

JUNO-STAGE

Руководство пользователя

Roland®

Обозначения, используемые в руководстве

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

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

Используются следующие символы.

NOTE

Обозначает важные замечания; читать обязательно.

MEMO

Обозначает дополнительную информацию о работе; читать при необходимости.

TIP

Обозначает информацию о полезных советах; читать при необходимости.

cf.

Обозначает информацию о ссылках; читать при необходимости.

TERM

Обозначает информацию о терминах; читать при необходимости.

Прежде чем приступить к работе внимательно ознакомьтесь с информацией, приведенной на страницах 3 – 5. 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 © 2008 ROLAND CORPORATION

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




ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

ИНСТРУКЦИИ ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ПОЖАРА, ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРОТОКОМ ИЛИ ПРИЧИНЕНИЯ ТРАВМЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ

О значках ⚠ WARNING и ⚠ CAUTION







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

О символах







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

ВСЕГДА СОБЛЮДАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ УКАЗАНИЯ

⚠ WARNING

- Не вскрывайте аппаратуру и не производите самостоятельно какие-либо модификации внутри нее или сетевого адаптера. (За исключением установки опций; соответствующая процедура изложена на стр. 18.) 
- Не пытайтесь самостоятельно ремонтировать аппаратуру или заменять детали внутри нее (за исключением тех случаев, когда в руководстве имеются инструкции, прямо указывающие на такие действия). За обслуживанием обращайтесь в ближайший сервисный центр или к официальному дистрибьютору корпорации Roland. 
- Никогда не храните и не используйте аппаратуру в условиях:
 - экстремальных температур (на прямом солнечном свете, в закрытом автомобиле, вблизи отопительных приборов, непосредственно на генерирующем тепло оборудовании и т.п.); 
 - влажности (в ванных комнатах, прачечных, на мокром полу); 
 - сырости;
 - где она может попасть дождь;
 - запыленности;
 - с высоким уровнем вибрации.
- Устройство всегда должно устанавливаться только в рэк или на стойку, рекомендованные Roland. 
- При использовании устройства с рэком или стойкой, рекомендованными Roland, данные приспособления должны обеспечивать стабильность инструмента. Не устанавливайте его на шатающиеся стойки или на наклонные поверхности, не обеспечивающие устойчивое размещение устройства. 

⚠ WARNING

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


WARNING

- Немедленно отключите аппаратуру, выньте штепсель шнура питания из сетевой розетки и обратитесь по месту приобретения аппаратуры, в ближайший сервисный центр или к уполномоченному дистрибьютору Roland в тех случаях, когда:
 - Поврежден сетевой адаптер, шнур или штепсель электропитания;
 - Появился дым или необычный запах;
 - Внутри аппаратуры попали посторонние предметы или пролита жидкость;
 - Аппаратура попала под дождь (или намочена по иной причине);
 - Аппаратура не работает в нормальном режиме, или в ее работе наблюдаются существенные изменения.
- Там, где есть маленькие дети, взрослые должны наблюдать за ними до тех пор, пока ребенок не будет в состоянии соблюдать все правила, необходимые для безопасной эксплуатации аппаратуры.
- Оберегайте аппаратуру от сильных ударов (не роняйте ее!).
- Не включайте шнур электропитания аппаратуры в сетевую розетку, к которой уже подключено слишком много других электроприборов. Будьте особенно внимательны при использовании удлинителей – совокупная мощность электроприборов, подключаемых к удлинителю (Вт/А), никогда не должна быть выше предельно допустимой для данного удлинителя. Избыточная нагрузка может привести к перегреву и даже расплавлению изоляции шнура электропитания.
- При эксплуатации оборудования в стране, отличной от страны-производителя, проконсультируйтесь с продавцом, ближайшими сервисным центром компании Roland или ее авторизованным дилером.
- Всегда отключайте питание устройства и вынимайте штепсель из розетки перед установкой опциональных плат (серии SRX; стр. 18).
- НЕ воспроизводите прилагаемый диск CD-ROM на бытовом CD-проигрывателе. Высокий уровень воспроизведения может повредить слух, вывести из строя динамики или другие компоненты аудиосистемы.

CAUTION

- Размещайте оборудование так, чтобы обеспечить хорошую вентиляцию.
- Для использования с данным инструментом предназначена стойка Roland KS-12. Использование других стоек может привести к негативным последствиям.

CAUTION

- При включении/выключении питания держитесь не за кабель, а за вилку.
- Необходимо регулярно выключать штепсель электропитания из сетевой розетки и протирать его мягкой салфеткой, чтобы удалить с контактов все загрязнения. Также следует выключать штепсель электропитания из сетевой розетки, если аппаратура длительное время не используется. Любое попадание грязи между штепселем и розеткой может нарушить изоляцию и привести к возгоранию.
- Не перегибайте шнуры и кабели. Кроме того, все шнуры и кабели должны быть размещены в недоступном для детей месте.
- Не садитесь на аппаратуру, не кладите на нее тяжелые предметы.
- Никогда не включайте шнур электропитания и не выключайте его из сетевой розетки влажными руками.
- При перемещении аппаратуры отсоедините сетевой шнур и все кабели, коммутирующие прибор с внешним оборудованием.
- Перед чисткой аппаратуры выключите ее и отключите шнур питания от сетевой розетки (стр. 22).
- При приближении грозы отключите шнур питания от сетевой розетки.
- Устанавливайте только сертифицированные опциональные платы (серии SRX). Удаляйте только необходимые винты (стр. 18).
- 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)

Важные замечания

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 наводка может вызвать сбои в работе аппаратуры и послужить причиной слышимых 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.
- До подключения аппаратуры к другим устройствам, отключите электропитание всех приборов. Это позволит избежать повреждения динамиков или других устройств.

Размещение

- При использовании аппаратуры рядом с мощными усилителями (или другим оборудованием, содержащим крупные трансформаторы), могут возникнуть наводки. Чтобы решить 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 аналогичного типа.
- Посторонний шум может появиться, если в непосредственной близости от аппаратуры 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 перенести такие устройства подальше от аппаратуры или выключить их.
- Не размещайте аппаратуру в местах прямого попадания солнечного света, около источников тепла, не оставляйте ее внутри закрытого автомобиля и не подвергайте воздействию перепадов температуры. От избыточного тепла аппаратура может деформироваться или изменить свой цвет.
- При перемещении аппаратуры из одного места в другое, при условии что в них наблюдается значительный перепад температуры и/или влажности, внутри могут образоваться капли воды (конденсат). Если попытаться использовать аппаратуру в таком состоянии, в результате может возникнуть неисправность или сбои в работе. Поэтому, прежде чем приступить к эксплуатации аппаратуры, необходимо подождать несколько часов, чтобы конденсат высох.
- Не оставляйте никаких объектов на клавиатуре инструмента. В противном случае она может выйти из строя.

- В зависимости от материала и температуры поверхности, на которой стоит прибор, его резиновые ножки могут изменить цвет или испортить поверхность. Чтобы избежать этого, можно поместить под ножки кусок войлока или ткани. При этом следите, чтобы прибор случайно не соскользнул с поверхности.

Уход

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

Ремонт и данные

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

Дополнительные меры предосторожности

- Помните, что в результате поломки или несоблюдения правил эксплуатации прибора содержимое памяти может быть безвозвратно потеряно. Для того чтобы снизить риск потери данных, рекомендуется периодически сохранять содержимое памяти на устройство USB.
- Возможны ситуации, в которых восстановить данные внутренней памяти инструмента или устройства USB не представляется возможным. Компания Roland ответственности за сохранность данных не несет.
- Пожалуйста, обращайтесь аккуратно с кнопками, слайдерами и другими контроллерами. Неаккуратное обращение может привести к повреждению аппаратуры.
- Не ударяйте по дисплею и не нажимайте на него.
- При работе инструмента, дисплей может издавать небольшой шум. Это – штатная ситуация.
- При подсоединении/отсоединении шнуров и кабелей никогда не тяните за шнур. Держите только сам разъем, чтобы не повредить внутренние элементы кабеля.

- Чтобы не беспокоить соседей, постарайтесь разумно устанавливать уровень громкости. А чтобы не думать об этом вовсе (особенно ночью), лучше использовать наушники.
- При транспортировке прибора используйте оригинальную упаковку или аналогичные материалы.
- Используйте только рекомендуемую педаль экспрессии (EV-5; приобретаются отдельно). Подключение педалей других типов может повредить прибор.
- Некоторые коммутационные кабели содержат резисторы. С данной аппаратурой их использовать нельзя. Это может привести к тому, что уровень звука будет либо чрезвычайно низким, либо его невозможно будет слушать. За информацией о характеристиках соединительных кабелей обращайтесь к их производителям.
- Нелегальное копирование, распространение, сдача в прокат и подобные действия запрещены.
- Диапазон работы контроллера D Beat значительно снижается при использовании его под прямыми солнечными лучами. Пожалуйста, воздерживайтесь от применения контроллера D Beat вне помещений.
- Чувствительность контроллера D Beat зависит от освещения в зоне расположения инструмента. Если кажется, что контроллер функционирует некорректно, отрегулируйте его чувствительность в соответствии с уровнем окружающего освещения.

Использование USB-накопителей

- Аккуратно установите USB-накопитель, пока он не встанет точно в слот.
- Не прикасайтесь к контактам USB-накопителя. Избегайте загрязнения контактов.
- USB-накопитель собран с высокой точностью и требует аккуратного обращения. Соблюдайте следующие правила:
 - Чтобы избежать повреждения накопителя статическим электричеством, прежде чем взять его в руки убедитесь, что оно не исходит от вашего тела и одежды.
 - Не прикасайтесь к контактной части карты и не допускайте её соприкосновения с металлическими предметами.
 - Не сгибайте и не бросайте накопители, не подвергайте их воздействию сильных ударов или вибрации.
 - Не подвергайте накопители воздействию прямых солнечных лучей, не помещайте в закрытые автомобили или другие аналогичные места (температура хранения от -25 до 85° C).
 - Избегайте попадания влаги на накопители.
 - Не разбирайте и не модифицируйте накопители самостоятельно.

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 перезапись, распространение, продажа, публикация, транслирование продукта (музыкальная композиция, видео, радиотрансляция, публичное представление), авторские права на который принадлежат третьей стороне, в полном объеме или частично, запрещены законом.
- Не используйте данное устройство для целей, которые могут привести к нарушению авторского права третьей стороны. Мы не несем ответственности за нарушения авторских прав третьей стороны, которые возникли в результате использования вами данного устройства.
- * Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Microsoft.
- * Изображения экрана используются в этом документе с разрешения корпорации Microsoft.
- * Официальным названием Windows® является "Операционная система Microsoft® Windows®".
- * Apple и Macintosh являются зарегистрированными торговыми марками Apple Inc.
- * Mac OS является торговой маркой Apple Inc.
- * IBM и IBM PC является торговой маркой International Business Machines Corporation.
- * Pentium является зарегистрированной торговой маркой Intel Corporation.
- * MMX является торговой маркой Intel Corporation.
- * Iomega является зарегистрированной торговой маркой Iomega Corporation.
- * Все названия продукции, упоминающиеся в этом документе, являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.
- * VST является торговой маркой Steinberg Media Technologies AG.
- * Технология кодирования звука MPEG Layer-3 лицензирована Fraunhofer IIS Corporation и THOMSON Multimedia Corporation.

Содержание

Правила безопасности	3
Важные замечания	5
Введение	13
Описания панелей	14
Лицевая панель	14
Тыльная панель	16
Подготовка к работе	18
Установка платы расширения	18
Меры предосторожности при установке плат расширения	18
Процедура установки платы расширения	18
Проверка установки платы волнового расширения	19
Коммутация	19
Подключение сетевого адаптера	19
Подключение внешнего оборудования	20
Подключение педалей	21
Подключение портативного аудиоустройства	21
Включение/отключение питания	22
Отключение питания	22
Установка уровня громкости	22
Регулировка контрастности дисплея ([LCD CONTRAST])	22
Использование защитного кожуха USB-накопителей	22
Начало работы	23
Прослушивание демо-пьес	24
Игра на клавиатуре	25
Игра в режиме фортепиано ([PIANO MODE])	25
Выбор звуков	28
Выбор звуков (патчей)	28
Выбор различных патчей (кнопки групп)	28
Выбор патчей из списка	29
Определение и выбор "любимых" звуков (FAVORITE)	30
Прослушивание звуков ([PREVIEW])	30
Игра несколькими звуками	31
Воспроизведение различных звуков в левой и правой зонах клавиатуры ([SPLIT])	31
Смена точки раздела	32
Воспроизведение наложенных звуков [Dual]	32
Модификация звука в реальном времени	33
Использование джойстика для модификации звука	33
Изменение высоты тона с шагом в октаву (OCTAVE [DOWN] [UP])	33
Изменение высоты тона с шагом в полутон ([TRANPOSE])	34
Модификация звука регуляторами (SOUND MODIFY)	35

Справочник

37

Глава 1. Обзор38**Организация JUNO-STAGE 38**

Базовая структура 38

Режимы Patch и Performance 38

Встроенные эффекты 40

Память инструмента 41

Основы работы с JUNO-STAGE 42

Переключение режимов тон-генератора 42

Функциональные кнопки 43

Изменение значений 43

Ввод чисел ([NUMERIC]) 44

Наименование 44

Глава 2. Выбор звуков45**Выбор патчей 45****Выбор патчей в режиме Patch 45**

Выбор патча колесом VALUE 45

Выбор патчей из списка 46

Выбор патча по номеру ([NUMERIC]) 46

Выбор патчей педалью (PATCH SELECT) 46

Прослушивание патча ([PREVIEW]) 47**Определение и загрузка любимых патчей или перформансов (FAVORITE) 47**

Регистрация любимого патча или перформанса 47

Загрузка звука из группы любимых 48

Запись, загрузка или редакция любимых звуков в списке 48

Смена любимого звука одной кнопкой ([FAVORITE UP/ASSIGNABLE]) 48

Выбор любимых звуков педалью (PATCH SELECT) 48

Работа с JUNO-STAGE в режиме Performance 49

Выбор перформанса 49

Выбор партии 50

Назначение патча на партию 50

Режим наложения тембров (DUAL) 51

Режим разделения клавиатуры (SPLIT) 51

Смена точки раздела 51

Глава 3. Расширенные функции исполнения52**Изменение установок клавиатуры 52**

Транспонирование с шагом в октаву (OCTAVE [DOWN] [UP]) 52

Транспонирование с шагом в полутон ([TRANSPOSE]) 52

Выбор строя (Scale Tune) 53

Настройка чувствительности клавиатуры 54

Работа с джойстиком в реальном времени 54**Назначение функций на [S1] и [S2] 55**

Управление портаменто 55

Монофонический режим 55

Моделирование гитарной техники "подтяжки" 55

Изменение скорости эффекта Rotary для органа 55

Модификация звука контроллером D Beat	56
SOLO SYNTH	57
ACTIVE EXPRESSION	57
ASSIGNABLE	57
Модификация звука регуляторами (SOUND MODIFY)	58
Блокировка регуляторов ([LOCK]).....	59
Назначение функции на педаль (Control Pedal)	59
Воспроизведение арпеджио ([ARPEGGIO])	60
Функция арпеджио	60
Воспроизведение арпеджио	60
Установки арпеджио	61
Создание стиля арпеджио.....	62
Сохранение созданного стиля арпеджио (WRITE).....	63
Использование функции памяти аккордов ([CHORD MEMORY])	64
Функция Chord Memory	64
Исполнение с Chord Memory.....	64
Создание собственных аккордовых форм.....	65
Сохранение созданных аккордовых форм (WRITE)	65
Использование функции V-LINK ([V-LINK])	66
Функция V-LINK.....	66
Пример коммутации.....	66
Включение/отключение V-LINK	66
Установки V-LINK (V-LINK SETUP).....	67
Глава 4. Использование плеера пьес	68
Воспроизведения музыкальных файлов (SONG PLAYER)	68
Типы воспроизводимых файлов.....	69
Выбор и воспроизведение пьес ([SONG LIST])	69
Выбор и воспроизведение списка	71
Изменение порядка пьес	72
Удаление пьесы из списка воспроизведения	72
Сохранение установок списка воспроизведения (WRITE)	73
Исполнение под фонограмму ([C. CANCEL/MINUS ONE]).....	73
Подключение портативного аудиоустройства (разъем EXT INPUT).....	73
Воспроизведение паттернов ударных ([RHYTHM PATTERN])	74
Воспроизведение паттернов ударных	74
Редакция паттерна ударных.....	75
Создание паттерна ударных	76
Сохранение паттерна ударных (WRITE).....	77
Создание группы ударных	77
Сохранение созданной группы ударных (WRITE).....	78
Прослушивание клика (разъем SONG/CLICK OUT)	78

Глава 5. Обработка звука эффектами.....	79
Обработка эффектами	79
Эффекты в различных режимах.....	79
Включение/отключение эффектов (Effect Switch).....	79
Установки эффектов.....	79
Обработка эффектами в режиме Patch	80
Маршрутизация и параметры (EFFECT ROUTING).....	80
Обработка эффектами в режиме Performance	82
Маршрутизация и параметры (EFFECT ROUTING).....	82
Установки мультиэффектов (MFX 1 – 3)	84
Управление мультиэффектами по MIDI (MFX 1 – 3 CTRL).....	84
Определение коммутации мультиэффектов (MFX STRUCTURE)	86
Установки хора (CHORUS)	86
Установки реверберации (REVERB)	86
Глава 6. Работа с микрофоном	87
Подключение микрофона	87
Изменение громкости микрофона.....	87
Использование реверберации.....	87
Работа с конденсаторным микрофоном.....	87
Работа с вокодером.....	87
Глава 7. Подключение внешнего MIDI-устройства	88
Понятие MIDI.....	88
Разъемы MIDI.....	88
MIDI-каналы и мультитембральные тон-генераторы	88
Использование JUNO-STAGE в качестве мастер-клавиатуры (Режим MIDI Controller).....	89
Установка канала передачи.....	89
Установки режима MIDI Controller.....	89
Управление JUNO-STAGE от внешнего MIDI-устройства	90
Установка канала приема.....	90
Разрешение приема сообщений Program Change.....	90
Синхронизация с внешним MIDI-устройством	91
Передача синхроданных.....	91
Обмен MIDI-сообщениями с компьютером	92
Установка драйвера USB.....	92
Выбор драйвера USB.....	93
Использование программ JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor	93
Установка в компьютер программ JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor	93
Глава 8. Детальная редакция патчей	94
Редакция патча.....	94
Редакция на графическом дисплее (ZOOM EDIT).....	94
Просмотр и редакция всех параметров (PRO EDIT).....	95
Инициализация патча	96
Копирование установок патча (тембра)	96
Сохранение созданного патча ([WRITE]).....	97

Функции параметров патча	98
Общие установки для всего патча	98
Изменение волновых форм/высоты тона/огibaющей высоты	103
Изменение яркости звука с помощью фильтра (огibaющая TVF/TVF)	106
Регулировка громкости (TVA/огibaющая TVA).....	108
Установки матричного управления/Остальные установки	110
Модуляция звуков/Установки выходов.....	113
Установки эффектов для патча (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)	115
Детальные установки режима Piano	116
Настройка чувствительности клавиатуры (Key Touch)	117
Установка степени раскрытия крышки фортепиано (Lid State).....	117
Глубина резонанса (Resonance).....	118
Выбор эффекта для электропиано (EFFECT)	118
Сохранение установок режима Piano.....	119
Глава 9. Детальные установки набора ударных	120
Редакция набора ударных	120
Редакция на графическом дисплее (ZOOM EDIT).....	120
Просмотр и редакция всех параметров (PRO EDIT).....	121
Инициализация набора ударных.....	122
Копирование установок тембра ударных (Rhythm Tone)	122
Сохранение созданного набора ударных ([WRITE])	123
Функции параметров набора ударных.....	124
Общие установки для всего набора ударных.....	124
Изменение волновых форм/высоты тона/огibaющей высоты	125
Параметры WAVE MIX.....	127
Изменение яркости звука с помощью фильтра (огibaющая TVF/TVF)	128
Регулировка громкости (TVA/огibaющая TVA).....	130
Выходные установки (OUTPUT).....	131
Установки эффектов для набора ударных (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb).....	131
Глава 10. Детальная редакция перформансов	132
Редакция перформанса	132
Инициализация перформанса.....	132
Редакция патча, назначенного на партию	133
Сохранение созданного перформанса ([WRITE])	133
Экраны и параметры редакции перформанса	134
Выбор звучащих партий (Keyboard Switch).....	134
Выбор зоны клавиатуры для каждой партии (Key Range).....	134
Установки для контроллера D Beat и других контроллеров.....	135
Фильтр сообщений для MIDI-каналов (Part).....	138
Различные регулировки звука (PART MIXER).....	139
Заглушение выбранных партий (Mute).....	139
Детальные установки партии (PART VIEW).....	140

Глава 11. Остальные установки.....	144
Сохранение пользовательских данных на накопитель USB.....	144
Типы сохраняемых данных	144
Сохранение данных на накопитель USB (User Backup)	144
Загрузка сохраненных данных с накопителя USB в JUNO-STAGE (User Restore)	144
Системные установки (System).....	145
Осуществление системных установок.....	145
Сохранение системных установок (WRITE)	145
Функции системных параметров.....	146
System Menu [2 (GENERAL)]	146
System Menu [3 (KBD/CTRL)]	147
System Menu [4 (MIDI/SYNC)]	150
System Menu [5 (CLICK/PLAYER)]	151
System Menu [6 (D BEAM)]	152
Точные настройки микрофонного входа (MIC INPUT).....	154
Точные настройки для Minus-One	154
Утилиты (Utility).....	155
Сохранение пользовательских данных (User Backup).....	155
Восстановление данных (User Restore).....	155
Восстановление заводских установок (Factory Reset).....	155
Инициализация накопителя USB (USB Memory Format)	155
Прослушивание демо-пьес.....	156

Приложения 157

Устранение неисправностей	158
Сообщения об ошибках.....	162
Список эффектов.....	163
Список перформансов.....	192
Список патчей	193
Список наборов ударных.....	200
Список форм волн.....	209
Список стилей арпеджио.....	213
Список групп ударных	214
Список паттернов ударных	215
Спецификация MIDI.....	217
Таблица MIDI-функций.....	244
Технические характеристики	245

Введение

Описания панелей

Лицевая панель



1 Разъем USB MEMORY

Служит для подключения USB-накопителя (приобретается отдельно).

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

2 Регулятор VOLUME

Устанавливает общую громкость сигнала на разъемах OUTPUT и PHONES (стр. 22).

3 Контроллер D BEAM

Включает/отключает контроллер D Beam, позволяющий с помощью перемещения руки управлять различными эффектами обработки звука (стр. 56).

[SOLO SYNTH]

D Beam функционирует, как монофонический синтезатор (стр. 57).

[ACTIVE EXPRESS]

D Beam управляет функцией ACTIVE EXPRESSION (стр. 57).

[ASSIGNABLE]

Для управления звуком в реальном времени на D Beam можно назначать различные параметры или функции (стр. 57).

4 MIC IN

[REVERB]

Включает/отключает реверберацию для сигнала с входа MIC INPUT.

Регулятор MIC VOLUME

Устанавливает уровень сигнала на входе MIC INPUT (стр. 87).

5 MODE

[PATCH]

Выбирает режим Patch (патча) (стр. 45).

[PERFORM]

Выбирает режим Performance (перформанса) (стр. 49).

[PART SELECT]

Отображает выбранный для каждой партии патч (стр. 50).

[MENU]

Отображает меню системных установок и вспомогательных функций.

[MIDI CONTROLLER]

Выбирает режим MIDI Controller, позволяющий управлять внешним тон-генератором по MIDI (стр. 89).

[PREVIEW]

Удерживайте нажатой данную кнопку для прослушивания выбранного патча (стр. 47).

[PIANO MODE]

Выбирает режим Piano, обеспечивающий наиболее подходящие для фортепианной игры установки (стр. 25, стр. 116).

6 KEYBOARD

[SPLIT]

Разделяет клавиатуру на левую и правую зоны, позволяя воспроизводить разные звуки (патчи) в каждой из них (стр. 51).

[DUAL]

Обеспечивает режим "наслоения" клавиатуры, позволяя воспроизводить два звука (патча) одновременно (стр. 51).

[ARPEGGIO]

Включает/отключает арпеджиатор. При включении функции отображается экран установок (стр. 60).

[CHORD MEMORY]

Включает/отключает функцию CHORD MEMORY (память аккордов). При включении функции отображается экран установок (стр. 64).

[V-LINK]

Включает/отключает функцию V-LINK

При включении функции отображается экран установок V-LINK (стр. 66).

[TRANSPOSE]

Удерживая нажатой [TRANSPOSE] и нажимая [+], [-], можно транспонировать клавиатуру с шагом в полутон (стр. 52).

OCTAVE [DOWN/-] [UP/+]

Транспонирует клавиатуру с шагом в октаву (стр. 52).

7

[EDIT]

Позволяет детально настраивать патчи, наборы ударных и эффекты (стр. 79, стр. 94, стр. 120).

[WRITE]

Сохраняет отредактированные установки во внутренней памяти (стр. 73, стр. 97, стр. 123, стр. 133, стр. 145).

[FAVORITE UP/ASSIGNABLE]

Выбирает следующий номер любимых установок (стр. 48).

Также на данную кнопку можно назначать другие функции (стр. 148).

FAVORITE [ON/OFF]

Включает/отключает функцию Favorite (любимых установок) (стр. 47).

FAVORITE [BANK]

Если кнопка включена, с помощью [RHYTHM/0] – [BASS/9] можно выбрать банки Favorite (стр. 47).

[NUMERIC]

Если кнопка включена, с помощью [RHYTHM/0] – [BASS/9] можно вводить числовые значения (стр. 44).



8

Дисплей

Отображает информацию о текущем состоянии инструмента.

Дисплей PATCH/PERFORM NUMBER

Отображает номер выбранного патча или перформанса.

[RHYTHM/0] – [BASS/9] (Кнопки групп)

В режиме Patch выбирают группу патча (стр. 46).

Кнопки функций ([KBD/ORG/2] – [VOCAL/PAD/7])

Шесть расположенных под дисплеем кнопок служат для выполнения назначенных на них функций при редактировании или исполнении. Функции кнопок зависят от выбранного экрана (стр. 43).

9

[DEC] [INC]

Используются для изменения значений. Удержание нажатой одной кнопки при нажатиях другой ускоряет смену значений. Если нажимать любую из этих кнопок, удерживая нажатой [SHIFT], шаг смены значения увеличится (стр. 43).

[▲][▼][◀][▶] (Кнопки курсора)

Перемещают курсор вверх/вниз/влево/вправо (стр. 43).

Колесо VALUE

Используется для изменения значений. Если вращать колесо VALUE, удерживая нажатой [SHIFT], шаг смены значения увеличится (стр. 43).

[SHIFT]

Используется совместно с другими кнопками для выполнения различных функций.

[EXIT]

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

[ENTER/LIST]

Служит для подтверждения ввода значения или выполнения операции. Она также используется для вывода на экран списка патчей или перформансов (стр. 46, стр. 49).

10 SONG PLAYER

Разъем EXT INPUT

Служит для подключения портативного аудиоплеера или аналогичного устройства (стр. 73).

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

[C. CANCEL/MINUS ONE]

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

[SONG LIST]

Отображает список песен, находящихся на USB-накопителе.

LEVEL [▼][▲]

Устанавливают громкость паттерна ударных или пьесы (стр. 69, стр. 74).

[RHYTHM PATTERN]

Включает/отключает паттерн ударных (стр. 74).

[◀][▶][◀◀][▶▶]

Если кнопка [RHYTHM PATTERN] отключена, данными кнопками можно выбирать пьесу или изменять позицию воспроизведения в пьесе. Если кнопка [RHYTHM PATTERN] включена, данные кнопки переключают паттерны ударных (стр. 74).

[STOP]

Останавливает воспроизведение (стр. 69, стр. 74).

[PLAY]

Запускает воспроизведение (стр. 69, стр. 74).

[TAP TEMPO]

Позволяет задать темп (стр. 60, стр. 70, стр. 74).

11 SOUND MODIFY

[LOCK]

Если данная кнопка включена, следующие регуляторы блокируются (стр. 59).

Регуляторы ENVELOPE [ATTACK] [RELEASE]

Изменяют звук в реальном времени или редактирует параметры (стр. 58).

Регуляторы [CUTOFF] [RESONANCE]

Изменяют звук в реальном времени или редактирует параметры (стр. 58).

Регуляторы MASTER EQ [LOW] [HIGH]

Изменяют общий тембр звука.

Регулятор [LOW] воздействует на низкие частоты, а регулятор [HIGH] — на высокие (стр. 59).

Регулятор [REVERB]

Устанавливает уровень общей реверберации звука (стр. 59).

12

[S1] [S2] (Назначаемые кнопки)

На данные кнопки можно назначать различные функции или параметры (стр. 55).

Джойстик

Позволяет управлять высотой тона или применять вибрато (стр. 54).



Тыльная панель



1 Регулятор [LCD CONTRAST]

Устанавливает контрастность дисплея (стр. 22).

2 Разъемы MIDI (OUT, IN)

Служат для подключения других MIDI-устройств в целях обмена MIDI-сообщениями (стр. 88).

3 PEDAL

Разъем PATCH SELECT

Служит для подключения опционального ножного переключателя (серии DP и т.п.), позволяющего менять патчи или перформансы (стр. 21).

Разъем CONTROL

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

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

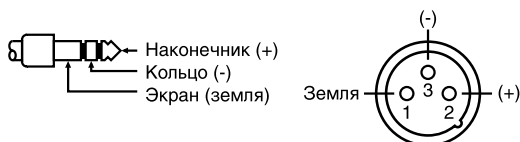
Разъем HOLD

Служит для подключения опционального ножного переключателя (серии DP и т.п.), используемого в качестве педали удержания звука (стр. 21). Поскольку данный разъем поддерживает технику полупедалирования, при подключении опциональной демпферной педали (DP-10) можно с помощью нее достигать более точного звукоизвлечения при игре фортепианными тембрами.

4 Разъем MIC INPUT

Служит для подключения микрофона (стр. 87). Поддерживаются разъемы типов XLR и "джек".

- * Данный инструмент оборудован симметричными комбинированными разъемами XLR/TRS. Схема их распиайки приведена на рисунке ниже. Всю коммутацию осуществляйте в соответствии с диаграммой распиайки подключаемого оборудования.



Динамический	Джек (симметричный, несимметричный), XLR * В "MIC INPUT SETTING" отключите "Phantom Power" (стр. 154).	Номинальный входной уровень: -50 dBu (регулятор MIC VOLUME на максимуме)
Конденсаторный	XLR (обеспечивает фантомное питание 48 В) * В "MIC INPUT SETTING" включите "Phantom Power" (стр. 154).	

5 Разъемы OUTPUT (R, L / MONO)

Служат для вывода стереофонического аудиосигнала на усилитель или микшер. При работе с моносигналами используйте только разъем L/MONO (стр. 20).

6 Разъем PHONES

Служит для подключения наушников (приобретаются отдельно) (стр. 20).

7 Разъем SONG/CLICK OUT

Служит для подключения дополнительной пары наушников или для подачи выходного аудиосигнала на усилитель или микшер. При воспроизведении файлов SMF темп клика на выходе будет совпадать с темпом пьесы (стр. 78).

8 Разъем USB MIDI

Служит для подключения JUNO-STAGE к компьютеру по USB (стр. 92).

9 Держатель шнура

Служит для крепления шнура сетевого адаптера (стр. 19).

10 Разъем DC IN

Служит для подключения сетевого адаптера (стр. 19). Используйте только прилагаемый сетевой адаптер.

11 Кнопка [POWER]

Включает/отключает питание (стр. 22).

12 Клемма заземления

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

Неподходящие объекты для заземления

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

Подготовка к работе

Установка платы расширения

В JUNO-STAGE можно установить две дополнительных платы расширения (серии SRX; приобретается отдельно).

Каждая плата расширения содержит волновые данные, патчи и наборы ударных. Установив их в JUNO-STAGE, можно значительно расширить звуковую палитру.

Меры предосторожности при установке плат расширения

- Во избежание повреждения внутренних компонентов статическим зарядом, соблюдайте следующие меры предосторожности при работе с платой.
 - Прежде чем взять плату, обязательно прикоснитесь к металлическому объекту (например, водопроводной трубе), чтобы снять статический заряд с тела.
 - При работе с платой беритесь только за ее края. Не прикасайтесь к электрическим компонентам или разъемам.
- Используйте крестовую отвертку, размер которой соответствует размерам винтов (отвертка № 2). В случае использования отвертки несоответствующего размера можно повредить головку винта.
- Чтобы ослабить винт, вращайте отвертку против часовой стрелки. Чтобы затянуть винт, вращайте отвертку по часовой стрелке.



- При установке плат расширения, удаляйте только необходимые винты.
- Отворачивая винты, следите за тем, чтобы они не попали внутрь корпуса JUNO-STAGE.
- Не оставляйте нижнюю крышку открытой. По окончании установки платы расширения, обязательно закройте крышку.
- Снимая крышку, соблюдайте осторожность, чтобы не порезаться об ее края.
- Не прикасайтесь к печатному монтажу платы или контактам разъемов.
- Не применяйте чрезмерных усилий при установке печатной платы. Если она не ставится должным образом, выньте ее и повторите попытку.
- По завершении процедуры установки убедитесь, что все сделано правильно.

Процедура установки платы расширения

Прежде чем приступить к установке платы расширения, снимите крышку нижней панели.

1. **Перед установкой платы расширения выключите питание JUNO-STAGE и подключенного оборудования, а также отсоедините от JUNO-STAGE все кабели, включая сетевой адаптер.**
2. **В JUNO-STAGE отверните только указанные на рисунке винты и снимите крышку.**

JUNO-STAGE : вид снизу

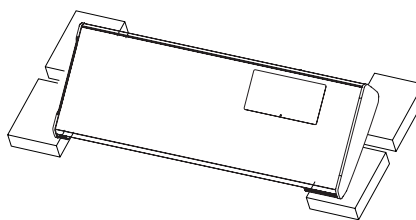


NOTE

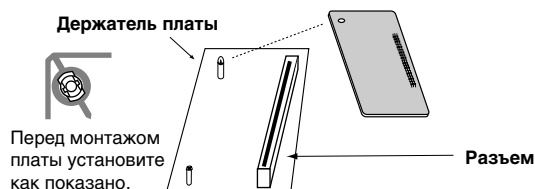
Переворачивая инструмент, подложите под его углы стопки газет или журналов, чтобы не повредить кнопки и регуляторы.

NOTE

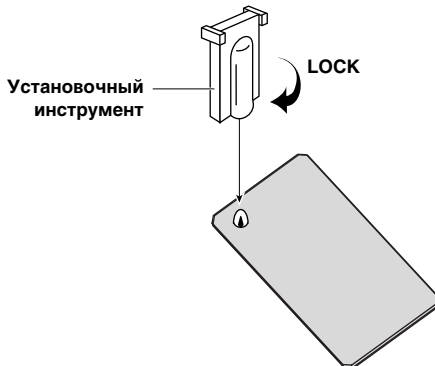
Переворачивая инструмент, соблюдайте осторожность, чтобы не уронить или не опрокинуть его.



3. **Как показано на следующем рисунке, вставьте разъем платы расширения в соответствующий слот и в то же время вставьте держатель платы в отверстие платы расширения.**



4. Специальным инструментом, входящим в комплект платы расширения, вращайте держатели платы в направлении **LOCK**, чтобы установить плату волнового надлежщим образом.



5. Винтами, удаленными в шаге 2, закрепите крышку.

Проверка установки платы волнового расширения

После установки платы волнового расширения удостоверьтесь, что плата распознается корректно.

1. Включите питание, как описано на стр. 22.
2. Нажмите **[MENU]**.
Откроется окно Top Menu.
3. Кнопками **[▲]** **[▼]** выберите **"1. System"** и нажмите **[ENTER]**.
4. Нажмите **[7 (INFORMATION)]**.
Отобразится экран SYSTEM INFORMATION.



5. Нажмите **[2 (SRX)]**.
Убедитесь, что отображается название установленной платы расширения.

NOTE

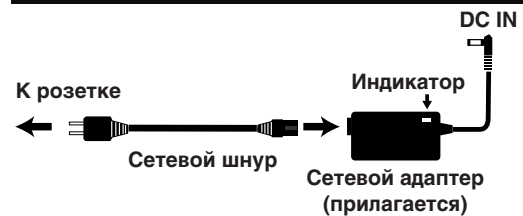
Если название платы не отобразилось, возможно она не распознана. Выключите питание как описано в "Отключение питания" (стр. 22) и переустановите плату расширения.

6. Для выхода из экрана **SYSTEM INFORMATION** нажмите **[EXIT]** или **[7 (EXIT)]**.

Коммутация

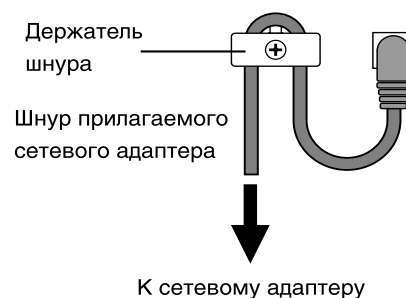
Подключение сетевого адаптера

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



NOTE

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



Подключение внешнего оборудования

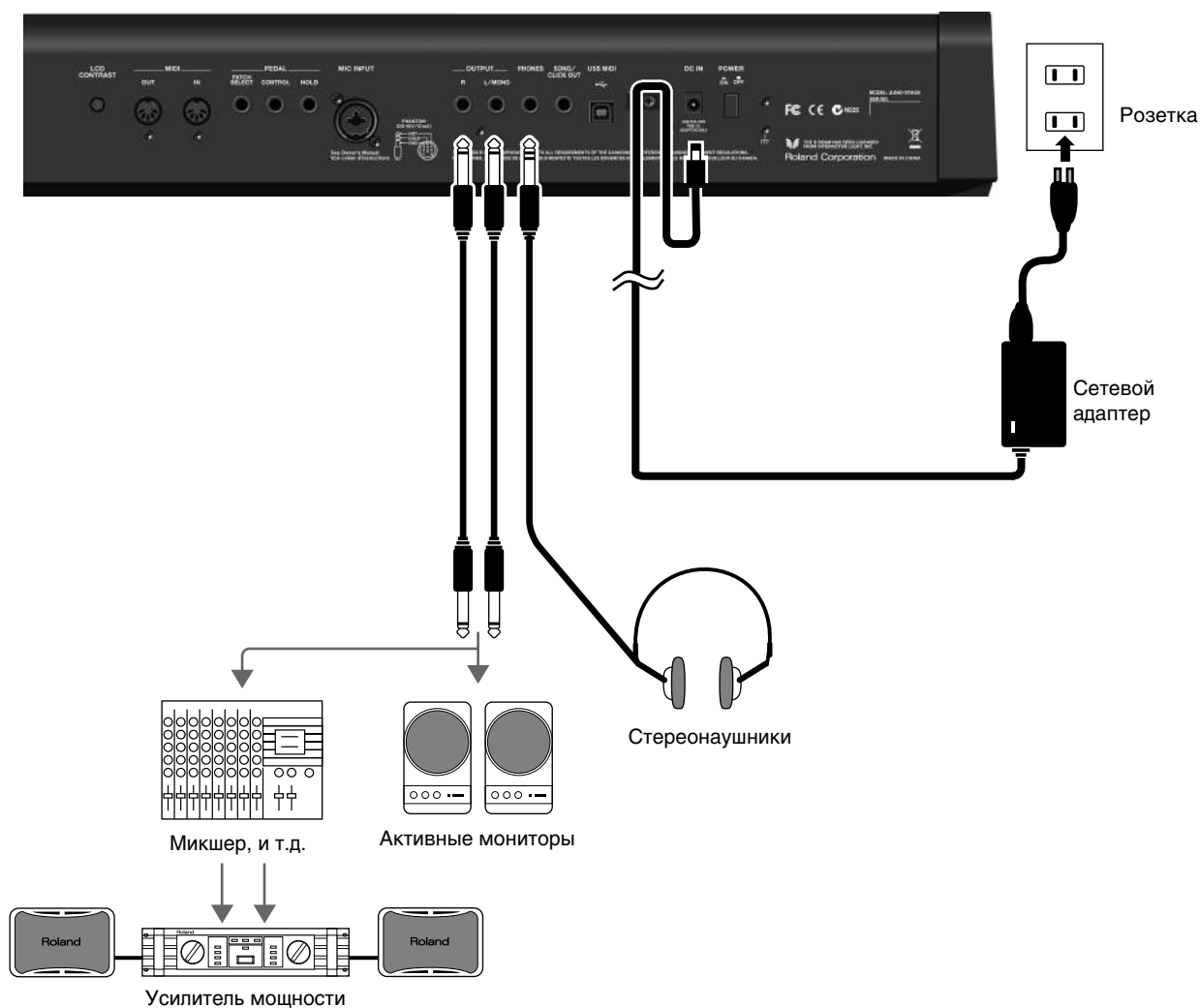
Поскольку JUNO-STAGE не содержит усилителя или динамиков, его необходимо подключать к таким аудиоустройствам, как клавишный усилитель, система мониторинга или домашняя стереосистема, или же прослушивать звук через наушники.

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

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

NOTE

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

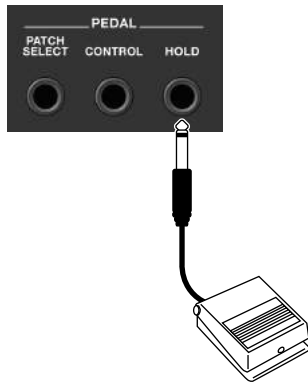


Подключение педалей

Педаль Hold

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

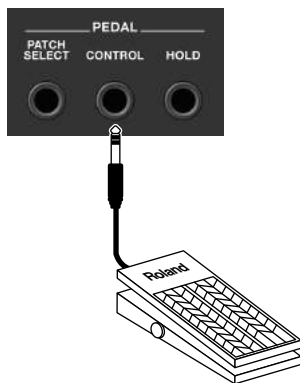
При удержании педали нажатой, ноты будут продолжать звучать (удерживаться) даже при снятии рук с клавиатуры.



Педаль Control

Подключите педаль экспрессии или педальный переключатель (EV-5 или серии DP; опциональные) к разъему CONTROL тыльной панели.

С помощью педали можно изменять громкость или тембральную окраску звука, а также управлять различными функциями.



MEMO

Установки педалей описаны в "Control Pedal Assign" (стр. 147).

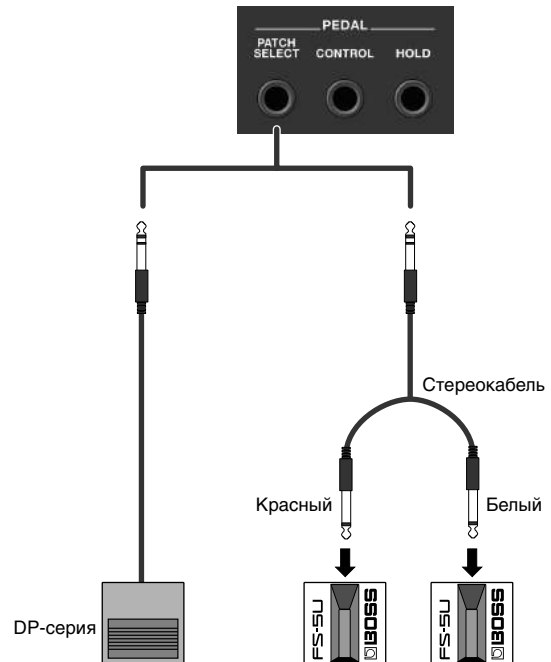
NOTE

Необходимо использовать только рекомендуемые педаль экспрессии или педальный переключатель (EV-5 или серии DP; опциональные). Использование педалей других производителей может привести к сбоям в работе JUNO-STAGE.

Педаль выбора патчей

Чтобы переключать патчи, подключите опциональный педальный переключатель к разъему PATCH SELECT тыльной панели.

Чтобы к разъему PATCH SELECT подключить две педали, используйте опциональный стереокабель.



MEMO

См. "Patch Select" (стр. 147).

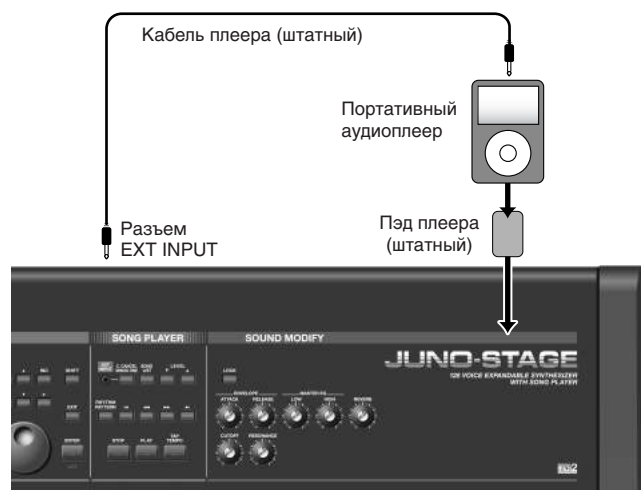
Подключение портативного аудиоустройства

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

Использование кабеля и пэда

Для коммутации с JUNO-STAGE можно использовать прилагаемые к плееру кабель и пэд.

Внимательно прочтите прилагаемые к пэду инструкции.



Включение/отключение питания

NOTE

По завершении коммутации (стр. 19), включите питание различных устройств в нужном порядке. Нарушение порядка включения может вызвать сбой в работе и/или повреждение динамиков и других устройств.

1. Перед включением питания JUNO-STAGE убедитесь, что:

- Все устройства скоммутированы корректно.
- Громкость JUNO-STAGE и всех подключенных аудиоустройств установлена в минимум.

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

NOTE

Устройство оборудовано схемой защиты. После включения питания до начала работы инструмента следует подождать несколько секунд.

NOTE

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



Не касаться!

3. Включите питание всех подключенных устройств.

4. Играя на клавиатуре и прослушивая звук, постепенно увеличивайте громкость JUNO-STAGE и подключенных устройств до нужного уровня.



Отключение питания

1. Перед отключением питания выполните следующее:

- Установите в минимум громкость JUNO-STAGE и всех подключенных аудиоустройств.
- Сохраните созданные звуки и данные JUNO-STAGE.

2. Отключите питание всех подключенных устройств.

3. Отключите кнопку [POWER] на JUNO-STAGE.

Установка уровня громкости



1. Регулятором [VOLUME] установите громкость.

Вращение регулятора влево уменьшает громкость, а вправо — увеличивает.

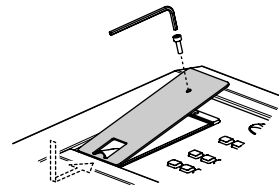
Также отрегулируйте громкость подключенных устройств.

Регулировка контрастности дисплея ([LCD CONTRAST])

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

Использование защитного кожуха USB-накопителей

Для защиты подключенного к JUNO-STAGE USB-накопителя от кражи можно использовать прилагаемый кожух (см. рис.).



Предупреждение

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

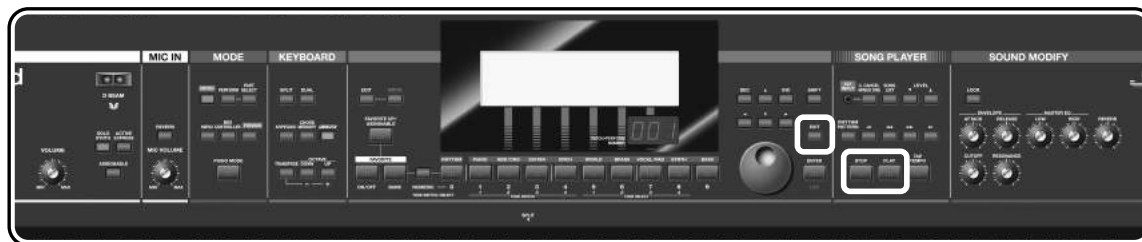


- Храните выкрученные винты в недоступном для детей месте, чтобы они случайно не проглотили их.

Начало работы

Прослушивание демо-пьес

Ниже приведена процедура прослушивания демо-пьес.



1 Включите JUNO-STAGE; см. “Включение/отключение питания” (стр. 22).

2 Нажмите [PLAY].

Отобразится экран DEMO PLAY.
Демо-пьеса начнет воспроизводиться.



3 Для остановки воспроизведения нажмите [STOP].

TIP

Также можно выбрать демо-пьесу с помощью кнопок курсора.



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

№.	Название	Композитор	Авторские права
1	JS-GetUp!	Scott Tibbs	© 2008 Roland Corporation
2	LAURENS	Mitsuru Sakaue	© 2008 Roland Corporation
3	Earth View	Gundy Keller	© 2008 Roland Corporation

NOTE

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

NOTE

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

MEMO

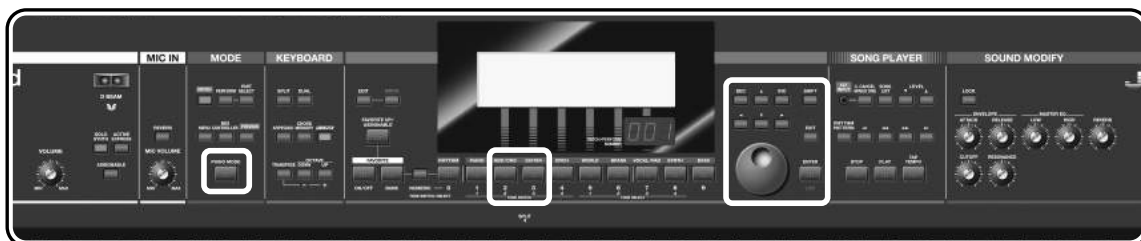
При подключении карты USB можно нажать [MENU] для доступа к экрану DEMO PLAY и воспроизведения демо-пьес. См. “Прослушивание демо-пьес” (стр. 156).

Игра на клавиатуре

Игра в режиме фортепиано ([PIANO MODE])

Ниже описан режим фортепиано в JUNO-STAGE.

При нажатии кнопки [PIANO MODE] JUNO-STAGE переходит в режим "Piano", предоставляющий оптимальные установки для фортепианной игры. Доступен выбор тембров акустического или электрического фортепиано с детальными настройками каждого из них.



NOTE При нажатии кнопки [PIANO MODE] для входа в режим Piano ранее отредактированные установки патча или перформанса теряются. Чтобы этого не произошло, их требуется сохранить.

1 Нажмите [PIANO MODE].

Отобразится экран PIANO MODE, инструмент перейдет в режим Piano.

2 Нажмите [2 (AC.PIANO)] или [3 (EL.PIANO)].

Если нажать [2 (AC.PIANO)], на клавиатуру будет назначен тембр рояля.



Если нажать [3 (EL.PIANO)], на клавиатуру будет назначен тембр электропиано.



3 Кнопками курсора выберите поле имени патча.



В рамках JUNO-STAGE каждый воспроизводимый звук называется "патчем".

4 Колесом VALUE или [DEC] [INC] выберите патч.

В режиме Piano можно выбирать фортепианные тембры.



Кнопками курсора можно выбрать поле группы патча и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] переключать группу между "PNO" (акустическое фортепиано) или "EP" (электропиано).

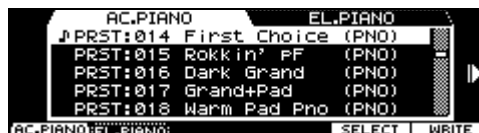
5 Для выхода из режима Piano нажмите [7 (EXIT)] или [EXIT].

Также выйти из режима Piano можно с помощью кнопки [PIANO MODE] (ее подсветка погаснет).

■ Выбор патча из списка

Можно вывести на экран список патчей, доступных в режиме Piano.

- 1 На экране **PIANO MODE** нажмите **[6 (LIST)]**.



- 2 Нажмите **[2 (AC.PIANO)]** или **[3 (EL.PIANO)]**.

- 3 Колесом **VALUE** или **[DEC] [INC]** выберите патч и затем нажмите **[6 (SELECT)]**.

Произойдет возврат к экрану PIANO MODE.

TIP Если нажать **[PREVIEW]**, воспроизведется фраза, наиболее подходящая для игры патчем данной группы.

MEMO С помощью кнопки **[7 (WRITE)]** можно определить установку, в соответствии с которой текущий патч при входе в режим Piano после включения питания будет выбираться первым.

■ Настройка фортепианного тембра

На экране PIANO MODE можно настраивать звук, регулируя степени открытия крышки и уровень резонанса.

- 1 На экране **PIANO MODE** нажмите **[2 (AC.PIANO)]**.



- 2 Кнопками курсора выберите параметр, который необходимо отредактировать.

- 3 Колесом **VALUE** или **[DEC] [INC]** установите его значение.

Параметр	Описание	Диапазон
Lid State	Определяет тембральные изменения, зависящие от угла раскрытия крышки фортепиано.	FULL OPEN, OPEN HIGH, OPEN MID, OPEN LOW, CLOSED, FULL CLOSED
Resonance	Нажатие демпферной педали акустического рояля позволяет неиспользуемым струнам резонировать от взятых нот, усиливая пространственное звучание фортепиано. Данная установка регулирует уровень резонанса.	0 – 127

cf. Для текущего патча можно осуществлять более детальные настройки. См. “Глава 8. Детальная редакция патчей” (стр. 94).

MEMO Можно нажать **[WRITE]** и сохранить установки Lid State и Resonance в текущий патч. См. “Сохранение созданного патча ([WRITE])” (стр. 97).

■ Выбор эффекта для тембра электропиано

Доступен выбор одного из популярных для электропиано эффектов. Редалируемые параметры зависят от выбранного эффекта.

- 1 На экране **PIANO MODE** нажмите **[3 (EL.PIANO)]**.



Имя эффекта

- 2 Кнопками курсора выберите поле имени эффекта (ниже **"EFFECT"**).
- 3 Колесом **VALUE** или **[DEC] [INC]** измените эффект.

Имя эффекта	Описание
THRU	Эффект отсутствует.
Tremolo	Тремоло — циклическая модуляция громкости.
Chorus	Хорус, усиливающий пространственные характеристики звука.
Phaser	Фазер — эффект вращающегося звука.
EQ	Эквалаизация звука в областях высоких, средних и низких частот.
Speaker	Эмуляция различных динамиков и местоположения микрофона относительно них.

cf. Параметры эффектов изложены в разделе "Список эффектов" (стр. 163).

cf. Для текущего патча можно осуществлять более детальные настройки. См. "Глава 8. Детальная редакция патчей" (стр. 94).

MEMO Можно нажать **[WRITE]** и сохранить установки Lid State и Resonance в текущий патч. См. "Сохранение созданного патча ([WRITE])" (стр. 97).

■ Исполнение с педалью Hold

Если к разъему **PEDAL HOLD** подключить педальный переключатель (серии DP; опциональный), можно будет продлевать (удерживать) звук даже после снятия рук с клавиатуры.

cf. Сведения о коммутации изложены в "Педаль Hold" (стр. 21).

Выбор звуков

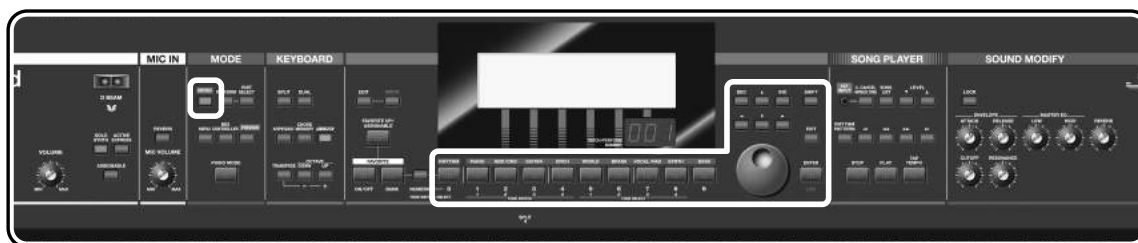
Выбор звуков (патчей)

В рамках JUNO-STAGE воспроизводимый звук называется “патчем”.

JUNO-STAGE содержит множество патчей, например, “фортепианных”, “гитарных” или “духовых”. Они называются “пресетными патчами”. Также возможны создание и сохранение собственных патчей (“пользовательских”). В данном разделе приводится пример использования пресетных патчей.

Выбор различных патчей (кнопки групп)

Каждый пресетный патч назначен на группу, например, “piano” или “guitar”, и эти группы соответствуют кнопкам [RHYTHM] – [BASS]. В каждой группе патчи распределены по дополнительным категориям. Ниже приведено использование кнопок групп для выбора патча.



1 Нажмите [PATCH].

Отобразится экран PATCH PLAY.



2 Нажмите одну из кнопок [RHYTHM] – [BASS] для выбора группы.

TIP

Нажимая дважды на [PIANO], [KBD/ORG] или [VOCAL/PAD], можно выбирать другие категории в рамках текщей группы.

3 Колесом VALUE или [DEC] [INC] выберите патч.

Играя на клавиатуре, прослушайте звучание патча.

■ Выбор патча с платы расширения

JUNO-STAGE допускает установку двух плат расширения и выбор патчей из них.

cf. Установка плат расширения описана в "Установка платы расширения" (стр. 18).

- 1 Нажмите [PATCH].**
Отобразится экран PATCH PLAY.



- 2 Кнопками курсора выберите поле группы патча.**
- 3 Колесом VALUE или [DEC] [INC] выберите "XP-A" или "XP-B".**

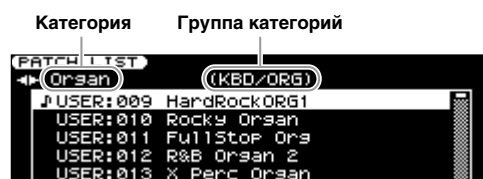
MEMO В поле типа патча должно присутствовать "Patch". Если оно установлено в "Rhythm", переместите курсор на "Rhythm" и колесом VALUE или кнопкой [DEC] выберите "Patch".

- 4 Кнопками курсора выберите поле номера патча.**
- 5 Колесом VALUE или [DEC] [INC] выберите патч.**

Выбор патчей из списка

- 1 Нажмите [PATCH].**
Отобразится экран PATCH PLAY.
- 2 Кнопками курсора выберите поле номера патча.**

- 3 Нажмите [ENTER/LIST].**
Отобразится экран PATCH LIST.



- 4 Кнопками [◀] [▶] выберите категорию.**
Выбрать категорию или группу можно также с помощью кнопок ([RHYTHM] – [BASS]).
- 5 Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите патч и нажмите [ENTER].**
Патч будет выбран, и произойдет возврат к экрану PATCH PLAY.
Если нажать [EXIT], не нажав [ENTER], экран PATCH LIST закроется без смены патча на выбранный.

Определение и выбор “любимых” звуков (FAVORITE)

Можно определить часто используемые звуки в качестве “любимых” для ускорения их выбора с помощью десяти кнопок [0] – [9].

■ Определение патча

- 1 Нажмите [PATCH].**
Отобразится экран PATCH PLAY.
- 2 Выберите патч.**
- 3 Удерживая FAVORITE [ON/OFF], нажмите кнопку ([0] – [9]), на которую необходимо назначить выбранный звук.**
Патч будет назначен кнопке с соответствующим номером.

■ Вызов зарегистрированного “любимого” патча

- 1 Нажмите FAVORITE [ON/OFF], кнопка засветится.**
- 2 Кнопками [0] – [9] выберите нужный патч.**
Будет загружен патч, назначенный на данную кнопку.

cf.

Детально функция Favorite описана в разделе “Определение и загрузка любимых патчей или перформансов (FAVORITE)” (стр. 47).

Прослушивание звуков ([PREVIEW])

На экране PATCH PLAY при нажатии на [PREVIEW] запускается воспроизведение фразы, назначенной на каждый из типов (категории) патча. Это позволяет прослушать выбранный патч посредством наиболее соответствующей его звучанию фразы.

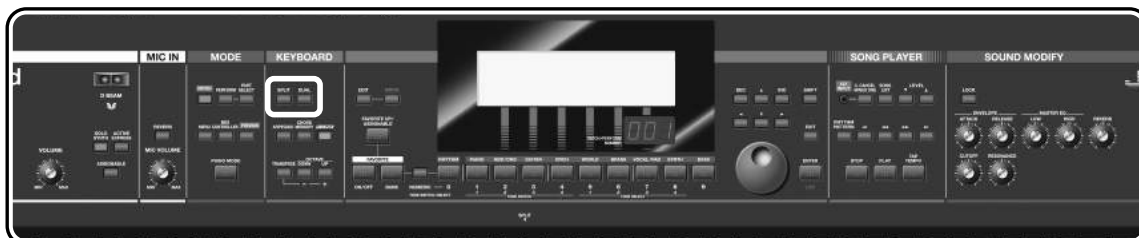
Также для прослушивания патча, на который указывает курсор, можно нажать [PREVIEW] на экране PATCH LIST.

cf.

Для изменения режима воспроизведения фразы при нажатии [PREVIEW], обратитесь к разделу “Preview” (стр. 146).

Игра несколькими звуками

В режиме Performance можно воспроизводить различные патчи правой и левой руками или организовать наложение патчей, звучащих одновременно.



Воспроизведение различных звуков в левой и правой зонах клавиатуры ([SPLIT])

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

Зона правой руки называется “партия Upper (Верхняя)”, зона левой руки называется “партия Lower (Нижняя)”. Точка раздела входит в партию Upper.

При включении питания точка раздела устанавливается на ноту “C4”.

1 Нажмите [PERFORM].

Отобразится экран PERFORM PLAY.



2 Нажмите [SPLIT], кнопка засветится.

JUNO-STAGE перейдет в режим Split.

[PART SELECT] засветится, и отобразится экран PART SELECT.



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



3 Кнопками [◀] [▶] выберите поле номера патча UPPER или LOWER и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] определите нужный патч.

4 Для отмены режима Split нажмите [SPLIT] (кнопка погаснет).

Смена точки раздела

В режиме Split можно менять точку раздела (позицию раздела клавиатуры).

- 1 **Нажмите [SPLIT] для включения режима Split.**
- 2 **Удерживая [SPLIT], нажмите клавишу, соответствующую новой точке раздела.**
Взятая нота станет точкой раздела.
Точка раздела входит в партию Upper.
- 3 **Нажмите [EXIT] для закрытия окна установок.**

TIP

Также можно изменить точку раздела, удерживая [SHIFT] и нажав на [SPLIT] для доступа к окну установок. В этом случае колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] задайте точку раздела в окне установок и нажмите [EXIT] для закрытия окна.

Воспроизведение наложенных звуков [Dual])

“Режим Dual” позволяет играть одновременно двумя патчами по всей клавиатуре.

- 1 **Нажмите [PERFORM].**
Отобразится экран PERFORM PLAY.
- 2 **Нажмите [DUAL], кнопка засветится.**
Активируется режим Dual.
[PART SELECT] засветится, и отобразится экран PART SELECT.
Патчи партий Upper и Lower будут звучать одновременно.



- 3 **Кнопками [▲] [▼] выберите поле номера патча UPPER или LOWER и колесом VALUE или кнопки [DEC] [INC] определите нужный патч.**
- 4 **Для отмены режима Dual нажмите [DUAL] (кнопка погаснет).**

MEMO

Можно нажать [WRITE] для сохранения установок разделения или наложения в перформанс. См. “Сохранение созданного перформанса ([WRITE])” (стр. 133).

Модификация звука в реальном времени

Использование джойстика для модификации звука



Высота тона



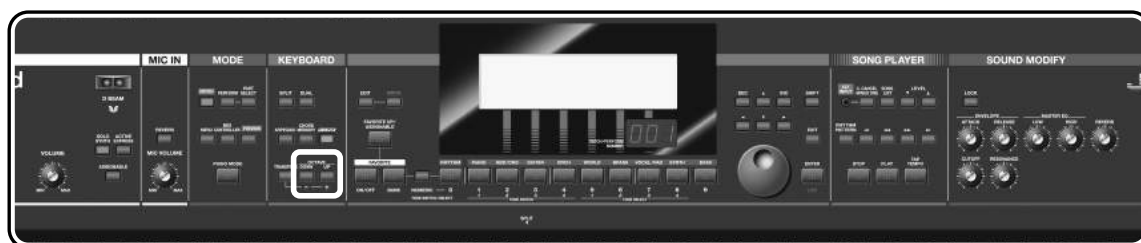
Модуляция

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

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

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

Изменение высоты тона с шагом в октаву (OCTAVE [DOWN] [UP])



Можно изменять высоту тона текущего звука с шагом в октаву. Эта функция называется “октавный сдвиг”.

1 Нажмите OCTAVE [DOWN] или [UP].

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

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

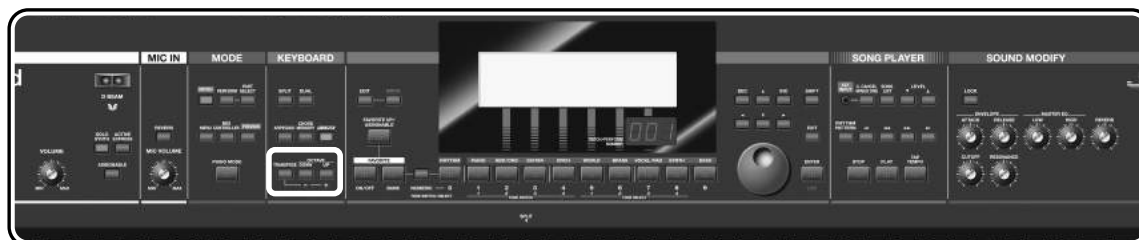
При нажатии одной из этих кнопок открывается окно установок; оно закрывается через некоторое время после отпущания кнопки.

Если значение отлично от “0”, загорается индикатор OCTAVE [DOWN] или [UP].



Изменение высоты тона с шагом в полутон ([TRANSPOSE])

Функция transpose позволяет изменять высоту тона клавиатуры с шагом в полутон. Это удобно для транспонирования звука инструмента, например, трубы или кларнета под тональность, используемую в нотной партитуре.

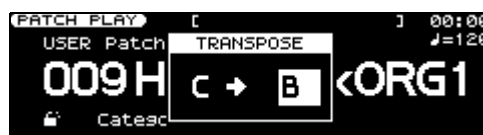


1 Удерживая [TRANSPOSE], нажмите [-] или [+].

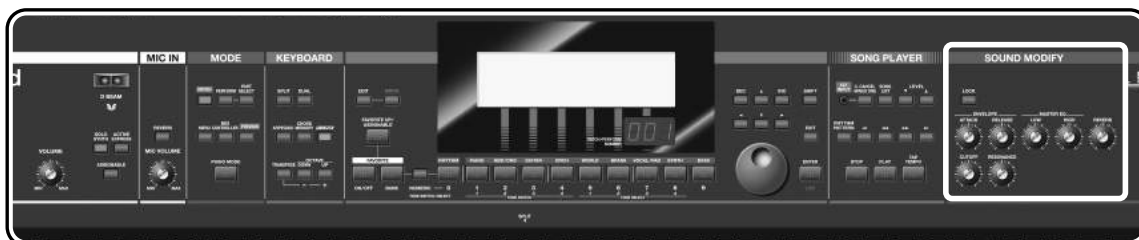
Задайте интервал транспонирования в полутонах (G – F#: -5 – +6 полутонов).

При нажатии кнопки открывается окно установок; оно закрывается через некоторое время после отпускания кнопки.

Если значение транспонирования отлично от “C” кнопка [TRANSPOSE] загорается.



Модификация звука регуляторами (SOUND MODIFY)



MEMO При вращении регулятора открывается соответствующее окно установок. Оно закрывается вскоре после прекращения вращения регулятора.

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

MEMO При разделении или наложении клавиатуры (в режиме Performance) эти изменения воздействуют на выбранную текущей партией. На партию, индицируемую **КНОБ**, будут воздействовать регуляторы SOUND MODIFY.



(Пример экрана в режиме Split)

■ Модификация изменений громкости (Регуляторы ENVELOPE [ATTACK]/[RELEASE])

“Огибающая (envelope)” представляет собой кривую, описывающую изменения громкости во времени от возникновения звука до его полного затухания.

Этими двумя регуляторами можно модифицировать атаку и затухание огибающей в реальном времени.

cf. Дополнительно см. “Модификация изменений громкости (регуляторы ENVELOPE [ATTACK]/[RELEASE])” (стр. 58).

Регулятор	Описание
[ATTACK]	Задает время между нажатием клавиши и до момента достижения максимального уровня громкости. Вращение регулятора вправо увеличивает время атаки, вращение влево — сокращает.
[RELEASE]	Задает время между отпусканием клавиши и до полного затухания звука. Вращение регулятора вправо увеличивает время затухания, вращение влево — сокращает.

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

Доступна настройка параметров фильтра, воздействующего на определенный диапазон частот.

Регулятор	Описание
[CUTOFF]	Задаёт частоту среза, с которой фильтр начинает работать. Вращение регулятора вправо повышает прозрачность звука, вращение влево — приглушает звук.
[RESONANCE]	Определяет резонанс фильтра вблизи частоты среза. Вращение регулятора вправо усиливает выразительность эффекта, вращение влево — уменьшает ее.

■ Эквализация в области низких и высоких частот (Регуляторы MASTER EQ [LOW]/[HIGH])

Доступна общая эквализация звука в области низких и высоких частот с помощью двух регуляторов (MASTER EQ).

Регулятор	Описание
[LOW]	Воздействует на диапазон низких частот. Вращение регулятора вправо усиливает низкие частоты, вращение влево — ослабляет их.
[HIGH]	Воздействует на диапазон высоких частот. Вращение регулятора вправо усиливает высокие частоты, вращение влево — ослабляет их.

■ Добавление к звуку реверберации (Регулятор [REVERB])

Возможна обработка воспроизводимого с клавиатуры звука эффектом реверберации.

Этот эффект усиливает пространственность звучания, присущее исполнению в концертном зале или аналогичном по акустике помещении.

Регулятор	Описание
[REVERB]	Определяет глубину реверберации. Вращение регулятора вправо усиливает реверберацию, вращение влево — ослабляет ее.

cf.

Детально данные параметры описаны в разделе “Модификация звука регуляторами (SOUND MODIFY)” (стр. 58).

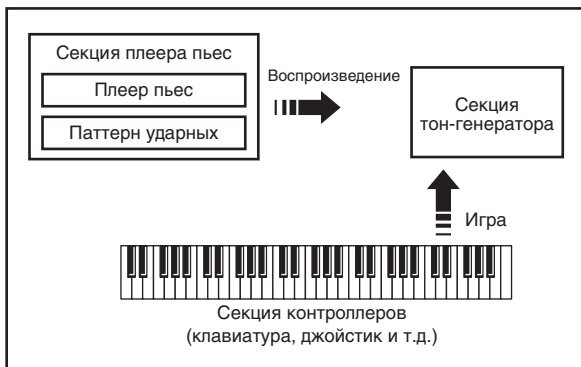
Справочник

Глава 1. Обзор

Организация JUNO-STAGE

Базовая структура

JUNO-STAGE состоит из секции контроллеров, секции тон-генератора и секции проигрывателя пьес.



Секция контроллеров

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

Секция тон-генератора

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

Секция проигрывателя пьес

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

Также он может воспроизводить паттерны ударных разных стилей. Параллельно с воспроизведением можно исполнять партии на клавиатуре.

МЕМО

При воспроизведении пьес JUNO-STAGE можно создать список, определяющий порядок их проигрывания. Для создания списка воспроизведения необходимо воспользоваться прилагаемой программой "Playlist Editor". См. "Использование программ JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor" (стр. 93).

При использовании JUNO-STAGE в качестве звукового модуля MIDI доступна работа в режимах Performance или Patch.

Режимы Patch и Performance

Режим Patch

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

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

Режим Performance

В режиме Performance можно одновременно использовать несколько патчей или наборов ударных. Перформанс содержит 16 "партий". На каждую из них можно назначить патч или набор ударных для создания ансамблевого звучания или наложения тембров.

В рамках 16 партий перформанса JUNO-STAGE, партия 1 назначена на "UPPER", а партия 2 назначена на "LOWER" (стр. 51).

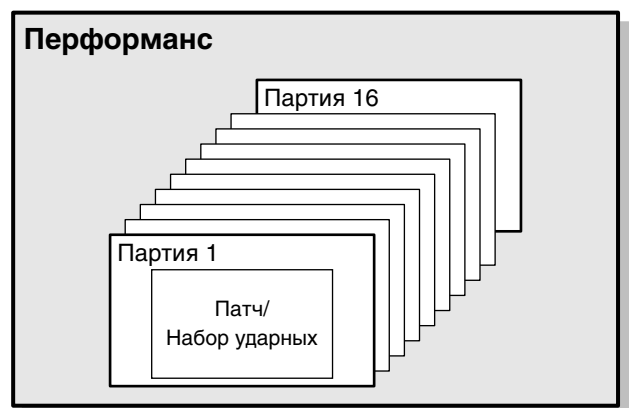
МЕМО

По умолчанию выбирается режим Patch.

Структура перформанса

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

Поскольку тон-генератор JUNO-STAGE может поддерживать одновременную работу с несколькими тембрами (инструментами), он является мультитембральным тон-генератором.

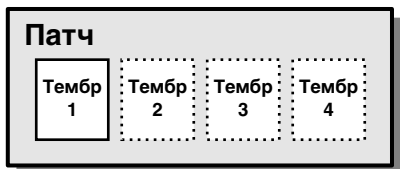


Партия

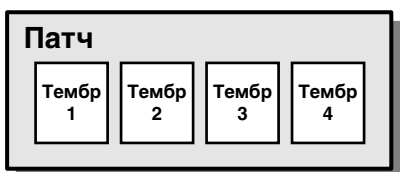
"Партией" называется структурный элемент, на который назначается патч или набор ударных. В режиме Performance каждый перформанс содержит 16 партий, на каждую из которых можно назначить патч или набор ударных.

Структура патча

Патчи являются базовыми звуковыми элементами, воспроизводящимися в процессе исполнения. Каждый патч может содержать до 4 тембров. Каждый тембр может независимо включаться/отключаться, позволяя изменять звучание патча.



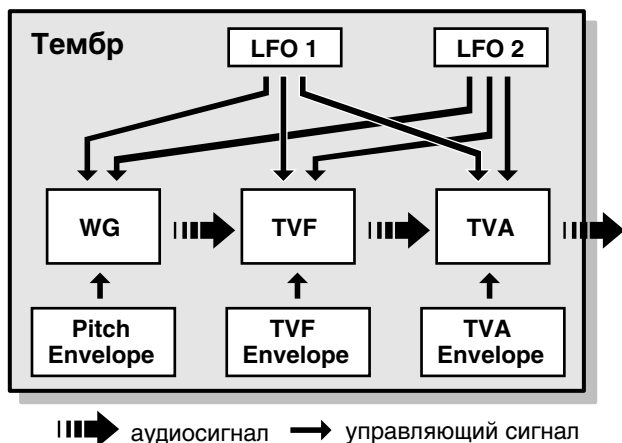
Пример 1: Патч состоит только из одного тембра (Тембры 2 – 4 отключены).



Пример 2: Патч состоит из четырех тембров.

Тембры

Тембр в JUNO-STAGE — это самый мелкий элемент структуры звука. Однако воспроизвести сам тембр невозможно. Единица звука, которую можно воспроизвести, это — патч, а тембры являются основными составными частями, формирующими патч.



WG (Wave Generator)

Определяет форму волны PCM (волну), которая является основой звука и определяет способ изменения его высоты.

TVF (Time Variant Filter)

Определяет способ изменений частотных составляющих звука.

TVA (Time Variant Amplifier)

Определяет изменения громкости и положения звука в стереополе (стереопанорама).

Envelope

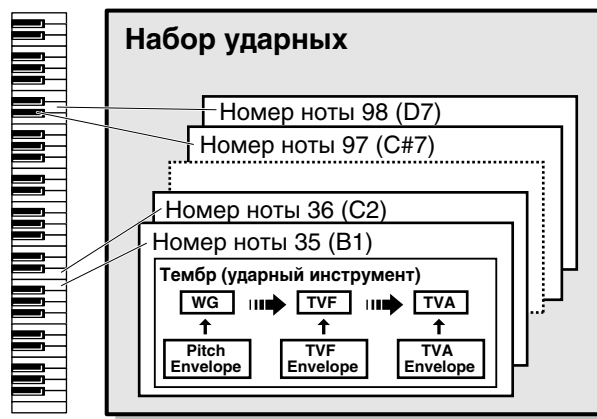
Огибающая используется для изменений звука по времени. Существуют отдельные огибающие для Pitch (высоты), TVF (фильтра) и TVA (громкости).

LFO (Low Frequency Oscillator)

LFO используется для создания циклических изменений (модуляции) звука. JUNO-STAGE имеет два LFO. С помощью LFO можно воздействовать на WG (высота), TVF (фильтр) или TVA (громкость). Когда LFO воздействует на высоту WG, производится эффект вибрато. Когда LFO воздействует на частоту среза TVF, производится эффект вау. Когда LFO воздействует на громкость TVA, производится эффект тремоло.

Структура набора ударных

Набор ударных — это группа, состоящая из ряда различных ударных инструментов. Поскольку ударные инструменты не определяют мелодии, их звуками не требуется играть гамму на клавиатуре. Однако, важно максимальное количество одновременно доступных ударных инструментов. Поэтому, каждая клавиша (номер ноты) набора ударных назначена на отдельный ударный инструмент.



- * Доступны 4 волновых генератора для каждого тембра ударных (звуков перкуSSIONНЫХ инструментов).
- * LFO тембрах ударных (звуках ударных инструментов) не используется.

Подсчет количества используемых голосов

JUNO-STAGE может одновременно воспроизводить до 128 нот. Полифония или количество голосов (звуков) означает не только количество фактически воспроизводимых патчей, она изменяется согласно количеству тембров, используемых в патчах, и количеству волн, используемых в тембрах. Подсчитать количество звуков, используемых для одного воспроизводимого патча, можно следующим способом.

(Число воспроизводимых патчей) × (число тембров, используемых воспроизводимыми патчами) × (число волн, используемых в тембрах)

Например, патч, содержащий четыре тембра, в каждом из которых используются две волны, будет использовать сразу восемь нот полифонии. Аналогично, при игре в режиме Performance считается количество звуков для каждой партии, чтобы получить общую сумму звуков для всех партий.

Звучание патча

Когда в JUNO-STAGE запрашивается одновременное воспроизведение более 128 нот, звучащие в данный момент ноты отключаются, освобождая полифонию для вновь запрошенных нот. Нота с самым низким приоритетом отключается первой. Порядок приоритета определяется установкой Patch Priority (стр. 98).

При выборе "LAST" вновь запрошенная нота, выходящая за предел 128 голосов, заставит отключиться первую взятую из воспроизводимых в данный момент нот. При выборе "LOUDEST" отключится самая тихая из звучащих в данный момент нот. Обычно выбирается "LAST".

Приоритет нот в режиме Performance

Поскольку режим Performance обычно используется для ансамблевого воспроизведения нескольких патчей, важно распределить приоритеты партий. Приоритет определяется установками Voice Reserve (стр. 142). Когда ноту в патче необходимо отключить, чтобы освободить полифонию для новой ноты, то для патча применяется установка Patch Priority (стр. 98).

Функция Voice Reserve

JUNO-STAGE имеет функцию Voice Reserve, которая позволяет резервировать минимальное количество нот, всегда доступных для каждой партии. Например, если для Voice Reserve выбрано значение "10" для партии 16, то партия 16 будет всегда иметь 10 способных воспроизводиться нот, доступных даже при превышении запрашиваемой полифонии в 128 нот (сумма для всех партий). При установке Voice Reserve необходимо принять во внимание количество нот, которые нужно воспроизвести в каждой партии, а также количество тембров, используемых выбранным патчем (стр. 142).

Невозможно произвести установки Voice Reserve, в результате которых общая сумма для всех партий превысит 64 голоса.

Встроенные эффекты

JUNO-STAGE содержит встроенные процессоры эффектов, установка каждого из которых можно редактировать независимо.

Мультиэффекты

Мультиэффекты — это многоцелевые эффекты, существенно изменяющие тембр путем изменения самого звука. Доступно 79 разных типов эффектов. Кроме простых эффектов, таких как Distortion, Flanger и аналогичных, можно также выбирать другие эффекты, даже включать их последовательно или параллельно. Более того, поскольку хорус и реверберация входят в состав мультиэффектов, то дополнительные хорус и реверберация производятся другим процессором. В режиме Performance можно одновременно использовать три типа мультиэффектов — MFX1, MFX2 и MFX3. В режиме Patch доступен один мультиэффект.

Хорус

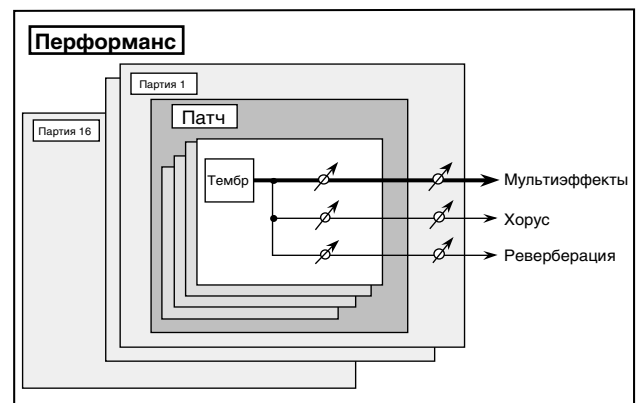
Хорус придает звуку глубину и пространственность. Может функционировать в режиме хоруса или задержки.

Реверберация

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

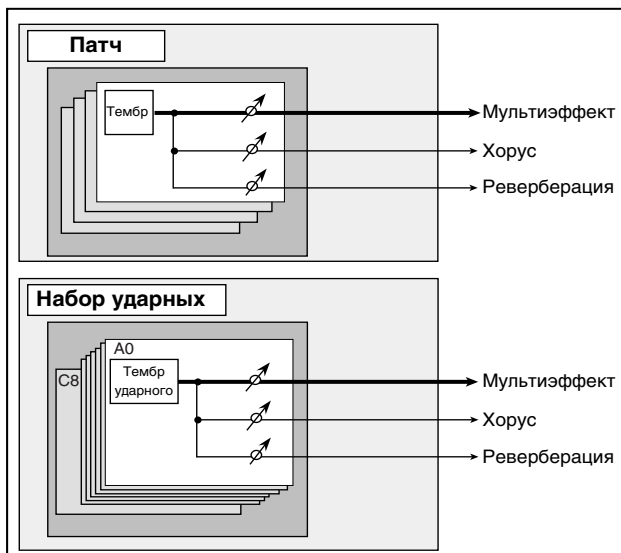
Эффекты в режиме Performance

Мультиэффекты, хорус и реверберацию можно настроить независимо для каждого перформанса. Уровень каждого эффекта устанавливается для каждой партии. При использовании эффектов в режиме Performance установки эффектов патча или набора ударных, назначенных на каждую партию, игнорируются, а работают установки эффектов перформанса. Таким образом, эффекты одного патча и набора ударных могут отличаться при игре в режимах Patch и Performance. Однако, в зависимости от установок, можно применить ко всему перформансу установки эффектов патча или набора ударных, назначенных на партию перформанса.



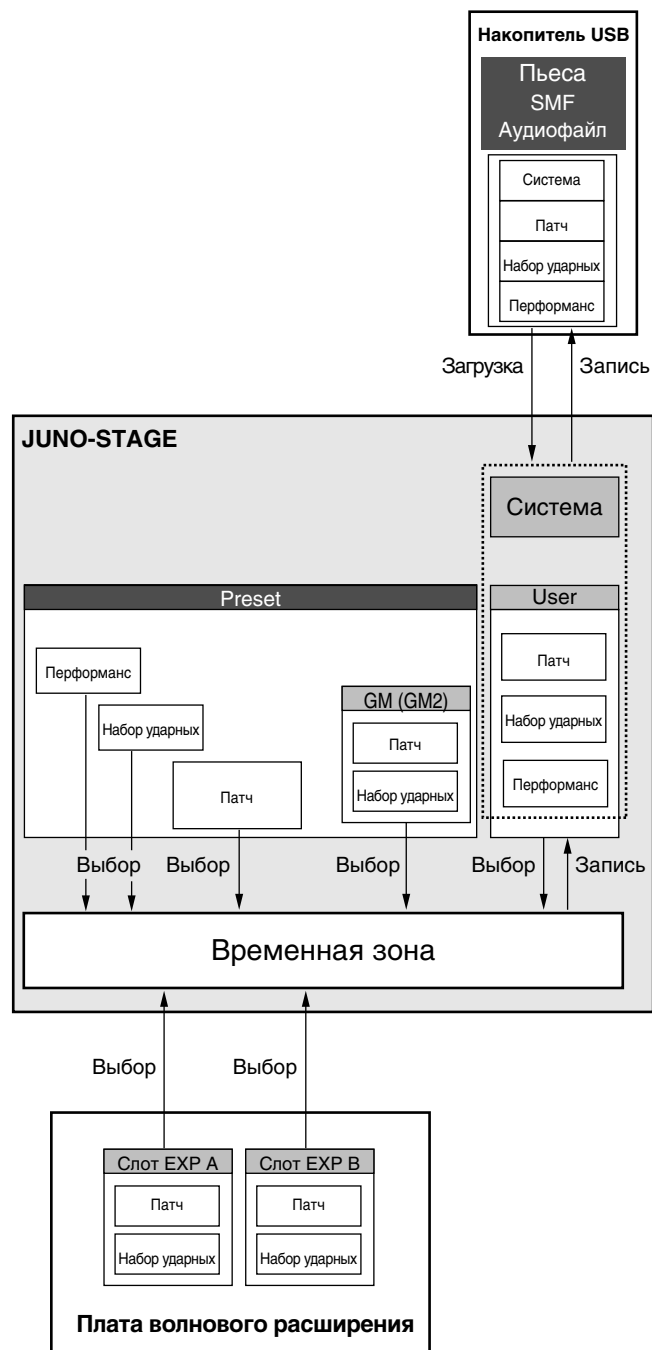
Эффекты в режиме Patch

Мультиэффекты, хорус и реверберация могут использоваться независимо каждым патчем и набором ударных. При регулировке уровня сигнала, подаваемого на каждый процессор эффектов (уровень посыла), обеспечивается управление уровнем эффекта, воздействующего на каждый тембр.



Память инструмента

Установки патча и перформанса сохраняются в памяти. Имеются три типа памяти: временная, перезаписываемая и неперезаписываемая.



Временная память

Временная зона

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

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

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

Перезаписываемая память

Пользовательская память (User)

В пользовательской памяти хранятся необходимые данные.

Для сохранения перформанса выполните команду Performance Write (стр. 133), для сохранения патча — Patch Write (стр. 97), для сохранения набора ударных — Rhythm Set Write (стр. 123).

Данные созданных арпеджио, памяти аккордов и паттернов ударных также хранятся в пользовательской памяти (стр. 63, стр. 65, стр. 77).

Системная память

Здесь сохраняются установки системных параметров, определяющих функционирование JUNO-STAGE. Для их сохранения предусмотрена команда System Write (стр. 145).

Накопитель USB

На накопитель USB сохраняются следующие данные:

- Пользовательские патчи (наборы ударных)
- Пользовательские перформансы
- Любимые установки
- Пользовательские арпеджио
- Пользовательские установки памяти аккордов
- Пользовательские паттерны ударных
- Пользовательские группы ударных
- Установки режима MIDI-контроллеров
- Первый загружаемый в режиме Piano патч
- Системные установки

Неперезаписываемая память

Пресетная память (Preset)

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

Платы волнового расширения (опции серии SRX)

В JUNO-STAGE можно установить две платы расширения (серии SRX; опциональные). Они содержат волновые данные, а также использующие эти данные патчи и наборы ударных, которые можно загрузить непосредственно во временную зону для работы.

Основы работы с JUNO-STAGE

Переключение режимов тон-генератора

JUNO-STAGE имеет два режима генерации звука: Patch и Performance (стр. 38). Можно выбрать любой наиболее подходящий к конкретной ситуации режим.

Режим Patch

Экран PATCH PLAY

Нажмите [PATCH] для доступа к этому экрану.

Здесь можно выбрать патч или набор ударных, воспроизводимый с клавиатуры.



Режим Performance

Этот режим позволяет сочетать в исполнении несколько звуков (патчи и/или наборы ударных).

Экран PERFORM PLAY

Нажмите [PERFORM] для доступа к этому экрану.

Здесь можно выбрать перформанс, а также произвести для него детальные настройки.



Экран PART SELECT

Нажмите [PART SELECT] для доступа к этому экрану.

Здесь можно выбрать для каждой партии патч или набор ударных.

Если используются два патча в режимах наложения (Dual: стр. 51) или разделения клавиатуры (Split: стр. 51), оба патча отображаются на одном экране.



Функциональные кнопки

Шесть расположенных под дисплеем кнопок [KBD/ORG/2] – [VOCAL/PAD/7] выполняют различные функции (функциональные кнопки), зависящие от экрана. Функции отображаются внизу экрана, соответствующие кнопки подсвечиваются.

- * Если в руководстве приводится аббревиатура, например, [7 (EXIT)], то цифра означает название кнопки, а текст в скобках – отображаемое на дисплее название функции.



Окно

Экраны по-меньше, временно отображающиеся в верхней части обычных экранов, называются окнами. Тип окон зависит от конкретной ситуации. Некоторые отображают списки, другие позволяют произвести установки, третьи выводят запрос на подтверждение выполнения операции.



Нажмите [EXIT] или [7 (CLOSE)] для закрытия окна. Некоторые окна после выполнения операции закрываются автоматически.

Функции [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. описания конкретной функции.

Для некоторых экранов нажатие [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 [▲], [▼], [◀] и [▶] (кнопки курсора).

- [▲]: перемещает курсор вверх.
- [▼]: перемещает курсор вниз.
- [◀]: перемещает курсор влево.
- [▶]: перемещает курсор вправо.

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]

Кнопка [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 ([NUMERIC])

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

На экранах PATCH PLAY (стр. 45), PERFORM PLAY (стр. 49), PART SELECT (стр. 50) и MIDI CONTROLLER этим способом можно задавать номера патчей, перформансов или сообщений MIDI Program Change.

1. Кнопками курсора выделите поле значения.
2. Нажмите [NUMERIC], она засветится.
Кнопки [0] – [9] подсветятся.
3. Кнопками [0] – [9] введите числовое значение и нажмите [ENTER].
Введенное значение будет принято, и подсветка кнопок [0] – [9] погаснет.
Если повторно нажать [NUMERIC] без нажатия [ENTER], подсветка кнопок [0] – [9] погаснет, и значение не изменится.

TIP

Если включить [NUMERIC] и ввести число, нажатие [EXIT] установит значение в "0".

Наименование

В рамках JUNO-STAGE можно именовать каждый патч, набор ударных и перформанс. Процедура одинакова для любого типа данных.



1. Нажмите [◀] [▶] для перемещения курсора в поле ввода символа.
2. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите символ.

Кнопка	Описание
[3 (TYPE)]	Выбирает тип символа. При каждом нажатии на кнопку попеременно выбирается первый символ из следующего набора: прописная буква (A), строчная буква (a) или числа и символы (0).
[4 (DELETE)]	Удаляет символ в позиции курсора.
[5 (INSERT)]	Вставляет пробел в позицию курсора.
[6 (CANCEL)]	Отменяет ввод и снова выводит экран наименования.
[7 (WRITE)]	Сохраняет произведенные изменения.
[◀] [▶]	Перемещают курсор.
[▲] [▼]	Переключают между строчными и прописными буквами.

Доступные символы

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

TIP

На экране наименования можно нажать [MENU] и выбрать "1. Undo" для возврата к предыдущему названию.
В [MENU] можно выбрать "2. To Upper", чтобы изменить букву в позиции курсора на прописную.
В [MENU] можно выбрать "3. To Lower", чтобы изменить букву в позиции курсора на строчную.
В [MENU] можно выбрать "4. Delete All" для удаления всех введенных символов.

Глава 2. Выбор звуков

Выбор патчей

Каждый звук в рамках JUNO-STAGE называется "патчем".

Некоторые патчи состоят из звуков различных ударных инструментов и называются "наборами ударных".

Встроенные в JUNO-STAGE патчи организованы в три группы: User, Preset и GM. Также можно установить до двух плат расширения (серии SRX; опциональные), которые содержат дополнительные патчи.

Доступен выбор патчей из следующих групп.

USER

Здесь содержатся перезаписываемые патчи, находящиеся в памяти JUNO-STAGE.

В эту группу сохраняются созданные патчи. При поставке JUNO-STAGE с завода, в этой группе уже содержится 256 патчей.

PRST (Preset)

Здесь содержатся неперезаписываемые патчи, находящиеся в памяти JUNO-STAGE.

Хотя эти патчи являются неперезаписываемыми, их можно модифицировать и сохранять в группу User.

GM (GM2)

Здесь содержатся неперезаписываемые патчи, совместимые с стандартом GM2. Данный стандарт поддерживается MIDI-устройствами различных производителей. Хотя эти патчи являются неперезаписываемыми, их можно модифицировать и сохранять в группу User. В данной группе содержится 256 патчей.

XP-A, B (плата расширения, установленная в слот EXP A или B)

Здесь содержатся патчи платы расширения, установленной в слот EXP A или B. Хотя эти патчи являются неперезаписываемыми, их можно модифицировать и сохранять в группу User. Количество патчей в каждой группе зависит от конкретной установленной платы расширения.

MEMO

Патчи XP-A или B доступны только при установке в соответствующий слот опциональной платы волнового серии SRX.

cf.

"Список патчей" (стр. 193)

Выбор патчей в режиме Patch

В режиме Patch можно выбирать патчи следующими способами:

- "Выбор патча колесом VALUE" (стр. 45)
- "Выбор патчей из списка" (стр. 46)
- "Выбор патча по номеру ([NUMERIC])" (стр. 46)
- "Выбор патчей педалью (PATCH SELECT)" (стр. 46)
- Определением и выбором любимого патча (Favorite) (стр. 47)

MEMO

Эта процедура аналогична и для режима Performance. См. "Работа с JUNO-STAGE в режиме Performance" (стр. 49).

Экран PATCH PLAY



Выбор патча колесом VALUE

1. **Нажмите [PATCH].**
JUNO-STAGE перейдет в режим Patch, и отобразится экран PATCH PLAY.
2. **Установите курсор на группу патча.**
3. **Колесом VALUE или [DEC] [INC] выберите нужную группу.**
4. **Установите курсор в поле типа патча.**
5. **Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите "Patch" или "Rhythm".**
6. **Установите курсор в поле номера патча.**
7. **Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите патч (или набор ударных).**

Выбор патчей из категории (фиксация категории)

Иконка замка (🔒) на экранах PATCH PLAY и PART SELECT определяет выбор патча из текущей или из любой категории.

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

Выбор патчей из списка

Можно вывести на дисплей список патчей и выбрать патч из него.

1. Нажмите [PATCH].

JUNO-STAGE перейдет в режим Patch, и отобразится экран PATCH PLAY.

2. Нажмите одну из кнопок [RHYTHM] – [BASS] (группы) для выбора группы.

3. Нажмите [ENTER].

Отобразится экран PATCH LIST.



4. Кнопками [◀] [▶] выберите категорию патча.

Выберите категорию в рамках выбранной группы.

Также можно использовать для выбора групп кнопки групп.

5. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите патч (или набор ударных).

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

Выбор патча по номеру ([NUMERIC])

Патч можно выбрать, введя его номер.

1. Нажмите [PATCH].

JUNO-STAGE перейдет в режим Patch, и отобразится экран PATCH PLAY.

2. Установите курсор в поле группы патча.

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите группу патча.

4. Кнопками курсора подсветите тип патча.

5. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите "Patch" или "Rhythm."

6. Установите курсор в поле номера патча.

7. Нажмите [NUMERIC], она засветится.

Кнопки [0] – [9] подсветятся.

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

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

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

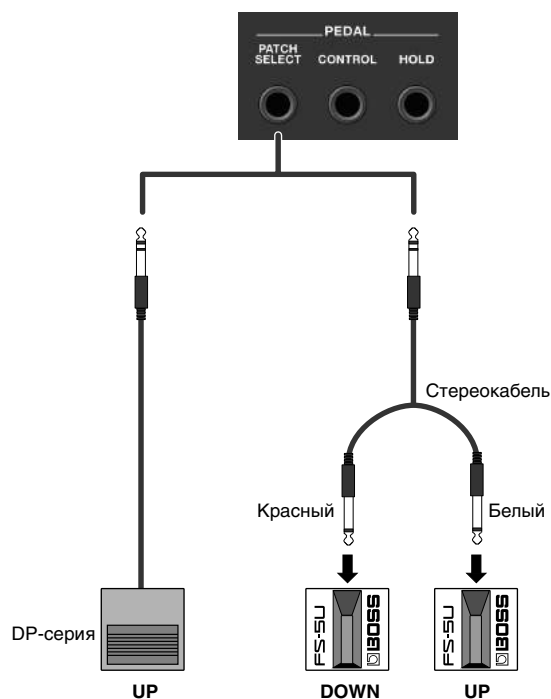
Выбор патчей педалью (PATCH SELECT)

Возможен выбор патчей педальным переключателем (опциональные FS-5U или FS-6), подключенным к разъему PATCH SELECT.

Можно с помощью стереокабеля (опционального) подключить к разъему PATCH SELECT два педальных переключателя (опциональных) или один педальный переключатель (DP-серии; опциональный).

Номера патчей будут последовательно увеличиваться или уменьшаться на единицу с каждым нажатием соответствующей педали, подключенной к разъему PATCH SELECT.

При подключении только одной педали, нажатие на нее будет увеличивать номер патча на единицу.



MEMO

Педаля будет функционировать согласно системной установке "Patch Select". Если "Patch Select" назначить на "AUTO UP/(DOWN)", патчи будут переключаться, как описано выше. В режиме Performance нажатия педали будут переключать перформансы, и если включена функция FAVORITE [ON/OFF], нажатия педали будут переключать любимые установки. См. "Patch Select" (стр. 147).

Прослушивание патча ([PREVIEW])

Если удерживать нажатой кнопку [PREVIEW], можно будет прослушать патч или набора ударных с помощью соответствующей фразы, которая предусмотрена для каждого типа (категории) патча. Это позволяет оценить звучание выбранного патча.

1. Нажмите и удерживайте [PREVIEW].

Соответствующая фраза будет проиграна звуком выбранного на экране патча (набора ударных).

2. Воспроизведение остановится при отпускании кнопки [PREVIEW].

cf.

Способ воспроизведения фразы можно изменить с помощью параметра "Preview" (стр. 146).

Определение и загрузка любимых патчей или перформансов (FAVORITE)

Часто используемые при "живом" исполнении тембры можно определить в качестве "любимых" и оперативно загружать их по мере необходимости. В группе "любимых" можно зарегистрировать патчи, наборы ударных или перформансы и вызывать их из любого режима.

Каждый банк любимых звуков может содержать до 10 патчей, наборов ударных или перформансов. Доступно создание 10 таких банков.

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

Регистрация любимого патча или перформанса

Зарегистрировать патч (набор ударных) или перформанс в качестве любимого можно независимо от состояния FAVORITE [ON/OFF].

1. В режиме Patch или Performance выберите патч (набор ударных) или перформанс, который необходимо зарегистрировать.

2. Для смены любимых банков, удерживая FAVORITE [BANK], нажмите кнопку банка ([0] – [9]), в который регистрируется звук.

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

Нажатие одной из кнопок [0] – [9] выберет банк Favorite, в который будет зарегистрирован тембр.

MEMO

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

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

Отобразится сообщение, аналогичное ниже приведенному, и текущий патч (набор ударных) или перформанс будет зарегистрирован в Favorite под выбранным номером.



Например, если зарегистрировать патч в "банк 7 под номером 1", дисплей отобразит "Patch registered to Bank: 7-1".

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

Загрузка звука из группы любимых

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

1. Нажмите FAVORITE [ON/OFF], кнопка засветится.

Теперь кнопками [0] – [9] можно выбирать любимые звуки.

2. Для смены банков любимых звуков, удерживая FAVORITE [BANK], нажмите кнопку ([0] – [9]), соответствующую нужному банку.

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

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

MEMO

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

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

В зависимости от любимого звука, JUNO-STAGE перейдет в режим Patch или Performance.

MEMO

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

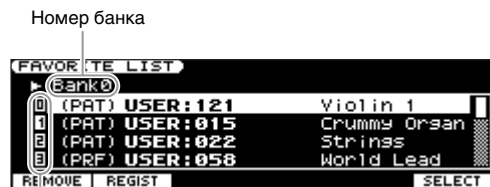
Запись, загрузка или редакция любимых звуков в списке

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

В списке любимых звуков “(PAT)” обозначает патч, “(RHY)” – набор ударных, а “(PRF)” – перформанс.

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

Отобразится экран FAVORITE LIST.



2. Кнопками [◀] [▶] выберите банк.

3. Колесом VALUE, [▲] [▼] или кнопками [DEC] [INC] выберите нужный звук.

Кнопка	Действие
[ENTER] или [7 (SELECT)]	Загрузка выбранного звука.
[2 (REMOVE)]	Удаление выбранного звука.
[3 (REGIST)]	Запись текущего патча (набора ударных) или перформанса под выбранным номером. Если данный номер уже занят, его содержимое будет переписано.
Удерживая [SHIFT], нажмите [▲] [▼]	Смена номера любимого звука. Если номер-назначение записи уже занят, его содержимое будет переписано. * Данная операция занимает несколько секунд.

Смена любимого звука одной кнопкой ([FAVORITE UP/ASSIGNABLE])

1. Нажмите [FAVORITE UP/ASSIGNABLE].

Происходит переключение к любимому звуку с номером, на единицу большим текущего.

По достижении последнего номера в банке, происходит переключение на следующий банк.

Номера или банки, в которых любимые звуки отсутствуют, пропускаются.

MEMO

Кнопка функционирует согласно системной установке “Assignable Switch” (стр. 148). Если “ASSIGNABLE Switch” установлено в “FAVORITE UP”, любимые звуки будут переключаться, как описано выше.

Выбор любимых звуков педалью (PATCH SELECT)

Можно переключать любимые звуки педальным переключателем (опциональным), подключенным к разъему PATCH SELECT.

С помощью стереокабеля (опционального) можно подключить к разъему PATCH SELECT два педальных переключателя. (См. рис. на стр. 21)

При включении FAVORITE [ON/OFF] (кнопка светится) номера любимых звуков будут последовательно увеличиваться или уменьшаться на единицу с каждым нажатием соответствующей педали, подключенной к разъему PATCH SELECT.

При подключении только одной педали, нажатие на нее будет увеличивать номер любимого звука на единицу.

MEMO

Педаль функционирует согласно системной установке “Patch Select.” См. “Patch Select” (стр. 147).

Работа с JUNO-STAGE в режиме Performance

Перформанс содержит патчи (или наборы ударных), назначенные на партии, а также установки громкости и панорамы.

При смене перформансов одновременно изменяются установки партий 1 – 16 совместно с другими установками, сохраненными в перформансе.

МЕМО

В режиме Performance имеется установка “переключателя клавиатуры”, определяющая, звук какой из партий 1 – 16 будет воспроизводиться. При игре на клавиатуре в режиме Performance будет исполняться партия, переключатель клавиатуры которой установлен в “ON” и выбранная партия (“текущая”). См. “Выбор звучащих партий (Keyboard Switch)” (стр. 134).

Сохраняемые в перформансе установки

Чтобы сохранить результаты редакции перформанса, нажмите [WRITE] для записи его в качестве пользовательского. См. “Сохранение созданного перформанса ([WRITE])” (стр. 133).

Перформанс содержит следующие установки:

- Все параметры, доступные на экране PERFORM PLAY (стр. 134) (параметры перформанса)
- Установки D Beat и других контроллеров (стр. 135)
- Установки арпеджио и памяти аккордов (стр. 60, стр. 64)
- Номер группы паттерна ритма (стр. 74)
- Результаты редакции эффектов в режиме Performance (стр. 82)

МЕМО

При реакции перформанса на экране PERFORM PLAY отображается “*”.

NOTE

Изменения, вносимые при редакции перформанса, являются временными; они отменяются при отключении питания или смены перформанса. Для их сохранения необходимо произвести запись перформанса в пользовательскую память (стр. 133).

Выбор перформанса

В рамках JUNO-STAGE перформансы организованы в две группы: пользовательские (user) и пресетные (preset).

USER

Здесь содержатся перезаписываемые перформансы, находящиеся в памяти JUNO-STAGE. В эту группу сохраняются созданные перформансы. Изначально в этой группе содержится 64 перформанса.

PRST (preset)

Здесь содержатся неперезаписываемые перформансы, находящиеся в памяти JUNO-STAGE. Однако, их можно модифицировать и сохранять в группу User.

1. Нажмите [PERFORM].

JUNO-STAGE перейдет в режим Performance, и отобразится экран PERFORM PLAY.



2. Установите курсор в поле группы перформанса.

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите группу перформанса.

4. Установите курсор в поле номера перформанса.

5. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите перформанс.

Выбор перформансов из списка

Когда курсор находится на номере перформанса, можно нажать [ENTER/LIST] для доступа к экрану PERFORMANCE LIST.



Кнопками [◀] [▶] выберите группу перформансов, колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите перформанс и нажмите [ENTER].

Выбор перформанса будет подтвержден и произойдет возврат к экрану PERFORM PLAY.

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

Выбор перформанса по номеру (NUMERIC)

Если курсор находится в поле номера перформанса, для выбора перформанса нажмите [NUMERIC], кнопками [0] – [9] задайте его номер и нажмите [ENTER].

Если повторно нажать [NUMERIC] без нажатия [ENTER], произойдет возврат к предыдущему экрану без изменения номера перформанса.

Регистрация и выбор любимых перформансов (FAVORITE)

Часто используемые перформансы можно определить в качестве “любимых” и оперативно загружать по мере необходимости.

См. “Определение и загрузка любимых патчей или перформансов (FAVORITE)” (стр. 47).

Выбор перформансов педалью (PATCH SELECT)

Возможен выбор перформансов с помощью педального переключателя (опциональный), подключенного к разъему PATCH SELECT.

С помощью стереокабеля можно подключить к разъему PATCH SELECT два педальных переключателя. (См. рис. на стр. 21)

В режиме Performance номера перформансов будут последовательно увеличиваться или уменьшаться на единицу с каждым нажатием соответствующей педали, подключенной к разъему PATCH SELECT.

При подключении только одной педали, ее нажатие будет увеличивать номер перформанса на единицу.

MEMO

Педаля будет функционировать согласно системной установке “Patch Select.” См. “Patch Select” (стр. 147).

Выбор партии

Выбранная партия называется “текущей”.

1. Нажмите [PERFORM] или [PART SELECT] (кнопка засветится).

Отобразится экран PERFORM PLAY или PART SELECT.

На экране PERFORM PLAY



2. Кнопками [◀] [▶] выберите партию.

На экране PART SELECT



2. Выберите курсором поле номера партии.
3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите партию.

MEMO

В режимах Split или Dual (т.е., если светится кнопка [SPLIT] или [DUAL]) доступен выбор только партий Upper или Lower.

Назначение патча на партию

На каждую партию можно назначить свой патч.

1. На экране PART SELECT выберите партию.
2. Кнопками курсора выберите поле группы патча или номера партии.
3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите патч.

MEMO

См. “Выбор патчей в режиме Patch” (стр. 45).

Режим наложения тембров (DUAL)

Режим "Dual" позволяет воспроизводить два патча одновременно. В режиме Dual патчи партий 1 и 2 звучат одновременно. Партия 1 называется "Upper", партия 2 – "Lower".

1. Нажмите [DUAL] (кнопка засветится).

Включится режим клавиатуры Dual.

[PART SELECT] засветится, и отобразится экран PART SELECT.



Патчи партий Upper и Lower будут звучать одновременно.

2. Для выхода из режима Dual повторно нажмите [DUAL] (кнопка погаснет).

TIP

На экране PART SELECT можно переместить курсор на иконку регулятора уровня и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] установить громкость партии (LEVEL). Это удобно для регулировки баланса между двумя партиями.

MEMO

При включении [DUAL] переключатель клавиатуры (стр. 134) установится в "ON" для партий Upper и Lower и в "OFF" для партий 3 – 16, вне зависимости от его предыдущей установки.

MEMO

При включении [DUAL] диапазон клавиатуры (стр. 134) устанавливается в "C – G9" (полная клавиатура) для партий Upper и Lower, вне зависимости от его предыдущей установки.

Режим разделения клавиатуры (SPLIT)

Режим "Split" означает установку, при которой клавиатура разделяется на две зоны для левой и правой рук, причем на каждую из них назначается свой патч. Граничная нота между этими зонами называется "точка раздела".

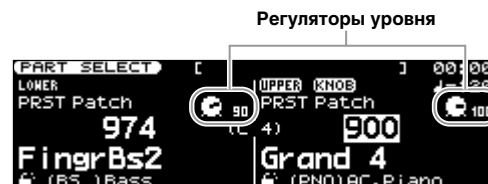
В режиме Split зона правой руки воспроизводит патч, назначенный на партию 1, а зона левой руки воспроизводит патч, назначенный на партию 2. Партия 1 называется "Upper", партия 2 называется "Lower". Точка раздела относится к партии Upper и входит в зону Upper.

При включении питания точка раздела устанавливается в "C4".

1. Нажмите [SPLIT] (кнопка засветится).

Включится режим клавиатуры Split.

[PART SELECT] засветится, и отобразится экран PART SELECT.



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



2. Для выхода из режима Split повторно нажмите [SPLIT] (кнопка погаснет).

TIP

На экране PART SELECT можно переместить курсор на иконку регулятора уровня и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] установить громкость партии (LEVEL). Это удобно для регулировки баланса между двумя партиями.

MEMO

При включении [SPLIT] переключатель клавиатуры (стр. 134) установится в "ON" для партий Upper и Lower и в "OFF" для партий 3 – 16, вне зависимости от его предыдущей установки.

MEMO

При включении [SPLIT] диапазон клавиатуры (стр. 134) для Upper устанавливается между нотой точки раздела и "G9", а для Lower устанавливается между "C-" и нотой слева от точки раздела, вне зависимости от его предыдущей установки.

Смена точки раздела

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

1. Когда кнопка [SPLIT] светится, удерживая ее, возьмите ноту, соответствующую новой точке раздела.

Выбранная нота станет новой точкой раздела.

Нота, соответствующая точке раздела входит в зону Upper.

2. Для закрытия окна установок нажмите [EXIT].

TIP

Также можно задать точку раздела в окне установок. Для этого, удерживая нажатой [SHIFT], нажмите на [SPLIT]. Далее, в окне установок колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] задайте точку раздела и нажмите [EXIT], чтобы закрыть окно.

Глава 3. Расширенные функции исполнения

Изменение установок клавиатуры

Транспонирование с шагом в октаву (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 OCTAVE [DOWN] или [UP].



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

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

При нажатии одной из этих кнопок открывается окно установок; оно закрывается через некоторое время после отпускания кнопки.

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

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

MEMO

В режиме Patch или Piano октавный сдвиг сохраняется даже при переключении патчей.

NOTE

В режиме Patch или Piano данная установка не сохраняется. При включении питания JUNO-STAGE она сбрасывается в "0".

MEMO

В режиме Performance или MIDI Controller можно задать установку Octave Shift для каждой партии отдельно.

Транспонирование с шагом в полутон ([TRANSPOSE])

Функция Transpose транспонирует высоту клавиатуры с шагом в полутон.

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

1. Удерживайте [TRANSPOSE] и нажмите [-] 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.

Удержание [TRANSPOSE] и одновременное нажатие [DOWN] и [UP] сбрасывает значение в "C".

MEMO

Это — единая установка для всего JUNO-STAGE. Ее значение не изменяется даже при переключении патчей или перформансов.

NOTE

Данная установка не сохраняется. При включении питания JUNO-STAGE она сбрасывается в "C".

Выбор строя (Scale Tune)

Равнотемперированный строй наиболее распространен в современной музыке, в том числе на Западе. Однако, в JUNO-STAGE предусмотрены 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 изменять высоту каждой ноты с шагом в один цент (1/100 полутона) относительно равнотемперированного строя.

1. **Нажмите [MENU].**
2. **Кнопками [▲] [▼] выберите "1. System" и нажмите [ENTER].**
Отобразится окно System Menu.
3. **Нажмите [2 (GENERAL)].**
4. **Нажмите [3 (SOUND)].**
5. **Кнопками [▲] [▼] выделите "Scale Tune Switch" или "Patch Scale Tune for C – B".**
6. **Колесом VALUE или [DEC] [INC] выберите значение.**

Параметр	Диапазон	Описание
Scale Tune Switch	OFF, ON	Выберите ON для использования строя, отличного от равнотемперированного.
Patch Scale Tune for C – B	-64 – +63	Определяет, на сколько высота ноты отличается от высоты ноты в равнотемперированном строе с точностью до одного цента (1/100 полутона).

7. **Для сохранения установок нажмите [7 (WRITE)].**
8. **Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.**

MEMO

В режиме Performance эти настройки можно задать для каждой партии. См. "Part Scale Tune for C – B" (стр. 143).

● Равнотемперированный строй

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

● Чистый строй (тоника C)

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

● Арабский строй

По сравнению с равнотемперированным, ноты E и B звучат на четверть тона ниже, а C#, 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).

В JUNO-STAGE арабский строй доступен для трех тоник: G, C и F.

Пример: тоника C

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

Нота	Равнотемперированный строй	Чистый строй	Арабский строй
C	0	0	-6
C #	0	-8	+45
D	0	+4	-2
E b	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
B b	0	+14	-10

Настройка чувствительности 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 [MENU].**
2. **Кнопками [▲] [▼] выберите "1. System" и нажмите [ENTER].**
Отобразится окно System Menu.
3. **Нажмите [3 (KBD/CTRL)].**
4. **Нажмите [2 (KBD)].**
5. **Кнопками [▲] [▼] выберите параметр.**
6. **Колесом VALUE или [DEC] [INC] выберите значение.**

Параметр	Диапазон	Описание
Keyboard Velocity	REAL, 1 – 127	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.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Чувствительность клавиатуры. LIGHT: Легкая синтезаторная MEDIUM: Стандартная HEAVY: Акустический рояль
Keyboard Velocity Sens	-63 – +63	Точная настройка чувствительности клавиатуры после выбора Keyboard Velocity Curve. Чем выше значение, тем больше громкость нот при экспрессивном звукоизвлечении.

7. **Для сохранения установок нажмите [7 (WRITE)].**
8. **Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.**

MEMO

Изменение установки Keyboard Velocity Curve также воздействует на установку "Key Touch Select" (стр. 117) режима Piano.

Работа с джойстиком в реальном времени

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

Перемещение джойстика от себя добавляет вибрато. Это называется "модуляция".

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



Высота тона



Модуляция

MEMO

Диапазон изменения высоты тона устанавливается независимо для каждого патча. См. "Pitch Bend Range Up/Down" (стр. 101). В режиме Performance эта установка производится независимо для каждой партии (стр. 141).

Назначение функций на [S1] и [S2]

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

МЕМО

При выборе Split или Dual в режиме Performance эти кнопки воздействуют на функции, назначенные на текущую партию. Текущая партия обозначается символом **КНОБ**.



1. Удерживая [SHIFT], нажмите [S1] или [S2].

Отобразится следующий экран.



(Пример экрана в режиме Patch)

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

“Switch 1” осуществляет установки для [S1], а “Switch 2” осуществляет установки для [S2].

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] введите значение.

Параметры, которые можно выбрать, и диапазоны их значений описаны в разделе “[3 (S1/S2)]” (стр. 136) для режима Performance и в разделе “Switch 1” (стр. 149) для режима Patch.

4. Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

МЕМО

В режиме Performance установки [S1] [S2] сохраняются в перформансе. Для этого нажмите [WRITE] (стр. 133)

МЕМО

В режиме Patch установки [S1] [S2] сохраняются в качестве системных. Для их сохранения нажмите [7 (WRITE)].

Управление портаменто

На шаге 3 приведенной выше процедуры назначьте “PORTAMENTO” на “Switch 1” или “Switch 2”.

При манипуляциях с [S1] или [S2] портаменто будет включаться/отключаться.

Это имеет практическое применение при игре звуками бас-синтеза.

Монофонический режим

На шаге 3 приведенной выше процедуры назначьте “MONO/POLY” на “Switch 1” или “Switch 2”.

При манипуляциях с [S1] или [S2] будет происходить переключение между монофоническим и полифоническим режимами.

Это имеет практическое применение при игре звуками бас-синтеза.

Моделирование гитарной техники “подтяжки”

На шаге 3 приведенной выше процедуры установите “Switch 1” или “Switch 2” в “BEND MODE”.

При манипуляциях с [S1] или [S2] будет включаться/отключаться функции “BEND MODE” и “CATCH+LAST”.

Если функция “CATCH+LAST” включена, при взятии аккорда и изменении высоты тона джойстиком, высота будет изменяться только у ноты, взятой последней. Например, если взять ноту “D”, а потом “C”, перемещение джойстика вправо увеличит высоту только ноты “C”.

Это имеет практическое применение при игре гитарными звуками.

Изменение скорости эффекта Rotary для органа

Для изменения скорости эффекта вращения динамика кнопками [S1] или [S2] произведите следующие настройки.

Ниже приведен пример для [S1]. Для использования [S2], просто замените в тексте “Switch 1” на “Switch 2”.

■ В режиме Patch

1. Назначьте установку “Switch 1” на “SYS CTRL 1 SRC”.

1) Удерживайте [SHIFT] и нажмите [S1].

Отобразится экран установок.

2) Для “Switch 1” установите “Assign” в “SYS CTRL 1 SRC”.

В данном примере использовано “SYS CTRL 1 SRC.”

2. Выберите патч для обработки эффектом.

1) Нажмите [PATCH], отобразится экран PATCH PLAY.

2) Выберите патч.

Допустим, выбран звук органа.

3. Настройте эффект.

1) Нажмите [EDIT] и выберите “EFFECT EDIT”.

Отобразится экран EFFECT ROUTING.

2) Нажмите [3 (MFX)].

Отобразится экран MFX.

3) Выберите “21:ROTARY” в качестве MFX Type.

4) Нажмите [4 (CTRL)].

Отобразится экран MFX CTRL.

5) На экране MFX CTRL установите следующее:

- Для “Source” выберите “SYS CTRL 1”.
- Для “Destination” выберите “Speed”.
- С помощью параметра “Sens” задайте глубину эффекта.

4. Включение/отключение [S1] будет переключать скорость вращения динамика.

TIP

Описанная выше процедура применима и к установкам других эффектов, например, для определения уровня драйва в эффекте овердрайв.

MEMO

Чтобы запомнить установки, сохраните их в System (стр. 145) и сохраните настройки эффекта в патче (стр. 97).

NOTE

Если эффект плохо слышен, проверьте следующие установки.

- На экране EFFECT ROUTING (стр. 80) выбранного патча увеличьте значения параметров "Tone Output Level" для тембров, "Tone Switch" которых включен, и "MFX Output Level".
- На экране EFFECT ROUTING (стр. 80) выбранного патча установите "PATCH OUT" в "MFX".

■ В режиме Performance

Перед выполнением следующей процедуры подготовьте патч для обработки эффектом вращающегося динамика с помощью установок, описанных в шагах 2 и 3 раздела "В режиме Patch".

1. На партию перформанса назначьте подготовленный патч.

В данном примере используется партия 2 (или LOWER).

2. Назначьте параметр перформанса "Switch 1" на "SYS CTRL 1 SRC."

- * Установите номер системного контроллера (SYS CTRL) в соответствии со значением, определенном для "Source" в шагах 3 – 5 раздела "В режиме Patch."

1) Удерживая [SHIFT], нажмите [S1].

Отобразится экран установок.

2) Для "Switch 1" установите "Assign" в "SYS CTRL 1 SRC."

3) Нажмите [EXIT], отобразится экран PERFORM PLAY.

3. Настройте эффект.

1) Нажмите [EDIT] и выберите "EFFECT EDIT".

Отобразится экран EFFECT ROUTING.

2) На экране EFFECT ROUTING произведите следующие установки:

- Слева вверху установите номер партии в "PART 2 (или LOWER)".
- Под номером партии установите "OUTPUT" в "MFX".
- Под "OUTPUT" установите "MFX SEL" в "1".
- Установите "MFX1" Source в "P 2 (or LO)" (выбранная на шаге 1 партия). После этого в поле MFX Type отобразится "21: ROTARY".

3) Нажмите [EXIT] несколько раз для перехода к экрану PERFORM PLAY.

4. Кнопкой [S1] включите эффект.

1) На экране PERFORM PLAY или PERFORM SELECT выберите партию 2 (или LOWER).

[S1] будет воздействовать на текущую партию. Выберите партию, к которой необходимо применить эффект.

2) Включение/отключение [S1] будет переключать скорость вращения динамика.

MEMO

Чтобы запомнить установки, сохраните их в перформанс (стр. 133).

Модификация звука контроллером D Beam

Контроллер D Beam управляет параметрами за счет перемещения руки вблизи него. Управляемый им эффект зависит от назначенной на него функции. В рамках JUNO-STAGE контроллер D Beam может использоваться не только для модификации звука, но и для управления высотой тона монофонического (сольного) звука синтеза.

1. Нажмите D BEAM [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] или [ASSIGNABLE] для включения контроллера D Beam.

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

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

Производимый эффект зависит от назначенной на D Beam функции.

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

MEMO

В режиме Performance состояние контроллера D Beam запоминается в качестве установок перформанса.

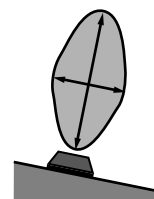
Диапазон действия контроллера D Beam

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.

→ "D Beam Sens" (стр. 152)



SOLO SYNTH

На JUNO-STAGE можно играть звуком монофонического синтезатора и управлять его высотой тона с помощью контроллера D Beam.

1. Удерживая [SHIFT], нажмите D BEAM [SOLO SYNTH].

Отобразится следующий экран.



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

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите значение.

См. "[3 (SYNTH)]" (стр. 152).

4. Чтобы запомнить установки, нажмите [7 (WRITE)].

TIP

Для перехода к экранам других установок D Beam можно использовать функциональные кнопки внизу экрана.

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

MEMO

Установка Solo Synth сохраняется в качестве системной.

ACTIVE EXPRESSION

С помощью контроллера D Beam можно добавлять экспрессию любому звуку.

MEMO

Способ добавления экспрессии зависит от конкретного звука. Для ряда звуков эффект будет незначителен.

1. Удерживая [SHIFT], нажмите D BEAM [ACTIVE EXPRESS].

Отобразится следующий экран.



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

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите значение.

См. "[4 (ATV EXP)]" (стр. 153).

4. Чтобы сохранить установки, нажмите [7 (WRITE)].

TIP

Для перехода к экранам других установок D Beam можно использовать функциональные кнопки внизу экрана.

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

MEMO

Установка Active Expression сохраняется в качестве системной.

ASSIGNABLE

На контроллер D Beam можно назначать различные функции и управлять ими в реальном времени.

1. Удерживая [SHIFT], нажмите D BEAM [ASSIGNABLE].

Отобразится следующий экран.



(Пример экрана в режиме Patch)

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

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите значение.

См. "[4 (DBASGN)]" (стр. 136) для режима Performance и "[5 (ASSIGN)]" (стр. 153) для режима Patch.

TIP

Для перехода к экранам других установок D Beam можно использовать функциональные кнопки внизу экрана.

4. Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

MEMO

В режиме Performance данные установки сохраняются в перформанс с помощью кнопки [WRITE] (стр. 133).

MEMO

В режиме Patch данные установки сохраняются в качестве системных. Чтобы сохранить установки, нажмите [7 (WRITE)].

Модификация звука регуляторами (SOUND MODIFY)

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

MEMO

Если в режиме Patch выбран набор ударных, регуляторы ENVELOPE [ATTACK]/[RELEASE] и [CUTOFF]/[RESONANCE] будут независимо воздействовать на каждую ноту ударных.

MEMO

Параметры, управляемые регуляторами SOUND MODIFY, зависят от режима: Patch или Performance (за исключением MASTER EQ). См. соответствующие разделы.

MEMO

В режиме Performance эти регуляторы воздействуют на текущую партию. На экранах PERFORM PLAY или PART SELECT регуляторы SOUND MODIFY будут воздействовать на партию, отмеченную пиктограммой **КНОБ**.

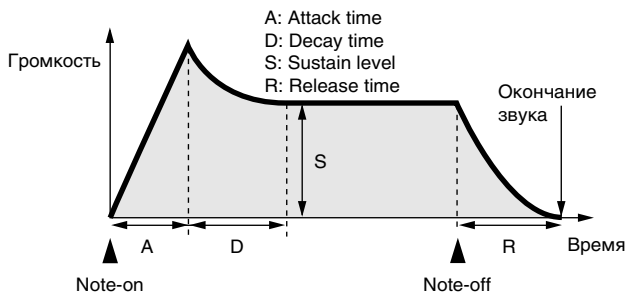


NOTE

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

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

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



A: Attack time: Время от нажатия клавиши до достижения максимальной громкости звука

D: Decay time: Время спада громкости звука от максимума до уровня сустейна.

S: Sustain level: Громкость звука при удержании клавиши нажатой

R: Release time: Время затухания звука после отпускания клавиши

В JUNO-STAGE доступны два регулятора ENVELOPE, управляющие временами A (Attack) и R (Release) текущей партии.

Режим	Параметр	Значение	Описание
Регулятор [ATTACK]			
Performance (Любая партия)	Attack Time Offset	-64 – +63	Задает время между нажатием клавиши и моментом достижения максимального уровня громкости. Вращение регулятора вправо увеличивает время атаки, вращение влево — сокращает.
Patch (Патч)	Attack Time Offset	-63 – +63	
Patch (Набор ударных)	A-Env Time 1	0 – 127	
Регулятор [RELEASE]			
Performance (Любая партия)	Release Time	-64 – +63	Задает время между отпусканием клавиши и полным затуханием звука. Вращение регулятора вправо увеличивает время затухания, вращение влево — сокращает. * Для набора ударных окно установок отображает текущую клавишу (например, C4).
Patch (Патч)	Release Time Offset	-63 – +63	
Patch (Набор ударных)	A-Env Time 4	0 – 127	

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

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

Режим	Параметр	Значение	Описание
Регулятор [CUTOFF]			
Performance (Любая партия)	Cutoff Offset	-64 – +63	Задает частоту среза, с которой фильтр начинает работать. Вращение регулятора вправо повышает прозрачность звука, вращение влево — приглушает звук.
Patch (Патч)	Cutoff Offset	-63 – +63	
Patch (Набор ударных)	Cutoff Frequency	0 – 127	
Регулятор [RESONANCE]			
Performance (Любая партия)	Resonance Offset	-64 – +63	Определяет резонанс фильтра вблизи частоты среза. Вращение регулятора вправо усиливает выразительность эффекта, вращение влево — уменьшает ее.
Patch (Патч)	Resonance Offset	-63 – +63	
Patch (Набор ударных)	Resonance	0 – 127	

Эквалаизация в области низких и высоких частот (регуляторы MASTER EQ [LOW]/[HIGH])

Доступна общая эквалаизация звука в области низких и высоких частот с помощью двух регуляторов (MASTER EQ).

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

Добавление к звуку реверберации (регулятор [REVERB])

Возможна обработка воспроизводимого с клавиатуры звука эффектом реверберации.

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

Режим	Параметр	Значение	Описание
Регулятор [REVERB]			
Performance	Reverb Send Level	0 - 127	Определяет глубину реверберации. Вращение регулятора вправо усиливает реверберацию, вращение влево — ослабляет ее.
Patch	Reverb Output Level	0 - 127	

МЕМО

Эффект доступен при установке "REVERB" в "ON" в окне EFFECT SWITCH (стр. 79).

Блокировка регуляторов ([LOCK])

Включение [LOCK] блокирует регуляторы SOUND MODIFY для предотвращения их случайного перемещения в процессе выступления.

1. Нажмите [LOCK], кнопка засветится.

Блокировка включится, и регуляторы SOUND MODIFY будут недоступны.

2. Для снятия блокировки нажмите [LOCK] еще раз (кнопка погаснет).

МЕМО

При включенной блокировке значения параметров не изменятся даже при вращении регуляторов.

Назначение функции на педаль (Control Pedal)

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

К JUNO-STAGE можно подключать опциональные педали экспрессии, педальные переключатели серии DP или ножные переключатели.

1. Нажмите [MENU].
2. Кнопками [▲] [▼] выберите "1. System" и нажмите [ENTER].
Отобразится окно System Menu.
3. Нажмите [3 (KBD/CTRL)].
4. Нажмите [3 (PEDAL)].
5. Кнопками [▲] [▼] выберите "Control Pedal Assign".
6. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите значение.

Значение	Описание
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	Каждое нажатие педали транспонирует клавиатуру на октаву вверх (до 3 октав).
OCT DOWN	Каждое нажатие педали транспонирует клавиатуру на октаву вниз (до 3 октав).
START/STOP	Запускает/останавливает воспроизведение пьесы или паттерна ударных.
TAP TEMPO	"Настукивание" темпа (темп определяется частотой нажатия на педаль).
PROGRAM UP	Выбор звука с последующим номером.
PROGRAM DOWN	Выбор звука с предыдущим номером.
FAVORITE UP	Выбор любимого звука или банка с последующим номером.
FAVORITE DOWN	Выбор любимого звука или банка с предыдущим номером.
ARP SW	Включение/отключение арпеджио/паттерна ритма
CHORD SW	Включение/отключение памяти аккордов

7. Для сохранения установок нажмите [7 (WRITE)].
8. Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

Воспроизведение арпеджио ([ARPEGGIO])

Функция арпеджио

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

Можно не только использовать заводские стили арпеджио, но также и создавать и исполнять собственные стили арпеджио.

JUNO-STAGE содержит 128 пресетных и 128 пользовательских стилей арпеджио. Пользовательские стили арпеджио, в которых изначально находятся заводские установки, можно переписывать.

Установки арпеджио сохраняются в составе перформанса, их невозможно сохранить в патч.

Также, используя арпеджио совместно с паттернами ударных, можно имитировать игру ансамбля (стр. 74).

Воспроизведение арпеджио

Включение/отключение арпеджио

1. **Нажмите [ARPEGGIO], кнопка засветится.**

Функция арпеджио включится.

Отобразится экран ARPEGGIO STYLE.



На этом экране можно определить установки арпеджио.

Для выхода из экрана ARPEGGIO STYLE нажмите [EXIT].

2. **Возьмите аккорд на клавиатуре.**
JUNO-STAGE воспроизведет арпеджио, согласно взятым нотам.
3. **Для остановки арпеджио снова нажмите [ARPEGGIO] (кнопка погаснет).**

МЕМО

Если в режиме Performance приведенные выше шаги были выполнены, но арпеджио не воспроизводится, выберите текущей партией, соответствующую установленной в "Part" (стр. 61) на экране ARPEGGIO STYLE или включите Keyboard Switch (стр. 134) для партии, заданной в "Part".

Задание темпа арпеджио

Ниже описана процедура определения темпа арпеджио.

1. **Нажмите [TAP TEMPO].**
Откроется окно установки темпа.
2. **Нажмите [TAP TEMPO] три или более раз в нужном темпе.**
Темп вычисляется, исходя из частоты нажатия кнопки.



3. **Для закрытия окна нажмите [7 (CLOSE)] или [EXIT].**

TIP

В открытом окне темпа колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] можно изменить значение темпа.

Удержание арпеджио

С помощью следующей процедуры можно производить арпеджио даже без постоянного удержания клавиш.

1. **Нажмите [ARPEGGIO] для включения арпеджио.**
Отобразится экран ARPEGGIO STYLE.
2. **Нажмите [2 (HOLD)] для установки флажка (✓).**
3. **Возьмите аккорд на клавиатуре.**
4. **Если при удержании арпеджио взять другой аккорд или ноту, арпеджио соответствующим образом изменится.**
5. **Для отмены Arpeggio Hold нажмите [2 (HOLD)] еще раз.**

Использование педали Hold

Если при воспроизведении арпеджио нажать педаль Hold (стр. 21), арпеджио будет продолжать звучать даже после снятия аккорда.

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

Совместная работа с функцией Chord Memory

Арпеджио можно использовать совместно с функцией Chord Memory (память аккордов) (стр. 64). Записав сложные аккорды в памяти, впоследствии, если включена функция Arpeggio, их можно будет вызвать, чтобы воспроизвести сложное арпеджио с помощью всего одной клавиши.

Установки арпеджио

1. Нажмите [ARPEGGIO], кнопка засветится. Или же, удерживая [SHIFT], нажмите [ARPEGGIO].

Отобразится экран ARPEGGIO STYLE.

TIP

Удерживая [SHIFT] и нажимая [ARPEGGIO], можно получить доступ к экрану ARPEGGIO STYLE без включения функции арпеджио.

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

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите значение.

Параметр	Значение	Описание
(Arpeggio Style)	U001 – 128 (User), P001 – 128 (Preset)	Выбирает базовый стиль исполнения арпеджио. Стили арпеджио сохраняются в пресетной и в пользовательской памяти.
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Определяет длительность нот и разрешение "сетки", используемой при создании арпеджио на экране Arpeggio Style, а также величину отклонения от сетки, "шаффла" (нет/слабый/сильный). 1/4: Четвертная нота (одна секция сетки = одна доля) 1/8: Восьмая нота (две секции сетки = одна доля) 1/8L: Восьмая нота со слабым шаффлом (две секции сетки = одна доля, слабый шаффл) 1/8H: Восьмая нота с сильным шаффлом (две секции сетки = одна доля, сильный шаффл) 1/12: Восьмая триоль (три секции сетки = одна доля) 1/16: 16-я нота (четыре секции сетки = одна доля) 1/16L: 16-я нота с слабым шаффлом (четыре секции сетки = одна доля, слабый шаффл) 1/16H: 16-я нота с сильным шаффлом (четыре секции сетки = одна доля, сильный шаффл) 1/24: 16-я триоль (6 секций сетки = одна доля) * Установки сетки также используются паттерном ударных.
Duration	30 – 120%, Full	Определяет, воспроизводятся звуки стаккато (коротко и отрывисто) или tenuto (длительно). 30 – 120: Например, при выборе "30" длительность ноты в сетке (или при соединении лигами серии сеток, в результирующей сетке) будет составлять 30% от полной длительности ноты, заданной в типе сетки. Full: Даже если сетка не соединена лигой, нота продолжает звучать до момента возникновения новой. * Установки длительности также используются паттерном ударных.
Motif	(См. стр. 62.)	См. "Выбор восходящих/нисходящих вариаций (Motif)" (стр. 62).
Velocity	REAL, 1 – 127	Определяет громкость воспроизводимых нот. REAL: Выбирается, чтобы velocity нот зависела от скорости нажатия на клавиши. 1 – 127: Выбирается, чтобы каждая нота имела фиксированную velocity независимо от силы скорости на клавиши.
Oct Range	-3 – +3	Добавляет эффект сдвига арпеджио через один временной цикл с шагом в октаву (октавный диапазон). Можно осуществлять сдвиг вверх или вниз (до трех октав вверх/вниз).
Accent	0 – 100	При воспроизведении арпеджио, velocity каждой ноты арпеджио определяется velocity нот, запрограммированных в стиле арпеджио. Доступна настройка интенсивности "расширения" разброса громкости нот. При установке "100" ноты арпеджио будут иметь velocity, запрограммированную в стиле арпеджио. При установке "0" ноты арпеджио будут звучать с фиксированной velocity.
Part (Отображается в режиме Performance)	Part1 – 16	Определяет партию, использующую арпеджио в режиме Performance. Для арпеджио можно определить только одну партию. Если в режиме Performance на партию назначен набор ударных, можно воспроизвести вместе с арпеджио и паттерн ударных. * Выбранная здесь партия доступна как для функции арпеджио, так и для функции аккордовой памяти.

4. По окончании установок нажмите [5 (EXIT)] или [EXIT].

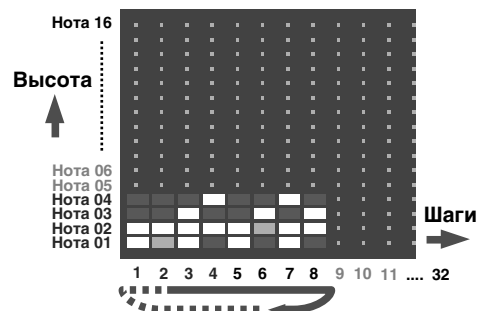
Стили арпеджио

Стиль арпеджио — это последовательность данных для основных паттернов арпеджио и стилей аккордов, записанная в сетку, состоящую максимум из 32 шагов x 16 высот.

Каждая сетка содержит один из следующих видов данных.

- **ON:** Нота (с данными velocity)
- **TIE:** Лига (удержание предыдущей ноты)
- **REST:** Пауза (звук отсутствует)

Берущиеся в определенной последовательности ноты соответствуют "самой низкой взятой клавише".



Выбор восходящих/нисходящих вариаций (Motif)

Можно выбрать метод, используемый для воспроизведения звуков (мотив), с большим количеством нот, чем запрограммировано для стиля арпеджио.

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

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

<Пример>

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

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

Создание стиля арпеджио

В дополнение к использованию встроенных стилей арпеджио можно создавать свои собственные.

Доступны два способа создания стиля арпеджио.

Пошаговая запись с клавиатуры

Данный способ предусматривает пошаговую запись арпеджио клавишами. Каждый раз при вводе ноты происходит переход к следующему шагу. Этот способ удобен для создания арпеджио "с нуля" с помощью стиля, не содержащего данные.

MEMO

Для создания "с нуля" необходимо инициализировать стиль. На экране ARPEGGIO STYLE EDIT, удерживая [SHIFT], нажмите [5 (INIT)]. Выведется запрос на подтверждение инициализации. Чтобы выполнить инициализацию, нажмите [7 (EXEC)].

1. Нажмите [ARPEGGIO], кнопка засветится. Или же, удерживая [SHIFT], нажмите [ARPEGGIO].

TIP

Если при нажатой [SHIFT] нажать [ARPEGGIO], экран ARPEGGIO STYLE отобразится независимо от состояния функции арпеджио.

2. Нажмите [6 (EDIT)].

Отобразится экран ARPEGGIO STYLE EDIT.



3. Нажмите [2 (SETUP)].

Отобразится окно Arpeggio Setup.

4. Кнопками курсора выделите нужный параметр.

5. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] введите значение.

Индикация	Значение	Описание
End Step	1 - 32	Задает количество шагов.
Input Velocity	REAL, 1 - 127	Задает velocity (динамику) нот. Выберите "REAL" для соответствия velocity динамике реального нажатия клавиш. Также можно выбрать любую фиксированную величину velocity. Стандартными значениями являются: p (пиано) = 60, mf (меццо форте) = 90, f (форте) = 120.

6. Нажмите [7 (CLOSE)] для закрытия окна Arpeggio Setup.

7. Нажмите [7 (STP REC)] для установки флажка (✓).

Теперь все готово к пошаговой записи.

- Выберите нужную позицию кнопками курсора.
- Для ввода нот нажимайте клавиши.
- Для ввода лиги нажмите [3 (TIE)].
- Для ввода паузы нажмите [4 (REST)].
- Для стирания ноты, удерживая [SHIFT], нажмите [7 (CLR NOTE)].
- Для стирания всех нот текущего шага, удерживая [SHIFT], нажмите [6 (CLR STEP)].
- Если кнопкой [5 (PREVU)] установить (✓), можно будет прослушивать вводимый стиль.

MEMO

В каждом стиле можно использовать до 16 номеров нот (высот).

8. По окончании ввода нажмите [6 (EXIT)].

Ввод колесом VALUE и кнопками

В данном способе курсором выбирается шаг и высота ноты, а значения вводятся колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC].

Этот способ также удобен при редакции существующего стиля.

1. На экране ARPEGGIO STYLE EDIT нажмите [7 (STP REC)] для снятия флажка (✓).

Для ввода шагов выполните следующее.

- Кнопками курсора задайте шаг и высоту ноты.
 - * При этом способе ввода, в отличие от пошаговой записи, клавиатура не требуется.
- Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] введите значение velocity. Для ввода лиги полностью поверните колесо VALUE вправо (или нажмите [INC] для достижения максимального значения).
- Для ввода лиги можно нажать [3 (TIE)].
- Для ввода паузы можно нажать [4 (REST)].
- Если кнопкой [5 (PREVU)] установить (✓), можно будет прослушивать вводимый стиль.

MEMO

В каждом стиле можно использовать до 16 номеров нот (высот).

2. По окончании ввода нажмите [6 (EXIT)].

Произойдет возврат к экрану ARPEGGIO STYLE.

Сохранение созданного стиля арпеджио (WRITE)

Создаваемые стили являются временными, они будут утеряны при выключении питания или выборе другого стиля. Поэтому их необходимо сохранять в пользовательскую память JUNO-STAGE.

MEMO

В режиме Performance параметры арпеджио (Arpeggio Style, Grid, Motif, Duration, и т.д.) могут сохраняться в каждом перформансе (стр. 133). В патч их сохранить невозможно.

1. После создания стиля арпеджио на экране ARPEGGIO STYLE EDIT нажмите [EXIT] для перехода к экрану ARPEGGIO STYLE.

2. Нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится экран ARPEGGIO STYLE NAME.



3. Определите имя стиля арпеджио.

MEMO

См. стр. 44.

4. По окончании определения имени нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится экран выбора ячейки записи стиля арпеджио.

5. Колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] выберите ячейку для записи.

6. Нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится запрос на подтверждение.

Для отмены сохранения нажмите [6 (CANCEL)].

7. Нажмите [7 (EXEC)] для сохранения стиля арпеджио.

NOTE

В процессе сохранения данных ни в коем случае не отключайте питание JUNO-STAGE.

Использование функции памяти аккордов ([CHORD MEMORY])

Функция Chord Memory

Функция Chord Memory позволяет воспроизводить аккорды, основанные на ранее запрограммированных аккордовых формах (Chord Forms), с помощью всего одной клавиши. JUNO-STAGE может хранить 64 пресетных и 64 пользовательских аккордовых форм. Возможно перезапись любой из 64 пользовательских аккордовых форм. Функция памяти аккордов в режиме Performance управляет партией арпеджио. Если для этой партии выбран набор ударных, то с его помощью также можно воспроизводить ритмы.

NOTE

Когда функция Chord Memory используется с тембром, для которого параметр Mono/Poly (стр. 101) установлен в Mono, будет воспроизводиться только один звук аккорда. В этом случае для параметра Mono/Poly выберите значение Poly.

Исполнение с Chord Memory

Включение/отключение Chord Memory

1. Нажмите [CHORD MEMORY], кнопка засветится.

Функция Chord Memory включится.
Отобразится экран CHORD MEMORY.



(Пример экрана в режиме Performance)

На этом экране можно выбрать аккордовую форму и произвести установки для функции Rolled Chord.

Для выхода из экрана CHORD MEMORY нажмите [5 (EXIT)] или [EXIT].

2. Играйте на клавиатуре.

Воспроизводятся ноты согласно выбранной аккордовой форме. При взятии ноты C4 ("среднее ДО"), аккорд воспроизводится с использованием структуры, определенной в аккордовой форме. Это касается клавиши C4; при нажатии других клавиш воспроизводятся параллельные аккорды.

3. Для окончания воспроизведения аккордов снова нажмите [CHORD MEMORY] для ее выключения.

MEMO

В режиме Performance функция Chord Memory воздействует на партию, воспроизводимую арпеджио. На экране CHORD MEMORY она показана как "Arpeggio Part (номер партии)". Для смены партии для функции Chord Memory перейдите на экран ARPEGGIO STYLE (стр. 61) и измените установку "Part".

Выбор аккордовой формы

При смене аккордовой формы изменяются ноты аккорда.

1. Нажмите [CHORD MEMORY], кнопка засветится. Или же, удерживая [SHIFT], нажмите [CHORD MEMORY].

Отобразится экран CHORD MEMORY.

TIP

Удерживая [SHIFT] и нажав [CHORD MEMORY], можно перейти к экрану CHORD MEMORY без включения функции памяти аккордов.

2. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите номер аккордовой формы.

U01 – 64: Пользовательские

P01 – 64: Пресетные

Отобразятся ноты аккорда.

Для выхода из экрана CHORD MEMORY нажмите [5 (EXIT)] или [EXIT].

Воспроизведение аккорда в порядке его ступеней (Rolled Chord)

Здесь ноты в аккорде будут звучать последовательно, а не одновременно. Поскольку скорость воспроизведения изменяется согласно скорости нажатия на клавиши, можно с помощью динамики исполнения реалистично имитировать игру на гитаре.

1. Нажмите [CHORD MEMORY], кнопка засветится. Или же, удерживая [SHIFT], нажмите [CHORD MEMORY].

Отобразится экран CHORD MEMORY.

TIP

Удерживая [SHIFT] и нажав [CHORD MEMORY], можно перейти к экрану CHORD MEMORY без включения функции памяти аккордов.

2. Нажмите [2 (ROLL)] для установки флажка (✓).

С этой установкой при игре на клавиатуре ноты аккорда будут звучать последовательно.

Смена порядка воспроизведения нот

Можно изменить порядок воспроизведения нот в аккорде.

1. На экране CHORD MEMORY кнопками [▲] [▼] переместите курсор на "Rolled Chord Type".

2. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

UP: Ноты воспроизводятся снизу вверх.

DOWN: Ноты воспроизводятся сверху вниз.

ALTERNATE: Порядок воспроизведения нот меняется при каждом нажатии на клавишу.

Совместная работа с функцией арпеджио

Функцию Chord Form можно использовать совместно с арпеджио (стр. 60). После сохранения аккордовых форм в памяти, их можно затем вызвать при включенной функции арпеджио для воспроизведения звуков арпеджио с помощью всего одной

Создание собственных аккордовых форм

Возможно не только использование готовых встроенных аккордовых форм, но также и их создание.

1. **Нажмите [CHORD MEMORY], кнопка засветится. Или же, удерживая [SHIFT], нажмите [CHORD MEMORY].**

Отобразится экран CHORD MEMORY.

TIP

Удерживая [SHIFT] и нажав [CHORD MEMORY], можно перейти к экрану CHORD MEMORY без включения функции памяти аккордов.

2. **Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите аккордовую форму.**

3. **Нажмите [6 (EDIT)].**

Отобразится экран CHORD MEMORY EDIT.



4. **С клавиатуры вводите необходимые аккорды.**

При нажатии на клавишу на экран добавляется соответствующая нота.

- Если ввод ноты ошибочен, нажмите [4 (DELETE)]. Также можно удалить введенную ноту, нажав ту же клавишу.
- Для удаления всех нот нажмите [3 (ALL DEL)].
- Для прослушивания введенного аккорда нажмите [2 (PREVIEW)].

5. **По окончании ввода нажмите [6 (EXIT)].**

Произойдет возврат к экрану CHORD MEMORY.

Сохранение созданных аккордовых форм (WRITE)

Созданные аккордовые формы являются временными, они будут утеряны при выключении питания или выборе другого стиля. Поэтому их необходимо сохранять в пользовательскую память JUNO-STAGE.

MEMO

В режиме Performance можно сохранять аккордовые формы в каждом перформансе (стр. 133). Аккордовые формы в патч сохранить невозможно.

1. **На экране CHORD MEMORY EDIT создайте аккордовую форму.**

2. **Нажмите [7 (WRITE)].**

Отобразится экран CHORD NAME.



3. **Введите имя аккордовой формы.**

cf.

См. стр. 44.

4. **По окончании процедуры нажмите [7 (WRITE)].**

Отобразится экран выбора ячейки записи аккордовой формы.

5. **Колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] выберите ячейку записи.**

6. **Нажмите [7 (WRITE)].**

Отобразится запрос на подтверждение.

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

7. **Нажмите [7 (EXEC)] для сохранения аккордовой формы.**

NOTE

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

Использование функции V-LINK ([V-LINK])

Функция V-LINK

V-LINK (**V-LINK**) — это функция, синхронизирующая музыкальное исполнение и видеоизображение. Коммутация по MIDI устройств, совместимых с V-LINK, упрощает использование разнообразных видеоэффектов, связанных с музыкальными произведениями. Например, подключение к JUNO-STAGE комплекта motion dive .tokyo Performance от Ediol позволяет следующее.

- Выдавать с помощью JUNO-STAGE необходимую информацию для комплекта motion dive .tokyo Performance.
- С помощью клавиатуры JUNO-STAGE выбирать видеоизображения на motion dive .tokyo Performance.
- С помощью регуляторов JUNO-STAGE управлять яркостью и оттенком изображения.

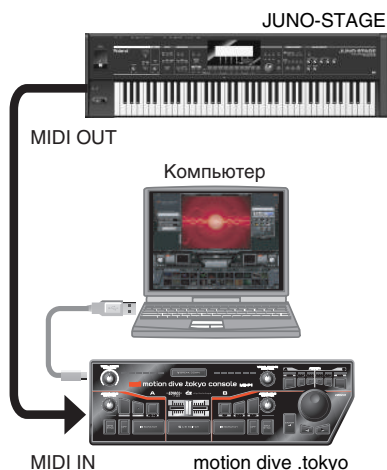
Пример коммутации

Подключите разъем MIDI OUT на JUNO-STAGE к устройству, поддерживающему стандарт V-LINK.

Для примера использован комплект Ediol motion dive .tokyo Performance.

NOTE

Перед подключением к другим устройствам выключите их питание. Этим вы предотвратите сбой в работе и/или повреждение акустической системы или другого оборудования.



Включение/отключение V-LINK

1. Нажмите [V-LINK], кнопка засветится.

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



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

Кнопка/Регулятор/Клавиатура	Описание
[5 (CLIP)] (Clip Reset)	Отключает изображение (черный экран).
[6 (ALL)] (All Reset)	Восстанавливает эффект изображения, а также возвращает все установки, такие как яркость и оттенок, в значения по умолчанию.
[7 (SETUP)]	Открывает экран V-LINK SETUP.
Черные клавиши	Переключают вставки.
Белые клавиши	Переключают клипы.
Регулятор [CUTOFF]	Управляет VISUAL PLUG-IN CONTROL.
Регулятор [RESONANCE]	Управляет COLOR EQ (фон).
Контроллер D BEAM	Управляет параметром, заданным в установках V-LINK.

- * При включении V-LINK, установки V-LINK будут иметь приоритет при манипулировании с контроллером D Beam.

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

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

Установки V-LINK (V-LINK SETUP)

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

2. Нажмите [7 (SETUP)].

Отобразится экран V-LINK SETUP.



3. Кнопками [▲] [▼] выберите редактируемый параметр.

4. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] введите значение.

Параметр	Значение	Описание	
Note Tx Channel A	1 - 16	Управляет устройством V-LINK. Определяет MIDI-канал. (*)	
Note Tx Channel B			
Note Tx Channel C			
D BEAM	Назначает функцию V-LINK на контроллер D Beat.	Операция, выбранная кнопками D BEAM, не зависит от состояния функции V-LINK.	
	OFF		
	ColorEQ Fore	CC01 (Modulation)	Используется с комплектом motion dive .tokyo Performance
	ColorEQ Back	CC71 (Resonance)	
	Scratch SW	CC03	
	Speed Knob	CC08 (Balance)	
	Total Fader	CC10 (Panpot)	
	Cross Fader	CC11 (Expression)	
	BPM Sync SW	CC64 (Hold)	
	Clip Loop SW	CC65 (Portamento)	
	Assign Knob	CC72 (Release)	
	Fade Time SW	CC73 (Attack)	
	Visual Knob	CC74 (Cutoff)	
	AB SW	CC81 (General-6)	
	Tap SW	CC83 (General-8)	
	Total Select	CC85	
	FX Select	CC86	
	Play Pos	CC91 (Reverb)	
	LoopStartPos	CC92 (Tremolo)	
	Loop End Pos	CC93 (Chorus)	
	LayerРежимSel	CC94 (Celeste)	
	Dissolve Time	CC73 (Attack)	Используется с DV-7PR и аналогичными устройствами.
	Color Cb Ctrl	CC01 (Modulation)	
Color Cr Ctrl	CC71 (Resonance)		
Brightness Ctrl	CC74 (Cutoff)		
VFX1 Ctrl	CC72 (Release)		
VFX2 Ctrl	CC91 (Reverb)		
VFX3 Ctrl	CC92 (Tremolo)		
VFX4 Ctrl	CC93 (Chorus)		
Fade Ctrl	CC10 (Panpot)		

* В устройствах V-LINK, наподобие Edirol DV-7PR/P-1, используется только Note Tx Channel A.

В комплекте motion dive .tokyo Performance значения Note Tx Channel имеют следующие соответствия.

A: MIDI-канал, управляющий секцией A

B: MIDI-канал, управляющий секцией B

C: MIDI-канал, управляющий плаг-ином MIDI-нот

5. Для сохранения установок нажмите [7 (WRITE)].

6. Нажмите [6 (EXIT)] или [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

Глава 4. Использование плеера пьес

Плеер пьес в JUNO-STAGE имеет две функции. При нажатии кнопки [RHYTHM PATTERN] включается функция паттерна ударных (Rhythm Pattern), при ее отключении — функция плеера пьес (Song Player). С помощью плеера пьес можно организовать аккомпанемент для игры на клавиатуре.

Song Player (стр. 68)

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

TERM

Playlist:

Для воспроизведения нескольких пьес на JUNO-STAGE можно создать список, в котором они будут воспроизводиться.

TERM

Song list:

Этот термин относится к пьесам, указанным в списке воспроизведения.

Функция Rhythm Pattern (стр. 74)

Воспроизводит паттерны ударных для различных музыкальных стилей.

NOTE

Одновременное использование плеера пьес и паттернов ударных невозможно.

Воспроизведения музыкальных файлов (SONG PLAYER)

На рисунке показана основная процедура использования плеера пьес JUNO-STAGE для воспроизведения музыкальных файлов.



MEMO

Используйте накопители USB, предлагаемые Roland. Корректная работа с накопителями других производителей не гарантируется.

NOTE

- Подключайте накопитель USB после включения питания JUNO-STAGE.
- Не отключайте накопитель USB при включенном питании.
- При большом количестве файлов, их загрузка с накопителя USB может занимать 10 минут и более.

Создание списка воспроизведения

В компьютере запустите прилагаемую программу “Playlist Editor” и создайте список воспроизведения. При использовании JUNO-STAGE для воспроизведения треков аккомпанеента желательно заранее создать список, определяющий порядок воспроизведения треков.

Работа с программой “Playlist Editor” изложена в прилагаемом к ней руководстве “PlaylistEditorManualE.pdf”.

NOTE

- Средствами JUNO-STAGE создавать списки воспроизведения невозможно, для этого необходимо установить “Playlist Editor”.
- Можно воспроизводить отдельные пьесы без создания списка. В этом случае, необходимо поместить воспроизводимые файлы в корневую папку накопителя USB.
- Поддерживается воспроизведение аудиофайлов только с определенными частотами дискретизации (стр. 69). При создании из них списка воспроизведения рекомендуется использовать одинаковую частоту дискретизации.

Типы воспроизводимых файлов

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

Выбор и воспроизведение пьес ([SONG LIST])

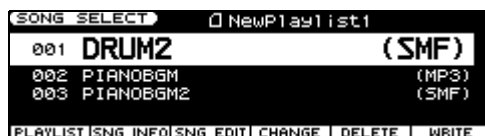
NOTE

- Данные исполнения при воспроизведении SMF на разъем USB MIDI не передаются.
- При воспроизведении SMF установите JUNO-STAGE в режим Performance.
- Для игры на клавиатуре под аккомпанемент SMF сначала выберите перформанс для клавиатуры, а затем запустите воспроизведение файла. При воспроизведении SMF не переключайте перформансы.
- Если запустить воспроизведение SMF в процессе редакции перформанса или патча, содержимое временной памяти переписывается, и модифицированные данные теряются. Чтобы этого не произошло, перед воспроизведением SMF сохраните нужные данные (стр. 97, стр. 133).
- При воспроизведении пьесы операции записи и функции Utility недоступны (стр. 155).
- Поддерживаются аудиофайлы только с частотой дискретизации 44.1 кГц.
- В JUNO-STAGE может храниться до 999 пьес или списков воспроизведения. (Это же ограничение справедливо и для программы Playlist Editor.)


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

2. Нажмите [SONG LIST].

Кнопка засветится, и отобразится экран SONG SELECT.



NOTE

Если слева от имени списка отображается , установки пьес в этом списке изменить невозможно.

3. Колесом VALUE или [DEC] [INC] выберите пьесу для воспроизведения.

4. Нажмите [PLAY].

Выбранная пьеса начнет воспроизводиться.

Нажмите [EXIT] для выхода из экрана SONG SELECT.

5. Для остановки воспроизведения нажмите [STOP].

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

Указатель воспроизведения

Для перемещения указателя воспроизведения используйте следующие кнопки.

[⏪]	Возврат к началу пьесы. При ее нажатии в начале пьесы, вы переместитесь к началу предыдущей пьесы.
[⏮]	Перемотка пьесы назад.
[⏭]	Перемотка пьесы вперед.
[⏩]	Перемещение к следующей пьесе.
[PLAY]	Запуск воспроизведения пьесы.
[STOP]	Останов воспроизведения пьесы.

NOTE

Если переключить воспроизводимую пьесу не на экране SONG SELECT (т.е., на экранах PATCH PLAY, PERFORM PLAY или PART SELECT), возможна задержка запуска воспроизведения на несколько секунд.

Установка громкости плеера пьес

1. Кнопками LEVEL [▼] [▲] регулируйте громкость.

Громкость плеера пьес будет меняться.

Значение: 0 – 127

MEMO

Эта установка связана с параметром "Song Player Level" системной установки "CLICK/PLAYER" (стр. 151).

MEMO

Для регулировки громкости отдельной пьесы, см. "Экран SONG LEVEL EDIT" (стр. 71).

Изменение темпа пьесы (SMF)

Темп воспроизведения пьес SMF можно изменять.

- 1. Выберите пьесу.**
- 2. Нажмите [TAP TEMPO].**
Откроется окно установки темпа.
- 3. Нажмите [TAP TEMPO] три или более раз в нужном темпе.**
Темп установится согласно интервалам между нажатиями кнопки.
- 4. Для закрытия окна нажмите [7 (CLOSE)] или [EXIT].**

TIP
В открытом окне установки темпа колесом VALUE или [DEC] [INC] текущее значение темпа можно изменить.

NOTE
Даже при выборе аудиофайла окно установки темпа открывается, и значение можно изменить, но темп пьесы при этом не изменится.

Экран SONG SELECT



При нажатии [SONG LIST] выводится экран SONG SELECT. Кнопки [2] – [7] под дисплеем соответствуют функциям, указанным внизу экрана. Нажмите [SONG LIST] еще раз (она погаснет), и экран SONG SELECT закроется.

Кнопка	Описание
[2 (PLAYLIST)]	Открывает экран PLAYLIST SELECT (стр. 71).
[3 (SNG INFO)]	Выводит информацию о выбранной пьесе. → “Экран SONG INFORMATION” (стр. 70)
[4 (SNG EDIT)]	Изменяет установки текущей пьесы. → “Экран SONG LEVEL EDIT” (стр. 71)
[5 (CHANGE)]	Изменяет порядок воспроизведения текущей пьесы (стр. 72).
[6 (DELETE)]	Удаляет текущую пьесу из списка воспроизведения (стр. 72).
[7 (WRITE)]	Сохраняет список воспроизведения (стр. 73).

Экран SONG INFORMATION

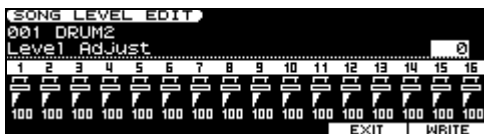


Для переключения экранов используются кнопки [◀] [▶]. Нажмите [6 (EXIT)] для возврата к экрану SONG SELECT.

Индикация	Описание
Title	Имя пьесы
Artist	Имя исполнителя
Meas/Time (measure/time)	Количество тактов пьесы (для SMF) / Длительность пьесы (для аудиофайла)
File Name	Имя файла
File Type	Тип файла (SMF/WAV/AIFF/MP3)
Sampling Rate	Частота дискретизации Отображается для файлов WAV/AIFF/MP3.
File Size	Размер файла
Memo	Комментарии, и т.д.

Экран SONG LEVEL EDIT

Для SMF



Для аудиофайла



Используется для определения громкости пьес.

Нажмите [6 (EXIT)] для возврата к экрану SONG SELECT.

MEMO

Чтобы установки не пропали, сохраните их (стр. 73). В противном случае, при смене списка воспроизведения данные установки вернуться к оригинальным значениям.

Параметр	Значение	Описание
Level Adjust	-12 – 0 – +12	Устанавливает громкость в диапазоне -12 – 0 – +12 относительно "0" (громкости пьесы на накопителе USB).
Part 1 – 16 Level	0 – 127	Для файлов SMF устанавливает громкость партий 1 – 16. Кнопками курсора выберите номер партии и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] установите ее громкость.

Выбор и воспроизведение списка

После выполнения шагов 1 – 3 процедуры "Выбор и воспроизведение пьес ([SONG LIST])" (стр. 69) выполните следующее.

4. Нажмите [2 (PLAYLIST)].

Отобразится экран PLAYLIST SELECT.



5. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите список воспроизведения.

6. Нажмите [PLAY].

Пьесы из выбранного списка начнут воспроизводиться в заданном порядке.

Нажмите [6 (EXIT)] для возврата к экрану SONG SELECT.

7. Для останова воспроизведения нажмите [STOP].

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

Экран PLAYLIST SELECT



На экране SONG SELECT (стр. 70) нажмите [2 (PLAYLIST)] для доступа к экрану PLAYLIST SELECT.

Кнопки [2] – [7] под дисплеем соответствуют функциям, указанным внизу экрана.

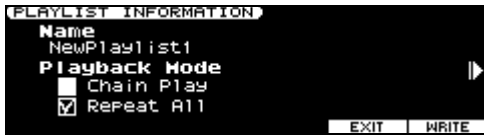
Нажмите [6 (EXIT)] для возврата к экрану SONG SELECT.

MEMO

Если список воспроизведения модифицирован, отобразится символ "***". Чтобы установки не пропали, сохраните их (стр. 73).

Кнопка	Описание
[2 (SELECT)]	Выбор списка воспроизведения и вывод экрана на SONG SELECT (стр. 70).
[3 (P INFO)]	Отображение информации о текущем списке воспроизведения. → "Экран PLAYLIST INFORMATION" (стр. 72)
[7 (WRITE)]	Сохранение списка воспроизведения (стр. 73).

Экран PLAYLIST INFORMATION



Для переключения экранов используются кнопки [◀] [▶].

Для перемещения курсора используются кнопки [▼] [▲].

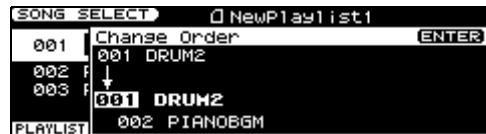
Для возврата к экрану используется кнопка [6 (EXIT)] SONG SELECT.

Индикация	Описание
Name	Имя списка воспроизведения
Playback Mode	<p>Режим воспроизведения пьес.</p> <p>Chain Play Если выделить курсором этот пункт и нажать [ENTER] для установки флажка (✓), включится режим Chain Play. При этом пьесы списка воспроизводятся последовательно. По окончании последней пьесы воспроизведение останавливается.</p> <p>Repeat All Если выделить курсором этот пункт и нажать [ENTER] для установки флажка (✓), включится режим Repeat All. Если включить Repeat All при включенном Chain Play, будут воспроизводиться все пьесы до окончания последней, затем произойдет возврат к первой пьесе и воспроизведение списка будет повторяться. * Этот пункт не отображается в списках с индикацией [□] слева от их имени.</p> <p>MEMO Чтобы запомнить установки, сохраните их (стр. 73).</p>
Total Time	<p>Общая длительность (минуты: секунды) пьес в списке воспроизведения.</p> <p>* Этот пункт не отображается в списках с индикацией [□] слева от их имени.</p>
Total Meas (total measures)	<p>Общее количество тактов пьес в списке воспроизведения.</p> <p>* Этот пункт не отображается в списках с индикацией [□] слева от их имени.</p>
Memo	Комментарии, и т.д.

Изменение порядка пьес

Ниже описана процедура изменения порядкового номера текущей пьесы.

На экране SONG SELECT (стр. 70) нажмите [5 (CHANGE)] для доступа к экрану Change Order.



- Колесом VALUE измените порядковый номер текущей пьесы.**
- После выбора нажмите [ENTER].**
Порядок пьес изменится, и отобразится экран SONG SELECT.

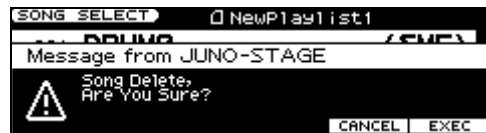
NOTE

Если список воспроизведения модифицирован, будет отображаться "***". Чтобы не потерять установки, сохраните их (стр. 73).

Удаление пьесы из списка воспроизведения

Можно удалить текущую пьесу из списка воспроизведения.

На экране SONG SELECT (стр. 70) нажмите [6 (DELETE)] для доступа к следующему окну.



- Для удаления пьесы из списка нажмите [7 (EXEC)].**

Для отмены операции нажмите [6 (CANCEL)].

После удаления пьесы из списка воспроизведения отобразится экран SONG SELECT.

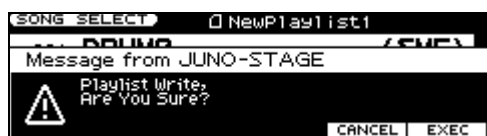
NOTE

Если список воспроизведения модифицирован, будет отображаться "***". Чтобы не потерять установки, сохраните их (стр. 73).

Сохранение установок списка воспроизведения (WRITE)

Установки текущего списка воспроизведения можно сохранить.

На экране SONG SELECT (стр. 70) нажмите [7 (WRITE)] для доступа к следующему окну.



1. Для сохранения списка нажмите [7 (EXEC)].

Для отмены операции нажмите [6 (CANCEL)].

Отобразится экран SONG SELECT.

NOTE

Сохранение данных занимает несколько секунд.

NOTE

Никогда не отключайте питание в процессе сохранения данных.

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

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

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

В зависимости от типа пьесы доступны следующие функции.

Тип файла	Функция	Описание
SMF	Minus-One	Заглушает выбранную партию. См. "Точные настройки для Minus-One" (стр. 154).
Audio files	Center cancel	Подавляет звуки, расположенные в центре стереопанорамы, например, вокала или мелодии. * Удаление вокала не всегда дает положительные результаты.

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

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

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

Подключение портативного аудиоустройства (разъем EXT INPUT)

К разъему EXT INPUT на JUNO-STAGE можно подключить MP3-плеер или аналогичное аудиоустройство, чтобы воспроизводить пьесы с него.

Если нажать [C. CANCEL/MINUS ONE], функция Center Cancel будет воздействовать на звук подключенного к разъему EXT INPUT устройства.

MEMO

См. "Подключение портативного аудиоустройства" (стр. 21).

Воспроизведение паттернов ударных ([RHYTHM PATTERN])

Понятие паттерна ударных

JUNO-STAGE содержит 256 пресетных паттернов ударных. Паттерны ударных можно воспроизводить с помощью функциональных кнопок ([2] – [7]). Также можно создавать собственные паттерны ударных.

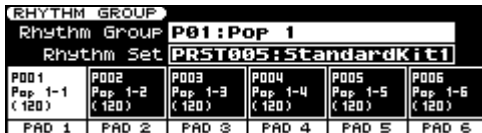
Понятие группы ударных

Совокупность 6 паттернов ударных, назначенных на функциональные кнопки, называется “группой ударных”. Набор ударных, используемый этой группой, также сохраняется как часть этих установок.

Воспроизведение паттернов ударных

1. **Нажмите [RHYTHM PATTERN], кнопка засветится.**

Отобразится экран RHYTHM GROUP.



2. **Нажмите [2 (PAD 1)] – [7 (PAD 6)].**

Воспроизведется паттерн ударных, назначенный на нажатую кнопку. Соответствующая кнопка будет мигать.

MEMO

Паттерн или набор ударных, воспроизводимый каждой кнопкой, можно определить в RHYTHM GROUP EDIT (стр. 77).

3. **Для остановки воспроизведения паттерна нажмите мигающую кнопку или [STOP].**

Для выхода из экрана RHYTHM GROUP нажмите [EXIT].

Выбор паттерна ударных

Для выбора паттерна ударных используйте следующие кнопки.

[◀]	Выбор предыдущей группы ударных.
[◀◀]	Выбор предыдущего паттерна ударных в рамках одной группы.
[▶▶]	Выбор следующего паттерна ударных в рамках одной группы.
[▶]	Выбор следующей группы ударных.

Громкость паттерна ударных

1. **Громкость регулируется кнопками LEVEL [▼] [▲].**

MEMO

Эта установка влияет и на Velocity паттерна ударных (стр. 75).

MEMO

В режиме Performance данная установка сохраняется в составе перформанса.

Изменение темпа паттерна ударных

Темп паттерна ударных можно корректировать.

1. **Нажмите [TAP TEMPO].**

Откроется окно установки темпа.

2. **Нажмите [TAP TEMPO] три или более раз в нужном темпе.**

Темп установится согласно интервалам между нажатиями кнопки.



3. **Для закрытия окна нажмите [7 (CLOSE)] или [EXIT].**

TIP

Если окно установки темпа открыто, то его можно отредактировать колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC].

Выбор группы ударных/набора ударных

1. **Нажмите [RHYTHM PATTERN], кнопка засветится.**

Отобразится экран RHYTHM GROUP.



2. **Установите курсор в поле группы ударных.**

3. **Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите группу ударных.**

Доступен выбор основных стилей групп ударных.

U01 – 32: Пользовательские

P01 – 26: Пресетные

После определения группы ударных будет выбран наиболее подходящий ей набор ударных.

4. **Установите курсор в поле набора ударных.**

5. **Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите набор ударных.**

USER001 – 032: Пользовательские

PRST001 – 032: Пресетные

GM001 – 009: Пресетные (GM)

XP-A 001 – : С платы расширения

XP-B 001 – : С платы расширения

Редакция паттерна ударных

Экран RHYTHM PATTERN



Для доступа к экрану RHYTHM PATTERN, находясь на экране RHYTHM GROUP и удерживая [SHIFT], нажмите [3 (RHY PTN)].

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

Кнопки [2] – [7] под дисплеем соответствуют функциям, указанным внизу экрана.

Для возврата к экрану RHYTHM GROUP нажмите [2 (RHY GRP)] или [EXIT].

Параметр	Значение	Описание
(Rhythm Pattern)	U001 – 256 (user), P001 – 256 (preset)	Выбирает базовый паттерн ударных для выбранного стиля
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	<p>Определяет размер паттерна ударных, нотное разрешение отображаемой на экране "сетки" и величину "шаффла" (нет/слабый/сильный).</p> <p>1/4: Четвертная нота (одна секция сетки = одна доля) 1/8: Восьмая нота (две секции сетки = одна доля) 1/8L: Восьмая нота со слабым шаффлом (две секции сетки = одна доля, слабый шаффл) 1/8H: Восьмая нота с сильным шаффлом (две секции сетки = одна доля, сильный шаффл) 1/12: Восьмая триоль (три секции сетки = одна доля) 1/16: 16-я нота (четыре секции сетки = одна доля) 1/16L: 16-я нота с слабым шаффлом (четыре секции сетки = одна доля, слабый шаффл) 1/16H: 16-я нота с сильным шаффлом (четыре секции сетки = одна доля, сильный шаффл) 1/24: 16-я триоль (6 секций сетки = одна доля)</p> <p>* Установки сетки также используются установками арпеджио (стр. 61).</p>

Параметр	Значение	Описание
Duration	30 – 120%, Full	<p>Определяет длительность каждой ноты паттерна ударных.</p> <p>Можно задать для каждой ноты воспроизведение стаккато (коротко и отрывисто) или tenuto (длительно).</p> <p>30 – 120: Например, при выборе "30" длительность ноты в сетке (или при соединении лигами серии сеток, в результирующей сетке) будет составлять 30% от полной длительности ноты, заданной в типе сетки.</p> <p>Full: Даже если сетка не соединена лигой, нота продолжает звучать до момента возникновения новой.</p> <p>* Установки длительности также используются установками арпеджио (стр. 61).</p> <p>* Если Tone Env Mode (стр. 124) установлен в "NO-SUS", данный параметр значения не имеет.</p>
Velocity	1 – 127	Определяет громкость воспроизведения нот паттерна ударных.
Accent	0 – 100	<p>Определяет уровень акцентов в паттерне ударных.</p> <p>При установке "100" акценты будут добавляться к нотам, согласно их velocity, заданным в паттерне ударных. При установке "0" все ноты будут звучать с фиксированной velocity.</p>

Функциональные кнопки

Кнопка	Действие
[2 (RHY GRP)]	Отображает экран RHYTHM GROUP (стр. 77).
[3 (RHY PTN)]	(Текущая страница)
[5 (PREVU)]	При каждом нажатии этой кнопки будет устанавливаться или сниматься флажок. При установке флажка будет воспроизводиться выбранный паттерн ударных.
[6 (PTN EDIT)]	Позволяет редактировать паттерн ударных. → Экран RHYTHM PATTERN EDIT (стр. 76)
[7 (WRITE)]	Сохраняет паттерн ударных (стр. 78).

Создание паттерна ударных

В дополнение к использованию пресетных паттернов ударных, также можно создавать собственные.

Возможно создание паттерна ударных пошаговой записью с клавиатуры или с помощью ввода данных колесом VALUE и кнопками.

Первый способ предпочтителен при создании нового паттерна ударных "с нуля". Вторым способом удобнее редактировать уже существующий паттерн ударных.

Инициализация паттерна ударных

Для создания паттерна ударных "с нуля" его необходимо инициализировать.

1. На экране RHYTHM PATTERN нажмите [6 (PTN EDIT)].

Отобразится экран RHYTHM PATTERN EDIT.



2. Удерживая [SHIFT], нажмите [5 (INIT)].

Отобразится запрос на подтверждение инициализации.

Чтобы отменить инициализацию, нажмите [6 (CANCEL)].

3. Нажмите [7 (EXEC)].

Паттерн ударных будет инициализирован.

Пошаговая запись с клавиатуры

1. На экране RHYTHM PATTERN EDIT нажмите [2 (SETUP)].

Отобразится окно Rhythm Setup.

2. Кнопками курсора выберите нужный параметр.

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] введите значение.

Индикация	Значение	Описание
End Step	1 – 32	Задаёт количество шагов.
Input Velocity	REAL, 1 – 127	Задаёт velocity (динамику) нот. Выберите "REAL" для соответствия velocity динамике реального нажатия клавиш. Также можно выбрать любую фиксированную величину velocity. Стандартными значениями являются: p (пиано) = 60, mf (меццо форте) = 90, f (форте) = 120.

4. Нажмите [7 (CLOSE)] для закрытия окна Rhythm Setup.

Приойдет возврат к экрану RHYTHM PATTERN EDIT.

5. Нажмите [7 (STP REC)] для установки флажка (✓).

Теперь все готово к пошаговой записи.

Выполните следующее.

- Выберите позицию ноты кнопками курсора.
- Звуки выбранного на экране RHYTHM GROUP набора ударных будут назначены на клавиши. Вводите эти ноты с клавиатуры.
- Нажмите [3 (TIE)] для ввода лиги.
- Нажмите [4 (REST)] для ввода паузы.
- Для удаления ноты, удерживая [SHIFT], нажмите [7 (CLR NOTE)].
- Для удаления всех нот текущего шага, удерживая [SHIFT], нажмите [6 (CLR STEP)].
- Если кнопкой [5 (PREVU)] установить (✓), можно будет прослушивать вводимый паттерн.

MEMO

В каждом паттерне можно использовать до 16 звуков ударных.

6. По окончании ввода нажмите [6 (EXIT)].

Ввод колесом VALUE и кнопками

В данном способе курсором выбирается шаг и номер ноты, а velocity ноты вводятся колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC].

Этот способ удобен при редакции существующего паттерна.

1. Снимите флажок (✓), нажав на [7 (STP REC)] при загруженном экране RHYTHM PATTERN EDIT.

Для ввода шагов выполните следующее.

- Кнопками курсора задайте шаг и звук.
- * При этом способе ввода, в отличие от пошаговой записи, клавиатура не требуется.
- Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] введите значение velocity. Для ввода лиги полностью поверните колесо VALUE вправо (или нажимайте [INC] до достижения максимального значения).
- Для ввода лиги можно нажать [3 (TIE)].
- Для ввода паузы нажмите [4 (REST)].
- Если кнопкой [5 (PREVU)] установить (✓), можно будет прослушивать вводимый паттерн.

MEMO

В каждом паттерне можно использовать до 16 звуков ударных.

2. По окончании ввода нажмите [6 (EXIT)].

Сохранение паттерна ударных (WRITE)

Создаваемые паттерны ударных являются временными, они будут утеряны при выключении питания или выборе другого паттерна. Поэтому их необходимо сохранять в пользовательскую память JUNO-STAGE.

1. После создания паттерна ударных на экране RHYTHM PATTERN EDIT нажмите [EXIT] для перехода к экрану RHYTHM PATTERN.

2. Нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится экран RHYTHM PATTERN NAME.



3. Задайте имя паттерна ударных.

cf.

См. стр. 44.

4. По окончании ввода имени нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится экран выбора ячейки записи паттерна ударных.

5. Колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] выберите ячейку для записи.

6. Нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится запрос на подтверждение.

Для отмены сохранения нажмите [6 (CANCEL)].

7. Нажмите [7 (EXEC)] для сохранения данных.

NOTE

В процессе сохранения данных ни в коем случае не отключайте питание JUNO-STAGE.

Создание группы ударных

В дополнение к использованию пресетных групп ударных, также можно создавать собственные.

1. Нажмите [RHYTHM PATTERN], кнопка засветится.

Отобразится экран RHYTHM GROUP.

2. Кнопками курсора выберите номер группы ударных.

3. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите группу ударных для редакции.

4. Удерживая [SHIFT], нажмите [6 (GRP EDIT)].

Отобразится экран RHYTHM GROUP EDIT.



5. Кнопками [◀] [▶] выберите паттерн ударных для редакции.

TIP

На экране RHYTHM GROUP EDIT кнопками [◀◀] [▶▶] можно выбирать группы ударных, а кнопками [◀◀◀] [▶▶▶] – паттерны ударных.

6. Кнопками [▲] [▼] выберите параметр.

7. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Pattern	U001 – 256, P001 – 256	Паттерн ударных, воспроизводимый функциональной кнопкой
Rhythm Set	USER: 001 – 032, PRST: 001 – 032, GM: 001 – 009, XP-A 001 – , XP-B 001 –	Используемый набор ударных

MEMO

Если кнопкой [5 (PREVU)] установить (✓), можно будет прослушивать выбранный паттерн ударных.

Для выхода из экрана RHYTHM GROUP EDIT нажмите [6 (EXIT)].

Сохранение созданной группы ударных (WRITE)

Создаваемые группы ударных являются временными, они будут утеряны при выключении питания или выборе другой группы. Поэтому их необходимо сохранять в пользовательскую память JUNO-STAGE.

1. На экране **RHYTHM GROUP EDIT** создайте группу ударных.
2. На экране **RHYTHM GROUP EDIT** нажмите [**7 (WRITE)**].
Отобразится экран RHYTHM GROUP NAME.

MEMO

К экрану RHYTHM GROUP NAME можно перейти с экрана RHYTHM GROUP, нажав [**7 (WRITE)**] при нажатой [**SHIFT**].



3. Задайте имя группы ударных.

cf.

См. стр. 44.

4. По окончании ввода имени нажмите [**7 (WRITE)**].
Отобразится экран выбора ячейки записи группы ударных.
5. Колесом **VALUE**, кнопками [**DEC**] [**INC**] или [**▲**] [**▼**] выберите ячейку для записи.
6. Нажмите [**7 (WRITE)**].
Отобразится запрос на подтверждение.
Для отмены сохранения нажмите [**6 (CANCEL)**].

7. Нажмите [**7 (EXEC)**] для сохранения данных.

NOTE

В процессе сохранения данных ни в коем случае не отключайте питание JUNO-STAGE.

MEMO

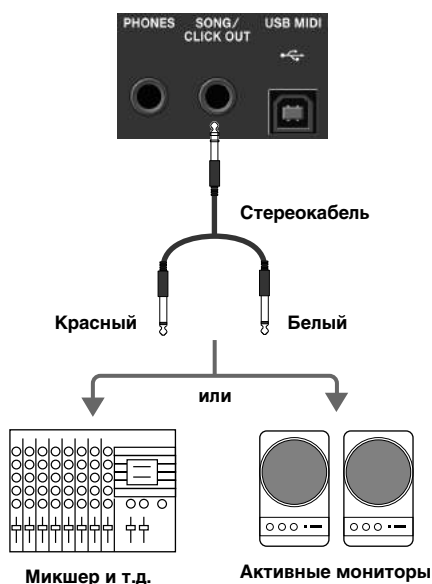
Установка группы ударных сохраняется в составе перформанса. Нажмите [**WRITE**] для ее сохранения в перформанс (стр. 133).

Прослушивание клика (разъем SONG/CLICK OUT)

При воспроизведении пьесы SMF можно прослушивать клик в наушниках, подключенных к разъему SONG/CLICK OUT тыльной панели.



При прослушивании аудиофайлов звук клика будет отсутствовать.



Это удобно при репетиции барабанщика под воспроизводимую в плеере JUNO-STAGE пьесу.

MEMO

Громкость и тембр клика на выходе SONG/CLICK OUT, а также сопутствующие установки определяются в "[2 (CLICKOUT)]" (стр. 151).

TIP

К этому экрану можно перейти, нажав на [**TAP TEMPO**] при нажатой [**SHIFT**]. См. "System Menu [5 (CLICK/PLAYER)]" (стр. 151).

Глава 5. Обработка звука эффектами

Обработка эффектами

Эффекты в различных режимах

Режим Patch (стр. 80)

В режиме Patch можно использовать мультиэффект (MFX), хорус и реверберацию для каждого патча или набора ударных; все тембры обрабатываются одними и теми же эффектами.

Глубина обработки тембра регулируется уровнем посыла с него на каждый эффект.

Установки эффектов патча или набора ударных теряются при смене патча или набора ударных. Чтобы этого не произошло, нажмите [WRITE] для их сохранения в пользовательский патч (стр. 97, стр. 123).

Режим Performance (стр. 82)

В режиме Performance можно использовать три мультиэффекта (MFX1, MFX2, MFX3), хорус и реверберацию.

Для каждого из трех мультиэффектов, хоруса и реверберации можно определить, будут ли они функционировать согласно установкам эффектов или согласно установкам эффектов патча или набора ударных, назначенных на определенную партию.

Три мультиэффекта можно использовать независимо или в качестве комбинации.

Установки эффектов перформанса теряются при смене перформанса. Чтобы этого не произошло, нажмите [WRITE] для их сохранения в пользовательский перформанс (стр. 133).

cf.

См. “Встроенные эффекты” (стр. 40).”

Включение/отключение эффектов (Effect Switch)

Встроенные эффекты JUNO-STAGE 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 [EDIT].
2. Нажмите [6 (EFFECT EDIT)] или же колесом VALUE или кнопками [◀] [▶] выберите “EFFECT EDIT” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран EFFECT ROUTING.

3. Нажмите [7 (SWITCH)].

Отобразится окно EFFECT SWITCH.



(Пример экрана в режиме Performance)

4. Нажимайте [2 (MFX)] – [6 (REVERB)] для включения/отключения соответствующего эффекта.

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

5. Для закрытия окна нажмите [7 (CLOSE)] или [EXIT].

Произойдет возврат к экрану EFFECT ROUTING.

Установки эффектов

1. В соответствующем режиме выберите обрабатываемый эффектом патч или перформанс.

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [6 (EFFECT EDIT)] или же колесом VALUE или кнопками [◀] [▶] выберите “EFFECT EDIT” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран EFFECT ROUTING.

4. Нажмите [2 (ROUTING)] – [6 (REVERB)] для выбора настраиваемого эффекта.

Если в режиме Performance выбрано [3 (MFX)], также можно нажать [2 (MFX1)] – [4 (MFX3)] для выбора редактируемого эффекта.



(Пример экрана MFX1 в режиме Performance)

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

6. Кнопками курсора выберите редактируемый параметр.

7. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

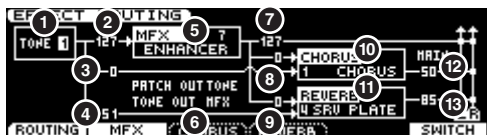
8. По окончании редакции нажмите [EXIT].

Обработка эффектами в режиме Patch

В режиме Patch можно использовать один мультиэффект (MFX), хорус и реверберацию.

Маршрутизация и параметры (EFFECT ROUTING)

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



cf. ➔

См. "Установки эффектов" (стр. 79).

Параметр	Диапазон	Описание
1 Tone Select (Rhythm Key Select)	1 – 4 (A0 – C8)	Редактируемый тембр (ударный инструмент) При выборе набора ударных этим параметром будет Rhythm Key Select.
2 Tone Output Level	0 – 127	Уровень посылы с каждого тембра на выход, определенный в Output Assign (6)
3 Tone Chorus Send Level	0 – 127	Уровень посылы с каждого тембра на хорус
4 Tone Reverb Send Level	0 – 127	Уровень посылы с каждого тембра на реверберацию
5 MFX Type	0 – 79	Тип мультиэффекта (доступно 79 типов) См. "Параметры мультиэффектов (MFX1 – 3, MFX)" (стр. 163).
6 Patch Output Assign (Rhythm Output Assign)	MFX, L+R, L, R, TONE	Определяет способ вывода прямого сигнала патчей (наборов ударных) При выборе набора ударных этим параметром будет Rhythm Output Assign. 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 TONE: Вывод согласно установкам каждого из тембров
6 Tone OUTPUT Assign	MFX, L+R, L, R	Определяет способ вывода прямого сигнала тембров 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 * Этот параметр доступен только если Patch Output Assign установлено в "TONE". * Если Structure (стр. 99) установлен в TYPE 02 – 10, установки тембра 1 (3) будут соответствовать установкам тембра 2 (4). (Это происходит в силу того, что выходы тембров 1 и 2 объединяются в тембре 2, а выходы тембров 3 и 4 объединяются в тембре 4.)
7 MFX Output Level	0 – 127	Громкость сигнала, проходящего через мультиэффект
8 MFX Chorus Send Level	0 – 127	Уровень хоруса для сигнала, прошедшего через мультиэффект
9 MFX Reverb Send Level	0 – 127	Уровень реверберации для сигнала, прошедшего через мультиэффект
10 Chorus Type	0 – 3	Тип хоруса 0 (OFF): Хорус/задержка не используется 1 (CHORUS): Хорус 2 (DELAY): Задержка 3 (GM2 CHO): Хорус GM2

Параметр	Диапазон	Описание
11 Reverb Type	0 – 5	<p>Тип реверберации</p> <p>0 (OFF): Реверберация не используется</p> <p>1 (REVERB): Стандартная реверберация</p> <p>2 (SRV ROOM): Реверберация, детально имитирующая акустические отражения комнаты</p> <p>3 (SRV HALL): Реверберация, детально имитирующая акустические отражения зала</p> <p>4 (SRV PLATE): Реверберация, имитирующая призвук пластины (устройства, использующего вибрации металлической пластины)</p> <p>5 (GM2 REV): Реверберация GM2</p>
12 Chorus Output Select	MAIN, REV, M+R	<p>Выход звука, прошедшего через хорус</p> <p>MAIN: Выход в стерео на разъемы OUTPUT</p> <p>REV: Выход в моно на реверберацию</p> <p>M+R: Выход на разъемы OUTPUT в стерео и на реверберацию в моно</p>
Chorus Level	0 – 127	Громкость сигнала, прошедшего через хорус
13 Reverb Level	0 – 127	Громкость сигнала, прошедшего через реверберацию

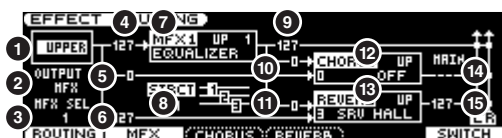
Обработка эффектами в режиме Performance

В режиме Performance можно использовать три мультиэффекта (MFX1, MFX2, MFX3), хорус и реверберацию. Для каждого из трех мультиэффектов, хоруса и реверберации можно определить, будут ли они функционировать согласно установкам эффектов или согласно установкам эффектов патча или набора ударных, назначенных на определенную партию.

Три мультиэффекта можно использовать независимо или в качестве комбинации.

Маршрутизация и параметры (EFFECT ROUTING)

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



cf. →

См. “Установки эффектов” (стр. 79).

* Для параметров, приведенных в пунктах **7**, **9** – **11**, установки можно произвести отдельно для трех мультиэффектов (MFX1 – MFX3).

Параметр	Диапазон	Описание
1 Part Select	UPPER (PART 1), LOWER (PART 2), PART 3 – 16	Редактируемая партия
2 Part Output Assign	MFX, L+R, L, R, PAT	Определяет способ вывода прямого сигнала каждой партии 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 PAT: Вывод согласно установкам каждого патча или набора ударных
3 Part Output MFX Select	1 – 3	Определяет используемый партией мультиэффект (один из MFX 1 – 3)
4 Part Output Level	0 – 127	Уровень посылы с каждой партии на выход, определенный в Part Output Assign
5 Part Chorus Send Level	0 – 127	Уровень посылы с каждой партии на хорус
6 Part Reverb Send Level	0 – 127	Уровень посылы с каждой партии на реверберацию
7	MFX Source	PRF, UP (P1), LO (P2), P3 – P16 Установки мультиэффектов, используемых перформансом PRF: Установки перформанса UP (P1) – P16: Установки патча/набора ударных, назначенных на выбранную партию
	MFX Type	0 – 79 Тип мультиэффекта (доступно 79 типов) См. “Параметры мультиэффектов (MFX1 – 3, MFX)” (стр. 163).
8 MFX Structure	1 – 16	Определяет способ коммутации MFX 1 – 3 (стр. 86)
9 MFX Output Level	0 – 127	Громкость сигнала, прошедшего через мультиэффект
10 MFX Chorus Send Level	0 – 127	Уровень хоруса для сигнала, прошедшего через мультиэффект
11 MFX Reverb Send Level	0 – 127	Уровень реверберации для сигнала, прошедшего через мультиэффект

Параметр	Диапазон	Описание
12	Chorus Source	PRF, UP (P1), LO (P2), P3 – P16 Установки хоруса, используемые перформансом PRF: Установки перформанса UP (P1) – P16: Установки патча/набора ударных, назначенного на выбранную партию
	Chorus Type	0 – 3 Тип хоруса 0 (OFF): Хорус/задержка не используется 1 (CHORUS): Хорус 2 (DELAY): Задержка 3 (GM2 CHO): Хорус GM2
13	Reverb Source	PRF, UP (P1), LO (P2), P3 – P16 Установки реверберации, используемые перформансом PRF: Установки перформанса UP (P1) – P16: Установки патча/набора ударных, назначенных на выбранную партию
	Reverb Type	0 – 5 Тип реверберации 0 (OFF): Реверберация не используется 1 (REVERB): Стандартная реверберация 2 (SRV ROOM): Реверберация, детально имитирующая акустические отражения комнаты 3 (SRV HALL): Реверберация, детально имитирующая акустические отражения зала 4 (SRV PLATE): Реверберация, имитирующая призвук пластины (устройства, использующего вибрации металлической пластины) 5 (GM2 REV): Реверберация GM2
14	Chorus Output Select	MAIN, REV, M+R 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

Если в качестве MFx Source, Chorus Source или Reverb Source выбран номер партии

Если в качестве источника (Source) выбраны установки эффектов патча или набора ударных, они будут отображаться на экране установок эффектов перформанса, и могут редактироваться.

Чтобы запомнить произведенные изменения, нажмите [WRITE] для сохранения установок патча/набора ударных (стр. 97, стр. 123). Затем также необходимо сохранить установки перформанса (стр. 133).

Установки мультиэффектов (MFX 1 – 3)

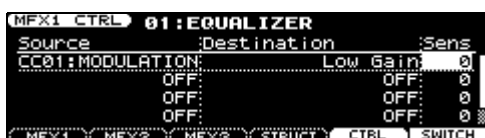


Для доступа к экрану MFX, находясь на экране EFFECT ROUTING (стр. 82), нажмите [3 (MFX)] .

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

Параметр	Диапазон	Описание
(MFX Type)	00: THRU – 79: VOCODER	Выбор типа мультиэффекта, используемого в MFX. Значение "00: THRU" соответствует отключению мультиэффекта.
Параметры каждого типа MFX	Редакция параметров выбранного типа MFX. См. "Параметры мультиэффектов (MFX1 – 3, MFX)" (стр. 163).	

Управление мультиэффектами по MIDI (MFX 1 – 3 CTRL)



На экране MFX (стр. 84) (или экране MFX STRUCTURE (стр. 86)) нажмите [4 (CTRL)] в режиме Patch или [6 (CTRL)] в режиме Performance. Отобразится экран MFX CTRL.

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

В режиме Performance, находясь на экране MFX CTRL, можно выбрать мультиэффект (MFX1, MFX2 или MFX3) для редакции. Для этого предусмотрена кнопка [6 (CTRL)]

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-STAGE). Однако системные эксклюзивные сообщения могут быть сложными и содержать большое количество данных для передачи.

По этой причине ряд наиболее важных параметров мультиэффектов JUNO-STAGE 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 "Параметры мультиэффектов (MFX1 – 3, MFX)" (стр. 163).

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 – 3 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.



Кроме того, рядом параметров мультиэффектов можно управлять в реальном времени и с помощью Matrix Control (стр. 110).

Параметр	Диапазон	Описание
Source (1 – 4) (Control Source)	OFF, CC01 – 31, CC33 – 95, PITCH BEND, AFTERTOUCН, SYS CTRL 1 – 4	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 AFTERTOUCН: Послесказание SYS CTRL 1 – 4: Контроллер, назначенный на системную установку Sys Ctrl 1 – 4 Source (стр. 148).
Destination (1 – 4) (Control Destination)	См. “Параметры мультиэффектов (MFX1 – 3, MFX)” (стр. 163)	Параметр мультиэффекта, управляемый с помощью источников управления 1 – 4. Параметры мультиэффектов, доступные для управления, зависят от типа MFX.
Sens (1 – 4) (Control Sensitivity)	-63 – +63	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.
MFX Control Channel	1 – 16, OFF	Определяет канал приема, использующийся когда параметры мультиэффектов изменяются в реальном времени с помощью MFX Control при выборе для параметра MFX 1 – 3 Source (стр. 82) установки “PRF”. Если MFX Control не используется, выберите “OFF”. * Этот параметр в режиме Patch отсутствует.

MEMO

Патчи или наборы ударных содержат параметры, определяющие будут ли тембрами приниматься сообщения изменений высоты тона, контроллера 11 (expression) и контроллера 64 (hold 1) (стр. 112, стр. 124). Когда эти установки включены (ON), прием MIDI-сообщения будет не только менять назначенный параметр, но и воздействовать на соответствующие высоту тона, экспрессию или эффект hold 1. Для управления только параметрами мультиэффекта отключите эти установки (OFF).

MEMO

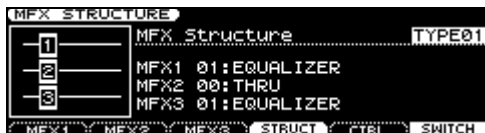
Перформанс содержит параметры, определяющие — какие MIDI-сообщения будут приниматься по каждому MIDI-каналу (стр. 138). Для использования MFX Control убедитесь, что прием соответствующих MIDI-сообщений разрешен. Если MIDI-сообщения не смогут приниматься, управление мультиэффектами функционировать не будет.

Определение коммутации мультиэффектов (MFX STRUCTURE)

Можно задать способ коммутации MFX 1 – 3.

МЕМО

Этот параметр в режиме Patch отсутствует.

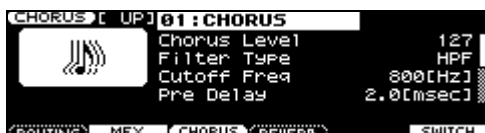


Для доступа к экрану MFX STRUCTURE, находясь на экране MFX (стр. 84) или MFX CTRL (стр. 84), нажмите [5 (STRUCT)].

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

Параметр	Диапазон	Описание
MFX Structure	TYPE01 – TYPE16	Определяет способ коммутации MFX 1 – 3
MFX 1 – 3	00 (THRU) – 79	Выбирает тип мультиэффекта для каждого из MFX 1 – 3

Установки хоруса (CHORUS)



Для доступа к экрану CHORUS, находясь на экране EFFECT ROUTING (стр. 80, стр. 82), нажмите [4 (CHORUS)].

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

Параметр	Диапазон	Описание
(Chorus Type)	00:OFF – 03:GM2 CHORUS	Выбор типа хоруса. Значение "00: OFF" соответствует отключению хоруса.
Параметры каждого типа хоруса	Редакция параметров выбранного типа хоруса. См. "Параметры хоруса" (стр. 190).	

Установки реверберации (REVERB)



Для доступа к экрану REVERB, находясь на экране EFFECT ROUTING (стр. 80, стр. 82), нажмите [5 (REVERB)].

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

Параметр	Диапазон	Описание
(Reverb Type)	00:OFF – 05:GM2 REVERB	Выбор типа реверберации. Значение "00: OFF" соответствует отключению реверберации.
Параметры каждого типа реверберации	Редакция параметров выбранного типа реверберации. См. "Параметры реверберации" (стр. 191).	

Глава 6. Работа с микрофоном

Подключение микрофона



NOTE

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

- Измените направление микрофона
- Отодвиньте микрофон от динамиков
- Уменьшите громкость

Изменение громкости микрофона

1. Регулятором [MIC VOLUME] установите громкость.

Использование реверберации

1. Нажмите MIC IN [REVERB], кнопка засветится.

MEMO

Можно настроить микрофонную реверберацию. См. "Точные настройки микрофонного входа (MIC INPUT)" (стр. 154).

Работа с конденсаторным микрофоном

Для подачи на конденсаторный микрофон фантомного питания произведите следующие установки.

NOTE

- Если конденсаторный микрофон не используется, оставьте эту установку в состоянии "OFF". Подача фантомного питания на динамический микрофон вызовет повреждение оборудования. См. инструкции, прилагаемые к конкретному микрофону.
- Данная установка не сохраняется. Фантомное питание отключается вместе с JUNO-STAGE.

1. Установите регулятор [VOLUME] в положение "MIN".
2. Нажмите [MENU].
Отобразится окно Top Menu.
3. Кнопками [▲] [▼] выберите "2. Mic Input Setting" и нажмите [ENTER].
4. Кнопками курсора выберите "Phantom Power".
5. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите "ON".

Работа с вокодером

С помощью MFX в JUNO-STAGE можно имитировать вокодер.

1. Нажмите [PATCH], кнопка засветится.
Включится режим Patch.
2. Выберите патч "PRST 1027 VOCODER Ens".
См. "Выбор патчей в режиме Patch" (стр. 45).
3. Играя на клавиатуре, пойте в микрофон.

NOTE

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

MEMO

Даже для отличных от PRST1027 патчей можно получить вокодер с помощью эффекта "79: VOCODER".

Установки вокодера

1. Выберите патч "PRST 1027 VOCODER Ens".
2. Нажмите [EDIT].
3. Нажмите [6 (EFFECT EDIT)] или колесом VALUE выберите "EFFECT EDIT", и нажмите [ENTER].
4. Нажмите [3 (MFX)].
Отобразится экран MFX. В данном случае для 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.

MEMO

Чтобы не потерять установки, сохраните их в пользовательский патч. См. "Сохранение созданного патча ([WRITE])" (стр. 97).

TIP

Для доступа к экрану установок MIC INPUT (стр. 154), удерживая [SHIFT], нажмите MIC IN [REVERB]. Если на этом экране установить "MIC Mode" в "VOCODER ONLY", сигнал микрофона будет присутствовать на выходе только при выборе эффекта "79: VOCODER".

Этим способом можно избавиться от ненужного микрофонного сигнала на выходе, например, при концертной работе.

Глава 7. Подключение внешнего MIDI-устройства

Понятие MIDI

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

Разъемы MIDI

JUNO-STAGE оборудован двумя типами разъемов MIDI, каждый из которых имеет свою задачу.



Разъем MIDI IN

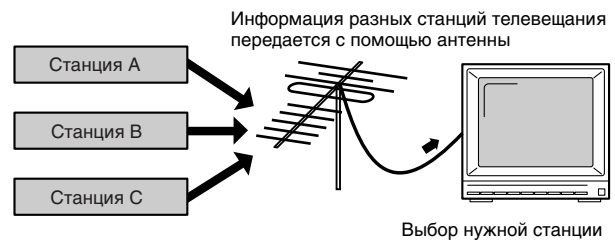
Этот разъем принимает MIDI-сообщения, передаваемые из внешних MIDI-устройств. JUNO-STAGE может принимать эти сообщения для воспроизведения нот, выбора звуков и т.д.

Разъем MIDI OUT

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

MIDI-каналы и мультитембральные тон-генераторы

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



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


Пример:

Сконфигурируйте JUNO-STAGE для передачи каналов 1 и 2, затем настройте звуковой модуль A для приема только канала 1, а звуковой модуль B — только канала 2. После этого, вы сможете создать ансамбль, в котором звук гитары исходит из звукового модуля A, а звук бас-гитары — из звукового модуля B.




При использовании в качестве звукового модуля JUNO-STAGE может осуществлять прием на шестнадцать MIDI-каналах. Звуковые модули, такие как JUNO-STAGE, принимающие несколько MIDI-каналов одновременно для воспроизведения на них разных звуков, называются мультитембральными звуковыми модулями.

GM

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

GM2

GM2 () — это набор рекомендаций, поддерживающий стандарт GM, предлагающий улучшенные возможности экспрессии и совместимость. Особенности, на которые не распространяется стандарт GM, например, редакция звуков и обработка эффектами, заданы в GM 2. Более того, может быть расширен диапазон доступных звуков.

Звуковые модули стандарта GM 2 корректно воспроизводят музыкальные файлы с логотипом GM или GM 2. В некоторых случаях обычный формат GM, не поддерживающий новых возможностей, называется "GM 1" для отличия от GM 2.

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

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

Пример коммутации



1. Нажмите [MIDI CONTROLLER], кнопка засветится.

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

При нажатиях на кнопки [0] – [9] будут передаваться назначенные на них сообщения Program Change.

Вращение регуляторов SOUND MODIFY будет передавать сообщения Control Change.

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

NOTE

В режиме MIDI Controller контроллер D Beat и кнопки [S1] [S2] не функционируют.

Установка канала передачи

Установите канал передачи JUNO-STAGE в соответствии с каналом приема внешнего MIDI-устройства.

1. На экране MIDI CONTROLLER выделите курсором значение "MIDI Ch".

2. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

Диапазон: 1 – 16

MEMO

Установки каналов внешнего MIDI-устройства описаны в соответствующей ему документации.

Установки режима MIDI Controller



MEMO

Режим MIDI Controller поддерживает работу клавиатуры в режимах Split (стр. 51) или Dual (стр. 51). При игре на клавиатуре данные исполнения партий Upper и Lower будут передаваться по назначенным на них MIDI-каналам. Результаты манипуляций с кнопками [0] – [9] или регуляторами SOUND MODIFY будут передаваться по MIDI-каналу партии, индицируемой иконкой

КНОБ

MEMO

Передаваемые в режиме MIDI Controller номера нот определяются нажимаемыми клавишами, установками транспонирования (стр. 52) и октавного сдвига (стр. 52), заданными для этого режима.

MEMO

В режиме MIDI Controller можно использовать функции арпеджио (стр. 60) и памяти аккордов (стр. 64).

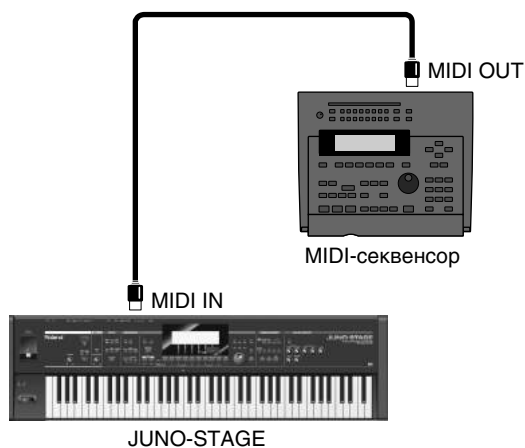
1. На экране MIDI CONTROLLER кнопками курсора выберите редактируемый параметр.
2. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

Параметр	Описание	Диапазон
Local Sw	Определяет, будут ли MIDI-сообщения передаваться на тон-генератор JUNO-STAGE при оперировании с инструментом.	OFF, ON
MIDI Ch	Канал передачи MIDI-сообщений.	1 – 16
Button	Номер кнопки, назначаемой на MSB, LSB и PC.	0 – 9
PC	Передаваемый номер Program Change	1 – 128
MSB	Передаваемый MSB	0 – 127, OFF (Если задано "OFF", LSB также будет OFF.)
LSB	Передаваемый LSB	0 – 127, OFF (Если MSB = "OFF", здесь также будет "OFF".)
Knob	Выбор регулятора SOUND MODIFY для назначения контроллера.	ATTACK, RELEASE, EQ LOW, EQ HIGH, REVERB, CUTOFF, RESONANCE
(Control Change)	Назначение контроллера на выбранный регулятор SOUND MODIFY.	CC01 – 31, CC33 – 95, PITCH BEND, AFTERTOUCH

3. Для сохранения установок нажмите [WRITE].

Управление JUNO-STAGE от внешнего MIDI-устройства

Пример коммутации внешнего MIDI-устройства



Установка канала приема

Установите канал передачи внешнего MIDI-устройства в соответствии с каналом приема JUNO-STAGE.

Ниже приведены установки JUNO-STAGE для режима Patch.

1. **Нажмите [MENU].**
2. **Кнопками [▲] [▼] выберите "1. System" и нажмите [ENTER].**
3. **Нажмите [4 (MIDI/SYNC)].**
4. **Нажмите [2 (General)].**
5. **Кнопками [▲] [▼] выберите "Kbd Patch Rx/Tx Channel".**
6. **Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.**
Диапазон: 1 – 16

Разрешение приема сообщений Program Change

Для реагирования инструмента на сообщения Program Change и Bank Select необходимо разрешить их прием. По умолчанию эти сообщения разрешены ("ON")

1. **Нажмите [MENU].**
2. **Кнопками [▲] [▼] выберите "1. System" и нажмите [ENTER].**
3. **Нажмите [4 (MIDI/SYNC)].**
4. **Нажмите [4 (RX)].**
5. **Кнопками курсора выделите "Receive Program Change" или "Receive Bank Select".**
6. **Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] переведите каждый из них в "ON".**
7. **Для сохранения установок нажмите [WRITE].**
При отказе от сохранения нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

MEMO

См. "[4 (RX)]" (стр. 151).

MEMO

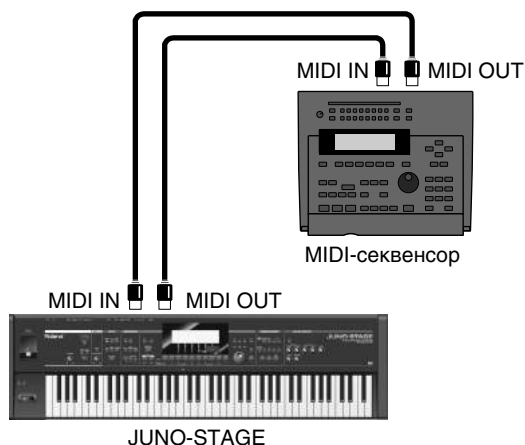
Установки каналов внешнего MIDI-устройства описаны в соответствующей ему документации.

MEMO

Если JUNO-STAGE используется в режиме Performance, в дополнение к выше описанным также необходимо на экране MIDI FILTER произвести установки "Rx (Receive Switch)", "PC (Receive Program Change)" и "BS (Receive Bank Select)" для каждой партии (стр. 138).

Синхронизация с внешним MIDI-устройством

Пример коммутации



1. Нажмите [MENU].
2. Кнопками [▲] [▼] выберите "1. System" и нажмите [ENTER].
3. Нажмите [4 (MIDI/SYNC)].
4. Нажмите [5 (SYNC)].
5. Кнопками курсора выберите параметр.
6. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

Параметр	Диапазон	Описание
Sync Mode	MASTER, SLAVE, REMOTE	<p>Задает способ синхронизации.</p> <p>MASTER: Выбирается при самостоятельной работе JUNO-STAGE без синхронизации с внешним устройством.</p> <p>SLAVE: JUNO-STAGE будет работать под управлением сообщений MIDI Clock от внешнего устройства.</p> <p>REMOTE: JUNO-STAGE будет управляться сообщениями Play, Continue и Stop от внешнего устройства, но работа будет происходить согласно установке внутреннего темпа.</p>
Sync Output	OFF, ON	При установке в ON синхросообщения (MIDI Clock, Start, Continue, Stop) будут передаваться во внешнее MIDI-устройство.
Tempo Override	OFF, ON	При установке в ON, смена перформансов будет переключать темп согласно установке перформанса "Recommended Tempo".

7. Для сохранения установок нажмите [WRITE].

Передача синхроданных

Для синхронизации внешнего MIDI-устройства от JUNO-STAGE произведите следующие установки.

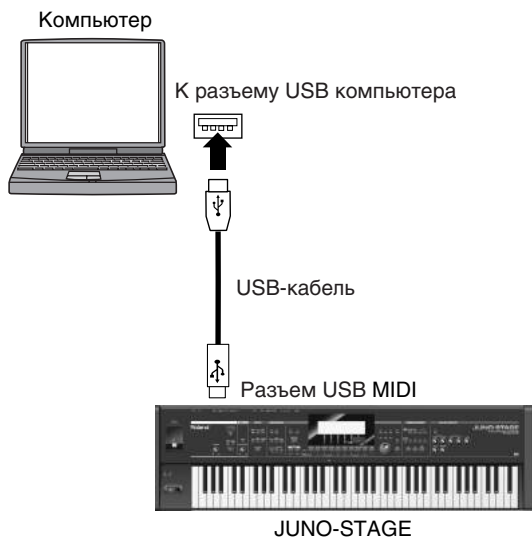
Параметр	Значение
Sync Mode	MASTER
Sync Output	ON

Обмен MIDI-сообщениями с компьютером

Если опциональным кабелем USB соединить разъем USB MIDI на тыльной панели JUNO-STAGE с разъемом USB компьютера, будет доступно следующее:

- Воспроизведение файлов SMF в MIDI-приложениях компьютера звуками JUNO-STAGE.
- Обмен MIDI-сообщениями между JUNO-STAGE и секвенсорными приложениями, что расширит возможности создания и редакции музыкальных произведений.

Пример коммутации



NOTE

Системные требования и дополнительная информация изложены на веб-сайте Roland:

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

NOTE

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

Примечания

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

Установка драйвера USB

MEMO

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

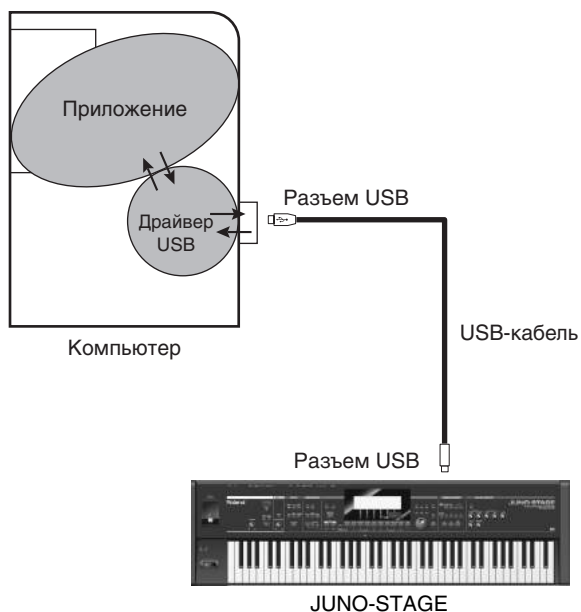
Соответствующий драйвер содержится на диске CD-ROM (JUNO-STAGE Editor CD). Его также можно загрузить с веб-сайта Roland: <http://www.roland.com/>

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

Что такое драйвер USB MIDI?

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

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



Выбор драйвера USB

Можно определить драйвер USB, использующийся при подключении JUNO-STAGE к компьютеру посредством разъема USB MIDI.

NOTE

Перед изменением этой установки отключите кабель USB.

1. **Нажмите [MENU].**
2. **Кнопками [▲] [▼] выберите “1. System” и нажмите [ENTER].**
3. **Нажмите [2 (GENERAL)].**
4. **Нажмите [2 (COMMON)].**
5. **Кнопками курсора выделите “USB Driver”.**
6. **Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите драйвер.**

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

Отобразится запрос на подтверждение операции.

Нажмите [7 (CLOSE)] для возврата к предыдущему экрану.

7. **Нажмите [7 (WRITE)].**
8. **Выключите и снова включите питание.**

NOTE

При смене установки “USB Driver” для корректной работы JUNO-STAGE необходимо выключить и снова включить питание.

Использование программ JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor

Прилагаемые программы JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor позволяют наиболее полно использовать весь потенциал JUNO-STAGE.

Программа JUNO-STAGE Editor позволяет редактировать в компьютере звуки и другие установки JUNO-STAGE. Параметры можно назначать на слайдеры и регуляторы экрана компьютера, упрощая их редакцию.

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

Программа Playlist Editor позволяет создавать списки воспроизведения для плеера пьес (стр. 68).

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

Внимательно прочтите файл Readme на прилагаемом CD-ROM “JUNO-STAGE Editor CD” и установите JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor согласно приведенным в нем инструкциям.

Для Windows

См. “Readme_E.txt” на CD-ROM “JUNO-STAGE Editor CD”

Для Macintosh

См. “Readme_E.txt” на CD-ROM “JUNO-STAGE Editor CD”

Коммутация

1. **Для драйвера USB выберите “VENDER”.**

См. “Выбор драйвера USB” (стр. 93).

2. **Оptionальным кабелем USB подключите JUNO-STAGE к компьютеру.**

См. пример коммутации (стр. 92).

Глава 8. Детальная редакция патчей

“Редакцией” называется процесс модификации значений различных установок (параметров) JUNO-STAGE. В данной главе описываются процедуры, используемые для редакции патчей, и параметры патчей.

Встроенные в JUNO-STAGE патчи организованы в три группы: User, Preset и GM. Также можно установить до двух плат расширения (серии SRX; опциональные).

Доступен выбор патчей из следующих групп.

USER

Здесь содержатся перезаписываемые патчи, находящиеся в памяти JUNO-STAGE. В эту группу сохраняются созданные патчи. При поставке JUNO-STAGE с завода, в этой группе уже содержится 256 патчей.

PRST (Preset)

Здесь содержатся неперезаписываемые патчи, находящиеся в памяти JUNO-STAGE. Хотя эти патчи являются неперезаписываемыми, их можно модифицировать и сохранять в группу User.

GM (GM2)

Здесь содержатся неперезаписываемые патчи, совместимые с стандартом GM2. Данный стандарт поддерживается MIDI-устройствами различных производителей. Хотя эти патчи являются неперезаписываемыми, их можно модифицировать и сохранять в группу User. В данной группе содержится 256 патчей.

XP-A, B (плата расширения, установленная в слот EXP A или B)

Здесь содержатся патчи платы расширения, установленной в слот EXP A или B. Хотя эти патчи являются неперезаписываемыми, их можно модифицировать и сохранять в группу User. Количество патчей в каждой группе зависит от конкретной установленной платы расширения.

NOTE

Патчи XP-A или B доступны только при установке в соответствующий слот опциональной платы серии SRX.

Редакция патча

Новый патч можно создавать, редактируя уже существующий.

Патч состоит из четырех “тембров”. Перед редакцией патча прослушайте звук каждого из них по-отдельности, чтобы определить вклад каждого тембра в общее звучание патча.

Четыре совета для создания патчей

● Выберите патч, близкий по звуку к создаваемому (стр. 45)

Если начать создавать патч на основе первого попавшегося, это явно затруднит работу. Поэтому важно начать с выбора патча, звук которого близок к задуманному.

● Определитесь с нужными тембрами (стр. 95)

При создании патча необходимо определить используемые тембры. На экране EDIT с помощью установок Tone Switch 1 – 4 включите/отключите каждый из 4 тембров. Отключение “лишних” тембров важно также и для экономии полифонии.

● Проверьте установку Structure (стр. 99)

Параметр Structure определяет взаимодействие 4 тембров. Он играет существенную роль. Перед редакцией тембров разберитесь в их воздействии друг на друга.

● Выключите эффекты (стр. 79)

JUNO-STAGE содержит множество эффектов, воздействующих на звук различными способами. Эффекты кардинальным образом влияют на звук, даже простое отключение может изменить его до неузнаваемости. Поскольку при выключенных эффектах слышен оригинальный звук самого патча, то легко отслеживать результаты изменений. Фактически, иногда, всего лишь изменив установки эффектов, можно получить нужный звук.

Редакция на графическом дисплее (ZOOM EDIT)

Экран ZOOM EDIT облегчает доступ к наиболее важным и часто редактируемым параметрам.

MEMO

Параметры описаны на стр. 98 и последующих.

1. В режиме Patch или Performance выберите патч для редакции.

См. “Выбор патчей в режиме Patch” (стр. 45) или “Назначение патча на партию” (стр. 50).

MEMO

Для создания патча “с нуля” выполните операцию инициализации (стр. 96).

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [3 (PATCH EDIT)], или колесом VALUE выберите "PATCH EDIT" и нажмите [ENTER].

Отобразится экран ZOOM EDIT.



4. Кнопками [2] – [5] выберите экран редакции.

Для переключения между экранами [2] – [5] используйте кнопку [6 (PAGE)].

Кнопка	Экран
[2 (PCH ENV)]	PITCH ENVELOPE (стр. 105)
[3 (TVF PRM)]	TVF PARAMETER (стр. 106)
[4 (TVF ENV)]	TVF ENVELOPE (стр. 107)
[5 (TVA ENV)]	TVA ENVELOPE (стр. 109)
[6 (PAGE ↓)] [6 (PAGE ↑)]	
[2 (STRUCT)]	STRUCTURE (стр. 99)
[3 (LFO 1)]	LFO 1 (стр. 113)
[4 (LFO 2)]	LFO 2 (стр. 113)
[5 (STEPLFO)]	STEP LFO (стр. 115)

5. Кнопками курсора выберите параметр для редакции.

6. Нажмите [TONE SWITCH/SELECT], кнопка загорится, и кнопками TONE SELECT [1] – [4] выберите тембр для редакции.

- Для одновременной редакции одного параметра нескольких тембров

Одновременно нажмите TONE SELECT [1] – [4], соответствующие редактируемым тембрам кнопки загорятся красным цветом.

- Для включения/отключения тембров

Нажмите TONE SWITCH [1] – [4] для включения/отключения соответствующего тембра.

7. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

При выборе для редакции нескольких тембров, для них всех установится одинаковое значение.

МЕМО

На экране PRO EDIT (стр. 95) можно редактировать параметры тембров, сохраняя соотношения между их значениями.

8. Повторите шаги 4 – 7 для редакции всех необходимых установок патча.

9. Для сохранения изменений нажмите [WRITE] (стр. 97).

Для отмены и возврата к экрану ZOOM EDIT нажмите [EXIT].

Если выйти с экрана ZOOM EDIT без сохранения, в режиме Patch на экране PATCH PLAY будет отображаться "***".

NOTE

Если при отображении "***" отключить питание или выбрать другой звук, отредактированные установки будут утеряны.

Просмотр и редакция всех параметров (PRO EDIT)

Здесь отображаются параметры ZOOM EDIT с возможностью их детальной редакции.

МЕМО

Параметры описаны на стр. 98 и последующих.

1. В режиме Patch или Performance выберите патч для редакции.

См. "Выбор патчей в режиме Patch" (стр. 45) или "Назначение патча на партию" (стр. 50).

МЕМО

Для создания патча "с нуля" выполните операцию инициализации (стр. 96).

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [3 (PATCH EDIT)], или колесом VALUE выберите "PATCH EDIT" и нажмите [ENTER].

Отобразится экран ZOOM EDIT.

4. Нажмите [7 (PRO EDIT)].

Отобразится экран PRO EDIT.

5. Для переключения между группами параметров используйте кнопки [3 (GRP ↑)] [4 (GRP ↓)].

TIP

Альтернативно, группы параметров можно выбирать в окне Patch Pro Edit Menu. Для перехода к нему нажмите [2 (GRP LIST)], а затем колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] выберите группу параметров и нажмите [ENTER].

6. Кнопками курсора выберите параметр.



7. Нажмите [TONE SWITCH/SELECT], кнопка загорится, и кнопками TONE SELECT [1] – [4] выберите тембр для редакции.

- Для одновременной редакции одного параметра нескольких тембров

Одновременно нажмите TONE SELECT [1] – [4], соответствующие редактируемым тембрам, кнопки загорятся красным цветом.

- Для включения/отключения тембров

Нажмите TONE SWITCH [1] – [4] для включения/отключения соответствующего тембра.

Редактируемые тембры помечаются флажком (✓) в верхней правой части экрана.

8. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

При выборе для редакции нескольких тембров, их значения изменятся, но соотношения между ними сохранятся.

9. Повторите шаги 5 – 8 для редакции всех необходимых параметров.

10. Для сохранения изменений нажмите [WRITE] (стр. 97).
Для отмены и возврата к экрану PRO EDIT нажмите [EXIT].

Если выйти с экрана PRO EDIT без сохранения, в режиме Patch на экране PATCH PLAY будет отображаться "***".

NOTE

Если при отображении "***" отключить питание или выбрать другой звук, отредактированные установки будут утеряны.

Инициализация патча

Можно вернуть установки патча к изначальным значениям (инициализировать патч).

NOTE

Инициализация распространяется только на текущий патч. Для возврата всех установок к заводским значениям выполните операцию Factory Reset (стр. 155).

1. В режиме Patch или Performance выберите патч для инициализации.

См. "Выбор патчей в режиме Patch" (стр. 45) или "Назначение патча на партию" (стр. 50).

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [3], или колесом VALUE выберите "PATCH EDIT" и нажмите [ENTER].

Отобразится экран ZOOM EDIT.

4. Удерживая [SHIFT], нажмите [6 (INIT)].

Отобразится запрос на подтверждение операции.

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

5. Нажмите [7 (EXEC)] для выполнения операции.

Копирование установок патча (тембра)

Данная операция позволяет копировать установки любого патча в текущий патч.

1. В режиме Patch или Performance выберите пользовательский патч-приемник копирования.

См. "Выбор патчей в режиме Patch" (стр. 45) или "Назначение патча на партию" (стр. 50).

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [3], или колесом VALUE выберите "PATCH EDIT" и нажмите [ENTER].

Отобразится экран ZOOM EDIT.

4. Удерживая [SHIFT], нажмите [7 (TONE COPY)].

Отобразится окно Patch Tone Copy.



5. Кнопками курсора переместите курсор, и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите группу, номер и тембр "источника копирования".

Если нажать [5 (COMPR)] для установки флажка (✓), можно будет прослушать патч-источник (функция Compare).

6. Кнопками курсора выберите тембр "назначение копирования".

7. Нажмите [7 (EXEC)].

Отобразится запрос на подтверждение операции.

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

8. Нажмите [7 (EXEC)] для выполнения операции.

Функция Compare (сравнения)

В операциях копирования тембров и сохранения патча удобно использовать функцию Compare.

Для прослушивания патча-источника (или приемника) нажмите [5 (COMPR)], чтобы установить флажок (✓); теперь можно воспроизвести патч-источник (или назначение) с клавиатуры.

* При прослушивании с помощью функции Compare звук патча может отличаться от обычного воспроизведения.

Сохранение созданного патча ([WRITE])

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

Когда в режиме Patch производятся модификации патча, на экране PATCH PLAY отображается "*".

Если патч редактируется в режиме Performance, после сохранения патча также требуется сохранить и перформанс (стр. 133).

NOTE

При сохранении, ранее находящиеся в ячейке записи данные замещаются новыми.

1. Отредактируйте патч.

2. Нажмите [WRITE].

Отобразится экран PATCH NAME.

В режиме Performance отобразится экран WRITE MENU.

Нажмите [3 (PAT/RHY)] для доступа к экрану PATCH NAME.



3. Задайте имя патча.

См. стр. 44.

4. По окончании ввода имени нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится экран выбора ячейки записи.

5. Колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] выберите номер ячейки записи патча.

Если нажать [5 (COMPR)], чтобы установить флажок (✓), можно будет прослушать патч-приемник (функция Compare).

6. Нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится запрос на подтверждение операции.

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

7. Нажмите [7 (EXEC)] для выполнения операции.

NOTE

Не отключайте питание в процессе сохранения.

Относительно выбора формы волны

В JUNO-STAGE звук основан на сложных формах волн PCM. Поэтому при выборе формы волны, сильно отличающейся от оригинальной, результаты могут быть непредсказуемыми.

Внутренние формы волн JUNO-STAGE делятся на следующие два типа:

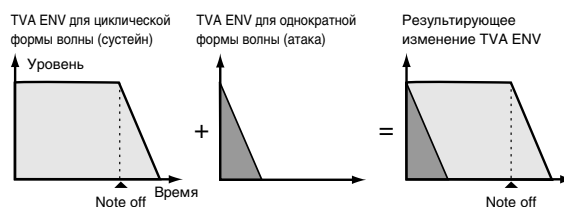
One-shot (однократная):

Это — звуки с коротким затуханием. Волновая форма One-Shot содержит весь звук, от атаки до затухания. Некоторые из них соответствуют одному инструменту, например, перкуссии, а какие-то являются элементами атаки других звуков, таких как молоточки фортепьяно и шумы гитарных ладов.

Loop (циклическая):

Это — звуки с длинным затуханием, а также продолжительные звуки. Циклические волновые формы многократно воспроизводят часть себя после момента достижения звуком достаточно стабильного состояния. Они также включают в себя компоненты других звуков, например, вибрации струн фортепиано или резонансы медных духовых инструментов.

На рисунке приведен пример звука электрооргана, который сочетает в себе оба типа волновых форм.

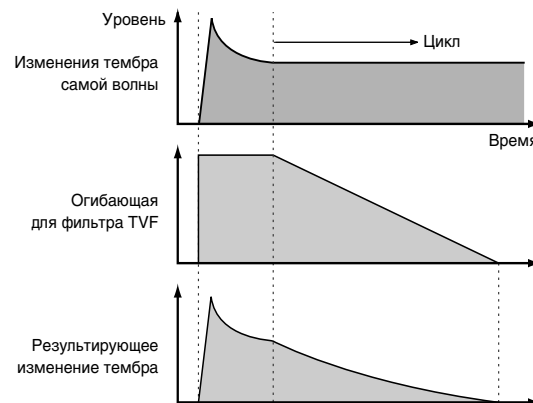


Замечания при выборе однократной волновой формы

С помощью огибающей создать более длинное затухание, чем в оригинальной волновой форме, или увеличить ее продолжительность невозможно. Результат таких попыток будет нулевым.

Замечания при выборе циклической волновой формы

На многих акустических инструментах, таких как фортепиано или саксофон, резкие тембральные перепады происходят в самом начале звука. Эта атака и определяет характер звучания инструмента. Для таких форм волн лучше всего оставить сложные тональные изменения атаки волновой формы без изменения, а огибающую использовать только для управления затуханием. Если же влиять огибающей на самую атаку, результирующий звук может измениться до неузнаваемости.



Функции параметров патча

Общие установки для всего патча

GENERAL

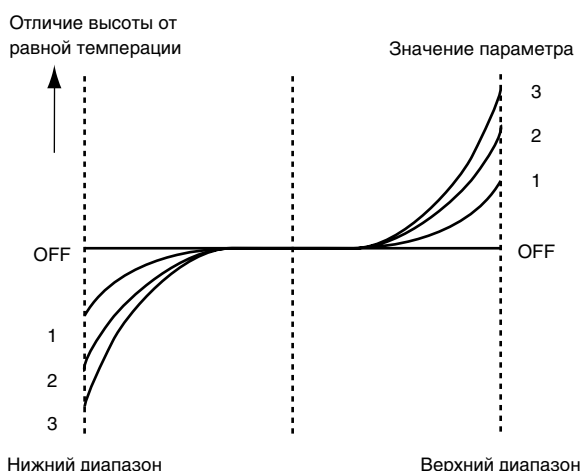
Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 94).

Для управления параметрами, отмеченными "★", можно использовать MIDI-сообщения.

(Matrix Control, стр. 110)

Параметр	Значение	Описание
Patch Category	См. "Список патчей" (стр. 193).	Тип (категория) патча
Patch Level	0 – 127	Громкость патча
Patch Pan	L64 – 0 – 63R	Стереопанорама патча
Patch Priority	LAST, LOUDEST	Способ управления нотами при превышении максимальной полифонии (128 голосов) LAST: Приоритет имеют голоса, которые начали воспроизводиться позже (ноты будут отключаться по порядку, начиная с первой взятой.) LOUDEST: Приоритет имеют самые громкие голоса (ноты будут отключаться, начиная с самой тихой.)
Octave Shift	-3 – +3	Высота звука патча (в октавах)
Patch Coarse Tune ★	-48 – +48	Высота звука патча (в полутонах, ±4 октавы)
Patch Fine Tune	-50 – +50	Высота звука патча (в центах; 1 цент = 1/100 полутона)
Stretch Tune Depth	OFF, 1 – 3	Растянутая настройка (система, по которой обычно настраиваются акустические рояли, когда нижний диапазон занижается, а верхний диапазон завышается относительно математически точных соотношений настройки) OFF: Равная температура 1 – 3: Чем больше значение, тем большее расхождение высоты нижнего и верхнего диапазонов.
Analog Feel	0 – 127	Глубина модуляции 1/f (приятная и естественная модуляция, производимая при журчании ручья или шелесте ветра) * Добавлением модуляции 1/f можно имитировать естественное звучание аналогового синтезатора.

Растянутая настройка



Изменение звучания тембра (Structure)

Параметр	Значение	Описание
Struct 1 & 2, 3 & 4 (Structure Type) ZOOM Struct 1&2, 3&4	TYPE 01 – TYPE 10	Определяет коммутацию тембров 1 и 2 или 3 и 4. Доступны следующие 10 типов коммутации.
Тип 01 Тембр 1 (3) WG — TVF — TVA Тембр 2 (4) WG — TVF — TVA		Этот тип объединяет вместе два фильтра для усиления их воздействия. TVA для тембра 1 (или 3) управляет балансом громкости между двумя тембрами.
Тип 03 Тембр 1 (3) WG — TVA — TVF Тембр 2 (4) WG — TVF — TVA		Этот тип микширует звук тембра 1 (3) и тембра 2 (4), использует фильтр и усилитель (booster) для искажения формы волны.
Тип 04 Тембр 1 (3) WG — TVA — TVF Тембр 2 (4) WG — TVF — TVA		Этот тип использует усилитель для искажения формы волны, а затем объединяет два фильтра. TVA для тембра 1 (или 3) управляет балансом громкости между двумя тембрами и регулирует уровень усиления.
Тип 05 Тембр 1 (3) WG — TVA — TVF Тембр 2 (4) WG — TVF — TVA		Этот тип использует кольцевую модуляцию для создания новых обертонов и объединение двух фильтров. Тембр 1 (3) TVA управляет балансом громкости двух тембров, регулируя глубину кольцевой модуляции.
Тип 06 Тембр 1 (3) WG — TVA — TVF Тембр 2 (4) WG — TVF — TVA		Этот тип использует кольцевую модуляцию для создания новых обертонов, микширует звук тембра 2 (4) и объединяет два фильтра. Поскольку звук кольцевой модуляции может микшироваться с тембром 2 (4), тембр 1 (3) TVA может регулировать уровень кольцевой модуляции.
Тип 07 Тембр 1 (3) WG — TVF — TVA Тембр 2 (4) WG — TVF — TVA		Этот тип использует фильтр для тембра 1 (3) и образует кольцевую модуляцию от тембра 2 (4) для создания новых обертонов.
Тип 08 Тембр 1 (3) WG — TVF — TVA Тембр 2 (4) WG — TVF — TVA		Этот тип обрабатывает фильтрованный тембр 1 (3) и тембр 2 (4) кольцевой модуляцией, добавляет тембр 2 (4) и затем фильтрует результат.
Тип 09 Тембр 1 (3) WG — TVF — TVA Тембр 2 (4) WG — TVF — TVA		Этот тип обрабатывает фильтрованный звук каждого тембра кольцевой модуляцией для создания новых обертонов. Тембр 1 (3) TVA управляет балансом громкости двух тембров, регулируя глубину кольцевой модуляции.
Тип 10 Тембр 1 (3) WG — TVF — TVA Тембр 2 (4) WG — TVF — TVA		Этот тип обрабатывает фильтрованный звук каждого тембра кольцевой модуляцией для создания новых обертонов и добавляет тембр 2 (4). Поскольку звук кольцевой модуляции микшируется с тембром 2 (4), тембр 1 (3) TVA может регулировать уровень кольцевой модуляции.

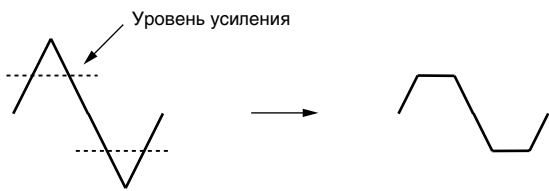
* При выборе TYPE 02 – 10 и отключении одного тембра пары, другой тембр будет звучать как TYPE 01, независимо от отображаемой установки.

* Если ограничить зону клавиатуры, в которой будет звучать тембр (KEY RANGE, стр. 102), или ограничить динамический диапазон тембра (VELOCITY RANGE, стр. 102), результат в зонах или диапазонах, в которых тембр не звучит, будет аналогичен отключению тембра. Это значит, что если выбран TYPE 02 – 10, и выбрана зона клавиатуры или диапазон динамики, в котором тембр пары не звучит, взятые в этой зоне или диапазоне ноты будут озвучены другим тембром как TYPE 01, независимо от отображаемой установки.

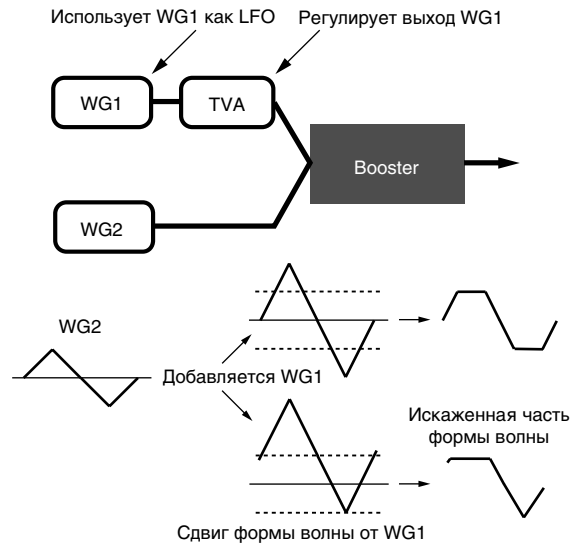
Параметр	Значение	Описание
Booster 1&2, 3&4 (Booster Gain) ZOOM Booster 1&2, 3&4	0, +6, +12, +18	Если для Structure Type выбран параметр TYPE 03 или TYPE 04, здесь задается уровень усиления Усилитель искажает звук, увеличивая входной сигнал. Этим создается эффект дисторшн, часто используемый для электрогитар. Чем выше значение, тем сильнее дисторшн.

Усилитель (Booster)

Усилитель используется для искажения входного сигнала.

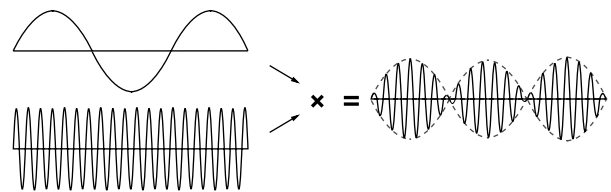


Также в усилителе можно использовать волновую форму (WG1) одного из тембров как LFO, который смещает другую волновую форму (WG2) вверх или вниз для создания модуляции, аналогичной PWM (модуляция ширины импульса). Этот параметр наиболее эффективен при совместном использовании с параметром Wave Gain (стр. 103).



Кольцевой модулятор (Ring Modulator)

Кольцевой модулятор микширует волновые формы двух тембров, генерируя множество новых обертонов (гармоник), которых нет в оригинале. (Если одна из волновых форм не синусоидальная, то равно-разнесенные частотные компоненты обычно не генерируются.) Поскольку разница между двумя волновыми формами изменяет гармоническую структуру, в результате получается атональный металлический звук. Эта функция удобна для создания металлических звуков, таких как звук колокола.



MODIFY

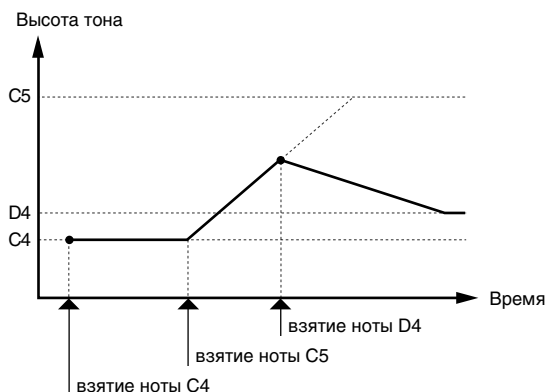
Эти величины добавляются к значениям параметров каждого тембра.

Параметр	Значение	Описание
Cutoff Offset	-63 – +63	Частота среза (стр. 106)
Resonance Offset	-63 – +63	Резонанс (стр. 106)
Attack Time Offset	-63 – +63	F-Env Time 1, A-Env Time 1 (стр. 107, стр. 109)
Release Time Offset	-63 – +63	F-Env Time 4, A-Env Time 4 (стр. 107, стр. 109)
Velocity Sens Offset	-63 – +63	Cutoff V-Sens, Level V-Sens (стр. 107, стр. 108)

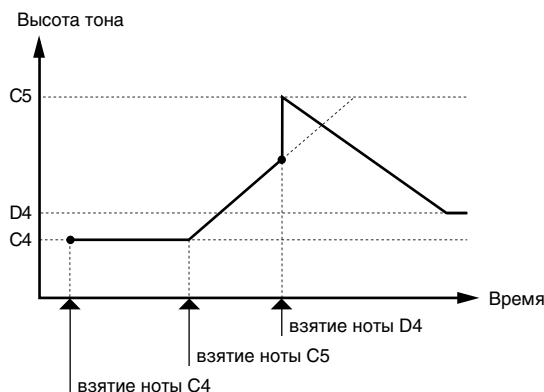
PORTAMENTO

Портаменто — это эффект плавного изменения (скольжения) высоты тона от предыдущей взятой ноты к следующей.

Portamento Start: PITCH



Portamento Start: NOTE



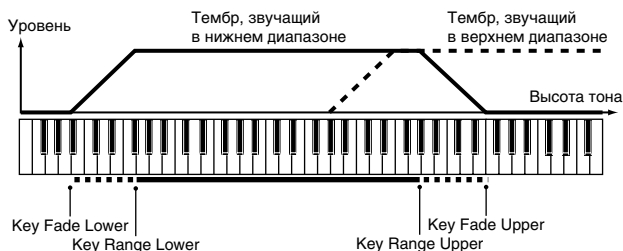
Параметр	Значение	Описание
Portamento Switch	OFF, ON	Определяет состояние эффекта портаменто: включен (ON) или отключен (OFF).
Portamento Mode	NORMAL, LEGATO	NORMAL: Портаменто всегда включено. LEGATO: Портаменто включается только при игре легато.
Portamento Type	RATE, TIME	RATE: Скорость портаменто зависит от расстояния между двумя нотами TIME: Скорость портаменто фиксирована и от расстояния между нотами не зависит.
Portamento Start	PITCH, NOTE	PITCH: При взятии новой ноты портаменто запускается с текущей частоты. NOTE: Новый эффект портаменто начинается с высоты ноты, взятой ранее.
Portamento Time	0 – 127	Определяет время портаменто.

CONTROL

Параметр	Значение	Описание
Mono/Poly	MONO, POLY	MONO: Звучит только последняя взятая нота. Эта установка эффективна при воспроизведении патча солирующего инструмента, например, саксофона или флейты. POLY: Одновременно могут воспроизводиться две и более нот.
Legato Switch	OFF, ON	ON: Нажатие клавиши при нажатой предыдущей вызовет переход высоты ноты к высоте последней нажатой клавиши без прерывания предыдущего звука. Это эффективно для имитации "хаммеринга" и "подтяжки струн", используемых гитаристами. * Параметр Legato Switch доступен при установке параметра Mono/Poly в "MONO".
Legato Retrigger	OFF, ON	OFF: Когда одна клавиша удерживается, а другая нажимается, то изменяется только высота, а атака последней ноты не воспроизводится. Выбирайте "OFF" для исполнения на духовых и струнных инструментах или при использовании модуляции с монофоническим звуком синтезатора. ON: Обычно этот параметр устанавливается в "ON". * Параметр Legato Retrigger доступен при установке параметра Mono/Poly в "MONO" и Legato Switch в "ON".
Pitch Bend Range Up	0 – +48	Диапазон изменения высоты с точностью до полутона при перемещении джойстика Pitch Bend в крайнее правое положение
Pitch Bend Range Down	-48 – 0	Диапазон изменения высоты с точностью до полутона при перемещении джойстика Pitch Bend в крайнее левое положение

KEY RANGE

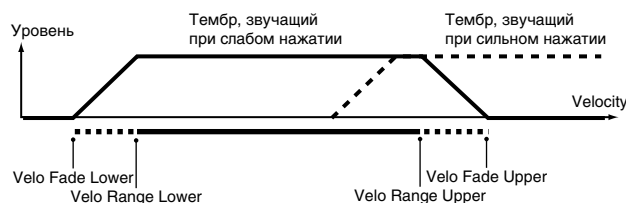
Характером воспроизведения тембров можно управлять с помощью высоты нот.



Параметр	Значение	Описание
Key Fade Lower	0 – 127	Определяет громкость тембра при воспроизведении ноты ниже границы Key Range Lower. Чтобы тембр не воспроизводился, установите этот параметр в "0".
Key Range Lower	C - – (Upper)	Определяет самую нижнюю ноту тембра, которая будет звучать.
Key Range Upper	(Lower) – G9	Определяет самую верхнюю ноту тембра, которая будет звучать.
Key Fade Upper	0 – 127	Определяет громкость тембра при воспроизведении ноты выше границы Key Range Upper. Для отключения тембра установите этот параметр в "0".

VELOCITY RANGE

Характером воспроизведения тембров можно управлять с помощью скорости нажатия на клавиши.



Параметр	Значение	Описание
Tone Mix Velo Control	OFF, ON, RANDOM, CYCLE	Определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) воспроизведения другого тембра в зависимости от скорости нажатия на клавиши (velocity). RANDOM: Составляющие патч тембры будут звучать произвольно, независимо от сообщений Velocity. CYCLE: Составляющие патч тембры будут звучать последовательно, независимо от сообщений Velocity.
Control Switch	OFF, ON	Используйте Matrix Control (стр. 110) для включения (ON) или выключения (OFF) звучания разных тембров.
Velo Fade Lower	0 – 127	Определяет громкость тембра при его воспроизведении с динамикой ниже границы Velo Range Lower. Для отключения тембра установите этот параметр в "0".
Velo Range Lower	1 – (Upper)	Определяет самую низкую динамику, при которой тембр будет звучать.
Velo Range Upper	(Lower) – 127	Определяет самую высокую динамику, при которой тембр будет звучать.
Velo Fade Upper	0 – 127	Определяет громкость тембра при его воспроизведении с динамикой выше границы Velo Range Upper. Для отключения тембра установите этот параметр в "0".

MEMO

Когда для воспроизведения разных тембров используется Matrix Control, установите самое низкое (Lower) и самое высокое (Upper) значения используемого MIDI-сообщения.

NOTE

Вместо использования Velocity можно также управлять тембрами и с помощью Matrix Control. Однако, для управления звучанием динамика клавиатуры и Matrix Control одновременно использоваться не могут. Если для переключения тембров задействована функция Matrix Control, установите параметр Tone Mix Velo Control в "OFF".

Изменение волновых форм/высоты тона/оггибающей высоты

WAVE PARAMETER

Для управления параметрами, отмеченными "★", могут использоваться MIDI-сообщения.
(Matrix Control, стр. 110)

Параметр	Значение	Описание
Wave Group	INT, EXP	Группа волновой формы, которая является основой тембра INT: Встроенные волновые формы EXP: Волновые формы платы расширения (серии SRX), установленной в слот EXP
Wave Bank	A, B	Если для Wave Group выбрано EXP A, B: слоты платы волнового расширения
Wave No. L (Mono) Wave No. R	----, 1 –	Основная волновая форма тембра (Верхний предел зависит от значений Wave Group и Wave Bank.) В режиме моно задается только левый канал (L). В режиме стерео также задается правый канал (R). Для определения левой/правой пары волн выберите номер левой (L) волны, а затем, удерживая [SHIFT], нажмите [5 (STEREO)], чтобы установить флажок (✓); будет загружена правая волна (R).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	Коэффициент усиления волновой формы Значение изменяется шагами в 6 дБ (децибел) — увеличение на 6 дБ удваивает усиление волновой формы. * Чтобы исказить форму волны с помощью параметра Booster, установите этот параметр в максимальное значение (стр. 100).
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Чтобы синхронизировать Phrase Loop с темпом, выберите "ON". * Параметр доступен только при установке опциональной платы расширения и выборе волновой формы, зависящей от темпа (BPM). Если для тембра выбрана волновая форма с платы расширения, то при включении (ON) параметра Wave Tempo Sync относящиеся к высоте тона и к FXM установки игнорируются. * Если используется значение "ON", установите параметр Tone Delay Time (стр. 111) в "0".
FXM Switch	OFF, ON	Включает (ON) или отключает (OFF) FXM.
FXM Color	1 – 4	Определяет частотную модуляцию с помощью FXM Чем выше значение, тем более "скрипучий" звук, чем ниже значение, тем звук более "металлический".
FXM Depth ★	0 – 16	Глубина модуляции, производимой FXM

Phrase Loop (циклическая фраза)

Под циклической фразой понимается повторяющееся воспроизведение фразы, которая извлечена из пьесы (например, с помощью сэмплера). Один из способов использования Phrase Loop заключается в извлечении фразы из существующей пьесы определенного жанра, например, танцевальной музыки, а затем создании новой пьесы с этой фразой, используемой как основной мотив. Эта техника называется "Break Beats".

FXM

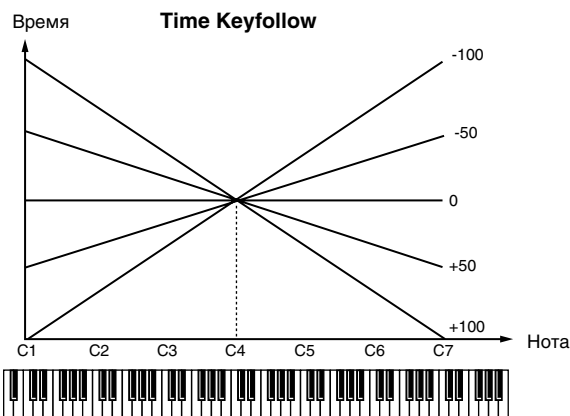
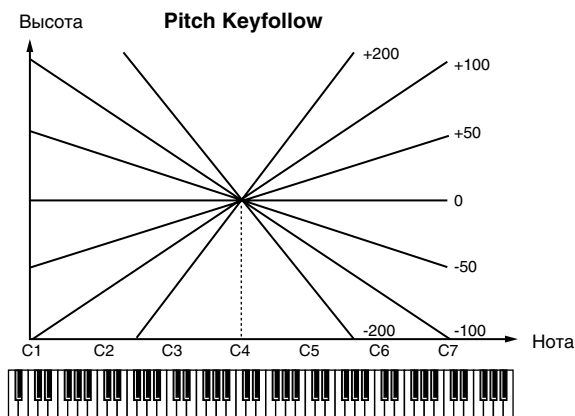
FXM (частотная перекрестная модуляция) использует выбранную волновую форму для обработки частотной модуляцией текущей волновой формы, создавая сложные обертона. Это удобно для создания экстремальных тембров или звуковых эффектов.

WAVE PITCH

Для управления параметрами, отмеченными "★", могут использоваться MIDI-сообщения.

(Matrix Control, стр. 110)

Параметр	Значение	Описание
Tone Coarse Tune ★	-48 – +48	Высота тона тембра (в полутонах, ±4 октавы)
Tone Fine Tune ★	-50 – +50	Высота тона (с шагом в 1 цент; 1 цент равен 1/100 полутона)
Rand Pitch Depth	0 – 1200	Уровень произвольного отклонения высоты, которое происходит при каждом взятии ноты (с шагом в 1 цент) Чтобы отключить этот параметр, установите его в "0".
Pitch Keyfollow	-200 – +200	Изменение высоты, которое происходит при взятии ноты на одну октаву выше Чтобы высота возрастала на одну октаву, как на обычной клавиатуре, установите "+100". Чтобы высота возрастала на две октавы, установите "+200".
P-Env V-Sens	-63 – +63	С помощью динамики игры на клавиатуре можно управлять глубиной огибающей высоты. Чтобы огибающая высоты имела большее воздействие на сильно взятые ноты, выбирайте положительное (+) значение.
P-Env T1 V-Sens	-63 – +63	Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на T1 огибающей высоты. Чтобы для сильно сыгранных нот время T1 уменьшалось, установите этот параметр в положительное (+) значение.
P-Env T4 V-Sens	-63 – +63	Используйте этот параметр, чтобы скорость отпускания клавиши воздействовала на значение T4 огибающей высоты. Чтобы для сильно сыгранных нот время T4 уменьшалось, установите этот параметр в положительное (+) значение.
P-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100 – +100	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.



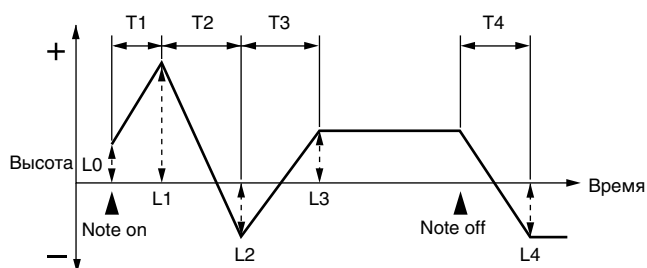
WAVE PITCH ENV

Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 94).

Для управления параметрами, отмеченными "★", могут использоваться MIDI-сообщения.
(Matrix Control, стр. 110)

Параметр	Значение	Описание
P-Env Depth ZOOM Env Depth	-12 – +12	Глубина огибающей высоты Чем выше значение, тем значительнее изменения производятся огибающей. Отрицательные (-) значения инвертируют форму огибающей.
P-Env Time 1 – 4 ★ ZOOM Time 1 – 4	0 – 127	Времена огибающей высоты (T1 – T4) Чем выше значение, тем больше время достижения следующей высоты.
P-Env Level 0 – 4 ZOOM Level 0 – 4	-63 – +63	Уровни огибающей высоты (L0 – L4) Определяет изменение высоты в каждой точке, относительно высоты, установленной с помощью Coarse Tune или Fine Tune.

Огибающая высоты



Изменение яркости звука с помощью фильтра (оггибающая TVF/TVF)

Фильтр ослабляет или усиливает определенный частотный диапазон для изменения яркости, плотности и других оттенков звука.

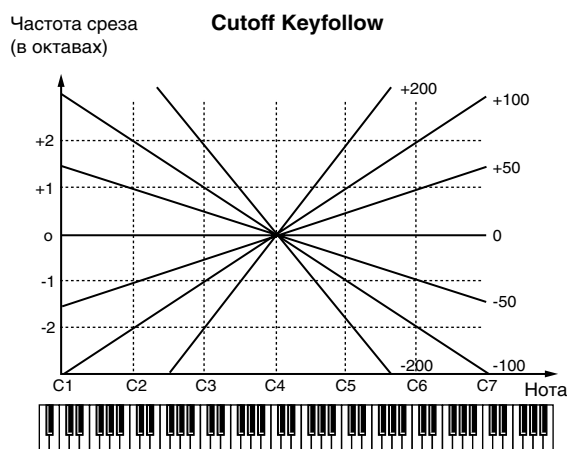
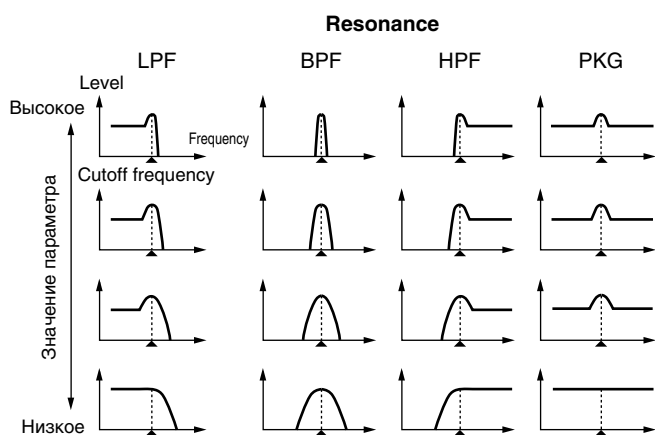
TVF PARAMETER


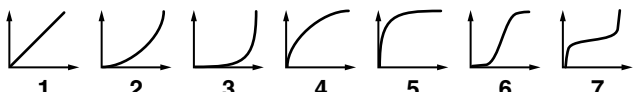
Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 94).

Для управления параметрами, отмеченными "★", могут использоваться MIDI-сообщения.

(Matrix Control, стр. 110)

Параметр	Значение	Описание
Filter Type ZOOM Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Тип фильтра 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 перкуссионных 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. 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 "LPF2" или "LPF3", параметр Resonance игнорируется.
Cutoff Frequency ★ ZOOM Cutoff	0 – 127	Частота, на которой фильтр начинает воздействовать на спектр волновой формы
Resonance ★ ZOOM Resonance	0 – 127	Усиливает диапазон звука в районе частоты среза, придавая ему определенный характер * Чрезмерно высокие установки могут стать причиной самогенерации, вызывающей искажение звука.
Cutoff Keyfollow ZOOM Cutoff KFollow	-200 – +200	Используйте этот параметр для изменения частоты среза согласно взятой ноте 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.



Параметр	Значение	Описание
Cutoff V-Curve	FIX, 1 – 7	Кривая, определяющая воздействие динамики игры на клавиатуре на частоту среза Чтобы динамика игры не воздействовала на частоту среза, выберите "FIX". 
Cutoff V-Sens	-63 – +63	Используется для варьирования частоты среза, являющегося результатом изменений динамики игры. Для повышения частоты среза при сильно сыгранных нотах выберите положительное (+) значение.
Resonance V-Sens	-63 – +63	Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на уровень резонанса. Для повышения резонанса на сильно сыгранных нотах выберите положительное (+) значение.
F-Env V-Curve	FIX, 1 – 7	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 огибающей TVF. При положительных (+) значениях огибающая TVF дает больший эффект для сильно сыгранных нот, а при отрицательных (-) значениях с ростом динамики глубина эффекта уменьшается.
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 динамики время T4 сокращалось, выберите положительное (+) значение.

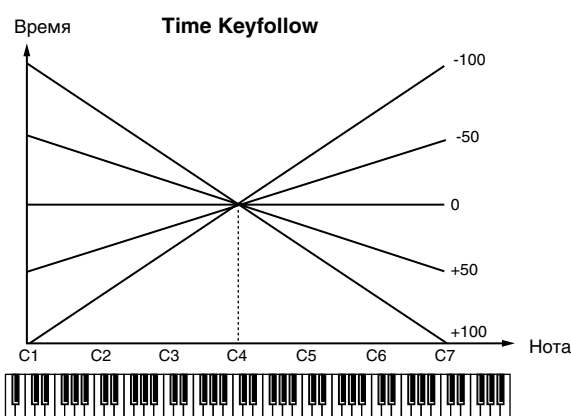
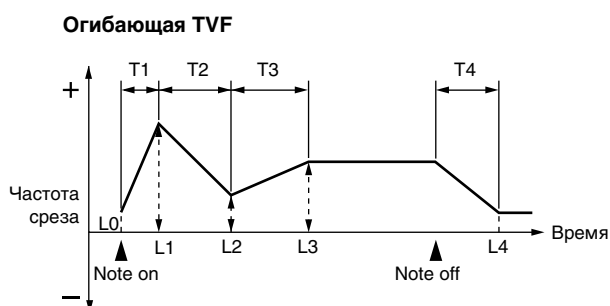
TVF ENVELOPE

Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 94).

Для управления параметрами, отмеченными "★", могут использоваться MIDI-сообщения.

(Matrix Control, стр. 110)

Параметр	Значение	Описание
F-Env Depth ZOOM Env Depth	-63 – +63	Глубина 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 воздействие 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 Time 1 – 4 ★ ZOOM Time 1 – 4	0 – 127	Времена огибающей TVF (T1 – T4) Чем выше значение, тем больше время достижения следующего уровня частоты среза.
F-Env Level 0 – 4 ZOOM Level 0 – 4	0 – 127	Уровни огибающей TVF (L0 – L4) Определяет изменение частоты среза в каждой точке относительно значения Cutoff Frequency.




Регулировка громкости (TVA/оггибающая TVA)

TVA PARAMETER

Для управления параметрами, отмеченными "★", могут использоваться MIDI-сообщения.

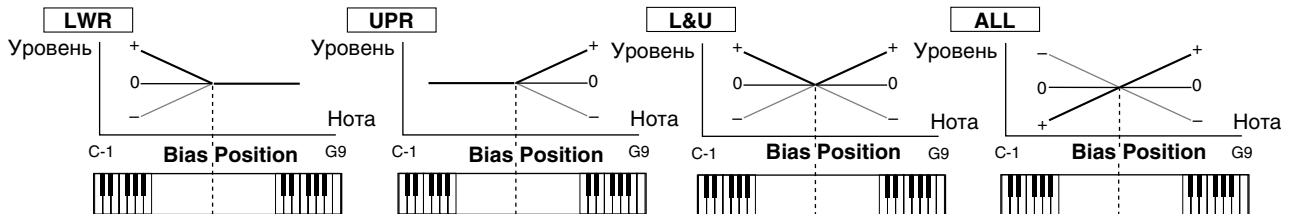
(Matrix Control, стр. 110)

Параметр	Значение	Описание
Tone Level ★	0 – 127	Громкость тембра Данная установка полезна в первую очередь для регулировки баланса громкости между тембрами.
Level V-Curve	FIX, 1 – 7	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.

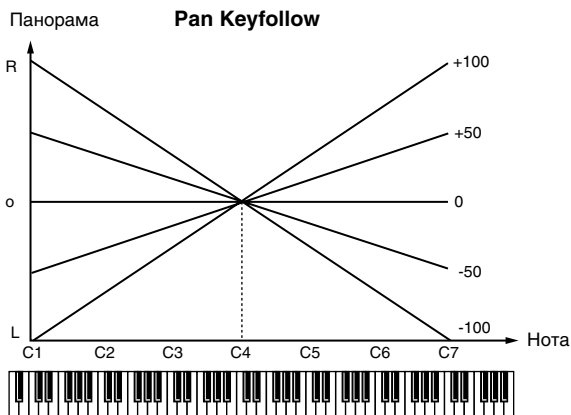
Bias

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	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	Нота, относительно которой изменяется громкость
Bias Direction	LWR, UPR, L&U, ALL	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 точки смещения в центре.



Параметр	Значение	Описание
Tone Pan ★	L64 – 0 – 63R	Положение тембра в стереопанораме
Pan Keyfollow	-100 – +100	Используйте этот параметр, чтобы положение клавиши воздействовало на панораму. При положительных (+) значениях ноты, выше клавиши C4 (центральное C) будут смещаться вправо, а при отрицательных (-) значениях – влево. Чем больше значение, тем заметнее изменения.



* Когда для параметра Structure выбрано TYPE 02 – 10 (стр. 99), установки Pan Keyfollow, Random Pan Depth и Alter Pan Depth для тембра 1 (3) будут определяться установками тембра 2 (4). (Поскольку выходы тембров 1 и 2 объединяются в тембре 2, и выходы тембров 3 и 4 объединяются в тембре 4.)

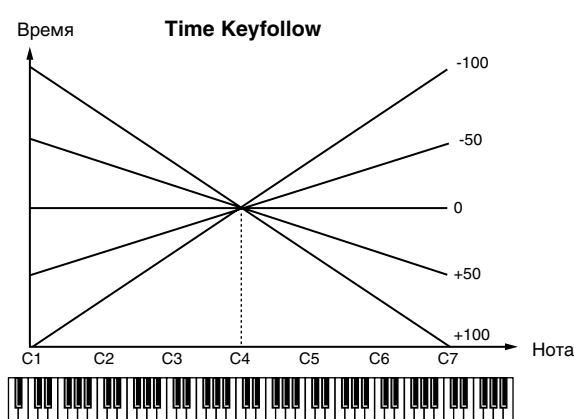
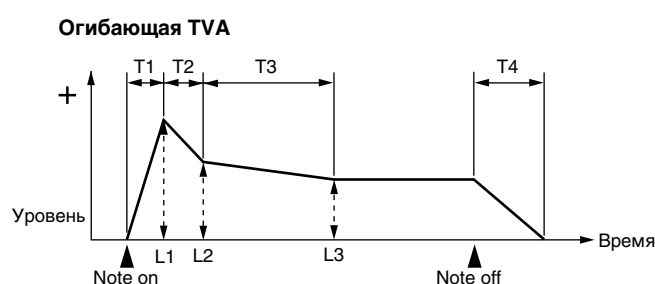
Параметр	Значение	Описание
Random Pan Depth	0 – 63	Используйте этот параметр, чтобы стереопанорама изменялась для каждой взятой ноты случайным образом. Чем больше значение, тем заметнее изменения.
Alter Pan Depth	L63 – 0 – 63R	Эта установка вызывает чередование панорамы между левым и правым каналами при каждом нажатии клавиши. Чем больше значение, тем заметнее изменения. Значения "L" или "R" определяют обратный порядок чередования панорамы между левым и правым каналами. Например, если два тембра установлены на "L" и "R" соответственно, то их панорама будет чередоваться при каждой взятой ноте.

TVA ENVELOPE

Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 94).

Для управления параметрами, отмеченными "★", могут использоваться MIDI-сообщения.
(Matrix Control, стр. 110)

Параметр	Значение	Описание
A-Env T1 V-Sens	-63 – +63	Позволяет динамике игры воздействовать 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 отпущения 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 Time 1 – 4 ★ ZOOM Time 1 – 4	0 – 127	Времена огибающей TVA (T1 – T4) Чем больше значения, тем больше время достижения следующего уровня громкости.
A-Env Level 1 – 3 ZOOM Level 1 – 3	0 – 127	Уровни огибающей TVA (L1 – L3) Определяет изменение громкости в каждой точке относительно значения Tone Level.



Установки матричного управления/Остальные установки

MATRIX CTRL1 – 4

Функция, которая позволяет с помощью MIDI-сообщений управлять параметрами тембров в реальном времени, называется Matrix Control (матричное управление). В одном патче можно использовать до 4-х матричных управлений.

Для использования матричного управления определите, какое MIDI-сообщение (CTRL Source) будет использоваться для управления каким параметром (CTRL Destination) и насколько сильно (CTRL Sens), а также тембр, на который будет воздействовать эффект (CTRL Switch).

Параметр	Значение	Описание
CTRL 1 – 4 Source	OFF, CC01 – 31, 33 – 95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1 – 4, VELOCITY, KEY FOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH ENV, TVF ENV, TVA ENV	MIDI-сообщение, используемое для изменения параметра тембра с помощью Matrix Control OFF: Матричное управление не используется. CC01 – 31, 33 – 95: Номера контроллеров 1 – 31, 33 – 95 PITCH BEND: Высота тона AFTERTOUCH: Послекасание SYS CTRL1 – 4: Общие MIDI-сообщения JUNO-STAGE (см. ниже) VELOCITY: Скорость нажатия на клавишу KEY FOLLOW: Положение ноты на клавиатуре, относительно C4 = 0 TEMPO: Заданный темп JUNO-STAGE или темп внешнего MIDI-секвенсора. LFO1: LFO 1 LFO2: LFO 2 PITCH ENV: Огибающая высоты TVF ENV: Огибающая TVF TVA ENV: Огибающая TVA

МЕМО

VELOCITY и KEY FOLLOW соответствуют нотным сообщениям.

ТИП

- Хотя для установок диапазона LFO 1 — огибающая TVA отдельных MIDI-сообщений не предусмотрено, их можно использовать в качестве матричного управления. В этом случае можно изменять установки тембра в реальном времени путем воспроизведения патчей.
- Чтобы использовать общие контроллеры всего JUNO-STAGE, выберите "SYS CTRL1" — "SYS CTRL4". MIDI-сообщения, используемые, как System Control 1 – 4, устанавливаются с помощью параметров System Ctrl 1 – 4 Source (стр. 148).

NOTE

- Когда установки Rx Bender, Rx Expression или Rx Hold-1 (стр. 112) включены (ON), входящие MIDI-сообщения этих типов будут воздействовать на установки Pitch Bend, Expression или Hold 1 так же, как и на управляемые параметры (CTRL Destination). Чтобы изменять только управляемые параметры, отключите эти установки (OFF).
- Существуют параметры для каждого канала перформанса (стр. 138), которые позволяют определить, будут ли заданные MIDI-сообщения приниматься. Когда патч с установками Matrix Control назначен на партию, удостоверьтесь, что принимаются все MIDI-сообщения, используемые для матричного управления. Если прием таких MIDI-сообщений невозможен, то матричное управление не будет функционировать.

Параметр	Значение	Описание
CTRL 1 – 4 Destination 1 – 4	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, OUTPUT LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1/2 PITCH DEPTH, LFO1/2 TVF DEPTH, LFO1/2 TVA DEPTH, LFO1/2 PAN DEPTH, LFO1/2 RATE, PCH ENV A-TIME, PCH ENV D-TIME, PCH ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1 – 4	Параметры тембра, управляемые с помощью Matrix Control (матричного управления) Возможно одновременное управление 4 параметрами для каждого матричного управления. * В данном руководстве управляемые с помощью Matrix Control параметры обозначаются "★".

Параметр	Значение	Описание
CTRL 1 – 4 Sens 1 – 4	-63 – +63	Глубина эффекта Matrix Control <ul style="list-style-type: none"> Для изменения выбранного параметра в положительном (+) направлении (т.е. выше, вправо, быстрее и т.д.) от текущей установки выберите положительное (+) значение. Для изменения выбранного параметра в отрицательном (-) направлении (т.е. ниже, влево, медленнее и т.д.) от текущей установки выберите отрицательное (-) значение. И для положительных, и для отрицательных установок, чем больше абсолютные значения, тем заметнее изменения. Чтобы отключить эффект, установите "0".
CTRL 1 – 4 Switch 1 – 4	OFF, ON, REVS	Тембр, на который воздействует эффект Matrix Control OFF: Эффект отсутствует. ON: Эффект присутствует. REVS: Эффект воздействует в обратном направлении.

MISC

Tone Delay

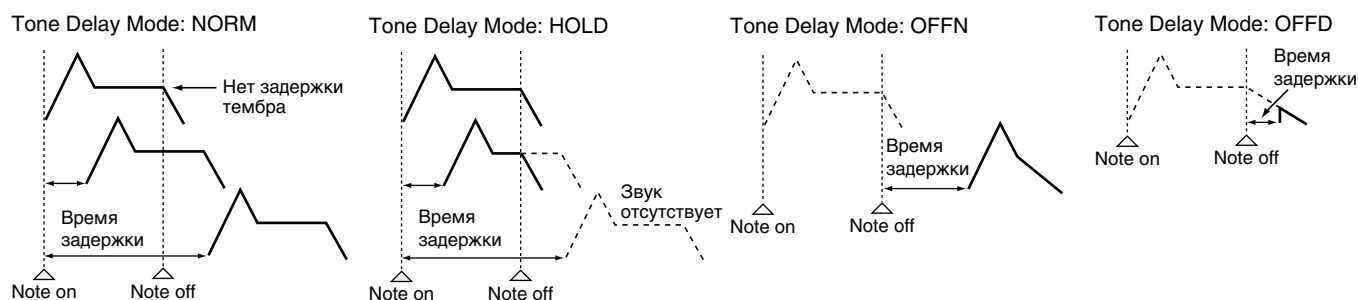
Формирует временную задержку между моментом нажатия клавиши (или отпущения) и моментом фактического начала звучания тембра. Также можно выполнить установки, которые сдвигают времена начала звучания каждого тембра. Это отличается от внутренних эффектов задержки тем, что изменяя звуковые характеристики задержанных тембров и высоту каждого из них, можно исполнять пассажи, наподобие арпеджио, нажимая всего лишь на одну клавишу.

Также можно синхронизировать временную задержку тембра с темпом JUNO-STAGE.

* Чтобы отключить Tone Delay, установите параметр Delay Mode в "NORM", а параметр Delay Tme в "0".

* Если "Struct 1 & 2, 3 & 4" (стр. 99) установлено в TYPE 02 – 10, установки тембра 1 (3) будут следовать установкам тембра 2 (4). (Поскольку выходы тембров 1 и 2 объединяются в тембре 2, и выходы тембров 3 и 4 объединяются в тембре 4.)

Параметр	Значение	Описание
Tone Delay Mode	NORM, HOLD, OFFN, OFFD	Тип задержки тембра 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 отпущения клавиши. Это удобно при имитации шумов гитар и других инструментов. OFFD: Вместо воспроизведения при нажатой клавише, тембр начинает звучать сразу же по истечении времени, заданного параметром Delay Time, после отпущения клавиши. Однако, здесь изменения огибающей TVA начинаются 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 "OFFN" или "OFFD" звук может быть не слышен.
Tone Delay Time	0 – 127, Note	Время от нажатия клавиши (или если параметр Delay Mode установлен в "OFFN" или "OFFD", то время от момента отпущения клавиши) до начала звучания тембра Для синхронизации задержки с темпом JUNO-STAGE значение параметра задается в терминах длительности нот.



Глава 8. Детальная редакция патчей

Параметр	Значение	Описание
Tone Env Mode	NSUS, SUST	При выборе циклической волновой формы (стр. 97) звук продолжается, пока нажата клавиша. Чтобы звук затухал естественно даже при нажатой клавише, выберите значение "NSUS". * Если выбрана форма волны однократного типа (стр. 97), звук не продлевается, даже если для этого параметра выбрано значение "SUST".
Rx Bender	OFF, ON	Для каждого тембра определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) приема MIDI-сообщений Pitch Bend.
Rx Expression	OFF, ON	Для каждого тембра определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) приема MIDI-сообщений Expression.
Rx Hold-1	OFF, ON	Для каждого тембра определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) приема MIDI-сообщений Hold-1. * Если для параметра Tone Env Mode выбрано значение "NSUS", эта установка игнорируется.
Rx Pan Mode	CONT, K-ON	Определяет способ приема сообщений панорамы для каждого из тембров. CONT: При приеме сообщения Pan стереопанорама тембра изменяется. K-ON: Панорама тембра изменится только при взятии следующей ноты. Если сообщение Pan принимается во время звучания ноты, панорама не изменится до тех пор, пока не будет нажата следующая клавиша. * Каналы невозможно настроить так, чтобы сообщения Pan не принимались.
Redamper Sw	OFF, ON	Для отдельного тембра можно определить возможность или невозможность удержания звука при приеме сообщения Hold 1 после отпускания клавиши, но перед полным затуханием звука. Для удержания звучания выберите значение "ON". Это используется для звуков фортепиано. * Для работы с этой функцией также необходимо установить для параметра Rx Hold-1 значение "ON".

Модуляция звуков/Установки выходов

LFO (низкочастотный генератор) вызывает циклические изменения в звуке. Каждый тембр имеет два LFO (LFO1/LFO2), которые можно использовать для циклического изменения высоты, частоты среза и громкости для создания эффектов модуляционного типа, таких как вибрато, вау и тремоло. Оба LFO имеют одинаковые параметры, поэтому приводится описание только для одного из них.

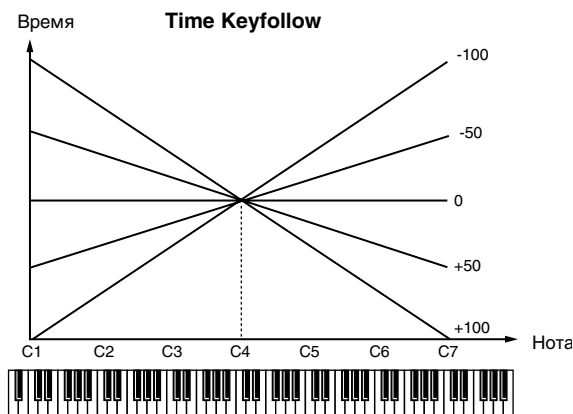
LFO 1 – 2

Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 97).

Для управления параметрами, отмеченными "★", могут использоваться MIDI-сообщения.

(Matrix Control, стр. 110)

Параметр	Значение	Описание
Waveform ZOOM Waveform	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP	Форма волны LFO SIN: Синусоидальная волна TRI: Треугольная волна SAWU: Пилообразная волна SAWD: Пилообразная волна (отрицательная полярность) SQR: Прямоугольная волна RND: Волна со случайной формой BD-U: После того, как атака волны LFO переходит в стандартную фазу, форма волны остается неизменной. BD-D: После того, как затухание волны LFO переходит в стандартную фазу, форма волны остается неизменной. TRP: Трапецеидальная волна S&H: Волна Sample & Hold (один раз в цикл значение LFO изменяется) CHS: Хаотическая волна VSIN: Модифицированная синусоидальная волна. Амплитуда синусоидальной волны произвольно изменяется один раз в цикл. STEP: Волна, генерируемая данными шагов 1 — 16 LFO. Здесь формируются пошаговые изменения в соответствии с фиксированным паттерном, наподобие пошаговой модуляции. * Если выбрать установку "BD-U" или "BD-D", необходимо включить (ON) параметр Key Trigger (стр. 114). Если он выключен (OFF), эффект будет отсутствовать.
Rate ★ ZOOM Rate	0 – 127, Note	Частота модуляции LFO Для синхронизации LFO с темпом частота определяется в терминах длительностей нот. * Эта установка игнорируется, если для параметра Waveform выбрано значение "CHS".
Rate Detune	0 – 127	Производит едва заметные изменения в цикле LFO (параметр Rate) при каждом нажатии клавиши. Чем выше значение, тем заметнее изменения. * Этот параметр не актуален, если для Rate выбрано значение "Note".
Offset	-100 – +100	Смещает волну LFO вверх/вниз относительно центральной оси (высоты или частоты среза). Положительные (+) значения смещают волну так, чтобы модуляция происходила от центрального значения вверх. Отрицательные (-) значения смещают форму волны так, чтобы модуляция происходила от центрального значения вниз.
Delay Time ZOOM Delay	0 – 127	Время до применения эффекта LFO (эффект продолжается) после нажатия (или отпускания) клавиши. При использовании скрипки, духовых или других инструментальных звуков, вместо мгновенного запуска вибрато эффективнее добавлять его через некоторое время после взятия ноты. * Устанавливайте параметр согласно конкретной задаче, см. "Применение LFO" (стр. 114).
Delay Time KF (Time Keyfollow)	-100 – +100	Устанавливает значение Delay Time в зависимости от положения клавиши относительно ноты C4. При положительных "+" значениях Delay Time будет сокращаться по мере увеличения высоты взятой ноты относительно клавиши C4 (центральное C).



Глава 8. Детальная редакция патчей

Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 97).
 Для управления параметрами, отмеченными "★", могут использоваться MIDI-сообщения.
 (Matrix Control, стр. 110)

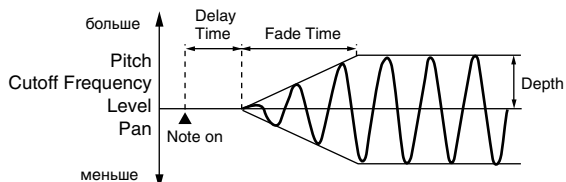
Параметр	Значение	Описание
Fade Mode ZOOM Fade Mode	ON <, ON >, OFF <, OFF >	Способ применения LFO * Устанавливайте параметр согласно конкретной задаче, см. ниже.
Fade Time ZOOM Fade	0 – 127	Время, за которое амплитуда LFO достигает максимума (минимума) * Устанавливайте параметр согласно конкретной задаче, см. ниже.
Key Trigger	OFF, ON	Определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) синхронизации старта LFO со взятием ноты.
Pitch Depth ★ ZOOM Pitch Depth	-63 – +63	Глубина воздействия LFO на высоту тона
TVF Depth ★ ZOOM Filter Depth	-63 – +63	Глубина воздействия LFO на частоту среза
TVA Depth ★ ZOOM Amp Depth	-63 – +63	Глубина воздействия LFO на громкость
Pan Depth ★ ZOOM Pan Depth	-63 – +63	Глубина воздействия LFO на панораму

Положительные (+) и отрицательные (-) значения параметра Depth определяют разные типы изменения высоты и громкости. Например, если для параметра Depth выбрать положительное (+) значение для одного тембра, а для другого тембра установить то же числовое значение, но отрицательное (-), то фазы модуляции для двух тембров будут противоположны. Это позволяет переключаться между двумя разными тембрами или комбинировать этот параметр с установкой Pan для циклического изменения стереопанорамы.

* Если "Struct 1 & 2, 3 & 4" (стр. 99) установлен в TYPE 02 – 10, установки тембра 1 (3) будут следовать установкам тембра 2 (4), поскольку выходы тембров 1 и 2 объединяются в тембре 2, и выходы тембров 3 и 4 объединяются в тембре 4.

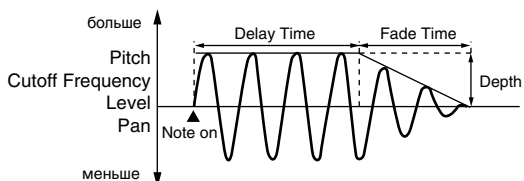
Применение LFO

● LFO постепенно возрастает после нажатия клавиши



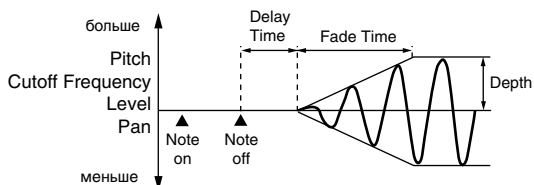
Fade Mode: ON <
Delay Time: Время задержки между началом игры на клавиатуре и началом работы LFO
Fade Time: Время, за которое амплитуда LFO достигает максимума по истечении Delay Time

● LFO включается сразу при нажатии клавиши, а затем эффект постепенно уменьшается



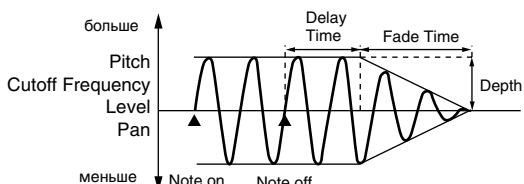
Fade Mode: ON >
Delay Time: Время продолжения LFO после начала игры на клавиатуре
Fade Time: Время, за которое амплитуда LFO достигает минимума по истечении Delay Time

● LFO постепенно возрастает после отпускания клавиши



Fade Mode: OFF <
Delay Time: Время от момента отпускания клавиши до момента запуска LFO
Fade Time: Время, за которое амплитуда LFO достигает максимума по истечении Delay Time

● LFO действует от нажатия клавиши до ее отпускания, а затем эффект постепенно уменьшается



Fade Mode: OFF >
Delay Time: Время продолжения LFO после отпускания клавиши
Fade Time: Время, за которое амплитуда LFO достигает минимума по истечении Delay Time

STEP LFO

Параметры, индицируемые (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 97).

Параметр	Значение	Описание
Step Type ZOOM Step Type	TYP1, TYP2	При генерации волны LFO на основе данных, определенных в Step 1 — 16, определяет, будет ли на каждом шаге уровень изменяться резко или линейно. TYP1: Скачкообразное изменение TYP2: Линейное изменение
Step 1 — 16 ZOOM Step 1 — 16	-36 — +36	Определяет данные для шагов LFO. Если LFO Pitch Depth равен +63, приращение на +1 на шаге соответствует высоте +50 центов.

OUTPUT

Параметр	Значение	Описание
Patch Out Assign	MFX, L+R, L, R, TONE	Определяет способ вывода прямого сигнала каждого патча. MFX: Вывод в стерео через мультиэффекты. Сигнал, прошедший через мультиэффекты, также можно обработать хорусом или реверберацией. L+R: Вывод в стерео на разъемы OUTPUT без прохождения через мультиэффект L: Вывод в моно на разъем OUTPUT L без прохождения через мультиэффект R: Вывод в моно на разъем OUTPUT R без прохождения через мультиэффект TONE: Вывод согласно установкам тембра.
Tone Out Assign	MFX, L+R, L, R	Определяет способ вывода прямого сигнала каждого тембра. MFX: Вывод в стерео через мультиэффекты. Сигнал, прошедший через мультиэффекты, также можно обработать хорусом или реверберацией. L+R: Вывод в стерео на разъемы OUTPUT без прохождения через мультиэффект L: Вывод в моно на разъем OUTPUT L без прохождения через мультиэффект R: Вывод в моно на разъем OUTPUT R без прохождения через мультиэффект * Если значение параметра Patch Out Assign отлично от "TONE", эти установки игнорируются. * Если "Struct 1 & 2, 3 & 4" (стр. 99) установлен в TYPE 02 — 10, установки тембра 1 (3) будут следовать установкам тембра 2 (4), поскольку выходы тембров 1 и 2 объединяются в тембре 2, и выходы тембров 3 и 4 объединяются в тембре 4. * Сигналы подаются на хорус и реверберацию всегда в моно. * Назначение вывода сигнала после прохождения через хорус определяется параметром Chorus Output Select.
Tone Out Level	0 — 127	Уровень сигнала, подаваемого на выход, который задан параметром Tone Output Assign
Send Level (Output = MFX)		
Tone Chorus Send	0 — 127	Уровень сигнала, подаваемого на хорус для каждого тембра, если тембр проходит через MFX
Tone Reverb Send	0 — 127	Уровень сигнала, подаваемого на реверберацию для каждого тембра, если тембр проходит через MFX
Send Level (Output = не MFX)		
Tone Chorus Send	0 — 127	Уровень сигнала, подаваемого на хорус для каждого тембра, если тембр не проходит через MFX
Tone Reverb Send	0 — 127	Уровень сигнала, подаваемого на реверберацию для каждого тембра, если тембр не проходит через MFX

Установки эффектов для патча (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

Для получения подробной информации относительно установок эффектов см. страницы, приведенные ниже.

- "Установки эффектов" (стр. 79)
- "Установки мультиэффектов (MFX 1 — 3)" (стр. 84)
- "Установки хоруса (CHORUS)" (стр. 86)
- "Установки реверберации (REVERB)" (стр. 86)

Детальные установки режима Piano

МЕМО

Также см. “Игра в режиме фортепиано ([PIANO MODE])” (стр. 25).

Ниже приведены детальные установки режима Piano.

Особые замечания

- Редакция патчей производится в режиме Patch. Для перехода в него нажмите [EDIT].
- В качестве педали Hold рекомендуется использовать Roland DP-10. Она позволяет управлять резонансом звука согласно степени нажатия на педаль.

Экран PIANO MODE

Если нажать [PIANO MODE], кнопка загорится, и отобразится экран PIANO MODE.

Кнопками курсора выбирайте параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] изменяйте значение.

Кнопки [2] – [7] под дисплеем выполняют функции, отображенные в нижней строке экрана.

Если нажать [PIANO MODE], чтобы кнопка погасла, или же нажать [7 (EXIT)] или [EXIT], произойдет выход из режима Piano в режим Patch.

При выборе [2 (AC.PIANO)]



Индикация	Описание
Lid State	Установка степени раскрытия крышки фортепиано (стр. 117).
Resonance	При нажатии демпферной педали акустического рояля неиспользуемые струны резонируют от взятых нот, усиливая пространственное звучание фортепиано. Данная установка регулирует уровень резонанса.
[3 (EL.PIANO)]	Выбор установок для игры на электропиано.
[5 (TOUCH)]	Настройка чувствительности клавиатуры (стр. 117).
[6 (LIST)]	Отображает список патчей, доступных в режиме Piano. → Экран PIANO PATCH LIST
[7 (EXIT)]	Выход из режима Piano.

При выборе [3 (EL.PIANO)]



Индикация	Описание
EFFECT	Установки эффектов (стр. 118). Доступные параметры зависят от выбранного эффекта.
[2 (AC.PIANO)]	Выбор установок для игры на акустическом рояле.
[5 (TOUCH)]	Настройка чувствительности клавиатуры (стр. 117).
[6 (LIST)]	Отображает список патчей, доступных в режиме Piano. → Экран PIANO PATCH LIST
[7 (EXIT)]	Выход из режима Piano.

Экран PIANO PATCH LIST

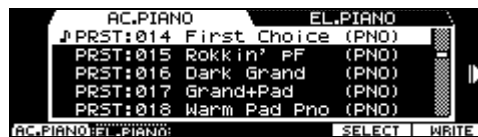
На экране PIANO MODE нажмите [6 (LIST)] для перехода к экрану PIANO PATCH LIST.

Кнопками [◀] [▶] выберите "AC.PIANO" или "EL.PIANO".

Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите патч.

Кнопки [2] – [7] под дисплеем выполняют функции, отображенные в нижней строке экрана.

Нажмите [EXIT] для возврата к экрану PIANO MODE.



Индикация	Описание
[6 (SELECT)]	Подтверждение выбора патча из списка и возврат к экрану PIANO MODE. Если вместо [6 (SELECT)] нажать [EXIT], произойдет возврат к экрану PIANO MODE без смены патча.
[7 (WRITE)]	Сохранение установок (стр. 119).

Настройка чувствительности клавиатуры (Key Touch)

1. На экране PIANO MODE нажмите [5 (TOUCH)].

Отобразится окно Key Touch Select.

2. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] настройте чувствительность.

Параметр	Значение	Описание
Key Touch Select	LIGHT	Легко взвешенная синтезаторная клавиатура
	MEDIUM	Стандартная клавиатура
	HEAVY	Имитация клавиатуры акустического рояля

3. Нажмите [7 (SELECT)].

Выбранная установка Key Touch Select будет активирована, и окно закроется.

Если нажать [6 (CANCEL)] или [EXIT], окно закроется без изменения текущей установки.

МЕМО

Данная установка распространяется и на "AC.PIANO", и на "EL.PIANO".

МЕМО

Данная установка соответствует системной установке "Keyboard Velocity Curve".

Установка степени раскрытия крышки фортепиано (Lid State)

1. На экране PIANO MODE (AC.PIANO) кнопками [▲] [▼] выберите "Lid State".

2. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] установите значение.

Параметр	Значение	Описание
Lid State	FULL OPEN, OPEN HIGH, OPEN MID, OPEN LOW, CLOSED, FULL CLOSED	По мере раскрытия крышки уровень резонанса увеличивается.

Глубина резонанса (Resonance)

При нажатии на демпферную педаль акустического рояля струны, отличные от соответствующих взятым нотам, начинают резонировать, что в свою очередь формирует глубокий пространственный звук. Этот параметр устанавливает глубину резонанса.

1. На экране **PIANO MODE (AC.PIANO)** кнопками [▲] [▼] выберите "Resonance".
2. Колесом **VALUE** или кнопками [DEC] [INC] установите значение.

Параметр	Значение	Описание
Resonance	0 – 127	Чем больше значение, тем выше уровень резонанса.

Выбор эффекта для электропиано (EFFECT)

Доступен выбор одного из популярных для электропиано эффектов. Редалируемые параметры зависят от выбранного эффекта.

1. На экране **PIANO MODE (EL.PIANO)** кнопками курсора выберите имя эффекта (ниже "EFFECT").
2. Колесом **VALUE** или кнопками [DEC] [INC] измените эффект.
3. Кнопками курсора выберите параметр для редакции.
4. Колесом **VALUE** или кнопками [DEC] [INC] установите значение.

Имя эффекта/ Параметр	Значение	Описание
THRU: Эффект отсутствует.		
Tremolo: Тремоло — циклическая модуляция громкости, порождающая колебания звука.		
Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Тип модуляции
Rate	0.05 – 10.00	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина эффекта
Chorus: Хорус, усиливающий пространственные характеристики звука.		
Rate	0.05 – 10.00	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Balance	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости прямого звука (D) и хоруса (W)
Phaser: Фазер — эффект вращающегося звука.		
Manual	0 – 127	Центральная частота модуляции
Rate	0.05 – 10.00	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Resonance	0 – 127	Уровень обратной связи
EQ: Эквиализация звука в областях высоких, средних и низких частот.		
Low Gain	-15 [dB] – +15 [dB]	Усиление/ослабление низких частот
Mid1 Gain	-15 [dB] – +15 [dB]	Усиление/ослабление средних частот (mid-1)
Mid2 Gain	-15 [dB] – +15 [dB]	Усиление/ослабление средних частот (mid-2)
High Gain	-15 [dB] – +15 [dB]	Усиление/ослабление высоких частот
Speaker: Эмуляция различных динамиков и местоположения микрофона относительно них.		
Speaker	SMALL 1, SMALL 2, MIDDLE, JC-120, BUILT-IN 1, BUILT-IN 2, BUILT-IN 3, BUILT-IN 4, BUILT-IN 5, BG STACK 1, BG STACK 2, MS STACK 1, MS STACK 2, METAL STACK, 2-STACK, 3-STACK	Тип динамика
Mic Level	0 – 127	Уровень микрофона
Direct Level	0 – 127	Громкость прямого звука

МЕМО

Эти установки эффектов действуют только в режиме Piano. Эффект в режиме Piano не зависит от установок эффектов выбранного патча.

Сохранение установок режима Piano

Сохранение патча с измененными установками ([WRITE])

Для сохранения патча с измененными в режиме Piano установками (Lid State, Resonance, EFFECT, и т.д.) используйте кнопку [WRITE].

См. “Сохранение созданного патча ([WRITE])” (стр. 97).

МЕМО

Установки “EFFECT” актуальны только для режима Piano. Выбранный в режиме Piano эффект будет использоваться независимо от установок эффектов выбранного патча.

Сохранение патча, который будет выбран при нажатии кнопки [PIANO MODE] (WRITE)

Можно сохранить патч, который будет выбираться первым после включения инструмента и нажатия кнопки [PIANO MODE]. При этом сохраняется также и установка Key Touch (стр. 117).

1. На экране PIANO MODE нажмите [6 (LIST)].

Отобразится экран PIANO PATCH LIST.

2. Кнопками [◀] [▶] выберите “AC.PIANO” или “EL.PIANO” и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите патч.

3. Нажмите [7 (WRITE)].

Патч, выбранный в списке при нажатии [7 (WRITE)] станет патчем, выбираемым при нажатии [PIANO MODE] после следующего включения питания JUNO-STAGE.

NOTE

Не отключайте питание до окончания сохранения данных.

Глава 9. Детальные установки набора ударных

“Редакцией” называется процесс модификации значений различных установок (параметров) JUNO-STAGE. В данной главе описываются процедуры, используемые для редакции наборов ударных, а также их параметры.

Наборы ударных выбираются из группы патчей. То есть, как и для патчей, здесь имеются три группы: USER, PRESET и GM. Также можно установить до двух плат расширения (серии SRX; опциональные).

Относительно групп патчей, см. “Глава 8. Детальная редакция патчей” (стр. 94).

Редакция набора ударных

Новый набор ударных можно создавать, редактируя уже существующий. Набор ударных состоит из тембров ударных (звуки ударных инструментов). При редакции набора ударных модифицируются установки ударных инструментов, назначенных на различные клавиши (ноты).

Назначенный на клавишу ударный инструмент содержит до 4 волн. Структура ударных инструментов и волна аналогична структуре патчей и составляющих их тембров.

Редакция на графическом дисплее (ZOOM EDIT)

Экран ZOOM EDIT облегчает доступ к наиболее важным и часто редактируемым параметрам.

MEMO

Параметры описаны на стр. 124 и последующих.

1. В режиме Patch или Performance выберите набор ударных для редакции.

См. “Выбор патчей в режиме Patch” (стр. 45) или “Назначение патча на партию” (стр. 50).

MEMO

Для создания набора ударных “с нуля” выполните операцию инициализации (стр. 122).

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [3] или колесом VALUE выберите “RHYTHM EDIT” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран Zoom Edit.



4. Нажмите клавишу, соответствующую редактируемому тембру ударного инструмента (A0 – C8).

Выбранная нота отобразится в верхней правой части экрана.

5. Кнопками [2] – [5] выберите экран редакции.

Кнопка	Экран
[2 (PCH ENV)]	PITCH ENVELOPE (стр. 126)
[3 (TVF PRM)]	TVF PARAMETER (стр. 128)
[4 (TVF ENV)]	TVF ENVELOPE (стр. 129)
[5 (TVA ENV)]	TVA ENVELOPE (стр. 130)

6. Кнопками курсора выберите параметр для редакции.

7. Нажмите [TONE SWITCH/SELECT], кнопка загорится, и кнопками TONE SELECT [1] – [4] выберите волну для редакции.

● Для одновременной редакции одного параметра нескольких волн

Одновременно нажмите TONE SELECT [1] – [4], соответствующие редактируемым волнам кнопки загорятся красным цветом.

● Для включения/отключения волн

Нажимайте TONE SWITCH [1] – [4] для включения/отключения соответствующей волны.

8. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

При выборе для редакции нескольких волн, для них всех установится одинаковое значение.

MEMO

На экране PRO EDIT (стр. 121) можно редактировать параметры, сохраняя соотношения между параметрами волн.

9. Повторите шаги 4 – 8 для редакции всех необходимых установок волн.

10. Для сохранения изменений нажмите [WRITE] (стр. 123).

Для отмены и возврата к экрану ZOOM EDIT нажмите [EXIT].

Если выйти с экрана ZOOM EDIT без сохранения, в режиме Patch на экране PATCH PLAY будет отображаться “**”.

NOTE

Если при отображении “**” отключить питание или выбрать другой звук, отредактированные установки будут утеряны.

Просмотр и редакция всех параметров (PRO EDIT)

Здесь отображаются параметры ZOOM EDIT с возможностью их детальной редакции.

МЕМО

Параметры описаны на стр. 124 и последующих.

1. В режиме Patch или Performance выберите патч для редакции.

См. “Выбор патчей в режиме Patch” (стр. 45) или “Назначение патча на партию” (стр. 50).

МЕМО

Для создания набора ударных “с нуля” выполните операцию инициализации (стр. 122).

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [3] или колесом VALUE выберите “RHYTHM EDIT” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран ZOOM EDIT.

4. Нажмите [7 (PRO EDIT)].

Отобразится экран PRO EDIT.

5. Нажмите клавишу, соответствующую редактируемому тембру ударного инструмента (A0 – C8).

6. Для переключения между группами параметров используйте кнопки [3 (GRP ↑)] [4 (GRP ↓)].

TIP

Альтернативно, группы параметров можно выбирать в окне Rhythm Pro Edit Menu. Для перехода к нему нажмите [2 (GRP LIST)], а затем колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] выберите группу параметров и нажмите [ENTER].

7. Кнопками курсора выберите параметр.



8. Нажмите [TONE SWITCH/SELECT], кнопка загорится, и кнопками TONE SELECT [1] – [4] выберите волну для редакции.

● Для одновременной редакции одного параметра нескольких волн

Одновременно нажмите TONE SELECT [1] – [4], соответствующие редактируемым волнам кнопки загорятся красным цветом.

● Для включения/отключения волн

Нажимайте TONE SWITCH [1] – [4] для включения/отключения соответствующей волны.

Редактируемые волны помечаются флажком (✓) в верхней правой части экрана.

9. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

При выборе для редакции нескольких волн, их значения изменятся, но соотношения между ними сохранятся.

10. Повторите шаги 5 – 9 для редакции всех необходимых параметров.

11. Для сохранения изменений нажмите [WRITE] (стр. 123).

Для отмены и возврата к экрану PRO EDIT нажмите [EXIT].

Если выйти с экрана PRO EDIT без сохранения, в режиме Patch на экране PATCH PLAY будет отображаться “**”.

NOTE

Если при отображении “**” отключить питание или выбрать другой звук, отредактированные установки будут утеряны.

Инициализация набора ударных

Можно вернуть установки патча (набора ударных) к изначальным значениям (инициализировать). Также возможно инициализировать только одну ноту (тембр ударного) текущего набора ударных.

NOTE

Инициализация распространяется только на текущий набор ударных. Для возврата всех установок к заводским значениям выполните операцию Factory Reset (стр. 155).

1. В режиме Patch или Performance выберите пользовательский патч для инициализации.

См. "Выбор патчей в режиме Patch" (стр. 45) или "Назначение патча на партию" (стр. 50).

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [3] или колесом VALUE выберите "RHYTHM EDIT" и нажмите [ENTER].

Отобразится экран ZOOM EDIT.

4. Для инициализации установок только одной ноты набора ударных нажмите соответствующую ей клавишу (A0 – C8).

Выбранная нота отобразится в верхней правой части экрана.

5. Удерживая [SHIFT], нажмите [6 (INIT)].

Отобразится экран Rhythm Initialize.

6. Кнопками [▲] [▼] выберите способ инициализации.

Значение	Описание
All	Инициализируются все ноты набора ударных.
Key	Инициализируется только выбранная на шаге 4 нота.

7. Нажмите [7 (SELECT)].

Отобразится запрос на подтверждение операции.

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

8. Нажмите [7 (EXEC)] для выполнения операции.

Копирование установок тембра ударных (Rhythm Tone)

Данная операция позволяет копировать установки тембра любого набора ударных в текущий патч.

1. В режиме Patch или Performance выберите пользовательский патч-приемник копирования.

См. "Выбор патчей в режиме Patch" (стр. 45) или "Назначение патча на партию" (стр. 50).

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [3] или колесом VALUE выберите "RHYTHM EDIT" и нажмите [ENTER].

Отобразится экран ZOOM EDIT.

4. Удерживая [SHIFT], нажмите [7 (TONE COPY)].

Отобразится окно Rhythm Tone Copy.



5. Кнопками курсора переместите курсор, и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выберите группу, номер и тембр "источника копирования".

Если нажать [5 (COMPR)] для установки флажка (✓), можно будет прослушать исходный набор ударных (функция Compare).

6. Кнопками курсора выберите тембр "назначение копирования".

7. Нажмите [7 (EXEC)].

Отобразится запрос на подтверждение операции.

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

8. Нажмите [7 (EXEC)] для выполнения операции.

Функция Compare (сравнение)

В операциях копирования или сохранения тембров набора ударных удобно использовать функцию Compare.

Для прослушивания источника (или приемника) набора ударных нажмите [5 (COMPR)], чтобы установить флажок (✓); теперь можно воспроизвести источник (или приемник) с клавиатуры.

* При прослушивании посредством функции Compare звук набора ударных может отличаться от обычного воспроизведения.

Сохранение созданного набора ударных ([WRITE])

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

Когда в режиме Patch производятся модификации патча, на экране PATCH PLAY отображается “**”. Если патч редактируется в режиме Performance, после сохранения патча также требуется сохранить и перформанс (стр. 133).

NOTE

При сохранении, ранее находящиеся в ячейке записи данные замещаются новыми.

1. Отредактируйте набор ударных.

2. Нажмите [WRITE].

Отобразится экран RHYTHM SET NAME.

В режиме Performance отобразится экран WRITE MENU. Нажмите [3 (PAT/RHY)] для доступа к экрану RHYTHM SET NAME.



3. Задайте имя набора ударных.

См. стр. 44.

4. По окончании ввода имени нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится экран выбора ячейки записи.

5. Колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] выберите номер ячейки записи набора ударных.

Если нажать [5 (COMPR)], чтобы установить флажок (✓), можно будет прослушать набор ударных-приемник (функция Compare).

6. Нажмите [7 (WRITE)].

Отобразится запрос на подтверждение операции.

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

7. Нажмите [7 (EXEC)] для выполнения операции.

NOTE

Не отключайте питание в процессе сохранения.

Относительно выбора формы волны

В JUNO-STAGE звук основан на сложных волнах PCM. Поэтому при выборе формы волны, сильно отличающейся от оригинальной, результаты могут быть непредсказуемыми.

Внутренние формы волн JUNO-STAGE делятся на следующие два типа:

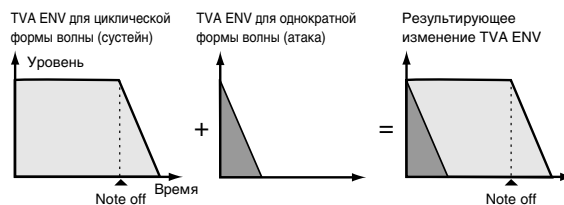
One-shot (однократная):

Это — звуки с коротким затуханием. Волновая форма One-Shot содержит весь звук, от атаки до затухания. Некоторые из них соответствуют одному инструменту, например, перкуссии, а какие-то являются элементами атаки других звуков, таких как молоточки фортепьяно и шумы гитарных ладов.

Loop (циклическая):

Это — звуки с длинным затуханием, а также продолжительные звуки. Циклические волновые формы многократно воспроизводят часть себя после момента достижения звуком достаточно стабильного состояния. Они также включают в себя компоненты других звуков, например, вибрации струн фортепиано или резонансы медных духовых инструментов.

На рисунке приведен пример звука электрооргана, который сочетает в себе оба типа волновых форм.

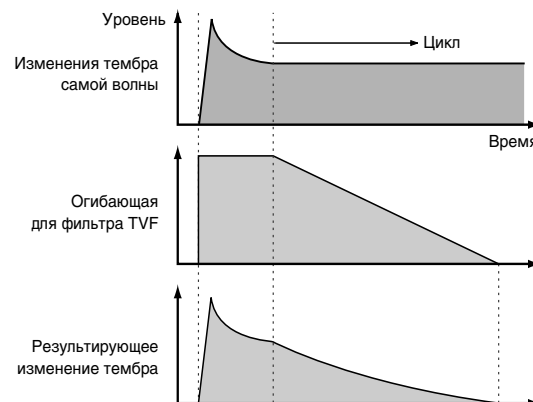


Замечания при выборе однократной волновой формы

С помощью огибающей создать более длинное затухание, чем в оригинальной волновой форме, или увеличить ее продолжительность невозможно. Результат таких попыток будет нулевым.

Замечания при выборе циклической волновой формы

На многих акустических инструментах, таких как фортепиано или саксофон, резкие тембральные перепады происходят в самом начале звука. Эта атака и определяет характер звучания инструмента. Для таких форм волн лучше всего оставить сложные тональные изменения атаки волновой формы без изменения, а огибающую использовать только для управления затуханием. Если же влиять огибающей на самую атаку, результирующий звук может измениться до неузнаваемости.



Функции параметров набора ударных

Общие установки для всего набора ударных

GENERAL

Параметр	Значение	Описание
Rhythm Level	0 – 127	Громкость набора ударных
Rhythm Tone Name	Наименование набора ударных (до 12 символов в имени). Кнопками [◀] [▶] перемещайте курсор и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] выбирайте символы.	

CONTROL

Параметр	Значение	Описание
Assign Type	MULTI, SINGLE	Устанавливает способ воспроизведения звуков при многократном взятии одной и той же ноты. MULTI: Звук нот наслаивается. Даже при продолжительном воспроизведении звуков, наподобие тарелок крэш, звуки наслаиваются, не прерывая воспроизведенные ранее. SINGLE: Одновременно воспроизводится только один звук той же ноты. При продолжительном воспроизведении звуков, предыдущий звук прекращается при последующем взятии этой же ноты.
Mute Group	OFF, 1 – 31	Функция Mute Group блокирует возможность одновременного звучания двух тембров ударных. В реальной ударной установке звуки открытого и закрытого хай-хэта не могут воспроизводиться одновременно. Чтобы воссоздать такую ситуацию, можно использовать Mute Group. Доступно использование до 31 Mute Group. Для тембров, не принадлежащих ни к одной из групп, необходимо выбрать установку "OFF".
Tone Env Mode	NO-SUS, SUSTAIN	При выборе циклической формы волны (стр. 123) звук продолжается, пока нажата клавиша. Чтобы звук затухал естественно даже при нажатой клавише, выберите значение "NO-SUS". * Если выбрана форма волны однократного типа (стр. 123), звук не продлевается, даже если для этого параметра выбрано значение "SUSTAIN".
Tone Pitch Bend Range	0 – 48	Диапазон изменения высоты с точностью до полутона (4 октавы) при перемещении джойстика. Значения изменений высоты одинаковы для левого и правого наклонов джойстика.
One Shot Mode	OFF, ON	ON: Звук воспроизводится до окончания волны (или ее огибающей).
Relative Level	-64 – +63	Громкость тембра ударного. Этот параметр устанавливается системным эксклюзивным сообщением Key Based Controller. Стандартно, он равен 0. NOTE Если громкость тембра ударного установить в 127, увеличить ее будет невозможно.

RECEIVE

Параметр	Значение	Описание
Tone Receive Expression	OFF, ON	Для каждого тембра определяет, будут (ON) или нет (OFF) приниматься MIDI-сообщения Expression.
Tone Receive Hold-1	OFF, ON	Для каждого тембра определяет, будут (ON) или нет (OFF) приниматься MIDI-сообщения Hold-1. * Если параметр Env Mode установлен в "NO-SUS", эта установка значения не имеет.
Tone Receive Pan Mode	CONTINUOUS, KEY-ON	Для каждого тембра определяет способ приема сообщений панорамы. CONTINUOUS: При приеме сообщений Pan стереоположение тембра будет изменяться. KEY-ON: Панорама тембра меняется только при взятии следующей ноты. Если сообщение Pan принимается при звучащей ноте, панорама не изменится до взятия следующей ноты. * Каналы невозможно настроить так, чтобы сообщения Pan не принимались.

Изменение волновых форм/высоты тона/оггибающей высоты

WAVE PARAMETER

Параметр	Значение	Описание
Wave Group	INT, EXP	Группа волновой формы, которая является основой тембра INT: Встроенные волновые формы EXP: Волновые формы платы расширения (серии SRX), установленной в слот EXP
Wave Bank	A, B	Если для Wave Group выбрано EXP A, B: слоты платы расширения
Wave No. L (Mono) Wave No. R	----, 1 –	Основная волновая форма тембра (Верхний предел зависит от значений Wave Group и Wave Bank.) В режиме моно задается только левый канал (L). В режиме стерео также задается правый канал (R). Для определения левой/правой пары волн выберите номер левой (L) волны, а затем, удерживая [SHIFT], нажмите [5 (STEREO)], чтобы установить флажок (✓); будет загружена правая волна (R).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	Коэффициент усиления волновой формы Значение изменяется шагами в 6 дБ (децибел) — увеличение на 6 дБ удваивает усиление волновой формы.
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Чтобы синхронизировать Phrase Loop с темпом, выберите "ON". * Параметр доступен только при установке опциональной платы расширения и выборе волновой формы, зависящей от темпа (BPM). Если для тембра выбрана волновая форма с платы расширения, то при включении (ON) параметра Wave Tempo Sync, относящиеся к высоте тона и к FXM установки игнорируются.
FXM Switch	OFF, ON	Включает (ON) или отключает (OFF) FXM.
FXM Color	1 – 4	Определяет частотную модуляцию с помощью FXM Чем выше значение, тем более "скрипучий" звук, чем ниже значение, тем звук более "металлический".
FXM Depth	0 – 16	Глубина модуляции, производимой FXM

Phrase Loop (циклическая фраза)

Под циклической фразой понимается повторяющееся воспроизведение фразы, которая извлечена из пьесы (например, с помощью сэмплера). Один из способов использования Phrase Loop заключается в извлечении фразы из существующей пьесы определенного жанра, например, танцевальной музыки, а затем создании новой пьесы с этой фразой, используемой как основной мотив. Эта техника называется "Break Beats".

FXM

FXM (частотная перекрестная модуляция) использует выбранную волновую форму для обработки частотной модуляцией текущей волновой формы, создавая сложные обертона. Это удобно для создания экстремальных тембров или звуковых эффектов.

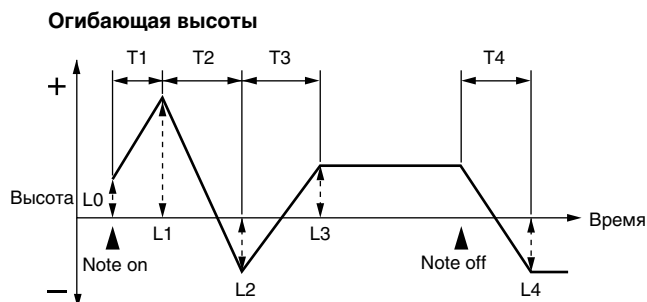
WAVE PITCH

Параметр	Значение	Описание
Tone Coarse Tune	0 (C -) – 127 (G9)	Высота тона тембра Устанавливайте данный параметр для волн, входящих в тембр ударного, параметром Wave Coarse Tune (стр. 127).
Tone Fine Tune	-50 – +50	Высота тона тембра (с шагом в 1 цент; 1 цент равен 1/100 полутона) Устанавливайте данный параметр для волн, входящих в тембр ударного, параметром Wave Fine Tune (стр. 127).
Tone Random Pitch Depth	0 – 1200	Уровень произвольного отклонения высоты, которое происходит при каждом взятии ноты (с шагом в 1 цент) Чтобы отключить этот параметр, установите его в "0".

WAVE PITCH ENV

Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 120).

Параметр	Значение	Описание
P-Env Depth ZOOM Env Depth	-12 – +12	Глубина воздействия огибающей высоты Чем выше значение, тем значительнее изменения, производимые огибающей. Отрицательные (-) значения инвертируют форму огибающей.
P-Env V-Sens	-63 – +63	С помощью динамики игры на клавиатуре можно управлять глубиной огибающей высоты. Чтобы огибающая высоты имела большее воздействие на сильно взятые ноты, выбирайте положительное (+) значение.
P-Env T1 V-Sens	-63 – +63	Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на T1 огибающей высоты. Чтобы для сильно сыгранных нот время T1 уменьшалось, установите этот параметр в положительное (+) значение.
P-Env T4 V-Sens	-63 – +63	Используйте этот параметр, чтобы скорость отпускания клавиши воздействовала на значение T4 огибающей высоты. Чтобы для резко снятых нот время T4 уменьшалось, установите этот параметр в положительное (+) значение.
P-Env Time 1 – 4 ZOOM Time 1 – 4	0 – 127	Уровни огибающей высоты (T1 – T4) Чем выше значение, тем больше время достижения следующей высоты.
P-Env Level 0 – 4 ZOOM Level 0 – 4	-63 – +63	Уровни огибающей высоты (L0 – L4) Определяет изменение высоты в каждой точке, относительно высоты, установленной с помощью Coarse Tune или Fine Tune.



Параметры WAVE MIX

WAVE MIX LV/PN

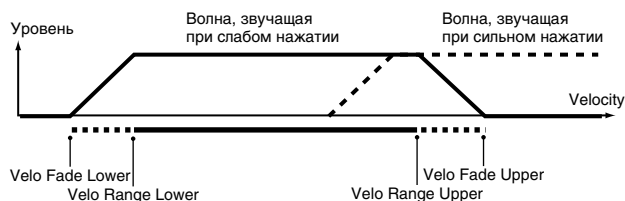
Параметр	Значение	Описание
Wave Level	0 – 127	Громкость волны
Wave Pan	L64 – 0 – 63R	Стереопанорама волны
Wave Rnd Pan Sw	OFF, ON	Определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) случайного панорамирования волны при каждом взятии ноты. Диапазон панорамирования определяется параметром Random Pan Depth (стр. 130).
Wave Alter Pan Sw	OFF, ON, REVS	Эта установка вызывает чередование панорамы между левым и правым каналами при каждом нажатии клавиши. Установка "ON" вызывает панорамирование согласно значению параметра Alternate Pan Depth (стр. 130), установка "REVS" задает реверсивное панорамирование.

WAVE MIX TUNE

Параметр	Значение	Описание
Wave Coarse Tune	-48 – +48	Высота звука волны (в полутонах, ± 4 октавы)
Wave Fine Tune	-50 – +50	Высота звука волны (в центах; 1 цент = 1/100 полутона)

VELOCITY RANGE

Характером воспроизведения волн можно управлять с помощью скорости нажатия на клавиши.



Параметр	Значение	Описание
Velocity Control	OFF, ON, RAN	Определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) воспроизведения другой волны в зависимости от скорости нажатия на клавиши (velocity). RAN: Составляющие тембра ударного волны будут звучать произвольно, независимо от сообщений Velocity.
Velo Fade Lower	0 – 127	Определяет громкость волны при ее воспроизведении с динамикой ниже границы Velo Range Lower. Для отключения волны установите этот параметр в "0".
Velo Range Lower	1 – (UPPER)	Определяет самую низкую динамику, при которой волна будет звучать.
Velo Range Upper	(LOWER) – 127	Определяет самую высокую динамику, при которой волна будет звучать.
Velo Fade Upper	0 – 127	Определяет громкость волны при ее воспроизведении с динамикой выше границы Velo Range Upper. Для отключения волны установите этот параметр в "0".

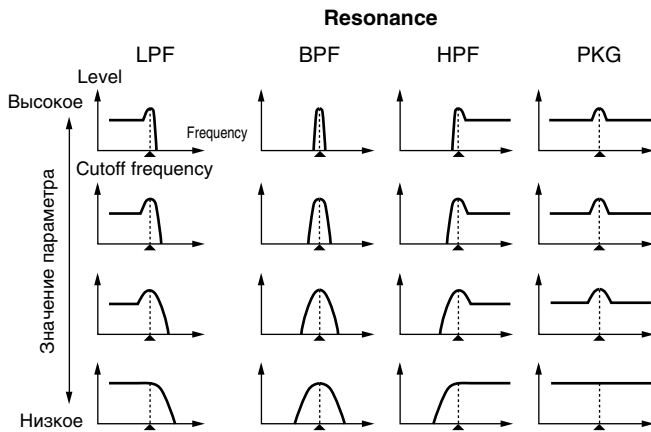
Изменение яркости звука с помощью фильтра (оггибающая TVF/TVF)

Фильтр ослабляет или усиливает определенный частотный диапазон для изменения яркости, плотности и других оттенков звука.

TVF PARAMETER

Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 120).

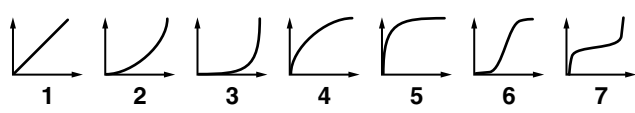
Параметр	Значение	Описание
Filter Type ZOOM Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Тип фильтра OFF: Фильтр не используется. LPF: НЧ-фильтр. Уменьшает громкость частот выше частоты среза, приглушая звук. BPF: Полосовой фильтр. Пропускает частоты только в районе частоты среза и ослабляет остальные. Это может быть полезным при создании характерных звуков. HPF: ВЧ-фильтр. Ослабляет частоты ниже частоты среза. Подходит для создания перкуссионных 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 походит для звуков реальных инструментов, например, акустического рояля. LPF3: НЧ-фильтр 3. Частотные компоненты выше частоты среза ослабляются, чувствительность этого фильтра изменяется согласно частоте среза. Этот фильтр также походит для звуков реальных инструментов, но некоторые нюансы все же отличают его от LPF2, даже при одинаковых установках TVF Envelope. * Если выбрать "LPF2" или "LPF3", параметр Resonance игнорируется.
Cutoff Frequency ZOOM Cutoff	0 – 127	Частота, на которой фильтр начинает воздействовать на спектр волны
Resonance ZOOM Resonance	0 – 127	Усиливает диапазон частот в районе частоты среза, придавая ему определенный характер. * Чрезмерно высокие установки могут стать причиной самовозбуждения, искажающего звук.



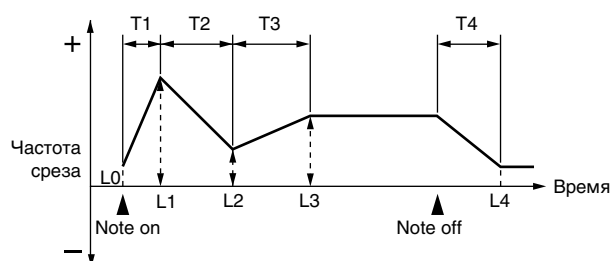
Параметр	Значение	Описание
Cutoff V-Curve	FIX, 1 – 7	Кривая, определяющая воздействие динамики игры на клавиатуре на частоту среза Чтобы динамика игры не воздействовала на частоту среза, выберите "FIX".
Cutoff V-Sens	-63 – +63	Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на уровень резонанса. Для повышения частоты среза при сильно сыгранных нотах выберите положительное (+) значение.
Resonance V-Sens	-63 – +63	Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на уровень резонанса. Для повышения резонанса на сильно сыгранных нотах выберите положительное (+) значение.

TVF ENVELOPE

Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 120).

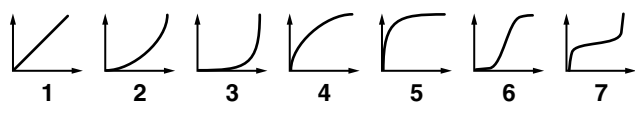
Параметр	Значение	Описание
F-Env Depth ZOOM Env Depth	-63 – +63	Глубина воздействия огибающей TVF. Чем выше значения, тем значительнее изменения производит огибающая TVF. Отрицательные (-) установки инвертируют форму огибающей.
F-Env V-Curve	FIX, 1 – 7	Кривая, определяющая воздействие динамики игры на клавиатуре (velocity) на огибающую TVF. Чтобы динамика игры не воздействовала на огибающую TVF, выберите "FIX". 
F-Env V-Sens	-63 – +63	Определяет влияние динамики игры на глубину воздействия огибающей TVF. При положительных (+) значениях огибающая TVF дает больший эффект для сильно сыгранных нот, а при отрицательных (-) значениях с ростом динамики глубина эффекта уменьшается.
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 ноты время T4 сокращалось, выберите положительное (+) значение.
F-Env Time 1 – 4 ZOOM Time 1 – 4	0 – 127	Времена огибающей TVF (T1 – T4) Чем выше значение, тем больше время достижения следующего уровня частоты среза.
F-Env Level 0 – 4 ZOOM Level 0 – 4	0 – 127	Уровни огибающей TVF (L0 – L4) Определяет изменение частоты среза в каждой точке относительно значения Cutoff Frequency.

Огибающая TVF



Регулировка громкости (TVA/оггибающая TVA)

TVA PARAMETER

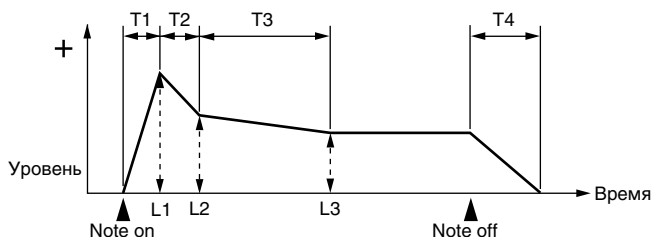
Параметр	Значение	Описание
Tone Level	0 – 127	Громкость тембра Данная установка полезна в первую очередь для регулировки баланса громкости между тембрами.
Level V-Curve	FIX, 1 – 7	Кривая, определяющая каким образом динамика игры (velocity) воздействует на громкость. Чтобы динамика игры не воздействовала 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 возросла при сильной игре; чтобы тембр при сильной игре воспроизводился мягче, выберите отрицательное (-) значение.
Tone Pan	L64 – 0 – 63R	Положение тембра в стереопанораме
Random Pan Depth	0 – 63	Используйте этот параметр, чтобы стереопанорама изменялась для каждой взятой ноты случайным образом. Чем больше значение, тем заметнее изменения.
Alternate Pan Depth	L63 – 0 – 63R	Эта установка вызывает чередование панорамы между левым и правым каналами при каждом нажатии клавиши. Чем больше значение, тем заметнее изменения. Значения "L" или "R" определяют обратный порядок чередования панорамы между левым и правым каналами. Например, если два тембра установлены на "L" и "R" соответственно, то их панорама будет чередоваться при каждой взятой ноте.

TVA ENVELOPE

Параметры, отмеченные (**ZOOM**), можно редактировать в ZOOM EDIT (стр. 120).

Параметр	Значение	Описание
A-Env T1 V-Sens	-63 – +63	Позволяет динамике игры воздействовать на значение T1 оггибающей 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 оггибающей 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 1 – 4 ZOOM Time 1 – 4	0 – 127	Времена оггибающей TVA (T1 – T4) Чем больше значения, тем больше время достижения следующего уровня громкости.
A-Env Level 1 – 3 ZOOM Level 1 – 3	0 – 127	Уровни оггибающей TVA (L1 – L3) Определяет изменение громкости в каждой точке относительно значения Tone Level.

Огибающая TVA



Выходные установки (OUTPUT)

Параметр	Значение	Описание
Rhythm Out Assign	MFX, L+R, L, R, TONE	<p>Определяет способ вывода прямого сигнала набора ударных.</p> <p>MFX: Вывод в стерео через мультиэффекты. Сигнал, прошедший через мультиэффекты, также можно обработать хорусом или реверберацией.</p> <p>L+R: Вывод в стерео на разъемы OUTPUT без прохождения через мультиэффект</p> <p>L: Вывод в моно на разъем OUTPUT L без прохождения через мультиэффект</p> <p>R: Вывод в моно на разъем OUTPUT R без прохождения через мультиэффект</p> <p>TONE: Вывод согласно установкам тембра.</p>
Tone Out Assign	MFX, L+R, L, R	<p>Определяет способ вывода прямого сигнала тембра.</p> <p>MFX: Вывод в стерео через мультиэффекты. Сигнал, прошедший через мультиэффекты, также можно обработать хорусом или реверберацией.</p> <p>L+R: Вывод в стерео на разъемы OUTPUT без прохождения через мультиэффект</p> <p>L: Вывод в моно на разъем OUTPUT L без прохождения через мультиэффект</p> <p>R: Вывод в моно на разъем OUTPUT R без прохождения через мультиэффект</p> <p>* Если значение параметра Rhythm Out Assign отлично от "TONE", эти установки игнорируются.</p> <p>* Сигналы подаются на хорус и реверберацию всегда в моно.</p> <p>* Назначение вывода сигнала после прохождения через хорус определяется параметром Chorus Output Select (стр. 81).</p>
Tone Out Level	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на выход, который задан параметром Tone Output Assign
Send Level (Output = MFX)		
Tone Chorus Send	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на хорус для тембра, если он проходит через MFX
Tone Reverb Send	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на реверберацию для тембра, если он проходит через MFX
Send Level (Output = не MFX)		
Tone Chorus Send	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на хорус для тембра, если он не проходит через MFX
Tone Reverb Send	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на реверберацию для тембра, если он не проходит через MFX

Установки эффектов для набора ударных (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

Для получения подробной информации относительно установок эффектов см. страницы, приведенные ниже.

- “Установки эффектов” (стр. 79)
- “Установки мультиэффектов (MFX 1 – 3)” (стр. 84)
- “Установки хоруса (CHORUS)” (стр. 86)
- “Установки реверберации (REVERB)” (стр. 86)

Глава 10. Детальная редакция перформансов

Перформансы JUNO-STAGE разбиты на две группы: пользовательские (User) и пресетные (Preset).

USER

Здесь содержатся перезаписываемые перформансы, находящиеся в памяти JUNO-STAGE. В эту группу сохраняются созданные перформансы. Изначально в этой группе содержится 64 перформанса.

PRST (preset)

Здесь содержатся неперезаписываемые перформансы, находящиеся в памяти JUNO-STAGE. Однако, их можно модифицировать и сохранять в группу User.

Редакция перформанса

Перформанс содержит патчи (наборы ударных), назначенные на партии, а также установки громкости и панорамы для каждой партии.

При смене перформансов одновременно изменяются установки партий 1 – 16 совместно с другими установками, сохраненными в перформансе.

1. Нажмите [PERFORM].

Отобразится экран PERFORM PLAY.

2. Выберите перформанс для редакции.

См. "Выбор перформанса" (стр. 49).

3. Функциональными кнопками выберите нужный экран редакции.

См. пояснения к каждому экрану.

4. Кнопками курсора выберите параметр для редакции.

5. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.

6. По завершении установок нажмите [EXIT].

Произойдет возврат к экрану PERFORM PLAY.

Если вернуться на экран PERFORM PLAY без сохранения изменений, слева от группы перформансов отобразится "**".

Если при отображении "**" отключить питание или выбрать другой звук, отредактированные установки будут утеряны. Чтобы этого не произошло, сохраните перформанс (стр. 133).

Инициализация перформанса

Можно вернуть установки перформанса к изначальным значениям (инициализировать перформанс).

NOTE

Инициализация распространяется только на текущий перформанс. Для возврата всех установок к заводским значениям выполните операцию Factory Reset (стр. 155).

1. На экране PERFORM PLAY выберите перформанс для инициализации.

2. Удерживайте [SHIFT] и нажмите [7 (INIT)].

Откроется окно Performance Initialize.

3. Кнопками [▲] [▼] выберите способ инициализации.

Установка	Описание
Default	Инициализирует установки текущего перформанса, возвращая их к значениям по умолчанию.
Sound Control	Инициализирует следующие параметры партий: Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay

4. Нажмите [7 (SELECT)].

Отобразится запрос на подтверждение операции.

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

5. Нажмите [7 (EXEC)] для выполнения операции.

Редакция патча, назначенного на партию

При использовании патча (или набора ударных) в режиме Performance его эффекты и некоторые другие установки будут действовать и на перформанс. Для редакции патча (или набора ударных) в рамках установок перформанса выполните следующую процедуру.

1. Убедитесь, что кнопка [PERFORM] горит.
2. Нажмите [EDIT].
3. Нажмите [3] или колесом VALUE выберите "PATCH EDIT" (или "RHYTHM EDIT") и нажмите [ENTER].
Теперь можно редактировать патч, назначенный на текущую партию. Подробнее см. "Глава 8. Детальная редакция патчей" (стр. 94) или "Глава 9. Детальные установки набора ударных" (стр. 120).

МЕМО

По окончании редакции патча нажмите [WRITE] для его сохранения (стр. 133).

Сохранение созданного перформанса ([WRITE])

Результаты редакции являются временными, они будут утеряны при выключении питания или выборе другого перформанса. Поэтому их необходимо сохранять в пользовательскую память JUNO-STAGE.

При изменении перформанса на экране PERFORM PLAY будет отображаться "**".

NOTE

При сохранении, ранее хранящиеся в ячейке записи данные будут уничтожены.

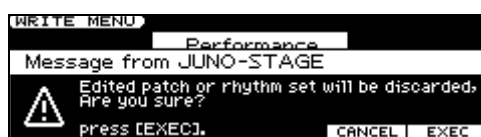
1. Отредактируйте перформанс.
2. Нажмите [WRITE].
Отобразится экран WRITE MENU.
3. Нажмите [2 (PERF)].
Альтернативно, кнопками [▲] [▼] выберите "Performance" и затем нажмите [ENTER].
Отобразится экран PERFORMANCE NAME.
4. Определите имя перформанса.
См. стр. 44.
5. По окончании определения имени нажмите [7 (WRITE)].
Отобразится экран выбора ячейки записи перформанса.
6. Колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] выберите номер ячейки записи.
7. Нажмите [7 (WRITE)].
Отобразится запрос на подтверждение операции.
Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].
8. Нажмите [7 (EXEC)] для сохранения перформанса.

NOTE

Не отключайте питание до окончания сохранения данных.

Редакция патча или набора ударных, назначенного на партию перформанса

При редакции патча или набора ударных, назначенного на партию перформанса и попытке сохранить перформанс без предварительной записи модифицированного патча или набора ударных отобразится сообщение следующего типа.



В таком случае, предварительно сохраните патч или набор ударных.

Экраны и параметры редакции перформанса

Экран PERFORM PLAY



Если нажать [PERFORM], отобразится экран PERFORM PLAY.

Кнопки [2] – [7] под дисплеем выполняют функции, отображенные в нижней строке экрана.

NOTE

Функциональные кнопки при включении FAVORITE [ON/OFF] не действуют. Чтобы использовать функциональные кнопки, отключите FAVORITE [ON/OFF].

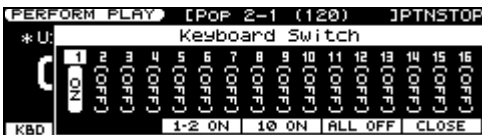
Кнопка	Описание
[2 (KBD SW)]	Открывает окно Keyboard Switch, где производится выбор звучащих партий.
[3 (CONTROL)]	Открывает экран CTRL SETTING (PERF), где производится редакция установок контроллеров (стр. 135).
[4 (KEYRANG)]	Открывает окно Key Range, где производится выбор зон клавиатуры для каждой партии.
[5 (MIDI)]	Открывает экран MIDI FILTER, где задается возможность приема MIDI-сообщений для каждого MIDI-канала (стр. 138).
[6 (MIXER)]	Открывает экран PART MIXER, где производится редакция громкости и панорамы (стр. 139).
[7 (PARTVIEW)]	Открывает экран PART VIEW, где отображается список установок каждой партии с возможностью их детальной редакции (стр. 140).

Выбор звучащих партий (Keyboard Switch)

Здесь выбираются партии, воспроизводящие патч или набор ударных. Каждая партия имеет “выключатель клавиатуры”, определяющий возможность воспроизведения данной партии с клавиатуры.

1. На экране PERFORM PLAY нажмите [2 (KBD SW)].

Откроется окно Keyboard Switch.



- Кнопками [◀] [▶] выберите партию.
- Колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] выберите “ON” или “OFF”.
При игре на клавиатуре будут слышны партии, установленные в “ON”, а также текущая партия.
Включать/отключать партию можно следующими кнопками.
 - [4 (1-2 ON)] включает партии 1 и 2.
 - [5 (10 ON)] включает партию 10.
 - [6 (ALL OFF)] отключает все партии.
- Повторите шаги 2 – 3 для установки в “ON” для всех партий, звук которых нужно воспроизводить с клавиатуры.
- Нажмите [7 (CLOSE)].
Окно Keyboard Switch закроется.

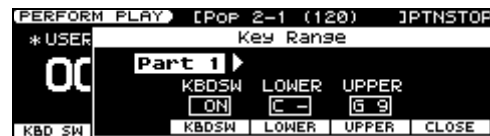
Выбор зоны клавиатуры для каждой партии (Key Range)

В режиме Performance можно определить до 16 зон клавиатуры, и назначить на каждую свою партию.

Зона клавиатуры партии определяется установкой “Key Range”.

1. На экране PERFORM PLAY нажмите [4 (KEYRANG)].

Откроется окно Key Range.



- Кнопками курсора выделите имя партии и кнопками [◀] [▶] выберите партию для редакции.
- Кнопками курсора или [4 (KBDSW)] – [6 (UPPER)] выберите параметр.
- Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] установите значение.

Параметр	Значение	Описание
KBDSW	OFF, ON	Включает/отключает звучание партии
LOWER	C - - (UPPER)	Задает нижний предел зоны клавиатуры
UPPER	(LOWER) - G9	Задает верхний предел зоны клавиатуры

5. По окончании установок нажмите [7 (CLOSE)].

Окно Key Range закроется.

TIP

Перекрывая зоны клавиатуры двух или более партий, можно создавать накладывать их звучание друг на друга.

Установки для контроллера D Beam и других контроллеров

На контроллеры, такие как D Beam, и на кнопки можно назначать различные функции.

Экран CTRL SETTING (PERF)



На экране PERFORM PLAY нажмите [3 (CONTROL)] для доступа к этому экрану.

Кнопками курсора выберите параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] установите его значение.

Кнопки [2] – [7] под дисплеем выполняют функции, отображенные в нижней строке экрана.

По завершении установок нажмите [EXIT] для возврата к экрану PERFORM PLAY.

МЕМО

Также см. “Модификация звука контроллером D Beam” (стр. 56).

Кнопка	Описание
[2 (TEMPO)]	Задаёт темп перформанса.
[3 (S1/S2)]	Задаёт функции, управляемые кнопками [S1] и [S2].
[4 (DB ASGN)]	Задаёт функцию, управляемую контроллером D Beam.
[5 (DB EXP)]	Производит установки при назначении контроллера D Beam на функцию Active Expression. См. “[4 (ATV EXP)]” (стр. 153). * Это — системные установки. Для их сохранения нажмите [7 (WRITE)] на экране редакции.
[6 (DB SYN)]	Производит установки при назначении контроллера D Beam на функцию Monophonic Synthesizer. См. “[3 (SYNTH)]” (стр. 152). * Это — системные установки. Для их сохранения нажмите [7 (WRITE)] на экране редакции.
[7 (CTRL SW)]	Открывает экран CONTROL SW (PERF), где можно включать/отключать контроллеры для каждой партии и определять передаваемые ими MIDI-сообщения (стр. 137). * При выборе [5 (DB EXP)] или [6 (DB SYN)] опция [7 (CTRL SW)] не отображается.

Параметры CTRL SETTING (PERF)

[2 (TEMPO)]

Параметр	Значение	Описание
Recommended Tempo	20 – 250	Если JUNO-STAGE настроен так, чтобы при переключении перформансов темп изменялся, эта установка определяет его значение. Эта установка действует при активации параметра System "Tempo Override" (стр. 151).

[3 (S1/S2)]

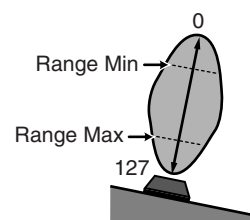
Определяет функции, управляемые кнопками [S1] и [S2].

Параметр	Значение	Описание
Switch 1/Switch 2		
Assign	TRANPOSE UP	Сдвигает высоту клавиатуры вверх с шагом в полутон (до 6 полутонов максимум).
	TRANPOSE DOWN	Сдвигает высоту клавиатуры вниз с шагом в полутон (до 5 полутонов максимум).
	TAP TEMPO	Используется для установки темпа в зависимости от частоты нажатия данной кнопки.
	MONO/POLY	Определяет режим воспроизведения патча: полифоническое (POLY) или монофоническое (MONO).
	PORTAMENTO	Включает/отключает портаменто.
	HOLD	Включает/отключает функцию Hold.
	MFx1 – 3 SW	Включает/отключает мультиэффекты 1 – 3.
	CHORUS SW	Включает/отключает хорус.
	REVERB SW	Включает/отключает реверберацию.
	SYS CTRL 1 – 4 SRC	Передает MIDI-сообщение, заданное установкой System "Sys Ctrl 1 – 4 Source" (стр. 148).
	BEND MODE	Включает Bend Mode (стр. 146) При отжатой кнопке режим установлен в "Normal", при нажатой — в "CATCH+LAST".
	PART 1 – 16 KBD SW	Включает/отключает воспроизведение с клавиатуры (стр. 134) выбранной партии
Type	LATCH	Каждое нажатие кнопки меняет состояние между включено/отключено.
	MOMENTARY	При нажатой кнопке назначенная функция включается, при отжатой — отключается.

[4 (DBASGN)]

Определяет функцию, управляемую контроллером D Beam при включении D BEAM [ASSIGNABLE].

Параметр	Значение	Описание
Type	CC01 – 31, 33 – 95	Номер контроллера 1 – 31, 33 – 95
	BEND UP	Управляет изменением высоты в диапазоне, определенным Pitch Bend Range Up (стр. 101).
	BEND DOWN	Управляет изменением высоты в диапазоне, определенным Pitch Bend Range Down (стр. 101).
	START/STOP	Запускает/останавливает пьесу или паттерн ударных.
	TAP TEMPO	Определяет темп в зависимости от частоты проведения рукой над контроллером D Beam.
	ARP GRID	Задаёт размер и свинг арпеджио.
	ARP DURATION	Задаёт длительность каждой ноты арпеджио.
	ARP MOTIF	Меняет вариацию арпеджио (вверх/вниз).
	ARP OCTAVE UP	Сдвигает арпеджио на октаву вверх (3 октавы максимум)
	ARP OCTAVE DOWN	Сдвигает арпеджио на октаву вниз (3 октавы максимум)
	ARP STEP	Управляет позицией указателя воспроизведения паттерна арпеджио.
	AFTERTOUCH	Послекасание
	Range Min	0 – 127
Range Max	0 – 127	Задаёт верхний предел диапазона контроллера D Beam. Если положение руки ниже этого предела, контроллер D Beam не функционирует. * Если Range Max меньше, чем Range Min, диапазон изменений инвертируется по вертикали.



[5 (DB EXP)]

См. "[4 (ATV EXP)]" (стр. 153).

[6 (DB SYN)]

См. "[3 (SYNTH)]" (стр. 152).

Экран CONTROL SW (PERF)



Для доступа к этому экрану, находясь на экране CTRL SETTING (PERF), нажмите [7 (CTRL SW)].

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

По окончании редакции нажмите [7 (EXIT)] для возврата к экрану CTRL SETTING (PERF).

[2 (CTRL SW)]

Для каждого назначенного на партию патча можно задать возможность (ON) или невозможность (OFF) передачи определенных MIDI-сообщений.

Параметр	Значение	Описание
P.B	OFF, ON (✓)	MIDI-сообщения высоты тона (pitch bend)
Mod		MIDI-сообщения модуляции
Hold		Управляющие сообщения педали, подключенной к разъему HOLD PEDAL
Ctrl		Управляющие сообщения педали, подключенной к разъему CONTROL PEDAL
S1		Управляющие сообщения кнопки [S1]
S2		Управляющие сообщения кнопки [S2]
D Beam		Управляющие сообщения контроллера D Beam

[3 (EXT)]

Определяет MIDI-сообщение, передающееся каждой партией.

Параметр	Значение	Описание
Bank Sel (MSB)	0 – 127, OFF	MSB (контроллер 0) номера банка при переключении перформансов. “OFF” запрещает передачу данного сообщения. * Не передается, если для партии Keyboard Switch выбрано значение OFF.
Bank Sel (LSB)	0 – 127	LSB (контроллер 32) номера банка при переключении перформансов. * Не передается, если для партии Keyboard Switch выбрано значение OFF.
Prog	1 – 128, OFF	Номер Program Change при переключении перформансов. “OFF” запрещает передачу данного сообщения. * Не передается, если для партии Keyboard Switch выбрано значение OFF.
Level	0 – 127, OFF	Значение громкости при переключении перформансов. * Не передается, если для партии Keyboard Switch выбрано значение OFF.
Pan	L64 – 0 – 63R, OFF	Значение панорамы при переключении перформансов. “OFF” запрещает передачу данного сообщения. * Не передается, если для партии Keyboard Switch выбрано значение OFF.

Фильтр сообщений для MIDI-каналов (Part)

Партии 1 – 16 перформанса соответствуют MIDI-каналам 1 – 16 для MIDI-сообщений, принимаемых с внешнего MIDI-устройства.

Для каждого канала можно определить возможность (ON) или невозможность (OFF) приема определенных MIDI-сообщений. Также можно отфильтровать только определенные типы сообщений.

Экран MIDI FILTER



На экране PERFORM PLAY нажмите [5 (MIDI)].

Кнопками курсора выберите параметр, и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] разрешите (отображается) или запретите (не отображается) прием.

По окончании редакции нажмите [7 (EXIT)] для возврата к экрану PERFORM PLAY.

Параметр	Значение	Описание
Rx	OFF, ON (<input checked="" type="checkbox"/>)	Разрешает/запрещает прием MIDI-сообщений для каждой партии. При выборе OFF партия воспроизводиться не будет. Обычно, здесь выбирается ON, но для отключения определенных партий можно использовать OFF.
PC (Program Change)	OFF, ON (<input checked="" type="checkbox"/>)	Разрешает/запрещает прием определенных MIDI-сообщений для MIDI-каналов.
BS (Bank Select)		
PB (Pitch Bend)		
PA (Polyphonic Key Pressure)		
CA (Channel Pressure)		
Md (Modulation)		
Vo (Volume)		
Pn (Pan)		
Ex (Expression)		
Hd (Hold 1)		

Различные регулировки звука (PART MIXER)

Экран PART MIXER



Для доступа к этому экрану, находясь на экране PERFORM PLAY, нажмите [6 (MIXER)].

Кнопками курсора выберите параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] установите значение.

Кнопки [2] – [7] под дисплеем выполняют функции, отображенные в нижней строке экрана.

По окончании редакции нажмите [EXIT] для возврата к экрану PERFORM PLAY.

Кнопка	Описание	
[2 (LV&PAN)]	Громкость партии (Level, стр. 140) и панорама (Pan, стр. 140)	
[3 (CHO&REV)]	Уровень посыла с каждой партии на хорус (Chorus, стр. 141) и на ревербератор (Reverb, стр. 141)	
[4 (FILTER)]	Установки частоты среза (Cutoff, стр. 142) и резонанса (Reso, стр. 142) каждой партии	
[5 (KEY/OUT)]	KEY	Высота тона каждой партии (с шагом в полутон, ±4 октавы) (Coarse, стр. 141)
	KBD	Выключатель клавиатуры (стр. 134)
	RHY	Выбор партии, воспроизводящей паттерн ударных.
	ARP	Партия арпеджио (стр. 61)
	OUT	Назначение выхода (Asgn, стр. 141)
[7 (MUTE)]	Открывается в окне Part Mute и позволяет заглушить (мьютировать) выбранные партии.	

Заглушение выбранных партий (Mute)

При воспроизведении пьесы с внешнего MIDI-устройства, подключенного к JUNO-STAGE, можно заглушить звук отдельных партий. Например, можно заглушить мелодию для исполнения караоке или в репетиционных целях.

1. На экране PART MIXER нажмите [7 (MUTE)].

Отобразится окно Part Mute.

2. Кнопками [◀] [▶] выберите партию.

3. Колесом VALUE, кнопками [DEC] [INC] или [▲] [▼] установите "ON" или "OFF".

Партии с установкой "ON" не будут звучать.

Также для этого можно использовать следующие функциональные кнопки.

- [4 (1-2 ON)] включает партии 1 и 2.
- [5 (10 ON)] включает партию 10.
- [6 (ALL OFF)] выключает все партии.

4. Нажмите [7 (CLOSE)].

Окно Part Mute закроется.

MEMO

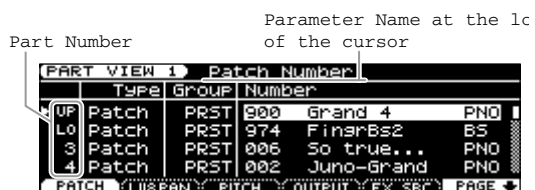
Заглушение партий не воздействует на установки их фильтров MIDI, оно только мьютирует их громкость. Соответственно, MIDI-сообщения этой партией приниматься будут.

Детальные установки партии (PART VIEW)

На экране PART VIEW отображается список установок партий в режиме Performance.

На экране PART VIEW можно просматривать и редактировать назначенные на партии патчи, а также ряд установок, таких как громкость и панорама, одновременно для 4 партий. Экраны PERFORM PLAY или PART MIXER не дают такой возможности.

Экран PART VIEW



Для доступа к этому экрану, находясь на экране PERFORM PLAY, нажмите [7 (PARTVIEW)].

Кнопками курсора выберите параметр и колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] установите значение.

Кнопки [2] – [6] под дисплеем выполняют функции, отображенные в нижней строке экрана.

Кнопка [7 (PAGE)] переключает экраны, выбранные кнопками [2] – [6].

По окончании редакции нажмите [EXIT] для возврата к экрану PERFORM PLAY.

Детально параметры описаны ниже.

Параметры перформанса

[2 (PATCH)]

Параметр	Значение	Описание
Type	Patch, Rhythm	Устанавливает назначение тип объекта (патч или набора ударных), который назначается на каждую из партий.
Group	USER, PRST, GM, XP-A, XP-B	Выбирает группу, к которой принадлежит нужный патч. (* Если для Type выбрано значение Patch) USER: Пользовательская PRST: Пресетная GM: General MIDI (GM2) XP-A, XP-B: Плата расширения
Number	001 –	Выбирает нужный патч или набор ударных по номеру.

[3 (LV&PAN)]

Параметр	Значение	Описание
Level	0 – 127	Громкость партии Главная задача этой установки — отрегулировать баланс громкости между партиями.
Pan	L64 – 0 – 63R	Панорама партии
Kbd	OFF, ON (✓)	Определяет для партии возможность или невозможность подключения секции клавиатуры/контроллеров к встроенному звукогенератору.
Solo	OFF, ON (✓)	Отметьте эту установку флажком "✓" для прослушивания данной партии; эта партия называется "солирующей".
Mute	OFF, ON (✓)	Заглушает (✓) или включает (OFF) партию. Используйте эту установку, например, чтобы использовать инструмент для караоке путем отключения мелодической партии или для воспроизведения партии с помощью отдельного звукового модуля. * Параметр Mute Switch не выключает партию, а устанавливает в ноль громкость, отключая звук. Поэтому MIDI-сообщения продолжают приниматься.

[4 (PITCH)]

Параметр	Значение	Описание
Octave	-3 – +3	Высота тона партии (с шагом в октаву) * Имейте в виду что если на партию назначен набор ударных, этот параметр недоступен.
Coarse	-48 – +48	Высота тона партии (с шагом в полутон, ± 4 октавы)
Fine	-50 – +50	Высота тона партии (с шагом в 1 цент; 1 цент = 1/100 полутона)
Bend	0 – 24, PAT	Диапазон изменения высоты тона по полутонам (2 октавы), которое происходит при перемещении джойстика Pitch Bend. Значение устанавливается одинаково как перемещения джойстика влево, так и вправо. Чтобы использовать установки Pitch Bend Range назначенного на партию патча (стр. 101), выберите значение "PAT".

Coarse Tune и Octave Shift

Параметры Coarse Tune и Fine Tune совместно с параметром Octave Shift можно рассматривать с точки зрения одинакового воздействия на звук, т.е., изменение его высоты. Например, если нажать клавишу C4 при параметре Coarse Tune, равном "+12", будет звучать нота C5 (на октаву выше C4). Аналогично, если нажать клавишу C4 при параметре Octave Shift, равном "+1", будет звучать нота C5 (на октаву выше C4). Однако, по своей сути эти функции сильно различаются. Если параметр Coarse Tune равен "+12", увеличивается на октаву именно высота звука. С другой стороны, если параметр Octave Shift равен "+1", то это аналогично взятию ноты на октаву выше. Другими словами, используйте параметр Coarse Tune для изменения высоты тона, а параметр Octave Shift — для сдвига всей клавиатуры, например, когда количества клавиш недостаточно.

[5 (OUTPUT)]

Параметр	Значение	Описание
Asgn	MFX 1 – 3, L+R, L, R, PAT 1 – 3	Определяет способ вывода прямого сигнала каждой партии. MFX 1 – 3: Вывод в стерео через мультиэффект. Прошедший через мультиэффекты сигнал можно также обработать хорусом или реверберацией. Определите, какие мультиэффекты (1 – 3) будут использоваться. L+R: Вывод в стерео на разъемы OUTPUT без прохождения через мультиэффект L: Вывод в моно на разъем OUTPUT L без прохождения через мультиэффект R: Вывод в моно на разъем OUTPUT R без прохождения через мультиэффект PAT 1 – 3: Назначение вывода партии определяется установками патча или набора ударных, назначенного на партию. Определите, какие мультиэффекты (1 – 3) будут использоваться. • Хорус и реверберация всегда выводятся в моно. • Назначение вывода сигнала после прохождения через хорус устанавливается параметрами Chorus Output Select (стр. 81).
Output	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на выход, заданный параметром Asgn.
Chorus	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на хорус, для каждой партии
Reverb	0 – 127	Уровень сигнала, подаваемого на реверберацию, для каждой партии

[6 (FX SRC)]

Параметр	Значение	Описание
MFX1 – 3	OFF, ON (✓)	Установки определенного патча могут использоваться, как установки для MFX1 – MFX3, хоруса и реверберации. Здесь определяется партия, на которую назначен такой патч. Если партия не выбрана, будут использоваться установки перформанса.
Chorus		
Reverb		

[PAGE ↓] - [2 (OFFSET)]


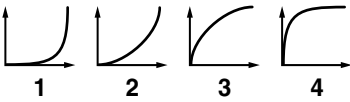
Устанавливаемые здесь значения воздействуют на параметры патчей/наборов ударных различных партий и используются для коррекции звука.

Параметр	Значение	Описание
Cutoff	-64 – +63	Частота среза для патча или набора ударных, назначенного на партию.
Reso	-64 – +63	Резонанс для патча или набора ударных, назначенного на партию.
Attack	-64 – +63	Время атаки огибающей TVA/TVF для патча или набора ударных, назначенного на партию.
Releas	-64 – +63	Время затухания огибающей TVA/TVF для патча или набора ударных, назначенного на партию.
Decay	-64 – +63	Время спада огибающей TVA/TVF для патча или набора ударных, назначенного на партию.

[PAGE ↓] - [3 (VIBRATO)]

Параметр	Значение	Описание
Vib Rate	-64 – +63	Частота вибрато для каждой из партий.
Depth	-64 – +63	Глубина эффекта вибрато для каждой из партий.
Delay	-64 – +63	Время задержки до запуска вибрато для каждой из партий.
Phase	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 будут синхронизированы для одновременного воспроизведения. Соответственно, может наблюдаться некоторая задержка между приемом сообщений Note и воспроизведением звуков. Используйте установку "ON" только при необходимости.

[PAGE ↓] - [4 (KEYBOARD)]

Параметр	Значение	Описание
Kbd	OFF, ON (✓)	Определяет для каждой партии подключена или нет секция клавиатуры/контроллеров к встроенному звуковому генератору.
K.L	C - - (Upper)	Самая низкая воспроизводимая нота тембра каждой партии
K.U	(Lower) – G9	Самая высокая воспроизводимая нота тембра каждой партии Когда для каждого отдельного тембра в патче выбрана установка Key Range (стр. 134), звуки производятся в диапазоне, где Key Range каждого тембра и Key Range для партии перекрываются.  Диапазон клавиатуры для перформанса Диапазон клавиатуры для патча Диапазон воспроизведения нот
Velo	-63 – +63	Изменяет громкость и частоту среза для каждой партии согласно скорости нажатия на клавиши (velocity). Чтобы сильно сыгранные ноты повышали громкость/частоту среза, выбирайте положительные (+) значения. Чтобы сильно сыгранные ноты понижали громкость/частоту среза, выбирайте отрицательные (-) значения.
Curve	OFF, 1 – 4	Кривая динамики для каждого MIDI-канала Выберите для каждого MIDI-канала один из четырех типов кривых динамики (Velocity Curve), который наилучшим образом согласуется с подключенной MIDI-клавиатурой. Выберите "OFF" для использования собственной динамики MIDI-клавиатуры. 
Voice	0 – 63, FULL	Эта установка определяет количество голосов, зарезервированных для каждой партии, при одновременном воспроизведении более 128 голосов. * Невозможно, чтобы эти установки для всех партий превышали в сумме 64. Оставшееся количество доступных голосов отображается на дисплее (rest=). Обратите внимание на эту индикацию при установках Voice Reserve.
Ch	1 – 16	Приемный MIDI-канал для каждой партии

Подсчет количества используемых голосов

JUNO-STAGE может воспроизвести до 128 голосов одновременно. Полифония, или количество голосов (звуков) определяется не только числом фактически воспроизводимых звуков, а зависит еще и от количества тембров, используемых в патчах, и количества волн, используемых в тембрах. Количество звуков, используемых для одного воспроизводимого патча, можно подсчитать следующим способом.

(Количество воспроизводимых голосов) × (количество тембров в воспроизводимых патчах) × (количество волн в тембрах)

Использование Realtime Stretch требует удвоенной полифонии, по сравнению с обычной.

[PAGE ↓] - [5 (KEY MOD)]

Параметр	Значение	Описание
Mono/Poly	MONO, POLY, PAT	Выберите для этого параметра величину "MONO", если назначенный на партию патч будет воспроизводиться монофонически, или "POLY" — для полифонического воспроизведения патча. При использовании установки Mono/Poly патча, назначенного на партию (стр. 101), выберите "PAT". * Данная установка игнорируется для партий, на которые назначен набор ударных.
Legato	OFF, ON, PAT	При монофоническом исполнении можно добавить легато. Термин "легато" означает стиль игры, при котором ноты играют связно, т.е. формируется плавный переход между ними. Это удобно при имитации такой техники игры на гитаре, как "хаммеринг" и "подтяжка". Чтобы включить функцию Legato, выберите значение "ON", в противном случае — "OFF". Чтобы использовать установку Legato Switch патча, назначенного на партию (стр. 101), выберите "PAT". * Данная установка игнорируется для партий, на которые назначен набор ударных.
Portament	OFF, ON, PAT	Определяет возможность использования портаменто. Чтобы включить функцию Portamento, выберите значение "ON", в противном случае — "OFF". Чтобы использовать установку Portamento Switch патча, назначенного на партию (стр. 101), выберите "PAT".
Time	0 – 127, PAT	Когда функция портаменто включена, этот параметр определяет время изменения высоты тона. Чем выше значения, тем больше время перехода высоты от ноты к ноте. Чтобы использовать установку Portamento Time патча, назначенного на партию (стр. 101), выберите "PAT".

[PAGE ↓] - [6 (S.TUNE)]

Параметр	Значение	Описание
Part Scale Tune for C – B	-64 – +63	Настройка строя для каждой партии. Scale Tune включается/отключается параметром Scale Tune Switch (стр. 146).

Равнотемперированный строй

Равнотемперированный строй делит октаву на 12 равных частей, он наиболее распространен в западной музыке. JUNO-STAGE использует этот строй, если Scale Tune Switch установлен в "OFF".

Чистый строй (тоника C)

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

Арабский строй

По сравнению с равнотемперированным, ноты E и B звучат на четверть тона ниже, а C#, 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). В JUNO-STAGE арабский строй доступен для трех тоник: G, C и F.

<Пример>

Нота	Равнотемперированный	Чистый строй	Арабский строй
C	0	0	-6
C #	0	-8	+45
D	0	+4	-2
E b	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
B b	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Глава 11. Остальные установки

Сохранение пользовательских данных на накопитель USB

На накопитель USB можно сохранять системные установки или пользовательские данные.

NOTE

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

Типы сохраняемых данных

На накопитель USB можно сохранить следующие установки JUNO-STAGE.

- Пользовательские патчи (наборы ударных)
- Пользовательские перформансы
- Любимые установки
- Пользовательские арпеджио
- Пользовательские установки памяти аккордов
- Пользовательские паттерны ударных
- Пользовательские группы ударных
- Установки режима MIDI Controller
- Патч, выбираемый первым в режиме Piano
- Системные (System) установки

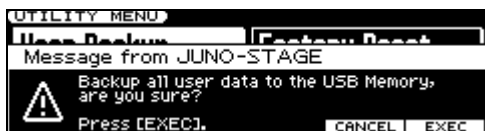
Сохранение данных на накопитель USB (User Backup)

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

MEMO

Используйте накопители USB, производимые компанией Roland. Надежная работа с накопителями от других производителей не гарантируется.

- 1. Нажмите [MENU].**
Отобразится окно Top Menu.
- 2. Кнопками [▲] [▼] выберите "4. Utility" и нажмите [ENTER].**
Отобразится экран UTILITY MENU.
- 3. Кнопками курсора выберите "User Backup" и нажмите [ENTER].**
Отобразится следующий экран.



- 4. Нажмите [7 (EXEC)].**
Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].
По окончании операции отобразится экран UTILITY MENU.

Загрузка сохраненных данных с накопителя USB в JUNO-STAGE (User Restore)

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

- 1. Нажмите [MENU].**
Отобразится окно Top Menu.
- 2. Кнопками [▲] [▼] выберите "4. Utility" и нажмите [ENTER].**
Отобразится экран UTILITY MENU.
- 3. Кнопками курсора выберите "User Restore," и нажмите [ENTER].**
Отобразится следующий экран.



- 4. Нажмите [7 (EXEC)].**
Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].
По окончании операции отобразится следующий экран.



- 5. Выключите и снова включите питание JUNO-STAGE.**

Системные установки (System)

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

Осуществление системных установок

- 1. Нажмите [MENU].**
Отобразится окно Top Menu.
- 2. Кнопками [▲] [▼] выберите "1. System" и нажмите [ENTER].**
Отобразится экран System Menu.
- 3. Функциональными кнопками выберите изменяемую установку.**
Отобразится экран установок выбранной функции.
При необходимости нажмите функциональную кнопку повторно для перехода к нужному экрану настроек.
- 4. Кнопками курсора выберите параметр.**
- 5. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] измените значение.**

Сохранение системных установок (WRITE)

При отключении питания изменения системных установок теряются. Чтобы избежать этого, их необходимо сохранить следующим способом.

- 1. Перейдите на экран установок системных функций.**
- 2. Нажмите [7 (WRITE)].**
Отобразится экран, наподобие нижеприведенного, и установки будут сохранены.



После сохранения установок произойдет возврат к предыдущему экрану.

Функции системных параметров

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

System Menu [2 (GENERAL)]

[2 (COMMON)]

Параметр	Значение	Описание
System Common		
Power Up Mode	PATCH, PERFORM	Режим, выбираемый при включении JUNO-STAGE. PATCH: Режим Patch PERFORM: Режим Performance
Patch Remain	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) продолжаться звучание воспроизводящихся в данный момент нот при выборе другого патча или набора ударных. При выборе "ON" наследуются изменения, произведенные входящими MIDI-сообщениями, такими как Volume или Pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71 – 74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON), а также изменения звука и уровней, произведенные различными контроллерами. * Установки эффектов изменяются при выборе нового патча или набора ударных независимо от установок Patch Remain. Из-за этого некоторые установки эффектов могут стать причиной того, что звучащие ранее ноты будут прерываться, даже если Patch Remain установить в "ON".
Bend Mode	NORMAL	Джойстик работает стандартно.
	CATCH+LAST	Если нажать клавишу, когда джойстик сдвинут в одну сторону, высота ноты будет стандартная (как в центральном положении джойстика). Высота начнет меняться только после прохождения джойстиком центрального положения. Это воздействует только на ноту, взятую последней. Такой способ удобен для имитации гитарной техники "double-bending".
Screen Saver Time	OFF, 5 min, 10 min, 20 min, 30 min, 40 min, 50 min, 60 min	Время до включения хранителя экрана
Driver Setting		
USB Driver	GENERIC, VENDER	Установка драйвера USB. * Эта установка активируется после перезагрузки питания инструмента.

[3 (SOUND)]

Параметр	Значение	Описание
Sound Generator		
Master Tune	415.3 – 466.2 Hz	Общая настройка JUNO-STAGE Дисплей отображает частоту ноты A4 (центральное A).
Master Key Shift	-24 – +24	Сдвигает общую настройку JUNO-STAGE с шагом в полутон.
Master Level	0 – 127	Громкость всего JUNO-STAGE
Output Gain	-12 – 12 dB	Выходной уровень JUNO-STAGE Например, при задействовании относительно небольшого количества голосов, усиление выходного сигнала улучшит согласование с внешними устройствами записи/озвучивания.
Preview		
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	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.
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 работают.
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 работают.
Scale Tune for Patch Mode		
JUNO-STAGE позволяет играть на клавиатуре, используя отличные от равнотемперированного строи. Высота определяется шагами в один цент относительно высоты равнотемперированного строя. Один цент равен 1/100 полутона. В режиме Patch доступен один набор установок Scale Tune. В режиме Performance он задается для каждой партии перформанса (стр. 143). * В режиме Patch это доступно только для партии клавиатуры. * Выбранный строй применяется к MIDI-сообщениям, принимаемым с внешнего MIDI-устройства.		
Scale Tune Switch	OFF, ON	Включите эту установку для использования любого строя, кроме равнотемперированного.
Patch Scale Tune for C – B	-64 – +63	Настройки строя для режима Patch.

System Menu [3 (KBD/CTRL)]

[2 (KBD)]

Параметр	Значение	Описание
Keyboard Velocity	REAL, 1 – 127	Величина velocity, которая передается при игре на клавиатуре REAL: Передается фактическая velocity клавиатуры. 1 – 127: Независимо от силы звукоизвлечения, передается фиксированная velocity.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Чувствительность клавиатуры LIGHT: Облегченная синтезаторная клавиатура MEDIUM: Стандартная чувствительность HEAVY: Имитация клавиатуры акустического рояля
Keyboard Velocity Sens	-63 – +63	Производит точную настройку чувствительности клавиатуры, согласно Keyboard Velocity Curve. Чем выше значение, тем больше соответствие velocity силе звукоизвлечения.

[3 (PEDAL)]

Параметр	Значение	Описание
Pedal		
Control Pedal Assign	CC01 – 31, 33 – 95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH, OCT UP, OCT DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, PROGRAM UP, PROGRAM DOWN, FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, ARP SW, CHORD SW	Функция педали, подключенной к разъему PEDAL CONTROL CC01 – 31, 33 – 95: Номера контроллеров 1 – 31, 33 – 95 BEND UP: При каждом нажатии педали высота будет увеличиваться с шагом в полутон (максимум 4 октавы). BEND DOWN: При каждом нажатии педали высота будет уменьшаться с шагом в полутон (максимум 4 октавы). AFTERTOUCH: Послескасание OCT UP: При каждом нажатии педали зона клавиатуры повышается на октаву (до 3 октав). OCT DOWN: При каждом нажатии педали зона клавиатуры понижается на октаву (до 3 октав). START/STOP: Запуск/останов пьесы или паттерна ударных. TAP TEMPO: Темп, определяемый частотой нажатия педали. PROGRAM UP: Выбор патча с номером на единицу большим в режиме Patch или перформанса с номером на единицу большим в режиме Performance. PROGRAM DOWN: Выбор патча с номером на единицу меньшим в режиме Patch или перформанса с номером на единицу меньшим в режиме Performance. FAVORITE UP: Выбор банка или любимой установки с номером на единицу большим. FAVORITE DOWN: Выбор банка или любимой установки с номером на единицу меньшим. ARP SW: Включение/отключение функции арпеджио/паттерна ударных CHORD SW: Включение/отключение функции памяти аккордов
Control Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Выбор полярности педали, подключенной к разъему PEDAL CONTROL или PEDAL HOLD. На некоторых педалях электрический сигнал, выдаваемый при нажатии или отпускании педали, противоположен по знаку сигналу других педалей. Если действие педали противоположно ожидаемому, установите этот параметр в "REVERSE". Если используется педаль Roland (без переключателя полярности), установите этот параметр в "STANDARD".
Hold Pedal Polarity		
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Определяет, доступна (ON) или нет (OFF) поддержка разъемом HOLD PEDAL функции половинного нажатия педали. Если выбрана поддержка функции половинного нажатия, можно подключить опциональную педаль экспрессии (DP-10 и т.д.), чтобы с ее помощью более точно управлять перформансами, в которых используются фортепианные тембры.
Patch Select	AUTO UP/(DOWN), PROGRAM UP/(DOWN), FAVORITE UP/(DOWN)	Функция педали, подключенной к разъему PATCH SELECT AUTO UP/(DOWN): Действие функции зависит от состояния FAVORITE [ON/OFF]. Если кнопка FAVORITE [ON/OFF] включена, педаль переключает любимые установки (функция FAVORITE UP/(DOWN)). Если кнопка FAVORITE [ON/OFF] отключена, педаль переключает патчи или перформансы, в зависимости от рабочего режима (функция PROGRAM UP/(DOWN)). PROGRAM UP/(DOWN): Выбор патча с номером на единицу большим в режиме Patch или перформанса с номером на единицу большим в режиме Performance. При подключении двух педалей, вторая педаль будет производить переключение на номер, который на единицу меньше. FAVORITE UP/(DOWN): Выбор любимой установки или банка с номером на единицу большим. При подключении двух педалей, вторая педаль будет производить переключение на номер, который на единицу меньше.

Глава 11. Остальные установки

Параметр	Значение	Описание
Patch Select Polarity	STANDARD, REVERSE	Выбор полярности педали, подключенной к разъему PATCH SELECT. На некоторых педалях электрический сигнал, выдаваемый при нажатии или отпускании педали, противоположен по знаку сигналу других педалей. Если действие педали противоположно ожидаемому, установите этот параметр в "REVERSE". Если используется педаль Roland (без переключателя полярности), установите этот параметр в "STANDARD".

[4 (CTRL)]

Параметр	Значение	Описание
Sys Ctrl 1 – 4 Source	OFF, CC01 – 95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Выбор MIDI-сообщения, используемого в качестве System Control. OFF: Не используется. CC01 – 95: Номера контроллеров 1 – 95 PITCH BEND: Высота тона AFTERTOUCH: Послескавание

Системное управление (System Control)

Функция, отличающаяся от ранее описанных, но также позволяющая изменять установки тембра в реальном времени с помощью MIDI-сообщений, называется **Matrix Control** (стр. 110). Аналогично, функция, позволяющая изменять установки мультиэффектов в реальном времени с помощью MIDI-сообщений, называется **Multi-effects Control** (стр. 84).

Обычно, Matrix Control используется для определения установок патча, а Multi-effects Control — для задания установок патчей, наборов ударных и перформансов.

Например, если для матричного управления разными патчами используется одно MIDI-сообщение, выберите его в качестве Sys Ctrl 1 Source и выберите "SYS CTRL 1" в качестве CTRL Source для других патчей. При этом, даже если потребуется изменить MIDI-сообщение, используемое для матричного управления, это можно будет сделать просто назначив другое MIDI-сообщение на Sys Ctrl 1 Source. То есть, можно организовать общее системное управление функциями Matrix Control/Multi-effects Control в рамках всего JUNO-STAGE.

Можно использовать до четырех функций System Control.

[5 (SWITCH)]

Параметр	Значение	Описание
ASSIGNABLE Switch		
Assign	FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, PROGRAM UP, PROGRAM DOWN, TRANSPOSE UP, TRANSPOSE DOWN, TAP TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD, MFX1 – 3 SW, CHORUS SW, REVERB SW, SYS CTRL 1 – 4 SRC, BEND MODE, START/STOP	Функция, назначенная на кнопку [FAVORITE UP/ASSIGNABLE] FAVORITE UP: Выбор любимой установки или банка с номером на единицу большим. FAVORITE DOWN: Выбор любимой установки или банка с номером на единицу меньшим. PROGRAM UP: Выбор патча с номером на единицу большим в режиме Patch или перформанса с номером на единицу большим в режиме Performance. PROGRAM DOWN: Выбор патча с номером на единицу меньшим в режиме Patch или перформанса с номером на единицу меньшим в режиме Performance. TRANSPOSE UP: Транспонирование вверх с шагом в полутон (до 6 полутонов). TRANSPOSE DOWN: Транспонирование вниз с шагом в полутон (до 5 полутонов). TAP TEMPO: Темп, определяемый частотой нажатия кнопки. MONO/POLY: Выбор для патча полифонического (POLY) или монофонического (MONO) режимов воспроизведения. PORTAMENTO: Включение/отключение портаменто. HOLD: Включение/отключение функции Hold. MFX1 – 3 SW: Выключатель мультиэффектов 1 – 3. CHORUS SW: Выключатель хора. REVERB SW: Выключатель реверберации. SYS CTRL 1 – 4 SRC: Передача MIDI-сообщения, заданного в "Sys Ctrl 1 – 4 Source". BEND MODE: Выключатель Bend Mode (стр. 146): "NORMAL" при отжатой кнопке, "CATCH+LAST" при нажатой кнопке. START/STOP: Запуск/останов пьесы или паттерна ударных.
Type	LATCH, MOMENTARY	Режим работы кнопки [FAVORITE UP/ASSIGNABLE]. LATCH: Каждое нажатие альтернативно переключает состояние включено/отключено. MOMENTARY: Функция включается при нажатой кнопке, и отключается при ее отпуске. * В зависимости от установки Assign, этот параметр может быть недоступен.

Параметр	Значение	Описание
Switch 1		
Assign	TRANSPOSE UP, TRANSPOSE DOWN, TAP TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD, MFX1 – 3 SW (режим Performance), MFX SW (режим Patch), CHORUS SW, REVERB SW, SYS CTRL 1 – 4 SRC, BEND MODE, PART 1 – 16 KBD SW, (режим Performance)	<p>Функция, назначенная на кнопку [S1]</p> <p>TRANSPOSE UP: Транспонирование вверх с шагом в полутон (до 6 полутонов).</p> <p>TRANSPOSE DOWN: Транспонирование вниз с шагом в полутон (до 5 полутонов).</p> <p>TAP TEMPO: Темп, определяемый частотой нажатия кнопки.</p> <p>MONO/POLY: Выбор для патча полифонического (POLY) или монофонического (MONO) режимов воспроизведения.</p> <p>PORTAMENTO: Включение/отключение портаменто.</p> <p>HOLD: Включение/отключение функции Hold.</p> <p>MFX1 – 3 SW или MFX SW: Выключатель мультiezффектов.</p> <p>CHORUS SW: Выключатель хоруса.</p> <p>REVERB SW: Выключатель реверберации.</p> <p>SYS CTRL 1 – 4 SRC: Передача MIDI-сообщения, заданного в “Sys Ctrl 1 – 4 Source”.</p> <p>BEND MODE: Выключатель Bend Mode (стр. 146): “NORMAL” при отжатой кнопке, “CATCH+LAST” при нажатой кнопке.</p> <p>PART 1 – 6 KBD SW: Включение/отключение звучания воспроизведения партии с клавиатуры (стр. 134)</p>
Type	LATCH, MOMENTARY	<p>Режим работы кнопки [S1].</p> <p>LATCH: Каждое нажатие альтернативно переключает состояние включено/отключено.</p> <p>MOMENTARY: Функция включается при нажатой кнопке, и отключается при ее отпущении.</p> <p>* В зависимости от установки Assign, этот параметр может быть недоступен.</p>
Switch 2		
Assign	(аналогично Switch 1)	
Type		

System Menu [4 (MIDI/SYNC)]

[2 (GENERAL)]

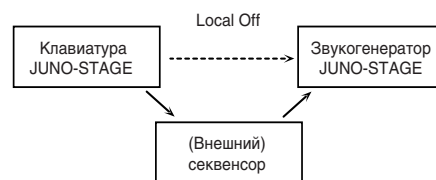
Параметр	Значение	Описание
Local Switch	OFF, ON	Определяет, отсоединен ли (OFF) внутренний звуковой генератор от секции контроллеров (клавиатура, джойстик, регуляторы, кнопки, контроллер D Beat, педаль и т.д.); или нет (ON). Обычно выбирается "ON", но для управления только внешними звуковыми модулями с помощью клавиатуры и контроллеров JUNO-STAGE выберите "OFF".
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	Выберите "ON" для использования внешней MIDI-клавиатуры вместо клавиатуры JUNO-STAGE. В этом случае внешнее MIDI-устройство можно настроить на передачу по любому MIDI-каналу. Обычно для этого параметра выбирается "OFF". * Выберите "ON" для управления JUNO-STAGE от внешнего MIDI-устройства при исполнении с функцией Arraggio.
Performance Control Channel	1 – 16, OFF	Выбирает приемный MIDI-канал, используемый для переключения перформансов при передаче MIDI-сообщений (Program Change/Bank Select) с внешнего MIDI-устройства. Выберите "OFF", если переключать перформансы от внешнего MIDI-устройства не требуется. * Если принимается только сообщения Program Change и установка этого параметра совпадает с приемным MIDI-каналом партии, приоритет будет иметь переключение перформансов.
Kbd Patch Rx/Tx Channel	1 – 16	Канал, используемый для передачи и приема MIDI-сообщений партии клавиатуры в режиме Patch
USB MIDI		
USB-MIDI Thru	OFF, ON	При выборе "ON" входящие MIDI-сообщения будут передаваться на разъем MIDI OUT без изменений.

Использование параметра Local Switch

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

Как правило, при коммутации данные проходят следующим образом: клавиатура JUNO-STAGE → программа внешнего секвенсора → звукогенератор JUNO-STAGE. Обычно секция клавиатуры JUNO-STAGE внутренне соединена с секцией звукогенератора; эта внутренняя коммутация управляется параметром Local Switch. Если отключить Local Switch, секции клавиатуры и звукогенератора JUNO-STAGE станут независимыми, позволяя использовать вышеприведенную коммутацию с программой внешнего секвенсора.

Подключение JUNO-STAGE к внешнему секвенсору



[3 (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, перформанса.
Soft Through	OFF, ON	Функция Thru непосредственно передает все сообщения с разъема MIDI IN на разъем MIDI OUT без какого-либо их изменения.

[4 (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.

[5 (SYNC)]

Параметр	Значение	Описание
Sync Mode	MASTER, SLAVE, REMOTE	Определяет синхросигналы, используемые JUNO-STAGE. MASTER: Выберите эту установку при использовании JUNO-STAGE самостоятельно без синхронизации с другими устройствами. SLAVE: JUNO-STAGE — ведомое устройство. Выберите эту установку для синхронизации JUNO-STAGE с сообщениями MIDI Clock, принимаемыми из другого MIDI-устройства. REMOTE: JUNO-STAGE подчиняется командам MIDI Start, Continue и Stop с внешнего устройства, но работает на основании своего внутреннего темпа.
Sync Output	OFF, ON	Выберите "ON" для передачи на внешнее MIDI-устройство сообщений синхронизации (MIDI Clock, Start, Continue, Stop). * Установка недоступна, если Sync Mode равен "SLAVE".
Tempo Override	OFF, ON	При выборе "ON" переключение перформансов устанавливает темп в значение "Recommended Tempo", хранящееся в выбираемом перформансе.

System Menu [5 (CLICK/PLAYER)]

[2 (CLICKOUT)]

Параметр	Значение	Описание
Click Setting		
Song/Click Output Mode	CLICK, SONG	CLICK: При воспроизведении данных SMF на выход SONG/CLICK OUT подается звук метронома. На разъем SONG/CLICK OUT подается сигнал метронома (при воспроизведении данных SMF) или пьесы (при воспроизведении аудиоданных). На выход OUTPUT L/R подается звук пьесы. SONG: На выход SONG/CLICK OUT подается звук пьесы. На выход SONG/CLICK OUT подается звук пьесы. На выходе OUTPUT L/R звуки метронома или пьесы не подаются. * Эта установка актуальна только для данных SMF. Для аудиоданных звук пьесы будет присутствовать всегда, вне зависимости от этой установки.
Click Level	0 – 10	Громкость метронома
Click Sound	TYPE1 – TYPE4	Звук метронома TYPE 1: Обычный звук метронома (на первом ударе 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

[3 (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 [6 (D BEAM)]

[2 (GENERAL)]

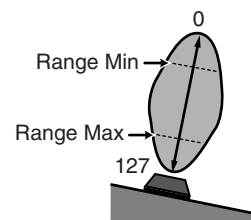
Параметр	Значение	Описание
Sensitivity		
D Beam Sens	0 – 127	Устанавливает чувствительность контроллера D Beam. Чем больше значение, тем выше скорость реакции контроллера D Beam.

[3 (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	2ОСТ, 4ОСТ, 8ОСТ	Диапазон, в котором изменяется высота тона
Osc1		
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	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. Это эффективно, когда высота OSC1 больше высоты OSC2.
Filter		
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	Тип фильтра OFF: Фильтр не используется. LPF: НЧ-фильтр. Снижает громкость всех частот выше частоты среза (Cutoff), приглушая звук. BPF: Полосовой фильтр. Пропускает только частоты в области частоты среза и ослабляет остальные. HPF: ВЧ-фильтр. Ослабляет частоты ниже частоты среза. PKG: Пиковый фильтр. Выделяет частоты в районе частоты среза.
Cutoff	0 – 127	Частота, на которой фильтр начинает воздействовать на компоненты волновой формы
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 LFO высоты Osc 1
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63 – +63	Глубина модуляции LFO высоты Osc 2
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63 – +63	Глубина модуляции LFO ширины импульса волны Osc 1 * Pulse Width активируется при выборе "SQR" для волны Osc 1.
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63 – +63	Глубина модуляции LFO ширины импульса формы волны Osc 2 * Pulse Width активируется при выборе "SQR" для волны Osc 2.

[4 (ATV EXP)]

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



[5 (ASSIGN)]

Параметр	Значение	Описание
Type	CC01 – 31, 33 – 95, BEND UP, BEND DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, ARP GRID, ARP DURATION, ARP MOTIF, ARP OCTAVE UP, ARP OCTAVE DOWN, ARP STEP, AFTERTOUCH	Функция, управляемая контроллером 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” (стр. 101). BEND DOWN: Управляет изменением высоты в соответствии с установкой “Pitch Bend Range Down” (стр. 101). START/STOP: Запускает/останавливает пьесу или паттерн ударных. TAP TEMPO: Определяет темп в зависимости от частоты проведения рукой над контроллером D Beat. ARP GRID: Задаёт размер и свинг арпеджио ARP DURATION: Задаёт длительность ноты арпеджио ARP MOTIF: Меняет вариацию вверх/вниз арпеджио ARP OCTAVE UP: Сдвигает арпеджио на октаву вверх (3 октавы максимум). ARP OCTAVE DOWN: Сдвигает арпеджио на октаву вниз (3 октавы максимум). ARP STEP: Управляет позицией указателя воспроизведения паттерна арпеджио. AFTERTOUCH: Эффект, аналогичный послекасанию.
Range Min	0 – 127	Нижняя граница диапазона контроллера D Beat. Контроллер D Beat функционирует, если положение руки ниже этого значения.
Range Max	0 – 127	Верхняя граница диапазона контроллера D Beat. Контроллер D Beat функционирует, если положение руки выше этого значения. * Установив Range Max ниже Range Min, диапазон изменений можно инвертировать.

Точные настройки микрофонного входа (MIC INPUT)

Здесь описаны настройки входа MIC INPUT и обработка сигнала микрофона реверберацией.

1. Нажмите [MENU].

Отобразится окно Top Menu.

2. Кнопками [▲] [▼] выберите "2. Mic Input Setting" и нажмите [ENTER].

Отобразится экран MIC INPUT SETTING.

3. Кнопками курсора выберите параметр.

4. Колесом VALUE или [DEC] [INC] измените значение.

MEMO

Для сохранения установок нажмите [7 (WRITE)]. Для отмены нажмите [EXIT] или [6 (EXIT)].

MEMO

Перейти к экрану MIC INPUT SETTING можно, нажав на MIC IN [REVERB] при нажатой [SHIFT].

Параметр	Значение	Описание
Phantom Power	OFF, ON	Выбор ON включает фантомное питание. * Эта установка не сохраняется. При включении питания она всегда равна "OFF".
Mic-In Reverb Level	0 – 127	Уровень реверберации на микрофонном входе.
Mic-In Reverb Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Тип реверберации/задержки ROOM1: Короткие отражения с высокой плотностью ROOM2: Короткие отражения с невысокой плотностью STAGE1: Длительная реверберация STAGE2: Сильные ранние отражения HALL1: Прозрачная реверберация HALL2: Реверберация с множеством оттенков DELAY: Стандартная задержка PAN-DELAY: Задержка с поочередным панорамированием между каналами
Mic-In Reverb Time	0 – 127	Длительность реверберации (при установке Mic-In Reverb Type в ROOM1 – HALL2) Время задержки (при установке Mic-In Reverb Type в DELAY или PAN-DELAY)
Mic Mode	ALL, VOCODER ONLY	Определяет прохождение сигнала микрофона: всегда (ALL) или только при установке MFX (стр. 84) в "79:VOCODER" (VOCODER ONLY).

Точные настройки для Minus-One

Здесь выбираются партии, заглушаемые функцией Minus One (стр. 73) при воспроизведении пьес SMF.

Заглушаются партии, имеющие установку ON.



1. Нажмите [MENU].

Отобразится окно Top Menu.

2. Кнопками [▲] [▼] выберите "3. Minus One Setting," и нажмите [ENTER].

Отобразится экран MINUS ONE SETTING.

3. Кнопками курсора выберите партию.

4. Колесом VALUE или кнопками [DEC] [INC] включите/отключите установку.

Для этого также можно использовать следующие кнопки.

- [2 (1 ON)] включает партию 1.
- [3 (3-4 ON)] включает партии 3 и 4.
- [4 (ALL OFF)] отключает все партии.

MEMO

Для сохранения изменений нажмите [7 (WRITE)]. Для отмены нажмите [EXIT] или [6 (EXIT)].

MEMO

Также можно перейти к экрану MINUS ONE SETTING, нажав на [C.CANCEL/MINUS ONE] при нажатой [SHIFT].

Утилиты (Utility)

В окне Top Menu выберите "4. Utility" для доступа к экрану UTILITY MENU.

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



Сохранение пользовательских данных (User Backup)

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

См. "Сохранение данных на накопитель USB (User Backup)" (стр. 144).

Восстановление данных (User Restore)

Сохраненные на накопитель данные можно загрузить в JUNO-STAGE. Эта операция называется "User Restore".

См. "Загрузка сохраненных данных с накопителя USB в JUNO-STAGE (User Restore)" (стр. 144).

Восстановление заводских установок (Factory Reset)

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

NOTE

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

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

Отобразится запрос на подтверждение операции.

2. Для выполнения операции нажмите [7 (EXEC)].

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

По окончании операции отобразится следующий экран.

Completed.
Turn the Power off
and on again.

3. Выключите и снова включите питание JUNO-STAGE.

Инициализация накопителя USB (USB Memory Format)

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

NOTE

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

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

Отобразится запрос на подтверждение операции.



2. Для выполнения операции нажмите [7 (EXEC)].

Для отмены нажмите [6 (CANCEL)].

Прослушивание демо-пьес

1. Нажмите [MENU].

Отобразится окно Top Menu.

2. Кнопками [▲] [▼] выберите "5. Demo Play" и нажмите [ENTER].

Отобразится экран DEMO MENU.



NOTE

При отображении экранов DEMO MENU или DEMO PLAY игра на клавиатуре недоступна.

3. Колесом VALUE или кнопками курсора выберите демо-пьесу.

4. Нажмите [ENTER] или [PLAY].

Отобразится экран DEMO PLAY, и выбранная демо-пьеса начнет воспроизводиться.

Если нажать [7 (PLAY ALL)], будут проиграны пьесы с первой по четвертую, и затем воспроизведение остановится.

В процессе воспроизведения пьесы кнопками [DEC] [INC], [◀] [▶] или [◀] [▶] можно выбрать предыдущую или последующую пьесу.

5. Для остановки воспроизведения нажмите [EXIT] или [STOP].

Воспроизведение остановится, и произойдет возврат к экрану DEMO MENU.

Для выхода из экрана DEMO MENU нажмите [EXIT].

MEMO

Также см. "Прослушивание демо-пьес" (стр. 24).

MEMO

Если накопитель USB не подключен и кнопка [RHYTHM PATTERN] отключена (не горит), можно перейти на экран DEMO MENU, нажав на [PLAY].

Приложения

Устранение неисправностей

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

* Если во время работы на экране появилось какое-нибудь сообщение, см. "Сообщения об ошибках" (стр. 162).

Проблемы, касающиеся всего JUNO-STAGE

В Не включается питание.

- Убедитесь, что сетевой адаптер JUNO-STAGE правильно подсоединен к розетке и к разъему на тыльной панели, а также в корректном соединении адаптера и сетевого шнура (стр. 19).

Проблемы со звуком

В Нет звука.

- Проверьте следующее.
 - Включено ли питание подключенных усилителей и акустических систем?
 - Не установлен ли уровень громкости системы в минимум?
 - Не установлен ли регулятор VOLUME в минимум?
 - Правильно ли выполнена коммутация?
 - Слышен ли звук в наушниках?
Если звук в наушниках слышен, возможно повреждены соединительные кабели, или произошел сбой в работе усилителя/микшера. Еще раз проверьте кабели и усилитель/микшер.
 - Если при игре на клавиатуре звук не слышен, проверьте, не выключен ли переключатель Local Switch.
Включите переключатель Local Switch (стр. 150).
 - Не отключены ли все тембры в патче?
Включите "Tone Switch" (стр. 95, стр. 120).
 - Не занижены ли значения установок Part Level?
Выберите параметр Level и проверьте уровень каждой партии (стр. 140).
 - Корректны ли установки параметра Effect?
Проверьте установки Effect ON/OFF, Effect Balance или Level (стр. 79).
 - Правильно ли установлена плата расширения?
При выборе установок, использующих волны, патчи или наборы ударных XP-A/B, проверьте правильность установки платы расширения в слот (стр. 18).
 - Не занижена ли громкость вследствие манипуляций с педалью или посредством MIDI-сообщений (сообщениями Volume или Expression), принимаемыми от внешнего MIDI-устройства?

В Не звучит определенная партия.

- Проверьте следующее.
 - Не занижен ли уровень громкости партии?
Параметром Level увеличьте громкость не слышимой партии (стр. 140).
 - Не заглушена ли партия?
Установите параметр Mute в "OFF" (стр. 139).
 - Не отключен ли переключатель клавиатуры?
Включите переключатель клавиатуры (стр. 134).

В Не звучат определенные высотные диапазоны.

- Не установлен ли ограниченный диапазон нот?
Если не звучит определенный диапазон нот, проверьте установки Key Range для Patch Tone и Performance Part.
 - Tone Key Range
Параметр Key Range Lower/Key Range Upper (стр. 102)
 - Part Key Range
Параметр PART VIEW K.L/K.U (стр. 142)

В Звук искажен.

- Проверьте следующее.
 - Не применен ли искажающий звук эффект?
Если звук определенного патча или партии искажен, уменьшите уровень громкости этой партии.
 - Если искажены все звуки, регулятором VOLUME уменьшите уровень громкости.
 - Возможно завышено значение параметра Output Gain?
В "System Menu" проверьте параметр "Sound" в "GENERAL" (стр. 146).

В Некорректная высота тона.

- Проверьте следующее.
 - Не сбита ли настройка JUNO-STAGE?
Проверьте установку параметра Master Tune (стр. 146).
 - Не изменена ли высота посредством педали или сообщений Pitch Bend, принимаемых из внешнего MIDI-устройства?
 - Установлены ли параметры Coarse Tune или Fine Tune для определенных партий?
Проверьте установки Coarse Tune и Fine Tune (стр. 141).

В Звук прерывается.

- Звуки прерываются при одновременном использовании более 128 голосов.
 - Сократите количество используемых тембров.
 - Увеличьте значение Voice Reserve для партий, которые не должны отключаться (стр. 142).

В При игре на клавиатуре ноты не затихают.

- Не перепутана ли полярность педали Hold? Проверьте установки параметра Hold Pedal Polarity (стр. 147).

В Звук прерывается при переключении патчей в режиме Patch.

- JUNO-STAGE поддерживает работу с мультиэффектами различных типов, поэтому при смене патчей также может переключиться и тип мультиэффекта.

В некоторых случаях могут наблюдаться существенные расхождения между звуком патча и мультиэффекта, поэтому производимые при переключении патчей и при использовании заводских эффектов звуки могут заглушаться. Иногда, например, когда не используются значительно воздействующие на звук мультиэффекты, установка параметра Patch Remain (стр. 146) в "ON" позволяет переключать патчи без заглушения звуков.

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

- Установите параметр Patch Remain (стр. 146) в "ON". Теперь даже при смене патча принятые сообщения Control Change остаются актуальными и параметры в значения по умолчанию не сбрасываются.

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

- Существует максимально допустимое значение для параметра Tone Delay Time (стр. 111). Поэтому, если установка времени определена длительностью ноты, а темп замедляется, то после достижения этого максимума, значение дальше увеличиваться не будет. Верхний предел времени задержки имеет максимальное значение, превысить которое невозможно.

В Даже если установить отпанорамировать патч полностью в один канал, звук все равно слышен и в другом канале.

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

В Иногда, при игре легато высота тона не возрастает.

- Если параметр Legato Switch (стр. 101) установлен в "ON", параметр Legato Retrigger (стр. 101) — в "OFF", а вы удерживаете клавиши нажатыми в верхнем регистре для игры легато, верхний предел высоты тона волны может быть превышен, поэтому высота далее не возрастет, а останавливается в определенной точке. К тому же, при использовании различных верхних пределов высоты для волн патча, в котором используется несколько тембров, звук может не воспроизводиться в MONO. При значительных изменениях высоты тона установите параметр Legato Retrigger в "ON".

В Странное звучание нот в верхних регистрах клавиатуры.

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

В Патч в перформансе звучит иначе, чем отдельно.

- В режиме Performance параметры каждой партии перформанса могут воздействовать на такие параметры, как Pan, Octave и Filter, определенные в патче. Таким образом, патчи в режиме Performance могут звучать отлично от режима Patch. К тому же, хотя и патч может состоять из тембров, созданных с помощью мультиэффектов, мультиэффекты, используемые в перформансе, могут отличаться от мультиэффектов, выбранных для патча. Проверьте установки мультиэффектов, Chorus и Reverb перформанса.

Проблемы с эффектами

В Эффекты не действуют.

- Проверьте следующее.
 - Включены ли эффекты? В окне EFFECT SWITCH проверьте состояние включен/отключен каждого эффекта (стр. 79).
 - Корректны ли установки различных эффектов? (стр. 80, стр. 82)
 - Если уровень посыла каждого эффекта установлен в 0, эффект будет отсутствовать. Проверьте установки.
 - Даже если уровень посыла каждого эффекта установлен не в 0, эффекты будут отсутствовать, если для Multi-effects Output Level, Chorus Level или Reverb Level выбрана величина 0. Проверьте каждую установку.

В Всегда включен Modulation или другой контроллер.

- Проверьте установки Matrix Controller (стр. 110). JUNO-STAGE позволяет использовать Matrix Control для управления патчами в реальном времени. Matrix Control функционирует в качестве источника управления для Control Change и других MIDI-сообщений, принимаемых JUNO-STAGE, и производит изменения различных параметров патча на основе этих сообщений. В зависимости от этих установок, JUNO-STAGE может реагировать на MIDI-сообщения, подаваемые из внешних MIDI-устройств, в результате этого патчи могут звучать по-другому.

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

- Несмотря на то, что можно произвести установки уровня посыла хора и реверберации для партии перформанса, эти значения устанавливают только верхний предел уровней посыла хора и ревербератора для используемого патча. Таким образом, даже если значение равно максимуму (127), если в используемом патче уровень посыла занижен, эффект будет отсутствовать. Кроме того, можно определять разные установки уровня посыла хора и реверберации в патче в зависимости от того, используются мультиэффекты или нет.

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

- Уменьшите скорость изменения частоты (LFO Rate). Из-за специализированной обработки, используемой для панорамы, которая изменяет уровень громкости в левом и правом каналах, резкие перемещения панорамы, вызывающие быстрые изменения этих уровней, создают значительные изменения громкости, в результате чего может возникнуть шум.

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

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

Проблемы с сохранением данных

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

- Если установки используемого перформансом патча изменены, или если временный патч перформанса изменен внешним MIDI-устройством, эти патчи также должны быть сохранены. Если используемые перформансом патчи были отредактированы при записи этого перформанса, дисплей JUNO-STAGE отобразит сообщение с запросом об отказе от этих патчей. В таких случаях сначала сохраните патч (стр. 97) или набор ударных (стр. 123), а затем снова сохраните перформанс (стр. 133).

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

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

В Установки арпеджио и контроллера D Beat в перформансе отличны от установок в патче.

- Поскольку JUNO-STAGE сохраняет установки арпеджио и контроллера D Beat перформанса, он и будет работать согласно установкам арпеджио и контроллера D Beat, определенным в нем.

Проблемы с пьесами

В Не отображаются списки воспроизведения

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

В Не отображаются пьесы

- Возможны следующие причины.
 - Пьесы не размещены в корневой директории.
 - Возможно данные пьес в папке PLAYLIST добавлялись/удалялись/изменялись в обход программы Playlist Editor.
 - Возможно, накопитель USB отформатирован некорректно. JUNO-STAGE поддерживает накопители USB, отформатированные в FAT. Если используется другой формат, отформатируйте накопитель USB, используя FAT.

В Пьесы не воспроизводятся

- Возможны следующие причины.
 - В списке воспроизведения пьесы отмечена символом “?”. Пьесы (аудиофайлы) с отличной от 44.1 кГц частотой дискретизации не воспроизводятся JUNO-STAGE.
 - Тип файла пьесы не распознается JUNO-STAGE.
 - Данные пьесы повреждены.
 - Возможно данные пьес в папке PLAYLIST добавлялись/удалялись/изменялись в обход программы Playlist Editor.

В Отсутствует звук при воспроизведении

- Проверьте следующее.
 - Установку регулятора VOLUME
 - Значение “PLAYER LEVEL”, отображающееся при нажатии кнопок LEVEL [▼] [▲] (стр. 69).
 - Установки экрана SONG LEVEL EDIT (стр. 71)
 - Установки Minus-one (стр. 73, стр. 154)
 - Установлен ли системный параметр “Song/Click Output Mode” в “SONG” (стр. 151)?
При его установке в “SONG” звук пьесы на разъемах OUTPUT L/R будет отсутствовать. Чтобы прослушивать пьесу через разъемы OUTPUT L/R, установите данный параметр в “CLICK”.

Проблемы с MIDI и внешними устройствами

В Не звучит подключенное MIDI-устройство.

- Проверьте следующее.
 - Настроен ли инструмент на передачу MIDI-сообщений?
 - В режиме Patch
Параметр Kbd Patch Rx/Tx Channel (стр. 150)
 - В режиме Performance
Переключатель KBD (стр. 134).
MIDI-сообщения не передаются для партий, для которых данный переключатель отключен.

В Не принимаются эксклюзивные сообщения.

- Проверьте следующее.
 - Настроен ли инструмент на прием эксклюзивных сообщений? Установите параметр Receive Exclusive в “ON” (стр. 151).
 - Совпадает ли номер Device ID передающего устройства с номером Device ID в JUNO-STAGE?
Проверьте параметр Device ID (стр. 150).

В Набор ударных JUNO-STAGE не звучит при подключении внешнего секвенсора или MIDI-клавиатуры к разъему MIDI IN.

- Проверьте, совпадает ли передающий MIDI-канал внешнего MIDI-устройства с приемным MIDI-каналом JUNO-STAGE. Приемный MIDI-канал, используемый JUNO-STAGE в режиме Patch, устанавливается параметром Kbd Patch RX/TX Channel. Данные набора ударных перформанса обычно принимаются по MIDI-каналу 10.

В При использовании программы секвенсора регуляторы и другие органы управления не воздействуют на звук.

- Для некоторых секвенсорных программ сообщения System Exclusive функцией Thru не передаются. Если используется такая программа, для записи системных эксклюзивных сообщений включите следующие установки.
 - В режиме Patch
Параметр Local Switch (стр. 150).
 - В режиме Performance
Переключатель KBD (стр. 134).

В Если Bend Range (диапазон подстройки высоты тона) для патча увеличивается (48), высота возрастает недостаточно, даже при приеме MIDI-сообщения Pitch Bend.

- В то время как Bend Range в патче можно устанавливать от 0 до 48, при использовании ряда волн с возрастающей высотой (в + направлении), это возрастание может в определенной точке прекратиться. Хотя для верхнего предела увеличения высоты тона предусмотрено значение 12, будьте внимательны при установке Bend Range выше этого значения.

В Сигнал микрофона отсутствует/занижен.

- Проверьте следующее.
 - Корректно ли подключен микрофон?
Проверьте коммутацию.
 - Используется ли конденсаторный микрофон?
Для работы конденсаторного микрофона требуется фантомное питание.
Установите Phantom Power в “ON” (стр. 154).
 - Возможно, занижен уровень микрофона.
Возможно, закрыт регулятор MIC VOLUME на верхней панели?

В Занижен уровень громкости инструмента, подключенного к JUNO-STAGE.

- Не используется ли коммутационный кабель с резистором? Используйте коммутационный кабель без резистора.

Проблемы с накопителем USB

В Накопитель USB не распознается. Файлы не отображаются.

- Проверьте формат накопителя USB.
JUNO-STAGE поддерживает накопители USB, отформатированные в FAT. Если используется другой формат, отформатируйте накопитель USB, используя FAT.

В Запись на накопитель USB не производится

- Проверьте следующее.
 - Установлена ли защита от записи накопителя USB?
 - Достаточно ли на накопителе USB свободного места?

Сообщения об ошибках

Если операция или какой-либо процесс выполнены некорректно, отображается сообщение об ошибке. Проанализируйте пояснение для соответствующего сообщения об ошибке и примите соответствующие меры.

Сообщение	Значение	Действие
USB Memory Not Ready!	Накопитель USB не подключен.	Подключите накопитель USB.
Read Error!	Сбой загрузки данных с накопителя USB.	Убедитесь в корректности подключения накопителя USB.
	Возможно файл поврежден.	Не используйте этот файл.
	Работа с файлом данного формата не поддерживается.	Не используйте этот файл.
Write Error!	Сбой записи данных на накопитель USB.	Убедитесь в корректности подключения накопителя USB.
	Запись невозможна вследствие переполнения памяти накопителя USB.	Удалите лишнюю информацию с накопителя USB или используйте другой накопитель USB с достаточным объемом свободного места.
	Файл или накопитель USB защищен от записи.	Снимите защиту от записи файла или накопителя USB.
Incorrect File!	JUNO-STAGE не может воспроизвести этот файл.	Не используйте этот файл.
	Данная пьеса не передана из Playlist Editor на накопитель USB.	Выберите пьесу и передайте ее данные из Playlist Editor на накопитель USB.
System Memory Damaged!	Возможно, повреждение системной памяти.	Выполните операцию Factory Reset. Если проблема осталась, обратитесь к дилеру или в ближайший сервисный центр Roland.
File Not Found!	Файл не найден на накопителе USB.	Еще раз сохраните файл на накопитель USB.
MIDI Buffer Full!	Прием большого объема MIDI-данных, который не может быть обработан.	Уменьшите передаваемое количество MIDI-сообщений.
MIDI Offline!	Отсутствуют данные на разъеме MIDI IN.	Проверьте исправность MIDI-кабеля, подключенного к разъему MIDI IN в JUNO-STAGE, и корректность MIDI-коммутиации.
Now Playing!	Запущено воспроизведение плеера пьес.	Остановите воспроизведение или дождитесь его окончания.

Список эффектов

Параметры мультиэффектов (MFX1 – 3, MFX)

Мультиэффекты представляют собой 79 различных типов эффектов. Некоторые из них состоят из двух или более различных эффектов, соединенных последовательно. Параметрами, обозначенными символом "#", можно управлять с помощью Multi-Effects Control (стр. 84) или Matrix Control (стр. 110). (Для "#1" и "#2" одновременно изменяются два элемента установки).

FILTER (10 типов)		
01	EQUALIZER	стр.165
02	SPECTRUM	стр.165
03	ISOLATOR	стр.165
04	LOW BOOST	стр.165
05	SUPER FILTER	стр.166
06	STEP FILTER	стр.166
07	ENHANCER	стр.166
08	AUTO WAH	стр.167
09	HUMANIZER	стр.167
10	SPEAKER SIMULATOR	стр.167
MODULATION (12 типов)		
11	PHASER	стр.168
12	STEP PHASER	стр.168
13	MULTI STAGE PHASER	стр.168
14	INFINITE PHASER	стр.169
15	RING MODULATOR	стр.169
16	STEP RING MODULATOR	стр.169
17	TREMOLO	стр.169
18	AUTO PAN	стр.170
19	STEP PAN	стр.170
20	SLICER	стр.170
21	ROTARY	стр.171
22	VK ROTARY	стр.171
CHORUS (12 типов)		
23	CHORUS	стр.171
24	FLANGER	стр.172
25	STEP FLANGER	стр.172
26	HEXA-CHORUS	стр.172
27	TREMOLO CHORUS	стр.173
28	SPACE-D	стр.173
29	3D CHORUS	стр.173
30	3D FLANGER	стр.174
31	3D STEP FLANGER	стр.174
32	2BAND CHORUS	стр.174
33	2BAND FLANGER	стр.175
34	2BAND STEP FLNGR	стр.175
DYNAMICS (8 типов)		
35	OVERDRIVE	стр.176
36	DISTORTION	стр.176
37	VS OVERDRIVE	стр.176
38	VS DISTORTION	стр.176
39	GUITAR AMP SIMULATOR	стр.176
40	COMPRESSOR	стр.177
41	LIMITER	стр.177
42	GATE	стр.177

DELAY (13 типов)		
43	DELAY	стр.178
44	LONG DELAY	стр.178
45	SERIAL DELAY	стр.179
46	MODULATION DELAY	стр.179
47	3TAP PAN DELAY	стр.180
48	4TAP PAN DELAY	стр.180
49	MULTI TAP DELAY	стр.180
50	REVERSE DELAY	стр.181
51	SHUFFLE DELAY	стр.181
52	3D DELAY	стр.182
53	TIME CTRL DELAY	стр.182
54	LONG TIME CTRL DELAY	стр.182
55	TAPE ECHO	стр.183
LO-FI (5 типов)		
56	LOFI NOISE	стр.183
57	LOFI COMPRESS	стр.184
58	LOFI RADIO	стр.184
59	TELEPHONE	стр.184
60	PHONOGRAPH	стр.184
PITCH (3 типа)		
61	PITCH SHIFTER	стр.185
62	2VOICE PITCH SHIFTER	стр.185
63	STEP PITCH SHIFTER	стр.185
REVERB (2 типа)		
64	REVERB	стр.186
65	GATED REVERB	стр.186
COMBINATION (12 типов)		
66	OVERDRIVE → CHORUS	стр.186
67	OVERDRIVE → FLANGER	стр.186
68	OVERDRIVE → DELAY	стр.187
69	DISTORTION → CHORUS	стр.187
70	DISTORTION → FLANGER	стр.187
71	DISTORTION → DELAY	стр.187
72	ENHANCER → CHORUS	стр.187
73	ENHANCER → FLANGER	стр.188
74	ENHANCER → DELAY	стр.188
75	CHORUS → DELAY	стр.188
76	FLANGER → DELAY	стр.188
77	CHORUS → FLANGER	стр.189
PIANO (1 тип)		
78	SYMPATHETIC RESONANCE	стр.189
VOCODER (1 тип)		
79	VOCODER	стр.189

Список эффектов

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 будет синхронизирована с темпом воспроизведения данных SMF.

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.

NOTE

Если время задержки задано нотой, понижение темпа будет увеличивать время задержки только до определенного предела. Это вызвано ограничением максимального времени самого эффекта задержки; снижение темпа в какой-то момент приведет к достижению этого предела, на котором время задержки 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, недостижимых посредством задержки, реверберации, хора и т.д.

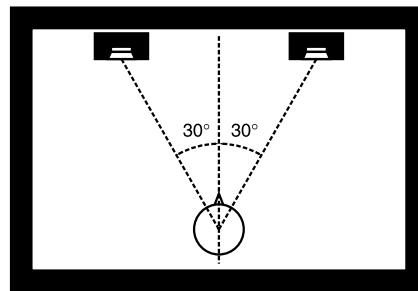
52: 3D DELAY

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 оптимальной слышимости эффекта 3D. В противном случае, полный эффект 3D может отсутствовать.

Функция STEP RESET

06: STEP FILTER

16: STEP RING MOD

19: STEP PAN

20: SLICER

63: STEP PCH SHIFTER

Данные 5 типов эффектов содержат 16-шаговые секвенсоры.

В них можно использовать управление мультиэффектами (стр. 84) 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.

Source: CC01: MODULATION

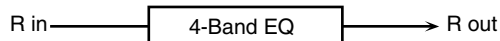
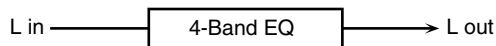
Destination: Step Reset

Sens: +63

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

01: EQUALIZER

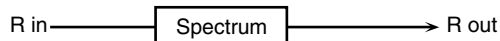
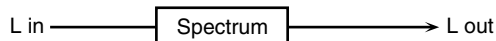
Четырехполосный стереоэквалайзер (НЧ, 2 x СЧ, ВЧ).



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

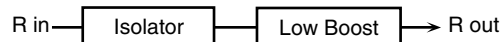
Это — стерео спектр. Спектр представляет собой разновидность фильтра, изменяющего тембр за счет усиления или ослабления уровня определенных частот.



Параметр	Значение	Описание
Band1 (250Hz)	-15 – +15 dB	Уровень каждой полосы частот
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
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

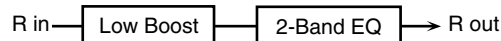
Эквалайзер, добавляющий звуку специальные эффекты за счет значительного снижения громкости в различных диапазонах.



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. (Эффективно только для стереисточника.)
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	Увеличение этой величины усиливает басы. * В зависимости от установок Isolator и фильтра этот эффект может быть трудно различим.
Level	0 – 127	Выходной уровень

04: LOW BOOST

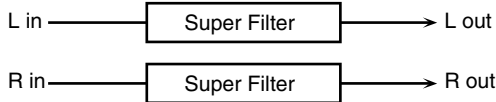
Повышает уровень низкочастотного диапазона, формируя мощный басовый звук.



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

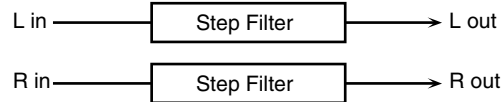
Фильтр с очень большой крутизной среза. Возможно цикличное изменение частоты среза фильтра.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Тип фильтра Частотный диапазон, пропускаемый фильтром LPF: ниже частоты среза BPF: в области частоты среза HPF: выше частоты среза NOTCH: все частоты, кроме области частоты среза
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Крутизна ослабления на октаву -36 dB: максимальная крутизна -24 dB: стандартная крутизна -12 dB: небольшая 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	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	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, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Attack #	0 – 127	Скорость изменения частоты среза Эффективно 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, определяющий изменение частоты среза.



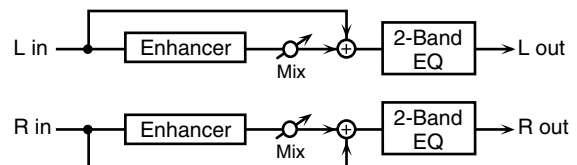
Параметр	Значение	Описание
Step 01 – 16	0 – 127	Частота среза на каждом шаге
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Attack #	0 – 127	Скорость изменения частоты среза между шагами
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Тип фильтра Частотный диапазон, пропускаемый фильтром LPF: ниже частоты среза BPF: в области частоты среза HPF: выше частоты среза NOTCH: все частоты, кроме области частоты среза
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	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. 164).

07: ENHANCER

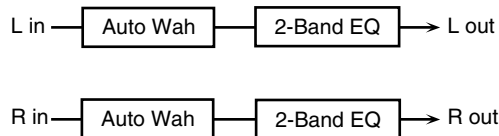
Управляет структурой высокочастотных обертонов, придавая звуку дополнительную яркость и плотность.



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

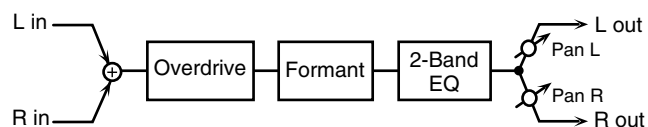
Циклично управляет фильтром для создания периодических изменений тембра.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	LPF, BPF	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	UP, DOWN	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, нота	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, создающие ощущение человеческого голоса.

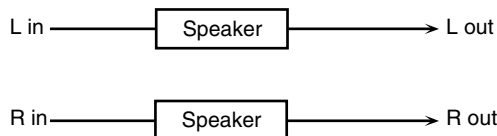


Параметр	Значение	Описание
Drive Sw	OFF, ON	Включает/выключает драйв.
Drive #	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Vowel1	а, е, и, о, у	Выбирает гласный звук.
Vowel2	а, е, и, о, у	
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота переключения двух гласных звуков
Depth #	0 – 127	Глубина эффекта
Input 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 #	0 – 100	Точка переключения Vowel 1/2 49 или менее: Vowel 1 имеет большую продолжительность. 50: Vowel 1 и 2 имеют одинаковую продолжительность. 51 или более: Vowel 2 имеет большую продолжительность.
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 состояния: 1, 2 и 3. Чем больше значение, 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

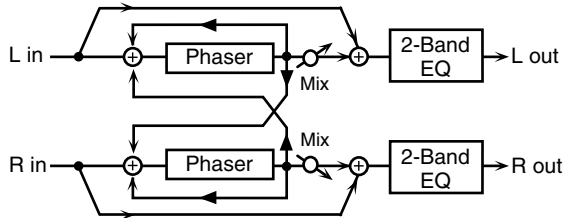
В колонке "Динамик" указан диаметр каждого из динамиков (в дюймах), а также их количество. В колонке "Микрофон" используются следующие сокращения: "Д" — динамический, "К" — конденсаторный.

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

Список эффектов

11: PHASER

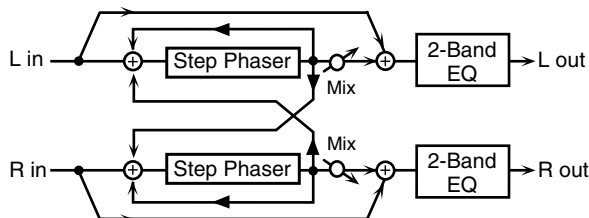
Звук со смещенной фазой добавляется к оригинальному сигналу, и результат модулируется.



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, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	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 стереисточника.
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.

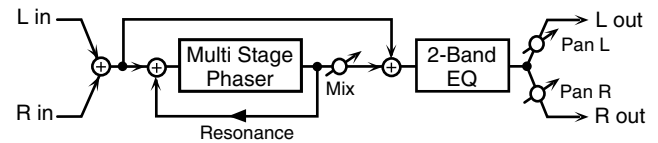


Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Количество каскадов фазера
Manual #	0 – 127	Базовая частота, с которой модулируется звук.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции

Параметр	Значение	Описание
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	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 стереисточника.
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, нота	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

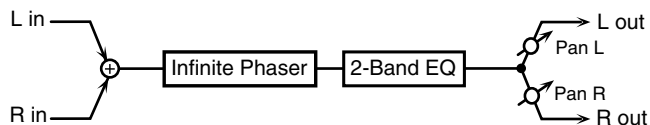
Исключительно высокие установки разности фаз создают глубокий эффект фазера.



Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Количество каскадов фазера
Manual #	0 – 127	Базовая частота, с которой модулируется звук.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	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

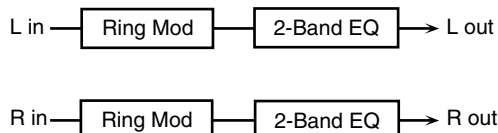
Фазер с постоянным повышением/понижением частоты, с которой модулируется звук.



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

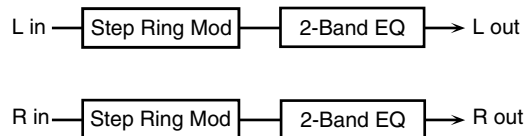
Эффект амплитудной модуляции входного сигнала, образующий колокольный звук. Можно менять скорость модуляции согласно изменениям громкости звука, подаваемого на эффект.



Параметр	Значение	Описание
Frequency #	0 – 127	Частота, на которой происходит модуляция.
Sens #	0 – 127	Уровень частотной модуляции.
Polarity	UP, DOWN	Определяет направление движения частотной модуляции: в сторону повышения частоты (UP) или повышения частоты (DOWN).
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

Это — кольцевой модулятор, который использует 16-шаговую секвенцию для изменения скорости модуляции.



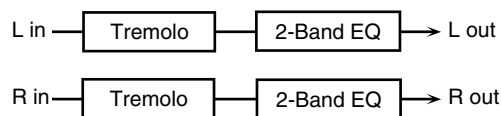
Параметр	Значение	Описание
Step 01 – 16	0 – 127	Частота кольцевого модулятора для каждого шага
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота циклических изменений 16-шаговой секвенции
Attack #	0 – 127	Скорость изменения частотной модуляции между шагами
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление для диапазона НЧ
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

Здесь можно использовать управление мультиэффектами для сброса секвенций к первому шагу (стр. 164).

17: TREMOLO

Циклически модулирует громкость для добавления эффекта тремоло.

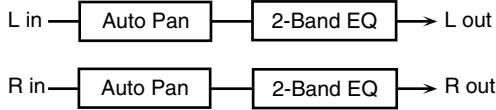


Параметр	Значение	Описание
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Волна модуляции TRI: треугольная волна SQR: прямоугольная волна SIN: синусоидальная волна SAW1/2: пилообразная волна
		
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота изменений
Depth #	0 – 127	Глубина эффекта
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Level	0 – 127	Выходной уровень

Список эффектов

18: AUTO PAN

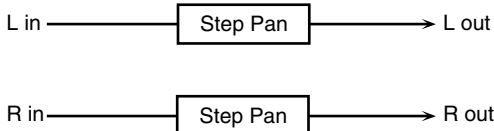
Циклически модулирует положение звука в стереополе.



Параметр	Значение	Описание
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Волна модуляции TRI: треугольная волна SQR: прямоугольная волна SIN: синусоидальная волна SAW1/2: пилообразная волна
	SAW1 R L SAW2 R L	
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	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.



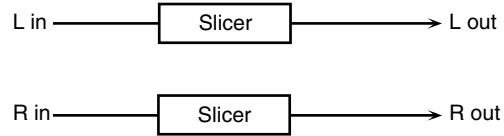
Параметр	Значение	Описание
Step 01 – 16	L64 – 63R	Панорама на каждом шаге
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота циклических изменений 16-шаговой секвенции
Attack #	0 – 127	Скорость изменений панорамы между шагами
Input Sync Sw	OFF, ON	Определяет, будет ли (ON) входная нота возобновлять секвенцию с первого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

MEMO

Здесь можно использовать управление мультиэффектами для сброса секвенций к первому шагу (стр. 164).

20: SLICER

Эффективно "нарезает" звук и формирует эффект превращения его в фоновый звук. Особенно эффективен при применении к длительным звукам.



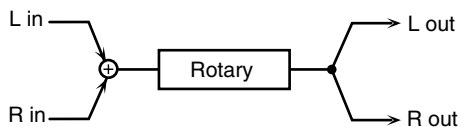
Параметр	Значение	Описание
Step 01 – 16	0 – 127	Уровень на каждом шаге
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Частота циклических изменений 16-шаговой секвенции
Attack #	0 – 127	Скорость изменений уровня между шагами
Input Sync Sw	OFF, ON	Определяет, будет ли (ON) входная нота возобновлять секвенцию с первого шага или нет (OFF)
Input Sync Threshold	0 – 127	Громкость распознанной входной ноты
Mode	LEGATO, SLASH	Определяет способ изменения громкости между шагами. LEGATO: Громкость от уровня одного шага до следующего остается неизменной. Если уровень следующего шага аналогичен уровню предыдущего, изменения громкости не произойдет. 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.
Shuffle #	0 – 127	Синхронизация изменений громкости уровнями для шагов с четными номерами (шаг 2, шаг 4, шаг 6...) Чем выше значение, тем позже запускается секвенция.
Level	0 – 127	Выходной уровень

MEMO

Здесь можно использовать управление мультиэффектами для сброса секвенций к первому шагу (стр. 164).

21: ROTARY

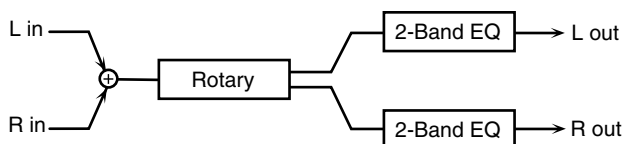
Этот эффект имитирует звук вращающихся динамиков, которые часто использовались в ранних моделях электроорганов. Исключительно правдоподобные уникальные модуляционные характеристики достигаются за счет раздельной установки вращения роторов. Эффект обычно применяется для патчей электрооргана.



Параметр	Значение	Описание
Speed #	SLOW, FAST	Одновременно переключает скорость вращения роторов НЧ и ВЧ. SLOW: Замедляет вращение к значению SLOW. FAST: Ускоряет вращение к значению FAST.
Woofers Slow Speed	0.05 – 10.00 Hz	Низкая скорость (SLOW) вращения НЧ-ротора
Woofers Fast Speed	0.05 – 10.00 Hz	Высокая скорость (FAST) вращения НЧ-ротора
Woofers Acceleration	0 – 15	Регулирует время, за которое НЧ-ротор достигает вновь выбранной скорости при переключении с высокой на низкую (или с низкой на высокую) скорость. 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

Этот эффект формирует изменяемую амплитудно-частотную характеристику вращающегося динамика с подчеркнутыми басами. Эффект имеет те же характеристики, что и встроенный вращающийся динамик в VK-7.

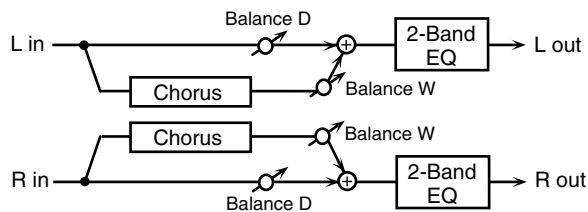


Параметр	Значение	Описание
Speed #	SLOW, FAST	Скорость вращения вращающегося динамика
Brake #	OFF, ON	Переключает вращение динамика. При включении вращение постепенно останавливается. При выключении вращение постепенно возобновляется.
Woofers Slow Speed	0.05 – 10.00 Hz	Низкая скорость вращения вуфера

Параметр	Значение	Описание
Woofers Fast Speed	0.05 – 10.00 Hz	Высокая скорость вращения вуфера
Woofers Trans Up	0 – 127	Регулирует скорость, на которой вращение вуфера ускоряется при переключении скорости вращения с низкой на высокую.
Woofers Trans Down	0 – 127	Регулирует скорость, на которой вращение вуфера ускоряется при переключении скорости вращения с высокой на низкую.
Woofers Level	0 – 127	Громкость вуфера
Tweeters Slow Speed	0.05 – 10.00 Hz	Установки твитера Параметры аналогичны параметрам для вуфера.
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	Устанавливает стереоизображение 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

Это — стереохорус. Предусмотрен фильтр, позволяющий регулировать тембр звука хоруса.

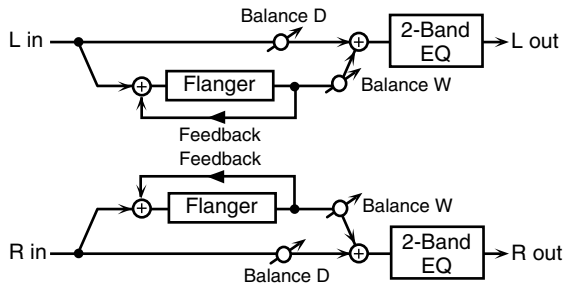


Параметр	Значение	Описание
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Тип фильтра OFF: фильтр не используется LPF: ослабляет диапазон выше частоты среза HPF: ослабляет диапазон ниже частоты среза
Cutoff Freq	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость 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

Список эффектов

24: FLANGER

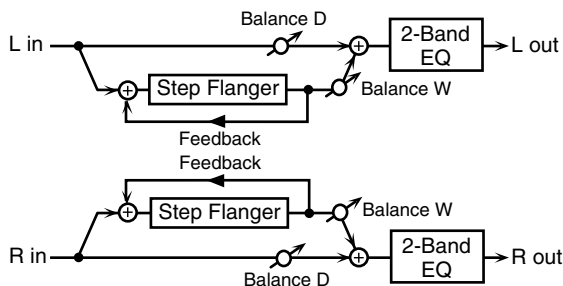
Это — стереофлэнжер. (LFO имеет одинаковую фазу для правого и левого каналов). Эффект формирует меняющийся металлический резонанс, напоминающий звук реактивного самолета. Фильтр позволяет регулировать тембр звука флэнжера.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	OFF, LPF, HPF	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, нота	Скорость 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 высоты. Скорость изменения высоты можно устанавливать в нотных значениях от заданного темпа.

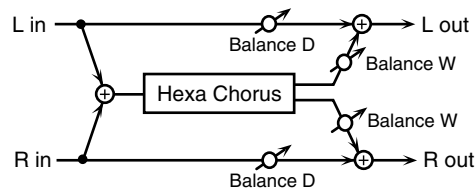


Параметр	Значение	Описание
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Тип фильтра OFF: фильтр не используется LPF: ослабляет диапазон выше частоты среза HPF: ослабляет диапазон ниже частоты среза

Параметр	Значение	Описание
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, нота	Скорость 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, нота	Скорость (период) изменения высоты
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

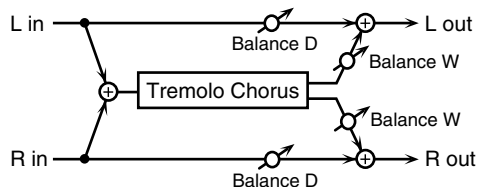
Использует 6-фазный хорус (шесть слоев обработанного хорусом звука), увеличивающий богатство и пространственность звука.



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, нота	Скорость модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Pre Delay Deviation	0 – 20	Разница в Pre Delay между каждым звуком хоруса.
Depth Deviation	-20 – +20	Разница в глубине модуляции между каждым звуком хоруса.
Pan Deviation	0 – 20	Разница в стереопанораме между каждым звуком хоруса. 0: Все звуки хоруса находятся в центре. Каждый звук хоруса будет находиться на расстоянии от центра с интервалами в 60 градусов.
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

27: TREMOLO CHORUS

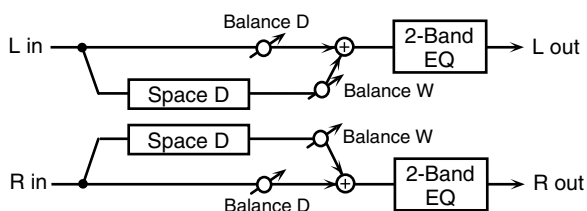
Эффект хоруса с добавленным тремоло (циклическая модуляция громкости).



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, нота	Скорость модуляции хоруса
Chorus Depth	0 – 127	Глубина модуляции хоруса
Tremolo Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость 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

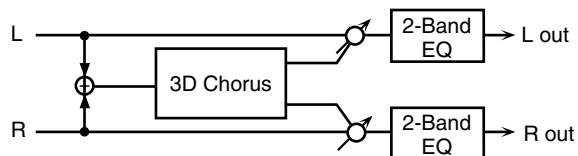
Множественный хорус, использующий двухфазную модуляцию в стерео. Не дает эффекта модуляции, но формирует прозрачный эффект хоруса.



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, нота	Скорость 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 звуку хоруса эффект 3D. Звук хоруса будет позиционироваться на 90 градусов влево и на 90 градусов вправо.

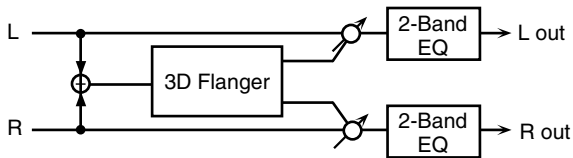


Параметр	Значение	Описание
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Тип фильтра OFF: фильтр не используется LPF: ослабляет диапазон выше частоты среза HPF: ослабляет диапазон ниже частоты среза
Cutoff Freq	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции эффекта хоруса
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Способ, используемый для прослушивания выходного сигнала на разъемах OUTPUT. Оптимальный эффект 3D достигается при выборе SPEAKER для работы через динамики или 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

Список эффектов

30: 3D FLANGER

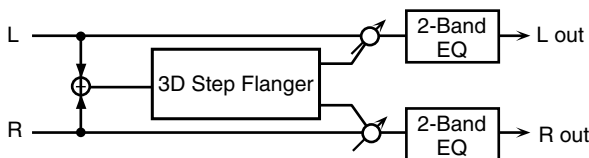
Добавляет звуку флэнжера эффект 3D. Звук флэнжера будет позиционироваться на 90 градусов влево и на 90 градусов вправо.



Параметр	Значение	Описание
Filter Type	OFF, LPF, HPF	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, нота	Скорость 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.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Способ, используемый для прослушивания выходного сигнала на разъемах OUTPUT. Оптимальный эффект 3D достигается при выборе SPEAKER для работы через динамики или 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 звуку пошагового флэнжера эффект 3D. Звук флэнжера будет позиционироваться на 90 градусов влево и на 90 градусов вправо.

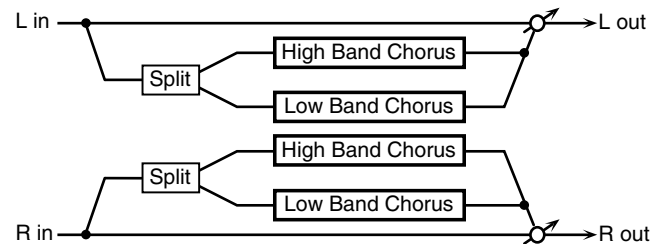


Параметр	Значение	Описание
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Тип фильтра OFF: фильтр не используется LPF: ослабляет диапазон выше частоты среза HPF: ослабляет диапазон ниже частоты среза
Cutoff Freq	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания эффекта.
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость модуляции

Параметр	Значение	Описание
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, нота	Скорость (период) изменения высоты
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Способ, используемый для прослушивания выходного сигнала на разъемах OUTPUT. Оптимальный эффект 3D достигается при выборе SPEAKER для работы через динамики или 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

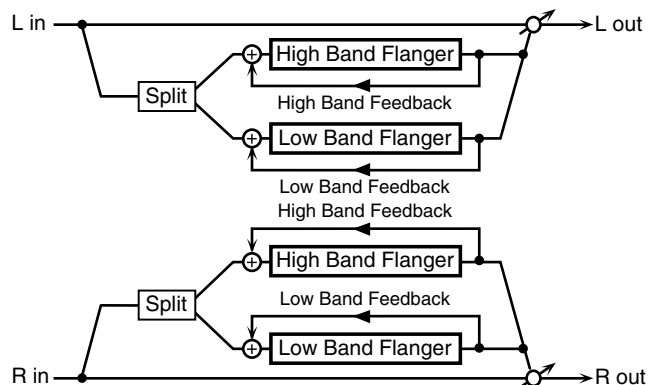
Эффект хора с независимыми диапазонами низких и высоких частот.



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 хора в диапазоне НЧ
Low Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость модуляции низкочастотного звука хора
Low Depth	0 – 127	Глубина модуляции низкочастотного звука хора
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 хора в диапазоне ВЧ
High Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость модуляции высокочастотного звука хора
High Depth	0 – 127	Глубина модуляции высокочастотного звука хора
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

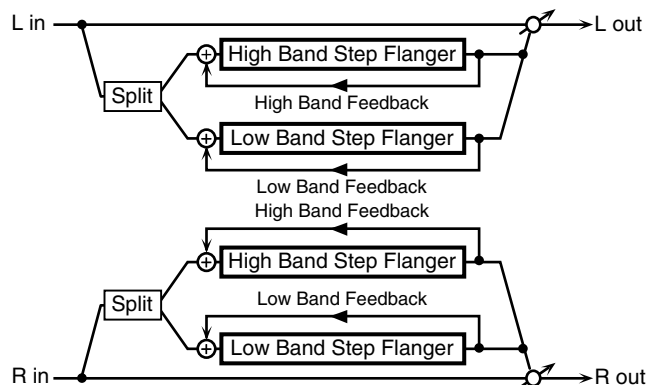
Эффект флэнжера с независимыми диапазонами низких и высоких частот.



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, нота	Скорость 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
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, нота	Скорость 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 независимыми диапазонами низких и высоких частот.

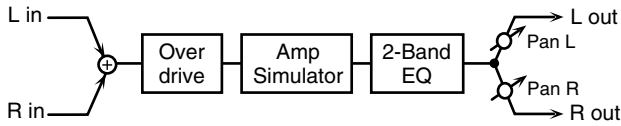


Параметр	Значение	Описание
Split Freq	200 – 8000 Hz	Частота раздела диапазонов НЧ и ВЧ
Low Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера в диапазоне НЧ
Low Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость модуляции низкочастотного звука флэнжера
Low Depth	0 – 127	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, нота	Скорость смены шагов для низкочастотного звука флэнжера
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, нота	Скорость 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, нота	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

Список эффектов

35: OVERDRIVE

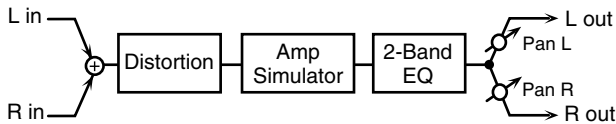
Создает мягкие искажения аналогичные производимым ламповыми усилителями.



Параметр	Значение	Описание
Drive #	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Тип гитарного усилителя SMALL: малый усилитель BUILT-IN: одинарный усилитель 2-STACK: большой стек из двух усилителей 3-STACK: большой стек из трех усилителей
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

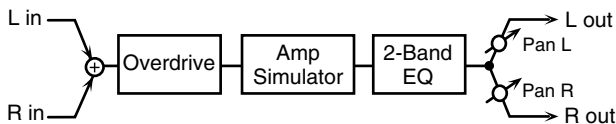
36: DISTORTION

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



37: VS OVERDRIVE

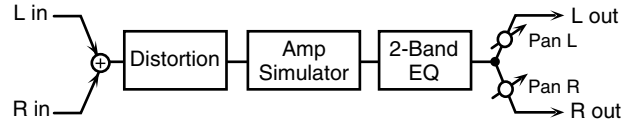
Овердрайв, создающий тяжелые искажения.



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	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Тип гитарного усилителя SMALL: малый усилитель BUILT-IN: одинарный усилитель 2-STACK: большой стек из двух усилителей 3-STACK: большой стек из трех усилителей
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

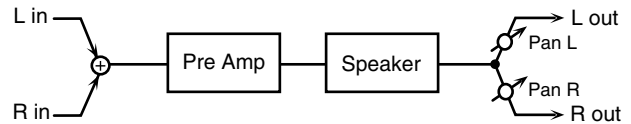
38: VS DISTORTION

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	Громкость всего 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	Включение этого параметра (ON) создает более четкий и яркий звук. * Данный параметр воздействует на типы предусилителей "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. Доступна регулировка тремя шагами, от 1 до 3; при возрастании 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 при высоких уровнях и усиливает их на низких, 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

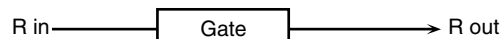
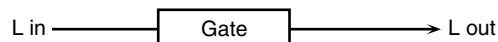
Компрессирует сигналы, выходящие за пределы заданного уровня громкости, предотвращая возникновение искажений.



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" затухание реверберации согласно громкости звука, поданного на эффект. Используется для создания неестественно звучащего реверберационного "хвоста".

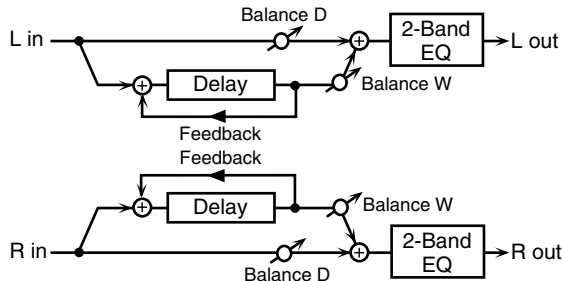


Параметр	Значение	Описание
Threshold #	0 – 127	Пороговый уровень громкости, при котором гейт начинает закрываться
Mode	GATE, DUCK	Тип гейта GATE: Когда громкость оригинального звука уменьшается, гейт закрывается, обрезая оригинальный звук. DUCK (Ducking): Когда громкость оригинального звука увеличивается,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

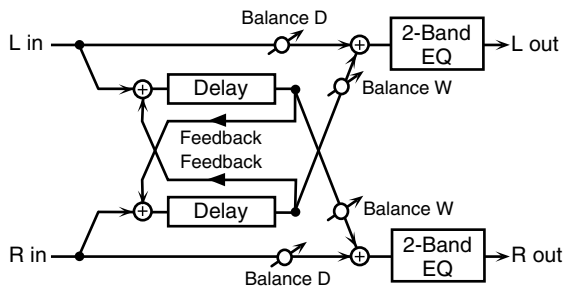
43: DELAY

Это - стереозадержка.

Когда параметр Feedback Mode установлен в NORMAL:



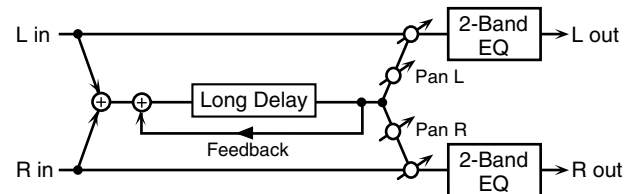
Когда параметр Feedback Mode установлен в CROSS:



Параметр	Значение	Описание
Delay Left	0 – 1300 msec, нота	Время задержки.
Delay Right		
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Фаза звука задержки
Phase 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.
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

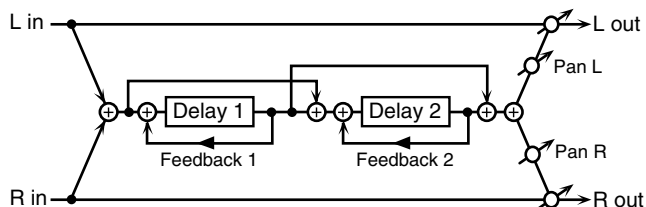
Продолжительная задержка.



Параметр	Значение	Описание
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки
Phase	NORMAL, INVERSE	Фаза задержки (NORMAL: не инвертированная, INVERT: 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

Эта задержка последовательно соединяет два блока. Эффект обратной связи можно использовать независимо для каждого блока для создания разнообразных звуков задержки.

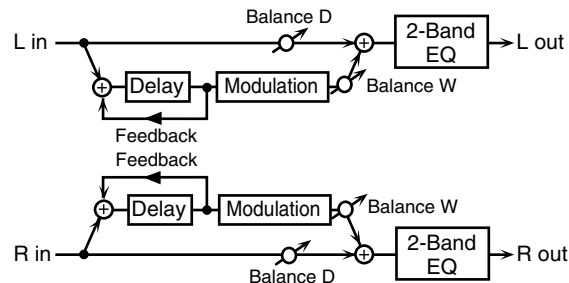


Параметр	Значение	Описание
Delay 1 Time	0 – 1300 msec, нота	Время задержки 1
Delay 1 Feedback #	-98 – +98%	Уровень сигнала задержки, который возвращается на вход задержки 1 (отрицательные установки инвертируют фазу)
Delay 1 HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой фильтруется сигнал задержки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

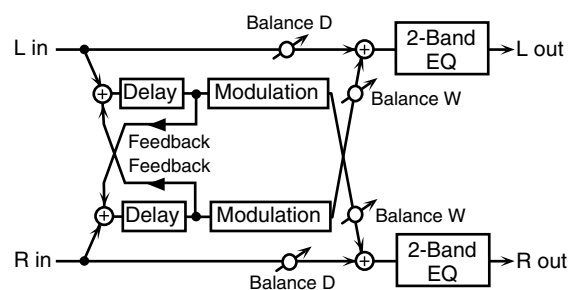
46: MODULATION DELAY

Добавляет модуляцию звуку задержки.

Когда параметр Feedback Mode установлен в NORMAL:



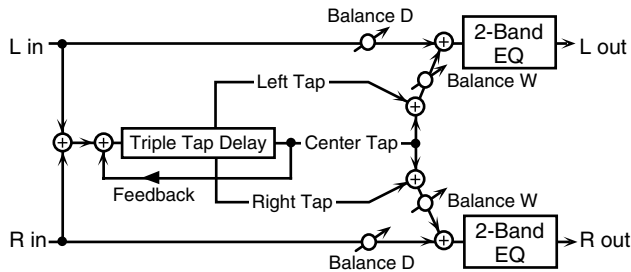
Когда параметр Feedback Mode установлен в CROSS:



Параметр	Значение	Описание
Delay Left	0 – 1300 msec, нота	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, нота	Скорость 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

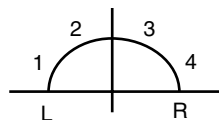
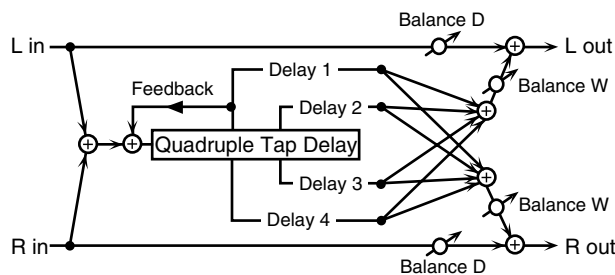
Создает три сигнала задержки: центральный, левый и правый.



Параметр	Значение	Описание
Delay Left/Right/Center	0 – 2600 msec, нота	Время трех задержек
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 каждой 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.

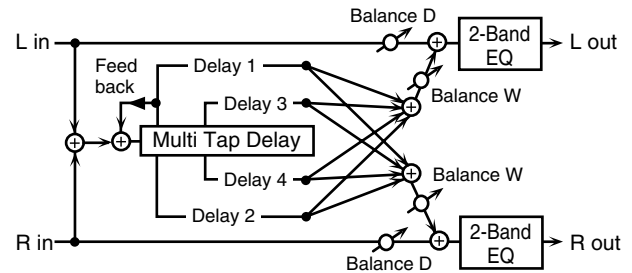


Стереоположение каждой задержки

Параметр	Значение	Описание
Delay 1 – 4 Time	0 – 2600 msec, нота	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 Level	0 – 127	Громкость каждой 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

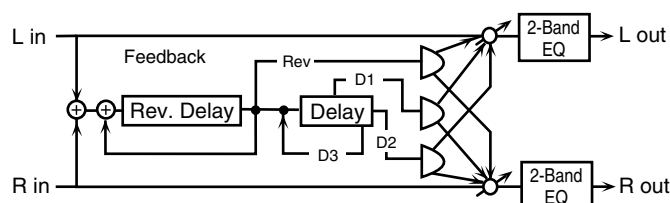
Данный эффект формирует четыре задержки. Каждый параметр Delay Time может назначаться на ноту, продолжительность которой основана на выбранном темпе. Также можно назначить панораму и уровень для каждого из сигналов задержки.



Параметр	Значение	Описание
Delay 1 – 4 Time	0 – 2600 msec, нота	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

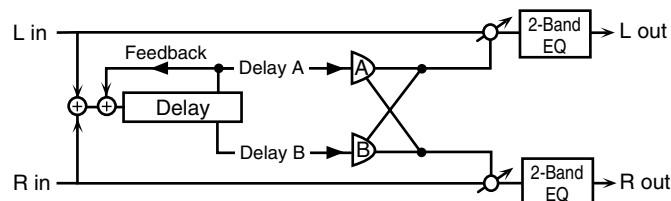
Это — реверсивная задержка, добавляющая во входной сигнал звуки реверсивной и обычной задержки. Обычная задержка подключается непосредственно за реверсивной.



Параметр	Значение	Описание
Threshold	0 – 127	Громкость, с которой включается реверсивная задержка
Rev Delay Time	0 – 1300 msec, нота	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 отсутствует)
Rev Delay Pan	L64 – 63R	Панорамирование реверсивной задержки
Rev Delay Level	0 – 127	Громкость реверсивной задержки
Delay 1 – 3 Time	0 – 1300 msec, нота	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 отсутствует)
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 шаффл, придавая ему характер свинга.

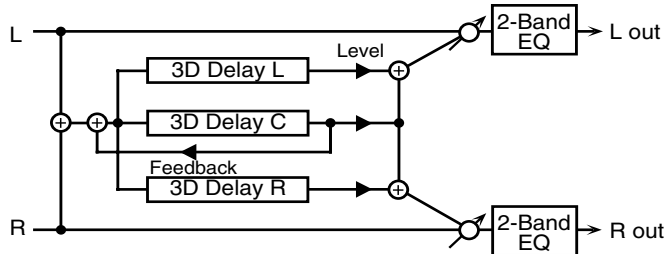


Параметр	Значение	Описание
Delay Time #	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Shuffle Rate #	0 – 100	Соотношение (в процентах) времени до начала звучания задержки B относительно времени до начала звучания задержки A. При значении 100 времена задержки равны.
Acceleration	0 – 15	Скорость изменения параметра Delay Time с текущего значения на заданное 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	0 – 127	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

Список эффектов

52: 3D DELAY

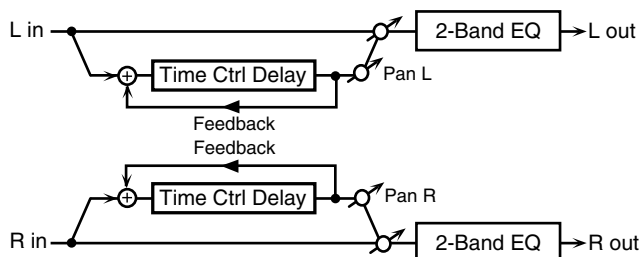
Применяет эффект 3D в задержанном звуку. Звук задержки будет позиционироваться на 90 градусов влево и 90 градусов вправо.



Параметр	Значение	Описание
Delay Left		
Delay Right	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Delay Center		
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 Level		
Right Level	0 – 127	Выходной уровень сигнала задержки
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Способ, используемый для прослушивания выходного сигнала на разъемах OUTPUT. Оптимальный эффект 3D достигается при выборе SPEAKER для работы через динамики или 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.

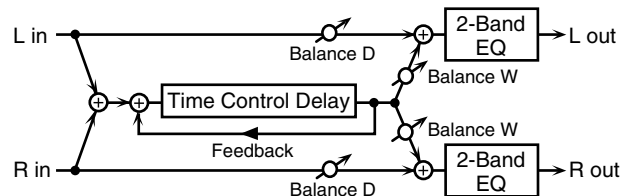


Параметр	Значение	Описание
Delay Time #	0 – 1300 msec, нота	Время задержки.
Acceleration	0 – 15	Скорость изменения параметра Delay Time с текущего значения на заданное новое. Скорость изменения времени задержки непосредственно воздействует на скорость изменения высоты.

Параметр	Значение	Описание
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

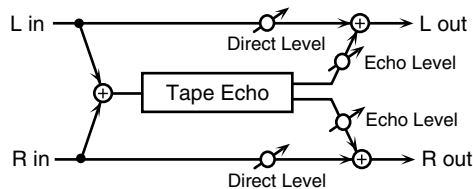
Задержка с плавным изменением времени задержки, а также с расширенными возможностями задержки.



Параметр	Значение	Описание
Delay Time #	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Acceleration	0 – 15	Скорость изменения параметра Delay Time с текущего значения на заданное новое. Скорость изменения времени задержки непосредственно воздействует 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

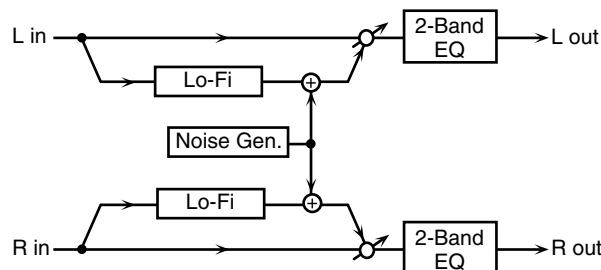
Эхо-эффект, создающий реалистичный звук задержки магнитной ленты. Имитирует блок эхо устройства Roland RE-201 Space Echo.



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 эхо-повторов.
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	164 – 63R	Независимое панорамирование для воспроизводящих головок коротких, средних и длинных повторов
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0 – 5	Количество искажений ленты. Имитирует небольшие тембральные изменения, распознаваемые оборудованием анализа сигналов. С повышением этого значения увеличивается искажение.
Wow/Flutter Rate	0 – 127	Скорость 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

Добавляет к эффекту lo-fi (ухудшение качества звука) различные типы шумов, такие как белый шум и шум пластинки.

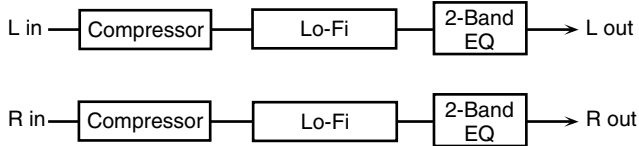


Параметр	Значение	Описание
LoFi Type	1 – 9	Понижает качество звука. Чем больше значение, тем ниже качество звука.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Тип фильтра для эффекта LoFi OFF: фильтр не используется LPF: ослабляет усиление выше частоты среза HPF: ослабляет усиление ниже частоты среза
Post Filter Cutoff	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Переключение между белым шумом и розовым шумом.
W/P Noise LPF	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота среза фильтра НЧ для белого/розового шума (BYPASS: фильтр отсутствует)
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 отсутствует)
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 отсутствует)
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

Список эффектов

57: LOFI COMPRESS

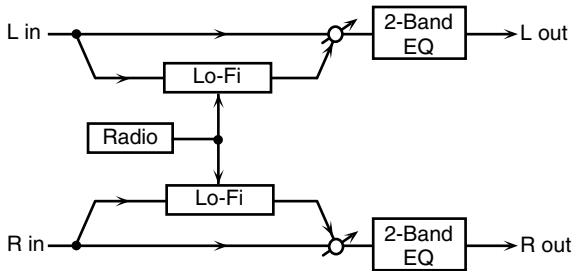
Эффект ухудшения качества звука в креативных целях.



Параметр	Значение	Описание
Pre Filter Type	1 – 6	Тип фильтра для звука перед его прохождением через эффект 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	OFF, LPF, HPF	Тип фильтра OFF: фильтр не используется LPF: ослабляет усиление выше частоты среза HPF: ослабляет усиление ниже частоты среза
Post Filter Cutoff	200 – 8000 Hz	Основная 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

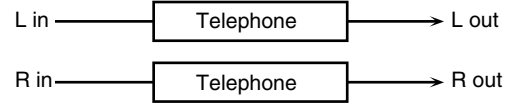
Дополнительно к эффекту Lo-Fi генерирует радиопомехи.



Параметр	Значение	Описание
LoFi Type	1 – 9	Понижает качество звука. Чем больше значение, тем ниже качество звука.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Тип фильтра OFF: фильтр не используется LPF: ослабляет усиление выше частоты среза HPF: ослабляет усиление ниже частоты среза
Post Filter Cutoff	200 – 8000 Hz	Основная частота фильтра на выходе эффекта
Radio Detune #	0 – 127	Имитирует шум настройки радио. Чем больше значение, тем более ощутим 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
Balance #	D100:0W – D0:100W	Баланс громкости между прямым сигналом (D) и сигналом эффекта (W)
Level	0 – 127	Выходной уровень

59: TELEPHONE

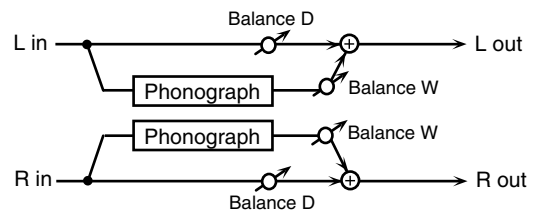
Данный эффект создает звук, свойственный телефонной линии.



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

60: PHONOGRAPH

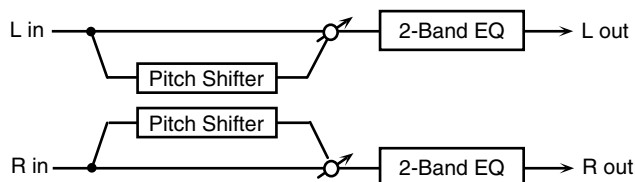
Имитирует звук виниловой пластинки, воспроизводимой на проигрывателе. Этот эффект также имитирует различные типовые шумы пластинки и даже неравномерность привода старого проигрывателя.



Параметр	Значение	Описание
Signal Distortion	0 – 127	Глубина искажений
Frequency Range	0 – 127	Частотная характеристика системы воспроизведения С понижением значения увеличивается впечатление старой системы.
Disc Type	LP, EP, SP	Скорость вращения проигрывателя 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 постоянного "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

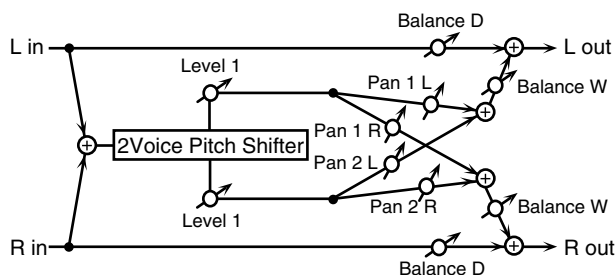
Стереозффект сдвига высоты тона.



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, нота	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.

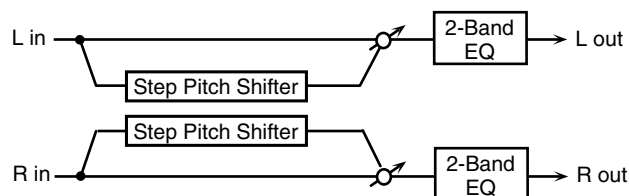


Параметр	Значение	Описание
Pitch1 Coarse #1	-24+12 semi	Высота обработанного блоком Pitch Shift 1 звука с шагом в полутон.
Pitch1 Fine #1	-100+100 cent	Высота обработанного блоком Pitch Shift 1 звука с шагом в 2 цента.
Pitch1 Delay	0 – 1300 msec, нота	Время задержки эффекта Pitch Shift 1.
Pitch1 Feedback #	-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

Параметр	Значение	Описание
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, нота	
Pitch2 Feedback #	-98 – +98%	
Pitch2 Pan #	L64-63R	
Pitch2 Level	0 – 127	
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 степень сдвига изменяется с помощью 16-шаговой секвенции.



Параметр	Значение	Описание
Step 01 – 16	-24 – +12 semi	Сдвиг высоты тона на каждом шаге (в единицах полутонов)
Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость цикла 16-шаговой секвенции
Attack #	0 – 127	Скорость изменения степени высоты тона между шагами
Gate Time #	0 – 127	Длительность обработанного сигнала на каждом шаге
Fine	-100 – +100 cent	Сдвиг высоты тона для всех шагов (с шагом в 2 цента)
Delay Time	0 – 1300 msec, нота	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

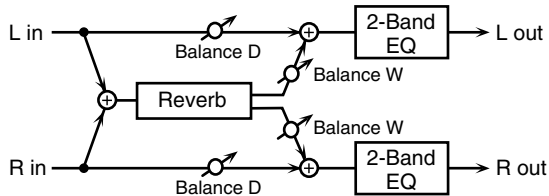
MEMO

Здесь можно использовать управление мультисеквенциями для сброса секвенций к первому шагу (стр. 164).

Список эффектов

64: REVERB

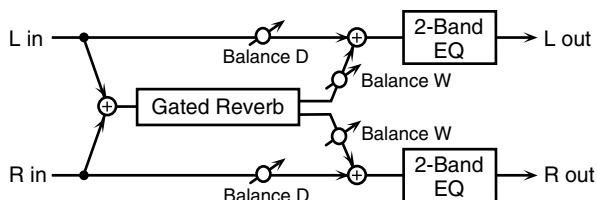
Добавляет звуку реверберацию, имитируя акустическое пространство.



Параметр	Значение	Описание
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Тип реверберации ROOM1: плотная реверберация с быстрым затуханием ROOM2: слабая реверберация с быстрым затуханием STAGE1: реверберация с сильными поздними отражениями STAGE2: реверберация с сильными ранними отражениями HALL1: реверберация с прозрачными отражениями HALL2: реверберация с плотными отражениями
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 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

65: GATED REVERB

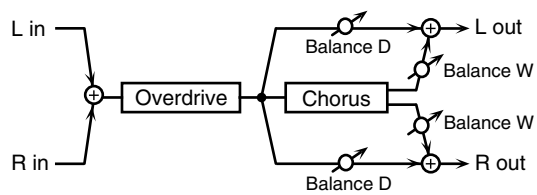
Специальный эффект, в котором звук реверберации срезается до момента естественного затухания.



Параметр	Значение	Описание
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Тип реверберации NORMAL: обычная гейтированная реверберация REVERSE: обратная реверберация SWEEP1: звук реверберации перемещается справа налево SWEEP2: звук реверберации перемещается слева направо

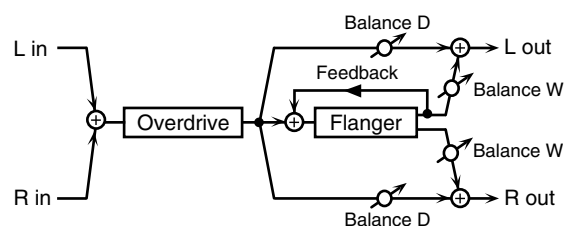
Параметр	Значение	Описание
Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания реверберации.
Gate Time	5 – 500 msec	Время от начала реверберации до момента ее прекращения.
Low Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
High Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ
Balance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

66: OVERDRIVE → CHORUS



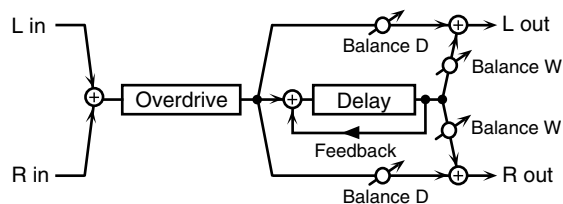
Параметр	Значение	Описание
Overdrive Drive #	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Overdrive Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама звука овердрайва
Chorus Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Chorus Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость модуляции
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	Степень искажений Также изменяет громкость.
Overdrive Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама звука 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, нота	Скорость 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

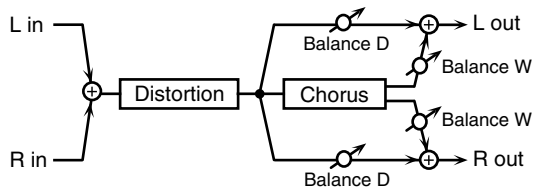
68: OVERDRIVE → DELAY



Параметр	Значение	Описание
Overdrive Drive #	0 – 127	Степень искажений Также изменяет громкость.
Overdrive Pan #	L64 – 63R	Стереопанорама звука овердрайва
Delay Time	0 – 2600 мсек, нота	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 направ- ляемый 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

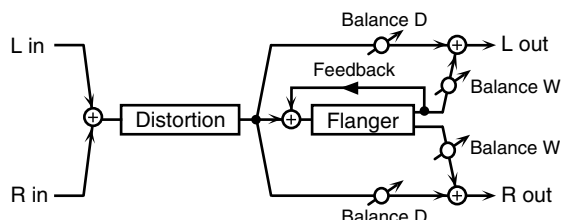
69: DISTORTION → CHORUS

Параметры аналогичны "66: OVERDRIVE → CHORUS" за исключением двух следующих.
Overdrive Drive → Distortion Drive,
Overdrive Pan → Distortion Pan



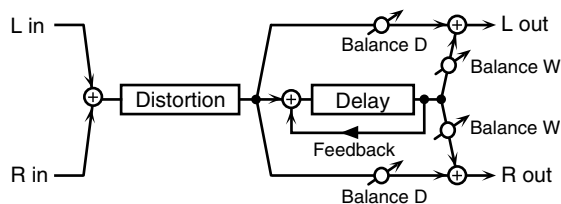
70: DISTORTION → FLANGER

Параметры аналогичны "67: OVERDRIVE → FLANGER," за исключением двух следующих.
Overdrive Drive → Distortion Drive,
Overdrive Pan → Distortion Pan

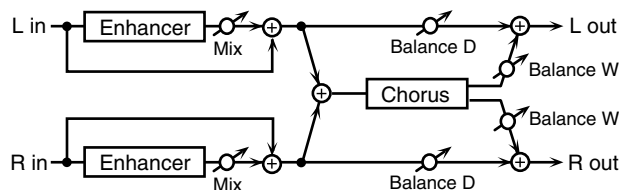


71: DISTORTION → DELAY

Параметры аналогичны "68: OVERDRIVE → DELAY" за исключением двух следующих.
Overdrive Drive → Distortion Drive,
Overdrive Pan → Distortion Pan



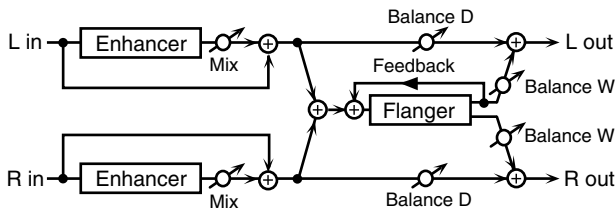
72: ENHANCER → CHORUS



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, нота	Скорость 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

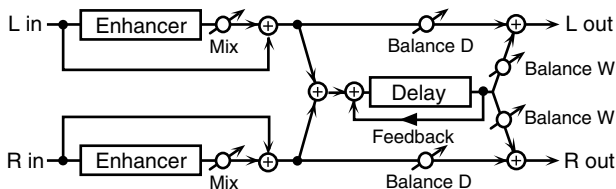
Список эффектов

73: ENHANCER → FLANGER



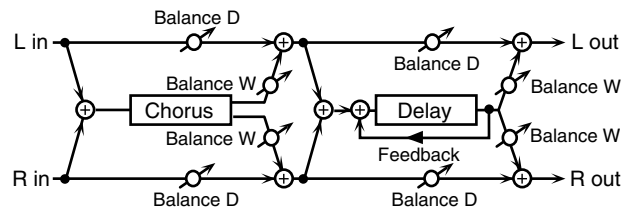
Параметр	Значение	Описание
Enhancer Sens #	0 – 127	Чувствительность энхансера
Enhancer Mix #	0 – 127	Уровень генерируемых энхансером обертонов
Flanger Pre Delay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания флэнжера.
Flanger Rate #	0.05 – 10.00 Hz, нота	Скорость модуляции
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



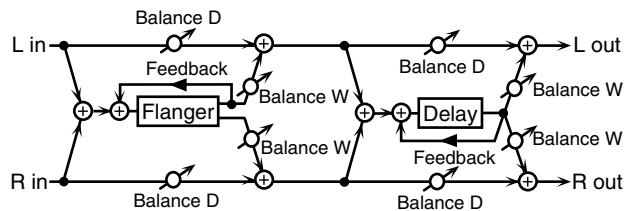
Параметр	Значение	Описание
Enhancer Sens #	0 – 127	Чувствительность энхансера
Enhancer Mix #	0 – 127	Уровень генерируемых энхансером обертонов
Delay Time	0 – 2600 msec, нота	Время задержки.
Delay Feedback #	-98 – +98%	Уровень задержанного сигнала, поступающего обратно в эффект. Отрицательные (-) установки инвертируют фазу.
Delay HF Damp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой направляемый обратно в эффект сигнал задержки фильтруется. 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, нота	Скорость 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, нота	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 фильтруется. 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

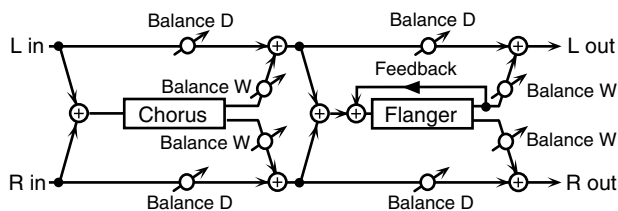
76: FLANGER → DELAY



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, нота	Скорость 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, нота	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 фильтруется. Чтобы не фильтровать высокие частоты, установите этот параметр в BYPASS.

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

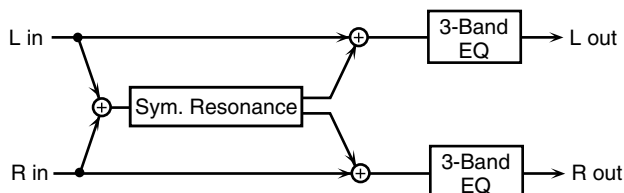
77: CHORUS → FLANGER



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, нота	Скорость 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, нота	Скорость 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

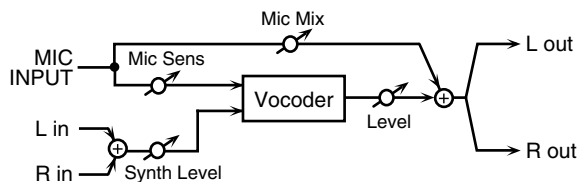
Удерживание демпферной педали акустического рояля позволяет резонировать от взятых нот и другим струнам, что формирует характерный пространственный резонанс. Эффект имитирует типы таких резонансов.



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 отсутствует)
Pre HPF	BYPASS, 16 – 15000 Hz	Частота, ниже которой фильтруется входной сигнал (BYPASS: фильтр отсутствует)
Peaking Freq	200 – 8000 Hz	Частота фильтра, который усиливает/ослабляет выбранный диапазон частот входного сигнала

Параметр	Значение	Описание
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 отсутствует)
LF Damp	BYPASS, 16 – 15000 Hz	Частота, ниже которой фильтруется сигнал звука резонанса (BYPASS: фильтр отсутствует)
Lid	1 – 6	Имитирует реальные изменения звука, зависящие от положения установки крышки рояля.
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, микшируемый с выходом вокодера
Level	0 – 127	Уровень сигнала, прошедшего через вокодер

Параметры хоруса

Процессор эффекта хоруса JUNO-STAGE можно также использовать в качестве процессора стереозадержки. Приведенные установки позволяют выбрать тип эффекта и настроить их характеристики.

Параметр	Значение	Описание
Chorus Type	00 (OFF), 01 (CHORUS), 02 (DELAY), 03 (GM2 CHORUS)	Выбирает хорус или задержку. 00 (OFF): Эффект отключен. 01 (CHORUS): Хорус. 02 (DELAY): Задержка. 03 (GM2 CHORUS): Хорус GM2.
Chorus Level	0 – 127	Уровень хоруса
01: CHORUS		
Filter Type	OFF, LPF, HPF	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, нота	Скорость 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, нота	Время каждой 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 каждой 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 больше 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	Скорость модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Send Level to Reverb	0 – 127	Уровень сигнала хоруса, поступающего на реверберацию.

NOTE

Если время задержки задано нотным значением, понижение темпа будет увеличивать время задержки только до определенного предела. Это вызвано ограничением максимального времени самого эффекта задержки; снижение темпа в какой-то момент приведет к достижению этого предела, на котором время задержки будет оставаться неизменным. Этот верхний предел можно задать при 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	00 (OFF), 01 (REVERB), 02 (SRV ROOM), 03 (SRV HALL), 04 (SRV PLATE), 05 (GM2 REVERB)	Тип реверберации 00 (OFF): Не используется. 01 (REVERB): Стандартная реверберация отражений типовой комнаты. 02 (SRV ROOM): Эмуляция акустических отражений типовой комнаты. 03 (SRV HALL): Эмуляция акустических отражений типового концертного зала. 04 (SRV PLATE): Эмуляция пластинчатого ревербератора, часто применяемого в прошлом и использующего звук колебаний металлической пластины. 05 (GM2 REVERB): Реверберация GM2
Reverb Level	0 – 127	Уровень реверберации
01: REVERB		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Тип реверберации/задержки ROOM1: короткая реверберация с высокой плотностью ROOM2: короткая реверберация с малой плотностью STAGE1: реверберация с 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
Diffusion	0 – 127	Изменение плотности реверберации во времени. Чем выше значение, тем больше увеличение плотности во времени. (Эффект этой установки наиболее заметен с длинными временами 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.

Параметр	Значение	Описание
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.

Параметр	Значение	Описание
05: GM2 REVERB		
Character	0 – 7	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.

Список перформансов

USER (Группа User)

№	Имя	№	Имя
1	Piano / Bass	33	GM2 Template
2	Jazz n' Rhtm	34	SuperRichPNO
3	RollTheRock	35	Bs/Piano
4	Symphonique	36	Brite Piano
5	Back 2 Juno	37	CrystalGrand
6	TinyBee / Bs	38	SuperPhaseEP
7	Funky Stage	39	D50 Memories
8	Eden Gardens	40	RockOrg
9	Concerto Pno	41	Delicate
10	Stage Brass	42	SuperStrings
11	Notre-Dame	43	Braves
12	Dual Rotary	44	Orchestral
13	Silky Analog	45	Sonic
14	Leading D/A	46	Pole
15	Now Friends	47	Twilight
16	Airy Wurly	48	3AM
17	London Stage	49	Ocean
18	Vinstage Pno	50	Jupiters
19	Only Roland	51	Blizzard
20	Vienna 1781	52	Horizon
21	The Leader	53	Buzz
22	Rotary / Bs	54	80s
23	EP / Rotary	55	TripTo80s
24	EP / Bass	56	80s Stack
25	Piano / Brs	57	AutoNoise
26	Dreaming Pno	58	World Lead
27	HypnoRhythm	59	XyloSawLead
28	Dual D-50	60	WoodyFltLd
29	New Age	61	Saturn
30	VOCODER+Bass	62	Tale
31	VOCODER+Orgn	63	Synchronize
32	VOCODER+Pad	64	Gramophone

PRST (Группа Preset)

№	Имя	№	Имя
1	Piano / Bass	33	GM2 Template
2	Jazz n' Rhtm	34	SuperRichPNO
3	RollTheRock	35	Bs/Piano
4	Symphonique	36	Brite Piano
5	Back 2 Juno	37	CrystalGrand
6	TinyBee / Bs	38	SuperPhaseEP
7	Funky Stage	39	D50 Memories
8	Eden Gardens	40	RockOrg
9	Concerto Pno	41	Delicate
10	Stage Brass	42	SuperStrings
11	Notre-Dame	43	Braves
12	Dual Rotary	44	Orchestral
13	Silky Analog	45	Sonic
14	Leading D/A	46	Pole
15	Now Friends	47	Twilight
16	Airy Wurly	48	3AM
17	London Stage	49	Ocean
18	Vinstage Pno	50	Jupiters
19	Only Roland	51	Blizzard
20	Vienna 1781	52	Horizon
21	The Leader	53	Buzz
22	Rotary / Bs	54	80s
23	EP / Rotary	55	TripTo80s
24	EP / Bass	56	80s Stack
25	Piano / Brs	57	AutoNoise
26	Dreaming Pno	58	World Lead
27	HypnoRhythm	59	XyloSawLead
28	Dual D-50	60	WoodyFltLd
29	New Age	61	Saturn
30	VOCODER+Bass	62	Tale
31	VOCODER+Orgn	63	Synchronize
32	VOCODER+Pad	64	Gramophone

Список патчей

USER (Группа User)

User 1 – 128 (CC#0 = 87, CC#32 = 0), User129 – 256 (CC#0 = 87, CC#32 = 1)

№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория
001	88StageGrand	2	AC.Piano	071	HPF Slicer	3	Pulsating	141	Moogy Bass 1	2	Synth Bass
002	Juno-Grand	4	AC.Piano	072	Choir Aahs 1	4	Vox	142	Moogy Bass 2	2	Synth Bass
003	JD-800 Piano	1	AC.Piano	073	Choir Aahs 2	4	Vox	143	Juno Reso	2	Synth Bass
004	Stage Phaser	2	EL.Piano	074	Angels Choir	4	Vox	144	Alpha SBass1	2	Synth Bass
005	Lounge Kit	2	Combination	075	Syn Opera	4	Vox	145	Alpha SBass2	2	Synth Bass
006	Trem Wuly	1	EL.Piano	076	Choir&Str	7	Vox	146	SH Square	2	Synth Bass
007	FM-777	5	EL.Piano	077	Terra Nostra	8	Soft Pad	147	SH Sawtooth	2	Synth Bass
008	SA EPiano	3	EL.Piano	078	Aah Vox	2	Vox	148	Pedal Square	2	Synth Bass
009	HardRockORG1	4	Organ	079	SquLead	4	Soft Lead	149	Doze Bass	1	Synth Bass
010	Rocky Organ	2	Organ	080	Howards Lead	3	Soft Lead	150	Virtual RnBs	2	Synth Bass
011	FullStop Org	3	Organ	081	Windy Synth	3	Soft Lead	151	Saw&MG Bass	4	Synth Bass
012	R&B Organ 2	4	Organ	082	Sineticf	2	Soft Lead	152	SquareBs 1	2	Synth Bass
013	X Perc Organ	3	Organ	083	SoloNzPeaker	1	Soft Lead	153	Sine Lead	1	Soft Lead
014	Smoky Organ	1	Organ	084	Juno SftLd	1	Soft Lead	154	Pure Sin Ld	1	Soft Lead
015	Crummy Organ	2	Organ	085	R&B TriLead	1	Soft Lead	155	PureLD Tri	3	Soft Lead
016	Chapel Organ	2	Organ	086	X-Pulse Lead	2	Soft Lead	156	Sqr Lead 1	2	Soft Lead
017	Mid Pipe Org	4	Organ	087	Theramax	1	Soft Lead	157	Squ Pipe	4	Soft Lead
018	VntgClav	3	Keyboards	088	GR Lead	2	Soft Lead	158	Pure SquLd 1	1	Soft Lead
019	Phase Clavi	2	Keyboards	089	Chubby Lead	2	Soft Lead	159	Pure SquLd 2	2	Soft Lead
020	Funky Line	2	Keyboards	090	Shaku Lead	5	Soft Lead	160	MG Squ Ld 1	2	Soft Lead
021	Harpsy Clavi	2	Keyboards	091	Porta SoloLd	2	Hard Lead	161	MG Squ Ld 2	2	Soft Lead
022	Strings	8	Strings	092	Wind Syn Ld	2	Hard Lead	162	MG Squ Ld 3	1	Soft Lead
023	String Ens	3	Strings	093	Follow Me	2	Hard Lead	163	MG Squ Ld 4	2	Soft Lead
024	Wind & Str 1	7	Orchestra	094	Saw Ld 1	2	Hard Lead	164	Reso G	1	Soft Lead
025	Soft Orch 2	7	Orchestra	095	Sync Ld Mono	1	Hard Lead	165	Mew Lead	1	Soft Lead
026	Hollow	4	Soft Pad	096	Brnt Nylon	1	AC.Guitar	166	Pulstar G	2	Soft Lead
027	Heaven Pad	3	Soft Pad	097	So good !	2	AC.Guitar	167	MG Saw Ld 1	2	Soft Lead
028	Soft OB Pad	3	Soft Pad	098	12str Gtr	3	AC.Guitar	168	MG Saw Ld 2	4	Soft Lead
029	Reso Pad	3	Soft Pad	099	Jazz Guitar	1	EL Guitar	169	Vint SawLead	2	Soft Lead
030	Slow Saw Str	2	Soft Pad	100	Strat Gtr	1	EL Guitar	170	Shy Saw Lead	1	Soft Lead
031	JP Strings 2	5	Soft Pad	101	Trem-o-Vibe	2	Dist.Guitar	171	Mid Saw Ld 1	2	Soft Lead
032	Comb	3	Bright Pad	102	Searing COSM	2	Dist.Guitar	172	Mid Saw Ld 2	2	Soft Lead
033	Super SynStr	2	Bright Pad	103	Larsen /Aft	2	Dist.Guitar	173	Mid Saw Ld 3	1	Soft Lead
034	80s Str	8	Bright Pad	104	Loud Gtr	3	Dist.Guitar	174	Mid Saw Ld 4	4	Soft Lead
035	Polar Night	4	Bright Pad	105	Sitar on C	6	Plucked	175	Mid Saw Ld 5	1	Soft Lead
036	Distant Sun	4	Bright Pad	106	Pat is away	5	Plucked	176	Mid Saw Key	2	Soft Lead
037	BrtBrass	4	AC.Brass	107	Bosporus	3	Plucked	177	ResoSaw Lead	2	Soft Lead
038	Horny Sax	2	Sax	108	Aerial Harp	2	Plucked	178	ResoAmp Ld	2	Soft Lead
039	80s Brass 1	6	Synth Brass	109	Nice Kalimba	1	Plucked	179	Jucy Saw	3	Soft Lead
040	Juno-106 Brs	1	Synth Brass	110	Flute	2	Flute	180	Juno SftLead	1	Soft Lead
041	Poly Brass	2	Synth Brass	111	Andes Mood	1	Flute	181	R&B Tri Ld 1	1	Soft Lead
042	JP8000 Brass	6	Synth Brass	112	LongDistance	1	Ethnic	182	R&B Tri Ld 2	1	Soft Lead
043	Brass	4	Synth Brass	113	Ambi Shaku	3	Ethnic	183	Weather Ld 1	2	Soft Lead
044	SuperSawSlow	2	Other Synth	114	Soprano Sax	1	Sax	184	Weather Ld 2	2	Soft Lead
045	Trance	3	Other Synth	115	Solo AltoSax	1	Sax	185	Weather Pad	4	Soft Lead
046	Trancy Synth	2	Other Synth	116	XP TrnBrethy	1	Sax	186	Weather Ld 3	2	Soft Lead
047	Stacc Heaven	4	Other Synth	117	Good Old Day	3	Wind	187	Shy Soloist	1	Soft Lead
048	Sugar Synth	5	Other Synth	118	BluesHrp V/S	1	Harmonica	188	SoffLead	2	Soft Lead
049	Himalaya Ice	2	Bell	119	Squeeze Me!	4	Accordion	189	CompSaw Ld	2	Soft Lead
050	Wine Glass	4	Bell	120	Solo Tp	2	AC.Brass	190	OB Lead 1	2	Soft Lead
051	Synergy MLT	2	Mallet	121	Violin 1	1	Strings	191	OB Lead 2	2	Soft Lead
052	AirPluck	4	Mallet	122	Cello 1	1	Strings	192	BellSawLead1	3	Soft Lead
053	Marimba	1	Mallet	123	Juno-D Maj7	4	Techno Synth	193	BellSawLead2	4	Soft Lead
054	Cmp'd Fng Bs	3	Bass	124	Sweet House	4	Techno Synth	194	Brusky Ld	3	Soft Lead
055	FingerMaster	2	Bass	125	ElectroDisco	5	Beat&Groove	195	Mod Lead	4	Soft Lead
056	Return2Base!	1	Bass	126	Groove 007	4	Beat&Groove	196	Polysine	2	Soft Lead
057	Chicken Bass	3	Bass	127	Autotrance	4	Beat&Groove	197	Wally Ld	3	Soft Lead
058	Fretnot 1	2	Bass	128	Composonic 2	4	Beat&Groove	198	Belly Ld	3	Soft Lead
059	Got Pop?	1	Bass	129	Passing by	4	Synth FX	199	Castle Ld 1	2	Soft Lead
060	Ac Bass	1	Bass	130	Rich Grand	2	AC.Piano	200	Castle Ld 2	2	Soft Lead
061	Low Bass	3	Synth Bass	131	GermanGrand	2	AC.Piano	201	CompSqu Ld	2	Soft Lead
062	Foundation	2	Synth Bass	132	Oil Can Bass	3	Synth Bass	202	Digi Vox Ld	3	Soft Lead
063	Fat RubberBs	3	Synth Bass	133	Pedal SynBs	2	Synth Bass	203	Digi Lead	3	Soft Lead
064	Punch MG 2	2	Synth Bass	134	Big Mini 1	3	Synth Bass	204	Velo Fonocaz	2	Bright Pad
065	GarageBs2	2	Synth Bass	135	Big Mini 2	2	Synth Bass	205	Jet Pad	8	Bright Pad
066	Acid Bs	2	Synth Bass	136	SH-2 Bs	2	Synth Bass	206	Space Pad	4	Bright Pad
067	Loco Vocco	2	Synth Bass	137	SH-101 Bs	2	Synth Bass	207	Glossy Pad	4	Bright Pad
068	VirtualHuman	4	Pulsating	138	R&B Bass 5	3	Synth Bass	208	Magic Sines	4	Soft Pad
069	Strobot	2	Pulsating	139	R&B Bass 6	1	Synth Bass	209	PAD	3	Soft Pad
070	Strobe	4	Pulsating	140	R&B Bass 7	3	Synth Bass				

User 210 – 256: "INIT PATCH"

Список патчей

PRST (Группа Preset)

Preset 001 – 128 (CC#0= 87, CC#32 =64 PC=1-128), Preset 129 – 256 (CC#0= 87, CC#32 = 65 PC=1 – 128)

№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория
001	88StageGrand	2	AC.Piano	065	FM EP mix	6	EL.Piano	129	SuperDistORG	4	Organ	193	Punker 2	2	Dist.Guitar
002	Juno-Grand	4	AC.Piano	066	FM-777	5	EL.Piano	130	SuperDistLd2	4	Organ	194	Larsen /Aft	2	Dist.Guitar
003	ConcrtPno	2	AC.Piano	067	FM EPad	3	EL.Piano	131	FullDraw Org	3	Organ	195	Rockin' Dly	3	Dist.Guitar
004	GermanGrand	2	AC.Piano	068	EP Stack	4	EL.Piano	132	StakDraw Org	4	Organ	196	Ac Bass	1	Bass
005	Rich Grand	2	AC.Piano	069	EP Belle 1	3	EL.Piano	133	FullStop Org	3	Organ	197	Ulli Ac Bass	2	Bass
006	So true...	2	AC.Piano	070	80s EP	4	EL.Piano	134	Perc Org	4	Organ	198	Downright Bs	3	Bass
007	ConcertPiano	3	AC.Piano	071	SA EPiano	3	EL.Piano	135	VKHold4Speed	4	Organ	199	Cmp'd Fng Bs	3	Bass
008	Warm Piano	2	AC.Piano	072	BrillClav DB	2	Keyboards	136	X Perc Organ	3	Organ	200	Fing Bs	3	Bass
009	ConcertGrand	2	AC.Piano	073	Clav	1	Keyboards	137	Rocky Organ	2	Organ	201	Ultimo Bass	2	Bass
010	Hall Concert	2	AC.Piano	074	VntgClav	3	Keyboards	138	Euro Organ	2	Organ	202	Roomy Bass	2	Bass
011	Bright Tune	2	AC.Piano	075	Cutter Clavi	2	Keyboards	139	Rhythm'n'B	4	Organ	203	FingerMaster	2	Bass
012	Mellow Tune	2	AC.Piano	076	Funky D	2	Keyboards	140	Phono Organ	2	Organ	204	All Round Bs	2	Bass
013	Studio Grand	2	AC.Piano	077	Phase Clavi	2	Keyboards	141	LoFi PercOrg	1	Organ	205	R&B Bs/Slide	2	Bass
014	First Choice	2	AC.Piano	078	BPF Clavi Ph	2	Keyboards	142	Rochno Org	4	Organ	206	Pick Bs	3	Bass
015	Rokkin' pF	2	AC.Piano	079	Pulse Clavi	2	Keyboards	143	R&B Organ 1	2	Organ	207	Thumb Upl	1	Bass
016	Dark Grand	4	AC.Piano	080	PWM Clav	1	Keyboards	144	R&B Organ 2	4	Organ	208	Tubby Mute	2	Bass
017	Grand+Pad	4	AC.Piano	081	Funky Line	2	Keyboards	145	Dist Bee	1	Organ	209	Chicken Bass	3	Bass
018	Warm Pad Pno	4	AC.Piano	082	Biting Clav	2	Keyboards	146	60's Org 1	2	Organ	210	Snug Bass	2	Bass
019	Grand+Vox	4	AC.Piano	083	Analog Clavi	1	Keyboards	147	60's Org 2	2	Organ	211	Return2Base1	1	Bass
020	Cicada Piano	4	AC.Piano	084	Reso Clavi	2	Keyboards	148	Smoky Organ	1	Organ	212	Chorus Bass	2	Bass
021	X Piano +Str	4	AC.Piano	085	Snappy Clav	2	Keyboards	149	SoapOpera	1	Organ	213	A Big Pick	3	Bass
022	Warm Str Pno	6	AC.Piano	086	Over-D6	3	Keyboards	150	Crummy Organ	2	Organ	214	Basement	1	Bass
023	Grand Hall	5	AC.Piano	087	Harpsy Clavi	2	Keyboards	151	Chapel Organ	2	Organ	215	Fretnot 1	2	Bass
024	Rapsody	7	AC.Piano	088	Harpsi	4	Keyboards	152	Grand Pipe	3	Organ	216	Fretnot 2	3	Bass
025	JD-800 Piano	1	AC.Piano	089	Amadeus	8	Keyboards	153	Pipe Org/Mod	6	Organ	217	RichFretless	2	Bass
026	SA Dance Pno	2	AC.Piano	090	Celesta	1	Keyboards	154	Masked Opera	6	Organ	218	NewAge Frls	3	Bass
027	E-Grand	4	AC.Piano	091	Himalaya Ice	2	Bell	155	Mid Pipe Org	4	Organ	219	SlapBass1	1	Bass
028	Back E-Grand	2	AC.Piano	092	FM Syn Bell	4	Bell	156	Vodkakordion	3	Accordion	220	Slap2 w/Fx	1	Bass
029	Grand+FM	4	AC.Piano	093	D-50 Fantsia	3	Bell	157	Squeeze Mel	4	Accordion	221	Got Pop?	1	Bass
030	Blend Pno	5	AC.Piano	094	Wine Glass	4	Bell	158	Guinguette	3	Accordion	222	JBass v/Thmb	2	Bass
031	Piano Oz	4	AC.Piano	095	MuBox Pad	4	Bell	159	HarWonderca	2	Harmonica	223	Slap Bass	2	Bass
032	FX Piano	4	AC.Piano	096	Bell 1	4	Bell	160	BluesHrp V/S	1	Harmonica	224	X Slap Bass	3	Bass
033	AmbientPiano	4	AC.Piano	097	FM Heaven	4	Bell	161	Green Bullet	2	Harmonica	225	Low Bass	3	Synth Bass
034	Pure EP	1	EL.Piano	098	Juno Glocken	1	Bell	162	Br1 Nylon	1	AC.Guitar	226	Mini Like!	2	Synth Bass
035	Trem EP	1	EL.Piano	099	Music Bells	2	Bell	163	SoftNylN Gtr	2	AC.Guitar	227	MC-404 Bass	2	Synth Bass
036	Phase EP	1	EL.Piano	100	Musicbox	1	Bell	164	Nylon Gt	2	AC.Guitar	228	Fat RubberBs	3	Synth Bass
037	PhaseEPLayer	3	EL.Piano	101	Music Box 2	2	Bell	165	Wet NylN Gtr	3	AC.Guitar	229	SH-101 Bs 1	2	Synth Bass
038	E.Piano	5	EL.Piano	102	Kalimbells	2	Bell	166	Pre Mass Hum	4	AC.Guitar	230	Syn Bass1	3	Synth Bass
039	StageEP Trem	2	EL.Piano	103	Step Ice	4	Bell	167	Thick Steel	2	AC.Guitar	231	Juno-106 Bs	2	Synth Bass
040	Back2the60s	2	EL.Piano	104	Bell 2	2	Bell	168	Uncle Martin	2	AC.Guitar	232	Smooth Bass	2	Synth Bass
041	Stage EP	4	EL.Piano	105	Candy Bell	2	Bell	169	Wide Ac Gtr	4	AC.Guitar	233	Flat Bs	3	Synth Bass
042	Stage Phazer	2	EL.Piano	106	Chime	1	Bell	170	Comp Stil Gtr	2	AC.Guitar	234	Foundation	2	Synth Bass
043	StageCabinet	2	EL.Piano	107	Bell Ring	4	Bell	171	Stl Gtr Duo	2	AC.Guitar	235	Punch MG 2	2	Synth Bass
044	Tine EP	1	EL.Piano	108	Tubular Bell	1	Bell	172	12str Gtr	3	AC.Guitar	236	Electro Rubb	2	Synth Bass
045	LEO EP	4	EL.Piano	109	5th Key	2	Bell	173	So good !	2	AC.Guitar	237	R&B Bass 1	2	Synth Bass
046	LonesomeRoad	2	EL.Piano	110	Bell Monitor	2	Bell	174	StratSeq'nce	3	EL.Guitar	238	Enorjizar	2	Synth Bass
047	Age'nTines	2	EL.Piano	111	TubyRuesday	2	Bell	175	Jazz Guitar	1	EL.Guitar	239	LowFat Bass	3	Synth Bass
048	Brill TremEP	2	EL.Piano	112	Vibrations	2	Mallet	176	DynoJazz Gtr	1	EL.Guitar	240	Doze Bass	1	Synth Bass
049	Crystal EP	2	EL.Piano	113	Vibe	1	Mallet	177	Clean Gtr	1	EL.Guitar	241	DCO Bass	4	Synth Bass
050	Vintage Tine	1	EL.Piano	114	Ringy Vibes	2	Mallet	178	Crimson Gtr	2	EL.Guitar	242	Virtual RnBs	2	Synth Bass
051	Celestial EP	4	EL.Piano	115	Airie VibeZ	4	Mallet	179	Plug n' Gig	1	EL.Guitar	243	Saw&MG Bass	4	Synth Bass
052	Psycho EP	4	EL.Piano	116	Marimba	1	Mallet	180	Kinda Kurt	2	EL.Guitar	244	MG+SubOsc Bs	2	Synth Bass
053	Mk2 phsr	3	EL.Piano	117	FM Wood	4	Mallet	181	Nice Oct Gtr	2	EL.Guitar	245	R&B Bass 2	1	Synth Bass
054	Dreaming EP	4	EL.Piano	118	Xylo	1	Mallet	182	Strat Gtr	1	EL.Guitar	246	R&B Bass 3	2	Synth Bass
055	Balladeer	3	EL.Piano	119	Ethno Keys	2	Mallet	183	Touch Drive	1	Dist.Guitar	247	Not a Bass	2	Synth Bass
056	Remember	2	EL.Piano	120	Synergy.MLT	2	Mallet	184	Chunk	4	Dist.Guitar	248	ResoSyn Bs 1	2	Synth Bass
057	Vibe EP	1	EL.Piano	121	Icy Keys	4	Mallet	185	Trem-o-Vibe	2	Dist.Guitar	249	SH-1 Bass	2	Synth Bass
058	sin(EP)	2	EL.Piano	122	Steel Drums	2	Mallet	186	LP Dist	2	Dist.Guitar	250	SH-101 Bs 2	2	Synth Bass
059	Pure Wuly	1	EL.Piano	123	50'SteelDrms	4	Mallet	187	Hurling Gtr	3	Dist.Guitar	251	Punch MG 1	2	Synth Bass
060	Trem Wuly	1	EL.Piano	124	Xylosizer	2	Mallet	188	Searing COSM	2	Dist.Guitar	252	MKS-50 SynBs	1	Synth Bass
061	Super Wurlly	3	EL.Piano	125	Toy Box	3	Mallet	189	Loud Gtr	3	Dist.Guitar	253	Gashed Bass	2	Synth Bass
062	Wurlly Trem	3	EL.Piano	126	AirPluck	4	Mallet	190	Plugged!!	1	Dist.Guitar	254	Q Bass	3	Synth Bass
063	VelSpdWurlly	2	EL.Piano	127	HardRockORG1	4	Organ	191	Punker 1	2	Dist.Guitar	255	Super-G DX	3	Synth Bass
064	Fonky Fonky	2	EL.Piano	128	HardRockORG2	5	Organ	192	PowerChd	2	Dist.Guitar	256	Kickin' Bass	2	Synth Bass

Preset 257 – 384 (CC#0= 87, CC#32 =66 PC=1 – 128), Preset 385-512 (CC#0= 87, CC#32 =67 PC=1 – 128)

№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория
257	OilDrum Bass	3	Synth Bass	321	Biggie Bows	6	Strings	385	Simple Tutti	2	AC.Brass	449	X-Sink Delay	3	Hard Lead
258	Dust Bass	4	Synth Bass	322	Staccato VS	4	Strings	386	F.Horns Sect	3	AC.Brass	450	Destroyed Ld	2	Hard Lead
259	Glide-iator	2	Synth Bass	323	So Staccato	4	Strings	387	Full sForza	4	AC.Brass	451	Synchro Lead	2	Hard Lead
260	AcidPunch	2	Synth Bass	324	DelicatePizz	4	Strings	388	Stereo Brass	4	AC.Brass	452	Sync Ld Mono	1	Hard Lead
261	TBbasic	1	Synth Bass	325	Vls PizzHall	8	Strings	389	Wide SynBrss	2	Synth Brass	453	SyncModulate	3	Hard Lead
262	Unison Bs	2	Synth Bass	326	Orch Pizz	4	Strings	390	DefuneSawBrs	2	Synth Brass	454	Distorted MG	1	Hard Lead
263	Detune Bass	2	Synth Bass	327	PizzStac VS	6	Strings	391	J-Pop Brass	6	Synth Brass	455	Vampire	2	Hard Lead
264	Lo Bass	3	Synth Bass	328	Mellow Tron	3	Strings	392	80s Brass 1	6	Synth Brass	456	Blue Meanie	2	Hard Lead
265	GarageBs1	3	Synth Bass	329	Tronic Str	2	Strings	393	80s Brass 2	4	Synth Brass	457	Juno Dist Ld	2	Hard Lead
266	GarageBs2	2	Synth Bass	330	Tape Memory	2	Strings	394	Ana Brass	5	Synth Brass	458	Ringmod Lead	4	Hard Lead
267	Sub Sonic	4	Synth Bass	331	Wind & Str 1	7	Orchestra	395	Soft Brass	3	Synth Brass	459	Stimulation	4	Hard Lead
268	Jungle Bs	2	Synth Bass	332	Wind & Str 2	5	Orchestra	396	JP8000 Brass	6	Synth Brass	460	BodyElectric	3	Hard Lead
269	R&B Bass 4	1	Synth Bass	333	Farewell	6	Orchestra	397	Brass	4	Synth Brass	461	Classic Lead	4	Hard Lead
270	Simply Basic	2	Synth Bass	334	Orch & Horns	5	Orchestra	398	Syn Brass	4	Synth Brass	462	Feat Lead	2	Hard Lead
271	Beepin Bass	2	Synth Bass	335	Soft Orch 1	4	Orchestra	399	Syn Brass 2	4	Synth Brass	463	Wire Sync	3	Hard Lead
272	MC-TB Bass	2	Synth Bass	336	Soft Orch 2	7	Orchestra	400	Xpand Brass	2	Synth Brass	464	Epic Lead	2	Hard Lead
273	Acgd Bass	2	Synth Bass	337	Henry IX	4	Orchestra	401	Xpand Brass2	4	Synth Brass	465	Bag Lead	3	Hard Lead
274	Loco Voco	2	Synth Bass	338	Ending Scene	4	Orchestra	402	Super Saw	4	Synth Brass	466	Wezcoast	2	Hard Lead
275	Unplug it!	1	Synth Bass	339	Symphonika	8	Orchestra	403	SoftSynBrass	2	Synth Brass	467	HypzJupiter	3	Hard Lead
276	S&H Bass	2	Synth Bass	340	Mix Hit 2	4	Hit&Stab	404	Silky JP	2	Synth Brass	468	Vintagolizer	4	Hard Lead
277	Destroyed Bs	2	Synth Bass	341	Cheezy Movie	4	Hit&Stab	405	Silk Brs Pad	1	Synth Brass	469	C64 Lead	2	Hard Lead
278	Acid Bs	2	Synth Bass	342	Philly Hit	1	Hit&Stab	406	80s Brass 3	8	Synth Brass	470	303 NRG	2	Hard Lead
279	Lo-Fi TB	1	Synth Bass	343	Smear Hit 1	2	Hit&Stab	407	X-Saw Brass1	2	Synth Brass	471	SqLead	4	Soft Lead
280	Drop Bass	3	Synth Bass	344	Smear Hit 2	2	Hit&Stab	408	Cheesy Brass	4	Synth Brass	472	Sqr Lead	2	Soft Lead
281	Big Mini	3	Synth Bass	345	Good Old Hit	4	Hit&Stab	409	Dual Saw Brs	2	Synth Brass	473	SH Sqr Lead	2	Soft Lead
282	Muffled MG	2	Synth Bass	346	Mix Hit 1	4	Hit&Stab	410	Juno-106 Brs	1	Synth Brass	474	Round SQR	2	Soft Lead
283	Intrusive Bs	2	Synth Bass	347	Lo-Fi Hit	4	Hit&Stab	411	Poly Brass	2	Synth Brass	475	Windy Synth	3	Soft Lead
284	Alpha SynBs	2	Synth Bass	348	2ble Action	2	Hit&Stab	412	Stacked Brs	4	Synth Brass	476	Sqr Diamond	2	Soft Lead
285	TransistorBs	3	Synth Bass	349	In da Cave	2	Hit&Stab	413	Soprano Sax	1	Sax	477	Sinetic	2	Soft Lead
286	Juno-60 Bass	2	Synth Bass	350	Housechord	3	Hit&Stab	414	Solo Sop Sax	1	Sax	478	PeakArpSine	1	Soft Lead
287	Storm Bass	4	Synth Bass	351	Mod Chord	2	Hit&Stab	415	Alto mp	1	Sax	479	Howards Lead	3	Soft Lead
288	Alpha ResoBs	2	Synth Bass	352	Dance Steam	2	Hit&Stab	416	Alto Sax	1	Sax	480	SoloNzPeaker	1	Soft Lead
289	SH-101 Vibe	4	Synth Bass	353	Good Old Day	3	Wind	417	Solo AltoSax	1	Sax	481	Juno SftLd	1	Soft Lead
290	Fazeee Bass	4	Synth Bass	354	WindWood	3	Wind	418	AltoLead Sax	1	Sax	482	R&B TriLead	1	Soft Lead
291	Hi-Energy Bs	2	Synth Bass	355	Clarence.net	2	Wind	419	XP TrnBrethy	1	Sax	483	R&B Tri Ld2	1	Soft Lead
292	Violin 1	1	Strings	356	Oboe	1	Wind	420	Tenor Sax	2	Sax	484	Jupiter Lead	1	Soft Lead
293	Violin 2	1	Strings	357	Hall Oboe	1	Wind	421	Fat TenorSax	3	Sax	485	Dig-n-Duke	2	Soft Lead
294	Viola	3	Strings	358	English Horn	1	Wind	422	Baritone Sax	1	Sax	486	SoftLead	2	Soft Lead
295	Cello 1	1	Strings	359	Bassoon	1	Wind	423	Sax Sect. 1	3	Sax	487	Mid Saw Ld	4	Soft Lead
296	Cello 2	1	Strings	360	Flute	2	Flute	424	Sax Sect. 2	4	Sax	488	X-Pulse Lead	2	Soft Lead
297	Contrabass	4	Strings	361	Piccolo	2	Flute	425	Horny Sax	2	Sax	489	Mild 2-SawLd	2	Soft Lead
298	Dolce Qrt	2	Strings	362	Andes Mood	1	Flute	426	FXM Alto Sax	1	Sax	490	Mew Lead	1	Soft Lead
299	Chamber Str	3	Strings	363	HimalayaPipe	4	Flute	427	Porta SoloLd	2	Hard Lead	491	Shy Soloist	1	Soft Lead
300	Small Str	7	Strings	364	Solo Tp	2	AC.Brass	428	Porta Lead	2	Hard Lead	492	Theramax	1	Soft Lead
301	Marcato	2	Strings	365	Horn Chops	2	AC.Brass	429	Wind Syn Ld	2	Hard Lead	493	Therasqu	1	Soft Lead
302	Bright Str	2	Strings	366	Flugel Horn	1	AC.Brass	430	Saw Ld 1	2	Hard Lead	494	GR Lead	2	Soft Lead
303	String Ens	3	Strings	367	Spit Flugel	3	AC.Brass	431	Saw Ld 2	2	Hard Lead	495	SH-2 Lead	2	Soft Lead
304	Strings	8	Strings	368	Mute Tp /Mod	3	AC.Brass	432	Juno Lead	2	Hard Lead	496	ResoLead	3	Soft Lead
305	Stringz 101	2	Strings	369	Harmon Mute	1	AC.Brass	433	Follow Me	2	Hard Lead	497	Modulated Ld	1	Soft Lead
306	Crossed Bows	5	Strings	370	Soft Tb	2	AC.Brass	434	DC Triangle	2	Hard Lead	498	Synthi Fizz	2	Soft Lead
307	Warm Strings	5	Strings	371	Solo Tb	1	AC.Brass	435	Sqr-Sequence	1	Hard Lead	499	Wasy Lead	1	Soft Lead
308	Stacc mp Str	4	Strings	372	Solo Bone	2	AC.Brass	436	Pure Square	2	Hard Lead	500	Pulstar Ld	1	Soft Lead
309	Movie Scene	4	Strings	373	XP Horn	1	AC.Brass	437	Griggley	2	Hard Lead	501	Naked Lead	1	Soft Lead
310	Hybrid Str 1	6	Strings	374	Grande Tuba	2	AC.Brass	438	LegatoSaw	2	Hard Lead	502	Alpha Spit	1	Soft Lead
311	Gang Strangs	6	Strings	375	Tuba	1	AC.Brass	439	Lone Prophat	1	Hard Lead	503	Violin Lead	2	Soft Lead
312	Clustered!?	8	Strings	376	StackTp Sect	4	AC.Brass	440	Dual Profs	2	Hard Lead	504	Mod Lead	4	Soft Lead
313	Full Strings	4	Strings	377	Tb Section	5	AC.Brass	441	Гъуо Нахмите	2	Hard Lead	505	JP Saw Lead	2	Soft Lead
314	X StrSection	4	Strings	378	TpTb Sect.	2	AC.Brass	442	Q DualSaws	2	Hard Lead	506	Tristar	2	Soft Lead
315	Oct Strings	6	Strings	379	BrtBrass	4	AC.Brass	443	Mogulator Ld	2	Hard Lead	507	Chubby Lead	2	Soft Lead
316	Sahara Str	4	Strings	380	BrsSect 1	7	AC.Brass	444	DirtyVoltage	2	Hard Lead	508	Sneaky Leady	2	Soft Lead
317	Random Mood	6	Strings	381	BrsSect 2	8	AC.Brass	445	Clean?	2	Hard Lead	509	Shaku Lead	5	Soft Lead
318	X Hall Str	8	Strings	382	Tpts & Tmbs	2	AC.Brass	446	Distortion	4	Hard Lead	510	Legato Tkno	1	Soft Lead
319	Slow Str	8	Strings	383	Brass & Sax	5	AC.Brass	447	Syn Ld	2	Hard Lead	511	ResoSawLd	2	Soft Lead
320	Hybrid Str 2	7	Strings	384	BrassPartOut	6	AC.Brass	448	SynLead 0322	2	Hard Lead	512	SluCed Lead	2	Soft Lead

Список патчей

Preset 513 – 640 (CC#0= 87, CC#32 =68 PC=1 – 128), Preset 641-768 (CC#0= 87, CC#32 =69 PC=1 – 128)

№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория
513	Mini Growl	2	Soft Lead	577	Euro Teuro	6	Pulsating	641	ResoSweep Dn	1	Synth FX	705	Нажмитейн	2	Other Synth
514	Evangelized	2	Soft Lead	578	Auto Trance	2	Pulsating	642	Zap B3 & C4	1	Synth FX	706	High Five	2	Other Synth
515	Air Lead	4	Soft Lead	579	Eureggae	2	Pulsating	643	PolySweep Nz	4	Synth FX	707	4DaCommonMan	4	Other Synth
516	Juno-D Maj7	4	Techno Synth	580	Sorry4theDLY	2	Pulsating	644	Strange Land	6	Synth FX	708	Orgaenia	5	Other Synth
517	Sweet House	4	Techno Synth	581	Beat Pad	3	Pulsating	645	S&H Voc	2	Synth FX	709	Sleeper	4	Other Synth
518	Periscope	4	Techno Synth	582	TMT Seq Pad	4	Pulsating	646	12th Planet	2	Synth FX	710	Sugar Synth	5	Other Synth
519	5th Голоса	6	Techno Synth	583	ForYourBreak	4	Pulsating	647	Scare	7	Synth FX	711	Ice Palace	4	Other Synth
520	HPF Sweep	2	Techno Synth	584	HPF Slicer	3	Pulsating	648	Hillside	1	Synth FX	712	Story Harp	7	Other Synth
521	BPF Saw	4	Techno Synth	585	Sliced Choir	6	Pulsating	649	Mod Scanner	2	Synth FX	713	LostParadise	5	Other Synth
522	Moon Synth	2	Techno Synth	586	Digi-Doo	2	Pulsating	650	SoundOnSound	1	Synth FX	714	Magnetic 5th	2	Other Synth
523	DelyResoSaws	2	Techno Synth	587	PanningFrmnt	2	Pulsating	651	Gasp	8	Synth FX	715	DigimaX	2	Other Synth
524	R-Trance	7	Techno Synth	588	Dirty Beat	7	Pulsating	652	ResoSweep Up	1	Synth FX	716	Exhale	2	Other Synth
525	Braatz...	6	Techno Synth	589	Electrons	1	Pulsating	653	Magic Wave	2	Synth FX	717	X-panda	2	Other Synth
526	AllinOneRiff	7	Techno Synth	590	Protons	2	Pulsating	654	Shangri-La	5	Synth FX	718	Saw Keystep	2	Other Synth
527	YZ Again	7	Techno Synth	591	Brisk Vortex	3	Pulsating	655	CerealKiller	1	Synth FX	719	4mant Cycle	1	Other Synth
528	Flazzy Lead	8	Techno Synth	592	Throbulax	2	Pulsating	656	Cosmic Drops	1	Synth FX	720	Modular	2	Other Synth
529	Coffee Bee	2	Techno Synth	593	Lonizer	4	Pulsating	657	Space Echo	4	Synth FX	721	Angel Pipes	2	Other Synth
530	Stage-303	1	Techno Synth	594	diGital Pad	4	Pulsating	658	Robot Sci-Fi	4	Synth FX	722	Wired Synth	8	Other Synth
531	Dance Saws	8	Techno Synth	595	StepPitShift	2	Pulsating	659	Stacc Heaven	4	Other Synth	723	Analog Dream	3	Other Synth
532	AluminmWires	3	Techno Synth	596	Pad Pulses	3	Pulsating	660	Juno Paly	4	Other Synth	724	DCO Bell Pad	4	Other Synth
533	Fred&Barney	6	Techno Synth	597	Seq-Pad 2	8	Pulsating	661	DigitalDream	2	Other Synth	725	Fanta	3	Other Synth
534	Electrostars	4	Techno Synth	598	DSP Chaos	1	Pulsating	662	Jucy Saw	3	Other Synth	726	Juno 5th	2	Other Synth
535	LoFiSequence	2	Techno Synth	599	Dancefloor	4	Pulsating	663	Cue Tip	1	Other Synth	727	DoubleBubble	4	Other Synth
536	Melodic Line	2	Techno Synth	600	Minor Thirds	2	Pulsating	664	Wasy Synth	2	Other Synth	728	Comb	3	Bright Pad
537	TB Wah	1	Techno Synth	601	FX World	2	Pulsating	665	TB-Sequence	2	Other Synth	729	Super SynStr	2	Bright Pad
538	Waving TB303	3	Techno Synth	602	Mr. Fourier	3	Pulsating	666	Europe Xpres	2	Other Synth	730	80s Str	8	Bright Pad
539	Digi Seq	3	Techno Synth	603	Nu Trance X	2	Pulsating	667	Squeepy	1	Other Synth	731	PhaseStrings	2	Bright Pad
540	Juno Seq Saw	1	Techno Synth	604	Auto 5thSaws	4	Pulsating	668	DOC Stack	2	Other Synth	732	Voyager	4	Bright Pad
541	Reso Seq Saw	1	Techno Synth	605	Cross Talk	1	Pulsating	669	Sweep Lead	2	Other Synth	733	Cosmic Rays	4	Bright Pad
542	DetuneSeqSaw	2	Techno Synth	606	Reanimation	2	Pulsating	670	80s Saws 1	8	Other Synth	734	Stringship	4	Bright Pad
543	Technotribe	2	Techno Synth	607	VoX Chopper	2	Pulsating	671	80s Saws 2	6	Other Synth	735	Fat Stacks	4	Bright Pad
544	Teethy Grit	3	Techno Synth	608	Trevor's Pad	4	Pulsating	672	80s Saws 3	5	Other Synth	736	Strings R Us	2	Bright Pad
545	Repetition	4	Techno Synth	609	Fantomas Pad	5	Pulsating	673	Digitalless	2	Other Synth	737	Electric Pad	3	Bright Pad
546	Killerbeez	4	Techno Synth	610	Jazzy Arps	4	Pulsating	674	Flip Pad	3	Other Synth	738	Neo RS-202	2	Bright Pad
547	Acid Lead	2	Techno Synth	611	Keep Running	4	Pulsating	675	Short Detune	2	Other Synth	739	OB Rezo Pad	3	Bright Pad
548	Tranceformer	1	Techno Synth	612	Step In	4	Pulsating	676	forSequence	2	Other Synth	740	Synthi Ens	4	Bright Pad
549	Anadroid	1	Techno Synth	613	Echo Echo	8	Pulsating	677	Memory Pluck	2	Other Synth	741	Giant Sweep	2	Bright Pad
550	Shroomy	3	Techno Synth	614	Keep going	4	Pulsating	678	Metalic Bass	2	Other Synth	742	Mod Dare	4	Bright Pad
551	Noize R us	2	Techno Synth	615	Arposphere	4	Pulsating	679	Aqua	2	Other Synth	743	Space	4	Bright Pad
552	Beep Melodie	4	Techno Synth	616	Voco Riff	4	Pulsating	680	Big Planet	2	Other Synth	744	Digi-Swell	3	Bright Pad
553	Morpher	8	Techno Synth	617	Pulsator	4	Pulsating	681	Wet Atax	2	Other Synth	745	Surfer	2	Bright Pad
554	Uni-G	2	Techno Synth	618	Motion Bass	2	Pulsating	682	Houze Clavi	2	Other Synth	746	New Year Day	4	Bright Pad
555	Power Synth	4	Techno Synth	619	Sine Magic	3	Pulsating	683	SuperSawSlow	2	Other Synth	747	Polar Morn	4	Bright Pad
556	Hoover Again	4	Techno Synth	620	Juno-D Slice	3	Pulsating	684	Trance	3	Other Synth	748	Distant Sun	4	Bright Pad
557	Alpha Said..	2	Techno Synth	621	Pulsatron	4	Pulsating	685	Trancy X	4	Other Synth	749	PG Chimes	4	Bright Pad
558	Ravers Awake	2	Techno Synth	622	Mega Sync	2	Pulsating	686	Trancy Synth	2	Other Synth	750	Saturn Rings	4	Bright Pad
559	Tekno Gargle	2	Techno Synth	623	Passing by	4	Synth FX	687	Juno Trnce	4	Other Synth	751	Brusky	4	Bright Pad
560	Tranceiver	4	Techno Synth	624	Lazer Points	2	Synth FX	688	Saw Stack	2	Other Synth	752	2 Point 2	7	Bright Pad
561	Techno Dream	4	Techno Synth	625	Retro Sci-Fi	4	Synth FX	689	Frgile Saws	2	Other Synth	753	2.2 Pad	7	Bright Pad
562	Techno Pizz	4	Techno Synth	626	Magic Chime	4	Synth FX	690	Steamed Sawz	2	Other Synth	754	two.two Pad	4	Bright Pad
563	VirtualHuman	4	Pulsating	627	TryThis!	3	Synth FX	691	RAVtune	2	Other Synth	755	SaturnHolida	2	Bright Pad
564	Strobot	2	Pulsating	628	New Planetz	4	Synth FX	692	Bustranza	2	Other Synth	756	Neuro-Drone	7	Bright Pad
565	Strobe	4	Pulsating	629	Jet Noise	4	Synth FX	693	AftTch Ji-n	2	Other Synth	757	In The Pass	3	Bright Pad
566	Strobe X	5	Pulsating	630	Chaos 2003	4	Synth FX	694	JP OctAttack	2	Other Synth	758	Polar Night	4	Bright Pad
567	Rhythmic 5th	4	Pulsating	631	Control Room	4	Synth FX	695	Oct Unison	6	Other Synth	759	5th	3	Bright Pad
568	Pad	3	Pulsating	632	OutOf sortz	5	Synth FX	696	Xtatic	4	Other Synth	760	MistOver5ths	4	Bright Pad
569	DarknessSide	6	Pulsating	633	Scatter	7	Synth FX	697	Dirty Combo	2	Other Synth	761	Gritty Pad	1	Bright Pad
570	Shape of X	5	Pulsating	634	Low Beat-S	5	Synth FX	698	FM's Attack	3	Other Synth	762	India Garden	6	Bright Pad
571	Dance	5	Pulsating	635	WainOutside	2	Synth FX	699	Digi-vox Syn	1	Other Synth	763	BillionStars	4	Bright Pad
572	ShapeURMusic	5	Pulsating	636	Breath Echo	1	Synth FX	700	Fairy Factor	6	Other Synth	764	Sand Pad	2	Bright Pad
573	Synth Force	4	Pulsating	637	SoundStrange	3	Synth FX	701	Tempest	2	Other Synth	765	ReverseSweep	2	Bright Pad
574	Trance Split	2	Pulsating	638	Cosmic Pulse	2	Synth FX	702	X-Racer	2	Other Synth	766	HugeSoundMod	4	Bright Pad
575	Step Trance	1	Pulsating	639	Faked Piano	4	Synth FX	703	TB Booster	2	Other Synth	767	Metal Swell	5	Bright Pad
576	Chop Synth	2	Pulsating	640	Crystal Soft	2	Synth FX	704	Syn-Orch/Mod	4	Other Synth	768	NuSoundtrack	4	Bright Pad

Preset 769 – 896 (CC#0= 87, CC#32 =70 PC=1-128), Preset 897 – 1024 (CC#0= 87, CC#32 =71 PC=1 – 128)
 Preset 1025 – 1027 (CC#0= 87, CC#32 =72 PC=1 – 3)

№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория	№	Имя	Голоса	Категория
769	Phat Strings	4	Bright Pad	833	Choir&Str	7	Vox	897	Grand 1	2	AC.Piano	961	D.Bar Org 19	4	Organ
770	Soft OB Pad	3	Soft Pad	834	Aah Vox	2	Vox	898	Piano 2	2	AC.Piano	962	D.Bar Org 20	4	Organ
771	Hollow	4	Soft Pad	835	Synvox	2	Vox	899	Grand 3	2	AC.Piano	963	D.Bar Org 21	4	Organ
772	Sqr Pad	4	Soft Pad	836	Uhmhm	8	Vox	900	Grand 4	2	AC.Piano	964	Cathedral	4	Organ
773	Silk Pad	3	Soft Pad	837	Morning Star	3	Vox	901	Grand 5	2	AC.Piano	965	Posit/Mod	4	Organ
774	WarmReso Pad	2	Soft Pad	838	Syn Opera	4	Vox	902	Piano 1	2	AC.Piano	966	Nylon 1	2	AC.Guitar
775	Soft Pad	3	Soft Pad	839	BeautifulOne	4	Vox	903	Piano 2	2	AC.Piano	967	Nylon 2	2	AC.Guitar
776	Air Pad	4	Soft Pad	840	Ooze	2	Vox	904	Piano 3	2	AC.Piano	968	Nylon 3	2	AC.Guitar
777	Soft Breeze	2	Soft Pad	841	Aerial Choir	4	Vox	905	Piano 4	2	AC.Piano	969	NylonSld	1	AC.Guitar
778	JP Strings 1	3	Soft Pad	842	3D Vox	3	Vox	906	FairyPno	6	AC.Piano	970	St.Nylon	4	AC.Guitar
779	JP Strings 2	5	Soft Pad	843	Film Cue	4	Vox	907	Meditate Pno	4	AC.Piano	971	Ac Bass2	2	Bass
780	DelayStrings	3	Soft Pad	844	Paradise	4	Vox	908	Layers	4	AC.Piano	972	Ac Bass3	2	Bass
781	NorthStrings	4	Soft Pad	845	Sad ceremony	8	Vox	909	EP 1	2	EL.Piano	973	FingrBs1	2	Bass
782	Syn Str	5	Soft Pad	846	Lost Голоса	4	Vox	910	EP 2	2	EL.Piano	974	FingrBs2	2	Bass
783	Slow Saw Str	2	Soft Pad	847	Jazz Doos	4	Vox	911	EP 3	2	EL.Piano	975	P.Bass	2	Bass
784	Syn Strings	2	Soft Pad	848	Beat Vox	1	Vox	912	EP Trm 1	2	EL.Piano	976	Fretless	2	Bass
785	OB Slow Str	2	Soft Pad	849	Talk 2 Me	2	Vox	913	EP Trm 2	2	EL.Piano	977	Pick Bs2	2	Bass
786	Strings Pad	2	Soft Pad	850	FM Vox	4	Vox	914	EP Trm 3	2	EL.Piano	978	SlwOrch1	6	Orchestra
787	R&B SoftPad	2	Soft Pad	851	Let's Talk!	3	Vox	915	Wurly 1	2	EL.Piano	979	SlwOrch2	8	Orchestra
788	Reso Pad	3	Soft Pad	852	Nice Kalimba	1	Plucked	916	Wurly 2	2	EL.Piano	980	Strings2	2	Strings
789	Phat Pad	2	Soft Pad	853	Quiet River	4	Plucked	917	Wurly 3	2	EL.Piano	981	DynaStrSect1	4	Strings
790	PhaserPad	2	Soft Pad	854	Teky Drop	4	Plucked	918	WlyTrm 1	2	EL.Piano	982	DynaStrSect2	4	Strings
791	Mystic Str	5	Soft Pad	855	Pat is away	5	Plucked	919	WlyTrm 2	2	EL.Piano	983	Staccato	6	Strings
792	Glass Organ	3	Soft Pad	856	Sitar 1	4	Plucked	920	WlyTrm 3	2	EL.Piano	984	DynaPizz	6	Strings
793	Wind Pad	4	Soft Pad	857	Sitar 2	5	Plucked	921	Chorus 1	2	EL.Piano	985	Bs MG	2	Synth Bass
794	Combination	4	Soft Pad	858	Sitar on C	6	Plucked	922	Chorus 2	2	EL.Piano	986	Bs Reso1	2	Synth Bass
795	HumanKindnes	4	Soft Pad	859	Sitar Baby	1	Plucked	923	Chorus 3	2	EL.Piano	987	Bs Reso2	2	Synth Bass
796	BeautyPad	4	Soft Pad	860	Elec Sitar	3	Plucked	924	EP Belle 2	1	EL.Piano	988	Bs Alpha	2	Synth Bass
797	Atmospherics	2	Soft Pad	861	Neo Sitar	2	Plucked	925	FM EP 1	1	EL.Piano	989	Bs MKS	2	Synth Bass
798	Terra Nostra	8	Soft Pad	862	SaraswatiRvr	3	Plucked	926	FM EP 2	1	EL.Piano	990	Bs SH	2	Synth Bass
799	OB Aaahs	4	Soft Pad	863	Bosporus	3	Plucked	927	Tine+Pad	6	EL.Piano	991	Bs TB	2	Synth Bass
800	Vulcano Pad	5	Soft Pad	864	Santur Stack	4	Plucked	928	Wly+Pad	6	EL.Piano	992	Bs MC	2	Synth Bass
801	Cloud #9	3	Soft Pad	865	Aerial Harp	2	Plucked	929	Vibe 2	1	Mallet	993	Bs Pedal	2	Synth Bass
802	Organic Pad	3	Soft Pad	866	Harpiness	2	Plucked	930	Clav 2	2	Keyboards	994	BsReleas	2	Synth Bass
803	Hum Pad	4	Soft Pad	867	Skydiver	2	Plucked	931	Clav 3	2	Keyboards	995	BsCheeze	2	Synth Bass
804	Vox Pad	4	Soft Pad	868	TroubadorEns	4	Plucked	932	Clav 4	2	Keyboards	996	Ld Tri 1	3	Hard Lead
805	Digital Aahs	3	Soft Pad	869	Jamisen	2	Plucked	933	Vibrabel	1	Bell	997	Ld Tri 2	4	Hard Lead
806	Tri 5th Pad	4	Soft Pad	870	Koto	8	Plucked	934	Celesta2	1	Bell	998	Ld Sqr 1	3	Hard Lead
807	MovinPad	8	Soft Pad	871	Monsoon	4	Plucked	935	B Org 1	5	Organ	999	Ld Sqr 2	4	Hard Lead
808	Seq-Pad 1	8	Soft Pad	872	Bend Koto	2	Plucked	936	B Org 2	5	Organ	1000	Ld Saw 1	3	Hard Lead
809	Follow	2	Soft Pad	873	LongDistance	1	Ethnic	937	B Org 3	5	Organ	1001	Ld Saw 2	4	Hard Lead
810	Consolament	3	Soft Pad	874	Ambi Shaku	3	Ethnic	938	B Org 4	5	Organ	1002	Ld GR 1	3	Hard Lead
811	Spacious Pad	4	Soft Pad	875	Lochscape	2	Ethnic	939	B Org 5	5	Organ	1003	Ld GR 2	4	Hard Lead
812	JD Pop Pad	3	Soft Pad	876	PipeDream	4	Ethnic	940	B Org 6	5	Organ	1004	Ld Oct 1	3	Hard Lead
813	JP-8 Phase	4	Soft Pad	877	Far East	4	Ethnic	941	B Org 7	5	Organ	1005	Ld Oct 2	4	Hard Lead
814	Nu Epic Pad	2	Soft Pad	878	Banjo	2	Fretted	942	B Org 8	5	Organ	1006	Ld Swp 1	3	Hard Lead
815	Forever	5	Soft Pad	879	Timpani+Low	4	Percussion	943	D.Bar Org 1	2	Organ	1007	Ld Swp 2	4	Hard Lead
816	Flange Dream	4	Soft Pad	880	Timpani Roll	2	Percussion	944	D.Bar Org 2	2	Organ	1008	Ld Sine1	3	Hard Lead
817	Evolution X	2	Soft Pad	881	Bass Drum	4	Percussion	945	D.Bar Org 3	2	Organ	1009	Ld Sine2	4	Hard Lead
818	Heaven Pad	3	Soft Pad	882	Ambidextrous	2	Sound FX	946	D.Bar Org 4	3	Organ	1010	Syn Str2	6	Soft Pad
819	Angelis Pad	4	Soft Pad	883	En-co-re	4	Sound FX	947	D.Bar Org 5	3	Organ	1011	Syn Str3	6	Soft Pad
820	Juno-106 Str	1	Soft Pad	884	Mobile Phone	1	Sound FX	948	D.Bar Org 6	3	Organ	1012	Syn Pad1	6	Soft Pad
821	JupiterMoves	2	Soft Pad	885	ElectroDisco	5	Beat&Groove	949	D.Bar Org 7	3	Organ	1013	Syn Pad2	6	Soft Pad
822	Oceanic Pad	2	Soft Pad	886	Groove 007	4	Beat&Groove	950	D.Bar Org 8	3	Organ	1014	SynPoly1	6	Other Synth
823	Fairy's Song	4	Soft Pad	887	In Da Groove	4	Beat&Groove	951	D.Bar Org 9	3	Organ	1015	SynPoly2	6	Other Synth
824	Borealis	2	Soft Pad	888	Sweet 80s	4	Beat&Groove	952	D.Bar Org 10	3	Organ	1016	Syn Brs1	6	Synth Brass
825	JX Warm Pad	2	Soft Pad	889	Auto trance	4	Beat&Groove	953	D.Bar Org 11	3	Organ	1017	Syn Brs2	6	Synth Brass
826	Analog Bgrnd	3	Soft Pad	890	Juno Pop	4	Beat&Groove	954	D.Bar Org 12	3	Organ	1018	Oct Brs1	6	Synth Brass
827	Choir Aahs 1	4	Vox	891	Compusonic 1	4	Beat&Groove	955	D.Bar Org 13	2	Organ	1019	Oct Brs2	6	Synth Brass
828	Choir Aahs 2	4	Vox	892	Compusonic 2	4	Beat&Groove	956	D.Bar Org 14	2	Organ	1020	Pad Airy	8	Soft Pad
829	ChoirOoh/Aft	4	Vox	893	80s Combo	3	Combination	957	D.Bar Org 15	2	Organ	1021	Pad Soft	4	Bright Pad
830	Angels Choir	4	Vox	894	Analag Days	3	Combination	958	D.Bar Org 16	3	Organ	1022	Pad Pure	4	Bright Pad
831	Angelique	4	Vox	895	Techno Craft	3	Combination	959	D.Bar Org 17	3	Organ	1023	Pad Vox1	2	Bright Pad
832	Gospel Oohs	2	Vox	896	Lounge Kit	2	Combination	960	D.Bar Org 18	3	Organ	1024	Pad Vox2	2	Bright Pad
												1025	VOCODER Robt	1	Vox
												1026	VOCODER Chr	1	Vox
												1027	VOCODER Ens	1	Vox

GM (Группа GM2)

№	Имя	Категория	Голоса	LSB	PC
001	Piano 1	AC.PIANO	2	0	1
002	Piano 1w	AC.PIANO	2	1	
003	European Pf	AC.PIANO	2	2	
004	Piano 2	AC.PIANO	2	0	2
005	Piano 2w	AC.PIANO	2	1	
006	Piano 3	AC.PIANO	2	0	3
007	Piano 3w	AC.PIANO	2	1	
008	Honky-tonk	AC.PIANO	2	0	4
009	Honky-tonk 2	AC.PIANO	2	4	
010	E.Piano 1	EL.PIANO	1	0	5
011	St.Soft EP	EL.PIANO	3	1	
012	FM+SA EP	EL.PIANO	3	2	
013	Wurly	EL.PIANO	1	3	
014	E.Piano 2	EL.PIANO	4	0	6
015	Detuned EP 2	EL.PIANO	4	1	
016	St.FM EP	EL.PIANO	4	2	
017	EP Legend	EL.PIANO	4	3	
018	EP Phase	EL.PIANO	2	4	
019	Harpichord	KEYBOARDS	2	0	7
020	Coupled Hps.	KEYBOARDS	7	1	
021	Harpsi.w	KEYBOARDS	2	2	
022	Harpsi.o	KEYBOARDS	4	3	
023	Clav.	KEYBOARDS	2	0	8
024	Pulse Clav	KEYBOARDS	2	1	
025	Celesta	KEYBOARDS	1	0	9
026	Glockenspiel	BELL	1	0	10
027	Music Box	BELL	2	0	11
028	Vibraphone	MALLET	1	0	12
029	Vibraphone w	MALLET	1	1	
030	Marimba	MALLET	1	0	13
031	Marimba w	MALLET	1	1	
032	Xylophone	MALLET	1	0	14
033	Tubular-bell	BELL	1	0	15
034	Church Bell	BELL	1	1	
035	Carillon	BELL	4	2	
036	Santur	PLUCKED	4	0	16
037	Organ 1	ORGAN	3	0	17
038	Trem. Organ	ORGAN	2	1	
039	60's Organ 1	ORGAN	1	2	
040	70's E.Organ	ORGAN	2	3	
041	Organ 2	ORGAN	3	0	18
042	Chorus Or.2	ORGAN	3	1	
043	Perc. Organ	ORGAN	4	2	
044	Organ 3	ORGAN	4	0	19
045	Church Org.1	ORGAN	2	0	20
046	Church Org.2	ORGAN	4	1	
047	Church Org.3	ORGAN	6	2	
048	Reed Organ	ORGAN	3	0	21
049	Puff Organ	ORGAN	1	1	
050	Accordion Fr	ACCRDION	3	0	22
051	Accordion It	ACCRDION	3	1	
052	Harmonica	HARMONICA	2	0	23
053	Bandoneon	ACCRDION	3	0	24
054	Nylon-str.Gt	AC.GUITAR	1	0	25
055	Ukulele	AC.GUITAR	1	1	
056	Nylon Gt.o	AC.GUITAR	2	2	
057	Nylon Gt.2	AC.GUITAR	1	3	
058	Steel-str.Gt	AC.GUITAR	4	0	26
059	12-str.Gt	AC.GUITAR	3	1	
060	Mandolin	AC.GUITAR	2	2	
061	Steel + Body	AC.GUITAR	4	3	
062	Jazz Gt.	EL.GUITAR	1	0	27
063	Pedal Steel	EL.GUITAR	1	1	
064	Clean Gt.	EL.GUITAR	1	0	28

№	Имя	Категория	Голоса	LSB	PC
065	Chorus Gt.	EL.GUITAR	2	1	
066	Mid Tone GTR	EL.GUITAR	1	2	
067	Muted Gt.	EL.GUITAR	1	0	29
068	Funk Pop	EL.GUITAR	1	1	
069	Funk Gt.2	EL.GUITAR	1	2	
070	Jazz Man	EL.GUITAR	1	3	
071	Overdrive Gt	DIST.GUITAR	2	0	30
072	Guitar Pinch	DIST.GUITAR	1	1	
073	DistortionGt	DIST.GUITAR	1	0	31
074	Feedback Gt.	DIST.GUITAR	2	1	
075	Dist Rtm GTR	DIST.GUITAR	2	2	
076	Gt.Harmonics	EL.GUITAR	2	0	32
077	Gt. Feedback	EL.GUITAR	1	1	
078	Acoustic Bs.	BASS	1	0	33
079	Fingered Bs.	BASS	3	0	34
080	Finger Slap	BASS	3	1	
081	Picked Bass	BASS	3	0	35
082	Fretless Bs.	BASS	2	0	36
083	Slap Bass 1	BASS	2	0	37
084	Slap Bass 2	BASS	3	0	38
085	Synth Bass 1	SYNTH BASS	1	0	39
086	SynthBass101	SYNTH BASS	1	1	
087	Acid Bass	SYNTH BASS	1	2	
088	Clavi Bass	SYNTH BASS	2	3	
089	Hammer	SYNTH BASS	2	4	
090	Synth Bass 2	SYNTH BASS	3	0	40
091	Beef FM Bass	SYNTH BASS	2	1	
092	RubberBass 2	SYNTH BASS	2	2	
093	Attack Pulse	SYNTH BASS	1	3	
094	Violin	STRINGS	1	0	41
095	Slow Violin	STRINGS	1	1	
096	Viola	STRINGS	1	0	42
097	Cello	STRINGS	1	0	43
098	Contrabass	STRINGS	1	0	44
099	Tremolo Str	STRINGS	4	0	45
100	PizzicatoStr	STRINGS	4	0	46
101	Harp	PLUCKED	2	0	47
102	Yang Qin	PLUCKED	3	1	
103	Timpani	PERCUSSION	4	0	48
104	Strings	STRINGS	4	0	49
105	Orchestra	ORCHESTRA	7	1	
106	60s Strings	STRINGS	4	2	
107	Slow Strings	STRINGS	4	0	50
108	Syn.Strings1	STRINGS	3	0	51
109	Syn.Strings3	STRINGS	3	1	
110	Syn.Strings2	SOFT PAD	2	0	52
111	Choir Aahs	VOX	4	0	53
112	Chorus Aahs	VOX	4	1	
113	Голоса Oohs	VOX	4	0	54
114	Humming	VOX	4	1	
115	SynVox	VOX	4	0	55
116	Analog Голоса	VOX	2	1	
117	OrchestraHit	HIT&STAB	2	0	56
118	Bass Hit	HIT&STAB	2	1	
119	6th Hit	HIT&STAB	2	2	
120	Euro Hit	HIT&STAB	2	3	
121	Trumpet	AC.BRASS	2	0	57
122	Dark Trumpet	AC.BRASS	1	1	
123	Trombone	AC.BRASS	1	0	58
124	Trombone 2	AC.BRASS	2	1	
125	Bright Tb	AC.BRASS	2	2	
126	Tuba	AC.BRASS	1	0	59
127	MutedTrumpet	AC.BRASS	3	0	60
128	MuteTrumpet2	AC.BRASS	1	1	

№	Имя	Категория	Голоса	LSB	PC
129	French Horns	AC.BRASS	3	0	61
130	Fr.Horn 2	AC.BRASS	1	1	
131	Brass 1	AC.BRASS	4	0	62
132	Brass 2	AC.BRASS	4	1	
133	Synth Brass1	SYNTH BRASS	4	0	63
134	JP Brass	SYNTH BRASS	4	1	
135	Oct SynBrass	SYNTH BRASS	4	2	
136	Jump Brass	SYNTH BRASS	3	3	
137	Synth Brass2	SYNTH BRASS	3	0	64
138	SynBrass sfz	SYNTH BRASS	2	1	
139	Velo Brass 1	SYNTH BRASS	2	2	
140	Soprano Sax	SAX	1	0	65
141	Alto Sax	SAX	1	0	66
142	Tenor Sax	SAX	1	0	67
143	Baritone Sax	SAX	1	0	68
144	Oboe	WIND	3	0	69
145	English Horn	WIND	1	0	70
146	Bassoon	WIND	1	0	71
147	Clarinet	WIND	2	0	72
148	Piccolo	FLUTE	2	0	73
149	Flute	FLUTE	2	0	74
150	Recorder	FLUTE	1	0	75
151	Pan Flute	FLUTE	1	0	76
152	Bottle Blow	FLUTE	2	0	77
153	Shakuhachi	ETHNIC	2	0	78
154	Whistle	FLUTE	2	0	79
155	Ocarina	FLUTE	3	0	80
156	Square Wave	HARD LEAD	2	0	81
157	MG Square	HARD LEAD	1	1	
158	2600 Sine	HARD LEAD	1	2	
159	Saw Wave	HARD LEAD	2	0	82
160	OB2 Saw	HARD LEAD	1	1	
161	Doctor Solo	HARD LEAD	2	2	
162	Natural Lead	HARD LEAD	2	3	
163	SequencedSaw	HARD LEAD	2	4	
164	Syn.Calliope	SOFT LEAD	2	0	83
165	Chiffer Lead	SOFT LEAD	2	0	84
166	Charang	HARD LEAD	2	0	85
167	Wire Lead	HARD LEAD	2	1	
168	Solo Vox	SOFT LEAD	2	0	86
169	5th Saw Wave	HARD LEAD	2	0	87
170	Bass & Lead	HARD LEAD	2	0	88
171	Delayed Lead	HARD LEAD	2	1	
172	Fantasia	OTHER SYNTH	4	0	89
173	Warm Pad	SOFT PAD	1	0	90
174	Sine Pad	SOFT PAD	2	1	
175	Polysynth	OTHER SYNTH	2	0	91
176	Space Голоса	VOX	4	0	92
177	Itopia	VOX	3	1	
178	Bowed Glass	SOFT PAD	3	0	93
179	Metal Pad	BRIGHT PAD	4	0	94
180	Halo Pad	BRIGHT PAD	3	0	95
181	Sweep Pad	SOFT PAD	3	0	96
182	Ice Rain	OTHER SYNTH	3	0	97
183	Soundtrack	SOFT PAD	5	0	98
184	Crystal	BELL	2	0	99
185	Syn Mallet	BELL	2	1	
186	Atmosphere	AC.GUITAR	3	0	100
187	Brightness	OTHER SYNTH	4	0	101
188	Goblin	PULSATING	3	0	102
189	Echo Drops	BRIGHT PAD	2	0	103
190	Echo Bell	BRIGHT PAD	3	1	
191	Echo Pan	BRIGHT PAD	2	2	
192	Star Theme	BRIGHT PAD	3	0	104

№	Имя	Категория	Голоса	LSB	PC
193	Sitar	PLUCKED	2	0	105
194	Sitar 2	PLUCKED	5	1	
195	Banjo	FRETTED	2	0	106
196	Shamisen	PLUCKED	2	0	107
197	Koto	PLUCKED	4	0	108
198	Taisha Koto	PLUCKED	3	1	
199	Kalimba	PLUCKED	1	0	109
200	Bagpipe	ETHNIC	3	0	110
201	Fiddle	STRINGS	1	0	111
202	Shanai	ETHNIC	2	0	112
203	Tinkle Bell	BELL	3	0	113
204	Agogo	PERCUSSION	1	0	114
205	Steel Drums	MALLET	2	0	115
206	Woodblock	PERCUSSION	1	0	116
207	Castanets	PERCUSSION	1	1	
208	Taiko	PERCUSSION	3	0	117
209	Concert BD	PERCUSSION	4	1	
210	Melo. Tom 1	PERCUSSION	1	0	118
211	Melo. Tom 2	PERCUSSION	1	1	
212	Synth Drum	PERCUSSION	1	0	119
213	808 Tom	PERCUSSION	1	1	
214	Elec Perc	PERCUSSION	1	1	
215	Reverse Cym.	PERCUSSION	1	0	120
216	Gt.FretNoise	AC.GUITAR	1	0	121
217	Gt.Cut Noise	AC.GUITAR	1	1	
218	String Slap	AC.GUITAR	1	2	
219	Breath Noise	SYNTH FX	1	0	122
220	Fl.Key Click	SYNTH FX	1	1	
221	Seashore	SOUND FX	2	0	123
222	Rain	SOUND FX	2	1	
223	Thunder	SOUND FX	1	2	
224	Wind	SOUND FX	2	3	
225	Stream	SOUND FX	2	4	
226	Bubble	SOUND FX	2	5	
227	Bird	SOUND FX	2	0	124
228	Dog	SOUND FX	1	1	
229	Horse-Gallop	SOUND FX	1	2	
230	Bird 2	SOUND FX	1	3	
231	Telephone 1	SOUND FX	1	0	125
232	Telephone 2	SOUND FX	1	1	
233	DoorCreaking	SOUND FX	1	2	
234	Door	SOUND FX	1	3	
235	Scratch	SOUND FX	1	4	
236	Wind Chimes	SOUND FX	2	5	
237	Helicopter	SOUND FX	1	0	126
238	Car-Engine	SOUND FX	1	1	
239	Car-Stop	SOUND FX	1	2	
240	Car-Pass	SOUND FX	1	3	
241	Car-Crash	SOUND FX	2	4	
242	Siren	SOUND FX	1	5	
243	Train	SOUND FX	1	6	
244	Jetplane	SOUND FX	3	7	
245	Starship	SOUND FX	4	8	
246	Burst Noise	SOUND FX	2	9	
247	Applause	SOUND FX	2	0	127
248	Laughing	SOUND FX	1	1	
249	Screaming	SOUND FX	1	2	
250	Punch	SOUND FX	1	3	
251	Heart Beat	SOUND FX	1	4	
252	Footsteps	SOUND FX	1	5	
253	Gun Shot	SOUND FX	1	0	128
254	Machine Gun	SOUND FX	1	1	
255	Lasergun	SOUND FX	1	2	
256	Explosion	SOUND FX	2	3	

Список наборов ударных

USER (Группа User)

№	Имя
001	SF Std Kit
002	WD Std Kit
003	LD Std Kit
004	TY Std Kit
005	StandardKit1
006	StandardKit2
007	StandardKit3
008	Rock Kit 1
009	Rock Kit 2
010	Brush Jz Kit
011	Orch Kit
012	909 808 Kit
013	Limiter Kit
014	HipHop Kit 1
015	R&B Kit
016	HiFi R&B Kit
017	Machine Kit1
018	Kit-Euro:POP
019	House Kit
020	Nu Technica
021	Machine Kit2
022	ArtificalKit
023	Noise Kit
024	Kick Menu
025	Snare Menu
026	Snr/Rim Menu
027	HiHat Menu
028	Tom Menu
029	Clp&Cym&Hit
030	FX/SFX Menu
031	Percussion
032	Scrh&Vox&Wld

PRST (Группа Preset)

№	Имя
001	SF Std Kit
002	WD Std Kit
003	LD Std Kit
004	TY Std Kit
005	StandardKit1
006	StandardKit2
007	StandardKit3
008	Rock Kit 1
009	Rock Kit 2
010	Brush Jz Kit
011	Orch Kit
012	909 808 Kit
013	Limiter Kit
014	HipHop Kit 1
015	R&B Kit
016	HiFi R&B Kit
017	Machine Kit1
018	Kit-Euro:POP
019	House Kit
020	Nu Technica
021	Machine Kit2
022	ArtificalKit
023	Noise Kit
024	Kick Menu
025	Snare Menu
026	Snr/Rim Menu
027	HiHat Menu
028	Tom Menu
029	Clp&Cym&Hit
030	FX/SFX Menu
031	Percussion
032	Scrh&Vox&Wld

GM (Группа GM2)

№	Имя
001	GM2 STANDARD
002	GM2 ROOM
003	GM2 POWER
004	GM2 ELECTRIC
005	GM2 ANALOG
006	GM2 JAZZ
007	GM2 BRUSH
008	GM2 ORCHESTRA
009	GM2 SFX

* Наборы ударных используются обеими группами, Preset и User.

USER (Группна User)/PRST (Группна Preset)

Prst:	001	002	003	004	005	006
User:	001	002	003	004	005	006
Nº ноты	SF Std Kit	WD Std Kit	LD Std Kit	TY Std Kit	StandardKit1	StandardKit2
28	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	MaxLow Kick2	Dance Kick
29	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Rk CmpKick	Dry Kick 1
30	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Gospel Clap	Snr Roll
31	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Sweep Bass	Power Kick
32	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2 p	Sft Snr Gst	Amb.Snr 2p
33	Power Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2	Power Kick	Power Kick
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH
35	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1
C2 36	SF Kick 1	WD Kick	LD Kick	TY Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2
37	SF CStk	WD CStk	LD CStk	TY CStk	Reg.Stick	Wild Stick
38	SF Snr	WD Snr	LD Snr	TY Snr	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1
39	SF Snr Gst	SF Snr Gst	Reg.Snr Gst	SF SnrGst	Reg.Snr Gst	Reg.Snr Gst
40	SF Rim	WD Rim	LD Rim	TY Rim	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2
41	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1
43	SF L.Tom	TY L.Tom	LD L.Tom	TY L.Tom	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2
45	SF M.Tom	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 1	Reg.M.Tom
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH
47	SF.MT.Flm	TY.M.Tom	LD.M.Tom	TY.M.Tom	Reg.M.Tom 2	Reg.M.TomFlm
C3 48	SF H.Tom	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 1	Reg.H.Tom
49	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym 2	Crash Cym1	Crash Cym1a
50	SF HT Flm	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 2	Reg.H.TomFlm
51	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride	Rock Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Ride Edge	Splash Cym
54	Tamborine2	Tamborine 3	Tamborine 3	Tamborine2	Tamborine	Tamborine
55	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Crash Cym1a	Crash Cym2a	Rock Crash 1
56	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell Low	Cowbell Hi
57	Crash Cym1b	Crash Cym1b	Crash Cym1	Crash Cym1b	Crash Cym2b	Crash Cym1b
58	Cowbell2 Lng	Cowbell2 Lng	Cowbell	Cowbell2 Lng	Cowbell Hi	Cowbell Low
59	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Ride Bell	Rock Ride 2
C4 60	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga 2H Mt	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga 2L Mt	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Conga 2H Slp	Conga Hi Slp	Conga 2H Slp	Conga 2H Slp	Conga Lo	Conga Hi Slp
63	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga 2H Op	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbale 4	Timbale Hi	Timbale 1	Timbale 4	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbale 3	Timbale Low	Timbale 2	Timbale 3	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo 2 Hi	Mild Agogo H	Agogo 2 Hi	Agogo 2 Hi	Agogo Bell H	Mild Agogo H
68	Agogo 2 Low	Mild Agogo L	Agogo 2 Low	Agogo 2 Low	Agogo Bell L	Mild Agogo L
69	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa 2	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Shaker 2	Maracas	Shaker 2	Shaker 1	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt
C5 72	Whistle Long	Whistle Long	Whistle	Whistle Long	Whistle Long	Whistle Long
73	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro 2 Up	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro Short
74	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long
75	Claves 2	Claves	Claves 2	Claves 2	Claves	Claves
76	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block2H	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block H
77	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block2L	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block L
78	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica 2 Low	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica Mute
79	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica 2 Hi	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica Open
80	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt
81	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op
82	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	Castanet	DigiSpectrum
C6 84	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Bongo Hi Mt	Wind Chime
85	Wood Block2M	Wood Block M	Wood Block2M	Wood Block2M	Bongo Hi Slp	Wood Block M
86	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Bongo Lo Slp	Cajon 2
87	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	Bongo Hi Op	ConcertBD
88	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	Bongo Lo Op	R&B Kick
89	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Cajon 1	Dry Kick 2
90	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Cajon 2	Old Kick
91	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Cajon 3	Jazz Doos
92	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Vint Snr 2	Agogo Noise
93	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Shaker 3	Rock OHH
94	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	WD Rim	JD Anklungs
95	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Mix Kick 1	Rock OHH
C7 96	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	Mix Kick 1
97	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 3	Cajon 1
98	Mix Kick 4	Mix Clap	Mix Kick 4	TY Rim f	Mix Kick 4	Mix Kick 2
99	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Mix Kick 5	Gospel Clap
100	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Mix Clap 1	Bright Clap
101	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Wind Chime	Rock Rd Cup
102	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Tibet Cymbal	Cowbell
103	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crotale	Crash Cym 2

Список наборов ударных

Prst:	007	008	009	010	011	012
User:	007	008	009	010	011	012
N° ноты	StandardKit3	Rock Kit 1	Rock Kit 2	Brush Jz Kit	Orch Kit	909 808 Kit
28	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick1a	Timpani Roll	TR909 Kick 2
29	Syn Swt Atk1	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick1b	ConcertBD 2	TR909 Kick 4
30	Lo-Bit Stk 1	Sft Snr Gst	LD Rim mf	Jazz Snr	R8 Shaker 1	Urbn Sn Roll
31	TR707 Kick	Dry Kick 4	Power Kick	Reg.Kick 1	Jngl pkt Snr	TR909 Kick 5
32	TR808 Snr 5	Snr Roll	Mix Clap 2	Soft Jz Roll	Reverse Cym	TR909 Snr 3
33	Vint Kick 1	SH32 Kick	Vint Kick	Reg.Kick 2	Snr Roll	TR909 Kick 3
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH2	Reg.PHH	Jazz Ride	TR909 PHH 2
35	Vint Kick 2	Reg.Kick 1	Rock Kick	Jazz Kick 1	Timpani Roll	TR909 Kick 6
36	Old Kick 1	Reg.Kick 2	Rk CmpKick	Jazz Kick 2	ConcertBD 1	TR909 Kick 1
37	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Wild Stick	Hard Stick	Hard Stick	TR909 Rim
38	Reg.Snr 1	Reg.Snr2	Maple Snr	Jazz Rim	Amb.Snr 2	TR909 Snr 1
39	Amb Clap	Reg.Snr Gst	Sft Snr Gst	Jz Brsh Swsh	Gospel Clap	TR909 Clap 1
40	TY Rim	Reg.Snr1	Reg.Snr1	Jazz Snr	Concert SD	TR909 Snr 2
41	Jazz Lo Tom1	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom1	Reg.F.Tom 1	Timpani F	TR909 Tom L
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Rock CHH 1	Reg.CHH 1	Timpani F#	TR909 CHH 1
43	Jazz Lo Tom2	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom2	Reg.L.Tom 1	Timpani G	TR909 Tom L
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.PHH	Reg.CHH 2	Timpani G#	TR909 PHH 1
45	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom3	Reg.M.Tom 1	Timpani A	TR909 Tom M
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH	Timpani A#	TR909 OHH 2
47	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom1	Reg.M.Tom 1	Timpani B	TR909 Tom M
48	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom 1	Timpani C	TR909 Tom H
49	Crash Cym1	Crash Cym1a	Crash Cym1	Jazz Crash	Timpani C#	TR909 Crash
50	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.H.Tom 1	Timpani D	TR909 Tom H
51	Rock Rd Edge	Rock Ride 1	Ride Cymbal	Jazz Ride 1	Timpani D#	TR909 Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cym 1	Timpani E	TR909 Crash1
53	Rock Rd Cup	Splash Cym	Ride Bell	Ride Edge	Timpani f	TR909 Ride 2
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine	Tamborine 3	CR78 Tamb 1
55	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym	Concert Cym	TR909 Crash2
56	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low	Cowbell Mute	JD Sm Metal
57	Rock Crash 2	Crash Cym1b	Splash Cym	Crash Cym	Concert Cym2	TR909 Ride 3
58	TR808 Cym	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi	Ride Cymbal	Syn Swt Atk3
59	Jazz Ride	Rock Ride 2	Rock Rd.Cup	Ride Bell	Crash.Cym1	TR808 Kick 1
60	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi Op	TR808 Kick 2
61	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo Op	TR808 Rim
62	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Slp Op	Conga Lo Slp	Conga Hi Mt	TR808 Snr 2
63	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	TR808 Clap 2
64	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	TR808 Snr 4
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	TR808 Tom L
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	TR808 CHH 1
67	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	TR808 Tom L
68	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	TR808 CHH 2
69	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	TR808 Tom M
70	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	TR808 OHH 1
71	Noise_OHH 2	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick 1	Whistle Shrt	TR808 Tom M
72	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick 2	Whistle Long	TR808 Tom H
73	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Hard Stick	Guiro Short	TR808Cowbell
74	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim	Guiro Long	TR808 Tom H
75	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Claves	TR606 Cym
76	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr	Wood Block H	TR606 OHH 1
77	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom 2	Wood Block L	TR606 OHH 2
78	Noise_OHH	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1	Cuica Mute	CR78 Tamb 2
79	Noise CHH	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom 2	Cuica Open	CR78 OHH 1
80	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2	Triangle Mt	Cowbell Mute
81	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom 2	Triangle Op	CR78 OHH 2
82	Cajon 1	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH	Cabasa Cut	Syn Swt Atk5
83	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm	Finger Snap	TR808_OHH 2
84	Wind Chime	Wind Chime	Dist Chord 1	Reg.H.Tom 2	Wind Chime	808 Maracas
85	SprgDrm Hit	Dist Chord 1	Dist Chord 2	Jazz Cymbal	Tibet Cymbal	TR808 Claves
86	Crotale	Dist Chord 2	Dist Chord 3	Reg.H.TomFlm	Vibraslap	Triangle Mt
87	R8 Click	Dist Chord 3	Dist Chord 4	Jazz Ride 2	Crotale	Triangle Op
88	Metro Bell	Dist Chord 4	Dist Chord 5	China Cym 2	Applause	Narrow Hit 2
89	DR202 Beep	Dist Chord 5	Dist Chord 6	Cajon 1	TubulrBel F	TR808 Cym1
90	Reverse Cym	Rock CHH 2	Rock CHH 2	Cajon 2	TubulrBel F#	MG Zap 4
91	Xylo Seq.	Cowbell 2a	Dist Chord 7	Cajon 3	TubulrBel G	Scratch 1
92	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Vint Snr 2	TubulrBel G#	MG Zap 1
93	Mobile Phone	Cowbell 2b	DistGtr Nz 2	Shaker 3	TubulrBel A	TR606 Snr 2
94	Group Snap	Rock_OHH	DistGtr Nz 3	WD Rim f	TubulrBel A#	Synth Saw
95	Laser	Fng.EB2.Sld	JD Switch	Mix Kick 1	TubulrBel B	Digi Breath
96	Siren	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	TubulrBel C	TR808 Cym2
97	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	Mix Kick 3	TubulrBel C#	TR808 Conga1
98	Old Kick 2	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 4	TubulrBel D	TR808 Conga2
99	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	Mix Kick 5	TubulrBel D#	Cajon 1
100	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Gospel Clap	Mix Clap 1	TubulrBel E	Vint Snr 3
101	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime	TubulrBel f	Door Creak
102	Short Snr1	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal	Church Bell1	Vint.Phone
103	Vint Snr 4	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Crotale	Church Bell2	Door Creak

Список наборов ударных

Prst:	013	014	015	016	017	018
User:	013	014	015	016	017	018
N° ноты	Limiter Kit	HipHop Kit 1	R&B Kit	HiFi R&B Kit	Machine Kit1	Kit-Euro:POP
28	Dance Kick 1	PlasticKick2	70's Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	TR707 Kick
29	HipHop Kick1	Group Snap	AnalogKick 6	FB Kick	TR909 Kick 4	AnalogKick 1
30	WD CStk	Snr Roll	Urbn Sn Roll	Rough Kick1a	Light Snr	Dirty Snr 6
31	R&B Kick 1	AnalogKick 3	HipHop Kick2	MaxLow Kick1	Mix Kick 5	FB Kick
32	Wild Stck	GoodOld Snr5	R&B ShrtSnr1	Rough Kick3	DR660 Snr	BrushRoll
33	Dance Kick 2	Dist Kick	Old Kick	Rk CmpKick	Mix Kick 2	PlasticKick2
34	Hip PHH	Noise CHH	HipHop CHH	TR909 Kick 5	TR808 PHH	Reg.CHH 2
35	LD Kick	TR707 Kick	EuroHit Kick	Rough Kick1b	AnalogKick 6	Power Kick
C2	R&B Kick 2	Dry Kick 4	TR909 Kick 1	R&B Kick	70's Kick 1	TR909 Kick 6
37	Lo-Bit Stk 2	Jazz Rim	Dry Stick 4	Hard Stick	TR808 Rim	R&B ShrtRim1
38	Wild Stck	Dirty Snr 2	Dirty Snr 2	GoodOld Snr3	Jngl pktSnr1	TR909 Snr 3
39	Dist Clap	Old Clap	Maple Snr	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR909 Clap 1
40	DR660 Snr	Vint Snr 4a	Short Snr2	GoodOld Snr2	Jngl pktSnr2	TR909 Snr 4a
41	Reg.F.Tom p	TR909 Tom L	TR808 Tom 1	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	Sharp L.Tom2
42	Lo-Bit CHH 2	HipHop CHH 2	TR606 CHH 2	Noise CHH	TR808 CHH 1	TR909 CHH 1
43	Reg.F.Tom f	Deep Tom L	Reg.F.Tom	Jazz Snr	MG Attack	Sharp L.Tom1
44	Lo-Bit CHH 4	Lo-Bit PHH	TR909 CHH 2	Hip PHH	TR808 PHH	TR909 PHH 1
45	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom 2	Lo-Bit Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
46	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2
47	Reg.L.TomFlm	Deep Tom M	Reg.M.Tom	Vint Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
C3	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom 3	WD Snr	Beam HiQ	Sharp H.Tom
48	Crash Cym 1	Crash Cym1 p	Rock Crash 1	TR808 Cym 1	TR606 Cym 2a	TR909 Crash
49	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	Reg.H.Tom	GoodOld Snr6	Beam HiQ	Sharp H.Tom
50	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Splash Cym	TR606 Cym 2	Lo-Bit OHH1a	TR909 Ride
51	TR606 Cym 2	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	White Noise	TR606 Cym 2	China Cymbal
52	Jazz Ride 1	China Cymbal	Concert Cym	Bright Form	Lo-Bit OHH1b	Rock Rd Edge
53	Tamborine 1	Snap	Cheap Clap	CR78 Tamb	CR78 Tamb 1	Tamborine 3
54	TR606 OHH	TR808 Conga2	Snap	SBF Hrd Ld 1	TR606 Cym 2b	Crash Cym1 p
55	Vibraslap	Vint Snr 4	Lo-Bit Snr 2	JD Sm Metal	JD Sm Metal1	Cowbell
56	Mix Kick 2	TR808Cowbell	Wood Block	TR808 Cym 2	Lo-Bit OHH1c	Rock Crash 2
57	Hip PHH	Guiro Long	Shaku Noise	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Vibraslap
58	Mix Kick 2	Guiro 2	Syn Hrd. Atk1	TR909 Kick4a	AnalogKick 6	TR606 Cym 2
C4	Rough Kick	Guiro 1	JD MetalWind	TR909 Kick4b	70's Kick 2	Bongo Lo Op
60	Dry Stick	Shaker 3	Maracas	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Bongo Hi Op
61	GoodOld Snr5	Noise CHH	Cabasa Up	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Conga Hi Mt
62	R8 Clap	Cabasa 2	Cabasa Down	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Conga Hi Op
63	Jngl pkt Snr	Vibraslap	Cabasa Cut	TR808 Snr 4	Vint Snr 4	Conga Lo Op
64	TR808 Tom	Mix Kick 2	Tamborine 1	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Conga Efx
65	Noise CHH 1	Dist Snr	Tamborine 2	TR808 CHH 1	Dance CHH	Shaker 3
66	TR808 Tom	Sweep Bass	Tamborine 1	TR808 Tom 3	TR606 Tom L	Shaker 2
67	Noise CHH 2	Short Snr1	Triangle Mt	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	CR78 Beat
68	TR606 Tom L1	CR78 CHH	Triangle Op	TR808 Tom 2	TR606 Tom M	Cabasa Cut 1
69	Lo-Bit OHH 2	Shaker 2	Xylo Seq.	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Cabasa Cut 2
70	TR606 Tom L2	CR78 Tamb.	Philly Hit	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	Lo-Bit PHH
C5	TR606 Tom H1	Noise OHH	LoFi Min Hit	Scratch 3	TR606 Tom H	Scratch 7
72	Crash Cym 2	Slight Bell	Vinyl Noise	Scratch 4	TR909 Crash1	Syn Low Atk2
73	TR606 Tom H2	Tibet Cymbal	Cajon 1	Scratch 5	TR606 Tom H	MG Zap 7
74	Jazz Ride 2	Wind Chime	Cajon 2	Scratch 6	Lite OHH 1	Syn Swt Atk1
75	Splash Cym	Scratch 2	Cajon 3	Old Clap	TR909 Crash2	Syn Swt Atk4
76	Rock Rd Edge	Scratch 1	Conga Hi Mt	Hand Clap	Lite OHH 2	Conga Thumb
77	Tamborine 3	Scratch 10	Conga Lo Mt	R8 Clap	CR78 Tamb 2	Triangle 1
78	Guiro Long	Scratch 9	Conga Hi Slp	Cabasa Cut	TR909 Crash	Triangle 2
79	Gospel Clap	Smear Hit 2	Conga Lo Slp	R8 Shaker	JD Sm Metal2	Euro Hit 1
80	Tibet Cymbal	LoFi Min Hit	Conga Hi Op	Tamborine 2	Lite OHH 3	Tao Hit
81	Wind Chime	Thin Beef	Conga Lo Op	Cabasa Down	Syn Swt Atk1	Narrow Hit 2
82	Mix Kick 1	Dist Hit	Conga Slp. Op	Cabasa Cut	TR808 OHH 2	Euro Hit 2
C6	Mix Kick 2	Narrow Hit 2	Conga Efx	Tibet Cymbal	808 Maracas	Wind Chime
84	Mix Kick 4	MG Attack	Conga Thumb	Crotale	TR808 Claves	Timpani Roll
85	Vint Snr 1	MG Zap 9	Noise OHH	Slight Bell	Triangle Mt	Crotale
86	Vint Snr 2	Mix Clap 3	Shaker 3	Wind Chime	Triangle Op	R8 Click
87	Vint Snr 3	R8 Shaker	Castanet	Triangle 1	Narrow Hit 2	Metro Bell
88	Vint Snr 4	Cabasa Down	CR78 Beat	Mild CanWave	Euro Hit	MC500 Beep 1
89	Noise CHH	Cabasa Cut	CR78 OHH	Cheap Clap	MG Zap 4	MC500 Beep 2
90	CR78 CHH	MaxLow Kick1	CR78 CHH	JD Plunk	Scratch 1	Atmosphere
91	Noise CHH 3	MaxLow Kick2	Lite OHH	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Agogo Noise
92	Noise OHH 2	Lo-Bit Snr 1	CR78 Tamb	DistGtr Nz 2	TR606 Snr 2	Car Slip
93	Noise OHH 1	Dance CHH	JD Vox Noise	River	Synth Saw	Group Snap
94	Heartbeat	Wild Stck	Guiro 2.Fast	Bubble	Digi Breath	Laser
C7	Scratch 2	MC500 Beep 1	Metro Click	Train Pass	DigiSpectrum	ConcertBD
96	Scratch 5	MC500 Beep 2	Metro Bell	LoFi Min Hit	Shaker 3	AnalogKick 3
97	Scratch 1	Gospel Clap	Wind Chime	Pink Noise	Conga 2H Slp	Old Kick
98	Scratch 4	TR606 Cym	Crotale	Agogo Noise	Cajon 1	Reg.Kick
99	Scratch 6	China Cymbal	Crash Cym1 p	SynVox Nz 1	Vint Snr 3	TR909 Snr 4b
100	Mobile Phone	Rock Crash 2	TR909 Crash	SynVox Nz 2	Door Creak 1	TR808 Snr 2
101	Sweep Bass 1	CR78 OHH	CR78 OHH	R8 Click	Vint.Phone	Vint Snr 4
102	Sweep Bass 2	Concert Cym	Rev.Lite OHH	Syn Swt Atk1	Door Creak 2	Light Snr

Список наборов ударных

Prst:	019	020	021	022	023	024
User:	019	020	021	022	023	024
Nº ноты	House Kit	Nu Technica	Machine Kit2	ArtificalKit	Noise Kit	Kick Menu
28	TR909 Kick 3	SH32 Kick 1	AnalogKick 5	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	----
29	SH32 Kick	JD EML 5th 1	AnalogKick6a	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	----
30	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1	TR808 Snr 5	Urbn SnRoll1	----
31	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	AnalogKick1a	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	----
32	TR909 Snr 6	Plastic Kc3a	TR808 Snr 4	Vint Snr 3	Door Creak 1	----
33	TR909 Kick 5	R&B Kick	FB Kick	FB Kick	TR909 Kick 1	----
34	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH	TR606 Cym 2a	SynSwt Atk7a	----
35	TR909 Kick4a	Plastic Kc3b	AnalogKick6b	AnalogKick 3	Cajon 3a	Reg.Kick p
C2	TR909 Kick4b	SH32 Kick 2	AnalogKick6c	TVF Trigger	Cajon 3b	Reg.Kick f
37	TR909 Rim	TR909 Snr 5	R&B ShrtRim2	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff
38	TR909 Snr 4	Syn Mtl Atk2	TR909 Snr 1	TR909 Snr 1	Door Creak2a	Rock Kick p
39	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap	Claptail	Train Pass	Rock Kick f
40	TR909 Snr 5	TR909 Snr 3	Lo-Bit Snr 2	TR909 Snr 3	Door Creak2b	Jazz Kick p
41	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L	TR909 Tom L2	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf
42	TR909 CHH 2	TR606DstCHH1	TR606 CHH 1	TR909 CHH 1	SynSwt Atk7b	Jazz Kick f
43	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L	TR909 Tom L1	TR909 Tom L1	Dry Kick 1
44	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2a	TR606 PHH 1	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Tight Kick
45	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Old Kick
46	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	White Noise	Jz Dry Kick
47	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Dry Kick 2
C3	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Dry Kick 3
49	TR909 Crash1	MG Zap 7a	Lite OHH	TR909 Crash	Syn Mtl Atk1	Power Kick
50	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H	TR909 Tom H1	Syn Swt AtkH	R&B Kick L
51	TR909 Ride 1	MG Zap 8	TR808 OHH 1	TR909 Ride	SynLow Atk1a	Rk CmpKick
52	TR909 Crash2	MG Zap 10	TR606 Cym 2a	White Noise1	Crotale 1	Dance Kick
53	TR909 Ride 2	HipHop CHH 2	TR909 Ride 1	CR78 Beat	Laser 1	HipHop Kick1
54	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb	Tamborine 3	MG Zap 11	HipHop Kick2
55	MG Zap 4	Reg.PHH	TR606 Cym 2b	Atmosphere	Laser 2	TR909 Kick 1
56	JD Sm Metal	Syn Swt Atk6	JD Sm Metal	Cowbell Mute	MG Zap 4a	TR808 Kick
57	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride 2	Syn Swt Atk1	Digi Loop 1	TR909 Kick 4
58	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3	Cowbell	MG Zap 6a	WD Kick mf
59	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick1b	Reverse.Cym	SynLow Atk2a	WD Kick f
C4	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4	AnalogKick 5	SynLow Atk2b	WD Kick ff
61	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn SnRoll1	Metal Vox W1	MG Attack	LD Kick mf
62	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	LD Kick f
63	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap	Metal Vox W3	Train Pass	LD Kick ff
64	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3	White Noise2	Syn Mtl Atk1	TY Kick mf
65	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker	White Noise3	Syn Swt AtkL	TY Kick f
66	TR909 CHH 1	JD WoodCrak1	TR909 CHH 2	TR606 Cym 2b	Syn Swt Atk7	TY Kick ff
67	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker	MG Blip	Syn Swt AtkL	SF Kick 1
68	TR808 CHH 2	JD WoodCrak2	TR909 PHH 2	MG Blip Rev.	Syn Mtl Atk2	SF Kick 2
69	TR909 D.TomM	DR202 Beep 1	Syn Hrd Atk1	DigiSpectrum	Syn Swt AtkM	MaxLow Kick1
70	TR909 OHH 1	JD WoodCrak3	TR909 OHH 2	Ice Crash	DigiSpectrum	MaxLow Kick2
71	TR909 D.TomM	Syn Pulse 2	SynHrd Atk1a	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Dist Kick
C5	TR909 D.TomH	DR202 Beep 2	SynHrd Atk1b	Thin Beef	Syn Swt AtkH	FB Kick
73	TR909 Crash3	Narrow Hit2a	TR909 Crash	LoFi Min Hit	Digi Loop 1	Rough Kick1
74	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SynHrd Atk1c	Trance Saw	Syn Swt AtkH	Rough Kick2
75	TR909 Ride 3	Narrow Hit2b	TR909 Ride 3	TB DstSqr	SynLow Atk1b	Rough Kick3
76	TR909 Crash4	Euro Hit	TR909 Crash	Finger Snap	Crotale 2	PlasticKick1
77	TR909 Ride 4	Jazz Lo Tom1	TR909 Ride 1	Conga Slp Op	Laser 3	70's Kick
78	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb	Conga Lo Op	MG Zap 11	AnalogKick 1
79	MG Zap 2	Jazz Lo Tom2	MG Zap 2	Conga Hi Op	Laser 4	PlasticKick2
80	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal	Triangle Mt	MG Zap 4b	PlasticKick3
81	MG Zap 6	Jazz Lo Tom3	MG Zap 6	Triangle Op	Crotale 3	TR909 Kick 2
82	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1	Cabasa Cut	MG Zap 6b	AnalogKick 2
83	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7	R8 Shaker	Syn Low Atk2	TR909 Kick 3
C6	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 3
85	Conga Lo Mt	Club Clap	TR808 Claves	PlasticKick2	TR808 Claves	AnalogKick 4
86	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt	PlasticKick3	Triangle Mt	AnalogKick 5
87	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op	TR909 Kick 1	Triangle Op	AnalogKick 6
88	Conga Lo Op	TR909 Snr 6a	Euro Hit	AnalogKick 4	Dry Lo Tom	TR606DstKick
89	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4	AnalogKick 6	Conga Thumb	TR909 Kick 5
90	Timbale Low	TR606DstCHH2	Brit Strat C	TR909 Snr 2	Funk Gtr	SH32 Kick
91	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	TR707 Kick
92	Agogo Bell L	TR606 PHH 2b	MG Zap 4	TR909 Snr 5	MG Zap 4c	TR909 Kick 6
93	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn SnRoll2	TR909 Snr 6	Urbn SnRoll2	Mix Kick 1
94	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw	TR808 Snr 1	Sweep Saw	Mix Kick 2
95	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise	TR808 Snr 2	White Noise	Mix Kick 3
C7	Guiro Long	Juno Sqr HD	Blow Loop	TR808 CHH 1	Monsoon	Mix Kick 4
97	Claves	TR909 Snr 6b	Shaker 2	TR808 OHH 1	Shaker 3	Mix Kick 5
98	Wood Block L	TR808 Kick	Shaker 3	TR909 CHH 2	Scream	Dry Kick 4
99	Wood Block H	JD EML 5th 2	Cajon 1	TR909 OHH 2	Cajon 1	Sweep Bass
100	Triangle Mt	TR707 Clap	Euro Hit	Lite CHH	Euro Hit	Vint Kick
101	Triangle Op	Dist Clap	Laugh	Lite OHH	Laugh	Small Kick
102	Castanet	MG Zap 5	Office Phone	TR606 Cym 2c	ConcertBD	----
103	Whistle	MG Zap 7b	Door Creak	China Cymbal	Timpani	----

Список наборов ударных

Prst:	025	026	027	028	029	030
User:	025	026	027	028	029	030
Nº НОТЫ	Snare Menu	Snr/Rim Menu	HiHat Menu	Tom Menu	Clp&Cym&Hit	FX/SFX Menu
28	----	----	----	----	----	----
29	----	----	----	----	----	----
30	----	----	----	----	----	----
31	----	----	----	----	----	----
32	----	----	----	----	----	----
33	----	----	----	----	----	----
34	----	----	----	----	----	----
35	Reg.Snr1 p	GoodOld Snr1	Reg.CHH 1 p	Reg.F.Tom p	Hand Clap	MG Zap 1
C2 36	Reg.Snr1mf	GoodOld Snr2	Reg.CHH 1 mf	Reg.F.Tom f	Club Clap	MG Zap 2
37	Reg.Snr1 f	GoodOld Snr3	Reg.CHH 1 f	Reg.L.Tom p	Real Clap	MG Zap 3
38	Reg.Snr1ff	GoodOld Snr4	Reg.CHH 1 ff	Reg.L.Tom f	Bright Clap	MG Zap 4
39	Reg.Snr2 p	GoodOld Snr5	Reg.CHH 2 mf	Reg.M.Tom p	R8 Clap	MG Zap 5
40	Reg.Snr2 f	GoodOld Snr6	Reg.CHH 2 f	Reg.M.Tom f	Gospel Clap	MG Zap 6
41	Reg.Snr2ff	Dirty Snr 1	Reg.CHH 2 ff	Reg.H.Tom p	Amb Clap	MG Zap 7
42	Amb.Snr1 p	Dirty Snr 2	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f	TR808 Clap 1	MG Zap 8
43	Amb.Snr1 f	Dirty Snr 4	Reg.PHH f	Reg.L.TomFlm	TR808 Clap 2	MG Zap 9
44	Amb.Snr2 p	Dirty Snr 5	Reg.OHH mf	Reg.M.TomFlm	TR909 Clap 1	MG Zap 10
45	Amb.Snr2 f	Dirty Snr 6	Reg.OHH f	Reg.H.TomFlm	TR909 Clap 2	MG Zap 11
46	Piccolo Snr	Dirty Snr 7	Reg.OHH ff	Jazz Lo Tom	TR707 Clap	MG Blip
47	Maple Snr	Grit Snr 1	Rock.CHH1.mf	Jazz Mid Tom	Cheap Clap	Beam HiQ
C3 48	Reg.Snr Gst	Grit Snr 2	Rock CHH1 f	Jazz Hi Tom	Mix Clap 1	MG Attack
49	Sft Snr Gst	Grit Snr 3	Rock CHH2 mf	Jazz Lo Flm	Mix Clap 2	Syn Low Atk1
50	Jazz Snr p	LoBit SnrFlm	Rock CHH2 f	Jazz Mid Flm	Mix Clap 3	Syn Low Atk2
51	Jz Brsh Slap	Lo-Bit Snr 1	Rock OHH	Jazz Hi Flm	Mix Clap 4	Syn Hrd Atk1
52	Jz Brsh Swsh	Dirty Snr 3	Lo-Bit CHH 1	Sharp Lo Tom	Dist Clap	Syn Hrd Atk2
53	Swish&Turn p	Lo-Bit Snr 2	Lo-Bit CHH 2	Sharp Hi Tom	Dist Clap 2	Syn Hrd Atk3
54	Swish&Turn f	Analog Snr 1	Lo-Bit CHH 3	Dry Lo Tom	Crash Cym1 p	Syn Hrd Atk4
55	Concert SD	Tiny Snare	Lo-Bit CHH 4	TR909 Tom	Crash Cym1 f	Syn Mtl Atk1
56	Snr Roll Lp	R&B ShrtSnr1	Lo-Bit CHH 5	TR909 DstTom	Crash Cym 2	Syn Mtl Atk2
57	BrushRoll Lp	TR808 Snr 1	HipHop CHH	TR808 Tom	Rock Crash 1	Syn Swt Atk1
58	WD Snr p	TR808 Snr 2	TR909 CHH 1	TR606 Tom	Rock Crash 2	Syn Swt Atk2
59	WD.Snr.mf	TR808.Snr.3	TR909.CHH.2	Deep.Tom	Splash.Cym	Syn.Swt.Atk3
C4 60	WD Snr f	TR606 Snr 1	TR808 CHH 1	RR F.Tom mp	Jazz Crash	Syn Swt Atk4
61	WD Snr ff	MrchCmp Snr	TR808 CHH 2	RR F.Tom f	Ride Cymbal	Syn Swt Atk5
62	WD Rim p	Reggae Snr	TR606 CHH 1	RR F.Tom ff	Ride Bell	Syn Swt Atk6
63	WD Rim mf	DR660 Snr	TR606 CHH 2	LD L.Tom mf	Rock Rd Cup	Syn Swt Atk7
64	WD Rim f	Jngl pkt Snr	TR606 DstCHH	LD L.Tom f	Rock Rd Edge	R8 Click
65	WD Rim ff	Pocket Snr	Noise CHH	LD L.Tom ff	Jazz Ride p	MC500 Beep 1
66	LD Snr p	Flange Snr	Lite CHH	LD M.Tom mf	Jazz Ride mf	MC500 Beep 2
67	LD Snr mf	Analog Snr 2	CR78 CHH	LD M.Tom f	China Cymbal	DR202 Beep
68	LD Snr f	Analog Snr 3	Dance CHH	LD M.Tom ff	TR909 Crash	JD Switch
69	LD Snr ff	TR909 Snr 1	Lo-Bit PHH	LD H.Tom mf	TR909 Ride	Cutting Nz
70	LD Rim mf	TR909 Snr 2	Hip PHH	LD H.Tom f	Concert Cym1	Vinyl Noise
71	LD Rim f	TR909 Snr 3	TR909 PHH 1	LD H.Tom ff	Concert.Cym2	Applause
C5 72	LD Rim ff	TR909 Snr 4	TR909 PHH 2	TY L.Tom mf	TR606 Cym	River
73	TY Snr p	TR909 Snr 5	TR808 PHH	TY L.Tom f	TR808 Cym	Thunder
74	TY Snr mf	TR909 Snr 6	TR606 PHH 1	TY L.Tom ff	Reverse Cym	Monsoon
75	TY Snr f	TR808 Snr 4	TR606 PHH 2	TY M.Tom mf	ClassicHseHt	Stream
76	TY Snr ff	Lite Snare	HipHop OHH	TY M.Tom f	Narrow Hit 1	Bubble
77	TY Rim p	TR808 Snr 5	TR909 OHH 1	TY M.Tom ff	Narrow Hit 2	Bird Song
78	TY Rim mf	TR808 Snr 6	TR909 OHH 2	TY H.Tom mf	Euro Hit	Dog Bark
79	TY Rim f	TR606 Snr 2	TR808 OHH 1	TY H.Tom f	Dist Hit	Gallap
80	TY Rim ff	CR78 Snare	TR808 OHH 2	TY H.Tom ff	Thin Beef	Vint.Phone
81	SF Snr p	Urbn Sn Roll	TR606 OHH	SF L.Tom mf	Tao Hit	Office Phone
82	SF Snr mf	Reg.Stick	Lo-Bit OHH 1	SF L.Tom ff	Smear Hit 1	Mobile Phone
83	SF Snr f	Soft Stick	Lo-Bit OHH 2	SF M.Tom mf	Smear Hit 2	Door.Creak
C6 84	SF Snr ff	Hard Stick	Lo-Bit OHH 3	SF M.Tom f	LoFi Min Hit	Door Slam
85	SF SnrGst1	Wild Stick	Lite OHH	SF M.Tom ff	Orch. Hit	Car Engine
86	SF SnrGst2	R&B ShrtRim1	CR78 OHH	SF H.Tom mf	Punch Hit	Car Slip
87	SF Rim p	R&B ShrtRim2	Noise OHH 1	SF H.Tom f	O'Skool Hit	Car Pass
88	SF Rim mf	WD CStk mf	Noise OHH 2	SF H.Tom ff	Philly Hit	Crash Seq.
89	SF Rim f	WD CStk f	----	RR FT Flm ff	----	Gun Shot
90	SF Rim ff	LD CStk mf	----	SF LT Flm ff	----	Siren
91	Light Snr ff	LD CStk f	----	SF MT Flm f	----	Train Pass
92	Click Snr p	TY CStk mf	----	SF HT Flm p	----	Airplane
93	Click Snr ff	TY CStk f	----	SF HT Flm f	----	Laugh
94	Jazz Snr mf	SfCrsStk p	----	SF HT Flm ff	----	Scream
95	Jazz Snr f	SfCrsStk f	----	----	----	Punch
C7 96	Jazz Rim p	Lo-Bit Stk 1	----	----	----	Heartbeat
97	Soft Jz Roll	Lo-Bit Stk 2	----	----	----	Footsteps
98	----	Dry Stick 1	----	----	----	Machine Gun
99	----	Dry Stick 2	----	----	----	Laser
100	----	Dry Stick 3	----	----	----	Thunder Lp
101	----	R8 Comp Rim	----	----	----	Metro Bell
102	----	TR909 Rim	----	----	----	Metro Click
103	----	TR808 Rim	----	----	----	----

Список наборов ударных

Prst:	031	032
User:	031	032
Nº ноты	Percussion	ScrH&Vox&Wld
28	Cowbell	----
29	Cowbell Mute	----
30	Cowbell2 Lng	----
31	Cowbell2 Edg	----
32	Cowbell3 mf	----
33	Cowbell3 f	----
34	Wood Block	----
35	Wood Block2H	Scratch 1
36	Wood Block2L	Scratch 2
37	Claves	Scratch 3
38	TR808 Claves	Scratch 4
39	Claves 2	Scratch 5
40	CR78 Beat	Scratch 6
41	Castanet	Scratch 7
42	Whistle	Scratch 9
43	Whistle Long	Scratch 10
44	Whistle Shrt	Aah Formant
45	Bongo Hi Mt	Eeh Formant
46	Bongo Hi Slp	Iih Formant
47	Bongo Lo Slp	Ooh Formant
48	Bongo Hi Op	Uuh Formant
49	Bongo Lo Op	Metal Vox W1
50	Conga Hi Mt	Metal Vox W2
51	Conga Lo Mt	Metal Vox W3
52	Conga Hi Slp	JD Gamelan 1
53	Conga Lo Slp	JD Gamelan 2
54	Conga Hi Op	JD Gamelan 3
55	Conga Lo Op	JD Gamelan 4
56	Conga Slp Op	JD Gamelan 5
57	Conga Efx	JD Gamelan 6
58	Conga Thumb	JD Gamelan 7
59	Conga 2H Op	JD Gamelan 8
60	Conga 2H Mt	JD Gamelan 9
61	Conga 2H Slp	JD Gamelan10
62	Conga 2L Op	JD Gamelan11
63	Conga 2L Mt	JD Gamelan12
64	Timbale 1	Cajon 1
65	Timbale 2	Cajon 2
66	Timbale 3	Cajon 3
67	Timbale 4	Cajon 4
68	Cabasa Up	SprgDrm Hit
69	Cabasa Down	Cuica
70	Cabasa Cut	Cuica 2 Hi
71	Cabasa2	Cuica 2 Low
72	Cabasa2 Cut	----
73	Shaker	----
74	Maracas	----
75	808 Maracas	----
76	R8 Shaker	----
77	Guiro 1	----
78	Guiro 2	----
79	Guiro Long	----
80	Guiro 2 Up	----
81	Guiro 2 Down	----
82	Guiro 2 Fast	----
83	Vibraslap	----
84	Tamborine 1	----
85	Tamborine 2	----
86	Tamborine 3	----
87	Tamborine4 f	----
88	Tamborine4 p	----
89	CR78 Tamb	----
90	Timpani p	----
91	Timpani f	----
92	Timpani Roll	----
93	Timpani Lp	----
94	ConcertBD p	----
95	ConcertBD f	----
96	ConcertBD ff	----
97	ConcertBD Lp	----
98	Triangle 1Op	----
99	Triangle 1Mt	----
100	Triangle 2	----
101	Tibet Cymbal	----
102	Wind Chime	----
103	Crotale	----

GM (Группа GM2)

	001 (PC: 1) GM2 STANDARD	002 (PC: 9) GM2 ROOM	003 (PC: 17) GM2 POWER	004 (PC: 25) GM2 ELECTRIC	005 (PC: 26) GM2 ANALOG	006 (PC: 33) GM2 JAZZ
№ ноты						
27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
35	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Jazz Kick 2
C2	Standard KK1	Standard KK1	Power Kick1	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
38	Standard SN1	Standard SN1	Dance Snare1	Elec. Snare	808 Snare 1	Standard SN1
39	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap
40	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 2	Elec Snare 3	Elec Snare 3
41	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
42	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
43	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808_chh	Pedal HiHat2
45	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
46	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
47	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
C3	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
50	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ReverseCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	----	----	----	----	----	----

PC: Номер Program Change

Bank Select MSB везде равен 120, LSB везде равен 0

Список наборов ударных

GM (Группа GM2)

	007 (PC: 41) GM2 BRUSH	008 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	009 (PC: 57) GM2 SFX
№ ноты			
27	High-Q	Close HiHat2	----
28	Slap	Pedal HiHat2	----
29	ScratchPush	Open HiHat2	----
30	ScratchPull	Ride Cymbal	----
31	Sticks	Sticks	----
32	SquareClick	SquareClick	----
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	----
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	----
35	Jazz Kick 2	Concert BD	----
C2	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	----
37	Side Stick	Side Stick	----
38	Brush Swirl	Concert Snr	----
39	Brush Slap 1	Castanets	High-Q
40	Brush Swirl	Concert Snr	Slap
41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush
42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull
43	Real Tom 6	Timpani	Sticks
44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick
45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click
46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell
47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz
C3	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise
49	Crash Cym.1	Timpani	Gt.CutNoise
50	Real Tom 1	Timpani	String Slap
51	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick
52	ChinaCymbal	Timpani	Laughing
53	Ride Bell	Timpani	Screaming
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps
57	Crash Cym.2	Con.Cymbal2	Footsteps
58	Vibraslap	Vibraslap	Applause
59	Ride Cymbal	Concert Cym.	Creaking
C4	Bongo High	Bongo High	Door
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Scratch
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Wind Chimes
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Car-Engine
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	Agogo	Agogo	Siren
68	Agogo	Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Starship
C5	LongWhistle	LongWhistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Woodblock	Woodblock	Dog
77	Woodblock	Woodblock	HorseGallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Bird
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangl	MuteTriangl	Thunder
81	OpenTriangl	OpenTriangl	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
C6	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	----
87	Open Surdo	Open Surdo	----
88	----	Applause	----

PC: Номер Program Change

Bank Select MSB везде равен 120, LSB везде равен 0

Список волновых форм

В волновых формах 0001 – 0027 и 0061 – 0087 номера нот 91 – 108 установлены в Dampn Free для точной передачи звуковых нюансов акустического роаяля.

№	Имя	№	Имя	№	Имя	№	Имя	№	Имя
001	HM-Pno*mpA L	081	Pop P*ff A M	161	Wurly DI f A	241	Positive '8	321	Sitar Drn A
002	HM-Pno*mpA R	082	Pop P*ff B L	162	Wurly DI f B	242	Pipe Organ	322	Sitar Drn B
003	HM-Pno*mpA M	083	Pop P*ff B R	163	Wurly DI f C	243	Cathedr Org	323	Sitar Drn C
004	HM-Pno*mpB L	084	Pop P*ff B M	164	Wurly DI ffA	244	Brtn.Gtr p A	324	E.Sitar A
005	HM-Pno*mpB R	085	Pop P*ff C L	165	Wurly DI ffB	245	Brtn.Gtr p B	325	E.Sitar B
006	HM-Pno*mpB M	086	Pop P*ff C R	166	Wurly DI ffC	246	Brtn.Gtr p C	326	E.Sitar C
007	HM-Pno*mpC L	087	Pop P*ff C M	167	Wurly mp A	247	Brtn.Gtr mfA	327	Santur A
008	HM-Pno*mpC R	088	Pop P mp A L	168	Wurly mp B	248	Brtn.Gtr mfB	328	Santur B
009	HM-Pno*mpC M	089	Pop P mp A R	169	Wurly mp C	249	Brtn.Gtr mfC	329	Santur C
010	HM-Pno*mfA L	090	Pop P mp A M	170	Wurly mf A	250	Brtn.Gtr ffA	330	Dulcimer A
011	HM-Pno*mfA R	091	Pop P mp B L	171	Wurly mf B	251	Brtn.Gtr ffB	331	Dulcimer B
012	HM-Pno*mfA M	092	Pop P mp B R	172	Wurly mf C	252	Brtn.Gtr ffC	332	Dulcimer C
013	HM-Pno*mfB L	093	Pop P mp B M	173	Wurly ff A	253	Brtn.GtrSldA	333	Shamisen A
014	HM-Pno*mfB R	094	Pop P mp C L	174	Wurly ff B	254	Brtn.GtrSldB	334	Shamisen B
015	HM-Pno*mfB M	095	Pop P mp C R	175	Wurly ff C	255	Brtn.GtrSldC	335	Shamisen C
016	HM-Pno*mfC L	096	Pop P mp C M	176	Soft SA EP A	256	Nylon Gtr1 A	336	Koto A
017	HM-Pno*mfC R	097	Pop P f A L	177	Soft SA EP B	257	Nylon Gtr1 B	337	Koto B
018	HM-Pno*mfC M	098	Pop P f A R	178	Soft SA EP C	258	Nylon Gtr1 C	338	Koto C
019	HM-Pno*fa L	099	Pop P f A M	179	Hard SA EP A	259	Nylon Gtr2 A	339	FatAc.Bs p A
020	HM-Pno*fa R	100	Pop P f B L	180	Hard SA EP B	260	Nylon Gtr2 B	340	FatAc.Bs p B
021	HM-Pno*fa M	101	Pop P f B R	181	Hard SA EP C	261	Nylon Gtr2 C	341	FatAc.Bs p C
022	HM-Pno*fb L	102	Pop P f B M	182	SA E.Piano A	262	Bright Gtr A	342	FatAc.Bs f A
023	HM-Pno*fb R	103	Pop P f C L	183	SA E.Piano B	263	Bright Gtr B	343	FatAc.Bs f B
024	HM-Pno*fb M	104	Pop P f C R	184	SA E.Piano C	264	Bright Gtr C	344	FatAc.Bs f C
025	HM-Pno*fc L	105	Pop P f C M	185	80's E.Pno 1	265	Ac.Gtr mp A	345	Ac.Bass A
026	HM-Pno*fc R	106	Pop P ff A L	186	80's E.Pno 2	266	Ac.Gtr mp B	346	Ac.Bass B
027	HM-Pno*fc M	107	Pop P ff A R	187	80's E.Pno1f	267	Ac.Gtr mp C	347	Ac.Bass C
028	HM-Pno mpA L	108	Pop P ff A M	188	80's E.Pno2f	268	Ac.Gtr mf A	348	Fng.EB1 mf A
029	HM-Pno mpA R	109	Pop P ff B L	189	Hard E.Pno	269	Ac.Gtr mf B	349	Fng.EB1 mf B
030	HM-Pno mpA M	110	Pop P ff B R	190	Celesta	270	Ac.Gtr mf C	350	Fng.EB1 mf C
031	HM-Pno mpB L	111	Pop P ff B M	191	Music Box	271	Ac.Gtr ff A	351	Fng.EB1 ff A
032	HM-Pno mpB R	112	Pop P ff C L	192	ClavDB Brt A	272	Ac.Gtr ff B	352	Fng.EB1 ff B
033	HM-Pno mpB M	113	Pop P ff C R	193	ClavDB Brt B	273	Ac.Gtr ff C	353	Fng.EB1 ff C
034	HM-Pno mpC L	114	Pop P ff C M	194	ClavDB Brt C	274	Ac.Gtr Sld A	354	Fng.EB2 mf A
035	HM-Pno mpC R	115	JD Piano A	195	Reg.Clav A	275	Ac.Gtr Sld B	355	Fng.EB2 mf B
036	HM-Pno mpC M	116	JD Piano B	196	Reg.Clav B	276	Ac.Gtr Sld C	356	Fng.EB2 mf C
037	HM-Pno mfA L	117	JD Piano C	197	Reg.Clav C	277	Ac.Gtr Hrm A	357	Fng.EB2 f A
038	HM-Pno mfA R	118	Piano Atk Nz	198	Retro Clav A	278	Ac.Gtr Hrm B	358	Fng.EB2 f B
039	HM-Pno mfA M	119	MKS Piano A	199	Retro Clav B	279	Ac.Gtr Hrm C	359	Fng.EB2 f C
040	HM-Pno mfB L	120	MKS Piano B	200	Retro Clav C	280	Jazz Gtr A	360	FngrCmp Bs A
041	HM-Pno mfB R	121	MKS Piano C	201	Tight Clav A	281	Jazz Gtr B	361	FngrCmp Bs B
042	HM-Pno mfB M	122	Vint.EP pp A	202	Tight Clav B	282	Jazz Gtr C	362	FngrCmp Bs C
043	HM-Pno mfC L	123	Vint.EP pp B	203	Tight Clav C	283	Clean Gtr A	363	Finger Bs A
044	HM-Pno mfC R	124	Vint.EP pp C	204	Hard Clav A	284	Clean Gtr B	364	Finger Bs B
045	HM-Pno mfC M	125	Vint.EP mp A	205	Hard Clav B	285	Clean Gtr C	365	Finger Bs C
046	HM-Pno fa L	126	Vint.EP mp B	206	Hard Clav C	286	Clr Mt Gtr A	366	P.Bass
047	HM-Pno fa R	127	Vint.EP mp C	207	ClvMtrS DB f	287	Clr Mt Gtr B	367	ThumbMfBs pA
048	HM-Pno fa M	128	Vint.EP f A	208	Harpsi A	288	Clr Mt Gtr C	368	ThumbMfBs pB
049	HM-Pno fb L	129	Vint.EP f B	209	Harpsi B	289	E.Gtr Ld	369	ThumbMfBs pC
050	HM-Pno fb R	130	Vint.EP f C	210	Harpsi C	290	Brt Strat A	370	Fretlss Bs A
051	HM-Pno fb M	131	Vint.EP ff A	211	JLOrg Slow L	291	Brt Strat B	371	Fretlss Bs B
052	HM-Pno fc L	132	Vint.EP ff B	212	JLOrg Slow R	292	Brt Strat C	372	Fretlss Bs C
053	HM-Pno fc R	133	Vint.EP ff C	213	JLOrg Fast L	293	FstPick70s A	373	Fretlss SftA
054	HM-Pno fc M	134	Stage EP p A	214	JLOrg Fast R	294	FstPick70s B	374	Fretlss SftB
055	HM-Pno mp L+	135	Stage EP p B	215	JD Full Draw	295	FstPick70s C	375	Fretlss SftC
056	HM-Pno mp R+	136	Stage EP p C	216	Org Basic 1	296	Funk Gtr A	376	Pick EB f A
057	HM-Pno mf L+	137	Stage EP f A	217	Org Basic 2	297	Funk Gtr B	377	Pick EB f B
058	HM-Pno mf R+	138	Stage EP f B	218	Ballad Org	298	Funk Gtr C	378	Pick EB f C
059	HM-Pno f L+	139	Stage EP f C	219	3rd Perc Org	299	Funk MtGtr A	379	Pick Bass
060	HM-Pno f R+	140	Tine EP p A	220	Perc Organ	300	Funk MtGtr B	380	Slp.E.BassA
061	Pop P*mp A L	141	Tine EP p B	221	Rock Organ A	301	Funk MtGtr C	381	Slp.E.BassB
062	Pop P*mp A R	142	Tine EP p C	222	Rock Organ B	302	Nasty Gtr	382	Slp.E.BassC
063	Pop P*mp A M	143	Tine EP mf A	223	Rock Organ C	303	Overdrive A	383	Slp.EB HO A
064	Pop P*mp B L	144	Tine EP mf B	224	RtryOrg1 A L	304	Overdrive C	384	Slp.EB HO B
065	Pop P*mp B R	145	Tine EP mf C	225	RtryOrg1 A R	305	Distortion A	385	Slp.EB HO C
066	Pop P*mp B M	146	Tine EP ff A	226	RtryOrg1 B L	306	Distortion B	386	Pul.E.BassA
067	Pop P*mp C L	147	Tine EP ff B	227	RtryOrg1 B R	307	Distortion C	387	Pul.E.BassB
068	Pop P*mp C R	148	Tine EP ff C	228	RtryOrg1 C L	308	Dist Chord A	388	Pul.E.BassC
069	Pop P*mp C M	149	Dyno EP mp A	229	RtryOrg1 C R	309	Dist Chord B	389	Pul.EB HO A
070	Pop P*fa L	150	Dyno EP mp B	230	RtryOrg2 A L	310	Dist Chord C	390	Pul.EB HO B
071	Pop P*fa R	151	Dyno EP mp C	231	RtryOrg2 A R	311	E.Gtr Harm	391	Pul.EB HO C
072	Pop P*fa M	152	Dyno EP mf A	232	RtryOrg2 B L	312	Harp A	392	Slap Bass
073	Pop P*fb L	153	Dyno EP mf B	233	RtryOrg2 B R	313	Harp B	393	Slap +Pull 1
074	Pop P*fb R	154	Dyno EP mf C	234	RtryOrg2 C L	314	Harp C	394	Slap +Pull 2
075	Pop P*fb M	155	Dyno EP ff A	235	RtryOrg2 C R	315	Banjo A	395	Slap +Pull 3
076	Pop P*fc L	156	Dyno EP ff B	236	LoFi RtryOrg	316	Banjo B	396	Jz Slap Bass
077	Pop P*fc R	157	Dyno EP ff C	237	Vint.Org 1	317	Banjo C	397	Jz Slp+Pull1
078	Pop P*fc M	158	Wurly DI p A	238	Vint.Org 2	318	Sitar A	398	Jz Slp+Pull2
079	Pop P*ff A L	159	Wurly DI p B	239	Vint.Org 3	319	Sitar B	399	Jz Slp+Pull3
080	Pop P*ff A R	160	Wurly DI p C	240	Vint.Org 4	320	Sitar C	400	Jungle Bass

Список волновых форм

№	Имя	№	Имя	№	Имя	№	Имя	№	Имя
401	Garage Bass	481	Trumpet B	561	JV Strings R	641	Jazz Doos B	721	TB DstSqr 1C
402	SH-101 Bs A	482	Trumpet C	562	JV Strings A	642	Jazz Doos C	722	Dist SquareA
403	SH-101 Bs B	483	Wide Tr A	563	JV Strings C	643	Jz Doos Lp A	723	Dist SquareB
404	SH-101 Bs C	484	Wide Tr B	564	F.Str mf A L	644	Jz Doos Lp B	724	Dist SquareC
405	Organ Bass	485	Wide Tr C	565	F.Str mf A R	645	Jz Doos Lp C	725	Juno Pls HD
406	MG Bass 1 A	486	Mute Tr A	566	F.Str mf B L	646	Gospel Hum A	726	JP8 Pls 10HD
407	MG Bass 1 B	487	Mute Tr B	567	F.Str mf B R	647	Gospel Hum B	727	JP8 Pls 15HD
408	MG Bass 1 C	488	Mute Tr C	568	F.Str mf C L	648	Gospel Hum C	728	JP8 Pls 25HD
409	MG Bass 2	489	Trombone A	569	F.Str mf C R	649	Soprano Vox	729	JP8 Pls 30HD
410	MG Bass 3	490	Trombone B	570	F.Str mf lPl	650	Kalimba	730	JP8 Pls 40HD
411	MC Bass A	491	Trombone C	571	F.Str mf lPr	651	JD Klmba Atk	731	JP8 Pls 45HD
412	MC Bass B	492	Tbn mf A	572	F.Str ff A L	652	JD Wood Crak	732	Syn Pulse 1
413	MC Bass C	493	Tbn mf B	573	F.Str ff A R	653	JD Gamelan 1	733	Syn Pulse 2
414	Atk Syn Bass	494	Tbn mf C	574	F.Str ff B L	654	JD Gamelan 2	734	SH-1000 Puls
415	Flute A	495	Tuba A	575	F.Str ff B R	655	JD Log Drum	735	700 Triangle
416	Flute B	496	Tuba B	576	F.Str ff C L	656	JD Xylo	736	Syn Triangle
417	Flute C	497	Tuba C	577	F.Str ff C R	657	Marimba	737	JD Triangle
418	Piccolo A	498	Sft F.Horn A	578	F.Str ff lPl	658	Vibraphone	738	VS-Triangle
419	Piccolo B	499	Sft F.Horn B	579	F.Str ff lPr	659	Glocken	739	Mild Form
420	Piccolo C	500	Sft F.Horn C	580	F.StrStacA L	660	Steel Drums	740	VS-Ramp
421	Pan Flute	501	French Hrn A	581	F.StrStacA R	661	D-50 Bell A	741	Sync Sweep
422	Shakuhachi	502	French Hrn C	582	F.StrStacB L	662	D-50 Bell B	742	Sine
423	JD Fl Push	503	XP Horn A	583	F.StrStacB R	663	D-50 Bell C	743	JD Fine Wine
424	Clarinet A	504	XP Horn B	584	F.StrStacC L	664	D-50 Bell Lp	744	Digi Loop
425	Clarinet B	505	F.HornSect A	585	F.StrStacC R	665	Agogo Bell	745	JD MetalWind
426	Clarinet C	506	F.HornSect B	586	ChmbrStrAtkA	666	Agogo 2 Hi	746	Atmosphere
427	Oboe Mezzo A	507	F.HornSect C	587	ChmbrStrAtkB	667	Agogo 2 Low	747	DigiSpectrum
428	Oboe Mezzo B	508	Tr Section A	588	ChmbrStrAtkC	668	Finger Bell	748	JD Vox Noise
429	Oboe Mezzo C	509	Tr Section B	589	ChmbrStrRevA	669	JD Cowbell	749	SynVox Noise
430	Oboe Forte A	510	Tr Section C	590	ChmbrStrRevB	670	Tubular Bell	750	Shaku Noise
431	Oboe Forte B	511	OctBrs p A L	591	ChmbrStrRevC	671	Church Bell	751	Digi Breath
432	Oboe Forte C	512	OctBrs p A R	592	Vis Pizz A	672	Mild CanWave	752	Agogo Noise
433	E.Horn A	513	OctBrs p B L	593	Vis Pizz B	673	JD Crystal	753	Vinyl Noise
434	E.Horn B	514	OctBrs p B R	594	Vis Pizz C	674	Bell Organ	754	White Noise
435	E.Horn C	515	OctBrs p C L	595	VisPizzRev A	675	Old DigiBell	755	Pink Noise
436	Bassoon A	516	OctBrs p C R	596	VisPizzRev B	676	JD Bell Wave	756	Aah Formant
437	Bassoon B	517	OctBrs f A L	597	VisPizzRev C	677	TinyBellWave	757	Eeh Formant
438	Bassoon C	518	OctBrs f A R	598	Vcs Pizz A	678	Vib Wave	758	lih Formant
439	Recorder A	519	OctBrs f B L	599	Vcs Pizz B	679	JD Brit Digi	759	Ooh Formant
440	Recorder B	520	OctBrs f B R	600	Vcs Pizz C	680	Bagpipe	760	Uuh Formant
441	Recorder C	521	OctBrs f C L	601	Unison Saw A	681	Digital Vox	761	Metal Vox W1
442	SopranoSax A	522	OctBrs f C R	602	Unison Saw B	682	JD WallyWave	762	Metal Vox L1
443	SopranoSax B	523	XP Brass	603	Unison Saw C	683	JD Brusky Lp	763	Metal Vox W2
444	SopranoSax C	524	OrchUnis A L	604	Super Saw A	684	Bright Form	764	Metal Vox L2
445	Alto Sax Vib	525	OrchUnis A R	605	Super Saw B	685	JD Nasty	765	Metal Vox W3
446	Soft Alto A	526	OrchUnis B L	606	Super Saw C	686	JD Spark Vox	766	Metal Vox L3
447	Soft Alto B	527	OrchUnis B R	607	Trance Saw A	687	JD Cutters	767	JD Rattles
448	Soft Alto C	528	OrchUnis C L	608	Trance Saw B	688	SBF Hrd Ld	768	Xylo Seq.
449	Wide Sax A	529	OrchUnis C R	609	Trance Saw C	689	JD EML 5th	769	JD Anklungs
450	Wide Sax B	530	Violin f A	610	Warm Pad A	690	Juno Saw HD	770	JD Shami
451	Wide Sax C	531	Violin f B	611	Warm Pad B	691	TB303 Saw HD	771	SynBassClick
452	BreathySax A	532	Violin f C	612	Warm Pad C	692	Custm Saw HD	772	JD EP Atk
453	BreathySax B	533	Violin Vib A	613	OB2 Pad 1 A	693	MG Saw HD	773	Key On Click
454	BreathySax C	534	Violin Vib B	614	OB2 Pad 1 B	694	DigitalSawHD	774	Org Click 1
455	TenorBreathy	535	Violin Vib C	615	OB2 Pad 1 C	695	P5 Saw HD	775	Org Click 2
456	Tenor Sax A	536	Cello f A	616	OB2 Pad 2 A	696	Calc.Saw	776	Org Click 3
457	Tenor Sax B	537	Cello f B	617	OB2 Pad 2 B	697	Calc.Saw inv	777	Org Click 4
458	Tenor Sax C	538	Cello f C	618	OB2 Pad 2 C	698	Synth Saw	778	Org Click 5
459	Bari.Sax 1 A	539	Cello Vib A	619	D-50 HeavenA	699	JD Syn Saw	779	JD Sm Metal
460	Bari.Sax 1 B	540	Cello Vib B	620	D-50 HeavenB	700	JD Fat Saw	780	Ice Crash
461	Bari.Sax 1 C	541	Cello Vib C	621	D-50 HeavenC	701	JP-8 Saw	781	JD Switch
462	Bari.Sax 2 A	542	VI Sect. A L	622	SBF Vox A	702	D-50 Saw	782	JD Tuba Slap
463	Bari.Sax 2 B	543	VI Sect. A R	623	SBF Vox B	703	SH-1000 Saw	783	JD Plink
464	Bari.Sax 2 C	544	VI Sect. B L	624	SBF Vox C	704	SH-2 Saw	784	JD Plunk
465	Musette	545	VI Sect. B R	625	Syn Vox 1 A	705	LA-Saw	785	TVF Trigger
466	Accord 4' A	546	VI Sect. C L	626	Syn Vox 1 B	706	Air Wave	786	Hi Q
467	Accord 4' B	547	VI Sect. C R	627	Syn Vox 1 C	707	GR-300 Saw 1	787	Slap
468	Accord 4' C	548	Vc Sect. A L	628	Syn Vox 2 A	708	GR-300 Saw 2	788	Stick
469	Accord 8' A	549	Vc Sect. A R	629	Syn Vox 2 B	709	TB Dst Saw A	789	Click
470	Accord 8' B	550	Vc Sect. B L	630	Syn Vox 2 C	710	TB Dst Saw B	790	Cutting Nz
471	Accord 8' C	551	Vc Sect. B R	631	Female Ahs A	711	TB Dst Saw C	791	Ac.Bass Body
472	Accord PadNz	552	Vc Sect. C L	632	Female Ahs B	712	Juno Sqr HD	792	Flute Pad Nz
473	Harmonica A	553	Vc Sect. C R	633	Female Ahs C	713	P5 Sqr HD	793	Applause
474	Harmonica B	554	Full Str A L	634	Female Oos A	714	Fat Square	794	River
475	Harmonica C	555	Full Str A R	635	Female Oos B	715	JP-8 Square	795	Thunder
476	Blues G-harp	556	Full Str B L	636	Female Oos C	716	SH-2 Square	796	Monsoon
477	Flugel A	557	Full Str B R	637	Male Aahs A	717	TB303 Sqr HD	797	Stream
478	Flugel B	558	Full Str C L	638	Male Aahs B	718	LA-Square	798	Bubble
479	Flugel C	559	Full Str C R	639	Male Aahs C	719	TB DstSqr 1A	799	Bird Song
480	Trumpet A	560	JV Strings L	640	Jazz Doos A	720	TB DstSqr 1B	800	Dog Bark

Список волновых форм

№	Имя	№	Имя	№	Имя	№	Имя	№	Имя
801	Gallop	881	Syn Mtl Atk1	961	SH32 Kick	1041	Reg.Snr1 f L	1121	TR808 Snr 3
802	Vint.Phone	882	Syn Mtl Atk2	962	TR707 Kick	1042	Reg.Snr1 f R	1122	TR808 Snr 4
803	Office Phone	883	Syn Swt Atk1	963	TR909 Kick 6	1043	Reg.Snr1ff L	1123	Lite Snare
804	Mobile Phone	884	Syn Swt Atk2	964	Mix Kick 1 L	1044	Reg.Snr1ff R	1124	TR808 Snr 5
805	Door Creak	885	Syn Swt Atk3	965	Mix Kick 1 R	1045	Reg.Snr2 p L	1125	TR808 Snr 6
806	Door Slam	886	Syn Swt Atk4	966	Mix Kick 2 L	1046	Reg.Snr2 p R	1126	TR606 Snr 1
807	Car Engine	887	Syn Swt Atk5	967	Mix Kick 2 R	1047	Reg.Snr2 f L	1127	TR606 Snr 2
808	Car Slip	888	Syn Swt Atk6	968	Mix Kick 3	1048	Reg.Snr2 f R	1128	CR78 Snare
809	Car Pass	889	Syn Swt Atk7	969	Mix Kick 4	1049	Reg.Snr2ff L	1129	Urbn Sn Roll
810	Crash Seq.	890	WD Kick mf L	970	Mix Kick 5	1050	Reg.Snr2ff R	1130	Vint Snr 1
811	Gun Shot	891	WD Kick mf R	971	Dry Kick 4	1051	Amb.Snr1 p L	1131	Vint Snr 2
812	Siren	892	WD Kick f L	972	Small Kick	1052	Amb.Snr1 p R	1132	Vint Snr 3
813	Train Pass	893	WD Kick f R	973	Vint Kick	1053	Amb.Snr1 f L	1133	Vint Snr 4
814	Airplane	894	WD Kick ff L	974	Sweep Bass	1054	Amb.Snr1 f R	1134	Dist Snr
815	Helicopter	895	WD Kick ff R	975	WD Snr p L	1055	Amb.Snr2 p L	1135	Short Snr1
816	Space Voyage	896	LD Kick mf L	976	WD Snr p R	1056	Amb.Snr2 p R	1136	Short Snr2
817	Blow Loop	897	LD Kick mf R	977	WD Snr mf L	1057	Amb.Snr2 f L	1137	WD CStk mf L
818	Laugh	898	LD Kick f L	978	WD Snr mf R	1058	Amb.Snr2 f R	1138	WD CStk mf R
819	Scream	899	LD Kick f R	979	WD Snr f L	1059	Piccolo Snr	1139	WD CStk f L
820	Punch	900	LD Kick ff L	980	WD Snr f R	1060	Maple Snr	1140	WD CStk f R
821	Heartbeat	901	LD Kick ff R	981	WD Snr ff L	1061	Light Snr ff	1141	LD CStk mf L
822	Footsteps	902	TY Kick mf L	982	WD Snr ff R	1062	Click Snr p	1142	LD CStk mf R
823	Machine Gun	903	TY Kick mf R	983	WD Rim p L	1063	Click Snr ff	1143	LD CStk f L
824	Laser	904	TY Kick f L	984	WD Rim p R	1064	SF SnrGst1 L	1144	LD CStk f R
825	Thunder Lp	905	TY Kick f R	985	WD Rim mf L	1065	SF SnrGst1 R	1145	TY CStk mf L
826	Ac.Bass Nz	906	TY Kick ff L	986	WD Rim mf R	1066	SF SnrGst2 L	1146	TY CStk mf R
827	E.Bass Nz 1	907	TY Kick ff R	987	WD Rim f L	1067	SF SnrGst2 R	1147	TY CStk f L
828	E.Bass Nz 2	908	SF Kick 1 L	988	WD Rim f R	1068	Reg.SnrGst L	1148	TY CStk f R
829	E.Bass Slide	909	SF Kick 1 R	989	WD Rim ff L	1069	Reg.SnrGst R	1149	SF CStk p L
830	Eng.EB2 Sld	910	SF Kick 2 L	990	WD Rim ff R	1070	Sft Snr Gst	1150	SF CStk p R
831	DistGtr Nz 1	911	SF Kick 2 R	991	LD Snr p L	1071	Jazz Snr p	1151	SF CStk f L
832	DistGtr Nz 2	912	Reg.Kick p L	992	LD Snr p R	1072	Jazz Snr mf	1152	SF CStk f R
833	DistGtr Nz 3	913	Reg.Kick p R	993	LD Snr mf L	1073	Jazz Snr f	1153	Reg.Stick L
834	Gtr Fret Nz1	914	Reg.Kick f L	994	LD Snr mf R	1074	Jazz Rim p	1154	Reg.Stick R
835	Gtr Fret Nz2	915	Reg.Kick f R	995	LD Snr f L	1075	Jz Brsh Slap	1155	Soft Stick
836	ClassichseHt	916	Reg.Kick ffL	996	LD Snr f R	1076	Jz Brsh Swsh	1156	Hard Stick
837	Narrow Hit 1	917	Reg.Kick ffR	997	LD Snr ff L	1077	Swish&Turn p	1157	Wild Stick
838	Narrow Hit 2	918	Rock Kick p	998	LD Snr ff R	1078	Swish&Turn f	1158	Lo-Bit Stk 1
839	Euro Hit	919	Rock Kick f	999	LD Rim mf L	1079	Snr Roll Lp	1159	Lo-Bit Stk 2
840	Dist Hit	920	Jazz Kick p	1000	LD Rim mf R	1080	BrushRoll Lp	1160	Dry Stick 1
841	Thin Beef	921	Jazz Kick mf	1001	LD Rim f L	1081	Soft Jz Roll	1161	Dry Stick 2
842	Tao Hit	922	Jazz Kick f	1002	LD Rim f R	1082	Concert SD	1162	Dry Stick 3
843	Smear Hit 1	923	Dry Kick 1	1003	LD Rim ff L	1083	GoodOld Snr1	1163	R8 Comp Rim
844	Smear Hit 2	924	Tight Kick	1004	LD Rim ff R	1084	GoodOld Snr2	1164	R&B ShrtRim1
845	LoFi Min Hit	925	Old Kick	1005	TY Snr p L	1085	GoodOld Snr3	1165	R&B ShrtRim2
846	Orch. Hit	926	Jz Dry Kick	1006	TY Snr p R	1086	GoodOld Snr4	1166	TR909 Rim
847	Punch Hit	927	Dry Kick 2	1007	TY Snr mf L	1087	GoodOld Snr5	1167	TR808 Rim
848	O'Skool Hit	928	Dry Kick 3	1008	TY Snr mf R	1088	GoodOld Snr6	1168	LD L.Tom mf
849	Philly Hit	929	Power Kick	1009	TY Snr f L	1089	Dirty Snr 1	1169	LD L.Tom f
850	Scratch 1	930	R&B Kick L	1010	TY Snr f R	1090	Dirty Snr 2	1170	LD L.Tom ff
851	Scratch 2	931	R&B Kick R	1011	TY Snr ff L	1091	Dirty Snr 3	1171	LD M.Tom mf
852	Scratch 3	932	Rk CmpKick L	1012	TY Snr ff R	1092	Dirty Snr 4	1172	LD M.Tom f
853	Scratch 4	933	Rk CmpKick R	1013	TY Rim p L	1093	Dirty Snr 5	1173	LD M.Tom ff
854	Scratch 5	934	MaxLow Kick1	1014	TY Rim p R	1094	Dirty Snr 6	1174	LD H.Tom mf
855	Scratch 6	935	MaxLow Kick2	1015	TY Rim mf L	1095	Dirty Snr 7	1175	LD H.Tom f
856	Scratch 7	936	Dist Kick	1016	TY Rim mf R	1096	Grit Snr 1	1176	LD H.Tom ff
857	Scratch 9	937	FB Kick	1017	TY Rim f L	1097	Grit Snr 2	1177	TY L.Tom mf
858	Scratch 10	938	Rough Kick1	1018	TY Rim f R	1098	Grit Snr 3	1178	TY L.Tom f
859	Scratch Push	939	Rough Kick2	1019	TY Rim ff L	1099	LoBit SnrFlm	1179	TY L.Tom ff
860	Scratch Pull	940	Rough Kick3	1020	TY Rim ff R	1100	Lo-Bit Snr 1	1180	TY M.Tom mf
861	MG Zap 1	941	PlasticKick1	1021	SF Snr p L	1101	Lo-Bit Snr 2	1181	TY M.Tom f
862	MG Zap 2	942	70's Kick	1022	SF Snr p R	1102	MrchCmp Snr	1182	TY M.Tom ff
863	MG Zap 3	943	Dance Kick	1023	SF Snr mf L	1103	Reggae Snr	1183	TY H.Tom mf
864	MG Zap 4	944	HipHop Kick1	1024	SF Snr mf R	1104	DR660 Snr	1184	TY H.Tom f
865	MG Zap 5	945	HipHop Kick2	1025	SF Snr f L	1105	Jngl pkt Snr	1185	TY H.Tom ff
866	MG Zap 6	946	AnalogKick 1	1026	SF Snr f R	1106	Pocket Snr	1186	RR F.Tom mp
867	MG Zap 7	947	PlasticKick2	1027	SF Snr ff L	1107	Flange Snr	1187	RR F.Tom f
868	MG Zap 8	948	PlasticKick3	1028	SF Snr ff R	1108	Analog Snr 1	1188	RR F.Tom ff
869	MG Zap 9	949	TR909 Kick 1	1029	SF Rim p L	1109	Analog Snr 2	1189	SF L.Tom mf
870	MG Zap 10	950	TR909 Kick 2	1030	SF Rim p R	1110	Analog Snr 3	1190	SF L.Tom ff
871	MG Zap 11	951	AnalogKick 2	1031	SF Rim mf L	1111	Tiny Snare	1191	SF M.Tom mf
872	MG Blip	952	TR909 Kick 3	1032	SF Rim mf R	1112	R&B ShrtSnr1	1192	SF M.Tom f
873	Beam HIQ	953	AnalogKick 3	1033	SF Rim f L	1113	TR909 Snr 1	1193	SF M.Tom ff
874	MG Attack	954	AnalogKick 4	1034	SF Rim f R	1114	TR909 Snr 2	1194	SF H.Tom mf
875	Syn Low Atk1	955	AnalogKick 5	1035	SF Rim ff L	1115	TR909 Snr 3	1195	SF H.Tom f
876	Syn Low Atk2	956	AnalogKick 6	1036	SF Rim ff R	1116	TR909 Snr 4	1196	SF H.Tom ff
877	Syn Hrd Atk1	957	TR606DstKick	1037	Reg.Snr1 p L	1117	TR909 Snr 5	1197	RR FT Flm ff
878	Syn Hrd Atk2	958	TR808 Kick	1038	Reg.Snr1 p R	1118	TR909 Snr 6	1198	SF LT Flm ff
879	Syn Hrd Atk3	959	TR909 Kick 4	1039	Reg.Snr1mf L	1119	TR808 Snr 1	1199	SF MT Flm f
880	Syn Hrd Atk4	960	TR909 Kick 5	1040	Reg.Snr1mf R	1120	TR808 Snr 2	1200	SF HT Flm p

Список волновых форм

№	Имя	№	Имя	№	Имя
1201	SF HT Flm f	1281	Noise OHH 2	1361	Conga Lo Op
1202	SF HT Flm ff	1282	Crash Cym1 p	1362	Conga Slp Op
1203	Reg.F.Tom p	1283	Crash Cym1 f	1363	Conga Efx
1204	Reg.F.Tom f	1284	Crash Cym 2	1364	Conga Thumb
1205	Reg.L.Tom p	1285	Rock Crash 1	1365	Conga 2H Op
1206	Reg.L.Tom f	1286	Rock Crash 2	1366	Conga 2H Mt
1207	Reg.M.Tom p	1287	Splash Cym	1367	Conga 2H Slp
1208	Reg.M.Tom f	1288	Jazz Crash	1368	Conga 2L Op
1209	Reg.H.Tom p	1289	TR909 Crash	1369	Conga 2L Mt
1210	Reg.H.Tom f	1290	TR909 Crash2	1370	TR808 Conga1
1211	Reg.L.TomFlm	1291	TR808 Cym	1371	TR808 Conga2
1212	Reg.M.TomFlm	1292	TR606 Cym 2	1372	Timbale 1
1213	Reg.H.TomFlm	1293	Ride Cymbal	1373	Timbale 2
1214	Jazz Lo Tom	1294	Ride Bell	1374	Timbale 3
1215	Jazz Mid Tom	1295	Rock Rd Cup	1375	Timbale 4
1216	Jazz Hi Tom	1296	Rock Rd Edge	1376	Cabasa Up
1217	Jazz Lo Flm	1297	Jazz Ride p	1377	Cabasa Down
1218	Jazz Mid Flm	1298	Jazz Ride mf	1378	Cabasa Cut
1219	Jazz Hi Flm	1299	TR909 Ride	1379	Cabasa 2
1220	Sharp Lo Tom	1300	China Cymbal	1380	Cabasa 2 Cut
1221	Sharp Hi Tom	1301	Concert Cym	1381	Maracas
1222	Dry Lo Tom	1302	Concert Cym2	1382	808 Maracas
1223	TR909 Tom	1303	Hand Clap	1383	R8 Shaker
1224	TR909 DstTom	1304	Club Clap	1384	Shaker 1
1225	TR808 Tom	1305	Real Clap	1385	Shaker 2
1226	TR606 Tom	1306	Bright Clap	1386	Shaker 3
1227	Deep Tom	1307	R8 Clap	1387	Guiro 1
1228	Reg.CHH 1 p	1308	Gospel Clap	1388	Guiro 2
1229	Reg.CHH 1 mf	1309	Amb Clap	1389	Guiro Long
1230	Reg.CHH 1 f	1310	Hip Clap	1390	Guiro 2 Up
1231	Reg.CHH 1 ff	1311	Funk Clap	1391	Guiro 2 Down
1232	Reg.CHH 2 mf	1312	Claptail	1392	Guiro 2 Fast
1233	Reg.CHH 2 f	1313	TR808 Clap 1	1393	Vibraslap
1234	Reg.CHH 2 ff	1314	Disc Clap	1394	Tamborine 1
1235	Reg.PHH mf	1315	Dist Clap	1395	Tamborine 2
1236	Reg.PHH f	1316	Dist Clap 2	1396	Tamborine 3
1237	Reg.OHH mf	1317	Old Clap	1397	Tamborine4 p
1238	Reg.OHH f	1318	TR909 Clap 1	1398	Tamborine4 f
1239	Reg.OHH ff	1319	TR909 Clap 2	1399	CR78 Tamb
1240	Rock CHH1 mf	1320	TR808 Clap 2	1400	Cajon 1
1241	Rock CHH1 f	1321	TR707 Clap	1401	Cajon 2
1242	Rock CHH2 mf	1322	Cheap Clap	1402	Cajon 3
1243	Rock CHH2 f	1323	Mix Clap 1 L	1403	Cajon 4
1244	Rock OHH	1324	Mix Clap 1 R	1404	SprgDrm Hit
1245	Lo-Bit CHH 1	1325	Mix Clap 2 L	1405	Cuica
1246	Lo-Bit CHH 2	1326	Mix Clap 2 R	1406	Cuica 2 Hi
1247	Lo-Bit CHH 3	1327	Mix Clap 3	1407	Cuica 2 Low
1248	Lo-Bit CHH 4	1328	Mix Clap 4	1408	Timpani p
1249	Lo-Bit CHH 5	1329	Finger Snap	1409	Timpani f
1250	HipHop CHH	1330	Club FinSnap	1410	Timpani Roll
1251	TR909 CHH 1	1331	Snap	1411	Timpani Lp
1252	TR909 CHH 2	1332	Group Snap	1412	ConcertBD p
1253	TR808 CHH 1	1333	Cowbell	1413	ConcertBD f
1254	TR808 CHH 2	1334	Cowbell Mute	1414	ConcertBD ff
1255	TR606 CHH 1	1335	Cowbell2 Lng	1415	ConcertBD Lp
1256	TR606 CHH 2	1336	Cowbell2 Edg	1416	Triangle 1
1257	TR606 DstCHH	1337	Cowbell3 mf	1417	Triangle 2
1258	Lite CHH	1338	Cowbell3 f	1418	Tibet Cymbal
1259	CR78 CHH	1339	TR808Cowbell	1419	Slight Bell
1260	Dance CHH	1340	Wood Block	1420	Wind Chime
1261	Noise CHH	1341	Wood Block2H	1421	Crotale
1262	Hip PHH	1342	Wood Block2L	1422	R8 Click
1263	TR909 PHH 1	1343	Claves	1423	Metro Bell
1264	TR909 PHH 2	1344	Claves 2	1424	Metro Click
1265	TR808 PHH	1345	TR808 Claves	1425	MC500 Beep 1
1266	TR606 PHH 1	1346	CR78 Beat	1426	MC500 Beep 2
1267	TR606 PHH 2	1347	Castanet	1427	DR202 Beep
1268	Lo-Bit PHH	1348	Whistle	1428	Low Square
1269	Lo-Bit OHH 1	1349	Whistle Long	1429	Low Sine
1270	Lo-Bit OHH 2	1350	Whistle Shrt	1430	DC
1271	Lo-Bit OHH 3	1351	Bongo Hi Mt	1431	Reverse Cym
1272	HipHop OHH	1352	Bongo Hi Slp		
1273	TR909 OHH 1	1353	Bongo Hi Op		
1274	TR909 OHH 2	1354	Bongo Lo Op		
1275	TR808 OHH 1	1355	Bongo Lo Slp		
1276	TR808 OHH 2	1356	Conga Hi Mt		
1277	TR606 OHH	1357	Conga Lo Mt		
1278	Lite OHH	1358	Conga Hi Slp		
1279	CR78 OHH	1359	Conga Lo Slp		
1280	Noise OHH	1360	Conga Hi Op		

Список стилей арпеджио

PRST (Группа Preset)

USER (Группа User)

* Стили арпеджио используются обеими группами, Preset и User.

№	Имя	№	Имя	№	Имя
001	Basic 1 (A)	061	Seq Ptn 55 (P)	121	Gtr Backng 1(A)
002	Basic 2 (A)	062	Seq Ptn 56 (P)	122	Gtr Backng 2 (A)
003	Basic 3 (A)	063	Seq Ptn 57 (P)	123	Key Bckng1 (A)
004	Basic 4 (A)	064	Seq Ptn 58 (P)	124	Key Bckng2 (A)
005	Basic 5 (A)	065	Seq Ptn 59 (P)	125	Key Bckng3 (1-3)
006	Basic 6 (A)	066	Seq Ptn 60 (P)	126	1/1 Note Trg (1)
007	Seq Ptn 1 (2)	067	Bassline 1 (1)	127	1/2 Note Trg (1)
008	Seq Ptn 2 (2)	068	Bassline 2 (1)	128	1/4 Note Trg (1)
009	Seq Ptn 3 (2)	069	Bassline 3 (1)		
010	Seq Ptn 4 (2)	070	Bassline 4 (1)		
011	Seq Ptn 5 (2)	071	Bassline 5 (1)		
012	Seq Ptn 6 (3)	072	Bassline 6 (1)		
013	Seq Ptn 7 (3)	073	Bassline 7 (1)		
014	Seq Ptn 8 (3)	074	Bassline 8 (1)		
015	Seq Ptn 9 (3)	075	Bassline 9 (1)		
016	Seq Ptn 10 (3)	076	Bassline 10 (2)		
017	Seq Ptn 11 (3)	077	Bassline 11 (2)		
018	Seq Ptn 12 (3)	078	Bassline 12 (2)		
019	Seq Ptn 13 (3)	079	Bassline 13 (2)		
020	Seq Ptn 14 (3)	080	Bassline 14 (2)		
021	Seq Ptn 15 (3)	081	Bassline 15 (2)		
022	Seq Ptn 16 (3)	082	Bassline 16 (3)		
023	Seq Ptn 17 (3)	083	Bassline 17 (3)		
024	Seq Ptn 18 (4)	084	Bassline 18 (3)		
025	Seq Ptn 19 (4)	085	Bassline 19 (3)		
026	Seq Ptn 20 (4)	086	Bassline 20 (3)		
027	Seq Ptn 21 (4)	087	Bassline 21 (3)		
028	Seq Ptn 22 (4)	088	Bassline 22 (P)		
029	Seq Ptn 23 (4)	089	Bassline 23 (P)		
030	Seq Ptn 24 (4)	090	Bassline 24 (P)		
031	Seq Ptn 25 (4)	091	Bassline 25 (P)		
032	Seq Ptn 26 (4)	092	Bassline 26 (P)		
033	Seq Ptn 27 (4)	093	Bassline 27 (P)		
034	Seq Ptn 28 (4)	094	Bassline 28 (P)		
035	Seq Ptn 29 (4)	095	Bassline 29 (P)		
036	Seq Ptn 30 (5)	096	Bassline 30 (P)		
037	Seq Ptn 31 (5)	097	Bassline 31 (P)		
038	Seq Ptn 32 (6)	098	Bassline 32 (P)		
039	Seq Ptn 33 (P)	099	Bassline 33 (P)		
040	Seq Ptn 34 (P)	100	Bassline 34 (P)		
041	Seq Ptn 35 (P)	101	Bassline 35 (P)		
042	Seq Ptn 36 (P)	102	Bassline 36 (P)		
043	Seq Ptn 37 (P)	103	Bassline 37 (P)		
044	Seq Ptn 38 (P)	104	Bassline 38 (P)		
045	Seq Ptn 39 (P)	105	Bassline 39 (P)		
046	Seq Ptn 40 (P)	106	Bassline 40 (P)		
047	Seq Ptn 41 (P)	107	Bassline 41 (P)		
048	Seq Ptn 42 (P)	108	Sliced 1 (A)		
049	Seq Ptn 43 (P)	109	Sliced 2 (A)		
050	Seq Ptn 44 (P)	110	Sliced 3 (A)		
051	Seq Ptn 45 (P)	111	Sliced 4 (A)		
052	Seq Ptn 46 (P)	112	Sliced 5 (A)		
053	Seq Ptn 47 (P)	113	Sliced 6 (A)		
054	Seq Ptn 48 (P)	114	Sliced 7 (A)		
055	Seq Ptn 49 (P)	115	Sliced 8 (A)		
056	Seq Ptn 50 (P)	116	Sliced 9 (A)		
057	Seq Ptn 51 (P)	117	Sliced 10 (A)		
058	Seq Ptn 52 (P)	118	Gtr Arp 1 (4)		
059	Seq Ptn 53 (P)	119	Gtr Arp 2 (5)		
060	Seq Ptn 54 (P)	120	Gtr Arp 3 (6)		

Рекомендуемое количество взятых нот

(1) – (6): От 1 до 6 нот

(1-3): Одна нота баса + трехступенчатый аккорд

(A): По желанию

(P): Одна нота, когда параметр Motif (стр. 62) установлен в "Phrase"

Список групп ударных

PRST (Группа Preset)

USER (Группа User)

* Группы ударных используются обеими группами, Preset и User.

№	Имя	Рекомендуемый набор ударных	
001	Pop 1	PRST001	SF Std Kit
002	Pop 2	PRST002	WD Std Kit
003	Pop 3	PRST005	StandardKit1
004	Pop 4	PRST006	StandardKit2
005	Pop 5	PRST003	LD Std Kit
006	Pop 6	PRST005	StandardKit1
007	Pop 7	PRST006	StandardKit2
008	Pop 8	PRST004	TY Std Kit
009	Pop 9	PRST006	StandardKit2
010	Rock1	PRST008	Rock Kit 1
011	Rock2	PRST005	StandardKit1
012	Funk	PRST004	TY Std Kit
013	Fusion	PRST001	SF Std Kit
014	Jazz	PRST010	Brush Jz Kit
015	Bossa	PRST003	LD Std Kit
016	HipHop	PRST017	Machine Kit1
017	R&B	PRST016	HiFi R&B Kit
018	Reggae	PRST018	Kit-Euro:POP
019	Trance 1	PRST021	Machine Kit2
020	Trance 2	PRST018	Kit-Euro:POP
021	Techno	PRST022	ArtificialKit
022	House 1	PRST019	House Kit
023	House 2	PRST018	Kit-Euro:POP
024	Drum'n Bs	PRST007	StandardKit3
025	Disco	PRST007	StandardKit3
026	NuTechnica	PRST020	Nu Technica

Список паттернов ударных

PRST (Группа Preset)

USER (Группа User)

* Паттерны ударных используются обеими группами, Preset и User.

* Рекомендуемый темп указан в скобках ()

№	Имя	Рекомендуемый набор ударных	№	Имя	Рекомендуемый набор ударных	№	Имя	Рекомендуемый набор ударных
001	Pop 1-1 (120)	PRST:001	057	Pop 8-1 (130)	PRST:004	113	Bossa 1 (160)	PRST:003
002	Pop 1-2 (120)	SF Std Kit	058	Pop 8-2 (130)	TY Std Kit	114	Bossa 2 (160)	LD Std Kit
003	Pop 1-3 (120)		059	Pop 8-3 (130)		115	Bossa 3 (160)	
004	Pop 1-4 (120)		060	Pop 8-4 (130)		116	Bossa 4 (160)	
005	Pop 1-5 (120)		061	Pop 8-5 (130)		117	Bossa 5 (160)	
006	Pop 1-6 (120)		062	Pop 8-6 (130)		118	Bossa 6 (160)	
007	Pop 1-7 (120)		063	Pop 8-7 (130)		119	Bossa 7 (160)	
008	Pop 1-8 (120)		064	Pop 8-8 (130)		120	Bossa 8 (160)	
009	Pop 2-1 (120)	PRST:002	065	Pop 9-1 (125)	PRST:006	121	HipHop 1-A (100)	PRST:012
010	Pop 2-2 (120)	WD Std Kit1	066	Pop 9-2 (125)	StandardKit2	122	HipHop 1-B (105)	909 808 Kit
011	Pop 2-3 (120)		067	Pop 9-3 (125)		123	HipHop 1-C (100)	
012	Pop 2-4 (120)		068	Pop 9-4 (125)		124	HipHop 1-D (095)	
013	Pop 2-5 (120)		069	Pop 9-5 (125)		125	HipHop 1-E (092)	
014	Pop 2-6 (120)		070	Pop 9-6 (125)		126	HipHop 1-F (092)	
015	Pop 2-7 (120)		071	Pop 9-7 (125)		127	HipHop 1-G (100)	
016	Pop 2-8 (120)		072	Pop 9-8 (125)		128	HipHop 1-H (097)	
017	Pop 3-1 (150)	PRST:005	073	Rock 1-1 (120)	PRST:008	129	HipHop 2-A (095)	PRST:017
018	Pop 3-2 (150)	StandardKit1	074	Rock 1-2 (120)	Rock Kit 1	130	HipHop 2-B (095)	Machine Kit1
019	Pop 3-3 (150)		075	Rock 1-3 (120)		131	HipHop 2-C (095)	
020	Pop 3-4 (150)		076	Rock 1-4 (120)		132	HipHop 2-D (095)	
021	Pop 3-5 (150)		077	Rock 1-5 (120)		133	HipHop 2-E (095)	
022	Pop 3-6 (150)		078	Rock 1-6 (120)		134	HipHop 2-F (095)	
023	Pop 3-7 (150)		079	Rock 1-7 (120)		135	HipHop 2-G (095)	
024	Pop 3-8 (150)		080	Rock 1-8 (120)		136	HipHop 2-H (095)	
025	Pop 4-1 (120)	PRST:006	081	Rock 2-1 (114)	PRST:005	137	R&B 1-A (100)	PRST:017
026	Pop 4-2 (120)	StandardKit2	082	Rock 2-2 (114)	StandardKit1	138	R&B 1-B (100)	Machine Kit1
027	Pop 4-3 (120)		083	Rock 2-3 (114)		139	R&B 1-C (100)	
028	Pop 4-4 (120)		084	Rock 2-4 (114)		140	R&B 1-D (100)	
029	Pop 4-5 (120)		085	Rock 2-5 (114)		141	R&B 1-E (100)	
030	Pop 4-6 (120)		086	Rock 2-6 (114)		142	R&B 1-F (100)	
031	Pop 4-7 (120)		087	Rock 2-7 (114)		143	R&B 1-G (100)	
032	Pop 4-8 (120)		088	Rock 2-8 (114)		144	R&B 1-H (100)	
033	Pop 5-1 (103)	PRST:003	089	Funk 1 (115)	PRST:004	145	R&B 2-A (140)	PRST:016
034	Pop 5-2 (103)	LD Std Kit	090	Funk 2 (115)	TY Std Kit	146	R&B 2-B (140)	HiFi R&B Kit
035	Pop 5-3 (103)		091	Funk 3 (115)		147	R&B 2-C (140)	
036	Pop 5-4 (103)		092	Funk 4 (115)		148	R&B 2-D (140)	
037	Pop 5-5 (103)		093	Funk 5 (115)		149	R&B 2-E (140)	
038	Pop 5-6 (103)		094	Funk 6 (115)		150	R&B 2-F (140)	
039	Pop 5-7 (103)		095	Funk 7 (115)		151	R&B 2-G (140)	
040	Pop 5-8 (103)		096	Funk 8 (115)		152	R&B 2-H (140)	
041	Pop 6-1 (096)	PRST:005	097	Fusion 1 (100)	PRST:001	153	Reggae A (105)	PRST:018
042	Pop 6-2 (096)	StandardKit1	098	Fusion 2 (100)	SF Std Kit	154	Reggae B (094)	Kit-Euro:POP
043	Pop 6-3 (096)		099	Fusion 3 (100)		155	Reggae C (094)	
044	Pop 6-4 (096)		100	Fusion 4 (100)		156	Reggae D (090)	
045	Pop 6-5 (096)		101	Fusion 5 (100)		157	Reggae E (089)	
046	Pop 6-6 (096)		102	Fusion 6 (100)		158	Reggae F (105)	
047	Pop 6-7 (096)		103	Fusion 7 (100)		159	Reggae G (105)	
048	Pop 6-8 (096)		104	Fusion 8 (100)		160	Reggae H (100)	
049	Pop 7-1 (104)	PRST:002	105	Jazz 1 (136)	PRST:010	161	Trance 1-A (140)	PRST:021
050	Pop 7-2 (104)	StandardKit2	106	Jazz 2 (136)	Brush Jz Kit	162	Trance 1-B (138)	Machine Kit2
051	Pop 7-3 (104)		107	Jazz 3 (136)		163	Trance 1-C (142)	
052	Pop 7-4 (104)		108	Jazz 4 (136)		164	Trance 1-D (142)	
053	Pop 7-5 (104)		109	Jazz 5 (136)		165	Trance 1-E (142)	
054	Pop 7-6 (104)		110	Jazz 6 (136)		166	Trance 1-F (142)	
055	Pop 7-7 (104)		111	Jazz 7 (136)		167	Trance 1-G (138)	
056	Pop 7-8 (104)		112	Jazz 8 (136)		168	Trance 1-H (138)	

Список паттернов ударных

№	Имя	Рекомендуемый набор ударных	№	Имя	Рекомендуемый набор ударных
169	Trance 2-A (143)	PRST:018 Kit-Euro:POP	233	NuTeknica A (110)	PRST:020 Nu Technica
170	Trance 2-B (142)		234	NuTeknica B (110)	
171	Trance 2-C (135)		235	NuTeknica C (110)	
172	Trance 2-D (140)		236	NuTeknica D (110)	
173	Trance 2-E (130)		237	NuTeknica E (110)	
174	Trance 2-F (154)		238	NuTeknica F (110)	
175	Trance 2-G (140)		239	NuTeknica G (110)	
176	Trance 2-H (138)		240	NuTeknica H (110)	
177	Techno 1-A (132)	PRST:022 ArtificialKit	241	Tabla Phr A (120)	-----
178	Techno 1-B (142)		242	Tabla Phr B (120)	
179	Techno 1-C (138)		243	Tabla Phr C (120)	
180	Techno 1-D (141)		244	Tabla Phr D (120)	
181	Techno 1-E (136)		245	Tabla Phr E (120)	
182	Techno 1-F (143)		246	Tabla Phr F (120)	
183	Techno 1-G (140)		247	Tabla Phr G (120)	
184	Techno 1-H (140)		248	Tabla Phr H (120)	
185	Techno 2-A (132)	-----	249	Perc Phr A (120)	-----
186	Techno 2-B (126)		250	Perc Phr B (120)	
187	Techno 2-C (128)		251	Perc Phr C (120)	
188	Techno 2-D (128)		252	Perc Phr D (120)	
189	Techno 2-E (128)		253	Perc Phr E (120)	
190	Techno 2-F (130)		254	Perc Phr F (120)	
191	Techno 2-G (134)		255	Perc Phr G (120)	
192	Techno 2-H (130)		256	Perc Phr H (120)	
193	House 1-A (126)		PRST:019 House Kit		
194	House 1-B (126)				
195	House 1-C (124)				
196	House 1-D (128)				
197	House 1-E (125)				
198	House 1-F (128)				
199	House 1-G (126)				
200	House 1-H (126)				
201	House 2-A (125)	PRST:018 Kit-Euro:POP			
202	House 2-B (130)				
203	House 2-C (134)				
204	House 2-D (127)				
205	House 2-E (128)				
206	House 2-F (128)				
207	House 2-G (128)				
208	House 2-H (128)				
209	Drum'n Bs A (170)	PRST:007 StandardKit3			
210	Drum'n Bs B (160)				
211	Drum'n Bs C (180)				
212	Drum'n Bs D (160)				
213	Drum'n Bs E (170)				
214	Drum'n Bs F (170)				
215	Drum'n Bs G (170)				
216	Drum'n Bs H (170)				
217	BrkBits A (130)	-----			
218	BrkBits B (130)				
219	BrkBits C (130)				
220	BrkBits D (130)				
221	BrkBits E (130)				
222	BrkBits F (130)				
223	BrkBits G (130)				
224	BrkBits H (130)				
225	Disco A (125)		PRST:007 StandardKit3		
226	Disco B (125)				
227	Disco C (125)				
228	Disco D (120)				
229	Disco E (130)				
230	Disco F (124)				
231	Disco G (125)				
232	Disco H (125)				

1. Прием данных

■ Сообщения Channel Voice

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Switch (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

● Note off

Статус	2-й байт	3-й байт
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
kk = номер ноты:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocity для note off:		00H - 7FH (0 - 127)

* Не принимается, если параметр Tone Env Mode (PATCH/MISC и RHYTHM/CONTROL) установлен в NSUS/NO-SUS.

● Note on

Статус	2-й байт	3-й байт
9nH	kkH	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
kk = номер ноты:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocity для note on:		01H - 7FH (1 - 127)

● Polyphonic Key Pressure

Статус	2-й байт	3-й байт
AnH	kkH	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
kk = номер ноты:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = полифоническое послесвечение:		00H - 7FH (0 - 127)

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Poly Key Pressure (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

● Control Change

* Если для параметра Patch Control Source 1, 2, 3 или 4 (PATCH/CONTROL/CTRL1-4) выбран соответствующий номер контроллера, будет включен соответствующий эффект.

* Если выбран номер контроллера, соответствующий параметру System Control Source 1, 2, 3 или 4 (SYSTEM/CTRL), то если параметр Patch Control Source 1, 2, 3 или 4 (PATCH/CONTROL/CTRL1-4) установлен в SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3 или SYS-CTRL4, будет включен соответствующий эффект.

○ Bank Select (Контроллер номер 0, 32)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
mm, ll = номер банка:		00 00H - 7F 7FH (1 - 16384)

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Bank Select (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

* Перформансы, патчи и наборы ударных, соответствующие каждому Bank Select, приведены ниже в таблице.

* Информация о Bank Select для серии SRX приведена в документации на серию SRX.

BANK SELECT	PROGRAM NUMBER	ГРУППА	НОМЕР	
MSB	LSB			
000	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
063	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
085	000	001 - 064	User Performance	001 - 064
	064	001 - 064	Preset Performance	001 - 064
086	000	001 - 032	User Rhythm	001 - 032
	064	001 - 036	Preset Rhythm	001 - 036
087	000	001 - 128	User Patch	001 - 128
	001	001 - 128	User Patch	129 - 256
	064	001 - 128	Preset Patch A	001 - 128
	065	001 - 128	Preset Patch B	001 - 128
092	000 -	001 -	SRX Rhythm	001 -
093	000 -	001 -	SRX Patch	001 -
120	:	001 - 057	GM Rhythm	001 - 009
121	000 -	001 - 128	GM Patch	001 - 256

○ Modulation (Контроллер номер 1)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	01H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = глубина модуляции:		00H - 7FH (0 - 127)

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Modulation (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

○ Breath type (Контроллер номер 2)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	02H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = значение контроллера:		00H - 7FH (0 - 127)

* JUNO-STAGE принимает его в качестве ACTIVE EXPRESSION.

○ Foot type (Контроллер номер 4)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	04H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = значение контроллера:		00H - 7FH (0 - 127)

○ Portamento Time (Контроллер номер 5)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	05H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = время портамента:		00H - 7FH (0 - 127)

* В режиме Performance изменяется параметр Part Portament Time (PERFORM/PART VIEW/KEY MOD).

○ Data Entry (Контроллер номер 6, 38)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = номер MIDI-канала: 0H - FH (1 - 16)
mm, ll = значение параметра, определенного с помощью RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

○ Volume (Контроллер номер 7)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	07H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = громкость:		00H - 7FH (0 - 127)

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Volume (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

* В режиме Performance изменяется параметр Part Level (PERFORM/PART VIEW/LV&PAN).

○ Balance (Контроллер номер 8)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	08H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = баланс:		00H - 7FH (0 - 127)

○ Panpot (Контроллер номер 10)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	0AH	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = панорама:		00H - 40H - 7FH (влево - центр - вправо),

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Pan (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

* В режиме Performance изменяется параметр Part Pan (PERFORM/PART VIEW/LV&PAN).

Спецификация MIDI

○ Expression (Контроллер номер 11)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	0BH	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = экспрессия:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Не принимается, если параметр Rx Expression Tone Receive Expression (PATCH/MISC или RHYTHM/RECEIVE) установлен в OFF.

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Rx Expression (PERFORM/MISC) установлен в OFF.

○ Hold 1 (Контроллер номер 64)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	40H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

* Не принимается, если параметр Rx Hold-1/Tone Receive Hold-1 (PATCH/CONTROL или RHYTHM/RECEIVE) установлен в OFF.

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Rx Hold-1 (PERFORM/MISC) установлен в OFF.

* Когда параметр Redamper Sw (PATCH/MISC) установлен в ON, для этого значения предусмотрено 128 дискретных шагов.

○ Portamento (Контроллер номер 65)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	41H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Portamento Switch (PERFORM/PART VIEW/KEY MOD).

○ Sostenuto (Контроллер номер 66)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	42H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

○ Soft (Контроллер номер 67)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	43H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

○ Legato Foot Switch (Контроллер номер 68)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	44H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Legato Switch (PERFORM/PART VIEW/KEY MOD).

○ Hold-2 (Контроллер номер 69)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	45H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Изменение удержания (hold) не происходит.

○ Resonance (Контроллер номер 71)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	47H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = резонанс (относительное изменение):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Resonance Offset (PERFORM/PART VIEW/OFFSET).

○ Release Time (Контроллер номер 72)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	48H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = время затухания (относительное изменение):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Release Time Offset (PERFORM/PART VIEW/OFFSET).

○ Attack time (Контроллер номер 73)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	49H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = время атаки (относительное изменение):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Attack Time Offset (PERFORM/PART VIEW/OFFSET).

○ Cutoff (Контроллер номер 74)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	4AH	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = частота среза (относительное изменение):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Cutoff Offset (PERFORM/PART VIEW/OFFSET).

○ Decay Time (Контроллер номер 75)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	4BH	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = время спада (относительное изменение):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Decay Time Offset (PERFORM/PART VIEW/OFFSET).

○ Vibrato Rate (Контроллер номер 76)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	4CH	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = скорость вибрато (относительное изменение):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Vibrato Rate (PERFORM/PART VIEW/VIBRATO).

○ Vibrato Depth (Контроллер номер 77)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	4DH	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = глубина вибрато (относительное изменение):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Vibrato Depth (PERFORM/PART VIEW/VIBRATO).

○ Vibrato Delay (Контроллер номер 78)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	4EH	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = задержка вибрато (относительное изменение):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Vibrato Delay (PERFORM/PART VIEW/VIBRATO).

○ General Purpose Controller 5 (Контроллер номер 80)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	50H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Параметр Tone Level (PATCH/TVA PARAMETER) для тембра 1 изменяется.

○ General Purpose Controller 6 (Контроллер номер 81)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	51H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Параметр Tone Level (PATCH/TVA PARAMETER) для тембра 2 изменяется.

○ General Purpose Controller 7 (Контроллер номер 82)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	52H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Параметр Tone Level (PATCH/TVA PARAMETER) для тембра 3 изменяется.

○ General Purpose Controller 8 (Контроллер номер 83)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	53H	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = значение контроллера:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Параметр Tone Level (PATCH/TVA PARAMETER) для тембра 4 изменяется.

○ Portamento control (Контроллер номер 84)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	54H	kkH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
kk = номер ноты источника:	00H - 7FH (0 - 127)	

- * При приеме Note-On сразу после сообщения Portamento Control, высота звука начинает меняться со значения, заданного Source Note Number (высота номера ноты источника).
- * Если голос уже звучит для номера ноты, идентичного номеру ноты источника, этот голос будет продолжать звучать (т.е. legato), и при приеме следующего сообщения Note-on высота плавно перейдет к высоте данного сообщения Note-on.
- * Скорость изменения высоты, вызванного Portamento Control, определяется значением Portamento Time.

○ Effect 1 (Reverb Send Level) (Контроллер номер 91)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	5BH	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = уровень посыла на реверберацию:	00H - 7FH (0 - 127)	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Reverb Send Level (PERFORM/PART VIEW/OUTPUT).

○ Effect 3 (Chorus Send Level) (Контроллер номер 93)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	5DH	vvH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = уровень посыла на хорус:	00H - 7FH (0 - 127)	

* В режиме Performance изменяется параметр Part Chorus Send Level (PERFORM/PART VIEW/OUTPUT).

○ RPN MSB/LSB (Контроллер номер 100, 101)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	65H	mmH
VnH	64H	llH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
mm = старший байт (MSB) номера параметра, определенного RPN		
ll = младший байт (LSB) номера параметра, определенного RPN		

<<< RPN >>>

Сообщения Control Change включают в себя RPN (зарегистрированные номера параметров), с возможностью расширения.

При использовании сообщений RPN, первое (номера контроллеров 100 и 101; их можно передавать в любом порядке) должно быть передано для выбора параметра, затем передается Data Entry (номера контроллеров 6 и 38) для установки значения. После приема сообщений RPN последующие сообщения Data Entry, прием которых происходит по тому же MIDI-каналу, распознаются как установки значений сообщения RPN. Чтобы не допустить ошибок, после установки нужных параметров рекомендуется передавать нулевое сообщение RPN (RPN Null).

Данное устройство принимает следующие сообщения RPN.

RPN	Data entry	Примечание
MSB, LSB	MSB, LSB	
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 полутонов) ll: игнорируется (обрабатывается как 00H) Можно задать до 2 октав с шагом в полутон.
* В режиме Performance изменяется параметр Part Bend Range (PERFORM/PART VIEW/PITCH).		
00H, 01H	mmH, llH	Channel Fine Tuning mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 центов)
* В режиме Performance изменяется параметр Part Fine Tune (PERFORM/PART VIEW/PITCH).		
00H, 02H	mmH, llH	Channel Coarse Tuning mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 полутонов) ll: игнорируется (обрабатывается как 00H)
* В режиме Performance изменяется параметр Part Coarse Tune (PERFORM/PART VIEW/PITCH).		
00H, 05H	mmH, llH	Modulation Depth Range mm, ll: 00 00H - 00 06H (0 - 16384 x 600 / 16384 центов)
* В режиме Patch не принимается.		
7FH, 7FH	---, ---	RPN null
RPN и NRPN устанавливаются как "неопределенные". После выполнения этой установки ранее заданные значения параметра не изменяются.		
mm, ll: игнорируется		

● Program Change

Статус	2-й байт	
CnH	ppH	
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
pp = номер программы:	00H - 7FH (1 - 128)	

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Program Change (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

● Channel Pressure

Статус	2-й байт	
DnH	vvH	
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
vv = канальное послекасание:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Channel Pressure (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

● Pitch Bend Change

Статус	2-й байт	3-й байт
EnH	llH	mmH
n = номер MIDI-канала:	0H - FH (1 - 16)	
mm, ll = значение Pitch Bend:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

* Не принимается, если параметр Tone Receive Bender (PATCH/CONTROL) установлен в OFF.

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Bender (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

Спецификация MIDI

■ Сообщения Channel Mode

* Не принимается в режиме Performance, если параметр Receive Switch (PERFORM/MIDI) установлен в OFF.

● All Sounds Off (Контроллер номер 120)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	78H	00H

n = номер MIDI-канала: 0H - FH (1 - 16)

* При приеме этого сообщения все звучащие ноты на соответствующем канале снимаются.

● Reset All Controllers (Контроллер номер 121)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	79H	00H

n = номер MIDI-канала: 0H - FH (1 - 16)

* При приеме этого сообщения приведенные ниже контроллеры сбрасываются в начальные значения.

Контроллер	Начальное значение
Pitch Bend Change	+/-0 (центр)
Polyphonic Key Pressure	0 (выкл.)
Channel Pressure	0 (выкл.)
Modulation	0 (выкл.)
Breath Type	0 (минимум)
Expression	127 (максимум)
	Однако значение контроллера будет минимальным.
Hold 1	0 (выкл.)
Sostenuto	0 (выкл.)
Soft	0 (выкл.)
Hold 2	0 (выкл.)
RPN	сохраняются ранее установленные данные
NRPN	сохраняются ранее установленные данные

● All Notes Off (Контроллер номер 123)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	7BH	00H

n = номер MIDI-канала: 0H - FH (1 - 16)

* При приеме этого сообщения все ноты на соответствующем канале снимаются. Однако, если Hold 1 или Sostenuto установлены в ON, звучание будет продолжаться до их выключения.

● OMNI OFF (Контроллер номер 124)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	7CH	00H

n = номер MIDI-канала: 0H - FH (1 - 16)

* Обработывается аналогично сообщению All Notes Off.

● OMNI ON (Контроллер номер 125)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	7DH	00H

n = номер MIDI-канала: 0H - FH (1 - 16)

* Обработывается аналогично сообщению All Notes Off. OMNI ON не включается.

● MONO (Контроллер номер 126)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	7EH	mmH

n = номер MIDI-канала: 0H - FH (1 - 16)

mm = номер моно: 00H - 10H (0 - 16)

* Обработывается аналогично сообщению All Notes Off.

* В режиме Performance изменяется параметр Part Mono/Poly (PERFORM/PART VIEW/KEY MOD).

● POLY (Контроллер номер 127)

Статус	2-й байт	3-й байт
VnH	7FH	00H

n = номер MIDI-канала: 0H - FH (1 - 16)

* Обработывается аналогично сообщению All Notes Off.

* В режиме Performance изменяется параметр Part Mono/Poly (PERFORM/PART VIEW/KEY MOD).

■ Сообщения System Realtime

● Timing Clock

Статус
F8H

* Принимается, когда параметр Sync Mode (SYSTEM/TEMPO/SYNC) установлен в SLAVE-MIDI.

● Start

Статус
FAH

* Принимается, когда параметр Sync Mode (SYSTEM/TEMPO/SYNC) установлен в SLAVE-MIDI или REMOTE.

● Continue

Статус
FBH

* Принимается, когда параметр Sync Mode (SYSTEM/TEMPO/SYNC) установлен в SLAVE-MIDI или REMOTE.

● Stop

Статус
FCH

* Принимается, когда параметр Sync Mode (SYSTEM/TEMPO/SYNC) установлен в SLAVE-MIDI или REMOTE.

● Active Sensing

Статус
FEH

* При приеме сообщения Active Sensing устройство начинает отслеживать интервалы всех дальнейших сообщений. При отслеживании, если интервал между сообщениями превышает 420 мс, выполняются те же действия, что и при приеме сообщений All Sounds Off, All Notes Off и Reset All Controllers, а затем отслеживание интервалов сообщений прекращается.

■ Сообщения System Exclusive

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	iiH, ddH,eeH	F7H
F0H: Статус системного эксклюзивного сообщения		
ii = Номер ID:	Номер ID (ID производителя) идентифицирует производителя, соответствующего эксклюзивному сообщению. ID производителя Roland — 41H.	
	Номера ID 7EH и 7FH являются расширениями MIDI-стандарта, сообщения Universal Non-realtime (7EH) и Universal Realtime (7FH).	
dd,....,ee = данные:	00H - 7FH (0 - 127)	
F7H:	EOX (Конец эксклюзивного сообщения)	

Из системных эксклюзивных сообщений, принимаемых данным устройством, устанавливаются автоматически сообщения Universal Non-realtime, Universal Realtime, Data Request (RQ1) и Data Set (DT1).

● Сообщения Universal Non-realtime System Exclusive

○ Сообщение Identity Request

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H
<u>Байт</u> <u>Описание</u>		
F0H	Статус Exclusive	
7EH	Номер ID (универсальное, не в реальном времени)	
dev	Device ID (10H - 1FH, 7FH)	
06H	Sub ID#1 (Общая информация)	
01H	Sub ID#2 (запрос идентификации)	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

* При приеме этого сообщения будет передано сообщение Identity Reply (стр. 225).

○ GM1 System On

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H
<u>Байт</u> <u>Описание</u>		
F0H	Статус Exclusive	
7EH	Номер ID (универсальное, не в реальном времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
09H	Sub ID#1 (General MIDI)	
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

* При приеме этого сообщения инструмент переключается в режим Performance.

* Не принимается, если параметр Receive GM System On (SYSTEM/MIDI/RX) установлен в OFF.

○ GM2 System On

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H
<u>Байт</u> <u>Описание</u>		
F0H	Статус Exclusive	
7EH	Номер ID (универсальное, не в реальном времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
09H	Sub ID#1 (General MIDI)	
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

* При приеме этого сообщения инструмент переключается в режим Performance.

* Не принимается, если параметр Receive GM2 System On (SYSTEM/MIDI/RX) установлен в OFF.

○ GM System Off

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H	F7H
<u>Байт</u> <u>Описание</u>		
F0H	Статус Exclusive	
7EH	Номер ID (универсальное, не в реальном времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
09H	Sub ID#1 (General MIDI)	
02H	Sub ID#2 (General MIDI Off)	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

* При приеме этого сообщения инструмент возвращается в режим Performance.

● Сообщения Universal Realtime System Exclusive

○ Master Volume

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, 11H, mmH	F7H
<u>Байт</u> <u>Описание</u>		
F0H	Статус Exclusive	
7FH	Номер ID (универсальное реального времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
04H	Sub ID#1 (Device Control)	
01H	Sub ID#2 (Master Volume)	
11H	Младший байт Master Volume	
mmH	Старший байт Master Volume	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

* Младший байт (11H) Master Volume обрабатывается как 00H.

* Параметр Master Level (SYSTEM/GENERAL) изменяется.

○ Master Fine Tuning

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, 11H, mmH	F7H
<u>Байт</u> <u>Описание</u>		
F0H	Статус Exclusive	
7FH	Номер ID (универсальное реального времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
04H	Sub ID#1 (Device Control)	
03H	Sub ID#2 (Master Fine Tuning)	
11H	Master Fine Tuning LSB	
mmH	Master Fine Tuning MSB	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [центов])

* Параметр Master Tune (SYSTEM/GENERAL) изменяется.

○ Master Coarse Tuning

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	7FH, 7FH, 04H, 04H, 11H, mmH	F7
<u>Байт</u> <u>Описание</u>		
F0H	Статус Exclusive	
7FH	Номер ID (универсальное реального времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
04H	Sub ID#1 (Device Control)	
04H	Sub ID#2 (Master Coarse Tuning)	
11H	Master Coarse Tuning LSB	
mmH	Master Coarse Tuning MSB	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

11H: игнорируется (обрабатывается как 00H)

mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [полутонов])

* Параметр Master Key Shift (SYSTEM/GENERAL) изменяется.

Спецификация MIDI

● Global Parameter Control

* Не принимается в режимах Patch и Piano.

○ Параметры реверберации

Статус	Байт данных	Статус
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH	F7H
Байт	Описание	
F0H	Статус Exclusive	
7FH	Номер ID (универсальное реального времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
04H	Sub ID#1 (Device Control)	
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)	
01H	Длина тракта сегмента	
01H	Диапазон параметра ID	
01H	Диапазон значений	
01H	MSB тракта сегмента	
01H	LSB тракта сегмента (Effect 0101: Reverb)	
ppH	Управляемый параметр.	
vvH	Значение параметра.	
	pp=0 Reverb Type	
	vv = 00H Small Room	
	vv = 01H Medium Room	
	vv = 02H Large Room	
	vv = 03H Medium Hall	
	vv = 04H Large Hall	
	vv = 08H Plate	
	pp=1 Reverb Time	
	vv = 00H - 7FH 0 - 127	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

○ Параметры хора

Статус	Байт данных	Статус
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 02H, ppH, vvH	F7H
Байт	Описание	
F0H	Статус Exclusive	
7FH	Номер ID (универсальное реального времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
04H	Sub ID#1 (Device Control)	
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)	
01H	Длина тракта сегмента	
01H	Диапазон параметра ID	
01H	Диапазон значений	
01H	MSB тракта сегмента	
02H	LSB тракта сегмента (Effect 0102: Chorus)	
ppH	Управляемый параметр.	
vvH	Значение параметра.	
	pp=0 Chorus Type	
	vv=0 Chorus1	
	vv=1 Chorus2	
	vv=2 Chorus3	
	vv=3 Chorus4	
	vv=4 FB Chorus	
	vv=5 Flanger	
	pp=1 Mod Rate	
	vv = 00H - 7FH 0 - 127	
	pp=2 Mod Depth	
	vv = 00H - 7FH 0 - 127	
	pp=3 Feedback	
	vv = 00H - 7FH 0 - 127	
	pp=4 Send To Reverb	
	vv = 00H - 7FH 0 - 127	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

○ Channel Pressure

Статус	Байт данных	Статус
F0H	7FH, 7FH, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H
Байт	Описание	
F0H	Статус Exclusive	
7FH	Номер ID (универсальное реального времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
09H	Sub ID#1 (установка назначения контроллера)	
01H	Sub ID#2 (канальное послекасание)	
0nH	MIDI-канал (00 - 0F)	
ppH	Управляемый параметр	
rrH	Диапазон управления	
	pp=0 Pitch Control	
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [в полутонах]	
	pp=1 Filter Cutoff Control	
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [центы]	
	pp=2 Amplitude Control	
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%	
	pp=3 LFO Pitch Depth	
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [центы]	
	pp=4 LFO Filter Depth	
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [центы]	
	pp=5 LFO Amplitude Depth	
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

○ Controller

Статус	Байт данных	Статус
F0H	7FH, 7FH, 09H, 03H, 0nH, ccH, ppH, rrH	F7H
Байт	Описание	
F0H	Статус Exclusive	
7FH	Номер ID (универсальное реального времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
09H	Sub ID#1 (установка назначения контроллера)	
03H	Sub ID#2 (Control Change)	
0nH	MIDI-канал (00 - 0F)	
ccH	Номер контроллера (01 - 1F, 40 - 5F)	
ppH	Управляемый параметр	
rrH	Диапазон управления	
	pp=0 Pitch Control	
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [в полутонах]	
	pp=1 Filter Cutoff Control	
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [центы]	
	pp=2 Amplitude Control	
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%	
	pp=3 LFO Pitch Depth	
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [центы]	
	pp=4 LFO Filter Depth	
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [центы]	
	pp=5 LFO Amplitude Depth	
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

○ Scale/Octave Tuning Adjust

Статус	Байт данных	Статус
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH...	F7
Байт	Описание	
F0H	Статус Exclusive	
7EH	Номер ID (универсально не в реальном времени)	
7FH	Device ID (ретрансляция)	
08H	Sub ID#1 (MIDI Tuning Standard)	
08H	Sub ID#2 (1-байтовый формат настройки строя/октавы)	
ffH	байт 1 канала/опции	
	биты от 0 до 1 = каналы от 15 до 16	
	биты от 2 до 6 = неопределены	
ggH	байт 2 канала	
	биты от 0 до 6 = каналы от 8 до 14	
hhH	байт 3 канала	
	биты от 0 до 6 = каналы от 1 до 7	
ssH	12-байтовое смещение настройки для 12 полутонов от C до B	
	00H = -64 [центы]	
	40H = 0 [центы] (equal temperament)	
	7FH = +63 [центы]	
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)	

○ Контроллеры для ударных инструментов

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH	F7H
:		
F7		

<u>Байт</u>	<u>Описание</u>
F0H	Статус Exclusive
7FH	Номер ID (универсальное реальное времени)
7FH	Device ID (ретрансляция)
0AH	Sub ID#1 (управление ударным инструментом)
01H	Sub ID#2 (контроллер)
0nH	MIDI-канал (00 - 0FH)
kkH	Номер клавиши
nnH	Номер контроллера
vvH	Значение
nn=07H	Level
vv = 00H - 7FH	0 - 200% (относительное)
nn=0AH	Pan
vv = 00H - 7FH	Left - Right (абсолютное)
nn=5BH	Reverb Send
vv = 00H - 7FH	0 - 127 (абсолютное)
nn=5D	Chorus Send
vv = 00H - 7FH	0 - 127 (абсолютное)
:	
F7	EOX (Конец сообщения Exclusive)

* Этот параметр воздействует только на ударные инструменты.

● Передача данных

Данный инструмент может использовать эксклюзивные сообщения для обмена различными внутренними установками с другими устройствами.

ID модели эксклюзивных сообщений данного инструмента — 00H 00H 25H.

○ Data Request 1 (RQ1)

Это сообщение выдает запрос другому устройству на передачу данных. Адрес и размер определяют тип и объем запрашиваемых данных.

При приеме сообщения Data Request, если устройство готово передавать данные, и при соответствующих адресе и размере, запрашиваемые данные передаются в виде сообщения Data Set 1 (DT1). В противном случае передача не происходит.

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H
:		
F7H		

<u>Байт</u>	<u>Примечание</u>
F0H	Статус Exclusive
41H	Номер ID (Roland)
dev	ID устройства (10H - 1FH, 7FH)
00H	ID модели #1 (JUNO-STAGE)
00H	ID модели #2 (JUNO-STAGE)
25H	ID модели #3 (JUNO-STAGE)
11H	ID команды (RQ1)
aaH	MSB адреса
bbH	адрес
ccH	адрес
ddH	LSB адреса
ssH	MSB размера
ttH	размер
uuH	размер
vvH	LSB размера
sum	контрольная сумма
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)

* Объем одновременно передаваемых данных фиксирован для каждого типа данных. Запросы данных должны производиться с фиксированным адресом начала и размером. Адреса и размеры приведены в разделе **Карта адресов параметров** (стр. 226).

* Относительно контрольной суммы см. стр. 242.

* Не принимается, если параметр Receive Exclusive (SYSTEM/MIDI/RX) установлен в OFF.

○ Data set 1 (DT1)

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H
:		
F7H		

<u>Байт</u>	<u>Описание</u>
F0H	Статус Exclusive
41H	Номер ID (Roland)
dev	Device ID (00H - 1FH, 7FH)
00H	ID модели #1 (JUNO-STAGE)
00H	ID модели #2 (JUNO-STAGE)
25H	ID модели #3 (JUNO-STAGE)
12H	ID команды (DT1)
aaH	MSB адреса: старший байт стартового адреса передаваемых данных
bbH	Адрес: старший средний байт стартового адреса передаваемых данных
ccH	Адрес: младший средний байт стартового адреса передаваемых данных
ddH	LSB адреса: младший байт стартового адреса передаваемых данных
eeH	Данные: фактические передаваемые данные. Байты данных передаются, начиная с заданного адреса.
:	
ffH	Данные
sum	контрольная сумма
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)

* Объем одновременно передаваемых данных зависит от типа данных, и данные передаются согласно стартовому адресу и размеру. См. **Карта адресов параметров** (стр. 226).

* Если объем данных превышает 256 байт, происходит передача пакетами по 256 или менее байт, а каждый пакет передается с интервалом около 20 мс.

* Относительно контрольной суммы см. стр. 242.

* Не принимается, если параметр Receive Exclusive (SYSTEM/MIDI/RX) установлен в OFF.

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H
:		
F7H		

<u>Байт</u>	<u>Описание</u>
F0H	Статус Exclusive
41H	Номер ID (Roland)
dev	Device ID (10H - 1FH, 7FH)
42H	ID модели (GS)
12H	ID команды (DT1)
aaH	MSB адреса: старший байт стартового адреса передаваемых данных
bbH	Адрес: средний байт стартового адреса передаваемых данных
ccH	LSB адреса: младший байт стартового адреса передаваемых данных
ddH	Данные: фактические передаваемые данные. Байты данных передаются, начиная с заданного адреса.
:	
eeH	Данные
sum	контрольная сумма
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)

* Объем одновременно передаваемых данных зависит от типа данных, и данные передаются согласно стартовому адресу и размеру. См. **Карта адресов параметров** (стр. 226).

* Если объем данных превышает 256 байт, происходит передача пакетами по 256 или менее байт, а каждый пакет передается с интервалом около 20 мс.

* Относительно контрольной суммы см. стр. 242.

* Не принимается, если параметр Receive Exclusive (SYSTEM/MIDI/RX) установлен в OFF.

2. Передача данных

■ Сообщения Channel Voice

● Note off

Статус	2-й байт	3-й байт
8nH	kkH	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
kk = номер ноты:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocity для note off:		00H - 7FH (0 - 127)

● Note on

Статус	2-й байт	3-й байт
9nH	kkH	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
kk = номер ноты:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocity для note on:		01H - 7FH (1 - 127)

● Control Change

* Выбирая номер контроллера, соответствующего установкам параметров контроллеров, из JUNO-STAGE можно передавать любое сообщение Control Change.

○ Bank Select (Контроллер номер 0, 32)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
mm, ll = номер банка:		00 00H - 7F 7FH (1 - 16384)

* Эти сообщения передаются при выборе патча, набора ударных или перформанса, но не передаются, если параметр Transmit Program Change или Transmit Bank Select установлен в OFF.

* В режиме Performance эти сообщения не передаются, если параметр External Bank Select MSB или External Program Number (PERFORMANCE/CONTROL/CTRL SW/EXT) установлен в OFF.

* Несмотря на то, что с помощью JUNO-STAGE можно выбрать передачу сообщений Bank Select, согласно **Таблица соответствий сообщений Bank Select и Program Change** (стр. 243) сверьте сообщения Bank Select, передаваемые при выборе в JUNO-STAGE патча, набора ударных или перформанса.

* Номера Bank Select для серии SRX приведены в документации на серию SRX.

○ Modulation (Контроллер номер 1)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	01H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = глубина модуляции:		00H - 7FH (0 - 127)

○ Breath type (Контроллер номер 2)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	02H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = значение контроллера:		00H - 7FH (0 - 127)

* JUNO-STAGE передает это сообщение, если управлять ACTIVE EXPRESSION с помощью контроллера D Beam.

○ Portamento Time (Контроллер номер 5)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	05H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = время портамента:		00H - 7FH (0 - 127)

○ Data Entry (Контроллер номер 6, 38)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
mm, ll = значение параметра, определенного RPN/NRPN		
mm = MSB, ll = LSB		

○ Volume (Контроллер номер 7)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	07H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = громкость:		00H - 7FH (0 - 127)

* В режиме Performance эти сообщения не передаются, если параметр External Level (PERFORMANCE/CONTROL/CTRL SW/EXT) установлен в OFF.

○ Panpot (Контроллер номер 10)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	0AH	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = панорама:		00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),

* В режиме Performance эти сообщения не передаются, если параметр External Pan (PERFORMANCE/CONTROL/CTRL SW/EXT) установлен в OFF.

○ Expression (Контроллер номер 11)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	0BH	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = экспрессия:		00H - 7FH (0 - 127)

○ Hold 1 (Контроллер номер 64)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	40H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = значение контроллера:		00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

* Если параметр Continuous Hold Pedal (SYSTEM/(KBD/CTRL)/PEDAL) установлен в OFF, в качестве управляющих значений передаются только 00H (OFF) и 7FH (ON).

○ Portamento (Контроллер номер 65)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	41H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = значение контроллера:		00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

○ Resonance (Контроллер номер 71)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	47H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = резонанс (относительное изменение):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○ Release Time (Контроллер номер 72)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	48H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = время затухания (относительное изменение):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○ Attack time (Контроллер номер 73)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	49H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = время атаки (относительное изменение):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○ Cutoff (Контроллер номер 74)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	4AH	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = частота среза (относительное изменение):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○ General Purpose Controller 5 (Контроллер номер 80)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	50H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = значение контроллера:		00H - 7FH (0 - 127)

○ General Purpose Controller 6 (Контроллер номер 81)

Статус	2-й байт	3-й байт
BnH	51H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = значение контроллера:		00H - 7FH (0 - 127)

○ General Purpose Controller 7 (Контроллер номер 82)

<u>Статус</u>	<u>2-й байт</u>	<u>3-й байт</u>
BnH	52H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = значение контроллера:		00H - 7FH (0 - 127)

○ General Purpose Controller 8 (Контроллер номер 83)

<u>Статус</u>	<u>2-й байт</u>	<u>3-й байт</u>
BnH	53H	vvH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = значение контроллера:		00H - 7FH (0 - 127)

○ Portamento control (Контроллер номер 84)

<u>Статус</u>	<u>2-й байт</u>	<u>3-й байт</u>
BnH	54H	kkH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
kk = номер ноты источника:		00H - 7FH (0 - 127)

● Program Change

<u>Статус</u>	<u>2-й байт</u>	
CnH	ppH	
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
pp = номер программы:		00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Эти сообщения передаются при выборе патча, набора ударных или перформанса, но не передаются, если параметр Transmit Program Change (SYSTEM/MIDI/TX) установлен в OFF.

* В режиме Performance эти сообщения не передаются, если параметр External Program Number (PERFORMANCE/CONTROL/CTRL SW/EXT) установлен в OFF.

● Channel Pressure

<u>Статус</u>	<u>2-й байт</u>	
DnH	vvH	
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
vv = канальное послесвечение:		00H - 7FH (0 - 127)

● Pitch Bend Change

<u>Статус</u>	<u>2-й байт</u>	<u>3-й байт</u>
EnH	llH	mmH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
mm, ll = значение Pitch Bend:		00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ Сообщения Channel Mode

● MONO (Контроллер номер 126)

<u>Статус</u>	<u>2-й байт</u>	<u>3-й байт</u>
BnH	7EH	mmH
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)
mm = номер моно:		00H - 10H (0 - 16)

● POLY (Контроллер номер 127)

<u>Статус</u>	<u>2-й байт</u>	<u>3-й байт</u>
BnH	7FH	00H
n = номер MIDI-канала:		0H - FH (1 - 16)

■ Сообщения System Realtime

* Передаются, когда параметр Sync Output (SYSTEM/TEMPO/SYNC) установлен в ON.

● Timing Clock

<u>Статус</u>
F8H

● Start

<u>Статус</u>
FAH

● Continue

<u>Статус</u>
FBH

● Stop

<u>Статус</u>
FCH

● Active Sensing

<u>Статус</u>
FEH

* Это сообщение передается с интервалами около 250 мс.

* Это сообщение не передается, если параметр Transmit Active Sensing (SYSTEM/MIDI/TX) установлен в OFF.

■ Сообщения System Exclusive

Universal Non-realtime System Exclusive (универсальные системные сообщения не в реальном времени) и Data Set 1 (DT1) — это единственные сообщения System Exclusive, передаваемые JUNO-STAGE.

● Сообщение Universal Non-realtime System Exclusive

○ Сообщение Identity Reply (JUNO-STAGE)

JUNO-STAGE передает данное сообщение в ответ на прием сообщения Identity Request (стр. 221).

<u>Статус</u>	<u>Байт данных</u>	<u>Статус</u>
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 25H, 02H, 00H, 01H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

<u>Байт</u>	<u>Описание</u>
F0H	Статус Exclusive
7EH	Номер ID (универсальное не в реальном времени)
dev	Device ID (10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (общая информация)
02H	Sub ID#2 (ответ на идентификацию)
41H	Номер ID (Roland)
25H 02H	Код семейства устройств
00H 01H	Код номера семейства устройств
00H 03H 00H 00H	Версия программного обеспечения
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)

● Передача данных

○ Data set 1 (DT1)

Статус	Байт данных	Статус
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Байт	Описание
F0H	Статус Exclusive
41H	Номер ID (Roland)
dev	Device ID (00H - 1FH, 7FH)
00H	ID модели #1 (JUNO-STAGE)
00H	ID модели #2 (JUNO-STAGE)
25H	ID модели #3 (JUNO-STAGE)
12H	ID команды (DT1)
aaH	MSB адреса: старший байт стартового адреса передаваемых данных
bbH	Адрес: старший средний байт стартового адреса передаваемых данных
ccH	Адрес: младший средний байт стартового адреса передаваемых данных
ddH	LSB адреса: младший байт стартового адреса передаваемых данных
eeH	Данные: фактически передаваемые данные. Байты данных передаются, начиная с заданного адреса.
:	:
ffH	Данные
sum	контрольная сумма
F7H	EOX (Конец сообщения Exclusive)

- * Объем одновременно передаваемых данных зависит от типа данных, и данные передаются согласно стартовому адресу и размеру. См. **Карта адресов параметров** (стр. 226).
- * Если объем данных превышает 256 байт, происходит передача пакетами по 256 или менее байт, а каждый пакет передается с интервалом около 20 мс.

3. Карта адресов параметров

- * Start Address — стартовый адрес; Offset Address — адрес смещения, Total Size — общий объем.
- * Передача адресов, маркированных “#” происходит пакетами. Например, AVH в шестнадцатеричном виде делится на 0AH и 0BH и передается/принимается в таком порядке.
- * JUNO-STAGE игнорирует принимаемые адреса или параметры, маркированные “<”>”.

3.1 JUNO-STAGE (ModelID = 00H 00H 25H)

Start Address	
01 00 00 00	Setup
02 00 00 00	System
0F 00 00 00	(-----)
10 00 00 00	Temporary Performance
11 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)
11 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)
:	:
14 60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16)
1E 00 00 00	Temporary Rhythm Pattern
1E 01 00 00	Temporary Arpeggio (Performance Mode)
1E 02 00 00	Temporary Chord (Performance Mode)
1E 03 00 00	Temporary Rhythm Group (Performance Mode)
1E 11 00 00	Temporary Arpeggio (Patch Mode)
1E 12 00 00	Temporary Chord (Patch Mode)
1E 13 00 00	Temporary Rhythm Group (Patch Mode)
1F 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 1)
1F 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 2)
:	:
20 00 00 00	User Performance (01)
20 01 00 00	User Performance (02)
:	:
20 3F 00 00	User Performance (64)
:	:
30 00 00 00	User Patch (001)
30 01 00 00	User Patch (002)
:	:
31 7F 00 00	User Patch (256)
:	:
40 00 00 00	User Rhythm Set (001)
40 10 00 00	User Rhythm Set (002)
:	:
43 70 00 00	User Rhythm Set (032)
:	:
50 00 00 00	User Chord (001)
50 00 02 00	User Chord (002)
:	:
50 00 7E 00	User Chord (064)
:	:
51 00 00 00	User Arpeggio (001)
51 01 00 00	User Arpeggio (002)
:	:
51 7F 00 00	User Arpeggio (128)
:	:
58 00 00 00	User Rhythm Group (001)
58 00 01 00	User Rhythm Group (002)
:	:
58 00 1F 00	User Rhythm Group (032)
:	:
59 00 00 00	User Rhythm Pattern (001)
59 01 00 00	User Rhythm Pattern (002)
:	:
5A 7F 00 00	User Rhythm Pattern (256)

* System

Offset Address	
00 00 00	System Common
00 40 00	System Controller

* Temporary Patch/Rhythm

Offset Address	
00 00 00	Temporary Patch
10 00 00	Temporary Rhythm

* Performance

Offset Address	
00 00 00	Performance Common
00 02 00	Performance Common MFX1
00 04 00	Performance Common Chorus
00 06 00	Performance Common Reverb
00 08 00	Performance Common MFX2
00 0A 00	Performance Common MFX3
00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)
00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)
:	:
00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)
00 20 00	Performance Part (Part 1)
00 21 00	Performance Part (Part 2)
:	:
00 2F 00	Performance Part (Part 16)
00 50 00	Performance Zone (Channel 1)
00 51 00	Performance Zone (Channel 2)
:	:
00 5F 00	Performance Zone (Channel 16)
00 60 00	Performance Controller

* Patch

Offset Address	
00 00 00	Patch Common
00 02 00	Patch Common MFX
00 04 00	Patch Common Chorus
00 06 00	Patch Common Reverb
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
00 20 00	Patch Tone (Tone 1)
00 22 00	Patch Tone (Tone 2)
00 24 00	Patch Tone (Tone 3)
00 26 00	Patch Tone (Tone 4)

* Rhythm

Offset	Address		
00 00 00		Rhythm Common	
00 02 00		Rhythm Common MPX	
00 04 00		Rhythm Common Chorus	
00 06 00		Rhythm Common Reverb	
00 10 00		Rhythm Tone (Key # 21)	
00 12 00		Rhythm Tone (Key # 22)	
:			
01 3E 00		Rhythm Tone (Key # 108)	

* Arpeggio (Rhythm Pattern)

Offset	Address		
00 00 00		Arpeggio Common	
00 10 00		Arpeggio Pattern (Note 1)	
00 11 00		Arpeggio Pattern (Note 2)	
:			
00 1F 00		Arpeggio Pattern (Note 16)	

* Chord

Offset	Address		
00 00 00		Chord Pattern	

* Rhythm Group

Offset	Address		
00 00 00		Rhythm Group	

* Setup

Offset	Address			
00 00	0000 0aaa	Sound Mode	(0 - 5)	PATCH, PERFORM, GM1, GM2, GS, PIANO
00 01	0aaa aaaa	Performance Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)	
00 02	0aaa aaaa	Performance Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)	
00 03	0aaa aaaa	Performance Program Number (PC)	(0 - 127)	
00 04	0aaa aaaa	Kbd Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)	
00 05	0aaa aaaa	Kbd Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)	
00 06	0aaa aaaa	Kbd Patch Program Number (PC)	(0 - 127)	
00 07	0aaa aaaa	Rhy Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)	
00 08	0aaa aaaa	Rhy Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)	
00 09	0aaa aaaa	Rhy Patch Program Number (PC)	(0 - 127)	
00 0A	0000 000a	MFx1 Switch	(0 - 1)	BYPASS, ON
00 0B	0000 000a	MFx2 Switch	(0 - 1)	BYPASS, ON
00 0C	0000 000a	MFx3 Switch	(0 - 1)	BYPASS, ON
00 0D	0000 000a	Chorus Switch	(0 - 1)	OFF, ON
00 0E	0000 000a	Reverb Switch	(0 - 1)	OFF, ON
00 0F	0000 000a	Input Effect Switch	(0 - 1)	OFF, ON
00 10	0000 000a	(reserve) <*>		OFF, ON
00 11	0000 000a	(reserve) <*>		
00 12	0000 aaaa	Transpose Value	(59 - 70)	-5 - +6
00 13	0000 0aaa	Octave Shift	(61 - 67)	-3 - +3
00 14	0000 0aaa	D Beam Select	(0 - 3)	OFF, (reserv), SOLO-SYN, ASGN
00 15	0000 00aa	(reserve) <*>		
00 16	0000 000a	(reserve) <*>		
00 17	0aaa aaaa	Arp/Ptn Grid	(0 - 8)	04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
00 18	0aaa aaaa	Arp/Ptn Duration	(0 - 9)	30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL
00 19	0000 000a	Arpeggio Switch	(0 - 1)	OFF, ON
00 1A	0aaa aaaa	Arpeggio Bank	(0 - 1)	USER, PRESET
00 1B	0aaa aaaa	Arpeggio Style	(0 - 127)	1 - 128
00 1C	0aaa aaaa	Arpeggio Motif	(0 - 11)	UP/L, UP/H, UP/_ , dn/L, dn/H, dn/_ , Ud/L, Ud/H, Ud/_ , rn/L, rn/_ , PHRASE
00 1D	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range	(61 - 67)	-3 - +3
00 1E	0000 000a	Arpeggio Hold	(0 - 1)	OFF, ON
00 1F	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate	(0 - 100)	
00 20	0aaa aaaa	Arpeggio Velocity	(0 - 127)	REAL, 1 - 127
00 21	0000 000a	(reserve) <*>		
00 22	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Bank	(0 - 1)	USER, PRESET
# 00 23	0000 aaaa	Rhythm Pattern Style	(0 - 255)	
	0000 bbbb	Rhythm Pattern Group	1 - 256	
00 25	0000 000a	Rhythm Pattern Group Bank	(0 - 1)	USER, PRESET
00 26	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Number	(0 - 31)	1 - 32
00 27	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Accent Rate	(0 - 100)	
00 28	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Velocity	(1 - 127)	
00 29	0000 000a	Chord Switch	(0 - 1)	OFF, ON
00 2A	0aaa aaaa	Chord Bank	(0 - 1)	USER, PRESET
00 2B	00aa aaaa	Chord Form	(0 - 63)	
00 2C	0000 000a	(reserve) <*>		
00 2D	0000 000a	(reserve) <*>		
00 2E	0000 000a	(reserve) <*>		
00 2F	0000 000a	(reserve) <*>		
00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>		

00 31	0000 000a	Rolled Chord	(0 - 1)	OFF, ON
00 32	0000 00aa	Rolled Chord Type	(0 - 2)	UP, DOWN, ALTERNATE
00 33	00aa aaaa	Arpeggio Step	(0 - 32)	AUTO, 1 - 32
00 00 00 34		Total Size		

* System Common

Offset	Address			
# 00 00	0000 aaaa			
	0000 bbbb			
	0000 cccc			
	0000 dddd	Master Tune	(24 - 2024)	-100.0 - 100.0 [cent]
00 04	00aa aaaa	Master Key Shift		-24 - +24
00 05	0aaa aaaa	Master Level		(0 - 127)
00 06	0000 000a	Scale Tune Switch		(0 - 1)
00 07	0000 000a	Patch Remain		OFF, ON
00 08	0000 000a	Mix/Parallel <*>		OFF, ON
00 09	000a aaaa	Performance Control Channel		(0 - 16)
00 0A	0000 aaaa	Kbd Patch Rx/Tx Channel		1 - 16, OFF
00 0B	0000 aaaa	(reserve) <*>		(0 - 15)
00 0C	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C		(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C#		-64 - +63
00 0E	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D		-64 - +63
00 0F	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D#		-64 - +63
00 10	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for E		-64 - +63
00 11	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F		-64 - +63
00 12	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F#		-64 - +63
00 13	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G		-64 - +63
00 14	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G#		-64 - +63
00 15	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A		-64 - +63
00 16	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A#		-64 - +63
00 17	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for B		-64 - +63
00 18	0aaa aaaa	System Control 1 Source	(0 - 97)	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 19	0aaa aaaa	System Control 2 Source	(0 - 97)	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1A	0aaa aaaa	System Control 3 Source	(0 - 97)	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1B	0aaa aaaa	System Control 4 Source	(0 - 97)	OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1C	0000 000a	Receive Program Change	(0 - 1)	OFF, ON
00 1D	0000 000a	Receive Bank Select	(0 - 1)	OFF, ON
00 00 00 1E		Total Size		

* System Controller

Offset	Address			
00 00	0000 000a	Transmit Program Change	(0 - 1)	OFF, ON
00 01	0000 000a	Transmit Bank Select	(0 - 1)	OFF, ON
00 02	0aaa aaaa	Keyboard Velocity	(0 - 127)	REAL, 1 - 127
00 03	0000 00aa	Keyboard Sens	(0 - 2)	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
00 04	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 05	0000 0aaa	Hold Pedal Polarity	(0 - 1)	STANDARD, REVERSE
00 06	0000 000a	Continuous Hold Pedal	(0 - 1)	OFF, ON
00 07	0aaa aaaa	Pedal Assign	(0 - 107)	CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, AFT, OCT-UP, OCT-DOWN, START/STOP, TAP-TEMPO, PROG-UP, PROG-DOWN, FAV-UP, FAV-DOWN, ARP-RHY-SW, CHD-SW
00 08	0000 0aaa	Pedal Polarity	(0 - 1)	STANDARD, REVERSE
00 09	0000 aaaa	Beam Sens	(1 - 10)	
00 0A	0aaa aaaa	Beam Assign	(0 - 104)	CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, START/STOP, TAP-TEMPO, ARP-GRID, ARP-DUR, ARP-MOTIF, ARP-OCT-SW, ARP-OCT-SW, ARP-STEP, AFTERTOUCH
00 0B	0aaa aaaa	Beam Range Lower	(0 - 127)	
00 0C	0aaa aaaa	Beam Range Upper	(0 - 127)	
00 0D	0000 aaaa	Beam Trigger Pad	(0 - 15)	1 - 16
00 0E	0aaa aaaa	Beam Trigger Velo	(1 - 127)	
00 0F	0aaa aaaa	Beam Trigger Mode	(0 - 1)	MOMENTARY, LATCH
00 10	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 11	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 12	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 13	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 14	0aaa aaaa	Switch 1 Assign	(0 - 14)	

Спецификация MIDI

Offset	Address	Value	Description	Notes
00 15	0aaa aaaa	Switch 2 Assign	TRNS-UP, TRNS-DW, TAP-TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1-SW, MFX2-SW, MFX3-SW, CHO-SW, REV-SW, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4 (0 - 14)	
00 16	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 17	0000 00aa	(reserve) <*>		
00 18	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 19	0000 aaaa	(reserve) <*>		
00 1A	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 1B	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 1C	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 1D	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 1E	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 1F	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 23	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 32	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 33	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 34	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 35	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 36	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 38	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 39	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 3A	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 3B	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 3C	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 3E	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 3F	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 40	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 41	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 42	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 44	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 45	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 46	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 47	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 48	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 4A	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 4B	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 4C	0000 000a	Switch 1 Type	(0 - 1)	
00 4D	0000 000a	Switch 2 Type	LATCH, MOMENTARY (0 - 1)	
00 00 00 4E	Total Size			

* Performance Common

Offset	Address	Value	Description	Notes
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]	
00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select	(0 - 16) OFF, 1 - 16	
00 0D	000a aaaa	MFX1 Control Channel	(0 - 16, OFF)	
00 0E	0000 000a	(reserve) <*>		
00 0F	0000 000a	(reserve) <*>		
00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 63, FULL)	
00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 63, FULL)	
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 63, FULL)	
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 63, FULL)	
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 63, FULL)	
00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 63, FULL)	
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 63, FULL)	
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 63, FULL)	
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 63, FULL)	
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 63, FULL)	
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 63, FULL)	
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 - 63, FULL)	

00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 - 63, FULL)	
00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 - 63, FULL)	
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 - 63, FULL)	
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 - 63, FULL)	
00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 23	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>		
00 30	00aa aaaa	MFX1 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16	
00 31	00aa aaaa	MFX2 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16	
00 32	00aa aaaa	MFX3 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16	
00 33	00aa aaaa	Chorus Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16	
00 34	00aa aaaa	Reverb Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16	
00 35	00aa aaaa	MFX2 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF	
00 36	00aa aaaa	MFX3 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF	
00 37	0000 aaaa	MFX Structure	(0 - 15) 1 - 16	
00 00 00 38	Total Size			

* Performance Common MFX

Offset	Address	Value	Description	Notes
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 79)	
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)	
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)	
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)	
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign <*>	A, ---, ---, ---	
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(0 - 127) -63 - +63	
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(0 - 127) -63 - +63	
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(0 - 127) -63 - +63	
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(0 - 127) -63 - +63	
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16	
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16	
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16	
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16	
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000	

#	00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11 Total Size				

* Performance Common Chorus

Offset	Address		
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb	

#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 54	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54 Total Size				

* Performance Common Reverb

Offset	Address		
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
#	00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1F	0000 aaaa	

Спецификация MIDI

	0000	bbbb					
	0000	cccc					
	0000	dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768)			
#	00 23	0000		-20000 - +20000			
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 27	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 2B	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 2F	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 33	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 37	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 3B	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 3F	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 43	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 47	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 4B	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
#	00 4F	0000					
	0000	aaaa					
	0000	bbbb					
	0000	cccc	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768)			
	0000	dddd		-20000 - +20000			
	00 00	00 53	Total Size				

* Performance MIDI

Offset	Address		
00 00	0000 000a	Receive Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Phase Lock	(0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 0aaa	Velocity Curve Type	(0 - 4) OFF, 1 - 4
00 00	00 0C	Total Size	

* Performance Part

Offset	Address		
00 00	0000 aaaa	Receive Channel	(0 - 15) 1 - 16
00 01	0000 000a	Receive Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 0000	(reserve) <*>	
00 03	0000 0000	(reserve) <*>	
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC)	(0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10)	(0 - 127) L64 - 63R
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2)	(16 - 112) -48 - +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1)	(14 - 114) -50 - +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON)	(0 - 2) MONO, POLY, PATCH
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68)	(0 - 2) OFF, ON, PATCH
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0)	(0 - 25) 0 - 24, PATCH
00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65)	(0 - 2) OFF, ON, PATCH
#	00 0F	0000 aaaa	Part Portamento Time (CC# 5)
	0000 bbbb		(0 - 128)
00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74)	(0 - 127, PATCH)

00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71)	(-64 - +63) (0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	Part Attack Time Offset (CC# 73)	(-64 - +63) (0 - 127)
00 14	0aaa aaaa	Part Release Time Offset (CC# 72)	(-64 - +63) (0 - 127)
00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift	(61 - 67) -3 - +3
00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 17	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 18	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 19	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 1A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 1B	0000 000a	Mute Switch	(0 - 1) OFF, MUTE
00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level	(0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91)	(0 - 127)
00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign	(0 - 13) MFx, A, ---, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, PATCH MFx1, MFx2, MFx3
00 20	0000 00aa	Part Output MFx Select	(0 - 2)
00 21	0aaa aaaa	Part Decay Time Offset (CC# 75)	(0 - 127) -64 - +63
00 22	0aaa aaaa	Part Vibrato Rate (CC# 76)	(0 - 127) -64 - +63
00 23	0aaa aaaa	Part Vibrato Depth (CC# 77)	(0 - 127) -64 - +63
00 24	0aaa aaaa	Part Vibrato Delay (CC# 78)	(0 - 127) -64 - +63
00 25	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C	(0 - 127) -64 - +63
00 26	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C#	(0 - 127) -64 - +63
00 27	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D	(0 - 127) -64 - +63
00 28	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D#	(0 - 127) -64 - +63
00 29	0aaa aaaa	Part Scale Tune for E	(0 - 127) -64 - +63
00 2A	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F	(0 - 127) -64 - +63
00 2B	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F#	(0 - 127) -64 - +63
00 2C	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G	(0 - 127) -64 - +63
00 2D	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G#	(0 - 127) -64 - +63
00 2E	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A	(0 - 127) -64 - +63
00 2F	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A#	(0 - 127) -64 - +63
00 30	0aaa aaaa	Part Scale Tune for B	(0 - 127) -64 - +63
00 00	00 31	Total Size	

* Performance Zone

Offset	Address		
00 00	000a aaaa	(reserve) <*>	(0 - 1)
00 01	0000 000a	Zone Switch	OFF, ON
00 02	0000 000a	(reserve) <*>	
#	00 03	0000 aaaa	External Bank Select MSB (CC# 0)
	0000 bbbb		(0 - 128) NO-SEND
#	00 05	0aaa aaaa	External Bank Select LSB (CC# 32)
	0000 aaaa		(0 - 127) NO-SEND
#	00 06	0000 aaaa	External Program Number (PC)
	0000 bbbb		(0 - 128) NO-SEND
#	00 08	0000 aaaa	External Level (CC# 7)
	0000 bbbb		(0 - 128) NO-SEND
#	00 0A	0000 aaaa	External Pan (CC# 10)
	0000 bbbb		(0 - 128) L64 - 63R, NO-SEND
00 0C	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 0D	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 0E	0000 000a	Control Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a	(reserve) <*>	
00 10	0000 000a	Control Modulation	(0 - 1) OFF, ON
00 11	0000 000a	Control Hold Pedal	(0 - 1) OFF, ON
00 12	0000 000a	Control Pedal	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	(reserve) <*>	
00 14	0000 000a	Control D Beam	(0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	(reserve) <*>	
00 16	0000 000a	(reserve) <*>	
00 17	0000 000a	(reserve) <*>	
00 18	0000 000a	(reserve) <*>	
00 19	0000 000a	Control Switch 1	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0000 000a	Control Switch 2	(0 - 1) OFF, ON
00 00	00 1B	Total Size	

* Performance Controller

Offset	Address		
00 00	0000 000a	(reserve) <*>	
00 01	0aaa aaaa	Beam Assign	(0 - 104) CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, START/STOP, TAP-TEMPO, ARP-GRID, ARP-DUR, ARP-MOTIF, ARP-OCT-UP, ARP-OCT-DW, ARP-STEP, AFTERTOUCH
00 02	0aaa aaaa	Beam Range Lower	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Beam Range Upper	(0 - 127)
00 04	0000 aaaa	(reserve) <*>	
00 05	0aaa aaaa	(reserve) <*>	

00 06	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 07	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 08	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 09	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 0A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 0B	0aaa aaaa	Switch 1 Assign	(0 - 14) TRNS-UP, TRNS-DW, TAP-TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1-SW, MFX2-SW, MFX3-SW, CHO-SW, REV-SW, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4
00 0C	0aaa aaaa	Switch 2 Assign	(0 - 14) TRNS-UP, TRNS-DW, TAP-TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1-SW, MFX2-SW, MFX3-SW, CHO-SW, REV-SW, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4
00 0D	0000 000a	(reserve) <*>	
00 0E	0aaa aaaa	Arp/Ptn Grid	(0 - 8) 04, 08, 08L, 08H, 08t, 16, 16L, 16H, 16t
00 0F	0aaa aaaa	Arp/Ptn Duration	(0 - 9) 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL
00 10	0000 000a	Arpeggio Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 11	0aaa aaaa	Arpeggio Bank	(0 - 1) USER, PRESET
00 12	0aaa aaaa	Arpeggio Style	(0 - 127) 1 - 128
00 13	0aaa aaaa	Arpeggio Motif	(0 - 11) UP/L, UP/H, UP/, dn/L, dn/H, dn/_ , Ud/L, Ud/H, Ud/_ , rn/L, rn/_ , PHRASE
00 14	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range	(61 - 67) -3 - +3
00 15	0000 000a	Arpeggio Hold	(0 - 1) OFF, ON
00 16	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate	(0 - 100)
00 17	0aaa aaaa	Arpeggio Velocity	(0 - 127) REAL, 1 - 127
00 18	0000 0aaa	Arpeggio Zone Number	(0 - 15) ZONE1 - ZONE16
00 19	0000 000a	Rhythm Pattern Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Bank	(0 - 1) USER, PRESET
00 1B	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Number	(0 - 31) 1 - 32
00 1C	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Accent Rate	(0 - 100)
00 1D	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Velocity	(1 - 127)
00 1E	0000 000a	Chord Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0aaa aaaa	Chord Group	(0 - 1) USER, PRESET
00 20	00aa aaaa	Chord Form	(0 - 63)
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 23	000a aaaa	(reserve) <*>	
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 32	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 33	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 34	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 35	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 36	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 38	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 39	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 40	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 41	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 42	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 44	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 45	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 46	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 47	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 48	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 50	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 51	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 52	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 53	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
# 00 54	0000 0aaa	(reserve) <*>	
# 00 54	0000 bbbb	Recommended Tempo	(20 - 250)
00 56	0000 000a	Rolled Chord	(0 - 1) OFF, ON
00 57	0000 00aa	Rolled Chord Type	(0 - 2) UP, DOWN, ALTERNATE
00 58	0000 000a	Switch 1 Type	(0 - 1) LATCH, MOMENTARY
00 59	0000 000a	Switch 2 Type	(0 - 1) LATCH, MOMENTARY
00 00 00 5A	Total Size		

* Arpeggio Common

Offset	Address		
# 00 00	0000 aaaa	(reserve) <*>	
# 00 00	0000 bbbb	End Step	(1 - 32)

00 02	0aaa aaaa	Arpeggio Name 1	(32 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Arpeggio Name 2	(32 - 127)
00 04	0aaa aaaa	Arpeggio Name 3	(32 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Arpeggio Name 4	(32 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Arpeggio Name 5	(32 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Arpeggio Name 6	(32 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Arpeggio Name 7	(32 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Arpeggio Name 8	(32 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	Arpeggio Name 9	(32 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	Arpeggio Name 10	(32 - 127)
00 0C	0aaa aaaa	Arpeggio Name 11	(32 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Arpeggio Name 12	(32 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Arpeggio Name 13	(32 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Arpeggio Name 14	(32 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Arpeggio Name 15	(32 - 127)
00 11	0aaa aaaa	Arpeggio Name 16	(32 - 127)
00 00 00 12	Total Size		

* Arpeggio Pattern

Offset	Address		
# 00 00	0000 aaaa	(reserve) <*>	
# 00 00	0000 bbbb	Original Note	(0 - 128)
# 00 02	0000 aaaa	Step1 Data	(0 - 128)
# 00 04	0000 aaaa	Step2 Data	(0 - 128)
# 00 06	0000 aaaa	Step3 Data	(0 - 128)
# 00 08	0000 aaaa	Step4 Data	(0 - 128)
# 00 0A	0000 bbbb	Step5 Data	(0 - 128)
# 00 0C	0000 aaaa	Step6 Data	(0 - 128)
# 00 0E	0000 aaaa	Step7 Data	(0 - 128)
# 00 10	0000 aaaa	Step8 Data	(0 - 128)
# 00 12	0000 aaaa	Step9 Data	(0 - 128)
# 00 14	0000 aaaa	Step10 Data	(0 - 128)
# 00 16	0000 aaaa	Step11 Data	(0 - 128)
# 00 18	0000 aaaa	Step12 Data	(0 - 128)
# 00 1A	0000 aaaa	Step13 Data	(0 - 128)
# 00 1C	0000 aaaa	Step14 Data	(0 - 128)
# 00 1E	0000 aaaa	Step15 Data	(0 - 128)
# 00 20	0000 aaaa	Step16 Data	(0 - 128)
# 00 22	0000 aaaa	Step17 Data	(0 - 128)
# 00 24	0000 aaaa	Step18 Data	(0 - 128)
# 00 26	0000 aaaa	Step19 Data	(0 - 128)
# 00 28	0000 aaaa	Step20 Data	(0 - 128)
# 00 2A	0000 aaaa	Step21 Data	(0 - 128)
# 00 2C	0000 aaaa	Step22 Data	(0 - 128)
# 00 2E	0000 aaaa	Step23 Data	(0 - 128)
# 00 30	0000 aaaa	Step24 Data	(0 - 128)
# 00 32	0000 aaaa	Step25 Data	(0 - 128)
# 00 34	0000 aaaa	Step26 Data	(0 - 128)
# 00 36	0000 aaaa	Step27 Data	(0 - 128)
# 00 38	0000 aaaa	Step28 Data	(0 - 128)
# 00 3A	0000 aaaa	Step29 Data	(0 - 128)
# 00 3C	0000 aaaa	Step30 Data	(0 - 128)
# 00 3E	0000 aaaa	Step31 Data	(0 - 128)
# 00 40	0000 aaaa	Step32 Data	(0 - 128)
00 00 00 42	Total Size		

* Chord Pattern

Offset	Address		
00 00	0000 000a	Chord Note1	(0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Chord Note2	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Chord Note3	(0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Chord Note4	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Chord Note5	(0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Chord Note6	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Chord Note7	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Chord Note8	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Chord Note9	(0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Chord Note10	(0 - 1) OFF, ON

* Rhythm Group

Offset	Address		
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 1	(32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 2	(32 - 127)
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 3	(32 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 4	(32 - 127)
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 5	(32 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 6	(32 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 7	(32 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 8	(32 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 9	(32 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 10	(32 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 11	(32 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 12	(32 - 127)
00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 13	(32 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 14	(32 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 15	(32 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 16	(32 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Bank Select MSB	(0 - 127)
00 11	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Bank Select LSB	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Program Number	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 14	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 15	0aaa aaaa	Pad 1 Velocity	(1 - 127)
00 16	0000 000a	Pad 1 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 1 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 19	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 1B	0aaa aaaa	Pad 2 Velocity	(1 - 127)
00 1C	0000 000a	Pad 2 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 2 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 1F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 21	0aaa aaaa	Pad 3 Velocity	(1 - 127)
00 22	0000 000a	Pad 3 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 3 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 27	0aaa aaaa	Pad 4 Velocity	(1 - 127)
00 28	0000 000a	Pad 4 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 4 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2D	0aaa aaaa	Pad 5 Velocity	(1 - 127)
00 2E	0000 000a	Pad 5 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 5 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 32	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 33	0aaa aaaa	Pad 6 Velocity	(1 - 127)
00 34	0000 000a	Pad 6 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 6 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 38	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 39	0aaa aaaa	Pad 7 Velocity	(1 - 127)
00 3A	0000 000a	Pad 7 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 7 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3F	0aaa aaaa	Pad 8 Velocity	(1 - 127)
00 40	0000 000a	Pad 8 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 8 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 44	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 45	0aaa aaaa	Pad 9 Velocity	(1 - 127)
00 46	0000 000a	Pad 9 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 9 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4B	0aaa aaaa	Pad 10 Velocity	(1 - 127)
00 4C	0000 000a	Pad 10 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 10 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 4F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 50	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 51	0aaa aaaa	Pad 11 Velocity	(1 - 127)
00 52	0000 000a	Pad 11 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 53	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 11 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 55	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 56	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 57	0aaa aaaa	Pad 12 Velocity	(1 - 127)
00 58	0000 000a	Pad 12 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 12 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 5B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 5C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 5D	0aaa aaaa	Pad 13 Velocity	(1 - 127)
00 5E	0000 000a	Pad 13 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 5F	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 13 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 61	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 62	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 63	0aaa aaaa	Pad 14 Velocity	(1 - 127)
00 64	0000 000a	Pad 14 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET

# 00 65	0000 aaaa	Pad 14 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 67	0000 bbbb	(reserve) <*>	
00 68	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 69	0aaa aaaa	Pad 15 Velocity	(1 - 127)
00 6A	0000 000a	Pad 15 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 6B	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 15 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 6D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 6E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 6F	0aaa aaaa	Pad 16 Velocity	(1 - 127)
00 70	0000 000a	Pad 16 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 16 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 00 00 73	Total Size		

* Patch Common

Offset	Address		
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	(32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	(32 - 127) [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	(32 - 127) [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	(32 - 127) [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	(32 - 127) [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	(32 - 127) [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	(32 - 127) [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	(32 - 127) [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	(32 - 127) [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	(32 - 127) [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	(32 - 127) [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	(32 - 127) [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Patch Category	(0 - 127)
00 0D	0000 000a	(reserve)	
00 0E	0aaa aaaa	Patch Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Patch Pan	(0 - 127)
00 10	0000 000a	Patch Priority	L64 - 63R (0 - 1)
00 11	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune	LAST, LOUDEST (16 - 112)
00 12	0aaa aaaa	Patch Fine Tune	-48 +48 (14 - 114)
00 13	0000 0aaa	Octave Shift	-50 +50 (61 - 67)
00 14	0000 00aa	Stretch Tune Depth	-3 +3 (0 - 3)
00 15	0aaa aaaa	Analog Peel	OFF, 1 - 3 (0 - 127)
00 16	0000 000a	Mono/Poly	(0 - 1) MONO, POLY
00 17	0000 000a	Legato Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0000 000a	Legato Retrigger	(0 - 1) OFF, ON
00 19	0000 000a	Portamento Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0000 000a	Portamento Mode	(0 - 1) NORMAL, LEGATO
00 1B	0000 000a	Portamento Type	(0 - 1)
00 1C	0000 000a	Portamento Start	RATE, TIME (0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	Portamento Time	PITCH, NOTE (0 - 127)
00 1E	0000 000a	(reserve)	
00 1F	0000 aaaa	(reserve)	
00 21	0000 000a	(reserve)	
00 22	0aaa aaaa	Cutoff Offset	(1 - 127) -63 +63
00 23	0aaa aaaa	Resonance Offset	(1 - 127) -63 +63
00 24	0aaa aaaa	Attack Time Offset	(1 - 127) -63 +63
00 25	0aaa aaaa	Release Time Offset	(1 - 127) -63 +63
00 26	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	(1 - 127) -63 +63
00 27	0000 aaaa	Patch Output Assign	(0 13) 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, ---, ---, --- TONE
00 28	0000 000a	TMT Control Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 29	0aaa aaaa	Pitch Bend Range Up	(0 - 48)
00 2A	0aaa aaaa	Pitch Bend Range Down	(0 - 48)
00 2B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source	(0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 2C	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Destination 1	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 2D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1	(1 - 127) -63 +63
00 2E	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Destination 2	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 2F	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 2	(1 - 127) -63 +63
00 30	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Destination 3	(0 - 33)

Спецификация MIDI

			OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4				OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4	
00 31	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 3	(1 - 127) -63 - +63		00 48	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1	(1 - 127) -63 - +63
00 32	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 4	(0 - 33)		00 49	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 2	(0 - 33)
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4					OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4	
00 33	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63		00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2	(1 - 127) -63 - +63
00 34	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Source	(0 - 109)		00 4B	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 3	(0 - 33)
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4					OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4	
00 35	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 1	(0 - 33)		00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 3	(1 - 127) -63 - +63
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4			00 4D	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 4	(0 - 33)
00 36	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 1	(1 - 127) -63 - +63				OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4	
00 37	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 2	(0 - 33)		00 4E	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4			00 4F	0000 000a	Part Modulation Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 38	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 2	(1 - 127) -63 - +63		00 00 00 50		Total Size	
00 39	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 3	(0 - 33)					
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4						
00 3A	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 3	(1 - 127) -63 - +63					
00 3B	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 4	(0 - 33)					
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4						
00 3C	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63					
00 3D	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Source	(0 - 109)					
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4						
00 3E	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 1	(0 - 33)					
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4						
00 3F	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 1	(1 - 127) -63 - +63					
00 40	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 2	(0 - 33)					
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4						
00 41	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 2	(1 - 127) -63 - +63					
00 42	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 3	(0 - 33)					
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4						
00 43	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 3	(1 - 127) -63 - +63					
00 44	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 4	(0 - 33)					
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4						
00 45	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63					
00 46	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Source	(0 - 109)					
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4						
00 47	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 1	(0 - 33)					
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4						

* Patch Common MFX

Offset	Address		
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 79)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign <*>	
		A, ---, ---, ---	
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101)
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4	
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101)
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4	
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101)
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4	
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101)
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4	
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16)
		OFF, 1 - 16	
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16)
		OFF, 1 - 16	
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16)
		OFF, 1 - 16	
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16)
		OFF, 1 - 16	
00 11	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 15	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	0000 dddd		
00 19	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	0000 dddd		
00 1D	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	0000 dddd		
00 21	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 25	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 29	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	0000 dddd		
00 2D	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	0000 dddd		
00 31	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		

Спецификация MIDI

	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768)		
#	00 0F	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768)		
#	00 13	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768)		
#	00 17	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768)		
#	00 1B	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768)		
#	00 1F	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768)		
#	00 23	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768)		
#	00 27	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768)		
#	00 2B	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768)		
#	00 2F	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768)		
#	00 33	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768)		
#	00 37	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768)		
#	00 3B	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768)		
#	00 3F	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768)		
#	00 43	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768)		
#	00 47	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768)		
#	00 4B	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768)		
#	00 4F	0000	aaaa	-20000 - +20000		
	0000	bbbb				
	0000	cccc				
	0000	dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768)		
00 00 00 53	Total Size					

* Patch TMT (Tone Mix Table)

Offset	Address			
00 00	0000	aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 - 9)
00 01	0000	00aa	Booster 1 & 2	1 - 10 (0 - 3)
00 02	0000	aaaa	Structure Type 3 & 4	(0 - 9)
00 03	0000	00aa	Booster 3 & 4	1 - 10 (0 - 3)
00 04	0000	00aa	TMT Velocity Control	(0 - 3) OFF, ON, RANDOM, CYCLE
00 05	0000	000a	TMT1 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa	aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 07	0aaa	aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa	aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 09	0aaa	aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0A	0aaa	aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 0B	0aaa	aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 0C	0aaa	aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 0D	0aaa	aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0E	0000	000a	TMT2 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa	aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 10	0aaa	aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa	aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 12	0aaa	aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 13	0aaa	aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 14	0aaa	aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 15	0aaa	aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)

00 16	0aaa	aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 17	0000	000a	TMT3 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0aaa	aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 19	0aaa	aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 1A	0aaa	aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1B	0aaa	aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1C	0aaa	aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 1D	0aaa	aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 1E	0aaa	aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1F	0aaa	aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 20	0000	000a	TMT4 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 21	0aaa	aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 22	0aaa	aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 23	0aaa	aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 24	0aaa	aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 25	0aaa	aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 26	0aaa	aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 27	0aaa	aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 28	0aaa	aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 00 00 29	Total Size			

* Patch Tone

Offset	Address			
00 00	0aaa	aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 01	0aaa	aaaa	Tone Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 02	0aaa	aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 03	000a	aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30)
				0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 04	0aaa	aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 05	000a	aaaa	Tone Pan Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 06	00aa	aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 07	0aaa	aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127)
00 08	0000	000a	Tone Env Mode	L63 - 63R (0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 09	0000	00aa	Tone Delay Mode	(0 - 3) NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY
#	00 0A	0000	aaaa	
	0000	bbbb	Tone Delay Time	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 0C	0aaa	aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 0D	0aaa	aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0E	0aaa	aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0F	0aaa	aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 10	0aaa	aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 11	0000	aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---,
00 12	0000	000a	Tone Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000	000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 14	0000	000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 15	0000	000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 16	0000	000a	Tone Redamper Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 17	0000	00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 18	0000	00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 19	0000	00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1A	0000	00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1B	0000	00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1C	0000	00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1D	0000	00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1E	0000	00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1F	0000	00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 20	0000	00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 21	0000	00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 22	0000	00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 23	0000	00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 24	0000	00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 25	0000	00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 26	0000	00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 27	0000	00aa	Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
#	00 28	0000	aaaa	
	0000	bbbb	Wave Group ID	(0 - 16384)
	0000	cccc		OFF, 1 - 16384
	0000	dddd		
#	00 2C	0000	aaaa	
	0000	bbbb	Wave Number L (Mono)	(0 - 16384)
	0000	cccc		OFF, 1 - 16384
	0000	dddd		
#	00 30	0000	aaaa	
	0000	bbbb	Wave Number R	(0 - 16384)
	0000	cccc		OFF, 1 - 16384
	0000	dddd		
00 34	0000	00aa	Wave Gain	(0 - 3)

* Rhythm Common Reverb

Offset	Address		
00 00	0000 0000	Reverb Type	(0 - 5)
00 01	0000 0000	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 0000	Reverb Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
# 00 03	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size		

* Rhythm Tone

Offset	Address		
00 00	0000 0000	Tone Name 1	(32 - 127) [ASCII]
00 01	0000 0000	Tone Name 2	(32 - 127) [ASCII]
00 02	0000 0000	Tone Name 3	(32 - 127) [ASCII]
00 03	0000 0000	Tone Name 4	(32 - 127) [ASCII]
00 04	0000 0000	Tone Name 5	(32 - 127) [ASCII]
00 05	0000 0000	Tone Name 6	(32 - 127) [ASCII]
00 06	0000 0000	Tone Name 7	(32 - 127) [ASCII]
00 07	0000 0000	Tone Name 8	(32 - 127) [ASCII]
00 08	0000 0000	Tone Name 9	(32 - 127) [ASCII]

00 09	0000 0000	Tone Name 10	(32 - 127) [ASCII]
00 0A	0000 0000	Tone Name 11	(32 - 127) [ASCII]
00 0B	0000 0000	Tone Name 12	(32 - 127) [ASCII]
00 0C	0000 0000	Assign Type	(0 - 1) MULTI, SINGLE
00 0D	0000 0000	Mute Group	(0 - 31) OFF, 1 - 31
00 0E	0000 0000	Tone Level	(0 - 127)
00 0F	0000 0000	Tone Coarse Tune	(0 - 127) C-1 - G9
00 10	0000 0000	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 11	0000 0000	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 12	0000 0000	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 13	0000 0000	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 14	0000 0000	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 15	0000 0000	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 16	0000 0000	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 17	0000 0000	Tone Chorus Send Level	(0 - 127)
00 18	0000 0000	Tone Reverb Send Level	(0 - 127)
00 19	0000 0000	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1A	0000 0000	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1B	0000 0000	Tone Output Assign	(0 - 12) 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, ---
00 1C	0000 0000	Tone Pitch Bend Range	(0 - 48)
00 1D	0000 0000	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 0000	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 0000	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 20	0000 0000	WMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 21	0000 0000	WMT1 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 0000	WMT1 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 23	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	WMT1 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 27	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	WMT1 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2B	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	WMT1 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 2F	0000 0000	WMT1 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 30	0000 0000	WMT1 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 31	0000 0000	WMT1 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 32	0000 0000	WMT1 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 33	0000 0000	WMT1 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 34	0000 0000	WMT1 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 35	0000 0000	WMT1 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 36	0000 0000	WMT1 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 37	0000 0000	WMT1 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 38	0000 0000	WMT1 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 39	0000 0000	WMT1 Wave Level	(0 - 127)
00 3A	0000 0000	WMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 3B	0000 0000	WMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 3C	0000 0000	WMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 3D	0000 0000	WMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 3E	0000 0000	WMT2 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 3F	0000 0000	WMT2 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 40	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	WMT2 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 44	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	WMT2 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 48	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	WMT2 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 4C	0000 0000	WMT2 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 4D	0000 0000	WMT2 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 4E	0000 0000	WMT2 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 4F	0000 0000	WMT2 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 50	0000 0000	WMT2 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 51	0000 0000	WMT2 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 52	0000 0000	WMT2 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 53	0000 0000	WMT2 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 54	0000 0000	WMT2 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 55	0000 0000	WMT2 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 56	0000 0000	WMT2 Wave Level	(0 - 127)
00 57	0000 0000	WMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 58	0000 0000	WMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127)

Спецификация MIDI

	00 59	Oaaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Lower	LOWER - 127			
	00 5A	Oaaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)			
	00 5B	0000 000a	WMT3 Wave Switch	(0 - 1)			
				OFF, ON			
	00 5C	0000 00aa	WMT3 Wave Group Type	(0 - 3)			
				INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE			
#	00 5D	0000 aaaa					
		0000 bbbb					
		0000 cccc					
		0000 dddd	WMT3 Wave Group ID	(0 - 16384)			
				OFF, 1 - 16384			
#	00 61	0000 aaaa					
		0000 bbbb					
		0000 cccc					
		0000 dddd	WMT3 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384)			
				OFF, 1 - 16384			
#	00 65	0000 aaaa					
		0000 bbbb					
		0000 cccc					
		0000 dddd	WMT3 Wave Number R	(0 - 16384)			
				OFF, 1 - 16384			
	00 69	0000 00aa	WMT3 Wave Gain	(0 - 3)			
				-6, 0, +6, +12 [dB]			
	00 6A	0000 000a	WMT3 Wave FXM Switch	(0 - 1)			
				OFF, ON			
	00 6B	0000 00aa	WMT3 Wave FXM Color	(0 - 3)			
				1 - 4			
	00 6C	000a aaaa	WMT3 Wave FXM Depth	(0 - 16)			
	00 6D	0000 000a	WMT3 Wave Tempo Sync	(0 - 1)			
				OFF, ON			
	00 6E	Oaaa aaaa	WMT3 Wave Coarse Tune	(16 - 112)			
				-48 - +48			
	00 6F	Oaaa aaaa	WMT3 Wave Fine Tune	(14 - 114)			
				-50 - +50			
	00 70	Oaaa aaaa	WMT3 Wave Pan	(0 - 127)			
				L64 - 63R			
	00 71	0000 000a	WMT3 Wave Random Pan Switch	(0 - 1)			
				OFF, ON			
	00 72	0000 00aa	WMT3 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2)			
				OFF, ON, REVERSE			
	00 73	Oaaa aaaa	WMT3 Wave Level	(0 - 127)			
	00 74	Oaaa aaaa	WMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127)			
				1 - UPPER			
	00 75	Oaaa aaaa	WMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127)			
				LOWER - 127			
	00 76	Oaaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)			
	00 77	Oaaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)			
	00 78	0000 000a	WMT4 Wave Switch	(0 - 1)			
				OFF, ON			
	00 79	0000 00aa	WMT4 Wave Group Type	(0 - 3)			
				INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE			
#	00 7A	0000 aaaa					
		0000 bbbb					
		0000 cccc					
		0000 dddd	WMT4 Wave Group ID	(0 - 16384)			
				OFF, 1 - 16384			
#	00 7E	0000 aaaa					
		0000 bbbb					
		0000 cccc					
		0000 dddd	WMT4 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384)			
				OFF, 1 - 16384			
#	01 02	0000 aaaa					
		0000 bbbb					
		0000 cccc					
		0000 dddd	WMT4 Wave Number R	(0 - 16384)			
				OFF, 1 - 16384			
	01 06	0000 00aa	WMT4 Wave Gain	(0 - 3)			
				-6, 0, +6, +12 [dB]			
	01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch	(0 - 1)			
				OFF, ON			
	01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color	(0 - 3)			
				1 - 4			
	01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth	(0 - 16)			
	01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync	(0 - 1)			
				OFF, ON			
	01 0B	Oaaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune	(16 - 112)			
				-48 - +48			
	01 0C	Oaaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune	(14 - 114)			
				-50 - +50			
	01 0D	Oaaa aaaa	WMT4 Wave Pan	(0 - 127)			
				L64 - 63R			
	01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch	(0 - 1)			
				OFF, ON			
	01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2)			
				OFF, ON, REVERSE			
	01 10	Oaaa aaaa	WMT4 Wave Level	(0 - 127)			
	01 11	Oaaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127)			
				1 - UPPER			
	01 12	Oaaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127)			
				LOWER - 127			
	01 13	Oaaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)			
	01 14	Oaaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)			
	01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76)			
				-12 - +12			
	01 16	Oaaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 17	Oaaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 18	Oaaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 19	Oaaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)			
	01 1A	Oaaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)			
	01 1B	Oaaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)			
	01 1C	Oaaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)			
	01 1D	Oaaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 1E	Oaaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 1F	Oaaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 20	Oaaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 21	Oaaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6)			
				OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LFP2, LFP3			
	01 23	Oaaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)			
	01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7)			
				FIXED, 1 - 7			
	01 25	Oaaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 26	Oaaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)			
	01 27	Oaaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 28	Oaaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 - 7)			
				FIXED, 1 - 7			
	01 2A	Oaaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 2B	Oaaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 2C	Oaaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 2D	Oaaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)			
	01 2E	Oaaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)			
	01 2F	Oaaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)			
	01 30	Oaaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)			
	01 31	Oaaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)			
	01 32	Oaaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)			
	01 33	Oaaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)			
	01 34	Oaaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)			
	01 35	Oaaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)			
	01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7)			
				FIXED, 1 - 7			
	01 37	Oaaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 38	Oaaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 39	Oaaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)			
				-63 - +63			
	01 3A	Oaaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)			
	01 3B	Oaaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)			
	01 3C	Oaaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)			
	01 3D	Oaaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)			
	01 3E	Oaaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)			
	01 3F	Oaaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)			
	01 40	Oaaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)			
	01 41	0000 000a	One Shot Mode	(0 - 1)			
				OFF, ON			
	01 42	Oaaa aaaa	Relative Level	(0 - 127)			
				-64 - +63			
	00 00 01 43		Total Size				

4. Дополнительный материал

■ Десятичная и шестнадцатеричная системы

(“H” в конце значения используется для обозначения числа в шестнадцатеричной системе.)
 В MIDI-документации значения данных и адреса/объемы сообщений Exclusive и т.д. приводятся в шестнадцатеричной системе для каждых 7 битов.
 Соответствие десятичной системе приведено в таблице.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: десятичное
 H: шестнадцатеричное

- * Десятичные значения, такие как MIDI-канал, выбор банка и номер программы увеличиваются на единицу, по сравнению с приведенными в таблице значениями.
- * 7-битный байт позволяет представлять данные с максимальным значением 128. Для повышения точности представления данных можно использовать два и более байт. Например, два шестнадцатеричных числа aa bbH позволяют 7-битным байтам интерпретировать значение aa x 128+bb.
- * В случае значений с знаком ±, 00H = -64, 40H = ±0 и 7FH = +63, поэтому десятичное представление будет на 64 меньше, чем приведенное в таблице значение. В случае двух типов, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0 и 7F 7FH = +8191. Например, если aa bbH перевести в десятичную систему, оно будет равным aa x 128+bb - 64 x 128.
- * Данные, помеченные как “полубайтные”, представлены в шестнадцатеричной системе 4-битными блоками. Значение, представленное как 2-байтное полубайтное 0a 0bH будет равно a x 16+bb.

<Пример 1> Каково десятичное представление 5AH?

Согласно таблице, 5AH = 90

<Пример 2> Каково десятичное представление шестнадцатеричного значения 12 34H для каждых 7 бит?

Согласно таблице, поскольку 12H = 18 и 34H = 52,
 18 x 128+52 = 2356

<Пример 3> Каково десятичное представление урезанного значения 0A 03 09 0D?

Согласно таблице, поскольку 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13,
 ((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Пример 4> Каково полубайтное представление десятичного значения 1258?

```

16 ) 1258
   ) 78 ...10
   ) 4 ...14
   ) 0 ... 4
    
```

Поскольку, исходя из таблицы, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, результатом будет: 00 04 0E 0AH.

■ Примеры реальных MIDI-сообщений

<Пример 1> 92 3E 5F

9n — это статус Note-on, a n — номер MIDI-канала. Поскольку 2H = 2, 3EH = 62 и 5FH = 95, это — сообщение Note-on с MIDI CH = 3, номером ноты 62 (нота D4) и velocity 95.

<Пример 2> CE 49

CnH — это статус Program Change, a n — номер MIDI-канала. Поскольку EH = 14 и 49H = 73, это — сообщение Program Change с MIDI CH = 15, номер программы 74.

<Пример 3> EA 00 28

EnH — это статус Pitch Bend Change, a n — номер MIDI-канала. 2-й байт (00H = 0) — это LSB, а 3-й байт (28H = 40) — MSB, но значение Pitch Bend является знаковой величиной, для которой 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) равно 0, поэтому данное значение Pitch Bend равно
 28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

Если чувствительность Pitch Bend установлена в пределах 2 полутонов, -8192 (00 00H) будет изменять высоту на -200 центов, поэтому в данном случае -200 x (-3072) / (-8192) = -75 центов высоты тона, передающейся по MIDI-каналу 11.

<Пример 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH — это статус Control Change, a n — номер MIDI-канала. Для сообщений Control Change 2-й байт — это номер контроллера, а 3-й байт — значение. В случае двух и более сообщений, последующие сообщения будут иметь тот же статус, MIDI имеет так называемый “рабочий статус”, позволяющий игнорировать байты статуса второго и последующих сообщений. Следовательно, вышеприведенное сообщение расшифровывается следующим образом.

B3	64 00	MIDI-канал 4, младший байт номера параметра RPN:	00H
(B3)	65 00	(MIDI-канал 4) старший байт номера параметра RPN:	00H
(B3)	06 0C	(MIDI-канал 4) старший байт значения параметра:	0CH
(B3)	26 00	(MIDI-канал 4) младший байт значения параметра:	00H
(B3)	64 7F	(MIDI-канал 4) младший байт номера параметра RPN:	7FH
(B3)	65 7F	(MIDI-канал 4) старший байт номера параметра RPN:	7FH

Другими словами, вышеприведенное сообщение задает значение 0C 00H для параметра RPN номер 00 00H по MIDI-каналу 4, а затем устанавливает номер параметра RPN в 7F 7FH.

Номер параметра RPN 00 00H означает чувствительность Pitch Bend, и MSB значения определяет шаги в полутонов, поэтому значение 0CH = 12 устанавливает максимальный диапазон высоты в ±12 полутонов (1 октава). (В звуковых генераторах GS LSB чувствительности Pitch Bend игнорируется, но LSB все равно передавать необходимо (с значением 0), чтобы данная операция корректно воспринималась любым устройством.)

После определения для RPN или NRPN номера параметра станут восприниматься все передаваемые по тому же каналу сообщения Data Entry, определяющие значение, а во избежания сбоя, по завершении их передачи рекомендуется устанавливать номер параметра в 7F 7FH. Поэтому в конце сообщения присутствует (B3) 64 7F (B3) 65 7F.

Для данных исполнения (например, данных файла SMF), содержащих множество событий, нежелательно использовать рабочий статус, как описано в <Пример 4>. Причиной этого является тот факт, что если воспроизведение в середине пьесы остановлено, и затем производится перемотка назад или вперед, секвенсор может передать неверный статус, и звукогенератор выдаст ошибочные данные. Обратите внимание на то, чтобы каждое событие сопровождал собственным статусом.

Также необходим правильный порядок передачи номеров параметров RPN или NRPN и их значений. В ряде секвенсоров события, происходящие в один (или соседний) момент времени, могут передаваться в порядке, не соответствующем принятому. Поэтому, рекомендуется вводить некоторую временную задержку для каждого события (около 1 тика для TPQN = 96 и около 5 тиков для TPQN = 480).

* TPQN: Ticks Per Quarter Note (тиков на 1/4-ю ноту)

■ Пример сообщения Exclusive и вычисление контрольной суммы

Сообщения Roland Exclusive (RQ1, DT1) передаются с контрольной суммой в конце (перед F7) для подтверждения правильности приема. Значение контрольной суммы определяется адресом и данными (или объемом) переданного сообщения Exclusive.

● Вычисление контрольной суммы

(шестнадцатеричные значения индицируются "H")

Контрольная сумма является значением, получаемым в результате операций над адресом, объемом, их суммой и инвертирования младших 7 бит.

Ниже приведен пример вычисления контрольной суммы. Допустим, что в передаваемом сообщении Exclusive адрес равен aabbccddH и данные или объем равны eeffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = сумма
сумма / 128 = целая часть ... остаток
128 - остаток = контрольная сумма

<Пример> Установка CHORUS TYPE для PERFORMANCE COMMON в DELAY (DT1)

Согласно **Карта адресов параметров** (стр. 226), стартовый адрес временного перформанса равен 10 00 00 00H, адрес смещения CHORUS для PERFORMANCE COMMON равен 04 00H, и адрес CHORUS TYPE равен 00 00H. Следовательно, адрес CHORUS TYPE для PERFORMANCE COMMON равен;

```
10 00 00 00H
  04 00H
+) 00 00H
-----
10 00 04 00H
```

DELAY имеет значение 02H.

Поэтому, соответствующим системным эксклюзивным сообщением будет;

F0	41	10	00	00	25	12	10	00	04	00	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	адрес		данные	контр.		сумма	(6)		

(1) Статус Exclusive	(2) ID (Roland)	(3) Device ID (17)
(4) ID модели (JUNO-STAGE)	(5) ID команды (DT1)	(6) Конец Exclusive

Затем вычислите контрольную сумму.

10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 (сумма)
22 (сумма) / 128 = 0 (целая часть) ... 22 (остаток)
контрольная сумма = 128 - 22 (остаток) = 106 = 6AH

Значит, будут передано сообщение F0 41 10 00 00 25 12 10 00 04 00 02 6A F7.

■ Функция Scale Tune (адрес: 40 1x 40)

Данная функция позволяет точно настроить высоту каждой ноты диапазона от C до B. Хотя настройки производятся для одной октавы, их действие распространяется на все октавы. Соответствующим образом изменяя настройки Scale Tune, можно создавать множество строев, отличных от равнотемперированного. Для примера ниже приведены три типа строев.

* Значения настроек, принятые партией 1, будут использоваться в режимах Patch и Piano.

○ Равнотемперированный строй

Равнотемперированный строй делит октаву на 12 равных частей. Он наиболее распространен в западной музыке. В рамках JUNO-STAGE установки по умолчанию для функции Scale Tune соответствуют равнотемперированному строю.

○ Чистый строй (тоника C)

По сравнению с равнотемперированным, трезвучия звучат чище, но только в одной тональности. Однако, при транспонировании трезвучия расстраиваются. В примере приведены установки для тоники C.

○ Арабский строй

Изменяя установки Scale Tune, можно получить различные настройки, свойственные этнической музыке. Например, приведенные ниже установки настраивают инструмент для использования арабского строя.

Пример установок

Нота	Равнотемперированный	Чистый строй (тоника C)	Арабский строй
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

Значения в таблице приведены в центах. Преобразуйте их в шестнадцатеричные и передайте в виде данных Exclusive.

Например, для установки настройки октавы (C-B) партии 1 арабского строя передайте следующие данные:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

■ Таблица кодов ASCII

Имена патча, перформанса и т.д. MIDI-данных описываются кодами ASCII, см. таблицу.

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	\$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	'	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(72	48H	H	104	68H	h
41	29H)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	
61	3DH	=	93	5DH]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: десятичное

H: шестнадцатеричное

Char — символ

* "SP" — пробел.

Таблица соответствий сообщений Bank Select и Program Change

Патч

Группа	Номер	Bank Select		Program Change
		MSB	LSB	
USER	001 – 128	87	0	1 – 128
	129 – 256	87	1	1 – 128
PR-A	001 – 128	87	64	1 – 128
PR-B	001 – 128	87	65	1 – 128
PR-C	001 – 128	87	66	1 – 128
PR-D	001 – 128	87	67	1 – 128
PR-E	001 – 128	87	68	1 – 128
PR-F	001 – 128	87	69	1 – 128
PR-G	001 – 128	87	70	1 – 128
PR-H	001 – 128	87	71	1 – 128
PR-I	001 – 003	87	72	1 – 3
GM(2)	001 – 256	121	0 –	1 – 128
EXP (SRX-01)	001 –	93	0	1 –
	(SRX-02)	001 –	93	1
:	:	:	:	:

* Группа EXP зависит от установленной платы расширения. См. документацию, прилагаемую к конкретной плате серии SRX.

Набор ударных

Группа	Номер	Bank Select		Program Change
		MSB	LSB	
USER	001 – 032	86	0	1 – 32
PRST	001 – 032	86	64	1 – 36
GM(2)	001 – 009	120	---	1 – 57
EXP (SRX-01)	001 –	92	0	1 –
	(SRX-02)	001 –	92	1
:	:	:	:	:

* Группа EXP зависит от установленной платы расширения. См. документацию, прилагаемую к конкретной плате серии SRX.

Перформанс

Группа	Номер	Bank Select		Program Change
		MSB	LSB	
USER	01 – 64	85	0	1 – 64
PRST	01 – 64	85	64	1 – 64

* Для переключения мультитембров передающий MIDI-канал внешнего устройства должен совпадать с каналом управления перформансом (Performance Control Channel) (SYSTEM/MIDI/GENERAL) в JUNO-STAGE.

Технические характеристики

JUNO-STAGE: клавиатурный синтезатор (соответствует стандарту General MIDI 2)

● Клавиатура

76 клавиш (с динамикой)

■ Секция звукового генератора

● Максимальная полифония

128 голосов

● Партии

16 партий

● Волновая память

128 Мб (16-битные линейные сэмплы)

● Пресетная память

Патчи: 1027 + 256 (GM2)

Наборы ударных: 32 + 9 (GM2)

Перформансы: 64

● Пользовательская память

Патчи: 256

Наборы ударных: 32

Перформансы: 64

● Эффекты

Мультиэффекты: 3 системы, 79 типов

Хорус: 3 типа

Реверберация: 5 типов

Реверберация на микрофонном входе: 8 типов

■ Плеер пьес

Форматы файлов

Стандартный MIDI-файл: формат 0/1

Аудиофайл: WAV, AIFF, MP3

■ Прочее

● Арпеджиатор

Пресетные: 128

Пользовательские: 128

● Паттерн ударных

Пресетные: 256 (26 групп)

Пользовательские: 256 (32 групп)

● Память аккордов

Пресетные: 64

Пользовательские: 64

● Контроллеры

Контроллер D Beat

Джойстик высоты тона/модуляции

Кнопки S1/S2

Регуляторы Sound Modify x 7

● Дисплей

240 x 96 точек графический ЖК дисплей (с подсветкой)

● Слоты расширения

Платы расширения SRX: 2 слота

● Внешнее запоминающее устройство

Накопитель USB (поддерживает USB 2.0 Hi-Speed Flash Memory)

● Разъемы

Разъем для подключения наушников

Разъем Song/Click Out

Выходные разъемы (L (MONO), R): 1/4" джеки

Разъем для микрофона: 1/4" джек или XLR (с фантомным питанием)

Разъемы MIDI (IN, OUT)

Разъем для подключения педали Hold

Разъем для подключения педали Control

Разъем для подключения педального переключателя патчей

Разъем USB (MIDI)

● Питание

9 В постоянного тока (сетевой адаптер)

● Потребляемый ток

2000 мА

● Габариты

1251 (Ш) x 344 (Г) x 112 (В) мм

● Вес

9.8 кг (без сетевого адаптера)

● Аксессуары

Руководство пользователя

CD-ROM x 2 (Editor/Librarian/драйвер USB MIDI, SONAR LE)

Пэд аудиоплеера

Кабель аудиоплеера

Защитный кожух USB-накопителя

Сетевой адаптер

* В интересах совершенствования продукции технические характеристики и/или внешний вид данного устройства могут изменяться без предварительного уведомления.



Данное изделие соответствует требованиям директивы EMC от 2004/108/ЕС.

Для стран Европы



Данный символ означает, что отмеченное им изделие должно утилизироваться отдельно от домашних отходов, согласно принятому в конкретной стране законодательству.

Информация

При необходимости ремонта обращайтесь в ближайший техцентр Roland по адресу:

Roland

MuTek

Дорожная ул., д. 3, корп.6
117 545 Москва, Россия
Тел: (495) 981-4967