



## Содержание

<b>Описание панелей</b> .....	<b>2</b>	<b>Использование аудиоплеера</b> .....	<b>12</b>
Верхняя панель .....	2	Назначение на пэды и воспроизведение аудиофайлов .....	12
Тыльная панель (коммутационная) .....	3	Операции с аудиоплеером .....	12
Установка батарей .....	3	<b>Использование секвенсера</b> .....	<b>13</b>
<b>Обзор</b> .....	<b>4</b>	Воспроизведение паттернов .....	13
Архитектура JUNO-DS .....	4	Основные операции с секвенсером .....	13
Основные операции .....	4	Запись паттернов .....	13
<b>Работа с JUNO-DS</b> .....	<b>5</b>	Сохранение паттерна .....	15
Включение/выключение питания .....	5	Операции с паттернами .....	15
Игра одним звуком (режим патча) .....	5	<b>Общие установки JUNO-DS</b> .....	<b>16</b>
Игра несколькими звуками (режим перформанса) .....	5	Экраны меню .....	16
Чувствительность клавиатуры .....	7	Системные установки (SYSTEM) .....	16
Транспонирование с шагом в полутон .....	7	Контрастность дисплея .....	16
Транспонирование с шагом в октаву .....	7	Яркость дисплея .....	16
Изменение звук энкодерами .....	7	Управление функцией Auto-Off .....	16
Избранные звуки (Favorite) .....	7	Общая настройка .....	16
Воспроизведение арпеджио .....	8	Установки микрофонного входа .....	16
Использование микрофона .....	8	Назначение функции на педаль .....	16
<b>Использование сэмплов</b> .....	<b>9</b>	Назначение функций на энкодеры .....	17
Импрот аудиофайла (сэмпла) .....	9	Утилиты (UTILITY) .....	17
Загрузка сэмпла .....	9	Воспроизведение демонстрации .....	18
Удаление сэмпла .....	9	<b>Приложение</b> .....	<b>19</b>
Редакция сэмплов .....	9	Неисправности .....	19
<b>Редакция звуков</b> .....	<b>10</b>	Сообщения об ошибках .....	19
Редакция патча/набора ударных .....	10	<b>Техника безопасности</b> .....	<b>20</b>
Редакция перформанса .....	10	<b>Важные замечания</b> .....	<b>20</b>
Редакция эффектов .....	10	<b>Функции быстрого доступа</b> .....	<b>22</b>
Сохранение установок (Write) .....	10	<b>Технические характеристики</b> .....	<b>22</b>
<b>Паттерны ударных</b> .....	<b>11</b>		
Выбор и воспроизведение паттерна ударных .....	11		
Установка темпа .....	11		

### Руководство пользователя (данный документ)

В нем приведена информация, необходимая для работы с JUNO-DS.

### Документация PDF (загружается с веб-сайта)

- **Описание параметров**  
 Подробное описание всех параметров JUNO-DS.
- **Спецификация MIDI (на английском)**  
 Подробное описание всех MIDI-сообщений.

### Доступ к документации PDF

1. Введите в компьютере следующий веб-адрес:  
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Выберите "JUNO-DS".

Прежде чем приступить к использованию прибора, внимательно прочтите разделы "Техника безопасности" и "Важные замечания" (стр. 20)). После прочтения сохраните документацию, она может пригодиться в дальнейшем.

# Описание панелей

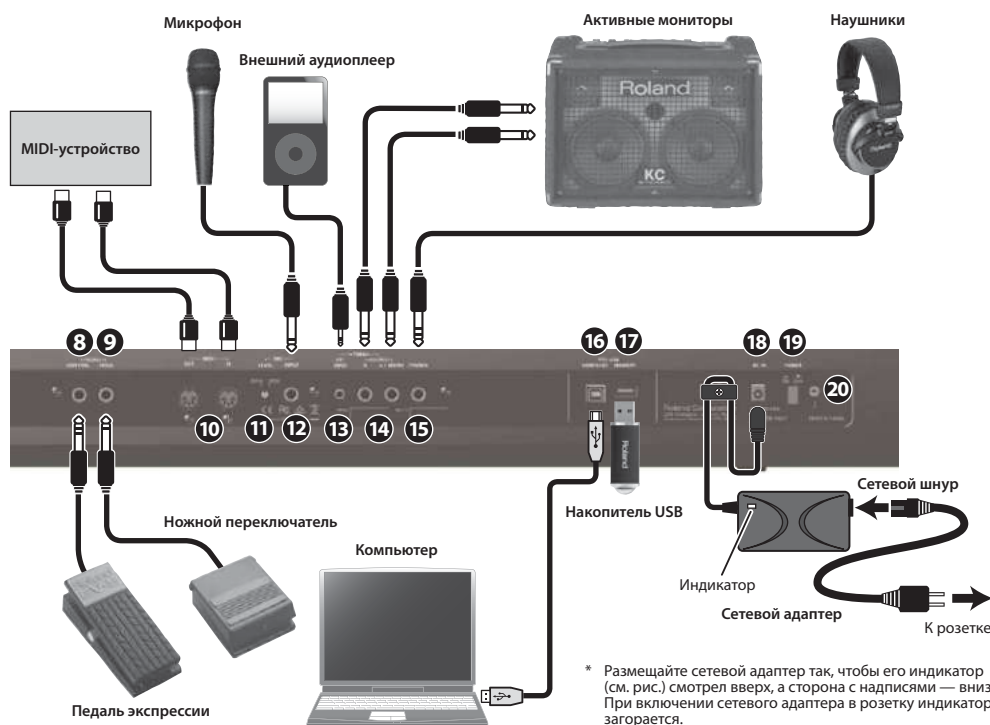
## Верхняя панель



Контроллер	Описание	Стр.
<b>1 MODE</b>		
Кнопка [SAMPLE IMPORT]	Служит для импорта аудиофайла (сэмпла) в JUNO-DS.	9
Кнопка [DAW CONTROL]	Служит для управления программой DAW от JUNO-DS. См. "Описание параметров" (файл PDF).	
<b>НАПОМИНАНИЕ</b>		
Чтобы открыть экран EDIT MENU, одновременно нажмите на кнопки [SAMPLE IMPORT] и [DAW CONTROL].		
<b>2</b>		
Энкодеры	Управляют параметрами, выбранными кнопкой [SELECT].	7
Кнопка [SELECT]	Выбирает группу параметров, которыми будут управлять энкодеры.	
Слайдер [MIC IN] LEVEL	Регулирует громкость на входе MIC INPUT.	8
Слайдер [PHRASE PAD] LEVEL	Регулирует громкость паттерна ударных / аудиоплеера.	11, 12
Слайдер [LOWER] LEVEL	Split: регулирует громкость партии Lower. Dual: регулирует громкость партии 2.	6
Слайдер [UPPER] LEVEL	Split: регулирует громкость партии Upper. Dual: регулирует громкость партии 1.	
Кнопка [VOCODER/AUTO PITCH]	Служит для доступа к установкам функций Vocoder и Auto Pitch.	8
<b>3 KEYBOARD</b>		
Кнопка [SPLIT]	Включает/выключает режим Split.	6
Кнопка [DUAL]	Включает/выключает режим Dual.	
Кнопка [SUPER LAYER]	Включает/выключает режим Super Layer.	
Кнопка [ARPEGGIO]	Включает/выключает арпеджиатор.	8
Кнопка [KEY TOUCH]	Служит для выбора чувствительности клавиатуры. Если выбрана фиксированная громкость нот, не зависящая от динамики исполнения, кнопка не горит.	7
Кнопка [PATCH/PERFORM]	Если кнопка включена (горит), JUNO-DS работает в режиме перформанса. Если кнопка выключена (не горит), JUNO-DS работает в режиме патча.	5
Кнопка [TRANPOSE]	Удерживая нажатой эту кнопку, кнопками OCTAVE [DOWN]/[UP] можно определить интервал транспонирования клавиатуры с шагом в полутон.	7
Кнопки OCTAVE [DOWN]/[UP]	Транспонируют клавиатуру с шагом в октаву.	7
<b>4</b>		
Кнопка [NUMERIC]	Если эта кнопка горит, кнопки [0] – [9] используются для ввода числовых значений.	4
Кнопка [FAVORITE]	Включает/выключает функцию Favorite.	7
Кнопка [BANK]	Если эта кнопка горит, кнопки [0] – [9] используются для выбора банка Favorite.	
Индикатор BATTERY	Показывает состояние батарей.	3
Дисплей	Отображает различную информацию.	
Колесо	Служит для изменения значений. При удержании кнопки [SHIFT] значения меняются с большими интервалами.	4
Кнопки [DRUMS/PERCUSSION] – [SAMPLE] (Category) ([0] – [9])	Выбирают группы патчей (звуков). Для выбора патча в рамках одной группы можно использовать колесо. * Если кнопка [NUMERIC] горит, эти кнопки, аналогично кнопкам [0] – [9], используются для ввода числовых значений.	5
Кнопка [MENU]	Открывает экран меню.	4, 16
Кнопка [WRITE]	Сохраняет установки в память устройства.	10

Контроллер	Описание	Стр.
Кнопки [-]/[+]	Служат для изменения значений. * Чтобы смена значений происходила быстрее, удерживая одну кнопку, нажмите на другую. Этого также можно добиться, если нажать на любую из этих кнопок, удерживая кнопку [SHIFT].	4
Кнопки [▲]/[▼]/[◀]/[▶]	Перемещают курсор по экрану.	
Кнопка [SHIFT]	При совместном использовании с другой кнопкой открывает соответствующий экран редакции.	4, 22
Кнопка [EXIT]	Закрывает экран или отменяет операцию.	
Кнопка [ENTER]	Подтверждает ввод значения или выполнение операции.	4
<b>5 PHRASE PAD</b>		
Кнопка [TAP]	Служит для настукивания темпа.	11, 13
Кнопка [MUTE]	Мьютирует выбранный трек в секвенсере.	13
Кнопка [ERASE]	Стирает записанный в секвенсере паттерн или часть его данных.	14
Кнопка [LOOP]	Включает/выключает режим циклического воспроизведения/записи в секвенсере.	13
Пэды [1] – [8]	Воспроизводят назначенные на них фразы (паттерны ударных / паттерны / сэмплы).	
Кнопка [RHYTHM PATTERN]	Служит для работы с паттернами ударных.	11
Кнопка [PATTERN SEQUENCER]	Служит для работы с секвенсером.	13
Кнопка [AUDIO]	Служит для воспроизведения аудиофайла с накопителя USB.	12
Кнопка [PATTERN LENGTH]	Служит для изменения длительности паттерна.	14
Кнопка [TEMPO]	Служит для изменения темпа.	11
Кнопка [MIXER]	Обеспечивает доступ к установкам микшера секвенсера, например, громкость или панорама трека.	13
Кнопка [◀]	Устанавливают локатор в начало паттерна или аудиофайла.	11, 12, 13
Кнопка [▶/■]	Запускает/останавливает воспроизведение паттерна ударных, паттерна или аудиофайла, выбранного соответствующей функцией.	
Кнопка [●]	Включает запись паттерна в секвенсере.	13
<b>6</b>		
Регулятор [MASTER VOLUME]	Устанавливает громкость выходного сигнала на разъемах OUTPUT и PHONES.	5
<b>7</b>		
Джойстик	Управляет высотой тона и эффектом вибрато.	

**Тыльная панель (коммутационная)**



\* Во избежание сбоев в работе и/или повреждения оборудования всегда устанавливайте в минимум громкость и отключайте питание всех устройств перед коммутацией.

**Функция Auto Off**

Питание прибора автоматически отключается через определенный промежуток времени после последней манипуляции с ним (функция Auto Off). Чтобы этого не происходило, включите функцию Auto Off (стр. 16).

**ЗАМЕЧАНИЕ**

- При выключении питания все отредактированные установки теряются. Чтобы этого не произошло, их предварительно необходимо сохранить.
- Чтобы продолжить работу с прибором, снова включите его питание.

Разъем/контроллер	Описание	Стр.
8	Разъем PEDAL CONTROL	16
9	Разъем PEDAL HOLD	
10	Разъемы MIDI IN, OUT	8
11	Регулятор MIC [LEVEL]	
12	Разъем MIC INPUT	
13	Разъем EXT INPUT	
14	Разъемы OUTPUT R, L/MONO	
15	Разъем PHONES	9, 12, 17
16	Порт USB COMPUTER	
17	Порт USB MEMORY	
18	Разъем DC IN	5
19	Кнопка [POWER]	
20	Клемма заземления	

**Установка батарей**

Если установить 6 аккумуляторов Ni-MH формата AA, можно использовать JUNO-DS без сетевого адаптера.

**1. Откройте крышку батарейного отсека.**

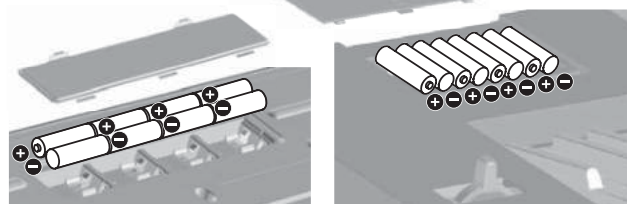
- |                            |                                      |
|----------------------------|--------------------------------------|
| <b>61-клавишная модель</b> | Нажав на выступы крышки, снимите ее. |
| <b>88-клавишная модель</b> | Сдвиньте крышку и снимите ее.        |

\* Переворачивая прибор, не повредите выступающие кнопки и регуляторы. Обращайтесь с прибором осторожно, не роняйте его.

**2. Установите батареи в отсек, соблюдая полярность.**

61-нотная модель

88-нотная модель



**3. Надежно закройте крышку батарейного отсека.**

**ЗАМЕЧАНИЕ**

При неаккуратном обращении батареи могут взорваться и протечь. Выполняйте все требования, изложенные в брошюре "Техника безопасности" и в данном руководстве (стр. 20).

**Замена батарей (индикатор BATTERY)**

Если батареи разряжены, начинает гореть или мигать индикатор BATTERY.

- При первых признаках разряда батарей индикатор BATTERY загорается.
- Если продолжать работу с JUNO-DS, индикатор начинает мигать. В этом случае при первой же возможности замените батареи.

**ЗАМЕЧАНИЕ**

- Если продолжать использовать прибор при мигающем индикаторе, на экран выведется "Battery Low!", и дальнейшая эксплуатация прибора будет невозможна.
- Показания индикатора BATTERY являются приблизительными.

## Архитектура JUNO-DS

### Секция контроллеров

Эта секция состоит из клавиатуры, джойстика, регуляторов и кнопок панели, а также педали, которая подключается к тыльной панели. Информация об исполнении, генерируемая при нажатии/отпуске клавиши или нажатии на педаль, подается в секцию тон-генератора.

### Секция тон-генератора

Эта секция получает данные исполнения от секции контроллеров и согласно им производит звук.

### Эффекты

MFX (мультиэффекты)	Процессор MFX поддерживает работу с эффектами 80 типов, такими как дисторшн или флэнжер.
Chorus/Reverb	Процессор хоруса/реверберации, работающий независимо от процессора MFX. Блок хоруса можно использовать в качестве задержки.

\* Процессоры MFX и Chorus/Reverb могут использовать различные установки для каждого патча и перформанса.

### Пэды

Пэды [1] – [8] воспроизводят назначенные на них фразы.

Паттерн	Воспроизводят назначенные паттерны ударных.
Секвенсер	Записывают и воспроизводят паттерны длиной в несколько тактов.
Аудиоплеер	Воспроизводят аудиофайлы с накопителя USB.

### Патч

Воспроизводимый звук называется патчем. Каждый патч может включать в себя до 4 "тембров", что дает возможность создавать различные звуки, комбинируя их.

### Набор ударных

Набор ударных — это совокупность перкуSSIONных инструментов или спецэффектов, каждый из которых назначен на определенную ноту (клавишу).

### Сэмпл

Звук, созданный с помощью функции Sample Import (стр. 9).

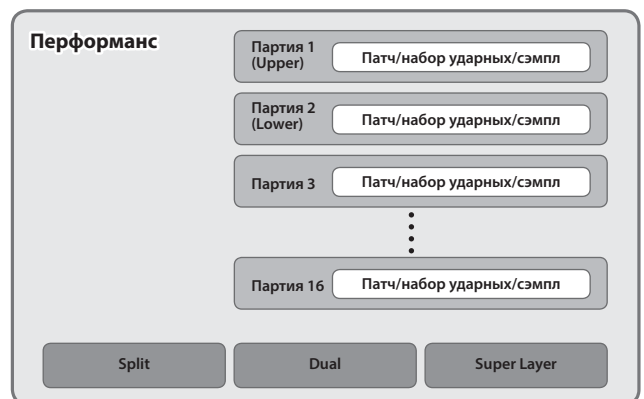
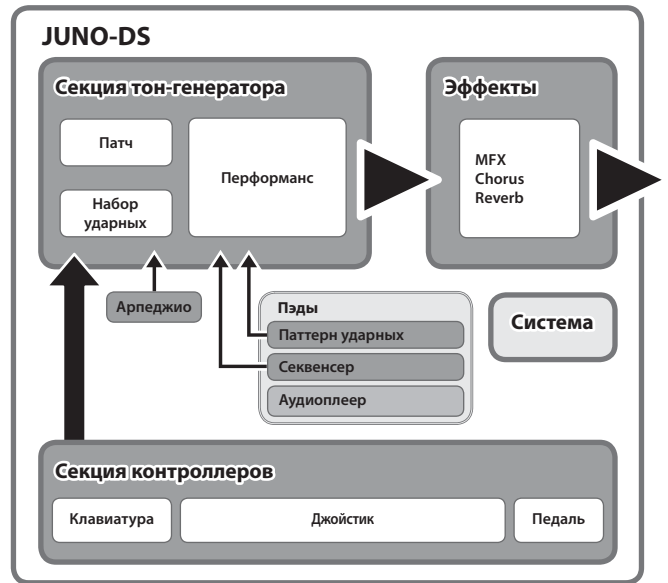
### Перформанс

Перформанс позволяет организовать различные патчи, наборы ударных и сэмплы в 16 партий, давая возможность их одновременного воспроизведения. К установкам перформанса также относятся следующие режимы.

SPLIT	Игра различными звуками правой и левой рукой
DUAL	Наложение двух звуков
SUPER LAYER	Обогащение звука патча

При выборе Split или Dual используются патчи партий 1 и 2.

"Режим патча" служит для игры одним звуком (патч, набор ударных или сэмпл). "Режим перформанса" служит для воспроизведения перформанса. При использовании режимов SPLIT/DUAL/SUPER LAYER всегда активен режим перформанса (кнопка [PATCH/PERFORM] горит).



## Основные операции

### Перемещение курсора

Для выбора значения параметра на экране используются кнопки курсора [▲]/[▼]/[◀]/[▶]. Если удерживать кнопку курсора, курсор продолжит перемещаться. Если удерживать кнопку курсора одного направления и нажать на кнопку курсора противоположного направления, скорость перемещения курсора возрастет.

### Изменение значения

- Для изменения выбранного курсором значения используйте колесо или кнопки [-]/[+].
- При удержании нажатой кнопки [SHIFT] и вращении колеса смена значения происходит с большими интервалами.
  - В случае кнопки [-]/[+], ускорение смены значения произойдет, если удерживать одну кнопку и нажать на другую.

### Ввод чисел

Если кнопка [NUMERIC] включена (горит), кнопками [0] – [9] можно вводить числовые значения. После ввода числа кнопками [0] – [9] нажмите на кнопку [ENTER].

### Кнопка [ENTER]

Служит для подтверждения введенного значения или выполнения операции.

### Кнопка [EXIT]

Служит для закрывания экрана или отмены операции.

### Кнопка [MENU]

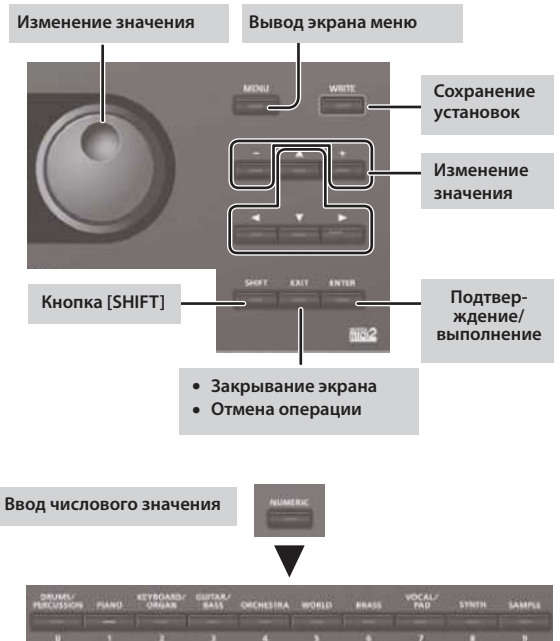
Служит для выбора каких-либо установок меню.

### Сохранение установок

Если нажать на кнопку [WRITE], откроется экран WRITE MENU, позволяющий сохранить патч (набор ударных) или перформанс.

### Кнопка [SHIFT]

Если, удерживая кнопку [SHIFT], нажать на другую кнопку, откроется экран установок, соответствующий нажатой кнопке. См. "Функции быстрого доступа" (стр. 22).



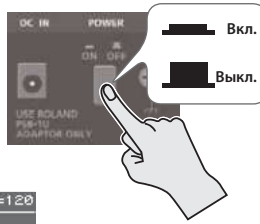
# Работа с JUNO-DS

## Включение/выключение питания

Во избежание повреждения оборудования перед коммутацией устанавливайте в минимум громкость всех устройств. Даже после этого при включении прибора может быть слышен щелчок, но это признаком неисправности не является.

### 1. Сначала включите питание инструмента, затем — внешних устройств.

\* Инструмент оборудован схемой защиты, поэтому вход в рабочий режим осуществляется с задержкой в несколько секунд.



Откроется экран следующего вида.



\* В данном руководстве приведены примеры экранов. Однако в вашем инструменте может быть установлена другая операционная система. В результате примеры экранов, приведенные в данном руководстве, могут не совпадать с появляющимися на дисплее вашего инструмента.

### 2. Установите громкость регулятором [MASTER VOLUME].



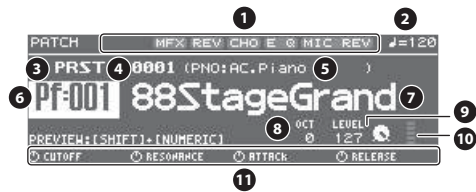
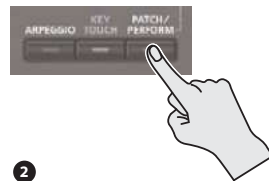
## Выключение питания

### 1. Сначала выключите питание внешних устройств, затем — инструмента.

## Игра одним звуком (режим патча)

### 1. Убедитесь, что кнопка [PATCH/PERFORM] не горит.

Если кнопка [PATCH/PERFORM] горит, нажмите на нее, чтобы она погасла. JUNO-DS перейдет в режим патча, и откроется экран PATCH.



№	Описание	№	Описание
1	Эффект вкл. (горит)/выкл. (не горит)	7	Имя патча
2	Темп	8	Транспонирование
3	Банк патча	9	Громкость патча
4	Номер банка	10	Измеритель уровня
5	Подгруппа	11	Параметры, устанавливаемые энкодерами
6	Номер группы		

### 2. Кнопками [DRUMS/PERCUSSION] – [SAMPLE] выберите группу.



Группа	Описание
DRUMS/PERCUSSION	Наборы ударных
PIANO	Фортепиано
KEYBOARD/ORGAN	Клавишные инструменты, орган
GUITAR/BASS	Гитары, бас-гитары
ORCHESTRA	Оркестровые инструменты
WORLD	Этнические инструменты
BRASS	Медные, деревянные духовые инструменты
VOCAL/PAD	Вокал, хоры, подклады
SYNTH	Синтезаторы
SAMPLE	Сэмплы (импортированные аудиофайлы)

Патчи организованы в группы, назначенные на кнопки. Каждая группа подразделяется на подгруппы.

### 3. Колесом выберите патч.

#### НАПОМИНАНИЕ

Патчи, номер группы которых отмечен буквой "S" (например, Pf: S01), являются "специальными".

## Выбор банка

### 1. Выберите курсором поле банка и колесом выберите банк.

Банк	Описание
DS (DS Tone)	Специальные патчи для JUNO-DS. Результаты их редактирования сохраняются в пользовательский банк.
PRST (Preset)	Пресетные непереписываемые патчи. Результаты их редактирования сохраняются в пользовательский банк.
EXP	Банк для звуковых расширений. Для загрузки в инструмент доступен широкий спектр звуков из библиотеки Axial. См. веб-сайт Axial. <a href="http://axial.roland.com/">http://axial.roland.com/</a>
GM (GM2)	Банк не редактируемых звуков GM2.
USER	Банк для сохранения пользовательских патчей, наборов ударных или сэмплов. <ul style="list-style-type: none"> <li>Пользовательские патчи сохраняются в ячейки 501 – 756.</li> <li>Пользовательские наборы ударных сохраняются в ячейки R501 – R508.</li> </ul>

## Игра несколькими звуками (режим перформанса)

### 1. Нажмите на кнопку [PATCH/PERFORM], чтобы она загорелась.

JUNO-DS перейдет в режим перформанса, и откроется экран PERFORM.



### 2. Выберите курсором поле банка и колесом выберите банк.

Банк	Описание
PRST (Preset)	Пресетные непереписываемые перформансы. Результаты их редактирования сохраняются в пользовательский банк.
USER	Банк для сохранения пользовательских перформансов. Они сохраняются в ячейки 001 – 128.

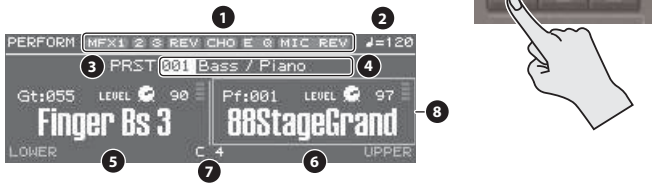
### 3. Выберите курсором номер перформанса, а затем колесом – перформанс.

- Если выбрать перформанс с включенным режимом Split, Dual или Super Layer, соответствующая кнопка загорится.
- Если в перформансе режимы Split, Dual или Super Layer не включены, он будет находиться в "режиме 16 партий"; это позволяет осуществить более детальные установки. См. "Описание параметров" (файл PDF).

Если установки патча/перформанса отредактированы, около его имени появляется символ "\*\*". Чтобы сохранить отредактированные установки, выполните операцию Write (стр. 10). После сохранения установок символ "\*\*" пропадет с экрана.

**Воспроизведение звуков в левой и правой зонах клавиатуры (SPLIT)**

1. Нажмите на кнопку [SPLIT], чтобы она загорелась. Откроется экран Split.



№	Описание	№	Описание
1	Эффект вкл. (горит)/выкл. (не горит)	6	Upper (партия 1) Номер группы Имя патча
2	Темп	7	Громкость патча Измеритель уровня
3	Банк перформанса	7	Точка раздела
4	Номер/имя перформанса	8	<input type="checkbox"/> окантовка Указывает на партию, для которой можно выбрать другой патч
5	Lower (партия 2) Номер группы Имя патча Громкость патча Измеритель уровня		

После установки точки раздела зона правой руки воспроизводит патч партии Upper (партию 1), а левой руки — патч партии Lower (партию 2).

**Регулировка громкости**

Слайдерами [UPPER] LEVEL и [LOWER] LEVEL установите громкость (уровень) партий Upper (партии 1) и Lower (партии 2) соответственно. Значения "LEVEL" на экране будут также изменяться.

**Обмен местами патчей партий Upper/Lower**

1. Удерживая кнопку [SPLIT], нажмите на кнопку [DUAL].

**Переключение патчей**

1. Нажмите на пэд [1] или [2] для выбора партии.

Пэд [1]	Upper (партия 1)
Пэд [2]	Lower (партия 2)

2. Колесом выберите другой патч.

Также можно использовать кнопки [DRUMS/PERCUSSION] – [SAMPLE].

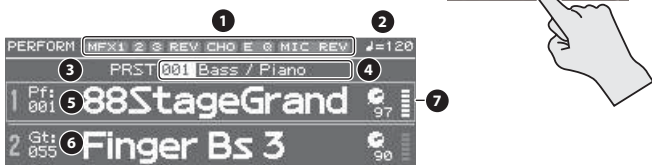
**Выбор точки раздела**

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

Взятая нота станет точкой раздела. Точка раздела относится к партии Upper.

**Воспроизведение двух наложенных звуков (DUAL)**

1. Нажмите на кнопку [DUAL], чтобы она загорелась. Откроется экран Dual.



№	Описание	№	Описание
1	Эффект вкл. (горит)/выкл. (не горит)	6	Lower (партия 2) Номер группы Имя патча Громкость патча Измеритель уровня
2	Темп	7	<input type="checkbox"/> окантовка Указывает на партию, для которой можно выбрать другой патч
3	Банк перформанса		
4	Номер/имя перформанса		
5	Upper (партия 1) Номер группы Имя патча Громкость патча Измеритель уровня		

Патчи партий Upper (партии 1) и Lower (партии 2) будут звучать одновременно.

**Регулировка громкости**

Слайдерами [UPPER] LEVEL и [LOWER] LEVEL установите громкость (уровень) партий Upper (партии 1) и Lower (партии 2) соответственно. Значения "LEVEL" на экране будут также изменяться.

**Обмен местами патчей партий Upper/Lower**

1. Удерживая кнопку [SPLIT], нажмите на кнопку [DUAL].

**Переключение патчей**

1. Нажмите на пэд [1] или [2] для выбора партии.

Пэд [1]	Upper (партия 1)
Пэд [2]	Lower (партия 2)

2. Колесом выберите другой патч.

Также можно использовать кнопки [DRUMS/PERCUSSION] – [SAMPLE].

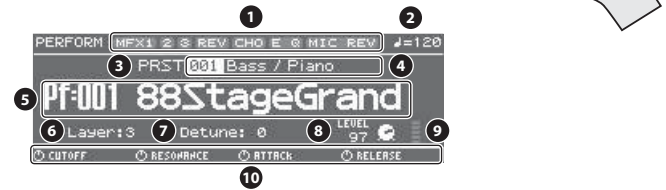
**Обогащение звука патча (SUPER LAYER)**

Режим "Super Layer" формирует структуру из нескольких слоев, на каждый из которых назначен один и тот же патч, но с небольшой расстройкой по высоте. Это позволяет обогатить звучание и добиться ощущения "пространственного" звука.

1. Выберите патч.

2. Нажмите на кнопку [SUPER LAYER], чтобы она загорелась.

Откроется экран Super Layer.



№	Описание	№	Описание
1	Эффект вкл. (горит)/выкл. (не горит)	6	Layer Количество наложенных партий
2	Темп	7	Detune Степень расстройки
3	Банк перформанса	8	Громкость патча
4	Номер/имя перформанса	9	Измеритель уровня
5	Номер группы/имя патча	10	Параметры, устанавливаемые энкодерами

3. Выберите курсором "Layer" или "Detune" и колесом измените установку.

Параметр	Значение
Layer	2 – 5
Detune	0 – 30

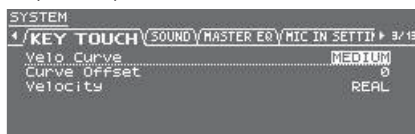
**Регулировка громкости**

Слайдерами [UPPER] LEVEL и [LOWER] LEVEL установите громкость (уровень). Значения "LEVEL" на экране будут также изменяться.

### Чувствительность клавиатуры

Доступен выбор чувствительности клавиатуры.

1. Нажмите на кнопку [KEY TOUCH].  
Откроется экран KEY TOUCH.



2. Выберите курсором "Velo Curve" и колесом измените значение.

Значение	Описание
LIGHT	Облегченная синтезаторная клавиатура. Позволяет достигнуть фортиссимо меньшими усилиями, чем при установке "MEDIUM". Особенно удобно использовать этот режим при обучении детей.
MEDIUM	Стандартная чувствительность, типичная для акустического фортепиано.
HEAVY	Низкая чувствительность клавиатуры. Для игры фортиссимо на клавиши надо нажимать с большей силой, чем при установке "MEDIUM". Позволяет усилить экспрессивность исполнения.

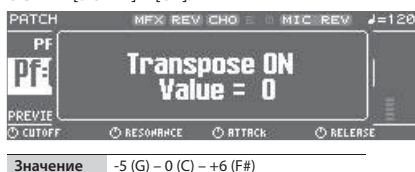
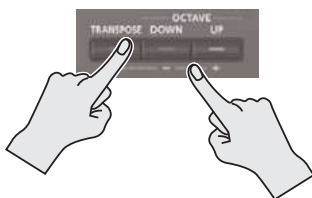
#### НАПОМИНАНИЕ

Относительно дополнительных настроек см. "KEY TOUCH" (стр. 16).

### Транспонирование с шагом в полутон

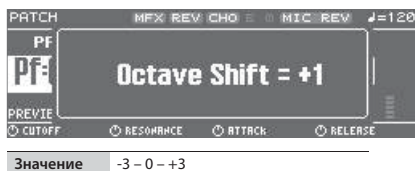
1. Удерживая кнопку [TRANPOSE], используйте кнопки OCTAVE [DOWN]/[UP].

Если установить отличное от "С" значение, кнопка [TRANPOSE] загорится. Чтобы вернуться к значению "С", удерживая кнопку [TRANPOSE], одновременно нажмите на кнопки OCTAVE [DOWN] и [UP].



### Транспонирование с шагом в октаву

1. Используйте кнопки OCTAVE [DOWN]/[UP].  
Если выбрать отличное от "0" значение, кнопка OCTAVE [DOWN] или [UP] загорится. Чтобы восстановить значение "0", одновременно нажмите на кнопки OCTAVE [DOWN] и [UP].



Действие данной функции зависит от текущего режима работы.

#### Режим патча

Транспонируется выбранный патч. Эта установка не сохраняется.

#### Режим перформанса

Dual, Super Layer	Транспонируются все партии.
Split, 16 партий	Транспонируется выбранная партия. Установка транспонирования производится независимо для каждой партии.

\* Эти установки для каждой партии сохраняются в перформансе.

### Изменение звук энкодерами

С помощью энкодеров можно изменять звук в реальном времени. Доступно управление 12 параметрами, организованными в 3 группы, по 4 параметра в каждой.



Если выбрать набор параметров для каждой партии, результат будет зависеть от текущих установок.

#### Режим патча

Набор ударных	Энкодеры воздействуют на каждую ноту независимо. При вращении одного из них отображается текущая нота (например, C4). Чтобы выбрать другую ноту, возьмите ее на клавиатуре.
---------------	---

#### Режим перформанса

Dual, Super Layer	Все партии
Split, 16 партий	Текущая партия

\* Действие энкодеров распространяется не на все звуки.

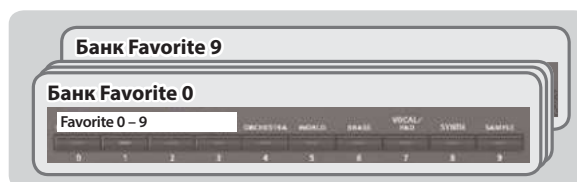
1. Нажмите на кнопку [SELECT], чтобы выбрать группу параметров.

2. Энкодерами изменяйте параметры.

Параметр	Описание
CUTOFF	Частота среза фильтра, с которой начинается его действие.
RESONANCE	Резонанс фильтра (усиление спектра) вблизи частоты среза.
ATTACK	Время от нажатия клавиши до достижения максимальной громкости звука.
RELEASE	Время затухания звука после отпускания клавиши.
MIC REVERB	Уровень реверберации для сигнала с микрофонного входа MIC IN.
MFx CTRL	Управление MFx.
CHORUS/DELAY	Глубина хора или задержки.
REVERB	Глубина реверберации.
ASSIGN 1 - 4	Доступно назначение на энкодеры различных параметров для управления ими. См. "Описание параметров" (файл PDF).

### Избранные звуки (Favorite)

В "избранных" звуках хранятся часто используемые патчи и перформансы, которые можно загрузить с помощью всего одной кнопки. Любые патчи или перформансы можно зарегистрировать в качестве избранных (Favorite).



- Десять избранных звуков, 0 - 9, составляют "набор". Доступно формирование до 10 таких наборов.
- Для назначения и загрузки избранных звуков используются кнопки [0] - [9].

#### ЗАМЕЧАНИЕ

Если изменить установки звука или клавиатуры (Split, Dual, Super Layer), перед назначением отредактированных установок в качестве избранных их необходимо предварительно сохранить.

### Назначение избранного звука

1. Выберите назначаемый перформанс или патч.
2. Нажмите на кнопку [BANK], чтобы она загорелась.
3. Кнопками [0] - [9] выберите банк для сохранения избранного звука.
4. Удерживая кнопку [FAVORITE], нажмите на кнопку [0] - [9] для выбора номера ячейки, в которую сохраняется избранный звук.



**Загрузка избранного звука**

1. Нажмите на кнопку [FAVORITE], чтобы она загорелась.
2. Нажмите на кнопку [0] – [9] для выбора избранного звука.

**Переключение банков Favorite**

1. Нажмите на кнопку [BANK], чтобы она загорелась.  
Кнопка [0] – [9], соответствующая текущему банку, замигает.
2. Кнопками [0] – [9] выберите банк.

**Просмотр/удаление избранных звуков**

1. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите на кнопку [FAVORITE].  
Откроется экран FAVORITE UTILITY.



На экране FAVORITE UTILITY доступны следующие операции.

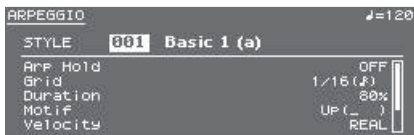
Контроллер	Описание
Кнопки [◀]/[▶]	Выбор банка избранных звуков.
Кнопки [▲]/[▼]	Выбор избранного звука.
Кнопка [ENTER]	Удаление выбранного избранного звука. Выведется запрос на удаление, нажмите на кнопку [ENTER] еще раз. Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

2. Нажмите на кнопку [EXIT], чтобы закрыть экран FAVORITE UTILITY.

**Воспроизведение арпеджио**

Доступно автоматическое создание арпеджио на основе взятых нот.  
\* Установки арпеджио не сохраняются.

1. Нажмите на кнопку [ARPEGGIO], чтобы она загорелась.  
Откроется экран ARPEGGIO.



2. Возьмите аккорд на клавиатуре.  
Начнется воспроизведение арпеджио, состоящего из нот взятого аккорда.

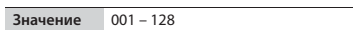
**НАПОМИНАНИЕ**

- Если "Arp Hold" установить в "ON", арпеджио будет воспроизводиться даже после снятия нот.
- Если, удерживая кнопку [SHIFT], нажать на кнопку [ARPEGGIO], откроется экран ARPEGGIO, с включенной функцией Arp Hold.

3. Чтобы выключить арпеджиатор, еще раз нажмите на кнопку [ARPEGGIO], чтобы она погасла.

**Выбор стиля арпеджио**

1. Нажмите на кнопку [ARPEGGIO], чтобы она загорелась.  
Откроется экран ARPEGGIO.
2. Выберите курсором "STYLE" и колесом выберите стиль.



**Редактирование арпеджио**

1. Нажмите на кнопку [ARPEGGIO], чтобы она загорелась.  
Откроется экран ARPEGGIO.
2. Выберите курсором параметр и колесом измените его значение.
3. Нажмите на кнопку [EXIT], чтобы закрыть экран ARPEGGIO.

**НАПОМИНАНИЕ**

Параметры экрана ARPEGGIO описаны в документе "Описание параметров" (файл PDF).

**Использование микрофона**

Для вокального исполнения можно подключить микрофон к разъему MIC IN тыльной панели.



- Уровень сигнала микрофона устанавливается регулятором MIC [LEVEL] тыльной панели таким образом, чтобы он не искажался.
- Баланс громкости между сигналом микрофона и исполнением на инструменте устанавливается слайдером [MIC IN] верхней панели.

**Использование Vocoder/Auto Pitch**

Эффект "Vocoder" обычно применяется для обработки голоса, придавая ему характерный роботоподобный оттенок. Высота управляется нотами, взятыми на клавиатуре.

Функция "Auto Pitch" корректирует фальшиво спетые ноты. Она также позволяет создать своеобразный "механистический" эффект с помощью пошагового изменения высоты голоса.

- Пресетный банк (PRST) содержит по 10 установок Vocoder и Auto Pitch.

1. Нажмите на кнопку [VOCODER/AUTO PITCH], чтобы она загорелась.  
Откроется экран VOCODER/AUTO-PITCH.



2. Выберите курсором поле банка, затем колесом выберите "PRST" или "USER".
3. Выберите курсором поле номера, затем колесом выберите установку.

PRST	001 – 010	Установки Vocoder
	011 – 020	Установки Auto Pitch
USER	501 – 505	Пользовательский банк

4. Играя на клавиатуре, пойте в микрофон.  
При использовании Auto Pitch играть на клавиатуре не требуется.
5. Выключите эту функцию, нажав на кнопку [VOCODER/AUTO PITCH] еще раз, чтобы она погасла.

**НАПОМИНАНИЕ**

Настройки функций Vocoder/Auto Pitch приведены в документе "Описание параметров" (файл PDF).



# Использование сэмплов

Аудиофайлы, импортированные с помощью накопителя USB в JUNO-DS (называемые "сэмплами"), можно назначать на клавиатуру и воспроизводить. В режиме перформанса доступно назначение до 16 сэмплов (16 партий).

## ЗАМЕЧАНИЕ

Импортируемый аудиофайл должен иметь формат WAV, 44.1 кГц, 16 бит. В противном случае выведется сообщение "Incorrect File!", и операция будет отменена.



## Импорт аудиофайла (сэмпла)

1. Отформатируйте накопитель USB на JUNO-DS (стр. 17).

2. Выключите питание JUNO-DS и отсоедините накопитель USB.

3. С помощью компьютера скопируйте аудиофайлы в папку "IMPORT".

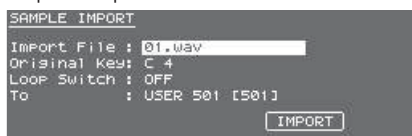
\* В именах папок и файлов используйте только однобайтные алфавитно-цифровые символы.

4. Установите накопитель USB в JUNO-DS и включите питание.

5. Нажмите на кнопку [SAMPLE IMPORT].  
Откроется экран SAMPLE MENU.

6. Выберите курсором "SAMPLE IMPORT" и нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран SAMPLE IMPORT.



7. Определите установки импортируемого сэмпла.

Import File	Импортируемый аудиофайл.
Original Key	Номер ноты, при взятии которой сэмпл будет воспроизводиться с оригинальной высотой.
Loop Switch	Включение/выключение циклического воспроизведения.
To:	Номер, под которым сохраняется сэмпл в пользовательскую память JUNO-DS, доступные номера начинаются с 501.

## НАПОМИНАНИЕ

- Сэмпл автоматически назначается на клавиатуру в допустимом высотном диапазоне, до 2 октав выше Original Key и до самой нижней ноты клавиатуры.
- Установки цикла и высоты можно изменить позже. См. "Описание параметров" (файл PDF).

8. Выберите курсором "IMPORT" и нажмите на кнопку [ENTER].

Аудиофайл будет импортирован.

\* Если пользовательская память переполнена, выведется сообщение "Memory Full!", и дальнейший импорт будет невозможен. В этом случае удалите лишние сэмплы из памяти.

9. Повторите шаги 7 – 8 для импорта всех нужных аудиофайлов в JUNO-DS.

## НАПОМИНАНИЕ

- Чтобы импортированный аудиофайл использовать в качестве одного патча, нажмите на кнопку [SAMPLE].
- Для больших файлов процедура импорта может занимать несколько минут.

## ЗАМЕЧАНИЕ

Не отключайте питание прибора, пока с экрана не исчезнет надпись "Processing...".

## Загрузка сэмпла

1. Нажмите на кнопку [SAMPLE].

2. Колесом выберите патч.

\* Высоту изменить невозможно, если она более чем на две октавы выше значения Original Key.

## Удаление сэмпла

1. Нажмите на кнопку [SAMPLE IMPORT].

Откроется экран SAMPLE MENU.

2. Выберите курсором "SAMPLE DELETE" и нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран SAMPLE DELETE.

3. Выберите удаляемый сэмпл (патч).

4. Выберите курсором "DELETE" и нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

5. Нажмите на кнопку [ENTER] для удаления сэмпла.

## НАПОМИНАНИЕ

- Ноты перформанса, использующие удаленный сэмпл, звучать не будут.
- Рекомендуется архивировать важные данные на накопитель USB или в компьютер (стр. 18).

## Редакция сэмплов

1. Нажмите на кнопку [SAMPLE IMPORT].

Откроется экран SAMPLE MENU.

2. Выберите курсором "SAMPLE EDIT" и нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран SAMPLE EDIT.

3. Выберите курсором ярлык и кнопками [◀]/[▶] переключайте страницы.

4. Выберите курсором параметр и колесом измените его значение.

## НАПОМИНАНИЕ

Также доступно детальное редактирование установок сэмпла. См. "Описание параметров" (файл PDF).

5. Сохраните установки, см. "Сохранение установок (Write)" (стр. 10).

# Редакция звуков

## НАПОМИНАНИЕ

Подробно параметры описаны в документе "Описание параметров" (файл PDF).

## Редакция патча/набора ударных

1. Выберите патч или набор ударных, который нужно отредактировать.
2. Одновременно нажмите на кнопки [SAMPLE IMPORT] и [DAW CONTROL]. Откроется экран EDIT MENU.



3. Выберите курсором "PATCH EDIT" или "DRUM KIT EDIT" и нажмите на кнопку [ENTER]. Откроется экран PATCH EDIT или DRUM KIT EDIT.
4. Выберите курсором ярлык и кнопками [◀]/[▶] переключайте страницы.
5. Выберите курсором параметр и колесом измените его значение.
6. Чтобы сохранить установки выполните операцию Write.

## Редакция перформанса

1. Нажмите на кнопку [PATCH/PERFORM], чтобы она загорелась.
2. Выберите перформанс, который нужно отредактировать.
3. Одновременно нажмите на кнопки [SAMPLE IMPORT] и [DAW CONTROL]. Откроется экран EDIT MENU.
4. Выберите курсором "PERFORMANCE EDIT" и нажмите на кнопку [ENTER]. Откроется экран PERFORMANCE EDIT.
5. Выберите курсором ярлык и кнопками [◀]/[▶] переключайте страницы.
6. Выберите курсором параметр и колесом измените его значение.
7. Чтобы сохранить установки выполните операцию Write.

## Редакция эффектов

Для режимов патча и перформанса установки эффектов производятся независимо.

### Режим патча

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

### Режим перформанса

Для каждого перформанса доступны три мультиэффекта (MFX1, MFX2, MFX3), хорус и реверберация.

### Партии, на которые воздействует эффект MFX

Split, Dual	MFX1 воздействует на Upper (партия 1), MFX2 — на Lower (партия 2).
Super Layer	MFX1 воздействует на все партии.
16 партий	Доступно назначение MFX1 – 3.

1. Одновременно нажмите на кнопки [SAMPLE IMPORT] и [DAW CONTROL]. Откроется экран EDIT MENU.
2. Выберите курсором "EFFECTS EDIT" и нажмите на кнопку [ENTER]. Откроется экран EFFECTS EDIT.
3. Выберите курсором параметр и колесом измените его значение.
4. Чтобы сохранить установки выполните операцию Write.

## НАПОМИНАНИЕ

Если установки эффекта отредактированы, около имени патча/перформанса появляется символ "\*".

После сохранения патча/перформанса символ "\*" пропадет с экрана.

## Сохранение установок (Write)

Если выключить питание или выбрать другой звук, произведенные изменения будут утеряны. Чтобы этого не произошло, выполните операцию Write.

## ЗАМЕЧАНИЕ

Данные, ранее находящиеся в ячейке сохранения, будут переписаны.

1. Нажмите на кнопку [WRITE], чтобы она загорелась. Откроется экран WRITE MENU.



- Для перехода к экрану ввода имени удерживайте нажатой кнопку [WRITE].
- В зависимости от режима инструмента, будет автоматически выбрано PATCH WRITE или PERFORMANCE WRITE.

## ЗАМЕЧАНИЕ

Если в режиме перформанса символ "\*" появился и для патча, и для перформанса, сначала сохраните патч, а затем перформанс. Если сначала сохранить перформанс, отредактированные данные патча будут утеряны.

2. Нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран ввода имени.



3. Введите имя данных.

Операция	Описание
Кнопки [◀]/[▶]	Перемещение курсора.
Колесо, кнопки [-]/[+]	Выбор символа.
Кнопки [▼]/[▲]	Переключение регистра букв.

## Ввод/удаление символов

1. В процессе ввода имени нажмите на кнопку [MENU]. Откроется окно NAME MENU. При следующем нажатии на кнопку окно закроется.

2. Выберите курсором "INSERT" или "DELETE" и нажмите на кнопку [ENTER].

Функция	Описание
INSERT	Нажмите на кнопку [ENTER], чтобы вставить пробел в позиции курсора.
DELETE	Нажмите на кнопку [ENTER], чтобы удалить символ в позиции курсора, последующие символы сдвинутся влево, заполнив промежуток.

4. После ввода имени нажмите на кнопку [ENTER].
5. Колесом выберите ячейку для сохранения установок.
6. Нажмите на кнопку [ENTER]. Выведется запрос на подтверждение. Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].
7. Нажмите на кнопку [ENTER], чтобы сохранить установки.

## ЗАМЕЧАНИЕ

Не отключайте питание прибора до тех пор, пока с экрана не исчезнет надпись "Writing...".

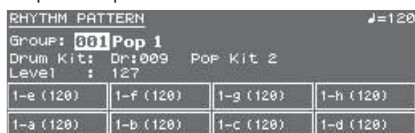
# Паттерны ударных

Паттерн ударных представляет собой фиксированную фразу, воспроизводимую ударно-перкуSSIONными инструментами. JUNO-DS может воспроизводить паттерны ударных, назначенные на пэды [1] – [8], чтобы под их аккомпанемент играть на клавиатуре. Паттерн ударных состоит из 8 “вариаций”, которые объединены в “группу паттернов ударных”. При выборе такой группы вариации автоматически назначаются на пэды [1] – [8].



## Выбор и воспроизведение паттерна ударных

1. Нажмите на кнопку [RHYTHM PATTERN], чтобы она загорелась. Откроется экран RHYTHM PATTERN.



2. Произведите установки паттерна ударных.

Параметр	Значение	Описание
Group	001 – 030	Выбор группы паттернов ударных. При смене группы также меняются паттерны ударных, назначенные на пэды [1] – [8]. * Можно выбрать курсором этот параметр, нажать на кнопку [ENTER] и выбрать паттерн ударных на экране RHYTHM PATTERN GROUP LIST. * Также см. “Описание параметров” (файл PDF).
Drum Kit	Dr: 001 –	Выбор набора ударных, звуками которого воспроизводятся паттерны ударных. При смене группы также меняются наборы ударных, назначенные на нее, но с помощью этого параметра можно выбрать нужный набор ударных. * Можно выбрать курсором этот параметр, нажать на кнопку [ENTER] и выбрать набор ударных на экране DRUM KIT LIST.
Level	1 – 127	Громкость паттерна ударных.

### ЗАМЕЧАНИЕ

Установки паттерна ударных сохранить невозможно.

3. Пэдами [1] – [8] воспроизводите паттерны ударных. Назначенный на нажатый пэд паттерн ударных воспроизводится, пэд при этом мигает. Еще раз нажмите на пэд, чтобы остановить воспроизведение паттерна ударных (пэд будет гореть постоянно).

## Другие операции

Контроллер	Описание
Кнопка [▶/■]	Воспроизведение вариации, выбранной нажатым пэдом. Еще раз нажмите на кнопку, чтобы остановить воспроизведение.
Кнопка [TAP]	Служит для настукивания темпа.
Кнопка [TEMPO]	Служит для изменения темпа.
Слайдер [PHRASE PAD] LEVEL	Изменяет громкость паттерна ударных.

## Установка темпа

1. Нажмите на кнопку [TEMPO]. Откроется экран TEMPO.



2. Колесом измените темп.
3. Нажмите на кнопку [EXIT], чтобы вернуться к предыдущему экрану.

### НАПОМИНАНИЕ

На экране TEMPO также можно включить/выключить следующие функции.

- Metronome (стр. 17)
- Tempo Lock (стр. 17)

# Использование аудиоплеера

Доступно воспроизведение аудиофайлов с накопителя USB, назначенных на пэды [1] – [8].

## Типы воспроизводимых аудиофайлов

MP3	
Формат	MPEG-1 audio layer 3
Частота дискретизации	44.1 кГц
Битрейт	32, 40, 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 160, 192, 224, 256, 320 kbps, VBR (переменный)
WAV/AIFF	
Частота дискретизации	44.1 кГц
Разрешение	8, 16, 24 бит

## ЗАМЕЧАНИЕ

Одновременно доступно воспроизведение только одного аудиофайла.

## Назначение на пэды и воспроизведение аудиофайлов

### НАПОМИНАНИЕ

Если в папке "SONG LIST" накопителя USB присутствуют аудиофайлы, при включении питания они будут автоматически назначены на пэды.

1. Отформатируйте накопитель USB на JUNO-DS (стр. 17).

2. Выключите питание JUNO-DS и отсоедините накопитель USB.

3. С помощью компьютера создайте вложенную папку в папке "SONG LIST".

\* В именах папок и файлов используйте только однобайтные алфавитно-цифровые символы.

4. Скопируйте нужные аудиофайлы в созданную папку.

5. Установите накопитель USB в JUNO-DS и включите питание.

6. Нажмите на кнопку [AUDIO].

Откроется экран AUDIO PLAYER.



7. Произведите установки аудиоплеера.

Параметр	Значение/Описание
Song List	Выводит на дисплей вложенные папки, находящиеся в папке SONG LIST накопителя USB. * Выберите курсором этот параметр и нажмите на кнопку [ENTER], чтобы открыть экран SONG LIST со списком папок.
Audio Level	Устанавливает громкость воспроизведения аудиофайлов. * Эта установка при выключении питания сбрасывается. Чтобы сохранить значение громкости, определите его с помощью системной установки "Audio Level" (стр. 16). 0 – 127
PAD1 – 8	
Name	Показывает аудиофайлы, назначенные на пэды.
Loop	Включает/выключает цикличное воспроизведение. OFF, ON
Start	Начальная точка цикла. 0 – (значение из доступного диапазона длительности)
End	Конечная точка цикла. (значение из доступного диапазона длительности) – конец файла

## ЗАМЕЧАНИЕ

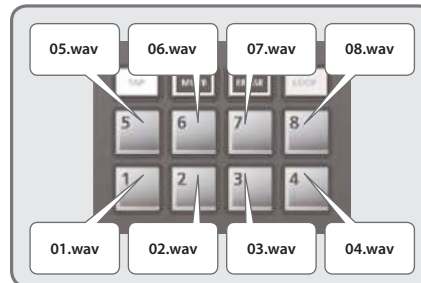
Установки цикла неприменимы для файлов MP3. Их перед импортом необходимо с помощью компьютера преобразовать в формат WAV или AIFF.

8. Нажмите на кнопку [ENTER].

Аудиофайлы из выбранной папки автоматически назначаются на пэды в нисходящем порядке их имен. Например, если выбрать папку SONG1, файлы будут назначены, как показано на рисунке.

### НАПОМИНАНИЕ

Файлы в папке показываются в алфавитно-цифровом порядке, назначаются первые 8 файлов.



9. Нажмите на один из пэдов [1] – [8].

Пэд замигает, и начнет воспроизводиться назначенный на него аудиофайл. Еще раз нажмите на пэд, чтобы остановить воспроизведение (пэд будет гореть постоянно).

## Операции с аудиоплеером

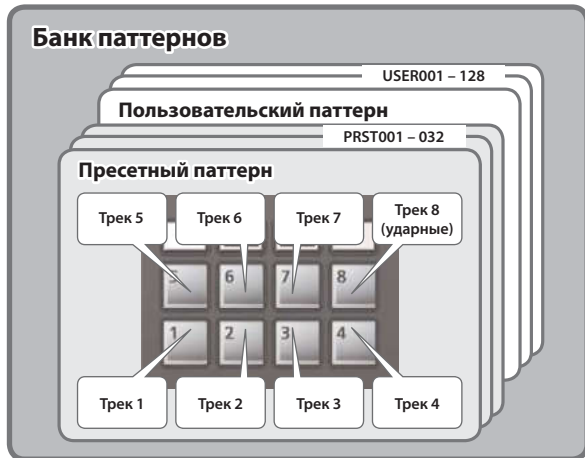
Действие	Операция/Описание
Воспроизведение	Нажмите на один из пэдов [1] – [8].
Останов	Нажмите на пэд воспроизводимого аудиофайла. Чтобы возобновить воспроизведение с точки останова, удерживая кнопку [AUDIO], нажмите на тот же пэд.
Переход в начало	Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите на пэд [1].
Перемотка назад	Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите на пэд [2].
Перемотка вперед	Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите на пэд [3].
Установки цикла (*1)	Нажмите на кнопку [LOOP]. Защелкивание активируется для текущего пэда. Кнопка [LOOP] загорается.
Защелкивание фрагмента аудиофайла	<p><b>Установка точки Start:</b> Во время воспроизведения файла, удерживая кнопку [SHIFT], нажмите на кнопку [LOOP].</p> <p><b>Установка точки End:</b> Еще раз, удерживая кнопку [SHIFT], нажмите на кнопку [LOOP].</p> <p>После установки точки End воспроизведение продолжится в цикле между выбранными точками Start и End. Если файл с установками цикла запустить с начала, он воспроизведется до точки End, а затем начнется цикличное воспроизведение фрагмента между выбранными точками.</p> <p>* Чтобы после определения цикла изменить установку таким образом, чтобы зациклить весь аудиофайл, удерживая кнопку [LOOP], нажмите на соответствующий пэд.</p>
Установка точек Start и End (*1)	Выберите курсором "Start" или "End" и колесом измените установку.
Воспроизведение аудиофайла, назначенного на другой пэд	<p><b>Моментальное переключение:</b> Нажмите на один из пэдов [1] – [8].</p> <p><b>Переключение по окончании воспроизведения:</b> Удерживая пэд воспроизводимого аудиофайла, нажмите на пэд аудиофайла, который требуется воспроизвести следующим.</p>
Установка громкости аудиоплеера	Используйте слайдер [PHRASE PAD] LEVEL.

\*1: Установки цикла каждого из аудиофайлов автоматически сохраняются в папке SONG LIST. Если переместить аудиофайл в другую папку, файл установок также будет перемещен вместе с ним.

# Использование секвенсера

Секвенсер позволяет записывать исполнение на клавиатуре и перемещения энкодеров, а затем циклично воспроизводить их. Записанные данные называются "паттерном", доступно создание и сохранение паттернов длительностью до 8 тактов.

- Паттерн состоит из треков 1 – 8, запись осуществляется на выбранный трек.
- Всего доступно 32 пресетных (PRST) и 128 пользовательских (USER) паттернов, которые хранятся в "банке паттернов".



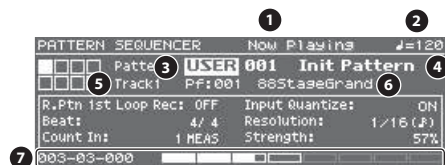
## Воспроизведение паттернов

### Воспроизведение текущего паттерна

1. При горячей кнопке [PATTERN SEQUENCER] нажмите на кнопку [▶/■].  
Еще раз нажмите на кнопку для останова воспроизведения.

### Выбор и воспроизведение паттерна

1. Нажмите на кнопку [PATTERN SEQUENCER], чтобы она загорелась.  
Откроется экран PATTERN SEQUENCER.



№	Описание	№	Описание
1	Индикация состояния <ul style="list-style-type: none"> <li>• Now Recording</li> <li>• Now Playing</li> <li>• Rec Standby</li> <li>• Stop</li> </ul>	7	Индикатор процесса записи/воспроизведения, отображающий положение локатора в формате Такт: Доля: Тик и в виде линейки.  Количество тактов (максимум 8)  Белая окантовка: Такты, определенные с помощью параметра PATTERN LENGTH Серая окантовка: Такты, не определенные с помощью параметра PATTERN LENGTH
2	Темп		
3	Банк паттернов (PRST/USER)		
4	Номер, имя паттерна		
5	Выбранный трек		
6	Патч, используемый для записи/воспроизведения выбранного трека Номер группы, имя патча		

2. Выберите курсором поле банка паттернов и колесом выберите "PRST" или "USER".
3. Выберите курсором номер паттерна и колесом выберите паттерн.

### НАПОМИНАНИЕ

Можно выбрать курсором номер паттерна, нажать на кнопку [ENTER] и выбрать паттерн на открывшемся экране PATTERN LIST.

4. Нажмите на кнопку [▶/■] для воспроизведения паттерна.  
Еще раз нажмите на кнопку для останова воспроизведения.

## Мьютирование выбранного трека

При воспроизведении паттерна некоторые треки можно заглушать.

1. Нажмите на кнопку [MUTE], чтобы она загорелась.  
Включится режим мьютирования.
2. Пэдами [1] – [8] выберите треки, которые нужно заглушить.  
Можно нажать несколько пэдов.  
Нажатый пэд начнет мигать, и трек замьютируется.  
Для отмены мьютирования трека нажмите мигающий пэд.
3. Нажмите на кнопку [MUTE], чтобы она погасла.  
Режим мьютирования выключится.  
\* Состояние мьютирования треков сохраняется даже после выхода из режима мьютирования.

## Основные операции с секвенсером

Работа с секвенсером доступна только на экране PATTERN SEQUENCER, для перехода к которому необходимо нажать на кнопку [PATTERN SEQUENCER].

Контроллер	Описание
Кнопка [▶/■]	Запуск/останов паттерна.
Кнопка [◀]	Возврат к началу паттерна.
Кнопка [●]	Запись в паттерн исполнения на клавиатуре и манипуляций с контроллерами в реальном времени.
Кнопка [TAP]	Настукивание темпа.
Кнопка [MUTE]	Включает режим мьютирования треков с помощью пэдов [1] – [8].
Кнопка [ERASE]	Стирает весь паттерн или часть его данных.
Кнопка [LOOP]	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Если кнопка включена, паттерн закичивается между выбранными тактами.</li> <li>• Если кнопка выключена, паттерн воспроизводится/записывается до определенного такта, затем останавливается.</li> </ul>
Пэды [1] – [8]	Выбирают треки. Для воспроизведения или записи выбранного трека можно использовать клавиатуру.
Кнопка [PATTERN LENGTH]	Изменяет количество тактов в паттерне. Доступно создание паттерна длительностью до 8 тактов.
Кнопка [TEMPO]	Служит для изменения темпа.
Кнопка [MIXER]	Служит для установки громкости и панорамы трека.

## Запись паттернов

1. Нажмите на кнопку [PATTERN SEQUENCER], чтобы она загорелась.  
Откроется экран PATTERN SEQUENCER.



2. Выберите пользовательский паттерн для записи.

### Создание новой записи

При записи "с нуля" выберите USER "Init Pattern" (по умолчанию) или используйте операцию PATTERN ERASE (стр. 14) для очистки паттерна.

3. Нажмите на кнопку [●].  
Кнопка [●] мигает, и JUNO-DS перейдет в режим готовности к записи.
4. Произведите установки записываемого паттерна.

Параметр	Значение/Описание
R. Ptn 1st Loop Rec	Режим записи паттерна ударных. * Доступно только при выборе пустого паттерна.
	OFF   Паттерн не записывается. ON   Исполнение паттерна ударных записывается только в первом цикле на трек 8.
Beat	Размер паттерна. * Доступно только при выборе пустого паттерна. (1 – 32) / (2, 4, 8, 16)
Count In	Способ запуска записи.
	OFF   Запись начинается моментально после нажатия на кнопку [▶/■].
	1 MEAS   После нажатия на кнопку [▶/■] запись начинается после 1 такта отсчета.
	2 MEAS   После нажатия на кнопку [▶/■] запись начинается после 2 тактов отсчета.
	WAIT NOTE   Запись начинается после нажатия на кнопку [▶/■] при взятии ноты или при нажатии на педаль Hold.

Параметр	Значение/Описание	
Input Quantize	Определяет состояние функции квантования при записи. * <b>Quantize:</b> Автоматическая коррекция положения записанных нот при игре на клавиатуре называется квантованием.	
	OFF	Квантование не выполняется.
	ON	Квантование выполняется.
Resolution	Точность, с которой выполняется квантование. 1/32 (♩) – 1/4 (♪)	
Strength	Степень отклонения положения нот от сетки, заданной параметром Resolution.	
	0 – 100%	При значении "100%" ноты устанавливаются в полном соответствии с нотными интервалами, определенными параметром Resolution. При уменьшении значения точность корректировки снижается. При установке "0%" квантование отключается.

**5. По необходимости произведите следующие установки.**

**Изменение количества тактов паттерна**

См. "Изменение длины паттерна (PATTERN LENGTH)" (стр. 14).

**Запись паттерна ударных**

Если параметр R. Ptn 1st Loop Rec установить в ON, воспроизведение паттерна записывается в первый цикл после начала записи.

1. **Нажмите на кнопку [RHYTHM PATTERN].**  
Откроется экран RHYTHM PATTERN.
2. **Выберите группу паттернов и набор ударных.**
3. **Нажмите на кнопку [EXIT], чтобы закрыть экран RHYTHM PATTERN.**

**Изменение темпа записи**

1. **Нажмите на кнопку [TEMPO].**  
Откроется экран TEMPO.
2. **Колесом выберите удобный для записи темп.**
3. **Нажмите на кнопку [EXIT], чтобы закрыть экран TEMPO.**  
\* Данные изменения темпа не записываются.

**НАПОМИНАНИЕ**

Можно установить темп, настукивая по кнопке [TAP].

**Использование метронома**

1. **Нажмите на кнопку [TEMPO].**  
Откроется экран TEMPO.
2. **Выберите курсором "Metronome" и колесом установите значение "ON".**
3. **Колесом установите удобный для записи темп.**
4. **Нажмите на кнопку [EXIT], чтобы закрыть экран TEMPO.**

**НАПОМИНАНИЕ**

Включить/выключить метроном можно, удерживая кнопку [SHIFT] и нажав на кнопку [TEMPO].

**6. Пэдами [1] – [8] выберите записываемый трек.**  
Выбранный пэд загорится.

Горит пэд, отличный от выбранного:	Трек уже содержит данные
Пэд не горит:	Трек не содержит данных

**Изменение звука записанного трека**

1. **Выберите курсором номер группы и нажмите на кнопку [ENTER].**  
Откроется экран PATCH LIST.
  2. **Выберите патч.**  
Также можно использовать кнопки групп ([DRUMS/PERCUSSION] – [SAMPLE]).
  3. **Нажмите на кнопку [EXIT], чтобы закрыть экран PATCH LIST.**
7. **Нажмите на кнопку [▶/■] для запуска записи.**
8. **Играйте на клавиатуре.**  
Манипуляции с энкодерами и джойстиком тоже записываются.

**НАПОМИНАНИЕ**

- Включить/выключить режим LOOP REC можно, удерживая кнопку [SHIFT] и нажав на кнопку [LOOP].

OFF	После записи заданного количества тактов происходит переход в режим воспроизведения.
ON	Запись продолжается, независимо от количества записанных тактов.

- Если включить кнопку [LOOP] и установить R. Ptn 1st Loop Rec в ON, в первом цикле также будет записан паттерн ударных. В остальных проходах запись паттерна ударных останавливается, и будет звучать трек 8, на который он был записан.
- Записываемые данные накладываются на предыдущие. Чтобы переписать их, сотрите данные и повторите запись.

9. **Нажмите на кнопку [●].**  
Паттерн начнет воспроизводиться. Если еще раз нажать на кнопку [●], снова включится режим записи.
10. **Нажмите на кнопку [▶/■] для остановки секвенсера.**  
Воспроизведение/запись паттерна остановится.

**Стирание части данных трека при записи/воспроизведении**

1. **В процессе записи или воспроизведения нажмите на кнопку [ERASE].**  
Пока кнопка удерживается, данные исполнения выбранного трека будут стираться из паттерна.

**Стирание всего паттерна или трека (PATTERN ERASE)**

1. **Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите на кнопку [ERASE].**  
Откроется экран PATTERN ERASE.
2. **Выберите стираемый трек и нажмите на кнопку [ENTER].**

Значение	Описание
Track 1 – 8	Стираются данные выбранного трека.
SysEx	Стираются сообщения System Exclusive.
ALL	Стираются данные всех треков.

**Изменение длины паттерна (PATTERN LENGTH)**

1. **Нажмите на кнопку [PATTERN LENGTH].**  
Откроется экран PATTERN LENGTH.
2. **Выберите количество тактов и нажмите на кнопку [ENTER].**

**Если количество тактов увеличилось**

Выведется сообщение "With Copying?".

Операция	Описание
"YES" или кнопка [ENTER]	Записанные данные копируются в новые такты.
"NO" или кнопка [EXIT]	Увеличивается только количество тактов, записанные данные не изменяются.

**Если количество тактов уменьшилось**

Записанные данные не изменяются, изменяется только количество воспроизводящихся тактов.

## Сохранение паттерна

Созданный паттерн при выборе другого паттерна или выключении питания JUNO-DS будет утерян. Чтобы этого не произошло, паттерн требуется сохранить.

1. Находясь на экране PATTERN SEQUENCER, нажмите на кнопку [WRITE]. Откроется экран PATTERN NAME.



2. Введите имя паттерна.

### НАПОМИНАНИЕ

См. "Сохранение установок (Write)" (стр. 10).

3. После ввода имени паттерна нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран PATTERN WRITE.

4. Колесом выберите номер ячейки для сохранения паттерна.

### ЗАМЕЧАНИЕ

Если выбрать номер, под которым уже сохранены данные, старый паттерн перезапишется, и предыдущие данные будут утеряны.

5. Нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

6. Нажмите на кнопку [ENTER] для выполнения операции.

После выполнения операции выведется сообщение "Completed!".

### ЗАМЕЧАНИЕ

Не отключайте питание прибора до тех пор, пока с экрана не исчезнет надпись "Writing...".

## Операции с паттернами

1. Находясь на экране PATTERN SEQUENCER, нажмите на кнопку [MENU]. Откроется экран MENU.

2. Выберите курсором номер группы и нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран PATTERN UTILITY.

### НАПОМИНАНИЕ

Чтобы открыть экран PATTERN UTILITY, находясь на экране PATTERN SEQUENCER, удерживая кнопку [SHIFT], нажмите на кнопку [PATTERN SEQUENCER].

3. Выберите курсором операцию и нажмите на кнопку [ENTER].

## Копирование паттерна

1. На экране PATTERN UTILITY выберите "PATTERN COPY" и нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран PATTERN COPY.

2. Отредактируйте параметры.

Параметр	Значение/Описание	
Pattern bank	Банк, в котором находится копируемый паттерн. PRST, USER	
Pattern number	Номер копируемого паттерна. 001 – 127	
Source Pattern Track	Трек-источник копирования. TRACK1 – 8, ALL	
Destination Pattern Track	Трек-приемник копирования. TRACK1 – 8, ALL	
Copy Target	Копируемые данные.	
	ALL	Паттерн и установки звуков.
	SOUND ONLY	Только установки звуков.
	PATTERN ONLY	Только паттерн.

3. Нажмите на кнопку [ENTER].

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

## Инициализация паттерна

1. На экране PATTERN UTILITY выберите "PATTERN INIT" и нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

2. Нажмите на кнопку [ENTER] для выполнения операции.

## Импорт данных в паттерн из файла SMF

Импорт данных из выбранного файла SMF производится во временную память.

- При импорте текущее состояние временной памяти сбрасывается.
- Имportsруемый файл SMF должен находиться в папке IMPORT накопителя USB.

### Импортируемые данные файла SMF:

- Поддерживается работа только с файлами SMF формата 0.
- Имportsруются только трека (партии), используемые JUNO-DS.
- Имportsруется до 8 тактов данных SMF. Остальные данные игнорируются.

1. На экране PATTERN UTILITY выберите "SMF IMPORT" и нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран SMF IMPORT.

2. Выберите имportsруемый файл SMF.

### НАПОМИНАНИЕ

Для прослушивания выбранного файла SMF, находясь на экране SMF IMPORT, нажмите на кнопку [▶/■].

3. Нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

4. Нажмите на кнопку [ENTER] для выполнения операции.

## Экспорт данных паттерна в SMF

Паттерну, находящемуся во временной памяти, можно присвоить имя и экспортировать его в качестве данных SMF.

- Экспорт пресетных паттернов не предусмотрен.
- Экспортированный файл SMF сохраняется в папку "EXPORT" накопителя USB.

1. На экране PATTERN UTILITY выберите "SMF EXPORT" и нажмите на кнопку [ENTER].

Откроется экран SMF EXPORT.

2. Введите имя файла.

3. Нажмите на кнопку [ENTER].

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

4. Нажмите на кнопку [ENTER] для выполнения операции.

# Общие установки JUNO-DS

## Экраны меню

1. Нажмите на кнопку [MENU].  
Откроется экран MENU.



Меню	Описание
EDIT	Открывает экран выбора детальных установок звука. <ul style="list-style-type: none"> <li>• PATCH EDIT (стр. 10)</li> <li>• DRUM KIT EDIT (стр. 10)</li> <li>• SAMPLE EDIT (стр. 9)</li> <li>• PERFORMANCE EDIT (стр. 10)</li> <li>• EFFECTS EDIT (стр. 10)</li> <li>* См. "Описание параметров" (файл PDF).</li> </ul>
PATTERN UTILITY	Открывает экран установок паттерна (стр. 15).
UTILITY	Открывает меню утилит (стр. 17).
SYSTEM	Открывает экран общих установок JUNO-DS (стр. 16).
FAVORITE UTILITY	Открывает экран управления избранными установками.
USER SCALE	Открывает экран установок пользовательского строя. <ul style="list-style-type: none"> <li>* См. "Описание параметров" (файл PDF).</li> </ul>
DEMO PLAY	Открывает экран воспроизведения демонстрации (стр. 18).

2. Выберите курсором меню и нажмите на кнопку [ENTER].
  - \* Если откроется дополнительный экран меню, повторите шаг 2.
3. Выберите курсором ярлык и кнопками [◀]/[▶] выбирайте страницы.
4. Выберите курсором параметр и колесом измените его значение.
5. Нажмите на кнопку [EXIT], чтобы закрыть экран.

## Системные установки (SYSTEM)

Эти установки распространяются на весь инструмент JUNO-DS в целом.

1. Нажмите на кнопку [MENU].  
Откроется экран MENU.
2. Выберите курсором "SYSTEM" и нажмите на кнопку [ENTER].
3. Выберите курсором ярлык и кнопками [◀]/[▶] перебирайте страницы.
4. Выберите курсором параметр, и колесом измените его значение.
5. Нажмите на кнопку [EXIT], чтобы закрыть экран.

### НАПОМИНАНИЕ

Отредактированные параметры сохраняются, если нажать на кнопку [WRITE], находясь на экране SYSTEM, или при выходе с экрана SYSTEM.

Параметр	Значение/Описание
<b>GENERAL</b>	
LCD Contrast	<b>Контрастность дисплея</b> 1 – 20
LCD Brightness	<b>Яркость дисплея</b> 1 – 20
Auto Off	<b>Управление функцией Auto-Off</b> Время до автоматического отключения питания JUNO-DS после последней манипуляции с ним. Чтобы питание автоматически не выключалось, выберите установку "OFF". OFF, 30, 240 [min]
Power Save Time	Время до перехода JUNO-DS в "спящий" режим. В этом режиме его энергопотребление снижается за счет отключения подсветки дисплея и кнопок. OFF, 1, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 60 [min]
Illumination	Определяет, будут или нет кнопки подсвечиваться в процессе ожидания выполнения операции. OFF, ON
<b>PAD COLOR</b>	
Pad Brightness	Яркость подсвечивания пэдов [1] – [8]. 1 – 127
PAD COLOR	Для каждой функции можно определить цвет подсветки пэдов [1] – [8]. * См. "Описание параметров" (файл PDF). (OFF), 1 – 13
<b>KEY TOUCH</b>	
Velo Curve	Чувствительность клавиатуры (стр. 7). LIGHT, MEDIUM, HEAVY
Curve Offset	Точная настройка чувствительности клавиатуры. Чем меньше значение, тем легче звукоизвлечение (клавиатура более чувствительная) и наоборот. -10 – +9

Параметр	Значение/Описание
Velocity	Величина velocity, которая передается при игре на клавиатуре.
	REAL   Передается фактическая velocity звукоизвлечения. 1-127   Независимо от силы звукоизвлечения передается фиксированное значение velocity.

SOUND	
Master Tune	<b>Общая настройка</b> Общая высота строя JUNO-DS. На экране показана частота ноты A4 (центральное Ля). 415.3 – 466.2 [Hz]
	Транспонирование общего строя JUNO-DS' с шагом в полутон. -24 – +24
Master Key Shift	Общая громкость JUNO-DS. 0 – 127
Master Level	Уровень сигнала на выходах JUNO-DS. -12 – +12 [dB]
Output Gain	Громкость воспроизведения аудиоплеера. 0 – 127
Audio Level	

MASTER EQ	
Master EQ Switch	Включение/выключение общего эквалайзера (воздействующего на результирующий звук JUNO-DS). OFF, ON
EQ Low Freq	Частота диапазона НЧ. 200, 400 [Hz]
EQ Low Gain	Усиление диапазона НЧ. -15 – +15 [dB]
EQ Mid Freq	Частота диапазона СЧ. 200 – 8000 [Hz]
EQ Mid Gain	Усиление диапазона СЧ. -15 – +15 [dB]
EQ Mid Q	Ширина диапазона СЧ. Чем меньше значение, тем шире диапазон. 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
EQ High Freq	Частота диапазона ВЧ. 2000, 4000, 8000 [Hz]
EQ High Gain	Усиление диапазона ВЧ. -15 – +15 [dB]
EQ Total Gain	Общее усиление эквалайзера. -15 – +15 [dB]

MIC IN SETTINGS	
Mic In Level	Уровень входного сигнала на разъеме MIC INPUT. 0 – 127

Установки микрофонного входа	
Mic In Reverb Switch	Определяет наличие (ON) или отсутствие (OFF) обработки реверберацией сигнала микрофона. OFF, ON
Mic In Reverb Level	Глубина микрофонной реверберации. 0 – 127
Mic In Reverb Type	Тип микрофонной реверберации/задержки. ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY
Mic In Reverb Time	Длительность реверберации (при установке Reverb Type в ROOM1 – HALL2) или время задержки (при установке Reverb Type в DELAY или PAN-DELAY). 0 – 127
Noise Suppressor Switch	Включение/выключение шумоподавителя, глушащего помехи в момент отсутствия сигнала. OFF, ON
Noise Suppressor Threshold	Порог срабатывания шумоподавителя. 0 – 127
Noise Suppressor Release	Задержка между включением шумоподавителя и моментом, когда уровень сигнала достигает 0. 0 – 127
Режим микрофонного входа.	
Mic Mode	ALL   Микрофонный вход всегда включен.
	VOCAL FX   Сигнал микрофона подается только при включении кнопки [VOCODER/AUTO PITCH] или при выборе эффекта "79: Di VOCODER" (см. "Описание параметров" (файл PDF)).

PEDAL	
Control Pedal Assign	<b>Назначение функции на педаль</b> Функция педали, подключенной к разъему PEDAL CONTROL. * См. "Описание параметров" (файл PDF).
Control Pedal Polarity	Полярность педали, подключенной к разъему PEDAL CONTROL. STANDARD, REVERSE
Continuous Hold Pedal	При выборе ON разъем PEDAL HOLD поддерживает функцию полупедальирования. OFF, ON
Hold Pedal Polarity	Полярность педали, подключенной к разъему PEDAL HOLD. STANDARD, REVERSE



Параметр	Значение/Описание										
<b>КNOB</b>											
Knob 1 – 4 Assign	<b>Назначение функций на энкодеры</b> Функция, назначенная на энкодер, если в качестве управляемого параметра для энкодера выбрать ASSIGN 1 – 4. * См. "Описание параметров" (файл PDF).										
<b>SYNC/TEMPO</b>											
Определяет синхросигналы, используемые JUNO-DS.											
Sync Mode	<table border="1"> <tr> <td>MASTER</td> <td>JUNO-DS — ведущее устройство. Выберите эту установку при использовании JUNO-DS без синхронизации с другими устройствами.</td> </tr> <tr> <td>SLAVE</td> <td>JUNO-DS — ведомое устройство. Выберите эту установку для синхронизации JUNO-DS с сообщениями MIDI Clock, принимаемыми от другого MIDI-устройства.</td> </tr> </table>	MASTER	JUNO-DS — ведущее устройство. Выберите эту установку при использовании JUNO-DS без синхронизации с другими устройствами.	SLAVE	JUNO-DS — ведомое устройство. Выберите эту установку для синхронизации JUNO-DS с сообщениями MIDI Clock, принимаемыми от другого MIDI-устройства.						
MASTER	JUNO-DS — ведущее устройство. Выберите эту установку при использовании JUNO-DS без синхронизации с другими устройствами.										
SLAVE	JUNO-DS — ведомое устройство. Выберите эту установку для синхронизации JUNO-DS с сообщениями MIDI Clock, принимаемыми от другого MIDI-устройства.										
Clock Source	При установке Sync Mode в "SLAVE", этот параметр определяет источник синхросигнала для JUNO-DS: разъем MIDI IN или порт USB COMPUTER. MIDI, USB										
Startup Tempo	Начальный темп JUNO-DS. 20 – 250										
Tempo Lock	Определяет, будет ли темп при переключении патча/перформанса изменяться текущий темп. OFF, ON (не изменяется)										
<b>METRONOME</b>											
Режим работы метронома.											
Metronome Mode	<table border="1"> <tr> <td>OFF</td> <td>Метроном отключен.</td> </tr> <tr> <td>PLAY-ONLY</td> <td>Метроном звучит при воспроизведении паттерна.</td> </tr> <tr> <td>REC-ONLY</td> <td>Метроном звучит при записи паттерна.</td> </tr> <tr> <td>PLAY&amp;REC</td> <td>Метроном звучит при воспроизведении/записи паттерна.</td> </tr> <tr> <td>ALWAYS</td> <td>Метроном звучит всегда.</td> </tr> </table>	OFF	Метроном отключен.	PLAY-ONLY	Метроном звучит при воспроизведении паттерна.	REC-ONLY	Метроном звучит при записи паттерна.	PLAY&REC	Метроном звучит при воспроизведении/записи паттерна.	ALWAYS	Метроном звучит всегда.
OFF	Метроном отключен.										
PLAY-ONLY	Метроном звучит при воспроизведении паттерна.										
REC-ONLY	Метроном звучит при записи паттерна.										
PLAY&REC	Метроном звучит при воспроизведении/записи паттерна.										
ALWAYS	Метроном звучит всегда.										
Metronome Level	Громкость метронома. 0 – 10										
Metronome Sound	Звук метронома. <table border="1"> <tr> <td>TYPE1</td> <td>Стандартный (первая доля — колокольный звук)</td> </tr> <tr> <td>TYPE2</td> <td>Клик</td> </tr> <tr> <td>TYPE3</td> <td>Электронный сигнал (писк)</td> </tr> <tr> <td>TYPE4</td> <td>Ковбелл</td> </tr> </table>	TYPE1	Стандартный (первая доля — колокольный звук)	TYPE2	Клик	TYPE3	Электронный сигнал (писк)	TYPE4	Ковбелл		
TYPE1	Стандартный (первая доля — колокольный звук)										
TYPE2	Клик										
TYPE3	Электронный сигнал (писк)										
TYPE4	Ковбелл										
Metronome Accent Switch	Акцентирование долей метронома. OFF, ON										
<b>MIDI</b>											
Local Switch	Определяет, отсоединен ли (OFF) внутренний тон-генератор от секции контроллеров (клавиатура, джойстик, регуляторы, кнопки, педали), или нет (ON). Обычно выбирается "ON", но для того, чтобы только управлять программой DAW от JUNO-DS, выберите значение "OFF". OFF, ON										
Patch Rx/Tx Ch	Канал, используемый для передачи и приема MIDI-сообщений партии клавиатуры, в режиме патча. 1 – 16										
Performance Control Channel	Канал, используемый для приема MIDI-сообщений (Program Change/Bank Select) от внешнего MIDI-устройства для переключения перформансов JUNO-DS. При выборе "OFF" эти сообщения не принимаются. 1 – 16, OFF										
Transmit Program Change, Bank Select, Active Sensing	Разрешает (ON) или запрещает (OFF) передачу сообщений Program Change/Bank Select/Active Sensing. OFF, ON										
Transmit Edit Data	Разрешает (ON) или запрещает (OFF) передачу изменений, произведенных в установках патча и перформанса, в формате системных эксклюзивных сообщений. OFF, ON										
Receive Program Change, Bank Select	Разрешает (ON) или запрещает (OFF) прием сообщений Program Change/Bank Select. OFF, ON										
Soft Through	При выборе "ON" входящие MIDI-сообщения будут передаваться на разъем MIDI OUT без изменений. OFF, ON										
USB Driver	Определяет драйвер USB. * Установка активируется после перезагрузки питания инструмента. <table border="1"> <tr> <td>GENERIC</td> <td>Используется драйвер USB, входящий в состав операционной системы компьютера.</td> </tr> <tr> <td>VENDOR</td> <td>Используется драйвер USB, загруженный с веб-сайта Roland. (*1)</td> </tr> </table>	GENERIC	Используется драйвер USB, входящий в состав операционной системы компьютера.	VENDOR	Используется драйвер USB, загруженный с веб-сайта Roland. (*1)						
GENERIC	Используется драйвер USB, входящий в состав операционной системы компьютера.										
VENDOR	Используется драйвер USB, загруженный с веб-сайта Roland. (*1)										
<b>CONTROL</b>											
* См. "Описание параметров" (файл PDF).											
<b>INFORMATION</b>											
Version	Просмотр версии прошивки.										
Expansion	Просмотр информации о звуковых расширениях.										

**\*1: Загрузка драйвера**

Для использования в JUNO-DS установки "VENDOR" загрузите драйвер с указанного ниже веб-адреса и установите его в компьютер.

➔ <http://www.roland.com/support/>

**Утилиты (UTILITY)**

Эти функции служат для работы с архивными данными и восстановления заводских настроек JUNO-DS, а также форматирования накопителя USB.

**1. Нажмите на кнопку [MENU].**

Откроется экран MENU.

**2. Выберите курсором "UTILITY" и нажмите на кнопку [ENTER].**

Откроется экран UTILITY.



Меню	Описание
BACKUP	Архивирование пользовательских данных на накопитель USB. Создаются файлы системных/пользовательских установок (.SVD) и данных паттерна (.BIN).
RESTORE	Восстановление данных с накопителя USB.
RESTORE (JUNO-Di)	Загрузка в инструмент пользовательских данных JUNO-Di.
FACTORY RESET	Восстановление заводских настроек JUNO-DS.
FORMAT USB MEMORY	Форматирование (инициализация) накопителя USB.

**3. Выберите курсором функцию и нажмите на кнопку [ENTER].****Форматирование накопителя USB (FORMAT USB MEMORY)****ЗАМЕЧАНИЕ**

- После выполнения данной операции все данные, находящиеся на накопителе USB, уничтожаются. Будьте осторожны, не потеряйте важные данные.
- Не отключайте питание прибора и не отсоединяйте накопитель USB до тех пор, пока с экрана не исчезнет надпись "Processing...".

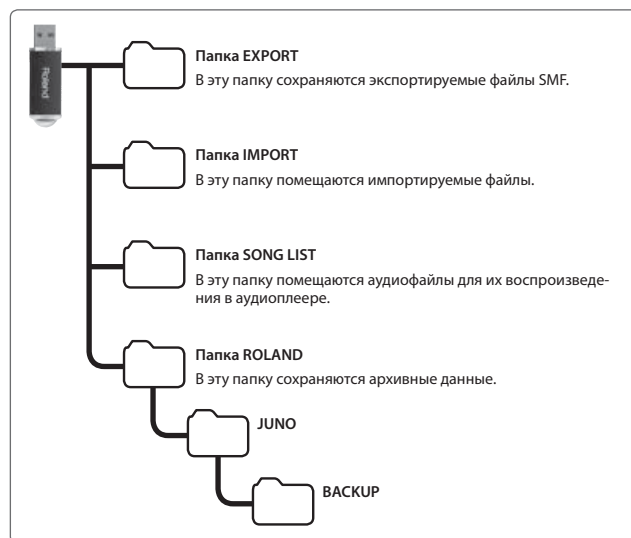
**1. На экране UTILITY выберите курсором "FORMAT USB MEMORY" и нажмите на кнопку [ENTER].**

Выведется запрос на подтверждение.

Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].

**2. Выберите курсором "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].**

По завершении операции выведется сообщение "Format Completed!".

**Файловая структура накопителя USB**

**Архивирование данных JUNO-DS на накопитель USB (BACKUP)**

Используйте следующую процедуру.

**Типы сохраняемых данных**

- |  |                             |
|--|-----------------------------|
| • Пользовательские данные патчей и перформансов      | • Сэмплы                    |
| • Избранные установки Favorite                       | • Пользовательские паттерны |
| • Пользовательские данные функций Vocoder/Auto Pitch | • Системные установки       |
|  | • Пользовательские строи    |

**ЗАМЕЧАНИЕ**

Не отключайте питание прибора и не отсоединяйте накопитель USB до тех пор, пока с экрана не исчезнет надпись "Processing..."

1. Находясь на экране UTILITY, выберите курсором "BACKUP" и нажмите на кнопку [ENTER].  
Откроется экран BACKUP NAME.



2. Введите имя файла.  
См. "Сохранение установок (Write)" (стр. 10).
3. После ввода имени нажмите на кнопку [ENTER].  
Выведется запрос на подтверждение.  
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].
4. Выберите курсором "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].  
По завершении операции выведется сообщение "Backup Completed!".

**Загрузка архивных данных с накопителя USB в JUNO-DS (RESTORE)**

Используйте следующую процедуру.

**ЗАМЕЧАНИЕ**

- Данные, находящиеся в памяти JUNO-DS, при выполнении этой операции стираются. Чтобы не потерять нужные данные, предварительно сохраните их на накопитель USB.
- Не отключайте питание прибора и не отсоединяйте накопитель USB до тех пор, пока с экрана не исчезнет надпись "Processing..."

1. Находясь на экране UTILITY, выберите курсором "RESTORE" и нажмите на кнопку [ENTER].  
Откроется экран RESTORE.



2. Выберите курсором файл архива.

**Удаление или переименование файла**

1. Находясь на экране RESTORE, нажмите на кнопку [MENU].  
Откроется окно FILE UTILITY. При следующем нажатии на кнопку окно закроется.
2. Выберите курсором "DELETE" или "RENAME" и нажмите на кнопку [ENTER].

Функция	Описание
DELETE	Если нажать на кнопку [ENTER], выведется сообщение "Are you sure?". Выберите курсором "OK" и нажмите на кнопку [ENTER]. Выбранный файл будет удален.
RENAME	Если нажать на кнопку [ENTER], откроется экран RENAME, позволяющий переименовать выбранный файл.

3. Нажмите на кнопку [ENTER].  
Выведется запрос на подтверждение.  
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].
4. Выберите курсором "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].  
По завершении операции выведется сообщение "Completed. Please Shut down..".
5. Выключите и снова включите питание JUNO-DS.

**Загрузка архивных данных JUNO-Di (RESTORE (JUNO-Di))**

Пользовательские данные JUNO-Di можно сохранить на накопитель USB и затем загрузить в JUNO-DS.

**ЗАМЕЧАНИЕ**

- Данные, находящиеся в памяти JUNO-DS, при выполнении этой операции стираются. Чтобы не потерять нужные данные, предварительно сохраните их на накопитель USB.
- Не отключайте питание прибора и не отсоединяйте накопитель USB до тех пор, пока с экрана не исчезнет надпись "Processing..."

1. Находясь на экране UTILITY, выберите курсором "RESTORE (JUNO-Di)" и нажмите на кнопку [ENTER].  
Откроется экран RESTORE.
2. Выберите курсором файл архива и нажмите на кнопку [ENTER].  
Выведется запрос на подтверждение.  
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].
3. Выберите курсором "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].  
По завершении операции выведется сообщение "Completed. Please Shut down..".
4. Выключите и снова включите питание JUNO-DS.

**Восстановление заводских установок (FACTORY RESET)**

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

**ЗАМЕЧАНИЕ**

- Данные, находящиеся в памяти JUNO-DS, при выполнении этой операции стираются. Чтобы не потерять нужные данные, предварительно сохраните их на накопитель USB.
- Не отключайте питание прибора и не отсоединяйте накопитель USB до тех пор, пока с экрана не исчезнет надпись "Processing..."

1. Находясь на экране UTILITY, выберите курсором "FACTORY RESET" и нажмите на кнопку [ENTER].  
Выведется запрос на подтверждение.  
Для отмены операции нажмите на кнопку [EXIT].
2. Выберите курсором "OK" и нажмите на кнопку [ENTER].  
По завершении операции выведется сообщение "Completed. Please Shut down..".
3. Выключите и снова включите питание JUNO-DS.

**Воспроизведение демонстрации**

1. Нажмите на кнопку [MENU].  
Откроется экран MENU.
2. Выберите курсором "DEMO PLAY" и нажмите на кнопку [ENTER].  
Откроется экран DEMO MENU.
3. Кнопками [◀]/[▶] выберите демо-пьесу и нажмите на кнопку [ENTER].  
Запустится воспроизведение демо-пьесы.

\* Никакие данные через разъем MIDI OUT и порт USB COMPUTER не передаются.

# Приложение

## Неисправности

Если JUNO-DS не функционирует надлежащим образом, сначала ознакомьтесь с приведенной ниже информацией и попытайтесь решить проблему самостоятельно. Если это не представляется возможным, обратитесь к дилеру или в сервисный центр Roland.

Проблема	Описание/Решение	Стр.
Не включается питание	Убедитесь, что сетевой адаптер JUNO-DS правильно подсоединен к розетке и к разъему, расположенному на тыльной панели, а также в кор-ректном соединении адаптера и сетевого шнура.	3
	При работе от батарей отключайте от JUNO-DS сетевой адаптер. Если батареи установлены, подсоединение/отсоединение сетевого адаптера или его сетевого шнура вызовет отключение питания JUNO-DS.	
Нет звука	Включено ли питание подключенных усилителей и мониторов?	
	Не установлен ли слишком низкий уровень громкости на внешнем оборудовании?	
	Не установлен ли регулятор [MASTER VOLUME] в минимум?	5
	Правильно ли выполнена коммутация?	3
	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 параметр Local Switch. Включите параметр Local Switch.	17
	Не установлен ли слишком низкий уровень громкости патча?	
	Проверьте установку уровня.	
	Не установлен ли уровень громкости в слишком низкое значение?	
Проверьте в системном разделе "SOUND" установку "Master Level".	16	
Не звучит определенная партия	Не выключен ли селектор клавиатуры?	
	Проверьте установку Keyboard Switch "ON". См. "Описание параметров" (файл PDF).	
	Не замьютирована ли партия?	
	Проверьте состояние мьюта. См. "Описание параметров" (файл PDF).	
	Корректны ли установки параметра Effect?	
	Проверьте установки Effect ON/OFF.	
	Не установлена ли в минимум громкость вследствие манипуляций с педалью или с помощью MIDI-сообщений (Volume или Expression), принимаемых от внешнего MIDI-устройства?	
	Не выключены ли тембры патча?	
	Проверьте установку Tone Switch "ON". См. "Описание параметров" (файл PDF).	
	Не установлен ли уровень громкости партии в слишком низкое значение?	
Проверьте уровень каждой из партий.		
При игре на клавиатуре ноты не зажимают	Не установлен ли уровень громкости в слишком низкое значение с помощью слайдеров [LEVEL]?	2
	Не перепутана ли полярность педали?	
Отсутствует звук с микрофона	Проверьте установку регулятора MIC [LEVEL] и слайдера [MIC IN] LEVEL.	8
	Корректна ли установка Mic In Level?	
Отсутствует звук с микрофона	Проверьте в системном разделе "MIC IN SETTINGS" установку "Mic In Level".	16
	Не используется ли конденсаторный микрофон?	
	JUNO-DS не поддерживает работу с конденсаторными микрофонами.	

## Сообщения об ошибках


При попытке выполнения некорректной операции или сбое во время обработки на дисплей выводится сообщение об ошибке. При появлении сообщения об ошибке выполните соответствующее действие.

Сообщение	Причина	Действие	Стр.
Battery Low!	Низкий заряд батарей.	Замените батареи или используйте сетевой адаптер.	3
Incorrect File!	JUNO-DS не распознает этот файл.	Не используйте этот файл.	
MIDI Buffer Full!	Прием слишком большого объема MIDI-данных, который не может быть обработан.	Сократите количество передаваемых MIDI-сообщений.	
MIDI Offline!	Отсутствуют данные на разъеме MIDI IN.	Проверьте исправность MIDI-кабеля, подключенного к разъему MIDI IN и корректность MIDI-коммутации.	
No More Favorites!	Назначение дополнительных избранных звуков невозможно.	Проверьте количество имеющихся избранных звуков и установку направления их переключения ("FAV-UP" или "FAV-DOWN") с помощью педали.	
Not Found!	Файл на накопителе USB не найден.	Проверьте наличие файла на накопителе USB.	
Now Playing!	JUNO-DS находится в режиме воспроизведения.	Остановите воспроизведение и повторите операцию.	
Now Recording!	JUNO-DS находится в режиме записи.	Остановите запись и повторите операцию.	
Pattern Full!	Дальнейшая запись невозможна вследствие превышения допустимого количества нот для одного паттерна.	Удалите ненужные данные из паттерна.	14
	Дальнейшая запись невозможна вследствие превышения допустимого количества событий для одного паттерна, например, перемещений джойстика или энкодеров.		
Read Error!	Сбой загрузки данных с накопителя USB.	Убедитесь в корректности подключения накопителя USB.	
	Возможно, файл поврежден.	Не используйте этот файл.	
Rec Overflow!	Работа с файлом данного формата не поддерживается.	Уменьшите количество записываемых MIDI-сообщений.	14
	Запись большого объема MIDI-данных, который не может быть обработан.		
Sys Mem Damaged!	Возможно, повреждена системная память.	Выполните операцию Factory Reset. Если проблема осталась, обратитесь к дилеру или в сервисный центр Roland.	18
USB Mem NotReady!	Накопитель USB не подключен.	Подключите накопитель USB.	
Memory Full!	Пользовательская память переполнена.	Удалите ненужные сэмплы (патчи).	9
Write Error!	Сбой записи данных на накопитель USB.	Убедитесь в корректности подключения накопителя USB.	
	Запись невозможна вследствие переполнения 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.	


# Техника безопасности

## ⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

### Полностью обесточивайте прибор

Даже после выключения питания прибора он отключается от сети не полностью. Чтобы полностью обесточить его, необходимо вынуть вилку сетевого шнура из розетки. Поэтому розетка должна быть расположена как можно ближе к прибору. 


### Автоматическое отключение питания

Питание прибора автоматически отключается через определенный промежуток времени после последней манипуляции с ним (функция Auto Off). Чтобы этого не происходило, выключите функцию Auto Off (стр. 16). 

### Используйте только рекомендуемую стойку


Данный прибор следует размещать только на стойке, рекомендуемой компанией Roland. 

### Не используйте неустойчивую поверхность

Устанавливайте прибор только на стойки, рекомендуемые Roland. Убедитесь, что прибор расположен устойчиво. Во избежание падения прибора не помещайте его на неустойчивую, шаткую или наклонную поверхность. 


## ⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

### Размещение прибора на стойке


Внимательно следуйте всем инструкциям по установке прибора, изложенным в документе "Описание параметров" (файл PDF). 

В противном случае инструмент может упасть, что вызовет его повреждение или получение травмы.

### Подключайте прилагаемый сетевой адаптер только к розеткам с соответствующим напряжением


Используйте только прилагаемый сетевой адаптер. Подключайте сетевой шнур только к сети, напряжение в которой совпадает с тем, которое обозначено на корпусе адаптера. В противном случае можно повредить аппаратуру или получить удар электрическим током. 

### Пользуйтесь только прилагаемым сетевым шнуром


Используйте только прилагаемый сетевой шнур. Этот шнур не должен использоваться с другими устройствами. 

## ⚠ ВНИМАНИЕ


### Используйте только рекомендуемую стойку

Для использования с данным инструментом предназначена стойка Roland (\*1). Использование других стоек может привести к опрокидыванию инструмента, получению травм и другим негативным последствиям. 


### Следите за состоянием стойки

Имейте в виду, что возможно опрокидывание инструмента или стойки даже при выполнении всех изложенных в Руководстве пользователя инструкций. Поэтому при каждом использовании стойки убеждайтесь в устойчивости инструмента и стойки. 

### Аккуратно обращайтесь с винтом заземления

Открутив винт заземления следите за тем, чтобы его случайно не проглотили дети. Заземлив прибор, надежно закрутите винт. 

### Остерегайтесь ожогов

Батареи в процессе работы могут сильно нагреваться, избегайте ожогов. 

\*1: (61-клавишная модель) KS-18Z/KS-12, (88-клавишная модель) KS-18Z/KS-12/KS-G8B

# Важные замечания

## Питание от батарей

- Если батареи разряжены, звук может искажаться, но это не является признаком неисправности. Замените батареи или используйте сетевой адаптер.
- Рекомендуется использование аккумуляторов Ni-MH.
- При работе от батарей отключайте от прибора сетевой адаптер.
- Если батареи установлены, подключение/отключение сетевого шнура или кабеля питания сетевого адаптера при включенном питании вызовет его отключение. Перед выполнением действий такого рода необходимо отключать питание прибора.

## Размещение

- Не ставьте предметы на клавиши инструмента, это может привести к выходу их из строя.
- В зависимости от материала и температуры поверхности, на которой стоит инструмент, его резиновые ножки могут изменить цвет или испортить поверхность.

## Обращение с клавиатурой

- Не наносите на клавиатуру каких-либо надписей или пометок другого рода. Чернила проникнут внутрь структуры поверхности, и удалить их будет невозможно.
- Не прикрепляйте на клавиатуру наклейки, поскольку их клеящая поверхность оставит следы и приведет к изменению цвета.
- Для удаления сильных загрязнений используйте специальную чистящую жидкость для клавиатуры, не содержащую абразивных примесей. Протирайте инструмент легкими движениями. Если грязь удалить не удастся, протирайте клавиши, постепенно усиливая нажим, но следите за тем, чтобы не оставить царапин.

## Ремонт и данные

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

## Меры предосторожности

- 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.
- Компания Roland ответственности за сохранность данных не несет.
- Не ударяйте по дисплею и не нажимайте на него.
- Звук и вибрации, производимые игрой на клавиатуре, могут передаваться по перекрытиям пола и стенам с достаточно большой интенсивностью. Поэтому даже работая в наушниках, старайтесь не нарушать покой окружающих.
- Используйте только рекомендуемую педаль экспрессии (EV-5; приобретается отдельно). Подключение педалей других типов может вывести прибор из строя.
- При длительном использовании поверхность пэдов может изменить цвет, но это не воздействует на их функциональность.
- Не используйте коммутационные кабели, которые содержат резисторы.

## Обращение с USB-накопителем

- При изготовлении USB-накопителя применяются прецизионные технологии. Обращаясь с ним, уделяйте особое внимание следующим моментам.
- Не отключайте накопитель, когда производится обмен данными с ним.
- Чтобы предотвратить повреждение накопителя электростатическим разрядом, прежде чем взять его в руки, снимите с себя возможный статический заряд

## Клемма заземления

- В некоторых случаях при прикосновении к поверхности прибора, подключенного микрофона или металлических частей других объектов, например, гитар, может возникнуть ощущение покалывания. Это явление вызвано незначительным электрическим зарядом, который абсолютно безопасен. Однако, чтобы избежать этого, подключите данную клемму к внешнему заземлению. После заземления прибора может возникнуть небольшой фон, обусловленный конкретной установкой. Если самостоятельно решить проблему не удастся, можно обратиться в сервисный центр Roland.
- Неподходящие объекты для заземления**
- Водопроводные трубы (может вызвать удар электротоком)
- Газовые трубы (может привести к пожару или взрыву)
- Телефонное или грозное заземление (может представлять опасность во время грозы)

## Авторские права

- Несанкционированные запись, распространение, продажа, сдача в прокат, публичное воспроизведение и подобные действия, в целом или частично, любого произведения, авторские права на которое принадлежат третьей стороне, запрещены законом.
- Не используйте прибор в целях нелегального распространения аудиоматериалов или нарушающих авторские права третьей стороны. Производитель за противоправные действия пользователя ответственности не несет.
- Права на все данные, находящиеся в памяти прибора, принадлежат Roland Corporation.
- Приобретение прибора дает право на использование этих данных для создания, демонстрации, записи и распространения оригинального аудиоматериала.
- Приобретение данного прибора НЕ дает право на распространение приведенных выше данных в оригинальной или модифицированной форме на любых носителях или по сетям Интернет.
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) обозначает портфолио патента микропроцессорной архитектуры, разработанной Technology Properties Limited (TPL). Компания Roland получила лицензию на данную технологию у TPL Group.
- Технология компрессии звука MPEG Layer-3 используется по лицензии Fraunhofer IIS Corporation и THOMSON Multimedia Corporation.
- ASIO является торговой маркой и программным обеспечением Steinberg Media Technologies GmbH.
- Roland и JUNO являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Roland Corporation в США и/или других странах.
- Названия всех продуктов, упоминаемые в этом документе, являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.



Для стран Европы  
Данное изделие соответствует требованиям директивы EMC от 2004/108/EC.



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 техцентр Roland по адресу:

**Roland**

**Roland Music**

Дорожная ул., д. 3, корп.6

117 545 Москва, Россия

Тел: (495) 981-4964

# Функции быстрого доступа

Комбинация кнопок	Описание
<b>MODE</b>	
[SAMPLE IMPORT] + [DAW CONTROL]	Открывает экран EDIT MENU.
<b>Общая секция</b>	
[SHIFT] + [SELECT]	Все три индикатора SELECT (◀), определяющие функции энкодеров, загораются, позволяя с помощью 4 энкодеров регулировать громкость каждой партии. Повторите эту операцию, чтобы восстановить предыдущие функции энкодеров. * См. "Описание параметров" (файл PDF).
[SHIFT] + [VOCODER/AUTO PITCH]	Открывает экран MIC IN SETTINGS, на котором выбирается эффект для сигнала микрофона.
[SHIFT] + [-]/[+]	Изменение значения с большими интервалами.
[SHIFT] + [▶]	
[SHIFT] + [◀]	Переключение ярлыков на экранах установок/редакции.
[SHIFT] + [NUMERIC]	Прослушивание звука выбранной партии.
[SHIFT] + [FAVORITE]	Открывает экран FAVORITE UTILITY. (Check/Delete Favorite)
[SHIFT] + [0]	Открывает экран PATCH EDIT. Для набора ударных открывает экран DRUM KIT EDIT.
[SHIFT] + [1]	В режиме перформанса позволяет произвести установки MFX для выбранной партии (Effect Edit).
[SHIFT] + [2]	Позволяет произвести установки хоруса (Effect Edit).
[SHIFT] + [3]	Позволяет произвести установки реверберации (Effect Edit).
[SHIFT] + [9] ([SAMPLE])	Открывает экран SAMPLE EDIT.
[SHIFT] + [EXIT]	Выключает подсветку дисплея.
[SHIFT] + [ENTER]	Включает подсветку дисплея.
<b>KEYBOARD</b>	
[SPLIT] + клавиатура	Выбор точки раздела в режиме Split.
[SPLIT] + [DUAL]	В режимах Split/Dual обмен местами патчей партий Upper (партия 1) и Lower (партия 2).
[SHIFT] + [ARPEGGIO]	Открывает экран Arp Hold (OFF, ON) и ARPEGGIO. Также принудительно включается установка Arpeggio Switch.
[SHIFT] + [KEY TOUCH]	Фиксирует чувствительность клавиатуры.
[KEY TOUCH] + [TRANSPOSE]	Открывает экран USER SCALE.
[SHIFT] + [PATCH/PERFORM]	Установка громкости каждой из партий (Part Edit).
<b>PHRASE PAD (паттерн ударных/аудиоплеер)</b>	
[SHIFT] + пэд [1]	Перемещение в начало паттерна ударных или аудиофайла, назначенного на пэд.
[SHIFT] + пэд [2]	Перемотка назад паттерна ударных или аудиофайла, назначенного на пэд.
[SHIFT] + пэд [3]	Перемотка вперед паттерна ударных или аудиофайла, назначенного на пэд.
[SHIFT] + [LOOP]	Переход к установке точек цикла (Start и End) для воспроизводимого аудиофайла.
[SHIFT] + [LOWER] LEVEL	Установка точки Start для аудиофайла.
[SHIFT] + [UPPER] LEVEL	Установка точки End для аудиофайла.
<b>PHRASE PAD (секвенсер)</b>	
[SHIFT] + [LOOP]	При записи паттерна, если записано определенное количество тактов, эта установка определяет, необходимо перейти в режим воспроизведения (LOOP REC OFF) или продолжить запись (LOOP REC ON).
[SHIFT] + [ERASE]	Открывает экран PATTERN ERASE.
[SHIFT] + [PATTERN SEQUENCER]	Открывает экран PATTERN UTILITY MENU.
[SHIFT] + [TEMPO]	Включает/выключает метроном.
[MUTE] + [ERASE]	Стирает данные, отличные от нот, в реальном времени.

## Технические характеристики

### Roland JUNO-DS: клавиатурный синтезатор (соответствует стандарту General MIDI 2)

	61-клавишная модель	88-клавишная модель
Клавиатура	61 клавиша (с динамикой)	88 клавиш (Ivory Feel-G с функцией Escapement)
Питание	9 В постоянного тока: сетевой адаптер или аккумуляторы Ni-MH (AA, HR6; опциональные) x 8	
Потребляемый ток	600 мА <ul style="list-style-type: none"> <li>Срок службы батарей (зависит от условий эксплуатации).</li> <li>Аккумуляторы Ni-MH (AA, HR6): около 5 часов (около 4 часов при подключенном накопителе USB).</li> <li>* Угольно-цинковые или щелочные батареи неприменимы.</li> </ul>	
Габариты	1008 (Ш) x 300 (Г) x 97 (В) мм	1415 (Ш) x 341 (Г) x 144 (В) мм
Вес	5.3 кг	16.2 кг
Комплектация	Руководство пользователя, брошюра "Техника безопасности", сетевой адаптер, сетевой шнур	
Опции (приобретаются отдельно)	Стойка (*1): KS-18Z, KS-12	Стойка (*1): KS-18Z, KS-12, KS-G8B
	Педальный переключатель: серии DP Педаль экспрессии: EV-5 Накопитель USB (*2)	*1: При использовании стойки KS-18Z убедитесь, что инструмент расположен на высоте не более одного метра. *2: Используйте накопители USB (с поддержкой протокола USB 2.0 Hi-Speed) компании Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.

\* В интересах совершенствования продукции технические характеристики и/или внешний вид устройства могут изменяться без специального уведомления.

#### НАПОМИНАНИЕ

Инструкции по установке инструмента на стойку приведены в документе "Описание параметров" (файл PDF).