64– +63
Cutoff Freq	Частота среза	-64– +63
Resonance		-64– +63
Attack Time		-64– +63
Decay Time		-64– +63
Release Time		-64– +63

Параметры Patch Effects

* Те же параметры, что и для ритм-набров.

Параметры		Величина
Группа мультиэффектов		
Type	Тип мульти-эффектов	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
---	Параметры мульти-эффектов	Количество параметров изменяет в зависимости от типа мульти-эффекта. См. стр. 68 "Назначение параметров мульти-эффектов".
Send Lvl to Cho	Уровень посылы мульти-эффектов на обработку хорусом	0–127
Send Lvl to Rev	Уровень посылы мульти-эффектов на обработку реверберацией	0–127
Ctrl 1	Управление 1 мульти-эффектами	См. стр. 68 "Назначение параметров мульти-эффектов".
Ctrl 2	Управление 2 мульти-эффектами	См. стр. 68 "Назначение параметров мульти-эффектов".
Группа эффектов хоруса		
Type	Тип хоруса	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pre-LPF	НЧ фильтр до хоруса	0–7
Level	Уровень громкости хоруса	0–127

Параметры		Величина
Feedback	Уровень обратной связи хора	0–127
Delay	Время задержки хора	0–127
Rate	Скорость хора	0–127
Depth	Глубина хора	0–127
Send Lvl to Rev	Уровень посылы хора на обработку реверберацией	0–127
Группа эффектов реверберации		
Тип	Тип реверберации	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Характер	Характер реверберации	0–7
Pre-LPF	НЧ фильтр до реверберации	0–7
Level	Уровень громкости реверберации	0–127
Time	Время реверберации	0–127
Delay Feedback	Обратная связь при задержке реверберации	0–127

Патчи ритма

Параметры Rhythm Common (стр. 52)

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

Параметры Rhythm Tone (стр. 52)

Параметры		Величина
Pitch		-60–+67
Level		0–127
Pan		RND, L63–63R
Chorus Send Lvl	Уровень посылы хора	0–127
Reverb Send Lvl	Уровень посылы реверберации	0–127

Параметры исполнения

Параметры Performance Common (стр. 56)

Параметры		Величина
Название	Название исполнения	пробел, A–Z, a–z, 0–9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { }
Voice Rsv 1-16	Голосовой реверс 1-16	0–32
Level	Уровень громкости исполнения	0–127
MFX Source		PERFORM, PART1–PART16

Параметры Performance Effects

Параметры		Величина
Группа мульти-эффектов		
Тип	Тип мульти-эффекта	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
---	Параметры мульти-эффекта	Количество параметров изменяется в зависимости от типа мульти-эффектов. См. стр. 68 "Назначение параметров мульти-эффектов"
Send Lvl to Cho	Уровень посылы мульти-эффекта на обработку хором	0–127
Send Lvl to Rev	Уровень посылы мульти-эффекта на обработку реверберацией	0–127
Ctrl 1	Управление 1 мульти-эффектами	См. стр. 68 "Назначение параметров мульти-эффектов"
Ctrl 2	Управление 2 мульти-эффектами	См. стр. 68 "Назначение параметров мульти-эффектов"
Группа эффектов хора		
Тип	Тип хора	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pre-LPF	НЧ фильтр до хора	0–7
Level	Уровень громкости хора	0–127
Feedback	Уровень обратной связи хора	0–127
Delay	Время задержки хора	0–127
Rate	Скорость хора	0–127

Список параметров

Параметры		Величина
Depth	Глубина хоруса	0–127
Send Lvl to Rev	Уровень посыла хоруса на обработку реверберацией	0–127
Группа эффектов реверберации		
Тип	Тип реверберации	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Характер	Характер реверберации	0–7
Pre-LPF	НЧ фильтр до реверберации	0–7
Level	Уровень громкости реверберации	0–127
Time	Время реверберации	0–127
Delay Feedback	Обратная связь задержки реверберации	0–127

Параметры Performance Part Setup (стр. 56)

Параметры		Величина
Level	Уровень громкости	0–127
Pan	Панорама партии	RND, L63–63R
Receive Ch	Канал приема	1–16
Receive Sw	Кнопка приема	OFF, ON
Receive Prg Chg	Кнопка изменения приема программы	OFF, ON
Receive Bank Sel	Кнопка выбора банка приема	OFF, ON
Группа PART SCALE		
Type	Тип настройки звукоряда партии	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Tune C–TuneB	C-B настройка звукоряда партии	-64–63

Системные параметры (System) (стр. 89)

Параметры		Величина
Группа GENERAL		
Контрастность ЖК-дисплея		1–10
Мастер настройка		415.3–466.2
Сдвиг мастер клавиши	Смещение мастер клавиши	-24– +24
Мастер уровень		0–127
Педаль Hold	Полярность педали Hold	STANDARD, REVERSE
Регулятор Control	Контроллер Local	OFF, ON
Источник синхрои импульсов		INT, MIDI
Группа CONTROLLER		
Модуляция	Назначение модуляции	MODULATION, PORTA TIME, VOLUME, BALANCE, PAN, EXPRESSION, PORTAMENTO, SOSTENUTO, SOFT, RESONANCE, RELEASE TIME, ATTACK TIME, CUTOFF, DECAY TIME, LFO RATE, LFO DEPTH, LFO DELAY, CHO SEND LEVEL, REV SEND LEVEL, MFX PARAMETER1, MFX PARAMETER2, AFTERTOUCH
Педаль C1–C3	Назначение управления с помощью педали	Values for Modulation Assign, TAP TEMPO
	Назначение ручки регулятора C1–C3	Values for Modulation Assign, PATCH MODIFY
MIDI группа		
Patch Rx Ch	Канал приема патча	1–16
Patch Tx Ch	Канал передачи патча	1–16, RxCH, OFF
Perform Ctrl Ch	Канал управления исполнением	1–16, OFF
Rx Prog Chg	Кнопка приема сообщ. изменения программы	OFF, ON
Rx Bank Sel	Кнопка приема сообщ. выбора банка	OFF, ON
Rx Sys Exc	Кнопка приема системных эксклюзивных сообщений	OFF, ON
Tx Prog Chg	Кнопка передачи сообщ. изменения программы	OFF, ON
Tx Bank Sel	Кнопка передачи сообщ. выбора банка	OFF, ON
Tx Edit Data	Кнопка передачи сообщ. редактирования данных	OFF, ON
Tx Active Sens	Кнопка передачи сообщ. активного датчика	OFF, ON
Device ID	ID номер устройства	17–32
Soft Thru	Кнопка Soft Through	OFF, ON
Группа PATCH SCALE		
Тип	Тип настройки звукоряда для патча	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Настройка A - Настройка B	C -B настройка звукоряда для патча	-64– +63

Список оригинальных тонов

№.	название	голос
0001	Piano 1	2
0002	Piano 1w	1
0003	European Pf	2
0004	JUNO-D Pno1	2
0005	JUNO-D Pno2	2
0006	Piano F	2
0007	LA Piano	4
0008	Piano 2	2
0009	Piano 2w	1
0010	Mono Piano	1
0011	Piano 3	2
0012	Piano 3w	1
0013	Rock Piano 1	2
0014	Rock Piano 2	2
0015	Dance Piano	2
0016	Brite Piano	1
0017	Honky-tonk 1	2
0018	Honky-tonk 2	2
0019	Honky-tonk 3	2
0020	E.Piano 1	1
0021	St.Soft EP	2
0022	FM+SA EP	2
0023	60's EP	1
0024	JUNO-D EP	1
0025	Touch EP	1
0026	70's Ballad	2
0027	Dyno EP	2
0028	MKS20 EP	2
0029	Stage EP 1	2
0030	Stage EP 2	1
0031	Swurly	1
0032	BalladPanner	2
0033	Sine EP	2
0034	Phase EP 1	2
0035	Phase EP 2	2
0036	Tremolo Dyno	2
0037	E. Piano 2	1
0038	Detuned EP 2	2
0039	SLFM EP	2
0040	EP Legend	2
0041	EP Phase	2
0042	Pure EP	1
0043	FM EP 1	1
0044	FM EP 2	2
0045	Stack EPiano	2
0046	Hard FM	2
0047	Harpichord1	1
0048	Coupled Hps.	2
0049	Harpsi.w	1
0050	Harpsi.o	2
0051	Harpichord2	2
0052	Harpichord3	2
0053	Synth Harpsi	2
0054	Clav.	1
0055	Pulse Clav	1
0056	JUNO-D Clav1	1
0057	JUNO-D Clav2	1
0058	JUNO-D Clav3	1
0059	JUNO-D Clav4	1
0060	JUNO-D Clav5	2
0061	JUNO-D Clav6	1
0062	AnalogClav 1	1
0063	AnalogClav 2	2
0064	Celesta	1
0065	Glockenspiel	1
0066	Music Box	1
0067	Vibraphone	1
0068	Vibraphone w	1
0069	JUNO-D Vibe	2
0070	Tremolo Vibe	2

№.	название	голос
0071	SA Vibe	1
0072	Marimba	1
0073	Marimba w	1
0074	Xylophone	1
0075	Tubular-bell	1
0076	Church Bell	1
0077	Carillon	1
0078	Singing Bell	2
0079	Analog Bell	2
0080	Hyper Bell	2
0081	Warm Bell	2
0082	JU-D Crystal	4
0083	Chime Bells	4
0084	Tiny Bell	1
0085	Pretty Bell	2
0086	JUNO-D Bell	2
0087	SouthernWind	4
0088	Mysterious	4
0089	Santur	1
0090	Organ 1	3
0091	Trem. Organ	2
0092	60's Organ 1	2
0093	70's E.Organ	2
0094	JUNO-D Org1	1
0095	JUNO-D Org2	1
0096	JUNO-D Org3	3
0097	JUNO-D Org4	3
0098	JUNO-D Org5	2
0099	Animal Organ	1
0100	Old Organ	1
0101	D-50 Organ	1
0102	Surf Organ	1
0103	Organ 2	1
0104	Chorus Or.2	3
0105	Perc. Organ	2
0106	Garage Organ	2
0107	Club Organ	2
0108	R&B Organ	3
0109	FM PercOrg	1
0110	Org Perc	1
0111	Organ 3	2
0112	Power B Slw	1
0113	Power B Fst	1
0114	Gospel B	3
0115	Purple B	2
0116	JU-D MadOrg	2
0117	Church Org.1	1
0118	Church Org.2	2
0119	Church Org.3	2
0120	Reed Organ	1
0121	Puff Organ	2
0122	Accordion Fr	2
0123	Accordion It	2
0124	Harmonica	1
0125	Bandoneon	2
0126	Vodkakordion	4
0127	Squeeze Me!	4
0128	Guinguette	4
0129	Nylon-str.Gt	2
0130	Ukulele	1
0131	Nylon Gto	2
0132	Nylon Gt.2	1
0133	Spanish Gtr	2
0134	Requint Gtr	2
0135	Steel-str.Gt	1
0136	12str Gtr 1	2
0137	Mandolin	2
0138	Steel + Body	2
0139	6str Gtr	1
0140	St.SteelGtr.	2

№.	название	голос
0141	JUNO-D AGtr2	1
0142	Nylon+Steel	2
0143	12str Gtr 2	2
0144	Jazz Gt.	1
0145	Pedal Steel	1
0146	Clean Gt.	1
0147	Chorus Gt.	2
0148	Mid Tone GTR	1
0149	St.Strat Gtr	2
0150	12str EGtr	2
0151	E.Guitar	1
0152	Wah Gt.	1
0153	WahWah Gtr	1
0154	Muted Gt.	1
0155	Funk Pop	1
0156	Funk Gt.2	2
0157	Jazz Man	2
0158	D.Mute Gtr	1
0159	Overdrive Gt	2
0160	Guitar Pinch	1
0161	5th OverDrv.	2
0162	DistortionGt	2
0163	Feedback Gtr	2
0164	Dist Rhy Gtr	1
0165	Heavy Gtr.	1
0166	Dazed Guitar	2
0167	5th Dist.	2
0168	Gt.Harmonics	1
0169	Gt. Feedback	1
0170	Acoustic Bs.	2
0171	JUNO-D A.Bs1	2
0172	JUNO-D A.Bs2	2
0173	Upright Bs	2
0174	Fingered Bs.	1
0175	Finger Slap	2
0176	JUNO-D F.Bs1	2
0177	JUNO-D F.Bs2	2
0178	JUNO-D JzBs	2
0179	Picked Bass 1	1
0180	Picked Bass2	1
0181	JUNO-DRockBs	2
0182	Fretless Bs.	1
0183	JU-D Frltless	2
0184	Syn Fretless	2
0185	Mr.Smooth	2
0186	Slap Bass 1	1
0187	Unison Slap	2
0188	Slap Bass 2	2
0189	Slap Bass 3	3
0190	Synth Bass 1	1
0191	SynthBass101	1
0192	Acid Bass	1
0193	Clavi Bass	2
0194	Hammer	2
0195	101Bass 1	1
0196	101Bass 2	1
0197	MC202 Bs	1
0198	House Bs 1	1
0199	House Bs 2	1
0200	Low Bass	2
0201	SH Dullbass	2
0202	Deep Bass	3
0203	No Rez 4 You	2
0204	Square Bass	2
0205	Jungle Bass	1
0206	Organ Bass	1
0207	Garage Bass	1
0208	SH-2 Bass	2
0209	106 Bass 1	1
0210	Mini Bs	1

№.	название	голос
0211	106 Bass 2	1
0212	MG Bass	2
0213	MG PunchBass	2
0214	MG LiteBass	2
0215	Synth Bass 2	2
0216	Beef FM Bass	2
0217	RubberBass 2	2
0218	Attack Pulse	1
0219	TB Bass	1
0220	Fat TB Bass	2
0221	Acid TB Bs	1
0222	TB Dist Saw	1
0223	106 Bass 3	3
0224	PopSynthBass	2
0225	LightSynBass	2
0226	101Bass 3	1
0227	Smooth Bass	2
0228	Mild Bass	2
0229	Dark Bass	2
0230	Beef Bass	3
0231	106 Bass 4	3
0232	Unison Bass	2
0233	OilDrum Bass	4
0234	Detune Bass	3
0235	Violin	1
0236	Slow Violin	2
0237	VlnSolo Marc	1
0238	Viola	1
0239	Cello	2
0240	VlcSolo Spic	1
0241	Contrabass	1
0242	Tremolo Str	2
0243	PizzicatoStr	1
0244	Captain Pizz	4
0245	Pizzy Techno	1
0246	Harp	1
0247	Yang Qin	2
0248	Brite Harp	2
0249	Timpani	1
0250	Strings	2
0251	Orchestra	3
0252	60's Strings	2
0253	Orchestra 1	3
0254	Orchestra 2	2
0255	Orchestra 3	3
0256	Dry Strings	2
0257	St.JV Str	2
0258	JV Strings	1
0259	DanceStrings	1
0260	Str Spiccato	1
0261	JUNO-D Str	2
0262	Brite Str	2
0263	Velo Strings	4
0264	Oct Strings1	2
0265	Oct Strings2	2
0266	Tron Strings	1
0267	Slow Strings	2
0268	SlowStrings2	2
0269	Warm Strings	2
0270	St.Slow Str.	2
0271	Syn.Strings1	2
0272	Syn.Strings3	2
0273	StraightStr.	2
0274	LoFi Strings	2
0275	106 Strings1	2
0276	JP Saws	2
0277	Hybrid Str	2
0278	106 Strings2	2
0279	Atk Syn Str.	2
0280	106 Strings3	2

№.	название	голос
0281	Warm JP STR	2
0282	Saw Strings	2
0283	Soft JP Str.	3
0284	JP Strings	4
0285	106 Strings4	3
0286	OB Str 1	2
0287	OB Str 2	2
0288	JU-2 Strings	2
0289	Choir Aahs 1	2
0290	Chorus Aahs	2
0291	Choir VSw	2
0292	Choir Aahs 2	2
0293	St.ChoirAahs	4
0294	Melted Choir	2
0295	JUNO-D Choir	3
0296	Church Choir	2
0297	Voice Oohs	1
0298	Humming	2
0299	Jazz Scat	1
0300	Fem&Male Chr	1
0301	Female Oohs	2
0302	SynVox	2
0303	Analog Voice	1
0304	SH-2000 Vox	1
0305	JUNO-D Vox1	2
0306	JUNO-D Vox2	1
0307	SynVox Key	2
0308	FM Vox	1
0309	Tape Choir	1
0310	Doos Arpeg	4
0311	ChaosChoir 1	4
0312	ChaosChoir 2	4
0313	ChaosChoir 3	2
0314	OrchestraHit	2
0315	Bass Hit	2
0316	6th Hit	2
0317	Euro Hit	2
0318	Club Hit	4
0319	Back Hit	1
0320	Techno Hit	1
0321	Philly Hit	1
0322	Noise&SawHit	2
0323	Trumpet	2
0324	Dark Trumpet	1
0325	Bright Tp	2
0326	JUNO-D Tp 1	1
0327	JUNO-D Tp 2	1
0328	JUNO-D Tp 3	1
0329	Penny Tpt	1
0330	Flugel Horn	1
0331	Dual Horns	2
0332	Trombone 1	1
0333	Trombone 2	1
0334	Bright Tb	1
0335	JUNO-D Tb 1	1
0336	JUNO-D Tb 2	1
0337	Tuba	1
0338	JUNO-D Tuba	1
0339	Mute Trumpet1	1
0340	Mute Trumpet2	1
0341	French Horns	1
0342	Fr.Horn 2	2
0343	JUNO-D F.Hrn	1
0344	JU-D F.Hrms1	1
0345	JU-D F.Hrms2	1
0346	Wide Fr.Hrms	2
0347	Strings+Horn	2
0348	Orch Brass 1	2
0349	Orch Brass 2	2
0350	St.Orch Brs1	2

Список оригинальных тонов

№.	название	голос
0351	St.Orch Brs2	4
0352	St.Orch Brs3	4
0353	Henry IV	4
0354	Brass 1	2
0355	Brass 2	2
0356	Brite Brass	2
0357	BigBand	2
0358	Octave Brass	2
0359	JUNO-D Brs1	4
0360	JUNO-D Brs2	4
0361	JUNO-D Brs3	2
0362	JUNO-D Brs4	1
0363	Lo Brass	2
0364	TP&TB Sect	2
0365	Tr Sect	1
0366	Tb Sect	1
0367	TSax Sect	1
0368	ST.Sax Sect	2
0369	FatPop Brass	2
0370	Brass sfz	2
0371	Synth Brass1	2
0372	JP Brass	2
0373	Oct SynBrs 1	2
0374	Jump Brass	1
0375	Hybrid Brass	2
0376	BPF Brass	2
0377	Oct SynBrs 2	2
0378	Oct SynBrs 3	4
0379	Synth Brass 2	2
0380	SynBrass sfz	2
0381	Velo Brass 1	2
0382	SearingHorns	4
0383	Saw Brass 1	4
0384	Saw Brass 2	2
0385	Reso Brass	2
0386	DistSqrBrass	2
0387	JP8000SawBrs	2
0388	Velo Brass 2	2
0389	Transbrass	2
0390	LA Brass	4
0391	WarmSynBrass	2
0392	DeepSynBrass	2
0393	Spit Brass	2
0394	Soprano Sax	1
0395	JU-D SopSax	1
0396	Alto Sax	1
0397	AltoSax Soft	1
0398	Alto Sax Vel	1
0399	Tenor Sax	1
0400	Tenor Sax F	2
0401	Blown Tenor	1
0402	Honky Tenor	1
0403	BaritoneSax1	1
0404	BaritoneSax2	1
0405	Oboe 1	1
0406	Oboe 2	1
0407	EnglishHorn1	1
0408	EnglishHorn2	1
0409	Bassoon 1	1
0410	Bassoon 2	1
0411	Clarinet 1	1
0412	Clarinet 2	1
0413	Piccolo 1	1
0414	Piccolo 2	1
0415	Flute	1
0416	JUNO-D Flt 1	1
0417	JUNO-D Flt 2	2
0418	Tron Flute 1	2
0419	Tron Flute 2	1
0420	Recorder	1

№.	название	голос
0421	Pan Flute 1	1
0422	Bottle Blow1	2
0423	JUNO-D Sicu	1
0424	JU-DCalliope	3
0425	Bottle Blow2	3
0426	Shakuhachi 1	1
0427	Shakuhachi 2	1
0428	Nay	2
0429	Tin Whistle1	1
0430	Tin Whistle2	2
0431	ShakuBamboo	4
0432	Whistle	2
0433	Ocarina	2
0434	Square Wave1	2
0435	MG Square	1
0436	2600 Sine	1
0437	Sine	1
0438	Twin Sine	2
0439	Shmoog	2
0440	Square Wave2	1
0441	Dual Sqr&Saw	4
0442	Hollow Lead	2
0443	OB Lead	2
0444	JD Triangle	1
0445	800 Lead	1
0446	JUNO-D Lead1	1
0447	JP8Pls 05	1
0448	JP8Pls 15	1
0449	JP8Pls 30	1
0450	JP8Pls 45	1
0451	TB Dst Sqr 1	1
0452	TB Dst Sqr 2	1
0453	260 Sub Osc	1
0454	Spectrum	1
0455	Saw Wave	2
0456	OB2 Saw	1
0457	Doctor Solo	2
0458	Natural Lead	2
0459	SequencedSaw	2
0460	SequencedPls	2
0461	Pattern It	2
0462	Fat Saw	2
0463	D-50 FatSaw	2
0464	Wasy Synth	2
0465	Naked Cheese	1
0466	MG Saw	1
0467	OB Warm Saw	1
0468	P5 Saw	2
0469	JUNO-D Lead2	2
0470	MG Lead 1	1
0471	MG Lead 2	1
0472	Homey Lead	1
0473	GR500 Lead	1
0474	PM Lead	1
0475	WindSyn Lead	2
0476	JUNO-D Lead3	2
0477	MG Lead 3	1
0478	JUNO-D Lead4	2
0479	PureFlatLead	2
0480	Air Wave	1
0481	Theramax	1
0482	JP SuperSaw	1
0483	JP8000Detune	1
0484	Velo Cheese	3
0485	Dance Saws	1
0486	DanceStack 1	3
0487	DanceStack 2	3
0488	TranceSaws 1	3
0489	Trance Keys	3
0490	TranceSaws 2	2

№.	название	голос
0491	TranceSaws 3	2
0492	Power Stack	2
0493	Alpha Rave	1
0494	Retro Rave	4
0495	Chrd Maj7	4
0496	RndmFltrChrd	4
0497	Cool Beam	4
0498	Syn.Calliope	2
0499	Chiffer Lead	2
0500	Charang	2
0501	Wire Lead	2
0502	Solo Vox	2
0503	5th Saw Wave	2
0504	Bass & Lead	2
0505	Delayed Lead	2
0506	Fantasia	2
0507	Warm Pad	1
0508	Sine Pad	2
0509	Soft Pad	1
0510	OB2 Pad 1	2
0511	OB2 Pad 2	1
0512	Stacked Pad	2
0513	FS Hollow 1	2
0514	FS Hollow 2	3
0515	JP8 Sqr Pad	2
0516	Warm Sqr Pad	3
0517	Pipe Pad	3
0518	Square Pad	3
0519	JP8 Hollow	4
0520	JP8 Haunting	4
0521	Sugar Key	2
0522	BriteSaw Key	2
0523	SuperJupiter	4
0524	Polysynth	2
0525	Space Voice	2
0526	Itopia	2
0527	D50 Heaven	1
0528	Heaven Pad	2
0529	Vox Pad	2
0530	Bowed Glass	3
0531	Metal Pad	3
0532	Halo Pad	2
0533	Sweep Pad	1
0534	LFO Sweep	1
0535	Saws Sweep	3
0536	Soft Sweep	2
0537	ForwardSweep	2
0538	ReverseSweep	2
0539	Deep Sweep	2
0540	Shaku Pad	3
0541	JUNO-D Comb	4
0542	Killer Pad	1
0543	LFO Pad	4
0544	JU-D RandmPd	3
0545	Ice Rain	2
0546	W.Chime Pad	4
0547	Saw Impulse	3
0548	Soundtrack	2
0549	Strobe	4
0550	Riff the 5th	2
0551	Star Dust	4
0552	Sweep Stack	4
0553	Crystal	2
0554	Syn Mallet	1
0555	TarzanBottom	2
0556	Atmosphere	2
0557	Brightness	2
0558	Bell Sugar	3
0559	D-50 Retour	4
0560	Goblin	2

№.	название	голос
0561	RandomEnding	2
0562	Acid Copter	2
0563	Etherality	4
0564	Just Before	4
0565	Labo-Feedbak	4
0566	Faveoravo	4
0567	Time Warp	3
0568	JU-D WireKey	3
0569	Echo Drops	1
0570	Echo Bell	2
0571	Echo Pan	2
0572	Star Theme	2
0573	Sitar 1	1
0574	Sitar 2	2
0575	Banjo	1
0576	Shamisen 1	1
0577	Shamisen 2	1
0578	Time Vault	4
0579	Koto	2
0580	Taisho Koto	2
0581	Kalimba	1
0582	Jublag	1
0583	Bagpipe	2
0584	Fiddle	1
0585	Shanai	1
0586	Tinkle Bell	3
0587	Agogo	1
0588	Steel Drum	1
0589	Woodblock	1
0590	Castanets	1
0591	Taiko	1
0592	Concert BD	1
0593	Melo. Tom 1	1
0594	Melo. Tom 2	1
0595	Synth Drum	2
0596	TR808 Tom	2
0597	Elec Perc	1
0598	Reverse Cym.	1
0599	Gt.FretNoise	1
0600	Gt.Cut Noise	1
0601	String Slap	1
0602	NylonGtr Nz	1
0603	Breath Noise	1
0604	FLKey Click	1
0605	Seashore	1
0606	Rain	1
0607	Thunder	1
0608	Wind	1
0609	Stream	2
0610	Bubble	2
0611	Bird 1	2
0612	Dog	1
0613	Horse-Gallop	1
0614	Bird 2	1
0615	Telephone 1	1
0616	Telephone 2	1
0617	DoorCreaking	1
0618	Door	1
0619	Scratch	1
0620	Wind Chimes	1
0621	Helicopter	1
0622	Car-Engine	1
0623	Car-Stop	1
0624	Car-Pass	1
0625	Car-Crash	2
0626	Siren	1
0627	Train	1
0628	Jetplane	2
0629	Starship	2
0630	Burst Noise	2

№.	название	голос
0631	Applause	2
0632	Laughing	1
0633	Screaming	1
0634	Punch	1
0635	Heart Beat	1
0636	Footsteps	1
0637	Gun Shot	1
0638	Machine Gun	1
0639	Lasergun	1
0640	Explosion	2

Список патчей

[1] PIANO

No.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode
			MSB = 87		MSB = 121			
			LSB	PC	LSB	PC		
001	Pf01 JUNO-D Grand	PNO	64	1	—	—	2	SPLIT
002	Pf02 Soft Grand	PNO	64	2	—	—	2	SINGLE
003	Pf03 Bright Grand	PNO	64	3	—	—	2	SINGLE
004	Pf04 Dance Piano	PNO	64	4	—	—	2	SINGLE
005	Pf05 EL.Grand	PNO	64	5	—	—	2	SINGLE
006	Pf06 Honky-tonk 3	PNO	64	6	—	—	2	SINGLE
007	Pf07 LA Piano	PNO	64	7	—	—	4	SINGLE
008	Pf08 GrandPNO/ABs	PNO	64	8	—	—	2	SPLIT
009	Pf09 GrandPNO&Pad	PNO	64	9	—	—	4	DUAL
010	Pf10 GrandPNO&Vox	PNO	64	10	—	—	4	DUAL
011	Pf11 AEx PianoVox	PNO	64	11	—	—	6	DUAL
012	Pf12 Sweet Stage	EP	64	12	—	—	2	SINGLE
013	Pf13 JUNO-D EP	EP	64	13	—	—	2	SINGLE
014	Pf14 Chorus EP	EP	64	14	—	—	2	SINGLE
015	Pf15 70's Ballad	EP	64	15	—	—	2	SINGLE
016	Pf16 Dyno EP	EP	64	16	—	—	2	SINGLE
017	Pf17 Pure EP	EP	64	17	—	—	1	SINGLE
018	Pf18 EP Panner	EP	64	18	—	—	2	SINGLE
019	Pf19 Tremolo EP	EP	64	19	—	—	1	SINGLE
020	Pf20 Tremolo Dyno	EP	64	20	—	—	2	SINGLE
021	Pf21 MKS20 EP 1	EP	64	21	—	—	2	SINGLE
022	Pf22 MKS20 EP 2	EP	64	22	—	—	2	SINGLE
023	Pf23 Touch EP	EP	64	23	—	—	1	SINGLE
024	Pf24 Phase EP 1	EP	64	24	—	—	2	SINGLE
025	Pf25 Phase EP 2	EP	64	25	—	—	2	SINGLE
026	Pf26 Phase EP 3	EP	64	26	—	—	4	DUAL
027	Pf27 Psycho EP	EP	64	27	—	—	2	SINGLE
028	Pf28 Stage EP/Bs	EP	64	28	—	—	2	SPLIT
029	Pf29 Wurly EP	EP	64	29	—	—	1	SINGLE
030	Pf30 Sine EP	EP	64	30	—	—	2	SINGLE
031	Pf31 FM EP 1	EP	64	31	—	—	1	SINGLE
032	Pf32 St.FM EP	EP	64	32	—	—	2	SINGLE
033	Pf33 Stacked EP	EP	64	33	—	—	2	SINGLE
034	Pf34 FM EP 2	EP	64	34	—	—	2	SINGLE
035	Pf35 Hard FM	EP	64	35	—	—	2	SINGLE
036	Pf36 EP & Vox	EP	64	36	—	—	4	DUAL
037	Pf37 Piano 1	PNO	67	1	0	1	2	SPLIT
038	Pf38 Piano 1w	PNO	67	2	1	1	1	SPLIT
039	Pf39 European Pf	PNO	67	3	2	1	2	SINGLE
040	Pf40 Piano 2	PNO	67	4	0	2	2	SINGLE
041	Pf41 Piano 2w	PNO	67	5	1	2	1	SINGLE
042	Pf42 Piano 3	PNO	67	6	0	3	2	SINGLE
043	Pf43 Piano 3w	PNO	67	7	1	3	1	SINGLE
044	Pf44 Honky-tonk	PNO	67	8	0	4	2	SINGLE
045	Pf45 Honky-tonk 2	PNO	67	9	1	4	2	SINGLE
046	Pf46 E.Piano 1	EP	67	10	0	5	1	SINGLE
047	Pf47 St.Soft EP	EP	67	11	1	5	2	SINGLE
048	Pf48 FM+SA EP	EP	67	12	2	5	2	SINGLE
049	Pf49 60's EP	EP	67	13	3	5	1	SINGLE
050	Pf50 E.Piano 2	EP	67	14	0	6	1	SINGLE
051	Pf51 Detuned EP 2	EP	67	15	1	6	2	SINGLE
052	Pf52 St.FM EP	EP	67	16	2	6	2	SINGLE
053	Pf53 EP Legend	EP	67	17	3	6	2	SINGLE
054	Pf54 EP Phase	EP	67	18	4	6	2	SINGLE

[2] KBD & ORG

No.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode
			MSB = 87		MSB = 121			
			LSB	PC	LSB	PC		
055	Ky01 JUNO-D Fanta	BEL	64	37	—	—	5	DUAL
056	Ky02 JUNO-D Bell	BEL	64	38	—	—	4	SINGLE
057	Ky03 Singing Bell	BEL	64	39	—	—	2	SINGLE
058	Ky04 Pretty Bell	BEL	64	40	—	—	2	SINGLE
059	Ky05 Hyper Bell	BEL	64	41	—	—	2	SINGLE
060	Ky06 Warm Bell	BEL	64	42	—	—	2	SINGLE
061	Ky07 SouthernWind	BEL	64	43	—	—	4	SINGLE
062	Ky08 MOD Bell	BEL	64	44	—	—	6	DUAL
063	Ky09 MOD 5th Bell	BEL	64	45	—	—	4	DUAL
064	Ky10 Mysterious	BEL	64	46	—	—	4	SINGLE
065	Ky11 JU-2 Bell	BEL	64	47	—	—	2	SINGLE
066	Ky12 AEx SynBells	BEL	64	48	—	—	8	DUAL
067	Ky13 Clav 1	KEY	64	49	—	—	1	SINGLE
068	Ky14 Clav 2	KEY	64	50	—	—	2	SINGLE
069	Ky15 Clav 3	KEY	64	51	—	—	1	SINGLE
070	Ky16 Clav 4	KEY	64	52	—	—	1	SINGLE
071	Ky17 Phaser Clav	KEY	64	53	—	—	1	SINGLE
072	Ky18 JU-2 Clav 1	KEY	64	54	—	—	1	SINGLE
073	Ky19 JU-2 Clav 2	KEY	64	55	—	—	2	SINGLE

No.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode
			MSB = 87		MSB = 121			
			LSB	PC	LSB	PC		
074	Ky20 Harpsichord2	KEY	64	56	—	—	2	SINGLE
075	Ky21 JUNO Marimba	MLT	64	57	—	—	1	SINGLE
076	Ky22 JUNO-D Vibe	MLT	64	58	—	—	2	SINGLE
077	Ky23 SA Vibe	MLT	64	59	—	—	1	SINGLE
078	Ky24 JUNO-D Org 1	ORG	64	60	—	—	3	SINGLE
079	Ky25 JUNO-D Org 2	ORG	64	61	—	—	3	SINGLE
080	Ky26 JUNO-D Org 3	ORG	64	62	—	—	1	SINGLE
081	Ky27 JUNO-D Org 4	ORG	64	63	—	—	1	SINGLE
082	Ky28 JUNO-D Org 5	ORG	64	64	—	—	3	SINGLE
083	Ky29 Jazz Organ 1	ORG	64	65	—	—	1	SINGLE
084	Ky30 Jazz Organ 2	ORG	64	66	—	—	1	SINGLE
085	Ky31 R&B Organ	ORG	64	67	—	—	3	SINGLE
086	Ky32 Power B Slw	ORG	64	68	—	—	1	SINGLE
087	Ky33 Power B Fst	ORG	64	69	—	—	1	SINGLE
088	Ky34 Gospel B	ORG	64	70	—	—	3	SINGLE
089	Ky35 Dist Mad Org	ORG	64	71	—	—	2	SINGLE
090	Ky36 Purple B	ORG	64	72	—	—	2	SINGLE
091	Ky37 Animal Organ	ORG	64	73	—	—	1	SINGLE
092	Ky38 Surf Organ	ORG	64	74	—	—	1	SINGLE
093	Ky39 Old Organ	ORG	64	75	—	—	1	SINGLE
094	Ky40 D-50 Organ	ORG	64	76	—	—	1	SINGLE
095	Ky41 House Organ	ORG	64	77	—	—	1	SINGLE
096	Ky42 Garage Organ	ORG	64	78	—	—	2	SINGLE
097	Ky43 Club Organ	ORG	64	79	—	—	2	SINGLE
098	Ky44 FM Prc Organ	ORG	64	80	—	—	1	SINGLE
099	Ky45 PipeOrgan/Bs	ORG	64	81	—	—	1	SPLIT
100	Ky46 Vodkakordion	ACD	64	82	—	—	4	SINGLE
101	Ky47 Squeeze Me!	ACD	64	83	—	—	4	SINGLE
102	Ky48 Guinguette	ACD	64	84	—	—	4	SINGLE
103	Ky49 Harpsichord	KEY	67	19	0	7	1	SINGLE
104	Ky50 Coupled Hps.	KEY	67	20	1	7	2	SINGLE
105	Ky51 Harpsi.w	KEY	67	21	2	7	1	SINGLE
106	Ky52 Harpsi.o	KEY	67	22	3	7	2	SINGLE
107	Ky53 Clav.	KEY	67	23	0	8	1	SINGLE
108	Ky54 Pulse Clav	KEY	67	24	1	8	1	SINGLE
109	Ky55 Celesta	KEY	67	25	0	9	1	SINGLE
110	Ky56 Glockenspiel	BEL	67	26	0	10	1	SINGLE
111	Ky57 Music Box	BEL	67	27	0	11	1	SINGLE
112	Ky58 Vibraphone	MLT	67	28	0	12	1	SINGLE
113	Ky59 Vibraphone w	MLT	67	29	1	12	1	SINGLE
114	Ky60 Marimba	MLT	67	30	0	13	1	SINGLE
115	Ky61 Marimba w	MLT	67	31	1	13	1	SINGLE
116	Ky62 Xylophone	MLT	67	32	0	14	1	SINGLE
117	Ky63 Tubular-bell	BEL	67	33	0	15	1	SINGLE
118	Ky64 Church Bell	BEL	67	34	1	15	1	SINGLE
119	Ky65 Carillon	BEL	67	35	2	15	1	SINGLE
120	Ky66 Organ 1	ORG	67	37	0	17	3	SINGLE
121	Ky67 Trem. Organ	ORG	67	38	1	17	2	SINGLE
122	Ky68 60's Organ 1	ORG	67	39	2	17	2	SINGLE
123	Ky69 70's E.Organ	ORG	67	40	3	17	2	SINGLE
124	Ky70 Organ 2	ORG	67	41	0	18	1	SINGLE
125	Ky71 Chorus Or.2	ORG	67	42	1	18	3	SINGLE
126	Ky72 Perc. Organ	ORG	67	43	2	18	2	SINGLE
127	Ky73 Organ 3	ORG	67	44	0	19	2	SINGLE
128	Ky74 Church Org.1	ORG	67	45	0	20	1	SINGLE
129	Ky75 Church Org.2	ORG	67	46	1	20	2	SINGLE
130	Ky76 Church Org.3	ORG	67	47	2	20	2	SINGLE
131	Ky77 Reed Organ	ORG	67	48	0	21	1	SINGLE
132	Ky78 Puff Organ	ORG	67	49	1	21	2	SINGLE
133	Ky79 Accordion Fr	ACD	67	50	0	22	2	SINGLE
134	Ky80 Accordion It	ACD	67	51	1	22	2	SINGLE
135	Ky81 Harmonica	HRM	67	52	0	23	1	SINGLE
136	Ky82 Bandoneon	ACD	67	53	0	24	2	SINGLE
137	Ky83 Crystal	BEL	68	56	0	99	2	SINGLE
138	Ky84 Syn Mallet	BEL	68	57	1	99	1	SINGLE
139	Ky85 Tinkle Bell	BEL	68	75	0	113	3	SINGLE
140	Ky86 Steel Drums	MLT	68	77	0	115	1	SINGLE

Список патчей

[3] GUITAR

No.	название	категория	выбор патча MSB = 87		выбор патча MSB = 121		голос	Key Mode	
			LSB	PC	LSB	PC			
									MSB = 87
141	Gt01	JUNO-D Gtr	AGT	64	85	—	—	4	DUAL
142	Gt02	JUNO-D AcGtr	AGT	64	86	—	—	2	SINGLE
143	Gt03	JUNO-D AGr2	AGT	64	87	—	—	1	SINGLE
144	Gt04	12str Gtr 2	AGT	64	88	—	—	2	SINGLE
145	Gt05	Nylon Guitar	AGT	64	89	—	—	2	SINGLE
146	Gt06	Spanish Gtr	AGT	64	90	—	—	2	SINGLE
147	Gt07	Requint Gtr	AGT	64	91	—	—	2	SINGLE
148	Gt08	AEx BeyondGt	AGT	64	92	—	—	6	DUAL
149	Gt09	JUNO-D EG 1	EGT	64	93	—	—	1	SINGLE
150	Gt10	JUNO-D EG 2	EGT	64	94	—	—	1	SINGLE
151	Gt11	St. Strat Gtr	EGT	64	95	—	—	2	SINGLE
152	Gt12	12str E-Gtr	EGT	64	96	—	—	2	SINGLE
153	Gt13	JUNO-D JazzG	EGT	64	97	—	—	1	SINGLE
154	Gt14	E.Guitar	EGT	64	98	—	—	1	SINGLE
155	Gt15	Funk Gtr	EGT	64	99	—	—	1	SINGLE
156	Gt16	Wah Guitar	EGT	64	100	—	—	1	SINGLE
157	Gt17	Wah-Wah Gtr	EGT	64	101	—	—	1	SINGLE
158	Gt18	Darmstrat	DGT	64	102	—	—	4	DUAL
159	Gt19	Dazed Guitar	DGT	64	103	—	—	2	SINGLE
160	Gt20	OD-Gtr	DGT	64	104	—	—	2	SINGLE
161	Gt21	Heavy Gtr	DGT	64	105	—	—	1	SINGLE
162	Gt22	Dist Mute	DGT	64	106	—	—	1	SINGLE
163	Gt23	D.Mute Gtr	DGT	64	107	—	—	1	SINGLE
164	Gt24	5th OverDrv.	DGT	64	108	—	—	2	SINGLE
165	Gt25	Power Chord	DGT	64	109	—	—	2	SINGLE
166	Gt26	Nylon-str.Gt	AGT	67	54	0	25	2	SINGLE
167	Gt27	Ukulele	AGT	67	55	1	25	1	SINGLE
168	Gt28	Nylon Gt.o	AGT	67	56	2	25	2	SINGLE
169	Gt29	Nylon Gt.2	AGT	67	57	3	25	1	SINGLE
170	Gt30	Steel-str.Gt	AGT	67	58	0	26	1	SINGLE
171	Gt31	12-str.Gt	AGT	67	59	1	26	2	SINGLE
172	Gt32	Mandolin	AGT	67	60	2	26	2	SINGLE
173	Gt33	Steel + Body	AGT	67	61	3	26	2	SINGLE
174	Gt34	Jazz Gt.	EGT	67	62	0	27	1	SINGLE
175	Gt35	Pedal Steel	EGT	67	63	1	27	1	SINGLE
176	Gt36	Clean Gt.	EGT	67	64	0	28	1	SINGLE
177	Gt37	Chorus Gt.	EGT	67	65	1	28	2	SINGLE
178	Gt38	Mid Tone GTR	EGT	67	66	2	28	1	SINGLE
179	Gt39	Muted Gt.	EGT	67	67	0	29	1	SINGLE
180	Gt40	Funk Pop	EGT	67	68	1	29	1	SINGLE
181	Gt41	Funk Gt.2	EGT	67	69	2	29	1	SINGLE
182	Gt42	Jazz Man	EGT	67	70	3	29	2	SINGLE
183	Gt43	Overdrive Gt	DGT	67	71	0	30	2	SINGLE
184	Gt44	Guitar Pinch	DGT	67	72	1	30	1	SINGLE
185	Gt45	DistortionGt	DGT	67	73	0	31	2	SINGLE
186	Gt46	Feedback Gt.	DGT	67	74	1	31	2	SINGLE
187	Gt47	Dist Rtm GTR	DGT	67	75	2	31	1	SINGLE
188	Gt48	Gt.Harmonics	EGT	67	76	0	32	1	SINGLE
189	Gt49	Gt. Feedback	EGT	67	77	1	32	1	SINGLE
190	Gt50	Atmosphere	AGT	68	58	0	100	2	SINGLE
191	Gt51	Gt.FretNoise	AGT	68	88	0	121	1	SINGLE
192	Gt52	Gt.Cut Noise	AGT	68	89	1	121	1	SINGLE
193	Gt53	String Slap	AGT	68	90	2	121	1	SINGLE

[4] ORCH

No.	название	категория	выбор патча MSB = 87		выбор патча MSB = 121		голос	Key Mode	
			LSB	PC	LSB	PC			
									MSB = 87
194	Oc01	JUNO-D Str 1	STR	64	110	—	—	4	SINGLE
195	Oc02	JUNO-D Str 2	STR	64	111	—	—	4	DUAL
196	Oc03	JUNO-D Str 3	STR	64	112	—	—	4	DUAL
197	Oc04	PortaStrings	STR	64	113	—	—	4	SINGLE
198	Oc05	StringsSect1	STR	64	114	—	—	4	DUAL
199	Oc06	StringsSect2	STR	64	115	—	—	4	DUAL
200	Oc07	StringsSect3	STR	64	116	—	—	4	DUAL
201	Oc08	StringsSect4	STR	64	117	—	—	3	DUAL
202	Oc09	VeloStrings	STR	64	118	—	—	5	DUAL
203	Oc10	SlowStrings1	STR	64	119	—	—	2	SINGLE
204	Oc11	SlowStrings2	STR	64	120	—	—	2	SINGLE
205	Oc12	Oct Strings	STR	64	121	—	—	2	SINGLE
206	Oc13	Str Spic 1	STR	64	122	—	—	1	SINGLE
207	Oc14	Str Spic 2	STR	64	123	—	—	2	DUAL
208	Oc15	Tron Strings	STR	64	124	—	—	1	SINGLE
209	Oc16	Tekno Str	STR	64	125	—	—	4	DUAL
210	Oc17	Dance Str	STR	64	126	—	—	1	SINGLE
211	Oc18	JUNO-D Orch1	STR	64	127	—	—	4	DUAL
212	Oc19	JUNO-D Orch2	STR	64	128	—	—	5	DUAL
213	Oc20	JUNO-D Orch3	STR	65	1	—	—	3	SINGLE

No.	название	категория	выбор патча MSB = 87		выбор патча MSB = 121		голос	Key Mode	
			LSB	PC	LSB	PC			
									MSB = 87
214	Oc21	JUNO-D Orch4	STR	65	2	—	—	4	DUAL
215	Oc22	HybrdStrings	STR	65	3	—	—	5	DUAL
216	Oc23	JP Strings 1	STR	65	4	—	—	5	DUAL
217	Oc24	JP Strings 2	STR	65	5	—	—	3	DUAL
218	Oc25	JP Strings 3	STR	65	6	—	—	3	SINGLE
219	Oc26	JUNO-60 Str	STR	65	7	—	—	6	DUAL
220	Oc27	106 Strings	STR	65	8	—	—	3	DUAL
221	Oc28	JU-2 Str 1	STR	65	9	—	—	4	DUAL
222	Oc29	JU-2 Str 2	STR	65	10	—	—	5	DUAL
223	Oc30	OB Strings 1	STR	65	11	—	—	2	SINGLE
224	Oc31	OB Strings 2	STR	65	12	—	—	5	DUAL
225	Oc32	SawStrings 1	STR	65	13	—	—	2	SINGLE
226	Oc33	SawStrings 2	STR	65	14	—	—	6	DUAL
227	Oc34	AEx Orchstr	STR	65	15	—	—	6	DUAL
228	Oc35	JUNO-D Vln 1	STR	65	16	—	—	2	DUAL
229	Oc36	JUNO-D Vln 2	STR	65	17	—	—	2	SINGLE
230	Oc37	Violin Marc	STR	65	18	—	—	1	SINGLE
231	Oc38	JUNO-D Viola	STR	65	19	—	—	1	SINGLE
232	Oc39	JUNO-D Vc 1	STR	65	20	—	—	3	DUAL
233	Oc40	JUNO-D Vc 2	STR	65	21	—	—	2	SINGLE
234	Oc41	Cello Spic	STR	65	22	—	—	1	SINGLE
235	Oc42	JUNO-D CB	STR	65	23	—	—	1	SINGLE
236	Oc43	JUNO-D Pizz1	STR	65	24	—	—	5	DUAL
237	Oc44	JUNO-D Pizz2	STR	65	25	—	—	5	DUAL
238	Oc45	Trad Pizz	STR	65	26	—	—	1	SINGLE
239	Oc46	JUNO-D Harp	OCH	65	27	—	—	2	SINGLE
240	Oc47	JUNO-D Oboe	WND	65	28	—	—	1	SINGLE
241	Oc48	JUNO-D E.Hrn	WND	65	29	—	—	1	SINGLE
242	Oc49	JUNO-D Clar	WND	65	30	—	—	1	SINGLE
243	Oc50	JUNO-D Flt 1	FLT	65	31	—	—	1	SINGLE
244	Oc51	JUNO-D Flt 2	FLT	65	32	—	—	2	SINGLE
245	Oc52	Tron Flute	FLT	65	33	—	—	1	SINGLE
246	Oc53	Calliope-D	FLT	65	34	—	—	3	SINGLE
247	Oc54	JUNO-D Sieu	FLT	65	35	—	—	1	SINGLE
248	Oc55	JUNO-D Blow	FLT	65	36	—	—	3	SINGLE
249	Oc56	Club Hit	HIT	65	37	—	—	4	SINGLE
250	Oc57	Back Hit	HIT	65	38	—	—	1	SINGLE
251	Oc58	Techno Hit	HIT	65	39	—	—	1	SINGLE
252	Oc59	Philly Hit	HIT	65	40	—	—	1	SINGLE
253	Oc60	Violin	STR	67	94	0	41	2	SINGLE
254	Oc61	Slow Violin	STR	67	95	1	41	1	SINGLE
255	Oc62	Viola	STR	67	96	0	42	1	SINGLE
256	Oc63	Cello	STR	67	97	0	43	2	SINGLE
257	Oc64	Contrabass	STR	67	98	0	44	1	SINGLE
258	Oc65	Tremolo Str	STR	67	99	0	45	2	SINGLE
259	Oc66	PizzicatoStr	STR	67	100	0	46	1	SINGLE
260	Oc67	Strings	STR	67	104	0	49	2	SINGLE
261	Oc68	Orchestra	OCH	67	105	1	49	3	SINGLE
262	Oc69	60s Strings	STR	67	106	2	49	2	SINGLE
263	Oc70	Slow Strings	STR	67	107	0	50	2	SINGLE
264	Oc71	Syn.Strings1	STR	67	108	0	51	2	SINGLE
265	Oc72	Syn.Strings3	STR	67	109	1	51	2	SINGLE
266	Oc73	OrchestraHit	HIT	67	117	0	56	2	SINGLE
267	Oc74	Bass Hit	HIT	67	118	1	56	2	SINGLE
268	Oc75	6th Hit	HIT	67	119	2	56	2	SINGLE
269	Oc76	Euro Hit	HIT	67	120	3	56	2	SINGLE
270	Oc77	Oboe	WND	68	16	0	69	1	SINGLE
271	Oc78	English Horn	WND	68	17	0	70	1	SINGLE
272	Oc79	Bassoon	WND	68	18	0	71	1	SINGLE
273	Oc80	Clarinet	WND	68	19	0	72	1	SINGLE
274	Oc81	Piccolo	FLT	68	20	0	73	1	SINGLE
275	Oc82	Flute	FLT	68	21	0	74	1	SINGLE
276	Oc83	Recorder	FLT	68	22	0	75	1	SINGLE
277	Oc84	Pan Flute	FLT	68	23	0	76	1	SINGLE
278	Oc85	Bottle Blow	FLT	68	24	0	77	2	SINGLE
279	Oc86	Whistle	FLT	68	26	0	79	2	SINGLE
280	Oc87	Ocarina	FLT	68	27	0	80	2	SINGLE
281	Oc88	Fiddle	STR	68	73	0	111	1	SINGLE

[5] WORLD

No.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode	
			MSB = 87		MSB = 121				
			LSB	PC	LSB	PC			
282	Wr01	JUNO-D Sitar	PLK	65	41	—	—	1	SINGLE
283	Wr02	JUNO-D Shami	ETH	65	42	—	—	2	SINGLE
284	Wr03	JUNO-D Klmba	ETH	65	43	—	—	1	SINGLE
285	Wr04	Jublag	ETH	65	44	—	—	1	SINGLE
286	Wr05	Tin Whistle	ETH	65	45	—	—	1	SINGLE
287	Wr06	JUNO-D Shaku	ETH	65	46	—	—	1	SINGLE
288	Wr07	ShakuBamboo	ETH	65	47	—	—	4	SINGLE
289	Wr08	Nay	ETH	65	48	—	—	2	SINGLE
290	Wr09	AEx CelticFl	ETH	65	49	—	—	2	DUAL
291	Wr10	Santur	PLK	67	36	0	16	1	SINGLE
292	Wr11	Harp	PLK	67	101	0	47	1	SINGLE
293	Wr12	Yang Qin	PLK	67	102	1	47	2	SINGLE
294	Wr13	Shakuhachi	ETH	68	25	0	78	1	SINGLE
295	Wr14	Sitar	PLK	68	65	0	105	1	SINGLE
296	Wr15	Sitar 2	PLK	68	66	1	105	2	SINGLE
297	Wr16	Banjo	FRT	68	67	0	106	1	SINGLE
298	Wr17	Shamisen	PLK	68	68	0	107	1	SINGLE
299	Wr18	Koto	PLK	68	69	0	108	2	SINGLE
300	Wr19	Taisho Koto	PLK	68	70	1	108	2	SINGLE
301	Wr20	Kalimba	PLK	68	71	0	109	1	SINGLE
302	Wr21	Bagpipe	ETH	68	72	0	110	2	SINGLE
303	Wr22	Shanai	ETH	68	74	0	112	1	SINGLE

[6] BRASS

No.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode	
			MSB = 87		MSB = 121				
			LSB	PC	LSB	PC			
304	Br01	JUNO-D Brass	BRS	65	50	—	—	8	DUAL
305	Br02	Brass Sect 1	BRS	65	51	—	—	2	SINGLE
306	Br03	Brass Sect 2	BRS	65	52	—	—	4	SINGLE
307	Br04	Brass Sect 3	BRS	65	53	—	—	2	SINGLE
308	Br05	Brass Sect 4	BRS	65	54	—	—	2	SINGLE
309	Br06	Tr&Tb Sect 1	BRS	65	55	—	—	2	SINGLE
310	Br07	Tr&Tb Sect 2	BRS	65	56	—	—	2	SINGLE
311	Br08	Tr Sect	BRS	65	57	—	—	1	SINGLE
312	Br09	Tb Sect	BRS	65	58	—	—	1	SINGLE
313	Br10	Brass sFz	BRS	65	59	—	—	2	SINGLE
314	Br11	St.Sax Sect	BRS	65	60	—	—	2	SINGLE
315	Br12	AEx UniTr+Tb	BRS	65	61	—	—	2	DUAL
316	Br13	F.HornSect 1	BRS	65	62	—	—	1	SINGLE
317	Br14	F.HornSect 2	BRS	65	63	—	—	2	DUAL
318	Br15	Wide FrHorns	BRS	65	64	—	—	2	SINGLE
319	Br16	Str + Horns	BRS	65	65	—	—	2	SINGLE
320	Br17	Orch Brass 1	BRS	65	66	—	—	2	SINGLE
321	Br18	Orch Brass 2	BRS	65	67	—	—	2	SINGLE
322	Br19	St.OrchBrs 1	BRS	65	68	—	—	2	SINGLE
323	Br20	St.OrchBrs 2	BRS	65	69	—	—	4	SINGLE
324	Br21	St.OrchBrs 3	BRS	65	70	—	—	4	SINGLE
325	Br22	Henry IV	BRS	65	71	—	—	4	SINGLE
326	Br23	Oct Brass	BRS	65	72	—	—	2	SINGLE
327	Br24	Power Saws	SBR	65	73	—	—	3	DUAL
328	Br25	106 Brass 1	SBR	65	74	—	—	6	DUAL
329	Br26	106 Brass 2	SBR	65	75	—	—	6	DUAL
330	Br27	LA Brass	SBR	65	76	—	—	4	SINGLE
331	Br28	Oct Syn Brs	SBR	65	77	—	—	6	DUAL
332	Br29	Soft SynBrs	SBR	65	78	—	—	4	DUAL
333	Br30	Deep SynBrs	SBR	65	79	—	—	4	DUAL
334	Br31	VeloBrass	SBR	65	80	—	—	2	SINGLE
335	Br32	JP Saw Brs	SBR	65	81	—	—	4	DUAL
336	Br33	OB Brass	SBR	65	82	—	—	5	DUAL
337	Br34	BPF Brass	SBR	65	83	—	—	4	DUAL
338	Br35	Dist SqrBrs	SBR	65	84	—	—	2	SINGLE
339	Br36	Soaring Horn	SBR	65	85	—	—	4	SINGLE
340	Br37	JUNO-D Tr 1	BRS	65	86	—	—	1	SINGLE
341	Br38	JUNO-D Tr 2	BRS	65	87	—	—	1	SINGLE
342	Br39	Bright Tr	BRS	65	88	—	—	2	SINGLE
343	Br40	Flugel Horn	BRS	65	89	—	—	1	SINGLE
344	Br41	Dual Tr	BRS	65	90	—	—	2	SINGLE
345	Br42	Mute Trump 1	BRS	65	91	—	—	1	SINGLE
346	Br43	Mute Trump 2	BRS	65	92	—	—	1	SINGLE
347	Br44	JUNO-D Tb 1	BRS	65	93	—	—	1	SINGLE
348	Br45	JUNO-D Tb 2	BRS	65	94	—	—	1	SINGLE
349	Br46	JUNO-D Tuba	BRS	65	95	—	—	1	SINGLE
350	Br47	JUNO-D F.Hrn	BRS	65	96	—	—	1	SINGLE
351	Br48	JUNO-D S.Sax	SAX	65	97	—	—	1	SINGLE
352	Br49	JUNO-D A.Sax	SAX	65	98	—	—	1	SINGLE
353	Br50	AltoSax Sft	SAX	65	99	—	—	1	SINGLE
354	Br51	Honky Tenor	SAX	65	100	—	—	1	SINGLE

No.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode	
			MSB = 87		MSB = 121				
			LSB	PC	LSB	PC			
355	Br52	JUNO-D T.Sax	SAX	65	101	—	—	2	SINGLE
356	Br53	Blown Tenor	SAX	65	102	—	—	1	SINGLE
357	Br54	JUNO-D B.Sax	SAX	65	103	—	—	1	SINGLE
358	Br55	Trumpet	BRS	67	121	0	57	2	SINGLE
359	Br56	Dark Trumpet	BRS	67	122	1	57	1	SINGLE
360	Br57	Trombone	BRS	67	123	0	58	1	SINGLE
361	Br58	Trombone 2	BRS	67	124	1	58	1	SINGLE
362	Br59	Bright Tb	BRS	67	125	2	58	1	SINGLE
363	Br60	Tuba	BRS	67	126	0	59	1	SINGLE
364	Br61	Muted Trumpet	BRS	67	127	0	60	1	SINGLE
365	Br62	MuteTrumpet2	BRS	67	128	1	60	1	SINGLE
366	Br63	French Horns	BRS	68	1	0	61	1	SINGLE
367	Br64	Fr.Horn 2	BRS	68	2	1	61	2	SINGLE
368	Br65	Brass 1	BRS	68	3	0	62	2	SINGLE
369	Br66	Brass 2	BRS	68	4	1	62	2	SINGLE
370	Br67	Synth Brass1	SBR	68	5	0	63	2	SINGLE
371	Br68	JP Brass	SBR	68	6	1	63	2	SINGLE
372	Br69	Oct SynBrass	SBR	68	7	2	63	2	SINGLE
373	Br70	Jump Brass	SBR	68	8	3	63	1	SINGLE
374	Br71	Synth Brass2	SBR	68	9	0	64	2	SINGLE
375	Br72	VeloBrass sFz	SBR	68	10	1	64	2	SINGLE
376	Br73	Velo Brass 1	SBR	68	11	2	64	2	SINGLE
377	Br74	Soprano Sax	SAX	68	12	0	65	1	SINGLE
378	Br75	Alto Sax	SAX	68	13	0	66	1	SINGLE
379	Br76	Tenor Sax	SAX	68	14	0	67	1	SINGLE
380	Br77	Baritone Sax	SAX	68	15	0	68	1	SINGLE

[7] VOCAL & PAD

No.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode	
			MSB = 87		MSB = 121				
			LSB	PC	LSB	PC			
381	Vo01	Jazz Scat	VOX	65	104	—	—	1	SINGLE
382	Vo02	JUNO-D Choir	VOX	65	105	—	—	2	SINGLE
383	Vo03	JUNO-D Vox	VOX	65	106	—	—	2	SINGLE
384	Vo04	FemMm Choir	VOX	65	107	—	—	1	SINGLE
385	Vo05	St.ChoirAhs	VOX	65	108	—	—	4	SINGLE
386	Vo06	SH-2000 Vox	VOX	65	109	—	—	1	SINGLE
387	Vo07	FM Vox	VOX	65	110	—	—	1	SINGLE
388	Vo08	Vox Pad	VOX	65	111	—	—	2	SINGLE
389	Vo09	ChaosChoir 1	VOX	65	112	—	—	8	DUAL
390	Vo10	ChaosChoir 2	VOX	65	113	—	—	7	DUAL
391	Vo11	AEx StackVox	VOX	65	114	—	—	4	DUAL
392	Vo12	JUNO-D Cosmo	SPD	65	115	—	—	4	DUAL
393	Vo13	JUNO-D Space	SPD	65	116	—	—	5	DUAL
394	Vo14	Heaven Pad	SPD	65	117	—	—	2	SINGLE
395	Vo15	D-50 Retour	SPD	65	118	—	—	4	SINGLE
396	Vo16	Warm Sqr Pad	SPD	65	119	—	—	3	SINGLE
397	Vo17	Hollow Pad 1	SPD	65	120	—	—	8	DUAL
398	Vo18	JP8 Hollow	SPD	65	121	—	—	4	SINGLE
399	Vo19	JP8Haunting	SPD	65	122	—	—	4	SINGLE
400	Vo20	OB2 Pad 1	SPD	65	123	—	—	2	SINGLE
401	Vo21	OB2 Pad 2	SPD	65	124	—	—	1	SINGLE
402	Vo22	Saw Sweep 1	SPD	65	125	—	—	3	SINGLE
403	Vo23	Saw Sweep 2	SPD	65	126	—	—	2	SINGLE
404	Vo24	Saw Sweep 3	SPD	65	127	—	—	3	SINGLE
405	Vo25	Soft Pad 1	SPD	65	128	—	—	3	DUAL
406	Vo26	Soft Pad 2	SPD	66	1	—	—	1	SINGLE
407	Vo27	Oct.SynStr	SPD	66	2	—	—	6	DUAL
408	Vo28	Stacked Pad	SPD	66	3	—	—	6	DUAL
409	Vo29	JUNO-D Pad	BPD	66	4	—	—	4	SINGLE
410	Vo30	SuperJupiter	BPD	66	5	—	—	4	SINGLE
411	Vo31	ReverseSweep	BPD	66	6	—	—	2	SINGLE
412	Vo32	JUNO-D Atmos	BPD	66	7	—	—	5	DUAL
413	Vo33	JUNO-D Comb	BPD	66	8	—	—	4	SINGLE
414	Vo34	Comb Pad	BPD	66	9	—	—	4	SINGLE
415	Vo35	Saws Strobe	BPD	66	10	—	—	8	DUAL
416	Vo36	Star Dust	BPD	66	11	—	—	4	SINGLE
417	Vo37	Wind Pad	BPD	66	12	—	—	7	DUAL
418	Vo38	Shakupad	BPD	66	13	—	—	3	SINGLE
419	Vo39	Sweep Stack	BPD	66	14	—	—	4	SINGLE
420	Vo40	Reso Pad	BPD	66	15	—	—	2	SINGLE
421	Vo41	ForwardSweep	BPD	66	16	—	—	2	SINGLE
422	Vo42	AEx StackPad	BPD	66	17	—	—	6	DUAL
423	Vo43	Syn.Strings2	SPD	67	110	0	52	2	SINGLE
424	Vo44	Choir Aahs	VOX	67	111	0	53	2	SINGLE
425	Vo45	Chorus Aahs	VOX	67	112	1	53	2	SINGLE
426	Vo46	Voice Oohs	VOX	67	113	0	54	1	SINGLE
427	Vo47	Humming	VOX	67	114	1	54	2	SINGLE
428	Vo48	SynVox	VOX	67	115	0	55	2	SINGLE
429	Vo49	Analog Voice	VOX	67	116	1	55	1	SINGLE
430	Vo50	Warm Pad	SPD	68	45	0	90	1	SINGLE

Список патчей

№.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode
			MSB = 87		MSB = 121			
			LSB	PC	LSB	PC		
431	Vo51	Sine Pad	SPD	68 46	1 90	2	SINGLE	
432	Vo52	Space Voice	VOX	68 48	0 92	2	SINGLE	
433	Vo53	Itopia	VOX	68 49	1 92	2	SINGLE	
434	Vo54	Bowed Glass	SPD	68 50	0 93	3	SINGLE	
435	Vo55	Metal Pad	BPD	68 51	0 94	3	SINGLE	
436	Vo56	Halo Pad	BPD	68 52	0 95	2	SINGLE	
437	Vo57	Sweep Pad	SPD	68 53	0 96	1	SINGLE	
438	Vo58	Soundtrack	SPD	68 55	0 98	2	SINGLE	
439	Vo59	Echo Drops	BPD	68 61	0 103	1	SINGLE	
440	Vo60	Echo Bell	BPD	68 62	1 103	2	SINGLE	
441	Vo61	Echo Pan	BPD	68 63	2 103	2	SINGLE	
442	Vo62	Star Theme	BPD	68 64	0 104	2	SINGLE	

[8] SYNTH

№.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode
			MSB = 87		MSB = 121			
			LSB	PC	LSB	PC		
443	Sy01	JUNO-DTrance	SYN	66 18	— —	6	DUAL	
444	Sy02	Trance Keys	SYN	66 19	— —	3	SINGLE	
445	Sy03	Trance Pad	SYN	66 20	— —	2	SINGLE	
446	Sy04	DanceStack	SYN	66 21	— —	5	DUAL	
447	Sy05	JUNO-D Power	SYN	66 22	— —	4	DUAL	
448	Sy06	106 SawStack	SYN	66 23	— —	2	DUAL	
449	Sy07	JUNO-D Sweep	SYN	66 24	— —	4	DUAL	
450	Sy08	Pizz Saw	SYN	66 25	— —	4	DUAL	
451	Sy09	Sugar Key	SYN	66 26	— —	2	SINGLE	
452	Sy10	BriteSawKey	SYN	66 27	— —	2	SINGLE	
453	Sy11	Wire Keys	SYN	66 28	— —	3	SINGLE	
454	Sy12	DualWireKeys	SYN	66 29	— —	5	DUAL	
455	Sy13	JUNO-D Poly	SYN	66 30	— —	4	DUAL	
456	Sy14	JUNO-D Rave	TEK	66 31	— —	5	DUAL	
457	Sy15	Feedback 5th	TEK	66 32	— —	6	DUAL	
458	Sy16	Time Warp	TEK	66 33	— —	3	SINGLE	
459	Sy17	Riff the 5th	TEK	66 34	— —	2	SINGLE	
460	Sy18	Seq Pulse	TEK	66 35	— —	2	SINGLE	
461	Sy19	Chord Maj7	TEK	66 36	— —	4	SINGLE	
462	Sy20	JUNO-D Slice	PLS	66 37	— —	3	DUAL	
463	Sy21	Saw Impulse	PLS	66 38	— —	3	SINGLE	
464	Sy22	Slicer	PLS	66 39	— —	5	DUAL	
465	Sy23	Power Slice	PLS	66 40	— —	3	DUAL	
466	Sy24	Rndm Ending	PLS	66 41	— —	2	SINGLE	
467	Sy25	Rndm Pad	PLS	66 42	— —	3	SINGLE	
468	Sy26	Etherality	PLS	66 43	— —	4	SINGLE	
469	Sy27	LFO Pad	PLS	66 44	— —	4	SINGLE	
470	Sy28	Strobe-J	PLS	66 45	— —	6	DUAL	
471	Sy29	Step Pad	PLS	66 46	— —	4	SINGLE	
472	Sy30	RndmFltrChrd	PLS	66 47	— —	4	SINGLE	
473	Sy31	Just Before	FX	66 48	— —	4	SINGLE	
474	Sy32	JUNO-D Lead1	HLD	66 49	— —	2	SINGLE	
475	Sy33	JUNO-D Lead2	HLD	66 50	— —	4	DUAL	
476	Sy34	JUNO-D Lead3	HLD	66 51	— —	2	SINGLE	
477	Sy35	MG Lead 1	HLD	66 52	— —	1	SINGLE	
478	Sy36	MG Lead 2	HLD	66 53	— —	1	SINGLE	
479	Sy37	MG Lead 3	HLD	66 54	— —	1	SINGLE	
480	Sy38	MG Lead 4	HLD	66 55	— —	1	SINGLE	
481	Sy39	PM Lead	HLD	66 56	— —	1	SINGLE	
482	Sy40	Sqr&Saw Ld	HLD	66 57	— —	4	SINGLE	
483	Sy41	Homey Lead	HLD	66 58	— —	1	SINGLE	
484	Sy42	D-50 FatSaw	HLD	66 59	— —	2	SINGLE	
485	Sy43	P5 Saw	HLD	66 60	— —	2	SINGLE	
486	Sy44	MG Saw	HLD	66 61	— —	1	SINGLE	
487	Sy45	OB Saw	HLD	66 62	— —	1	SINGLE	
488	Sy46	Waspy Synth	HLD	66 63	— —	2	SINGLE	
489	Sy47	Naked Cheese	HLD	66 64	— —	1	SINGLE	
490	Sy48	Velo Cheese	HLD	66 65	— —	3	SINGLE	
491	Sy49	800 Lead	SLD	66 66	— —	1	SINGLE	
492	Sy50	OB Lead	SLD	66 67	— —	2	SINGLE	
493	Sy51	Shmoog	SLD	66 68	— —	2	SINGLE	
494	Sy52	JUNO-D SflLd	SLD	66 69	— —	1	SINGLE	
495	Sy53	Theramax	SLD	66 70	— —	1	SINGLE	
496	Sy54	JD Triangle	SLD	66 71	— —	1	SINGLE	
497	Sy55	Sine	SLD	66 72	— —	1	SINGLE	
498	Sy56	Twin Sine	SLD	66 73	— —	2	SINGLE	
499	Sy57	Square Wave	HLD	68 28	0 81	2	SINGLE	
500	Sy58	MG Square	HLD	68 29	1 81	1	SINGLE	
501	Sy59	2600 Sine	HLD	68 30	2 81	1	SINGLE	
502	Sy60	Saw Wave	HLD	68 31	0 82	2	SINGLE	
503	Sy61	OB2 Saw	HLD	68 32	1 82	1	SINGLE	
504	Sy62	Doctor Solo	HLD	68 33	2 82	2	SINGLE	
505	Sy63	Natural Lead	HLD	68 34	3 82	2	SINGLE	
506	Sy64	SequencedSaw	HLD	68 35	4 82	2	SINGLE	

№.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode
			MSB = 87		MSB = 121			
			LSB	PC	LSB	PC		
507	Sy65	Syn.Calliope	SLD	68 36	0 83	2	SINGLE	
508	Sy66	Chiffer Lead	SLD	68 37	0 84	2	SINGLE	
509	Sy67	Charang	HLD	68 38	0 85	2	SINGLE	
510	Sy68	Wire Lead	HLD	68 39	1 85	2	SINGLE	
511	Sy69	Solo Vox	SLD	68 40	0 86	2	SINGLE	
512	Sy70	5th Saw Wave	HLD	68 41	0 87	2	SINGLE	
513	Sy71	Bass & Lead	HLD	68 42	0 88	2	SINGLE	
514	Sy72	Delayed Lead	HLD	68 43	1 88	2	SINGLE	
515	Sy73	Fantasia	SYN	68 44	0 89	2	SINGLE	
516	Sy74	Polysynth	SYN	68 47	0 91	2	SINGLE	
517	Sy75	Ice Rain	SYN	68 54	0 97	2	SINGLE	
518	Sy76	Brightness	SYN	68 59	0 101	2	SINGLE	
519	Sy77	Goblin	PLS	68 60	0 102	2	SINGLE	
520	Sy78	Breath Noise	FX	68 91	0 122	1	SINGLE	
521	Sy79	Fl.Key Click	FX	68 92	1 122	1	SINGLE	

[9] BASS

No.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode	
			MSB = 87		MSB = 121				
			LSB	PC	LSB	PC			
522	Bs01	TB Dist Saw	SBS	66	74	—	—	1	SINGLE
523	Bs02	Acid TB Bs	SBS	66	75	—	—	1	SINGLE
524	Bs03	FatTB Bass	SBS	66	76	—	—	2	SINGLE
525	Bs04	TB Bass	SBS	66	77	—	—	1	SINGLE
526	Bs05	MC202 Bass	SBS	66	78	—	—	1	SINGLE
527	Bs06	House Bass 1	SBS	66	79	—	—	1	SINGLE
528	Bs07	SH101 Bass 1	SBS	66	80	—	—	1	SINGLE
529	Bs08	SH101 Bass 2	SBS	66	81	—	—	1	SINGLE
530	Bs09	Dark Bass	SBS	66	82	—	—	2	SINGLE
531	Bs10	Smooth Bass	SBS	66	83	—	—	2	SINGLE
532	Bs11	Low Bass	SBS	66	84	—	—	2	SINGLE
533	Bs15	Deep Bass	SBS	66	85	—	—	3	SINGLE
534	Bs13	SH DullBass	SBS	66	86	—	—	2	SINGLE
535	Bs14	Square Bass	SBS	66	87	—	—	2	SINGLE
536	Bs15	Jungle Bass	SBS	66	88	—	—	1	SINGLE
537	Bs16	Organ Bass	SBS	66	89	—	—	1	SINGLE
538	Bs17	Garage Bass	SBS	66	90	—	—	1	SINGLE
539	Bs18	Attack Bass	SBS	66	91	—	—	5	DUAL
540	Bs19	House Bass 2	SBS	66	92	—	—	1	SINGLE
541	Bs20	SH-2 Bass	SBS	66	93	—	—	2	SINGLE
542	Bs21	MG Punch Bs	SBS	66	94	—	—	2	SINGLE
543	Bs22	MG Lite Bs	SBS	66	95	—	—	2	SINGLE
544	Bs23	PopSynthBass	SBS	66	96	—	—	2	SINGLE
545	Bs24	BriteSawBass	SBS	66	97	—	—	2	DUAL
546	Bs25	Mini Bass	SBS	66	98	—	—	1	SINGLE
547	Bs26	JU-2 Bass	SBS	66	99	—	—	1	SINGLE
548	Bs27	106 Bass 1	SBS	66	100	—	—	3	SINGLE
549	Bs28	106 Bass 2	SBS	66	101	—	—	1	SINGLE
550	Bs29	MG Bass 1	SBS	66	102	—	—	2	SINGLE
551	Bs30	MG Bass 2	SBS	66	103	—	—	2	SINGLE
552	Bs31	Unison Bs 1	SBS	66	104	—	—	2	SINGLE
553	Bs32	Unison Bs 2	SBS	66	105	—	—	3	SINGLE
554	Bs33	Unison Bs 3	SBS	66	106	—	—	3	SINGLE
555	Bs34	Unison Bs 4	SBS	66	107	—	—	2	SINGLE
556	Bs35	Unison Bs 5	SBS	66	108	—	—	4	SINGLE
557	Bs36	Detune Bass	SBS	66	109	—	—	3	SINGLE
558	Bs37	AEx Synth Bs	SBS	66	110	—	—	3	DUAL
559	Bs38	JUNO-D AcBs1	BS	66	111	—	—	2	SINGLE
560	Bs39	JUNO-D AcBs2	BS	66	112	—	—	2	SINGLE
561	Bs40	Upright Bs	BS	66	113	—	—	2	SINGLE
562	Bs41	JUNO-D Bs 1	BS	66	114	—	—	4	DUAL
563	Bs42	JUNO-D Bs 2	BS	66	115	—	—	2	SINGLE
564	Bs43	JUNO-D Bs 3	BS	66	116	—	—	2	SINGLE
565	Bs44	JUNO-DJazzBs	BS	66	117	—	—	2	SINGLE
566	Bs45	Bright Bass	BS	66	118	—	—	1	SINGLE
567	Bs46	JUNO-DRockBs	BS	66	119	—	—	2	SINGLE
568	Bs47	JUNO-DFIsBs1	BS	66	120	—	—	2	SINGLE
569	Bs48	JUNO-DFIsBs2	BS	66	121	—	—	2	SINGLE
570	Bs49	Mr.Smooth	BS	66	122	—	—	2	SINGLE
571	Bs50	JUNO-D Slap1	BS	66	123	—	—	1	SINGLE
572	Bs51	JUNO-D Slap2	BS	66	124	—	—	2	SINGLE
573	Bs52	AEx FingerBs	BS	66	125	—	—	3	DUAL
574	Bs53	Acoustic Bs.	BS	67	78	0	33	2	SINGLE
575	Bs54	Fingered Bs.	BS	67	79	0	34	1	SINGLE
576	Bs55	Finger Slap	BS	67	80	1	34	2	SINGLE
577	Bs56	Picked Bass	BS	67	81	0	35	1	SINGLE
578	Bs57	Fretless Bs.	BS	67	82	0	36	1	SINGLE
579	Bs58	Slap Bass 1	BS	67	83	0	37	1	SINGLE
580	Bs59	Slap Bass 2	BS	67	84	0	38	2	SINGLE
581	Bs60	Synth Bass 1	SBS	67	85	0	39	1	SINGLE
582	Bs61	SynthBass101	SBS	67	86	1	39	1	SINGLE
583	Bs62	Acid Bass	SBS	67	87	2	39	1	SINGLE
584	Bs63	Clavi Bass	SBS	67	88	3	39	2	SINGLE
585	Bs64	Hammer	SBS	67	89	4	39	2	SINGLE
586	Bs65	Synth Bass 2	SBS	67	90	0	40	2	SINGLE
587	Bs66	Beef FM Bass	SBS	67	91	1	40	2	SINGLE
588	Bs67	RubberBass 2	SBS	67	92	2	40	2	SINGLE
589	Bs68	Attack Pulse	SBS	67	93	3	40	1	SINGLE

[0] RHYTHM & SFX

No.	название	категория	выбор патча		выбор патча GM2		голос	Key Mode	
			MSB = 87		MSB = 121				
			LSB	PC	LSB	PC			
Rh01–Rh20: Rhythm set list (p. 116)									
590	Rh21	W.Chime Down	PRC	66	126	—	—	1	SINGLE
591	Rh22	Nz & SawHit	SFX	66	127	—	—	2	SINGLE
592	Rh23	NylonGtr Nz	SFX	66	128	—	—	1	SINGLE
593	Rh24	Timpani	PRC	67	103	0	48	1	SINGLE
594	Rh25	Agogo	PRC	68	76	0	114	1	SINGLE
595	Rh26	Woodblock	PRC	68	78	0	116	1	SINGLE
596	Rh27	Castanets	PRC	68	79	1	116	1	SINGLE
597	Rh28	Taiko	PRC	68	80	0	117	1	SINGLE
598	Rh29	Concert BD	PRC	68	81	1	117	1	SINGLE
599	Rh30	Melo. Tom 1	PRC	68	82	0	118	1	SINGLE
600	Rh31	Melo. Tom 2	PRC	68	83	1	118	1	SINGLE
601	Rh32	Synth Drum	PRC	68	84	0	119	2	SINGLE
602	Rh33	808 Tom	PRC	68	85	1	119	2	SINGLE
603	Rh34	Elec Perc	PRC	68	86	2	119	1	SINGLE
604	Rh35	Reverse Cym.	PRC	68	87	0	120	1	SINGLE
605	Rh36	Seashore	SFX	68	93	0	123	1	SINGLE
606	Rh37	Rain	SFX	68	94	1	123	1	SINGLE
607	Rh38	Thunder	SFX	68	95	2	123	1	SINGLE
608	Rh39	Wind	SFX	68	96	3	123	1	SINGLE
609	Rh40	Stream	SFX	68	97	4	123	2	SINGLE
610	Rh41	Bubble	SFX	68	98	5	123	2	SINGLE
611	Rh42	Bird	SFX	68	99	0	124	2	SINGLE
612	Rh43	Dog	SFX	68	100	1	124	1	SINGLE
613	Rh44	Horse-Gallop	SFX	68	101	2	124	1	SINGLE
614	Rh45	Bird 2	SFX	68	102	3	124	1	SINGLE
615	Rh46	Telephone 1	SFX	68	103	0	125	1	SINGLE
616	Rh47	Telephone 2	SFX	68	104	1	125	1	SINGLE
617	Rh48	DoorCreaking	SFX	68	105	2	125	1	SINGLE
618	Rh49	Door	SFX	68	106	3	125	1	SINGLE
619	Rh50	Scratch	SFX	68	107	4	125	1	SINGLE
620	Rh51	Wind Chimes	SFX	68	108	5	125	1	SINGLE
621	Rh52	Helicopter	SFX	68	109	0	126	1	SINGLE
622	Rh53	Car-Engine	SFX	68	110	1	126	1	SINGLE
623	Rh54	Car-Stop	SFX	68	111	2	126	1	SINGLE
624	Rh55	Car-Pass	SFX	68	112	3	126	1	SINGLE
625	Rh56	Car-Crash	SFX	68	113	4	126	2	SINGLE
626	Rh57	Siren	SFX	68	114	5	126	1	SINGLE
627	Rh58	Train	SFX	68	115	6	126	1	SINGLE
628	Rh59	Jetplane	SFX	68	116	7	126	2	SINGLE
629	Rh60	Starship	SFX	68	117	8	126	2	SINGLE
630	Rh61	Burst Noise	SFX	68	118	9	126	2	SINGLE
631	Rh62	Applause	SFX	68	119	0	127	2	SINGLE
632	Rh63	Laughing	SFX	68	120	1	127	1	SINGLE
633	Rh64	Screaming	SFX	68	121	2	127	1	SINGLE
634	Rh65	Punch	SFX	68	122	3	127	1	SINGLE
635	Rh66	Heart Beat	SFX	68	123	4	127	1	SINGLE
636	Rh67	Footsteps	SFX	68	124	5	127	1	SINGLE
637	Rh68	Gun Shot	SFX	68	125	0	128	1	SINGLE
638	Rh69	Machine Gun	SFX	68	126	1	128	1	SINGLE
639	Rh70	Lasergun	SFX	68	127	2	128	1	SINGLE
640	Rh71	Explosion	SFX	68	128	3	128	2	SINGLE

Список ритм-наборов

	Rh01:Standard Kit (PC:001)	Voice	Rh02:Rock Kit (PC:002)	Voice	Rh03:Jazz Kit (PC:003)	Voice	Rh04:Brush Kit (PC:004)	Voice	Rh05:Orch Kit (PC:005)	Voice
16	----		----		----		----		----	
17	----		----		----		----		----	
18	----		----		----		----		----	
19	----		----		----		----		----	
20	----		----		----		----		----	
21	----		----		----		----		----	
22	----		----		----		----		----	
23	----		----		----		----		----	
C1 24	----		----		----		----		Tubular-bell	1
25	----		----		----		----		Tubular-bell	1
26	----		----		----		----		Tubular-bell	1
27	R&B Snr 1	2	JU-D Snr 3	2	Dry Snr 1	1	Dry Snr 2	1	Tubular-bell	1
28	Sharp Kick	2	Old Kick	2	Sharp Kick	2	Mix Kick	1	Tubular-bell	1
	Old Kick	2	Sharp Kick	2	Mix Kick	1	JazzDryKick2	2	Tubular-bell	1
29	JU-D Snr 4	2	JU-D Snr 4	2	Dry Snr 2	1	Jazz Rim	1	Tubular-bell	1
30	OldSharpKick	2	JU-D Kick 1	2	JazzDryKick1	2	JazzDryKick1	2	Tubular-bell	1
31	JU-D Snr 3	2	JU-D Snr 1	2	Brush Slap 1	1	JU-D JazzSnr	1	Tubular-bell	1
32	JU-D Kick 3	2	JU-D Kick 2	2	Jazz Kick 2	2	Jazz Kick 2	2	Tubular-bell	1
33	JU-D PHH	[EXC1] 1	JU-D PHH	[EXC1] 1	Jazz PHH	[EXC1] 1	Brush PHH	[EXC1] 1	Tubular-bell	1
34	JU-D Kick 1	2	Power Kick	1	Jazz Kick 3	2	Jazz Kick 1	1	Tubular-bell	1
C2 36	JU-D Kick 2	2	Hard Kick	3	JazzDryKick2	2	Jazz Kick 3	2	Concert BD	1
37	JU-D Stick	2	JU-D Stick	2	Dry Stick 1	2	Brush Slap 2	3	Side Stick	3
38	JU-D Snr 1	2	JU-D Snr 1	2	Jazz Rim	1	BrushSwirl 2	2	Concert Snr	1
39	Ghost&Flm	2	Ghost&Flm	2	SnareGhost	2	Brush Slap 1	1	TR909 Clap 1	1
40	JU-D Snr 2	2	Rock Snr	4	JU-D JazzSnr	1	BrushSwirl 1	1	Concert Snr	1
	JU-D Tom L	1	JU-D Tom L	1	JazzTom L	1	Brush Tom L	3	Timpani	1
41	JU-D CHH 3	[EXC1] 1	JU-D CHH 1	[EXC1] 1	JU-D CHH 1	[EXC1] 1	Brush CHH	[EXC1] 1	Timpani	1
43	JU-D TomLFlm	1	JU-D Tom L	1	JazzTomL/Flm	1	Brush Tom L	3	Timpani	1
44	JU-D CHH 4	[EXC1] 1	JU-D CHH 2	[EXC1] 1	JU-D CHH 2	[EXC1] 1	Brush PHH	[EXC1] 1	Timpani	1
45	JU-D Tom M	1	JU-D Tom M	1	JazzTom M	1	Brush Tom M	3	Timpani	1
46	JU-D OHH 2	[EXC1] 1	JU-D OHH 1	[EXC1] 1	JU-D OHH 1	[EXC1] 1	Brush OHH	[EXC1] 1	Timpani	1
47	JU-D TomMFlm	1	JU-D Tom M	1	JazzTomM/Flm	1	Brush Tom M	3	Timpani	1
C3 48	JU-D Tom H	1	JU-D Tom H	1	JazzTom H	1	Brush Tom H	3	Timpani	1
49	Crash Cym.3	2	Crash Cym.3	2	Jazz Crash	2	Brush Crash	1	Timpani	1
50	JU-D TomHFlm	1	JU-D Tom H	1	JazzTomH/Flm	1	Brush Tom H	3	Timpani	1
51	Rock Ride 1	1	Rock Ride 1	1	Jazz Ride 1	1	Jazz Ride 1	1	Timpani	1
52	ChinaCymbal2	2	ChinaCymbal2	2	ChinaCymbal1	1	ChinaCymbal1	1	Timpani	1
	Ride Bell 1	1	ChinaCymbal2	1	Ride Bell 2	1	Ride Bell 1	1	Timpani	1
53	Tambourine 1	1	Tambourine 1	1	Tambourine 1	1	Tambourine 3	1	Tambourine 3	1
54	Splash Cym	2	ChinaCymbal2	1	Splash Cym	1	Splash Cym	1	Splash Cym	1
55	Cowbell	1	Cowbell	1	Cowbell	1	Cowbell	1	ChinaCymbal2	2
56	Rock Crash	2	Rock Crash	2	Crash Cym.2	1	Crash Cym.2	1	ConcertCym 1	1
57	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Rev.Cymb1 2	1
58	Rock Ride 2	1	Ride Cymbal	1	Jazz Ride 2	1	Jazz Ride 2	1	ConcertCym 2	2
C4 60	Bongo High 2	1	Bongo High 2	1	Bongo High 2	1	Bongo High 2	1	SlowAttackCym	1
61	Bongo Low 2	1	Bongo Low 2	1	Bongo Low 2	1	Bongo Low 2	1	SlowAttackCym	1
62	Conga Hi Mt2	[EXC2] 1	Conga Hi Mt2	[EXC2] 1	Conga Hi Mt2	[EXC2] 1	Conga Hi Mt2	[EXC2] 1	Taiko	1
63	CongHiOp/Slp	[EXC2] 1	CongHiOp/Slp	[EXC2] 1	CongHiOp/Slp	[EXC2] 1	CongHiOp/Slp	[EXC2] 1	CongHiOp/Slp	1
64	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1
65	Timbale Hi 2	1	Timbale Hi 2	1	Timbale Hi 2	1	Timbale Hi 2	1	Timbale Hi 2	1
66	Timbale Lw 2	1	Timbale Lw 2	1	Timbale Lw 2	1	Timbale Lw 2	1	Timbale Lw 2	1
67	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1
68	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1
69	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1
70	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1
71	ShortWhistle	[EXC3] 1	ShortWhistle	[EXC3] 1	ShortWhistle	[EXC3] 1	ShortWhistle	[EXC3] 1	ShortWhistle	[EXC3] 1
C5 72	LongWhistle2	[EXC3] 1	LongWhistle2	[EXC3] 1	LongWhistle2	[EXC3] 1	LongWhistle2	[EXC3] 1	LongWhistle2	[EXC3] 1
73	Guiro Short	[EXC4] 1	Guiro Sw	1	Guiro Sw	1	Guiro Sw	1	Cowbell	1
74	Guiro Long	[EXC4] 1	Castanets 2	2	Castanets 2	2	Castanets 2	2	Vibraslap	1
75	Claves	1	Claves	1	Claves	1	Claves	1	Claves	1
76	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1
77	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1
78	Cuica Mute	[EXC5] 1	Cuica Sw	1	Cuica Sw	1	Cuica Sw	1	Castanets 2	2
79	Cuica Open	[EXC5] 1	Shaker Sw	1	Shaker Sw	1	Shaker Sw	1	Cuica Sw	1
80	Triangl Mt 1	[EXC6] 1	Triangl Mt 1	[EXC6] 1	Triangl Mt 1	[EXC6] 1	Triangl Mt 1	[EXC6] 1	Triangl Mt 1	[EXC6] 1
81	Triangl Op 1	[EXC6] 1	Triangl Op 1	[EXC6] 1	Triangl Op 1	[EXC6] 1	Triangl Op 1	[EXC6] 1	Triangl Op 1	[EXC6] 1
82	Shaker 1	1	Bell Tree	1	Bell Tree	1	Bell Tree	1	Shaker Sw	1
83	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1
C6 84	WindChimeDwn	1	WindChimeDwn	1	WindChimeDwn	1	WindChimeDwn	1	Bell Tree	1
85	Castanets 2	2	W.ChimeShort	1	W.ChimeShort	1	W.ChimeShort	1	WindChimeDwn	1
86	Surdo Mute	[EXC7] 1	Surdo Mute	[EXC7] 1	Surdo Mute	[EXC7] 1	Surdo Mute	[EXC7] 1	W.ChimeShort	1
87	Surdo Open	[EXC7] 1	Surdo Open	[EXC7] 1	Surdo Open	[EXC7] 1	Surdo Open	[EXC7] 1	Bird 1	2
88	FingerSnap	1	FingerSnap	1	FingerSnap	1	FingerSnap	1	Church Bell	1
	TR909 Clap 2	1	TR909 Clap 2	1	TR909 Clap 1	1	TR909 Clap 1	1	Church Bell	1
89	Cheap Clap	1	TR808 Clap	1	TR808 Clap	1	TR808 Clap	1	FingerSnap	1
90	Bass Hit	2	Bass Hit	2	Bass Hit	2	Bass Hit	2	TR909 Clap 2	1
91	OrchestraHit	2	OrchestraHit	2	OrchestraHit	2	OrchestraHit	2	TR808 Clap	1
92	6th Hit	2	6th Hit	2	6th Hit	2	6th Hit	2	OrchestraHit	2
93	Euro Hit	2	Euro Hit	2	Applause	2	Applause	2	Applause	2
94	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1
95	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1
C7 96	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell	1
97	----		----		----		----		----	
98	----		----		----		----		----	
99	----		----		----		----		----	
100	----		----		----		----		----	

[EXC]: Одновременно вы не услышите звуки перкуссии под тем же самым номером.

PC: Номер программы

Rh01-Rh05: MSB=086, LSB=064

Список ритм-наборов

	Rh06:R&B/HHop Kit (PC:006)	Voice	Rh07:Techno Kit (PC:007)	Voice	Rh08:House Kit (PC:008)	Voice	Rh09:808&909 Kit (PC:009)	Voice	Rh10:Perc Menu (PC:010)	Voice	
16	----		----		----		----		----		
17	18		----		----		----		----		
19	20		----		----		----		----		
21	22		----		----		----		----		
23			----		----		----		----		
C1	24		----		----		----		----		
	25		----		----		----		----		
	26		----		----		----		----		
	27	Dry Snr 2	1	Elec Snare 2	2	R&B Snr 2	2	House Snr	1	Mtrnm Click	1
	28	Sharp Kick	2	PlasticKick1	2	Old Kick	2	House Kick	2	Mtrnm Bell	1
	29	Old Kick	2	House Kick	2	House Kick	2	SH32 Kick	2	Scratch 1	1
	30	Jazz Rim	1	Elec Snare 1	1	TR808 Snr 2	1	Elec Snare 2	2	Scratch 2	1
	31	TR909 Kick 2	1	SH32 Kick	2	SH32 Kick	2	PlasticKick1	2	Scratch Push	[EXC1] 1
	32	JU-D JazzSnr	1	Flnger Snr	1	Elec Snare 3	1	Elec Snare 3	1	Scratch Pull	[EXC1] 1
	33	TechnoKick 1	2	TR909 Kick 1	1	TR909 Kick 2	1	TR808 Kick 1	1	ScratchPush2	[EXC2] 1
	34	JU-D PHH	[EXC1] 1	TR909 PHH	[EXC1] 2	TR909 PHH	[EXC1] 2	TR909 PHH	[EXC1] 2	ScratchPull2	[EXC2] 1
	35	R&B Kick 2	2	TR909 Kick 2	2	TechnoKick 1	2	TR808 Kick 2	1	Beam HiQ	1
C2	36	R&B Kick 1	2	TechnoKick 1	2	PlasticKick1	2	TR808 Kick 3	1	Taiko	1
	37	R&B Stick	3	TR909 Rim	1	Dry Stick 2	2	TR808 Rim	2	Surdo Mute	[EXC3] 1
	38	R&B Snr 1	2	TR909 Snr 1	1	TR909 Snr 3	2	TR808 Snr 1	2	Surdo Open	[EXC3] 1
	39	Cheap Clap	1	TR909 Clap 1	1	TR909 Clap 2	1	TR808 Clap	1	Bongo High 1	1
	40	R&B Snr 2	2	TR909 Snr 2	1	House Snr	1	TR808 Snr 2	1	Bongo Low 1	1
	41	R&B Tom L	1	TR909 Tom	1	TR909 Tom	1	TR808 Tom 2	1	Bongo High 2	1
	42	JU-D CHH 5	[EXC1] 1	TR909 CHH 2	[EXC1] 1	TR909 CHH 2	[EXC1] 1	TR808 CHH 1	[EXC1] 1	Bongo Low 2	1
	43	TR808 Kick 1	1	TR909 Tom	1	TR909 Tom	1	TR808 Tom	1	Conga Hi Mt	[EXC4] 1
	44	JU-D CHH 6	[EXC1] 1	TR909 CHH 1	[EXC1] 1	TR909 CHH 1	[EXC1] 1	TR808 CHH 2	[EXC1] 1	CongaHi Open	[EXC4] 1
	45	R&B Tom M	1	TR909 Tom	1	TR909 Tom	1	TR808 Tom 2	1	CongaLowOpen	1
	46	JU-D OHH 3	[EXC1] 1	TR909 OHH	[EXC1] 1	TR909 OHH	[EXC1] 1	TR808 OHH	[EXC1] 1	Conga Hi Mt2	[EXC4] 1
	47	TR808 Kick 1	1	TR909 Tom	1	TR909 Tom	1	TR808 Tom	1	CongHiOp/Slp	[EXC4] 1
C4	48	R&B Tom H	1	TR909 Tom	1	TR909 Tom	1	TR808 Tom 2	1	CongLwOp/Slp	1
	49	Crash Cym.3	2	TR909 Crash	1	TR909 Crash	1	TR808 Crash	1	TR808Conga 1	1
	50	TR808 Kick 1	1	TR909 Tom	1	TR909 Tom	1	TR808 Tom	1	Timbale Hi 1	1
	51	R&B Ride	1	TR909 Ride 1	1	TR909 Ride 2	1	TR909 Ride 3	1	Timbale Lw 1	1
	52	TR808 Crash	1	ChinaCymbal2	2	ChinaCymbal2	2	TR909 Splash	1	Timbale Hi 2	1
	53	TR909RideBl1	1	TR909RideBl2	1	TR909RideBl1	1	TR909RideBl2	1	Timbale Lw 2	1
	54	Tambourine 1	1	Tambourine 2	1	Tambourine 3	1	TR808Conga 1	1	Cuica Mute	[EXC5] 1
	55	TR909 Splash	1	NoiseCymbal	1	TR909 Splash	1	TR909 Splash	1	Cuica Open	[EXC5] 1
	56	TR808Cowbell	1	TR808Cowbell	1	Cowbell	1	TR808Cowbell	1	Cuica Sw	1
	57	TR909 Crash	1	TR808 Crash	1	TR808 Crash	1	TR808 Crash	1	Castanets	1
	58	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Vibraslap	1	TR909 PHH	[EXC1] 2	Castanets 2	2
	59	TR909 Ride 2	1	TR909 Ride 3	1	TR909 Ride 3	1	TR909 Kick 1	1	Tambourine 1	1
C4	60	Bongo High 2	1	Bongo High 2	1	Bongo High 2	1	TR909 Kick 2	1	Tambourine 2	1
	61	Bongo Low 2	1	Bongo Low 2	1	Bongo Low 2	1	TR909 Rim	1	Tambourine 3	1
	62	Conga Hi Mt2	[EXC2] 1	TR808Conga 1	1	Conga Hi Mt2	[EXC2] 1	TR909 Snr 1	1	Cabasa	1
	63	CongHiOp/Slp	[EXC2] 1	CongHiOp/Slp	1	CongHiOp/Slp	[EXC2] 1	TR909 Clap 2	1	Maracas	1
	64	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1	TR909 Snr 2	1	TR808Maracas	1
	65	Timbale Hi 2	1	Timbale Hi 2	1	Timbale Hi 2	1	TR909 Tom	1	Claves	1
	66	Timbale Lw 2	1	Timbale Lw 2	1	Timbale Lw 2	1	TR909 CHH 1	[EXC1] 1	TR808 Clave	1
	67	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1	TR909 Tom	1	Woodblock	1
	68	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1	TR909 CHH 2	[EXC1] 1	Woodblock	1
	69	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1	TR909 Tom	1	Cowbell	1
	70	Maracas	1	TR808Maracas	1	Maracas	1	TR909 OHH	[EXC1] 1	TR808Cowbell	1
	71	ShortWhistle	[EXC3] 1	ShortWhistle	[EXC3] 1	ShortWhistle	[EXC3] 1	TR909 Tom	1	Vibraslap	1
C5	72	LongWhistle2	[EXC3] 1	LongWhistle2	[EXC3] 1	LongWhistle2	[EXC3] 1	TR909 Tom	1	Shaker 1	[EXC6] 1
	73	Shaker Sw	1	Cuica Sw	1	Guiro Short	[EXC4] 1	TR909 Crash	1	Shaker 2	[EXC6] 1
	74	Cuica Sw	1	Shaker Sw	1	Guiro Long	[EXC4] 1	TR909 Tom	1	Shaker Sw	1
	75	Castanets 2	2	TR808 Clave	1	Shaker 2	1	TR909 Ride 1	1	Guiro Short	[EXC7] 1
	76	Triangl Mt 2	[EXC6] 1	Guiro Sw	1	Castanets	1	ChinaCymbal2	2	Guiro Long	[EXC7] 1
	77	Triangl Op 2	[EXC6] 1	Castanets 2	2	TR808 Clave	1	TR909RideBl1	1	Guiro Sw	1
	78	Bell Tree	1	Triangl Mt 1	[EXC6] 1	Cuica Mute	[EXC5] 1	TR808Maracas	1	Triangl Mt 1	[EXC8] 1
	79	Jingle Bell	1	Triangl Op 1	[EXC6] 1	Cuica Open	[EXC5] 1	TR909 Splash	1	Triangl Op 1	[EXC8] 1
	80	WindChimeDwn	1	Jingle Bell	1	Bell Tree	1	TR808Cowbell	1	Triangl Mt 2	[EXC9] 1
	81	Surdo Mute	[EXC7] 1	Surdo Mute	[EXC7] 1	Surdo Mute	[EXC7] 1	TR909 Crash	1	Triangl Op 2	[EXC9] 1
	82	Surdo Open	[EXC7] 1	Surdo Open	[EXC7] 1	Surdo Open	[EXC7] 1	TR808 Clave	1	Agogo	1
	83	FingerSnap	1	FingerSnap	1	FingerSnap	1	TR909 Ride 2	1	Agogo	1
C6	84	TR909 Clap 2	1	TR909 Clap 2	1	TR909 Clap 1	1	NoiseCymbal	1	ShortWhistle	[EXC10] 1
	85	TR808 Clap	1	TR808 Clap	1	TR808 Clap	1	TR909 Clap 1	1	Long Whistle	[EXC10] 1
	86	TR909 Clap 1	1	Rev.909Crash	1	Rev.909Crash	1	TR909 Clap 2	1	LongWhistle2	[EXC10] 1
	87	ScratchPush2	[EXC8] 1	Rev.909 OHH	1	Rev.909 OHH	1	TR808 Clap	1	FingerSnap	1
	88	ScratchPull2	[EXC8] 1	Rev.909Kick2	1	Rev.909Kick2	1	Rev.909Kick2	1	Cheap Clap	1
	89	Scratch Push	[EXC9] 1	Rev.909HClap	1	Rev.909HClap	1	Rev.909HClap	1	TR909 Clap 1	1
	90	Scratch Pull	[EXC9] 1	Beam HiQ	1	Beam HiQ	1	Rev.909 OHH	1	TR909 Clap 2	1
	91	Scratch 2	1	Techno Hit	1	Techno Hit	1	Rev.909HClap	1	TR808 Clap	1
	92	Rev.909HClap	1	Bass Hit	2	Bass Hit	2	Square Click	1	Jingle Bell	1
	93	Philly Hit	1	6th Hit	2	6th Hit	2	High-Q	1	Bell Tree	1
	94	Siren	1	Euro Hit	2	Euro Hit	2	Beam HiQ	1	W.ChimeShort	1
	95	Mtrnm Click	1	MC500 Beep 2	1	MC500 Beep 2	1	MC500 Beep 2	1	WindChimeDwn	1
C7	96	Mtrnm Bell	1	MC500 Beep 1	1	MC500 Beep 1	1	MC500 Beep 1	1	Church Bell	1
	97	----		----		----		----		----	
	98	----		----		----		----		----	
	99	----		----		----		----		----	
	100	----		----		----		----		----	

[EXC]: Одновременно вы не услышите звуки перкуссии под тем же самым номером.

PC: Номер программы

Rh06-Rh10: MSB=086, LSB=064

Список ритм-наборов

	Rh11:Drums Menu (PC:011)	Voice	Rh12:GM2 STANDARD (PC:001)	Voice	Rh13:GM2 ROOM (PC:009)	Voice	Rh14:GM2 POWER (PC:017)	Voice	Rh15:GM2 ELECTRIC (PC:025)	Voice
16	----		----		----		----		----	
17	----		----		----		----		----	
18	----		----		----		----		----	
19	----		----		----		----		----	
20	----		----		----		----		----	
21	JU-D Kick 1	2	----		----		----		----	
22	JU-D Kick 2	2	----		----		----		----	
23	JU-D Kick 3	2	----		----		----		----	
C1	StandardKick	1	----		----		----		----	
25	Jazz Kick 1	1	----		----		----		----	
26	Jazz Kick 2	2	----		----		----		----	
27	Jazz Kick 3	2	High-Q	1	High-Q	1	High-Q	1	High-Q	1
28	JazzDryKick1	2	Slap		Slap		Slap		Slap	1
29	JazzDryKick2	2	Scratch Push	[EXC7]	Scratch Push	[EXC7]	Scratch Push	[EXC7]	Scratch Push	[EXC7]
30	Mix Kick	1	Scratch Pull	[EXC7]	Scratch Pull	[EXC7]	Scratch Pull	[EXC7]	Scratch Pull	[EXC7]
31	Power Kick	1	Sticks		Sticks		Sticks		Sticks	1
32	Hard Kick	3	Square Click		Square Click		Square Click		Square Click	1
33	R&B Kick 1	2	Mtrnm Click		Mtrnm Click		Mtrnm Click		Mtrnm Click	1
34	R&B Kick 2	2	Mtrnm Bell		Mtrnm Bell		Mtrnm Bell		Mtrnm Bell	1
35	OldSharpKick	2	Mix Kick		Mix Kick		Mix Kick		Mix Kick	1
C2	Sharp Kick	2	StandardKick	1	StandardKick	1	Power Kick	1	Elec Kick	2
37	Old Kick	2	Side Stick		Side Stick		Side Stick		Side Stick	1
38	SH32 Kick	2	Standard Snr		Standard Snr		Dance Snare		Elec Snare 1	1
39	TechnoKick 1	2	TR909 Clap 1		TR909 Clap 1		TR909 Clap 1		TR909 Clap 1	1
40	TR909 Kick 1	1	Elec Snare 3		Elec Snare 3		Elec Snare 3		Elec Snare 2	2
41	TR909 Kick 2	1	Real Tom 3		Real Tom 2		Rock Tom 2		Synth Drum	2
42	Elec Kick	2	Close HiHat	[EXC1]	Close HiHat	[EXC1]	Close HiHat	[EXC1]	Close HiHat	[EXC1]
43	TR808 Kick 1	1	Real Tom 3		Real Tom 2		Rock Tom 2		Synth Drum	2
44	TR808 Kick 2	1	Standard PHH	[EXC1]	Standard PHH	[EXC1]	Standard PHH	[EXC1]	Standard PHH	[EXC1]
45	TR808 Kick 3	1	Real Tom 2		Real Tom 1		Rock Tom 2		Synth Drum	2
46	House Kick	2	Standard OHH	[EXC1]	Standard OHH	[EXC1]	Standard OHH	[EXC1]	Standard OHH	[EXC1]
47	PlasticKick1	2	Real Tom 2		Real Tom 1		Rock Tom 2		Synth Drum	2
C3	PlasticKick2	1	Real Tom 1		Real Tom 1		Rock Tom 1		Synth Drum	2
49	JU-D Snr 1	2	Crash Cym.1		Crash Cym.1		Crash Cym.1		Crash Cym.1	1
50	JU-D Snr 2	2	Real Tom 1		Real Tom 1		Rock Tom 1		Synth Drum	2
51	JU-D Snr 3	2	Ride Cymbal		Ride Cymbal		Ride Cymbal		Ride Cymbal	1
52	JU-D Snr 4	2	ChinaCymbal1		ChinaCymbal1		ChinaCymbal1		Rev.Cymb1	1
53	Standard Snr	1	Ride Bell 2		Ride Bell 2		Ride Bell 2		Ride Bell 2	1
54	Rock Snr	4	Tambourine 3		Tambourine 3		Tambourine 3		Tambourine 3	1
55	JU-D JazzSnr	1	Splash Cym		Splash Cym		Splash Cym		Splash Cym	1
56	Jazz Snr	1	Cowbell		Cowbell		Cowbell		Cowbell	1
57	Brush Slap 1	1	Crash Cym.2		Crash Cym.2		Crash Cym.2		Crash Cym.2	1
58	Brush Slap 2	3	Vibraslap		Vibraslap		Vibraslap		Vibraslap	1
59	BrushSwirl 1	1	Ride Cymbal		Ride Cymbal		Ride Cymbal		Ride Cymbal	1
C4	BrushSwirl 2	2	Bongo High 1		Bongo High 1		Bongo High 1		Bongo High 1	1
61	R&B Snr 1	2	Bongo Low 1		Bongo Low 1		Bongo Low 1		Bongo Low 1	1
62	R&B Snr 2	2	Conga Hi Mt		Conga Hi Mt		Conga Hi Mt		Conga Hi Mt	1
63	Dry Snr 1	1	CongaHi Open		CongaHi Open		CongaHi Open		CongaHi Open	1
64	Dry Snr 2	1	CongaLowOpen		CongaLowOpen		CongaLowOpen		CongaLowOpen	1
65	TR909 Snr 1	1	Timbale Hi 1		Timbale Hi 1		Timbale Hi 1		Timbale Hi 1	1
66	TR909 Snr 2	1	Timbale Lw 1		Timbale Lw 1		Timbale Lw 1		Timbale Lw 1	1
67	TR909 Snr 3	2	Agogo		Agogo		Agogo		Agogo	1
68	TR808 Snr 1	2	Agogo		Agogo		Agogo		Agogo	1
69	TR808 Snr 2	1	Cabasa		Cabasa		Cabasa		Cabasa	1
70	House Snr	1	Maracas		Maracas		Maracas		Maracas	1
71	Finger Snr	1	ShortWhistle	[EXC2]	ShortWhistle	[EXC2]	ShortWhistle	[EXC2]	ShortWhistle	[EXC2]
C5	Dance Snare	1	Long Whistle	[EXC2]	Long Whistle	[EXC2]	Long Whistle	[EXC2]	Long Whistle	[EXC2]
73	Elec Snare 1	1	Guiro Short	[EXC3]	Guiro Short	[EXC3]	Guiro Short	[EXC3]	Guiro Short	[EXC3]
74	Elec Snare 2	2	Guiro Long	[EXC3]	Guiro Long	[EXC3]	Guiro Long	[EXC3]	Guiro Long	[EXC3]
75	Elec Snare 3	1	Claves		Claves		Claves		Claves	1
76	Jazz Rim	1	Woodblock		Woodblock		Woodblock		Woodblock	1
77	JU-D Stick	2	Woodblock		Woodblock		Woodblock		Woodblock	1
78	Dry Stick 1	1	Cuica Mute	[EXC4]	Cuica Mute	[EXC4]	Cuica Mute	[EXC4]	Cuica Mute	[EXC4]
79	Dry Stick 2	2	Cuica Open	[EXC4]	Cuica Open	[EXC4]	Cuica Open	[EXC4]	Cuica Open	[EXC4]
80	R&B Stick	3	Triangl Mt 1	[EXC5]	Triangl Mt 1	[EXC5]	Triangl Mt 1	[EXC5]	Triangl Mt 1	[EXC5]
81	Sticks	1	Triangl Op 1	[EXC5]	Triangl Op 1	[EXC5]	Triangl Op 1	[EXC5]	Triangl Op 1	[EXC5]
82	Side Stick	1	Shaker 1		Shaker 1		Shaker 1		Shaker 1	1
83	TR909 Rim	1	Jingle Bell		Jingle Bell		Jingle Bell		Jingle Bell	1
C6	TR808 Rim	1	Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree	1
85	JU-D CHH 1	[EXC1]	Castanets		Castanets		Castanets		Castanets	1
86	JU-D CHH 2	[EXC1]	Surdo Mute	[EXC6]	Surdo Mute	[EXC6]	Surdo Mute	[EXC6]	Surdo Mute	[EXC6]
87	JU-D CHH 3	[EXC1]	Surdo Open	[EXC6]	Surdo Open	[EXC6]	Surdo Open	[EXC6]	Surdo Open	[EXC6]
88	JU-D CHH 4	[EXC1]	----		----		----		----	
89	JU-D CHH 5	[EXC1]	----		----		----		----	
90	JU-D CHH 6	[EXC1]	----		----		----		----	
91	Close HiHat	[EXC1]	----		----		----		----	
92	Brush CHH	[EXC1]	----		----		----		----	
93	TR909 CHH 1	[EXC1]	----		----		----		----	
94	TR909 CHH 2	[EXC1]	----		----		----		----	
95	TR808 CHH 1	[EXC1]	----		----		----		----	
C7	TR808 CHH 2	[EXC1]	----		----		----		----	
97	JU-D OHH 1	[EXC1]	----		----		----		----	
98	JU-D OHH 2	[EXC1]	----		----		----		----	
99	JU-D OHH 3	[EXC1]	----		----		----		----	
100	Standard OHH	[EXC1]	----		----		----		----	
101	Brush OHH	[EXC1]	----		----		----		----	
102	TR909 OHH	[EXC1]	----		----		----		----	
103	TR808 OHH	[EXC1]	----		----		----		----	
104	JU-D PHH	[EXC1]	----		----		----		----	
105	Jazz PHH	[EXC1]	----		----		----		----	
106	Brush PHH	[EXC1]	----		----		----		----	
107	TR909 PHH	[EXC1]	----		----		----		----	

[EXC]: Одновременно вы не услышите звуки перкуссии под тем же самым номером.

PC: Номер программы

Rh11: MSB=086, LSB=064

Rh12-Rh15: MSB=120, LSB=000

Список ритм-наборов

	Rh16:GM2 ANALOG (PC:026)	Voice	Rh17:GM2 JAZZ (PC:033)	Voice	Rh18:GM2 BRUSH (PC:041)	Voice	Rh19:GM2 ORCHSTRA (PC:049)	Voice	Rh20:GM2 SFX (PC:057)	Voice
16	----		----		----		----		----	
17	18		----		----		----		----	
19	20		----		----		----		----	
21	22		----		----		----		----	
23			----		----		----		----	
C1	24		----		----		----		----	
	25		----		----		----		----	
	26		----		----		----		----	
	27	High-Q	High-Q	1	High-Q	1	Close HiHat	[EXC1] 1	----	
		Slap	Slap	1	Slap	1	Standard PHH	[EXC1] 1	----	
	29	Scratch Push	Scratch Push	[EXC7] 1	Scratch Push	[EXC7] 1	Standard OHH	[EXC1] 1	----	
	30	Scratch Pull	Scratch Pull	[EXC7] 1	Scratch Pull	[EXC7] 1	Ride Cymbal		1	----
	31	Sticks	Sticks	1	Sticks	1	Sticks		1	----
	32	Square Click	Square Click	1	Square Click	1	Square Click		1	----
	33	Mtrnm Click	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click		1	----
	34	Mtrnm Bell	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell		1	----
	35	Mix Kick	Jazz Kick 2	2	Jazz Kick 2	2	Concert BD		1	----
C2	36	TR808 Kick 1	Jazz Kick 1	1	Jazz Kick 1	1	ConcertBD Mt		1	----
	37	TR808 Rim	Side Stick	1	Side Stick	1	Side Stick		1	----
	38	TR808 Snr 2	Jazz Snr	1	BrushSwirl 2	2	Concert Snr		1	----
	39	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1	1	Brush Slap 1	1	Castanets		1	High-Q
	40	Elec Snare 3	Elec Snare 3	1	BrushSwirl 1	1	Concert Snr		1	Slap
	41	TR808 Tom 2	Real Tom 3	1	Real Tom 3	1	Timpani		1	Scratch Push
	42	TR808 CHH 2	Close HiHat	[EXC1] 1	Brush CHH	[EXC1] 1	Timpani		1	Scratch Pull
	43	TR808 Tom 2	Real Tom 3	1	Real Tom 3	1	Timpani		1	Sticks
	44	TR808 CHH 1	Standard PHH	[EXC1] 1	Brush PHH	[EXC1] 1	Timpani		1	Square Click
	45	TR808 Tom 2	Real Tom 2	1	Real Tom 2	1	Timpani		1	Mtrnm Click
	46	TR808 OHH	Standard OHH	[EXC1] 1	Brush OHH	[EXC1] 1	Timpani		1	Mtrnm Bell
	47	TR808 Tom 2	Real Tom 2	1	Real Tom 2	1	Timpani		1	Gt.FretNoise
C3	48	TR808 Tom 2	Real Tom 1	1	Real Tom 1	1	Timpani		1	Gt.CutNoise
	49	TR808 Crash	Crash Cym.1	1	Brush Crash	1	Timpani		1	Gt.CutNoise
	50	TR808 Tom 2	Real Tom 1	1	Real Tom 1	1	Timpani		1	String Slap
	51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	1	Ride Cymbal	1	Timpani		1	FLKeyClick
	52	ChinaCymbal1	ChinaCymbal1	1	ChinaCymbal1	1	Timpani		1	Laughing
		Ride Bell 2	Ride Bell 2	1	Ride Bell 2	1	Timpani		1	Screaming
	54	Tambourine 3	Tambourine 3	1	Tambourine 3	1	Tambourine 3		1	Punch
	55	Splash Cym	Splash Cym	1	Splash Cym	1	Splash Cym		1	Heart Beat
	56	TR808Cowbell	Cowbell	1	Cowbell	1	Cowbell		1	Footsteps
	57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	1	Crash Cym.2	1	ConcertCym 1		1	Footsteps
	58	Vibraslap	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Vibraslap		1	Applause
	59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	1	Ride Cymbal	1	ConcertCym 2		2	Creaking
C4	60	Bongo High 1	Bongo High 1	1	Bongo High 1	1	Bongo High 1		1	Door
	61	Bongo Low 1	Bongo Low 1	1	Bongo Low 1	1	Bongo Low 1		1	Scratch 1
	62	TR808Conga 1	Conga Hi Mt	1	Conga Hi Mt	1	Conga Hi Mt		1	Wind Chimes
	63	TR808Conga 1	CongaHi Open	1	CongaHi Open	1	CongaHi Open		1	Car-Engine
	64	TR808Conga 1	CongaLowOpen	1	CongaLowOpen	1	CongaLowOpen		1	Car-Stop
		Timbale Hi 1	Timbale Hi 1	1	Timbale Hi 1	1	Timbale Hi 1		1	Car-Pass
	66	Timbale Lw 1	Timbale Lw 1	1	Timbale Lw 1	1	Timbale Lw 1		1	Car-Crash
		Agogo	Agogo	1	Agogo	1	Agogo		1	Siren
	68	Agogo	Agogo	1	Agogo	1	Agogo		1	Train
	69	Cabasa	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa		1	Jetplane
	70	TR808Maracas	Maracas	1	Maracas	1	Maracas		1	Helicopter
		ShortWhistle	ShortWhistle	[EXC2] 1	ShortWhistle	[EXC2] 1	ShortWhistle	[EXC2] 1	1	Starship
C5	72	Long Whistle	Long Whistle	[EXC2] 1	Long Whistle	[EXC2] 1	Long Whistle	[EXC2] 1	1	Gun Shot
	73	Guiro Short	Guiro Short	[EXC3] 1	Guiro Short	[EXC3] 1	Guiro Short	[EXC3] 1	1	Machine Gun
	74	Guiro Long	Guiro Long	[EXC3] 1	Guiro Long	[EXC3] 1	Guiro Long	[EXC3] 1	1	Lasergun
	75	TR808 Clave	Claves	1	Claves	1	Claves		1	Explosion
	76	Woodblock	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock		1	Dog
		Woodblock	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock		1	Horse-Gallop
	78	Cuica Mute	Cuica Mute	[EXC4] 1	Cuica Mute	[EXC4] 1	Cuica Mute	[EXC4] 1	1	Bird 1
	79	Cuica Open	Cuica Open	[EXC4] 1	Cuica Open	[EXC4] 1	Cuica Open	[EXC4] 1	1	Rain
	80	Triangl Mt 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	1	Thunder
	81	Triangl Op 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1	1	Wind
	82	Shaker 1	Shaker 1	1	Shaker 1	1	Shaker 1		1	Seashore
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Jingle Bell		1	Stream
C6	84	Bell Tree	Bell Tree	1	Bell Tree	1	Bell Tree		1	Bubble
	85	Castanets	Castanets	1	Castanets	1	Castanets		1	----
	86	Surdo Mute	Surdo Mute	[EXC6] 1	Surdo Mute	[EXC6] 1	Surdo Mute	[EXC6] 1	1	----
	87	Surdo Open	Surdo Open	[EXC6] 1	Surdo Open	[EXC6] 1	Surdo Open	[EXC6] 1	1	----
	88	----	----		----		Applause		2	----
	89	----	----		----		----		1	----
	90	----	----		----		----		1	----
	91	----	----		----		----		1	----
	92	----	----		----		----		1	----
	93	----	----		----		----		1	----
	94	----	----		----		----		1	----
	95	----	----		----		----		1	----

[EXC]: Одновременно вы не услышите звуки перкуссии под тем же самым номером.

PC: Номер программы

Rh16: Rh20: MSB=120, LSB=000

Список исполнений

No.	название
01	JUNO-D Stack
02	Big Power
03	Big Trance
04	Big Comb
05	Maj7
06	JUNO-D EP
07	Cosmos
08	JUNO-D SFLd
09	Fat TB
10	JUNO-60 Str

No.	название
11	106 Brass
12	JU-2 Strings
13	JU-2 Clavi
14	Tekno Strng
15	80's EPiano
16	Pizz Saw
17	JUNO-D AcGtr
18	Power B
19	Strings Sect
20	JUNO-D Choir

No.	название
21	JUNO-D Blow
22	Finger Bass
23	Bs/Piano
24	Clavi
25	MKS-20 EP
26	Analog Organ
27	JUNO-D Orch
28	JUNO-D Porta
29	Marimba
30	JUNO-D Lead

No.	название
31	Big Atmos
32	SEQ Template

Список ритмов

No.	название
01	Pop 1
02	Pop 2
03	Pop 3
04	Pop 4 (Bld)
05	Pop 5 (Shfl)
06	Pop 6 (Shfl)
07	Pop 7 (Vari)
08	Pop 8 (Vari)
09	Pop 9 (Vari)
10	Rock 1

No.	название
11	Rock 2
12	Rock 3
13	Contmporary1
14	Contmporary2
15	Funk 1
16	Funk 2
17	Jazz 1
18	Jazz 2
19	Bossa
20	Techno 1

No.	название
21	Techno 2
22	Trance 1
23	Trance 2
24	House 1
25	House 2
26	Hip Hop 1
27	Hip Hop 2
28	R&B 1
29	R&B 2
30	Drum 'n' Bass

No.	название
31	Reggae 1
32	Reggae 2
---	Metronm 4/4
---	Metronm 2/4
---	Metronm 3/4

* Bld: Ballad, Shfl: Shuffle, Vari: Variation

Список шаблонов арпеджио

категория	кнопка	название
Ac.Piano	[1]	Piano Phr 1
	[2]	Piano Phr 2
	[3]	Piano Phr 3
	[4]	Piano Phr 4
	[5]	Piano Phr 5
	[6]	Piano Arp 1
	[7]	Piano Arp 2
	[8]	Piano Arp 3
	[9]	Piano Arp 4

категория	кнопка	название
Bell	[1]	Bell Phr 1
	[2]	Bell Phr 2
	[3]	Bell Phr 3
	[4]	Bell Phr 4
	[5]	Bell Phr 5
	[6]	Bell Arp 1
	[7]	Bell Arp 2
	[8]	Bell Arp 3
	[9]	Bell Arp 4

категория	кнопка	название
Accordion	[1]	ACD Phr 1
	[2]	ACD Phr 2
	[3]	ACD Phr 3
	[4]	ACD Phr 4
	[5]	ACD Arp 1
	[6]	ACD Arp 2
	[7]	ACD Arp 3
	[8]	ACD Arp 4
	[9]	ACD Arp 5

категория	кнопка	название
El.Guitar	[1]	E.Gt Phr 1
	[2]	E.Gt Phr 2
	[3]	E.Gt Phr 3
	[4]	E.Gt Phr 4
	[5]	E.Gt Phr 5
	[6]	E.Gt Arp 1
	[7]	E.Gt Arp 2
	[8]	E.Gt Arp 3
	[9]	E.Gt Arp 4

категория	кнопка	название
El.Piano	[1]	E.Piano Phr1
	[2]	E.Piano Phr2
	[3]	E.Piano Phr3
	[4]	E.Piano Phr4
	[5]	E.Piano Phr5
	[6]	E.Piano Arp1
	[7]	E.Piano Arp2
	[8]	E.Piano Arp3
	[9]	E.Piano Arp4

категория	кнопка	название
Mallet	[1]	Marimba Phr1
	[2]	Marimba Phr2
	[3]	Xylophne Phr
	[4]	Vibrphne Phr
	[5]	Steel Dr Phr
	[6]	MLT Arp 1
	[7]	MLT Arp 2
	[8]	MLT Arp 3
	[9]	MLT Arp 4

категория	кнопка	название
Hammonca	[1]	HRM Phr 1
	[2]	HRM Phr 2
	[3]	HRM Phr 3
	[4]	HRM Phr 4
	[5]	HRM Phr 5
	[6]	HRM Arp 1
	[7]	HRM Arp 2
	[8]	HRM Arp 3
	[9]	HRM Arp 4

категория	кнопка	название
Dist.Guitar	[1]	D.Gt Phr 1
	[2]	D.Gt Phr 2
	[3]	D.Gt Phr 3
	[4]	D.Gt Phr 4
	[5]	D.Gt Phr 5
	[6]	D.Gt Arp 1
	[7]	D.Gt Arp 2
	[8]	D.Gt Arp 3
	[9]	D.Gt Arp 4

категория	кнопка	название
Keyboard	[1]	Clavi Phr 1
	[2]	Clavi Phr 2
	[3]	Clavi Phr 3
	[4]	Clavi Phr 4
	[5]	Clavi Phr 5
	[6]	Harpsi Phr
	[7]	Clavi Arp1
	[8]	Clavi Arp2
	[9]	Clavi Arp3

категория	кнопка	название
Organ	[1]	Organ Phr 1
	[2]	Organ Phr 2
	[3]	Organ Phr 3
	[4]	Organ Phr 4
	[5]	Organ Phr 5
	[6]	Organ Arp 1
	[7]	Organ Arp 2
	[8]	Organ Arp 3
	[9]	Organ Arp 4

категория	кнопка	название
Ac.Guitar	[1]	A.Gt Phr 1
	[2]	A.Gt Phr 2
	[3]	A.Gt Phr 3
	[4]	A.Gt Phr 4
	[5]	A.Gt Phr 5
	[6]	A.Gt Arp 1
	[7]	A.Gt Arp 2
	[8]	A.Gt Arp 3
	[9]	A.Gt Arp 4

категория	кнопка	название
Strings	[1]	Strings Phr1
	[2]	Strings Phr2
	[3]	Strings Phr3
	[4]	Pizz Phr
	[5]	Violin Phr
	[6]	Strings Arp1
	[7]	Strings Arp2
	[8]	Strings Arp3
	[9]	Strings Arp4

Список шаблонов арпеджио

категория	кнопка	название
Orchestra	[1]	Orch Phr 1
	[2]	Orch Phr 2
	[3]	Orch Phr 3
	[4]	Orch Phr 4
	[5]	Orch Phr 5
	[6]	Orch Arp 1
	[7]	Orch Arp 2
	[8]	Orch Arp 3
	[9]	Orch Arp 4

категория	кнопка	название
Ac.Brass	[1]	Brass Phr 1
	[2]	Brass Phr 2
	[3]	Brass Phr 3
	[4]	Brass Phr 4
	[5]	MuteTp Phr
	[6]	TrombonePhr1
	[7]	TrombonePhr2
	[8]	Trumpet Phr1
	[9]	Trumpet Phr2

категория	кнопка	название
Soft Lead	[1]	Soft L.d Phr1
	[2]	Soft L.d Phr2
	[3]	Soft L.d Phr3
	[4]	Soft L.d Phr4
	[5]	Soft L.d Phr5
	[6]	Soft L.d Arp1
	[7]	Soft L.d Arp2
	[8]	Soft L.d Arp3
	[9]	Soft L.d Arp4

категория	кнопка	название
Drums	[1]	Fill Phr 1
	[2]	Fill Phr 2
	[3]	Fill Phr 3
	[4]	Fill Phr 4
	[5]	Fill Phr 5
	[6]	SnrRol Phr
	[7]	Tamb Phr
	[8]	Conga Phr
	[9]	Triangle Phr

категория	кнопка	название
Hit & Stab	[1]	Hit Phr 1
	[2]	Hit Phr 2
	[3]	Hit Phr 3
	[4]	Hit Phr 4
	[5]	Hit Phr 5
	[6]	Hit Arp 1
	[7]	Hit Arp 2
	[8]	Hit Arp 3
	[9]	Hit Arp 4

категория	кнопка	название
Synth Brass	[1]	SynBrassPhr1
	[2]	SynBrassPhr2
	[3]	SynBrassPhr3
	[4]	SynBrassPhr4
	[5]	SynBrassPhr5
	[6]	SynBrassArp1
	[7]	SynBrassArp2
	[8]	SynBrassArp3
	[9]	SynBrassArp4

категория	кнопка	название
Techno Synth	[1]	TekSyn Phr 1
	[2]	TekSyn Phr 2
	[3]	TekSyn Phr 3
	[4]	TekSyn Phr 4
	[5]	TekSyn Phr 5
	[6]	TekSyn Arp 1
	[7]	TekSyn Arp 2
	[8]	TekSyn Arp 3
	[9]	TekSyn Arp 4

категория	кнопка	название
Percussion	[1]	Timpani Phr
	[2]	Timpani Roll
	[3]	CastanetPhr
	[4]	Taiko Phr
	[5]	Perc Arp 1
	[6]	Perc Arp 2
	[7]	Perc Arp 3
	[8]	Perc Arp 4
	[9]	Perc Arp 5

категория	кнопка	название
Wind	[1]	ClarinetPhr1
	[2]	ClarinetPhr2
	[3]	Oboe Phr 1
	[4]	Oboe Phr 2
	[5]	Oboe Phr 3
	[6]	Wind Arp 1
	[7]	Wind Arp 2
	[8]	Wind Arp 3
	[9]	Wind Arp 4

категория	кнопка	название
Sax	[1]	Sax Phr 1
	[2]	Sax Phr 2
	[3]	Sax Phr 3
	[4]	Sax Phr 4
	[5]	Sax Phr 5
	[6]	Sax Arp 1
	[7]	Sax Arp 2
	[8]	Sax Arp 3
	[9]	Sax Arp 4

категория	кнопка	название
Pulsating	[1]	Plsatng Phr1
	[2]	Plsatng Phr2
	[3]	Plsatng Phr3
	[4]	Plsatng Phr4
	[5]	Plsatng Phr5
	[6]	Plsatng Arp1
	[7]	Plsatng Arp2
	[8]	Plsatng Arp3
	[9]	Plsatng Arp4

категория	кнопка	название
Sound FX	[1]	Car Pass Phr
	[2]	FootStep Phr
	[3]	Heart Bt Phr
	[4]	SFX Arp 1
	[5]	SFX Arp 2
	[6]	SFX Arp 3
	[7]	SFX Arp 4
	[8]	SFX Arp 5
	[9]	SFX Arp 6

категория	кнопка	название
Flute	[1]	Flute Phr 1
	[2]	Flute Phr 2
	[3]	Flute Phr 3
	[4]	Flute Phr 4
	[5]	Piccolo Phr
	[6]	Flute Arp 1
	[7]	Flute Arp 2
	[8]	Flute Arp 3
	[9]	Flute Arp 4

категория	кнопка	название
Bright Pad	[1]	BrightPd Phr1
	[2]	BrightPd Phr2
	[3]	BrightPd Phr3
	[4]	BrightPd Phr4
	[5]	BrightPd Phr5
	[6]	BrightPd Arp1
	[7]	BrightPd Arp2
	[8]	BrightPd Arp3
	[9]	BrightPd Arp4

категория	кнопка	название
Synth FX	[1]	FX Phr 1
	[2]	FX Phr 2
	[3]	FX Phr 3
	[4]	FX Phr 4
	[5]	FX Phr 5
	[6]	FX Phr 6
	[7]	FX Arp 1
	[8]	FX Arp 2
	[9]	FX Arp 3

категория	кнопка	название
Beat & Groove	[1]	BTS Phr 1
	[2]	BTS Phr 2
	[3]	BTS Phr 3
	[4]	BTS Phr 4
	[5]	BTS Phr 5
	[6]	BTS Arp 1
	[7]	BTS Arp 2
	[8]	BTS Arp 3
	[9]	BTS Arp 4

категория	кнопка	название
Plucked	[1]	Harp Phr 1
	[2]	Harp Phr 2
	[3]	Harp Phr 3
	[4]	Kalimba Phr
	[5]	Koto Phr
	[6]	PLK Arp 1
	[7]	PLK Arp 2
	[8]	PLK Arp 3
	[9]	PLK Arp 4

категория	кнопка	название
Soft Pad	[1]	SoftPad Phr1
	[2]	SoftPad Phr2
	[3]	SoftPad Phr3
	[4]	SoftPad Phr4
	[5]	SoftPad Phr5
	[6]	SoftPad Arp1
	[7]	SoftPad Arp2
	[8]	SoftPad Arp3
	[9]	SoftPad Arp4

категория	кнопка	название
Other Synth	[1]	Synth Phr 1
	[2]	Synth Phr 2
	[3]	Synth Phr 3
	[4]	Synth Phr 4
	[5]	Synth Phr 5
	[6]	Synth Phr 6
	[7]	Synth Phr 7
	[8]	Synth Phr 8
	[9]	Synth Arp

категория	кнопка	название
Combination	[1]	CMB Phr 1
	[2]	CMB Phr 2
	[3]	CMB Arp 1
	[4]	CMB Arp 2
	[5]	CMB Arp 3
	[6]	CMB Arp 4
	[7]	CMB Arp 5
	[8]	CMB Arp 6
	[9]	CMB Arp 7

категория	кнопка	название
Ethnic	[1]	Shamisen Phr
	[2]	SitarGls Phr
	[3]	Bug Pipe Phr
	[4]	ShakuhatiPhr
	[5]	Mizmar Phr
	[6]	Gamelan Phr
	[7]	Tabla Phr
	[8]	Ethnic Arp 1
	[9]	Ethnic Arp 2

категория	кнопка	название
Vox	[1]	Vox Phr 1
	[2]	Vox Phr 2
	[3]	Vox Phr 3
	[4]	Vox Phr 4
	[5]	Vox Phr 5
	[6]	Vox Arp 1
	[7]	Vox Arp 2
	[8]	Vox Arp 3
	[9]	Vox Arp 4

категория	кнопка	название
Bass	[1]	FngerBs Phr1
	[2]	FngerBs Phr2
	[3]	FngerBs Phr3
	[4]	FngerBs Phr4
	[5]	SlapBs Phr 1
	[6]	SlapBs Phr 2
	[7]	FretsBs Phr
	[8]	AcBass Phr
	[9]	BsSlide Phr

категория	кнопка	название
Fretted	[1]	Banjo Phr 1
	[2]	Banjo Phr 2
	[3]	Banjo Phr 3
	[4]	Banjo Arp 1
	[5]	Banjo Arp 2
	[6]	Banjo Arp 3
	[7]	Fretted Arp1
	[8]	Fretted Arp2
	[9]	Fretted Arp3

категория	кнопка	название
Hard Lead	[1]	Hard L.d Phr1
	[2]	Hard L.d Phr2
	[3]	Hard L.d Phr3
	[4]	Hard L.d Phr4
	[5]	Hard L.d Phr5
	[6]	Hard L.d Arp1
	[7]	Hard L.d Arp2
	[8]	Hard L.d Arp3
	[9]	Hard L.d Arp4

категория	кнопка	название
Synth Bass	[1]	SynBass Phr1
	[2]	SynBass Phr2
	[3]	SynBass Phr3
	[4]	SynBass Phr4
	[5]	SynBass Phr5
	[6]	SynBass Phr6
	[7]	SynBass Phr7
	[8]	SynBass Phr8
	[9]	SynBass Phr9

Список стилей арпеджио

No.	название	вариации
01	Note Values *	12
02	1/8 Basic 1	5
03	1/8 Basic 2	5
04	1/8 Basic 3	5
05	1/8 Basic 4	5
06	1/8 Sync 1-1	5
07	1/8 Sync 1-2	5
08	1/8 Sync 1-3	5
09	1/8 Sync 1-4	5
10	1/8 Sync 2-1	5
11	1/8 Sync 2-2	5
12	1/8 Sync 2-3	5
13	1/8 Sync 2-4	5
14	1/8 Drive 1	5
15	1/8 Drive 2	5
16	1/8 Drive 3	5
17	1/8 Drive 4	5
18	1/8 Triplet1	5
19	1/8 Triplet2	5
20	1/16 Basic 1	5
21	1/16 Basic 2	5
22	1/16 Basic 3	5
23	1/16 Basic 4	5
24	1/16 Sync1-1	5
25	1/16 Sync1-2	5

No.	название	вариации
26	1/16 Sync1-3	5
27	1/16 Sync1-4	5
28	1/16 Sync2-1	5
29	1/16 Sync2-2	5
30	1/16 Sync2-3	5
31	1/16 Sync2-4	5
32	1/16 Drive 1	5
33	1/16 Drive 2	5
34	1/16 Drive 3	5
35	1/16 Drive 4	5
36	Rhythmix 1	5
37	Rhythmix 2	5
38	Piano Phr	6
39	E.Piano Phr	6
40	Pno&EpBackng	9
41	Clavi Phr	6
42	Harpsi Phr	1
43	Bell Phr	6
44	Mallet Phr	6
45	Organ Phr	8
46	Org Backing	4
47	AccordionPhr	5
48	ACD Backing	2
49	Harm Phr	6
50	A.Gt Phr	6

No.	название	вариации
51	A.Gt Backing	8
52	E.Gt Phr	5
53	E.Gt Backing	5
54	D.Gt Phr	6
55	D.Gt Backing	4
56	Str&Orc Phr	12
57	Hit&Stab Phr	6
58	Wind Phr	6
59	Flute Phr	6
60	Plucked Phr	6
61	Ethnic Phr	8
62	Banjo Phr	4
63	BanjoBacking	3
64	Brass Phr	10
65	SynBrs Phr	6
66	Sax Phr	6
67	BrightPadPhr	6
68	SoftPad Phr	6
69	Vox Phr	6
70	Hard Ld Phr	6
71	Soft Ld Phr	6
72	TeknoSyn Phr	6
73	Pulse Phr	6
74	FX Phr	7
75	Synth Phr	9

No.	название	вариации
76	Ac&E.Bass	12
77	Synth Bs	11
78	Drum Phr	10
79	Perc Phr	5
80	SFX Phr	4
81	BTS Phr	6
82	CMB Phr	3

* Варианты, основанные на нотных величинах: 1/4, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32 (одинарные и двойные)

Список наборов мульти-аккордов

1. Pop 1

Клавиша для названия	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

3. Jazz 1

Клавиша для названия	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

5. Blues

Клавиша для названия	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

2. Pop 2

Клавиша для названия	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

4. Jazz 2

Клавиша для названия	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

6. Trad Maj

Клавиша для названия	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

7. Trad Min 1

Клавиша для назначения	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

8. Trad Min 2

Клавиша для назначения	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

9. Pop Min 1

Клавиша для назначения	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

10. Pop Min 2

Клавиша для назначения	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

11. Jazz Min 1

Клавиша для назначения	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

12. Jazz Min 2

Клавиша для назначения	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

13. Oct Stack

Клавиша для назначения	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

14. 4th Stack

Assign Key	Название аккорда	Замещающиеся ноты формы 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

15. 5th Stack

Клавиша для назначения	Название аккорда	Constituent Notes of Chord Forms
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

16. Scale Set

Клавиша для назначения	Название аккорда	Constituent Notes of Chord Forms
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

Если захотите изменять клавишу в каждом наборе аккорда, используйте функцию Транспозиции.

Технические характеристики

JUNO-D: Синтезаторная клавиатура
(подчинение системе General MIDI)

Клавиатура:

61 клавиша (динамически чувствительная)

[Звукогенератор]

Максимальная полифония

64 голоса

Партии

16

** На каждую партию (патч) можно назначать два тона, которые можно разделять или наслаивать.*

Память на волновые формы

32 Мбайта (линейный эквивалент 16 бит)

Пресетная память

Оригинальные тоны: 640

Патчи: 640 (оригинальных JUNO-D, General MIDI 2: 256)

Ритм-наборов: 20 (оригинальных JUNO-D:11, General MIDI 2: 9)

Исполнений: 32

Память пользователя

Патчи:128

** На каждый патч можно назначать два тона*

Ритм-наборы: 2

Исполнения: 8

Эффекты

Мульти-эффекты: 47 типов

Реверберация: 8 типов

Хорус: 8 типов

Ритм

Пресетные паттерны: 32

Темп: 5-300 BPM (ударов/минуту) (с функцией выстукивания темпа

Tap tempo)

Память на мульти-аккорды

Пресетные наборы аккордов: 16

** На каждый набор назначается 12 форм аккордов*

Наборы аккордов пользователя: 8

** На каждый набор назначается 12 форм аккордов*

Фраза/Арпеджио

Шаблоны: 342

Шаблоны пользователя: 8

Стили (Варианты): 473

Контроллеры

D Beat контроллер: 1

Рукоятка питч Бендер/Модуляция: 1

Ручки регуляторов: 5

Дисплей

20 знаков, 2 строки (подсвечивающийся, ЖК)

Соединители

Выходные гнезда (L/MONO,R)

Гнездо подключения наушников

MIDI соединители (IN, OUT)

Гнездо подключения педали Hold

Гнездо подключения педали управления

Источник питания

DC 9В (AC адаптер)

Ток потребления

100 мА

Габариты

1021 (Ш) x 292 (Г) x 103 (В) мм

Масса

5,0 кг (без AC адаптера)

Аксессуары

Руководство пользователя

AC адаптер (Серии AC1 или PSB-1U)

CD-ROM (Программа Editor для PC/Mac)

Опции

Педаль демпфирования: DP-2, DP-8

Ножной выключатель: BOSS FS-5U

Педаль экспрессии: EV-5

** В целях усовершенствования продукта технические данные и/или внешний вид могут изменяться без предварительного уведомления.*

Алфавитный указатель

A

Accent Rate (Arpeggio Accent Rate)	63
Active Exp Sw (Active Expression Switch)	46
ACTIVE EXPRESS (Active Expression)	32
Aftertouch	93
Arpeggiator	23, 62
Arpeggio Accent Rate	63
Arpeggio Hold Switch	63
Arpeggio Key Trigger	63
Arpeggio Keyboard Velocity	63
Arpeggio Motif	62
Arpeggio Octave Range	63
Arpeggio Shuffle Rate	63
Arpeggio Shuffle Resolution	63
Arpeggio Style	62
Arpeggio Variation	62
Assign a name	43
Patch Name	45
Performance Name	56
Rhythm Set Name	52
ASSIGNABLE	33
Attack Time	28, 48

C

C1–C3 (C1–C3 Knob Assign)	90
Category	45
Category groups	20
Channel messages	92
Character	87
Chord memory	64
Chorus	35
Chorus Delay Time	86
Chorus Depth	87
Chorus Feedback Level	86
Chorus Level	86
Chorus Parameters	86
Chorus pre-low pass filter	86
Chorus Rate	86
Chorus send level to reverb	87
Chorus Send Lvl (Chorus Send Level)	
Patch Tone Parameters	46
Performance Part Effects	58
Rhythm Tone Parameters	53
Chorus Type	86
Clock Source	89
Coarse Tune	46
Control Change	93
CONTROLLER	89
Ctrl 1, 2 (Multi-Effects Control 1, 2)	69
Current Part	40
cursor	42
CUTOFF	29
Cutoff Freq (Cutoff Frequency)	47

D

D Beam Controller	31
D BEAM POLARITY	34
D BEAM SENS	34
Decay Time	28
Patch Tone Parameters	48
Delay	86
Delay Feedback	87
Demo songs	18
Depth	87
DESTINATION TONE	26
Device ID (Device ID Number)	91

E

Edit	
Performance Settings	55
Effect Signal Path	66
Effects	41, 65
ENT	42
Envelope	48
Exclusive messages	93
ExpressionDst (Expression Destination)	46

F

FACTORY RESET	17
Patch Utility	51
Performance Utility	61
Feedback	86
Filter	47
Filter LFO (Filter LFO Switch)	47
Fine Tune	47

G

GENERAL	89
General MIDI	9
General MIDI 2	9

H

Hold (Arpeggio Hold Switch)	63
Hold Pedal (Hold Pedal Polarity)	89

I

Input	
Numbers and numerals	43

J

JUNO-D Editor	99
---------------------	----

K

Kbd Velocity (Arpeggio Keyboard Velocity)	63
Key Mode	44–45
Key Trigger (Arpeggio Key Trigger)	63

L		P	
LCD Contrast	16, 89	pages	42
Level		Pan	
Chorus Level	86	Part Pan	56
Part Level	56	Rhythm Tone Parameter	52
Performance Level	56	Parameters	42
Reverb Level	87	Part	40, 43
Rhythm Tone	52	Part Patch Edit	57
LFO	27, 47	Part Scale Tune C–B	58
LFO Delay	47	Part Setup	56
LFO Depth	47	Part Setup Parameters	56
LFO Rate	47	Patch	20
Local Control (Local Controller)	89	Patch Audition	22
Lower tone	40	Patch categories	49
M		Patch Common Parameters	45
MASTER EFFECT SWITCH	65	PATCH INITIALIZE	50
Master Effects Switch	35, 58	Patch Level	45
Master Key Sft (Master Key Shift)	89	Patch Mode	42, 44, 52
Master Level	89	Patch Modify	26
Master Tune	89	Patch parameters	44
Maximum Polyphony	41	PATCH PRM COPY	49
Memory	41	PATCH REMOVE	50
MFX Source	56	Patch Rx Ch (Patch Receive Channel)	90
MFX Switch		PATCH SCALE	91
Patch Tone Parameters	46	Patch Scale Tune C–B	91
Performance Part Effect	58	Patch Tone Parameters	46
MIDI	90, 92	Patch Tx Ch (Patch Transmit Channel)	90
Mod (Modulation Assign)	89	Patch Utility	49
Mode	42	Patches	40
Modify Dest (Modify Destination)	46	Pedal	30
Modulation Lever	29	Pedal (Pedal Control Assign)	90
ModulationDst (Modulation Destination)	46	Perform Ctrl Ch (Performance Control Channel)	90
Motif (Arpeggio Motif)	62	PERFORM INIT	60
Multi-chord Memory	24	Performance Common Parameters	56
Multi-effect send level to chorus	69	Performance Mode	42
Multi-effect send level to reverb	69	Performance Part Effect	58
Multi-Effects	35	Performance Utility	59
Multi-Effects Control 1, 2	69	Phrase templates	62
Multi-Effects Parameters	68	Phrase/Arpeggio	23
Multi-Effects Type	68	Pitch	52
N		Pitch Bend Change	93
Name	43	Pitch Bend Lever	29
Patch Name	45	Pitch Bend Range	47
Performance Name	56	PitchBend Dst (Pitch Bend Destination)	46
Rhythm Set Name	52	Play	
No. (Original Tone Number)	46	GM/GM2 Music Data	98
Note Off	92	Portament Sw (Portamento Switch)	47
Note On	92	Portamento	47
Numbers and numerals	43	Portamento Time	47
O		Power	15
Octave Range (Arpeggio Octave Range)	63	Pre-LPF	86–87
Octave Shift	30	Program Change	93
Original Tone Number	46	PTN INIT	59

R	
Rate	86
Receive Bank Sel (Receive Bank Select Switch)	57
Receive Ch (Receive Channel)	57
Receive Prg Chg (Receive Program Change Switch)	57
Receive Sw (Receive Switch)	57
Release Time	28
Patch Tone Parameters	48
RESONANCE	29
Resonance	
Patch Tone Parameters	48
Reverb	35
Reverb Character	87
Reverb Delay Feedback	87
Reverb Level	87
Reverb Parameters	87
Reverb pre-low pass filter	87
Reverb Send Lvl (Reverb Send Level)	
Patch Tone Parameters	46
Performance Part Effects	58
Rhythm Tone Parameters	53
Reverb Time	87
Reverb Type	87
RHY INITIALIZE	54
RHY PRM COPY	53
RHY REMOVE	54
Rhythm Common Parameters	52
Rhythm Set	22
Rhythm Set Parameters	52
Rhythm Set Utility	53
Rhythm Sets	40
Rhythm Tone Parameters	52
Rx Bank Sel (Receive Bank Select Switch)	90
Rx Prog Chg (Receive Program Change Switch)	90
Rx Sys Exc (Receive System Exclusive Switch)	90
S	
Save	
Patch	48
Performance	59
SCALE TUNE	58
Scale Tune	
Part Setup Parameters	57
Send Lvl to Cho	69
Send Lvl to Rev	
Chorus Parameters	87
Multi-Effects Parameters	69
Shuf Rate (Arpeggio Shuffle Rate)	63
Shuf Resolution (Arpeggio Shuffle Resolution)	63
Soft Thru (Soft Through Switch)	91
Solo Switch	46
SOLO SYNTH	32
Split Arp	46
Split Point	45
Style (Arpeggio Style)	62
Sustain level	28
System Function	88
System messages	93
System Parameters	89
T	
Tap Tempo	37
Time	87
Tone Balance	45
Tone Pan	46
Tones	40
TRANSCOPE	31
Tune C–B (Part Scale Tune C–B)	58
Tune C–Tune B (Patch Scale Tune C–B)	91
Tx Active Sens (Transmit Active Sensing Switch)	91
Tx Bank Sel (Transmit Bank Select Switch)	90
Tx Edit Data (Transmit Edit Data Switch)	91
Tx Prog Chg (Transmit Program Change Switch)	90
Type	
Chorus Type	86
Multi-Effects Type	68
Part Scale Tune Type	58
Patch Scale Tune Type	91
Reverb Type	87
U	
Upper tone	40
User Chord Set	64
User Rhythm Set	53
User Template	62
User Template Parameters	62
V	
Variation (Arpeggio Variation)	62
Velo Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth)	47
Velo Sens Ofc (Velocity Sensitivity Offset)	47
Vibrato Effect	27
Voice Rsv 1–16 (Voice Reserve 1–16)	56
Volume Balance	26
W	
Wah Effects	27
X	
XFER to MIDI	
Patch Utility	51
Performance Utility	61

Memo