

JUNO-Gi

MOBILE SYNTHESIZER WITH DIGITAL RECORDER

Руководство пользователя

Roland

Основные возможности

JUNO-Gi представляет собой компактный полнофункциональный синтезатор, в первую очередь ориентированный на концертную работу в широком диапазоне музыкальных стилей.

Благодаря новейшей высококачественной звуковой архитектуре и встроенному цифровому рекордеру, JUNO-Gi значительно упрощает исполнение и запись в условиях сцены.

Профессиональный синтезатор с обновленной звуковой архитектурой

- Новая звуковая архитектура JUNO-Gi позволяет в рамках одного звука (патча) воспроизводить 4 слоя (тембра). Максимальная полифония 128 нот обеспечивает воспроизведение даже самых сложных звуков.
- Доступно более тысячи тембров инструментов для работы в любых музыкальных стилях.

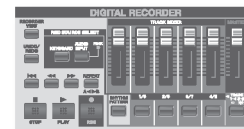


Цифровой рекордер для записи вокала и гитары

- Встроенный цифровой рекордер служит для мультитрековой записи.

Цифровой рекордер имеет 8 треков. Каждый из них подразделяется на 8 "виртуальных треков" (V-треков). Для записи или воспроизведения можно выбрать любой виртуальный трек. Иными словами, для записи исполнения доступно $8 \times 8 = 64$ треков, а для воспроизведения доступно 8 из них.

- На эти треки можно записывать как исполнение на JUNO-Gi, так и сигналы микрофона или гитары, что упрощает создание дополнительных треков для концертного исполнения или для создания музыки.
- Данные исполнения записываются непосредственно на карту SD, прилагаемую к JUNO-Gi. Каждый шаг, от записи до микширования, может выполняться независимо.



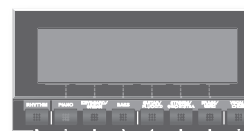
Независимые эффекты в секциях синтезатора и рекордера

- В секции синтезатора используются 2 мультиэффекта (MFX), а также эффекты хоруса и реверберации. Доступен выбор из 79 типов MFX.
- В секции цифрового рекордера предусмотрены эффекты для обработки вокала/гитары, а также эквалайзер, реверберация и эффекты мастеринга. Это дает широкие возможности обработки любого аудиоматериала, а также позволяет подготовить созданные пьесы для записи на аудио CD.
- Общий эквалайзер с независимыми регуляторами служит для коррекции тембра всей композиции.



Доступный интуитивный пользовательский интерфейс

- Предусмотрен непосредственный доступ к звукам и цифровому рекордеру посредством кнопок.
- Крупный дисплей с повышенной разборчивостью, отображающий названия тембров крупными буквами идеально приспособлен как для работы со звуком, так и для записи.



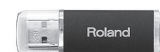
Работа от батарей, повышающая мобильность работы

- Поддержка питания от батарей для работы в любых условиях — дома, в студии, на улице или на концерте.
- Легкий компактный корпус.
- * Поддержка питания от аккумуляторов Ni-MH (AA, HR6; опциональные). (Щелочные/угольно-цинковые батареи не поддерживаются.)



Функции для концертной работы

- Функция плеера пьес позволяет воспроизводить аудиотреки в процессе концертного исполнения. Для воспроизведения аудиофайлов (MP3, WAV, AIFF) или MIDI-файлов (SMF) скопируйте их на накопитель USB (опциональный) и подключите его к JUNO-Gi. (Эта функция работает независимо от цифрового рекордера.)
- Для работы в реальном времени на концерте предусмотрен набор контроллеров, в том числе контроллер D Beat и регуляторы модификации звука.



Совместная работа с компьютером

Наличие порта USB COMPUTER, поддержка MIDI-контроллеров и прилагаемое программное обеспечение Cakewalk расширяют возможности создания музыки с использованием компьютера.



Содержание

Основные возможности	2
----------------------------	---

Обзор 7

Архитектура JUNO-Gi	8
Секция синтезатора	8
Патчи и тембры	8
Секция цифрового рекордера	9
Треки и V-треки	9
Паттерн ударных	9
Эффекты разрыва	9
Понятие темпа рекордера	9
Секция плеера пьес	9
Карты SD и накопители USB	9

Описание панелей

Лицевая панель	10
Тыльная панель	12

Использование батарей

Установка батарей	14
Время замены батарей (индикатор BATTERY)	14
Извлечение батарей	14

Использование карт SD

Извлечение карты SD	15
---------------------------	----

Включение питания

Параметры дисплея

Регулировка контрастности дисплея (регулятор [LCD CONTRAST])	17
Включение/отключение подсветки	17

Основы работы с JUNO-Gi

Функциональные кнопки	18
Функции кнопки [SHIFT]	18
Изменение значений	18
Перемещение курсора	18
Изменение значения	18
Ввод чисел (кнопка [NUMERIC])	19
Кнопка [MENU]	19
Ввод имени	19

Воспроизведение демо-пьесы

Синтезатор 1 (выбор звуков) 22

Выбор патчей

Экран LIVE SET PLAY	22
Выбор патчей из списка	22
Выбор патча колесом VALUE	23
Выбор патча по номеру (кнопка [NUMERIC])	23
Выбор специальных патчей (кнопка [SPECIAL LIVE SET])	23
Прослушивание патча (кнопка [PREVIEW])	23

Регистрация и загрузка любимых патчей (FAVORITE)

Регистрация любимого патча	24
Загрузка любимого патча	24
Регистрация, загрузка или редакция любимых патчей в списке	24

Выбор тембров (LAYER/SPLIT)

Выбор тембров/наборов ударных	25
-------------------------------------	----

Игра различными тембрами в левой и правой зонах клавиатуры (SPLIT)

Смена тембра или изменение громкости на экране LAYER/SPLIT	26
Смена точки раздела	26

Синтезатор 2 (функции исполнения) 27

Изменение установок клавиатуры

Транспонирование с шагом в октаву (кнопка OCTAVE [DOWN]/[UP])	27
Транспонирование с шагом в полутон (кнопка [TRANSPOSE])	27
Настройка жесткости клавиатуры	27
Выбор строя (Scale Tune)	27

Функции исполнения

Контроллер D Beam	28
Установки контроллера D Beam	28
Кнопки [S1]/[S2]	28
Джойстик	29
Регуляторы [SOUND MODIFY]	29
Модификация тембральных изменений ([CUTOFF]/[RESONANCE])	29
Добавление реверберации ([REVERB])	29
Эквализация звука (EQ [LOW]/[MID]/[HIGH])	29
Использование педалей	30
Удержание нот (педаль HOLD)	30
Управление экспрессией исполнения (педаль CONTROL)	30
Назначение функции на педаль	30
Работа с микрофоном (Vocoder)	30
Использование вокодера	30
Установки вокодера	30

Использование функции Chord Memory

Функция Chord Memory	31
Исполнение с функцией Chord Memory	31
Установки Chord Memory	31

Воспроизведение арпеджио (ARPEGGIO)

Функция арпеджио	32
Воспроизведение арпеджио	32
Включение/отключение арпеджио	32
Удержание арпеджио	32
Задание темпа арпеджио	32
Установки арпеджио	32
Сохранение установок арпеджио (WRITE)	33
Импорт SMF из компьютера в качестве стиля арпеджио	33

Синтезатор 3 (редакция/эффекты) 34

Редакция патча (LIVE SET EDIT)

Основные операции на экране LIVE SET EDIT	34
Инициализация патча	35
Копирование/обмен местами слоев	35

Сохранение патча (WRITE)

Параметры LIVE SET EDIT

Экран LIVE SET EDIT 1	36
[1] (TONE)	36
[2] (LV&PAN)	36
[3] (PITCH)	36
[4] (OUTPUT)	36
[5] (KEYBOARD)	36
Экран LIVE SET EDIT 2	37
[1] (OFFSET)	37
[2] (VIBRATO)	37
[3] (VELOCITY)	37
[4] (KEY MOD)	37
[5] (RX FLTR)	37
Экран LIVE SET EDIT 3	38
[1] (COMMON)	38
[2] (CONTROL)	38
Экран PRO EDIT	39
1. GENERAL	39

2. PITCH ENV	39
3. TVF PARAMETER	40
4. TVF ENVELOPE	41
5. TVA PARAMETER	42
6. TVA ENVELOPE	42
7. LFO1/8. LFO2	43

Обработка эффектами (EFFECT EDIT)	44
Включение/отключение эффектов	44
Установки эффектов	44
Маршрутизация и параметры (EFFECT ROUTING)	45
Установки мультиэффектов	46
Управление мультиэффектами по MIDI (MFX1, 2 CTRL)	46
Определение коммутации мультиэффектов (MFX STRUCTURE)	46
Установки хора (CHORUS)	47
Установки реверберации (REVERB)	47

Параметры эффектов	48
Параметры мультиэффектов (MFX1, 2)	48
01: EQUALIZER	50
02: SPECTRUM	50
03: ISOLATOR	50
04: LOW BOOST	50
05: SUPER FILTER	51
06: STEP FILTER	51
07: ENHANCER	51
08: AUTO WAH	52
09: HUMANIZER	52
10: SPEAKER SIMULATOR	52
11: PHASER	53
12: STEP PHASER	53
13: MULTI STAGE PHASER	53
14: INFINITE PHASER	54
15: RING MODULATOR	54
16: STEP RING MODULATOR	54
17: TREMOLO	54
18: AUTO PAN	55
19: STEP PAN	55
20: SLICER	55
21: ROTARY	56
22: VK ROTARY	56
23: CHORUS	56
24: FLANGER	57
25: STEP FLANGER	57
26: HEXA-CHORUS	58
27: TREMOLO CHORUS	58
28: SPACE-D	58
29: 3D CHORUS	59
30: 3D FLANGER	59
31: 3D STEP FLANGER	59
32: 2 BAND CHORUS	60
33: 2 BAND FLANGER	60
34: 2 BAND STEP FLANGER	60
35: OVERDRIVE	61
36: DISTORTION	61
37: VS OVERDRIVE	61
38: VS DISTORTION	61
39: GUITAR AMP SIMULATOR	62
40: COMPRESSOR	62
41: LIMITER	63
42: GATE	63
43: DELAY	63
44: LONG DELAY	64
45: SERIAL DELAY	64
46: MODULATION DELAY	64
47: 3TAP PAN DELAY	65
48: 4TAP PAN DELAY	65
49: MULTI TAP DELAY	65

50: REVERSE DELAY	66
51: SHUFFLE DELAY	66
52: 3D DELAY	66
53: TIME CTRL DELAY	67
54: LONG TIME CTRL DELAY	67
55: TAPE ECHO	68
56: LOFI NOISE	68
57: LOFI COMPRESS	69
58: LOFI RADIO	69
59: TELEPHONE	69
60: PHONOGRAPH	69
61: PITCH SHIFTER	70
62: 2VOICE PITCH SHIFTER	70
63: STEP PITCH SHIFTER	70
64: REVERB	71
65: GATED REVERB	71
66: OVERDRIVE → CHORUS	71
67: OVERDRIVE → FLANGER	72
68: OVERDRIVE → DELAY	72
69: DISTORTION → CHORUS	72
70: DISTORTION → FLANGER	72
71: DISTORTION → DELAY	72
72: ENHANCER → CHORUS	73
73: ENHANCER → FLANGER	73
74: ENHANCER → DELAY	73
75: CHORUS → DELAY	73
76: FLANGER → DELAY	74
77: CHORUS → FLANGER	74
78: SYMPATHETIC RESONANCE	75
79: VOCODER	75
Параметры хора	76
Параметры реверберации	77

Синтезатор 4 (остальные установки) 78

Утилиты (UTILITY)	78
Экран UTILITY MENU	78
Сохранение установок JUNO-Gi на карту SD (User Backup)	78
Загрузка установок JUNO-Gi с карты SD (User Restore)	78
Восстановление заводских установок (Factory Reset)	78
Форматирование накопителя USB (USB Memory Format)	79
Форматирование карты SD (SD Card Format)	79
Сброс данных карты SD в компьютер	79

Системные установки (SYSTEM)	80
Настройка системных установок	80
Сохранение системных установок	80
Системные параметры	80
System Menu [1] (GENERAL)	80
System Menu [2] (KBD/CTRL)	81
System Menu [3] (MIDI/SYNC)	82
System Menu [4] (CLICK/PLAYER)	83
System Menu [5] (D BEAM)	83
System Menu [6] (INFORMATION)	84

Цифровой рекордер 1 (основные операции) 86

Экран цифрового рекордера	86
Экран RECORDER	86
Элементы экрана RECORDER	86
Воспроизведение пьесы	87
Выбор и воспроизведение пьесы (Song Select)	87
Смена текущей позиции	87
Мьют треков	88
Регулировка громкости треков	88
Регулировка панорамы, реверберации и эквалайзера (TRACK SETTING)	89
Переключение V-треков (V-Track)	89
Одновременное управление параметрами двух треков (Stereo Link)	89
Воспроизведение в цикле (REPEAT)	90
Установка границ цикла A – B	90
Установка границ цикла на экране A – B SETTING	90
Запись	91
Алгоритм создания пьесы	91
Создание новой пьесы (Create New Song)	91
Подключение аудиоисточника и установка входного уровня	92
Выбор записываемого сигнала (REC SOURCE SELECT)	93
Выбор звука синтезатора (KEYBOARD)	93
Выбор входного источника (AUDIO INPUT)	93
Запись	94
Перезапись с врезкой (Punch-In/Out)	95
Врезка в ручном режиме	95
Врезка в автоматическом режиме	95
Запись в цикле (Loop Recording)	96
Отмена результатов операции (Undo/Redo)	96
Возврат к предыдущему состоянию (Undo)	96
Отмена Undo (Redo)	96
Слияние нескольких треков (режим BOUNCE)	97
Процедура слияния	97
Прослушивание результата слияния	97
Редакция	98
Выбор меню рекордера	98
Меню SONG EDIT	98
Меню TRACK EDIT	98
Меню TRACK EDIT (Редакция трека)	98
Track Copy (Копирование данных)	98
Track Move (Перемещение данных)	99
Track Erase (Стирание данных)	100
Track Exchange (Обмен данных местами)	100
Track Import (Импорт аудиофайла)	101
Track Export (Экспорт данных трека в аудиофайл)	102
Меню SONG EDIT	103
Song Select	103
Create New Song	103
Information	103
Song Name Edit	103
Song Remove	103
Song Copy	103
Song Protect	104
Song Optimize (Освобождение пространства на карте SD)	104
Сохранение текущих установок пьесы (Song Write)	104

Цифровой рекордер 2 (эффекты) 105

Эффекты рекордера	105
Патчи и банки эффектов разрыва	105
Использование эффектов разрыва	106
Включение/отключение алгоритмов эффекта разрыва	106
Включение/отключение эффекта (SWITCH)	106
Выбор эффекта разрыва	106
Включение/отключение алгоритмов эффекта разрыва	106
Редакция установок эффекта разрыва (EDIT)	107
Сохранение установок эффекта разрыва (WRITE)	107
Определение местоположения эффекта разрыва (LOCATION)	108
Параметры эффектов разрыва	109
Алгоритм	109
Банк GUITAR	109
Банк MIC	109
Банк LINE	109
AMP	110
EQUALIZER	111
NOISE SUPPRESSOR	111
FX	112
OD/DS	112
WAH	113
COMPRESSOR	113
LIMITER	113
OCTAVE	113
AC.PRO	113
PHASER	114
FLANGER	114
TREMOLLO	114
ROTARY	114
UNI-V	114
PAN	114
DELAY	115
CHORUS	115
REVERB	115
COMPRESSOR	116
ENHANCER	116
LIMITER	116
Использование эффекта реверберации	117
Выбор эффекта реверберации	117
Установка глубины реверберации для треков, ритма и внешнего входа	117
Параметры реверберации	117
Мастеринг (режим MASTERING)	118
Процедура мастеринга	118
Редакция установок мастеринга (EDIT)	119
Сохранение установок мастеринга (WRITE)	119
Параметры эффектов мастеринга	120
Список алгоритмов	120
INPUT	120
3BAND COMP	120
MIXER	120
LIMITER	120
OUTPUT	120

Цифровой рекордер 3 (паттерн ударных) 121

Воспроизведение паттернов ударных.....	121
Паттерны и аранжировки	121
Включение/отключение паттерна ударных	121
Редакция панорамы, реверберации и эквалайзера паттерна ударных	121
Экран RHYTHM PATTERN.....	122
Элементы экрана RHYTHM PATTERN	122
Установка темпа рекордера	122
Переключение режимов Pattern и Arrangement.....	122
Выбор паттерна	122
Выбор набора ударных.....	122

Создание аранжировки (ARRANGE EDIT) 123

Экран ARRANGE EDIT	123
Элементы экрана ARRANGE EDIT	123
Переключение паттернов	123
CLEAR ALL	123
DELETE STEP	123
INSERT STEP.....	123
WRITE (Сохранение аранжировки)	123

Редакция паттерна (PATTERN EDIT) 124

Экран PATTERN EDIT	124
Элементы экрана PATTERN EDIT	124
INIT (Инициализация паттерна)	124
SETUP (Размер и длительность)	124
SCALE (Разрешение отображаемой сетки).....	124
NOTE SETUP (Тип, длительность и громкость нот).....	124
Ввод нот.....	125
Удаление ноты	125
WRITE (Сохранение паттерна)	125

Импорт SMF из компьютера в паттерн ударных (IMPORT) 126**Плеер пьес 127**

Воспроизведение файлов с накопителя USB	128
Копирование файлов пьес из компьютера на накопитель USB	128
Типы воспроизводимых файлов.....	128
Установка накопителя USB	128
Исполнение под воспроизведение файлов пьес с накопителя USB.....	128
Установка громкости плеера пьес.....	129
Функции Center Cancel/Minus-One	129
Настройки функции Center Cancel.....	129
Настройки функции Minus-One	129

Использование защитного кожуха накопителя USB 130**Приложение 131**

Подключение к компьютеру по USB	132
Подключение JUNO-Gi к компьютеру.....	132

Подключение MIDI-устройств 133

Понятие MIDI.....	133
Разъемы MIDI.....	133
Работа JUNO-Gi в качестве мастер-клавиатуры (Режим MIDI Controller)	133
Установка канала передачи	133
Установки режима MIDI Controller	133
Управление JUNO-Gi от внешнего MIDI-устройства	134
Установка канала приема	134
Разрешение приема сообщений Program Change	134
Синхронизация с внешним MIDI-устройством.....	134
Передача синхронных	134

Управление изображениями (V-LINK)..... 135

Функция V-LINK	135
Включение/отключение V-LINK	135
Установки V-LINK	135

Список аккордов функции Chord Memory..... 136**Сообщения об ошибках 138****Неисправности 140****Технические характеристики 143****Таблица MIDI-функций..... 144****Техника безопасности 145****Важные замечания 146**

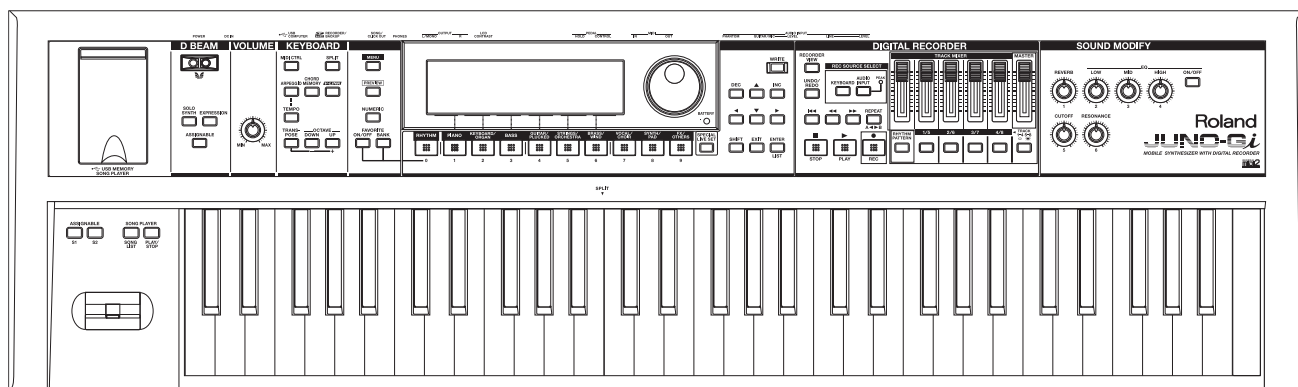
Прежде чем приступить к работе внимательно ознакомьтесь с информацией, приведенной на страницах 145 – 146. Там содержатся важные сведения, касающиеся правильной эксплуатации устройства. Для того чтобы максимально эффективно использовать все функциональные возможности прибора, внимательно прочтите данное руководство целиком. Сохраните руководство, оно может пригодиться в дальнейшем.

Copyright © 2010 ROLAND CORPORATION

Все права защищены. Воспроизведение данного материала в любой форме без письменного разрешения корпорации ROLAND CORPORATION запрещено.

Roland и JUNO являются зарегистрированными торговыми марками или торговыми марками Roland Corporation в США и/или других странах.

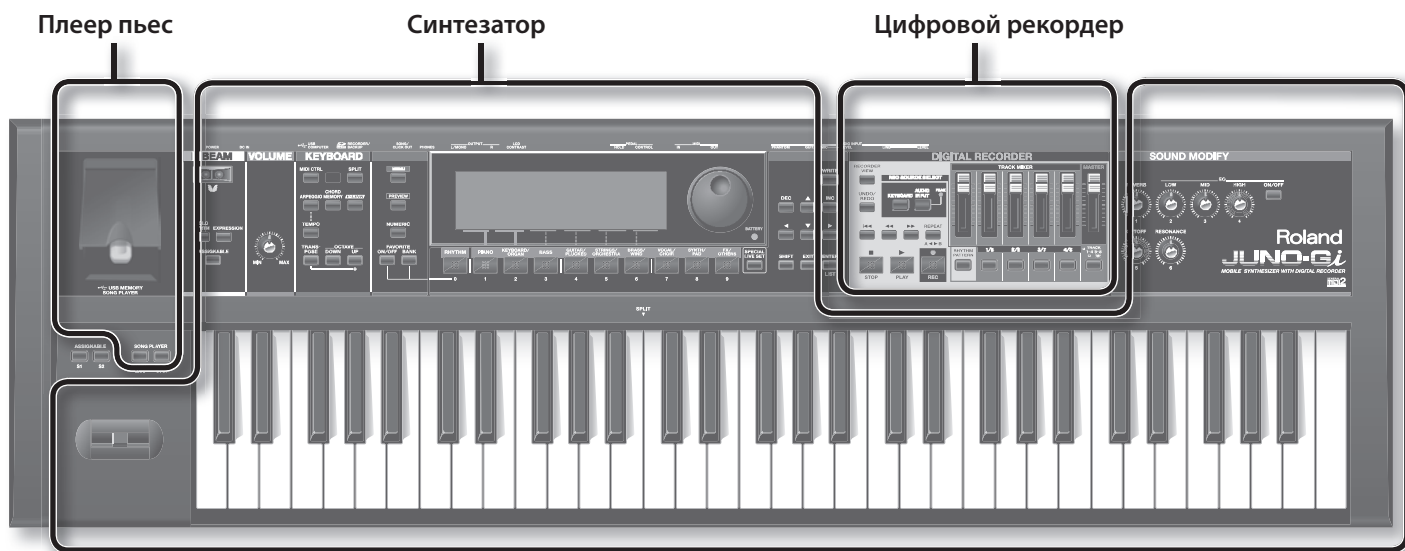
Обзор



Архитектура JUNO-Gi

Структурно в JUNO-Gi можно выделить три основных части: “синтезатор”, “цифровой рекордер” и “плеер пьес”.

В данном руководстве приведено подробное описание каждой из этих секций.



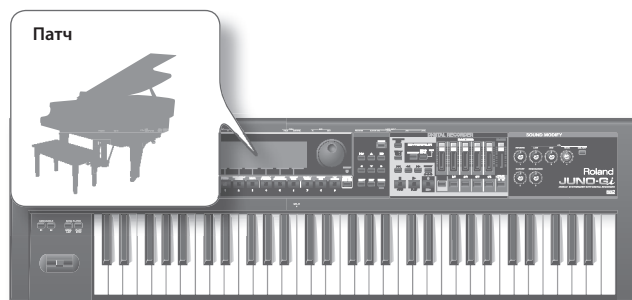
Секция синтезатора

Синтезатор позволяет выбирать звуки и играть ими на клавиатуре.

Патчи и тембры

Понятие патча

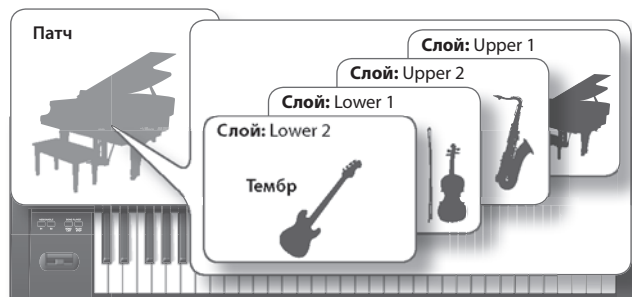
“Патч” представляет собой единицу звука, доступную для выбора и игры им на JUNO-Gi.



Понятие слоя и тембра

Каждый патч содержит 4 “слоя” (Upper 1, 2, Lower 1, 2), на каждый из которых назначен какой-либо “тембр”.

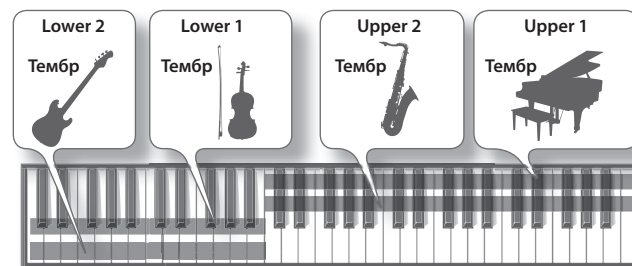
Тембр — это самый мелкий элемент структуры звука. Воспроизвести тембр отдельно невозможно.



Режим разделения клавиатуры (Split)

В режиме “Split” клавиатура разделяется на две зоны для левой и правой рук, причем на каждую из них назначается свой тембр.

В режиме Split зона правой руки воспроизводит тембр Upper, а зона левой руки — тембр Lower.



Сохранение патча

Если после создания патча выбрать другой патч, не сохранив созданный, результаты редакции будут утеряны. Поэтому для использования в дальнейшем сохраните созданный патч в качестве пользовательского.

Процедура сохранения описана на стр. 35.

Понятие специального патча

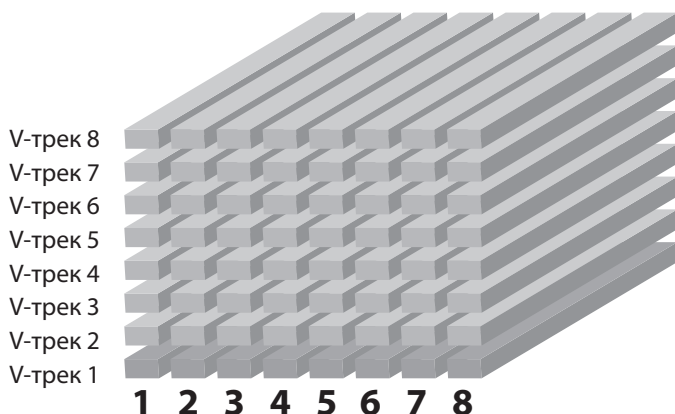
“Специальные патчи” являются патчами, которые используют слои, позволяющие полностью раскрыть богатый звуковой потенциал JUNO-Gi.

Секция цифрового рекордера

Цифровой рекордер позволяет записывать как исполнение на JUNO-Gi, так и вокал или гитару на отдельные треки. Предусмотрен экспорт законченной композиции в аудиофайл на карту SD в целях последующего создания аудио CD на компьютере или распространения через Интернет.

Треки и V-треки

Цифровой рекордер имеет 8 треков, каждый из которых подразделяется на 8 виртуальных (V-треков). Для записи/воспроизведения можно выбрать любой виртуальный трек, то есть, для записи доступно $8 \times 8 = 64$ трека, а для воспроизведения — 8.

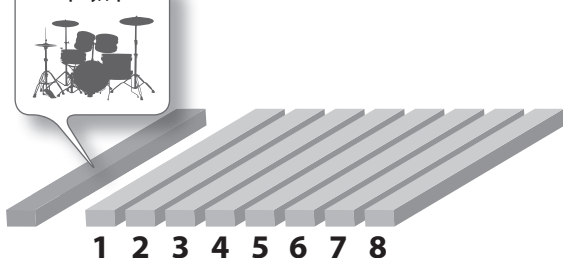


Паттерн ударных

Кроме 8 треков цифровой рекордер также может воспроизводить паттерны ударных, аналогично ритм-машине.

Можно использовать паттерн ударных в качестве метронома при записи или же аранжировать паттернами ударных пьесу согласно ее структуре.

Паттерн ударных

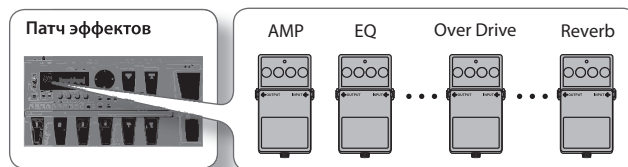


Эффекты разрыва

Цифровой рекордер поддерживает работу с эффектами разрыва (не связанными с эффектами синтезатора), которые вполне могут заменить внешний процессор эффектов. Их можно использовать для обработки звуков гитары и других аудиоисточников во время записи.

Понятие патча эффектов

Цифровой рекордер поддерживает работу с различными эффектами разрыва, такими как моделирование усиления и овердрайв. Под «патчем эффектов» понимается совокупность этих эффектов и их установок.

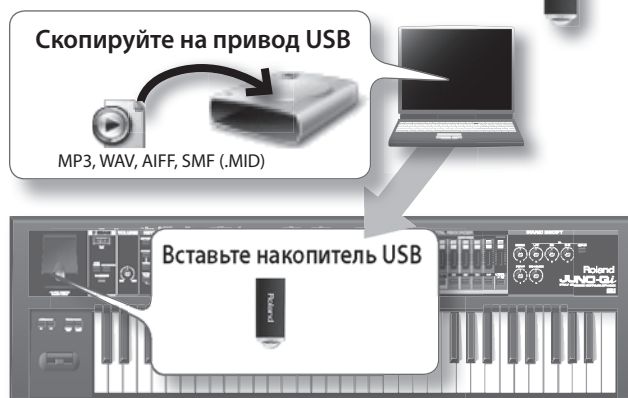


Понятие темпа рекордера

JUNO-Gi работает с темпами двух типов: «темп клавиатуры» и «темп рекордера». Первый из них используется для арпеджио синтезатора и т. д., а второй является темпом цифрового рекордера (стр. 32).

Секция плеера пьес

Данный плеер воспроизводит аудиофайлы (MP3, WAV, AIFF) или MIDI-файлы (SMF), скопированные из компьютера на носитель USB.



Карты SD и накопители USB

Карта SD

На карте SD хранятся следующие данные:

- Данные, записанные цифровым рекордером
- Архивные данные JUNO-Gi

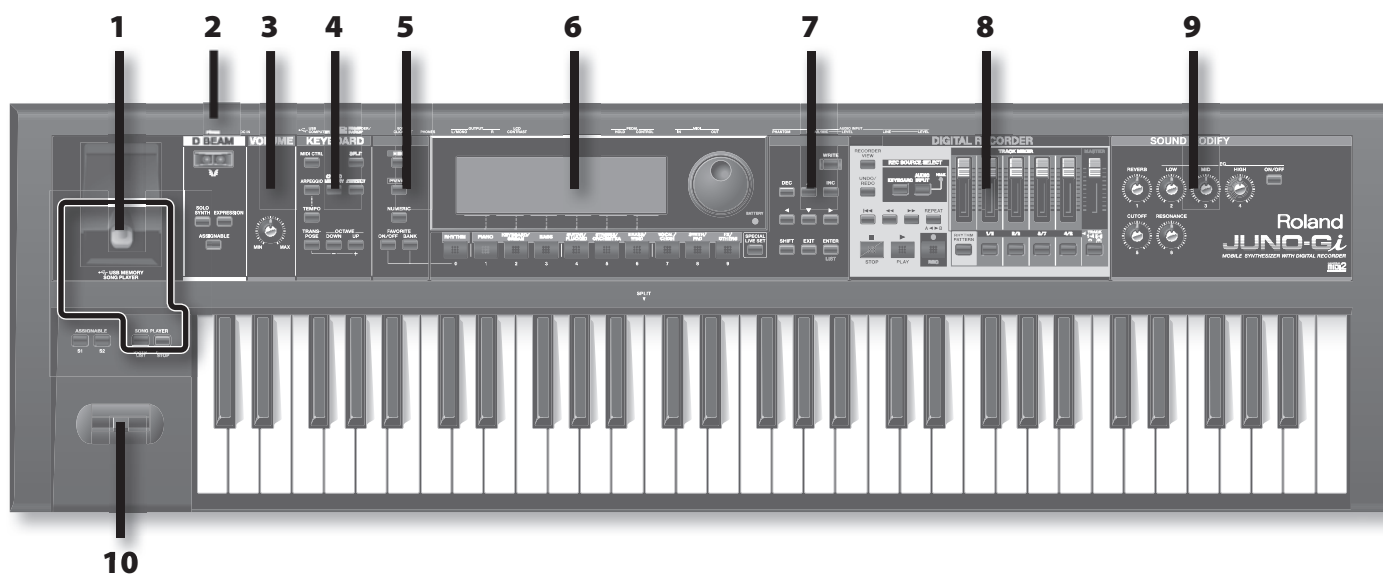
Чем больше емкость карт SD/SDHC, тем больше аудиоматериала можно записать на них.

Накопитель USB

Накопитель USB используется в качестве носителя информации для плеера пьес. Данные, записанные цифровым рекордером, а также архивные данные JUNO-Gi на накопитель USB не сохраняются.

Описание панелей

Лицевая панель



Номер	Название	Описание	Стр.
1	Секция USB MEMORY SONG PLAYER	Служит для воспроизведения аудиофайлов (WAV, MP3, AIFF) или стандартных MIDI-файлов (SMF) с накопителя USB.	
	Слот USB MEMORY	Служит для подключения накопителя USB (приобретается отдельно).	128
	Кнопка [SONG LIST]	Отображает список пьес (список аудио/MIDI-файлов на накопителе USB).	128
	Кнопка [PLAY/STOP]	Запускает/останавливает воспроизведение плеера пьес.	128
2	Контроллер D BEAM	Позволяет с помощью перемещения руки управлять различными эффектами обработки звука.	28
3	Регулятор [VOLUME]	Устанавливает общую громкость JUNO-Gi.	16
4	Секция KEYBOARD	Здесь осуществляются установки, относящиеся к клавиатуре.	
	Кнопка [MIDI CTRL]	Переводит JUNO-Gi в режим MIDI Controller.	133
	Кнопка [SPLIT]	Разделяет клавиатуру на левую и правую зоны, позволяя воспроизводить разные тембры в каждой из них.	26
	Кнопка [ARPEGGIO]	Включает/отключает арпеджиатор.	32
	Кнопка [TEMPO]	Открывает окно Tempo.	32
	Кнопка [CHORD MEMORY]	Включает/отключает функцию Chord Memory.	31
	Кнопка [V-LINK]	Включает/отключает функцию V-LINK. При включении функции отображается экран установок V-LINK.	135
	Кнопка [TRANSPOSE]	Удерживая нажатой кнопку [TRANSPOSE] и нажимая кнопки [+]/[-], можно транспонировать клавиатуру с шагом в полутон.	27
5	Кнопка [OCTAVE [DOWN/ -] [UP/+]	Транспонирует клавиатуру с шагом в октаву.	27
	Кнопка [MENU]	Отображает меню.	19
	Кнопка [PREVIEW]	Удерживайте нажатой данную кнопку для прослушивания выбранного патча (или тембра).	23
	Кнопка [NUMERIC]	Если кнопка включена, с помощью кнопок [0] – [9] можно вводить числовые значения.	19
	Кнопка [FAVORITE [ON/OFF]	Включает/отключает функцию любимых установок Favorite.	24
6	Кнопка [FAVORITE [BANK]	Если кнопка включена, с помощью кнопок [0] – [9] можно выбирать банки Favorite.	24
	Дисплей	Отображает информацию о текущем состоянии инструмента.	17
	Кнопки групп [RHYTHM/0] – [FX/OTHERS/9]	Выбирают группу патча.	22
	Кнопки функций [1] – [6]	Шесть расположенных под дисплеем кнопок служат для выполнения назначенных на них функций, описание которых находится в нижней части экрана.	18
	Кнопка [SPECIAL LIVE SET]	Выбирает специальные патчи.	23
	Индикатор BATTERY	Отображает состояние заряда батареи.	14

Номер	Название	Описание	Стр.
7	Кнопки [DEC]/[INC]	Используются для изменения значений. Если одна кнопка удерживается нажатой и нажимается другая, значения будут меняться быстрее. Если нажимать любую из этих кнопок, удерживая нажатой [SHIFT], шаг смены значения увеличится.	18
	Кнопки курсора [▲] [▼] [◀] [▶]	Перемещают курсор вверх/вниз/влево/вправо.	18
	Колесо VALUE	Используется для изменения значений. Если вращать колесо VALUE, удерживая нажатой [SHIFT], шаг смены значения увеличится.	18
	Кнопка [SHIFT]	Используется совместно с другими кнопками для выполнения различных функций.	18
	Кнопка [EXIT]	Возвращает к предыдущему экрану или закрывает открытое окно. На некоторых экранах отменяет выполняемую функцию.	--
	Кнопка [ENTER] (LIST)	Служит для подтверждения ввода значения или выполнения операции. Она также используется для вывода на экран списка патчей или тембров.	22
8	Секция DIGITAL RECORDER		Здесь осуществляются установки цифрового рекордера.
	Кнопка [RECORDER VIEW]	Открывает экран цифрового рекордера.	86
	Кнопка [UNDO/REDO]	Отменяет (Undo) или повторяет (Redo) последнюю операцию в секции цифрового рекордера.	96
	Кнопка REC SOURCE SELECT [KEYBOARD]/[AUDIO INPUT]	Выбирает источник записи. Нажмите кнопку [KEYBOARD] для записи исполнения на клавиатуре JUNO-Gi или нажмите кнопку [AUDIO INPUT] для записи внешнего аудиоисточника.	93
	Индикатор PEAK	Отображает уровень сигнала на входах AUDIO INPUT (LINE, GUITAR/MIC). Регулятором [LEVEL] установите такой уровень, чтобы данный индикатор вспыхивал оранжевым цветом только на пиках сигнала. Красный свет индикатора говорит о перегрузке сигнала.	92
	Кнопка [⏮] (SONG TOP)	Осуществляет переход в начало пьесы.	87
	Кнопка [⏪] (REWIND)	При удержании кнопки осуществляется перемотка пьесы назад.	87
	Кнопка [⏩] (FAST-FORWARD)	При удержании кнопки осуществляется перемотка пьесы вперед.	87
	Кнопка [REPEAT] (A ◀▶ B)	Используется для записи/воспроизведения в цикле и для врезки в автоматическом режиме.	90
	Кнопка [■] (STOP)	Останавливает запись/воспроизведение.	87
	Кнопка [▶] (PLAY)	Запускает воспроизведение пьесы.	87
	Кнопка [●] (REC)	Включает режим готовности к записи. Запись начинается при нажатии кнопки [▶].	94
	Слайдеры [TRACK MIXER]	Устанавливают громкость треков.	88
	Слайдер [MASTER]	Устанавливает общую громкость цифрового рекордера.	88
	Кнопка [RHYTHM PATTERN]	Включает/отключает паттерн ударных.	121
	Кнопки [1/5] – [4/8]	Осуществляют мьют треков или их выбор для записи.	88
Кнопка [TRACK 1 – 4 5 – 8]	Определяет группу треков, которыми будут управлять слайдеры и кнопки TRACK MIXER. Не горит: треки 1 – 4. Горит: треки 5 – 8.	88	
9	Секция SOUND MODIFY		Служит для модификации звука.
	Регулятор [REVERB]	Устанавливает глубину общей реверберации звука секции синтезатора.	29
	Регуляторы [EQ]	Управляют трехполосным эквалайзером. Они воздействуют как на секцию синтезатора, так и на секцию цифрового рекордера. Включение/отключение эквалайзера осуществляется кнопкой [ON/OFF].	
	Регуляторы [CUTOFF]/[RESONANCE]	Изменяют звук секции синтезатора в реальном времени.	
10	Кнопки [S1]/[S2]	На данные кнопки можно назначать различные функции или параметры.	28
	Джойстик	Позволяет управлять высотой тона или вибрато.	29

Тыльная панель

Поскольку JUNO-Gi не содержит усилителя или динамиков, для воспроизведения звука его разъемы OUTPUT необходимо подключать к таким аудиоустройствам, как система мониторинга (в дальнейшем "мониторы"), или же использовать наушники.

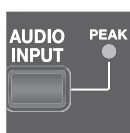
Разъемы AUDIO INPUT → стр. 92

Служат для подключения аудиооборудования, звук которого будет записываться цифровым рекордером.

Для подключения аудиоплеера или аналоговых устройств служат разъемы LINE.

Для подключения микрофона или гитары служит разъем GUITAR/MIC.

Входной уровень устанавливается регулятором [LEVEL]. Установите такой уровень, при котором индикатор PEAK вспыхивает оранжевым цветом только на самых громких пассажах. Если он светится красным цветом, входной сигнал перегружен.



Разъемы MIDI → стр. 133

Служат для подключения других MIDI-устройств.

Разъемы PEDAL → стр. 30

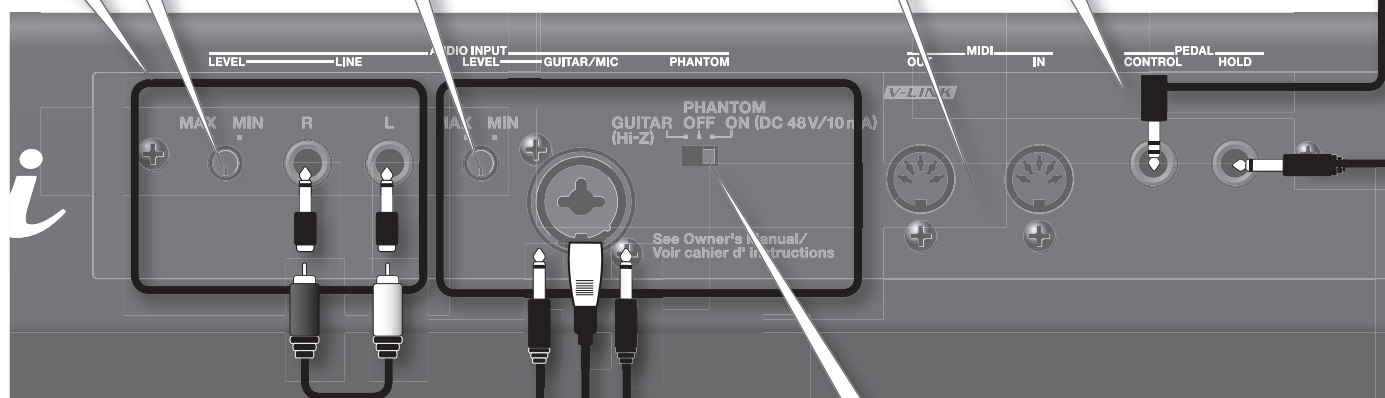
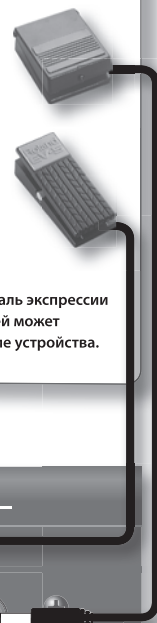
Разъем HOLD

Служит для подключения опциональной ножной педали (серии DP и т. п.), использующейся для удержания звука.

Разъем CONTROL

Служит для подключения опциональной педали экспрессии (EV-5), на которую можно назначить функцию или параметр.

* Используйте только рекомендуемую педаль экспрессии (EV-5). Применение любых других педалей может вызвать сбои в работе и/или повреждение устройства.



При подключении гитары или баса выбирайте установку "GUITAR".

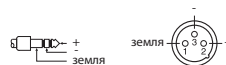
При подключении к разъему XLR конденсаторного микрофона выбирайте установку "PHANTOM ON". (На джек фантомное питание не подается.)

При подключении динамического микрофона выбирайте установку "PHANTOM OFF".

* Всегда отключайте фантомное питание при коммутации с любым оборудованием, кроме конденсаторных микрофонов, в которых оно используется. Если подать фантомное питание на динамические микрофоны, аудиопроигрыватели или другие устройства, не предусматривающие его использование, то можно вывести их из строя. Перед подключением любого микрофона ознакомьтесь с документацией на него. (Фантомное питание инструмента: 48 В, 10 мА макс)



Данный инструмент оборудован симметричными разъемами XLR/TRS. Схема их распиайки приведена на рисунке. Всю коммутацию осуществляйте в соответствии с диаграммами распиайки подключаемого оборудования.



NOTE

- Чтобы избежать сбоев в работе и/или повреждения акустической системы или других устройств, перед коммутацией установите минимальный уровень громкости и выключите питание всех устройств.
- При подключении кабелей с резисторами уровень сигналов на входах AUDIO INPUT может быть занижен. Поэтому желательно использовать кабели без резисторов.
- В зависимости от взаиморасположения микрофонов и динамиков может возникать самовозбуждение. Чтобы решить эту проблему:
 1. Измените ориентацию микрофонов.
 2. Удалите микрофоны от динамиков.
 3. Уменьшите уровни громкости.

Разъемы OUTPUT

Служат для вывода аудиосигнала на звуковую систему. При работе с моносигналами используйте только разъем L/MONO.



Слот карты SD

► стр. 15

Служит для установки карты SD. При поставке JUNO-Gi с завода карта SD уже установлена в слот и закрыта защитной крышкой. Чтобы заменить карту, открутите винты, как описано на стр. 15.

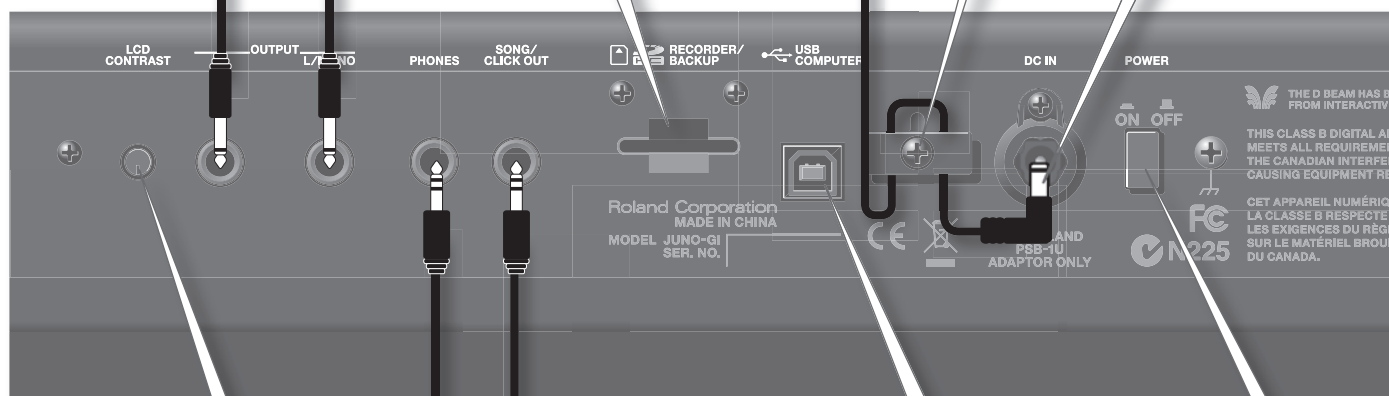


Разъем DC IN

Служит для подключения сетевого адаптера.

Установите сетевой адаптер так, чтобы сторона с индикатором была обращена вверх, а сторона с текстовой информацией — вниз. При включении сетевого адаптера в розетку индикатор загорается.

Во избежание случайного отключения питания прибора (раскоммутации разъема питания) и разбалтывания гнезда питания закрепляйте шнур питания в держателе, как показано на рисунке.



Регулятор [LCD CONTRAST]

► стр. 17

Устанавливает контрастность дисплея.

Разъем PHONES

Служит для подключения наушников (приобретаются отдельно).



Разъем USB COMPUTER

► стр. 132

Служит для подключения JUNO-Gi к компьютеру кабелем USB.



Кнопка [POWER]

► стр. 16

Включает/отключает питание.

Разъем SONG/CLICK OUT

► стр. 83

Служит для вывода следующих аудиосигналов.

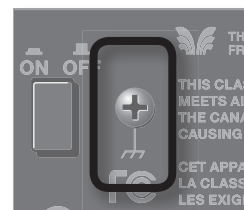
- Плеера пьес
- Клика плеера пьес
- Цифрового рекордера

Клемма заземления

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

Неподходящие объекты для заземления

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



Использование батарей

Для обеспечения автономного питания JUNO-Gi требуется 8 аккумуляторов Ni-MH формата AA (HR6). Они обеспечивают около 3 часов непрерывной работы, хотя в конечном итоге срок их службы определяется условиями эксплуатации (например, при подключении накопителя USB длительность непрерывной работы уменьшается до 2 часов).



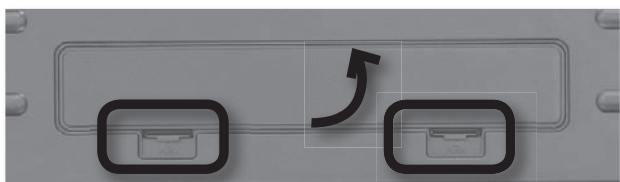
Сведения об аккумуляторах

При использовании аккумуляторов продолжительность их непрерывной работы уменьшается с каждым циклом перезарядки. Когда аккумулятор перестает держать заряд, его требуется заменить.

Установка батарей

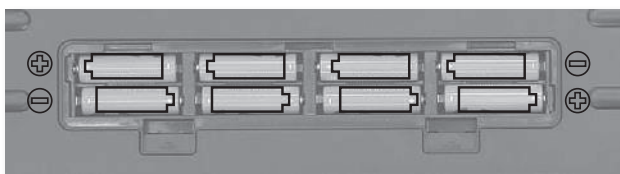
1. Отключите питание JUNO-Gi (стр. 16).
2. Снимите крышку отсека батарей, расположенного на нижней панели JUNO-Gi.

Надавите на защелки крышки, поднимите и снимите ее.



3. Установите батареи в отсек.

Соблюдайте полярность батарей согласно обозначениям "+" и "-".



4. Закройте крышку отсека батарей.

- * Перевернув инструмент, подложите под его углы стопки газет или журналов, чтобы не повредить кнопки и регуляторы.
- * Перевернув инструмент, соблюдайте осторожность, чтобы не уронить или не опрокинуть его.

Время замены батарей (индикатор BATTERY)

Состояние заряда батарей отображается с помощью индикатора BATTERY.



Индикация	Описание
Не горит	Батареи не установлены.
Зеленый	Заряда батарей достаточно для нормальной работы.
Красный	Батареи начинают разряжаться. Замените батареи при первой возможности.
Мигающий красный	Заряд батарей на исходе. Прекратите использование инструмента и замените батареи. Если продолжать работу при мигающем индикаторе, на дисплей выведется сообщение "Low Battery!", и дальнейшая работа будет невозможна.

* Показания индикатора BATTERY являются приблизительными.

МЕМО

- Чтобы снизить энергопотребление, можно отключить подсветку дисплея. См. стр. 17.
- Для сохранения заряда батарей путем автоматического отключения подсветки дисплея можно использовать системную установку "Power Save Mode" (стр. 80). По умолчанию, подсветка гаснет через 5 минут простоя.
- Системная установка "Auto Power Off" (стр. 80) позволяет задать время, после которого инструмент автоматически отключается, если с ним не производится никаких манипуляций. По умолчанию, питание отключается через 240 минут.

Извлечение батарей

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

Обращение с батареями

- Не используйте щелочные или угольно-цинковые батареи.
- Поскольку потребление электроэнергии при работе прибора достаточно велико, рекомендуется использовать сетевой адаптер. При питании от батарей используйте аккумуляторы Ni-MH.
- Во время установки или замены батарей всегда выключайте питание прибора и отсоединяйте от него все остальные подключенные устройства. Это позволит избежать повреждения динамиков и других устройств.
- Рекомендуется не извлекать батареи даже при питании от сетевого адаптера. Это поможет поддержать бесперебойную работу инструмента даже при случайном отключении сетевого адаптера или перебоях в сети.
- Не допускайте попадания в инструмент посторонних объектов (спички, монеты, скрепки, и т. д.) или жидкости (вода, сок, и т. д.).
- При некорректном использовании батареи могут протечь или взорваться. Это может привести к повреждению прибора или к травме. В целях безопасности прочтите и соблюдайте следующие меры предосторожности:
 - Следуйте инструкциям по установке батарей. Соблюдайте полярность.
 - По возможности не используйте новые батареи вместе со старыми и не устанавливайте батареи различных типов.
 - Если не планируется использовать устройство в течение длительного времени, извлеките батареи.
 - Если батарея протекла, удалите загрязнение из отсека батарей бумажным полотенцем или мягкой тканью. Затем установите новые батареи. Чтобы избежать ожога убедитесь, что содержимое протекшей батареи не попало на руки или кожу. Будьте особенно осторожны, чтобы содержимое батареи не попало в глаза или в область вокруг них. Если это произошло, немедленно промойте глаза большим количеством проточной воды.
 - Не храните батареи вместе с металлическими объектами, такими как шариковые ручки, шпильки, булавки и т. п.

Использование карт SD

При поставке JUNO-Gi с завода в него уже установлена карта SD с демо-пьесами. Чтобы увеличить длительность записываемого аудиоматериала, приобретите карту SD/SDHC большей емкости.

Для смены карты SD/SDHC выполните следующую процедуру.

1. Откройте винты защитного кожуха карты SD.

При поставке JUNO-Gi с завода защитный кожух карты SD закреплен винтами, как показано на рисунке. Откройте эти винты с помощью отвертки Phillips.



NOTE

- Храните снятые винты и защитный кожух карты SD подальше от детей, чтобы они случайно не проглотили их.
- Не вставляйте и не вынимайте карту SD, когда питание устройства включено. В противном случае можно повредить данные в устройстве или на карте SD.

2. Извлеките прилагаемую карту SD, вставьте в слот новую карту SD и установите защитный кожух карты SD.



Карты SD, поддерживаемые JUNO-Gi

JUNO-Gi поддерживает работу с картами SDHC/SD емкостью до 32 Гб.



Подготовка карты SD к работе

После установки новой карты SD в JUNO-Gi ее сначала необходимо отформатировать, как описано на стр. 79. Однако, **не форматируйте карту SD, прилагаемую к JUNO-Gi**. Если отформатировать прилагаемую карту SD, хранящиеся на ней демо-пьесы будут утеряны.

После форматирования карты SD все находящиеся на ней данные стираются. Рекомендуется предварительно архивировать важные данные, как описано на стр. 79.

Разблокируйте карту SD для работы с ней

Если карта SD заблокирована, **операции записи и архивирования в JUNO-Gi будут недоступны**. Перед установкой карты SD не забудьте разблокировать ее.



Извлечение карты SD

1. Нажмите на вставленную карту SD.
2. Захватите пальцами карту и вытащите ее из слота.

Емкость карты SD и время записи

Зависимость времени записи от емкости карты SD/SDHC (при записи только одного трека) приведена в таблице.

Чем больше емкость карты SD/SDHC, тем больше объем сохраняемого на нее аудиоматериала.

JUNO-Gi поддерживает работу с картами SDHC/SD емкостью до 32 Гб.

Емкость карты	Время записи	Емкость карты	Время записи
1 Гб	Приблизительно 6 часов	8 Гб	Приблизительно 48 часов
2 Гб	Приблизительно 12 часов	16 Гб	Приблизительно 96 часов
4 Гб	Приблизительно 24 часа	32 Гб	Приблизительно 192 часа

NOTE

- Максимальное время записи (занимаемый объем) для одной пьесы составляет приблизительно 12 часов (2 Гб).
- Приведенные в таблице данные являются приблизительными.
- Приведенные в таблице данные соответствуют условиям записи одного трека. Например, при записи 8 треков доступное время для каждого трека будет в 8 раз меньше приведенного.
- Поскольку прилагаемая к JUNO-Gi карта SD (2 Гб) содержит демо-пьесы, доступное для записи время будет меньше приведенного.
- Для функции Track Export доступно приблизительно до 6 часов 40 минут монофонического аудиоматериала (до 3 часов 20 минут стереофонических данных).

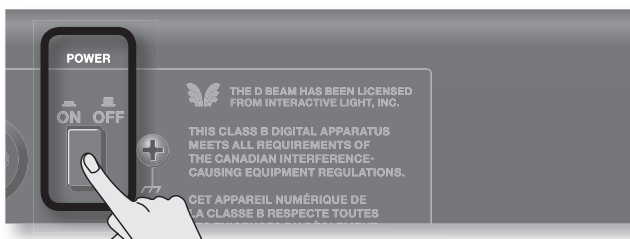
Включение питания

* По завершении коммутации (стр. 12) включите питание различных устройств в описанном ниже порядке. Нарушение порядка включения может вызвать сбой в работе и/или повреждение динамиков и других устройств.

1. Установите в минимум громкость JUNO-Gi и мониторов.

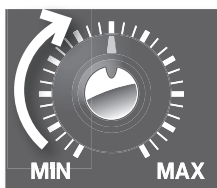


2. Включите кнопку [POWER] на тыльной панели JUNO-Gi.



* Всегда устанавливайте громкость в минимум перед включением питания. Но даже если громкость установлена в минимум, при включении питания возможны щелчки, что является штатной ситуацией, не свидетельствующей о неисправности.

3. Включите питание мониторов.
4. Регулятором [VOLUME] установите нужную громкость.



Отключение питания

1. Установите в минимум громкость JUNO-Gi и мониторов.
2. Отключите питание мониторов.
3. Отключите кнопку [POWER] на JUNO-Gi.

Во избежание автоматического выключения питания отключите установку "Auto Power Off"

JUNO-Gi автоматически отключается, если в течение заданного интервала времени с ним не производилось никаких манипуляций. По умолчанию, этот интервал равен 240 минутам.

NOTE

После отключения питания все результаты редакции установок будут утеряны. Чтобы этого не произошло, сохраняйте их.

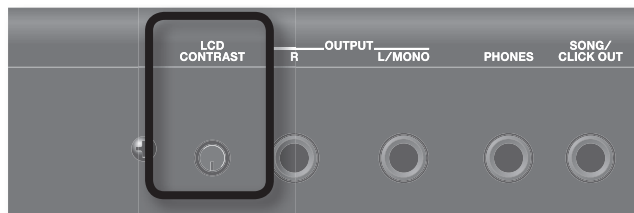
Чтобы избежать автоматического отключения питания, выполните следующую процедуру.

1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "4. System" и нажмите кнопку [ENTER].
3. Нажмите кнопку [1] (GENERAL).
4. Кнопками курсора выберите "Auto Power Off".
5. Колесом VALUE измените установку на "OFF".
6. Нажмите кнопку [6] (WRITE) для сохранения установки.

Параметры дисплея

Регулировка контрастности дисплея (регулятор [LCD CONTRAST])

Если после включения питания JUNO-Gi или после длительного периода эксплуатации символы на дисплее становятся трудно-читаемыми, настройте контрастность дисплея регулятором [LCD CONTRAST].



Включение/отключение подсветки

В целях продления срока службы батарей можно отключить подсветку дисплея.

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

Подсветка дисплея отключится.

Включение подсветки дисплея

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

Подсветка дисплея включится.

МЕМО

Для сохранения заряда батарей путем автоматического отключения подсветки дисплея можно использовать системную установку "Power Save Mode" (стр. 80). По умолчанию, подсветка гаснет через 5 минут простоя.

Примеры экранов в данном руководстве

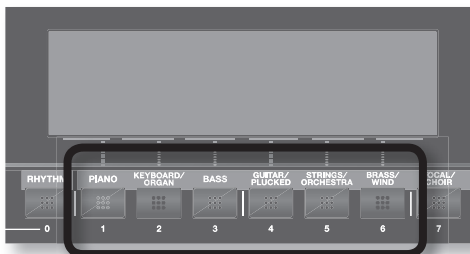
В данном руководстве приведены примеры экранов, информация на которых **может не совпадать с заводскими установками (например, названия звуков)**.

Основы работы с JUNO-Gi

Функциональные кнопки

Шесть расположенных под дисплеем кнопок [1] – [6] выполняют различные функции (функциональные кнопки), зависящие от экрана. Описание функций отображается внизу экрана, соответствующие кнопки подсвечиваются.

- * Если в руководстве приводится аббревиатура, например, [6] (EXIT), то цифра означает название кнопки, а текст в скобках — отображаемое на дисплее название функции.



Функции кнопки [SHIFT]



Удерживая нажатой [SHIFT] и нажимая на другую кнопку, можно вывести экран для соответствующей кнопке установок. То есть, [SHIFT] является “горячей клавишей” для соответствующего экрана.

Например, если удерживая [SHIFT] нажать [SOLO SYNTH], отобразится экран установок Solo Synth.

См. описание конкретных функций.

Для некоторых экранов кнопка [SHIFT] изменяет действие функциональных кнопок. В таком случае при нажатии на [SHIFT] изменяется название функции, отображающейся внизу экрана. Для выполнения функции, удерживая [SHIFT], нажмите соответствующую функциональную кнопку.

Изменение значений

Перемещение курсора

На одном экране или окне отображается несколько параметров или объектов. Чтобы отредактировать параметр, выберите курсором его значение. Чтобы выбрать объект, установите курсор на него. Выбранное курсором значение параметра подсвечивается.



Перемещайте курсор кнопками [▲] [▼] [◀] [▶] (кнопки курсора).

Если, удерживая нажатой одну кнопку курсора, нажать кнопку противоположного направления, то скорость перемещения курсора в направлении первой нажатой кнопки возрастет.

Изменение значения

Для изменения значения используйте колесо VALUE или кнопки [DEC]/[INC].



Колесо VALUE

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

При удержании нажатой [SHIFT] и вращении колеса VALUE смена значения происходит с большими шагами.

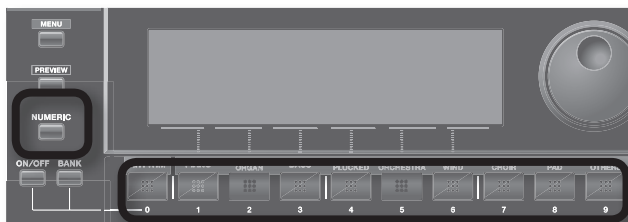
Кнопки [INC] и [DEC]

Нажатие кнопки [INC] увеличивает значение, [DEC] — уменьшает.

- Для непрерывного изменения держите кнопку нажатой.
- Для ускорения увеличения значения, удерживая нажатой [INC], нажмите [DEC]. Для ускорения уменьшения значения, удерживая нажатой [DEC], нажмите [INC].
- Если нажимать [INC] или [DEC] при нажатой [SHIFT], смена значения происходит с большими шагами.

Ввод чисел (кнопка [NUMERIC])

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



Этим способом можно задавать номера патчей или тембров.

1. Кнопками курсора выделите поле значения.
2. Нажмите кнопку [NUMERIC], она загорится.
3. Кнопками [0] – [9] введите числовое значение и нажмите кнопку [ENTER].

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

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

MEMO

Если включить [NUMERIC] и ввести число, то при нажатии [EXIT] значение сбрасывается.

Кнопка [MENU]

Если нажать кнопку [MENU], на дисплее отобразится меню.



1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите меню и нажмите кнопку [ENTER].

Меню	Описание	Стр.
1. Live Set Edit	Редакция патча	34
2. Effect Edit	Редакция эффектов	44
3. Layer/Split	Установки слоев	25
4. System	Общие установки JUNO-Gi	80
5. Utility	Архивирование данных, форматирование карты, и т. д.	78

Если нажать кнопку [MENU], находясь на экране RECORDER, отобразится меню рекордера.

Меню	Описание	Стр.
1. Song Edit	Редакция пьесы	98
2. Track Edit	Редакция трека	98
3. Utility	Архивирование данных, форматирование карты, и т. д.	78

Ввод имени

JUNO-Gi предусматривает возможность ввода имен патчей и пьес. Процедура одинакова для всех типов данных.



1. Кнопками [◀]/[▶] переместите курсор в поле ввода символа.
2. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите символ.

Кнопка	Описание
[2] (TYPE)	Выбирает тип символа. При каждом нажатии на кнопку попеременно выбирается первый символ из следующих наборов: прописная буква (A), строчная буква (a) или числа и символы (0).
[3] (DELETE)	Удаляет символ в позиции курсора.
[4] (INSERT)	Вставляет пробел в позицию курсора.
[5] (CANCEL)	Отмена ввода и выход с экрана редактирования имени.
[6] (NEXT) или [6] (EXEC)	Сохраняет внесенные изменения.
[◀][▶]	Перемещают курсор.
[▲][▼]	Переключают между строчными и прописными буквами.

MEMO

На экране ввода имени можно нажать кнопку [MENU] для доступа к следующим операциям.

Меню	Описание
1. Undo	Возврат к оригинальному названию.
2. To Upper	Изменение буквы в позиции курсора на прописную.
3. To Lower	Изменение буквы в позиции курсора на строчную.
4. Delete All	Удаление всех введенных символов.

NOTE

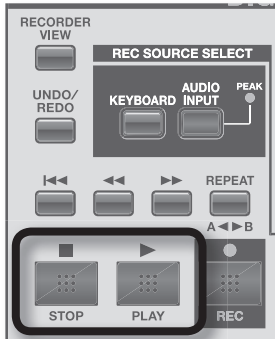
При экспорте треков использование строчных букв в имени файла недоступно.

Воспроизведение демо-пьесы

Карта SD, прилагаемая к JUNO-Gi, содержит демо-пьесы для цифрового рекордера. При первом включении питания данные демо-пьесы загружаются автоматически.

1. Нажмите кнопку [▶] (PLAY).

Демо-пьеса начнет воспроизводиться.



Для смены позиции воспроизведения пьесы используйте следующие операции.

Операция	Описание
Перемотка вперед	Нажмите и удерживайте кнопку [▶▶].
Перемотка назад	Нажмите и удерживайте кнопку [◀◀].
Переход к началу пьесы	Нажмите кнопку [◀◀◀].

2. Нажмите кнопку [■] (STOP) для останова воспроизведения.

МЕМО

На карте SD содержится 3 демо-пьесы. Относительно их выбора см. стр. 87.

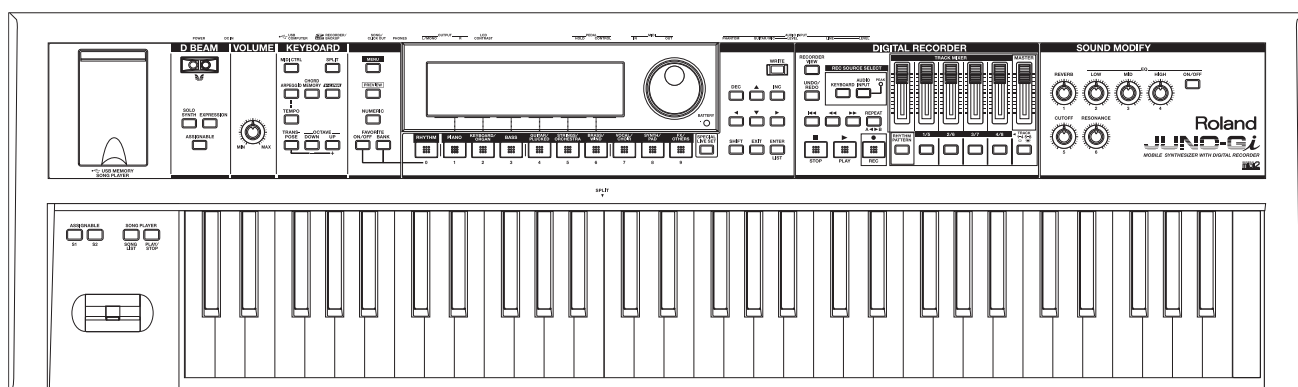
Список демо-пьес

Название	Композитор	Правообладатель
1 Gonna Want It	Scott Tibbs	©2010 Roland Corporation
2 FARAWAY	Mitsuru Sakaue	©2010 Roland Corporation
3 Late Nite	Scott Tibbs	©2010 Roland Corporation

NOTE

- Нелегальное использование данного материала в целях, отличных от личных, преследуется по закону.
- При воспроизведении музыки никаких данных через разъем MIDI OUT не передается.

Синтезатор



Выбор патчей

“Патч” представляет собой единицу звука, доступную для выбора и игры им на JUNO-Gi.

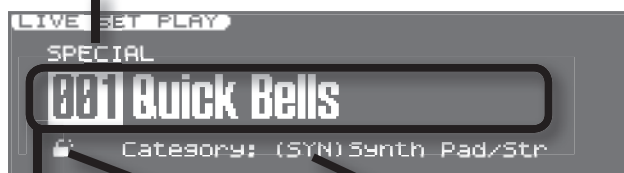
В JUNO-Gi патчи распределены по следующим группам.

Группы патчей			
Группа	Описание	Редакция	Запись
PRESET	Пресетные патчи. Результат их редакции можно сохранить в группу USER.	✓	
SPECIAL	Высококачественные патчи, созданные специально для JUNO-Gi. Результат их редакции можно сохранить в группу USER.	✓	
USER	Группа для сохранения пользовательских патчей.	✓	✓

Экран LIVE SET PLAY

После включения питания JUNO-Gi выводится экран LIVE SET PLAY.

Группа патчей



Номер/Имя патча Фиксация категории Категория

Функциональные кнопки

Если, удерживая кнопку [SHIFT], нажать функциональную кнопку, можно включить/выключить слой или перейти на экран редакции.

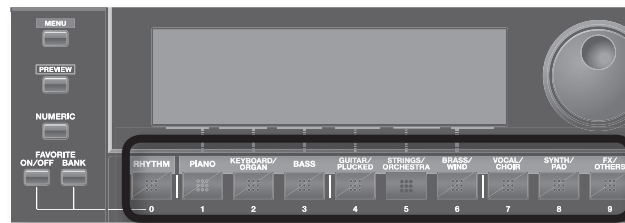


Кнопка	Описание	Стр.
[SHIFT]+[1] (U1)	Вкл/Выкл слоя Upper 1	25
[SHIFT]+[2] (U2)	Вкл/Выкл слоя Upper 2	
[SHIFT]+[3] (L1)	Вкл/Выкл слоя Lower 1	
[SHIFT]+[4] (L2)	Вкл/Выкл слоя Lower 2	
[SHIFT]+[5] (LIVE SET)	Переход к экрану LIVE SET EDIT	34
[SHIFT]+[6] (EFFECT)	Переход к экрану EFFECT ROUTING	44

Выбор патчей из списка

Можно просмотреть список патчей и выбрать патч из него.

1. Одной из кнопок [RHYTHM] – [FX/OTHERS] выберите группу категорий.



Группы категорий

RHYTHM

PIANO

KEYBOARD/ORGAN

BASS

GUITAR/PLUCKED

STRINGS/ORCHESTRA

BRASS/WIND

VOCAL/CHOIR

SYNTH/PAD

FX/OTHERS

2. Нажмите кнопку [ENTER] (LIST).

Отобразится экран LIVE SET LIST.

Категория Группа категорий



3. Кнопками [◀]/[▶] выберите категорию.

Выберите категорию в текущей группе.

Выбрать группу категорий можно также с помощью кнопок групп или комбинацией кнопок [SHIFT]+[◀]/[▶].

4. Колесом VALUE, кнопками [▲]/[▼] или [DEC]/[INC] выберите патч и нажмите кнопку [ENTER].

Если нажать [EXIT], не нажав [ENTER], экран LIVE SET LIST закроется, и смены патча не произойдет.

Выбор патча колесом VALUE

Для выбора патча на экране LIVE SET PLAY используются кнопки курсора и колесо VALUE.



1. На экране LIVE SET PLAY кнопками курсора выберите поле группы патчей (PRESET, SPECIAL или USER).
2. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите группу патчей (PRESET, SPECIAL или USER).
3. Кнопками курсора выберите поле номера патча.
4. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите патч.

Выбор патча из категории (фиксация категории)

Иконка замка (🔒) на экране LIVE SET PLAY определяет, будет патч выбираться только из текущей или из любой.

Если поместить курсор на иконку замка и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] установить иконку "🔒", будет доступен выбор патча из любой категории. Если отображается "🔒", выбор патча возможен только из текущей категории.

Выбор патча по номеру (кнопка [NUMERIC])

1. Выполните шаги с 1 по 3 предыдущего параграфа.
2. Нажмите кнопку [NUMERIC], она загорится.
Кнопки [0] – [9] подсветятся.



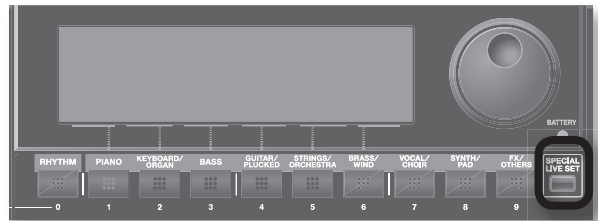
3. Кнопками [0] – [9] введите номер патча и нажмите кнопку [ENTER].

Введенное значение будет принято, и кнопки [0] – [9] погаснут.

Если еще раз нажать [NUMERIC], не нажимая [ENTER], подсветка кнопок [0] – [9] погаснет, а номер патча не изменится.

Выбор специальных патчей (кнопка [SPECIAL LIVE SET])

1. Нажмите кнопку [SPECIAL LIVE SET].



2. Кнопками курсора выберите поле номера патча.
3. Нажмите кнопку [ENTER] (LIST).
Отобразится экран SPECIAL LIVE SET LIST.
4. Колесом VALUE, кнопками [▲]/[▼] или [DEC]/[INC] выберите патч и нажмите кнопку [ENTER].

Если вместо [ENTER] нажать [EXIT], произойдет возврат к предыдущему экрану без изменения номера патча.

МЕМО

Специальные патчи можно выбирать описанными выше способами или из группы "SPECIAL".

Прослушивание патча (кнопка [PREVIEW])

Если удерживать нажатой кнопку [PREVIEW], можно будет прослушать патч с помощью соответствующей фразы.

1. Нажмите и удерживайте кнопку [PREVIEW].
Соответствующая фраза будет проиграна звуком выбранного на экране патча.
2. Воспроизведение фразы остановится при отпускании кнопки [PREVIEW].

МЕМО

- Способ воспроизведения фразы можно изменить с помощью установок "Preview" (стр. 80), "Preview Type" (стр. 38) и "Preview Phrase" (стр. 38).
- Если нажать кнопку [PREVIEW], удерживая кнопку [SHIFT], воспроизведение фразы будет продолжаться даже после отпускания кнопки [PREVIEW], которая будет продолжать гореть. Нажмите кнопку [PREVIEW] еще раз (она погаснет), чтобы остановить воспроизведение фразы.

Регистрация и загрузка любимых патчей (FAVORITE)

Часто используемые патчи можно зарегистрировать в качестве “любимых” и оперативно загружать их по мере необходимости.

Каждый банк любимых звуков может содержать до 10 патчей. Доступно создание 10 таких банков.

Например, тембры для первых 10 пьес, исполняемых на концерте, могут быть зарегистрированы в одном банке.

Регистрация любимого патча

Зарегистрировать патч в качестве любимого можно независимо от состояния кнопки FAVORITE [ON/OFF].

1. Выберите патч, который необходимо зарегистрировать.
2. Для смены банков, удерживая кнопку FAVORITE [BANK], нажмите кнопку банка ([0] – [9]), в который будет регистрироваться патч.

После нажатия кнопки FAVORITE [BANK] кнопка текущего банка начинает мигать.

При нажатии на одну из кнопок [0] – [9] выбирается банк Favorite, в который будет зарегистрирован патч.

МЕМО

Можно переключать банки Favorite, даже если кнопка FAVORITE [ON/OFF] отключена.

3. Удерживая кнопку FAVORITE [ON/OFF], нажмите кнопку ([0] – [9]), которой будет соответствовать текущий патч.

Отобразится сообщение “Live set registered to Bank:*.*”. (где * — номер, под которым регистрируется патч), и текущий патч будет зарегистрирован в Favorite под выбранным номером.

Удобно регистрировать любимые патчи в том порядке, в котором они будут использоваться в пьесе или на концерте.

Загрузка любимого патча

Если кнопка FAVORITE [ON/OFF] включена, можно выбирать любимые патчи с помощью кнопок [0] – [9].

1. Нажмите кнопку FAVORITE [ON/OFF], она загорится. Теперь кнопками [0] – [9] можно выбирать любимые патчи.
2. Для смены банков Favorite, удерживая кнопку FAVORITE [BANK], нажмите кнопку ([0] – [9]), соответствующую нужному банку.

После нажатия кнопки FAVORITE [BANK] кнопка текущего банка начинает мигать.

При нажатии на кнопки [0] – [9] выбирается соответствующий банк Favorite.

МЕМО

Можно переключать банки Favorite, даже если кнопка FAVORITE [ON/OFF] отключена.

3. Кнопками [0] – [9] введите номер любимого патча.

МЕМО

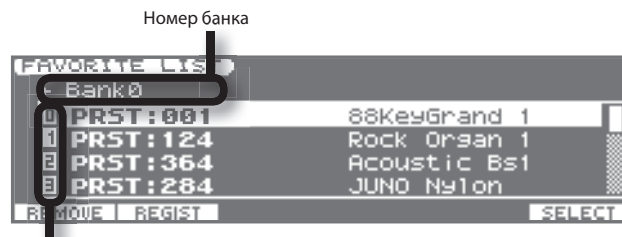
Если кнопка FAVORITE [ON/OFF] включена, функциональные кнопки на экране недоступны. Для их использования отключите кнопку FAVORITE [ON/OFF].

Регистрация, загрузка или редакция любимых патчей в списке

Независимо от состояния кнопки FAVORITE [ON/OFF] (включена/выключена) можно просматривать список любимых патчей, а также добавлять новые или загружать уже существующие. Доступно также удаление из списка любимых патчей или изменение их номера.

1. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку FAVORITE [ON/OFF].

Отобразится экран FAVORITE LIST.

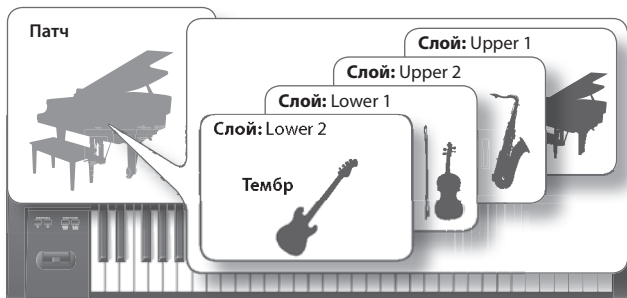


2. Кнопками [◀]/[▶] выберите банк.
3. Колесом VALUE, кнопками [▲]/[▼] или [DEC]/[INC] выберите нужный патч.

Кнопка	Описание
[ENTER] или [6] (SELECT)	Загрузка выбранного патча.
[1] (REMOVE)	Удаление выбранного патча.
[2] (REGIST)	Регистрация текущего патча под выбранным номером. Если данный номер уже занят, его содержимое будет переписано.
Удерживая кнопку [SHIFT], нажимайте [▲]/[▼]	Смена номера любимого патча. Если номер ячейки записи уже занят, ее содержимое будет переписано. * Данная операция занимает несколько секунд.

Выбор тембров (LAYER/SPLIT)

Каждый патч содержит 4 "слоя" (Upper 1, 2, Lower 1, 2), на каждый из которых назначен какой-либо "тембр". Тембр — это самый мелкий элемент структуры звука. Однако воспроизвести сам тембр невозможно.



В JUNO-Gi используются тембры следующих типов.

Тип тембра	
TONE	Инструменты, например, рояль или струнные. Вся клавиатура воспроизводит звук одного инструмента.
RHYTHM (набор ударных)	Ударные инструменты. На каждую ноту назначен определенный ударный инструмент.

Для тембров и наборов ударных предусмотрены две группы.

Группа тембра	
PRESET	Уникальные тембры JUNO-Gi.
GM (GM2)	Тембры, совместимые с форматом GM2, который является стандартом обмена MIDI-информацией между устройствами различных производителей.

Редакция или перезапись тембров в рамках JUNO-Gi не предусмотрены. Однако, доступны выбор тембров, воспроизводящихся в патче, и установка их громкостей. Результаты редакции сохраняются в пользовательский патч.

Выбор тембров/наборов ударных

1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "3. Layer/Split" и нажмите кнопку [ENTER].

Выведется экран LAYER/SPLIT.



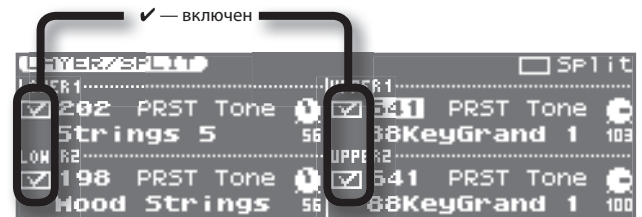
Выключатель слоев Номер тембра Группа тембров Тип тембра Громкость

MEMO

Также перейти на экран LAYER/SPLIT можно, нажав кнопку [SPLIT] при уже нажатой кнопке [SHIFT].

Включение/выключение слоя

Состояние каждого слоя (вкл/выкл) обозначается флажком.



3. Кнопками курсора выберите поле и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] включите/выключите слой.

MEMO

Можно включить/выключить слой, удерживая кнопку [SHIFT] и нажимая кнопки [1] – [4].

Кнопка	Слой
[SHIFT]+[1]	Вкл/Выкл слоя Upper 1
[SHIFT]+[2]	Вкл/Выкл слоя Upper 2
[SHIFT]+[3]	Вкл/Выкл слоя Lower 1
[SHIFT]+[4]	Вкл/Выкл слоя Lower 2

Выбор тембров

4. Кнопками курсора выделите поле номера изменяемого тембра и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите нужный номер.

Группы и типы тембров выбираются следующим образом.

Параметр	Значение
Номер тембра	001 –
Группа тембров	PRST (PRESET), GM
Тип тембра	Tone, Rhy (Rhythm)

Выбор тембров из списка

Если выделить курсором поле номера тембра и нажать кнопку [ENTER] (LIST), отобразится список тембров. Колесом VALUE выберите тембр и нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения.

Прслушивание тембра (кнопка [PREVIEW])

На экране списка тембров, удерживайте кнопку [PREVIEW] для прслушивания звука тембра.

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

Чтобы сохранить установки, сохраните патч.

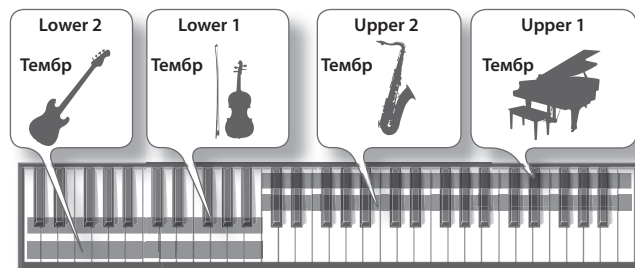
См. стр. 35.

Транспонирование слоя

На экране LAYER/SPLIT нажмите кнопку OCTAVE [DOWN] или [UP], чтобы транспонировать выбранный слой на октаву вниз или вверх.

Игра различными тембрами в левой и правой зонах клавиатуры (SPLIT)

Режим Split™ позволяет разделить клавиатуру в заданной ноте на зоны правой и левой рук с воспроизведением различных тембров в каждой из зон. Нота разделения клавиатуры называется “точкой раздела”.

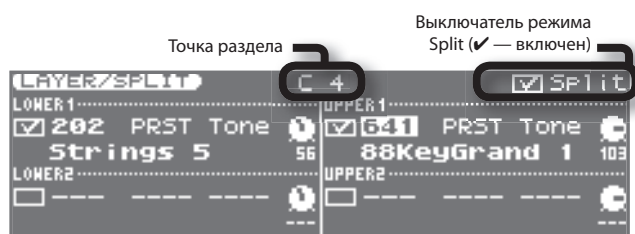


Зона правой руки воспроизводит тембр “Upper (Верхний)”, зона левой руки воспроизводит тембр “Lower (Нижний)”. Точка раздела относится к тембру Upper.

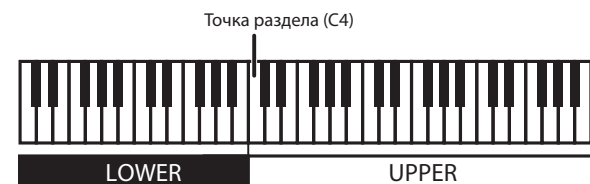
1. Нажмите кнопку [SPLIT], она загорится.

Включится режим Split.

Отобразится экран LAYER/SPLIT.



Зона правой руки будет воспроизводить тембр Upper, а зона левой руки будет воспроизводить тембр Lower.



МЕМО

Если, удерживая кнопку [SHIFT], нажать кнопку [SPLIT], можно перейти к экрану LAYER/SPLIT, не включая режим Split.

2. Для отмены режима Split нажмите кнопку [SPLIT] (она погаснет).

МЕМО

- Чтобы закрыть экран LAYER/SPLIT, не выключая режим Split, нажмите кнопку [EXIT].
- Когда кнопка [SPLIT] включена, выключатель режима Split включается для UPPER 1 и LOWER 1 независимо от установок патча.
- Когда кнопка [SPLIT] выключена, выключатель режима Split принимает значение, записанное в патче.

MIDI-канал приема в режиме Split

Чтобы воспроизводить звуки JUNO-Gi от внешнего MIDI-устройства, используйте MIDI-канал, заданный системной установкой “Main Channel” (стр. 82).

Когда кнопка [SPLIT] включена, MIDI-канал приема для слоя Lower можно выбрать параметром “Sub Channel” (стр. 82) независимо от установки “Main Channel”.

Смена тембра или изменение громкости на экране LAYER/SPLIT

На экране LAYER/SPLIT используйте кнопки курсора, колесо VALUE или кнопки [DEC]/[INC] для установки следующих значений.



Параметр	Значение	Описание
Выключатель	OFF, ON (✓)	Вкл/Выкл режима Split
Точка раздела	OFF, C# – G9	Выбор точки раздела.



Выключатель слоев Номер тембра Группа тембров Тип тембра Громкость

Параметр	Значение	Описание
Выключатель слоев	OFF, ON (✓)	Вкл/Выкл слоя
Номер	001 –	Номер тембра
Тип	Tone, Rhy (Rhythm)	Тип тембра
Группа	PRST (PRESET), GM	Группа тембров
Громкость	0 – 127	Громкость слоя. Эта установка обычно используется для изменения баланса громкостей слоев.

МЕМО

Можно поменять местами тембры Upper и Lower (см. стр. 35).

Смена точки раздела

В режиме Split можно менять положение точки раздела (ноту разделения клавиатуры на две зоны).

1. Удерживая кнопку [SPLIT], возьмите ноту, соответствующую новой точке раздела.

Взятая нота станет новой точкой раздела.

Нота, соответствующая точке раздела входит в зону Upper.

2. Для закрытия окна установок нажмите кнопку [EXIT].

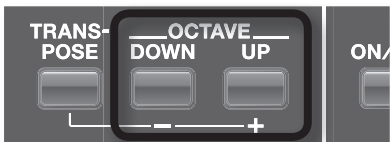
Изменение установок клавиатуры

Транспонирование с шагом в октаву (кнопка OCTAVE [DOWN]/[UP])

Функция “октавного сдвига” транспонирует высоту клавиатуры с шагом в октаву.

Для удобства исполнения басовой партии правой рукой транспонируйте клавиатуру вниз на одну или две октавы.

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



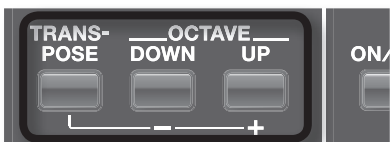
- При каждом нажатии на кнопку [DOWN] высота понижается на одну октаву, а на [UP] — повышается.
- Доступна регулировка высоты тона в пределах от трех октав вниз (-3) и до трех октав вверх (+3).
- При нажатии одной из этих кнопок открывается окно установок; оно закрывается через некоторое время после отпускания кнопки.
- Если значение отлично от "0", кнопка OCTAVE [DOWN] или [UP] будет гореть.
- Одновременное нажатие OCTAVE [DOWN] и [UP] сбрасывает значение в "0".
- Это — единая установка для всего JUNO-Gi. Ее значение не изменяется даже при переключении патчей.
- Данная установка не сохраняется. При выключении питания JUNO-Gi она сбрасывается в "0".
- Чтобы изменить октавный сдвиг для слоя в патче, откорректируйте параметр "Octave" (стр. 36) и затем сохраните патч.
- Если находясь на экране LAYER/SPLIT нажать кнопку OCTAVE [DOWN] или [UP], будет транспонироваться выбранный слой.

Транспонирование с шагом в полутон (кнопка [TRANSPOSE])

Функция Transpose транспонирует высоту клавиатуры с шагом в полутон.

Это удобно для транспонирования звука такого инструмента, как труба или кларнет для подстройки под тональность, используемую в нотной партитуре.

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



- Задайте интервал транспонирования в полутонах (G – F#: -5 – +6 полутонов).
- При нажатии кнопки открывается окно установок; оно закрывается через некоторое время после отпускания кнопки.
- Если значение транспонирования отлично от "C", кнопка [TRANSPOSE] загорается.
- Если, удерживая кнопку [TRANSPOSE], одновременно нажать кнопки [-] и [+], значение установится в "C".
- Это — единая установка для всего JUNO-Gi. Ее значение не изменяется даже при переключении патчей.
- Данная установка не сохраняется. При выключении питания JUNO-Gi она сбрасывается в "C".

Настройка жесткости клавиатуры

Можно определить установку, в соответствии с которой громкость звука не будет зависеть от скорости нажатия на клавиатуру (velocity), либо выбрать наиболее комфортную для определенной манеры игры чувствительность клавиатуры.

1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "4. System" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится окно System Menu.

3. Нажмите кнопку [2] (KBD/CTRL).
4. Нажмите кнопку [1] (KBD).
5. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.
6. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.
См. "[1] (KBD)" (стр. 81).
7. Для сохранения установок нажмите кнопку [6] (WRITE).
8. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

Выбор строя (Scale Tune)

Равнотемперированный строй наиболее распространен в современной музыке, в том числе на Западе. Однако, в JUNO-Gi предусмотрены и другие варианты настройки. С помощью этой функции можно настроить инструмент для игры в классических стилях, например, барокко, или установить строй, используемый в арабской музыке. Эта функция называется "Scale Tuning".

Scale Tuning позволяет также изменять высоту каждой ноты с шагом в один цент (1/100 полутона) относительно равнотемперированного строя.

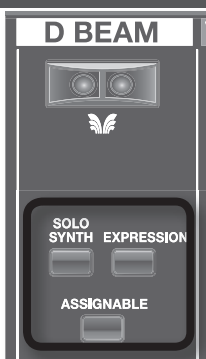
1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "4. System" и нажмите кнопку [ENTER].
Отобразится окно System Menu.
3. Нажмите кнопку [1] (GENERAL).
4. Нажмите кнопку [2] (SOUND).
5. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр "Scale Tune Switch" или "Patch Scale Tune for C – B".
6. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.
См. "Scale Tune" (стр. 80).
7. Для сохранения установок нажмите кнопку [6] (WRITE).
8. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

Функции исполнения

Контроллер D Beam

Контроллер D Beam управляет параметрами за счет перемещения руки над ним. Управляемый эффект зависит от назначенной на контроллер функции. В рамках JUNO-Gi контроллер D Beam может также управлять высотой тона звука монофонического синтезатора.

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



Кнопка	Описание
[SOLO SYNTH]	Контроллер D Beam используется в качестве монофонического синтезатора.
[EXPRESSION]	Контроллер D Beam управляет экспрессией звуков.
[ASSIGNABLE]	Контроллер D Beam управляет назначенной на него функцией.

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

Для отключения контроллера D Beam еще раз нажмите выбранную на шаге 1 кнопку, она погаснет.

МЕМО

При включении питания JUNO-Gi контроллер D Beam находится в отключенном состоянии.

Диапазон действия контроллера D Beam

Диапазон действия контроллера D Beam показан на рисунке. Вне этого диапазона перемещения руки эффекта не производят.

NOTE

При прямом солнечном освещении диапазон действия контроллера D Beam сужается. Настраивайте его чувствительность в зависимости от локального освещения. См. "D Beam Sens" (стр. 83)



Установки контроллера D Beam

1. **Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите одну из кнопок D BEAM ([SOLO SYNTH], [EXPRESSION], [ASSIGNABLE]).**
2. **Кнопками курсора [▲]/[▼] выберите параметр.**
3. **Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.**
См. стр. 83.
4. **Чтобы сохранить установки, нажмите кнопку [6] (WRITE).**
Установки контроллера D Beam сохраняются в качестве системных.

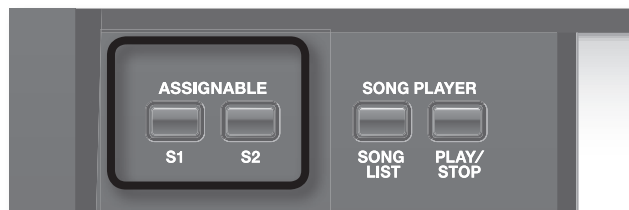
МЕМО

С помощью функциональных кнопок можно получить доступ к другим экранам установок контроллера D Beam.

5. **Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к предыдущему экрану.**

Кнопки [S1]/[S2]

На кнопки [S1] и [S2] можно назначать различные функции, относящиеся к исполнению. При манипуляциях с [S1] или [S2] соответствующая функция будет включаться/отключаться.



1. **Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [S1] или [S2].**
2. **Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.**
"Switch 1" осуществляет установки для [S1], а "Switch 2" – для [S2].
3. **Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.**

Параметр	Значение	Описание
		Функции, управляемые кнопками [S1] и [S2]
TRANSPOSE UP		Сдвигает высоту клавиатуры вверх с шагом в полутона (до 6 полутонов максимум).
TRANSPOSE DOWN		Сдвигает высоту клавиатуры вниз с шагом в полутона (до 5 полутонов максимум).
TAP TEMPO		Используется для установки темпа в зависимости от частоты нажатия данной кнопки.
MONO/POLY		Определяет режим воспроизведения патча: полифонический (POLY) или монофонический (MONO).
Assign		
PORTAMENTO		Включает/отключает портаменто.
HOLD		Включает/отключает функцию Hold.
MFx1 – 2 SW		Включает/отключает мультиэффекты 1 – 2.
CHORUS SW		Включает/отключает хорус.
REVERB SW		Включает/отключает реверберацию.
SYS CTRL 1 – 4 SRC		Передает MIDI-сообщение, заданное системной установкой "Sys Ctrl 1 – 4 Source".
LAYER 1 – 4 SW		Включает/отключает выбранный слой
		Режим работы кнопок [S1], [S2] при нажатии. * В зависимости от выбранной установки Assign, данные параметры могут быть недоступны.
Type		
LATCH		Каждое нажатие кнопки меняет состояние между включено/отключено.
MOMENTARY		При нажатой кнопке назначенная функция включается, при отжатой функция отключается.

4. **Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к предыдущему экрану.**

Установки [S1]/[S2] сохраняются в патче. Для их сохранения нажмите кнопку [WRITE] (стр. 35).

Джойстик

Если нота взята и удерживается, перемещение джойстика влево понижает высоту тона, а вправо — повышает ее. Это называется “pitch bend” (подстройка высоты тона).



Перемещение джойстика от себя добавляет вибрато. Это называется “модуляцией”.



Перемещение джойстика от себя совместно с его перемещением влево или вправо создает оба эффекта одновременно.

МЕМО

Диапазон изменения высоты тона устанавливается независимо для каждого слоя. См. “Bend” (стр. 36).

Регуляторы [SOUND MODIFY]

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



МЕМО

Удерживая кнопку [SHIFT] и вращая регулятор, можно просмотреть текущее значение, не изменяя его.

NOTE

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

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

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

Они воздействуют на следующие параметры текущего патча.

Регулятор	Параметр	Значение	Описание
[CUTOFF]	Cutoff Offset	-64 – +63	Задаёт частоту среза, с которой фильтр начинает работать. Вращение регулятора вправо повышает прозрачность звука, вращение влево — приглушает.

Регулятор	Параметр	Значение	Описание
[RESONANCE]	Resonance Offset	-64 – +63	Определяет резонанс фильтра вблизи частоты среза. Вращение регулятора вправо усиливает выразительность эффекта, вращение влево — уменьшает.

МЕМО

Данные эффекты воздействуют только на секцию синтезатора. Они не влияют на звук цифрового рекордера или плеера пьес.

Добавление реверберации ([REVERB])

Возможна обработка воспроизводимого с клавиатуры звука эффектом реверберации.

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

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

МЕМО

Данный эффект воздействует только на секцию синтезатора и не влияет на звук цифрового рекордера или плеера пьес.

Эквалазация звука (EQ [LOW]/[MID]/[HIGH])

Доступна общая эквалазация звука в области низких, средних и высоких частот.

Регулятор	Параметр	Значение	Описание
[LOW]	Low Gain	-15 – 0 – +15 dB	Воздействует на диапазон низких частот. Вращение регулятора вправо усиливает низкие частоты, вращение влево — ослабляет.
[MID]	Mid Gain	-15 – 0 – +15 dB	Воздействует на диапазон средних частот. Вращение регулятора вправо усиливает средние частоты, вращение влево — ослабляет.
[HIGH]	High Gain	-15 – 0 – +15 dB	Воздействует на диапазон высоких частот. Вращение регулятора вправо усиливает высокие частоты, вращение влево — ослабляет.

МЕМО

- Эквалайзер воздействует как на секцию синтезатора, так и на звук цифрового рекордера и плеера пьес.
- Относительно детальных настроек эквалайзера см. “[3] (MST EQ)” (стр. 81).

Включение/отключение эквалайзера (EQ [ON/OFF])

Для включения/отключения эквалайзера используется кнопка EQ [ON/OFF].

Использование педалей

К JUNO-Gi можно подключить опциональные педаальный переключатель (серии DP) и педаль экспрессии (EV-5).

Если подключить педаальный переключатель (серии DP; опциональный) к разъему PEDAL HOLD тыльной панели, то при нажатии на него ноты будут удерживаться даже при снятии рук с клавиатуры.

Если подключить педаль экспрессии или педаальный переключатель (EV-5 или серии DP; опциональные) к разъему PEDAL CONTROL (1, 2) тыльной панели, можно будет изменять громкость или управлять различными функциями.

Удержание нот (педаль HOLD)

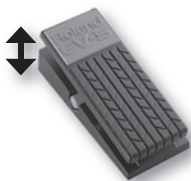
Играя на клавиатуре, нажмите на педаль.

При удержании педали нажатой ноты будут продолжать звучать.



Управление экспрессией исполнения (педаль CONTROL)

Играя на клавиатуре, с помощью педали можно изменять различные параметры звука.



Назначение функции на педаль

На педаль, подключенную к разъему PEDAL CONTROL тыльной панели, можно назначать различные функции исполнения.

1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "4. System" и нажмите кнопку [ENTER].
Отобразится окно System Menu.
3. Нажмите кнопку [2] (KBD/CTRL).
4. Нажмите кнопку [2] (PEDAL).
5. Кнопками [▲]/[▼] выберите "Control Pedal Assign".
6. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.
См. "Control Pedal Assign" (стр. 81).
7. Для сохранения установок нажмите кнопку [6] (WRITE).
8. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

Работа с микрофоном (Vocoder)

Подключение микрофона и настройка входного уровня

Подключите микрофон и настройте входной уровень, как описано на стр. 92.

Использование вокодера

С помощью MFX в JUNO-Gi можно имитировать вокодер.

1. Выберите патч "PRESET 621 VOCODER Ens".
См. стр. 22.
2. Играя на клавиатуре, пойте в микрофон.

NOTE

Звук микрофона будет обрабатываться вокодером. Если играть на клавиатуре, но не петь, звука не будет.

МЕМО

Даже для отличных от приведенного выше патчей можно получить эффект вокодера с помощью эффекта "79: VOCODER".

Установки вокодера

1. Выберите патч "PRESET 621 VOCODER Ens".
2. Нажмите кнопку [MENU].
3. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "2. Effect Edit" и нажмите кнопку [ENTER].
4. Нажмите кнопку [2] (MFX).
Отобразится экран MFX. В данном случае в качестве MFX будет выбран эффект "79: VOCODER".
5. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр.
6. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Mic Sens	0 – 127	Входная чувствительность микрофона.
Synth Level	0 – 127	Входной уровень инструмента.
Mic Mix	0 – 127	Уровень сигнала микрофона, микшируемого с выходом вокодера.
Level	0 – 127	Уровень сигнала, проходящего через вокодер.

Чтобы не потерять установки, сохраните их в пользовательский патч. См. стр. 35.

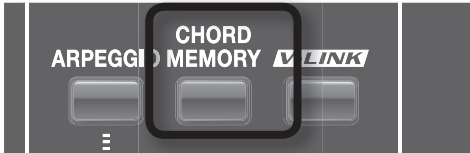
Использование функции Chord Memory

Функция Chord Memory

Функция Chord Memory позволяет воспроизводить аккорды, основанные на ранее запрограммированных аккордовых формах (Chord Forms), с помощью всего одной клавиши.

Исполнение с функцией Chord Memory

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



Отобразится экран установок CHORD MEMORY.



2. Играйте на клавиатуре.

Ноты аккорда будут воспроизводиться согласно выбранной аккордовой форме.

См. стр. 136.

3. Для останова воспроизведения аккордов снова нажмите кнопку [CHORD MEMORY] (она погаснет).

Установки Chord Memory

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

МЕМО

Если, удерживая кнопку [SHIFT], нажать кнопку [CHORD MEMORY], можно перейти на экран "CHORD MEMORY" без включения/отключения функции Chord Memory.

2. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр.
3. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Chord Form	01 – 17	Выбор наборов аккордов, назначенных на ноты C – B. См. стр. 136.
Chord Key	C – B	Тоника аккорда.
Rolled Chord		
Switch	ON	Ноты в аккорде будут воспроизводиться последовательно, а не одновременно. Поскольку скорость воспроизведения изменяется согласно скорости нажатия на клавиши, можно с помощью динамики исполнения реалистично имитировать игру на гитаре.
	OFF	Ноты воспроизводятся, как аккорд.
Type	UP	Ноты воспроизводятся снизу вверх.
	DOWN	Ноты воспроизводятся сверху вниз.
	ALTERNATE	Порядок воспроизведения нот меняется при каждом взятии аккорда.
Destination		
Destination		Определяет слой, на который воздействует функция памяти аккордов.
	BOTH	Оба слоя, Upper и Lower. * Если включен режим Split, функция памяти аккордов воздействует на слой Upper.
	LOWER	Слой Lower.
	UPPER	Слой Upper.

Установки памяти аккордов (включая ON/OFF) сохраняются в патче. Для этого нажмите кнопку [WRITE] и сохраните патч (стр. 35).

Воспроизведение арпеджио (ARPEGGIO)

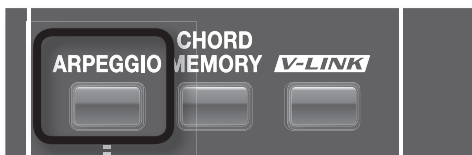
Функция арпеджио

Функция Arpeggio в JUNO-Gi позволяет производить арпеджио автоматически; просто удерживайте нажатыми несколько клавиш, и соответствующее арпеджио воспроизведется автоматически.

Воспроизведение арпеджио

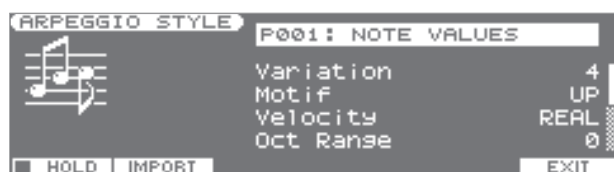
Включение/отключение арпеджио

1. Нажмите кнопку [ARPEGGIO], она загорится.



Функция арпеджио включится.

Выведется экран ARPEGGIO STYLE.



Для выхода с экрана ARPEGGIO STYLE нажмите кнопку [EXIT].

2. Возьмите аккорд на клавиатуре.
JUNO-Gi воспроизведет арпеджио, согласно взятым нотам.
3. Для остановки арпеджио еще раз нажмите кнопку [ARPEGGIO] (она погаснет).

Удержание арпеджио

С помощью следующей процедуры можно производить арпеджио даже не удерживая нажатыми клавиши.

1. Нажмите кнопку [ARPEGGIO], она загорится.
Отобразится экран ARPEGGIO STYLE.
2. Нажмите кнопку [1] (HOLD) для установки флажка (✓).
3. Возьмите аккорд на клавиатуре.
4. Если при включенном режиме удержания арпеджио взять другой аккорд или ноту, арпеджио соответствующим образом изменится.
5. Для отмены режима удержания арпеджио нажмите кнопку [1] (HOLD) еще раз.

Использование педали Hold

Если при воспроизведении арпеджио нажать педаль Hold (стр. 30), арпеджио будет продолжать звучать даже после снятия аккорда.

1. Подключите опциональный pedalный переключатель (серия DP или аналогичная) к разъему PEDAL HOLD.
2. Нажмите кнопку [ARPEGGIO] для запуска арпеджио.
3. Нажав педаль Hold, возьмите аккорд.
4. Если при включенном режиме удержания арпеджио взять другой аккорд или ноту, арпеджио соответствующим образом изменится.

Задание темпа арпеджио

Ниже описана процедура определения темпа арпеджио.

1. Нажмите кнопку [TEMPO].

Отобразится окно TEMPO.



2. Для установки темпа используйте один из следующих способов.

- Нажмите кнопку [4] (TAP) три или более раз в нужном темпе. Темп устанавливается, исходя из частоты нажатия кнопки.
- Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] введите значение.

Установка темпа

JUNO-Gi работает с темпами двух типов: "темп клавиатуры" и "темп рекордера". Первый из них используется для арпеджио синтезатора и т. д., а второй является темпом цифрового рекордера.

МЕМО

- Кнопками курсора [▲]/[▼] выберите темп (Keyboard Tempo, Recorder Tempo), значение будет изменяться.
 - Если нажать кнопку [5] (LINK), чтобы установить флажок (✓), темп клавиатуры будет совпадать с темпом рекордера. Это используется для синхронизации арпеджио с темпом пьесы рекордера.
 - Если плеер пьес воспроизводит MIDI-данные (SMF), когда кнопка [5] (LINK) отключена, темп клавиатуры будет совпадать с темпом данных SMF.
 - Чтобы сохранить текущий темп клавиатуры, нажмите кнопку [WRITE], когда отображается окно TEMPO.
- * Если кнопка [5] (LINK) (Tempo Link) включена, JUNO-Gi не сможет синхронизироваться с внешним MIDI-устройством (стр. 134).

3. Для закрытия окна TEMPO нажмите кнопку [6] (CLOSE) или [EXIT].

Установки арпеджио

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

МЕМО

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

2. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.
3. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Style	P001 – P128, U001 – U064	Выбирает базовый стиль исполнения арпеджио. MEMO Можно создать стиль арпеджио путем импорта данных SMF или фразы в пользовательский стиль арпеджио (стр. 33).
Variation	1 –	Для каждого стиля арпеджио доступно несколько вариаций (паттернов). Этот параметр определяет номер вариации. Количество вариаций зависит от стиля арпеджио.
Motif	Определяет порядок воспроизведения нот аккорда.	
	UP	Взятые ноты звучат по порядку, начиная с самой нижней.
	DOWN	Взятые ноты звучат по порядку, начиная с самой верхней.
	UP&DOWN	Взятые ноты звучат от самой нижней до самой верхней и обратно до самой нижней.
	RANDOM	Взятые ноты звучат в произвольном порядке.
	NOTE_ORDER	Ноты звучат в порядке их взятия. Нажимая клавиши в соответствующей последовательности, можно создавать мелодические линии. Инструмент “запоминает” до 128 нот.
	GLISSANDO	Воспроизводится хроматическая гамма вверх и вниз. Берите только верхнюю и нижнюю ноты
	CHORD	Все взятые ноты звучат одновременно.
	AUTO1	Запуск нот арпеджио определяется автоматически, начиная с нижней ноты.
	AUTO2	Запуск нот арпеджио определяется автоматически, начиная с верхней ноты.
Velocity	REAL, 1 – 127	При нажатии всего одной клавиши звучит фраза, соответствующая высоте взятой ноты. При нажатии нескольких клавиш звучит фраза, соответствующая ноте, взятой последней.
		Определяет громкость воспроизводимых нот. Для того, чтобы velocity нот определялась скоростью нажатия на клавиши, выбирайте значение “REAL”. Если требуется фиксированное значение velocity, не зависящее от скорости нажатия на клавиши, выбирайте его в диапазоне 1 – 127.
Oct Range	-3 – +3	Определяет диапазон (в октавах), в котором работает арпеджиатор. Для того, чтобы арпеджио звучало только с использованием взятых нот, выберите значение “0”. Чтобы добавить в арпеджио ноты, высота которых на одну октаву выше взятых, устанавливайте значение “+1”. Установка “-1” позволит добавить ноты на одну октаву ниже взятых.
Accent	0 – 100%	Определяет разброс громкости нот для создания ритмического “грува” арпеджио. При установке “100%” производится наиболее выраженный эффект.
Shuffle Rate	0 – 100%	Позволяет изменять длительность нот арпеджио, создавая “шафл”. При значении “50%” устанавливается одинаковая длительность нот. При увеличении значения ритмический рисунок становится более “пунктирным”.
Shuffle Resolution	♩16, ♪8	Устанавливает разрешение в терминах длительностей нот. Доступен выбор 1/16 или 1/8 ноты.
Destination	Определяет слой, на который воздействует арпеджио.	
	BOTH	Оба слоя, Upper и Lower. * Если включен режим Split, арпеджио воздействует на слой Upper.
	LOWER	Слой Lower.
	UPPER	Слой Upper.

Сохранение установок арпеджио (WRITE)

Установки арпеджио (включая состояние ON/OFF) сохраняются в патче. Для этого нажмите кнопку [WRITE], чтобы сохранить патч (стр. 35).

Импорт SMF из компьютера в качестве стиля арпеджио

Можно создать пользовательский стиль арпеджио (USER 01 – 64) посредством импорта файла SMF из компьютера.

MEMO

Для выполнения этой процедуры требуется картридер.

1. Средствами компьютера с помощью картридера скопируйте файл SMF (.MID) в папку “/ROLAND/IMPORT” на карте SD.
2. Установите карту SD в JUNO-Gi и включите питание JUNO-Gi.
3. Нажмите кнопку [ARPEGGIO], она загорится. Отобразится экран ARPEGGIO STYLE.
4. Нажмите кнопку [2] (IMPORT).
5. Колесом VALUE выберите импортируемые SMF или фразу.

MEMO

- Если нажать кнопку [5] (PREVIEW), можно прослушать выбранный файл SMF или фразу.
- Для отмены операции нажмите кнопку [EXIT].

6. Нажмите кнопку [6] (NEXT).
7. Задайте имя импортруемого стиля арпеджио. После ввода имени нажмите кнопку [6] (NEXT).
Задайте имя, как описано на стр. 19.
8. Выберите STYLE IMPORT DESTINATION с помощью колеса VALUE.
9. Нажмите кнопку [6] (EXEC).
Отобразится запрос на подтверждение.
10. Нажмите кнопку [5] (EXEC) для выполнения операции.
Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).
Файл SMF или фраза будут импортированы в пользовательский стиль арпеджио.

MEMO

Замечания относительно импортирования стиля арпеджио.

- Поддерживаются только SMF формата 0. В противном случае на экран выведется сообщение “Incorrect File!”.
- Импортируются только нотные данные.
- Доступен импорт до 500 нотных событий (сообщений note on/off). При превышении этого количества на экран выведется сообщение “Too Much Data!”.
- Доступен импорт до 64 файлов максимум.

Редакция патча (LIVE SET EDIT)

Чтобы создать в JUNO-Gi свой оригинальный звук, можно отредактировать уже существующий патч.

В рамках JUNO-Gi недоступна редакция или перезапись самих тембров. Однако, можно выбрать использующиеся в патче тембры и отрегулировать их уровни громкости.

Проще всего начать с выбора патча, звук которого близок к задуманному, а затем экспериментировать с различными тембрами.

Результат редакции можно сохранить в пользовательский патч.

Основные операции на экране LIVE SET EDIT

Переход к экрану LIVE SET EDIT

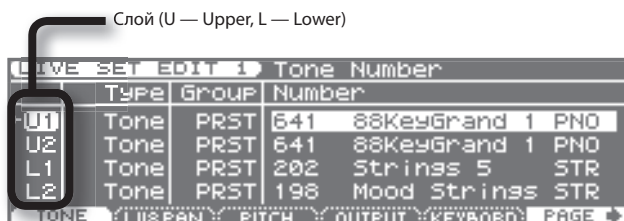
1. Выберите патч для редакции (стр. 22).

МЕМО

Для создания патча "с нуля" выполните операцию инициализации, как описано на стр. 35.

2. Нажмите кнопку [MENU].
3. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "1. Live Set Edit" и нажмите кнопку [ENTER].

Раскроется экран LIVE SET EDIT.



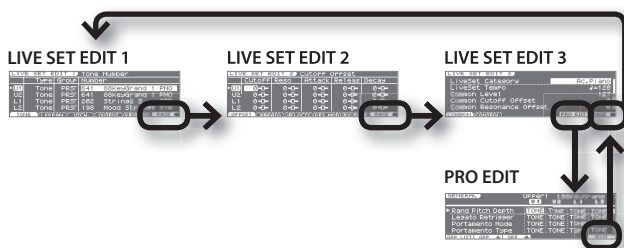
МЕМО

Кнопками [◀]/[▶] перемещайте экран LIVE SET EDIT влево или вправо. Если показанный на рисунке экран не отображается, продолжайте нажимать кнопку [◀], пока он не появится.

Перемещение по экрану LIVE SET EDIT

4. Для перемещения по экрану LIVE SET EDIT используйте следующие кнопки.

Кнопка	Описание
[◀]/[▶]	Перемещение курсора влево/вправо. По достижении края экрана, экран перемещается влево или вправо.
[SHIFT]+[◀]/[▶]	Перемещение экрана влево/вправо.
[1] – [5]	Переход к соответствующему экрану.
[6] (PAGE →)	Перемещение по страницам в следующем порядке. LIVE SET EDIT 1 → 2 → 3 → 1 → ...
[5] (PRO EDIT) (только экран LIVE SET EDIT 3)	Переход к экрану PRO EDIT.

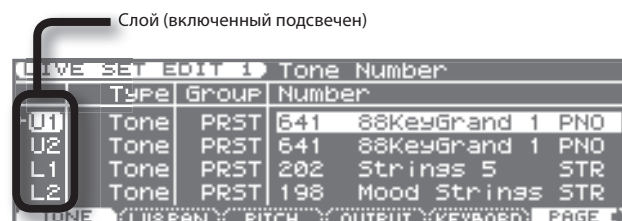


Детальное описание экранов приведено на следующих страницах.

Экран	Описание	Стр.
LIVE SET EDIT 1	Установки слоя 1	36
LIVE SET EDIT 2	Установки слоя 2	37
LIVE SET EDIT 3	Установки всего патча	38
PRO EDIT	Подробные установки для каждого из тембров, назначенных на соответствующие слои	39

Включение/выключение слоя

Состояние включен/выключен слоя обозначается следующим образом.



5. Включить/выключить слой можно, нажимая кнопки [1] – [4], при нажатой кнопке [SHIFT].

Кнопка	Слой
[SHIFT]+[1]	U1 (Upper 1) Вкл/Выкл
[SHIFT]+[2]	U2 (Upper 2) Вкл/Выкл
[SHIFT]+[3]	L1 (Lower 1) Вкл/Выкл
[SHIFT]+[4]	L2 (Lower 2) Вкл/Выкл

Ввод значения

6. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Окончание редакции

7. По окончании редакции нажмите кнопку [EXIT].
Отобразится экран LIVE SET PLAY.

Сохранение

Если вернуться на экран LIVE SET PLAY без сохранения изменений, слева от группы патчей будет отображаться "*".

Если, когда на экране отображается "*" отключить питание или выбрать другой патч, результаты редактирования будут утеряны. Чтобы этого не произошло, сохраните патч.

8. Нажмите кнопку [WRITE] и сохраните изменения (стр. 35).

Инициализация патча

Можно вернуть установки текущего патча в значения, принятые по умолчанию (инициализировать патч).

NOTE

Инициализация распространяется только на текущий патч. Для возврата всех установок к заводским значениям выполните операцию Factory Reset (стр. 78).

1. Выберите патч, который необходимо инициализировать.
2. Нажмите кнопку [MENU].
3. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "1. Live Set Edit" и нажмите кнопку [ENTER].
Отобразится экран LIVE SET EDIT.
4. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [6] (INIT).
Отобразится запрос на подтверждение.
5. Нажмите кнопку [5] (EXEC) для выполнения операции.
Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Копирование/обмен местами слоев

Данная операция позволяет поменять местами слои Upper и Lower или скопировать установки слоя Upper в слой Lower.

1. Выберите редактируемый патч.
2. Нажмите кнопку [MENU].
3. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "1. Live Set Edit" и нажмите кнопку [ENTER].
Раскроется экран LIVE SET EDIT.
4. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [5] (COPY).
5. Кнопками курсора и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите слои "источник копирования" и "приемник копирования".

Отображение	Описание
Source Layer	Слой "источник копирования"
Destination Layer	Слой "приемник копирования"

Если нажать кнопку [4] (EXCHG), чтобы установился флажок (✓), будет произведен обмен местами выбранных выше слоев.

6. Нажмите кнопку [6] (EXEC).
Отобразится запрос на подтверждение.
7. Нажмите кнопку [5] (EXEC) для выполнения операции.
Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Сохранение патча (WRITE)

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

Если патч был откорректирован, на экране LIVE SET PLAY отображается "*".

NOTE

При сохранении ранее находящиеся в ячейке записи данные замещаются новыми.

1. Нажмите кнопку [WRITE].
Откроется экран LIVE SET NAME.
2. Задайте имя патча.
Задайте имя, как описано на стр. 19.
3. По окончании ввода имени нажмите кнопку [6] (NEXT).
Раскроется экран выбора ячейки записи.
4. Колесом VALUE, кнопками [DEC]/[INC] или [▲]/[▼] выберите номер ячейки записи патча.
Если нажать кнопку [4] (COMPR), чтобы установился флажок (✓), можно будет воспроизвести патч-приемник (функция Compare).

5. Нажмите кнопку [6] (WRITE).
Отобразится запрос на подтверждение.
6. Нажмите кнопку [5] (EXEC) для выполнения операции.
Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

NOTE

Не отключайте питание в процессе сохранения.

Данные сохраняемые вместе с патчем

- Параметры экрана LIVE SET EDIT (стр. 36)
- Установки функции Chord Memory (стр. 31)
- Установки арпеджио (стр. 32)

Параметры LIVE SET EDIT

Относительно редакции на каждом экране см. стр. 34.

Экран LIVE SET EDIT 1

[1] (TONE)

Параметр	Значение	Описание
Type (Tone Type)	Тип тембра для каждого из слоев	
	Tone	Инструменты, например, рояль или струнные. Вся клавиатура воспроизводит звук одного инструмента.
	Rhythm	Ударные инструменты. На каждую ноту назначен определенный ударный инструмент.
Group (Tone Group)	Группа тембра для каждого из слоев	
	PRST	Уникальные тембры JUNO-Gi.
	GM	Тембры, совместимые с форматом GM2, который является стандартом обмена MIDI-информацией между устройствами различных производителей.
Number (Tone Number)	001 –	Номер тембра для каждого из слоев

[2] (LV&PAN)

Параметр	Значение	Описание
Level	0 – 127	Громкость слоя. Эта установка обычно используется для настройки баланса громкостей между слоями.
Pan	L64 – 0 – 63R	Панорама слоя
Sw (Layer Switch)	OFF, ON (✓)	Выключатель слоев
Voice (Voice Reserve)	0 – 63, FULL	<p>Определяет количество голосов, зарезервированных для партии, если одновременно воспроизведется более 128 голосов.</p> <p>* Невозможно, чтобы эти установки для всех партий превышали в сумме 64. Количество доступных голосов отображается на дисплее (rest=). Обратите внимание на это значение, когда редактируете Voice Reserve.</p> <p>* JUNO-Gi может воспроизводить одновременно до 128 нот. Полифония, или количество голосов (звучков), зависит от количества используемых в патче слоев и характеристик самих тембров.</p>

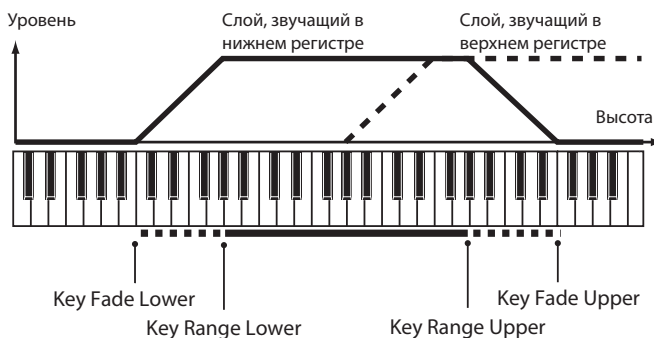
[3] (PITCH)

Параметр	Значение	Описание
Octave (Octave Shift)	-3 – +3	Высота тона слоя (с шагом в октаву) * Если на слой назначен набор ударных, этот параметр недоступен.
Coarse (Coarse Tune)	-48 – +48	Высота тона слоя (с шагом в полутона, ± 4 октавы)
Fine (Fine Tune)	-50 – +50	Высота тона слоя (с шагом в 1 цент; 1 цент = 1/100 полутона)
Bend (Pitch Bend Range)	0 – 24	Диапазон изменения высоты тона по полутонам (максимум 2 октавы), которое происходит при перемещении джойстика Pitch Bend. Значение устанавливается одинаково как для перемещения джойстика влево, так и вправо.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.

[4] (OUTPUT)

Параметр	Значение	Описание
Asgn (Output Assign) (Output MFX Select)	Определяет способ вывода прямого сигнала слоя.	
	MFX 1 – 2	• Хорус и реверберация всегда выводятся в моно. • Назначение вывода сигнала после хоруса устанавливается параметром "Chorus Output" (стр. 45).
	L+R	Вывод в стерео через мультиэффект. Прошедший через мультиэффекты сигнал можно также обработать хорусом или реверберацией. Определите, какие мультиэффекты (1 – 2) будут использоваться.
	L	Вывод в стерео на разъемы OUTPUT без прохождения через мультиэффект
Output (Output Level)	R	Вывод в моно на разъем OUTPUT R без прохождения через мультиэффект
	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на выход, заданный параметром Asgn
	Chorus (Chorus Send Level)	0 – 127
Reverb (Reverb Send Level)	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на реверберацию, для каждого из слоев

[5] (KEYBOARD)



Параметр	Значение	Описание
K.L (Key Range Lower)	C – (Upper)	Самая низкая воспроизводимая нота соответствующего слоя.
K.U (Key Range Upper)	(Lower) – G9	Самая высокая воспроизводимая нота соответствующего слоя.
F.L (Key Fade Lower)	0 – 127	Определяет громкость тембра при взятии ноты ниже границы Key Range Lower. Чтобы тембр не воспроизводился, установите этот параметр в "0".
F.U (Key Fade Upper)	0 – 127	Определяет громкость тембра при взятии ноты выше границы Key Range Upper. Чтобы тембр не воспроизводился, установите этот параметр в "0".

Экран LIVE SET EDIT 2

[1] (OFFSET)

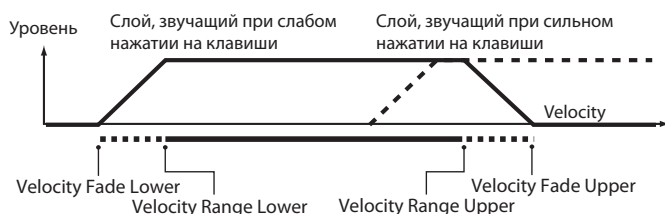
Устанавливаемые здесь значения воздействуют на параметры тембров различных слоев и используются для коррекции звука.

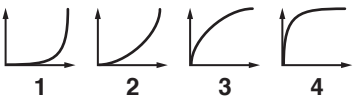
Параметр	Значение	Описание
Cutoff (Cutoff Offset)	-64 – +63	Частота среза
Reso (Resonance Offset)	-64 – +63	Резонанс
Attack (Attack Time Offset)	-64 – +63	Время атаки огибающей TVA/TVF
Releas (Release Time Offset)	-64 – +63	Время затухания огибающей TVA/TVF
Decay (Decay Time Offset)	-64 – +63	Время спада огибающей TVA/TVF

[2] (VIBRATO)

Параметр	Значение	Описание
Vib Rate (Vibrato Rate)	-64 – +63	Частота вибрато слоя
Depth (Vibrato Depth)	-64 – +63	Глубина эффекта вибрато слоя
Delay (Vibrato Delay)	-64 – +63	Время задержки до запуска вибрато соответствующего слоя

[3] (VELOCITY)



Параметр	Значение	Описание
Sns (Velocity Sens Offset)	-63 – +63	Чувствительность клавиатуры к velocity. Чем больше значение, тем выше чувствительность.
Crv (Velocity Curve Type)	OFF, 1 – 4	Кривая динамики слоя. Выберите для каждого слоя одну из четырех кривых динамики (Velocity Curve), которая наилучшим образом согласуется с манерой звукоизвлечения. Выберите "OFF", если используется кривая динамики клавиатуры. 
V.L (Velocity Range Lower)	1 – (Upper)	Определяет самую низкую velocity, при которой слой будет звучать.
V.U (Velocity Range Upper)	(Lower) – 127	Определяет самую высокую velocity, при которой слой будет звучать.

Параметр	Значение	Описание
F.L (Velocity Fade Lower)	0 – 127	Определяет громкость тембра при его воспроизведении с velocity ниже границы Velo Range Lower. Для отключения тембра установите этот параметр в "0".
F.U (Velocity Fade Upper)	0 – 127	Определяет громкость тембра при его воспроизведении с velocity выше границы Velo Range Upper. Для отключения тембра установите этот параметр в "0".

[4] (KEY MOD)

Параметр	Значение	Описание
Mono/Poly	MONO	Звучит только последняя взятая нота. * Недоступно для слоя, на который назначен набор ударных
	POLY	Одновременно могут воспроизводиться две и более нот.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.
Legato (Legato Switch)	OFF	Легато отключено.
	ON	Легато воздействует на слой при игре отдельными нотами.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.
Portamento (Portamento Switch)	OFF	Эффект портаменто отключен.
	ON	Эффект портаменто включен.
	TONE	Используется установка портаменто тембра.
Time (Portamento Time)	0 – 127	Определяет время портаменто
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.

[5] (RX FLTR)

Для каждого слоя можно определить возможность (ON) или невозможность (OFF) приема определенных MIDI-сообщений.

Параметр	Значение	Описание
Bd (Receive Bender)	OFF, ON (✓)	Разрешает/запрещает прием MIDI-сообщений соответствующего слоя
PA (Receive Poly Key Press)		
CA (Receive Channel Press)		
Md (Receive Modulation: CC01)		
Ex (Receive Expression: CC11)		
Hd (Receive Hold-1: CC64)		
Br (Receive Breath Type: CC02)		
Ft (Receive Foot Type: CC04)		
Po (Receive Portamento: CC05, CC65)		
Fl (Receive Filter Offset: CC71, CC74)		
Ev (Receive Envelope Offset: CC72, CC73, CC75)		
Ef (Receive Effect Send: CC91, CC93)		

Экран LIVE SET EDIT 3

[1] (COMMON)

Параметр	Значение	Описание
LiveSet Category	Тип (категория) патча	
LiveSet Tempo	20 – 250	Темп патча
Common Level	0 – 127	Громкость патча.
Common Cutoff offset	-64 – +63	Частота среза патча. Также можно устанавливать регулятором SOUND MODIFY [CUTOFF] (стр. 29).
Common Resonance offset	-64 – +63	Резонанс патча. Также можно устанавливать регулятором SOUND MODIFY [CUTOFF] (стр. 29).
Phase Lock	OFF, ON	Выберите "ON", чтобы минимизировать расхождения во времени партий, воспроизводимых по одному MIDI-каналу. * Когда этот параметр установлен в "ON", партии на одном MIDI-канале синхронизируются для одновременного воспроизведения. Соответственно, может наблюдаться некоторая задержка между приемом сообщений Note и воспроизведением звуков. Используйте установку "ON" только при необходимости.
Preview Type	Тип фразы, воспроизводимой при нажатии кнопки [PREVIEW] * Доступно только при установке "Preview Mode" (стр. 80) в "PHRASE".	
	SINGLE	Одинаковая фраза для Upper и Lower
	RHYTHM	Фраза для набора ударных
	MULTI	Различные фразы для Upper и Lower
Preview Phrase	Фраза, воспроизводимая при нажатии кнопки [PREVIEW]	
Preview Octave	-3 – +3	Высота звука фразы (с шагом в октаву)

[2] (CONTROL)

Параметр	Значение	Описание
Split Setting		
Split Switch	OFF, ON	Определяет установку Split (стр. 26).
Split Point	OFF, C# – G9	Определяет точку раздела (стр. 26).
Arpeggio Destination	Определяет слой, на который воспроизводит арпеджио.	
	UPPER	Слой Upper.
	LOWER	Слой Lower.
	BOTH	Оба слоя, Upper и Lower. * При включении режима Split ноты арпеджио воспроизводятся слоем Upper.
Tone Control Source		
Tone Ctrl 1 – 4 Source	Определяет MIDI-сообщения, используемые в качестве контроллера для управления тембром.	
	OFF	Не используется.
	CC01 – 31, 33 – 95	Номера контроллеров 1 – 31, 33 – 95
	PITCH BEND	Высота тона
	AFTERTOUCH	Послекасание

Параметр	Значение	Описание
Assignable Switch		
Switch 1/Switch 2 Assign	Функция, назначенная на кнопки [S1], [S2]	
	TRANSCOPE UP	Транспонирование вверх с шагом в полутон (до 6 полутонов).
	TRANSCOPE DOWN	Транспонирование вниз с шагом в полутон (до 5 полутонов).
	TAP TEMPO	Задание темпа, который определяется в соответствии с частотой нажатия кнопки.
	MONO/POLY	Выбор полифонического (POLY) или монофонического (MONO) режимов воспроизведения.
	PORTAMENTO	Включение/отключение портаменто.
	HOLD	Включение/отключение функции Hold.
	MFx1, 2 SW	Включение/отключение мультиэффектов 1 – 2.
	CHORUS SW	Включение/отключение хоруса.
	REVERB SW	Включение/отключение реверберации.
	SYS CTRL 1 – 4 SRC	Передача MIDI-сообщения, заданного системной установкой "Sys Ctrl 1 – 4 Source".
	LAYER 1 SW (U1) LAYER 2 SW (U2) LAYER 3 SW (L1) LAYER 4 SW (L2)	Состояние выключателя слоя для выбранного слоя
Switch 1/Switch 2 Type	Режим работы кнопок [S1], [S2] при нажатии на них. * При некоторых значениях установки Assign этот параметр может быть недоступен.	
	LATCH	При каждом нажатии меняется состояние с текущего на альтернативное (включено/отключено).
	MOMENTARY	Назначенная функция включается при нажатой кнопке и отключается при ее отпускании.

Экран PRO EDIT

Основные операции на экране Pro Edit

Основные операции на экране Pro Edit аналогичны описанным на стр. 34, но функциональные кнопки работают, как описано ниже.



Кнопка	Описание
[1] (GRP LIST)	Вывод списка групп редакции. Колесом VALUE или кнопками [▲]/[▼] выберите группу и нажмите кнопку [ENTER].
[2] (GRP ↑)	Переход к предыдущей группе редакции.
[3] (GRP ↓)	Переход к следующей группе редакции.
[6] (EXIT)	Переход к экрану LIVE SET EDIT 3.

MEMO

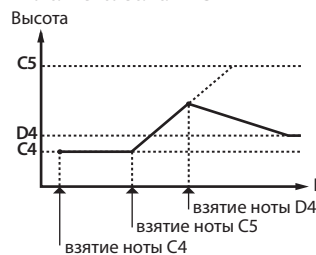
Удерживая кнопку [SHIFT] и нажимая кнопку [▶], можно выбрать аналогичный параметр для нескольких слоев, чтобы установить одинаковое значение.

1. GENERAL

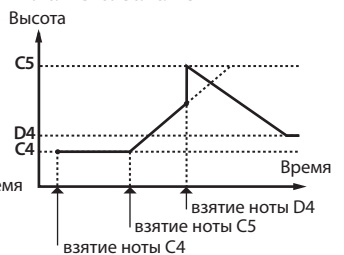
Параметр	Значение	Описание
Rand Pitch Depth	0 – 1200	Уровень случайного отклонения высоты, которое происходит при взятии каждой ноты (с шагом в 1 цент) Чтобы отключить этот параметр, установите его в "0".
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.
Legato Retrigger	OFF	Когда одна клавиша удерживается, а другая нажимается, то изменяется только высота, а атака последней ноты не воспроизводится. Выберите "OFF" для исполнения на духовых и струнных инструментах или при использовании модуляции с звуком монофонического синтезатора.
	ON	Обычно этот параметр устанавливается в "ON". * Параметр Legato Retrigger доступен при установке параметра Mono/Poly в "MONO" и Legato Switch в "ON".
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.
Portamento Mode	NORM	Портаменто всегда включено.
	LEGT	Портаменто включается только при игре легато.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.
Portamento Type	RATE	Скорость портаменто зависит от расстояния между двумя нотами
	TIME	Скорость портаменто фиксирована и от расстояния между нотами не зависит.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.
Portamento Start	PICH	При взятии новой ноты портаменто запускается с текущей высоты.
	NOTE	Новый эффект портаменто начинается с высоты ноты, взятой ранее.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.

Параметр	Значение	Описание
Delay Mode	NORM	Тембр начинает звучать по истечении времени, заданного параметром Delay Time.
	HOLD	Хотя тембр начинает звучать по истечении времени, заданного параметром Delay Time, но если отпустить клавишу до момента начала звучания, тембр не воспроизведется.
	OFFN	Вместо воспроизведения при нажатой клавише, тембр начинает звучать сразу же по истечении времени, заданного параметром Delay Time, после отпускания клавиши. Это удобно при имитации шумов гитар и других инструментов. * Если выбрана форма волны, которая является звуком затухающего типа (т.е., звуком, который затухает естественно даже при нажатой клавише), то при выборе "OFFN" звук может быть не слышен.
	OFFD	Вместо воспроизведения при нажатой клавише, тембр начинает звучать сразу же по истечении времени, заданного параметром Delay Time, после отпускания клавиши. Однако, здесь изменения огибающей TVA запускаются при нажатой клавише, что во многих случаях приводит к тому, что слышен только звук участка затухания огибающей. * Если выбрана форма волны, которая является звуком затухающего типа (т.е., звуком, который затухает естественно даже при нажатой клавише), то при выборе "OFFD" звук может быть не слышен.
TONE		Используется аналогичная установка тембра.
Delay Time	0 – 127	Время от нажатия клавиши (или если параметр Delay Mode установлен в "OFFN" или "OFFD", то время от момента отпускания клавиши) до начала звучания тембра.
	Note	Для синхронизации задержки с темпом JUNO-Gi значение параметра задается в терминах длительности нот.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.

Portamento Start: PITCH



Portamento Start: NOTE

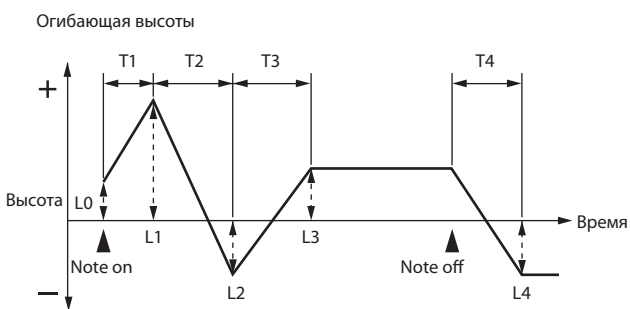
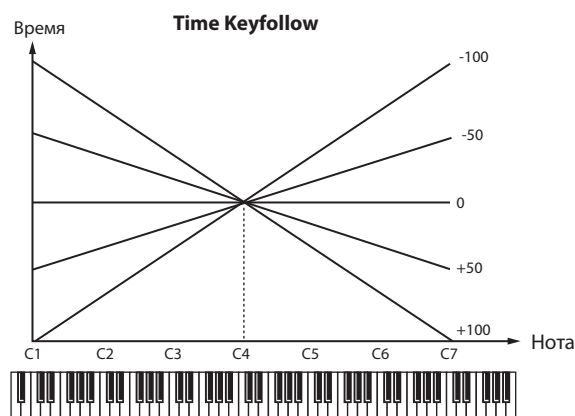


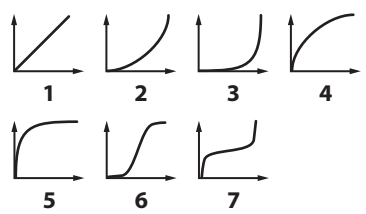
2. PITCH ENV

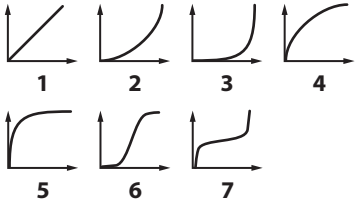
Параметр	Значение	Описание
P-Env V-Sens	-64 – +63	С помощью динамики игры на клавиатуре можно управлять глубиной воздействия огибающей высоты. Чтобы огибающая высоты имела большее воздействие на сильно взятые ноты, выберите положительное (+) значение.
P-Env T1 V-Sens	-64 – +63	Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на T1 огибающей высоты. Чтобы для сильно сыгранных нот время T1 уменьшалось, установите этот параметр в положительное (+) значение.

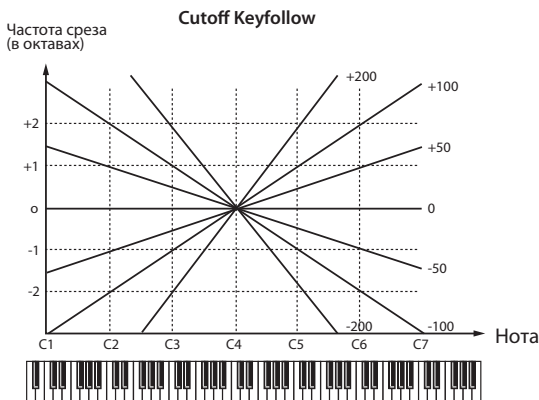
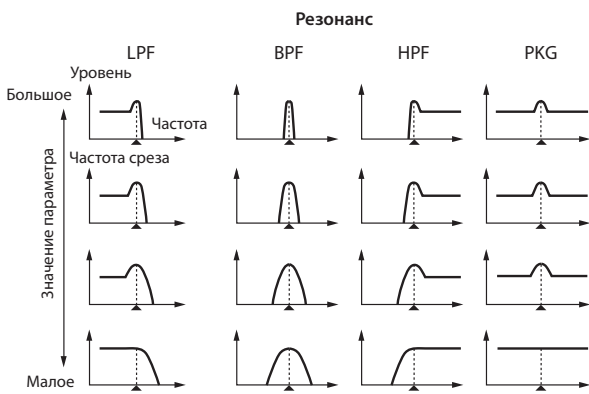
3. TVF PARAMETER

Параметр	Значение	Описание
P-Env T4 V-Sens	-64 – +63	Используйте этот параметр, чтобы скорость отпущения клавиши воздействовала на значение T4 огибающей высоты. Чтобы для быстро снимаемых нот время T4 уменьшалось, установите этот параметр в положительное (+) значение.
P-Env Time KF (Time Keyfollow)	-64 – +63	Используйте эту установку, чтобы на времена огибающей (T2 – T4) воздействовало положение ноты на клавиатуре. Чтобы времена огибающей высоты с ростом номера ноты относительно C4 сокращались, используйте положительные (+) значения.
P-Env Depth	-12 – +12	Глубина воздействия огибающей высоты Чем выше значение, тем более значительные изменения производятся огибающей. Отрицательные (-) значения инвертируют форму огибающей.
P-Env Time1 [A]	-64 – +63	Времена огибающей высоты (T1 – T4) Чем выше значение, тем больше время достижения следующей высоты.
P-Env Time2		
P-Env Time3 [D]		
P-Env Time4 [R]		
P-Env Level0	-64 – +63	Уровни огибающей высоты (L0 – L4) Определяют изменение высоты в каждой из точек относительно высоты, установленной с помощью Coarse Tune или Fine Tune.
P-Env Level1		
P-Env Level2		
P-Env Level3 [S]		
P-Env Level4		



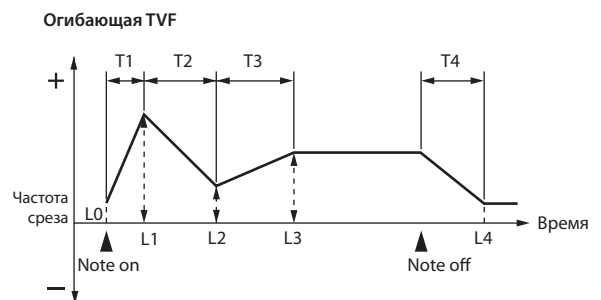
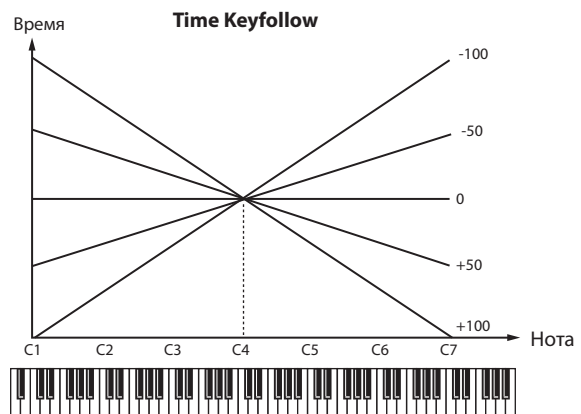
Параметр	Значение	Описание	
Filter Type	OFF	Фильтр не используется.	
	LPF	НЧ-фильтр. Уменьшает громкость всех частот выше частоты среза, приглушая звук.	
	BPF	Полосовой фильтр. Пропускает частоты только в районе частоты среза и ослабляет остальные. Это может быть полезным при создании характерных звуков.	
	HPF	ВЧ-фильтр. Ослабляет частоты ниже частоты среза. Подходит для создания перкуSSIONных звуков, выделяя их верхние частоты.	
	PKG	Пиковый фильтр. Усиливает частоты около частоты среза. Его можно использовать для создания эффектов вау-вау, циклически изменяя частоту среза с помощью LFO.	
	LPF2	НЧ-фильтр 2. Частотные компоненты выше частоты среза ослабляются, чувствительность этого фильтра наполовину меньше чувствительности LPF. Этот фильтр подходит для звуков реальных инструментов, например, акустического рояля. * Если выбрать "LPF2", параметр Resonance игнорируется.	
	LPF3	НЧ-фильтр 3. Частотные компоненты выше частоты среза ослабляются, чувствительность этого фильтра изменяется согласно частоте среза. Этот фильтр также подходит для звуков реальных инструментов, но некоторые нюансы все же отличают его от LPF2, даже при одинаковых установках TVF Envelope. * Если выбрать "LPF3", параметр Resonance игнорируется.	
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.	
	Cutoff Frequency	-63 – +63	Частота, на которой фильтр начинает воздействовать на спектр волновой формы
	Resonance	-64 – +63	Усиливает сигнал в районе частоты среза, придавая ему узнаваемость. Чрезмерно высокие установки могут стать причиной самогенерации, вызывающей искажение звука.
Cutoff Keyfollow	-200 – +200	Используйте этот параметр для изменения частоты среза согласно высоте взятой ноты. Относительно частоты среза на ноте C4 (центральное C), при положительных (+) значениях частота среза будет повышаться для нот, выше C4, а при отрицательных (-) значениях для тех же нот частота среза будет понижаться. Чем выше значения, тем заметнее изменения.	
Cutoff V-Curve	FIX, 1 – 7, TONE	Кривая, определяющая воздействие динамики игры на клавиатуре на частоту среза Чтобы динамика игры не воздействовала на частоту среза, выберите "FIX". 	

Параметр	Значение	Описание
Cutoff V-Sens	-64 – +63	Используется для изменения частоты среза в зависимости от динамики игры. Для повышения частоты среза сильно сыгранных нот выберите положительное (+) значение.
Resonance V-Sens	-64 – +63	Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на глубину резонанса. Для повышения резонанса сильно сыгранных нот выберите положительное (+) значение.
F-Env V-Curve	FIX, 1 – 7, TONE	Кривая, определяющая воздействие динамики игры на клавиатуре (velocity) на огибающую TVF. Чтобы динамика игры не воздействовала на огибающую TVF, выберите "FIX". 
F-Env V-Sens	-63 – +63	Определяет воздействие динамики игры на глубину воздействия огибающей TVF. При положительных (+) значениях огибающая TVF дает больший эффект для сильно сыгранных нот.
F-Env T1 V-Sens	-63 – +63	Позволяет динамике игры воздействовать на величину T1 огибающей TVF. Чтобы с ростом динамики время T1 сокращалось, выберите положительное (+) значение.
F-Env T4 V-Sens	-63 – +63	Позволяет скорости отпускания клавиши воздействовать на величину T4 огибающей TVF. Чтобы с ростом скорости снятия нот время T4 сокращалось, выберите положительное (+) значение.

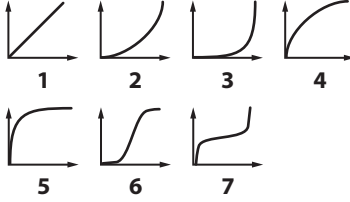


4. TVF ENVELOPE

Параметр	Значение	Описание
F-Env Depth	-63 – +63	Глубина воздействия огибающей TVF. Чем выше значения, тем значительнее изменения производит огибающая TVF. Отрицательные (-) установки инвертируют форму огибающей.
F-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100 – +100	Определяет влияние положения нот на клавиатуре на времена огибающей TVF (T2 – T4). Чтобы времена огибающей TVF с ростом номера ноты относительно C4 сокращались, используйте положительные (+) значения.
F-Env Time1 [A]	-64 – +63	Времена огибающей TVF (T1 – T4)
F-Env Time2		Чем выше значение, тем больше время достижения следующего уровня частоты среза.
F-Env Time3 [D]		
F-Env Time4 [R]		
F-Env Level0	-64 – +63	Уровни огибающей TVF (L0 – L4)
F-Env Level1		Определяет изменение частоты среза относительно значения Cutoff Frequency.
F-Env Level2		
F-Env Level3 [S]		
F-Env Level4		



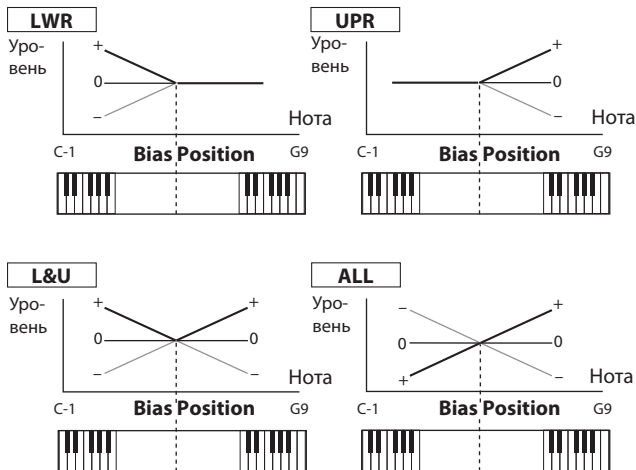
5. TVA PARAMETER

Параметр	Значение	Описание
Level V-Curve	FIX, 1 – 7, TONE	Кривая, определяющая каким образом динамика игры (velocity) воздействует на громкость. Чтобы динамика игры не воздействовала на громкость, выберите "FIX". 
Level V-Sens	-63 – +63	Чтобы громкость тембра изменялась в зависимости от динамики игры, используйте эту установку. Выберите положительное (+) значение, чтобы громкость тембра возрастала при сильной игре; чтобы тембр при сильной игре воспроизводился мягче, выберите отрицательное (-) значение.

Bias

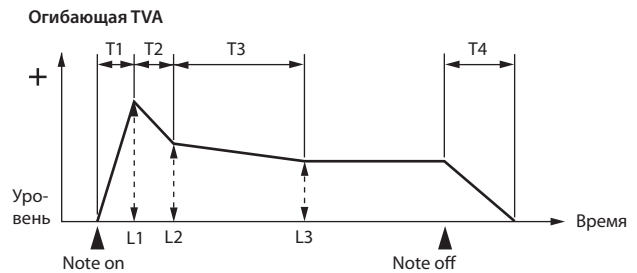
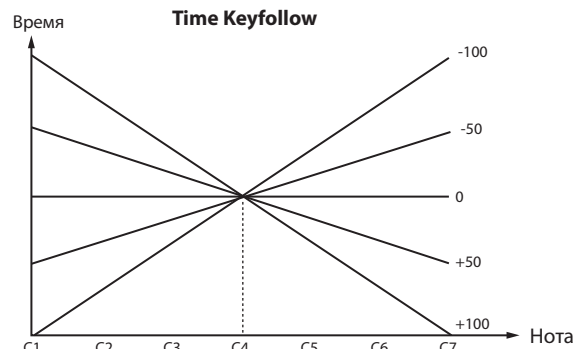
Данный параметр определяет зависимость громкости от высоты взятой ноты. Это удобно для изменения громкости посредством высоты ноты при имитации игры на акустических инструментах.

Bias Level	-100 – +100, TONE	Угол прямой, описывающей изменение громкости в направлении, определяемым параметром Bias Direction Чем выше значения, тем больше изменения. Отрицательные (-) значения инвертируют направление.
Bias Position	C – G9, TONE	Нота, относительно которой изменяется громкость
Bias Direction		Направление изменения, начинающегося с Bias Position
	LWR	Громкость изменяется для зоны клавиатуры ниже точки смещения (Bias Point).
	UPR	Громкость изменяется для зоны клавиатуры выше точки смещения (Bias Point).
	L&U	Громкость изменяется симметрично влево и вправо от точки смещения (Bias Point).
	ALL	Громкость изменяется линейно с точкой смещения в центре.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра..



6. TVA ENVELOPE

Параметр	Значение	Описание
A-Env T1 V-Sens	-63 – +63	Определяет воздействие динамики игры на значение T1 огибающей TVA. Чтобы для сильно сыгранных нот время T1 уменьшалось, установите этот параметр в положительное (+) значение. Для увеличения времени T1 выберите отрицательное (-) значение.
A-Env T4 V-Sens	-63 – +63	Используйте этот параметр, чтобы скорость отпускания клавиши воздействовала на значение T4 огибающей TVA. Чтобы для быстро снятых нот время T4 уменьшалось, установите этот параметр в положительное (+) значение. Для увеличения времени T4 выберите отрицательное (-) значение.
A-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100 – +100	Используйте эту установку, чтобы на времена огибающей TVA (T2 – T4) воздействовало положение ноты на клавиатуре. Чтобы времена огибающей TVA с ростом номера ноты относительно C4 сокращались, используйте положительные (+) значения, чтобы увеличивались – отрицательные (-). Чем больше значения, тем заметнее изменения.
A-Env Time1 [A]	-64 – +63	Времена огибающей TVA (T1 – T4) Чем больше значения, тем больше время достижения следующего уровня громкости.
A-Env Time2		
A-Env Time3 [D]		
A-Env Time4 [R]	-64 – +63	Уровни огибающей TVA (L1 – L3) Определяет изменение громкости относительно значения Tone Level.
A-Env Level1		
A-Env Level2		
A-Env Level3 [S]		



7. LF01/8. LF02

Параметр	Значение	Описание
Rate	0 – 127	Частота модуляции LFO
	Note	Для синхронизации LFO с темпом частота определяется в терминах длительностей нот.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.
Key Trigger	OFF, ON	Определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) синхронизации старта LFO со взятием ноты.
	TONE	Используется аналогичная установка тембра.
Pitch Depth	OFF, -63 – +63	Глубина воздействия LFO на высоту тона Если выбрана установка OFF, значение тембра устанавливается в 0.
TVF Depth	OFF, -63 – +63	Глубина воздействия LFO на частоту среза Если выбрана установка OFF, значение тембра устанавливается в 0.
TVA Depth	OFF, -63 – +63	Глубина воздействия LFO на громкость Если выбрана установка OFF, значение тембра устанавливается в 0.
Pan Depth	OFF, -63 – +63	Глубина воздействия LFO на панораму Если выбрана установка OFF, значение тембра устанавливается в 0.

Обработка эффектами (EFFECT EDIT)

Каждый из патчей можно обработать мультиэффектами (MFX1, MFX2), хорусом и реверберацией. Два мультиэффекта можно использовать независимо или в качестве комбинации.

Включение/отключение эффектов

Встроенные эффекты JUNO-Gi можно включать/отключать полностью. Отключайте их для прослушивания необработанного звука в процессе его создания или при использовании внешних процессоров эффектов вместо встроенных.

NOTE

Установки включения/отключения эффектов не сохраняются.

1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "2. Effect Edit" и нажмите кнопку [ENTER].

Откроется экран EFFECT ROUTING.

3. Нажмите кнопку [6] (SWITCH).

Отобразится окно EFFECT SWITCH.



4. Нажмите кнопку [1] (MFX 1) – [4] (REVERB) для включения/отключения соответствующего эффекта.

При каждом нажатии на кнопку соответствующий эффект изменяет свое состояние (включен/выключен).

5. Для закрытия окна нажмите кнопку [6] (CLOSE) или [EXIT].

Снова отобразится экран EFFECT ROUTING.

Установки эффектов

1. Выберите обрабатываемый эффектом патч.
2. Нажмите кнопку [MENU].
3. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "2. Effect Edit" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран EFFECT ROUTING.

MEMO

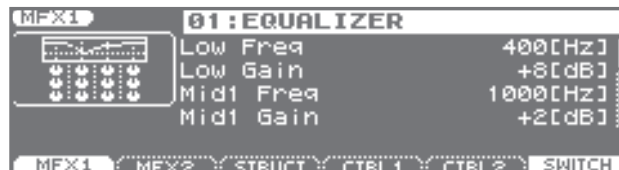
Можно включать/отключать слои, удерживая кнопку [SHIFT] и нажимая кнопки [1] – [4].

4. Нажмите кнопку [2] (MFX) – [4] (REVERB) для выбора настраиваемого эффекта.

Кнопка	Описание	Стр.
[1] (ROUTING)	Общие установки эффектов, например, определение выходов и уровни сигналов.	45
[2] (MFX)	Установки мультиэффекта	48
[3] (CHORUS)	Установки хоруса	76
[4] (REVERB)	Установки реверберации	77

5. Когда курсор находится в верхней строке экрана, колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите нужный тип эффекта.

(Пример экрана MFX1)



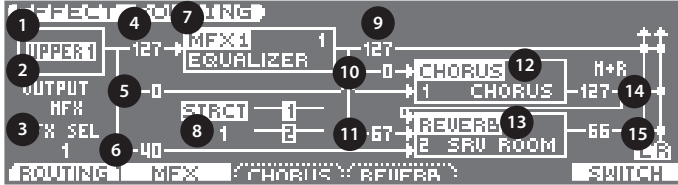
6. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр.
7. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.
8. По окончании редакции нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на экран LIVE SET PLAY.

Сохранение установок эффектов

Установки эффектов патча теряются при смене патча. Чтобы этого не произошло, нажмите кнопку [WRITE] для их сохранения в пользовательский патч (стр. 35).

Маршрутизация и параметры (EFFECT ROUTING)

Здесь производятся общие установки для эффектов, такие как определение выходов и уровней сигналов.



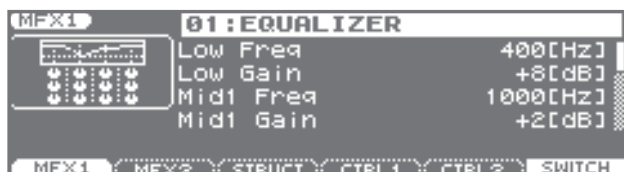
Параметры под номерами 7, 9 – 11 могут редактироваться для каждого из мультиэффектов (MFX1 – MFX2).

№	Параметр	Значение	Описание
1	Layer Select	UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2	Редактируемый слой
2	Layer Output Assign		Определяет способ вывода прямого сигнала слоя
		MFX	Вывод в стерео через мультиэффект. Также после мультиэффекта можно добавить хорус и реверберацию.
		L+R	Вывод в стерео через разъемы OUTPUT без прохождения через мультиэффект
		L	Вывод в моно через разъем OUTPUT L без прохождения через мультиэффект
	R	Вывод в моно через разъем OUTPUT R без прохождения через мультиэффект	
3	MFX Select	1 – 2	Используемый слоем мультиэффект (выбор одного из MFX 1, 2)
4	Layer Output Level	0 – 127	Уровень посылы на выход, определенный параметром Layer Output Assign
5	Layer Chorus Send Level	0 – 127	Уровень посылы сигнала слоя на хорус
6	Layer Reverb Send Level	0 – 127	Уровень посылы сигнала слоя на реверберацию
7	MFX Type	0 – 79	Тип мультиэффекта (доступно 79 типов) См. стр. 48.
8	MFX Structure	1 – 3	Способ коммутации MFX 1, 2 (стр. 46)
9	MFX Output Level	0 – 127	Громкость сигнала, прошедшего через мультиэффект
10	MFX Chorus Send Level	0 – 127	Уровень хора для сигнала, прошедшего через мультиэффект
11	MFX Reverb Send Level	0 – 127	Уровень реверберации для сигнала, прошедшего через мультиэффект
12	Chorus Type		Тип хора
		0 (OFF)	Хорус/задержка не используется
		1 (CHORUS)	Хорус
		2 (DELAY)	Задержка
	3 (GM2 CHO)	Хорус GM2	

№	Параметр	Значение	Описание
13	Reverb Type		Тип реверберации
		0 (OFF)	Реверберация не используется
		1 (REVERB)	Стандартная реверберация
		2 (SRV ROOM)	Реверберация, имитирующая акустические отражения комнаты
		3 (SRV HALL)	Реверберация, имитирующая акустические отражения зала
		4 (SRV PLATE)	Реверберация, имитирующая призыв пластины (устройства, использующего вибрации металлической пластины)
	5 (GM2 REV)	Реверберация GM2	
14	Chorus Output		Выход звука, прошедшего через хорус
		MAIN	Выход в стерео на разъемы OUTPUT
		REV	Выход в моно на реверберацию
		M+R	Выход на разъемы OUTPUT в стерео и на реверберацию в моно
	Chorus Level	0 – 127	Громкость сигнала, прошедшего через хорус
15	Reverb Level	0 – 127	Громкость сигнала, прошедшего через реверберацию

Установки мультиэффектов

Для доступа к экрану MFX, находясь на экране EFFECT ROUTING (стр. 45), нажмите кнопку [2] (MFX).

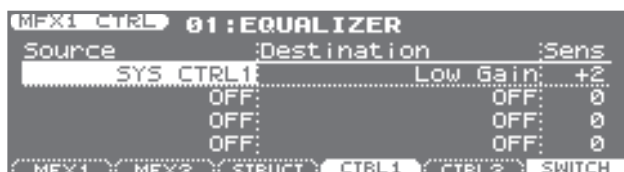


Кнопками курсора выберите редактируемый параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
(MFX Type)	00: THRU – 79: VOCODER	Выбор типа мультиэффекта, используемого в MFX. Значение "00: THRU" соответствует отключению мультиэффекта.
Параметры типа MFX	Редакция параметров выбранного типа MFX. См. стр. 48.	

Управление мультиэффектами по MIDI (MFX1, 2 CTRL)

Для доступа к экрану MFX CTRL, находясь на экране MFX, нажмите кнопку [4] (CTRL 1) или [5] (CTRL 2).



Кнопками курсора выберите редактируемый параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Управление мультиэффектами

Для изменения громкости мультиэффектов или времени задержки с помощью внешнего MIDI-устройства необходимо передать системные эксклюзивные (System Exclusive) сообщения (MIDI-сообщения, разработанные специально для JUNO-Gi). Однако системные эксклюзивные сообщения могут быть сложными и содержать большое количество данных.

По этой причине ряд наиболее важных параметров мультиэффектов JUNO-Gi разработан таким образом, чтобы можно было изменять их значения с помощью MIDI-сообщений Control Change и некоторых других.

Например, джойстиком Pitch Bend можно изменять уровень дисторшна, а с помощью чувствительности клавиатуры можно управлять временем задержки. Управляемые параметры заранее определены для каждого типа мультиэффекта; они обозначены символом "#" в списке параметров на стр. 48. Функция, которая позволяет производить изменения параметров мультиэффектов в реальном времени с помощью MIDI-сообщений, называется MFX Control (Управление мультиэффектами). Для каждого из мультиэффектов MFX 1, 2 можно определить до 4 таких параметров.

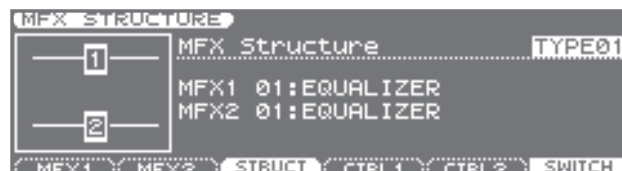
Для управления мультиэффектом в реальном времени необходимо определить, какое MIDI-сообщение (Source) каким параметром (Destination) и с какой интенсивностью (Sens) будет управлять.

Параметр	Значение	Описание
Source (1 – 4) (Control Source)	MIDI-сообщение, используемое для управления соответствующим параметром MFX.	
	OFF	Управление мультиэффектами не используется.
	CC01 – 31	Номера контроллеров 1 – 31
	CC33 – 95	Номера контроллеров 33 – 95
	PITCH BEND	Высота тона
	AFTERTOUCH	Послекасание
Destination (1 – 4) (Control Destination)	См. стр. 48	Параметр мультиэффекта, управляемый с помощью источников управления 1 – 4. Параметры мультиэффектов, доступные для управления, зависят от типа MFX.
		Степень (интенсивность) управления мультиэффектом. Выбирайте положительную величину (+) для изменения управляемого значения в положительном направлении (увеличение, смещение вправо, повышение частоты и т.п.); выбирайте отрицательную величину (-) для изменения управляемого значения в отрицательном направлении (уменьшение, смещение влево, понижение частоты и т.п.). Чем выше величина, тем сильнее степень управления.
Sens (1 – 4) (Control Sensitivity)	-63 – +63	

Определение коммутации мультиэффектов (MFX STRUCTURE)

Можно определять способ коммутации MFX 1, 2.

Для доступа к экрану MFX STRUCTURE, находясь на экране MFX или MFX CTRL, нажмите кнопку [3] (STRUCT).

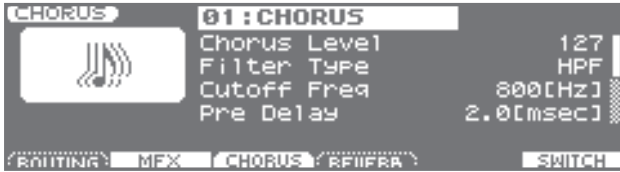


Кнопками курсора выберите редактируемый параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
MFX Structure	TYPE01 – TYPE03	Определяет способ коммутации MFX 1, 2
MFX1, 2	00: THRU – 79: VOCODER	Выбирает тип мультиэффекта для каждого из MFX 1, 2

Установки хоруса (CHORUS)

Для доступа к экрану CHORUS, находясь на экране EFFECT ROUTING (стр. 45), нажмите кнопку [3] (CHORUS).



Кнопками курсора выберите редактируемый параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
(Chorus Type)	00: OFF – 03: GM2 CHORUS	Выбор типа хоруса. Значение "00: OFF" соответствует отключению хоруса.
Параметры хоруса	Редакция параметров выбранного хоруса. См. стр. 76.	

Установки реверберации (REVERB)

Для доступа к экрану REVERB, находясь на экране EFFECT ROUTING (стр. 45), нажмите кнопку [4] (REVERB).



Кнопками курсора выберите редактируемый параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
(Reverb Type)	00: OFF – 05: GM2 REVERB	Выбор типа реверберации. Значение "00: OFF" соответствует отключению реверберации.
Параметры реверберации	Редакция параметров выбранного эффекта реверберации. См. стр. 77.	

Параметры эффектов

Параметры мультиэффектов (MFX1, 2)

В качестве мультиэффектов можно использовать 79 различных эффектов. Некоторые из них состоят из двух или более эффектов, соединенных последовательно.

Параметрами, обозначенными символом "#", можно управлять с помощью Multi-Effects Control (стр. 46). Для "#1" и "#2" одновременно изменяются два элемента установки.

FILTER (10 типов)		
01	EQUALIZER	стр. 50
02	SPECTRUM	стр. 50
03	ISOLATOR	стр. 50
04	LOW BOOST	стр. 50
05	SUPER FILTER	стр. 51
06	STEP FILTER	стр. 51
07	ENHANCER	стр. 51
08	AUTO WAH	стр. 52
09	HUMANIZER	стр. 52
10	SPEAKER SIMULATOR	стр. 52
MODULATION (12 типов)		
11	PHASER	стр. 53
12	STEP PHASER	стр. 53
13	MULTI STAGE PHASER	стр. 53
14	INFINITE PHASER	стр. 54
15	RING MODULATOR	стр. 54
16	STEP RING MODULATOR	стр. 54
17	TREMOLO	стр. 54
18	AUTO PAN	стр. 55
19	STEP PAN	стр. 55
20	SLICER	стр. 55
21	ROTARY	стр. 56
22	VK ROTARY	стр. 56
CHORUS (12 типов)		
23	CHORUS	стр. 56
24	FLANGER	стр. 57
25	STEP FLANGER	стр. 57
26	HEXA-CHORUS	стр. 58
27	TREMOLO CHORUS	стр. 58
28	SPACE-D	стр. 58
29	3D CHORUS	стр. 59
30	3D FLANGER	стр. 59
31	3D STEP FLANGER	стр. 59
32	2BAND CHORUS	стр. 60
33	2BAND FLANGER	стр. 60
34	2BAND STEP FLANGER	стр. 60
DYNAMICS (8 типов)		
35	OVERDRIVE	стр. 61
36	DISTORTION	стр. 61
37	VS OVERDRIVE	стр. 61
38	VS DISTORTION	стр. 61
39	GUITAR AMP SIMULATOR	стр. 62
40	COMPRESSOR	стр. 62
41	LIMITER	стр. 63
42	GATE	стр. 63
DELAY (13 типов)		
43	DELAY	стр. 63
44	LONG DELAY	стр. 64

45	SERIAL DELAY	стр. 64
46	MODULATION DELAY	стр. 64
47	3TAP PAN DELAY	стр. 65
48	4TAP PAN DELAY	стр. 65
49	MULTI TAP DELAY	стр. 65
50	REVERSE DELAY	стр. 66
51	SHUFFLE DELAY	стр. 66
52	3D DELAY	стр. 66
53	TIME CTRL DELAY	стр. 67
54	LONG TIME CTRL DELAY	стр. 67
55	TAPE ECHO	стр. 68
LO-FI (5 типов)		
56	LOFI NOISE	стр. 68
57	LOFI COMPRESS	стр. 69
58	LOFI RADIO	стр. 69
59	TELEPHONE	стр. 69
60	PHONOGRAPH	стр. 69
PITCH (3 типа)		
61	PITCH SHIFTER	стр. 69
62	2VOICE PITCH SHIFTER	стр. 70
63	STEP PITCH SHIFTER	стр. 70
REVERB (2 типа)		
64	REVERB	стр. 71
65	GATED REVERB	стр. 71
COMBINATION (12 типов)		
66	OVERDRIVE → CHORUS	стр. 71
67	OVERDRIVE → FLANGER	стр. 72
68	OVERDRIVE → DELAY	стр. 72
69	DISTORTION → CHORUS	стр. 72
70	DISTORTION → FLANGER	стр. 72
71	DISTORTION → DELAY	стр. 72
72	ENHANCER → CHORUS	стр. 73
73	ENHANCER → FLANGER	стр. 73
74	ENHANCER → DELAY	стр. 73
75	CHORUS → DELAY	стр. 73
76	FLANGER → DELAY	стр. 74
77	CHORUS → FLANGER	стр. 74
PIANO (1 тип)		
78	SYMPATHETIC RESONANCE	стр. 75
VOCODER (1 тип)		
79	VOCODER	стр. 75

Нотные значения

Некоторые параметры эффектов (такие, как Rate или Delay Time) можно задавать в формате длительности нот. Такие параметры имеют переключатель число/нота, который позволяет определять величину в виде ноты или в виде числа. Чтобы задать Rate (Delay Time) в виде числового значения, установите переключатель число/нота в "Hz" ("msec"). Чтобы определить значение в формате длительности нот, установите переключатель число/нота в "NOTE".

Переключатель число/нота



* Если значение Rate задано в виде ноты, модуляция синхронизируется с темпом клавиатуры

Длительности нот:

	1/64-я триоль		1/64-я		1/32-я триоль
	1/32-я		1/16-я триоль		1/32-я с точкой
	1/16-я		1/8-я триоль		1/16-я с точкой
	1/8-я		1/4-я триоль		1/8-я с точкой
	1/4-я		1/2-я триоль		1/4-я с точкой
	1/2-я		Целая триоль		1/2-я с точкой
	Целая		Двойная триоль		Целая с точкой
	Двойная				

NOTE

- Если параметр, переключатель число/нота которого установлен в "NOTE", определен в качестве приемника управления мультиэффектами, то управлять этим параметром с помощью управления мультиэффектами невозможно.
- Если время задержки задано нотой, понижение темпа будет увеличивать время задержки только до определенного предела. Это вызвано ограничением максимального времени самого эффекта задержки; снижение темпа в какой-то момент приведет к достижению этого предела, после чего время задержки будет оставаться неизменным. Верхний предел соответствует максимальному значению, которое можно задать при установке времени задержки в виде числового значения.

Использование эффектов 3D

В приведенных ниже эффектах 3D используется технология RSS (Roland Sound Space) для создания пространственных призвуков, не достижимых посредством задержки, реверберации, хора и т.д.

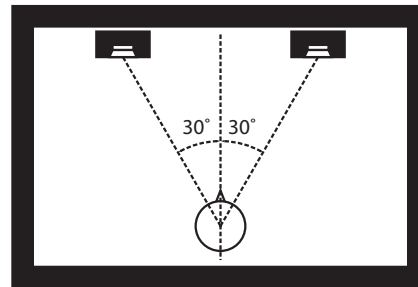
52: 3D DELAY

29: 3D CHORUS

30: 3D FLANGER

31: 3D STEP FLANGER

При использовании этих эффектов рекомендуется располагать динамики, как показано на картинке. Кроме того, размещайте динамики на достаточном удалении от боковых стен.



Если динамики сильно разнесены, или при наличии значительной реверберации полный эффект 3D может не наблюдаться. Каждый из этих эффектов имеет параметр "Output Mode". Если сигналы с выходов OUTPUT прослушиваются через динамики, установите данный параметр в "SPEAKER". При прослушивании звука в наушниках установите его в "PHONES". Это требуется для увеличения выразительности эффекта 3D. В противном случае, полный эффект 3D может отсутствовать.

Функция STEP RESET

06: STEP FILTER

16: STEP RING MODULATOR

19: STEP PAN

20: SLICER

63: STEP PITCH SHIFTER

Данные 5 типов эффектов содержат 16-шаговые секвенсоры. В них можно использовать управление мультиэффектами (стр. 46) для сброса секвенций к воспроизведению с первого шага. Для этого установите приемник управления мультиэффектами (Destination) в "Step Reset".

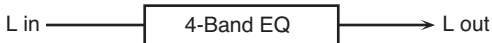
Например, если эффект управляется джойстиком модуляции, произведите следующие установки.

Параметр	Значение
Source	CC01: MODULATION
Destination	Step Reset
Sens	+63

При этом при каждой манипуляции джойстиком секвенция будет запускаться с первого шага.

01: EQUALIZER

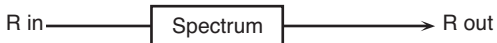
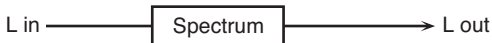
Четырехполосный стереоэквалайзер (НЧ, 2 x СЧ, ВЧ).



Параметр	Значение	Описание
Low Freq	200, 400 Hz	Частота диапазона НЧ
Low Gain #	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
Mid1 Freq	200 – 8000 Hz	Частота диапазона СЧ 1
Mid1 Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона СЧ 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ширина диапазона СЧ 1 Чем выше значение Q, тем уже диапазон.
Mid2 Freq	200 – 8000 Hz	Частота диапазона СЧ 2
Mid2 Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона СЧ 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ширина диапазона СЧ 2 Чем выше значение Q, тем уже диапазон.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Частота диапазона ВЧ
High Gain #	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level #	0 – 127	Выходной уровень

02: SPECTRUM

Это — стерео спектр. Спектр представляет собой разновидность фильтра, изменяющего тембр за счет усиления или ослабления уровня определенных частот.



Параметр	Значение	Описание
Band1 (250 Hz)	-15 – +15 dB	Уровень соответствующей полосы частот
Band2 (500 Hz)		
Band3 (1000 Hz)		
Band4 (1250 Hz)		
Band5 (2000 Hz)		
Band6 (3150 Hz)		
Band7 (4000 Hz)		
Band8 (8000 Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Одновременно регулирует ширину диапазонов для всех частотных полос.
Level #	0 – 127	Выходной уровень

03: ISOLATOR

Эквалайзер, добавляющий звуку специальные эффекты за счет значительного снижения громкости в различных диапазонах.



Параметр	Значение	Описание
Boost/Cut Low #	-60 – +4 dB	Усиление/ослабление диапазонов ВЧ, СЧ и НЧ. При -60 дБ сигнал отсутствует, при 0 дБ уровень входного сигнала остается неизменным.
Boost/Cut Mid #		
Boost/Cut High #		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Включает/отключает функцию Anti-Phase для диапазонов НЧ. При включении противоположный канал стереосигнала инвертируется и добавляется к сигналу.
Anti Phase Low Level	0 – 127	Установка уровня для диапазонов НЧ. Регулировка этого уровня для определенных частот позволяет выделить отдельные составляющие. Работает только в случае стереоисточника.
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Включает/отключает функцию Anti-Phase для диапазонов СЧ. Параметры аналогичны диапазонам НЧ.
Anti Phase Mid Level	0 – 127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Включает/отключает Low Booster. Эта функция усиливает низкие частоты для получения мощных басов.
Low Boost Level	0 – 127	При увеличении параметра усиливаются басы. * В зависимости от установок Isolator и фильтра этот эффект может быть трудно различим.
Level	0 – 127	Выходной уровень

04: LOW BOOST

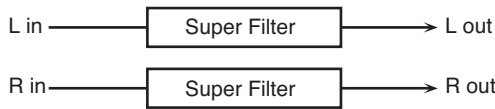
Повышает уровень низкочастотного диапазона, формируя мощный басовый звук.



Параметр	Значение	Описание
Boost Frequency #	50 – 125 Hz	Центральная частота, на которой усиливается диапазон НЧ
Boost Gain #	0 – +12 dB	Степень усиления диапазона НЧ
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Ширина усиливаемого диапазона НЧ
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

05: SUPER FILTER

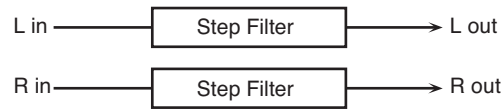
Фильтр с очень большой крутизной среза. Возможно цикличное изменение частоты среза фильтра.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	Тип фильтра Частотный диапазон, пропускаемый фильтром	
	LPF	Ниже частоты среза
	BPF	В области частоты среза
	HPF	Выше частоты среза
Filter Slope	Крутизна ослабления на октаву	
	-12 dB	Небольшая крутизна
	-24 dB	Стандартная крутизна
	-36 dB	Максимальная крутизна
Filter Cutoff #	0 – 127	Частота среза фильтра Чем больше значение, тем выше частота среза.
Filter Resonance #	0 – 127	Уровень резонанса фильтра Чем больше значение, тем выше резонанс.
Filter Gain	0 – +12 dB	Уровень усиления на выходе фильтра
Modulation Sw	OFF, ON	Включение/выключение циклических изменений
Modulation Wave	Огибающая модуляции частоты среза	
	TRI	Треугольная волна
	SQR	Прямоугольная волна
	SIN	Синусоидальная волна
	SAW1	Пилообразная волна (вверх)
	SAW2	Пилообразная волна (вниз)
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Attack #	0 – 127	Скорость изменения частоты среза Эффект проявляется при выборе для Modulation Wave значений SQR, SAW1 или SAW2.
Level	0 – 127	Выходной уровень

06: STEP FILTER

Фильтр с пошаговой модуляцией частоты среза. Можно задать паттерн, управляющий изменением частоты среза.



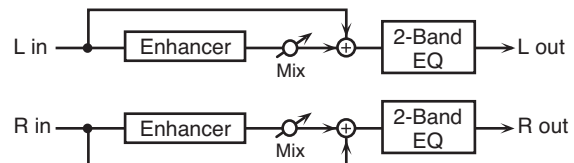
Параметр	Значение	Описание
Step 01-16	0 – 127	Частота среза соответствующего шага
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Attack #	0 – 127	Скорость изменения частоты среза между шагами
Filter Type	Тип фильтра Частотный диапазон, пропускаемый фильтром	
	LPF	Ниже частоты среза
	BPF	В области частоты среза
	HPF	Выше частоты среза
Filter Slope	Крутизна ослабления на октаву	
	-12 dB	Небольшая крутизна
	-24 dB	Стандартная крутизна
	-36 dB	Максимальная крутизна
Filter Resonance #	0 – 127	Уровень резонанса фильтра Чем больше значение, тем выше резонанс.
Filter Gain	0 – +12 dB	Уровень усиления на выходе фильтра
Level	0 – 127	Выходной уровень

MEMO

Для сброса секвенций к первому шагу можно использовать управление мультиэффектами (стр. 46).

07: ENHANCER

Управляет структурой высокочастотных обертонов, придавая звуку дополнительную яркость и плотность.



Параметр	Значение	Описание
Sens #	0 – 127	Чувствительность эффекта
Mix #	0 – 127	Уровень генерируемых обертонов
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

08: AUTO WAH

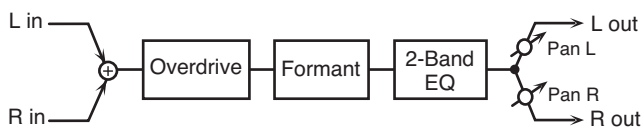
Циклично управляет фильтром для создания периодических изменений тембра.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	Тип фильтра	
	LPF	Эффект работает в широком частотном диапазоне.
	BPF	Эффект работает в узком частотном диапазоне.
Manual #	0 – 127	Резонансная частота эффекта.
Peak	0 – 127	Уровень эффекта в диапазоне резонансной частоты. Чем выше значение Q, тем уже диапазон.
Sens #	0 – 127	Чувствительность управления фильтром.
Polarity	Направление изменения частоты при модуляции фильтра авто-вау.	
	UP	Изменения происходят в сторону высоких частот.
	DOWN	Изменения происходят в сторону низких частот.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth #	0 – 127	Глубина модуляции
Phase #	0 – 180 deg	Сдвиг фазы левого и правого каналов при работе эффекта.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

09: HUMANIZER

Добавляет гласные звуки, имитирующие человеческий голос.



Параметр	Значение	Описание
Drive Sw	OFF, ON	Включает/выключает драйв.
Drive #	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Vowel1	a, e, i, o, u	Выбирает гласный звук.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота переключения гласных звуков
Depth #	0 – 127	Глубина эффекта
Input Sync Sw	OFF, ON	Включает/выключает сброс LFO Определяет будет (ON) или нет (OFF) генератор LFO, переключающий гласные, сбрасываться от входного сигнала.
Input Sync Threshold	0 – 127	Уровень громкости, на котором происходит сброс

Параметр	Значение	Описание
Manual #	Точка переключения Vowel 1/2	
	0 – 49	Vowel 1 длиннее.
	50	Vowel 1 и 2 имеют одинаковую продолжительность звучания.
	51 – 100	Vowel 2 длиннее.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама на выходе
Level	0 – 127	Выходной уровень

10: SPEAKER SIMULATOR

Имитирует тип динамика и размещение микрофона, которые используются для записи звука акустической системы.



Параметр	Значение	Описание
Speaker Type	(См. таблицу.)	Тип громкоговорителя
Mic Setting	1, 2, 3	Положение микрофона, записывающего звук акустической системы. Доступно три значения: 1, 2 и 3. Чем оно больше, тем дальше расположен микрофон.
Mic Level #	0 – 127	Громкость микрофона
Direct Level #	0 – 127	Громкость прямого сигнала
Level #	0 – 127	Выходной уровень

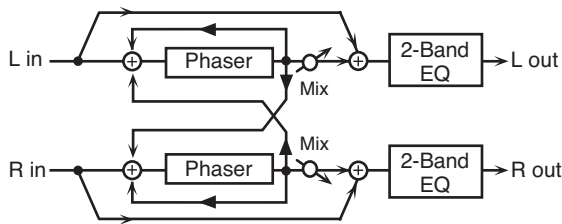
Технические характеристики акустических систем

В колонке "Динамик" указан диаметр каждого из динамиков (в дюймах), а также их количество. В колонке "Микрофон" используются следующие сокращения: "Д" — динамический, "К" — конденсаторный.

Тип	Кабинет	Динамик	Микрофон
SMALL 1	малый открытого типа	10	Д
SMALL 2	малый открытого типа	10	Д
MIDDLE	открытого типа	12 x 1	Д
JC-120	открытого типа	12 x 2	Д
BUILT-IN 1	открытого типа	12 x 2	Д
BUILT-IN 2	открытого типа	12 x 2	К
BUILT-IN 3	открытого типа	12 x 2	К
BUILT-IN 4	открытого типа	12 x 2	К
BUILT-IN 5	открытого типа	12 x 2	К
BG STACK 1	закрытого типа	12 x 2	К
BG STACK 2	большой закрытого типа	12 x 2	К
MS STACK 1	большой закрытого типа	12 x 4	К
MS STACK 2	большой закрытого типа	12 x 4	К
METAL STACK	большой двойной стек	12 x 4	К
2-STACK	большой двойной стек	12 x 4	К
3-STACK	большой тройной стек	12 x 4	К

11: PHASER

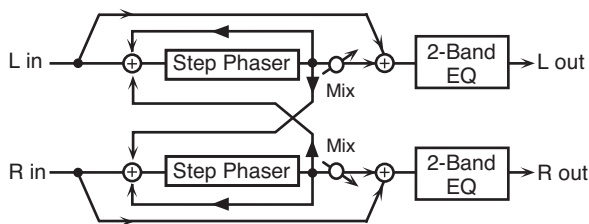
Звук со смещенной фазой добавляется к оригинальному сигналу, и результат модулируется.



Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Количество каскадов фазера
Manual #	0 – 127	Базовая частота, с которой модулируется звук.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Polarity	Определяет, будут ли левая и правая фаза модуляции одинаковыми или противоположными.	
	INVERSE	Левая и правая фаза противоположны. При использовании моноисточника звук рассеивается.
	SYNCHRO	Левая и правая фазы совпадают. Выберите это значение для стереоисточника.
Resonance #	0 – 127	Глубина обратной связи
Cross Feedback	-98 – +98%	Уровень сигнала фазера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Mix #	0 – 127	Уровень сигнала со смещенной фазой
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

12: STEP PHASER

Постепенно изменяющийся эффект фазера.

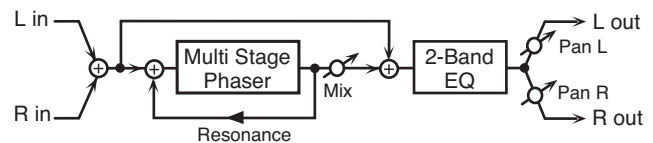


Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Количество каскадов фазера
Manual #	0 – 127	Базовая частота, относительно которой модулируется звук.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции

Параметр	Значение	Описание
Polarity	Определяет, будут ли левая и правая фаза модуляции одинаковыми или противоположными.	
	INVERSE	Левая и правая фаза противоположны. При использовании моноисточника звук рассеивается.
	SYNCHRO	Левая и правая фазы одинаковы. Выберите это значение для стереоисточника.
Resonance #	0 – 127	Глубина обратной связи
Cross Feedback	-98 – +98%	Регулирует пропорцию сигнала фазера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Step Rate #	0.10 – 20.00 Hz, note	Частота пошаговых изменений эффекта фазера
Mix #	0 – 127	Уровень сигнала со смещенной фазой
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

13: MULTI STAGE PHASER

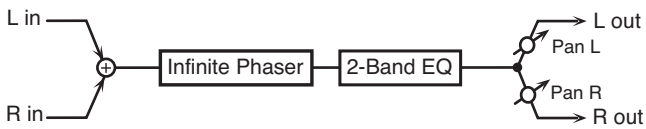
Исключительно высокие установки разности фаз создают глубокий эффект фазера.



Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Количество каскадов фазера
Manual #	0 – 127	Базовая частота, относительно которой модулируется звук.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Resonance #	0 – 127	Глубина обратной связи
Mix #	0 – 127	Уровень сигнала со смещенной фазой
Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама выходного сигнала
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

14: INFINITE PHASER

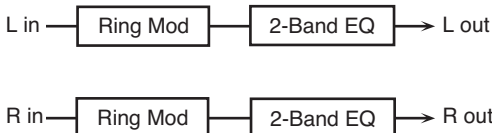
Фазер с постоянным повышением/понижением частоты, с которой модулируется звук.



Параметр	Значение	Описание
Mode	1, 2, 3, 4	Чем выше значение, тем глубже эффект фазера.
Speed #	-100 – +100	Скорость повышения или понижения частоты модуляции звука (+: вверх/ -: вниз)
Resonance #	0 – 127	Глубина обратной связи
Mix #	0 – 127	Уровень сигнала со смещенной фазой
Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама выходного сигнала
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление для диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление для диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

15: RING MODULATOR

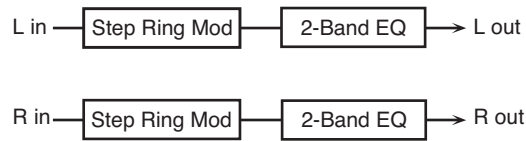
Эффект амплитудной модуляции входного сигнала, создающий колокольный звук. Можно менять частоту модуляции согласно изменениям громкости звука, подаваемого на эффект.



Параметр	Значение	Описание
Frequency #	0 – 127	Частота, на которой происходит модуляция.
Sens #	0 – 127	Уровень частотной модуляции.
Polarity	Определяет направление движения частотной модуляции.	
	UP	В сторону повышения частоты
	DOWN	В сторону понижения частоты
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

16: STEP RING MODULATOR

Эффект имитации колокольного звука, в котором используется 16-шаговая секвенция для изменения частоты модуляции.



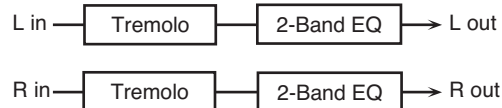
Параметр	Значение	Описание
Step 01-16	0 – 127	Частота эффекта на соответствующем шаге
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота циклических изменений 16-шаговой секвенции
Attack #	0 – 127	Скорость изменения частоты модуляции между шагами
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление для диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление для диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

MEMO

Доступно использование управления мультиэффектами для сброса секвенций к первому шагу (стр. 46).

17: TREMOLO

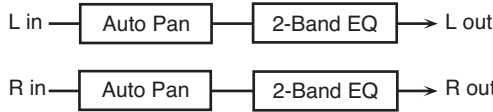
Циклически модулирует громкость для получения эффекта тремоло.



Параметр	Значение	Описание
Mod Wave	Волна модуляции	
	TRI	Треугольная волна
	SQR	Прямоугольная волна
	SIN	Синусоидальная волна
	SAW1/2	Пилообразная волна
SAW1		
	SAW2	
Rate #		0.05 – 10.00 Hz, note
Depth #	0 – 127	Глубина эффекта
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

18: AUTO PAN

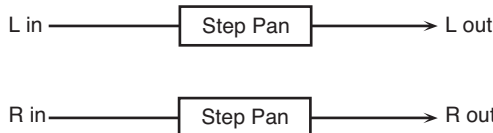
Циклически модулирует положение звука в стереополе.



Параметр	Значение	Описание
Mod Wave	Волна модуляции	
	TRI	Треугольная волна
	SQR	Прямоугольная волна
	SIN	Синусоидальная волна
	SAW1/2	Пилообразная волна
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота изменений
Depth #	0 – 127	Глубина эффекта
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

19: STEP PAN

Использует 16-шаговую секвенцию для изменения положения звука в стереополе.



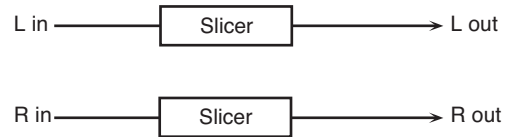
Параметр	Значение	Описание
Step 01-16	L64 – 63R	Панорама на соответствующем шаге
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота смены шагов 16-шаговой секвенции
Attack #	0 – 127	Скорость изменений панорамы между шагами
Input Sync Sw	OFF, ON	Определяет, будет ли (ON) входная нота возобновлять секвенцию с первого шага или нет (OFF)
Input Sync Threshold	0 – 127	Громкость распознанной входной ноты
Level	0 – 127	Выходной уровень

MEMO

Можно использовать управление мультиэффектами для сброса секвенций к первому шагу (стр. 46).

20: SLICER

Нарезает сигнал на отдельные фрагменты, формируя из обычного звука фразы аккомпанементного типа. Особенно хорошо эффект работает с продолжительными, "тянущимися" звуками.



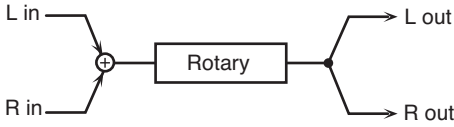
Параметр	Значение	Описание
Step 01-16	0 – 127	Уровень на соответствующем шаге
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота смены шагов 16-шаговой секвенции
Attack #	0 – 127	Скорость изменений уровня между шагами
Input Sync Sw	OFF, ON	Определяет, будет ли (ON) входная нота стартовать секвенцию с первого шага или нет (OFF)
Input Sync Threshold	0 – 127	Громкость, начиная с которой начинают распознаваться входные ноты
Mode	Определяет режим изменения громкости между шагами.	
	LEGATO	После окончания предыдущего шага громкость начинает изменяться, чтобы достигнуть уровня следующего шага. Если уровень следующего шага совпадает с предыдущим, громкость не меняется.
Shuffle #	SLASH	Уровень моментально устанавливается в 0 до перехода к уровню следующего шага. Это изменение громкости происходит, даже если уровень следующего шага такой же, как и уровень предыдущего.
	0 – 127	Сдвиг времени запуска четных шагов секвенции (шаг 2, шаг 4, шаг 6...). Чем выше значение, тем позже запускаются четные шаги.
Level	0 – 127	Выходной уровень

MEMO

Можно использовать управление мультиэффектами для сброса секвенций к первому шагу (стр. 46).

21: ROTARY

Эффект имитирует звук вращающихся динамиков, которые раньше часто использовались с электроорганами. Исключительно правдоподобные уникальные модуляционные характеристики достигаются за счет независимого управления вращением роторов. Эффект обычно применяется для патчей электрооргана.

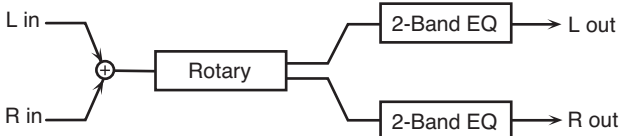


Параметр	Значение	Описание
Speed #	SLOW	Замедляет вращение к значению SLOW.
	FAST	Ускоряет вращение к значению FAST.
Woofers Slow Speed	0.05 – 10.00 Hz	Низкая частота (SLOW) вращения НЧ-ротора
Woofers Fast Speed	0.05 – 10.00 Hz	Высокая частота (FAST) вращения НЧ-ротора
Woofers Acceleration	0 – 15	Регулирует время, за которое НЧ-ротор достигает частоты при переключении с высокой на низкую (или с низкой на высокую). Чем ниже значение, тем больше время.
Woofers Level	0 – 127	Громкость НЧ-ротора
Tweeters Slow Speed	0.05 – 10.00 Hz	Установки ВЧ-ротора Параметры аналогичны параметрам для НЧ-ротора
Tweeters Fast Speed	0.05 – 10.00 Hz	
Tweeters Acceleration	0 – 15	
Tweeters Level	0 – 127	
Separation	0 – 127	Рассеяние звука в пространстве
Level #	0 – 127	Выходной уровень

22: VK ROTARY

Эффект формирует изменяемую амплитудно-частотную характеристику вращающегося динамика с подчеркнутыми басами.

Он имеет те же характеристики, что и встроенный вращающийся динамик в VK-7.

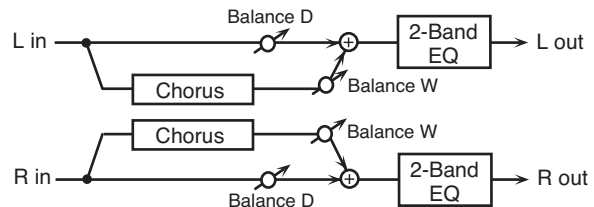


Параметр	Значение	Описание
Speed #	Частота вращения динамика	
	SLOW	Медленная
	FAST	Быстрая
Brake #	OFF, ON	Переключает вращение динамика. При включении динамик постепенно останавливается. При выключении вращение постепенно возобновляется.
Woofers Slow Speed	0.05 – 10.00 Hz	Низкая частота вращения вухера
Woofers Fast Speed	0.05 – 10.00 Hz	Высокая частота вращения вухера
Woofers Trans Up	0 – 127	Определяет скорость, с которой изменяется частота вращения вухера при переключении частоты вращения с низкой на высокую.

Параметр	Значение	Описание
Woofers Trans Down	0 – 127	Определяет скорость, с которой изменяется частота вращения вухера при переключении частоты вращения с высокой на низкую.
Woofers Level	0 – 127	Громкость вухера
Tweeters Slow Speed	0.05 – 10.00 Hz	Установки твитера Параметры аналогичны параметрам для вухера.
Tweeters Fast Speed	0.05 – 10.00 Hz	
Tweeters Trans Up	0 – 127	
Tweeters Trans Down	0 – 127	
Tweeters Level	0 – 127	
Spread	0 – 10	Управляет стереофонической картинкой эффекта. Чем выше значение, тем шире панорама.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level #	0 – 127	Выходной уровень

23: CHORUS

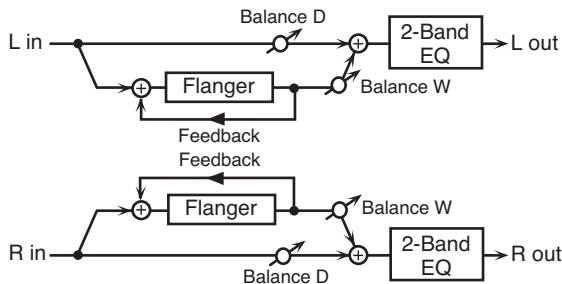
Эффект стереохоруса. Предусмотрен фильтр, позволяющий регулировать тембр звука хоруса.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется
	LPF	Ослабляет диапазон выше частоты среза
Cutoff Freq	HPF	Ослабляет диапазон ниже частоты среза
	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

24: FLANGER

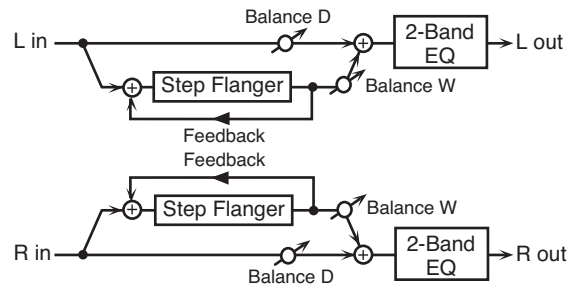
Эффект стереофлэнжера. Фазы LFO правого и левого каналов совпадают. Эффект формирует изменяющийся металлический резонанс, напоминающий звук реактивного самолета. Фильтр позволяет регулировать тембр звука флэнжера.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется
	LPF	Ослабляет диапазон выше частоты среза
	HPF	Ослабляет диапазон ниже частоты среза
Cutoff Freq	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания эффекта.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

25: STEP FLANGER

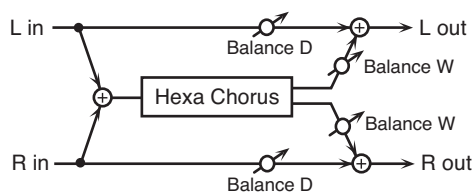
Флэнжер с пошаговым изменением частоты. Скорость изменения частоты можно устанавливать в нотных значениях относительно заданного темпа.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется
	LPF	Ослабляет диапазон выше частоты среза
	HPF	Ослабляет диапазон ниже частоты среза
Cutoff Freq	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания эффекта.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Step Rate #	0.10 – 20.00 Hz, note	Скорость (период) изменения частоты
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

26: HEXA-CHORUS

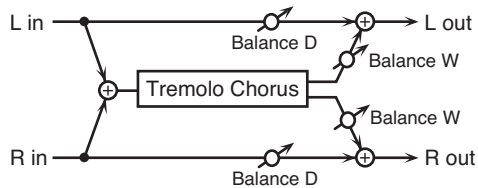
Использует 6-фазный хорус (шесть слоев обработанного хорусом звука), увеличивающий насыщенность и пространственность звука.



Параметр	Значение	Описание
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Pre Delay Deviation	0 – 20	Разница в Pre Delay между различными слоями хоруса.
Depth Deviation	-20 – +20	Разница в глубине модуляции между различными слоями хоруса.
Pan Deviation	0 – 20	Разница в стереопанораме между различными слоями хоруса.
	0	Все звуки хоруса находятся в центре.
	20	Слои хоруса располагаются с интервалами в 60 градусов относительно центра.
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

27: TREMOLO CHORUS

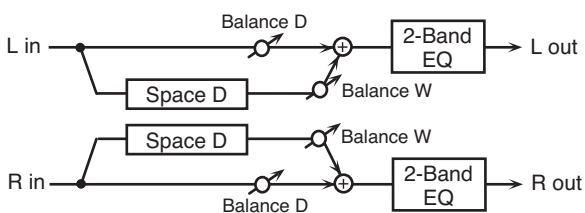
Эффект хоруса с добавленным тремоло (циклическая модуляция громкости).



Параметр	Значение	Описание
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Chorus Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции хоруса
Chorus Depth	0 – 127	Глубина модуляции хоруса
Tremolo Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции тремоло
Tremolo Separation	0 – 127	Пространственность эффекта тремоло
Tremolo Phase	0 – 180 deg	Пространственность эффекта тремоло
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

28: SPACE-D

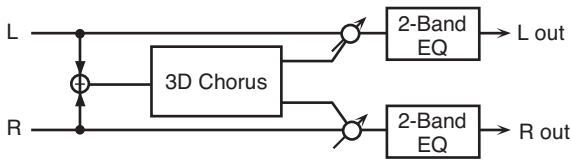
Составной хорус, использующий двухфазную модуляцию в стерео. Не дает эффекта модуляции, но формирует прозрачный эффект хоруса.



Параметр	Значение	Описание
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

29: 3D CHORUS

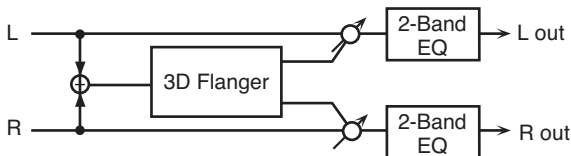
Добавляет к звуку хоруса эффект 3D. Звук хоруса позиционируется на 90 градусов влево и на 90 градусов вправо.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется
	LPF	Ослабляет диапазон выше частоты среза
	HPF	Ослабляет диапазон ниже частоты среза
Cutoff Freq	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции эффекта хоруса
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Output Mode	Условия, при которых достигается оптимальный эффект 3D.	
	SPEAKER	При использовании динамиков
	PHONES	При использовании наушников
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

30: 3D FLANGER

Добавляет к звуку флэнжера эффект 3D. Звук флэнжера позиционируется на 90 градусов влево и на 90 градусов вправо.

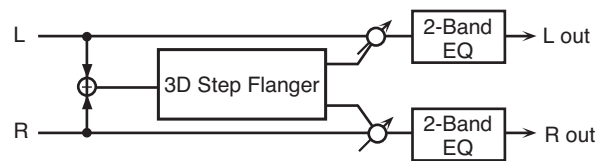


Параметр	Значение	Описание
Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется
	LPF	Ослабляет диапазон выше частоты среза
	HPF	Ослабляет диапазон ниже частоты среза
Cutoff Freq	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания эффекта.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.

Параметр	Значение	Описание
Output Mode	Условия, при которых достигается оптимальный эффект 3D.	
	SPEAKER	При использовании динамиков
	PHONES	При использовании наушников
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

31: 3D STEP FLANGER

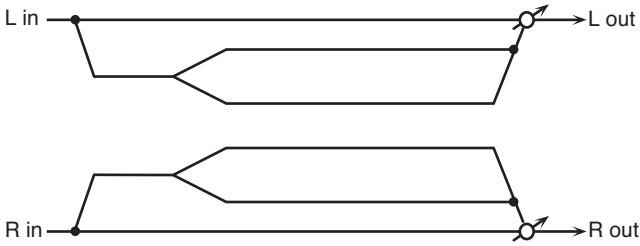
Добавляет к звуку шагового флэнжера эффект 3D. Звук флэнжера позиционируется на 90 градусов влево и на 90 градусов вправо.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется
	LPF	Ослабляет диапазон выше частоты среза
	HPF	Ослабляет диапазон ниже частоты среза
Cutoff Freq	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания эффекта.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Step Rate #	0.10 – 20.00 Hz, note	Период (скорость) изменения частоты.
Output Mode	Условия, при которых достигается оптимальный эффект 3D.	
	SPEAKER	При использовании динамиков
	PHONES	При использовании наушников
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

32: 2 BAND CHORUS

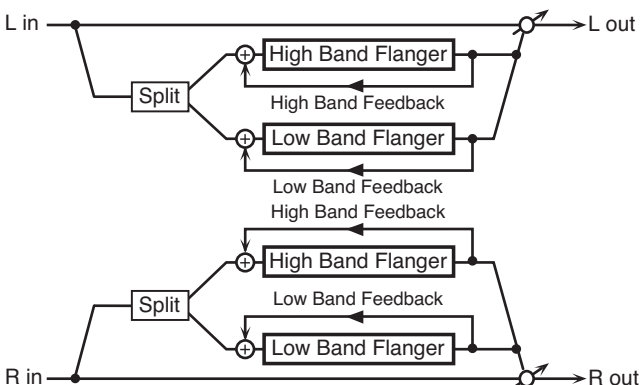
Эффект хоруса с независимой обработкой диапазонов низких и высоких частот.



Параметр	Значение	Описание
Split Freq	200 – 8000 Hz	Частота раздела диапазонов НЧ и ВЧ
Low Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса в диапазоне НЧ
Low Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции низкочастотного звука хоруса
Low Depth	0 – 127	Глубина модуляции низкочастотного звука хоруса
Low Phase	0 – 180 deg	Рассеяние низкочастотного звука в пространстве
High Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса в диапазоне ВЧ
High Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции высокочастотного звука хоруса
High Depth	0 – 127	Глубина модуляции высокочастотного звука хоруса
High Phase	0 – 180 deg	Рассеяние высокочастотного звука в пространстве
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

33: 2 BAND FLANGER

Эффект флэнжера с независимой обработкой диапазонов низких и высоких частот.

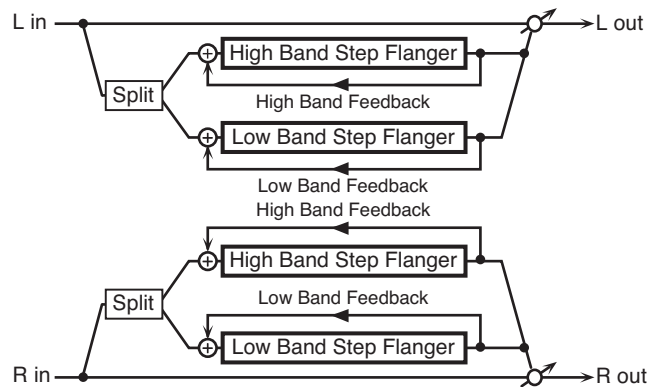


Параметр	Значение	Описание
Split Freq	200 – 8000 Hz	Частота раздела диапазонов НЧ и ВЧ
Low Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера в диапазоне НЧ
Low Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции низкочастотного звука флэнжера

Параметр	Значение	Описание
Low Depth	0 – 127	Глубина модуляции низкочастотного звука флэнжера
Low Phase	0 – 180 deg	Рассеяние низкочастотного звука в пространстве
Low Feedback #	-98 – +98%	Уровень низкочастотного сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу
High Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера в диапазоне ВЧ
High Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции высокочастотного звука флэнжера
High Depth	0 – 127	Глубина модуляции высокочастотного звука флэнжера
High Phase	0 – 180 deg	Рассеяние высокочастотного звука в пространстве
High Feedback #	-98 – +98%	Уровень высокочастотного сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

34: 2 BAND STEP FLANGER

Эффект пошагового флэнжера с независимой обработкой диапазонов низких и высоких частот.

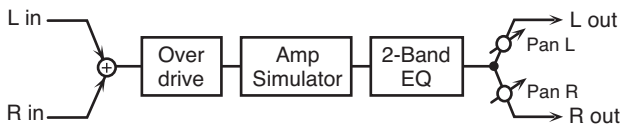


Параметр	Значение	Описание
Split Freq	200 – 8000 Hz	Частота раздела диапазонов НЧ и ВЧ
Low Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера в диапазоне НЧ
Low Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции низкочастотного звука флэнжера
Low Depth	0 – 127	Глубина модуляции низкочастотного звука флэнжера
Low Phase	0 – 180 deg	Рассеяние низкочастотного звука в пространстве
Low Feedback #	-98 – +98%	Уровень низкочастотного сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу
Low Step Rate #	0.10 – 20.00 Hz, note	Периодичность (скорость) смены шагов для низкочастотного звука флэнжера

Параметр	Значение	Описание
High Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера в диапазоне ВЧ
High Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции высокочастотного звука флэнжера
High Depth	0 – 127	Глубина модуляции высокочастотного звука флэнжера
High Phase	0 – 180 deg	Рассеяние высокочастотного звука в пространстве
High Feedback #	-98 – +98%	Уровень высокочастотного сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу
High Step Rate #	0.10 – 20.00 Hz, note	Периодичность (скорость) смены шагов для высокочастотного звука флэнжера
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

35: OVERDRIVE

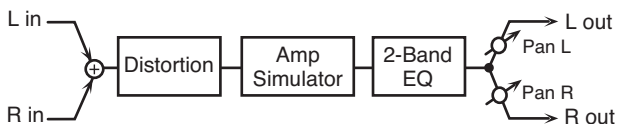
Создает мягкие искажения аналогичные производимым ламповыми усилителями.



Параметр	Значение	Описание
Drive #	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Amp Type	Тип гитарного усилителя	
	SMALL	Малый усилитель
	BUILT-IN	Одинарный усилитель
	2-STACK	Большой стек из двух усилителей
	3-STACK	Большой стек из трех усилителей
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама выходного сигнала
Level	0 – 127	Выходной уровень

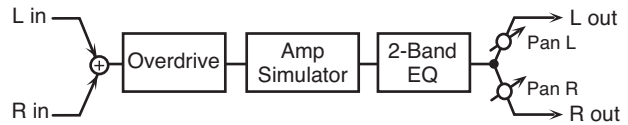
36: DISTORTION

Создает более ярко выраженные искажения по сравнению с овердрайвом. Параметры аналогичны "35: OVERDRIVE".



37: VS OVERDRIVE

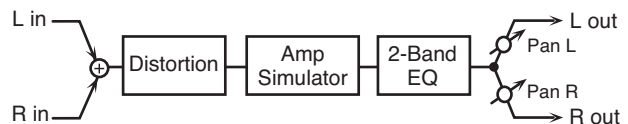
Овердрайв, создающий глубокие искажения.



Параметр	Значение	Описание
Drive #	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Tone #	0 – 127	Качество звука эффекта овердрайва
Amp Sw	OFF, ON	Включает/отключает эмулятор усилителя.
Amp Type	Тип гитарного усилителя	
	SMALL	Малый усилитель
	BUILT-IN	Одинарный усилитель
	2-STACK	Большой стек из двух усилителей
	3-STACK	Большой стек из трех усилителей
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама выходного сигнала
Level	0 – 127	Выходной уровень

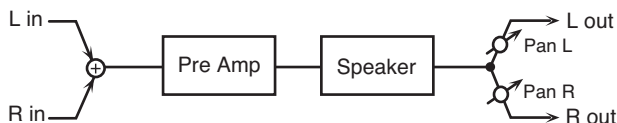
38: VS DISTORTION

Дисторшн, создающий тяжелые искажения. Параметры аналогичны "37: VS OVERDRIVE".



39: GUITAR AMP SIMULATOR

Эффект, эмулирующий звук гитарного усилителя.



Параметр	Значение	Описание
Pre Amp Sw	OFF, ON	Включает/выключает усилитель.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Тип гитарного усилителя
Pre Amp Volume #	0 – 127	Громкость и степень искажений усилителя
Pre Amp Master #	0 – 127	Общая громкость предусилителя
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Степень искажений предусилителя
Pre Amp Bass	0 – 127	Тембр диапазонов НЧ/СЧ/ВЧ Настройка диапазона СЧ недоступна, если для Pre Amp Type выбрано "MATCH DRIVE".
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0 – 127	Тембр для диапазона сверхвысоких частот
Pre Amp Bright	OFF, ON	При включении этого параметра (ON) получается более четкий и яркий звук. Данный параметр воздействует на предусилители типов "JC-120", "CLEAN TWIN" и "BG LEAD".
Speaker Sw	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) сигнал проходить через динамик.
Speaker Type	(См. таблицу ниже)	Тип динамика
Mic Setting	1, 2, 3	Местоположение микрофона, который озвучивает динамик. По мере возрастания значения расстояние до микрофона увеличивается.
Mic Level	0 – 127	Громкость сигнала микрофона
Direct Level	0 – 127	Громкость прямого сигнала
Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама выходного сигнала
Level #	0 – 127	Выходной уровень

Технические характеристики акустических систем

В колонке "Динамик" указан диаметр каждого динамика (в дюймах), а также их количество. В колонке "Микрофон" используются следующие сокращения: "Д" — динамический, "К" — конденсаторный.

Тип	Кабинет	Динамик	Микрофон
SMALL 1	малый открытого типа	10	Д
SMALL 2	малый открытого типа	10	Д
MIDDLE	открытого типа	12 x 1	Д
JC-120	открытого типа	12 x 2	Д
BUILT-IN 1	открытого типа	12 x 2	Д
BUILT-IN 2	открытого типа	12 x 2	К
BUILT-IN 3	открытого типа	12 x 2	К
BUILT-IN 4	открытого типа	12 x 2	К
BUILT-IN 5	открытого типа	12 x 2	К
BG STACK 1	закрытого типа	12 x 2	К
BG STACK 2	большой закрытого типа	12 x 2	К
MS STACK 1	большой закрытого типа	12 x 4	К
MS STACK 2	большой закрытого типа	12 x 4	К
METAL STACK	большой двойной стек	12 x 4	К
2-STACK	большой двойной стек	12 x 4	К
3-STACK	большой тройной стек	12 x 4	К

40: COMPRESSOR

Компрессор ограничивает сигналы высокого уровня и усиливает сигналы низкого, сглаживая колебания громкости.



Параметр	Значение	Описание
Attack #	0 – 127	Время между моментом превышения сигналом уровня порога до начала компрессии
Threshold #	0 – 127	Порог громкости, с которой начинается компрессия
Post Gain	0 – +18 dB	Усиление на выходе.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level #	0 – 127	Выходной уровень

41: LIMITER

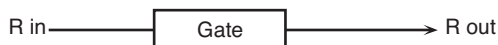
Компрессирует сигналы, выходящие за пределы заданного уровня громкости, предотвращая возникновение искажений.



Параметр	Значение	Описание
Release #	0 – 127	Время между моментом падения громкости сигнала ниже уровня порога до окончания компрессии.
Threshold #	0 – 127	Порог громкости, с которой начинается компрессия
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Степень компрессии
Post Gain	0 – +18 dB	Усиление на выходе.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level #	0 – 127	Выходной уровень

42: GATE

Гейт обрезает реверберационный хвост согласно громкости звука, поданного на эффект. Используется для создания неестественно звучащей реверберации.

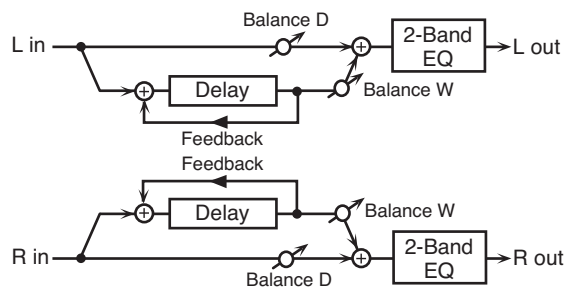


Параметр	Значение	Описание
Threshold #	0 – 127	Пороговый уровень громкости, при котором гейт начинает закрываться
Mode	Тип гейта	
	GATE	Когда громкость оригинального звука уменьшается, гейт закрывается, обрезая оригинальный звук.
	DUCK (Ducking)	Когда громкость оригинального звука увеличивается, гейт закрывается, обрезая оригинальный звук.
Attack	0 – 127	Время до полного открытия гейта после его запуска.
Hold	0 – 127	Время удержания, время через которое гейт начинает закрываться после падения исходного сигнала ниже порога (Threshold).
Release	0 – 127	Время, за которое гейт полностью закрывается.
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

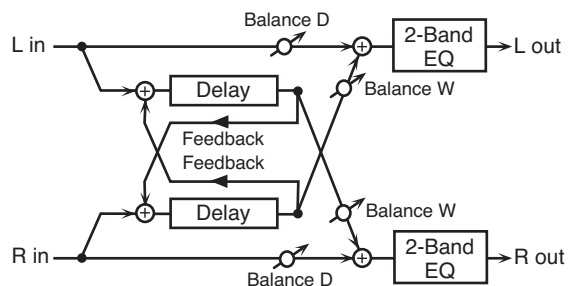
43: DELAY

Стереозадержка.

Когда параметр Feedback Mode установлен в NORMAL:



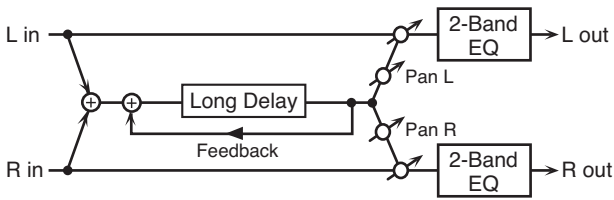
Когда параметр Feedback Mode установлен в CROSS:



Параметр	Значение	Описание
Delay Left	0 – 1300 msec, note	Время задержки
Delay Right		
Phase Left	Фаза звука задержки левого канала	
	NORMAL	Не инвертированная
	INVERT	Инвертированная
Phase Right	Фаза звука задержки правого канала	
	NORMAL	Не инвертированная
	INVERT	Инвертированная
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Способ подачи сигнала задержки обратно в эффект (см. рисунки выше)
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

44: LONG DELAY

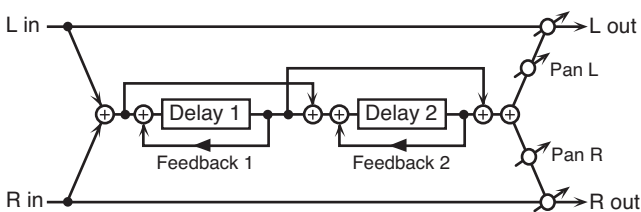
Продолжительная задержка.



Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 2600 msec, note	Время задержки
Phase	NORMAL, INVERSE	Фаза задержки (NORMAL: не инвертированная, INVERSE: инвертированная)
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS
Pan #	L64 – 63R	Панорамирование сигнала задержки
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

45: SERIAL DELAY

Задержка с двумя последовательно соединенными блоками. Эффект обратной связи можно использовать независимо для каждого блока для создания разнообразных звуков задержки.



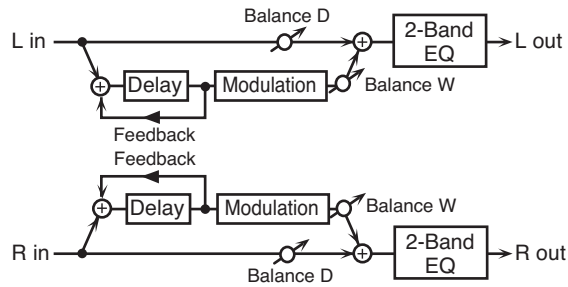
Параметр	Значение	Описание
Delay 1 Time	0 – 1300 msec, note	Время задержки 1
Delay 1 Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, который возвращается на вход задержки 1 (отрицательные установки инвертируют фазу)
Delay 1 HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой фильтруется сигнал задержки 1 (BYPASS: фильтр отсутствует)
Delay 2 Time	0 – 1300 msec, note	Время задержки 2
Delay 2 Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, который возвращается на вход задержки 2 (отрицательные установки инвертируют фазу)
Delay 2 HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой фильтруется сигнал задержки 2 (BYPASS: фильтр отсутствует)
Pan #	L64 – 63R	Панорама задержки

Параметр	Значение	Описание
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

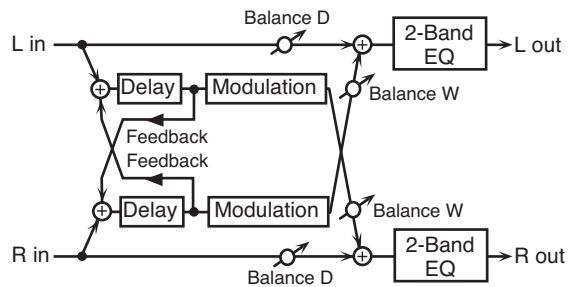
46: MODULATION DELAY

Модулирует сигнал задержки.

Когда параметр Feedback Mode установлен в NORMAL:



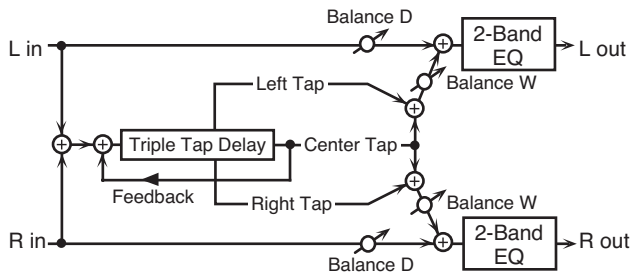
Когда параметр Feedback Mode установлен в CROSS:



Параметр	Значение	Описание
Delay Left	0 – 1300 msec, note	Время задержки.
Delay Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Способ подачи сигнала задержки обратно в эффект (см. рисунки выше)
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

47: 3TAP PAN DELAY

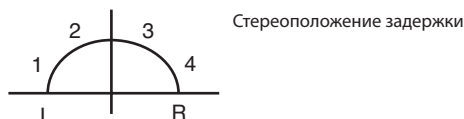
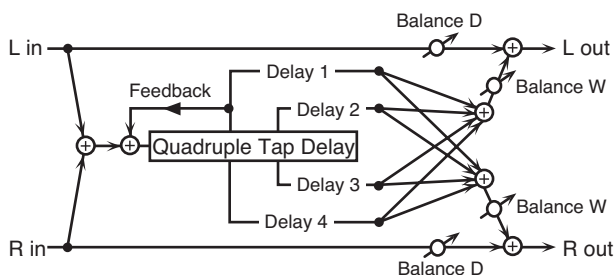
Формирует три сигнала задержки: центральный, левый и правый.



Параметр	Значение	Описание
Delay Left/Right/Center	0 – 2600 msec, note	Время соответствующей задержки
Center Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Left/Right/Center Level	0 – 127	Громкость соответствующей задержки
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

48: 4TAP PAN DELAY

Данный эффект содержит четыре задержки.

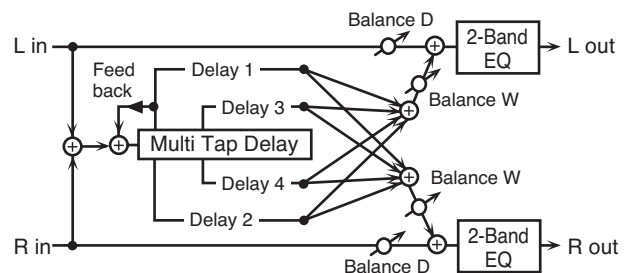


Параметр	Значение	Описание
Delay 1-4 Time	0 – 2600 msec, note	Время задержек 1 - 4
Delay 1 Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.

Параметр	Значение	Описание
Delay 1-4 Level	0 – 127	Громкость соответствующей задержки
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

49: MULTI TAP DELAY

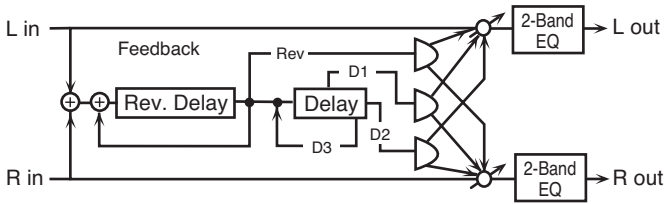
В эффекте объединены четыре задержки. Любой из параметров Delay Time может определяться в терминах длительностей нот относительно текущего темпа. Также можно изменять панораму и уровень каждого из задержанных сигналов.



Параметр	Значение	Описание
Delay 1-4 Time	0 – 2600 msec, note	Время задержек 1 – 4.
Delay 1 Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Delay 1-4 Pan	L64 – 63R	Стереопанорама задержек 1 – 4
Delay 1-4 Level	0 – 127	Выходной уровень задержек 1 – 4
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

50: REVERSE DELAY

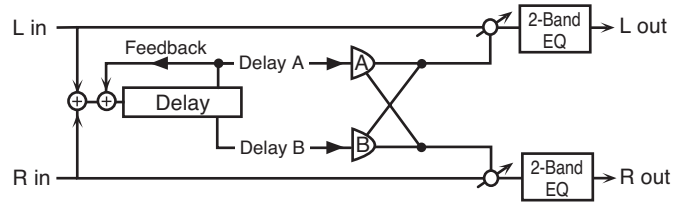
Реверсивная задержка, добавляющая во входной сигнал звуки реверсивной и обычной задержки. Обычная задержка подключается непосредственно за реверсивной.



Параметр	Значение	Описание
Threshold	0 – 127	Уровень громкости, с которого включается реверсивная задержка
Rev Delay Time	0 – 1300 msec, note	Время реверсивной задержки
Rev Delay Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, который возвращается на вход реверсивной задержки (отрицательные установки инвертируют фазу)
Rev Delay HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой фильтруется сигнал реверсивной задержки (BYPASS: фильтр отключен)
Rev Delay Pan	L64 – 63R	Панорамирование реверсивной задержки
Rev Delay Level	0 – 127	Громкость реверсивной задержки
Delay 1 - 3 Time	0 – 1300 msec, note	Время обычной задержки
Delay 3 Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, который возвращается на вход обычной задержки (отрицательные установки инвертируют фазу)
Delay HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой фильтруется сигнал обычной задержки (BYPASS: фильтр отключен)
Delay 1 Pan, Delay 2 Pan	L64 – 63R	Панорамирование обычной задержки
Delay 1 Level, Delay 2 Level	0 – 127	Громкость обычной задержки
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

51: SHUFFLE DELAY

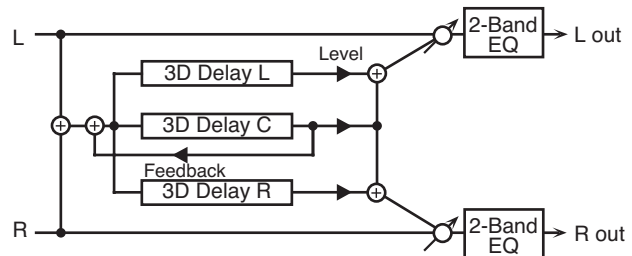
Добавляет в звук задержки ритмический сдвиг, придавая ему характер свинга.



Параметр	Значение	Описание
Delay Time #	0 – 2600 msec, note	Время задержки.
Shuffle Rate #	0 – 100	Соотношение (в процентах) времени до начала звучания задержки В относительно времени до начала звучания задержки А. При значении 100 времена задержки равны.
Acceleration	0 – 15	Скорость изменения параметра Delay Time с текущего значения на новое.
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Pan A/B	L64 – 63R	Стереопанорама задержки A/B
Level A/B	0 – 127	Громкость задержки A/B
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

52: 3D DELAY

Применяет эффект 3D к задержанному звуку. Звук задержки будет позиционироваться на 90 градусов влево и 90 градусов вправо.

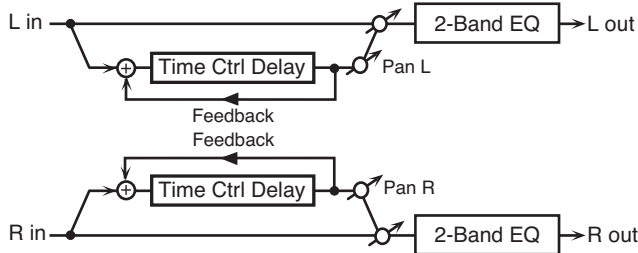


Параметр	Значение	Описание
Delay Left	0 – 2600 msec, note	Время задержки.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.

Параметр	Значение	Описание
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Left Level	0 – 127	Выходной уровень сигнала задержки
Right Level		
Center Level		
Output Mode	Условия, при которых достигается оптимальный эффект 3D.	
	SPEAKER	При использовании динамиков
	PHONES	При использовании наушников
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

53: TIME CTRL DELAY

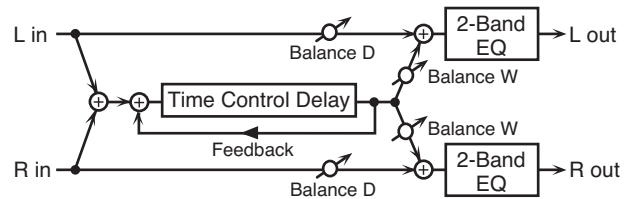
Стереозадержка с плавно изменяемым временем задержки.



Параметр	Значение	Описание
Delay Time #	0 – 1300 msec, note	Время задержки.
Acceleration	0 – 15	Скорость изменения параметра Delay Time с текущего значения на новое. Скорость изменения времени задержки воздействует непосредственно на скорость изменения высоты.
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

54: LONG TIME CTRL DELAY

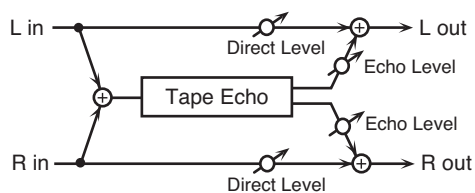
Задержка с плавным изменением времени задержки, а также с расширенными возможностями задержки.



Параметр	Значение	Описание
Delay Time #	0 – 2600 msec, note	Время задержки.
Acceleration	0 – 15	Скорость изменения параметра Delay Time с текущего значения на новое. Скорость изменения времени задержки воздействует непосредственно на скорость изменения высоты.
Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама задержки
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

55: TAPE ECHO

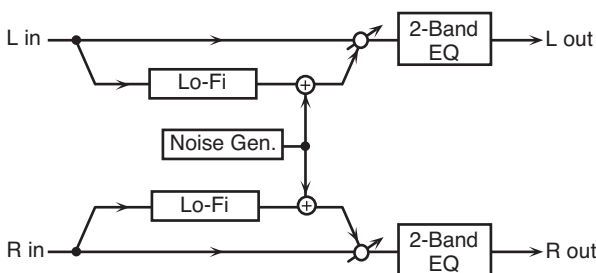
Эхо-эффект, создающий реалистичный звук задержки магнитной ленты. Имитирует блок эхо устройства Roland RE-201 Space Echo.



Параметр	Значение	Описание
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Комбинация воспроизводящих головок Доступен выбор из трех головок с разными временами задержки. S: короткое, M: среднее L: длинное
Repeat Rate #	0 – 127	Скорость ленты С повышением значения сокращается промежуток между эхо-повторами.
Intensity #	0 – 127	Количество эхо-повторов
Bass	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона НЧ для эхо
Treble	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона ВЧ для эхо
Head S Pan	L64 – 63R	Независимое панорамирование для воспроизводящих головок коротких, средних и длинных повторов
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0 – 5	Уровень искажений, вносимых лентой Имитирует небольшие тембральные изменения, распознаваемые оборудованием анализа сигналов. С повышением этого значения увеличивается уровень искажений.
Wow/Flutter Rate	0 – 127	Частота детонации (сложные вариации высоты тона, вызванные износом ленты и особенностями лентопротяжного механизма)
Wow/Flutter Depth	0 – 127	Глубина эффекта детонации
Echo Level #	0 – 127	Громкость сигнала эхо
Direct Level #	0 – 127	Громкость прямого сигнала
Level	0 – 127	Выходной уровень

56: LOFI NOISE

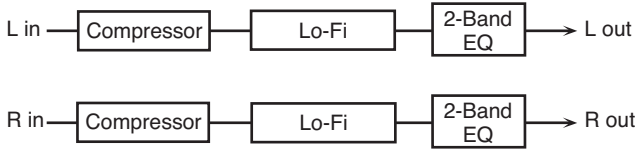
Кроме ухудшения качества звука эффект добавляет в сигнал различные различные шумы, такие как белый шум и шум пластинки.



Параметр	Значение	Описание
LoFi Type	1 – 9	Понижает качество звука. Чем больше значение, тем ниже качество звука.
Post Filter Type	Тип фильтра для эффекта LoFi	
	OFF	Фильтр не используется
	LPF	Ослабляет сигнал выше частоты среза.
	HPF	Ослабляет сигнал ниже частоты среза.
Post Filter Cutoff	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Переключение между белым шумом и розовым.
W/P Noise LPF	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота среза фильтра НЧ для белого/розового шума (BYPASS: фильтр отключен)
W/P Noise Level #	0 – 127	Громкость белого/розового шума
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Тип шума пластинки Частотный спектр шума зависит от выбранного типа.
Disc Noise LPF	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота среза фильтра НЧ для шума пластинки (BYPASS: фильтр отключен)
Disc Noise Level #	0 – 127	Громкость шума пластинки
Hum Noise Type	50 Hz, 60 Hz	Частота фона
Hum Noise LPF	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота среза фильтра НЧ для фона (BYPASS: фильтр отключен)
Hum Noise Level #	0 – 127	Громкость фона
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

57: LOFI COMPRESS

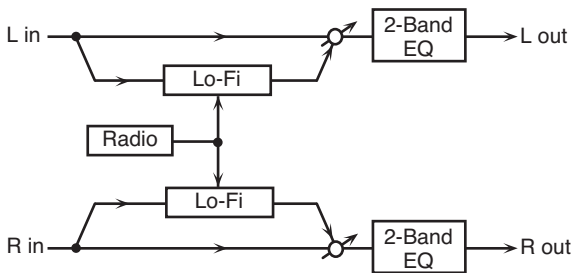
Эффект ухудшения качества звука в креативных целях.



Параметр	Значение	Описание
Pre Filter Type	Тип фильтра, которым обрабатывается звук перед обработкой эффектом Lo-Fi.	
	1	Компрессор отключен
	2 – 6	Компрессор включен
LoFi Type	1 – 9	Понижает качество звука. Чем больше значение, тем ниже качество звука.
Post Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется
	LPF	Ослабляет сигнал выше частоты среза
	HPF	Ослабляет сигнал ниже частоты среза
Post Filter Cutoff	200 – 8000 Hz	Базовая частота фильтра на выходе эффекта
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level #	0 – 127	Выходной уровень

58: LOFI RADIO

Кроме эффекта Lo-Fi генерируются радиопомехи.

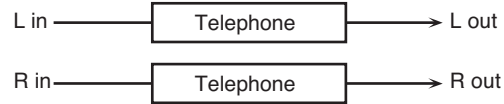


Параметр	Значение	Описание
LoFi Type	1 – 9	Понижает качество звука. Чем больше значение, тем ниже качество звука.
Post Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется
	LPF	Ослабляет сигнал выше частоты среза.
	HPF	Ослабляет сигнал ниже частоты среза.
Post Filter Cutoff	200 – 8000 Hz	Базовая частота фильтра на выходе эффекта
Radio Detune #	0 – 127	Имитирует шум настройки радио. Чем больше значение, тем громче звук настройки.
Radio Noise Level #	0 – 127	Громкость радиопомех
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ

Параметр	Значение	Описание
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

59: TELEPHONE

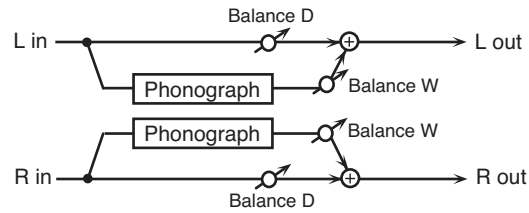
Данный эффект создает звук, имитирующий телефонную линию.



Параметр	Значение	Описание
Voice Quality #	0 – 15	Качество звучания телефона
Treble	-15 – +15 dB	Ширина полосы голоса
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

60: PHONOGRAPH

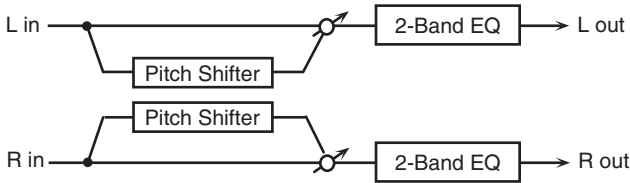
Имитирует звук виниловой пластинки, воспроизводимой на проигрывателе. Этот эффект также имитирует различные типы шумов пластинки и даже неравномерность работы привода старого проигрывателя.



Параметр	Значение	Описание
Signal Distortion	0 – 127	Глубина искажений
Frequency Range	0 – 127	Частотная характеристика системы воспроизведения С понижением значения увеличивается впечатление старой системы с плохой частотной характеристикой.
Disc Type	LP, EP, SP	Частота вращения диска Воздействует на частоту появления звука царапин.
Scratch Noise Level	0 – 127	Уровень шума царапин на пластинке
Dust Noise Level	0 – 127	Уровень шума, вызванного запыленностью пластинки
Hiss Noise Level	0 – 127	Громкость "шипения"
Total Noise Level #	0 – 127	Суммарная громкость шума
Wow	0 – 127	Степень неравномерности вращения с большим циклом
Flutter	0 – 127	Степень неравномерности вращения с малым циклом
Random	0 – 127	Степень неравномерности вращения для случайного цикла
Total Wow/Flutter #	0 – 127	Суммарная степень неравномерности вращения
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

61: PITCH SHIFTER

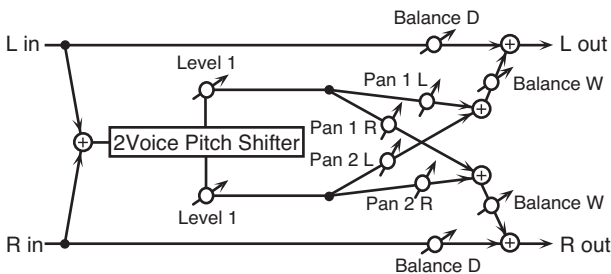
Стереoeffект сдвига высоты тона.



Параметр	Значение	Описание
Coarse #1	-24 – +12 semi	Высота обработанного звука с шагом в полутон.
Fine #1	-100 – +100 cent	Высота обработанного звука с шагом в 2 цента.
Delay Time	0 – 1300 msec, note	Время задержки эффекта.
Feedback #	-98 – +98%	Уровень обработанного сигнала, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

62: 2VOICE PITCH SHIFTER

Сдвигает высоту тона оригинального звука. Данный эффект содержит два блока и может добавлять два звука со сдвигом тона к оригинальному.

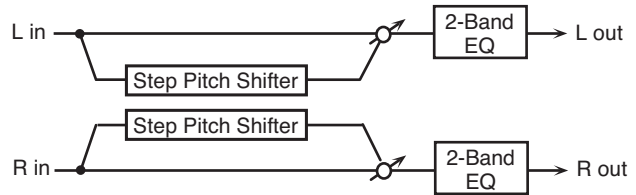


Параметр	Значение	Описание
Pitch1 Coarse #1	-24 – +12 semi	Высота обработанного блоком Pitch Shift 1 звука с шагом в полутон.
Pitch1 Fine #1	-100 – +100 cent	Высота обработанного блоком Pitch Shift 1 звука с шагом в 2 цента.
Pitch1 Delay	0 – 1300 msec, note	Время задержки эффекта Pitch Shift 1.
Pitch1 Feedback #	-98 – +98%	Уровень обработанного Pitch Shift 1 сигнала, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Pitch1 Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама эффекта Pitch Shift 1
Pitch1 Level	0 – 127	Громкость эффекта Pitch Shift 1
Pitch2 Coarse #2	-24 – +12 semi	Установки для эффекта Pitch Shift 2. Параметры аналогичны Pitch Shift 1.
Pitch2 Fine #2	-100 – +100 cent	
Pitch2 Delay	0 – 1300 msec, note	
Pitch2 Feedback #	-98 – +98%	
Pitch2 Pan #	L64 – 63R	
Pitch2 Level	0 – 127	

Параметр	Значение	Описание
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

63: STEP PITCH SHIFTER

Эффект сдвига высоты тона, в котором интервал транспонирования изменяется с помощью 16-шаговой секвенции.



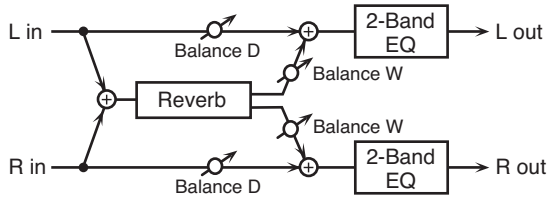
Параметр	Значение	Описание
Step 01-16	-24 – +12 semi	Сдвиг высоты тона на соответствующем шаге (в единицах полутонов)
Rate #	0.05 – 10.0 Hz, note	Частота смены шагов 16-шаговой секвенции
Attack #	0 – 127	Скорость изменения высоты тона между шагами
Gate Time #	0 – 127	Длительность звучания обработанного сигнала на каждом из шагов
Fine	-100 – +100 cent	Сдвиг высоты тона для всех шагов (с шагом в 2 цента)
Delay Time	0 – 1300 msec, note	Время задержки эффекта
Feedback #	-98 – +98%	Уровень обработанного сигнала, поступающего обратно в эффект (отрицательные установки инвертируют фазу)
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление в диапазоне НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление в диапазоне ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

MEMO

Можно использовать управление мультиэффектами для сброса секвенций к первому шагу (стр. 46).

64: REVERB

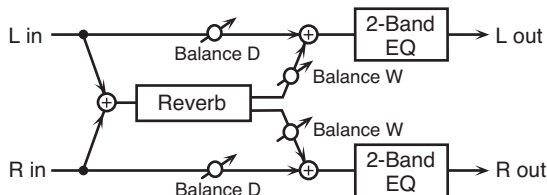
Добавляет звуку реверберацию, имитируя акустическое пространство.



Параметр	Значение	Описание
Type	Тип реверберации	
	ROOM1	Плотная реверберация с быстрым затуханием
	ROOM2	Слабая реверберация с быстрым затуханием
	STAGE1	Реверберация с сильными поздними отражениями
	STAGE2	Реверберация с сильными ранними отражениями
	HALL1	Реверберация с прозрачными отражениями
	HALL2	Реверберация с плотными отражениями
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания реверберации.
Time #	0 – 127	Длительность реверберации
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой сигнал реверберации отфильтровывается. Чем ниже выбранная частота, тем больше высоких частот срезается, образуя более приглушенную реверберацию. Чтобы высокие частоты не фильтровать установите этот параметр в BYPASS.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

65: GATED REVERB

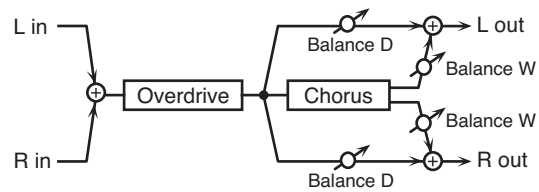
Специальный эффект, в котором звук реверберации подавляется до момента естественного затухания.



Параметр	Значение	Описание
Type	Тип реверберации	
	NORMAL	Обычная гейтированная реверберация
	REVERSE	Обратная реверберация
	SWEEP1	Звук реверберации перемещается справа налево
	SWEEP2	Звук реверберации перемещается слева направо

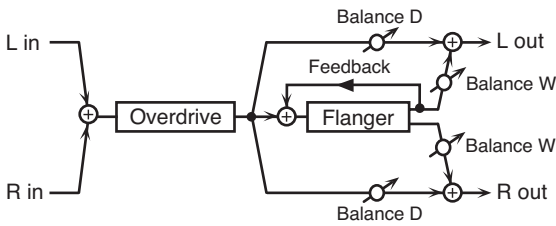
Параметр	Значение	Описание
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания реверберации.
Gate Time	5 – 500 msec	Время от начала реверберации до момента ее прекращения.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом реверберации (W)
Level #	0 – 127	Выходной уровень

66: OVERDRIVE → CHORUS



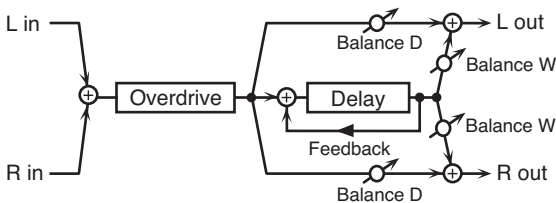
Параметр	Значение	Описание
Overdrive Drive #	0 – 127	Глубина искажений Также изменяет громкость.
Overdrive Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама звука овердрайва
Chorus Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Chorus Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Chorus Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Chorus Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W).
Level	0 – 127	Выходной уровень

67: OVERDRIVE → FLANGER



Параметр	Значение	Описание
Overdrive Drive #	0 – 127	Глубина искажений Также изменяет громкость.
Overdrive Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама сигнала овердрайва
Flanger Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера.
Flanger Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Flanger Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Flanger Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Flanger Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом флэнжера (W).
Level	0 – 127	Выходной уровень

68: OVERDRIVE → DELAY

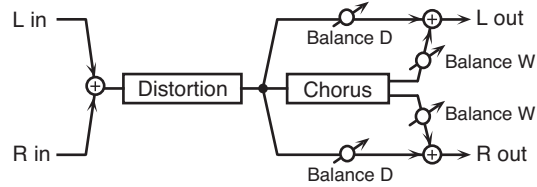


Параметр	Значение	Описание
Overdrive Drive #	0 – 127	Глубина искажений Также изменяет громкость.
Overdrive Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама звука овердрайва
Delay Time	0 – 2600 msec, note	Время задержки.
Delay Feedback #	-98 – +98%	Уровень задержанного сигнала, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Delay HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал задержки отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом задержки (W).
Level	0 – 127	Выходной уровень

69: DISTORTION → CHORUS

Параметры аналогичны "66: OVERDRIVE Ж CHORUS" за исключением двух следующих.

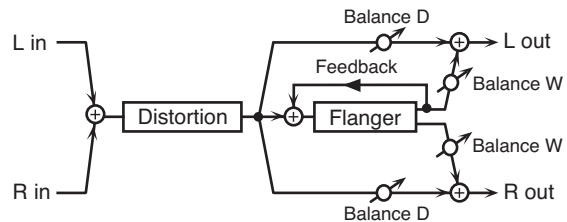
Overdrive Drive → Distortion Drive,
Overdrive Pan → Distortion Pan



70: DISTORTION → FLANGER

Параметры аналогичны "67: OVERDRIVE Ж FLANGER," за исключением двух следующих.

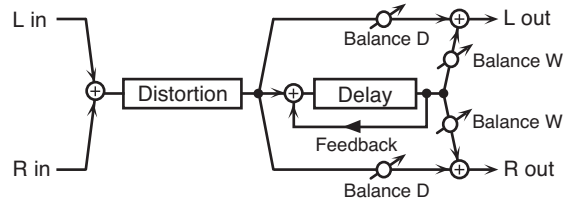
Overdrive Drive → Distortion Drive,
Overdrive Pan → Distortion Pan



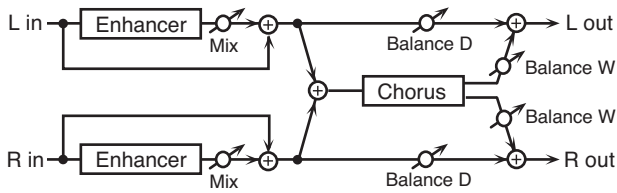
71: DISTORTION → DELAY

Параметры аналогичны "68: OVERDRIVE Ж DELAY" за исключением двух следующих.

Overdrive Drive → Distortion Drive,
Overdrive Pan → Distortion Pan

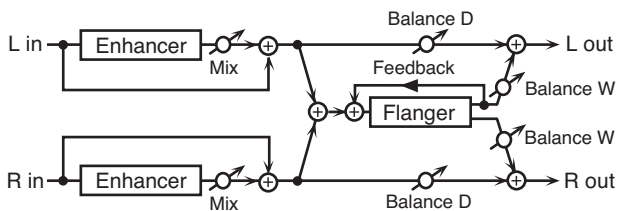


72: ENHANCER → CHORUS



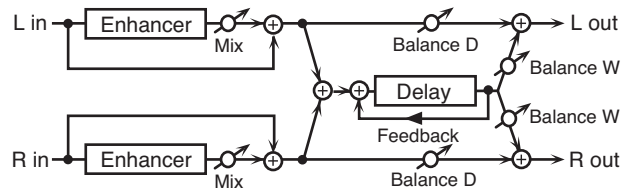
Параметр	Значение	Описание
Enhancer Sens #	0 – 127	Чувствительность энхансера
Enhancer Mix #	0 – 127	Уровень генерируемых энхансером обертонов
Chorus Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хора.
Chorus Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Chorus Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Chorus Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом хора (W).
Level	0 – 127	Выходной уровень

73: ENHANCER → FLANGER



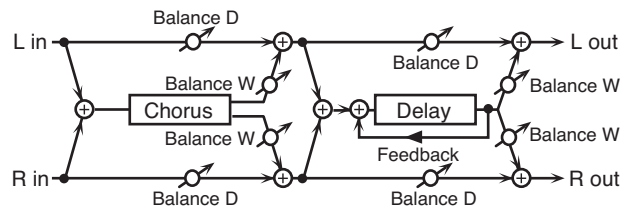
Параметр	Значение	Описание
Enhancer Sens #	0 – 127	Чувствительность энхансера
Enhancer Mix #	0 – 127	Уровень генерируемых энхансером обертонов
Flanger Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера.
Flanger Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Flanger Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Flanger Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Flanger Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом флэнжера (W).
Level	0 – 127	Выходной уровень

74: ENHANCER → DELAY



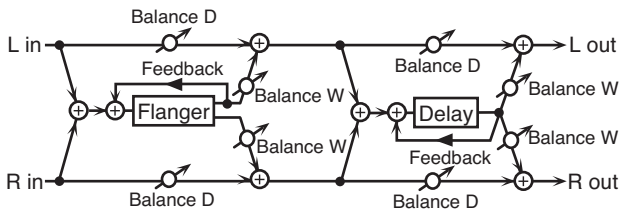
Параметр	Значение	Описание
Enhancer Sens #	0 – 127	Чувствительность энхансера
Enhancer Mix #	0 – 127	Уровень генерируемых энхансером обертонов
Delay Time	0 – 2600 msec, note	Время задержки.
Delay Feedback #	-98 – +98%	Уровень задержанного сигнала, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Delay HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал задержки отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W).
Level	0 – 127	Выходной уровень

75: CHORUS → DELAY



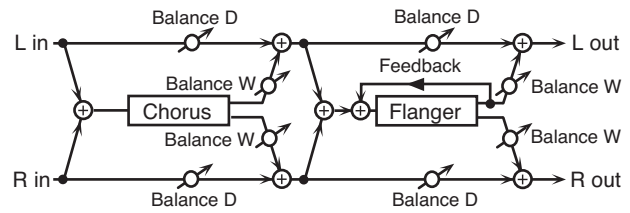
Параметр	Значение	Описание
Chorus Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хора.
Chorus Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Chorus Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Chorus Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом хора (W)
Delay Time	0 – 2600 msec, note	Время задержки.
Delay Feedback #	-98 – +98%	Уровень задержанного сигнала, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Delay HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал задержки отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W).
Level	0 – 127	Выходной уровень

76: FLANGER → DELAY



Параметр	Значение	Описание
Flanger Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера.
Flanger Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Flanger Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Flanger Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Flanger Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом флэнжера (W)
Delay Time	0 – 2600 msec, note	Время задержки.
Delay Feedback #	-98 – +98%	Уровень задержанного сигнала, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Delay HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал задержки отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом задержки (W).
Level	0 – 127	Выходной уровень

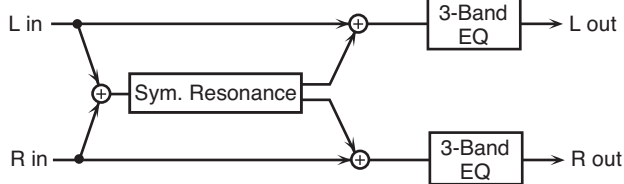
77: CHORUS → FLANGER



Параметр	Значение	Описание
Chorus Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хора.
Chorus Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции хора
Chorus Depth	0 – 127	Глубина модуляции хора
Chorus Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом хора (W)
Flanger Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера.
Flanger Rate #	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции флэнжера
Flanger Depth	0 – 127	Глубина модуляции флэнжера
Flanger Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Flanger Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом флэнжера (W).
Level	0 – 127	Выходной уровень

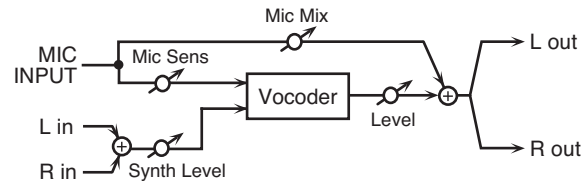
78: SYMPATHETIC RESONANCE

В акустическом рояле при нажатой демпферной педали начинают резонировать струны не только взятых нот и других. В результате формируется характерный пространственный резонанс. Эффект имитирует эти резонансные явления.



Параметр	Значение	Описание
Depth #	0 – 127	Глубина эффекта
Damper #	0 – 127	Степень нажатия демпферной педали (управляет звуком резонанса)
Pre LPF	16 – 15000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой фильтруется входной сигнал (BYPASS: фильтр отключен)
Pre HPF	BYPASS, 16 – 15000 Hz	Частота, ниже которой фильтруется входной сигнал (BYPASS: фильтр отключен)
Peaking Freq	200 – 8000 Hz	Частота фильтра, который усиливает/ослабляет выбранный диапазон частот входного сигнала
Peaking Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление фильтром заданного диапазона частот входного сигнала
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ширина диапазона частот, на который воздействует параметр "Peaking Gain" (чем больше значения, тем уже диапазон)
HF Damp	16 – 15000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой фильтруется сигнал звука резонанса (BYPASS: фильтр отключен)
LF Damp	BYPASS, 16 – 15000 Hz	Частота, ниже которой фильтруется резонансный сигнал (BYPASS: фильтр отключен)
Lid	1 – 6	Имитирует изменения звука в акустическом рояле, зависящие от степени раскрытия его крышки.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Частота эквалайзера НЧ
EQ Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона НЧ
EQ Mid Freq	200 – 8000 Hz	Частота эквалайзера СЧ
EQ Mid Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона СЧ
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ширина диапазона СЧ (чем больше значения, тем уже диапазон)
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Частота эквалайзера ВЧ
EQ High Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

79: VOCODER



Параметр	Значение	Описание
Mic Sens #	0 – 127	Входная чувствительность микрофона
Synth Level #	0 – 127	Входной уровень инструмента
Mic Mix #	0 – 127	Уровень сигнала микрофона, подаваемого на выход вокодера
Level	0 – 127	Уровень сигнала на выходе вокодера

Параметры хоруса

Процессор эффекта хоруса JUNO-Gi можно также использовать в качестве процессора стереозадержки. Приведенные ниже установки позволяют выбрать тип эффекта и настроить его.

Параметр	Значение	Описание
Chorus Type	Выбирает хорус или задержку.	
	00: OFF	Эффект отключен.
	01: CHORUS	Хорус.
	02: DELAY	Задержка.
Chorus Level	03: GM2 CHORUS	Хорус GM2.
	0 – 127	Уровень хоруса
01: CHORUS		
Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется.
	LPF	Ослабляет диапазон выше частоты среза
Cutoff Freq	HPF	Ослабляет диапазон ниже частоты среза
	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Rate	0.05 – 10.00 Hz, note	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Feedback	0 – 127	Уровень сигнала хоруса, поступающего обратно в эффект.
02: DELAY		
Delay Left	0 – 1000 msec, note	Время соответствующей задержки.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback	-98 – +98%	Уровень задержанного сигнала, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Left Level	0 – 127	Громкость соответствующей задержки
Right Level		
Center Level		
03: GM2 CHORUS		
Pre-LPF	0 – 7	Фильтр высоких частот для входного сигнала, подаваемого на хорус. Чем выше значение, тем интенсивнее фильтрация высоких частот.
Level	0 – 127	Уровень хоруса
Feedback	0 – 127	Уровень сигнала хоруса, поступающего обратно в эффект.
Delay	0 – 127	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Rate	0 – 127	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Send Level to Reverb	0 – 127	Уровень сигнала хоруса, поступающего на реверберацию.

NOTE

Если время задержки задано в терминах длительностей нот, при замедлении темпа время задержки будет расти только до определенного предела. Это вызвано ограничением максимального времени самого эффекта задержки; снижение темпа в какой-то момент приведет к достижению этого предела, после чего время задержки будет оставаться неизменным. Этот верхний предел является максимумом, который можно задать при установке времени задержки в виде числового значения.

Нотные значения:

	1/64-я триоль		1/64-я		1/32-я триоль
	1/32-я		1/16-я триоль		1/32-я с точкой
	1/16-я		1/8-я триоль		1/16-я с точкой
	1/8-я		1/4-я триоль		1/8-я с точкой
	1/4-я		1/2-я триоль		1/4-я с точкой
	1/2-я		Целая триоль		1/2-я с точкой
	Целая		Двойная триоль		Целая с точкой
	Двойная				

Параметры реверберации

Данные установки позволяют выбрать тип реверберации и ее характеристики.

Параметр	Значение	Описание
Reverb Type	Тип реверберации	
	00: OFF	Не используется
	01: REVERB	Стандартная реверберация
	02: SRV ROOM	Эмуляция акустических отражений стандартной комнаты
	03: SRV HALL	Эмуляция акустических отражений концертного зала
	04: SRV PLATE	Эмуляция пластинчатого ревербератора, часто применяемого в прошлом и использующего звук колебаний металлической пластины.
05: GM2 REVERB	Реверберация GM2	
Reverb Level	0 – 127	Уровень реверберации
01: REVERB		
Type	Тип реверберации/задержки	
	ROOM1	Короткая реверберация с высокой плотностью
	ROOM2	Короткая реверберация с малой плотностью
	STAGE1	Реверберация с мощными поздними отражениями
	STAGE2	Реверберация с сильными ранними отражениями
	HALL1	Реверберация с очень прозрачным звуком
	HALL2	Богатая реверберация
	DELAY	Стандартный эффект задержки
PAN-DELAY	Эффект задержки с эхо, панорамирующимися влево и вправо	
Time	0 – 127	Длительность реверберации (Type: ROOM1 – HALL2) Время задержки (Type: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой сигнал реверберации отфильтровывается, или "подавляется". Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Delay Feedback	0 – 127	Уровень обратной связи задержки, когда параметр Type установлен в DELAY или PAN-DELAY. Уровень сигнала задержки, поступающего на вход эффекта (только при установке Type в DELAY или PAN-DELAY)
02: SRV ROOM 03: SRV HALL 04: SRV PLATE		
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время задержки звука реверберации.
Time	0 – 127	Длительность реверберации
Size	1 – 8	Размер имитируемой комнаты или зала
High Cut	160 – 12500 Hz, BYPASS	Частота, выше которой сигнал реверберации отфильтровывается. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.
Density	0 – 127	Плотность реверберации

Параметр	Значение	Описание
Diffusion	0 – 127	Изменение плотности реверберации во времени. Чем выше значение, тем больше увеличение плотности во времени. Эффект этой установки наиболее заметен при длинных временах реверберации.
LF Damp Freq	50 – 4000 Hz	Частота, ниже которой сигнал реверберации отфильтровывается, или "подавляется".
LF Damp Gain	-36 – 0 dB	Степень демпфирования частотного диапазона, выбранного параметром LF Damp. При установке в "0" подавление частот отсутствует.
HF Damp Freq	4000 – 12500 Hz	Частота, выше которой сигнал реверберации отфильтровывается, или "подавляется".
HF Damp Gain	-36 – 0 dB	Степень демпфирования частотного диапазона, выбранного параметром HF Damp. При установке в "0" подавление частот отсутствует.
05: GM2 REVERB		
Character	Тип реверберации	
	0 – 5	Реверберация
	6, 7	Задержка
Pre-LPF	0 – 7	Фильтр высоких частот для входного сигнала, подаваемого на реверберацию. Чем выше значение, тем больше фильтрация высоких частот.
Level	0 – 127	Выходной уровень реверберации
Time	0 – 127	Длительность реверберации
Delay Feedback	0 – 127	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно на эффект, при установке Character в 6 или 7.

Утилиты (UTILITY)

Меню утилит позволяет сохранять данные и форматировать карту.

Экран UTILITY MENU

1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "5. Utility" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран UTILITY MENU.



Пункт	Описание
User Backup	Сохранение пользовательских данных на карту SD (архивирование).
User Restore	Загрузка ранее сохраненных на карту SD установок в JUNO-Gi (восстановление).
Factory Reset	Восстановление заводских установок JUNO-Gi.
USB Mem Format	Форматирование (инициализация) накопителя USB.
SD Card Format	Форматирование (инициализация) карты SD.

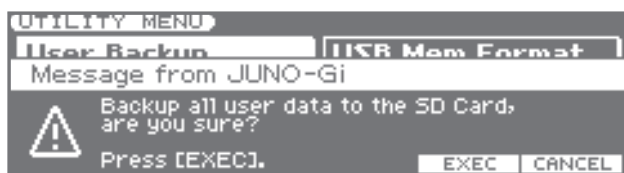
3. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите пункт меню и нажмите кнопку [ENTER].

Сохранение установок JUNO-Gi на карту SD (User Backup)

Ниже описано, как сохранить на карту SD пользовательские данные.

1. На экране UTILITY MENU кнопками курсора выберите "User Backup" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится следующий экран.



2. Нажмите кнопку [5] (EXEC).

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

По окончании операции отобразится экран UTILITY MENU.

Типы сохраняемых данных

На карту SD можно сохранить следующие установки JUNO-Gi.

- Пользовательские патчи
- Любимые установки
- Пользовательские арпеджио
- Установки режима MIDI Controller
- Системные (System) установки
- Установки цифрового рекордера
 - Пользовательские патчи эффектов разрыва
 - Пользовательские патчи эффектов мастеринга
 - Пользовательские паттерны ударных

Загрузка установок JUNO-Gi с карты SD (User Restore)

Ниже описано, как загрузить в JUNO-Gi сохраненные ранее на карту SD установки.

После выполнения этой операции все пользовательские данные в памяти инструмента переписываются. Если в памяти JUNO-Gi содержатся важные данные, перед выполнением процедуры сохраните их на отдельную карту SD.

1. На экране UTILITY MENU кнопками курсора выберите "User Restore" и нажмите кнопку [ENTER].

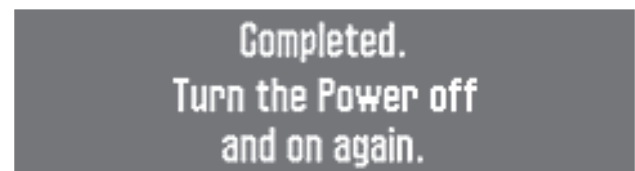
Отобразится следующий экран.



2. Нажмите кнопку [5] (EXEC).

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

По окончании операции отобразится следующий экран.



3. Выключите и повторно включите питание JUNO-Gi.

Восстановление заводских установок (Factory Reset)

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

NOTE

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

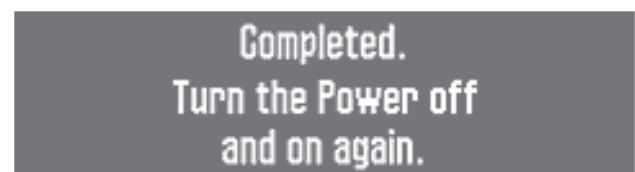
1. На экране UTILITY MENU кнопками курсора выберите "Factory Reset" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится запрос на подтверждение.

2. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC).

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

По окончании операции отобразится следующий экран.



3. Выключите и еще раз включите питание JUNO-Gi.

Форматирование накопителя USB (USB Memory Format)

Накопитель USB можно инициализировать (отформатировать).

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

1. На экране UTILITY MENU кнопками курсора выберите "USB Mem Format" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится запрос на подтверждение.



2. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC).

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Форматирование карты SD (SD Card Format)

Карту SD можно инициализировать (отформатировать).

NOTE

- **Не форматируйте карту SD, прилагаемую к JUNO-Gi**

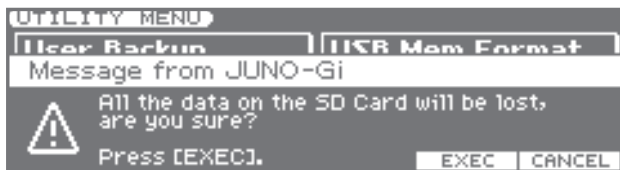
При форматировании карты SD, прилагаемой к JUNO-Gi, будут стерты хранящиеся на ней данные демо-пес.

- **Предварительно сохраните данные в компьютер**

При форматировании все данные стираются. Если карта SD содержит важные данные, сначала сохраните их в компьютер, как описано ниже.

1. На экране UTILITY MENU кнопками курсора выберите "SD Card Format" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится запрос на подтверждение.



2. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC).

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Сброс данных карты SD в компьютер

Данные с карты SD можно переписать в компьютер.

NOTE

Для выполнения этой процедуры потребуется компьютер и картридер.

1. Отключите питание JUNO-Gi.
2. Извлеките карту SD из JUNO-Gi и с помощью картридера откройте ее в компьютере.

MEMO

Слот карты SD в JUNO-Gi закрыт защитным кожухом, который крепится винтами. Чтобы извлечь карту открутите винты, как описано на стр. 15.

3. Скопируйте (перетащите мышью) всю папку "ROLAND" с карты SD в компьютер.

NOTE

Необходимо копировать всю папку "ROLAND". Копирование только части файлов из папки "ROLAND" приведет к некорректному архивированию.

4. По окончании копирования размонтируйте (отключите) карту SD и затем извлеките ее из картридера.

Windows 7/Vista/XP:

В My Computer (или Computer), правой кнопкой мыши нажмите на иконку "removable disk" и выберите "Eject".

Mac OSX:

Перетащите иконку карты SD в Корзину.

Сохранение данных на карту SD

1. С помощью картридера откройте карту SD в компьютере.
2. Скопируйте (перетащите мышью) всю папку "ROLAND" из компьютера на карту SD.

NOTE

- При копировании данных на карту SD все ранее хранящиеся на ней данные будут утеряны.

- Необходимо копировать всю папку "ROLAND". Копирование только части файлов из папки "ROLAND" приведет к некорректной работе системы.

3. Извлеките карту SD из картридера, как описано на шаге 4 предыдущей процедуры.

Системные установки (SYSTEM)

Системные установки воздействуют на работу всего JUNO-Gi в целом, например, общая настройка или режим приема MIDI-сообщений.

Настройка системных установок

1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "4. System" и нажмите кнопку [ENTER].
Раскроется экран System Menu.
3. Функциональными кнопками выберите изменяемую установку.

Кнопка	Описание	Стр.
[1] (GENERAL)	Общие установки JUNO-Gi	80
[2] (KBD/CTRL)	Установки клавиатуры и педалей	81
[3] (MIDI/SYNC)	Установки MIDI и синхронизации	82
[4] (CLICK/PLAYER)	Установки плеера пьес и метронома	83
[5] (D BEAM)	Установки контроллера D Beam	83
[6] (INFORMATION)	Просмотр версии системы	84

При необходимости нажмите функциональную кнопку еще раз для перехода к нужному экрану настроек.

4. Кнопками курсора выберите параметр.
5. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Сохранение системных установок

При отключении питания внесенные корректировки системных установок теряются. Чтобы избежать этого, их необходимо сохранить следующим образом.

1. Перейдите на экран установок системных функций.
2. Нажмите кнопку [6] (WRITE).
Отобразится сообщение "System Write Completed!", и установки будут сохранены.
После сохранения установок произойдет возврат к предыдущему экрану.

Системные параметры

Ниже приведено описание системных параметров (System) и их организация.

System Menu [1] (GENERAL)

[1] (COMMON)

Параметр	Значение	Описание
Auto Power Off	OFF, 5 – 240 min	Время до автоматического отключения питания при отсутствии манипуляций с инструментом. * При отключении питания внесенные корректировки системных установок теряются. Чтобы избежать этого, их необходимо сохранить.
Power Save Mode	OFF, 1 – 60 min	Время до автоматического отключения подсветки при отсутствии манипуляций с инструментом.
Power Up Group	Группа патчей, загружаемая при включении питания	
	USER	Пользовательские патчи
	PRESET	Пресетные патчи
	SPECIAL	Специальные патчи
Master Level	0 – 127	Громкость всего JUNO-Gi

Параметр	Значение	Описание
USB Audio		
USB Audio Level	0 – 127	Громкость аудиосигнала компьютера, подключенного к порту USB COMPUTER
USB Audio To Computer	Выбор аудиосигналов USB, подаваемых в компьютер при подключении к нему по USB	
	MIX	Сигнал выходов OUTPUT на JUNO-Gi
	INPUT	Сигнал, выбранный с помощью AUDIO INPUT (стр. 93)
INPUT FX	Сигнал, выбранный с помощью AUDIO INPUT (стр. 93) и прошедший через эффект разрыва	
	* Эффект доступен, только если параметр LOCATION (стр. 108) установлен в INPUT.	
Center Cancel	OFF, ON	Включает/отключает функцию Center Cancel (стр. 129)
Center Cancel Type	MID-HI	Поддавляются центральные сигналы в диапазонах средних и высоких частот.
	LOW	Поддавляются центральные сигналы в диапазоне низких частот.
	ALL	Поддавляются все центральные сигналы.

[2] (SOUND)

Параметр	Значение	Описание
Sound Generator		
Master Tune	415.3 – 466.2 Hz	Общая настройка JUNO-Gi (частота ноты A4).
Master Key Shift	-24 – +24	Транспонирует общую настройку JUNO-Gi с шагом в полутон.
Keyboard Level	0 – 127	Громкость всего патча.
Keyboard Output Gain	-12 – +12 dB	Выходной уровень JUNO-Gi. Например, при задействовании относительно небольшого количества голосов, усиление выходного сигнала улучшит согласование по уровню с внешними устройствами записи/озвучивания.

Preview		
Preview Mode	SINGLE	Заданные Preview 1 – 4 Note Number ноты звучат последовательно.
	CHORD	Заданные Preview 1 – 4 Note Number ноты звучат одновременно.
	PHRASE	Звучит фраза, связанная с типом/категорией патча. См. "Preview Type" (стр. 38) и "Preview Phrase" (стр. 38).
Preview 1 – 4 Note Number	C – G9	Определяет высоту четырех нот, звучащих при выборе для Preview Mode "SINGLE" или "CHORD". * Если параметр Preview Mode установлен в "PHRASE", эти установки не действуют.
Preview 1 – 4 Velocity	OFF, 1 – 127	Определяет динамику четырех нот, звучащих при выборе для Preview Mode "SINGLE" или "CHORD". * Если параметр Preview Mode установлен в "PHRASE", эти установки не действуют.

Scale Tune		
Scale Tune Switch	OFF, ON	Выберите ON для использования строя, отличного от равнотемперированного.
Scale Tune Type	Шаблоны для быстрой настройки параметра Scale Tune C – B.	
	USER	Пользовательский шаблон
	EQUAL	Шаблон равнотемперированного строя
	JUST	Шаблон чистого строя
Scale Tune Key	ARABIC	Шаблон арабского строя
	C – B	Тоника строя при установке параметра Scale Tune Type в JUST или ARABIC.
Scale Tune for C – B	-64 – +63	Настройки высоты каждой ноты строя.

Равнотемперированный строй

Равнотемперированный строй делит октаву на 12 равных частей, он наиболее распространен в западной музыке.

Чистый строй (тоника С)

По сравнению с равнотемперированным, трезвучия данного строя звучат "чисто". Однако, это справедливо только для одной тональности, а при транспонировании трезвучия расстраиваются.

Арабский строй

По сравнению с равнотемперированным, ноты Е и В звучат на четверть тона ниже, а С#, F#, и G# — на четверть тона выше. Интервалы между G и B, C и E, F и G#, Bb и C#, а также Eb и F# составляют натуральную терцию (интервал между большой и малой терциями).

Пример: тоника С

При использовании чистого строя с тоникой С или арабского строя установите "Scale Tune Switch" в "ON" и "Patch Scale Tune for C – B", как указано в таблице.

Нота	Равнотемперированный	Чистый	Арабский
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

[3] (MST EQ)

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/отключает эквалайзер (EQ)
Low		
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона НЧ
Low Freq	40 Hz – 1.6 kHz	Центральная частота диапазона НЧ
Mid		
Mid Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона СЧ
Mid Freq	20 Hz – 10 kHz	Центральная частота диапазона СЧ
Mid Q	0.5 – 16	Добротность диапазона средних частот. Чем ниже значение, тем шире полоса частот.
High		
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона ВЧ
High Freq	400 Hz – 16 kHz	Центральная частота диапазона ВЧ

System Menu [2] (KBD/CTRL)

[1] (KBD)

Параметр	Значение	Описание
Keyboard		
Velocity		Громкость ноты при нажатии на клавишу
	REAL	Громкость зависит от скорости нажатия на клавишу.
	1 – 127	Громкость фиксирована и не зависит от скорости нажатия на клавишу.

Параметр	Значение	Описание
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	Облегченная синтезаторная клавиатура. Позволяет достигнуть фортиссимо меньшими усилиями, чем при установке "MEDIUM". Особенно удобно использовать этот режим при обучении детей.
	MEDIUM	Стандартная чувствительность.
	HEAVY	Низкая чувствительность клавиатуры. Для игры фортиссимо на клавиши надо нажимать с большей силой, чем при установке "MEDIUM". Позволяет усилить экспрессивность исполнения.
Keyboard Velocity Sens	-63 – +63	Точная настройка чувствительности клавиатуры относительно Keyboard Velocity Curve. Чем выше значение, тем больше громкость нот при экспрессивном звукоизвлечении.

[2] (PEDAL)

Параметр	Значение	Описание
Pedal		
		Функция педали, подключенной к разъему PEDAL CONTROL
	CC01 – 31, 33 – 95	Контроллеры с номерами 1 – 31, 33 – 95
	BEND UP	При каждом нажатии педали высота увеличивается на полутон (до 4 октав).
	BEND DOWN	При каждом нажатии педали высота уменьшается на полутон (до 4 октав).
	AFTERTOUCH	Послекасание
	OCT UP	При каждом нажатии педали клавиатура транспонируется на октаву вверх (до 3 октав).
	OCT DOWN	При каждом нажатии педали клавиатура транспонируется на октаву вниз (до 3 октав).
	USB SONG START	Запускает/останавливает воспроизведение плеера пьес.
	RECORDER START	Запускает/останавливает цифровой рекордер.
Control Pedal Assign	RECORDER REC	Действие аналогично кнопке [●] (REC) цифрового рекордера.
	TAP TEMPO	"Настукивание" темпа (темп определяется частотой нажатия на педаль).
	PROGRAM UP	Выбор патча с последующим номером
	PROGRAM DOWN	Выбор патча с предыдущим номером
	FAVORITE UP	Выбор любимого патча или банка с последующим номером.
	FAVORITE DOWN	Выбор любимого патча или банка с предыдущим номером.
	ARP SW	Включение/отключение арпеджио/паттерна ударных
	CHORD SW	Включение/отключение памяти аккордов
	INSERT FX CTRL	Громкость эффекта разрыва (стр. 106). При выборе WAH (стр. 113) и установке Mode в "MANUAL" педаль управляет эффектом вау. При выборе ROTARY (стр. 114) педаль управляет частотой эффекта (Speed Select).
Control Pedal Polarity		Выбор полярности педали, подключенной к разъему PEDAL CONTROL или PEDAL HOLD.
Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	В некоторых педалях электрический сигнал, выдаваемый при нажатии или отпускании педали, противоположен по знаку сигналу других педалей. Если действие педали противоположно ожидаемому, установите этот параметр в "REVERSE". Если используется педаль Roland (без переключателя полярности), установите этот параметр в "STANDARD".

Параметр	Значение	Описание
Continuous Hold	OFF, ON	<p>Определяет, доступна (ON) или нет (OFF) поддержка разъемом HOLD PEDAL функции полупедалирования.</p> <p>Если установка включена, можно подключить опциональную педаль экспрессии (DP-10 и т.д.), чтобы с ее помощью более точно управлять патчами, в которых используются фортепианные тембры.</p>

[3] (CTRL)

Параметр	Значение	Описание
Sys Ctrl 1 – 4 Source	Выбор MIDI-сообщения, используемого в качестве System Control.	
	OFF	Не используется.
	CC01 – 31, 33 – 95	Номера контроллеров 1 – 95
	PITCH BEND	Высота тона
	AFTERTOUCH	Послекасание
Source Select	SYSTEM	Для управления тембром используются установки "Sys Ctrl 1 – 4 Source".
	LIVE SET	Для управления тембром используются установки патча "Tone Ctrl 1 – 4 Source" (стр. 38).

System Menu [3] (MIDI/SYNC)

[1] (GENERL)

Параметр	Значение	Описание
Local Switch	OFF, ON	<p>Определяет, отсоединен ли (OFF) внутренний звуковой генератор от секции контроллеров (клавиатура, джойстик, регуляторы, кнопки, контроллер D Beat, педаль и т.д.); или нет (ON).</p> <p>Обычно выбирается "ON", но для управления только внешними звуковыми модулями с помощью клавиатуры и контроллеров JUNO-Gi выберите "OFF".</p>
Device ID	17 – 32	Для передачи или приема сообщений System Exclusive установите этот параметр таким образом, чтобы он совпадал с номером Device ID другого MIDI-устройства.
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	<p>Выберите "ON" для использования внешней MIDI-клавиатуры вместо клавиатуры JUNO-Gi. В этом случае внешнее MIDI-устройство можно настроить на передачу по любому MIDI-каналу. Обычно для этого параметра выбирается "OFF".</p> <p>* Выберите "ON" для управления JUNO-Gi от внешнего MIDI-устройства при исполнении с функцией Arpeggio.</p>
Main Channel	1 – 16	Приемный MIDI-канал, используемый при воспроизведении звуков JUNO-Gi от внешнего MIDI-устройства.
Sub Channel	1 – 16	Приемный MIDI-канал, используемый при воспроизведении тембра слоя Lower JUNO-Gi от внешнего MIDI-устройства, когда кнопка [SPLIT] включена.
USB MIDI		
USB-MIDI Thru	OFF, ON	При выборе "ON" входящие MIDI-сообщения будут передаваться без изменений на разъем MIDI OUT.

Использование параметра Local Switch

При использовании JUNO-Gi с программой внешнего секвенсора выключите (OFF) параметр Local Switch. См. далее.

Как правило, при коммутации данные передаются по следующей цепочке: клавиатура JUNO-Gi → программа внешнего секвенсора → звукогенератор JUNO-Gi. Обычно секция клавиатуры JUNO-Gi внутренне соединена с секцией звукогенератора. Состояние этой внутренней связи определяется параметром Local Switch. Если отключить Local Switch, секции клавиатуры и звукогенератора JUNO-Gi станут независимыми, позволяя использовать приведенную ниже схему коммутации с программой внешнего секвенсора.

Подключение JUNO-Gi к внешнему секвенсору



[2] (TX)

Параметр	Значение	Описание
Transmit Program Change	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) передачи сообщений Program Change.
Transmit Bank Select	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) передачи сообщений Bank Select.
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) передачи сообщений Active Sensing.
Transmit Edit Data	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) передачи изменений в формате системных эксклюзивных сообщений, выполняемых в установках патча.
Soft Through	OFF, ON	Функция Thru непосредственно передает все сообщения с разъема MIDI IN на разъем MIDI OUT без какого-либо изменения.

[3] (RX)

Параметр	Значение	Описание
Receive Program Change	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) приема сообщений Program Change.
Receive Bank Select	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) приема сообщений Bank Select.
Receive Exclusive	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) приема сообщений System Exclusive.
Receive GM System On	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) приема сообщений General MIDI System On.
Receive GM2 System On	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) приема сообщений General MIDI 2 System On.
Receive GS Reset	OFF, ON	Определяет разрешение (ON) или запрет (OFF) приема сообщений GS Reset.

[4] (SYNC)

Параметр	Значение	Описание
USB Song Sync Mode		Определяет синхросигналы, используемые плеером пьес JUNO-Gi.
	MASTER	Выберите эту установку при использовании JUNO-Gi автономно без синхронизации с другими устройствами.
	SLAVE	JUNO-Gi — ведомое устройство. Выберите эту установку для синхронизации JUNO-Gi с сообщениями MIDI Clock, принимаемыми от другого MIDI-устройства.
	REMOTE	JUNO-Gi выполняет команды MIDI Start, Continue и Stop, принимаемые с внешнего устройства, но работает в соответствии со своим темпом клавиатуры.
MIDI Clock Output	OFF, ON	Выберите "ON" для передачи на внешнее MIDI-устройство сообщений синхронизации MIDI Clock. * Недоступно, если параметр USB Song Sync Mode установлен в "SLAVE".
LiveSet Tempo Switch	OFF, ON	Если параметр принимает значение "ON", при переключении патчей темп устанавливается в значение "LiveSet Tempo" (стр. 38), хранящееся в выбранном патче.
Tempo Link	OFF, ON	Если параметр принимает значение "ON", темп клавиатуры совпадает с темпом рекордера. Это требуется для синхронизации арпеджио с темпом пьесы рекордера (стр. 32).

* Цифровой рекордер JUNO-Gi не поддерживает синхронизацию с внешними MIDI-устройствами.

* Если параметр Tempo Link включен, JUNO-Gi не синхронизируется с внешними MIDI-устройствами (стр. 134).

System Menu [4] (CLICK/PLAYER)

[1] (CLICKOUT)

Параметр	Значение	Описание
Click Setting		
Song/Click		Выходной сигнал на разъеме SONG/CLICK OUT
	CLICK	При воспроизведении плеера пьес на выход SONG/CLICK OUT подается сигнал метронома, синхронизированный с темпом воспроизводимой пьесы (на выходах OUTPUT L/R сигнал отсутствует).
	RECORDER	На выход SONG/CLICK OUT подается сигнал с цифрового рекордера (на выходах OUTPUT L/R сигнал отсутствует).
	USB SONG	На выход SONG/CLICK OUT подаются сигналы с плеера пьес и аудиосигналы, принятые по USB из компьютера (на выходах OUTPUT L/R сигнал отсутствует).
Click Level	0 – 10	Громкость метронома
Click Sound		Звук метронома
	TYPE 1	Обычный сигнал метронома (на первой доле звучит колокольчик)
	TYPE 2	Щелчки
	TYPE 3	Гудки
	TYPE 4	Ковбелл
Level		
Song/Click Output Level	0 – 127	Громкость сигнала на выходе SONG/CLICK OUT

[2] (PLAYER)

Параметр	Значение	Описание
Song Player Level		
Audio Level	0 – 127	Громкость воспроизведения аудиофайлов плеером пьес.
SMF Level	0 – 127	Громкость воспроизведения файлов SMF плеером пьес.

System Menu [5] (D BEAM)

[1] (GENERAL)

Параметр	Значение	Описание
Sensitivity		
D Beam Sens	0 – 127	Чувствительность контроллера D Beam. Чем больше значение, тем выше скорость реакции контроллера D Beam.

[2] (SYNTH)

Параметр	Значение	Описание
Level & Range		
Level	0 – 127	Уровень громкости Solo Synth
Chorus Send Level	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на хорус
Reverb Send Level	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на ревербератор
Range	2OCT, 4OCT, 8OCT	Диапазон, в котором изменяется высота тона Solo Synth
Osc1		
Osc 1 Waveform		Форма волны
	SAW	Пилообразная волна
	SQR	Прямоугольная волна
Osc 1 Pulse Width	0 – 127	Ширина импульса волны Циклически изменяя ширину импульса, можно создавать небольшие изменения тембра.
Osc 1 Coarse Tune	-48 – +48	Высота звука тембра (в полутонах, ±4 октавы)
Osc 1 Fine Tune	-50 – +50	Высота звука тембра (с шагом в 1 цент)
Osc2 & Sync		
Osc 2 Waveform		(аналогично Osc 1)
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0 – 127	Уровень громкости OSC2
Osc Sync Switch	OFF, ON	При включении этого параметра формируется сложный звук с множеством гармоник. Эффект более заметен, если высота OSC1 больше высоты OSC2.

Параметр	Значение	Описание
Filter		
Filter Type	Тип фильтра	
	OFF	Фильтр не используется.
	LPF (Low Pass Filter)	НЧ-фильтр. Снижает громкость всех частот выше частоты среза (Cutoff), приглушая звук.
	BPF (Band Pass Filter)	Полосовой фильтр. Пропускает только частоты в области частоты среза и ослабляет остальные.
	HPF (High Pass Filter)	ВЧ-фильтр. Ослабляет частоты ниже частоты среза.
	PKG (Peaking Filter)	Пиковый фильтр. Выделяет частоты в районе частоты среза.
Cutoff	0 – 127	Частота, на которой фильтр начинает воздействовать на звук.
Resonance	0 – 127	Усиливает участок в области частоты среза, придавая звуку ярко выраженный характер.
LFO		
LFO Rate	0 – 127	Частота модуляции LFO
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63 – +63	Глубина модуляции высоты Osc 1 с помощью LFO
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63 – +63	Глубина модуляции высоты Osc 2 с помощью LFO
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63 – +63	Глубина модуляции ширины импульса волны Osc 1 с помощью LFO * Pulse Width активируется при выборе "SQR" для волны Osc 1.
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63 – +63	Глубина модуляции ширины импульса волны Osc 2 с помощью LFO * Pulse Width активируется при выборе "SQR" для волны Osc 2.

[3] (EXP)

Параметр	Значение	Описание
Expression		
Range Min	0 – 127	Нижняя граница рабочего диапазона (Active Expression). Контроллер D Beat функционирует, если положение руки ниже этого значения.
Range Max	0 – 127	Верхняя граница рабочего диапазона (Active Expression). Контроллер D Beat функционирует, если положение руки выше этого значения. * Установив Range Max ниже Range Min, диапазон изменений можно инвертировать.

The diagram illustrates a hand interacting with a controller. A vertical double-headed arrow indicates the range of motion. The top of the arrow is labeled '0' and 'Range Min'. The bottom of the arrow is labeled '127' and 'Range Max'. The hand is shown in a position that would correspond to the 'Range Max' value.

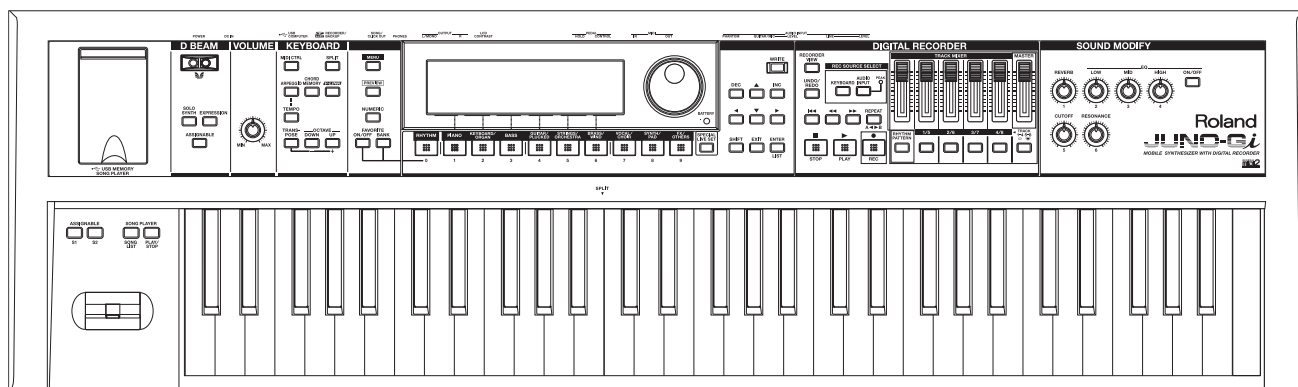
[4] (ASSIGN)

Параметр	Значение	Описание
User Assignable		
Type		Функция, которой управляет контроллер D Beat
	CC01 – 31, 33 – 95	Номера контроллеров 1 – 31, 33 – 95
	BEND UP	Управляет изменением высоты в соответствии с установкой "Pitch Bend Range Up".
	BEND DOWN	Управляет изменением высоты в соответствии с установкой "Pitch Bend Range Down".
	USB SONG START	Запускает/останавливает плеер пьес.
	RECORDER START	Запускает/останавливает цифровой рекордер.
	TAP TEMPO	Определяет темп клавиатуры в зависимости от частоты проведения рукой над контроллером D Beat.
AFTERTOUCH	Эффект, аналогичный послекасанию.	
Range Min	0 – 127	Нижняя граница рабочего диапазона контроллера D Beat. Контроллер D Beat функционирует, если положение руки ниже этого значения.
Range Max	0 – 127	Верхняя граница рабочего диапазона контроллера D Beat. Контроллер D Beat функционирует, если положение руки выше этого значения. * Установив Range Max ниже Range Min, диапазон изменений можно инвертировать.

System Menu [6] (INFORMATION)

Здесь отображается версия операционной системы JUNO-Gi.

Цифровой рекордер



Экран цифрового рекордера

Экран RECORDER

1. Нажмите кнопку [RECORDER VIEW], она загорится.

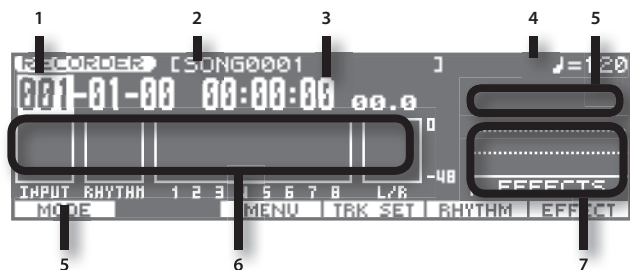


Раскроется экран RECORDER.

Чтобы вернуться к экрану синтезатора (LIVE SET PLAY) нажмите кнопку [RECORDER VIEW] (она погаснет) или кнопку [EXIT].



Элементы экрана RECORDER



№	Элемент	Описание
1	Такт	Текущая позиция локатора пьесы в формате "такт-доля-тик". * При превышении 999 тактов в позиции сотен отображается "**".
2	Имя пьесы	Отображает имя пьесы.
3	Текущее время	Текущая позиция локатора пьесы в формате "часы: минуты: секунды – кадры – субкадры". • 1 кадр равен 1/30 секунды. • 1 субкадр равен 1/10 кадра.
4	Темп рекордера	Отображает темп цифрового рекордера. См. стр. 122.
5	Индикатор режима (режимы переключаются кнопкой [1] (MODE))	
	(Не горит)	Обычный режим записи (Normal).
	BOUNCE	Режим слияния (Bounce) (стр. 97).
	MASTERING	Режим мастеринга (Mastering) (стр. 118).
6	Измеритель уровня	
	INPUT	Отображает уровень входного сигнала с разъемов LINE IN, GUITAR/MIC IN или клавиатуры.
	RHYTHM	Отображает выходной уровень паттерна ударных.
	1 – 8	Отображает выходной уровень соответствующего трека.
	L/R	Отображает общий уровень цифрового рекордера. В режиме Bounce или Mastering отображаются уровни записи, соответствующие выбранному режиму.

№	Элемент	Описание
7	Индикатор	
		Отображается при включении режима зацикливания.
	A ◀▶ B	Отображается, когда кнопками [REPEAT] (A ◀▶ B) выбран регион A – B для цикла или автоматической врезки. Он мигает, когда задается начальное время (A), и светится, когда задается конечное время (B).
	A.PUNCH	Отображается при включении автоматической врезки.
	PROTECT	Отображается, когда пьеса защищена от записи.
	EFFECTS	Отображается при включении эффекта разрыва (стр. 106).

Функциональные кнопки

Кнопка	Описание	Стр.
[1] (MODE)	Изменяет режим	94
[3] (MENU)	Открывает меню рекордера	98
[4] (TRK SET)	Открывает экран установок трека	89
[5] (RHYTHM)	Открывает экран паттерна ударных	122
[6] (EFFECT)	Открывает экран эффектов рекордера	106

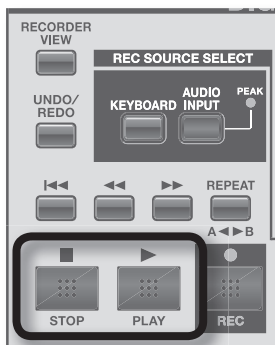
Воспроизведение пьесы

Выбор и воспроизведение пьесы (Song Select)

При поставке JUNO-Gi с завода на прилагаемой карте SD содержатся демо-пьесы. Ниже описана процедура их воспроизведения.

1. На экране RECORDER нажмите кнопку [3] (MENU).
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "1. Song Edit" и нажмите кнопку [ENTER].
Откроется экран SONG EDIT MENU.
3. Кнопками [▲]/[▼] выберите "Song Select" и нажмите кнопку [ENTER].
Откроется экран SONG SELECT.
4. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите пьесу.
5. Нажмите кнопку [6] (SELECT).
6. Нажмите кнопку [5] (EXEC).
7. Нажмите кнопку [▶] (PLAY).

Запустится воспроизведение пьесы.

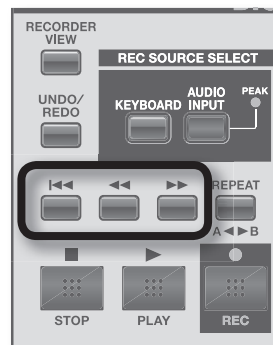


MEMO

- По окончании пьесы воспроизведение автоматически не останавливается.
- Использование демонстрационных пьес, прилагаемых к данному продукту, в коммерческих целях без разрешения правообладателя является нарушением закона об авторских правах.

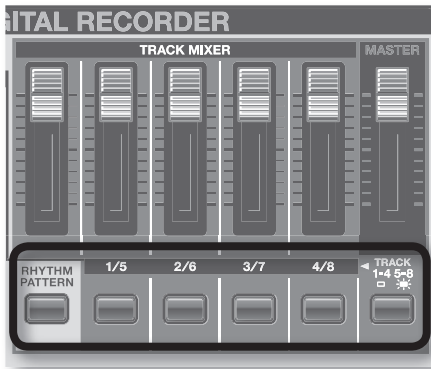
Смена текущей позиции

Для управления позицией воспроизведения используются следующие кнопки.



Операция	Описание
Перемотка вперед	Нажмите и удерживайте кнопку [▶▶].
Перемотка назад	Нажмите и удерживайте кнопку [◀◀].
Переход в начало пьесы	Нажмите кнопку [◀◀◀].
Переход в конец пьесы	Удерживая кнопку [■], нажмите кнопку [▶▶▶].
Перемещение с шагом в "часы/минуты/секунды/кадры/субкадры"	Кнопками курсора выберите поле "часы/минуты/секунды/кадры/субкадры" и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] введите новое значение.
Перемещение с шагом в "такты/доли"	Кнопками курсора выберите поле "такты/доли" и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] введите новое значение.

Мьют треков



Операции с кнопками треков

Кнопка	Состояние	Описание
[TRACK 1 – 4 5 – 8]	Не горит	Управление треками 1 – 4
	Горит красным цветом	Управление треками 5 – 8
[RHYTHM PATTERN]	Не горит	Паттерн ударных отключен
	Горит зеленым цветом	Паттерн ударных включен
[1/5] – [4/8]	Не горит	Трек не содержит данных
	Горит зеленым цветом	Трек содержит данные
	Мигает зеленым цветом	Трек мьютирован
	Горит красным цветом	Трек записывается (стр. 94)
	Мигает красным цветом	Выбор трека для записи MEMO Трек для записи можно выбрать, нажав соответствующую кнопку TRACK [1/5] – [4/8] при нажатой кнопке [SHIFT].

Мьютирование треков 1 – 8

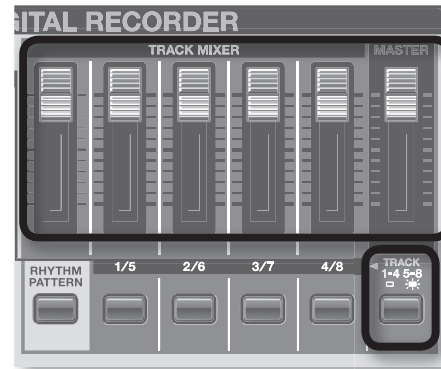
1. Кнопками TRACK [1/5] – [4/8] включайте/отключайте мьют треков.

Если горит кнопка [TRACK 1 – 4 5 – 8], будет меняться состояние треков 5 – 8.

Включение/отключение паттерна ударных

1. Для включения/отключения паттерна ударных используйте кнопку [RHYTHM PATTERN].

Регулировка громкости треков



Регулировка громкости треков 1 – 8

1. Для управления громкостью треков предусмотрены слайдеры TRACK MIXER [1/5] – [4/8].

Если кнопка [TRACK 1 – 4 5 – 8] горит, слайдеры управляют громкостью треков 5 – 8.

MEMO

- Удерживая кнопку [SHIFT] и перемещая слайдер, можно просмотреть текущее значение, не изменяя его.
- Если слайдер полностью закрыт, трек звучать не будет.
- Для треков с включенным параметром Stereo Link (стр. 89) при перемещении слайдера одновременно изменяется громкость трека, связанного с текущим.

Регулировка громкости паттерна ударных

1. Для управления громкостью используйте слайдер [RHYTHM PATTERN].

Регулировка общей громкости рекордера

1. Для управления громкостью используйте слайдер [MASTER].

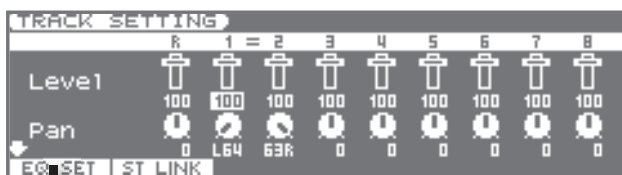
Регулировка панорамы, реверберации и эквалайзера (TRACK SETTING)

На экране TRACK SETTING можно настроить панораму и реверберацию для треков 1 – 8 и паттерна ударных.

1. На экране RECORDER нажмите кнопку [4] (TRK SET).

Откроется экран TRACK SETTING.

Номер трека	Описание
R	Паттерн ударных
1 – 8	Треки 1 – 8



Функциональные кнопки	Описание
[1] (EQ SET)	Доступ к экрану настроек эквалайзера (EQ SETTING).
[2] (ST LINK)	Включение стерео связи.

2. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр.

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Level	0 – 127	Громкость соответствующего трека
Pan	L64 – 0 – 63R	Панорама соответствующего трека
Reverb	0 – 127	Уровень посылы на реверберацию для соответствующего трека
EQ	OFF, ON	Выключатель эквалайзера для соответствующего трека Нажмите кнопку [1] (EQ SET), чтобы открыть окно установок эквалайзера соответствующего трека.
V-Track	1 – 8	Номер V-трека Состояние V-трека отображается на экране (символ ■ сигнализирует о наличии данных). * Паттерн ударных не имеет V-треков.

4. Для возврата к экрану RECORDER нажмите кнопку [EXIT].

Экран установок эквалайзера (EQ SETTING)

Здесь производятся установки эквалайзера (EQ) соответствующего трека.

МЕМО

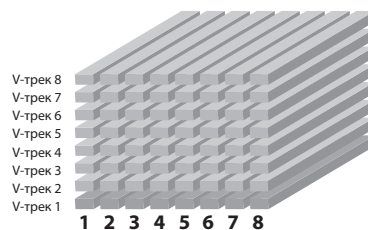
Чтобы переключать треки на экране EQ SETTING, удерживая кнопку [SHIFT], нажимайте кнопки [◀]/[▶].

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Выключатель эквалайзера соответствующего трека
Low		
Low Gain	-12 – +12 dB	Усиление диапазона НЧ
Low Freq	40 Hz – 1.6 kHz	Граничная частота диапазона НЧ
Mid		
Mid Gain	-12 – +12 dB	Усиление диапазона СЧ

Параметр	Значение	Описание
Mid Freq	20 Hz – 10 kHz	Центральная частота диапазона СЧ
Mid Q	0.5 – 16	Ширина (добротность) диапазона СЧ Чем выше значение, тем уже диапазон.
High		
High Gain	-12 – +12 dB	Усиление диапазона ВЧ
High Freq	400 Hz – 16 kHz	Граничная частота диапазона ВЧ

Переключение V-треков (V-Track)

Цифровой рекордер поддерживает работу с 8 треками. Каждый из них подразделяется на 8 виртуальных (V-треков). Для записи или воспроизведения можно выбрать любой виртуальный трек. Таким образом, для записи исполнения доступно 8 x 8 = 64 трека, а для воспроизведения – 8.



1. На экране TRACK SETTING измените значение для "V-Track".

Состояние V-трека отображается на экране (символ ■ сигнализирует о наличии данных).

Одновременное управление параметрами двух треков (Stereo Link)

В ряде случаев, например, при записи/воспроизведении стереосигнала, удобно одновременно управлять параметрами обоих треков, соответствующих левому и правому каналам. Эта функция называется "стерео связь" (Stereo Link).

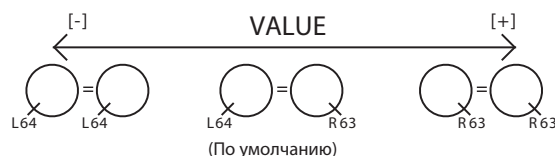
1. На экране TRACK SETTING выберите параметр, для которого включается (или отключается) стерео связь.

2. Нажмите кнопку [2] (ST LINK).

- Для связанных параметров отображается символ "=".
- Если колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] изменить значение такого параметра, одновременно будет меняться и значение связанного с ним.

МЕМО

- После включения стерео связи значение меняется не сразу, а только после его модификации.
- Просто выбор стерео треков для записи не включает стерео связь. Однако, после выбора стерео треков для записи (отображается две пиктограммы REC) и окончания записи для данных треков стерео связь включится автоматически.
- Если стерео связь включена, панорама треков будет изменяться, как показано на рисунке ниже.



Воспроизведение в цикле (REPEAT)

С помощью функции "повтора" можно циклично воспроизводить заданный регион. Функция может использоваться при регулировке баланса треков во время микширования или при записи в цикле (стр. 96) совместно с функцией врезки.

Установка границ цикла A – B

1. Установите локатор в точку начала цикла (точка A) и нажмите кнопку [REPEAT] (A ◀▶ B).

На дисплее отобразится мигающий индикатор "A ◀▶ B", и выбранная позиция будет определена в качестве точки начала цикла (A).

2. Установите локатор в точку конца цикла (точка B) и нажмите кнопку [REPEAT] (A ◀▶ B).

Индикатор "A ◀▶ B" начнет светиться постоянно, сигнализируя о том, что цикл A – B задан.

- Если нажать кнопку [REPEAT] (A ◀▶ B) в позиции, отличающейся от позиции точки начала цикла (A) менее, чем на 1 секунду, точка начала цикла (A) будет переустановлена в данную позицию.
- Интервал между точками начала (A) и конца (B) цикла должен быть не менее 1 секунды. Установить точку конца цикла ближе одной секунды к точке начала цикла невозможно.

МЕМО

Границы цикла A-B также можно задать кнопкой [REPEAT] (A ◀▶ B) в процессе воспроизведения пьесы.

Установка границ цикла на экране A – B SETTING

3. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [REPEAT] (A ◀▶ B).

Отобразится экран A – B SETTING.

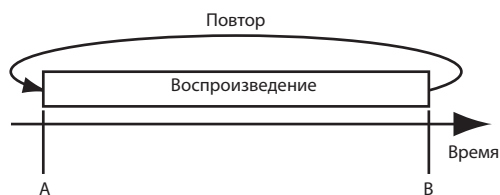


Функциональные кнопки

Кнопка	Функция	Стр.
[1] (REPEAT)	Заданный регион (A – B) будет зациклен.	--
[2] (AUTO)	Заданный регион (A – B) будет использоваться в качестве региона врезки в автоматическом режиме.	95
[3] (R&A1)	Заданный регион (A – B) будет использоваться в качестве региона врезки в автоматическом режиме. Регион (A – B) будет кроме того и зациклен.	96
[4] (R&A2)	Заданный регион (A – B) будет использоваться в качестве региона врезки в автоматическом режиме. Зацикливается регион трека на один такт раньше и на один такт позже заданного региона A – B.	96
[5] (CLEAR)	Данные в позиции курсора будут сброшены.	--
[6] (EDIT)	Открывает меню редакции треков.	98

4. Нажмите кнопку [1] (REPEAT).

Заданный регион будет зациклен.



5. Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана A – B SETTING.

На экране RECORDER будут отображаться индикаторы "↻" и "A ◀▶ B".

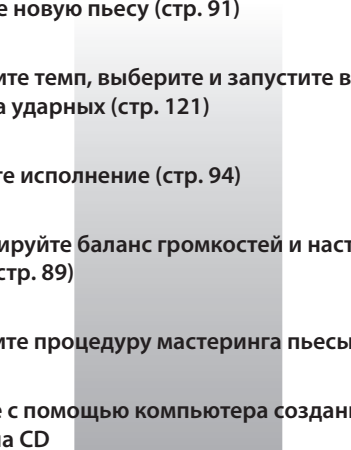
МЕМО

- Чтобы сбросить установки цикла еще раз нажмите кнопку [REPEAT] (A ◀▶ B). Установки цикла будут отменены, и индикатор "A ◀▶ B" погаснет.
- Чтобы запомнить установки цикла нажмите кнопку [WRITE] для сохранения пьесы.

Алгоритм создания пьесы

Алгоритм создания пьесы приведен ниже.

Информация в данном руководстве упорядочена в соответствии с реальной процедурой создания пьесы.

1. Создайте новую пьесу (стр. 91)
 2. Установите темп, выберите и запустите воспроизведение паттерна ударных (стр. 121)
 3. Запишите исполнение (стр. 94)
 4. Отрегулируйте баланс громкостей и настройте эффекты треков (стр. 89)
 5. Выполните процедуру мастеринга пьесы (стр. 118)
 6. Нарезьте с помощью компьютера созданные пьесы (пьесу) на CD
- 

Создание новой пьесы (Create New Song)

Цифровой рекордер работает с аудиоматериалом в терминах "пьес". Поэтому работу с новой композицией необходимо начать с создания пьесы.

1. На экране RECORDER нажмите кнопку [3] (MENU).
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "1. Song Edit" и нажмите кнопку [ENTER].

Откроется экран SONG EDIT MENU.

3. Кнопками [▲]/[▼] выберите "Create New Song" и нажмите кнопку [ENTER].

4. Нажмите кнопку [5] (EXEC).

Будет создана новая пьеса, и отобразится экран RECORDER.

MEMO

На одной карте SD может храниться до 99 пьес максимум.

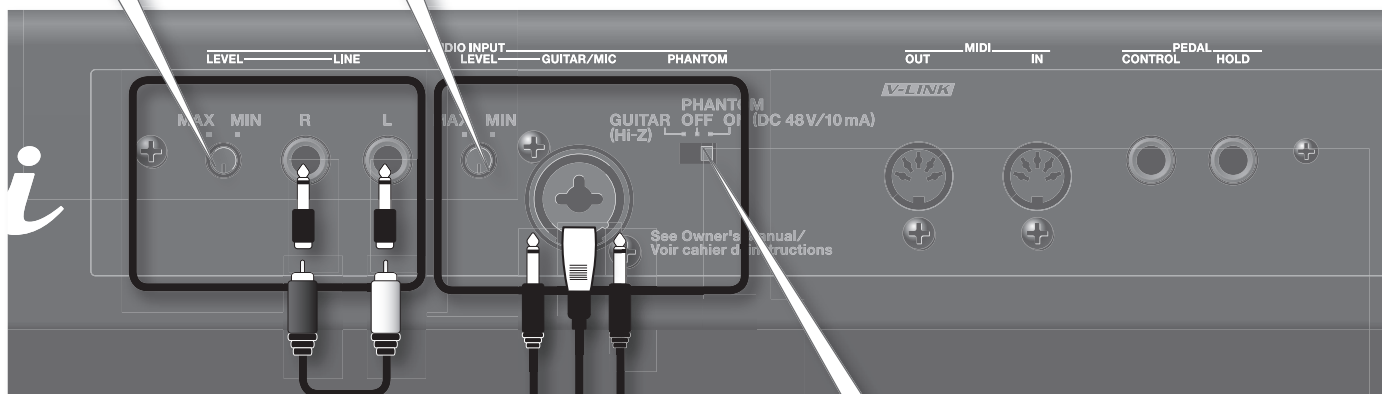
Подключение аудиоисточника и установка входного уровня

Подключите источники записываемого аудиосигнала к разъемам AUDIO INPUT тыльной панели.

Подключите аудиоплеер или аналогичное устройство к разъемам LINE.

Подключите микрофон или гитару к разъему GUITAR/MIC, как показано на рисунке.

Входной уровень устанавливается регулятором [LEVEL]. Установите такой уровень, при котором индикатор PEAK вспыхивает оранжевым цветом только на самых громких пассажах. Если он светится красным цветом, входной сигнал перегружен.



Выход аудиоплеера

Разъемы LINE OUT стереосистемы

Разъемы OUTPUT синтезатора

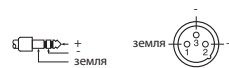
При подключении гитары или баса выбирайте установку "GUITAR".

При подключении к разъему XLR конденсаторного микрофона выбирайте установку "PHANTOM ON". На джек фантомное питание не подается.

При подключении динамического микрофона выбирайте установку "PHANTOM OFF".

* Всегда отключайте фантомное питание при коммутации с любым оборудованием, кроме конденсаторных микрофонов, в которых оно используется. Если подать фантомное питание на динамические микрофоны, аудиопроигрыватели или другие устройства, не предусматривающие его использование, то можно вывести их из строя. Перед подключением микрофона ознакомьтесь с документацией на него. Фантомное питание инструмента: 48 В, 10 мА макс.

Данный инструмент оборудован симметричными разъемами XLR/TRS. Схема их распиайки приведена на рисунке. Всю коммутацию осуществляйте в соответствии с диаграммами распиайки подключаемого оборудования.

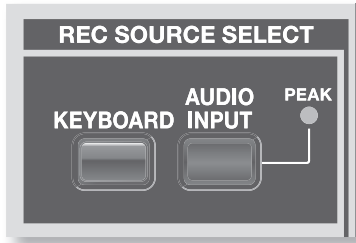


NOTE

- Чтобы избежать сбоев в работе и/или повреждения акустической системы или других устройств перед коммутацией установите минимальный уровень громкости и выключите питание всех устройств.
- При подключении кабелей с резисторами уровень сигналов на входах AUDIO INPUT может оказаться слишком низким. Поэтому используйте кабели без резисторов.
- В зависимости от взаимного расположения микрофонов и динамиков может возникать самовозбуждение. Чтобы решить эту проблему:
 1. Измените ориентацию микрофонов.
 2. Удалите микрофоны от динамиков.
 3. Уменьшите уровни громкости.

Выбор записываемого сигнала (REC SOURCE SELECT)

Ниже описана процедура выбора источника записи.



Выбор звука синтезатора (KEYBOARD)

1. Чтобы записать исполнение на синтезаторе, нажмите кнопку [KEYBOARD], она загорится.

Открывается окно KEYBOARD INPUT.



Измеритель входного уровня

2. Нажмите кнопку [2] (KEYBOARD) для записи исполнения на синтезаторе или нажмите кнопку [4] (KEYBOARD+INS FX) для записи исполнения на синтезаторе, обработанного эффектом разрыва.

Кнопка	Описание
[2] (KEYBOARD)	Запись исполнения на синтезаторе
[4] (KEYBOARD+INS FX)	Запись исполнения на синтезаторе с эффектом разрыва

- При нажатии на кнопку соответствующий ей вход включается.
 - Если еще раз нажать на эту кнопку, соответствующий ей вход отключится.
 - Одновременно включить несколько кнопок невозможно.
3. Отрегулируйте входной уровень и реверберацию. Кнопками курсора выберите параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Input Level	0 – 127	Устанавливает входной уровень. В ряде случаев при обработке входного сигнала эффектом разрыва может увеличиться внутренний цифровой уровень. Если это произошло, играйте на клавиатуре и откорректируйте параметр Input Level так, чтобы измеритель уровня не достигал максимальной отметки ("CLIP").
Reverb	0 – 127	Уровень посылы на реверберацию * Доступно только при включенной кнопке [4] (KEYBOARD+INS FX).

4. Нажмите кнопку [6] (CLOSE), чтобы закрыть окно KEYBOARD INPUT.

Для отказа от записи звука синтезатора нажмите кнопку [KEYBOARD], чтобы она погасла.

Выбор входного источника (AUDIO INPUT)

Чтобы записать сигнал гитары, микрофона, линейного входа или USB, выберите входной источник.

1. Нажмите кнопку [AUDIO INPUT].

Открывается окно AUDIO INPUT SELECT.



Измеритель входного уровня

2. Кнопками [1] (GUITAR) – [5] (USB AUDIO) выберите входной источник.

Кнопка	Описание
[1] (GUITAR)	Сигнал гитары/бас-гитары, подключенной к разъему GUITAR/MIC.
[2] (MIC)	Сигнал микрофона, подключенного к разъему GUITAR/MIC.
[3] (LINE)	Сигнал устройства, подключенного к разъему LINE IN.
[4] (USB SONG)	Сигнал плеера пьес.
[5] (USB AUDIO)	Сигнал, поступающий по USB из компьютера, подключенного к порту USB COMPUTER.

- При нажатии на кнопку соответствующий ей вход включается.
- Если еще раз нажать на эту кнопку, соответствующий ей вход отключится.
- Одновременно включить несколько кнопок невозможно.
- Если в данный момент ничего не записывается, отключите все входы, чтобы минимизировать проникновение шума с входных разъемов.

3. Откорректируйте входной уровень и реверберацию. Кнопками курсора выберите параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Input Level	0 – 127	Устанавливает входной уровень. В ряде случаев при обработке входного сигнала эффектом разрыва может увеличиться внутренний цифровой уровень. Если это произошло, играйте на клавиатуре и откорректируйте параметр Input Level так, чтобы измеритель уровня не достигал максимальной отметки ("CLIP").
Reverb	0 – 127	Уровень посылы на реверберацию.

4. Нажмите кнопку [6] (CLOSE), чтобы закрыть окно KEYBOARD INPUT.

МЕМО

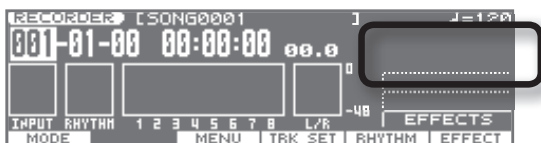
Если при нажатой кнопке [SHIFT] и нажать на кнопку [KEYBOARD]/[AUDIO INPUT], можно будет открыть окно KEYBOARD INPUT/AUDIO INPUT SELECT без включения/отключения аудиовхода.

Запись

Стандартный режим записи

1. На экране RECORDER кнопкой [1] (MODE) выберите режим Normal.

Убедитесь, на дисплее не отображается "BOUNCE" или "MASTERING".



Индикация режима (режим выбирается кнопкой [1] (MODE))	
(Отсутствует)	Стандартный режим (Normal).
BOUNCE	Режим слияния (Bounce) (стр. 97).
MASTERING	Режим мастеринга (Mastering) (стр. 118).

Выбор треков для записи

МЕМО

Перед записью выберите нужный V-трек, как описано на стр. 89.

2. Нажмите кнопку [●] (REC).

Кнопка [●] (REC) начнет мигать, сигнализируя о том, что режим готовности к записи включен.

В данном режиме одна из кнопок TRACK [1/5] – [4/8] (записываемый трек) будет мигать красным цветом.

3. Нажмите кнопку [1/5] – [4/8], чтобы выбрать трек для записи.

Кнопка	Описание
Если кнопка [TRACK 1 – 4 5 – 8] не горит	
[1/5] – [4/8]	Выбор треков 1 – 4.
Если кнопка [TRACK 1 – 4 5 – 8] горит	
[1/5] – [4/8]	Выбор треков 5 – 8.

МЕМО

Даже не находясь в режиме готовности к записи можно выбрать трек для записи, удерживая кнопку [SHIFT] и нажав одну из кнопок TRACK [1/5] – [4/8].

Выбор стерео треков для записи

Если параметр INPUT установлен в "KEYBOARD", "LINE" или "USB"

При выборе стереофонического аудиоисточника для записи в стерео используются два трека. Если нажать кнопку TRACK [1] или [2], запись будет осуществляться в стерео на треки 1 и 2. Аналогично, если нажать кнопку [3] или [4], запись будет осуществляться в стерео на треки 3 и 4.

Однако, если требуется смикшировать сигналы левого и правого входных каналов и записать результат в моно на трек 1, еще раз нажмите кнопку TRACK [1] при уже выбранных треках 1 и 2. Для записи будет выбран трек 1. Аналогично можно выбрать для записи другой трек.

Если параметр INPUT установлен в "GUITAR" или "MIC"

Чтобы осуществить запись в стерео с использованием эффектов разрыва, одновременно нажмите кнопки TRACK [1] и [2] или [3] и [4], чтобы задать запись в стерео на два трека.

Для пары треков, нажатых одновременно, будет включена (или отключена) стерео связь (стр. 89).

Запись

4. Нажмите кнопку [▶] (PLAY).

Кнопки [●] (REC) и [▶] (PLAY) загорятся, и начнется запись. Кнопка записываемого трека будет гореть красным цветом.

5. Для останова записи нажмите кнопку [■] (STOP).

Кнопки [●] (REC) и [▶] (PLAY) погаснут.

- * Воспроизведение записанного звука длительностью менее одной секунды невозможно.
- * При работе рекордера (т.е., в процессе записи или воспроизведения) недоступны следующие операции.
 - Вызов меню рекордера (Recorder Menu)
 - Undo/Redo
 - Переключение режимов записи ([кнопка 1] (MODE))
 - Операции редактирования

Перезапись с врезкой (Punch-In/Out)

Если при записи были допущены ошибки исполнения или необходимо по каким-либо другим причинам может потребоваться перезаписать только определенный регион трека.

В процессе воспроизведения трека можно “на ходу” включить врезку (punch-in) для переключения с воспроизведения на запись; затем отключить врезку (punch-out) для возврата к воспроизведению.

Punch-in соответствует моменту входа в режим перезаписи, а punch-out – моменту выхода из него.



JUNO-Gi поддерживает два режима врезки: автоматический и ручной.

МЕМО

- С помощью функции Undo (стр. 96) можно вернуться в состояние, предшествующее перезаписи.
- Данные, предшествующие перезаписи, остаются на карте SD и автоматически не стираются. Чтобы удалить эти данные, выполните операцию Song Optimize (стр. 104); это позволит более эффективно использовать память карты SD.

Врезка в ручном режиме

В данном случае для включения записи используется кнопка [●] (REC).

* При врезке в ручном режиме между входом/выходом из записи должно пройти не менее одной секунды.

1. Выберите трек, как описано на стр. 94.
2. Нажмите кнопку [●] (REC), она погаснет, и режим готовности к записи отключится.
3. Установите локатор пьесы в позицию, предшествующую началу перезаписи, и кнопкой [▶] (PLAY) запустите воспроизведение пьесы.
4. В момент, когда необходимо начать перезапись, нажмите кнопку [●] (REC).

Врезка включится, и инструмент перейдет в режим записи.

5. Чтобы отключить перезапись еще раз нажмите кнопку [●] (REC) (или нажмите кнопку [▶] (PLAY)).

При каждом нажатии кнопки [●] (REC) врезка будет попеременно включаться/отключаться. Эту процедуру можно повторять любое количество раз, требующееся для перезаписи всех необходимых регионов.

6. По окончании записи нажмите кнопку [■] (STOP).

Врезка в автоматическом режиме

При врезке в автоматическом режиме запись включается/отключается автоматически в заранее заданных точках.

Это удобно, когда требуется войти в запись и выйти из нее с высокой точностью или, если требуется максимально сосредоточиться на исполнении и не отвлекаться на манипуляции с рекордером.

* При врезке в автоматическом режиме между включением/отключением записи должно пройти не менее 1.0 секунды.

1. Определите точки входа в режим записи и выхода из него (регион A – B), как описано на стр. 90.

2. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [REPEAT] (A ◀ ▶ B).

Откроется экран A – B SETTING.

3. Нажмите кнопку [2] (AUTO).

Выбранный регион станет регионом врезки в автоматическом режиме.

4. Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана A – B SETTING.

5. Установите локатор пьесы в позицию, предшествующую началу перезаписи.

6. Выберите трек, как описано на стр. 94.

7. Нажмите кнопку [▶] (PLAY).

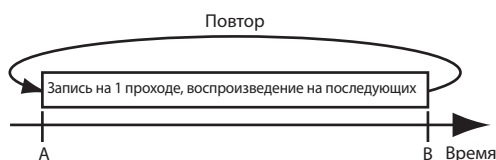
В точке, соответствующей punch-in, кнопка [●] (REC) автоматически загорится красным цветом, и начнется запись. По достижении точки punch-out запись автоматически отключится, и продолжится воспроизведение.

8. По окончании записи нажмите кнопку [■] (STOP).

Запись в цикле (Loop Recording)

“Запись в цикле” — это совместное использование функций повтора и врезки в автоматическом режиме.

Если на первом проходе цикла был записан регион A – B, записанный аудиоматериал будет воспроизводиться при втором и последующих повторах цикла, позволяя оценить результат записи.



Если результат записи неудовлетворителен, можно нажать кнопку [●] (REC) и перезаписать регион за следующий проход.

МЕМО

Поскольку цикл воспроизводится после записи, можно выбрать другой трек (удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку TRACK) в процессе воспроизведения цикла и записывать на различные треки различные дубли или партии, не останавливая пьесу.

1. **Задайте позиции (регион A – B) врезки в автоматическом режиме и цикла, как описано на стр. 90.**
2. **Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [REPEAT] (A ◀▶ B).**
Откроется экран A – B SETTING.
3. **Нажмите кнопку [3] (R&A1) или [4] (R&A2).**

Кнопка	Описание
[3] (R&A1)	<p>Заданный регион (A – B) будет использоваться в качестве региона врезки в автоматическом режиме. Регион A – B будет использоваться в качестве цикла.</p>
[4] (R&A2)	<p>Заданный регион (A – B) будет использоваться в качестве региона врезки в автоматическом режиме. В качестве цикла будет использоваться регион, начинающийся на один такт раньше и заканчивающийся на один такт позже заданного региона A – B.</p>

4. **Нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана A – B SETTING.**
5. **Установите локатор пьесы в позицию, предшествующую началу перезаписи.**
6. **Выберите трек для записи, как описано на стр. 94.**
7. **Нажмите кнопку [▶] (PLAY).**
После нажатия кнопки [▶] (PLAY) можно начать запись исполнения в регионе между позициями punch-in и punch-out.
На следующем проходе, начиная с позиции punch-in, начнется воспроизведение. Прослушайте результат. Если результат записи неудовлетворителен, нажмите кнопку [●] (REC) и перезапишите регион за следующий проход, начиная с точки A.
8. **По окончании записи нажмите кнопку [■] (STOP).**

Отмена результатов операции (Undo/Redo)

Иногда требуется отменить результат записи, если в процессе нее была допущена ошибка. Также операция возврата к предыдущему состоянию может потребоваться в случае неправильно выполненного редактирования. В таких случаях можно выполнить операцию “Undo”.

Undo означает возврат к состоянию, предшествующему выполнению последней операции. Чтобы отменить результат выполнения функции Undo, выполните операцию “Redo”.

Допустим, при записи с врезкой один и тот же регион последовательно был записан дважды. Чтобы отменить второй дубль и вернуться к первому дублю, можно выполнить операцию Undo.

После выполнения Undo можно выполнить Redo, чтобы отменить результаты Undo и вернуться ко второму дублю.

NOTE

- После выполнения Undo доступно выполнение только Redo.
- Если после выполнения Undo произведена запись или операция редакции трека, функция Redo будет недоступна.
- Undo воздействует только на аудиоданные, записанные на трек.
- На такие параметры, как установки треков, ударных и эффектов, функция Undo не распространяется.
- После выполнения процедуры Song Optimize (стр. 104) история операций для всех данных очищается. Соответственно, отметить операцию Song Optimize с помощью Undo невозможно.

Возврат к предыдущему состоянию (Undo)

1. **Нажмите кнопку [UNDO/REDO].**
2. **Для выполнения Undo нажмите кнопку [6] (EXEC).**

Для отказа нажмите кнопку [EXIT].

После выполнения Undo на дисплей выведется сообщение “Undo Completed!”, и последняя операция записи или редакции будет отменена.

Отмена Undo (Redo)

Чтобы отменить операцию Undo, можно выполнить Redo.

1. **Нажмите кнопку [UNDO/REDO].**
2. **Для выполнения Redo нажмите кнопку [6] (EXEC).**

Для отказа нажмите кнопку [EXIT].

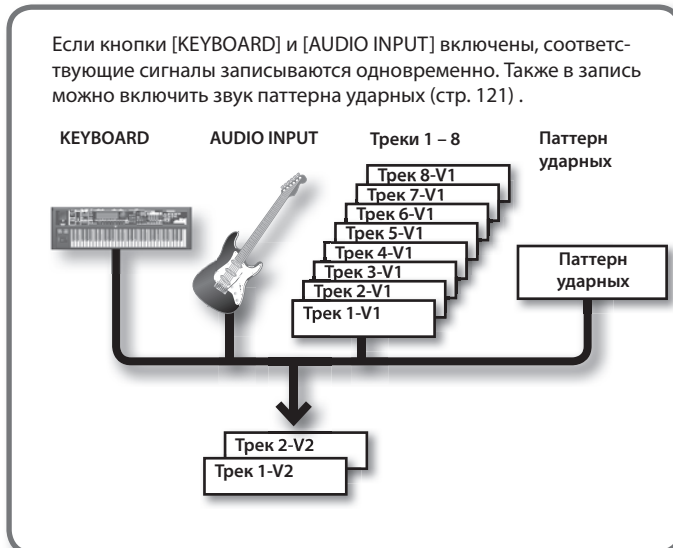
После выполнения Redo на дисплей выведется сообщение “Redo Completed!”, и предыдущая операция Undo будет отменена.

Слияние нескольких треков (режим BOUNCE)

Хотя JUNO-Gi поддерживает одновременное воспроизведение 8 треков. Если их не хватает можно скопировать аудиоматериал нескольких треков на один трек (V-трек). Эта операция называется "слияние" (также называемая "запись со слиянием" или "пинг-понг"). Таким образом можно освободить треки для дополнительной записи.

В режиме Bounce доступно одновременное воспроизведение 8 треков с записью их на один отдельный V-трек.

Если кнопки [KEYBOARD] и [AUDIO INPUT] включены, соответствующие сигналы записываются одновременно. Также в запись можно включить звук паттерна ударных (стр. 121).

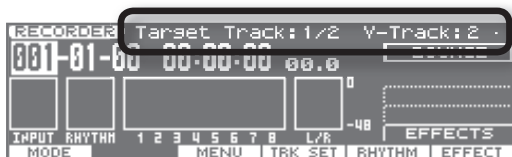


Процедура слияния

1. На экране RECORDER кнопкой [1] (MODE) выберите "BOUNCE".



2. Кнопками курсора выделите поле "Target Track" и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите трек и V-трек для слияния.



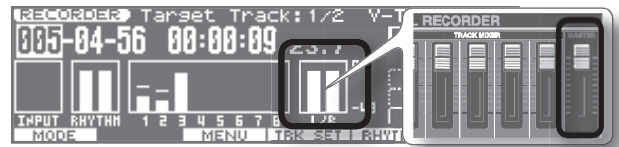
Пример. Если результат записи треков 1 и 2 необходимо "слить" на V-трек 2, задайте следующие установки: "Target Track: 1/2" и "V-Track: 2".

- Для слияния в стерео выберите Target Track: 1/2 – 7/8.
- Для слияния в моно выберите Target Track: 1 – 8.
- Если V-трек содержит данные, рядом с ним отображается символ ■.



3. Запустите воспроизведение пьесы и слайдером [MASTER] установите общий уровень.

Установите максимально возможный уровень, при котором верхний сегмент измерителя, сигнализирующий о возникновении искажений, еще не загорается.



4. Нажмите кнопку [I<<<] (Song Top) для перехода в начало пьесы.

5. Нажмите кнопку [●] (REC) и затем кнопку [▶] (PLAY); начнется запись со слиянием.

6. По окончании записи нажмите кнопку [■] (STOP).

МЕМО

При записи со слиянием можно использовать реверберацию (стр. 117) или эффекты разрыва (стр. 106). Относительно использования эффектов разрыва на выбранных треках см. стр. 108.

Прослушивание результата слияния

1. Кнопкой [1] (MODE) выберите стандартный режим (Normal).

Убедитесь, что на дисплее не отображается "BOUNCE" или "MASTERING".

2. Нажмите кнопку [4] (TRK SET).

Откроется экран TRACK SETTING.

3. Курсором выделите поле "V-Track" выбранного для слияния трека и колесом VALUE введите номер V-трека, на который производилась запись.

Пример. Если результат записи треков 1 и 2 необходимо "слить" на V-трек 2, задайте следующие установки: "Target Track: 1/2" и "V-Track: 2".

4. Установите в поле "Level" значение 0 для всех треков, кроме записанных, а в поле "Reverb" установите значение 0 для всех треков.

Также можно кнопками треков замыютировать все треки, кроме записанных (см. стр. 88).

Если Target Track является стереофоническим, установите панорамы записанных треков (1 и 2) соответственно в крайние левое и правое положения.

5. Нажмите кнопку [EXIT].

6. Нажмите кнопку [I<<<] (Song Top) для перехода в начало пьесы.

7. Нажмите кнопку [▶] (PLAY) для прослушивания результата слияния.

8. Чтобы сохранить установки текущей пьесы нажмите кнопку [WRITE].

Выбор меню рекордера

1. На экране RECORDER нажмите кнопку [3] (MENU).

Откроется экран Recorder Menu.

MEMO

На экран Recorder Menu можно перейти с экрана RECORDER, нажав кнопку [MENU].

2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите меню и нажмите кнопку [ENTER].

Меню	Описание	Стр.
1. Song Edit	Меню операций с пьесами	98
2. Track Edit	Меню редакции треков	98
3. Utility	Архивирование данных, форматирование карты, и т.д.	87

3. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите пункт меню и нажмите кнопку [ENTER].

Пункты меню подробно описаны на соответствующих страницах.

Меню SONG EDIT

Меню	Описание	Стр.
Song Select	Выбор пьесы.	87
Create New Song	Создание новой пьесы.	91
Information	Отображение информации о пьесе.	103
Song Name Edit	Редакция имени пьесы.	103
Song Remove	Удаление пьесы.	103
Song Copy	Копирование пьесы.	103
Song Protect	Включение/отключение защиты пьесы.	104
Song Optimize	Удаление ненужных данных с карты SD.	104

Меню TRACK EDIT

Меню	Описание	Стр.
Track Copy	Копирование данных трека.	98
Track Move	Перемещение данных трека.	99
Track Erase	Стирание данных трека.	100
Track Exchange	Обмен данными между треками.	100
Track Import	Импорт аудиофайлов (WAV или AIFF) с карты SD на трек.	101
Track Export	Экспорт данных трека на карту SD в качестве аудиофайла.	102

Меню TRACK EDIT (Редакция трека)

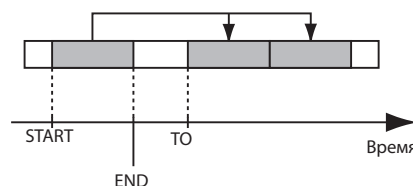
Данные операции позволяют изменять структуру пьесы посредством копирования треков или перемещения их в другие позиции.

Track Copy (Копирование данных)

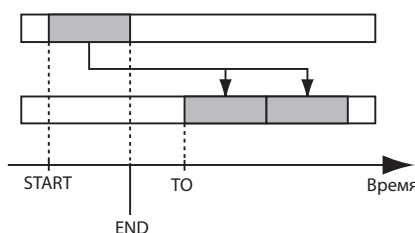
Данная операция копирует данные выбранного региона трека (или всего трека) в другую позицию. Доступно как однократное, так и многократное последовательное копирование данных в выбранные позицию и трек.

Данная операция упрощает создание пьесы из уже записанных фраз.

Пример 1: Двукратное копирование на тот же трек



Пример 2: Двукратное копирование на другой трек



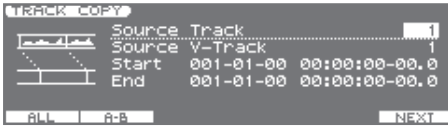
NOTE

- Если область трека, куда производится копирование, содержит данные, они будут замещены копируемыми.
- Длительность копируемого региона должна быть больше одной секунды. В противном случае данные скопируются, но воспроизводиться не будут.

1. Выберите Recorder Menu → 2. Track Edit → Track Copy (стр. 98).

Откроется экран TRACK COPY.

2. Определите значение параметров Source Track, Source V-Track, Start, End и нажмите кнопку [6] (NEXT).



Функциональная кнопка	Регион редакции
[1] (ALL)	В качестве региона редакции выбирается весь трек.
[2] (AB)	В качестве региона редакции выбирается регион между заданными точками A и B. Перед копированием/перемещением/стиранием региона A – B необходимо задать точки A и B (стр. 90).

3. Определите значение параметров Target Track, Target V-Track, To и Repeat (количество копий) для операции копирования и нажмите кнопку [6] (EXEC).

Отобразится запрос “Сору ОК?”

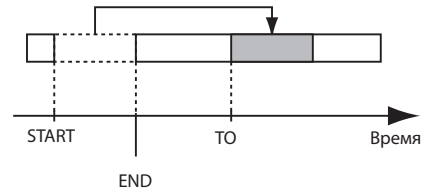
4. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC). Для отказа от операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Track Move (Перемещение данных)

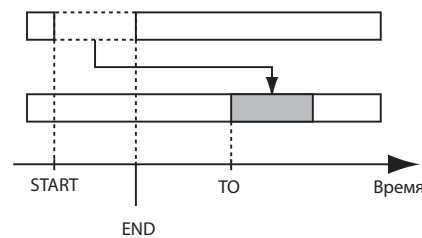
Функция перемещает данные выбранного региона трека (или всего трека) в другую позицию.

- * В результате выполнения операции место, где раньше были данные, становится пустым (данные там отсутствуют).

Пример 1: Перемещение на тот же трек



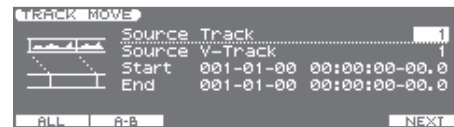
Пример 2: Перемещение на другой трек



1. Выберите Recorder Menu → 2. Track Edit → Track Copy (стр. 98).

Откроется экран TRACK MOVE.

2. Определите значение параметров Source Track, Source V-Track, Start и End для операции перемещения и нажмите кнопку [6] (NEXT).



Функциональная кнопка	Регион редакции
[1] (ALL)	В качестве региона редакции выбирается весь трек.
[2] (AB)	В качестве региона редакции выбирается регион между заданными точками A и B. Перед копированием/перемещением/стиранием региона A – B необходимо задать точки A и B (стр. 90).

3. Определите значение параметров Target Track, Target V-Track и To для операции перемещения и нажмите кнопку [6] (EXEC).

To	Временная позиция или такт, в которые производится перемещение
----	--

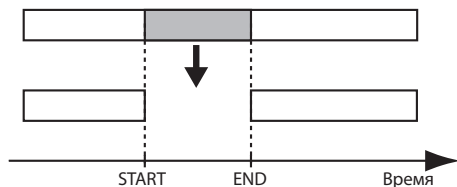
Отобразится запрос “Move ОК?”

4. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC). Для отказа от операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Track Erase (Стирание данных)

Функция используется для стирания данных выбранного региона. После выполнения операции данные, расположенные после региона стирания, не перемещаются. Иными словами, данная операция аналогична стиранию выбранного участка магнитофонной ленты.

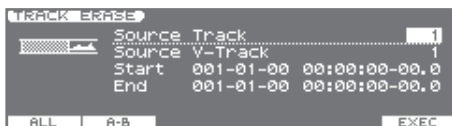
* Длительность аудиосигнала до или после региона стирания должна превышать 1.0 секунду. В противном случае, эти аудиосигналы воспроизводиться не будут.



1. Выберите Recorder Menu → 2. Track Edit → Track Erase (стр. 98).

Отобразится экран TRACK ERASE.

2. Определите значение параметров Source Track, Source V-Track, Start и End для операции стирания и нажмите кнопку [6] (EXEC).



Функциональная кнопка	Регион редакции
[1] (ALL)	В качестве региона редакции выбирается весь трек.
[2] (AB)	В качестве региона редакции выбирается регион между точками A и B. Перед копированием/перемещением/стиранием региона A – B необходимо задать точки A и B (стр. 90).

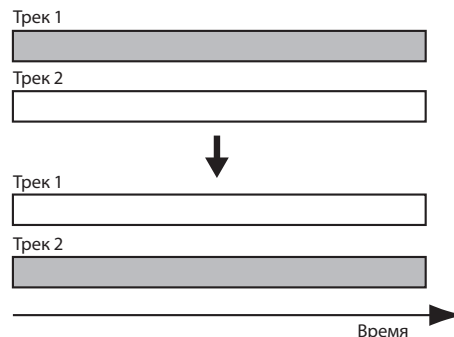
Отобразится запрос “Erase OK?”

3. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC).
Для отказа от операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Track Exchange (Обмен данных местами)

Данная операция используется для обмена данными между двумя треками.

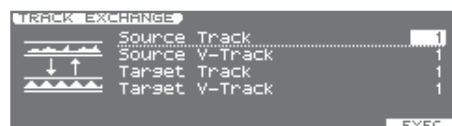
Пример: Обмен всем содержимым между треками 1 и 2



1. Выберите Recorder Menu → 2. Track Edit → Track Exchange (стр. 98).

Отобразится экран TRACK EXCHANGE.

2. Определите значение параметров Source Track, Source V-Track, Target Track, Target V-Track, для которых выполняется операция.



3. Нажмите кнопку [6] (EXEC).

Отобразится запрос “Exchange OK?”

4. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC).
Для отказа от операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Track Import (Импорт аудиофайла)

Данная операция позволяет преобразовать аудиофайл (WAV или AIFF) из компьютера в данные трека.

МЕМО

Для выполнения этой операции требуется картридер.

1. С помощью компьютера и картридера скопируйте аудиофайл (WAV или AIFF) в папку "/ROLAND/IMPORT" карты SD.
2. Установите карту SD в JUNO-Gi и включите питание JUNO-Gi.
3. Выберите Recorder Menu → 2. Track Edit → Track Import (стр. 98).
4. Колесом VALUE выберите импортируемый аудиофайл.

МЕМО

- С помощью кнопки [5] (PREVIEW) можно прослушать выбранный аудиофайл.
- Также можно выбрать аудиофайлы, находящиеся на карте SD в папке "/ROLAND/EXPORT". Они отображаются в списке, как "EXPORT/имя файла".
- Для отмены операции нажмите кнопку [EXIT].

5. Нажмите кнопку [6] (NEXT).
6. Кнопками курсора и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите Target Track и Target V-Track для импорта.

Выберите трек, в который помещаются аудиоданные.

МЕМО

Если выбрать Track 1 – 8, данные будут импортированы в моно, если выбрать Track 1/2 – 7/8, данные будут импортированы в стерео. Например, при выборе Track 1/2 левый канал аудиофайла импортируется в Track 1, правый канал — в Track 2. Чтобы прослушать эти треки в стерео после выполнения операции импорта, установите панораму Track 1 в "L64", а панораму Track 2 — в "R63" (стр. 89).

7. Кнопками курсора и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите временную позицию или такт (To), в которые импортируются данные и нажмите кнопку [6] (EXEC).

Отобразится запрос "Import OK?"

8. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC). Для отказа от операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Аудиофайл будет импортирован в трек.

МЕМО

Доступен импорт до 99 файлов максимум.

Поддерживаемые аудиофайлы

- Доступен импорт аудиофайлов следующих форматов.
 - WAV/AIFF
 - Линейное кодирование
 - Расширение файла: файл WAV: ".WAV", файл AIFF: ".AIF" или ".AIFF"
- Если длительность аудиофайла меньше 1 секунды, его загрузить невозможно.

Предупреждение

- Используйте карту SD, отформатированную в JUNO-Gi. Однако, при использовании карты SD, прилагаемой к JUNO-Gi, не форматируйте ее.

Если на дисплей выводится "EMPTY"

- Если на карте SD в папке "/ROLAND/IMPORT" аудиофайлы отсутствуют, на дисплей выведется сообщение "EMPTY", при этом операция импорта будет недоступна.
- Файлы, название которых начинается с "." (точки) не распознаются. Также в имени файла запрещается использование ряда символов (\ / : ; * ? " < > |).

Если на дисплей выводится "Incorrect File!"

- При попытке импорта файла WAV/AIFF, формат которого не поддерживается JUNO-Gi, на дисплей выведется сообщение "Incorrect File!", при этом операция импорта будет недоступна.
- Импорт компрессированных аудиофайлов не поддерживается.

Track Export (Экспорт данных трека в аудиофайл)

Эта функция позволяет преобразовать данные трека в аудиофайл (WAV).

МЕМО

Чтобы смикшировать все треки и экспортировать результат в один аудиофайл выполните процедуру мастеринга (стр. 118).

Экспортируемые аудиофайлы

Доступен экспорт данных следующих форматов.

- WAV
- Частота дискретизации: 44.1 кГц
- Разрешение: 16 бит

1. Выберите Recorder Menu → 2. Track Edit → Track Export (стр. 98).
2. Кнопками курсора и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите Source Track и Source V-Track для экспорта данных в аудиофайл.

МЕМО

Если выбрать Track 1 – 8, данные будут экспортированы в монофонический аудиофайл, если выбрать Track 1/2 – 7/8, данные будут экспортированы в стереофонический аудиофайл. Например, при выборе Track 1/2, Track 1 будет экспортирован в левый канал, а Track 2 — в правый канал стереофонического аудиофайла.

3. Нажмите кнопку [6] (NEXT).
4. Введите имя аудиофайла.
Процедура ввода имени описана на стр. 19.
5. После ввода имени нажмите кнопку [6] (EXEC).
Отобразится запрос “Export OK?”
6. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC).
Для отмены операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Данные трека будут экспортированы в аудиофайл. Результирующий аудиофайл сохраняется в папку “/ROLAND/EXPORT/” карты SD.

Имена файлов

Имена созданных с помощью операции экспорта аудиофайлов формируются следующим образом.

(Пример)

T1_V1_01.WAV

T34V8_99.WAV

Имя файла состоит из номеров экспортируемых трека и V-трека, плюс порядковый номер и расширение .WAV.

Если файл под таким именем уже существует, на дисплей выведется запрос на перезапись “Overwrite?”.

МЕМО

- Можно, нажав на кнопку [5] (PREVIEW), прослушать экспортируемый файл WAV, не выходя с экрана TRACK IMPORT (стр. 101).
- Функция Track Export поддерживает работу с монофоническими данными длительностью максимум 6 часов 40 минут (до 3 часов 20 минут стереофонических данных).

Меню SONG EDIT

В данном меню находятся операции, относящиеся к песням.

Song Select

См. стр. 87.

Create New Song

См. стр. 91.

Information

Отображает подробную информацию о песне.

1. Выберите Recorder Menu → 1. Song Edit → Information (стр. 98).

На экране отобразятся имя песни, имя папки карты SD, содержащей песню, размер файла песни и свободное пространство на карте SD.



Song Name Edit

После создания новой песни, ей автоматически присваивается имя "SONG0001". По окончании записи песни рекомендуется переименовать для упрощения ее идентификации.

1. Выберите Recorder Menu → 1. Song Edit → Song Name Edit (стр. 98).

2. Введите имя песни. По окончании ввода имени нажмите кнопку [6] (EXEC).

Введите имя, как описано на стр. 19.

3. Нажмите кнопку [5] (EXEC).

Song Remove

Данная операция используется для удаления песни с карты SD.

1. Выберите Recorder Menu → 1. Song Edit → Song Remove (стр. 98).

Откроется экран SONG REMOVE.

2. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите удаляемую песню.

Выведется запрос "Song Remove OK?"

3. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC). Для отмены операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

MEMO

При удалении текущей песни автоматически выбирается другая песня карты SD. Если других песен нет, будет создана новая песня.

Song Copy

Ниже описана процедура копирования текущей песни под новым именем на карту SD.

Это полезно, например, для сохранения оригинальной песни перед выполнением операций редактирования или записи дополнительного материала.

1. Выберите Recorder Menu → 1. Song Edit → Song Copy (стр. 98).

Выведется запрос "Copy to New Song?"

2. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC). Для отмены операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Операция копирования будет выполнена. По ее окончании на дисплей выведется сообщение "Completed!".

Если появилось сообщение "SD Card Full!"

Если при выполнении операции копирования вывелось данное сообщение, значит на карте SD недостаточно места, или количество песен превысило 99. Для освобождения пространства на карте SD выполните одну из следующих операций.

- "Song Optimize" (стр. 104).
- "Song Remove" (стр. 103).

Song Protect

Созданная пьеса может быть случайно перезаписана или удалена. Чтобы этого не произошло можно включить защиту пьесы от перезаписи.

Если защита включена, на экран RECORDER выводится "PROTECT", и следующие операции становятся недоступными.

- Запись
- Редакция трека
- Переименование пьесы
- Удаление пьесы
- Оптимизация пьесы (Song Optimize)
- Запись пьесы
- Запись или редакция аранжировки ударных
- Запись патча эффектов пьесы
- Запись паттерна ударных пьесы

1. Выберите Recorder Menu → 1. Song Edit → Song Protect (стр. 98).

Выведется запрос "Protect Song?"

2. Нажмите кнопку [5] (EXEC).

Если пьеса защищена, на экране RECORDER отображается символ "PROTECT".

Чтобы снять защиту еще раз выполните данную процедуру.

Song Optimize (Освобождение пространства на карте SD)

После выполнения операций редакции треков или врезки предыдущие данные остаются на карте SD. В ряде случаев объем таких ненужных данных может достигнуть значительных размеров. В результате уменьшается доступное для записи время.

Операция "Song Optimize" стирает ненужные данные с карты SD, увеличивая доступное пространство.

1. Выберите Recorder Menu → 1. Song Edit → Song Optimize (стр. 98).

Выведется запрос "Optimize Song?"

2. Для выполнения операции нажмите кнопку [5] (EXEC). Для отмены операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Операция Song Optimize будет выполнена. По окончании операции на дисплей выведется "Song Optimize Completed!".

MEMO

Операция Song Optimize удаляет ненужные и не воспроизводящиеся данные со всех V-треков.

NOTE

- На выполнение операции Song Optimize требуется определенное время. Это не является признаком неисправности. Не отключайте питание инструмента до окончания операции Song Optimize.
- После выполнения операции Song Optimize возвращение к предыдущему состоянию с помощью функции Undo будет невозможно.

Сохранение текущих установок пьесы (Song Write)

В качестве данных пьесы сохраняются следующие установки.

- Состояние микшера (панорамы, и т.д.)
- Номер патча эффектов разрыва
- Номер патча эффектов мастеринга
- Номер паттерна ударных
- Аранжировка ударных
- Установки реверберации

Эти установки автоматически сохраняются в процессе записи. Однако, при их редактировании результат автоматически не сохраняется.

1. На экране RECORDER (стр. 86), нажмите кнопку [WRITE].

Выведется запрос на подтверждение.

2. Нажмите кнопку [5] (EXEC) для выполнения операции.

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

MEMO

Если установки пьесы модифицированы, на экране RECORDER отображается символ "**".



Если на экране отображается символ "**" и в этот момент отключить питание инструмента или выбрать другую пьесу, внесенные изменения будут утеряны. Чтобы этого не произошло необходимо сохранить пьесу.

Эффекты рекордера

Секция цифрового рекордера поддерживает работу эффектов трех типов: эффекты разрыва, реверберацию и эффекты мастеринга.

Эффекты разрыва

Эффект, помещаемый непосредственно в цепь сигнала (в JUNO-Gi это звук синтезатора или записываемый сигнал гитары/микрофона), называется “эффектом разрыва”. В качестве примера можно привести педаль эффектов, подключаемую гитаристом между гитарой и усилителем. Эффекты разрыва можно использовать как во время записи, так и в процессе микширования треков.

Эффекты разрыва основаны на технологии COSM.

Реверберация

Эффект реверберации в секции цифрового рекордера не зависит от эффектов разрыва и может использоваться для обработки треков пьесы и сигнала со входа INPUT. Возможно совместное использование эффектов разрыва и реверберации и независимая установка их параметров.

Эффекты мастеринга

При создании аудио CD из записанных пьес необходимо выдерживать одинаковый уровень громкости всех пьес. Однако, средняя громкость записанных пьес в большинстве случаев имеет ярко выраженную неоднородность, и созданный из таких пьес аудио CD будет звучать неудовлетворительно. Процесс мастеринга помогает сгладить такого рода различия в уровнях громкости пьес, а также скорректировать частотный баланс.

МЕМО

Понятие COSM

Composite Object Sound Modeling, или “COSM”, является новейшей технологией Roland, использующейся для воссоздания в цифровом виде звуков классических музыкальных инструментов и эффектов. COSM принимает во внимание множество факторов, включая электрические и физические характеристики изначального звука и создает цифровую модель, точно воспроизводящую оригинал.

NOTE

Одновременное использование эффектов разрыва и мастеринга невозможно.

Патчи и банки эффектов разрыва

Понятие патча эффектов

В качестве эффектов разрыва можно использовать разнообразные эффекты. Более того, можно применять одновременно несколько эффектов. Комбинация таких эффектов и порядок их коммутации называется “алгоритмом”.

Каждый эффект алгоритма имеет набор редактируемых параметров (аналогично регуляторам в напольных эффект-процессорах). Алгоритм в совокупности с установками параметров эффектов и составляют “патч эффектов”.

Понятие банка

Все патчи эффектов распределены по трем банкам. Банк выбирают в соответствии с используемым источником записи.

Банк	Описание
GUITAR	Эффекты для гитары
MIC	Эффекты для микрофона
LINE	Эффекты для линейного входа, клавиатуры или аудиосигналов USB

Понятие группы

Отредактированные установки патчей эффектов можно сохранять в группы “USER” или “SONG”.

Группа	Описание	Редакция	Запись
PRESET	Неперезаписываемые патчи	✓	
USER	Патчи, сохраняемые в память инструмента	✓	✓
SONG	Патчи, сохраняемые вместе с пьесой	✓	✓

Использование эффектов разрыва

Переход к экрану эффектов рекордера

1. Находясь на экране RECORDER, нажмите кнопку [6] (EFFECT).

Откроется экран эффектов рекордера.



Выбор эффекта разрыва

1. На экране эффектов рекордера нажмите кнопку [1] (INS FX).

Откроется экран INSERT FX.



2. Кнопками курсора и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите банк, группу и патч.

Функциональные кнопки

Кнопка	Описание	Стр.
[1] (INS FX)	Переход к экрану INSERT FX.	106
[1] (MASTER)	Только в режиме Mastering Переход к экрану установок мастеринга.	118
[2] (REVERB)	Переход к экрану реверберации.	117
[4] (LOC)	Только, если выбран эффект разрыва Определяет местоположение эффекта разрыва.	108
[5] (EDIT)	Только, если выбран эффект разрыва/ мастеринга Редактирование эффекта.	107
[6] (SWITCH)	Включает/отключает эффекта.	106

2. Кнопками [1] (INS FX) – [2] (REVERB) перейдите к нужному экрану эффектов.

Включение/отключение алгоритмов эффекта разрыва

1. Кнопками курсора выделяйте каждый алгоритм в патче.
2. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] включайте/отключайте выбранный алгоритм.

Алгоритмы описаны на стр. 109.



Вкл	Прописные буквы в подсвеченной иконке
Выкл	Строчные буквы в затемненной иконке

Включение/отключение эффекта (SWITCH)

1. Находясь на экране эффектов рекордера, нажмите кнопку [6] (SWITCH).
2. Нажмите кнопку [1] (INS FX) – [2] (REVERB) для включения/отключения соответствующего эффекта.



Кнопка	Эффект
[1] (INS FX)	Эффекты разрыва
[1] (MASTER)	Только в режиме Mastering Эффекты мастеринга
[2] (REVERB)	Реверберация

3. Чтобы закрыть окно установок нажмите кнопку [6] (CLOSE) или [EXIT].

Редакция установок эффекта разрыва (EDIT)

Чтобы создать новый эффект выберите существующий патч с наиболее близким к задуманному звуком, отредактируйте его и сохраните в качестве пользовательского патча или патча пьесы.

1. Находясь на экране эффектов рекордера, нажмите кнопку [1] (INS FX).

Откроется экран INSERT FX.

2. Кнопками курсора выделяйте алгоритм в патче.

3. Нажмите кнопку [5] (EDIT).

Откроется экран INSERT FX EDIT.

МЕМО

Переключать алгоритмы можно на экране редакции. Для этого, удерживая кнопку [SHIFT], нажимайте кнопки курсора [◀]/[▶].

Ввод значения

4. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените его значение.

Параметры описаны на стр. 109.

5. Чтобы сохранить текущие установки эффектов нажмите кнопку [6] (WRITE).

Процедура сохранения изложена на стр. 107.

Окончание редакции

6. По окончании редакции нажмите кнопку [EXIT].

Сохранение установок эффекта разрыва (WRITE)

Ниже описано, как вводить имя для отредактированных установок эффектов (имя патчей) и сохранять их в качестве нового патча эффектов.

1. На экране INSERT FX EDIT нажмите кнопку [6] (WRITE).

Откроется экран INSERT FX PATCH NAME.

2. Введите имя.

процедура ввода имени описана на стр. 19.

3. По окончании ввода имени нажмите кнопку [6] (NEXT).

Откроется экран выбора патча, в который производится запись.

4. Кнопкой [1] (USER) или [2] (SONG) выберите группу патчей.

Группа	Описание
USER	Патчи в памяти инструмента
SONG	Патчи, сохраняемые с пьесой

5. Кнопками курсора перемещайте курсор, а колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите банк и номер патча, в который производится запись.

6. Нажмите кнопку [6] (WRITE).

Отобразится запрос на подтверждение.

7. Нажмите кнопку [5] (EXEC) для сохранения патча.

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

NOTE

- Не отключайте питание в процессе сохранения.
- В процессе записи или воспроизведения пьесы сохранение патчей эффектов невозможно.

Определение местоположения эффекта разрыва (LOCATION)

По умолчанию, эффекты разрыва включены сразу после входного источника. То есть, прослушивается и записывается уже обработанный эффектами сигнал.

Однако, данный вариант коммутации не всегда оптимален. JUNO-Gi позволяет изменять местоположение эффекта разрыва, что может использоваться в различных целях.

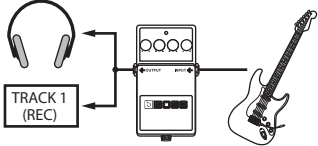
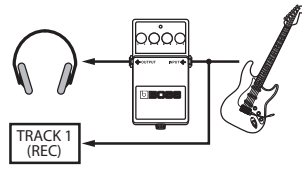
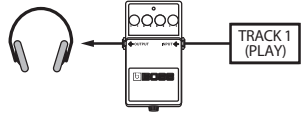
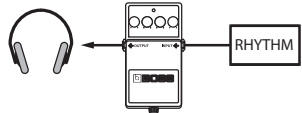
1. Находясь на экране эффектов рекордера, нажмите кнопку [1] (INS FX).

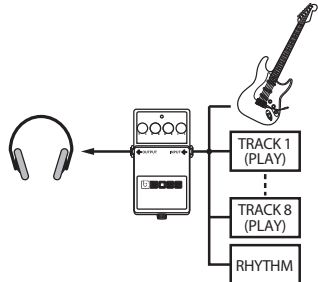
Откроется экран INSERT FX.

2. Нажмите кнопку [4] (LOC).

Откроется экран INSERT FX LOCATION.

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите местоположение эффекта разрыва.

Значение	Описание
INPUT <NORMAL>	<p>Данная установка позволяет прослушивать звук, прошедший через эффект разрыва. Этот сигнал будет также и записываться. Это — стандартная установка.</p> 
INPUT <REC DRY>	<p>Эта установка позволяет прослушивать звук, прошедший через эффект разрыва, но записываться будет необработанный эффектами сигнал (т.е., прямой сигнал). Это удобно при экспериментировании с эффектами после записи.</p> 
TRACK 1 – 8, 1/2 – 7/8	<p>Эти установки позволяют обработать эффектом разрыва воспроизводимый сигнал треков. Это удобно для обработки эффектом после записи только выбранных треков.</p> 
RHYTHM	<p>Эта установка позволяет обработать эффектом разрыва звук ударных.</p> 

Значение	Описание
MASTER	<p>Эта установка удобна для обработки эффектом общего сигнала, например, при слиянии треков или добавлении спецэффекта.</p> 

4. По окончании определения установок нажмите кнопку [EXIT].

Параметры эффектов разрыва

* Торговые марки, упомянутые в данном документе, принадлежат своим законным владельцам и не имеют отношения к фирме Roland. Эти компании не являются филиалами Roland и не имеют лицензии на изготовление Roland JUNO-Gi.

* Их торговые марки используются только для идентификации эмулируемого оборудования.

Список алгоритмов

Ниже приведены алгоритмы (доступные эффекты и порядок их коммутации), которые могут использоваться в качестве эффектов разрыва. Ассортимент доступных алгоритмов зависит от банка.

МЕМО

Линия (или линии), соединяющие алгоритм, определяют тип сигнала на выходе эффекта: моно (одинарная линия) или стерео (двойная линия).

Моно/Сtereo	Пример
Выход: Моно	-[AMP]-[EQ]-
Выход: Сtereo	=[LIM]=[OUT]=

Банк GUITAR

Мультиэффект для обработки электрогитары. Он создает звук на основе моделирования предусилителя и кабинета.

-[AMP]-[EQ]-[NS]-[FX]-[DLY]=[CHO]=[REV]=

* Порядок расположения эффектов зависит от патча.

Алгоритм	Описание	Стр.
AMP	Моделирует звучание гитарных и бас-гитарных усилителей. Технология COSM эмулирует различные характеристики предусилителя, размеры динамиков и формы кабинетов. Доступен широкий выбор моделей усиления.	110
EQUALIZER	Управляет эквализацией звука. Для диапазонов верхней и нижней середины используется параметрическая эквализация.	111
NOISE SUPPRESSOR	Данный эффект понижает уровень шумов и фона, генерируемых датчиками гитары. Поскольку подавление шума синхронизировано с огибающей гитарного сигнала (его затуханием во времени), воздействие шумоподавителя на собственно звук практически отсутствует, что сохраняет естественность звучания в неискаженном виде.	111
FX	Предоставляет широкий выбор эффектов, включая компрессор, дисторшн, вау и многие другие.	112
DELAY	Данный эффект добавляет к прямому сигналу задержанный, формируя пространственное звучание.	115
CHORUS	Хорус немного расстраивает входной сигнал и добавляет его к основному сигналу для придания ему глубины и объема.	115
REVERB	Реверберация имитирует различные пространственные объемы. Для выбора типа реверберации используется параметр REVERB TYPE.	115

Банк MIC

Мультиэффект для обработки вокала, содержащий базовые эффекты для его обработки.

-[CMP]-[ENH]-[EQ]-[NS]-[DLY]=

Алгоритм	Описание	Стр.
COMPRESSOR	Компрессирует общий выходной сигнал, когда сигнал на входе превышает заданное значение.	116
ENHANCER	Данный эффект повышает разборчивость звука за счет выравнивания фаз сигнала.	116
EQUALIZER	Управляет эквализацией звука. Для диапазонов верхней и нижней середины используется параметрическая эквализация.	111
NOISE SUPPRESSOR	Данный эффект понижает уровень шума и фона.	111
DELAY	Данный эффект добавляет к прямому сигналу задержанный, создавая пространственное звучание.	115

Банк LINE

Этот алгоритм объединяет в себе стереоэффекты. Банк LINE/EXT содержит аналогичные эффекты для мастеринга.

=[IN]=[CMP]=[MIX]=[LIM]=[OUT]=

Алгоритм	Описание	Стр.
INPUT	Разделяет входной сигнал на три частотных диапазона: НЧ, СЧ и ВЧ.	120
3BANDCOMP (Compressor)	Компрессирует общий выходной сигнал, когда сигнал на входе превышает заданное значение.	120
MIXER	Устанавливает громкость в каждом из диапазонов частот.	120
LIMITER	Подавляет сигналы высокого уровня с целью предотвращения искажений.	120
OUTPUT	Установки, воздействующие на выходной сигнал в целом.	120

AMP

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/отключает эффект AMP.

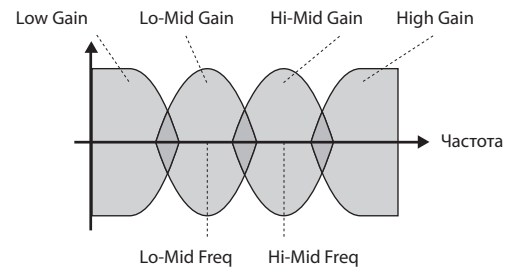
Type	Значение	Описание
JC CLEAN	BOSS CLEAN	Чистый, плавный и теплый звук.
	JC-120	Звук комбо Roland JC-120.
	JAZZ COMBO	Звук, оптимальный для джаза.
	FULL RANGE	Звук с гладкой частотной характеристикой, оптимальный для акустической гитары
TW CLEAN	CLEAN TWIN	Моделирует Fender Twin Reverb.
	PRO CRUNCH	Моделирует Fender Pro Reverb.
	TWEED	Моделирует комбо Fender Bassman 4 x 10".
	DELUXE CRUNCH	Моделирует Fender Deluxe Reverb.
CRUNCH	BOSS CRUNCH	Жесткий звук, прекрасно передающий нюансы звукоизвлечения.
	BLUES	Звук, оптимальный для блюза.
	WILD CRUNCH	Жесткий звук с высоким уровнем искажений.
	STACK CRUNCH	Жесткий звук с высоким уровнем усиления.
COMBO	VO DRIVE	Звук драйва VOX AC-30TB. Оптимален для Британского рока 60-х.
	VO LEAD	Моделирует лидирующий звук VOX AC-30TB.
	VO CLEAN	Моделирует чистый звук VOX AC-30TB.
MATCH	MATCH DRIVE	Моделирует звук левого входа Matchless D/C-30. Имитация лампового усилителя широко используется в стилях от блюза до рока.
	FAT MATCH	Моделирует звук Matchless, адаптированного для работы с высоким уровнем усиления.
	MATCH LEAD	Моделирует звук правого входа Matchless D/C-30.
BG LEAD	BG LEAD	Моделирует лидирующий звук комбо MESA/Boogie. Звук лампового усилителя характерен для поздних 70-х и 80-х.
	BG DRIVE	Моделирует MESA/Boogie с включенным тумблером TREBLE SHIFT SW.
	BG RHYTHM	Моделирует канал ритма MESA/Boogie.
MS CLASSIC	MS1959 I	Моделирует звук входа Input I в Marshall 1959. Оптимален для хард-рока.
	MS1959 I-II	Звук параллельно соединенных входов I и II гитарного усилителя с усиленной басовой составляющей.
MS MODERN	MS HIGAIN	Моделирует звук Marshall с модифицированным усилением средних частот.
	MS SCOOP	"Металлический" звук Marshall.
R-FIER	R-FIER VINTAGE	Звук Channel 2 VINTAGE Mode усилителя MESA/Boogie DUAL Rectifier.
	R-FIER MODERN	Звук Channel 2 MODERN Mode усилителя MESA/Boogie DUAL Rectifier.
	R-FIER CLEAN	Звук Channel 1 CLEAN Mode усилителя MESA/Boogie DUAL Rectifier.
T-AMP	T-AMP LEAD	Моделирует Hughes & Kettner Triamp AMP3.
	T-AMP CRUNCH	Моделирует Hughes & Kettner Triamp AMP2.
	T-AMP CLEAN	Моделирует Hughes & Kettner Triamp AMP1.
HI-GAIN	BOSS DRIVE	Драйвовый звук с ярко выраженными искажениями.
	SLDN	Моделирует Soldano SLO-100. Это – типовой звук 80-х.
	LEAD STACK	Лидирующий звук с высоким уровнем усиления.
	HEAVY LEAD	Лидирующий звук с высоким уровнем искажения.

Type	Значение	Описание
METAL	BOSS METAL	"Металлический" звук для игры жесткими риффами.
	5150 DRIVE	Моделирует лидирующий канал Peavey EVH 5150.
	METAL LEAD	Лидирующий звук для "металла".
	EDGE LEAD	Жесткий звук для лидирующей игры.
BASS	BASS CLEAN	Чистый звук для бас-гитары.
	BASS CRUNCH	Жесткий звук с естественными искажениями для бас-гитары.
	BASS HIGAIN	Звук с высоким коэффициентом усиления для бас-гитары.

Параметр	Значение	Описание
Gain	0 – 120	Уровень искажений усилителя.
Bass	0 – 100	Управляет тембром диапазона низких частот.
Middle	0 – 100	Управляет тембром диапазона средних частот.
Treble	0 – 100	Управляет тембром диапазона высоких частот.
Presence	0 – 100	Управляет тембром диапазона самых высоких частот. При установке параметра TYPE в VO DRIVE, VO LEAD, VO CLEAN, MATCH DRIVE, FAT MATCH, или MATCH LEAD параметр PRESENCE работает в качестве обрезного фильтра высоких частот.
Level	0 – 100	Общая громкость усилителя. Будьте осторожны, не завывайте уровень чрезмерно.
Bright	Включает/отключает установку "прозрачности". Параметр Bright доступен только при установке TYPE в JC CLEAN, TW CLEAN, CRUNCH или BG LEAD.	
	OFF	Прозрачность не используется.
	ON	Прозрачность включается и создает более светлый и отчетливый тон.
	Gain Sw	LOW, MIDDLE, HIGH
Solo Sw	OFF, ON	Для сольных партий используйте установку ON.
Solo Level	0 – 100	Уровень громкости, когда Solo Sw = ON.
SP Type	Выбор типа динамика.	
	OFF	Отключает эмулятор динамика.
	ORIGINAL	Встроенный динамик комбо, выбранного в AMP TYPE.
	1x8"	Компактный открытый кабинет с одним 8" динамиком.
	1x10"	Компактный открытый кабинет с одним 10" динамиком.
	1x12"	Компактный открытый кабинет с одним 12" динамиком.
	2x12"	Компактный открытый кабинет с двумя 12" динамиками.
	4x10"	Кабинет закрытого типа с четырьмя 10" динамиками.
	4x12"	Кабинет закрытого типа с четырьмя 12" динамиками.
	8x12"	Двойной стек из двух кабинетов закрытого типа с четырьмя 12" динамиками в каждом.

Параметр	Значение	Описание
Mic Type		Выбор типа эмулируемого микрофона.
	DYN57	Звук SHURE SM-57. Микрофон общего назначения для инструментов и вокала. Он оптимален для озвучивания гитары.
	DYN421	Звук SENNHEISER MD-421. Динамический микрофон с расширенным диапазоном в области низких частот.
	CND451	Звук AKG C451B. Небольшой конденсаторный микрофон для подзвучки инструментов.
	CND87	Звук NEUMANN U87. Конденсаторный микрофон с линейной характеристикой.
	FLAT	Имитация классического микрофона с линейной характеристикой.
Mic Distance		Определяет расстояние между микрофоном и динамиком.
	OFF MIC	Микрофон расположен вдалеке от динамика.
	ON MIC	Микрофон расположен вплотную к динамику.
Mic Position		Определяет местоположение микрофона.
	CENTER	Соответствует расположению микрофона относительно оси центра динамика.
	1 – 10	Степень смещения продольной оси микрофона относительно центра динамика.
Mic Level	0 – 100	Уровень сигнала микрофона.

EQUALIZER



Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/выключает эквалайзер.
Low Cut	FLAT, 55 – 800 (Hz)	Частота, с которой начинает действовать обрезной фильтр низких частот. При выборе "FLAT" данный фильтр отключается.
Low Gain	-20 – +20 (dB)	Усиление/ослабление диапазона НЧ.
Lo-Mid Freq	20.0 – 10.0k (Hz)	Центральная частота диапазона, на которую воздействует параметр Lo-Mid Gain.
Lo-Mid Q	0.5 – 16	Ширина полосы эквализации с центром, определяемым параметром "Lo-Mid Freq". Чем выше значение, тем уже полоса.
Lo-Mid Gain	-20 – +20 (dB)	Усиление/ослабление диапазона НЧ-СЧ.
Hi-Mid Freq	20.0 – 10.0k (Hz)	Центральная частота диапазона, на которую воздействует параметр Hi-Mid Gain.
Hi-Mid Q	0.5 – 16	Ширина полосы эквализации с центром, определяемым параметром "Hi-Mid Freq". Чем выше значение, тем уже полоса.
Hi-Mid Gain	-20 – +20 (dB)	Усиление/ослабление диапазона СЧ-ВЧ.
High Gain	-20 – +20 (dB)	Усиление/ослабление диапазона ВЧ.
High Cut	700 – 11.0k, FLAT (Hz)	Частота, с которой начинает действовать обрезной фильтр высоких частот. При выборе "FLAT" данный фильтр отключается.
Level	-20 – +20 (dB)	Регулирует громкость перед эквалайзером.

NOISE SUPPRESSOR

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/выключает шумоподаватель.
Threshold	0 – 100	Пороговый уровень шумоподавления. Если уровень шумов значителен, то подбираются более высокие значения, и наоборот. Высокие значения порога шумоподавления могут приводить к исчезновению основного сигнала при уменьшении громкости гитары с помощью ее регулятора.
Release	0 – 100	Время от начала срабатывания эффекта шумоподавления до полного подавления шумов.

FX

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/отключает эффект FX OFF/ON.

FX	Описание
OD/DS	Данный эффект создает искажения сигнала для создания длительного сустейна. Выбирайте тип дисторшна параметром TYPE, затем параметром DRIVE устанавливайте степень искажений.
WAH	Если установить "Control Pedal Assign" (стр. 81) в "INSERT FX CTRL", с помощью педали экспрессии, подключенной к разъему PEDAL CONTROL, можно управлять эффектом wah.
COMPRESSOR	Данный эффект позволяет увеличить длительность звучания тона за счет большего времени затухания сигнала. Параметром Sustain регулируйте длительность эффекта, параметром Attack устанавливайте громкость щипка (стр. 113).
LIMITER	Лимитер ослабляет сигналы высокого уровня на входе, предотвращая их искажение. Устанавливайте параметр Threshold согласно входному сигналу гитары.
OCTAVE	Данный эффект смещает тон на одну октаву вниз и добавляет его к основному сигналу для увеличения его плотности. Игра аккордами (2 и более нот) невозможна.
AC.PROCESSOR (AC.PRO)	Данная обработка позволяет изменить звучание датчиков акустической электрогитары для создания звука, аналогичного получаемому при подзвучке гитары близко расположенным микрофоном. Доступен выбор типа акустической гитары.
PHASER	Фазер добавляет сигнал с переменной фазой к прямому сигналу для получения "вращающегося" звука. Доступен выбор конфигурации фазера.
FLANGER	Флэнжер создает характерный эффект, напоминающий звук реактивного самолета.
TREMOLO	Тремоло – это эффект циклического изменения громкости.
ROTARY	Данный эффект имитирует звучание вращающихся динамиков в системах Лесли. Если установить "Control Pedal Assign" (стр. 81) в "INSERT FX CTRL", с помощью педали экспрессии или ножного переключателя можно будет изменять частоту вращения динамиков между значениями SLOW и FAST.
UNI-V	Эффект моделирует устройство Uni-Vibe. Он похож на фазер, но использует особый тип модуляции, недоступный для него.
PAN	Эффект позволяет изменять баланс громкости левого и правого каналов стереопанорамы для перемещения гитарного звука из одной колонки в другую.

OD/DS

BOOSTER	
MID BOOST	Бустер с уникальными характеристиками в диапазоне средних частот для исполнения соло.
CLEAN BOOST	Функционирует не только как бустер, но и создает чистый тон с ярко выраженным звуком даже при игре в одиночку.
TREBLE BOOST	Бустер с яркими характеристиками звука.

BLUES	
BLUES OD	Звук Crunch эффекта BOSS BD-2. Производит дисторшн, подчеркивающий все нюансы звукоизвлечения.
CRUNCH	Яркий звук Crunch с элементами звучания эффекта дисторшн предусилителя.
NATURAL OD	Овердрайв с естественным звуком эффекта дисторшн.

OD	
OD-1	Звучание классического овердрайва BOSS OD-1, производящий мягкий дисторшн.
T-SCREAM	Моделирует Ibanez TS-808.
TURBO OD	Сильно перегруженный звук овердрайва BOSS OD-2.
WARM OD	Теплый овердрайв.

DIST	
DISTORTION	Классический звук дисторшна.
MILD DS	Мягкий дисторшн.
MID DS	Эффект дисторшн с подъемом сигнала в среднечастотной области.

CLASSIC	
RAT	Моделирует Proco RAT.
GUV DS	Моделирует Marshall GUV' NOR.
DST+	Моделирует MXR DISTORTION+.

MODERN	
MODERN DS	Эффект дисторшн большого усилителя с высокой чувствительностью.
SOLID DS	Жестко звучащий эффект дисторшн.
STACK	Плотное звучание с добавлением элементов эффекта дисторшн стекового усилителя.

METAL	
LOUD	Эффект дисторшн для исполнения тяжелых риффов.
METAL ZONE	Имитация звучания модели BOSS MT-2. Производит широкий спектр "металлических" звуков, от старых стилей до современных.
LEAD	Производит дисторшн с мягким звуком и с глубокой степенью искажения.

FUZZ	
60s FUZZ	Имитация звучания "жирного" фуза модели FUZZFACE.
OCT FUZZ	Моделирует ACETONE FUZZ.
MUFF FUZZ	Моделирует Electro-Harmonix Big Muff.

Параметр	Значение	Описание
Drive	0 – 120	Глубина эффекта дисторшн.
Tone	-50 – +50	Регулирует тембр звучания.
Effect Level	0 – 100	Громкость сигнала OD/DS.

WAH

Параметр	Значение	Описание
Mode	Выбор режима вау.	
	MANUAL	Если установить "Control Pedal Assign" (стр. 81) в "INSERT FX CTRL", с помощью педали экспрессии, подключенной к разъему PEDAL CONTROL, можно будет управлять эффектом вау.
	T.UP T.DOWN	Создает эффект вау, в котором установки фильтра меняются в зависимости от манеры звукоизвлечения.
Type (*1)	Выбор типа вау.	
	CRY WAH	Моделирует звук педали CRY BABY, популярной в 70-х.
	VO WAH	Моделирует звук VOX V846.
	FAT WAH	Звук вау с "жирным" тембром.
	LIGHT WAH	Чистый звук вау без неестественных призвуков.
	7STRING WAH	Расширенный вариант вау с переменным диапазоном, совместимый с 7-струнными и баритоновыми гитарами.
RESO WAH	Полностью оригинальный эффект с расширенными резонансными характеристиками фильтров аналогового синтеза.	
Pedal Position (*1)	0 – 100	Положение педали вау. Данный параметр изменяется при манипулировании педалью экспрессии.
Sens (*2)	0 – 100	Чувствительность входа эффекта.
Frequency (*2)	0 – 100	Центральная частота эффекта.
Peak (*2)	0 – 100	Определяет характер частотной кривой вблизи центральной частоты эффекта.

(*1) Доступно при установке MODE в MANUAL.

(*2) Доступно при установке MODE в T.UP или T.DOWN.

COMPRESSOR

Параметр	Значение	Описание
Sustain	0 – 100	Время, в течении которого усиливается затухающий сигнал.
Attack	0 – 100	Время атаки.
Level	0 – 100	Уровень выходного сигнала.

LIMITER

Параметр	Значение	Описание
Threshold	0 – 100	Пороговое значение, выше которого начинается ограничение уровня сигнала.
Release	0 – 100	Время, в течении которого лимитер еще работает после спада сигнала ниже уровня порога.
Level	0 – 100	Уровень выходного сигнала.

OCTAVE

Параметр	Значение	Описание
Octave Level	0 – 100	Уровень сигнала, звучащего на октаву ниже.
Direct Level	0 – 100	Громкость прямого сигнала.

AC.PRO

Параметр	Значение	Описание
Type	Выбор типа модели.	
	SMALL	Звук акустической гитары с небольшим корпусом.
	MEDIUM	Звук акустической гитары стандартных размеров.
	BRIGHT	Яркий звук акустической гитары.
	POWER	Мощное звучание акустической гитары.
Bass	-50 – +50	Уровень низких частот.
Middle	-50 – +50	Уровень средних частот.
Treble	-50 – +50	Уровень высоких частот.

PHASER

Параметр	Значение	Описание
Type		число каскадов фазера.
	4 STAGE	4-каскадный фазер со слышимым эффектом.
	8 STAGE	8-каскадный фазер с классическим звуком.
	12 STAGE	12-каскадный фазер с глубоким эффектом.
	BI-PHASE	Два фазера, схемы которых соединены последовательно.
Rate	0 – 100, BPM	Частота эффекта.
Depth	0 – 100	Глубина эффекта.
Resonance	0 – 100	Интенсивность эффекта.

FLANGER

Параметр	Значение	Описание
Rate	0 – 100, BPM	Частота эффекта.
Depth	0 – 100	Глубина эффекта.
Manual	0 – 100	Частота модуляции эффекта.
Resonance	0 – 100	Интенсивность эффекта.

TREMOLO

Параметр	Значение	Описание
Rate	0 – 100, BPM	Частота эффекта.
Depth	0 – 100	Глубина эффекта.
Wave Shape	0 – 100	Характер циклического изменения уровня громкости сигнала. Чем больше значения, тем круче форма волны.

ROTARY

Параметр	Значение	Описание
Rate Slow	0 – 100, BPM	Частота вращения при установке SPEED SELECT в "SLOW".
Rate Fast	0 – 100, BPM	Частота вращения при установке SPEED SELECT в "FAST".
Depth	0 – 100	Глубина эффекта.
Speed Select	SLOW, FAST	Частота вращения динамиков: медленная (SLOW) или быстрая (FAST). Если установить "Control Pedal Assign" (стр. 81) в "INSERT FX CTRL", с помощью педали экспрессии или ножного переключателя можно будет изменять частоту вращения динамиков между значениями SLOW и FAST.

UNI-V

Параметр	Значение	Описание
Rate	0 – 100, BPM	Частота изменения эффекта.
Depth	0 – 100	Глубина эффекта.
Level	0 – 100	Уровень выходного сигнала.

PAN

Параметр	Значение	Описание
Rate	0 – 100, BPM	Частота эффекта.
Depth	0 – 100	Глубина эффекта.
Wave Shape	0 – 100	Характер циклического изменения уровня громкости сигнала. Чем больше значения, тем круче форма волны.

Установка BPM

При выборе BPM значение параметра RATE будет устанавливаться согласно значению "Recorder Tempo" (стр. 122). Это позволяет синхронизировать эффект с общим темпом пьесы.

DELAY

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включение/отключение эффекта DELAY.
Type	Выбор типа задержки.	
	SINGLE	Обычная монофоническая задержка.
	PAN	Задержка для стереовыхода, позволяющая организовать повторы, распределенные между левым и правым каналами.
	STEREO	Прямой сигнал выходит с левого канала, а сигнал задержки – с правого.
	REVERSE	Производит эффект реверсивного воспроизведения звука.
	ANALOG	Задержка аналогового типа.
	TAPE	Задержка ленточного типа (эхо).
	MODULATE	Задержка, добавляющая приятный акустический оттенок.
	HICUT	Задержка с повышенным подавлением спектра высоких частот по сравнению с типом Single.
Delay Time	1 – 3400 [msec], BPM	Время задержки. При выборе BPM значение DELAY TIME будет устанавливаться согласно значению "Recorder Tempo" (стр. 122). Это позволяет синхронизировать эффект с общим темпом пьесы.
Feedback	0 – 100	Количество повторов задержанного сигнала.
Effect Level	0 – 120	Громкость эффекта. При установке Type в REVERSE регулирует баланс прямого и задержанного сигналов.

CHORUS

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включение/отключение эффекта CHORUS.
Type	Выбор типа хора.	
	MONO	Сигнал эффекта одинаков для левого и правого каналов.
	STEREO 1	Сtereo хорус, при котором в левый и правый каналы подаются разные призвуки эффекта.
	STEREO 2	Сtereo хорус, в котором в левый канал подается прямой сигнал, а в правый – обработанный.
	MONO MILD	Эффект с более выраженным подавлением спектра высоких частот по сравнению с типом MONO.
	STEREO 1 MILD	Эффект с более выраженным подавлением спектра высоких частот по сравнению с типом STEREO 1.
	STEREO 2 MILD	Эффект с более выраженным подавлением спектра высоких частот по сравнению с типом STEREO 2.
Rate	0 – 100, BPM	Частота эффекта. При выборе BPM значение параметра RATE будет устанавливаться согласно значению "Recorder Tempo" (стр. 122). Это позволяет синхронизировать эффект с общим темпом пьесы.
Depth	0 – 100	Глубина эффекта.
Effect Level	0 – 100	Громкость эффекта.

REVERB

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включение/отключение эффекта REVERB.
Type	Выбор типа реверберации.	
	AMBIENCE	Имитирует отражения, снятые микрофоном на удалении от источника звука, для применения при записи и т.д. В отличие от традиционной реверберации, данный тип дает ощущение открытого и глубокого звучания.
	ROOM	Имитация реверберации малой комнаты с мягким звучанием отраженного сигнала.
	HALL 1	Имитация реверберации концертного зала с чистым объемным звуком.
	HALL 2	Имитация реверберации концертного зала с мягким звучанием отраженного сигнала.
	PLATE	Имитация реверберации, полученной при отражении звука от металлической пластины. Этот тип имеет характерный окрас тембра высоких частот отраженного сигнала.
	Reverb Time	0.1 – 10.0 (s)
High Cut	700 Hz – 11.0 kHz, FLAT	Частота среза фильтра высоких частот. При установке "FLAT" обрезающий фильтр высоких частот отключается.
Effect Level	0 – 100	Громкость эффекта.

COMPRESSOR

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/отключает компрессор.
Sustain	0 – 100	Время, в течении которого усиливается затухающий сигнал.
Attack	0 – 100	Атака сигнала.
Level	0 – 100	Уровень выходного сигнала.

ENHANCER

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/отключает эффект.
Sens	0 – 100	Чувствительность эффекта, определяющая зависимость эффекта от силы звукоизвлечения.
Freq	1.0 – 10.0 (kHz)	Частота, выше которой начинает наблюдаться эффект.
Mix Level	0 – 100	Уровень расфазированного сигнала в диапазоне, заданном параметром "Frequency", который микшируется с входным сигналом.
Low Mix Level	0 – 100	Уровень расфазированного сигнала в низкочастотном диапазоне, который микшируется с входным сигналом. Диапазон частот, в котором наблюдается эффект, фиксирован.
Level	0 – 100	Уровень выходного сигнала.

LIMITER

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/отключает лимитер.
Threshold	-24 – 0 dB	Пороговое значение, выше которого начинается ограничение уровня сигнала.
Attack	0 – 100 ms	Время от момента превышения сигналом уровня порога до момента срабатывания лимитера.
Release	50 – 5000 ms	Время, в течение которого компрессор еще работает после спада сигнала ниже уровня порога.

Использование эффекта реверберации

Ниже описана редакция установок (параметров) реверберации.

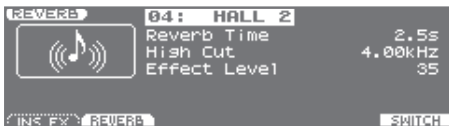
Выбор эффекта реверберации

1. Находясь на экране RECORDER, нажмите кнопку [6] (EFFECT).

Откроется экран эффектов рекордера.

2. Нажмите кнопку [2] (REVERB).

Откроется экран REVERB.



Выбор типа реверберации

3. Кнопками курсора выделите поле Type и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите тип.

Редакция установок реверберации

4. Кнопками курсора выберите параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените его значение.

Параметры описаны далее.

Окончание редакции

5. По окончании редакции нажмите кнопку [EXIT].

Сохранение установок реверберации

Реверберация не имеет патчей. Установки реверберации сохраняются в качестве данных пьесы. Чтобы сохранить установки в текущую пьесу нажмите кнопку [WRITE], находясь на экране RECORDER.

Установка глубины реверберации для треков, ритма и внешнего входа

Управлять глубиной реверберации можно, корректируя уровень сигнала (уровень посылы), подаваемого с треков, ритма и внешнего входа на ревербератор.

Процедура описана на следующих страницах.

Треки 1 – 8, паттерн ударных

См. стр. 89.

Внешний вход

См. стр. 93.

Параметры реверберации

Реверберация – это процесс затухания сигнала во времени. В результате реверберационного процесса исходный сигнал, отражаясь от различных объектов (стен, потолка и т.д.) и теряя при этом энергию, постепенно затухает.

Параметр	Значение	Описание
	Выбор типа реверберации.	
Type	AMBIENCE	Имитирует отражения, снятые микрофоном на удалении от источника звука, для применения при записи и т.д. В отличие от традиционной реверберации, данный тип дает ощущение открытого и глубокого звучания.
	ROOM	Имитация реверберации малой комнаты с мягким звучанием отраженного сигнала.
	HALL 1	Имитация реверберации концертного зала с чистым объемным звуком.
	HALL 2	Имитация реверберации концертного зала с мягким звучанием отраженного сигнала.
	PLATE	Имитация реверберации, полученной при отражении звука от металлической пластины. Этот тип имеет характерный окрас тембра высоких частот отраженного сигнала.
Time	0.1 – 10.0 (s)	Время (длительность) реверберации.
High Cut	700 Hz – 11.0 kHz, FLAT	Частота среза обрезающего фильтра высоких частот. При установке "FLAT" обрезающий фильтр высоких частот отключен.
Effect Level	0 – 100	Громкость эффекта.

Мастеринг (режим MASTERING)

Можно оптимизировать уровень (громкость) пьесы с помощью мастеринга и преобразовать результат мастеринга в аудиофайл.

Понятие мастеринга

При создании аудио CD из записанных пьес необходимо поддерживать одинаковый уровень громкости. Однако, средняя громкость записанных пьес в большинстве случаев имеет ярко выраженную неоднородность, и созданный из таких пьес аудио CD будет звучать неудовлетворительно. Процесс мастеринга помогает сгладить такого рода различия в уровнях громкости пьес, а также скорректировать частотный баланс.

Рекомендуется использовать мастеринг в качестве заключительного этапа создания пьес.

Патчи мастеринга организованы в три группы.

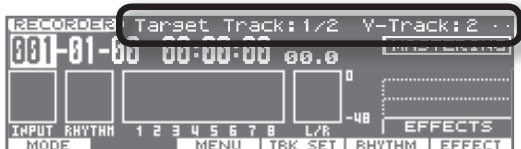
Группа	Описание	Редакция	Запись
PRESET	Неперезаписываемые патчи	✓	
USER	Патчи в памяти инструмента	✓	✓
SONG	Патчи, сохраняемые с пьесой	✓	✓

Процедура мастеринга

1. Находясь на экране RECORDER, кнопкой [1] (MODE) выберите "MASTERING".



2. Кнопками курсора выделите поле "Target Track" и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите трек и V-трек для мастеринга.



Пример: Если используется V-трек 2 треков 1 и 2, выберите "Target Track: 1/2" и "V-Track: 2".

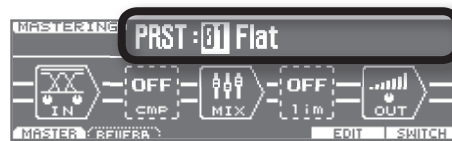
Если V-трек содержит данные, рядом с полем V-трека выводится символ ■.

3. Находясь на экране RECORDER, нажмите кнопку [6] (EFFECT).

Откроется экран выбора алгоритма мастеринга.



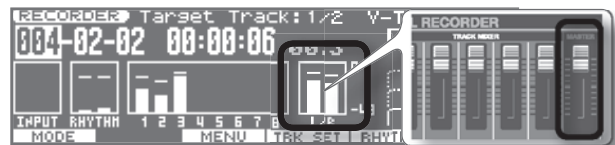
4. Кнопками курсора и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите патч мастеринга.



Выберите патч из группы: пресетной, пользовательской или пьесы.

5. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану RECORDER.
6. Запустите воспроизведение пьесы и слайдером [MASTER] установите общий уровень.

Установите максимально высокий уровень, при котором на измерителе еще не загорается метка "CLIP" (указывает на наличие искажений).



7. Нажмите кнопку [Song Top] для перехода в начало пьесы.
8. Нажмите кнопку [REC] и затем кнопку [PLAY] для запуска мастеринга.
9. Для остановки процесса нажмите кнопку [STOP].
Данные мастеринга будут записаны на треки, выбранные на шаге 2. Выведется сообщение "Export?".

10. Чтобы осуществить экспорт в аудиофайл, нажмите кнопку [6] (EXEC). Для отмены этой операции нажмите кнопку [EXIT].

Если нажать кнопку [6] (EXEC), отобразится экран установок типа файла.

Если нажать кнопку [EXIT], операция мастеринга будет прервана, и отобразится экран мастеринга.

11. Задайте имя аудиофайла.

Введите имя, как описано на стр. 19.

12. После ввода имени нажмите кнопку [6] (EXEC).

Выведется запрос на подтверждение "Export OK?".

13. Чтобы продолжить нажмите кнопку [5] (EXEC). Для отмены операции нажмите кнопку [6] (CANCEL).

Данные мастеринга экспортируются в аудиофайл, который сохраняется в папку "/ROLAND/EXPORT/" карты SD.

Экспортируемые аудиофайлы

Экспортируемые аудиофайлы имеют следующие параметры:

- Формат WAV
- Частота дискретизации 44.1 кГц
- Разрешение 16 бит

МЕМО

- Можно прослушать экспортированный файл WAV, не покидая экрана TRACK IMPORT (стр. 101). Для этого нажмите на кнопку [5] (PREVIEW).
- Функция экспорта поддерживает обработку монофонических данных длительностью до 6 часов 40 минут (стереофонических данных до 3 часов 20 минут).

Редакция установок мастеринга (EDIT)

Для создания новых установок выберите патч, наиболее близкий к требуемому, и модифицируйте его установки. Измененные установки можно сохранить в качестве пользовательского патча или патча пьесы.

1. Находясь на экране RECORDER, нажмите кнопку [6] (EFFECT).
2. Находясь на экране эффектов рекордера, нажмите кнопку [1] (MASTER).
Откроется экран MASTERING.
3. Нажмите кнопку [5] (EDIT).
Откроется экран MASTERING EDIT.

Ввод значений

4. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.
Параметры описаны на стр. 120.
5. Чтобы сохранить результаты редакции нажмите кнопку [6] (WRITE).
Процедура сохранения изложена далее.

Окончание редакции

6. По окончании редакции нажмите кнопку [EXIT].

Сохранение установок мастеринга (WRITE)

Ниже описано как задать имя патча отредактированных установок и сохранить его.

1. Находясь на экране MASTERING EDIT, нажмите кнопку [6] (WRITE).
Откроется экран MASTERING PATCH NAME.
2. Введите имя.
Введите имя, как описано на стр. 19.
3. После ввода имени нажмите кнопку [6] (NEXT).
Откроется экран выбора ячейки сохранения.
4. Нажмите кнопку [1] (USER) или [2] (SONG) для выбора группы патчей.

Группа	Описание
USER	Патчи в памяти инструмента
SONG	Патчи, сохраняемые с пьесой

5. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите номер патча, под которым будет сохранен результат редакции.
6. Нажмите кнопку [6] (WRITE).
Выведется запрос на подтверждение.
7. Нажмите кнопку [5] (EXEC) для записи патча.
Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

NOTE

- Не отключайте питание в процессе сохранения.
- Сохранение патчей эффектов в процессе записи или воспроизведения пьесы невозможно.

Параметры эффектов мастеринга

Алгоритм

Алгоритмы мастеринга создаются на основе следующих эффектов.

Алгоритм	Описание
Input	Разделяет частотную полосу исходного сигнала на три диапазона: низких средних и высоких частот.
3BANDCOMP (Compressor)	Компрессирует общий выходной сигнал согласно заданным установкам.
Mixer	Устанавливает громкость частотных диапазонов.
Limiter	Ограничивает пики сигнала во избежание искажений.
Output	Устанавливает выходной уровень.

INPUT

Параметр	Значение	Описание
Gain	-24 – +12 dB	Уровень сигнала перед компрессором.
Delay Time	0 – 10 ms	Время задержки входного сигнала.
SplitL	20 – 800 Hz	Частота раздела входного сигнала на диапазоны (в области низких частот).
SplitH	1.6 – 16.0 kHz	Частота раздела входного сигнала на диапазоны (в области высоких частот).

3BAND COMP

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/отключает компрессор.
Lo Threshold	-24 – 0 dB	Пороговое значение, выше которого начинается ограничение уровня сигнала в диапазоне низких частот.
Lo Ratio	1:1.00 – 1:16.0, 1:INF	Коэффициент компрессии сигнала, превысившего пороговый уровень, в диапазоне низких частот.
Lo Attack	0 – 100 ms	Время от момента превышения сигналом уровня порога до момента срабатывания компрессора в диапазоне низких частот.
Lo Release	50 – 5000 ms	Время отключения компрессора после спада сигнала ниже уровня порога в диапазоне низких частот.
Mid Threshold	-24 – 0 dB	Пороговое значение, выше которого начинается ограничение уровня сигнала в диапазоне средних частот.
Mid Ratio	1:1.00 – 1:16.0, 1:INF	Коэффициент компрессии сигнала, превысившего пороговый уровень, в диапазоне средних частот.
Mid Attack	0 – 100 ms	Время от момента превышения сигналом уровня порога до момента срабатывания компрессора в диапазоне средних частот.
Mid Release	50 – 5000 ms	Время отключения компрессора после спада сигнала ниже уровня порога в диапазоне средних частот.
Hi Threshold	-24 – 0 dB	Пороговое значение, выше которого начинается ограничение уровня сигнала в диапазоне высоких частот.
Hi Ratio	1:1.00 – 1:16.0, 1:INF	Коэффициент компрессии сигнала, превысившего пороговый уровень, в диапазоне высоких частот.
Hi Attack	0 – 100ms	Время от момента превышения сигналом уровня порога до момента срабатывания компрессора в диапазоне высоких частот.
Hi Release	50 – 5000 ms	Время отключения компрессора после спада сигнала ниже уровня порога в диапазоне высоких частот.

МЕМО

В эффекте компрессора уровень автоматически оптимизируется согласно установкам Threshold и Ratio. Кроме того, поскольку некорректная установка Attack может привести к искажениям, предусмотрено ограничение сигнала на уровне -6 dB. При необходимости используйте установки Mixer.

MIXER

Параметр	Значение	Описание
Lo Level	-80 – +6 dB	Уровень сигнала в диапазоне низких частот на выходе компрессора.
Mid Level	-80 – +6 dB	Уровень сигнала в диапазоне средних частот на выходе компрессора.
Hi Level	-80 – +6 dB	Уровень сигнала в диапазоне высоких частот на выходе компрессора.

LIMITER

Параметр	Значение	Описание
On/Off	OFF, ON	Включает/отключает лимитер.
Threshold	-24 – 0 dB	Пороговое значение, выше которого начинается ограничение уровня сигнала.
Attack	0 – 100 ms	Время от момента превышения сигналом уровня порога до момента срабатывания лимитера.
Release	50 – 5000 ms	Время, в течение которого лимитер еще работает после падения уровня сигнала ниже уровня порога.

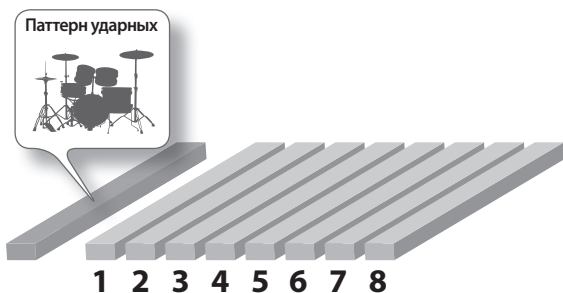
OUTPUT

Параметр	Значение	Описание
Level	-80 – +6 dB	Уровень выходного сигнала на выходе лимитера.

Воспроизведение паттернов ударных

Кроме аудиотреков 1 – 8, JUNO-Gi поддерживает работу с треком ритма.

Ритм можно использовать в качестве метронома при записи или же формировать ритмический трек пьесы из встроенных ритмов.



Паттерны и аранжировки

Ритмы (партии ударных) в JUNO-Gi состоят из "паттернов" и "аранжировок".

Паттерны

Как правило, партия ударных представляет собой повторяющуюся ритмическую фразу длительностью в один или два такта. Такие ритмические фразы в рамках JUNO-Gi называются "паттернами".

Паттерны можно редактировать для создания пользовательских паттернов.

JUNO-Gi содержит различные паттерны, соответствующие вступлению, куплету, сбивке и коде. Определить предназначение того или иного паттерна можно по буквенному обозначению после его имени.

Паттерн	Описание
IN (Intro)	Паттерны, находящиеся в начале пьесы (во вступлении).
V (Verse) 1, 2	Паттерны, составляющие основу пьесы. 1 — основной паттерн, 2 — вариация паттерна 1.
F (Fill) 1, 2	Паттерны, связывающие фразы пьесы. Выбор варианта сбивки (1 или 2) зависит от паттерна, следующего за ней.
E (Ending)	Паттерны, находящиеся в конце пьесы.

Пример

- ROCK1-IN (Intro — вступление)
- ROCK1-V1 (Verse 1 — первый куплет)
- ROCK1-F1 (Fill 1 — первая сбивка)
- ROCK1-V2 (Verse 2 — второй куплет)
- ROCK1-F2 (Fill 2 — вторая сбивка)
- ROCK1-E (Ending — код)

Паттерны распределены по следующим группам.

Группы паттернов	
PRESET	Пресетные непереписываемые паттерны. Однако, можно отредактировать выбранный паттерн и сохранить его в качестве пользовательского или паттерна пьесы.
USER	Пользовательские паттерны, хранящиеся в памяти JUNO-Gi. Их можно использовать в различных пьесах.
SONG	Паттерны, сохраняющиеся вместе с пьесой. Их невозможно использовать в различных пьесах.

Аранжировка

Можно зациклить воспроизведение паттерна и репетировать под него. В этом случае паттерн выполняет роль своеобразного метронома. Однако использовать только один паттерн на протяжении всей пьесы нельзя.

Чтобы создать пьесу с интересной и разнообразной фактурой можно скомпоновать ритмический трек из нескольких паттернов, например, вступление → припев → сбивка → кода.

Последовательность размещения паттернов в заданном порядке называется "аранжировкой".

В каждой пьесе можно сохранить одну аранжировку.

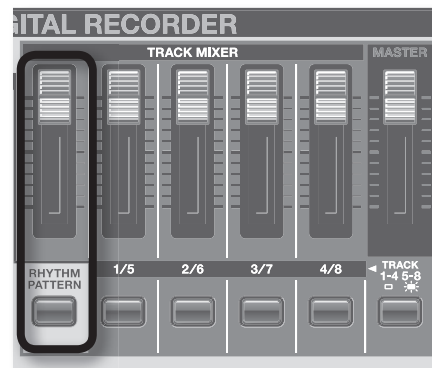


Набор ударных

Это — совокупность перкуссионных инструментов, которыми воспроизводится паттерн/аранжировка.

В каждой пьесе можно сохранить номер одного набора ударных.

Включение/отключение паттерна ударных



1. Нажимайте кнопку [RHYTHM PATTERN] для включения/отключения паттерна ударных.

Кнопка	Состояние	Описание
[RHYTHM PATTERN]	Не горит	Паттерн ударных отключен
	Горит	Паттерн ударных включен

Установка громкости паттерна ударных

1. Слайдером [RHYTHM PATTERN] установите громкость.

Редакция панорамы, реверберации и эквалайзера паттерна ударных

См. стр. 89.

Экран RHYTHM PATTERN

1. На экране RECORDER нажмите кнопку [5] (RHYTHM).

Откроется экран RHYTHM PATTERN.

МЕМО

Перейти на экран RHYTHM PATTERN можно, нажав кнопку [RHYTHM PATTERN] при нажатой кнопке [SHIFT].

Элементы экрана RHYTHM PATTERN



№	Поле	Описание
1	Pattern/Arrange	В режиме паттерна отображается "Pattern", в режиме аранжировки отображается "Arrange".
2	Номер паттерна	Отображает группу, номер и имя паттерна. В режиме Arrangement поле остается пустым.
3	Темп рекордера	Отображает темп цифрового рекордера.
4	Набор ударных	Отображает группу, номер и имя набора ударных.

Функциональные кнопки

Кнопка	Описание	Стр.
[1] (ARG EDIT)	Открывает экран редакции аранжировки	123
[2] (PTN EDIT)	Открывает экран редакции паттерна	124
[3] (IMPORT)	Импортирует стандартный MIDI-файл (SMF) из компьютера в паттерн	126

Установка темпа рекордера

Понятие темпа

JUNO-Gi поддерживает работу с темпами двух типов: "темп клавиатуры" и "темп рекордера". Первый из них используется для арпеджио синтезатора и т. д., а второй является темпом цифрового рекордера.

Особенность темпа рекордера

Когда темп рекордера изменяется, также меняется темп воспроизведения паттерна ударных, однако темп воспроизведения записанных в рекордер аудиоданных остается прежним. То есть, если изменить темп рекордера после записи, темп аудиоданных будет расходиться с темпом воспроизведения паттерна ударных.

Поэтому желательно определиться с темпом рекордера до начала записи треков.

1. Находясь на экране RHYTHM PATTERN, кнопками курсора выберите поле "♩=" (темп рекордера).
2. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] установите темп рекордера.

МЕМО

Также можно задать темп рекордера в окне TEMPO, которое открывается с помощью кнопки [TEMPO] (стр. 32).



Если нажать кнопку [5] (LINK) для установки флажка (✓), темп клавиатуры будет совпадать с темпом рекордера. Это используется для синхронизации темпа арпеджио с темпом пьесы рекордера.

Переключение режимов Pattern и Arrangement

1. На экране RHYTHM PATTERN кнопками курсора выберите поле "Pattern/Arrange".
2. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] установите режим.

Режим	Описание
Pattern	Режим паттерна (Pattern) Этот режим используется для воспроизведения отдельных паттернов. Выбранный паттерн повторяется в течение всей пьесы. В процессе воспроизведения пьесы переключение паттернов невозможно.
Arrange	Режим аранжировки (Arrange) Этот режим используется для воспроизведения аранжировки. В процессе воспроизведения пьесы паттерны переключаются автоматически в последовательности, определенной аранжировкой.

Выбор паттерна

1. Находясь на экране RHYTHM PATTERN, выберите режим Pattern.
2. Кнопками курсора и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите группу и номер паттерна.

Выбор набора ударных

1. Находясь на экране RHYTHM PATTERN, кнопками курсора и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите группу и номер набора ударных.

Создание аранжировки (ARRANGE EDIT)

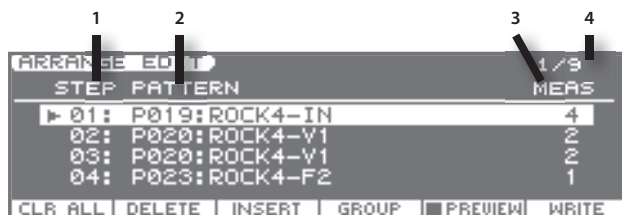
Ниже описано, как размещать паттерны в нужном порядке для создания аранжировки, то есть структуры всей пьесы от вступления до коды. После создания аранжировки ее можно сохранить в пьесу.

Экран ARRANGE EDIT

1. Находясь на экране RHYTHM PATTERN, нажмите кнопку [1] (ARG EDIT).

Откроется экран ARRANGE EDIT.

Элементы экрана ARRANGE EDIT



№	Поле	Описание
1	Шаг	Номера шагов показывают порядок размещения паттернов в аранжировке.
2	Паттерн ударных	Отображает паттерн ударных, размещенный на соответствующем шаге.
3	Такты	Отображает количество тактов в паттерне ударных.
4	Текущий такт	Отображает номер такта, соответствующий позиции курсора.

Функциональные кнопки

Кнопка	Описание
[1] (CLR ALL)	Данная операция удаляет все шаги, очищая аранжировку.
[2] (DELETE)	Данная операция удаляет выбранный шаг и объединяет две секции.
[3] (INSERT)	Данная операция вставляет шаг и перемещает последующие шаги на один назад.
[4] (GROUP)	Данная операция переключает группы паттернов.
[5] (PREVIEW)	Данная операция позволяет прослушать текущий паттерн.
[6] (WRITE)	Данная операция сохраняет аранжировку.

Переключение паттернов

1. Кнопками [▲]/[▼] выберите шаг, паттерн в котором требуется изменить.
2. Кнопкой [4] (GROUP) выберите группу паттернов.

Группа	Описание
P	Пресетные паттерны
U	Пользовательские паттерны
S	Паттерны пьесы

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите паттерн.

CLEAR ALL

Данная операция удаляет все шаги, очищая аранжировку. Это удобно для создания аранжировки "с нуля".

1. Нажмите кнопку [1] (CLR ALL).

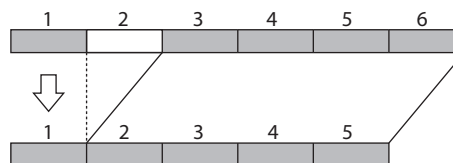
Выведется запрос на подтверждение.

2. Нажмите кнопку [5] (EXEC).

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

DELETE STEP

Данная операция удаляет выбранный шаг и объединяет две секции.



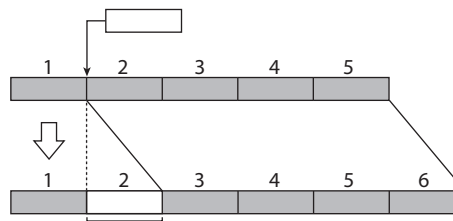
1. Кнопками [▲]/[▼] выберите удаляемый шаг.

2. Нажмите кнопку [2] (DELETE).

Выбранный шаг будет удален.

INSERT STEP

Данная операция вставляет шаг и перемещает последующие шаги на один назад.



1. Кнопками [▲]/[▼] выберите номер шага, в который вставляется паттерн.

В приведенном выше примере выбран шаг 2.

2. Нажмите кнопку [3] (INSERT).

Шаг, содержащий такой же паттерн, что и шаг, выбранный в пункте 1, будет вставлен, а последующие шаги переместятся на один назад.

Аранжировка может содержать до 99 шагов.

WRITE (Сохранение аранжировки)

Отредактированная аранжировка сохраняется вместе с пьесой. Чтобы сохранить аранжировку, находясь на экране ARRANGE EDIT, нажмите кнопку [6] (WRITE).

Редакция паттерна (PATTERN EDIT)

Кроме использования встроенных паттернов, также можно создавать собственные паттерны ударных. Результаты редакции можно сохранить в качестве пользовательского паттерна или паттерна пьесы.

Экран PATTERN EDIT

1. Находясь на экране RHYTHM PATTERN, нажмите кнопку [2] (PTN EDIT).

Откроется экран PATTERN EDIT.

Элементы экрана PATTERN EDIT



Функциональные кнопки

Кнопка	Описание
[1] (SETUP)	Задаёт размер и длительность паттерна.
[2] (NOTE SET)	Задаёт тип, длительность и громкость ноты.
[3] (CLR STEP)	Удаляет все ноты по вертикальной оси в позиции курсора.
[4] (CLR NOTE)	Удаляет все ноты по горизонтальной оси в позиции курсора.
[5] (SCALE)	Задаёт разрешение отображаемой сетки в терминах длительностей нот.
[6] (WRITE)	Сохраняет паттерн.
[SHIFT]+[6] (INIT)	Инициализирует паттерн.

Дополнительное управление

Контроллер	Описание
Кнопки курсора	Выбор позиции ввода ноты
Клавиатура	Выбор нотного разрешения (эквивалентно кнопкам [▲]/[▼])
Кнопка [ENTER]	Ввод/удаление ноты
Кнопки [DEC]/[INC]	
Кнопка [▶] (PLAY)	Воспроизведение паттерна
Кнопка [■] (STOP)	Останов воспроизведения паттерна
Кнопка [◀◀]	Перемещение позиции локатора в начало
Кнопка [◀]	Перемещение позиции локатора к началу
Кнопка [▶▶]	Перемещение позиции локатора к концу

INIT (Инициализация паттерна)

Для создания паттерна ударных "с нуля" его необходимо инициализировать.

1. Находясь на экране PATTERN EDIT и удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [6] (INIT).

Выведется запрос на подтверждение.

2. Нажмите кнопку [5] (EXEC).

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

SETUP (Размер и длительность)

Определяет размер и длительность паттерна.

1. Находясь на экране PATTERN EDIT, нажмите кнопку [1] (SETUP).
2. Кнопками курсора выберите параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените его значение.

Параметр	Значение	Описание
Pattern Beat	2/4 – 7/4, 5/8 – 7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Размер паттерна Доступно только для пустого паттерна.
	1 – 32	Длительность паттерна
Measure Length	* Это значение не может быть меньше количества тактов, содержащих данные.	

3. Чтобы закрыть окно установок нажмите кнопку [6] (CLOSE) или [EXIT].

SCALE (Разрешение отображаемой сетки)

Определяет разрешение отображаемой на экране сетки в терминах длительностей нот.

1. Находясь на экране PATTERN EDIT нажмите кнопку [5] (SCALE).

Значение будет изменяться при каждом нажатии на кнопку.

Параметр	Значение	Описание
Scale	1/16, 1/32, 1/8 триоль, 1/16 триоль	Разрешение сетки

NOTE SETUP (Тип, длительность и громкость нот)

Определяет тип, длительность и громкость (velocity) вводимых нот.

1. Находясь на экране PATTERN EDIT, нажмите кнопку [2] (NOTE SET).
2. Кнопками курсора выберите параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Note Type	См. стр. 49	Выбор ноты.
Gate Time	5 – 200%	Определяет время звучания вводимой ноты (время гейта) в процентном выражении относительно длительности ноты, заданной с помощью параметра Note Type.
Velocity	1 – 127	Определяет громкость воспроизведения вводимой ноты.
Input by Keyboard	OFF, ON	При выборе ON можно вводить ноты с клавиатуры. <ul style="list-style-type: none">• 16 белых клавиш справа используются для ввода нот (черные клавиши игнорируются).• Скорость нажатия клавиши при вводе ноты используется в качестве значения velocity сообщения note-on.

3. Чтобы закрыть окно установок нажмите кнопку [6] (CLOSE) или [EXIT].

Ввод нот

1. Кнопками курсора выберите позицию, в которую необходимо ввести ноту.

Также можно ввести ноту, взяв ее на клавиатуре инструмента (результат аналогичен полученному с помощью кнопок [▲]/[▼]).

2. Нажмите кнопку [INC] или [ENTER] для ввода ноты.

- Если еще раз нажать кнопку [ENTER] в позиции, уже содержащей ноту, эта нота будет удалена.
- Вводимая нота будет иметь характеристики, заданные в NOTE SET.

Удаление ноты

1. Кнопками курсора выберите позицию удаляемой ноты.
2. Чтобы удалить ноту (ноты), используйте один из следующих способов.

- Чтобы удалить ноту в позиции курсора нажмите кнопку [DEC] или [ENTER].
- Чтобы удалить все ноты на вертикальной оси в позиции курсора нажмите кнопку [3] (CLR STEP).
- Чтобы удалить все ноты на горизонтальной оси в позиции курсора нажмите кнопку [4] (CLR NOTE).

WRITE (Сохранение паттерна)

Создаваемый паттерн ударных является временным, он будет утерян при выключении питания или выборе другого паттерна. Поэтому его необходимо сохранить в пользовательскую память инструмента или в пьесу.

NOTE

При сохранении паттерна данные, ранее находящиеся в ячейке сохранения, будут переписаны.

1. Находясь на экране PATTERN EDIT, нажмите кнопку [6] (WRITE).

Отобразится экран PATTERN NAME.

2. Введите имя паттерна.

Введите имя, как описано на стр. 19.

3. По окончании ввода имени нажмите кнопку [6] (NEXT).

Откроется экран выбора ячейки записи паттерна.

4. Нажмите кнопку [1] (USER) или [2] (SONG), чтобы выбрать группу для сохранения.

Группа	Описание
USER	Пользовательские паттерны, хранящиеся в памяти JUNO-Gi. Их можно использовать в различных пьесах.
SONG	Паттерны, сохраняющиеся вместе с пьесой. Их невозможно использовать в различных пьесах.

5. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите ячейку для записи отредактированного паттерна.

6. Нажмите кнопку [6] (WRITE).

Выведется запрос на подтверждение.

7. Нажмите кнопку [5] (EXEC) для сохранения данных.

Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).

NOTE

Не отключайте питание в процессе сохранения.

Импорт SMF из компьютера в паттерн ударных (IMPORT)

Ниже описано как создать паттерн ударных, импортируя файл SMF из компьютера.

МЕМО

Для выполнения этой процедуры потребуется картридер.

1. С помощью компьютера и картридера скопируйте стандартный MIDI-файл (.MID) на карту SD в папку "/ROLAND/IMPORT".
2. Установите карту SD в JUNO-Gi и включите питание JUNO-Gi.
3. Нажмите кнопку [RECORDER VIEW].
4. Нажмите кнопку [5] (RHYTHM).
Откроется экран RHYTHM PATTERN.
5. Нажмите кнопку [3] (IMPORT).
6. Колесом VALUE выберите SMF или фразу, которые необходимо импортировать.

МЕМО

Для отмены операции импорта нажмите кнопку [EXIT].

7. Нажмите кнопку [6] (NEXT).
8. Задайте имя импортируемого паттерна ударных. По окончании ввода имени нажмите кнопку [6] (NEXT).
Введите имя, как описано на стр. 19.
9. Нажмите кнопку [1] (USER) или [2] (SONG), чтобы выбрать группу, в которую паттерн будет сохраняться.

Группа	Описание
USER	Пользовательские паттерны, хранящиеся в памяти JUNO-Gi. Их можно использовать в различных пьесах.
SONG	Паттерны, сохраняющиеся вместе с песней. Их невозможно использовать в различных пьесах.

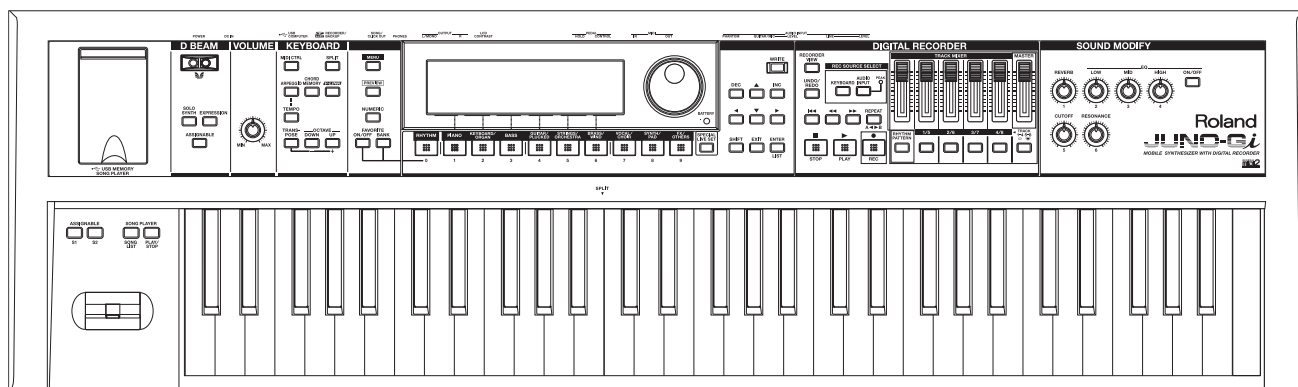
10. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите ячейку, в которую паттерн будет записан.
11. Нажмите кнопку [6] (EXEC).
Откроется запрос на подтверждение.
12. Нажмите кнопку [5] (EXEC) для выполнения операции.
Для отмены нажмите кнопку [6] (CANCEL).
SMF или фраза будут импортированы в паттерн ударных.

МЕМО

Работая с функцией импорта обращайте внимание на следующие моменты:

- Убедитесь, что партия ударных в SMF использует **MIDI-канал 10**.
- Доступен импорт до 4000 событий максимум. При превышении этого предела на дисплей выведется сообщение **"Too Much Data!"**
- Убедитесь, что длина импортируемого файла SMF не превышает 32 тактов.
- Доступен импорт максимум 99 файлов.

Плеер пьес



Воспроизведение файлов с накопителя USB

Плеер пьес может воспроизводить аудиофайлы (WAV, MP3, AIFF) или стандартные MIDI-файлы (SMF), скопированные из компьютера на накопитель USB.



Копирование файлов пьес из компьютера на накопитель USB

Сначала скопируйте файлы пьес из компьютера в корневую директорию (верхний уровень) накопителя USB.



МЕМО

- Используйте накопители USB, поставляемые Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.
- Поддерживается работа максимум с 99 файлами пьес.

Типы воспроизводимых файлов

SMF	
Формат	0 или 1 * Если файл SMF формата 1 содержит более 16 треков, часть из них может воспроизводиться некорректно.
Размер	Около 240 Кб максимум (зависит от содержимого SMF)
System Exclusive	Размер пакета 512 или меньше
MP3	
Формат	MPEG-1 audio layer 3
Частота дискретизации	44.1 кГц
Битрейт	32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kbps, VBR (переменный)
WAV, AIFF	
Частота дискретизации	44.1 кГц
Разрешение	8/16/24 бит

GM

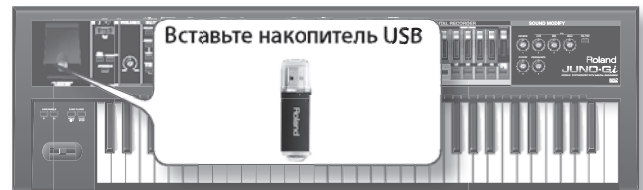
GM (General MIDI) — это набор спецификаций для стандартизации MIDI-возможностей звуковых модулей. Звуковые модули и музыкальные файлы, которые отвечают стандарту General MIDI, отмечены логотипом GM (GM). Музыкальные файлы с логотипом GM можно воспроизводить на звуковом модуле с логотипом GM практически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

GM2

GM2 (GM2) — это набор спецификаций, поддерживающий стандарт GM и предлагающий расширенные возможности экспрессии и совместимость. В GM2 определены спецификации, на которые не распространяется стандарт GM, например, редакция звуков и обработка эффектов. Более того, предусмотрено расширение диапазона доступных звуков. Звуковые модули стандарта GM2 корректно воспроизводят музыкальные файлы формата GM и GM2. В некоторых случаях обычный формат GM, не поддерживающий новых возможностей, называется "GM1" для явной дифференциации от GM 2.

Установка накопителя USB

1. Установите накопитель USB в слот USB MEMORY, как показано на рисунке.

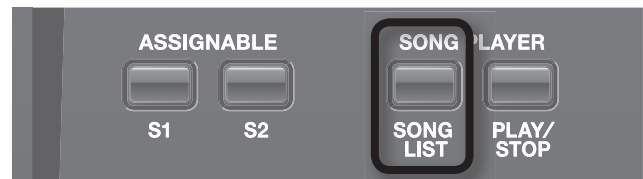


NOTE

- Не устанавливайте и не вынимайте накопитель USB при включенном питании инструмента. Это может повредить данные внутренней памяти или накопителя USB.
- Аккуратно вставляйте накопитель USB в слот до упора.
- Если накопитель USB содержит большое количество файлов, загрузка их списка может занять определенное время.

Исполнение под воспроизведение файлов пьес с накопителя USB

1. Нажмите кнопку [SONG LIST].



Если нажать кнопку [SONG LIST], на дисплее выведется список файлов пьес, находящихся на накопителе USB.

МЕМО

Пьесы сортируются по именам соответствующих файлов (цифры, прописные буквы, строчные буквы).



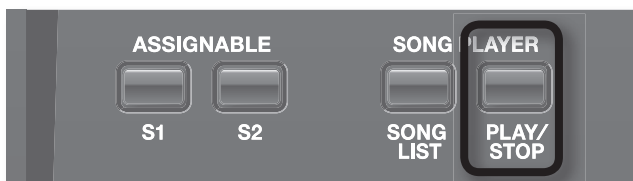
Функциональные кнопки

Кнопка	Описание
[1] (<< BWD)	Осуществляет перемотку пьесы назад
[2] (FWD >>)	Осуществляет перемотку пьесы вперед
[3] (LEVEL)	Регулирует громкость плеера пьес
[4] (C. CAN/MINUS)	Включает/отключает функцию Center Cancel или Minus-One
[5] (SETUP)	Производит установки функции Center Cancel или Minus-One.
[6] (WRITE)	Сохраняет установки плеера пьес

2. Выберите пьесу.

Колесом VALUE или кнопками курсора [▲]/[▼] выберите пьесу из списка.

3. Нажмите кнопку [PLAY/STOP] для запуска/останова воспроизведения пьесы.



- Если нажать кнопку [PLAY/STOP], выбранная пьеса начнет воспроизводиться.
- Если нажать кнопку [PLAY/STOP] в процессе воспроизведения, оно остановится.
- Если повторно нажать кнопку [PLAY/STOP], воспроизведение продолжится с точки останова.

Установка громкости плеера пьес

1. Нажмите кнопку [3] (LEVEL).
2. Кнопками курсора выделите поле "Audio Level" или "SMF Level" и колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] отрегулируйте громкость.

Параметр	Значение	Описание
Audio Level	0 – 127	Громкость воспроизведения аудиофайлов
SMF Level	0 – 127	Громкость воспроизведения данных SMF

3. Нажмите кнопку [6] (CLOSE) для закрытия окна установок.

Функции Center Cancel/Minus-One

Если использовать функции "Center Cancel/Minus-One" при воспроизведении пьесы SMF, выбранная партия будет мьютирована (заглушена); в случае аудиофайла будут глушиться звуки, расположенные в центре стереопанорамы. Это позволяет исполнять под фонограмму свою партию вместо заглушенной, а также удалять вокал или мелодию пьесы, чтобы исполнять их самостоятельно. В зависимости от типа пьесы доступны следующие функции.

Тип файла	Функция	Описание
SMF	Minus-One	Заглушает выбранную партию. См. стр. 129.
Аудиофайлы	Center Cancel	<p>Подавляет звуки, расположенные в центре стереопанорамы, например, вокала или мелодии.</p> <p>* Удаление вокала не всегда дает положительные результаты.</p>

1. На экране SONG LIST нажмите кнопку [4] (C. CAN/MINUS), она загорится.

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

2. Чтобы отключить функцию Minus-One или Center Cancel, нажмите кнопку [4] (C. CAN/MINUS), она погаснет.

Настройки функции Center Cancel

Доступен выбор режима работы функции Center Cancel.

1. На экране SONG LIST нажмите кнопку [5] (SETUP).
2. Кнопками курсора выделите поле "Center Cancel Type".
3. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] выберите параметр Center Cancel Type.

Параметр	Значение	Описание
Center Cancel Type	MID-HI	Подавляются центральные сигналы в диапазонах средних и высоких частот.
	LOW	Подавляются центральные сигналы в диапазоне низких частот.
	ALL	Подавляются все центральные сигналы.

MEMO

- Чтобы сохранить изменения в системные установки, нажмите кнопку [6] (WRITE). Для отказа от сохранения нажмите кнопку [EXIT] или [5] (EXIT).
- Функция Center Cancel воздействует не только на пьесы, воспроизводимые с накопителя USB, ее также можно использовать при воспроизведении аудиосигналов по USB (стр. 132).

Настройки функции Minus-One

Здесь выбираются партии, заглушаемые функцией Minus-One при воспроизведении пьес SMF.

Заглушаются партии, имеющие установку ON.

1. На экране SONG LIST нажмите кнопку [5] (SETUP).
2. Кнопками курсора выберите партию (1 – 16), установка которой изменяется.
3. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] включите или отключите установку.

Для этого также можно использовать следующие кнопки.

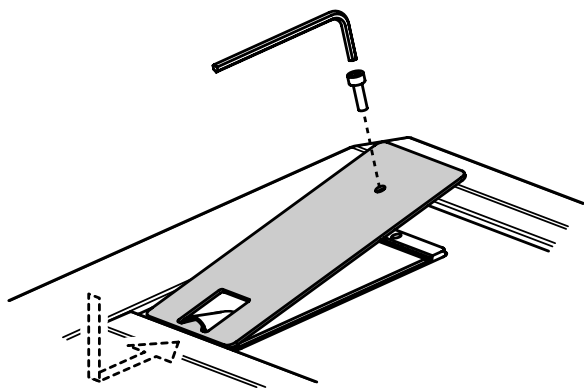
- Кнопка [1] (1 ON) отключает партию 1.
- Кнопка [2] (3 – 4 ON) отключает партии 3 и 4.
- Кнопка [3] (ALL OFF) отключает все партии.

MEMO

Чтобы сохранить изменения в системные установки, нажмите кнопку [6] (WRITE). Для отказа от сохранения нажмите кнопку [EXIT] или [5] (EXIT).

Использование защитного кожуха накопителя USB

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



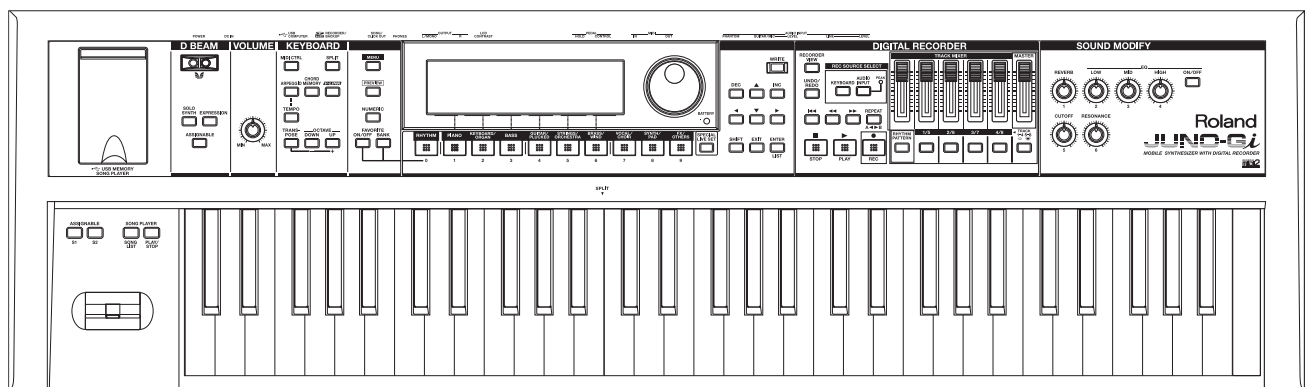
NOTE

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



- Храните выкрученные винты в недоступном для детей месте, чтобы они случайно не проглотили их.
- Не допускайте попадания в отсек накопителя USB посторонних предметов (монет, скрепок, и т.д.).

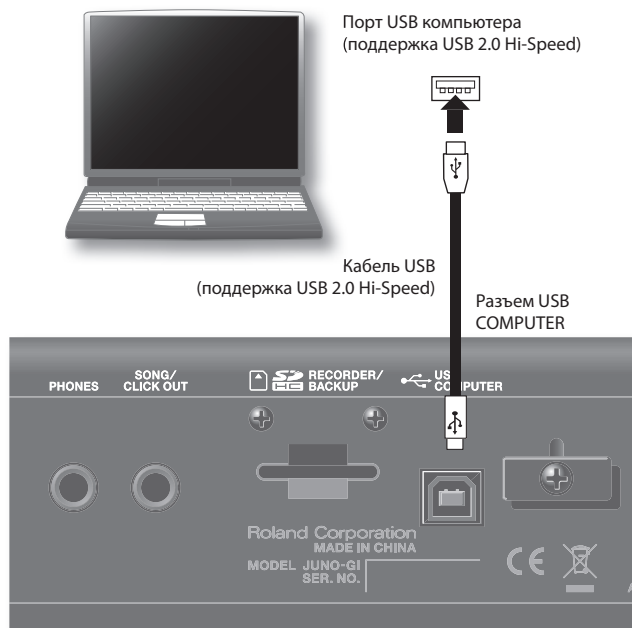
Приложение



Подключение к компьютеру по USB

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

- Воспроизведение файлов SMF в MIDI-приложениях компьютера (DAW) звуками JUNO-Gi.



Системные требования изложены на веб-сайте Roland.

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

NOTE

- Корректность работы зависит от типа компьютера. За подробностями обращайтесь на веб-сайт Roland.
- Перед коммутацией оборудования установите в минимум громкость всех приборов и отключите их питание, чтобы не повредить динамики или другие устройства.
- Кабель USB в комплект поставки JUNO-Gi не входит и приобретается отдельно.
- Кабель USB должен поддерживать протокол USB 2.0 Hi-Speed.
- Порт USB компьютера должен поддерживать протокол USB 2.0 Hi-Speed.
- Включайте питание JUNO-Gi перед запуском MIDI-приложения в компьютере. Не включайте и не отключайте питание JUNO-Gi в процессе работы MIDI-приложения.

Понятие драйвера USB

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

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

Передача аудиосигналов через USB

JUNO-Gi → компьютер

Если подключить JUNO-Gi к компьютеру кабелем USB, аудиосигналы JUNO-Gi и оборудования, подключенного к разъемам INPUT на JUNO-Gi, будут поступать в компьютер. Их воспроизведение зависит от системных установок "USB Audio To Computer" (стр. 80).

Компьютер → JUNO-Gi

Аудиосигналы из компьютера будут воспроизводиться через звуковую систему, подключенную к разъемам OUTPUT на JUNO-Gi, или записываться цифровым рекордером JUNO-Gi. Для записи аудиосигналов цифровым рекордером выберите "USB AUDIO" в REC SOURCE SELECT (стр. 93).

NOTE

При работе плеера пьес аудиосигналы по USB не передаются.

USB MIDI

Если подключить JUNO-Gi к компьютеру кабелем USB, в приложение DAW можно будет записывать данные исполнения на JUNO-Gi (MIDI-данные), а поступающие из приложения DAW MIDI-данные будут воспроизводиться секцией тон-генератора JUNO-Gi.

Подключение JUNO-Gi к компьютеру

1. Установите в компьютер драйвер USB.

Соответствующий драйвер содержится на прилагаемом диске "JUNO-Gi DRIVER CD-ROM".

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

2. Опциональным кабелем USB подключите JUNO-Gi к компьютеру.

Подключение MIDI-устройств

Понятие MIDI

MIDI – Musical Instrument Digital Interface (цифровой интерфейс для музыкальных инструментов). Это общепринятый стандарт для обмена музыкальными данными между различными электронными инструментами и компьютером. Соединив MIDI-кабелем устройства, оборудованные MIDI-разъемами, можно с одной клавиатуры управлять воспроизведением на нескольких MIDI-инструментах, автоматически изменять установки по ходу пьесы и многое другое.

Разъемы MIDI

JUNO-Gi оборудован MIDI-разъемами двух типов, каждый из которых выполняет свою функцию.



Разъем MIDI IN

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

Разъем MIDI OUT

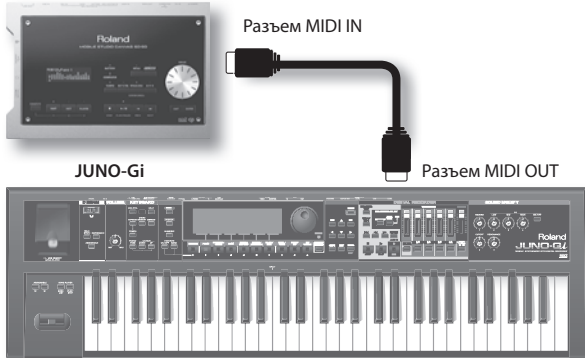
Этот разъем передает MIDI-сообщения на внешние MIDI-устройства и используется для управления ими.

Работа JUNO-Gi в качестве мастер-клавиатуры (Режим MIDI Controller)

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

Пример коммутации

Звуковой MIDI-модуль



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

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

При нажатиях на кнопки [0] – [9] будут передаваться назначенные на них сообщения Program Change.

При перемещении регуляторов, слайдеров или кнопок будут передаваться соответствующие сообщения Control Change.

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

NOTE

В режиме MIDI Controller цифровой рекордер, контроллер D Beat, кнопки [S1]/[S2], функции Arpeggio и Chord Memory не функционируют.

Установка канала передачи

Настройте канал передачи JUNO-Gi на канал, по которому принимает информацию внешнее MIDI-устройство.

1. На экране MIDI CONTROLLER выделите курсором значение "MIDI Ch".
2. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Значение	1 – 16
----------	--------

МЕМО

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

Установки режима MIDI Controller

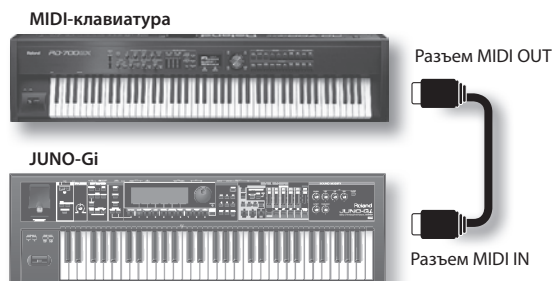
1. На экране MIDI CONTROLLER кнопками курсора выберите редактируемый параметр.
2. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Local Sw	OFF, ON	Определяет, будут ли MIDI-сообщения передаваться на тон-генератор JUNO-Gi при работе с инструментом. При установке ON громкость будет определяться значением параметра "SMF Level" (стр. 83).
MIDI Ch	1 – 16	Канал передачи MIDI-сообщений.
Button	0 – 9	Определяет номер кнопки, на которую будут назначаться MSB, LSB и PC.
PC	1 – 128	Номер передаваемых сообщений Program Change
MSB	0 – 127, OFF	Номер передаваемых сообщений MSB Если выбрать "OFF", LSB также установится в "OFF".
LSB	0 – 127, OFF	Номер передаваемых сообщений LSB Если выбрать "OFF", MSB также установится в "OFF".
Controller	RHYTHM SLIDER, TRACK 1 – 4 SLIDER, MASTER SLIDER, SONG TOP SWITCH, BWD SWITCH, FWD SWITCH, STOP SWITCH, PLAY SWITCH, REC SWITCH, RHYTHM SWITCH, TRACK 1 – 4 SWITCH, 1-4 5-8 SWITCH, KNOB 1 – 6	Определяет контроллер, установка которого будет изменяться.
MIDI Message	CC01 – 31, CC33 – 127, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Назначает MIDI-сообщение на контроллер.

3. Чтобы сохранить установки, нажмите кнопку [WRITE].

Управление JUNO-Gi от внешнего MIDI-устройства

Пример коммутации



Установка канала приема

Настройте канал передачи внешнего MIDI-устройства на канал, по которому JUNO-Gi принимает информацию.

1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "4. System" и нажмите кнопку [ENTER].
3. Нажмите кнопку [3] (MIDI/SYNC).
4. Нажмите кнопку [1] (GENERAL).
5. Кнопками [▲]/[▼] выберите "Main Channel".
6. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

Значение	1 – 16
----------	--------

МЕМО

Если кнопка [SPLIT] включена, канал приема для слоя Lower определяется его установкой "Sub Channel" (стр. 82), не зависящей от установки "Main Channel".

Разрешение приема сообщений Program Change

Чтобы инструмент реагировал на сообщения Program Change и Bank Select необходимо разрешить их прием. По умолчанию эти сообщения разрешены ("ON").

1. Нажмите кнопку [MENU].
2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "4. System" и нажмите кнопку [ENTER].
3. Нажмите кнопку [3] (MIDI/SYNC).
4. Нажмите кнопку [3] (RX).
5. Кнопками курсора выберите "Receive Program Change" или "Receive Bank Select".
6. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] установите каждый из этих параметров в "ON".
7. Чтобы сохранить установки, нажмите кнопку [WRITE].

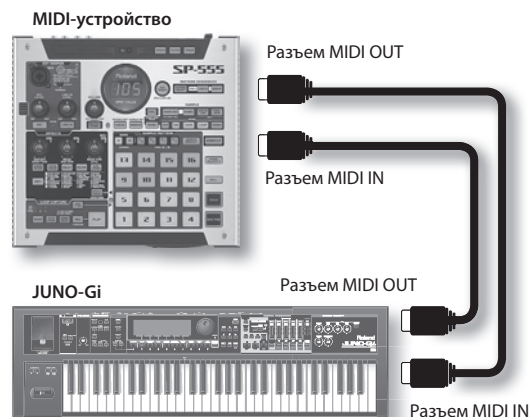
При отказе от сохранения нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

МЕМО

- См. "[3] (RX)" (стр. 82).
- Установки каналов внешнего MIDI-устройства описаны в соответствующей ему документации.

Синхронизация с внешним MIDI-устройством

Пример коммутации



Ниже описано как синхронизировать плеер пьес JUNO-Gi с внешним MIDI-устройством.

* Синхронизация цифрового рекордера JUNO-Gi с внешним MIDI-устройством не поддерживается.

* Если включен параметр Tempo Link (стр. 83), JUNO-Gi не сможет синхронизироваться с внешним MIDI-устройством.

1. Нажмите кнопку [MENU].
 2. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите "4. System" и нажмите кнопку [ENTER].
 3. Нажмите кнопку [3] (MIDI/SYNC).
 4. Нажмите кнопку [4] (SYNC).
 5. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр.
 6. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.
- Относительно установок см. "[4] (SYNC)" (стр. 83).
7. Чтобы сохранить установки, нажмите кнопку [WRITE].

Передача синхроданных

Для синхронизации внешнего MIDI-устройства от плеера пьес JUNO-Gi произведите следующие установки.

Параметр	Значение
USB Song Sync Mode	MASTER
MIDI Clock Output	ON

Прием сообщений GM System On или GS Reset

Когда JUNO-Gi принимает по MIDI сообщение GM System On или GS Reset, он переключается в режим MIDI Controller (стр. 133). При этом громкость будет определяться значением параметра "SMF Level" (стр. 83).

Когда JUNO-Gi принимает сообщение GM System Off, он выходит из режима MIDI Controller.

Управление изображениями (V-LINK)

Функция V-LINK

V-LINK (**V-LINK**) — это функция, синхронизирующая музыкальное исполнение и видеоизображение. Коммутация по MIDI устройств, совместимых с V-LINK, позволяет использовать разнообразные видеоэффекты, связанные с музыкальными произведениями.

Например, при подключении к JUNO-Gi устройства Edirol P-10 будут доступны следующие функции.

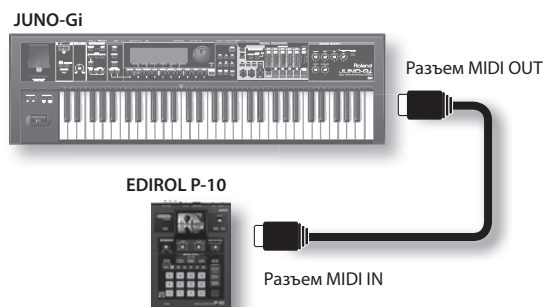
- Выбор изображений с помощью клавиатуры JUNO-Gi (левая октава).
- Управление скоростью воспроизведения видеоряда с помощью джойстика JUNO-Gi.
- Управление яркостью и оттенком изображения с помощью регуляторов JUNO-Gi.

NOTE

Когда функция V-LINK включена, клавиши левой октавы звука не производят.

Пример коммутации

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



* Коммутация V-LINK по USB не поддерживается.

Включение/отключение V-LINK

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

Отобразится экран V-LINK, и функция V-LINK включится.

Работа на JUNO-Gi

С помощью клавиатуры и регуляторов JUNO-Gi можно управлять изображениями и одновременно играть на JUNO-Gi.

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

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

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

Установки V-LINK

1. Нажмите кнопку [V-LINK] для доступа к экрану V-LINK. Откроется экран V-LINK.
2. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр.
3. Колесом VALUE или кнопками [DEC]/[INC] измените значение.

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

4. Чтобы сохранить установки, нажмите кнопку [6] (WRITE).

Список аккордов функции Chord Memory

01: Pop 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

02: Pop 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

03: Jazz 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

04: Jazz 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

05: Jazz 3

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5
B	Bmaj9	B3, D#4, F#4, A#4, C#5

06: Blues

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

07: Trad Maj

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

08: Trad Min 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

09: Trad Min 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

10: Pop Min 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

11: Pop Min 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

12: Jazz Min 1

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

13: Jazz Min 2

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

14: Oct Stack

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

15: 4th Stack

Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

16: 5th Stack

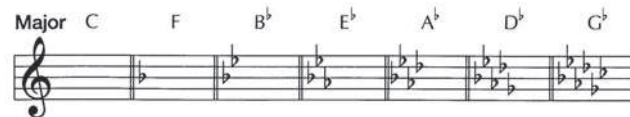
Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

17: Scale Set

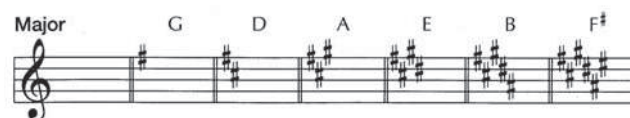
Клавиша	Имя аккорда	Ступени аккорда
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyuu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

* Для смены тональности аккорда измените значение "KEY" на экране "CHORD MEMORY".

Ниже показано, как определить тональность песни, исходя из количества символов # и b



Minor Am Dm Gm Cm Fm Bbm Ebm



Minor Em Bm F#m C#m G#m D#m

Сообщения об ошибках

При попытке выполнения некорректной операции или сбое при обработке на дисплей выводится сообщение об ошибке.

При появлении сообщения об ошибке выполните соответствующее действие.

Сообщение	Причина	Действие
Battery Low!	Заряд батарей мал.	Замените батареи или используйте сетевой адаптер.
Cannot Erase!	Попытка стирания шага из аранжировки, содержащей только один шаг.	Перед стиранием добавьте один или более шагов.
Cannot Insert!	Количество шагов в аранжировке превышает 99.	Аранжировка не может содержать более 99 шагов.
Cannot Undo!	Отсутствует история Undo.	Функция Undo доступна только после выполнения операции.
Event Full!	<p>Достигнуто максимальное количество событий для одной пьесы JUNO-Gi.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Понятие события</p> <p>“Событие” представляет собой минимальную единицу, используемую JUNO-Gi при сохранении данных на карту SD. Для каждой созданной пьесы доступно около 2000 событий. Для каждого трека каждая операция записи использует два события. Операции, такие как врезка или копирование треков, также используют события. Общее количество используемых событий зависит от конкретной ситуации. Даже при наличии свободного пространства на карте SD дальнейшие запись или редакция треков могут быть невозможны из-за превышения лимита событий. В таком случае отображается сообщение “Event Full”.</p> </div>	Выполните операцию Song Optimize (стр. 104).
EMPTY или File Not Found!	<p>Файл не найден на карте SD/накопителе USB.</p> <p>При импорте аудиофайла не найден в папке “/ROLAND/IMPORT” карты SD.</p>	<p>Проверьте наличие файла на карте SD/накопителе USB.</p> <p>Поместите аудиофайл в папку “/ROLAND/IMPORT” (стр. 101).</p>
Incorrect File!	<p>Файлы данного формата JUNO-Gi не воспроизводятся.</p> <p>Попытка импорта аудиофайла WAV/AIFF, формат которого не поддерживается JUNO-Gi.</p> <p>Формат импортируемого файла SMF отличен от Format 0.</p> <p>Попытка импорта файла SMF, который не может быть загружен в JUNO-Gi.</p>	<p>Не используйте файлы этого формата.</p> <p>Формат файла WAV/AIFF должен совпадать с требуемым (стр. 101).</p> <p>Файл SMF должен иметь Format 0.</p> <p>Файлы SMF, содержащие данные метра, отличающегося от заданного в “Pattern Beat” (стр. 124), не загружаются в JUNO-Gi. Необходимо откорректировать данные метра в файле SMF.</p>
MIDI Buffer Full!	Прием большого объема MIDI-данных, который не может быть обработан.	Уменьшите количество передаваемых MIDI-сообщений.
MIDI Offline!	Отсутствуют данные на разъеме MIDI IN.	Проверьте исправность MIDI-кабеля, подключенного к разъему MIDI IN в JUNO-Gi и корректность MIDI-коммутации.
No Data!	Не найдены данные трека для экспорта.	Выберите трек, содержащий данные.
No Song!	<p>Карта SD не содержит пьес.</p> <p>Папка с пьесами содержит некорректные данные или не содержит необходимых данных.</p>	<p>Создайте новую пьесу (стр. 91).</p> <p>Восстановите архивные данные из компьютера в JUNO-Gi. Восстанавливайте всю папку “ROLAND” в JUNO-Gi (стр. 79).</p>
Now Playing!	Запущено воспроизведение рекордера/плеера пьес.	Остановите воспроизведение или дождитесь его окончания.
Now Recording!	Запущена запись рекордера.	Остановите запись или дождитесь ее окончания.
Pattern Full!	Запись паттерна ударных остановлена вследствие превышения допустимого количества нот.	Удалите ненужные данные из паттерна ударных.
SD Card Busy!	<p>Низкая скорость чтения/записи вследствие сильной фрагментации данных на карте SD.</p> <p>Также возможно используется карта SD с недостаточно быстрой скоростью обмена данными.</p> <p>Эта проблема чаще всего наблюдается при соединении фраз (данных записи) с малой длительностью, например, при записи с врезкой.</p>	<p>Уменьшите количество одновременно воспроизводимых треков. С помощью функции слияния объедините треки и затем сотрите лишние. Затем повторите попытку воспроизведения.</p> <p>Уменьшите количество одновременно записываемых треков.</p>
SD Card Full!	<p>Запись или копирование недоступны вследствие недостатка свободного места на карте SD.</p> <p>Количество пьес превышает 99.</p>	<p>Используйте карту SD большей емкости.</p> <p>Удалите ненужные пьесы с карты (стр. 103).</p> <p>Удалите ненужные данные с карты SD с помощью операции Song Optimize (стр. 104).</p> <p>Карта SD не может содержать более 99 пьес. Удалите ненужные пьесы (стр. 103).</p>
SD Card Locked!	Запись или стирание недоступны вследствие блокировки карты SD.	Отключите питание, выньте карту SD и разблокируйте ее.

Сообщение	Причина	Действие
SD Card Not Ready! USB Memory Not Ready!	Карта SD/накопитель USB не установлены или установлены некорректно. Карта SD/накопитель USB были извлечены после обращения к данным, хранящимся на них.	Отключите питание, переустановите карту SD/накопитель USB и снова включите питание.
SD Card Read Error! USB Memory Read Error!	Ошибка загрузки данных с карты SD/накопителя USB.	Убедитесь в корректности установки карты SD/накопителя USB.
	Возможно файл поврежден.	Не используйте такой файл.
	Работа с файлами этого формата не поддерживается.	Не используйте такой файл.
SD Card Write Error!	Ошибка записи данных на карту SD.	Убедитесь в корректности установки карты SD.
	Файл или карта SD защищены от записи.	Снимите защиту от записи с файла или карты SD.
Song Protected!	Попытка записи данных в защищенную от записи пьесу.	Установите Protect в OFF (стр. 104).
Sys Memory Damaged!	Возможно повреждена системная память.	Выполните операцию Factory Reset. Если проблему решить не удалось обратитесь в сервисный центр Roland.
Too Much Data!	Импортируемый в стиль арпеджио или в паттерн ударных файл SMF содержит чрезмерное количество данных.	Файл SMF не должен содержать более 500 нот (событий note-on/off) для стиля арпеджио или более 4000 событий для паттерна ударных.
	Количество шагов в аранжировке превышает 99.	Аранжировка не может содержать более 99 шагов.
Unsupported Format!	Работа с картами SD данного типа не поддерживается.	Отформатируйте карту в JUNO-Gi (стр. 79).
User Memory Full!	Память JUNO-Gi переполнена.	Удалите ненужные данные.

Неисправности

Проблема	Описание	Решение
Общие проблемы		
Самопроизвольно отключается питание	Проверьте установку "Auto Power Off" (стр. 80). Питание JUNO-Gi автоматически отключается, если с ним не производилось никаких манипуляций в течение некоторого времени (по умолчанию, через 240 минут).	Чтобы питание не отключалось, установите "Auto Power Off" (стр. 80) в "OFF".
Самопроизвольно отключается подсветка дисплея	Проверьте установку "Power Save Mode" (стр. 80). Подсветка дисплея JUNO-Gi автоматически отключается, если с ним не производилось никаких манипуляций в течение некоторого времени (по умолчанию, через 5 минут).	Чтобы подсветка не отключалась, установите "Power Save Mode" (стр. 80) в "OFF".
Питание не включается	Убедитесь, что сетевой адаптер правильно подсоединен к розетке и к JUNO-Gi.	Не используйте отличные от прилагаемых сетевой адаптер и сетевой шнур. Это может привести к выходу инструмента из строя.
	Не разряжены ли батареи?	Проверьте заряд батарей (стр. 14).
	Соблюдались ли полярность при установке батарей?	Проверьте полярность установленных батарей.
Нет звука	Включено ли питание подключенных усилителя и мониторов?	Включите питание подключенных усилителя и мониторов.
	Не установлена ли в минимум громкость в подключенном оборудовании?	Проверьте установки громкости в подключенном оборудовании.
	Не установлен ли регулятор [VOLUME] в минимум?	Проверьте установку регулятора [VOLUME].
	Правильно ли выполнена коммутация?	Проверьте коммутацию (стр. 12).
	Слышен ли звук в наушниках?	Если звук в наушниках слышен, возможно повреждены соединительные кабели, или произошел сбой в работе усилителя/мониторов. Еще раз проверьте кабели и усилитель/мониторы.
	Не используется ли коммутационный кабель с резистором?	Используйте коммутационный кабель без резистора.
Проблемы со звуком синтезатора		
Нет звука	Если при игре на клавиатуре звук не слышен, проверьте, не выключена ли установка Local Switch?	Включите установку Local Switch (стр. 82).
	Не установлена ли в минимум громкость слоя?	Проверьте громкости слоев (стр. 36).
	Корректны ли установки эффекта?	Проверьте установки и уровни эффекта (стр. 44).
	Не установлена ли в минимум громкость вследствие манипуляций с педалью, контроллером D Beat или посредством MIDI-сообщений (сообщениями Volume или Expression), принимаемых от внешнего MIDI-устройства?	Нажмите на педаль, проведите рукой над контроллером D Beat и проверьте установки других контроллеров.
	Не включена ли кнопка REC SOURCE SELECT [KEYBOARD]?	Если кнопка [KEYBOARD] включена, звук синтезатора слышен не будет, если слайдер [MASTER] рекордера закрыт (MASTER LEVEL на 0). Отключите кнопку [KEYBOARD].
Не звучит определенный слой	Не установлен ли в минимум уровень громкости слоя?	Параметром Level увеличьте громкость слоя (стр. 36).
	Не отключен ли слой (стр. 36)?	Включите выключатель слоя (стр. 36).
Не звучат определенные высотные диапазоны	Не выбран ли ограниченный диапазон нот?	Если не звучит определенный диапазон нот, проверьте установки Key Range для слоев в патче (стр. 36).
Звук искажен	Не применен ли искажающий звук эффект?	Если звук определенного патча или слоя искажен, уменьшите уровень громкости патча или слоя.
	Корректна ли установка регулятора [VOLUME]?	Если искажены все звуки, регулятором [VOLUME] уменьшите уровень громкости.
	Возможно завышено значение параметра Output Gain?	Проверьте установку параметра "SOUND" (стр. 80).
Некорректная высота тона	Не сбита ли настройка JUNO-Gi?	Проверьте установку параметра "Master Tune" (стр. 80).
	Не изменена ли высота посредством педали или сообщений Pitch Bend, принимаемых из внешнего MIDI-устройства?	Проверьте установки педали и высоты тона.
	Не редактировались ли параметры Coarse Tune или Fine Tune для определенного слоя?	Проверьте установки Coarse Tune и Fine Tune.
Звук прерывается	Звуки прерываются при одновременном использовании более 128 голосов.	Сократите количество используемых тембров. Увеличьте значение Voice Reserve для партий, которые не должны отключаться.
При игре на клавиатуре ноты не затухают	Не перепутана ли полярность педали Hold?	Проверьте установки параметра "Hold Pedal Polarity" (стр. 81).
Звук прерывается при переключении патчей	При переключении патчей ноты, воспроизводящиеся звуком предыдущего патча прерываются.	JUNO-Gi поддерживает работу с мультиэффектами различных типов, поэтому при смене патчей также может переключиться и тип мультиэффекта. В некоторых случаях могут наблюдаться существенные расхождения между звуком патча и мультиэффекта, поэтому звук при переключении патчей может прерываться.

Проблема	Описание	Решение
Даже если настроить панораму патча полностью на один канал, звук все равно слышен и в другом канале	Не используются ли эффекты?	Встроенные эффекты JUNO-Gi являются стереофоническими, поэтому при обработке ими патча, невзирая на установку панорамы патча, звуки эффекта будут слышны в обоих каналах.
Странное звучание нот в верхних регистрах клавиатуры	Иногда, при взятии нот в верхней зоне клавиатуры JUNO-Gi звук может пропадать, его высота переставать увеличиваться или на определенных нотах может возникать шум.	Это происходит чаще всего из-за превышения верхнего предела высоты тона JUNO-Gi, поэтому данная проблема отсутствует в нормально используемых диапазонах. Но, в любом случае, это не является сбоем.
Не воспроизводятся арпеджио	Не установлен ли параметр "USB Song Sync Mode" (стр. 83) в "SLAVE"?	Если "USB Song Sync Mode" установить в "SLAVE", JUNO-Gi будет ожидать приема сообщений MIDI Clock с внешнего устройства. Если синхронизироваться от внешнего устройства не требуется, установите "USB Song Sync Mode" в "MASTER".
Проблемы с эффектами синтезатора		
Эффекты не работают	Включены ли эффекты?	Проверьте состояние включен/отключен каждого из эффектов (стр. 44).
	Установлен ли параметр Output Assign слоя в "MFX"?	По умолчанию, не для всех тембров параметр Output Assign установлен в "MFX". Установите Output Assign в "MFX".
	Если уровень посылки эффекта установлен в 0, эффект работать не будет.	Даже если уровень посылки эффекта установлен не в 0, эффекты работать не будут, если для параметров мультиэффектов Output Level, Chorus Level или Reverb Level выбрано значение 0. Проверьте установк.
Время задержки в мультиэффекте 43: DELAY задано в терминах длительности нот, но время задержки при изменении темпа не увеличивается	Такие установки, как время задержки, имеют верхний предел.	Если верхний предел значения, заданного в терминах длительности нот, при замедлении темпа превышен, то это значение больше увеличиваться не будет. Верхний предел времени всегда имеет максимальное значение, превысить которое невозможно.
Проблемы с плеером пьес		
Накопитель USB не распознается/ Не отображаются файлы пьес	Возможно, накопитель USB отформатирован некорректно. JUNO-Gi поддерживает накопители USB, отформатированные в FAT. Обычно продаваемые накопители USB уже отформатированы в FAT, поэтому их можно использовать сразу. Однако, если накопитель USB был отформатирован на другом устройстве в формате, отличном от FAT (например, NTFS), он не будет распознаваться JUNO-Gi.	Отформатируйте накопитель USB в JUNO-Gi (стр. 79).
Не отображаются файлы пьес	Пьесы не размещены в корневой директории накопителя USB.	Пьесы, находящиеся внутри папок, на JUNO-Gi не отображаются.
Не воспроизводятся аудиофайлы с накопителя USB	Формат файлов может не поддерживаться JUNO-Gi.	Проверьте формат аудиофайлов (стр. 128).
	Аудиофайл поврежден.	Проверьте аудиофайл.
Воспроизводятся не все треки файла SMF Format 1	Если файл SMF Format 1 содержит более 16 треков, они могут воспроизводиться некорректно.	Уменьшите количество треков.
Отсутствует звук при воспроизведении	Проверьте следующее	Установку регулятора [VOLUME]
		Установки Minus-One (стр. 129)
Проблемы с аудиосигналом USB		
Звук искажен	Не включена ли функция Center Cancel (стр. 129)?	Функция Center Cancel воздействует на аудиосигнал, поступающий из компьютера по USB. Отключите функцию Center Cancel.
Проблемы с внешними MIDI-устройствами		
Не звучит подключенное MIDI-устройство	Совпадает ли MIDI-канал передачи JUNO-Gi с MIDI-каналом, по которому внешнее устройство принимает информацию?	Установите одинаковые MIDI-канал передачи JUNO-Gi и MIDI-канал приема внешнего устройства (стр. 133).
Не принимаются эксклюзивные сообщения	Совпадает ли номер Device ID передающего устройства с номером Device ID в JUNO-Gi?	Проверьте параметр Device ID (стр. 82).

Проблема	Описание	Решение
При работе с программой секвенсора манипуляции с контроллерами не воздействуют на звук	Ряд программных секвенсоров не поддерживают системные эксклюзивные сообщения "soft thru".	Для записи системных эксклюзивных сообщений в такого рода программы отключите параметр Local Switch (стр. 82)
Проблемы с источником аудиосигнала		
Невысокая громкость сигнала с микрофона	Корректно ли подключен микрофонный кабель?	Проверьте коммутацию.
	Не используется ли конденсаторный микрофон?	Включите фантомное питание (стр. 92).
	Не занижен ли уровень с микрофона?	Проверьте установку регулятора MIC IN [LEVEL].
	Не отключена ли установка AUDIO INPUT SELECT? (стр. 92)	Включите установку AUDIO INPUT SELECT.
Невысокая громкость сигнала с устройства, подключенного к JUNO-Gi	Не используется ли коммутационный кабель с резистором?	Используйте коммутационный кабель без резистора.
	Корректно ли установлена громкость на внешнем устройстве?	Проверьте уровень громкости на внешнем устройстве.
	Корректна ли установка регулятора INPUT [LEVEL]? (стр. 92)	Проверьте установку регулятора INPUT [LEVEL].
Проблемы с цифровым рекордером		
Выбранный трек не звучит	Не установлена ли в минимум громкость трека (параметр Track Level)? (стр. 89)	Увеличьте значение параметра Track Level.
	Корректно ли выбран V-трек? (стр. 89)	Проверьте выбор V-трека.
Не слышен звук входного источника	Корректна ли установка регулятора INPUT [LEVEL]? (стр. 92)	Проверьте установку регулятора INPUT [LEVEL].
	Корректна ли установка Level на экране INPUT? (стр. 93)	Проверьте установку Level.
	Не отключена ли установка AUDIO INPUT SELECT? (стр. 93)	Включите установку AUDIO INPUT SELECT.
Запись невозможна	Не защищена ли пьеса от записи? (стр. 104)	Снимите защиту пьесы от записи.
	Корректно ли установлена карта SD?	Проверьте карту SD.
	Не заблокирована ли карта SD?	Снимите блокировку.
	Достаточно ли свободного места на карте SD?	Используйте карту SD большей емкости. Удалите ненужные пьесы (стр. 103). Удалите ненужные данные с карты SD с помощью операции Song Optimize (стр. 104).
	Корректно ли выбран режим записи (Normal, Bounce, Mastering)? (стр. 94)	Проверьте режим.
Записанный звук содержит шумы или искажения	Корректна ли установка входной чувствительности? Если входная чувствительность завышена, звук будет искажен, если входная чувствительность занижена, будет наблюдаться избыточный шум.	Установите входную чувствительность в максимально возможное значение, при котором индикатор PEAK еще не загорается красным цветом.
	Корректны ли установки выходных уровней треков?	Если искажения возникают после слияния, выходные уровни треков завышены.
Проблемы с картой SD		
Данные на карте SD повреждены	Данные на карте SD могут быть повреждены в следующих случаях:	Отформатируйте карту SD (стр. 79). Не форматируйте прилагаемую карту SD, поскольку она содержит демо-пьесы.
	Питание прибора отключено в процессе работы рекордера.	
	Карта SD подверглась сильному физическому воздействию.	
	Питание прибора отключено в процессе доступа к карте SD.	
	При работе от батарей прибор подвергся сильному физическому воздействию или упал. Это могло привести к раскоммутации контактов батарей и отключению питания.	
	Карта SD отформатирована посредством компьютера или цифровой камеры.	
Запись данных на карту SD невозможна	Не заблокирована ли карта SD?	Снимите блокировку.
	Достаточно ли на карте SD свободного места?	Используйте карту SD большей емкости.
	Проверьте формат карты SD. JUNO-Gi поддерживает работу с картами SD, отформатированными в FAT.	Отформатируйте карту SD в JUNO-Gi (стр. 79). Не форматируйте прилагаемую карту SD, поскольку она содержит демо-пьесы.

Технические характеристики

JUNO-Gi: клавиатурный синтезатор (соответствует стандарту General MIDI 2)



Клавиатура	61 клавиша (с динамикой)			
Секция звукового генератора				
Максимальная полифония	128 голосов			
Партии	Патчи (4 слоя) + 16 партий			
Волновая память	128 Мб (16-битные линейные сэмплы)			
Пресетная память	Патчи: 1379 Тембры: 788 + 256 (GM2) Наборы ударных: 14 + 9 (GM2)			
Пользовательская память	Патчи: 256 Любимые установки: 100			
Эффекты	Мультиэффекты: 2 системы, 79 типов Хорус: 3 типа Реверберация: 5 типов			
Секция цифрового рекордера				
Треки	Количество треков: 8 Количество V-треков: 64 (8 V-треков на каждый трек) * 2 трека одновременной записи, 8 треков одновременного воспроизведения.			
Максимальное количество пьес	99			
Запоминающее устройство	Карта SD: поддержка карт SDHC емкостью до 32 Гб			
Частота дискретизации	44.1 кГц			
Время записи (при записи на один трек)	Емкость карты	Время записи	Емкость карты	Время записи
	1 Гб	Около 6 часов	8 Гб	Около 48 часов
	2 Гб	Около 12 часов	16 Гб	Около 96 часов
	4 Гб	Около 24 часов	32 Гб	Около 192 часов
	<ul style="list-style-type: none"> Максимальное время записи (занимаемый объем) для одной пьесы составляет приблизительно 12 часов (2 Гб). Приведенные выше данные являются приблизительными. Приведенные выше данные соответствуют условиям записи на один трек. Например, при записи 8 треков доступное время для каждого трека будет в 8 раз меньше приведенного. Поскольку прилагаемая к JUNO-Gi карта SD (2 Гб) содержит демо-пьесы, доступное для записи время будет меньше приведенного. Для функции Track Export доступно приблизительно до 6 часов 40 минут монофонического аудиоматериала (до 3 часов 20 минут стереофонических данных). 			
Номинальный входной уровень	Входы LINE INPUT: -10 dBu Вход GUITAR/MIC INPUT: GUITAR: -20 dBu MIC: -40 dBu			
Эффекты	Эффекты разрыва: 3 банка (Guitar, Mic, Line) Эффекты мастеринга Реверберация			
Плеер пьес				
Форматы файлов	Аудиофайл: WAV, AIFF, MP3 Стандартный MIDI-файл: формат 0/1			
Количество пьес	99			
Внешнее запоминающее устройство	Накопитель USB (поддержка флэш-памяти USB 2.0 Hi-Speed: опциональный)			
Прочее				
Паттерн ударных	Пресетные: 371 Пользовательские: 99 Пьесы (цифровой рекордер): 99			
Арпеджиатор	Пресетные: 128 Пользовательские: 64			
Память аккордов	Пресеты: 17			
Контроллеры	Джойстик высоты тона/модуляции Контроллер D Beam Кнопки S1/S2 Регуляторы Sound Modify x 6			
Дисплей	240 x 64 точек графический ЖК дисплей (с подсветкой)			
Внешнее запоминающее устройство	Карта SD/SDHC			
Разъемы	OUTPUT (L/MONO, R) (1/4" джеки) PHONES (стерео 1/4" джек) SONG/CLICK OUT (стерео 1/4" джек) LINE INPUT (L, R) (1/4" джеки) GUITAR/MIC INPUT: MIC: 1/4" джек или XLR (с фантомным питанием), GUITAR: 1/4" джек (Hi-Z) CONTROL PEDAL HOLD PEDAL MIDI (IN, OUT) USB COMPUTER (USB Hi-Speed аудио/MIDI) (для подключения к компьютеру требуется кабель USB с поддержкой USB 2.0 Hi-Speed.) DC IN			
Питание	9 В постоянного тока (сетевой адаптер или аккумуляторы Ni-MH (AA, HR6; опциональные) x 8) * Угольно-цинковые или щелочные батареи неприменимы.			
Потребляемый ток	750 mA			
Срок службы батарей	Аккумуляторы Ni-MH (AA, HR6): около 3 часов (около 2 часов при подключенном накопителе USB) (зависит от условий эксплуатации)			
Габариты	1008 (Ш) x 300 (Г) x 105 (В) мм			
Вес	5.7 кг (без сетевого адаптера)			
Комплектация	Руководство пользователя Краткое руководство CD-ROM (драйвер USB) DVD-ROM (Cakewalk PPP) Карта SD (2 Гб, установлена в JUNO-Gi при поставке с завода) Защитный кожух карты SD (установлен в JUNO-Gi при поставке с завода) Защитный кожух USB-накопителя Сетевой адаптер Сетевой шнур			
Опции	Стойка: KS-18Z Высота стойки около 1 метра Педальный переключатель: серии DP Педаль экспрессии: EV-5 Накопитель USB * Используйте накопители USB, поставляемые Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.			

* В интересах усовершенствования продукции технические характеристики и/или внешний вид данного устройства могут изменяться без специального уведомления.



ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

ИНСТРУКЦИИ ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ПОЖАРА, ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРОТОКОМ ИЛИ ПРИЧИНЕНИЯ ТРАВМЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ

О значках ⚠ WARNING ⚠ CAUTION


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

О символах

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



ВСЕГДА СОБЛЮДАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ УКАЗАНИЯ


⚠ WARNING


Не разбирайте и не модифицируйте прибор или его сетевой адаптер. 


Не пытайтесь самостоятельно ремонтировать прибор или заменять какие-либо его части (за исключением случаев, описанных в данном руководстве). Предоставьте ремонт фирме, у которой был приобретен прибор, ближайшему сервисному центру Roland или авторизованному дистрибьютору фирмы Roland. 


Не храните и не используйте прибор в местах:


- Где он может подвергнуться воздействию высоких температур (например, на прямом солнечном свете, в закрытых автомобилях, около отопительных батарей и других источников тепла); 
- С высокой влажностью (например, в ванной комнате или на влажном полу); 
- С высокой задымленностью;
- С высоким уровнем испарений;
- С высокой сыростью;
- Где он может попасть под дождь;
- С высокой запыленностью;
- С высоким уровнем вибрации.


Прибор всегда должен устанавливаться только в рэк или на стойку, рекомендованные Roland. 


При использовании прибора с рэком или стойкой, рекомендованными Roland убедитесь, что последние надежно закреплены. Не устанавливайте их на шатающиеся стойки или на наклонные поверхности, не обеспечивающие устойчивое размещение. 

Используйте только прилагаемый сетевой адаптер. Подключайте сетевой шнур только к сети, напряжение в которой совпадает с тем, которое обозначено на корпусе адаптера. В противном случае можно повредить аппаратуру или получить удар электрическим током. 

Используйте только прилагаемый сетевой шнур. Этот шнур не должен использоваться для других устройств. 


Не переключайте и не тяните сетевой шнур, не кладите на него тяжелые предметы. Это может повредить шнур и привести к короткому замыканию, которое вызовет пожар или удар электрическим током! 


Данный прибор, как используемый автономно, так и подключенный к усилителю, наушникам или динамикам, может производить звук высокого уровня громкости, способный привести к длительной потере слуха. Если слух притупился или появился звон в ушах, немедленно прекратите использование прибора и обратитесь к врачу. 


Не допускайте попадания внутрь инструмента посторонних предметов (например, огнеопасных материалов, монет, булавок) или жидкостей (воды, напитков, и т.д.). Это может привести к короткому замыканию или сбоям в работе. 


⚠ WARNING


Следует немедленно прекратить работу с прибором, выключить его, отсоединить от сети и обратиться в фирму, у которой был приобретен инструмент, в ближайший сервисный центр Roland, либо к авторизованному дистрибьютору фирмы Roland в следующих случаях, если:


- Сетевой адаптер, шнур или вилка повреждены;
- Появился дым или необычный запах; 
- Внутри прибора попали посторонние предметы или жидкость;
- Прибор подвергся воздействию высокой влажности или попал под дождь;
- Прибор перестал нормально функционировать или в его работе произошли другие изменения.


Там, где есть маленькие дети, необходим постоянный контроль взрослого за соблюдением ими всех правил техники безопасности. 


Предохраняйте прибор от ударов. Не бросайте его! 

Не подключайте к одной розетке слишком много различных устройств. Будьте особенно внимательны при использовании удлинителей. Совокупная мощность всех устройств, подсоединенных к удлинителю, не должна превышать допустимый уровень его нагрузки (Вт/А). В противном случае изоляция кабеля нагреется и расплавится. 


Прежде чем использовать прибор в другой стране, проконсультируйтесь с фирмой, у которой он был приобретен, в ближайшем сервисном центре Roland, либо у авторизованного дистрибьютора фирмы Roland. 


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


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


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

⚠ CAUTION


Прибор и его сетевой адаптер располагайте так, чтобы обеспечить необходимую вентиляцию. 


Для использования с данным инструментом предназначена стойка Roland KS-18Z. Использование других стоек может привести к негативным последствиям. 


Имейте в виду, что в зависимости от экспрессивности исполнения возможно опрокидывание инструмента или стойки даже при выполнении всех изложенных в руководстве пользователя инструкций. Поэтому при каждом использовании стойки убеждайтесь в устойчивости инструмента и стойки. 

Включая шнур сетевого адаптера в розетку или отключая ее, держитесь только за корпус вилки, не тяните за шнур. 


⚠ CAUTION


Регулярно отсоединяйте сетевой адаптер и протирайте его от пыли сухой тряпкой, чтобы убрать с него грязь. Кроме того, всегда отсоединяйте сетевой шнур от розетки, если не пользуетесь прибором длительное время. Скопление пыли на розетке или вилке может нарушить изоляцию и привести к пожару. 


Следите за тем, чтобы шнуры и кабели не запутались и не перегибались. Храните их в недоступном для детей месте. 


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




Не вставляйте сетевой адаптер в розетку и не вынимайте его отуда мокрыми руками. 


При перемещении прибора отсоединяйте все кабели, коммутирующие его с внешним оборудованием. 


Прежде чем приступить к чистке прибора выключите его и отсоедините сетевой адаптер от розетки (стр. 16). 


При приближении грозы отсоедините от розетки сетевой адаптер. 

При некорректном использовании батареи могут протечь или взорваться. Это может привести к повреждению прибора или к травме. В целях безопасности прочтите и соблюдайте следующие меры предосторожности (стр. 14). 

- Следуйте инструкциям по установке батареи. Соблюдайте полярность.
- По возможности не используйте новые батареи вместе со старыми и не устанавливайте батареи различных типов. 
- Если не планируется использовать устройство в течение длительного времени, извлеките батареи. 
- Если батарея протекла, удалите загрязнение из отсека батарей бумажным полотенцем или мягкой тканью. Затем установите новые батареи. Чтобы избежать ожога убедитесь, что содержимое протекшей батареи не попало на руки или кожу. Будьте особенно осторожны, чтобы содержимое батареи не попало в глаза или в область вокруг них. Если это произошло, немедленно промойте глаза большим количеством проточной воды. 
- Не храните батареи вместе с металлическими объектами, такими как шариковые ручки, шпильки, булавы и т. п.

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

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

Всегда отключайте фантомное питание при коммутации с любым оборудованием, кроме конденсаторных микрофонов, в которых оно используется. Если подать фантомное питание на динамические микрофоны, аудиопроигрыватели или другие устройства, не предусматривающие его использование, то можно вывести их из строя. Перед подключением любого микрофона ознакомьтесь с его техническими характеристиками, которые размещены в прилагаемом к нему руководстве пользователя. 

(Фантомное питание инструмента: 48 В, 10 мА макс.)

Питание

- Не подключайте аппаратуру к источнику электропитания, к которому уже подключены электроприборы с использованием преобразователя напряжения (такие как холодильник, стиральная машина, микроволновая печь или кондиционер), а также снабженные мотором. В зависимости от того, как используются такие электроприборы сетевая нагрузка может вызвать сбой в работе аппаратуры и послужить причиной возникновения шумовых помех. Если отдельную сетевую розетку использовать невозможно, то между электроприбором и аппаратурой необходимо подключить фильтр подавления сетевых наводок.
- Через несколько часов работы прибора сетевой адаптер нагревается и начинает излучать тепло. Такая ситуация является штатной и не должна вызывать беспокойства.
- Поскольку потребление электроэнергии при работе прибора достаточно велико, рекомендуется использовать сетевой адаптер. При питании от батарей используйте аккумуляторы Ni-MH.
- Во время установки или замены батарей всегда выключайте питание прибора и отсоединяйте от него все остальные подключенные устройства. Это позволит избежать повреждения динамиков и других устройств.
- Прежде чем приступить к коммутации прибора с другими устройствами, отключите электропитание всей аппаратуры. Это позволит избежать повреждения динамиков или других устройств.

Размещение

- При использовании прибора рядом с мощными усилителями (или другим оборудованием, содержащим крупные трансформаторы), могут возникнуть наводки. Чтобы разрешить эту проблему, измените пространственную ориентацию аппаратуры или удалите ее от источника помех.
- Прибор может являться источником помех для теле- и радиоприемников. Не устанавливайте его в непосредственной близости от оборудования аналогового типа.
- Посторонний шум может появиться, если в непосредственной близости от прибора используются беспроводные средства связи (например, мобильные телефоны). Этот шум возникает, когда проходит входящий или исходящий сигнал, а также во время разговора. При возникновении подобных проблем необходимо удалить такие средства связи от прибора или выключить их.
- Не располагайте аппаратуру в местах прямого попадания солнечных лучей, вблизи приборов, излучающих тепло, в закрытом автомобиле или в других местах с повышенной температурой, поскольку это может привести к деформации или изменению цвета корпуса.
- При перемещении прибора с одного места на другое, в которых наблюдается значительный перепад температуры и/или влажности, внутри могут образоваться капли воды (конденсат). Если попытаться использовать прибор в таком состоянии, в результате может возникнуть неисправность или сбой в работе. Поэтому, прежде чем приступить к эксплуатации прибора, необходимо подождать несколько часов, чтобы конденсат высох.
- Не оставляйте никаких объектов на клавиатуре инструмента. В противном случае она может выйти из строя.
- В зависимости от материала и температуры поверхности, на которой стоит прибор, его резиновые ножки могут изменить цвет или испортить поверхность. Чтобы избежать этого, можно поместить под ножки кусок войлока или ткани. При этом следите, чтобы прибор случайно не соскользнул с поверхности.

Уход

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

Ремонт и данные

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

Использование карт SD (накопителей USB)

- Аккуратно устанавливайте карту, пока она не встанет точно в слот.
- Не прикасайтесь к контактам карты. Избегайте загрязнения контактов.
- Карты памяти собраны с высокой точностью и требуют аккуратного обращения. Соблюдайте следующие правила:
 - Чтобы избежать повреждения карты статическим электричеством, прежде чем взять ее в руки, снимите электростатический заряд с тела и одежды.
 - Не прикасайтесь к контактной части карты и не допускайте ее соприкосновения с металлическими предметами.
 - Не сгибайте и не бросайте карты, не подвергайте их воздействию сильных ударов или вибрации.
 - Не подвергайте карты воздействию прямых солнечных лучей, не помещайте в закрытые автомобили или другие аналогичные места.
 - Избегайте попадания влаги на карты.
 - Не разбирайте и не модифицируйте карты.
- JUNO-Gi поддерживает работу с картами памяти SDHC.
- Возможны сбои в работе при использовании совместно с JUNO-Gi карт некоторых типов ряда производителей.

- Блокиратор карты памяти (LOCK)
Содержимое карты памяти можно защитить от случайной перезаписи. Для этого переверните блокиратор карты в положение "LOCK". Перед записью на карту разблокируйте ее.

Блокиратор



Обращение с CD-ROM

- Не прикасайтесь и не царапайте рабочую сторону (поверхность с кодированными данными) диска. Поврежденный или загрязненный диск будет работать со сбоями. Чистите диски с помощью специальных средств.

Авторские права

- Несанкционированная запись, распространение, продажа, сдача в прокат, публичное воспроизведение и подобные действия, в целом или частично, любого произведения (музыкальной композиции, видеозаписи, эфирной программы, публичного выступления и т.д.), авторские права на которое принадлежат третьей стороне, запрещены законом.
- Данный прибор может использоваться для записи или копирования аудиоматериалов без технологических ограничений на защиту от копирования. Это связано с тем, что данный прибор позиционируется для создания оригинальной музыки, соответственно пользователь имеет право свободно распространять и тиражировать свой собственный аудиоматериал.
- Не используйте прибор в целях нелегального распространения аудиоматериалов или нарушающих авторские права третьей стороны. Производитель не несет ответственности ни за какие противоправные действия пользователя, оставляя это на его совести.
- Использование демонстрационных пьес, прилагаемых к данному продукту, в коммерческих целях без разрешения правообладателя является нарушением закона об авторских правах.

Меры предосторожности

- Помните, что в результате поломки или несоблюдения правил эксплуатации прибора содержимое памяти может быть безвозвратно потеряно. Для того чтобы снизить риск потери данных, рекомендуется периодически сохранять важные данные памяти прибора на карту SD.
 - Возможны ситуации, в которых восстановить данные, хранящиеся на накопителе USB или на карте SD не представляется возможным. Компании Roland ответственности за сохранность данных не несет.
 - Обращайтесь аккуратно с кнопками, регуляторами и другими контроллерами. Неаккуратное обращение может привести к повреждению прибора.
 - Не ударяйте по дисплею и не нажимайте на него.
 - При подсоединении/отсоединении шнуров и кабелей никогда не тяните за шнур. Держите только сам разъем, чтобы не повредить внутренние элементы кабеля.
 - Чтобы не беспокоить окружающих, постарайтесь разумно устанавливать уровень громкости. А чтобы не думать об этом вовсе, особенно ночью, лучше использовать наушники.
 - При транспортировке прибора используйте оригинальную заводскую упаковку, включая прокладочный материал для смягчения ударов, или аналогичные материалы.
 - Используйте только сертифицированную педаль экспрессии (Roland EV-5; приобретается отдельно). Подключение педалей других типов может повредить прибор.
 - Некоторые коммутационные кабели содержат резисторы. С данной аппаратурой их использовать нельзя. Это может привести к тому, что громкость звука будет либо чрезвычайно низкой, либо качеством неприемлемым. За информацией о характеристиках соединительных кабелей обращайтесь к их производителям.
 - Чувствительность контроллера D Beam зависит от освещения в зоне расположения инструмента. Если кажется, что контроллер функционирует некорректно, отрегулируйте его чувствительность в соответствии с уровнем окружающего освещения.
 - В данном руководстве приведены примеры экранов дисплея. Однако, в конкретный инструмент может быть установлена другая версия операционной системы (например, содержащая новые звуки). Поэтому информация на дисплее может не всегда совпадать с той, которая представлена в данном руководстве.
 - Microsoft и Windows и Windows Vista являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation в США и/или других странах.
 - Windows® носит официальное название "Операционная система Microsoft® Windows®".
 - Apple, Macintosh и Mac OS являются зарегистрированными торговыми марками Apple Inc..
 - MMP (Moore Microprocessor Portfolio) обозначает портфолио патента микропроцессорной архитектуры, разработанной Technology Properties Limited (TPL). Компания Roland получила лицензию на данную технологию у TPL Group.
 - Технология кодирования звука MPEG Layer-3 лицензирована Fraunhofer IIS Corporation и THOMSON Multimedia Corporation.
 - Логотипы SD (SD) и SDHC (SDHC) являются торговыми марками SD-3C, LLC.
 - MatrixQuest™ 2010 TEPCO UQUEST, LTD. Все права защищены.
- USB-функциональность инструмента основана на технологии MatrixQuest компании TEPCO UQUEST, LTD.
- Названия всех продуктов, упоминаемых в документе, являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.

MatrixQuest
UQUEST Middleware Technology



Данный символ означает, что отмеченное им изделие должно утилизироваться отдельно от домашних отходов, согласно принятому в конкретной стране законодательству.



Данное изделие соответствует требованиям директивы EMC от 2004/108/EC.

Для стран Европы

Информация

При необходимости ремонта обращайтесь в ближайший техцентр Roland по адресу:

Roland

Roland Music

Дорожная ул., д. 3, корп.6

117 545 Москва, Россия

Тел: (495) 981-4967

Roland

