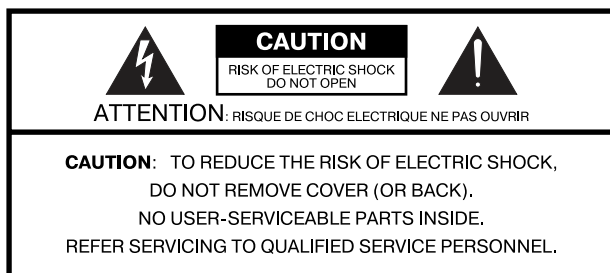


# JUPITER-80

Руководство пользователя

Roland

**ВНИМАНИЕ:** чтобы снизить риск возгорания или поражения электротоком, не используйте эту аппаратуру под дождем или при повышенной влажности.



Символ в виде вписанной в треугольник молнии предупреждает пользователя о наличии неизолированных источников электротока в аппаратуре, которые могут находиться под высоким напряжением и нести в себе риск поражения электротоком.



Символ в виде вписанного в треугольник восклицательного знака предупреждает пользователя о наличии важных инструкций по управлению или эксплуатации (обслуживанию) в документации, прилагаемой к аппаратуре.

ИНСТРУКЦИИ ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ПОЖАРА, ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРОТОКОМ ИЛИ ПРИЧИНИТЕЛЯ ТРАВМЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ.

## ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ СЛЕДУЙТЕ ЭТИМ ИНСТРУКЦИЯМ!

**ВНИМАНИЕ** - при использовании электроаппаратуры неукоснительно соблюдайте правила безопасной эксплуатации:

1. Прочтите данные инструкции.
2. Сохраните данные инструкции.
3. Соблюдайте все предупреждения.
4. Следуйте всем инструкциям.
5. Не используйте аппаратуру около воды.
6. Протирайте аппаратуру только сухой салфеткой.
7. Не закрывайте вентиляционные отверстия.  
Устанавливайте аппаратуру в соответствии с инструкциями производителя.
8. Не устанавливайте аппаратуру вблизи источников тепла, таких как отопительные радиаторы, нагреватели, печи или других приборов (включая усилители), излучающих тепло.
9. В целях безопасности не отсоединяйте контактов поляризованных или заземленных штепсельных вилок. Поляризованная штепсельная вилка снабжена двумя контактами, один из которых несколько шире другого. Штепсельная вилка с заземлением имеет два обычных контакта и третий заземляющий. Широкий или же третий контакт предназначены для Вашей безопасности. Если данная штепсельная вилка не подходит к Вашей сетевой розетке, проконсультируйтесь с электриком на предмет замены розетки.
10. Оберегайте электрошнур, не наступайте на него, на штепсели электропитания и штепсельные розетки. Не задевайте место выхода шнура из аппаратуры.
11. Используйте только приспособления и аксессуары, рекомендуемые производителем.
12. Выключайте аппаратуру из сети во время грозы, а также, если Вы не используете ее в течение длительного времени.
13. По всем вопросам обслуживания аппаратуры обращайтесь к квалифицированным специалистам. Оно требуется при повреждении аппаратуры, например, когда поврежден шнур электропитания или штепсельная вилка, на аппаратуру пролили жидкость, внутрь аппаратуры уронили какие-либо посторонние предметы, аппаратура попала под дождь или подверглась воздействию повышенной влажности, не функционирует в нормальном режиме, или же была разбита.

## Доступные файлы PDF

Документация на JUPITER-80 в формате файлов PDF доступна на веб-сайте Roland.

- JUPITER-80 Owner's Manual (данный документ)
- Parameter List\*
- MIDI Implementation\*

\* *Данные файлы не входят в комплект поставки; их можно загрузить самостоятельно.*

Посетите веб-сайт <http://www.roland.com/support/en/>, выберите "owner's manuals" и в строке поиска модели введите "JUPITER-80".

Прежде чем приступить к работе, ознакомьтесь с разделами "Техника безопасности" и "Важные замечания". В них содержится важная информация относительно правильного использования устройства. Чтобы иметь полное представление о возможностях прибора, прочитайте данное Руководство целиком. Сохраните данное Руководство и держите его под рукой, чтобы при необходимости можно было обратиться к нему.

Copyright © 2011 ROLAND CORPORATION

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



Roland, COSM и SuperNATURAL являются зарегистрированными торговыми марками или торговыми марками Roland Corporation в США и/или других странах.

# Техника безопасности




## ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

ИНСТРУКЦИИ ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ПОЖАРА, ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРОТОКОМ ИЛИ ПРИЧИНЕНИЯ ТРАВМЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ

### О значках ⚠ WARNING и ⚠ CAUTION








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


### О символах

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


**ВСЕГДА СОБЛЮДАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ УКАЗАНИЯ**

## ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!


- Для подключения прибора обязательно используйте розетку с контактом заземления. 
- Не разбирайте и не модифицируйте прибор. 
- Не пытайтесь самостоятельно ремонтировать прибор или заменять детали внутри него, за исключением случаев, описанных в руководстве. По поводу обслуживания обращайтесь в ближайший сервисный центр или к официальному дистрибьютору корпорации Roland. 
- Не храните и не используйте прибор в условиях:
  - экстремальных температур (на солнечном свете, в закрытом автомобиле, вблизи отопительных приборов, на излучающем тепло оборудовании);
  - сырости (в ванных комнатах, прачечных, на мокром полу);
  - задымленности;
  - испарений;
  - влажности;
  - где он может попасть дождь;
  - запыленности;
  - где он может подвергнуться интенсивной вибрации.  

- Данный прибор следует устанавливать только на стойку, рекомендуемую компанией Roland. 
- При размещении прибора в рэке или на стойке, рекомендуемой компанией Roland, убедитесь, что они расположены устойчиво. Во избежание колебания инструмента не ставьте его на неустойчивую, шаткую или наклонную поверхности. 

- 
- Подключайте сетевой шнур только к сети, напряжение в которой совпадает с обозначенным на корпусе прибора. 


---

  - Пользуйтесь только входящим в комплект сетевым кабелем. Не используйте этот кабель с другим оборудованием. 



---

  - Не перекручивайте и не тяните сетевой шнур, не кладите на него тяжелые предметы. Это может повредить шнур и привести к короткому замыканию, которое может стать причиной пожара или поражения электрическим током! 


---

  - Данный прибор, как используемый автономно, так и подключенный к усилителю, наушникам или динамикам, может производить звук высокого уровня громкости, способный привести к длительной потере слуха. Если слух притупился или появился звон в ушах, немедленно прекратите использование прибора и обратитесь к врачу. 


---

  - Не допускайте попадания внутрь прибора посторонних предметов (например, огнеопасных материалов, монет, булавок); а также жидкости (воды, напитков и так далее). Это может привести к повреждению устройства.   



---

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


---

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


---

  - Берегите прибор от сильных ударов, не роняйте его! 


---

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

---

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

---

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

## ВНИМАНИЕ!

- Инструмент должен быть расположен так, чтобы ему была обеспечена необходимая вентиляция.



- Для использования с данным инструментом предназначены стойки Roland KS-J8, KS-G8 и KS-18Z. Использование других стоек может привести к нежелательным последствиям.



- Имейте в виду, что возможно опрокидывание инструмента или стойки даже при выполнении всех изложенных в Руководстве пользователя инструкций. Поэтому каждый раз при использовании стойки предварительно убедитесь в устойчивости инструмента и стойки.



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



- Регулярно отсоединяйте сетевой шнур и протирайте его от пыли сухой тряпкой, чтобы убрать грязь. Кроме того, всегда отсоединяйте сетевой шнур от розетки, если не пользуетесь инструментом длительное время. Скопление пыли на розетке или вилке может нарушить изоляцию и привести к пожару.



- Следите за тем, чтобы шнуры и кабели не запутывались и не перегибались. Храните их в недоступном для детей месте.



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



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



- Перед транспортировкой инструмента отсоедините сетевой шнур и все кабели от внешних устройств.



- Перед чисткой прибора выключите его и отключите сетевой шнур от розетки.



- При приближении грозы отсоедините от розетки сетевой шнур.



- Храните все мелкие детали, перечисленные ниже, вне зоны досягаемости детей, чтобы они случайно не проглотили их.



- Винт защитной крышки USB
- Съёмные детали

# Важные замечания

## Источник питания

- Не подключайте инструмент к источнику электропитания, к которому уже подключены электроприборы с использованием преобразователя напряжения (такие как холодильник, стиральная машина, микроволновая печь или кондиционер), а также снабженные мотором. В зависимости от того, как используются такие электроприборы, сетевая наводка может вызвать сбои в работе аппаратуры и послужить причиной шумовых помех. Если отдельную сетевую розетку использовать невозможно, то между инструментом и аппаратурой необходимо подключить фильтр подавления сетевых наводок.
- До подключения инструмента к другим устройствам отключите электропитание всех приборов. Это позволит избежать повреждения динамиков или других устройств.
- После выключения кнопки POWER дисплей и индикаторы кнопок гаснут. Однако для полного обесточивания инструмента необходимо также вынуть вилку из розетки. Розетка, которая используется для подключения прибора, должна быть расположена как можно ближе к инструменту.

## Размещение

- При использовании инструмента рядом с мощными усилителями (или другим оборудованием, содержащим крупные трансформаторы), могут возникнуть наводки. Чтобы разрешить эту проблему, измените ориентацию инструмента в пространстве или удалите его от источника помех.
- Прибор может являться источником помех для теле- и радиоприемников. Не устанавливайте его в непосредственной близости от оборудования подобного типа.
- Посторонний шум может появиться, если рядом с аппаратурой используются мобильные телефоны. Этот шум возникает во время входящего или исходящего сигналов, а также разговора. При возникновении подобных проблем необходимо расположить средства связи подальше от аппаратуры или выключить их.
- Следите за тем, чтобы на инструмент не попадали прямые солнечные лучи, размещайте его на удалении от приборов, излучающих тепло, не оставляйте внутри закрытых автомобилей и в других местах, подверженных интенсивному тепловому воздействию. При повышенной температуре его корпус может деформироваться или изменить цвет.
- При перемещении аппаратуры из одного места в другое, в которых наблюдается значительный перепад температуры и/или влажности, внутри могут образоваться капли воды (конденсат). Если попытаться использовать аппаратуру в таком состоянии, в результате может возникнуть неисправность или сбои в работе. Поэтому, прежде чем приступить к эксплуатации аппаратуры, необходимо подождать несколько часов, чтобы конденсат высох.
- Не ставьте предметы на клавиши инструмента, это может привести к неисправностям.
- В зависимости от материала и температуры поверхности, на которой стоит прибор, его резиновые ножки могут изменить цвет или испортить поверхность. Чтобы избежать этого, можно поместить под ножки кусок войлока или ткани. При этом следите, чтобы прибор случайно не соскользнул с поверхности.
- Не ставьте на инструмент емкости с водой (например, вазы с цветами). Также избегайте распыления вблизи инструмента инсектицидов, парфюмерии, спирта, лака для волос, и т.д. Вытирайте попавшую на корпус жидкость мягкой сухой тканью.

## Уход

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

## Ремонт и данные

- Помните о том, что при отправке прибора в ремонт данные его внутренней памяти могут быть потеряны. Поэтому предварительно их необходимо сохранить на USB-устройство либо записать на бумагу (при возможности). 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.

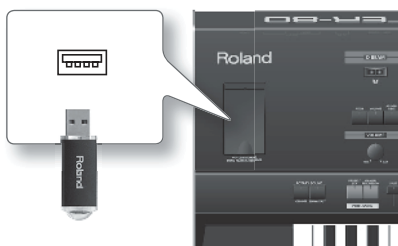
---

## Меры предосторожности

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

---

## Обращение с USB-накопителями



- При коммутации USB-накопителя вставляйте его до упора.
- Не прикасайтесь к USB-разъему, а также не допускайте его загрязнения.
- При изготовлении USB-накопителя применяются прецизионные технологии. Обращайтесь с ним аккуратно, уделяя особое внимание следующим моментам.
  - Чтобы предотвратить поломку USB-накопителя вследствие воздействия электростатического разряда, прежде чем взять его в руки снимите с себя возможный статический заряд.
  - Не допускайте соприкосновения контактной части USB-накопителя с металлическими объектами.
  - Не сгибайте и не роняйте, а также не подвергайте USB-накопитель ударам и сильной вибрации.
  - Не подвергайте USB-накопитель воздействию прямых солнечных лучей или повышенных температур.
  - Не допускайте запотевания USB-накопителя.
  - Не разбирайте и не модифицируйте USB-накопитель.

---

## Обращение с дисками CD/DVD

- Не прикасайтесь и не царапайте блестящую (рабочую) поверхность. Поврежденный или загрязненный диск будет работать со сбоями. Чистите диски с помощью специальных средств.



---

## Авторские права

- Несанкционированные запись, распространение, продажа, сдача в прокат, публичное воспроизведение и подобные действия, в целом или частично, любого произведения (музыкальной композиции, видеозаписи, эфирной программы, публичного выступления и т.д.), авторские права на которое принадлежат третьей стороне, запрещены законом.
- Не используйте прибор в целях нелегального распространения аудиоматериалов или нарушающих авторские права третьей стороны. Производитель не несет ответственности ни за какие противоправные действия пользователя.
- Права на содержащиеся в данном устройстве звуковые данные, стили, аккомпанементы, фразы и изображения принадлежат Roland Corporation и/или Atelier Vision Corporation.
- Данный прибор предназначен для создания оригинальной музыки, соответственно пользователь имеет право свободно распространять и тиражировать свой собственный аудиоматериал.
- Приобретение данного продукта НЕ дает права извлекать его содержимое в любой форме в целях дальнейшего распространения на носителях информации или по компьютерным сетям.

---

## Лицензирование

- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) — портфолио патента микропроцессорной архитектуры, разработанной Technology Properties Limited (TPL). Компания Roland получила лицензию на данную технологию у TPL Group.
- Технология кодирования звука MPEG Layer-3 лицензирована Fraunhofer IIS Corporation и THOMSON Multimedia Corporation.
- MatrixQuest 2010 TEPCO UQUEST, LTD. Все права защищены.



- "JUPITER" — зарегистрированная торговая марка, используемая по лицензии K.H.S. MUSICAL INSTRUMENT CO. LTD. в США и/или в других странах.
- Sakewalk — зарегистрированная торговая марка Sakewalk, Inc. в США.
- SONAR — торговая марка Sakewalk, Inc.
- Все названия продуктов, упоминаемые в этом документе, являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.

# Содержание

<b>Техника безопасности</b> .....	<b>4</b>
<b>Важные замечания</b> .....	<b>7</b>
<b>Введение</b> .....	<b>13</b>
<b>Основные возможности</b> .....	<b>13</b>
<b>Общие сведения о JUPITER-80</b> .....	<b>16</b>
Структура звукового генератора .....	16
Структура памяти .....	22
Плеер/рекордер пьес .....	23
<b>Описание панелей</b> .....	<b>24</b>
Верхняя панель .....	24
Тыльная панель .....	27
<b>Установка инструмента на стойку</b> .....	<b>29</b>
<b>Включение/отключение питания</b> .....	<b>30</b>
Включение питания .....	30
Выключение питания .....	31
<b>Общие принципы работы</b> .....	<b>31</b>
Перемещение курсора .....	31
Редакция значений .....	32
Принципы работы с сенсорной панелью .....	34
Операции с кнопкой [SHIFT] .....	36
Операции с кнопкой [MENU] .....	37
Переименование .....	37
<b>Переключение экранов</b> .....	<b>38</b>
Экран Registration .....	38
Экран Registration Part .....	40
Экран Live Set .....	41
Экран Live Set Effects Routing .....	42
Экран Synth Tone Edit (OSC/FILTER/AMP) .....	42
Экран Tone Blender .....	43
Экран Key Range View .....	43
Экран MENU .....	43
Экран Song .....	44
Экран Visual Control .....	44
<b>Воспроизведение звуков</b> .....	<b>45</b>
<b>Выбор патча/тембра для партии</b> .....	<b>45</b>
Выбор патчей/тембров кнопками .....	45
Включение/отключение партий и установка их громкости .....	48
<b>Воспроизведение ударных (Percussion)</b> .....	<b>48</b>
Звуки перкуссии и голосовые фразы (Manual Percussion) .....	48
Игра звуками ударных на всей клавиатуре (Drums/SFX) .....	49
<b>Разделение клавиатуры</b> .....	<b>50</b>
Включение режима разделения клавиатуры .....	51
Изменения точки раздела клавиатуры .....	53

<b>Выбор пресетов</b> .....	<b>53</b>
Выбор банков .....	53
Выбор набора пресетов .....	54
Последовательное переключение пресетов .....	55
<b>Арпеджиатор</b> .....	<b>56</b>
Включение арпеджиатора .....	56
Редакция установок арпеджиатора .....	57
<b>Добавление гармонии</b> .....	<b>59</b>
Выбор типа Harmony Intelligence .....	60
<b>Возможности управления</b> .....	<b>61</b>
Контроллер D Beat .....	61
Джойстик .....	62
Кнопки [S1]/[S2], регуляторы [E1] — [E4] .....	62
Использование педалей .....	63
<b>Эффект Rotary и ревербератор</b> .....	<b>64</b>
Управление эффектом Rotary .....	64
Управление ревербератором .....	64
<b>Установки клавиатуры</b> .....	<b>65</b>
Транспонирование с шагом в октаву .....	65
Транспонирование с шагом в полутон .....	66
<b>Редакция звуков</b> .....	<b>67</b>
<b>Редакция пресета</b> .....	<b>67</b>
Процедура редакции пресета .....	68
Сохранение пресета .....	68
Инициализация пресета .....	71
<b>Редакция патча</b> .....	<b>72</b>
Процедура редакции патча .....	73
Выбор тембров для патча .....	75
Управление слоями и громкостью .....	75
Управление MFX (мультиэффектами) .....	76
Установка входных/выходных уровней эффекта .....	77
Редакция назначенных на слой тембров .....	78
Одновременное изменение нескольких параметров патча (Tone Blender) .....	79
Сохранение патча .....	81
Инициализация патча .....	84
Копирование слоя .....	85
<b>Редакция синтезаторного тембра (Synth Tone)</b> .....	<b>86</b>
Управление тоном .....	88
Сохранение тембра .....	89
Инициализация тембра/тона .....	90
Копирование тона .....	91

<b>Дополнительные функции</b> .....	<b>93</b>
<b>Плеер/рекордер пьес</b> .....	<b>93</b>
Основные функции экрана Song .....	93
Воспроизведение .....	94
Основные функции экрана Audio Rec Standby .....	99
Запись .....	100
Тракт аудиосигнала .....	101
Защитный кожух накопителя USB .....	101
<b>Работа с меню</b> .....	<b>102</b>
Сохранение всех установок на накопитель USB .....	102
Копирование данных с накопителя USB в компьютер .....	103
Форматирование (инициализация) накопителя USB .....	104
Блокировка кнопок выбора пресетов .....	104
Обмен местами наборов пресетов .....	105
Калибровка сенсорной панели .....	105
<b>Системные установки JUPITER-80</b> .....	<b>106</b>
Осуществление системных установок .....	106
Сохранение системных установок .....	106
Системные параметры .....	106
Восстановление заводских установок (Factory Reset) .....	112
<b>Коммутация с другим оборудованием</b> .....	<b>114</b>
Подключение к компьютеру по USB .....	114
Подключение MIDI-устройств .....	115
Понятие MIDI .....	115
Работа JUPITER-80 в качестве мастер-клавиатуры .....	115
Управление JUPITER-80 от внешнего MIDI-устройства .....	117
Синхронизация с внешним MIDI-устройством .....	118
<b>Управление видеооборудованием</b> .....	<b>119</b>
Функция Visual Control .....	119
Включение/отключение Visual Control .....	120
Установки Visual Control .....	120
<b>Приложение</b> .....	<b>121</b>
Сообщения об ошибках .....	121
Неисправности .....	122
Технические характеристики .....	125
Таблица MIDI-функций .....	127

## Основные возможности

JUPITER-80 является одним из самых современных синтезаторов от Roland с великолепными тембрами SuperNATURAL, созданными на основе технологии Behavior Modeling Technology, которая обеспечивает естественность звучания и удобство управления в реальном времени.

### Тембры SuperNATURAL

Благодаря эксклюзивной технологии Behavior Modeling Technology от Roland, тембры SuperNATURAL звучат исключительно убедительно, что ранее было недоступно в синтезаторах прежних поколений.



### Behavior Modeling Technology

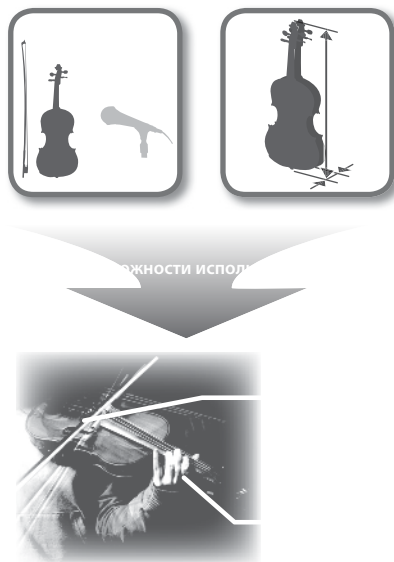
Кроме физического моделирования инструментов, компания Roland разработала технологию моделирования уникального их "поведения" в зависимости от стиля и техники игры, что позволило максимально усилить экспрессию звучания и расширить возможности управления им в реальном времени.

## Новейшая звуковая архитектура SuperNATURAL

### Акустические тембры SuperNATURAL

JUPITER-80 содержит акустические тембры SuperNATURAL, обеспечивающие не только естественность звучания акустических инструментов, но также возможность экспрессивного управления в зависимости от нюансов исполнения. Независимый звуковой генератор для каждого тембра автоматически анализирует манеру исполнения музыкантом фраз, аккордов и мелодий.

Акустические тембры SuperNATURAL реализуют принципиально новую технологию генерации звука, не только передающую звучание реальных инструментов, но и позволяющую моделировать уникальные варианты отклика каждого инструмента на технику исполнения.

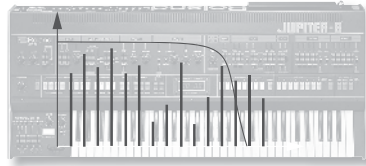


В отличие от классических синтезаторов, основанных на воспроизведении запрограммированных волновых форм, здесь предусмотрена детальная проработка всех нюансов, возникающих при игре на реальной прототипе.

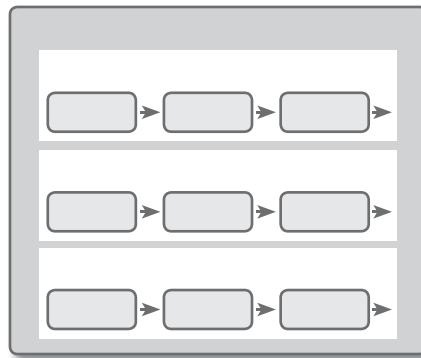
В то время как ранее использовавшиеся модели генерации звука описывали физические параметры инструментов (например, форму резонатора, длину трубы, материал элементов конструкции), Behavior Modeling Technology дополнительно моделирует отдачу каждого инструмента на конкретную технику игры, например, трели, портаменто, вибрато и динамику. Этот комбинированный подход позволил максимально приблизить звучание инструментов к их реальным прототипам с поддержкой различных нюансов звукоизвлечения.

Например, воспроизводя с клавиатуры акустический тембр SuperNATURAL "Violin", можно добиться ощущения игры на реальной скрипке.

С помощью джойстика высоты/модуляции и назначаемых кнопок ([S1], [S2]) можно организовать дополнительное управление экспрессией исполнения в реальном времени.

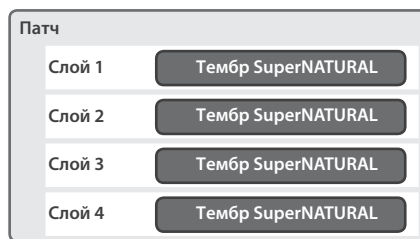


## Синтезаторные тембры SuperNATURAL



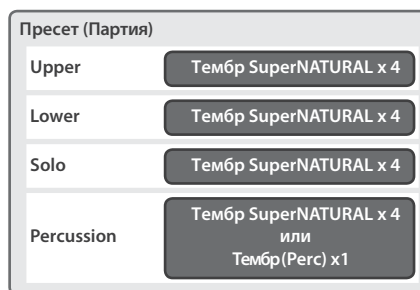
JUPITER-80 содержит синтезаторные тембры SuperNATURAL, воспроизводящие звуки различных поколений синтезаторов — от аналоговых до цифровых. Естественный звук аналоговых синтезаторов получен на основе анализа структуры их генераторов и фильтров. Каждый синтезаторный тембр содержит три набора параметров OSC, FILTER, AMP и LFO, служащих для создания одного тембра. Генераторы могут воспроизводить как аналоговые волновые формы классических синтезаторов, так и волны PCM, свойственные цифровым устройствам. Для выбора типа звука и управления им предусмотрен большой интуитивный графический дисплей.

## Патчи, содержащие 4 тембра SuperNATURAL



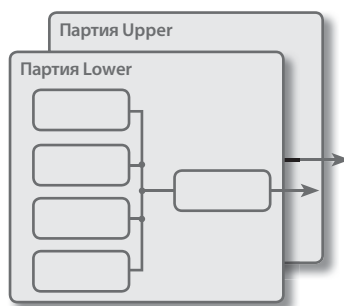
JUPITER-80 позволяет накладывать друг на друга до 4 тембров SuperNATURAL в рамках патча и играть ими одновременно. Кроме того, патчи можно назначать на партии Upper (верхнюю) и Lower (нижнюю) и использовать их в режимах разделения или наложения клавиатуры, в результате чего можно создавать необычайно богатые звуковые палитры, недоступные в стандартных синтезаторах.

## Пресеты, содержащие 4 партии



Кроме партий Upper и Lower также доступна партия Solo (сольная), позволяющая воспроизводить мелодическую партию, и партия Percussion (перкуSSIONная), подчеркивающая ритмическую основу исполнения. Совокупность этих партий называется пресетом, который можно загрузить с помощью кнопки Registration.

## Великолепные эффекты

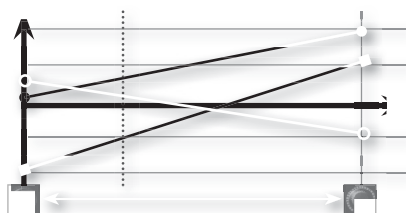


Патч содержит 4 параллельных процессора мультиспециальных эффектов (MFX), каждый из которых представляет на выбор один из 76 типов эффектов для обработки звука, а также независимый ревербератор.

При одновременном использовании партий Upper и Lower музыканту будет доступно до 8 эффектов и два ревербератора.

Патчи Solo и Percussion также содержат независимые компрессор, эквалайзер, блоки задержки и реверберации.

## Функция Tone Blender



В рамках патча доступна новая функция Tone Blender, позволяющая одновременно управлять несколькими параметрами, например, уровнем, панорамой, частотой среза и посылом на MFX для каждого из 4 тембров.

Данной функцией можно управлять с помощью регулятора или контроллера D Beat, что реализует бесподобные возможности модификации звука, недоступные ранее.

## Оптимизированные для живой работы контроллеры



Управление звуком осуществляется с помощью разноцветных контроллеров верхней панели инструмента и сенсорного полноцветного дисплея TFT.

Для быстрого доступа к основным функциям предусмотрены соответствующие кнопки, 4 слайдера со светодиодными измерителями служат для регулировки громкости партий, джойстик позволяет управлять выразительностью исполнения, кнопками [S1] и [S2] можно менять технику игры, а контроллер D Beat обеспечивает доступ к дополнительным исполнительским возможностям.

## Стильный корпус и 76-нотная клавиатура

JUPITER-80 оборудован взвешенной 76-нотной клавиатурой, поддерживающей все нюансы звукоизвлечения, и заключен в прочный корпус с алюминиевыми панелями.



## Аудиоплеер/рекордер USB, поддержка USB MIDI/AUDIO

Встроенный аудиорекодер позволяет записывать сыгранные фразы на накопитель USB в качестве аудиофайлов (WAV). Кроме того, с накопителя USB доступно воспроизведение аудиофайлов (WAV, AIFF, MP3), что позволяет организовать выступление под аккомпанемент или фонограмму.

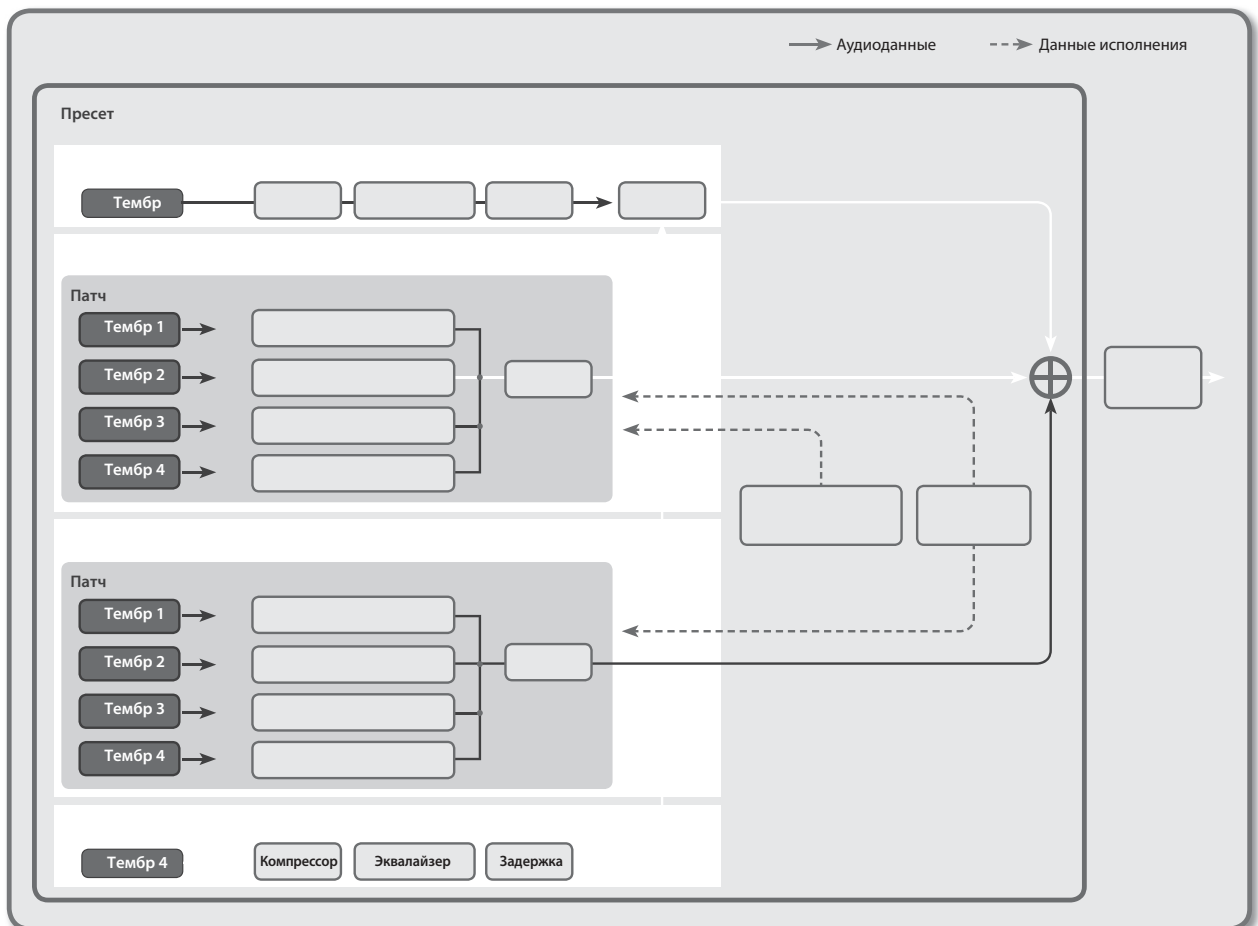
В JUPITER-80 предусмотрен интерфейс USB MIDI/AUDIO для коммутации с компьютером, расширяющий возможности инструмента при студийной работе.



## Общие сведения о JUPITER-80

### Структура звукового генератора

Звуковой генератор состоит из блоков, называемых "пресетами (Registration)", "патчами (Live Set)" и "тембрами (Tone)".



### Понятие тембра (Tone)

Хотя тембр является самой мелкой единицей звука в рамках JUPITER-80, тем не менее он является достаточно сложной и мощной структурой, основанной на звуках SuperNATURAL. Акустические тембры SuperNATURAL не только передают звучание реальных инструментов, но и анализируют все нюансы исполнения музыкантом фраз, аккордов и мелодий, моделируя уникальные варианты отклика каждого инструмента на технику игры. Начиная с



рояля SuperNATURAL, каждый из этих тембров предоставляет максимально возможный уровень экспрессии исполнения на основе звуковой архитектуры, разработанной Roland.

Синтезаторные тембры SuperNATURAL могут служить в качестве элементов патча, они предусматривают широкие возможности редакции. Каждый синтезаторный тембр содержит три набора параметров OSC, FILTER, AMP и LFO, служащих для создания единого тембра. Генераторы могут воспроизводить как аналоговые волновые формы классических синтезаторов, так и волны PCM, свойственные цифровым устройствам. Для выбора типа звука и управления им предусмотрен большой интуитивный графический дисплей.

### Понятие патча (Live Set)

В рамках структуры звука JUPITER-80 самой мелкой единицей звука является "тембр". Каждый тембр содержит звук SuperNATURAL. Доступно наложение до 4 тембров, которые могут воспроизводиться одновременно. Этот звуковой набор можно сохранить в "патч", и на каждую из партий, Upper и Lower, можно назначить независимый патч. Путем наложения двух патчей можно создавать мощные звуковые структуры, недоступные в рамках классического PCM-синтеза.

Основным способом создания звука в JUPITER-80 является редакция патча с помощью изменения характеристик составляющих его тембров.

### Понятие пресета (Registration)

Совокупность звуков, назначенных на партии Upper, Lower, Solo и Percussion совместно с общими установками JUPITER-80 можно сохранить в "пресет".

Пресет можно загрузить в любой момент, что позволяет изменить звуки для новой пьесы в процессе ее исполнения или оперативно произвести установки, требующиеся в конкретной ситуации.

## Тембры

"Тембр" является самой мелкой единицей звука в рамках JUPITER-80.

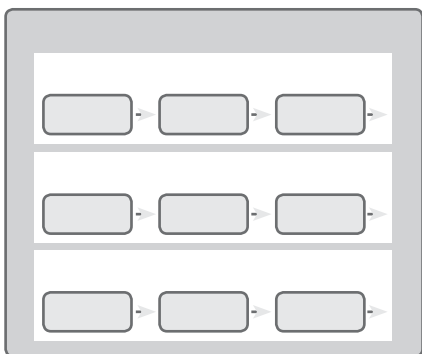
Доступно 4 типа тембров, указанных ниже. Эти тембры сохраняются в составе патчей и пресетов.



Это — акустические тембры SuperNATURAL. Большинство из них использует технологию Behavior Modeling Technology.

На экране Live Set Tone Modify можно редактировать различные параметры каждого из тембров.

Эти тембры можно назначить на патч (партии Upper, Lower), на партию Solo или на партию Percussion.



Это — синтезаторные тембры SuperNATURAL.

С их помощью можно создавать оригинальные звуки, как в классическом аналоговом синтезаторе.

Звук тембра определяется тремя синтезаторами (тонами), каждый из которых содержит секции генератора (OSC), фильтра (FILTER) и усилителя (AMP).

Генератор (OSC) может производить волновые формы стандартного аналогового синтезатора или использовать волновые формы PCM.

Доступно сохранение до 2048 отредактированных тембров.

Эти тембры можно назначить на патч (партии Upper, Lower), на партию Solo или на партию Percussion.

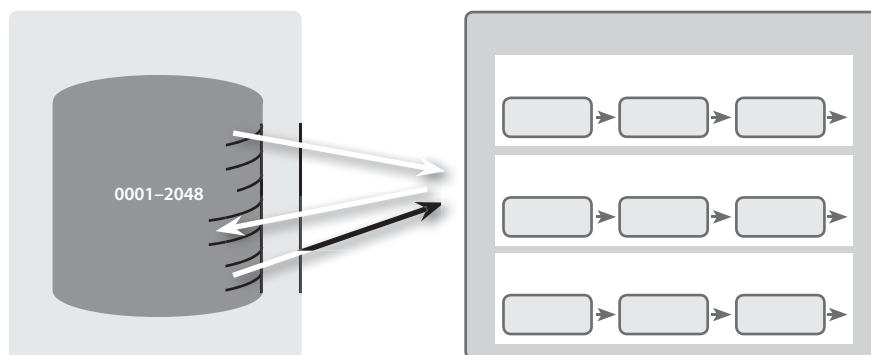


Эти тембры содержат звуки перкуSSIONных/ударных инструментов или спецэффекты.

Звук воспроизводимого перкуSSIONного/ударного инструмента зависит от нажатой клавиши (номера ноты).

Эти тембры можно назначить только на партию Percussion.

Можно сохранить до 2048 отредактированных синтезаторных тембров SuperNATURAL, а потом при необходимости загрузить.



\* Результат редакции параметров тембров SuperNATURAL Acoustic Tone, Manual Percussion и Drums/SFX можно сохранить в пресет или в патч.

## Тембры SuperNATURAL

Благодаря эксклюзивной технологии Behavior Modeling Technology от Roland, тембры SuperNATURAL позволяют получить максимально достоверное звучание, недоступное в предыдущих поколениях синтезаторов.

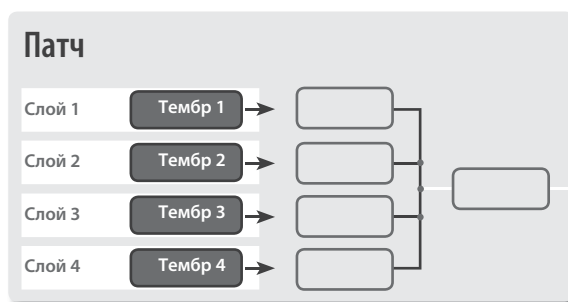


## Behavior Modeling Technology

Кроме физического моделирования инструментов, компания Roland разработала технологию моделирования их уникального "поведения" в зависимости от стиля и техники игры, что позволило максимально усилить экспрессивность звучания и расширить возможности управления звуком в реальном времени.

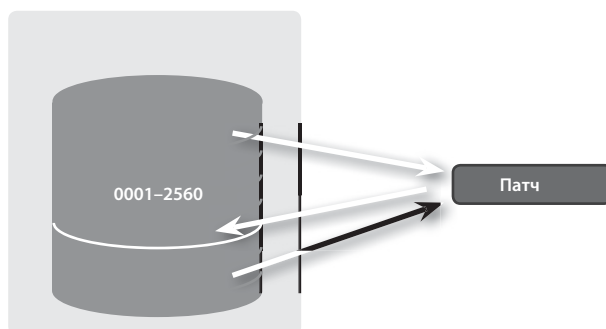
## Патчи

Патч состоит из назначенных на 4 слоя тембров, установок 4 процессоров MFX и установок одного ревербератора.



На каждую из партий, Upper и Lower, можно назначить свой патч.

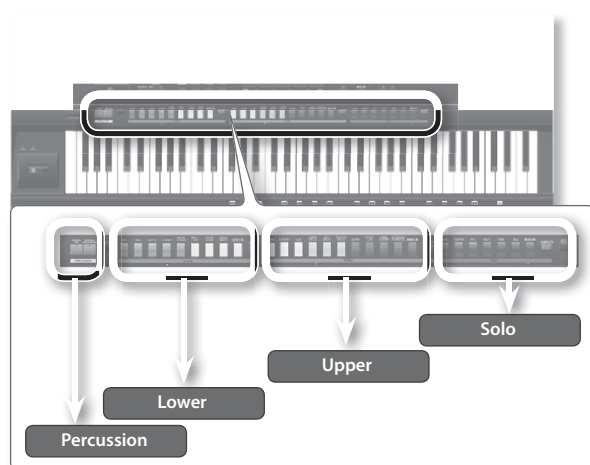
Можно сохранить до 2560 отредактированных патчей и потом загружать их по необходимости.



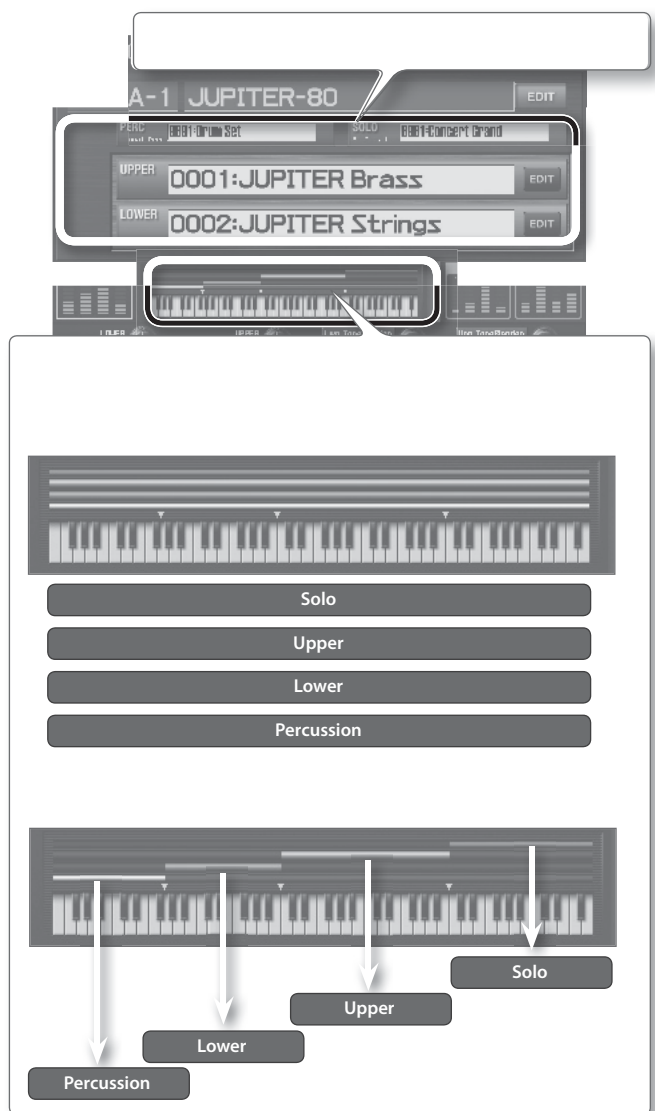
Изменения параметров патча при их редакции являются относительными, они увеличивают или уменьшают значения заложенных в тембры параметров; сами тембры при этом не изменяются. Следовательно, при использовании этих же тембров в других патчах, результаты редакции одного патча не будут воздействовать на остальные патчи.

## Партии

JUPITER-80 имеет 4 партии: Solo, Upper, Lower и Percussion. На каждую из них можно назначить тембр или патч и играть им.



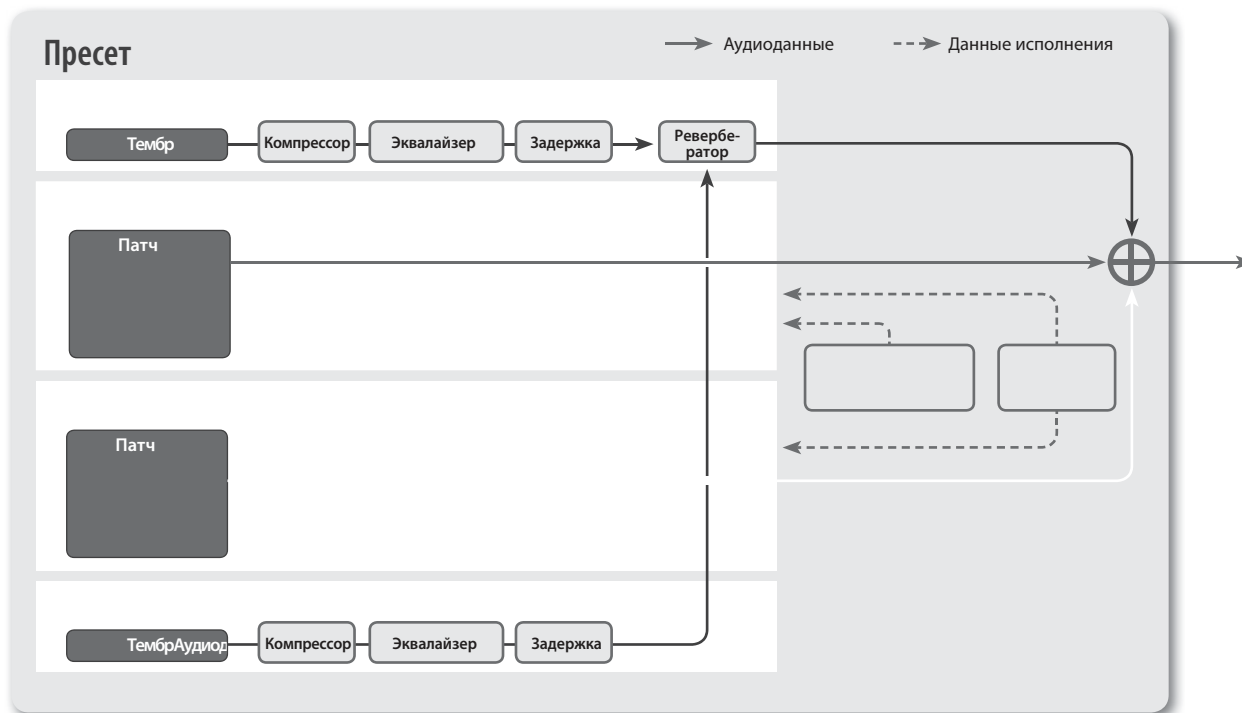
Для воспроизведения партий можно использовать всю клавиатуру или с помощью функции Split разделить клавиатуру на зоны и на каждую из них назначить свою партию.



## Пресеты

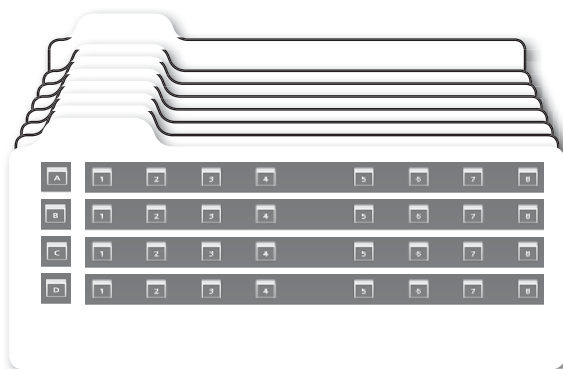
Пресет состоит из 4 партий: Solo, Upper, Lower и Percussion.

В пресете хранятся установки звуков, назначенных на каждую из партий, а также установки партий Solo и Percussion. Переключая пресеты, можно изменять все эти установки моментально (за исключением системных параметров).

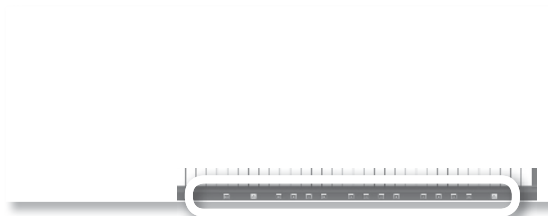


## Структура пресетов

Пресеты организованы в "банки", по 8 пресетов в каждом. В свою очередь, эти банки сгруппированы в "наборы", по 4 банка в каждом. В общей сложности доступно 8 наборов;  $8 \text{ пресетов} \times 4 \text{ банка} \times 8 \text{ наборов} = 256 \text{ пресетов}$ .

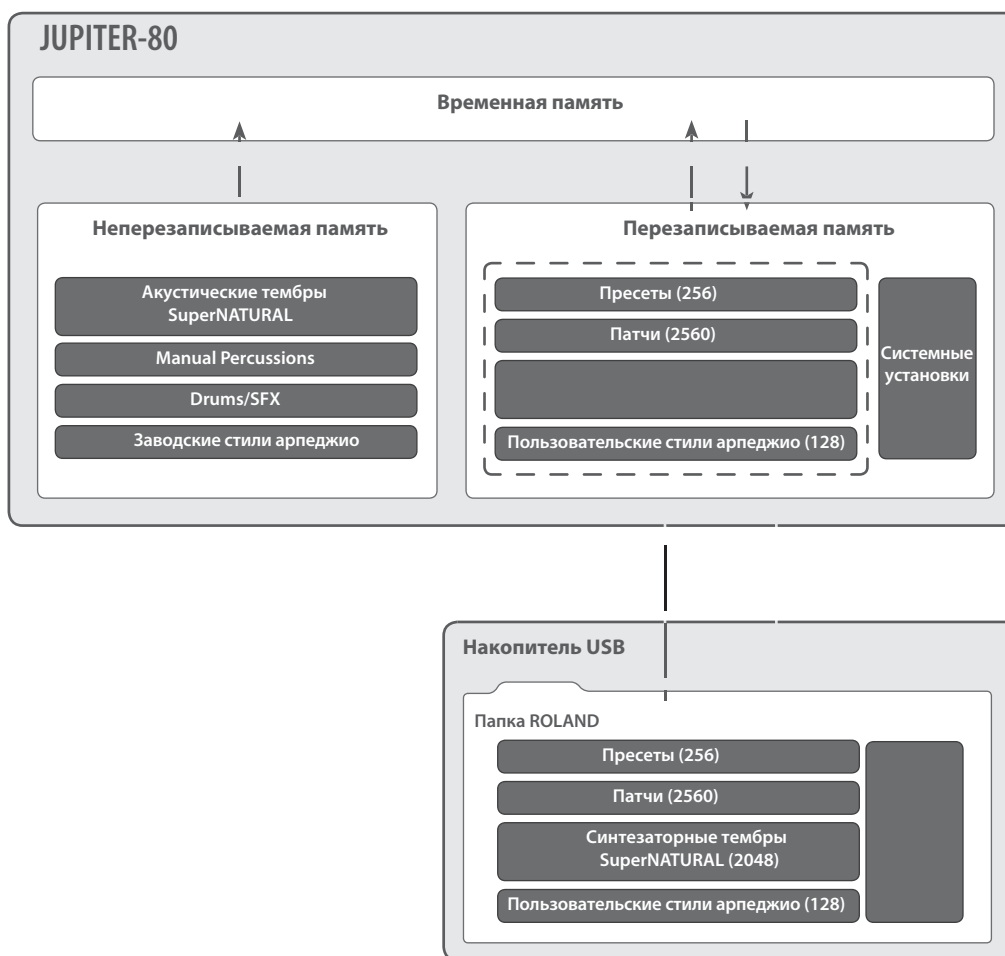


Сохраненные в пресете звуки и установки можно загрузить, нажав на соответствующую кнопку.



## Структура памяти

Секция инструмента, в которой хранятся звуки и различные установки, называется "память". Память подразделяется на 3 области: временную память, перезаписываемую память и неперезаписываемую память.



### Оперативная (временная) память

В эту область загружаются данные выбранного звука. При игре на клавиатуре характер звука определяется установками оперативной памяти. В процессе редакции звуков все изменения происходят в оперативной памяти.

Хранящиеся в этой области установки являются временными. Они теряются после выключения питания инструмента или при загрузке другого звука/установок. Чтобы не потерять результаты редактирования, установки оперативной памяти необходимо сохранить в перезаписываемую память.

\* При импорте SMF (стандартного MIDI-файла) в качестве пользовательского стиля арпеджио данные загружаются непосредственно в перезаписываемую память в обход данной области.

### Перезаписываемая память

В эту область сохраняются пресеты, патчи, синтезаторные тембры SuperNATURAL, пользовательские стили арпеджио и системные установки.

### Неперезаписываемая память

В этой области хранятся акустические тембры SuperNATURAL, тембры Manual Percussion, Drums/SFX и заводские стили арпеджио. Эти данные непосредственно изменить невозможно. Однако, результаты редакции можно сохранить в пресет или в патч.

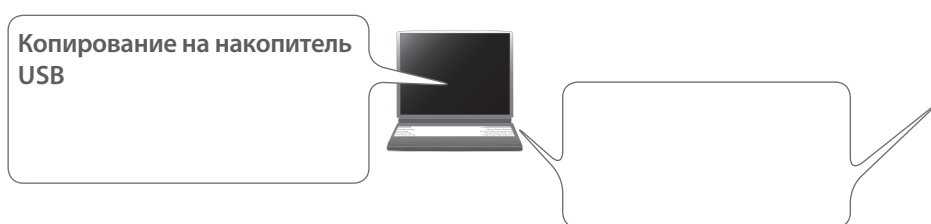
### Накопитель USB

Хранящиеся в перезаписываемой памяти данные можно сохранить в качестве архива на накопитель USB.

На накопителе USB может содержаться только один архив данных.

## Плеер/рекордер пьес

Плеер пьес предназначен для воспроизведения аудиофайлов (WAV, MP3, AIFF) с накопителя USB.



Также доступна запись исполнения на JUPITER-80 и сохранение его на накопитель USB в формате файла WAV.

\* Используйте накопители USB, поставляемые Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.

## Форматы 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, 48, 96 кГц
Разрешение	8, 16, 24 бит

\* Имя папки или файла должно содержать только однобайтные алфавитно-цифровые символы.

## Форматы записываемых аудиофайлов

### WAV

Частота дискретизации	44.1 кГц
Разрешение	16 бит

## Структура данных на накопителе USB

На накопителе USB могут содержаться аудиофайлы, MIDI-файлы, импортируемые в качестве стилей арпеджио, и архив данных внутренней памяти JUPITER-80.

Скопируйте аудиофайлы (WAV, MP3, AIFF) в корневую директорию (верхний уровень) накопителя USB или создайте новую папку на накопителе USB и скопируйте аудиофайлы в нее.

- Имя папки или файла должно содержать только однобайтные алфавитно-цифровые символы.
- В одной папке должно содержаться не более 200 файлов.

---

# Описание панелей

---

## Верхняя панель

### 1. Разъем USB MEMORY

Служит для подключения опционального накопителя USB.

### 2. Регулятор [VOLUME]

Определяет громкость выходного сигнала на разъемах MAIN OUT и PHONES.

### 3. Секция D BEAM

#### Контроллер D Beam

Перемещая руку над контроллером D Beam, можно управлять различными звуковыми эффектами.

#### Кнопка [PITCH]

Если включить эту кнопку, контроллер D Beam будет управлять высотой звука.

#### Кнопка [VOLUME]

Если включить эту кнопку, контроллер D Beam будет управлять громкостью.

#### Кнопка [ASSIGNABLE]

Если включить эту кнопку, контроллер D Beam будет управлять назначенной на него функцией.

### 4. Секция CONTROL

#### Кнопка [HOLD]

Включает/выключает функцию Hold арпеджиатора.

#### Кнопка ARPEGGIO [LOWER ON/OFF]

Если включить эту кнопку, арпеджиатор будет назначен на партию Lower.

#### ARPEGGIO [UPPER ON/OFF]

Если включить эту кнопку, арпеджиатор будет назначен на партию Upper.

#### Кнопка [TEMPO]

Открывает экран установки темпа.

#### Кнопка [VISUAL CONTROL]

Включает/выключает функцию MIDI Visual Control. Если включить эту кнопку, откроется экран установок.

#### Кнопка [HARMONY INTELLIGENCE]

Включает/выключает функцию Harmony Intelligence.



**Кнопка [TRANSPOSE]**

Если удерживать кнопку [TRANSPOSE], кнопками [-]/[+] можно транспонировать клавиатуру с шагом в полутон.

**Кнопка OCTAVE [DOWN]**

Транспонирует строй вниз с шагом в октаву.

**Кнопка OCTAVE [UP]**

Транспонирует строй вверх с шагом в октаву.

## 5. Секция PART BALANCE

**Слайдеры [LEVEL]**

Регулируют громкость партии или громкость слоя в патче. Для SuperNATURAL Synth Tone устанавливают усиление (уровень AMP) тона.

**Кнопка PART [PERC]**

Включает/выключает партию Percussion, слой 1 патча или тон 1 для SuperNATURAL Synth Tone.

**Кнопка PART [LOWER]**

Включает/выключает партию Lower, слой 2 патча или тон 2 для SuperNATURAL Synth Tone.

**Кнопка PART [UPPER]**

Включает/выключает партию Upper, слой 3 патча или тон 3 для SuperNATURAL Synth Tone.

**Кнопка PART [SOLO]**

Включает/выключает партию Solo или слой 4 патча.

## 6. Дисплей

**Сенсорный экран**

Отображает различную информацию и позволяет управлять параметрами с помощью прикосновений к экрану.

**Кнопка [MENU]**

Открывает экран MENU.

**Регуляторы [E1] — [E4]**

Изменяют значения параметров, отображающихся на дисплее.

**Кнопка [SHIFT]**

Используется в комбинации с другими кнопками для выполнения различных операций.

## 7. Секция VALUE

**Кнопки [DEC]/[INC]**

Служат для изменения значений. Чтобы смена значений происходила быстрее, удерживая одну кнопку, нажмите другую. Этого также можно добиться, если удерживая кнопку [SHIFT], нажать любую из этих кнопок.

**Кнопки [▲]/[▼]/[◀]/[▶]**

Служат для перемещения курсора по экрану.

**Колесо**

Служит для изменения значений. Чтобы смена значений происходила быстрее, вращайте колесо, удерживая кнопку [SHIFT].

**Кнопка [EXIT]**

Открывает предыдущий экран или закрывает открытое окно. На некоторых экранах отменяет выполнение операции.

**Кнопка [ENTER]**

Служит для подтверждения введенного значения или выполнения операции, а также выводит на экран списки патчей или тембров.

## 8. Кнопка REVERB [ON/OFF]

Одновременно включает/выключает ревербератор патча и ревербератор партий Solo и Percussion.

## 9. Секция SONG PLAYER/RECORDER

### Кнопка [SONG]

Открывает экран Song.

### Кнопка [REC]

Включает режим готовности к записи. Для запуска записи нажмите кнопку [ ? ].

### Кнопка [ ]

Осуществляет переход в начало аудиофайла.

### Кнопка [ ]

При нажатой кнопке происходит перемотка аудиофайла назад.

### Кнопка [ ]

При нажатой кнопке происходит перемотка аудиофайла вперед.

### Кнопка [ ]

Останавливает воспроизведение или запись.

### Кнопка [ ]

Запускает воспроизведение аудиофайла.

## 10. Секция ROTARY SOUND

### Кнопка ROTARY SOUND [ON/OFF]

Включает/выключает эффект Rotary, назначенный на MFX патча.

### Кнопка ROTARY SOUND [SLOW/FAST]

Переключает частоту вращения динамиков эффекта Rotary между медленной и быстрой.

## 11. Секция выбора звуков

### Кнопка PERCUSSION

Выбирает тембр для партии Percussion.

### Кнопка Live Set LOWER

Выбирает патч для партии Lower.

### Кнопка Live Set UPPER

Выбирает патч для партии Upper.

### Кнопка SOLO

Выбирает тембр для партии Solo.

### Кнопка LOWER [ALTERNATE]

### Кнопка UPPER [ALTERNATE]

### Кнопка SOLO [ALTERNATE]

Загружают вариации тембров, сходные по звучанию с тембрами, выбранными для партий.

### Кнопка [SPLIT]

Включает режим разделения клавиатуры. Клавиши левее точки раздела (Lower Split Point) будут воспроизводить только звуки партий Lower и Percussion.

### Кнопка [SOLO SPLIT]

Включает режим разделения клавиатуры. Клавиши правее точки раздела (Solo Split Point) будут воспроизводить только звуки партии Solo.

## 12. Секция Controller

### Кнопки [S1], [S2]

Выполняют назначенные на них функции.

### Джойстик

Управляет высотой звука, вибрато и т.д.

## 13. Секция пресетов

### Кнопка [WRITE]

Открывает экран Registration Write.

### Кнопка [PREV]

Загружает пресет или набор пресетов с номером на единицу меньшим текущего.

### Кнопки Registration Bank ([A] — [D])

Служат для выбора банка пресетов.

### Кнопки Registration ([1] — [8])

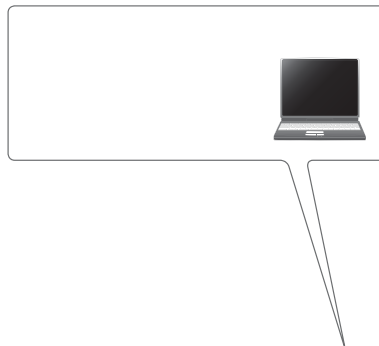
Служат для выбора пресета.

### Кнопка [NEXT]

Загружает пресет или набор пресетов с номером на единицу большим текущего.

---

## Тыльная панель



))

*Примечание: во избежание повреждения динамиков и других устройств всегда устанавливайте громкость в минимум и отключайте питание оборудования перед его коммутацией.*

### Кнопка [POWER]

Включает/выключает питание инструмента.

### Разъем AC IN

Служит для подключения прилагаемого сетевого шнура.

## Разъем USB COMPUTER

Служит для подключения JUPITER-80 к компьютеру кабелем USB.

## Разъемы MIDI

Служат для подключения внешних MIDI-устройств.

## Разъем DIGITAL AUDIO OUT (COAXIAL)

Служит для подключения мониторов или других устройств, оборудованных цифровым входом. Аудиосигнал на этих разъемах аналогичен сигналу на выходах MAIN OUT.

## Разъемы FOOT PEDAL

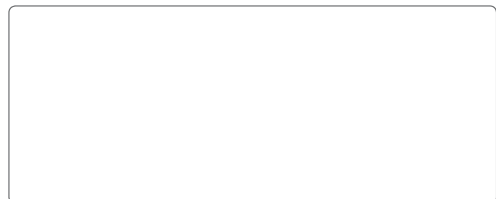
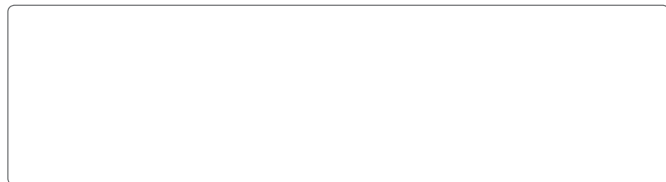
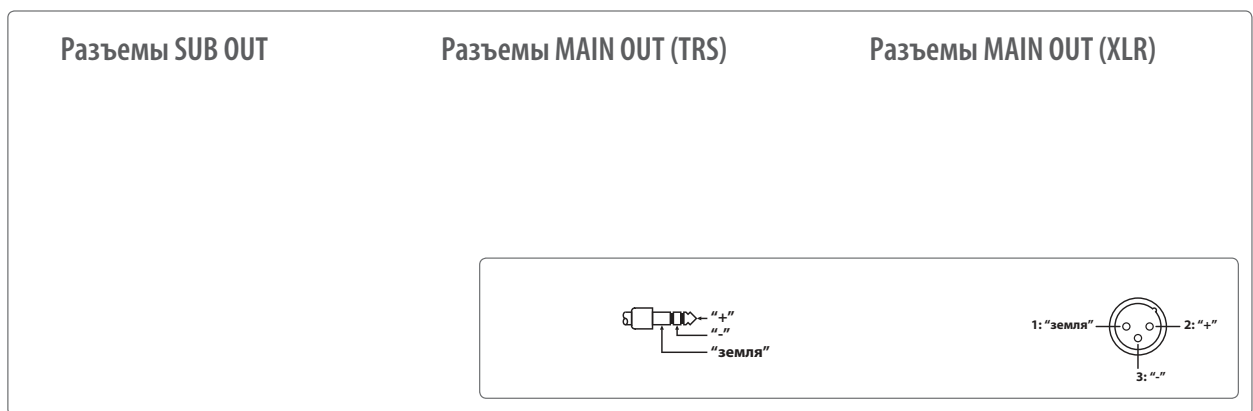
### Разъем Hold

Служит для подключения опциональной педали серии DP, чтобы управлять с ее помощью функцией Hold.

### Разъемы CTRL 1, CTRL 2

Служит для подключения опциональной педали экспрессии (EV-5), чтобы управлять с ее помощью различными функциями.

\* Используйте только опциональную педаль экспрессии EV-5. Если подключить педаль экспрессии другого типа, можно повредить инструмент.



## Разъемы SUB OUT

Служат для подключения мониторов или звуковой системы, на которую можно вывести только сигналы реверберации. Конфигурирование разъемов SUB OUT производится с помощью системного параметра Output Assign.

\* Регулятор [VOLUME] верхней панели на сигнал с данных разъемов воздействия не оказывает.

## Разъемы MAIN OUT (TRS)

Служат для подключения звуковой системы. Для работы с моносигналами используйте разъем L/MONO.

## Разъемы MAIN OUT (XLR)

Это — симметричные аудиовыходы, предназначенные для подачи сигнала на микшер.

Данный инструмент оборудован симметричными разъемами XLR и TRS, распайка которых приведена на рисунке выше. Осуществляйте коммутацию согласно схемам распайки внешнего оборудования.

## Разъем AUDIO IN (STEREO)

Служит для подключения аудиоплеера или другого источника аудиосигнала. Для коммутации требуется разъем формата стерео миниджек.

Входной уровень устанавливается регулятором [LEVEL], расположенным слева от разъема.

## Разъем PHONES

Служит для подключения опциональных наушников.

---

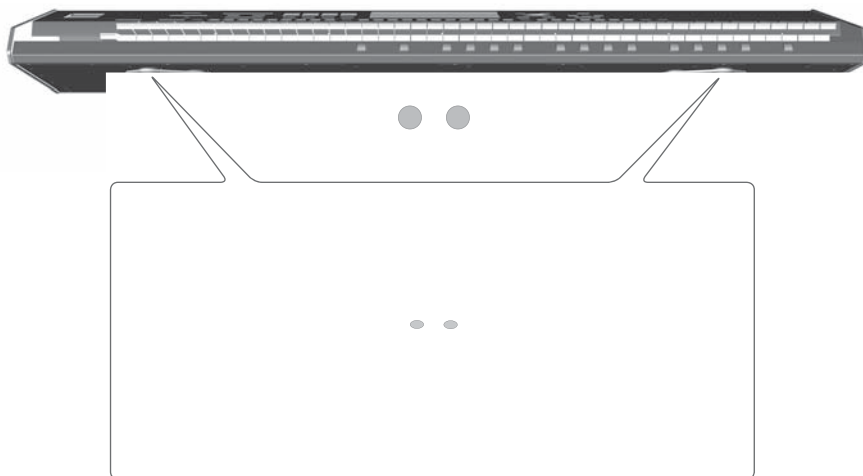
# Установка инструмента на стойку

В процессе установки будьте осторожны, не прищемите пальцы.

Для совместной работы с JUPITER-80 предусмотрены стойки Roland KS-J8, KS-G8 или KS-18Z.

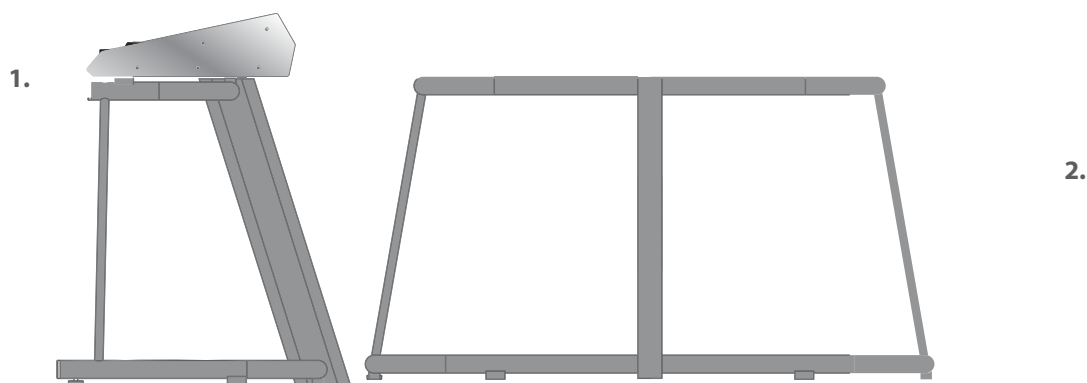
Устанавливайте инструмент на стойку, как указано ниже.

## KS-J8



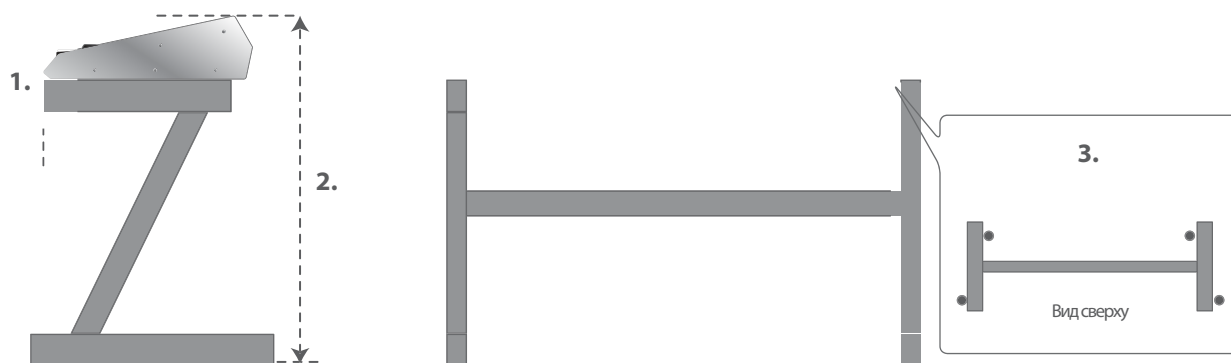
Поместите передние резиновые ножки инструмента (находящиеся под клавишами) в соответствующие отверстия, как показано на рисунке.

## KS-G8



1. Совместите лицевые части JUPITER-80 и стойки.
2. Установите JUPITER-80 таким образом, чтобы его резиновые ножки находились с внутренней стороны стойки.

## KS-18Z



1. Совместите лицевые части JUPITER-80 и стойки.
2. Отрегулируйте высоту стойки таким образом, чтобы общая высота конструкции не превышала 1 м.
3. Отрегулируйте ширину стойки таким образом, чтобы резиновые ножки JUPITER-80 плотно “обхватили” стойку.

---

## Включение/отключение питания

\* По окончании коммутации включайте питание различных устройств в описанном ниже порядке. Нарушение порядка включения устройств может привести к повреждениям динамиков и другой аппаратуры.

---

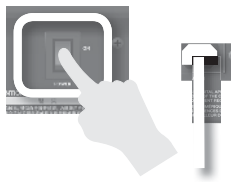
## Включение питания

\* Перед включением питания всегда устанавливайте в минимум уровень громкости. Однако, даже в этом случае при включении питания может быть слышен некоторый призыв, что не является признаком неисправности.

1. Установите в минимум громкость JUPITER-80 и звуковой системы.



2. На тыльной панели JUPITER-80 включите кнопку [POWER].



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

3. Включите питание звуковой системы.
4. Регулятором [VOLUME] установите необходимую громкость.



---

## Выключение питания

1. Установите в минимум громкость JUPITER-80 и звуковой системы.
2. Выключите питание звуковой системы.
3. Выключите питание JUPITER-80 кнопкой [POWER].

*Примечание:* чтобы отключить питание полностью, сначала выключите его кнопкой [POWER], а затем отсоедините сетевой шнур от розетки.

---

## Общие принципы работы

Ниже описаны принципы управления JUPITER-80.

---

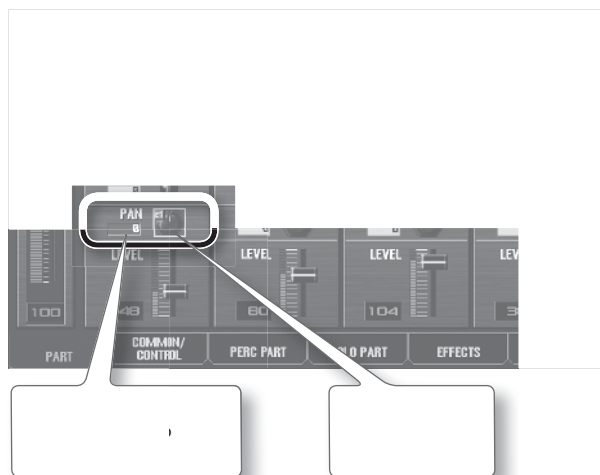
### Перемещение курсора

На одном экране или окне может содержаться несколько элементов (параметров), которые можно выбирать и редактировать. Чтобы изменить значение параметра требуется установить курсор в поле этого значения.

Значение выбранного параметра подсвечивается синим цветом, а слайдер или регулятор выделяется зеленой рамкой.

### Сенсорная панель

Чтобы установить курсор, просто коснитесь значения параметра, слайдера или регулятора на экране.



## Кнопки курсора



Перемещение курсора осуществляется с помощью нажатий на соответствующие кнопки курсора. Если удерживать кнопку курсора нажатой, перемещение курсора будет продолжаться.

Если удерживать нажатой кнопку курсора выбранного направления и затем нажать кнопку курсора противоположного направления, перемещение курсора ускорится.

---

## Редакция значений

Для редакции значений, выделенных курсором, используются следующие контроллеры.

- Колесо
- Кнопки [DEC]/[INC]
- Сенсорная панель

### Колесо



При вращении колеса вправо значение увеличивается, влево — уменьшается.

Если при вращении колеса удерживать кнопку [SHIFT], скорость изменения значения увеличится.

### Кнопки [DEC]/[INC]



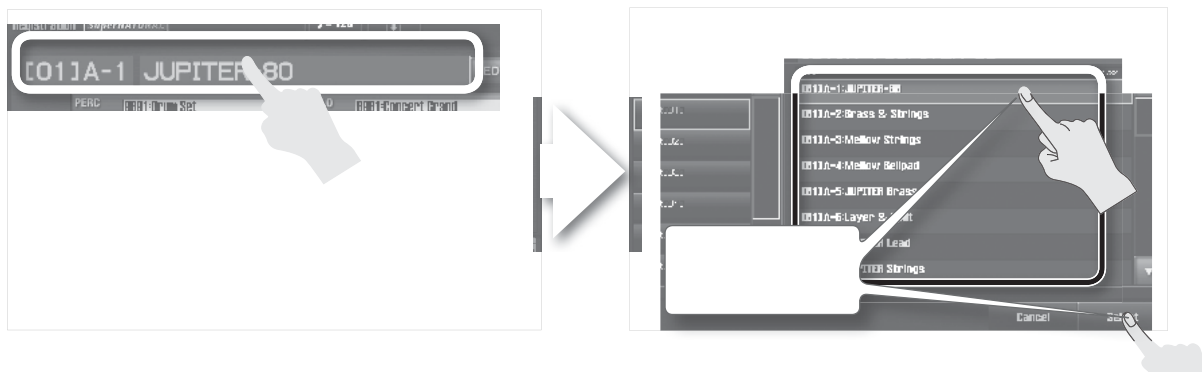
При нажатии на кнопку [INC] значение увеличивается, на кнопку [DEC] — уменьшается.

- При удержании кнопки значение будет изменяться непрерывно.
- Чтобы значение увеличивалось быстрее, удерживая кнопку [INC], нажмите кнопку [DEC]. Соответственно, чтобы значение быстрее уменьшалось, удерживая кнопку [DEC], нажмите кнопку [INC].
- Если нажимать кнопку [INC] или [DEC], удерживая кнопку [SHIFT], скорость изменения значения увеличится.



## Сенсорная панель

Если коснуться выделенного курсором поля, откроется список доступных установок для данного элемента.



\* Того же эффекта можно добиться, если нажать на кнопку [ENTER].



Если выделен (имеет зеленую рамку) экранный регулятор или слайдер, изменять его значение можно, перемещая палец по экрану вверх/вниз/влево/вправо. При перемещении пальца вверх или вправо значение увеличивается, вниз или влево — уменьшается.



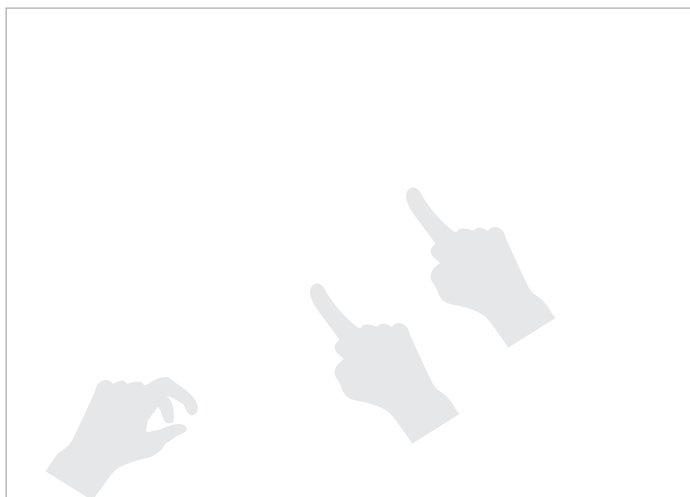
## Регуляторы [E1] — [E4]

Когда в нижней части экрана отображаются иконки регуляторов, регуляторами [E1] — [E4] можно изменять значения параметров, соответствующих этим экранным регуляторам.

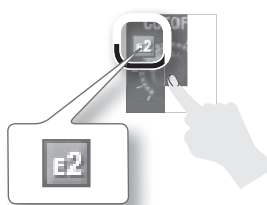


\* На регуляторы [E1] — [E4] можно назначить различные функции исполнения. Эти установки определяются на экране *Registration Common/Control*.

Если повернуть регулятор [E1] — [E4], коснувшись выделенного экранного регулятора или слайдера, соответствующий параметр будет назначен на регулятор, который был повернут. После этого можно будет редактировать значение выбранным регулятором [E1] — [E4].



Назначенные на регуляторы [E1] — [E4] параметры обозначаются иконками E1 — E4.









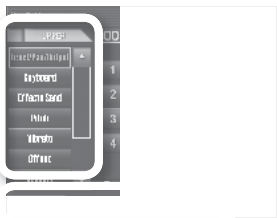
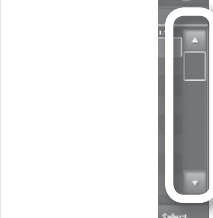


Эта операция доступна на следующих экранах.

- Registration Part
- Registration Effects Routing
- Live Set Effects Routing
- Synth Tone Edit

## Принципы работы с сенсорной панелью

Дисплей JUPITER-80 является сенсорным, что позволяет выполнять различные операции путем непосредственного прикосновения к нему. Ниже описаны принципы работы с сенсорной панелью.

Индикация на экране (операция)		Описание
Edit		Открывает экран редакции пресета или патча.
Return		Открывает предыдущий экран (аналогично нажатию на кнопку [EXIT]).
Top		Открывает экран Registration.

Save		Сохраняет пресет.
		Сохраняет патч.
		Сохраняет тембр.
		Сохраняет системные установки.
Tempo		Открывает экран установки темпа
Utility		Открывает контекстное меню соответствующего экрана.
Ярлыки		Переключают экраны редакции.
Полоса/кнопки прокрутки		Осуществляют прокрутку экранных списков. Нажимая на верхнюю или нижнюю кнопку прокрутки, можно перемещать список построчно.
Cancel/Select		<Cancel> отменяет текущий выбор и открывает предыдущий экран. <Select> подтверждает текущий выбор (аналогично нажатию на кнопку [ENTER]).
Search		Если коснуться этой иконки, когда открыт какой-либо список (например, тембров), откроется окно клавиатуры. В нем можно ввести ключевое слово для уменьшения количества отображаемых элементов списка.

## Операции с кнопкой [SHIFT]

Если удерживая кнопку [SHIFT] нажать другую кнопку, можно отредактировать установки нажатой кнопки или перейти на соответствующий экран (“горячая клавиша”).



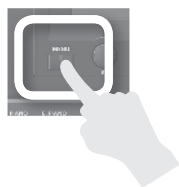
Горячая клавиша	Описание
[SHIFT] + [ASSIGNABLE]	Открывает экран D Beam Assign.
[SHIFT] + [S1] (or [S2])	Открывает экран Switch S1 Assign (или Switch S2 Assign).
[SHIFT] + [HOLD]	
[SHIFT] + ARPEGGIO LOWER [ON/OFF]	Открывает экран установок арпеджиатора.
[SHIFT] + ARPEGGIO UPPER [ON/OFF]	
[SHIFT] + [HARMONY INTELLIGENCE]	Открывает экран установок Harmony Type.
[SHIFT] + [SPLIT]	Открывает экран установок Lower Split Point.
[SHIFT] + [SOLO SPLIT]	Открывает экран установок Solo Split Point.
[SHIFT] + LOWER [BASS]	Открывает экран Synth Tone Edit для слоя 1 патча, назначенного на партию Lower.
[SHIFT] + LOWER [PAD]	Открывает экран Synth Tone Edit для слоя 2 патча, назначенного на партию Lower.
[SHIFT] + LOWER [CHOIR]	Открывает экран Synth Tone Edit для слоя 3 патча, назначенного на партию Lower.
[SHIFT] + LOWER [STRINGS]	Открывает экран Synth Tone Edit для слоя 4 патча, назначенного на партию Lower.
[SHIFT] + LOWER [SYNTH BRASS]	Открывает экран Live Set Common для партии Lower.
[SHIFT] + LOWER [WOOD WINDS]	Открывает экран Live Set Layer для партии Lower.
[SHIFT] + LOWER [OTHER]	Открывает экран Live Set Effects Routing для партии Lower.
[SHIFT] + UPPER [PIANO]	Открывает экран Synth Tone Edit для слоя 1 патча, назначенного на партию Upper.
[SHIFT] + UPPER [E. PIANO]	Открывает экран Synth Tone Edit для слоя 2 патча, назначенного на партию Upper.
[SHIFT] + UPPER [CLAV]	Открывает экран Synth Tone Edit для слоя 3 патча, назначенного на партию Upper.
[SHIFT] + UPPER [COMBO ORGAN]	Открывает экран Synth Tone Edit для слоя 4 патча, назначенного на партию Upper.
[SHIFT] + UPPER [VIBES/MARIMBA]	Открывает экран Live Set Common для партии Upper.
[SHIFT] + UPPER [ACCORDION/HARMONICA]	Открывает экран Live Set Layer для партии Upper.
[SHIFT] + UPPER [OTHER]	Открывает экран Live Set Effects Routing для партии Upper.
[SHIFT] + [PREV]	Загружает набор пресетов с номером на единицу меньшим текущего.
[SHIFT] + [NEXT]	Загружает набор пресетов с номером на единицу большим текущего.
[SHIFT] + вращение регуляторов [E1] — [E4]	Открывает экран Tone Blender. * Эта функция доступна на экранах Registration и Live Set и требует назначения Tone Blender (CC79) на одну из установок Knob E1 Assign — Knob E4 Assign (экран Registration Common/Control).

Если редактировать значение параметра, удерживая кнопку [SHIFT], скорость изменения значения увеличится.

---

## Операции с кнопкой [MENU]

Если нажать кнопку [MENU], откроется экран меню.



Касаясь соответствующих экранных иконок, выберите необходимое меню.



Меню	Описание
System	Общие установки JUPITER-80.
Regist Button Lock	Блокировка кнопок пресетов.
Regist Set Exchange	Обмен местами наборов пресетов.
Backup	Архивирование установок JUPITER-80 на накопитель USB.
Restore	Загрузка установок JUPITER-80 с накопителя USB.
Format USB Memory	Форматирование накопителя USB, подключенного к порту USB MEMORY.
Touch Screen Calibration	Калибровка сенсорной панели.
Factory Reset	Восстановление заводских установок JUPITER-80.

\* Иконку на экране меню также можно выбрать колесом или кнопками курсора, для подтверждения выбора нажмите кнопку [ENTER].

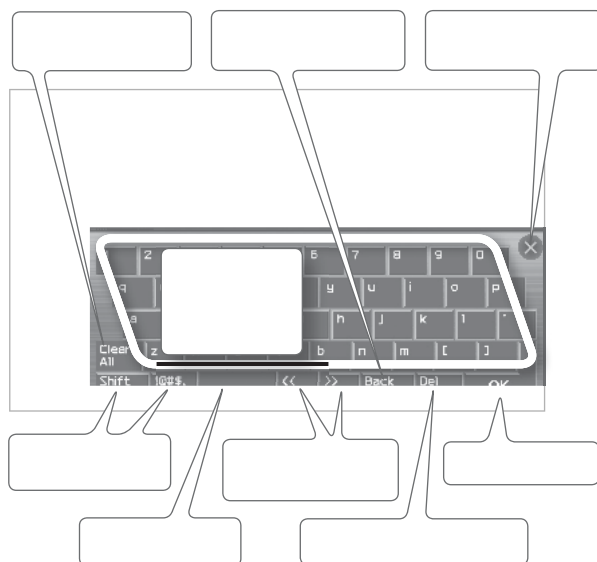
---

## Переименование

JUPITER-80 позволяет задавать имя следующим объектам.

- Пресетам
- Патчам
- Синтезаторным тембрам SuperNATURAL
- Пользовательским стилям арпеджио
- Пьесам

Независимо от объекта переименования, процедура одинакова.



Clear All	Удаление всех введенных символов.
Back Space	Удаление символа слева от курсора.
X	Отмена результата ввода и закрытие экрана.
Keyboard	Клавиатура для выбора символов.
Shift / !@#\$.	Выбор типа символов.
<< / >>	Перемещение курсора (позиции вводимого символа).
OK	Подтверждение результата ввода и закрытие экрана.
Space	Вставка пробела.
Del	Удаление символа справа от курсора.

\* Также можно перемещать курсор соответствующими кнопками, а колесом или кнопками [DEC]/[INC] выбирать вводимый символ.

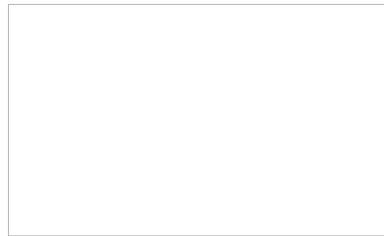
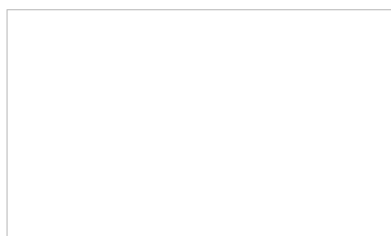
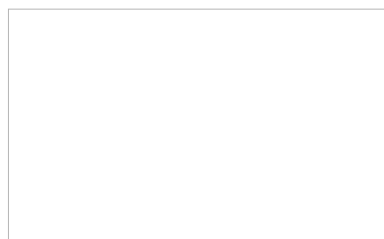
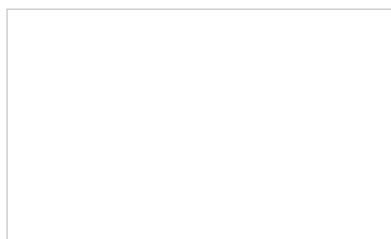
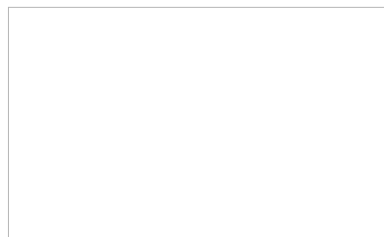
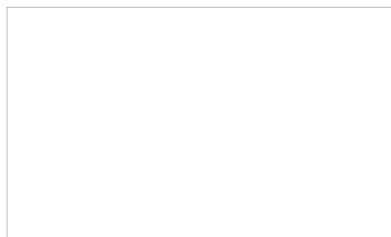
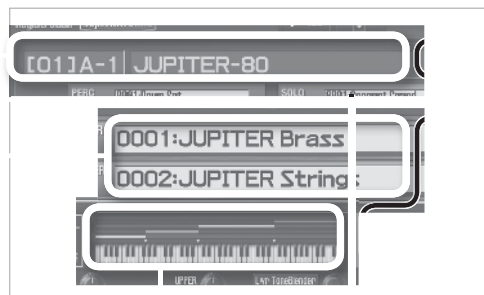
## Переключение экранов

В рамках JUPITER-80 переключение между экранами осуществляется с помощью прикосновения к определенным областям экрана или кнопкам, как показано на рисунках ниже.

В данном руководстве приведены примеры экранов дисплея. Однако, в конкретный инструмент может быть установлена новая версия операционной системы (например, включающая в себя более новые звуки). В связи с этим информация на дисплее может не всегда совпадать с той, которая представлена в данном руководстве.

## Экран Registration

Это — основной экран, который открывается после включения питания. На нем отображаются имя текущего пресета и тембра, громкость партии, а также состояние режима Split.

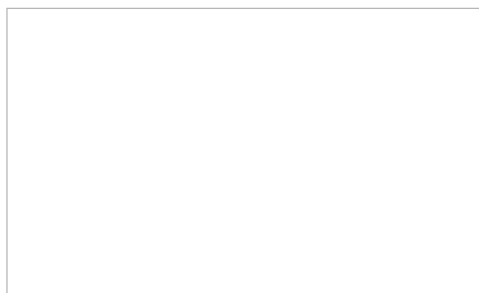
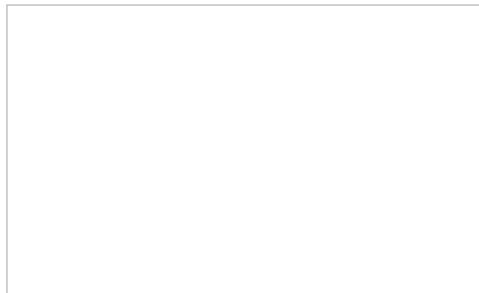
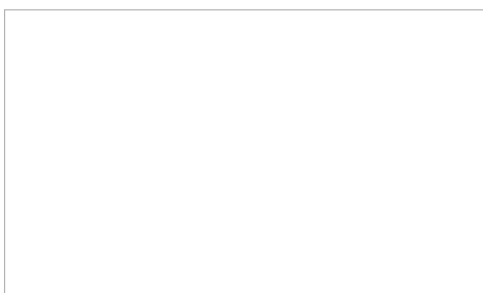
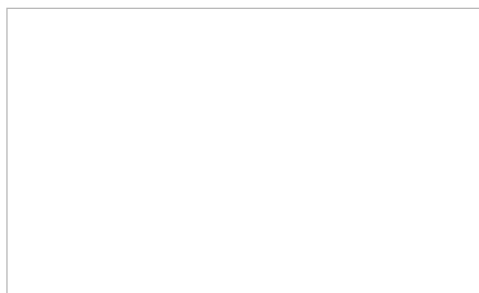
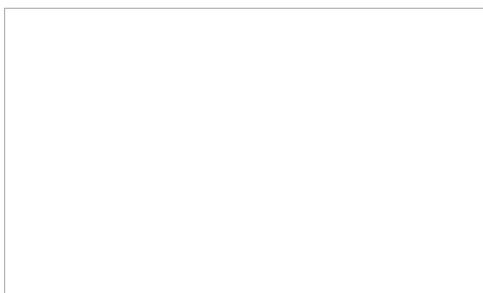
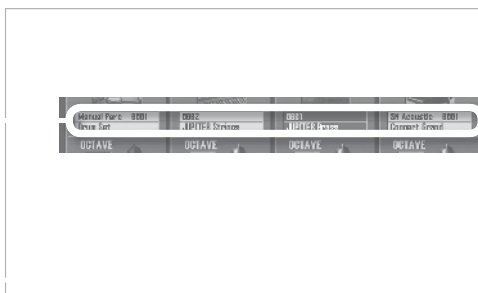


2. Экран Live Set List служит для выбора пресетов партий Upper и Lower.
3. Экран Tone List служит для выбора тембра партии Solo.
4. Экран Tone List служит для выбора тембра партии Percussion.
5. Экран Live Set. Здесь отображаются имена и громкости тембров, назначенных на каждый из слоев патча.
6. Экран Registration List служит для выбора пресета из списка.
7. Экран Registration Part. Здесь отображаются громкость пресета и установки, такие как громкость и панорама каждой из партий.

---

## Экран Registration Part

Здесь отображаются громкость пресета и установки, такие как громкость и панорама каждой из партий.



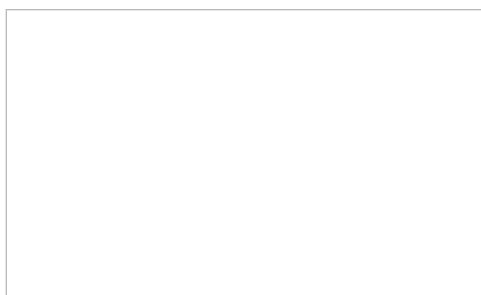
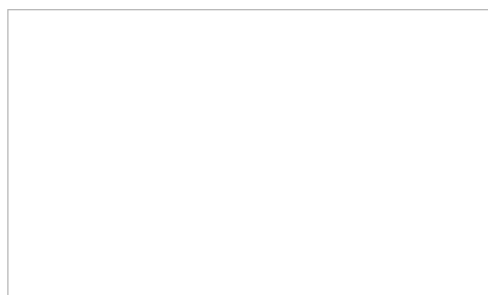
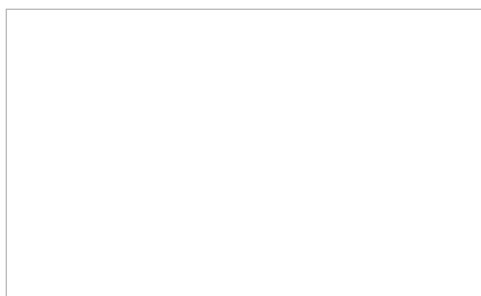
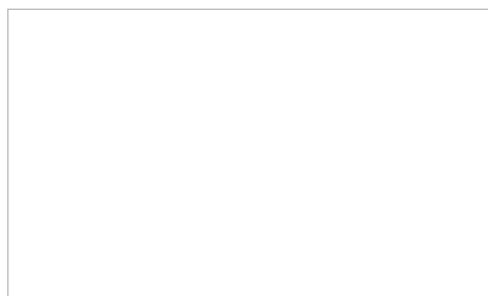
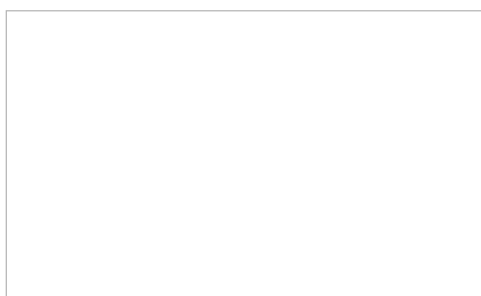
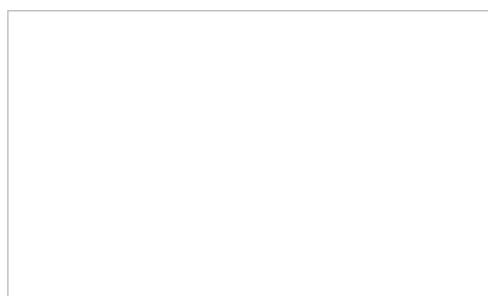
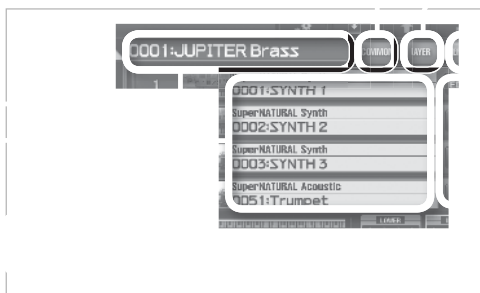
8. Экран Registration PERC Part служит для редакции установок партии Percussion.
9. Экран Registration SOLO Part служит для редакции установок партии Solo.
10. Экран Registration Common/Control служит для редакции общих установок пресета.
11. Экран Registration Effects Routing служит для редакции установок эффектов пресета
12. Экран Registration External Part служит для редакции установок партии внешнего MIDI-устройства.



---

## Экран Live Set

Здесь отображаются имена и громкости тембров, назначенных на слои патча.

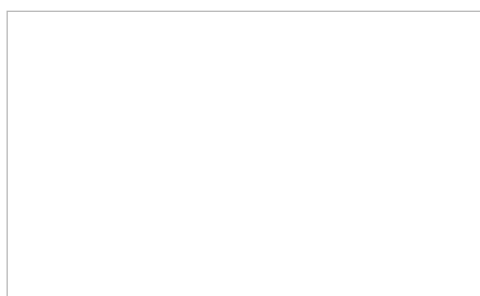
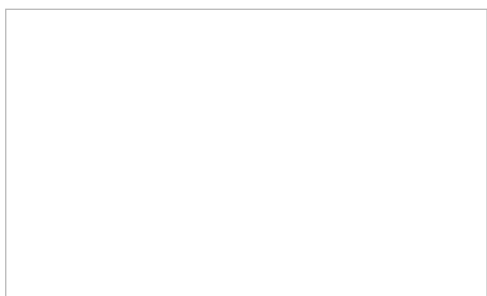
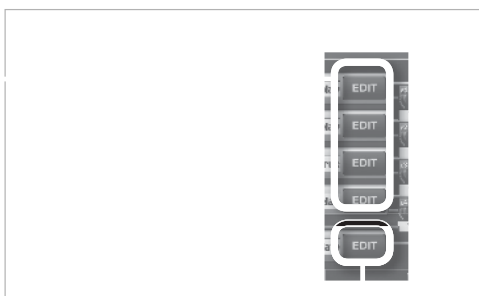


13. Экран Tone List служит для выбора тембра слоя.
14. Экран Live Set Effects Routing служит для редакции установок эффектов патча.
15. Экран Live Set Tone Modify служит для редакции звука слоя.
16. Экран Live Set Layer служит для редакции установок слоя.
17. Экран Live Set List служит для выбора патча.
18. Экран Live Set Common служит для редакции общих установок патча.

---

## Экран Live Set Effects Routing

Служит для редакции установок эффектов патча.



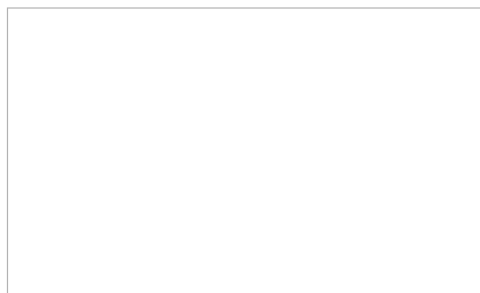
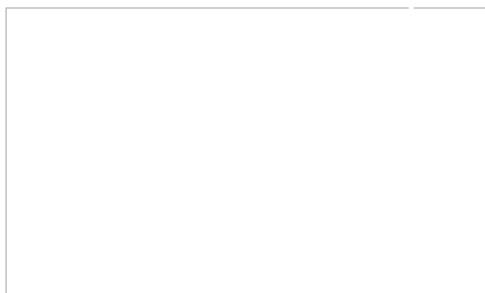
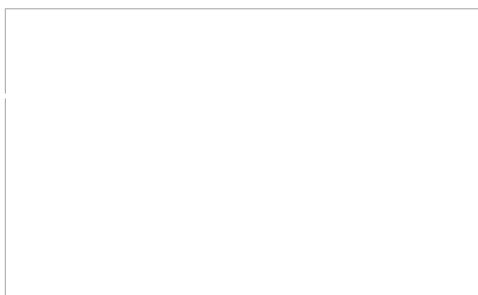
19. Экран Live Set MFX.

20. Экран Live Set Reverb служит для редакции параметров ревербератора патча.

---

## Экран Synth Tone Edit (OSC/FILTER/AMP)

Служит для редакции установок генератора, фильтра и усиления SuperNATURAL Synth Tone.



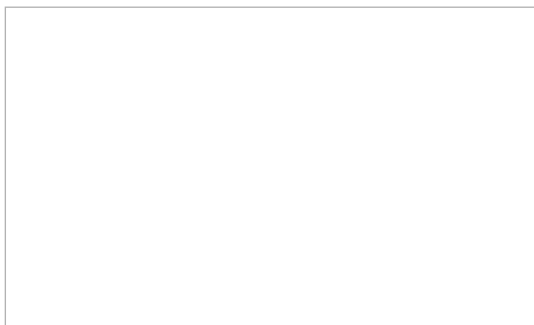
22. Экран LFO служит для редакции установок LFO тембров.

23. Экран Pro Edit служит для детальной редакции установок тембра.

---

## Экран Tone Blender

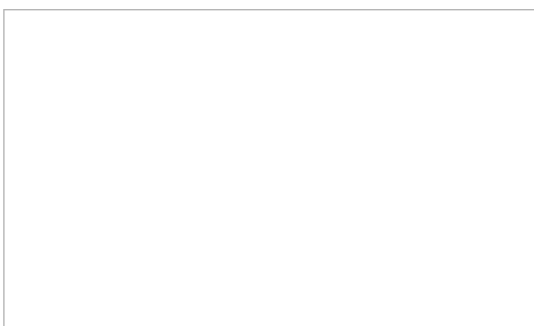
Служит для одновременной редакции нескольких параметров патча.



---

## Экран Key Range View

Здесь отображаются состояние режима Split и зоны клавиатуры.

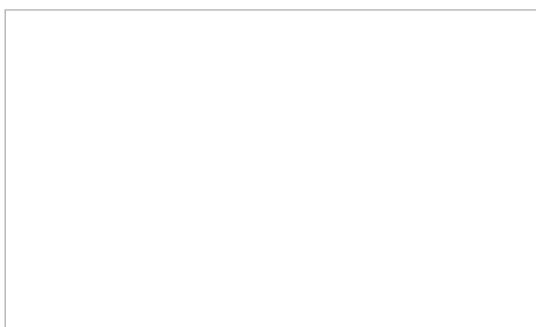


---

## Экран MENU

Чтобы открыть экран MENU, нажмите кнопку [MENU].

Здесь доступен выбор различных установок и функций JUPITER-80.

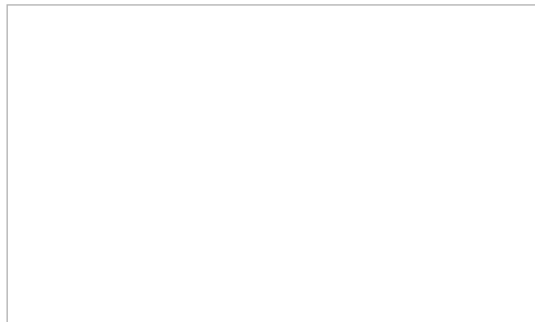


---

## Экран Song

Чтобы открыть экран Song, нажмите кнопку [SONG].

Здесь доступны операции с плеером/рекордером пьес.

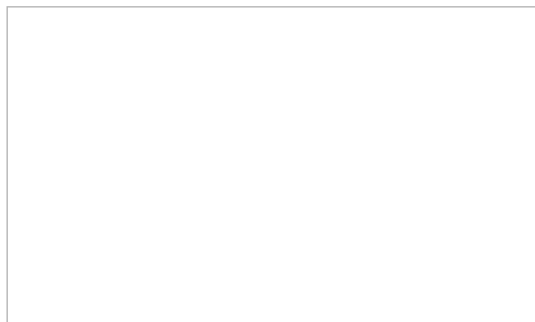


---

## Экран Visual Control

Чтобы открыть экран Visual Control, нажмите кнопку [VISUAL CONTROL].

Здесь доступны операции управления внешним видеоборудованием по протоколу Visual Control.



# Воспроизведение звуков

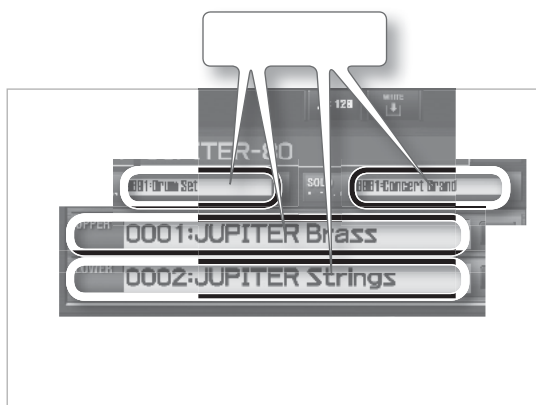
## Выбор патча/тембра для партии

JUPITER-80 поддерживает работу 4 партий: Solo, Upper, Lower и Percussion. На каждую из них можно назначить тембр или патч, чтобы воспроизводить его звук.



На экране Registration колесом или кнопками [DEC]/[INC] можно изменять звук, имя которого находится в позиции курсора.

Также можно выделить поле имени звука, назначенного на партию, и коснуться его, чтобы открыть список.

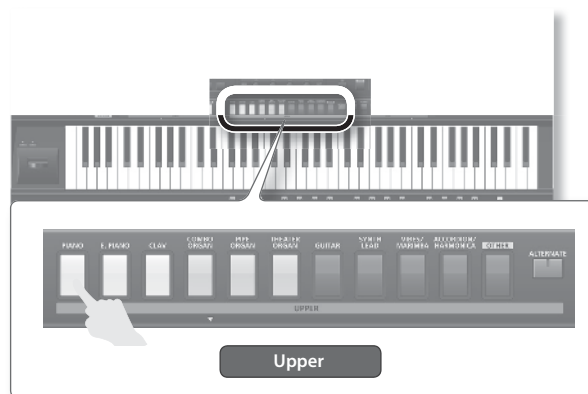


## Выбор патчей/тембров кнопками

С помощью кнопок выбора звуков можно назначать патчи на партии Upper и Lower, а также тембры на партию Solo.

Ниже приведен пример назначения патча на партию Upper.

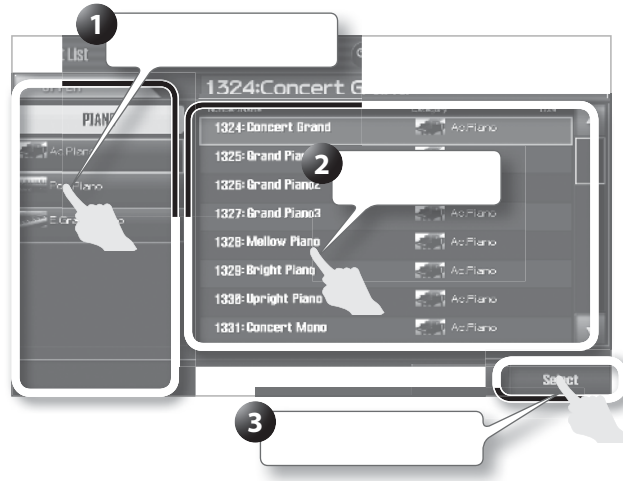
1. Откройте экран Registration и нажмите одну из кнопок выбора звуков для партии Upper.



Назначенный на партию Upper звук изменится.

Например, если нажать кнопку UPPER [PIANO], на партию Upper будет назначен звук фортепиано.

2. Если еще раз нажать на ту же кнопку, откроется список доступных для выбора звуков.



\* Аналогичным образом можно назначить тембр на партию Solo.

## Соответствие кнопок категориям звуков

### Партия Upper



Кнопка	Категория	Описание
PIANO	Ac. Piano	Акустическое фортепиано
	Pop Piano	Фортепиано для поп-музыки
	E. Grand Piano	Электророяль
E. PIANO	E. Piano 1	Электропиано
	E. Piano 2	
CLAV	Clav	Клавесин
COMBO ORGAN	E. Organ	Электроорган
PIPE ORGAN	Pipe Organ	Классический орган
THEATER ORGAN	Pipe Organ	Театральный орган
GUITAR	Ac. Guitar	Акустическая гитара
	E. Guitar	Электрогитара
	Dist. Guitar	Гитара с дисторшном
SYNTH LEAD	Synth Lead	Звук синтеза
VIBES/MARIMBA	Mallet	Виброфон и маримба
ACCORDION/HARMONICA	Accordion	Аккордеон
	Harmonica	Губная гармошка
OTHER	Все категории	Все звуки

## Партия Lower



Кнопка	Категория	Описание
BASS	Ac. Bass	Акустический бас
	E. Bass	Электрический бас
	Synth Bass	Синтетический бас
PAD	Synth Pad/Strings	Синтетические пэды и струнные
	Synth Bellpad	Синтетический колокольный пэд
CHOIR	Vox/Choir	Голос и хоры
STRINGS	Solo Strings	Сольные струнные
	Ensemble Strings	Струнные ансамбли
	Orchestral	Оркестровые струнные
SYNTH STRINGS	Synth Pad/Strings	Синтетические пэды и струнные
BRASS/SAX	Solo Brass	Духовые инструменты, такие как труба
	Ensemble Brass	Ансамбли духовых инструментов
	Sax	Саксофон
SYNTH BRASS	Synth Brass	Синтетические духовые инструменты
WOOD WINDS	Wind	Деревянные духовые инструменты
	Flute	Флейта
	Recorder	Рекордер
OTHER	Все категории	Все звуки

## Партия Solo



Кнопка	Категория	Описание
VIOLIN	Solo Strings	Сольные струнные, такие как скрипка
TRUMPET	Solo Brass	Духовые инструменты, такие как труба
SAX	Sax	Саксофон
FLUTE	Flute	Флейта
OBOE	Wind	Деревянные духовые инструменты, такие как гобой
BELL	Bell	Колокола
OTHER	Все категории	Все звуки (кроме SuperNATURAL Acoustic Tone 0028: TW Organ)

\* Выбираемый при нажатии на кнопку звук определяется установкой LIVE SET/TONE BUTTON.

## Выбор вариации звука

С помощью кнопки [ALTERNATE] можно выбрать вариацию звука того же типа, что и звук, назначенный на партию.

Выбираемый при нажатии на кнопку звук определяется установкой LIVE SET/TONE BUTTON (в соответствии с установками по умолчанию).

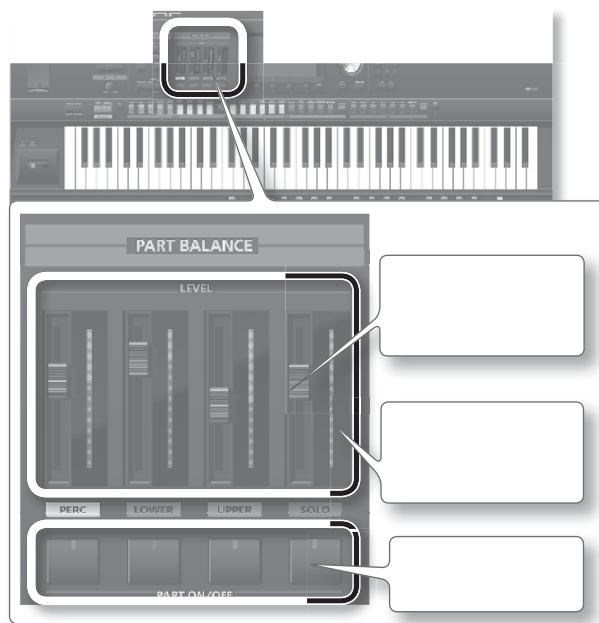


Если кнопка [ALTERNATE] включена, при нажатии на кнопку выбора звука открывается список всех категорий.

Например, на кнопку [PIANO] можно назначить звуки других типов (в частности, баса).

## Включение/отключение партий и установка их громкости

Если открыт экран Registration, регуляторами секции PART BALANCE можно включить/отключить партию и откорректировать ее громкость.



1. Громкость партии устанавливается слайдером.
2. Громкость партии отображается на измерителе.
3. Включение/отключение партии.

## Воспроизведение ударных (Percussion)

JUPITER-80 имеет функцию "Percussion", позволяющую воспроизводить ударные инструменты и звуковые эффекты.

### Звуки перкуссии и голосовые фразы (Manual Percussion)

С помощью 15 крайних левых клавиш можно воспроизводить звуки различных перкуSSIONНЫХ инструментов и голосовые фразы.

Эта функция называется "Manual Percussion".



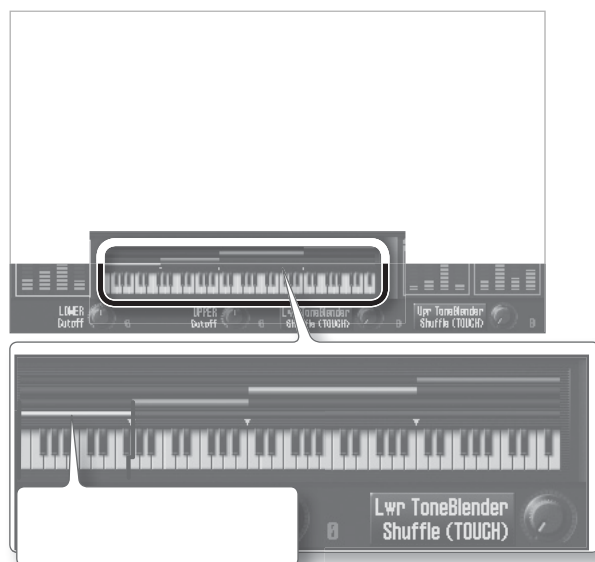
1. Нажмите кнопку [MANUAL PERCUSSION].



Функция Manual Percussion включится (кнопка загорится).



При игре на 15 крайних левых клавишах каждая из них будет воспроизводить звук своего перкуссионного инструмента или голосовую фразу.



- \* Одновременное использование кнопок [MANUAL PERCUSSION] и [DRUMS/SFX] не предусмотрено.
  - \* Если функция Manual Percussion включена, 15 крайних левых клавиш будут использоваться только партией Percussion.
2. Чтобы отключить функцию Manual Percussion, нажмите кнопку [MANUAL PERCUSSION] еще раз. Функция Manual Percussion выключится (кнопка погаснет).

---

## Игра звуками ударных на всей клавиатуре (Drums/SFX)

Для воспроизведения ударных инструментов и звуковых эффектов (SFX) можно использовать всю клавиатуру. Эта функция называется "Drums/SFX".

1. Нажмите кнопку [DRUMS/SFX].



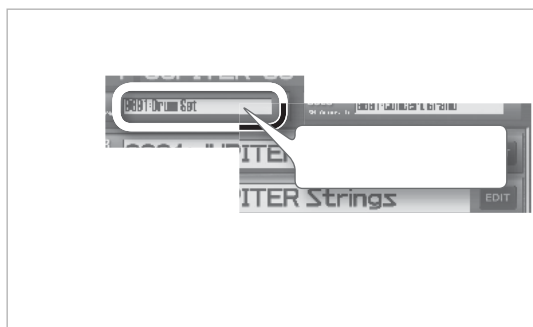
Функция Drums/SFX включится (кнопка загорится). При игре на клавиатуре каждая клавиша будет воспроизводить звук своего ударного инструмента или звуковой эффект.

- \* В зависимости от набора ударных или звуковых эффектов, некоторые клавиши могут не производить звука.
  - \* Если включен режим Split, ударные/SFX можно назначить на клавиатурную зону партии Lower.
2. Чтобы отключить функцию Drums/SFX, нажмите кнопку [DRUMS/SFX] еще раз. Функция Drums/SFX выключится (кнопка погаснет).

## Выбор набора перкуссии или ударных

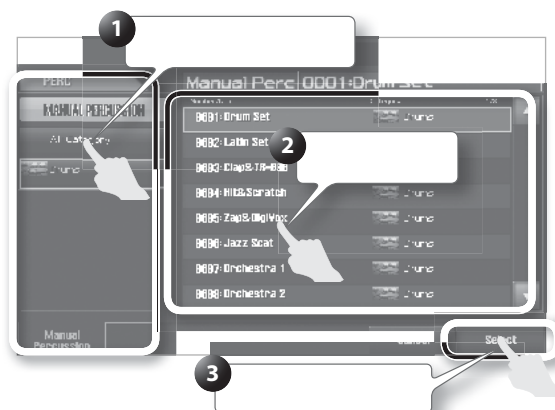
Доступны 8 наборов звуков Manual Percussion и 16 наборов звуков Drums/SFX. Для их выбора используйте следующую процедуру.

1. На экране Registration коснитесь имени звука, чтобы перейти к списку.



Откроется экран Tone List.

## 2. Выберите необходимый звук.



\* Для функций *Manual Percussion* и *Drums/SFX* используются различные наборы звуков.

## Разделение клавиатуры

В данном режиме клавиатура разделяется на зоны, на каждую из которых можно назначить свою партию.



Доступно два типа разделения клавиатуры: только на партии Lower и Upper (Split), или же на партии Lower, Upper и Solo (Solo Split). Соответствующие точки раздела клавиатуры называются "Lower Split Point" и "Solo Split Point".

В режиме Split клавиши правее Lower Split Point будут воспроизводить звуки партии Upper, клавиши левее Lower Split Point будут воспроизводить звуки партии Lower.

Нота, соответствующая Lower Split Point (B3), является самой высокой нотой партии Lower (она принадлежит партии Lower).

В режиме Solo Split клавиши правее Solo Split Point будут воспроизводить звуки партии Solo, клавиши левее Solo Split Point будут воспроизводить звуки партии Upper.

Нота, соответствующая Solo Split Point (C6), является нижней нотой партии Solo (она принадлежит партии Solo).

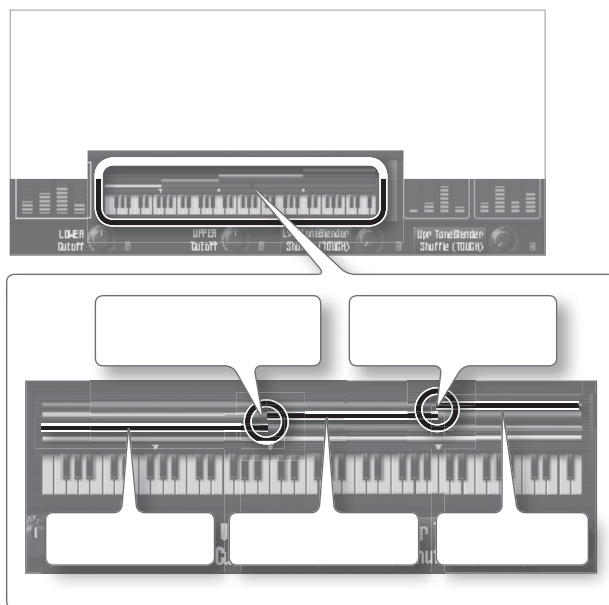
- Доступно изменение точек раздела Lower Split Point и Solo Split Point.
- Установки разделения клавиатуры сохраняются в пресете.

## Включение режима разделения клавиатуры

1. Нажмите кнопку [SPLIT] или [SOLO SPLIT].



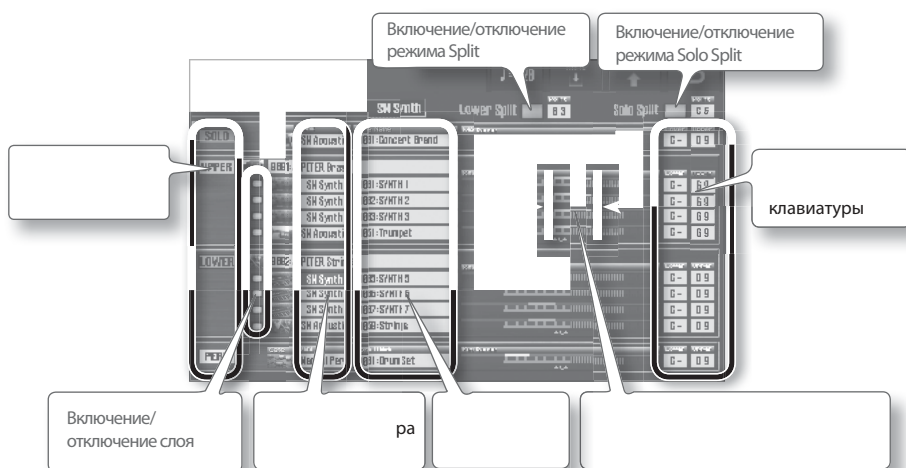
Включится режим Split или Solo Split (кнопка загорится). На экране будет показано состояние режима Split.



2. Чтобы выключить данный режим, нажмите кнопку [SPLIT] или [SOLO SPLIT] еще раз. Режим Split или Solo Split выключится (кнопка погаснет).

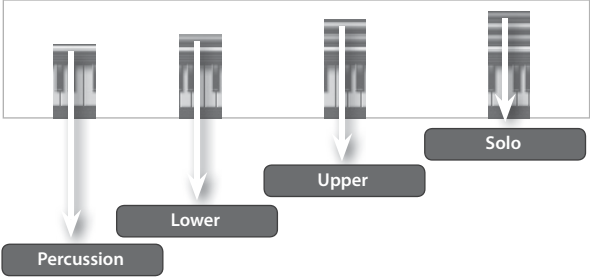
### Просмотр установок

На экране Registration коснитесь изображения клавиатуры, чтобы проверить установки режима Split.



## Соответствие партий зонам клавиатуры

В таблице приведено соответствие между назначением партий на зоны клавиатуры и установками режима Split.

[DRUMS/ SFX]	[MANUAL PERCUSSION]	[SPLIT]	[SOLO SPLIT]	
Вкл.				
Вкл.			Вкл.	
Вкл.		Вкл.		
Вкл.		Вкл.	Вкл.	
	Вкл.			
	Вкл.		Вкл.	
	Вкл.	Вкл.		
	Вкл.	Вкл.	Вкл.	

## Изменения точки раздела клавиатуры

Можно изменить точку раздела клавиатуры на зоны (Lower Split Point или Solo Split Point). Lower Split Point является верхней нотой партии Lower; ее можно установить в диапазоне E1 — F#7. Solo Split Point является нижней нотой партии Solo; ее можно установить в диапазоне F1 — G7.

### 1. Удерживая кнопку [SPLIT] или [SOLO SPLIT], нажмите клавишу, соответствующую новой точке раздела.

Удерживая кнопку [SPLIT], нажмите клавишу, соответствующую Lower Split Point. Удерживая кнопку [SOLO SPLIT], нажмите клавишу, соответствующую Solo Split Point.

## Выбор пресетов

Пресеты используются для сохранения звуков, назначенных на партию, и относящихся к исполнению установок (за исключением системных параметров).

Переключая пресеты, можно моментально изменять звучание пьесы или различные установки в процессе исполнения.

Используйте следующую процедуру.

### 1. Нажмите кнопку ([1] — [8]), чтобы выбрать пресет.

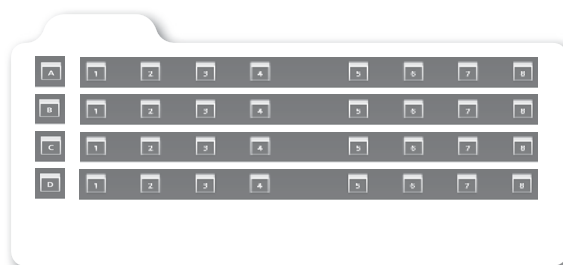


Пресет переключится.

- \* На экране *Registration* также можно выбрать курсором имя пресета и изменить его с помощью колеса или кнопок [DEC]/[INC].
- \* С помощью функции "Registration Lock" можно заблокировать кнопки выбора пресетов во избежание их случайного переключения.

## Выбор банков

Каждый банк содержит по 8 пресетов. Доступно 4 банка, A — D, в общей сложности хранящие 8 пресетов x 4 банка = 32 пресета.



Используйте следующую процедуру для выбора пресета из другого банка.

### 1. Нажмите кнопку банка ([A] — [D]), чтобы выбрать банк.



Кнопка выбранного банка ([A] — [D]) и кнопки пресетов ([1] — [8]) начнут мигать.

Для отмены переключения банка нажмите кнопку [EXIT] или мигающую кнопку банка.

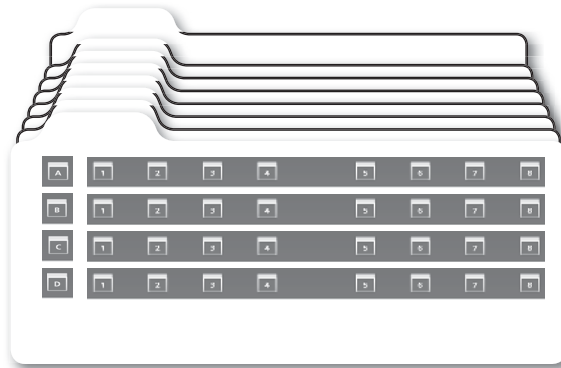
2. Нажмите кнопку ([1] — [8]), чтобы выбрать пресет.



Банк и пресет переключатся.

## Выбор набора пресетов

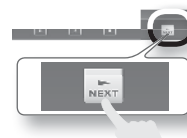
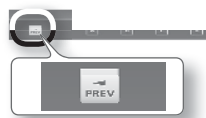
Набор пресетов содержит 4 банка (A — D). Доступно создание 8 наборов пресетов, в общей сложности 8 пресетов x 4 банка x 8 наборов = 256 пресетов.



Используйте следующую процедуру для выбора набора пресетов.

Наборы пресетов можно переключать кнопками [NEXT] и [PREV].

1. Установите системный параметр **Registration Next/Prev Button** в **"REGISTRATION SET"**.  
Это — установка по умолчанию.
2. Нажмите кнопку [NEXT] или [PREV].



При нажатии на кнопку [NEXT] загружается набор пресетов с номером на единицу больше текущего; при нажатии на кнопку [PREV] — с номером на единицу меньше текущего.

На дисплее отображается выбранный набор пресетов.



\* Если параметр *Registration Next/Prev Button* установить в *"REGISTRATION"*, для переключения наборов пресетов, удерживая кнопку [SHIFT], нажимайте кнопки [PREV] или [NEXT].

\* С помощью функции *"Registration Exchange"* можно менять местами наборы пресетов.

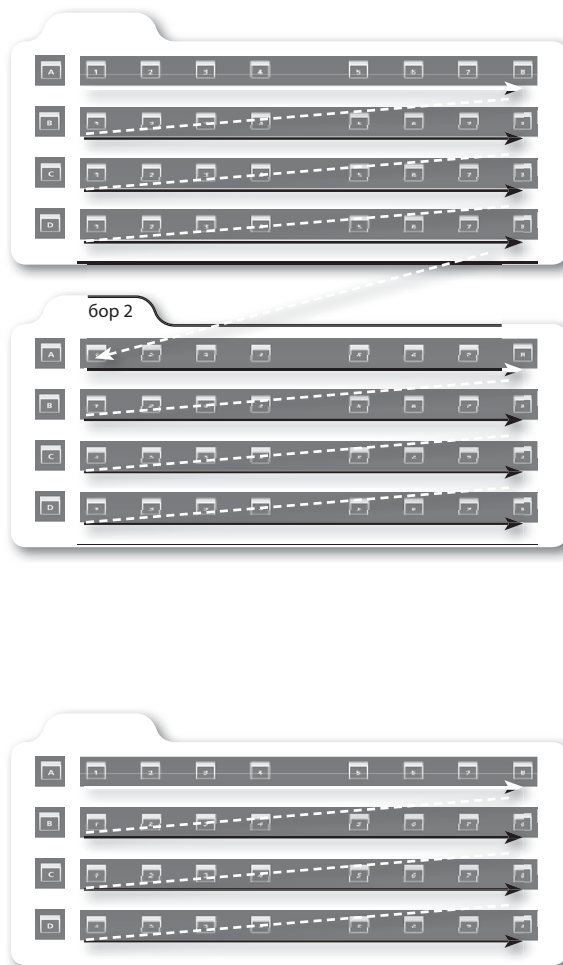
## Последовательное переключение пресетов

Используйте следующую процедуру.

1. Установите системный параметр **Registration Next/Prev Button** в "REGISTRATION".  
Для отмены переключения банка нажмите кнопку [EXIT] или мигающую кнопку банка.
2. Нажмите кнопку [NEXT] или [PREV].



При нажатиях на кнопку [NEXT] пресеты будут последовательно переключаться в следующем порядке.



При нажатиях на кнопку [PREV] пресеты будут последовательно переключаться в обратном порядке.

---

# Арпеджиатор

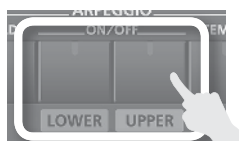
Арпеджиатор в JUPITER-80 служит для автоматического воспроизведения арпеджио. При взятии нот на клавиатуре, эти ноты будут автоматически воспроизводиться в качестве арпеджио.

Арпеджио можно воспроизводить с помощью партий Lower и Upper. Установки арпеджиатора сохраняются в пресете.

---

## Включение арпеджиатора

1. **Нажмите кнопку ARPEGGIO [LOWER ON/OFF] или ARPEGGIO [UPPER ON/OFF].**



Арпеджиатор включится (кнопка загорится).

2. **Возьмите аккорд на клавиатуре.**  
Партия, для которой включен арпеджиатор, начнет воспроизводить арпеджио на основе нот взятого аккорда.
3. **Чтобы выключить арпеджиатор, нажмите кнопку ARPEGGIO [LOWER ON/OFF] или ARPEGGIO [UPPER ON/OFF] еще раз.**  
Арпеджиатор выключится (кнопка погаснет).

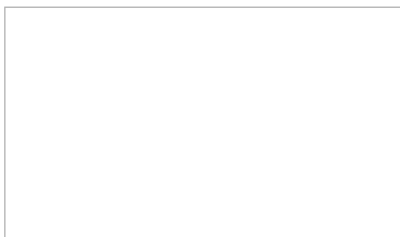
## Установка темпа арпеджиатора

Используйте следующую процедуру.

1. **Нажмите кнопку [TEMPO].**



Откроется экран Темпо.



2. **Установите темп.**  
*\* Также можно задать темп, не менее 3 раз нажав на кнопку [TEMPO] или коснувшись иконки <Tap Tempo> с интервалами, соответствующими четвертной ноте относительно требуемого темпа (Tap Tempo).*
3. **Коснитесь <Close>.**



## Удержание арпеджио (HOLD)

Функция Hold позволяет продолжать воспроизведение арпеджио даже после снятия пальцев с клавиатуры.

1. **Нажмите кнопку [HOLD].**



Функция Hold включится (кнопка загорится).

2. **Возьмите аккорд на клавиатуре.**

Партия, для которой включен арпеджиатор, начнет воспроизводить арпеджио на основе нот взятого аккорда. Если при включенной функции Hold взять другой аккорд, характер арпеджио изменится.

3. **Чтобы выключить функцию Hold, нажмите кнопку [HOLD] еще раз.**

Функция Hold выключится (кнопка погаснет).

### Использование педали

Для управления функцией Hold можно использовать педаль.

1. **Подключите опциональную педаль (например, серии DP) к разъему HOLD.**

2. **Нажмите кнопку ARPEGGIO [LOWER ON/OFF] или ARPEGGIO [UPPER ON/OFF].**

3. **Нажмите на педаль и возьмите аккорд.**

Если при нажатой педали Hold взять другой аккорд, характер арпеджио изменится.

---

## Редакция установок арпеджиатора

Используйте следующую процедуру.

1. **Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку ARPEGGIO [LOWER ON/OFF] или ARPEGGIO [UPPER ON/OFF].**


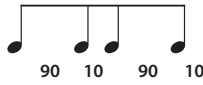
Откроется экран Registration Common/Control.

2. **Измените установки.**

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

## Параметры арпеджио

Параметр	Значение	Описание
Style	P001 — P128, U001 — U128	Выбирает базовый стиль исполнения арпеджио. Можно создать стиль арпеджио путем импорта данных SMF или фразы в пользовательский стиль арпеджио.
Hold	OFF, ON	Включение/выключение функции Hold.
Variation	1 —	Для каждого стиля арпеджио доступно несколько вариаций (паттернов). Этот параметр определяет номер вариации. Количество вариаций зависит от стиля арпеджио.
Motif		Определяет порядок воспроизведения нот аккорда.
	UP	Взятые ноты звучат по порядку, начиная с самой нижней.
	DOWN	Взятые ноты звучат по порядку, начиная с самой верхней.
	UP&DOWN	Взятые ноты звучат от самой нижней до самой верхней и обратно до самой нижней.
	RANDOM	Взятые ноты звучат в произвольном порядке.

Motif	NOTE ORDER	Ноты звучат в порядке их взятия. Нажимая клавиши в соответствующей последовательности, можно создавать мелодические линии. Инструмент “запоминает” до 128 нот.
	GLISSANDO	Воспроизводится хроматическая гамма вверх и вниз. Берите только верхнюю и нижнюю ноты.
	CHORD	Все взятые ноты звучат одновременно.
	AUTO1	Запуск нот арпеджио определяется автоматически, начиная с нижней ноты.
	AUTO2	Запуск нот арпеджио определяется автоматически, начиная с верхней ноты.
	PHRASE	При нажатии всего одной клавиши звучит фраза, соответствующая высоте взятой ноты. При нажатии нескольких клавиш звучит фраза, соответствующая ноте, взятой последней.
Velocity	REAL, 1 — 127	Определяет громкость воспроизводимых нот. Для того, чтобы velocity нот определялась скоростью нажатия на клавиши, выбирайте значение “REAL”. Если требуется фиксированное значение velocity, не зависящее от скорости нажатия на клавиши, выберите его в диапазоне 1 — 127.
Oct Range	-3 — +3	Определяет диапазон (в октавах), в котором работает арпеджиатор. Для того, чтобы арпеджио звучало только с использованием взятых нот, выберите значение “0”. Чтобы добавить в арпеджио ноты, высота которых на одну октаву выше взятых, устанавливайте значение “+1”. Установка “-1” позволит добавить ноты на одну октаву ниже взятых.
Accent	0 — 100%	Определяет разброс громкости нот для создания ритмического “грува” арпеджио. При установке “100%” эффект наиболее заметный.
Shuffle Rate	0 — 100%	<p>Позволяет изменять длительность нот арпеджио, создавая “шаффл”. При значении “50%” устанавливается одинаковая длительность нот. При увеличении значения ритмический рисунок становится более “пунктирным”.</p> <p style="text-align: center;">Shuffle Rate = 50%</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: center;">Shuffle Rate = 90%</p> <p style="text-align: center;">  </p>
Shuffle Resolution	♪, ♪	Устанавливает разрешение в терминах длительностей нот.

## Импорт SMF в качестве стиля арпеджио

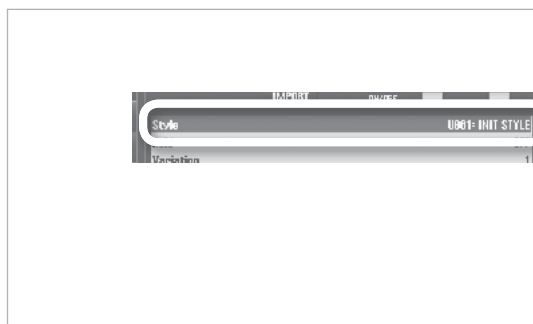
Можно создать пользовательский стиль арпеджио, импортировав файл SMF (стандартный MIDI-файл).

- \* С помощью компьютера скопируйте файл SMF в корневую директорию (верхний уровень) накопителя USB, или создайте на накопителе USB папку и скопируйте файл SMF в нее.
- \* В имени файла и папки доступно использование только однобайтных алфавитно-цифровых символов.
- \* В одну папку можно сохранить не более 200 файлов.

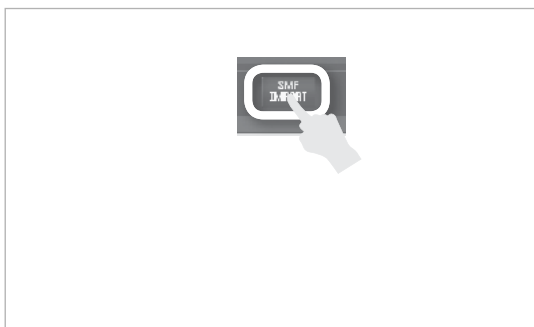
### 1. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку ARPEGGIO [LOWER ON/OFF] или ARPEGGIO [UPPER ON/OFF].

Откроется экран Registration Common/Control.

### 2. Выберите в качестве приемника пользовательское арпеджио (U001 — U128).

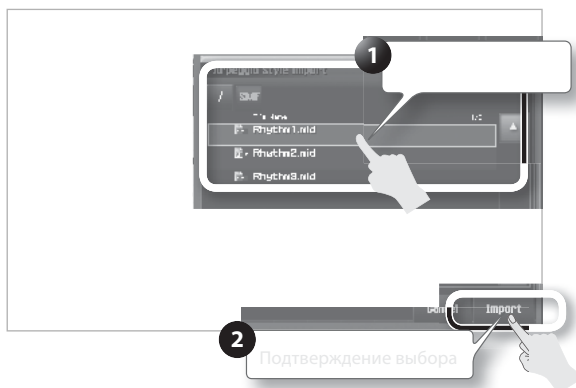


### 3. Коснитесь <SMF IMPORT>.



\* Если в качестве номера стиля выбрать не U001 — U128, иконка <SMF IMPORT> будет недоступна.

### 4. Выберите импортируемый SMF и коснитесь <IMPORT>.



### 5. Задайте имя стиля арпеджио.

### 6. Коснитесь <ОК>.

Выведется сообщение "Are you sure?".

### 7. Коснитесь <ОК>.

Файл SMF будет импортирован в арпеджио под выбранным номером.

## Замечания относительно импортирования арпеджио

- Поддерживаются только SMF формата 0. В противном случае на экран выведется сообщение "Cannot Import SMF Format 1!" или "Incorrect File!".
- Импортируются только нотные сообщения, а также сообщения Control Change, Channel Pressure и Pitch Bend.
- Доступен импорт до 500 нотных событий (note on/off), а также до 500 сообщений Control Change, Channel Pressure и Pitch Bend. При превышении этого количества на экран выведется сообщение "Too Much Data!".

## Добавление гармонии

Функция Harmony Intelligence добавляет гармонию к самым высоким нотам партии Upper на основе аккордов, взятых в партии Lower.

При включении функции Harmony Intelligence автоматически включается режим Split; на правую зону клавиатуры назначается партия Upper, на левую — Lower.

Установки функции Harmony Intelligence сохраняются в пресете.

### 1. Нажмите кнопку [HARMONY INTELLIGENCE].

Функция Harmony Intelligence включится (кнопка загорится).

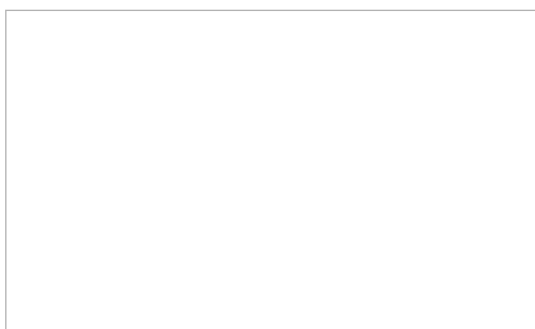


- \* При включении функции *Harmony Intelligence* автоматически включается режим *Split*.
- 2. **Возьмите аккорд в зоне партии Lower и играйте на клавиатуре в зоне партии Upper.**  
К нотам, взятым в партии Upper, будет добавлена гармония на основе аккордов, взятых в партии Lower.
- \* Гармония добавляется к самым высоким нотам партии Upper.
- 3. **Чтобы выключить функцию Harmony Intelligence, нажмите кнопку [HARMONY INTELLIGENCE] еще раз.**  
Функция Harmony Intelligence выключится (кнопка погаснет).
- \* При выключении функции *Harmony Intelligence* режим *Split* автоматически не отключается.

## Выбор типа Harmony Intelligence

Доступно 17 типов функции Harmony Intelligence. Тип Harmony Intelligence определяет количество нот гармонии и их звучание (количество воспроизводимых голосов).

1. **Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [HARMONY INTELLIGENCE].**  
Откроется экран Registration Common/Control, на котором определяются установки Harmony Intelligence.



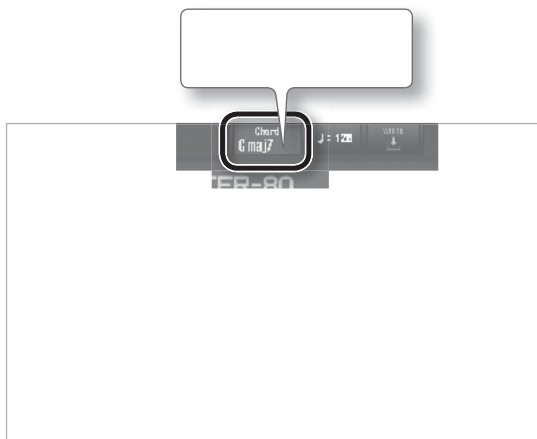
2. **Выберите Harmony Type.**

Harmony Type	Описание
ORGAN	Гармония, подходящая для исполнения на органе.
BIG BAND	Гармония, подходящая для исполнения на духовых инструментах в джазовых ансамблях.
STRINGS	Гармония, подходящая для исполнения на струнных инструментах в ансамбле.
BLOCK	Гармония, подходящая для исполнения на фортепиано или молоточковых инструментах.
HYMN	Гармония, подходящая для исполнения хоровых гимнов.
TRADITIONAL	К взятой ноте добавляются два голоса гармонии.
DUET	Гармония, подходящая для исполнения на медных духовых инструментах дуэтом.
COMBO	Гармония, подходящая для исполнения на медных или деревянных духовых инструментах.
COUNTRY	Гармония, подходящая для исполнения на гитаре с открытыми струнами.
BROADWAY	Ярко выраженная гармония, подходящая для исполнения на органе.
GOSPEL	Гармония, подходящая для исполнения на органе или хоров в стиле госпел.
OCTAVE1	К взятой ноте добавляется один голос на октаву ниже.
OCTAVE2	К взятой ноте добавляется один голос на две октавы ниже.
1NOTE	К взятой ноте добавляется один голос гармонии.
2NOTES	К взятой ноте добавляются два голоса гармонии.
3NOTES	К взятой ноте добавляются три голоса гармонии.
4NOTES	К взятой ноте добавляются четыре голоса гармонии.

Чтобы гармония звучала естественно, выбирайте соответствующие звуки для партий Upper и Lower, как описано в таблице выше.

### 3. Нажмите кнопку [EXIT].

Когда функция Harmony Intelligence включена, имя аккорда, взятого в партии Lower, отображается на экране Registration.



---

## Возможности управления

---

### Контроллер D Beat

Контроллер D Beat управляет параметрами за счет перемещения руки над ним. То, каким эффектом будет управлять контроллер, зависит от назначенной на него функции.

Установки контроллера D Beat сохраняются в пресете.

1. Нажмите кнопку **D BEAM [PITCH]**, **[VOLUME]** или **[ASSIGNABLE]** для включения контроллера D Beat.

Кнопка	Описание
[PITCH]	Контроллер D Beat управляет высотой звука.
[VOLUME]	Контроллер D Beat управляет экспрессией звука (громкостью).
[ASSIGNABLE]	Контроллер D Beat управляет назначенной на него функцией.

\* Назначаемая на кнопку [ASSIGNABLE] функция выбирается на экране Registration Common/Control с помощью параметра D Beat.

2. Играя на клавиатуре, расположите руку над контроллером D Beat и медленно перемещайте ее вверх-вниз.
3. Для отключения контроллера D Beat еще раз нажмите выбранную на шаге 1 кнопку (она погаснет).

## Диапазон действия контроллера D Beam

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



При прямом солнечном освещении диапазон действия контроллера D Beam сужается. Настраивайте его чувствительность в зависимости от локального освещения.

---

## Джойстик

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

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

Если джойстик перемещается от себя и одновременно влево или вправо, работают оба эффекта.

\* Для некоторых тембров джойстик модуляции управляет динамическим эффектом.

---

## Кнопки [S1]/[S2], регуляторы [E1] — [E4]

Кнопками [S1]/[S2] и регуляторами [E1] — [E4] можно управлять звуком в реальном времени.

На кнопки [S1] и [S2] можно назначать различные функции, относящиеся к исполнению. При манипуляциях с [S1] или [S2] соответствующая функция будет включаться/отключаться. Функции выбираются на экране Registration Common/Control с помощью параметров S1 — S2.

Если регуляторы [E1] — [E4] отображаются в нижней части экрана, они управляют назначенными на них функциями. Назначаемые функции выбираются на экране Registration Common/Control.



---

## Использование педалей

К JUPITER-80 можно подключить опциональный педальный переключатель (серии DP) и педаль экспрессии (EV-5).

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

Если подключить педаль экспрессии (EV-5; опциональная) к разъему CTRL 1 или CTRL 2 тыльной панели, можно будет изменять громкость или управлять различными функциями.

### Удержание нот (педаль HOLD)

Играя на клавиатуре, нажмите на педаль.

При удержании педали нажатой ноты будут продолжать звучать.



### Управление экспрессией исполнения (педаль CONTROL)

Играя на клавиатуре, с помощью педали можно изменять громкость звука.



\* Используйте только рекомендуемую педаль экспрессии (EV-5; опциональная), в противном случае можно повредить инструмент.

На педали, подключенные к разъемам CTRL 1 и CTRL 2, можно назначать различные функции исполнения с помощью системных параметров Control Pedal 1 Assign и Control Pedal 2 Assign.

---

## Эффект Rotary и ревербератор

Эффект Rotary добавляет модуляцию, в основе которой лежит классический эффект вращающегося динамика. Ревербератор создает совокупность звуковых отражений, свойственных исполнению в зале или другом акустическом пространстве.

Эти эффекты управляются с помощью кнопок панели.

---

### Управление эффектом Rotary

Кнопки ROTARY SOUND [ON/OFF] и [SLOW/FAST] служат для управления эффектом Rotary, назначенным на MFX.

1. Сначала назначьте 21: Rotary или 22: VK-Rotary на MFX патча.

2. Нажмите кнопку ROTARY SOUND [ON/OFF].

Эффект Rotary включится (кнопка загорится).



3. Нажмите кнопку ROTARY SOUND [SLOW/FAST].

Частота эффекта Rotary изменится.



Эффект Rotary имеет две установки: "SLOW" и "FAST".

Кнопка ROTARY SOUND [SLOW/FAST]	Описание
Не горит (SLOW)	Эффект медленного вращения динамика.
Горит (FAST)	Эффект быстрого вращения динамика.

При переключении установки от "SLOW" к "FAST" частота модуляции увеличится; при переключении установки от "FAST" к "SLOW" частота модуляции уменьшится.

---

### Управление ревербератором

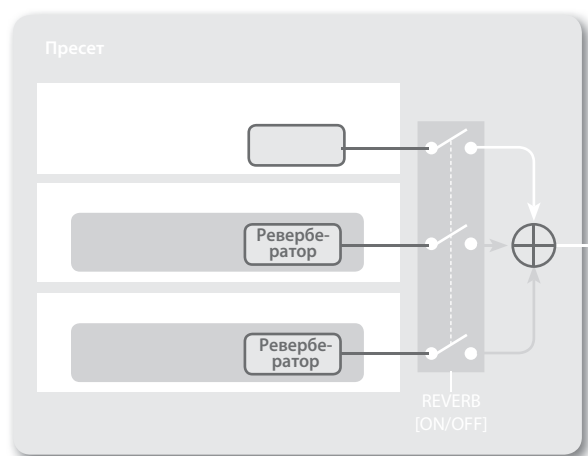
Кнопка REVERB [ON/OFF] одновременно включает/выключает выходы ревербератора патча и ревербератора партий Solo и Percussion.

Чтобы полностью выключить ревербератор, выключите эту кнопку





На рисунке показано как работает кнопка REVERB [ON/OFF].



\* Состояние кнопки REVERB [ON/OFF] не запоминается. Она автоматически включается при каждом включении питания инструмента.

---

## Установки клавиатуры

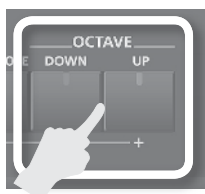
---

### Транспонирование с шагом в октаву

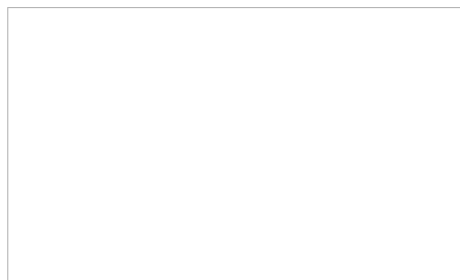
Кнопки OCTAVE [DOWN] и OCTAVE [UP] позволяют транспонировать высоту клавиатуры с шагом в октаву.

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

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



Откроется следующий экран.



- При каждом нажатии на кнопку OCTAVE [DOWN] высота понижается на одну октаву, а на OCTAVE [UP] — повышается.
- Доступна регулировка высоты в пределах от трех октав вниз (-3) и до трех октав вверх (+3).
- Если значение отлично от "0", кнопка OCTAVE [DOWN] или [UP] будет гореть.
- Одновременное нажатие на кнопки OCTAVE [DOWN] и [UP] сбрасывает значение в "0".
- Данная установка сохраняется в пресете.
- Чтобы изменить транспонирование партии, откорректируйте параметр Octave на экране Registration Part и затем сохраните пресет.

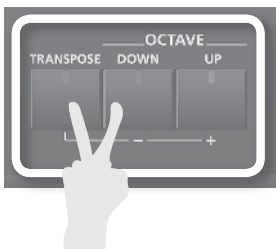
- Чтобы изменить транспонирование слоя в патче, откорректируйте параметр Octave в поле <Pitch> экрана Live Set Layer и затем сохраните патч.
- Данная установка не влияет на тембры Manual Percussion.
- Точки раздела режимов Split и Solo Split не изменяются.

## Транспонирование с шагом в полутон

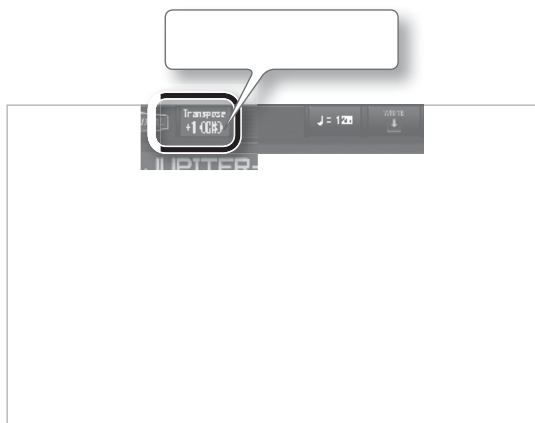
Функция Transpose транспонирует высоту клавиатуры с шагом в полутон.

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

1. Удерживая кнопку [TRANSPOSE], нажмите кнопку OCTAVE [DOWN] или OCTAVE [UP].



Откроется следующий экран.



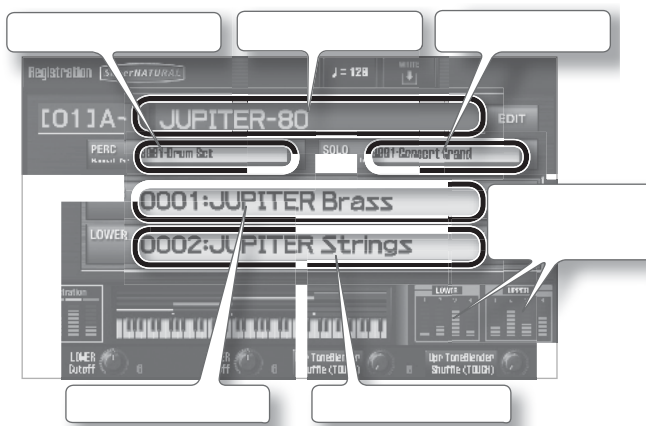
- Задавайте интервал транспонирования в полутонах (G – F#: -5 – +6 полутонов).
- Если значение транспонирования отлично от "0", кнопка [TRANSPOSE] загорается.
- С помощью кнопки [TRANSPOSE] можно включать/выключать транспонирование (если установка Transpose отлична от "0").
- Если, удерживая кнопку [TRANSPOSE], одновременно нажать кнопки OCTAVE [DOWN] и OCTAVE [UP], значение установится в "0".
- Данная установка сохраняется в пресете.
- Данная установка не влияет на тембры Drums/SFX и Manual Percussion.
- Точки раздела режимов Split и Solo Split не изменяются.

# Редакция звуков

## Редакция пресета

В пресете хранятся звуки, назначенные на партии, а также различные установки, относящиеся к исполнению.

На экран Registration выводится основная информация о текущем пресете.



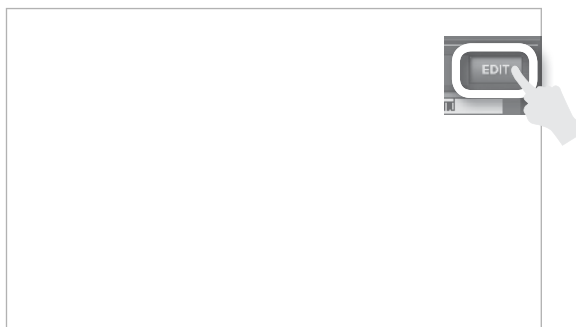
В пресете сохраняются приведенные ниже параметры.

Ярлык	Описание
PART	Установки, относящиеся к партии <ul style="list-style-type: none"><li>Громкость пресета</li><li>Патчи, назначенные на партии Upper и Lower</li><li>Тембры, назначенные на партии Solo и Percussion</li><li>Громкость, панорама, транспонирование и т.д партий</li></ul>
COMMON/CONTROL	Общие для всего пресета установки <ul style="list-style-type: none"><li>Имя пресета</li><li>Громкость пресета</li><li>Темп</li><li>Установка Split</li><li>Назначения контроллера D Beam, кнопок [S1]/[S2], регуляторов [E1] — [E4]</li><li>Арпеджиатор</li><li>Функция Harmony Intelligence</li><li>Управляющие и другие данные партий</li><li>Октавный сдвиг, транспонирование т.д.</li></ul>
PERC PART, SOLO PART	Установки, относящиеся к партии Percussion или Solo <ul style="list-style-type: none"><li>Тембр, громкость, панорама и уровень посылы на ревербератор</li><li>Диапазон клавиатуры</li><li>Высота тона</li><li>Вибрато</li><li>Установки фильтра и огибающей</li><li>Velocity</li><li>Установка Mono/Poly</li><li>Легато</li><li>Резерв голосов (гарантированная полифония)</li><li>Управляющие и другие данные партий</li></ul>
EFFECTS	Эффекты партий Percussion и Solo
EXT PART	Установки сообщений, передаваемых на внешнее MIDI-устройство

---

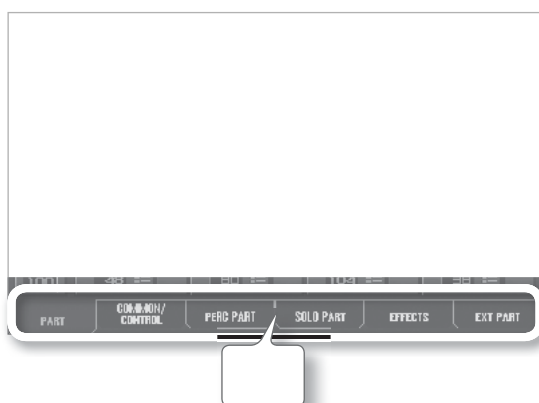
## Процедура редакции пресета

1. Находясь на экране Registration, коснитесь <EDIT>.

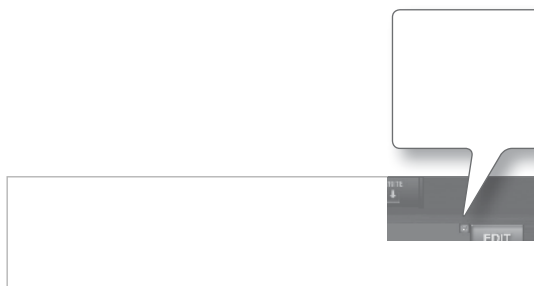


Откроется экран Registration Part.

2. Коснитесь ярлыка, соответствующего требуемым параметрам пресета.



Если пресет модифицирован, справа от его имени появится красный флажок.



---

## Сохранение пресета

Результаты редакции пресета являются временными. При выключении питания или выбора другого пресета они стираются. Чтобы этого не произошло, пресет необходимо сохранить.

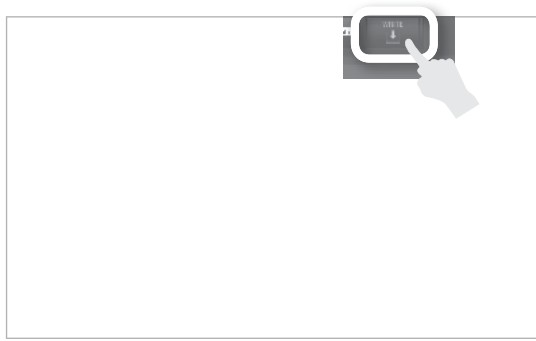
\* После выполнения операции сохранения данные пресета-приемника будут переписаны.

1. Находясь на экране Registration, нажмите кнопку [WRITE].

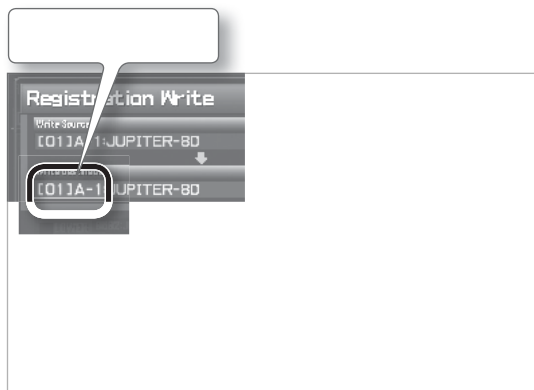


Откроется экран Registration Write. Кнопка [WRITE] загорится, а кнопки пресетов начнут мигать.

Также можно коснуться иконки <WRITE>, находясь на экране Registration.



2. Установите курсор в поле пресета-приемника и колесом или кнопками [DEC]/[INC] выберите пресет-приемник.



Чтобы непосредственно выбрать пресет-приемник, также можно использовать кнопки банков ([A] — [D]) и кнопки пресетов ([1] — [8]).

3. **Нажмите на мигающую кнопку Registration.**

Выведется сообщение "Are you sure?".

Также можно коснуться иконки <WRITE> на экране Registration Write.

4. **Чтобы сохранить данные, коснитесь <OK>.**

Выведется сообщение "Completed!".

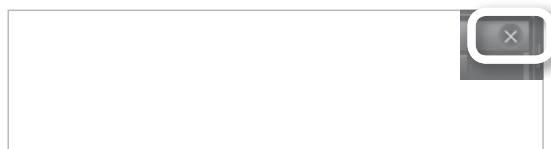
Пресет будет сохранен.

\* Не отключайте питание инструмента в процессе сохранения данных.

## Отказ от сохранения пресета

Для отмены операции сохранения выполните одно из приведенных ниже действий.

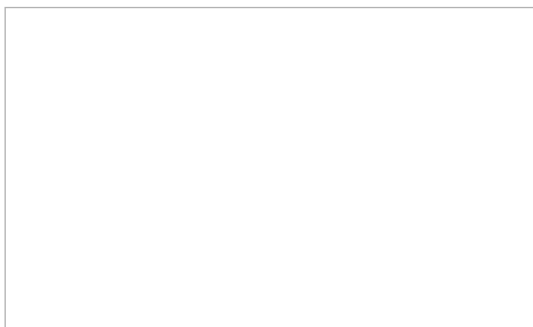
- Нажмите кнопку [EXIT].
- Нажмите кнопку [WRITE].
- Коснитесь иконки [x] на экране Registration Write.



## Переименование пресета

Чтобы переименовать пресет, коснитесь <RENAME> на шаге 2.

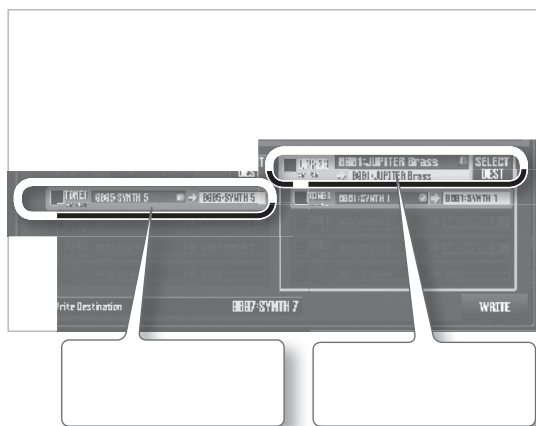
Откроется экран REGISTRATION NAME.



Задайте имя пресета.

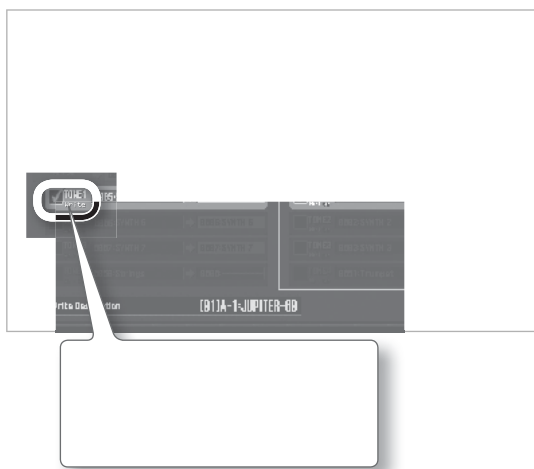
## Сохранение параметров звука

Если параметры патча или SuperNATURAL Synth Tone были отредактированы, при сохранении пресета будет подсвечен соответствующий патч или SuperNATURAL Synth Tone.



Чтобы одновременно с пресетом сохранить отредактированный патч или SuperNATURAL Synth Tone, выполните следующую процедуру.

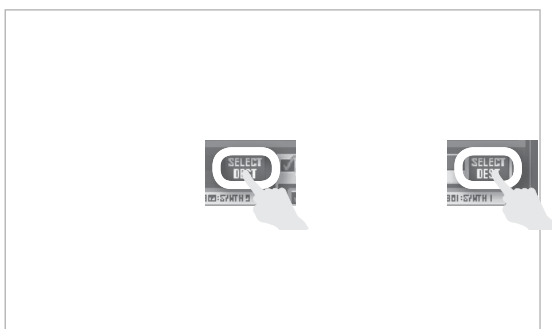
1. Поставьте флажки **Write** для сохраняемых патчей или SuperNATURAL Synth Tone.



Если эти флажки не установить, будет сохранен только пресет, а патчи или SuperNATURAL Synth Tone останутся в состоянии редакции.

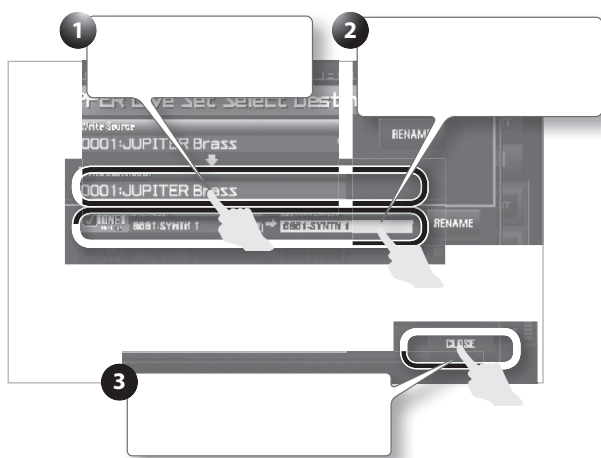
Чтобы задать номер патча или SuperNATURAL Synth Tone, под которым будут сохранены данные, перейдите к шагу 2. Чтобы сохранить данные с перезаписью патча или SuperNATURAL Synth Tone с текущим номером, перейдите к шагу 4.

**2. Чтобы задать номер патча или SuperNATURAL Synth Tone, коснитесь <SELECT DEST>.**



Откроется экран Live Set Select Destination.

**3. Выберите приемник для сохранения.**



**4. Коснитесь <WRITE>.**

- \* Если выбрать для сохранения патчей партий Upper и Lower один и тот же приемник, выведется сообщение "Cannot Write!". Выберите другой приемник для сохранения на шаге 3.
- \* Если выбрать для сохранения SuperNATURAL Synth Tone слоев 1 — 4 один и тот же приемник, выведется сообщение "Cannot Write!". Выберите другой приемник для сохранения на шаге 3.
- \* Если на партии Upper и Lower назначить одинаковый патч, произвести редакцию патча только для одной партии и затем выполнить операция сохранения, отредактированный патч будет назначен и на другую партию.
- \* Если на слои 1 — 4 назначить одинаковый SuperNATURAL Synth Tone, произвести редакцию SuperNATURAL Synth Tone только для одного слоя и затем выполнить операцию сохранения, отредактированный SuperNATURAL Synth Tone будет назначен и на другие слои.

---

## Инициализация пресета

Используйте следующую процедуру.

Инициализация пресета воздействует на данные, находящиеся во временной памяти.

После инициализации пресета патчи и тембры, находящиеся во временной памяти, также будут инициализированы.

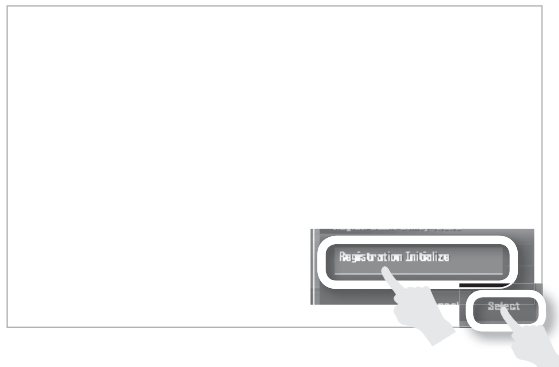
Чтобы восстановить исходные значения параметров всех звуков, выполните операцию Factory Reset.

**1. Находясь на экране Registration Part, коснитесь <UTILITY>.**



Откроется экран Registration Utility Menu.

2. Коснитесь <Registration Initialize>, затем коснитесь <Select>.



Выведется сообщение "Are you sure?".

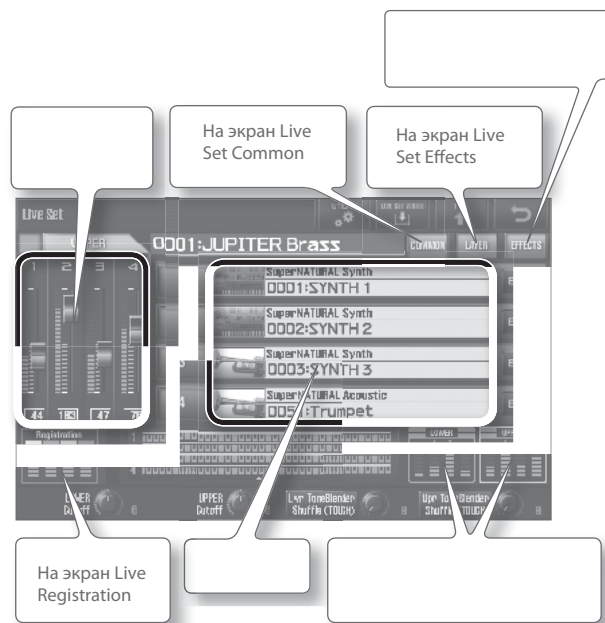
3. Коснитесь <OK>.

---

## Редакция патча

Редакция патча заключается в замене его тембров и настройке параметров каждого из тембров.

На экране Live Set отображается основная информация о текущем патче.





В патче сохраняются описанные ниже параметры.

Ярлык	Описание	
COMMON	Общие установки для всего патча	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Имя и категория патча</li> <li>Громкость</li> <li>Фильтр</li> <li>Установки Phase lock и т.д.</li> </ul>	
LAYER	Установки слоев	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Включение/выключение слоя</li> <li>Громкость</li> <li>Панорама</li> <li>Выход аудиосигнала слоя и уровень посылы</li> <li>Диапазон клавиатуры и т.д.</li> </ul>	
EFFECTS	Установки MFX	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Выход аудиосигнала слоя и уровень посылы</li> <li>Уровень посылы на MFX</li> <li>Состояние MFX (включен/выключен)</li> <li>Тип MFX</li> <li>Громкость MFX</li> <li>Установки MFX, установки ревербератора</li> <li>Уровни посылы на ревербератор с тембра, MFX и т.д.</li> </ul>	
MODIFY	Относительные установки слоев	
	Для SuperNATURAL Synth Tone	Для SuperNATURAL Acoustic Tone
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Высота тона</li> <li>Фильтр</li> <li>Усиление</li> <li>LFO</li> <li>Модуляция</li> <li>Портаменто и т.д.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Уровень призвука шума</li> <li>Вариация и т.д.</li> </ul>

## Замечания относительно редакции патча

### Выбор воспроизводимой партии

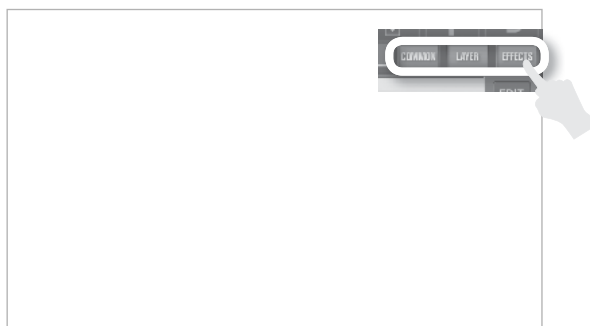
Пресет может содержать до 4 партий. Поэтому удобно отключить партии, не участвующие в процессе редакции патча.

При редакции патча происходит изменение **относительных** параметров входящих в него тембров, сами по себе тембры не изменяются. Следовательно, если один тембр используется в нескольких патчах, все остальные патчи, кроме редактируемого, не изменятся.

## Процедура редакции патча

Откройте экран Live Set.

1. Находясь на экране Live Set, коснитесь кнопки (<COMMON>, <LAYER>, <EFFECTS>) редактируемого параметра.



2. Коснитесь ярлыка, соответствующего требуемым параметрам патча.



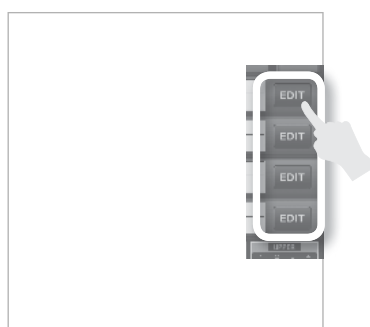
В данном примере будут редактироваться партии Upper.

Если патч модифицирован, справа от его имени появится красный флажок.



### Редакция тембров

Если коснуться <EDIT> для слоя на экране Live Set, можно будет отредактировать тембр, назначенный на соответствующий слой (откроется экран Live Set Modify).

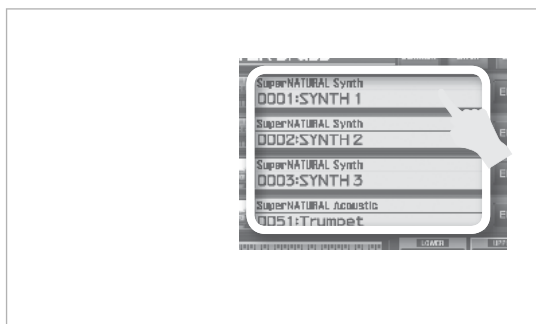


## Выбор тембров для патча

Используйте следующую процедуру.

### 1. Находясь на экране Live Set, коснитесь имени тембра в списке.

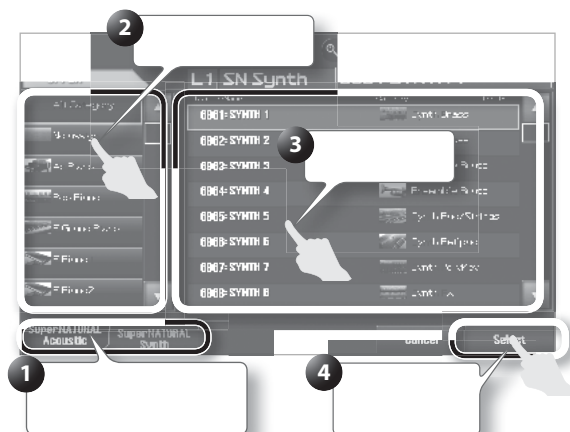
Также можно установить курсор в поле имени тембра на экране Live Set и колесом или кнопками [DEC]/[INC] выбрать другой тембр.



Откроется экран Tone List. В данном примере изменим тембр слоя 1 патча, назначенного на партию Upper.

### 2. Коснитесь имени нового тембра, затем коснитесь <Select>.

В левой колонке списка приведены категории тембров, в правой — входящие в выбранную категорию тембры.

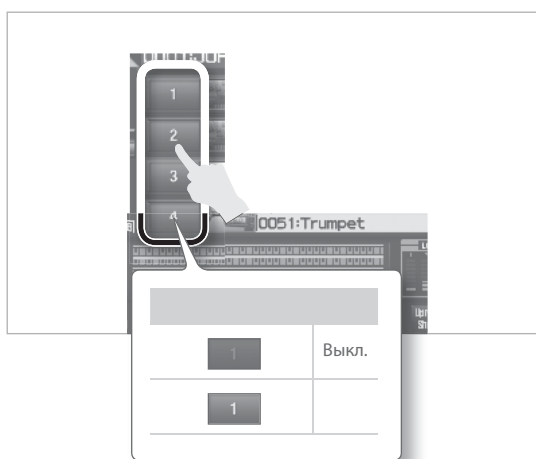


Тембр изменится.

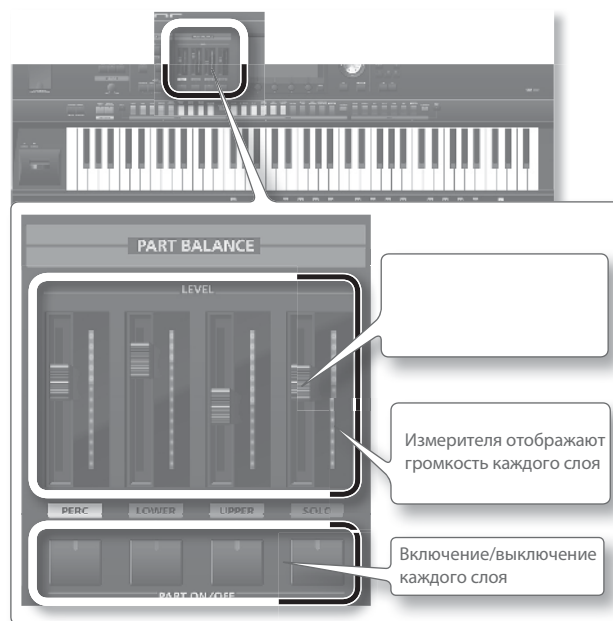
\* SuperNATURAL Acoustic Tone 0028: TW Organ можно назначить только на слой 1.

## Управление слоями и громкостью

Чтобы включить/выключить слой, коснитесь его номера на экране Live Set.



В секции PART BALANCE верхней панели можно включать/выключать слои, а также регулировать их громкость.

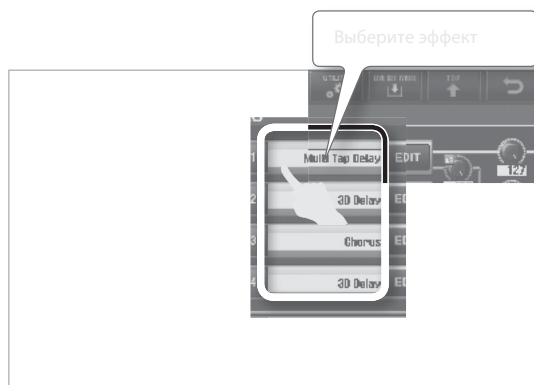


\* Если, удерживая кнопку [SHIFT], манипулировать кнопками и слайдерами секции PART BALANCE, можно включать/выключать партии (Solo, Upper, Lower, Percussion), а также регулировать их громкость.

## Управление MFX (мультиэффектами)

Каждый патч содержит 4 процессора MFX (мультиэффектов). Управление ими осуществляется на экране "Live Set Effects Routing".

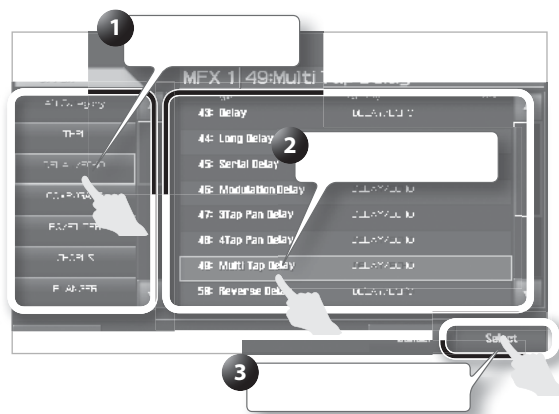
1. Находясь на экране Live Set Effects Routing, коснитесь типа эффекта MFX, чтобы открыть список.



Откроется экран MFX Type. В данном примере изменим тип эффекта MFX1 патча, назначенного на партию Upper.

Также можно установить курсор в поле типа эффекта и колесом или кнопками [DEC]/[INC] выбрать эффект другого типа.

2. Коснитесь имени нового эффекта, затем коснитесь <Select>.

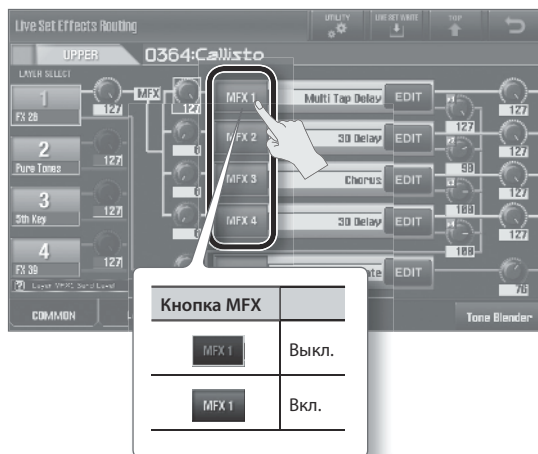


В левой колонке списка приведены категории типов эффектов, в правой — входящие в выбранную категорию типы эффектов.

Тип эффекта изменится.

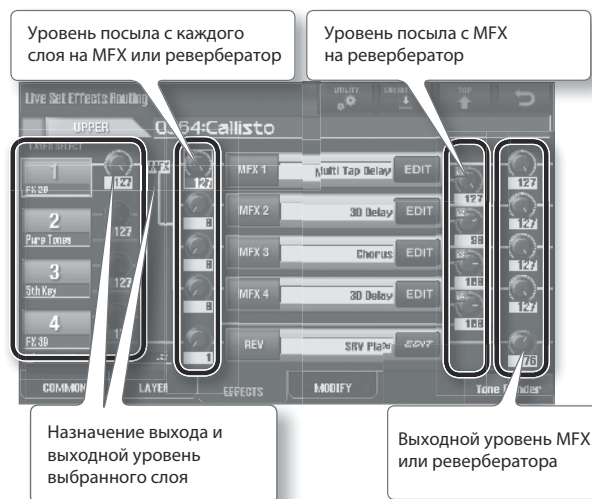
## Включение/выключение MFX

Чтобы включить/выключить MFX, коснитесь его кнопки MFX.



## Установка входных/выходных уровней эффекта

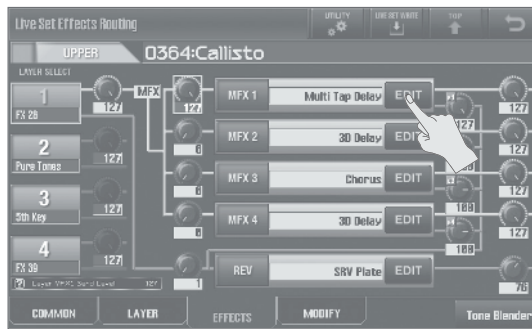
Можно установить уровни посыла с каждого слоя на MFX, а также выходной уровень эффекта.



## Редакция MFX

Откройте экран "Live Set Effects Routing".

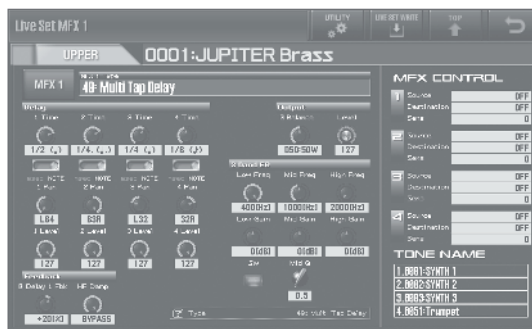
1. Находясь на экране Live Set Effects Routing, коснитесь <EDIT> для MFX.



В данном примере отредактируем эффект Multi Tap Delay для MFX1 патча, назначенного на партию Upper.

Откроется экран Live Set MFX.

2. Измените установки MFX.



Доступные параметры зависят от выбранного типа эффекта.

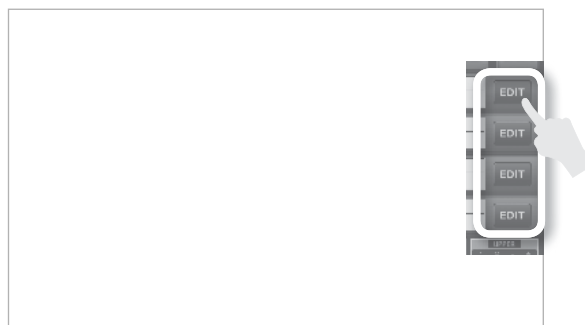
---

## Редакция назначенных на слой тембров

Доступна редакция выбранных параметров для каждого звука (параметров Modify и Offset).

Поскольку отредактированные параметры сохраняются только в патче, оригинальные тембры не меняются.

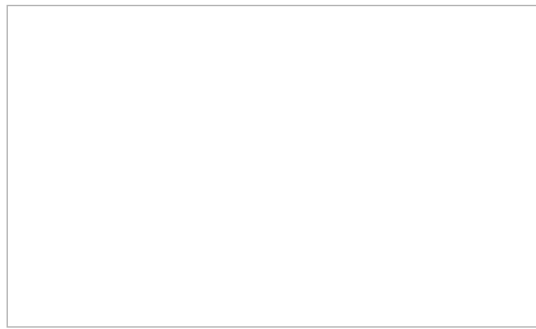
1. Находясь на экране Live set, коснитесь <EDIT> для слоя.



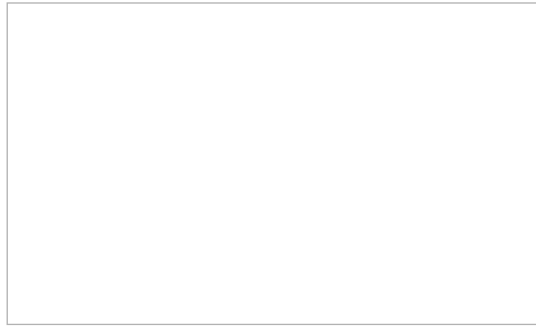
Откроется экран Live Set Tone Modify. В данном примере отредактируем слой 1 патча, назначенного на партию Upper.

2. Измените установки тембра.

Пример экрана для SuperNATURAL Acoustic Tone.



Пример экрана для SuperNATURAL Synth Tone.



### Редакция тембра

Редактируя тембры SuperNATURAL Synth Tone, можно добиваться уникального звучания.

Коснитесь <Synth Edit> для перехода к экрану Synth Tone Edit.



---

## Одновременное изменение нескольких параметров патча (Tone Blender)

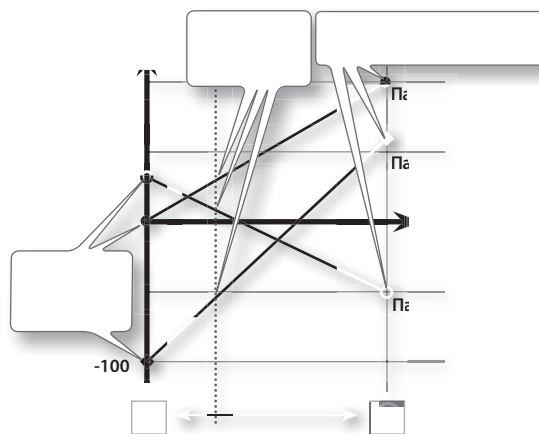
Функция Tone Blender позволяет изменять значения, между начальными (текущие значения параметров патча) и граничными (определяются пользователем) с помощью всего одного регулятора [E4] (Tone Blender Control).

С помощью функции Tone Blender можно создавать разнообразные модификации звука и затем сохранять результат в новый патч.

### Пример

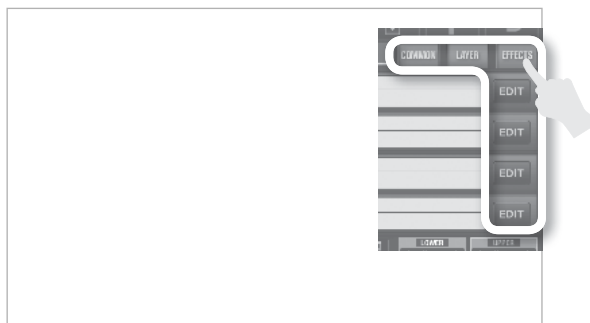
Значение Tone Blender Control	Параметр А	Параметр В	Параметр С
Мин. <input type="checkbox"/>	0	-100	30
Макс. <input type="checkbox"/>	100	60	-50

Граничные значения также можно изменять в случайном режиме, что позволяет каждый раз получать различные результаты.



Функция Tone Blender может воздействовать на следующие параметры патча: громкость, панорама, частота среза, резонанс, атака, задержка, затухание, уровни посылов на MFX 1 — 4 и ревербератор.

1. Находясь на экране Live set, коснитесь <COMMON>, <LAYER>, <EFFECTS> или <EDIT>.



В данном примере изменим параметры патча, назначенного на партию Upper.

2. Коснитесь <Tone Blender>.

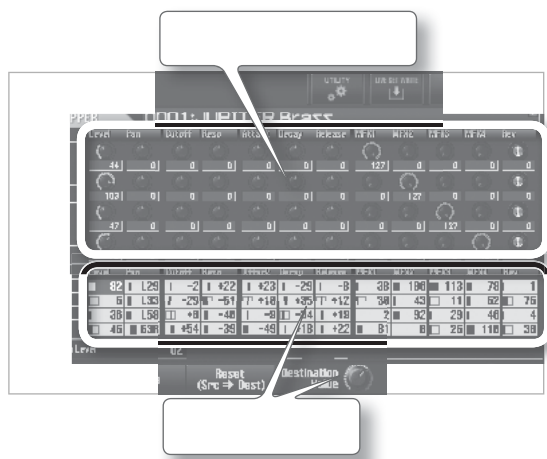


Откроется экран Tone Blender.

3. Задайте значения в нижней части экрана (граничные значения).

Иконка	Описание
<Set Src>	Устанавливает текущие значения в качестве новых начальных (параметры патча будут обновлены).
<Shuffle>	Устанавливает граничные значения случайным образом.
<Reset>	Устанавливает граничные значения в соответствии начальными.





Если после выбора <Shuffle> нажать на кнопку [SHIFT], иконка <Shuffle> сменится на <Undo Shuffle>. Если коснуться <Undo Shuffle>, будут восстановлены граничные значения, которые были до момента прикосновения к иконке <Shuffle>.

#### 4. Вращайте регулятор [E4] (Tone Blender Control).

Значения всех параметров патча будут изменяться между начальными и граничными.

- \* Если в этом состоянии сохранить патч, в нем будут сохранены как начальные, так и граничные значения. Однако, текущие значения (звук, который слышен в текущий момент) не сохранятся.

## Использование функции Tone Blender

### Сохранение звука, созданного с помощью функции Tone Blender

После того, как с помощью регулятора [E4] (Tone Blender Control) получится требуемый звук, его можно будет сохранить в пресет.

#### 1. С помощью регулятора [E4] (Tone Blender Control) добейтесь требуемого звука, затем коснитесь <Set Src>.

Параметры звука, полученного с помощью функции Tone Blender, будут записаны в качестве новых начальных значений текущего патча.

#### 2. Сохраните патч (см. далее).

Текущий звук будет сохранен в качестве патча.

После загрузки этого патча будет восстановлен звук, созданный функцией Tone Blender.

## Управление функцией Tone Blender с помощью контроллера D Beam

#### 1. Находясь на экране Registration Common/Control, коснитесь <Pedal/D Beam>.

#### 2. Установите параметр D Beam Assign в "CC79 (Tone Blender)".

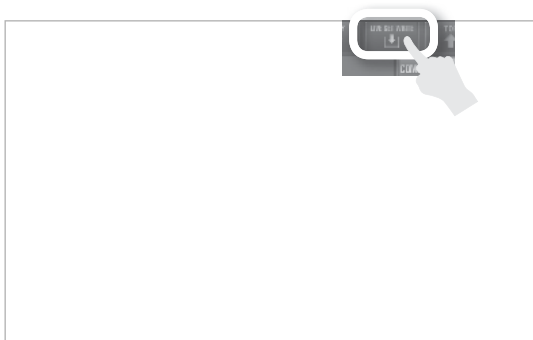
Теперь с помощью контроллера D Beam можно управлять функцией Tone Blender.

## Сохранение патча

Результаты редакции патча являются временными. При выключении питания или выбора другого патча они стираются. Чтобы этого не произошло, патч необходимо сохранить.

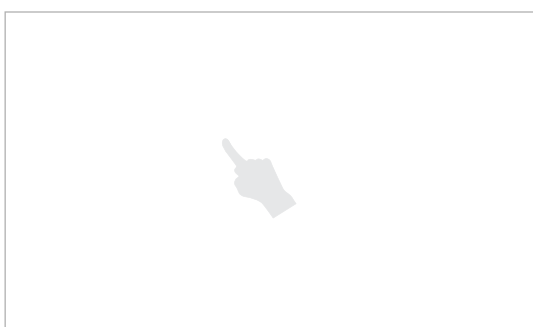
- \* После выполнения операции сохранения данные патча-приемника будут переписаны.

#### 1. Находясь на экране Live set, коснитесь <LIVE SET WRITE>.



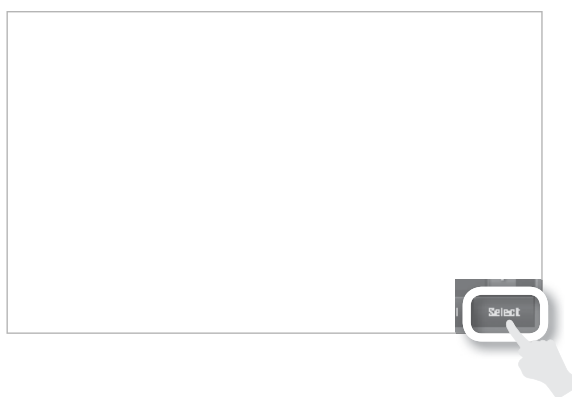
Откроется экран Live Set Write.

2. Чтобы выбрать номер патча-приемника, коснитесь <Write Destination>.

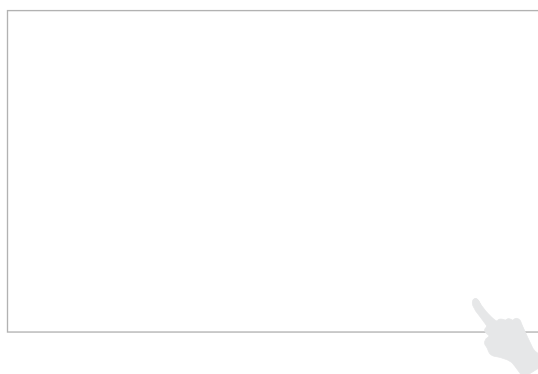


Также можно установить курсор в поле патча-приемника и колесом или кнопками [DEC]/[INC] выбрать патч-приемник.

3. Коснитесь номера патча-приемника, затем коснитесь <Select>.



4. Коснитесь <WRITE>.



Выведется сообщение "Are you sure?".

**5. Чтобы сохранить патч, коснитесь <ОК>.**

Выведется сообщение "Completed!".

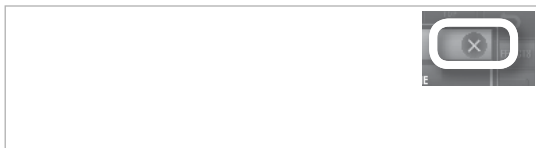
Патч будет сохранен под выбранным номером.

\* Не отключайте питание инструмента в процессе сохранения данных.

## Отказ от сохранения патча

Для отмены операции сохранения выполните одно из приведенных ниже действий.

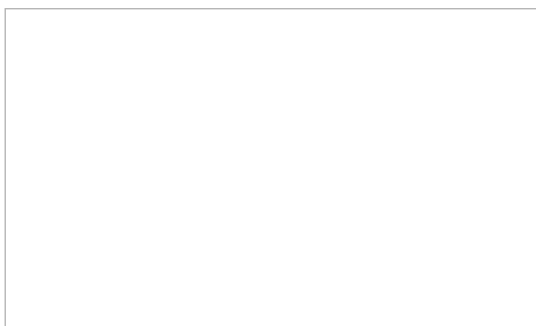
- Нажмите кнопку [EXIT].
- Коснитесь иконки [x] на экране Live Set Write.



## Переименование патча

Чтобы переименовать патч, коснитесь <RENAME> на шаге 2.

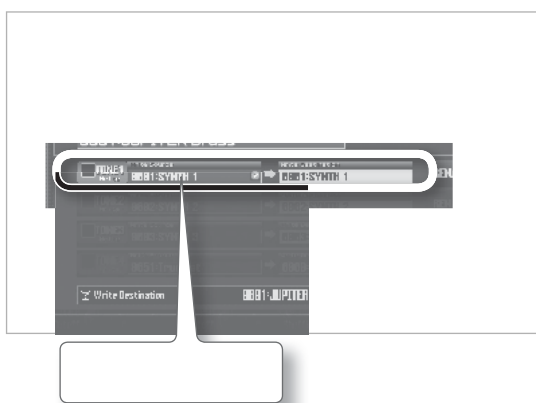
Откроется экран LIVE SET NAME.



Задайте имя патча.

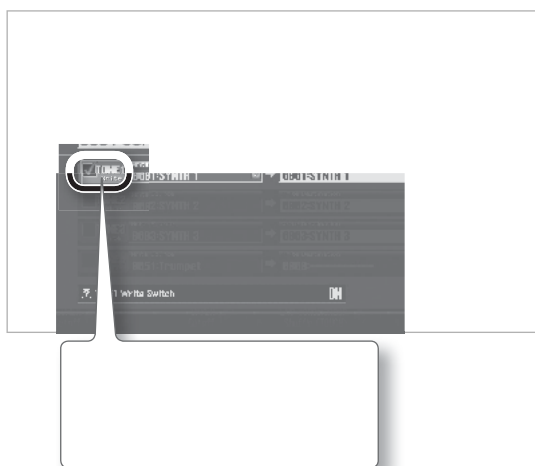
## Сохранение параметров тембра

Если параметры SuperNATURAL Synth Tone были отредактированы, при сохранении патча будет подсвечен соответствующий тембр.



Чтобы одновременно с патчем сохранить отредактированный SuperNATURAL Synth Tone, выполните следующую процедуру.

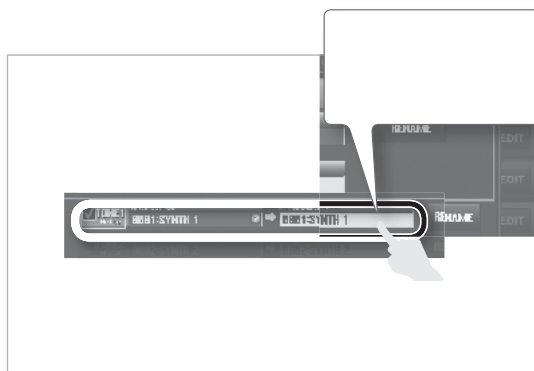
1. Отметьте флажками опции Write для сохраняемых SuperNATURAL Synth Tone.



Если эти флажки не установить, будет сохранен только патч, а установки SuperNATURAL Synth Tone останутся в состоянии редакции.

Чтобы задать номер SuperNATURAL Synth Tone, под которым будут сохранены данные, перейдите к шагу 2. Чтобы сохранить данные с перезаписью текущего SuperNATURAL Synth Tone, перейдите к шагу 3.

**2. Выберите приемник для сохранения.**



**3. Коснитесь <WRITE>.**

- \* Если выбрать для сохранения SuperNATURAL Synth Tone слоев 1 — 4 один и тот же приемник, выведется сообщение "Cannot Write!". Выберите другой приемник для сохранения на шаге 3.
- \* Если на слои 1 — 4 назначить одинаковый SuperNATURAL Synth Tone, произвести редакцию SuperNATURAL Synth Tone только для одного слоя и затем выполнить операцию сохранения, отредактированный SuperNATURAL Synth Tone будет назначен и на другие слои.

---

## Инициализация патча

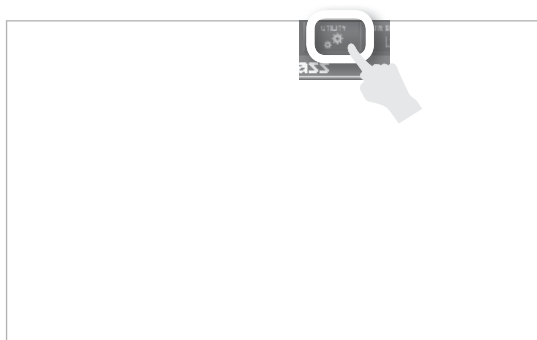
Используйте следующую процедуру.

Инициализация патча воздействует на данные, находящиеся во временной памяти.

После инициализации патча тембры, находящиеся во временной памяти, также будут инициализированы.

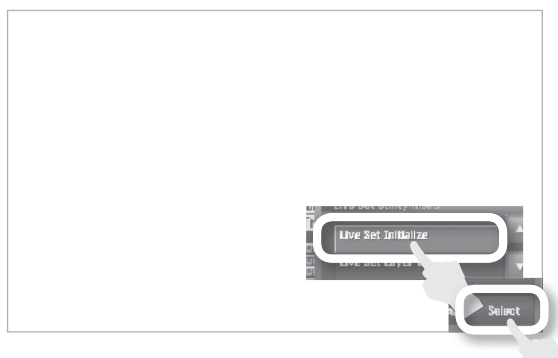
Чтобы восстановить исходные значения параметров всех звуков, выполните операцию Factory Reset.

**1. Находясь на экране Live Set, коснитесь <UTILITY>.**



Откроется экран Live Set Initialize.

2. Коснитесь <Live Set Initialize>, затем коснитесь <Select>.



Выведется сообщение "Are you sure?".

3. Коснитесь <OK>.

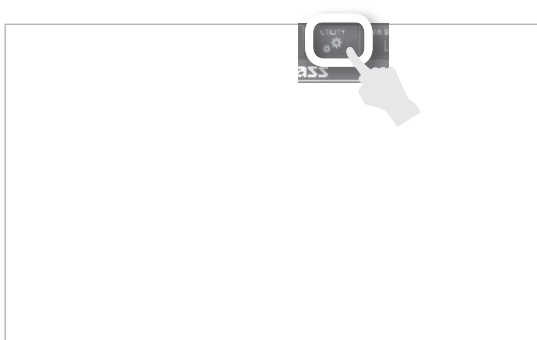
---

## Копирование слоя

Можно скопировать звук из одного слоя в другой слой.

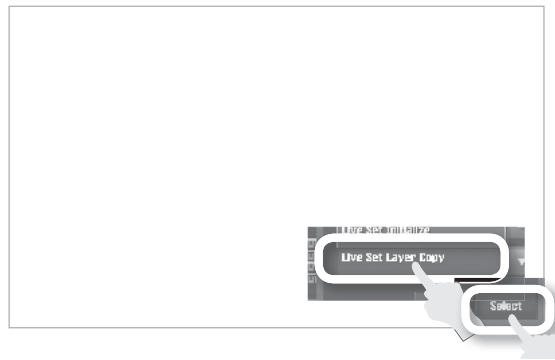
Это удобно для создания различных вариаций одного звука.

1. Находясь на экране Live Set, коснитесь <UTILITY>.



Откроется экран Live Set Utility Menu.

2. Коснитесь <Live Set Layer Copy>, затем коснитесь <Select>.



**3. В качестве Source выберите слой-источник копирования. В качестве Destination выберите слой-приемник копирования.**

После выполнения операции копирования данные слоя-приемника будут утеряны и переписаны данными слоя-источника.

**4. Коснитесь <Execute>.**

Выведется сообщение "Are you sure?".

**5. Коснитесь <ОК>.**

Звук слоя-источника будет скопирован в слой-приемник.

---

## Редакция синтезаторного тембра (Synth Tone)

Редактируя Synth Tone, можно создавать собственные неповторимые звуки.

\* Редакция тембров *SuperNATURAL Acoustic Tone*, *Manual Percussion* и *Drums/SFX* не предусмотрена.

### Замечания относительно редакции тембра

#### Выбор воспроизводимого слоя

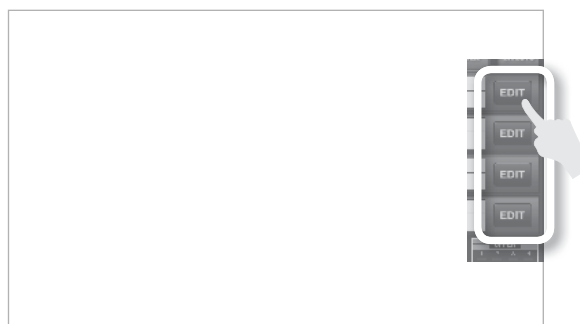
Патч содержит до 4 тембров. Поэтому удобно отключить слои, не участвующие в процессе редакции тембра.

#### Выключение эффекта

Если в патче используется эффект, воздействующий на слой, звучание тембра может отличаться от ожидаемого. Поэтому рекомендуется выключить все эффекты.

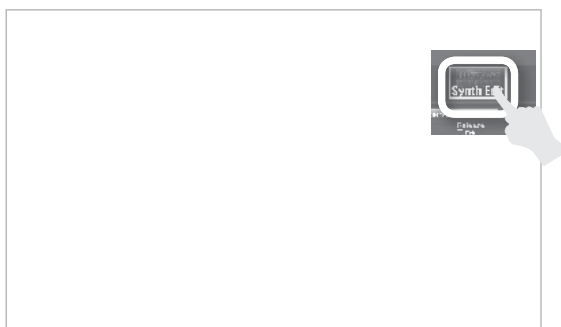
**1. Выберите редактируемый SuperNATURAL Synth Tone.**

**2. Находясь на экране Live set, коснитесь <EDIT> для слоя, на который назначен выбранный тембр.**



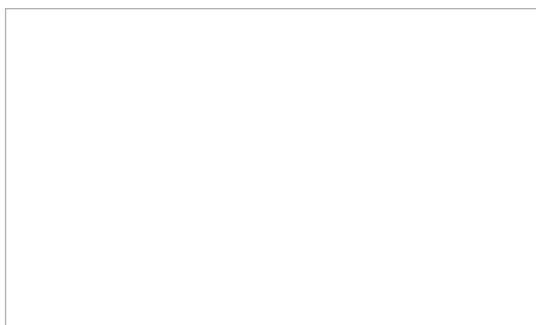
Откроется экран Live Set Tone Modify. В данном примере отредактируем SuperNATURAL Synth Tone, назначенный на слой 1.

3. Находясь на экране Live Set Tone Modify, коснитесь <Synth Edit>.

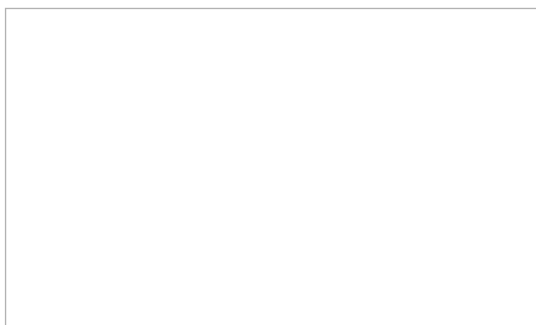


Откроется экран Synth Tone Edit.

4. Отредактируйте Synth Tone.

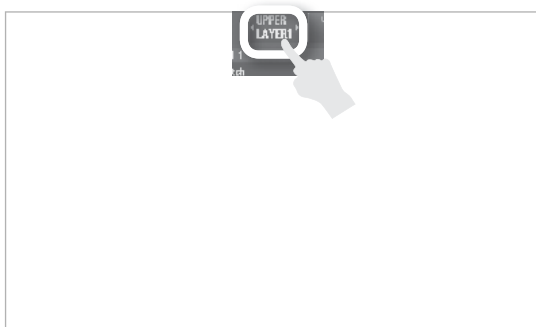


Если коснуться <PRO EDIT>, откроется список параметров Synth Tone.

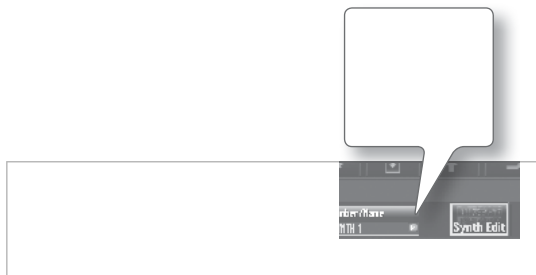


Чтобы вернуться на предыдущий экран, коснитесь <ZOOM EDIT>.

Если коснуться <LAYER>, откроется экран Layer Select, на котором можно выбрать редактируемый слой.



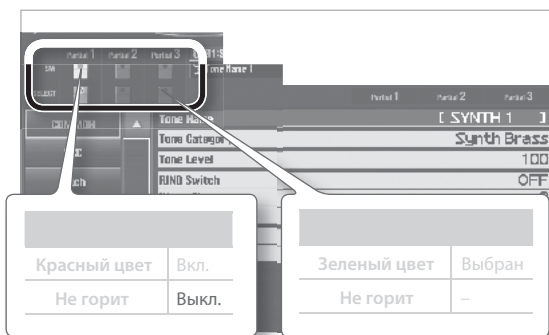
Когда тембр находится в состоянии редакции, справа от его имени появляется желтый флажок.



## Управление тоном

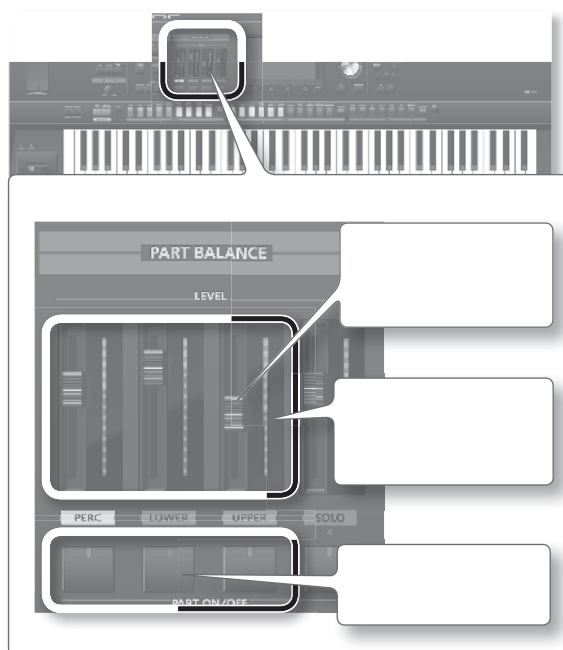
Каждый из тонов (Partial) можно включать/выключать, касаясь иконки <Partial SW>.

Чтобы выбрать редактируемый тон, коснитесь иконки <Partial SELECT>.



Чтобы выбрать несколько тонов, удерживая кнопку [SHIFT], касайтесь <Partial SELECT>.

С помощью секции PART BALANCE, находясь на экране Synth Tone Edit, можно включать/выключать тоны и регулировать их громкость.



Удерживая кнопку [SHIFT] и нажимая на кнопки PART [PERC ON/OFF], [LOWER ON/OFF] или [UPPER ON/OFF], можно выбрать тон для редакции.



Кнопка PART	Выбранный тон
PART [PERC ON/OFF]	Partial 1
PART [LOWER ON/OFF]	Partial 2
PART [UPPER ON/OFF]	Partial 3

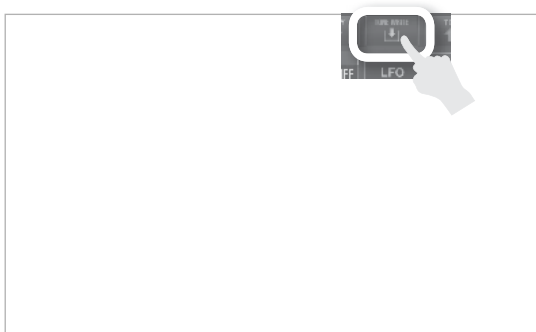
Чтобы отредактировать несколько тонов, одновременно удерживайте соответствующие им кнопки PART.

## Сохранение тембра

Результаты редакции тембра являются временными. При выключении питания или выборе другого тембра они теряются. Чтобы этого не произошло, тембр необходимо сохранить.

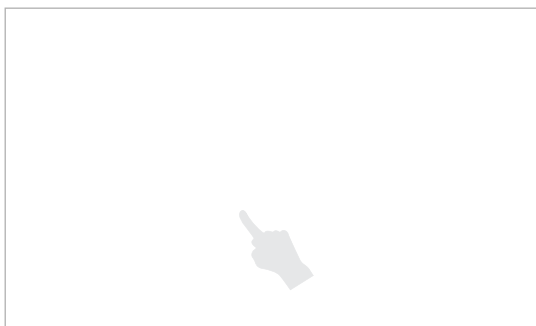
\* После выполнения операции сохранения данные тембра-приемника перезаписываются

1. Находясь на экране Synth Tone Edit, коснитесь <TONE WRITE>.



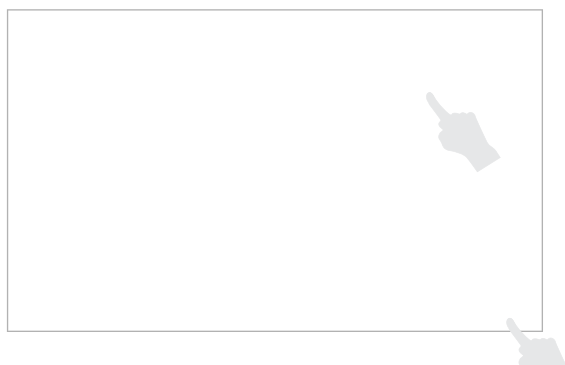
Откроется экран Tone Write.

2. Чтобы выбрать номер тембра-приемника, коснитесь <Write Destination>.

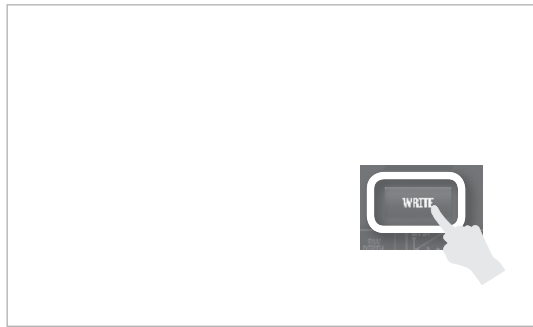


Также можно установить курсор в поле тембра-приемника и колесом или кнопками [DEC]/[INC] выбрать тембр-приемник.

3. Коснитесь номера тембра-приемника, затем коснитесь <Select>.



#### 4. Коснитесь <WRITE>.



Выведется сообщение "Are you sure?".

#### 5. Чтобы сохранить тембр, коснитесь <OK>.

Выведется сообщение "Completed!".

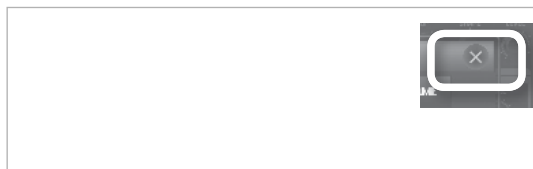
Тембр будет сохранен под выбранным номером.

\* Не отключайте питание инструмента в процессе сохранения данных.

### Отказ от сохранения тембра

Для отмены операции сохранения выполните одно из приведенных ниже действий.

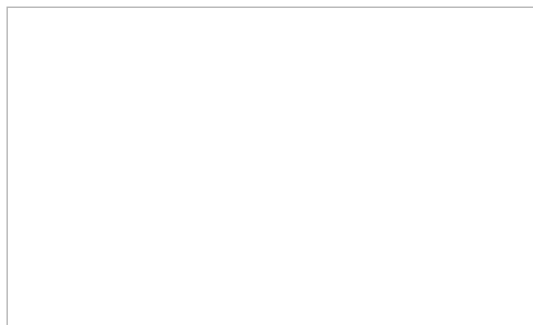
- Нажмите кнопку [EXIT].
- Коснитесь иконки [x] на экране Tone Write.



### Переименование тембра

Чтобы переименовать тембр, коснитесь <RENAME> на шаге 2.

Откроется экран TONE NAME.



Задайте имя тембра.

---

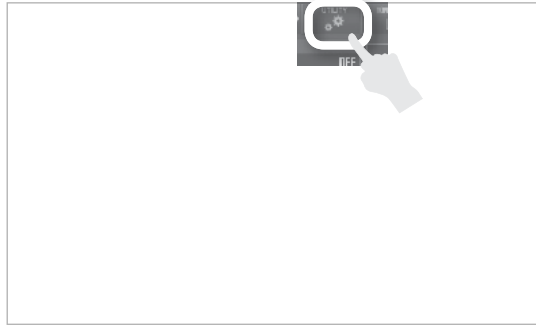
## Инициализация тембра/тона

Используйте следующую процедуру.

Инициализация тембра SuperNATURAL Synth Tone или тона воздействует на данные, находящиеся во временной памяти.

Чтобы восстановить исходные значения параметров всех звуков, выполните операцию Factory Reset.

1. Находясь на экране Synth Tone Edit, коснитесь <UTILITY>.



Откроется экран Synth Tone Utility Menu.

2. Коснитесь <Tone Initialize>, чтобы инициализировать SuperNATURAL Synth Tone, или коснитесь <Partial Initialize>, чтобы инициализировать тон.

Перед инициализацией тона включите его с помощью иконки <Partial SELECT>.



3. Коснитесь <Select>.

Выведется сообщение "Are you sure?"

4. Коснитесь <ОК>.

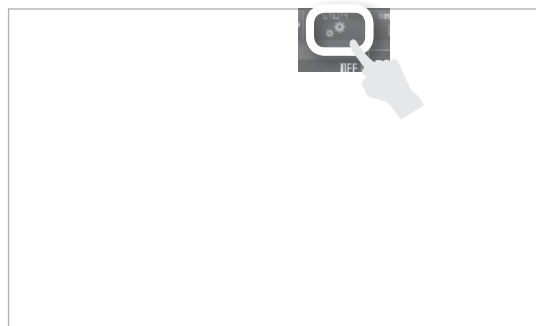
\* Если, удерживая кнопку [SHIFT], коснуться регулятора или слайдера, соответствующий ему параметр примет значение по умолчанию (выведется сообщение "Reset Value").

---

## Копирование тона

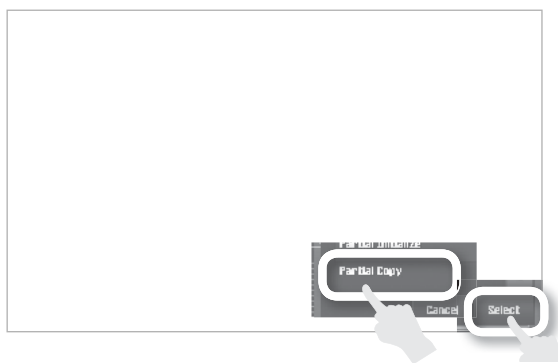
Можно скопировать установки одного тона SuperNATURAL Synth Tone в другой тон того же тембра.

1. Находясь на экране Synth Tone Edit, коснитесь <UTILITY>.



Откроется экран Synth Tone Utility Menu.

2. Коснитесь <Partial Copy>, затем коснитесь <Select>.



Откроется экран Synth Tone Partial Copy.

3. В качестве **Source** выберите **SuperNATURAL Synth Tone** и тон — источник копирования. В качестве **Destination** выберите тон-приемник копирования.

После выполнения операции копирования данные тона-приемника будут утеряны и переписаны данными тона-источника.

4. Коснитесь <Execute>.

Выведется сообщение "Are you sure?".

5. Коснитесь <OK>.

Звук тона-источника будет скопирован в тон-приемник.

# Дополнительные функции

## Плеер/рекордер пьес

Плеер/рекордер пьес позволяет воспроизводить аудиофайлы (WAV, MP3, AIFF) с накопителя USB, а также записывать результаты исполнения на клавиатуре на накопитель USB в аудиофайл.

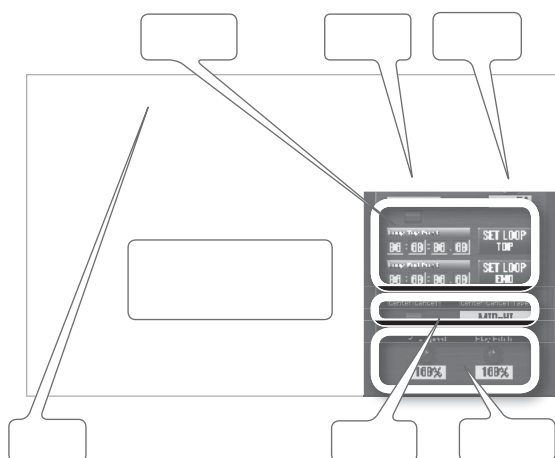


- Не вставляйте и не вынимайте накопитель USB при включенном питании инструмента. Это может привести к повреждению данных накопителя USB.
  - Аккуратно вставляйте накопитель USB в порт до упора.
  - Используйте накопители USB, поставляемые Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.
  - Порт USB MEMORY предназначен для подключения только накопителя USB.
- \* Если на накопителе USB содержится большое количество файлов пьес, для их распознавания может потребоваться некоторое время.

## Основные функции экрана Song

Экран Song открывается после нажатия на кнопку [SONG].

На экране Song можно выбрать аудиофайл и осуществить различные установки воспроизведения.



1. Управление циклическим воспроизведением
2. Включение/выключение режима Chain Play
3. Регулировка громкости воспроизведения
4. Список аудиофайлов
5. Текущая временная позиция аудиофайла
6. Управление функцией Center Cancel
7. Установка скорости и тональности воспроизведения

- \* Скопируйте аудиофайлы (WAV, MP3, AIFF) в корневую директорию (верхний уровень) накопителя USB или создайте на накопителе USB папку и скопируйте аудиофайлы в нее.

## Воспроизведение

Для воспроизведения аудиофайлов с накопителя USB используйте следующую процедуру.

### 1. Нажмите кнопку [SONG].



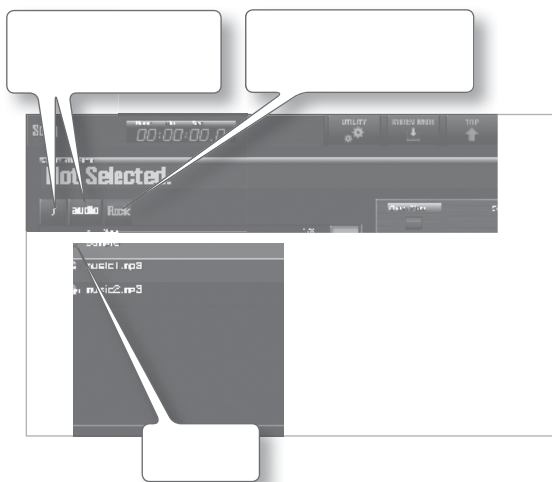
Откроется экран Song со списком аудиофайлов, хранящихся на накопителе USB.

- \* Если в имени файла или папки содержатся двухбайтные символы, например, японского языка, они будут отображаться некорректно.

### 2. Выберите аудиофайл.

Коснитесь имени выбранного аудиофайла.

- Для просмотра файлов папки выберите ее и коснитесь ее имени или нажмите кнопку [ENTER].
- Имя текущей папки отображается над списком оранжевым цветом. Чтобы перейти на более высокий уровень, коснитесь иконки папки, расположенной слева от текущей папки. Чтобы перейти в корневую директорию (на верхний уровень), коснитесь символа </>.



### 3. Нажмите кнопку [▶] (PLAY).

Выбранный аудиофайл начнет воспроизводиться.

- Нажмите кнопку [■] (STOP), чтобы остановить воспроизведение. Если еще раз нажать кнопку [▶] (PLAY), воспроизведение продолжится с места останова.
- Нажмите кнопку [◀] для перехода в начало аудиофайла.
- Для перемотки аудиофайла назад нажмите и удерживайте кнопку [◀◀].
- Для перемотки аудиофайла вперед нажмите и удерживайте кнопку [▶▶].

## Распознаваемые аудиофайлы

### 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, 48, 96 кГц
Разрешение	8, 16, 24 бит

## Ослабление центрального сигнала (Center Cancel)

Данная функция позволяет ослабить сигналы, находящиеся в центре стереопанорамы (например, вокал).

### 1. Находясь на экране Song, коснитесь <Center Cancel>.

Функция Center Cancel включится (кнопка загорится). Произведите установки функции Center Cancel.

Параметр	Значение	Описание
Center Cancel Type	MID-HI	Ослабление средне- и высокочастотных сигналов в центре стереопанорамы.
	LOW	Ослабление низкочастотных сигналов в центре стереопанорамы.
	ALL	Ослабление всех сигналов в центре стереопанорамы.

### 2. Чтобы выключить функцию Center Cancel, коснитесь <Center Cancel> еще раз.

Функция Center Cancel выключится (кнопка погаснет).

## Изменение скорости или тональности воспроизведения

### 1. Находясь на экране Song, откорректируйте установку Play Speed или Play Pitch.

Параметр	Значение	Описание
Play Speed	75 — 125 [%]	Изменение скорости воспроизведения.
Play Pitch	30 — 170 [%]	Изменение тональности воспроизведения.

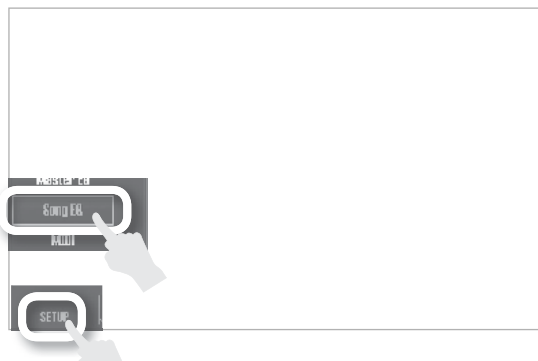
## Изменение тембра (эквалайзер)

В плеере пьес предусмотрен 4-полосный эквалайзер. Он воздействует на воспроизводимый аудиофайл и на сигнал, поступающий на вход AUDIO IN.

### 1. Находясь на экране MENU, коснитесь <System>.

### 2. Коснитесь <SETUP>, затем коснитесь <Song EQ>.

Откроется экран Song EQ.



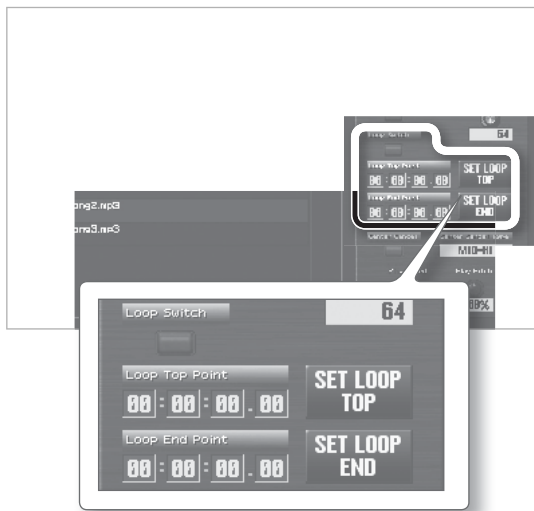
Параметр	Значение	Описание
Sw	OFF, ON	Включение/выключение эквалайзера.
Low Freq	200, 400 [Hz]	Центральная частота диапазона НЧ.
Low Gain	-15 — +15 [dB]	Усиление/ослабление диапазона НЧ.
Midi Freq	200 — 8000 [Hz]	Центральная частота диапазона СЧ 1.
Midi Gain	-15 — +15 [dB]	Усиление/ослабление диапазона СЧ 1.
Midi Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ширина диапазона СЧ 1. Чем меньше значение, тем шире полоса.
Mid2 Freq	200 — 8000 [Hz]	Центральная частота диапазона СЧ 2.
Mid2 Gain	-15 — +15 [dB]	Усиление/ослабление диапазона СЧ 2.
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ширина диапазона СЧ 2. Чем меньше значение, тем шире полоса.
High Freq	2000, 4000, 8000 [Hz]	Центральная частота диапазона ВЧ.
High Gain	-15 — +15 [dB]	Усиление/ослабление диапазона ВЧ.
Level	0 — 127	Выходной уровень эквалайзера.

### 3. Чтобы сохранить установки, коснитесь <SYSTEM WRITE>.

## Зацикливание фрагмента аудиофайла

Можно задать начальную и конечную точки фрагмента аудиофайла и организовать цикличное воспроизведение региона между ними.

- 1. Находясь на экране Song, коснитесь <Loop Switch>.**  
Включится режим цикличного воспроизведения (кнопка загорится).
- 2. Установите начальную и конечную точки цикла одним из следующих способов.**
  - С помощью параметра Loop Top Point задайте начальную точку, с помощью параметра Loop End Point — конечную. Значение устанавливается в единицах времени — (часы) : (минуты) : (секунды) . (1/100 секунды).
  - Включите воспроизведения аудиофайла и в моменты времени, соответствующие начальной и конечной точкам, коснитесь <SET LOOP TOP> (начало) и <SET LOOP END> (конец).



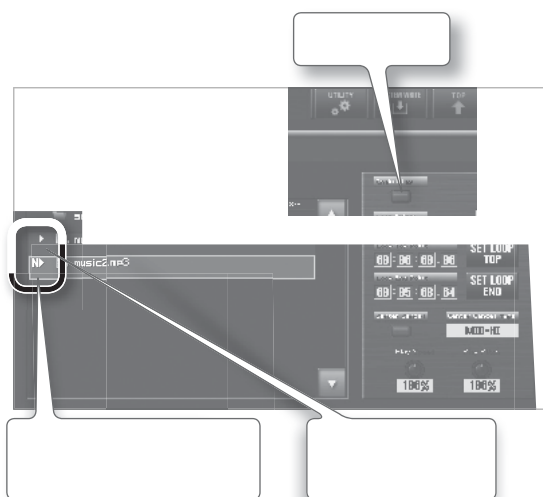
- \* При цикличном воспроизведении файла MP3 реальные положения начальной/конечной точек могут иметь некоторый сдвиг относительно заданных.
- 3. Нажмите кнопку [ ▶ ] (PLAY).**  
Начнется цикличное воспроизведение между точками Loop Top Point (начало) и Loop End Point (конец).
  - 4. Чтобы выключить режим цикличного воспроизведения, коснитесь <Loop Switch> еще раз.**  
Режим цикличного воспроизведения выключится (кнопка погаснет).
- \* Если включен режим Chain Play, цикличное воспроизведение недоступно.

## Последовательное воспроизведение аудиофайлов (Chain Play)

Предусмотрена возможность последовательного воспроизведения аудиофайлов, находящихся в одной папке.

- 1. Находясь на экране Song, коснитесь <Chain Play>.**  
Включится режим Chain Play (кнопка загорится).
- 2. Нажмите кнопку [ ▶ ] (PLAY).**  
Запустится воспроизведение аудиофайла. По окончании воспроизведения одного файла будет запускаться воспроизведение следующего.
  - Последовательность воспроизведения аудиофайлов определяется порядком их размещения в списке на экране. Файл, который будет воспроизводиться следующим, отмечается символом "N ▶".
  - Файл, который будет воспроизводиться следующим, в процессе воспроизведения можно выбрать, если коснуться его имени (символ "N ▶" переместится на выбранный файл).
- 3. Чтобы выключить режим Chain Play, коснитесь <Chain Play> еще раз.**  
Режим Chain Play выключится (кнопка погаснет).
  - Режим Chain Play выключается автоматически при нажатии на кнопку [ ■ ] (STOP).
  - Когда включен режим Chain Play, включение <Loop Switch> приведет к тому, что аудиофайлы в папке будут воспроизводиться "по кругу". По окончании воспроизведения последнего файла папки воспроизведение продолжится с ее первого файла.

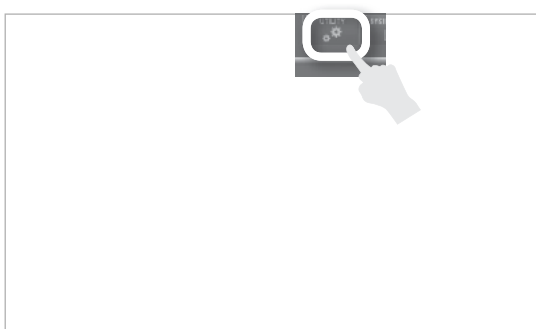




## Создание папки

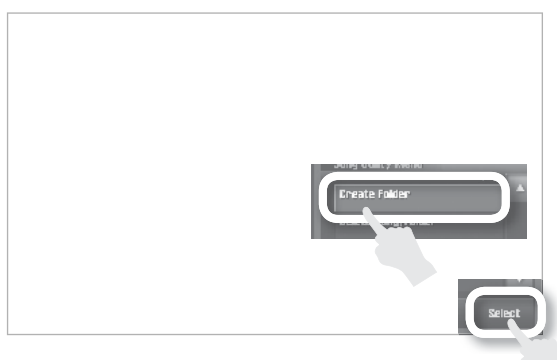
Можно создать папку внутри выбранной папки.

1. Выберите папку и коснитесь ее имени или нажмите на кнопку [ENTER], чтобы вывести на экран список ее файлов.
2. Находясь на экране Song, коснитесь <UTILITY>.



Откроется экран Song Utility Menu.

3. Коснитесь <Create Folder>, затем коснитесь <Select>.



Откроется экран CREATE FOLDER.

4. **Задайте имя папки.**
5. **Коснитесь <OK>.**  
Выведется сообщение "Create Folder Completed!"; и папка будет создана.

\* Максимальное количество уровней вложений (включая корневую папку) не может превышать 8.

## Удаление аудиофайла или папки

Используйте следующую процедуру.

- \* Удаленные аудиофайлы и папки восстановить невозможно.
- \* Если папка содержит файлы, ее удалить невозможно. Перед удалением папки необходимо удалить из нее все файлы.

1. **Выберите аудиофайл или папку, которые требуется удалить.**
2. **Находясь на экране Song, коснитесь <UTILITY>.**  
Откроется экран Song Utility Menu.
3. **Коснитесь <Delete Song/Folder>, затем коснитесь <Select>.**  
Выведется сообщение "Are you sure?".
4. **Для выполнения операции коснитесь <OK>.**  
Выведется сообщение "Delete Song/Folder Completed!"; аудиофайл или папка будут удалены.

## Переименование аудиофайла или папки

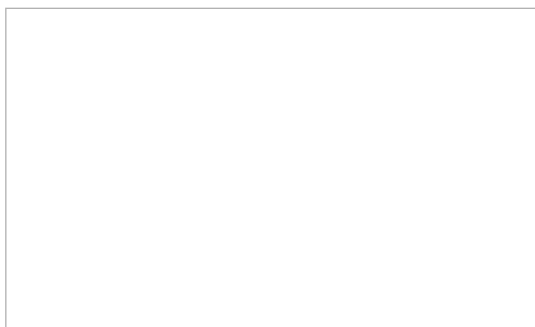
Используйте следующую процедуру.

1. **Выберите аудиофайл или папку, которые требуется переименовать.**
2. **Находясь на экране Song, коснитесь <UTILITY>.**  
Откроется экран Song Utility Menu.
3. **Коснитесь <Rename Song/Folder>, затем коснитесь <Select>.**  
Откроется экран RENAME SONG/FOLDER.
4. **Задайте имя.**
5. **Коснитесь <OK>.**  
Выведется сообщение "Rename Song/Folder Completed!"; аудиофайл или папка будут переименованы.

## Перемещение аудиофайла или папки

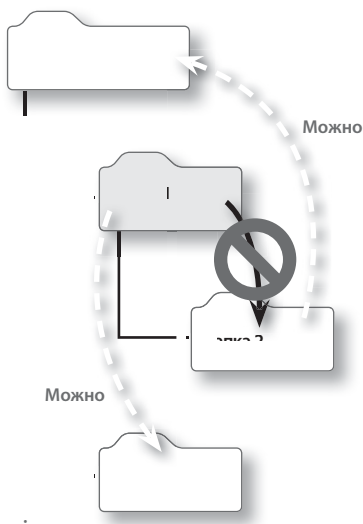
Используйте следующую процедуру.

1. **Выберите аудиофайл или папку, которые требуется переместить.**
2. **Находясь на экране Song, коснитесь <UTILITY>.**  
Откроется экран Song Utility Menu.
3. **Коснитесь <Move Song/Folder>, затем коснитесь <Select>.**  
Откроется экран Move Folder Select.



4. **Выберите папку-приемник и коснитесь ее имени или нажмите кнопку [ENTER], чтобы вывести на экран список ее файлов.**

\* В качестве папки-приемника (Папка 1 на рисунке) невозможно выбрать вложенную папку (Папка 2 на рисунке).



**5. Коснитесь <Execute>.**

Выведется сообщение "Are you sure?".

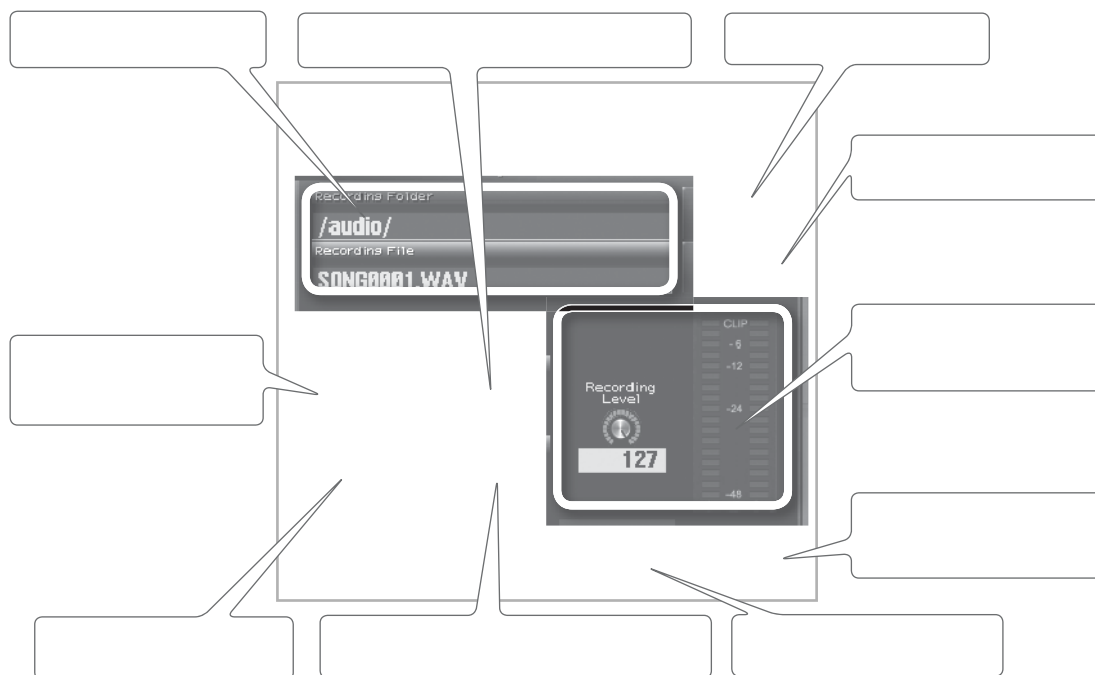
**6. Для выполнения операции коснитесь <OK>.**

Выведется сообщение "Move Song/Folder Completed!"; аудиофайл или папка будут перемещены.

---

## Основные функции экрана Audio Rec Standby

Если нажать кнопку [REC], откроется экран Audio Rec Standby. На нем производятся установки для записи.



**Папка / Файл**

Имя папки и файла, в которые будут сохраняться результаты записи.

**Player Sync**

Если включить эту кнопку, одновременно с запуском записи начнется воспроизведение аудиофайла.

## SELECT

Выбор папки, в которую будут сохраняться результаты записи.

## Recording Mode

Режим записи	Описание
MIX	Записываются аудиосигналы, воспроизводимые с клавиатуры, поступающие с порта USB COMPUTER, с разъема AUDIO IN и с плеера пьес.
KEYBOARD	Записываются аудиосигналы, воспроизводимые с клавиатуры.

## RENAME

Переименование файла, в который будут сохраняться результаты записи.

## Регулятор Recording Level / Измеритель

Регулятором Recording Level устанавливайте уровень записи таким образом, чтобы индикаторы CLIP на измерителе не загорались.

## Start

Запуск записи.

## Metronome Beat

Размер метронома (клика).

## Count In

Включение предварительного двухтактового отсчета перед записью (кнопка горит).

## Click

Включение/выключение клика при записи.

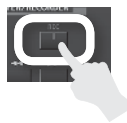
---

# Запись

Исполнение на клавиатуре можно записать на накопитель USB. Также можно записывать аудиосигналы, поступающие с порта USB COMPUTER и с разъема AUDIO IN.

- \* Записываются те звуки, для которых установлен флажок *Output Assign MAIN OUT*. Звук метронома не записывается.
- \* Когда открыт экран *Audio Rec Standby*, а также в процессе записи запрещается выключать питание JUPITER-80, а также отсоединять или подключать накопитель USB. В противном случае запись данных не будет произведена корректно, или же данные на накопителе USB будут повреждены.

### 1. Нажмите кнопку [REC].



Откроется экран Audio Rec Standby.

### 2. Определите установки записи, затем коснитесь <Start>.

Кнопки [REC] и [PLAY] загорятся, и начнется запись.

- Одна минута записанных данных соответствует приблизительно 10 Мб пространства на накопителе USB.
- Для просмотра оставшегося для записи времени на накопителе USB используйте экран INFORMATION.

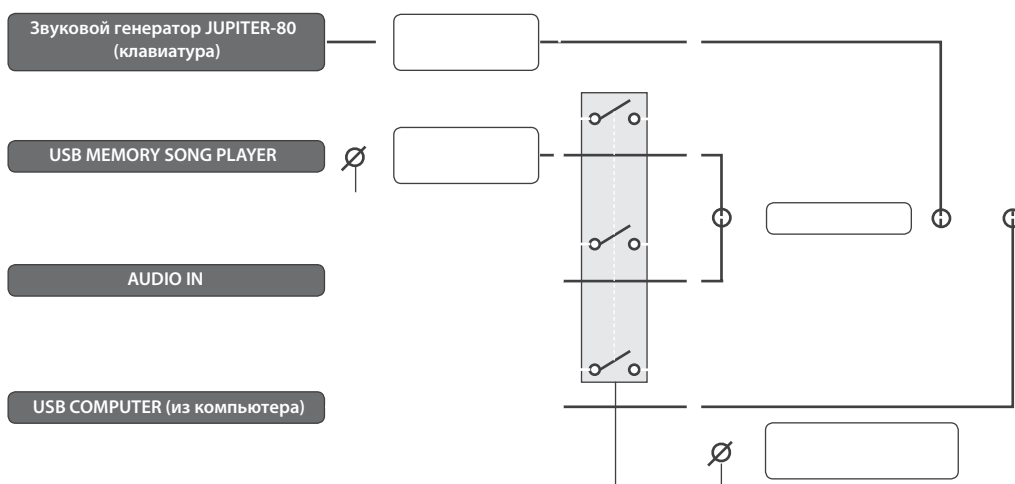
### 3. Чтобы остановить запись, нажмите кнопку [■] (STOP).

Запись остановится, и ее результаты будут сохранены на накопитель USB.

## Аудиофайлы, которые можно сохранять

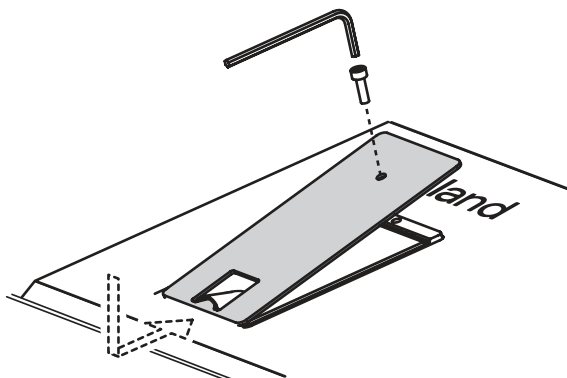
WAV	
Частота дискретизации	44.1 кГц
Разрешение	16 бит

## Тракт аудиосигнала



## Защитный кожух накопителя USB

Используйте прилагаемый кожух для защиты накопителя USB от повреждения или кражи.



- Используйте только прилагаемые винты.
- Для затягивания/ослабления винтов используйте только прилагаемый шестигранный ключ. При использовании другого инструмента можно сорвать головки винтов.
- Не допускайте чрезмерного затягивания винтов. Это может повредить их головки и сделать их непригодными.
- Чтобы затянуть винт, вращайте ключ Allen по часовой стрелке. Чтобы ослабить винт, вращайте шестигранный ключ против часовой стрелке.

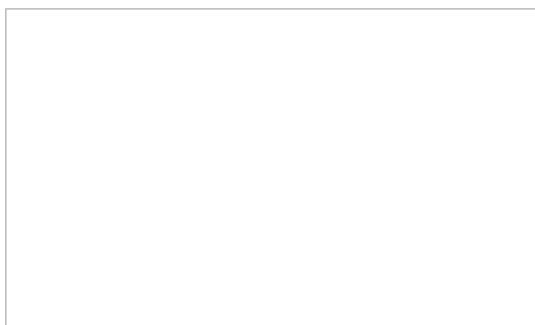


- Храните выкрученные винты вдали от детей, чтобы они случайно не проглотили их.
- Не допускайте попадания в отсек накопителя USB посторонних предметов (монет, скрепок и т.д.).

## Работа с меню

Откройте экран MENU и выберите установку или функцию.

1. Находясь на экране MENU, коснитесь иконки нужной функции.



Ниже приведен список установок и функций.

Меню	Описание
System	Общие установки JUPITER-80.
Regist Button Lock	Блокировка кнопок выбора пресетов.
Regist Set Exchange	Обмен местами наборов пресетов.
Backup	Сохранение установок JUPITER-80 на накопитель USB.
Restore	Загрузка установок JUPITER-80 с накопителя USB.
Format USB Memory	Форматирование накопителя USB, подключенного к порту USB MEMORY.
Touch Screen Calibration	Калибровка сенсорной панели.
Factory Reset	Восстановление заводских установок JUPITER-80.

## Сохранение всех установок на накопитель USB

Можно сохранить все установки JUPITER-80 на накопитель USB (опциональный) или загрузить их с накопителя USB в память JUPITER-80.

- \* На накопитель USB можно сохранить только один набор установок.
- При выполнении операции сохранения ранее хранящиеся на накопителе USB данные переписываются. Чтобы не потерять ранее сохраненные данные, предварительно скопируйте их с накопителя USB в компьютер.
- Не вставляйте и не вынимайте накопитель USB при включенном питании инструмента. Это может привести к повреждению данных на накопителе USB.
- Аккуратно вставляйте накопитель USB в порт до упора.
- Используйте накопители USB от Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.
- Порт USB MEMORY предназначен для подключения только накопителя USB.

1. Находясь на экране MENU, коснитесь <Backup>.

Откроется экран Backup.

2. Коснитесь <EXEC>.



Выведется сообщение "Are you sure?".

3. Для выполнения операции коснитесь <ОК>.

\* Не отключайте питание инструмента в процессе выполнения операции.

## Загрузка установок с накопителя USB

1. Находясь на экране MENU, коснитесь <Restore>.

Откроется экран Restore.

2. Коснитесь <ЕХЕС>.



Выведется сообщение "Are you sure?".

\* После выполнения данной операции все текущие установки в памяти JUPITER-80 будут перезаписаны новыми. Чтобы не потерять их, предварительно сохраните нужные установки на другой накопитель USB.

3. Для выполнения операции коснитесь <ОК>.

\* Не отключайте питание инструмента в процессе выполнения операции.

---

## Копирование данных с накопителя USB в компьютер

1. Выключите питание JUPITER-80.

2. Отсоедините накопитель USB от JUPITER-80 и подключите его к компьютеру.

3. В компьютере откройте с помощью проводника накопитель USB.

4. Скопируйте (перетащите мышкой) всю папку "ROLAND" с накопителя USB в папку компьютера.

\* Необходимо скопировать всю папку "ROLAND", в противном случае часть данных будет утеряна.

5. По окончании копирования выполните процедуру безопасного отключения накопителя USB.

**Windows 7/ Windows Vista / Windows XP:** в My Computer (или Computer) нажмите правой кнопкой мыши на иконку "removable disk" и выберите "Eject".

**Mac OS X:** перетащите иконку USB в корзину (Trash).

## Копирование данных из компьютера на накопитель USB

1. Подсоедините к компьютеру накопитель USB и откройте его с помощью проводника.

2. Скопируйте (перетащите мышкой) всю папку "ROLAND" из компьютера на накопитель USB.

\* После выполнения данной операции ранее хранящиеся на накопителе USB данные будут утеряны.

\* Необходимо скопировать всю папку "ROLAND", в противном случае часть данных будет утеряна.

3. По окончании копирования выполните процедуру безопасного отключения и отсоедините накопитель USB от компьютера (см. шаг 5 предыдущей процедуры).

---

## Форматирование (инициализация) накопителя USB

\* После выполнения данной операции ранее хранящиеся на накопителе USB данные будут утеряны. Чтобы этого не произошло, предварительно скопируйте их с накопителя USB в компьютер.

1. **Находясь на экране MENU, коснитесь <Format USB Memory>.**

Откроется экран Format USB Memory.

2. **Коснитесь <EXEC>.**



Выведется сообщение "Are you sure?".

3. **Для выполнения операции коснитесь <ОК>.**

\* Не отключайте питание инструмента в процессе выполнения операции.

---

## Блокировка кнопок выбора пресетов

Функция "Registration Button Lock" предотвращает нежелательное изменение установок JUPITER-80 в результате случайного воздействия на кнопки выбора пресетов.

1. **Находясь на экране MENU, коснитесь <Regist Button Lock>.**

Откроется экран Registration Button Lock.

2. **Коснитесь <LOCK>.**

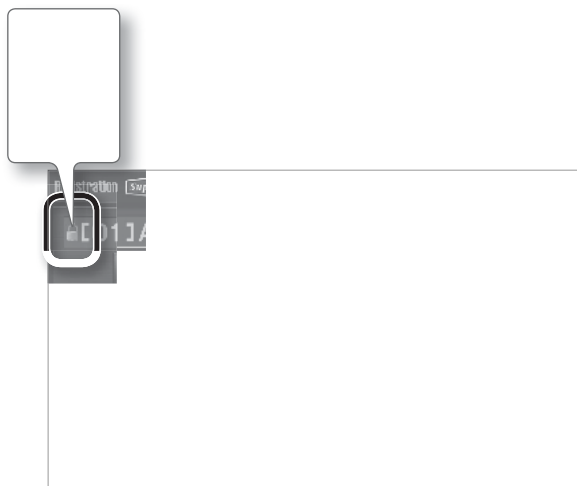


Кнопки выбора пресетов будут заблокированы.

3. **Нажмите кнопку [EXIT].**

- Чтобы отключить функцию Registration Button Lock, коснитесь <UNLOCK>.
- Даже когда функция Registration Button Lock включена, доступно переключение пресетов с помощью сенсорного экрана или верхней панели.
- Состояние функции Registration Button Lock не сохраняется. Она автоматически выключается (UNLOCK) при включении питания инструмента.
- Когда функция Registration Button Lock включена, около имени пресета на экране отображается символ "замка".

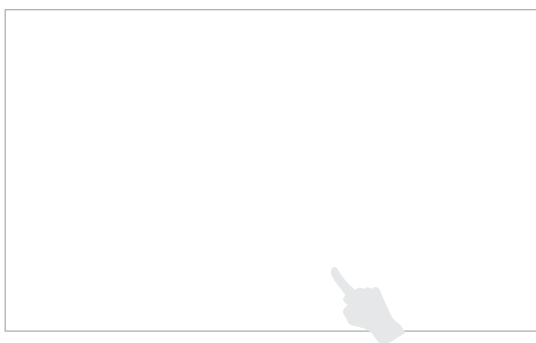




---

## Обмен местами наборов пресетов

1. **Находясь на экране MENU, коснитесь <Regist Set Exchange>.**  
Откроется экран Registration Set Exchange.
2. **Выберите наборы пресетов, которые требуется поменять местами.**
3. **Коснитесь <EXEC>.**



Выведется сообщение "Are you sure?".

4. **Коснитесь <ОК>.**  
После выполнения операции выведется сообщение "Exchange Completed!".
- \* *Не отключайте питание инструмента в процессе выполнения операции.*

---

## Калибровка сенсорной панели

Если сенсорная панель работает некорректно, выполните следующую процедуру.

1. **Находясь на экране MENU, коснитесь <Touch Screen Calibration>.**  
Откроется экран Touch Screen Calibration.
  2. **Коснитесь центра каждого символа "+", отмеченного рамкой.**  
Касайтесь символов в следующем порядке: левый -> верхний -> правый -> нижний. После касания всех символов "+" калибровка будет завершена.
- \* *Не отключайте питание инструмента в процессе выполнения операции.*

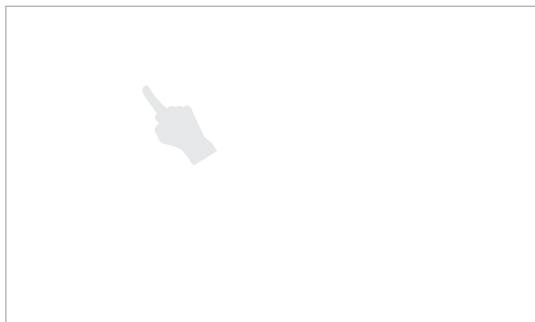
# Системные установки JUPITER-80

## Осуществление системных установок

Данные установки воздействуют на JUPITER-80 в целом, например, позволяют определить общую высоту строя инструмента или выбрать, какие MIDI-сообщения будут приниматься.

1. Находясь на экране MENU, коснитесь <System>.

Откроется экран System Setup.



2. Коснитесь иконки, соответствующей требуемым установкам.

Иконка	Описание
<SETUP>	Общие установки.
<LIVE SET/TONE BUTTONS>	Установки партий, относящиеся к звукам.
<INFORMATION>	Просмотр информации об инструменте и накопителе USB.

3. Коснитесь требуемого параметра и измените его значение.

## Сохранение системных установок

Если системные установки не сохранить, после отключения питания инструмента они вернуться к оригинальным значениям.

1. Находясь на экране System Setup, System Live Set/Tone Buttons или System Information, коснитесь <SYSTEM WRITE>.

Выведется сообщение "System Write Completed!", и установки будут сохранены.

\* Не отключайте питание инструмента в процессе выполнения операции.

## Системные параметры

Ниже описаны все системные параметры и их функции.

### SETUP

Данные установки воздействуют на JUPITER-80 в целом.

#### Pedal

Параметр	Значение	Описание
<b>Control Pedal</b>		
Control Pedal 1 Assign Source	SYSTEM, REGISTRATION	Функции, назначенные на педали, подключенные к разъемам FOOT PEDAL CTRL 1 и 2, определяются системными установками (SYSTEM) или установками пресета (REGISTRATION).
Control Pedal 2 Assign Source		

	Функции, назначенные на педали, подключенные к разъемам FOOT PEDAL CTRL 1 и 2.	
	OFF	Функция не назначена.
	CC01 — 31, CC33 — 95	Контроллеры с ноерами 1 — 31, 33 — 95.
	AFTERTOUCH	Послекасание.
Control Pedal 1 Assign	BEND UP	Эффект, аналогичный перемещению джойстика высоты тона вправо.
Control Pedal 2 Assign	BEND DOWN	Эффект, аналогичный перемещению джойстика высоты тона влево.
	REGISTRATION UP	Выбор пресета с номером на единицу больше текущего.
	REGISTRATION DOWN	Выбор пресета с номером на единицу меньше текущего.
	PANEL INC	Эффект, аналогичный нажатию на кнопку [INC].
	PANEL DEC	Эффект, аналогичный нажатию на кнопку [DEC].
	START/STOP	Запуск/останов воспроизведения плеера пьес.
Control Pedal 1 Polarity Control Pedal 2 Polarity	STANDARD, REVERSE	Выбор полярности педалей, подключенных к разъемам CTRL 1 и 2. В некоторых педалях электрический сигнал, выдаваемый при нажатии или отпуске педали, противоположен по знаку сигналу других педалей. Если действие педали противоположно ожидаемому, установите этот параметр в "REVERSE". Если используется педаль Roland (без переключателя полярности), установите этот параметр в "STANDARD".
<b>Hold Pedal</b>		
Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Выбор полярности педали, подключенной к разъему HOLD. В некоторых педалях электрический сигнал, выдаваемый при нажатии или отпуске педали, противоположен по знаку сигналу других педалей. Если действие педали противоположно ожидаемому, установите этот параметр в "REVERSE". Если используется педаль Roland (без переключателя полярности), установите этот параметр в "STANDARD".
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Определяет, поддерживает (ON) или нет (OFF) разъем FOOT PEDAL HOLD функцию полупедализации. Если установка включена, можно подключить опциональную педаль экспрессии (DP-10 и т.д.), чтобы с ее помощью более точно управлять нюансами фортепианных тембров.

## D Beam/Slider

Параметр	Значение	Описание
<b>D Beam</b>		
D Beam Sens	0 — 127	Чем больше значение, тем выше скорость реакции контроллера D Beam.
<b>Slider</b>		
Slider Mode	Режим работы слайдеров.	
	DIRECT	При перемещении слайдера управляющие данные всегда отражают его положение.
	CATCH	При перемещении слайдера управляющие данные начинают передаваться только когда его положение совпадет с текущим значением параметра.

## Keyboard

Параметр	Значение	Описание
Keyboard Velocity	Громкость ноты при нажатии на клавишу.	
	REAL	Громкость зависит от скорости нажатия на клавишу.
	1 — 127	Громкость фиксирована и не зависит от скорости нажатия на клавишу.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	Облегченная клавиатура. Позволяет достигнуть фортиссимо меньшими усилиями, чем при установке "MEDIUM". Особенно удобно использовать этот режим при обучении детей.
	MEDIUM	Стандартная чувствительность клавиатуры.
	HEAVY	Низкая чувствительность клавиатуры. Для игры фортиссимо на клавиши надо нажимать с большей силой, чем при установке "MEDIUM". Этот режим позволяет усилить экспрессивность исполнения.

Keyboard Velocity Sens	-63 — +63	Точная настройка чувствительности клавиатуры относительно Keyboard Velocity Curve. Чем выше значение, тем больше громкость нот при экспрессивном звукоизвлечении.
Aftertouch Sens	0 — 100	Чувствительность послекасания. Чем выше значение, тем легче достигается эффект послекасания. Стандартное значение равно "100".

## Sound

Параметр	Значение	Описание
Local Switch	OFF, ON	Определяет, отсоединен ли (OFF) внутренний звуковой генератор от секции контроллеров (клавиатура, джойстик, регуляторы, кнопки, контроллер D Beat, педаль и т.д.); или нет (ON).  Обычно выбирается "ON", но для управления только внешними звуковыми модулями с помощью клавиатуры и контроллеров JUPITER-80 выберите "OFF".
Master Tune	415.3 — 466.2 [Hz]	Общая высота строя JUPITER-80 (частота ноты A4).
Master Key Shift	-24 — +24	Транспонирует общую настройку JUPITER-80 с шагом в полутон.
Master Level	0 — 127	Общая громкость JUPITER-80 (кроме сигнала с разъема USB COMPUTER).
Output Gain	-12 — +12 [dB]	Коэффициент усиления выходного сигнала JUPITER-80 (кроме сигнала с разъема USB COMPUTER). При задействовании относительно небольшого количества голосов, усиление выходного сигнала позволяет улучшить согласование по уровню с внешними устройствами записи/озвучивания.
Song Level	0 — 127	Громкость плеера пьес.
Tone Remain	OFF, ON	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) продолжать звучать текущие ноты после переключения звуков.  * В некоторых случаях ноты могут прерываться независимо от этой установки.

### Использование параметра Local Switch

При использовании JUPITER-80 с внешним секвенсором выключите (OFF) параметр Local Switch.

Как правило, при коммутации данные передаются по следующей цепочке: клавиатура JUPITER-80 -> внешний секвенсор -> звукогенератор JUPITER-80. Обычно секция клавиатуры JUPITER-80 внутренне соединена с секцией звукогенератора. Состояние этой внутренней связи определяется параметром Local Switch. Если отключить Local Switch, секции клавиатуры и звукогенератора JUPITER-80 станут независимыми, позволяя использовать приведенную ниже схему коммутации с внешним секвенсором.

### Подключение JUPITER-80 к внешнему секвенсору



### Master EQ, Song EQ

Параметр	Значение	Описание
EQ Switch	OFF, ON	Включает/отключает эквалайзер (EQ).
<b>Low</b>		
Freq	200, 400 [Hz]	Центральная частота диапазона НЧ.
Gain	-15 — +15 [dB]	Усиление/ослабление диапазона НЧ.
<b>Mid 1, 2</b>		
Freq	200 — 8000 [Hz]	Центральная частота диапазона СЧ.
Gain	-15 — +15 [dB]	Усиление/ослабление диапазона СЧ.
Q	0.5 — 8.0	Добротность диапазона СЧ. Чем ниже значение, тем шире полоса частот.

<b>High</b>		
Freq	2000, 4000, 8000 [Hz]	Центральная частота диапазона ВЧ.
Gain	-15 — +15 [dB]	Усиление/ослабление диапазона ВЧ.
<b>Output</b>		
Level	0 — 127	Выходной уровень эквалайзера.

## MIDI

Параметр	Значение	Описание
<b>MIDI</b>		
Device ID	17 — 32	Для передачи или приема сообщений System Exclusive установите этот параметр таким образом, чтобы он совпадал с номером Device ID другого MIDI-устройства.
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Выберите "ON" для использования внешней MIDI-клавиатуры вместо клавиатуры JUPITER-80. В этом случае внешнее MIDI-устройство можно настроить на передачу по любому MIDI-каналу. Обычно для этого параметра выбирается "OFF".  * Выберите "ON" для управления JUPITER-80 от внешнего MIDI-устройства при использовании арпеджиатора.
<b>USB MIDI</b>		
USB-MIDI Thru	OFF, ON	При выборе "ON" входящие MIDI-сообщения будут передаваться без изменений на разъем MIDI OUT.
<b>MIDI Channel</b>		
Registration Control Channel	1 — 16, OFF	MIDI-канал, используемый для переключения пресетов с помощью принимаемых от внешнего MIDI-устройства сообщений. Чтобы запретить дистанционное переключение пресетов, выберите "OFF".
Part Channel	1 — 16	MIDI-канал, по которому партии JUPITER-80 (PREC, LOWER, UPPER, SOLO) принимают нотные сообщения, а также MIDI-канал, по которому партии передают сообщения на внешнее MIDI-оборудование.

## MIDI Tx/Rx

Параметр	Значение	Описание
<b>MIDI Transmit</b>		
Transmit Program Change	OFF, ON	Разрешение (ON) или запрет (OFF) передачи сообщений Program Change.
Transmit Bank Select	OFF, ON	Разрешение (ON) или запрет (OFF) передачи сообщений Bank Select.
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Разрешение (ON) или запрет (OFF) передачи сообщений Active Sensing.
Transmit Edit Data	OFF, ON	Разрешение (ON) или запрет (OFF) передачи системных эксклюзивных сообщений при редактировании параметров.
<b>MIDI Receive</b>		
Receive Program Change	OFF, ON	Разрешение (ON) или запрет (OFF) приема сообщений Program Change.
Receive Bank Select	OFF, ON	Разрешение (ON) или запрет (OFF) приема сообщений Bank Select.
Receive Exclusive	OFF, ON	Разрешение (ON) или запрет (OFF) приема системных эксклюзивных сообщений.

## Scale Tune

Параметр	Значение	Описание
Scale Tune Switch	OFF, ON	Выберите ON для использования строя, отличного от равнотемперированного.
Scale Tune for C-B	-64 — +63	Настройки высоты каждой ноты строя.
Scale Tune Type	Шаблоны для быстрой настройки параметра Scale Tune C-B (значения всех нот показаны на экране). После осуществления выбора коснитесь <SET>.	

	EQUAL	Равнотемперированный строй
	JUST-MAJ	Чистый мажорный строй
	JUST-MIN	Чистый минорный строй
	PYTHAGORE	Пифагорейский строй
	KIRNBERGE	Строй Kirnberger (тип 3)
	MEANTONE	Среднетоновый строй
	WERCKMEIS	Строй Werckmeister (тип 1, номер 3)
	ARABIC	Арабский строй
Scale Tune Key	C — B	Тоника строя для шаблона. После осуществления выбора коснитесь <SET>.

\* Установка Scale Tune игнорируется для тембра SuperNATURAL Acoustic Tone 0028:TW Organ.

## Output Assign

Здесь производится назначение аудиосигналов на выходные разъемы. Для каждого выходного разъема (MAIN OUT, SUB OUT) используйте соответствующие флажки.

Параметр	Описание
Upper	Партия Upper
Lower	Партия Lower
Solo	Партия Solo
Percussion	Партия Percussion
Reverb Upper	Ревербератор партии Upper
Reverb Lower	Ревербератор партии Lower
Reverb Solo/Perc	Ревербератор партий Solo и Percussion
USB Song/Audio IN	Аудиосигналы плеера пьес и входа AUDIO IN
USB Audio	Аудиосигнал входа USB
Metronome	Аудиосигнал метронома

## Sync/Metronome

Параметр	Значение	Описание
<b>Sync</b>		
		Определяет синхросигналы, используемые JUPITER-80.
Sync Mode	MASTER	JUPITER-80 — ведущее (управляющее) устройство. Выбирайте эту установку при использовании JUPITER-80 автономно без синхронизации с другими устройствами или в случае, если он используется в качестве ведомого по отношению к внешним MIDI-устройствам.
	SLAVE	JUPITER-80 — ведомое устройство. Выбирайте эту установку для синхронизации JUPITER-80 с сообщениями MIDI Clock, принимаемыми от другого MIDI-устройства.
Sync Output	OFF, ON	Выберите "ON" для передачи на внешнее MIDI-устройство сообщений синхронизации MIDI Clock.  * Недоступно, если параметр Sync Mode установлен в SLAVE.
Clock Source		Определяет вход синхросигналов, используемый JUPITER-80 (MIDI IN или USB), если параметр Sync Mode установлен в SLAVE.
	MIDI	Используются синхросигналы с разъема MIDI IN.
	USB	Используются синхросигналы с разъема USB COMPUTER.
<b>Metronome</b>		
Metronome Level	0 — 10	Громкость метронома.
Metronome Sound	TYPE1 — TYPE4	Звук метронома.

## System Control

Параметр	Значение	Описание
System Control 1 — 4 Source	Выбор MIDI-сообщения, используемого в качестве System Control.	
	Параметры System Control 1 — 4 позволяют назначать MIDI-сообщения, например, Control Change, на управление различными установками.	
	Например, если в JUPITER-80 выбрать System Control в качестве MFX CONTROL Source (на экране Live Set MFX), можно будет управлять параметрами эффектов с помощью MIDI-сообщений.	
	Этот способ удобен, если не требуется использовать различные MIDI-сообщения для MFX CONTROL каждого патча, или если требуется использовать для MFX CONTROL определенные MIDI-сообщения.	
	Акустическими тембрами SuperNATURAL можно управлять с помощью MIDI-сообщений, которые назначены на System Control 1 и 2, что позволяет производить различные эффекты, такие как вибрато или экспрессию (это распространяется не на все тембры).	
	OFF	Не используется.
CC01 — 31, CC32 (OFF), 33 — 95	Контроллеры с ноерами 1 – 95.	
PITCH BEND	Высота тона.	
AFTERTOUCH	Послекасание.	

## Screen Saver

Параметр	Значение	Описание
Screen Saver Type	1 — 10	Тип хранителя экрана.
Screen Saver Time	OFF, 1 — 60 [min]	Время (в минутах) до включения хранителя экрана. При выборе OFF хранитель экрана не включается.

## Beep/Misc

Параметр	Значение	Описание
<b>Beep</b>		
Beep Switch	OFF, ON	Включение/отключение звуковой индикации касания сенсорной панели.
<b>Misc</b>		
Registration Next/Prev Button	Режим работы кнопок Registration [PREV] и [NEXT].	
	REGISTRATION	Выбор пресета с номером на единицу меньше/больше текущего.
	REGISTRATION SET	Выбор набора пресетов с номером на единицу меньше/больше текущего.
Visual Control Mode	MVC	Связь по протоколу MIDI Visual Control.
	V-LINK	Связь по протоколу V-LINK.

## Startup

Параметр	Значение	Описание
Startup Registration	[01]A-1 — [08]D-8	Пресет, загружаемый при включении питания инструмента.

## LIVE SET/TONE BUTTONS

Здесь определяются звуки (патчи или тембры), назначаемые на кнопки партий (Upper, Lower, Solo).

Выбранные здесь звуки сохраняются в качестве системных параметров (общих установок JUPITER-80). Если звуки определены в рамках пресета, установки пресета будут иметь приоритет.

Параметр	Описание
SOLO	Звуки, назначенные на кнопки партии Solo.
SOLO Alternate	Звуки, назначаемые на кнопки партии Solo при нажатии на кнопку [ALTERNATE].
UPPER	Звуки, назначенные на кнопки партии Upper.
UPPER Alternate	Звуки, назначаемые на кнопки партии Upper при нажатии на кнопку [ALTERNATE].
LOWER	Звуки, назначенные на кнопки партии Lower.
LOWER Alternate	Звуки, назначаемые на кнопки партии Lower при нажатии на кнопку [ALTERNATE].
PERCUSSION	Звуки, назначенные на кнопки партии Percussion.

## INFORMATION

Здесь доступен просмотр информации о JUPITER-80 и накопителе USB.

### Version

Версия прошивки JUPITER-80.

### USB Memory

Объем свободной памяти на накопителе USB.

---

## Восстановление заводских установок (Factory Reset)

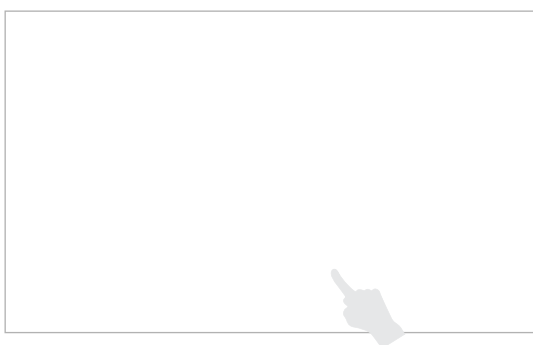
Операция "Factory Reset" служит для восстановлению всех установок JUPITER-80 в состояние, запрограммированное заводом-изготовителем.

Все данные памяти JUPITER-80 при выполнении данной операции перезаписываются. Чтобы не потерять их, перед выполнением процедуры сохраните важные данные на накопитель USB.

**1. Находясь на экране MENU, коснитесь <Factory Reset>.**

Откроется экран FACTORY RESET.

**2. Коснитесь <EXEC>.**



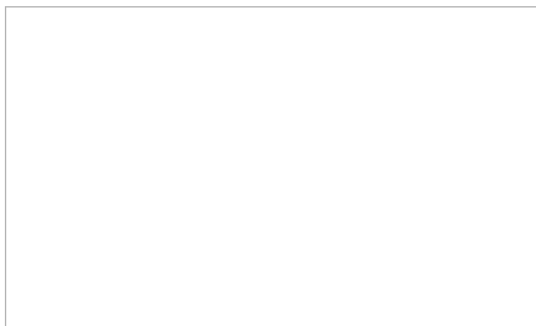
Выведется сообщение "Are you sure?".

**3. Для выполнения операции коснитесь <OK>.**

\* Данная операция занимает несколько минут. Не отключайте питание инструмента в процессе выполнения операции.



По завершении операции откроется следующий экран.

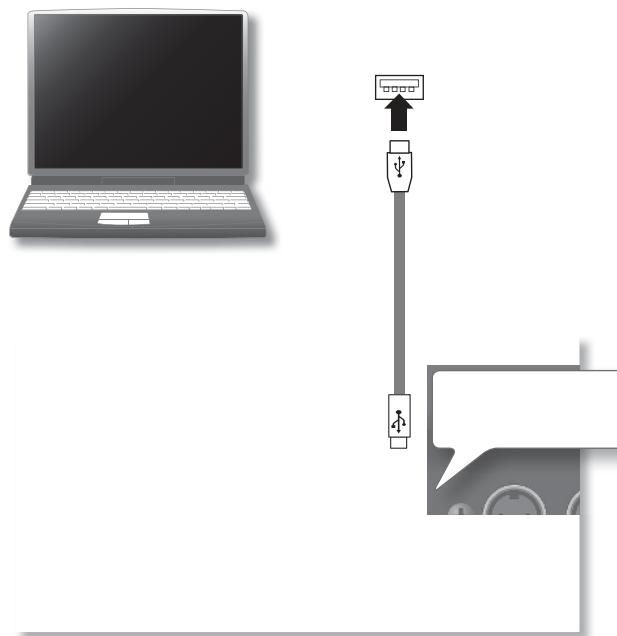


4. Когда выведется сообщение "Please Power Off!", выключите и снова включите питание JUPITER-80.

# Коммутация с другим оборудованием

## Подключение к компьютеру по USB

Если опциональным кабелем USB соединить разъем USB COMPUTER тыльной панели JUPITER-80 с разъемом USB компьютера, будет доступно воспроизведение аудио- и MIDI-данных в MIDI-приложениях компьютера (DAW) звуками JUPITER-80.



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

- Корректность работы зависит от типа компьютера. За подробностями обращайтесь на веб-сайт Roland.
- Перед коммутацией оборудования установите в минимум громкость всех приборов и отключите их питание, чтобы не повредить динамики или другие устройства.
- Кабель USB в комплект поставки JUPITER-80 не входит и приобретается отдельно.
- Кабель USB должен поддерживать протокол USB 2.0 Hi-Speed.
- Порт USB компьютера должен поддерживать протокол USB 2.0 Hi-Speed.
- Включайте питание JUPITER-80 перед запуском MIDI-приложения в компьютере. Не включайте и не отключайте питание JUPITER-80 в процессе работы приложения DAW.

### Понятие драйвера USB

Драйвер USB — это программа, являющаяся связующим звеном в передаче данных между приложениями компьютера (т.е., программой DAW) и JUPITER-80 при подключении последнего к компьютеру с помощью USB-кабеля.

Драйвер USB передает данные из приложения в JUPITER-80 и, наоборот, сообщения из JUPITER-80 в приложение.

### Передача аудиосигналов через USB (USB Audio)

#### Установки для передачи данных из JUPITER-80 в компьютер

Если подключить JUPITER-80 к компьютеру кабелем USB, выходные аудиосигналы JUPITER-80 будут поступать в компьютер (за исключением звука метронома).

#### Установки для передачи данных из компьютера в JUPITER-80

Если подключить JUPITER-80 к компьютеру кабелем USB, аудиосигналы из компьютера будут воспроизводиться через звуковую систему, подключенную к разъемам MAIN OUT на JUPITER-80, или записываться рекордером пьес JUPITER-80.

Для записи аудиосигналов рекордером пьес установите Recording Mode в "MIX".

## USB MIDI

Если подключить JUPITER-80 к компьютеру кабелем USB, в приложение DAW можно будет записывать данные исполнения на JUPITER-80 (MIDI-данные), а поступающие из приложения DAW MIDI-данные будут воспроизводиться секцией звукогенератора JUPITER-80.

## Подключение JUPITER-80 к компьютеру

### 1. Установите в компьютер драйвер USB.

Соответствующий драйвер содержится на прилагаемом диске "JUPITER-80 DRIVER CD-ROM".

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

### 2. Опциональным кабелем USB подключите JUPITER-80 к компьютеру.

---

## Подключение MIDI-устройств

---

### Понятие MIDI

MIDI – Musical Instrument Digital Interface (цифровой интерфейс музыкальных инструментов). Это общепринятый стандарт для обмена музыкальными данными между различными электронными инструментами и компьютером. Соединив MIDI-кабелем устройства, оборудованные MIDI-разъемами, можно с одной клавиатуры управлять воспроизведением на нескольких MIDI-инструментах, автоматически изменять установки по ходу пьесы и многое другое.

### Разъемы MIDI

JUPITER-80 оборудован MIDI-разъемами трех типов, каждый из которых выполняет свою функцию.



#### Разъем MIDI IN

Этот разъем принимает MIDI-сообщения, передаваемые с внешних MIDI-устройств. JUPITER-80 может принимать эти сообщения для воспроизведения нот, выбора звуков и т.д.

#### Разъем MIDI OUT

Этот разъем передает MIDI-сообщения на внешние MIDI-устройства и используется для управления ими.

#### Разъем MIDI THRU

Этот разъем передает MIDI-сообщения, поступившие на разъем MIDI IN, без каких-либо изменений на разъем MIDI OUT. Он используется при коммутации нескольких MIDI-устройств.

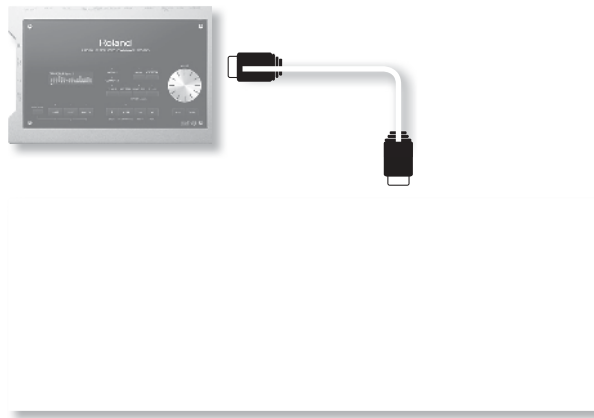
---

## Работа JUPITER-80 в качестве мастер-клавиатуры

Можно подключить внешнее MIDI-устройство к разъему MIDI OUT на JUPITER-80 и управлять этим устройством от JUPITER-80. Этот режим называется External Part (режим внешних партий).

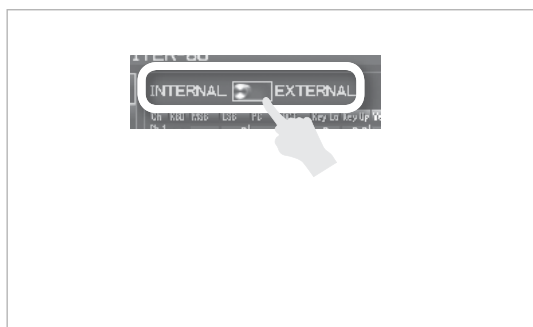
- \* Установки External Part сохраняются в пресете.

## Пример коммутации



## Активация установок External Part

1. Находясь на экране Registration External Part, установите MIDI Out Setting в "EXTERNAL".



Станут доступны установки External Part.

**Примечание:** если MIDI Out Setting установить в INTERNAL, включенные партии будут передавать MIDI-сообщения. Выбирайте установку INTERNAL для записи данных исполнения партий в MIDI-секвенсор или для управления JUPITER-80 от MIDI-секвенсора.

**Примечание:** MIDI-каналы партий определяются системным параметром Part Channel.

## Установка передающего канала

Настройте канал передачи JUPITER-80 на канал, по которому принимает информацию внешнее MIDI-устройство.

1. Находясь на экране Registration External Part, коснитесь <KBD> для передающего канала.

При игре на клавиатуре данные исполнения будут передаваться через разъем MIDI OUT по выбранному каналу.

\* Установки каналов внешнего MIDI-устройства должны быть описаны в прилагаемой к нему документации.

## Выбор звука для канала

Чтобы переключать тембры на внешнем MIDI-устройстве, в JUPITER-80 необходимо ввести числовые значения номера программы и MSB/LSB сообщения Bank Select.

1. Введите номера Program Change и MSB/LSB сообщения Bank Select для каналов, которые включены с помощью параметра <KBD> экрана Registration External Part.

Если в качестве установки выбрано "---", сообщения Bank Select и Program Change не передаются.

Если звуковой MIDI-модуль передает номер программы или банка, которому не соответствует ни один тембр, может быть выбран альтернативный тембр, или в некоторых случаях звук будет отсутствовать.

## Установки External Part

Ниже подробно описаны установки для сообщений, передаваемых на внешнее MIDI-устройство.

Параметр	Значение	Описание
KBD	OFF, ON	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) передаваться данные исполнения для External Part.
MSB	0 — 127, --- * Не передается для партий с выключенным параметром KBD.	Номер MSB (контроллер номер 0) сообщения Bank Select, передаваемый при переключении пресетов. Если выбрать "---", это сообщение не передается.
LSB	0 — 127, --- * Не передается для партий с выключенным параметром KBD.	Номер LSB (контроллер номер 32) сообщения Bank Select, передаваемый при переключении пресетов. Если выбрать "---", это сообщение не передается.
PC	1 — 128, --- * Не передается для партий с выключенным параметром KBD.	Номер Program Change, передаваемый при переключении пресетов. Если выбрать "---", это сообщение не передается.
OCT	-3 — +3 * Только для партий с включенным параметром KBD.	Транспонирование с шагом в октаву.
Key Lo	C- — (Key Up) * Только для партий с включенным параметром KBD.	Нижняя звучащая нота диапазона.
Key Up	(Key Lo) — G9 * Только для партий с включенным параметром KBD.	Верхняя звучащая нота диапазона.
Velo Lo	1 — (Velo Up) * Только для партий с включенным параметром KBD.	Минимальное значение velocity.
Velo Up	(Velo Lo) — 127 * Только для партий с включенным параметром KBD.	Максимальное значение velocity.
Level	0 — 127, --- * Не передается для партий с выключенным параметром KBD.	Сообщение громкости, передаваемое при переключении пресетов. Если выбрать "---", это сообщение не передается.
Pan	L64 — 0 — 63R --- * Не передается для партий с выключенным параметром KBD.	Сообщение панорамы, передаваемое при переключении пресетов. Если выбрать "---", это сообщение не передается.

## Управление JUPITER-80 от внешнего MIDI-устройства

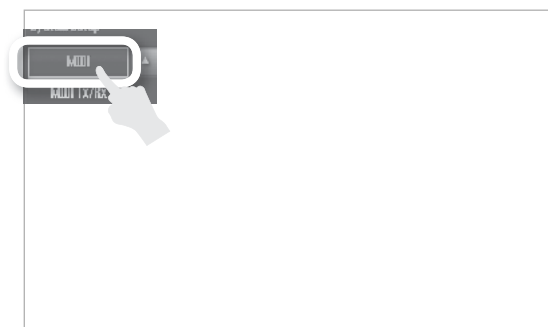
### Пример коммутации



## Установка приемного канала

Настройте канал передачи внешнего MIDI-устройства на канал, по которому JUPITER-80 принимает информацию.

1. Находясь на экране System Setup, коснитесь <MIDI>.

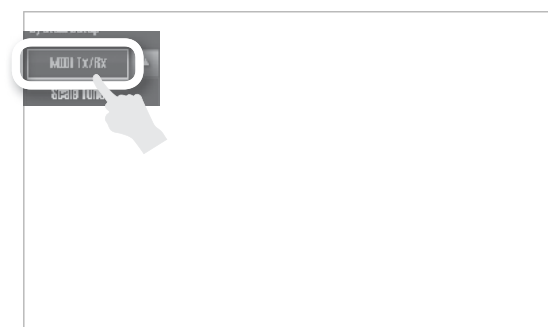


2. В области Part Channel выберите MIDI-канал партии.
3. Чтобы сохранить установки, коснитесь <SYSTEM WRITE>.

## Разрешение приема сообщений Program Change

Чтобы инструмент реагировал на сообщения Program Change и Bank Select, необходимо разрешить их прием. По умолчанию эти сообщения разрешены ("ON").

1. Находясь на экране System Setup, коснитесь <MIDI Tx/Rx>.



2. Включите Receive Program Change и Receive Bank Select.
3. Чтобы сохранить установки, коснитесь <SYSTEM WRITE>.

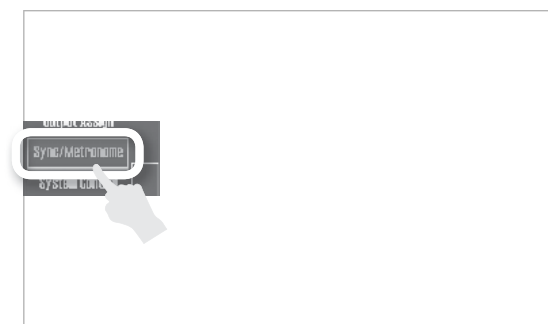
\* Установки каналов внешнего MIDI-устройства должны быть описаны в соответствующей документации.

---

## Синхронизация с внешним MIDI-устройством

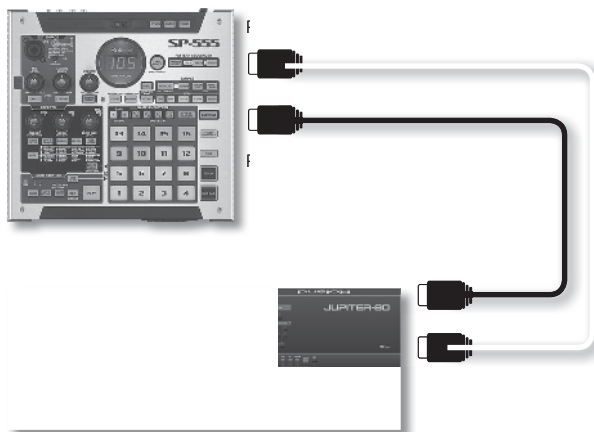
Ниже описано как синхронизировать темп JUPITER-80 с внешним MIDI-устройством.

1. Находясь на экране System Setup, коснитесь <Sync/Metronome>.



2. Выберите Sync Mode, Sync Out и Sync Source.
3. Чтобы сохранить установки, коснитесь <SYSTEM WRITE>.

### Пример коммутации



## Управление видеооборудованием

JUPITER-80 позволяет управлять видеооборудованием, поддерживающим функцию MIDI Visual Control.

### Функция Visual Control

Функция Visual Control позволяет управлять видеорядом во время музыкального исполнения. Соответствующее видеооборудование должно поддерживать протоколы MIDI Visual Control или V-LINK.

MIDI Visual Control является международным стандартом, расширяющим возможности использования MIDI для управления визуальными эффектами с помощью музыкального исполнения. Видеооборудование, совместимое с протоколом MIDI Visual Control, можно подключать к музыкальным инструментам по MIDI, чтобы управлять этим видеооборудованием синхронно с музыкальным исполнением.



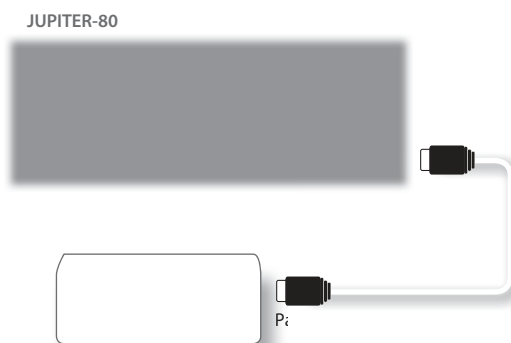
V-LINK — это запатентованная Roland функция, синхронизирующая музыкальное исполнение и видеоизображение. Коммутация по MIDI устройств, совместимых с V-LINK, упрощает использование разнообразных видеоэффектов, связанных с музыкальными произведениями.



\* Коммутация JUPITER-80 с устройством, поддерживающим функцию Visual Control, осуществляется с помощью опционального MIDI-кабеля.

### Пример коммутации

MIDI-кабелем подключите разъем MIDI OUT на JUPITER-80 к разъему MIDI IN устройства Visual Control.



\* Перед коммутацией всегда устанавливайте в минимум уровень громкости и выключайте питание всех устройств. Нарушение этого требования может привести к повреждениям динамиков и другой аппаратуры.

## Включение/отключение Visual Control

### 1. Нажмите кнопку [VISUAL CONTROL].

Функция Visual Control включится. После этого с помощью клавиатуры JUPITER-80 можно будет управлять изображениями и одновременно играть на инструменте.

Управление Visual Control	Передаваемое MIDI-сообщение	Операция на JUPITER-80
Переключение изображений	CC0 (Bank Select): 0 — 30	Нажатие черной клавиши
	Program Change: 1 — 45	Нажатие белой клавиши

### 2. Нажмите кнопку [VISUAL CONTROL] еще раз.

Функция Visual Control выключится.

## Установки Visual Control

### 1. Нажмите кнопку [VISUAL CONTROL].

Откроется экран Visual Control.

### 2. Установите следующие параметры.

Параметр	Значение	Описание
Clip Ch	1 – 16	MIDI-канал для переключения изображений.
Effect Ch	1 – 16	MIDI-канал для переключения видеоэффектов.
Playback Speed Ctrl	OFF, CC01 – CC31, CC64 – CC95, Bender, Ch Aftertouch	Контроллер, управляющий скоростью воспроизведения видеоряда.
Playback Speed Range	0.1 – 1.0 – 2.0, 0.5 – 1.0 – 2.0, 0.0 – 1.0 – 4.0, 0.5 – 1.0 – 4.0, 0.0 – 1.0 – 8.0, 0.5 – 1.0 – 8.0, 0.0 – 1.0 – 16.0, 0.5 – 1.0 – 16.0, 0.0 – 1.0 – 32.0, 0.5 – 1.0 – 32.0, 0.0 – 2.0 – 4.0, 0.0 – 4.0 – 8.0, 0.0 – 8.0 – 16.0, 0.0 – 16.0 – 32.0 – 2.0 – 1.0 – 4.0 – 6.0 – 1.0 – 8.0	Диапазон скорости воспроизведения видеоряда. Три значения скорости воспроизведения (относительно стандартной) соответствуют минимальному, среднему и максимальному значениям контроллера, выбранного параметром Playback Speed Ctrl.
Dissolve Time Ctrl	OFF, CC01 – CC31, CC64 – CC95, Bender, Ch Aftertouch	Контроллер, управляющий длительностью видеопереходов.
Effect Ctrl 1	OFF, CC01 – CC31, CC64 – CC95, Bender, Ch Aftertouch	Контроллер, управляющий видеоэффектом.
Effect Ctrl 2		
Effect Ctrl 3		
Keyboard Range Lower	E1 – G7	Диапазон нот (клавиш), управляющих переключением изображений.
Keyboard Range Upper		
Note Message Enabled	OFF, Assignable	При выборе Assignable переключением изображений будут управлять нотные данные. При установке по умолчанию (OFF) переключением изображений управляют сообщения Program Change.
Local Sw	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) JUPITER-80 воспроизводить звук при взятии нот в диапазоне, заданном параметрами Keyboard Range Lower и Keyboard Range Upper.  * Данная установка не запоминается. При включении питания инструмента она всегда имеет значение ON.

### 3. Чтобы сохранить установки, коснитесь <SYSTEM WRITE>.

**Примечание:** для выбора протокола управления видеоустройством (MIDI Visual Control или V-LINKC) используется системная установка Visual Control Mode .



## Сообщения об ошибках

При попытке выполнения некорректной операции или сбое при обработке на дисплей выводится сообщение об ошибке.

При появлении сообщения об ошибке выполните соответствующее действие.

Сообщение	Причина	Действие
Cannot Copy!	Слой 1, на который назначен тембр SuperNATURAL Acoustic Tone 0028: TW Organ, скопировать невозможно.	Назначьте на слой 1 другой тембр.
Cannot Create Folder!	Превышено допустимое количество папок.	Удалите ненужные папки.
	Глубина вложений папок не должна превышать 8.	Создайте папку на более высоком уровне.
Cannot Delete!	Попытка удаления папки, содержащей файлы.	Предварительно удалите файлы из папки.
Cannot Move!	Превышено допустимое количество файлов.	Выберите другую папку или удалите ненужные файлы.
	Перемещение папки невозможно.	Папку невозможно переместить во вложенную папку.
	Попытка перемещения папки на уровень ниже 8.	Переместите папку на более высокий уровень.
Cannot Write!	При одновременном сохранении патчей или тембров SuperNATURAL Synth Tone с пресетом или патчем выбран одинаковый приемник.	Для патча и тембра SuperNATURAL Synth Tone выберите разные приемники.
Cannot Import SMF Format 1!	Доступен импорт SMF только формата 0.	Используйте SMF формата 0.
Duplicate File Name!	При записи, создании папки или операции переименования выбрано имя уже существующего файла. При операции перемещения в папке-приемнике уже существует файл с таким именем.	Выберите другое имя файла.
File Not Selected!	Файл не выбран.	Выберите файл.
Incorrect File!	Файл не распознается JUPITER-80.	Выберите файл поддерживаемого JUPITER-80 формата.
	Импортируемый SMF должен иметь формат 0.	Используйте SMF формата 0.
Incorrect File Name!	Некорректное имя файла.	Имя файла или папки не должно начинаться с "." (точки) и не должно содержать запрещенных символов (\ / , ; * ? " < >  ).
MIDI Buffer Full!	Прием большого объема MIDI-данных, который не может быть обработан.	Уменьшите количество передаваемых MIDI-сообщений.
MIDI Offline!	Отсутствуют данные на разъеме MIDI IN.	Проверьте исправность MIDI-кабеля, подключенного к разъему MIDI IN в JUPITER-80 и корректность MIDI-коммутации.
Permission Denied!	Выполнение операции невозможно, поскольку папка или файл защищены от записи.	С помощью компьютера снимите атрибут read-only (только чтение) с папки или файла.
Program Error!	Запуск JUPITER-80 невозможен. Данные системы недоступны или некорректно выполнено обновление системы.	Повторите процедуру обновления системы. Если проблему решить не удалось, обратитесь в сервисный центр Roland.
Read Error!	Ошибка загрузки данных с накопителя USB.	Убедитесь в корректности установки накопителя USB. Используйте накопитель USB от Roland.
	Возможно файл поврежден.	Не используйте такой файл.
Registration Button Locked!	Кнопки пресетов заблокированы.	Отключите установку Regist Button Lock.
Rotary Effects (MFX) Not Selected!	Эффект Rotary или VK-Rotary не выбран в качестве MFX Type патча.	Выберите Rotary или VK-Rotary в качестве MFX Type.

SuperNATURAL Synth Tone Not Selected!	Попытка открыть экран Synth Tone Edit для слоя, на который не назначен SuperNATURAL Synth Tone.	Предварительно назначьте на слой SuperNATURAL Synth Tone.
System Memory Damaged!	Возможно повреждена системная память.	Выполните операцию Factory Reset. Если проблему решить не удалось, обратитесь в сервисный центр Roland.
Too Much Data!	Импортируемый в стиль арпеджио SMF содержит слишком большое количество данных.	Уменьшите количество данных в SMF.
USB Memory Full!	Накопитель USB переполнен.	Удалите ненужные данные.
USB Memory Not Ready!	Накопитель USB не подключен или подключен некорректно.	Отключите питание, установите накопитель USB и снова включите питание
	Накопитель USB был отключен после выбора данных с него.	
	Накопитель USB не отформатирован.	Отформатируйте накопитель USB средствами JUPITER-80.
Write Error!	Ошибка записи данных на накопитель USB.	Убедитесь в корректности установки накопителя USB. Используйте накопитель USB от Roland.
	Накопитель USB не отформатирован.	Отформатируйте накопитель USB средствами JUPITER-80.

## Неисправности

Проблема	Проверьте	Решение
<b>Общие проблемы</b>		
Питание не включается	Убедитесь, что сетевой шнур правильно подсоединен к розетке и к JUPITER-80.	Не используйте отличный от прилагаемого сетевого шнур. Это может привести к выходу инструмента из строя.
Нет звука	Включено ли питание подключенных усилителя и мониторов?	Включите питание подключенных усилителя и мониторов.
	Не установлена ли в минимум громкость в подключенном оборудовании?	Проверьте установки громкости в подключенном оборудовании.
	Не установлен ли в минимум регулятор [VOLUME]?	Проверьте установку регулятора [VOLUME].
	Не занижена ли установка Level для MASTER EQ?	Проверьте установку Level для MASTER EQ.
	Правильно ли выполнена коммутация?	Проверьте коммутацию.
	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 все оборудование.
	Не используется ли коммутационный кабель с резистором?	Используйте коммутационный кабель без резистора.
<b>Проблемы со звуком синтезатора</b>		
Нет звука	Если при игре на клавиатуре звук не слышен, проверьте, не выключена ли установка Local Switch?	Включите установку Local Switch.
	Не установлена ли в минимум установка громкости?	Проверьте установки громкости пресета, партии и слоя патча.
	Корректны ли установки эффекта?	Проверьте установки и уровни эффекта.
	Не установлена ли в минимум громкость вследствие манипуляций с педалью, контроллером D Beat или с помощью MIDI-сообщений (Volume или Expression), принятых от внешнего MIDI-устройства?	Нажмите на педаль, проведите рукой над контроллером D Beat и проверьте установки других контроллеров.
	Не выключены ли кнопки PART [PERC]/[LOWER]/[UPPER]/[SOLO] или слоев?	Включите кнопки [PERC]/[LOWER]/[UPPER]/[SOLO].

Не воспроизводятся ноты определенного диапазона клавиатуры	Не выбран ли ограниченный диапазон нот?	Если не звучит определенный диапазон нот, проверьте установки Key Range.
Звук искажен	Не применен ли искажающий звук эффект?	Если звук определенного патча или партии искажен, уменьшите уровень громкости патча или партии.
	Корректна ли установка регулятора [VOLUME]?	Если искажены все звуки, регулятором [VOLUME] уменьшите уровень громкости.
	Возможно установлено слишком большое значение параметра Output Gain?	Проверьте установку параметра "SOUND".
Некорректная высота тона	Не сбита ли настройка JUPITER-80?	Проверьте установку параметра "Master Tune".
	Не изменена ли высота с помощью педали или сообщений Pitch Bend, принятых от внешнего MIDI-устройства?	Проверьте установки педали и высоты тона.
	Не редактировались ли параметры Coarse Tune или Fine Tune?	Проверьте установки Coarse Tune и Fine Tune.
Звук прерывается	Звуки прерываются при одновременном использовании более 256 голосов.	Сократите количество используемых в патче слоев. Увеличьте значение Voice Reserve для слоев, которые не должны отключаться.
При игре на клавиатуре ноты не затахают	Не перепутана ли полярность педали Hold?	Проверьте установки параметра "Hold Pedal Polarity".
Даже если настроить панораму полностью на один канал, звук все равно слышен и в другом канале	Не используются ли эффекты?	Встроенные эффекты JUPITER-80 являются стереофоническими, поэтому невзирая на установку панорамы, звуки эффекта будут слышны в обоих каналах.
Странное звучание нот в верхних регистрах клавиатуры	Иногда, при взятии нот в верхней зоне клавиатуры JUPITER-80 звук может пропадать, его высота переставать увеличиваться или на определенных нотах может возникать шум.	Это происходит чаще всего из-за превышения верхнего предела высоты тона JUPITER-80, поэтому данная проблема отсутствует в нормально используемых диапазонах. Но, в любом случае, это не является сбоем.
Изменение темпа не воздействует на скорость арпеджио или время задержки	Не установлен ли параметр "USB Song Sync Mode" в "SLAVE"?	Если "Sync Mode" установить в "SLAVE", JUPITER-80 будет ожидать приема сообщений MIDI Clock с внешнего устройства.

#### Проблемы с эффектами синтезатора

Эффекты не работают	Включены ли эффекты?	Проверьте состояние включен/отключен каждого из эффектов.
	Установлен ли параметр Output Assign слоя в "MFX"?	По умолчанию, не для всех тембров параметр Output Assign установлен в "MFX". Установите Output Assign в "MFX".
	Если уровень посыла эффекта установлен в 0, эффект работать не будет.	Даже если уровень посыла эффекта установлен не в 0, эффекты работать не будут, если для параметров мультиэффектов Output Level или Reverb Level выбрано значение 0. Проверьте установки.
Время задержки в мультиэффекте 43: DELAY задано в терминах длительности нот, но время задержки при изменении темпа не увеличивается	Такие установки, как время задержки, имеют верхний предел.	Если верхний предел значения, заданного в терминах длительности нот, при замедлении темпа превышен, то это значение больше увеличиваться не будет. Верхний предел времени всегда имеет максимальное значение, превысить которое невозможно.

**Проблемы с плеером пьес**

Накопитель USB не распознается/ Не отображаются файлы пьес	Возможно, накопитель USB отформатирован некорректно.	Отформатируйте накопитель USB в JUPITER-80.  JUPITER-80 поддерживает накопители USB, отформатированные в FAT. Обычно продаваемые накопители USB уже отформатированы в FAT, поэтому их можно использовать сразу. Однако, если накопитель USB был отформатирован на другом устройстве в формате, отличном от FAT (например, NTFS), он не будет распознаваться JUPITER-80.
Не воспроизводятся аудиофайлы с накопителя USB	Формат файлов может не поддерживаться JUPITER-80.	Проверьте формат аудиофайлов.
	Аудиофайл поврежден.	Проверьте аудиофайл.
	Не занижены ли уровни громкости?	Проверьте установку регулятора [VOLUME], установки Song Level и SONG EQ Level.
Пьесы с накопителя USB звучат некорректно	Не включена ли функция Center Cancel?	Выключите функцию Center Cancel.
Записанный звук содержит шумы или искажения	Корректна ли установка входной чувствительности?	Установите входную чувствительность в максимально возможное значение, при котором индикатор CLIP еще не загорается красным цветом.
	Если входная чувствительность завышена, звук будет искажен, если входная чувствительность занижена, будет наблюдаться избыточный шум.	

**Проблемы с внешними MIDI-устройствами**

Не звучит подключенное MIDI-устройство	Совпадает ли MIDI-канал передачи JUPITER-80 с MIDI-каналом, по которому внешнее устройство принимает информацию?	Установите одинаковые MIDI-каналы передачи в JUPITER-80 и приема на внешнем устройстве.
Не принимаются эксклюзивные сообщения	Совпадает ли номер Device ID передающего устройства с номером Device ID в JUPITER-80?	Проверьте параметр Device ID.
При работе с программой секвенсора манипуляции с контроллерами не воздействуют на звук	Ряд программных секвенсоров не поддерживает системные эксклюзивные сообщения "soft thru".	Для записи системных эксклюзивных сообщений в такого рода программы отключите параметр Local Switch.

**Проблемы с источником аудиосигнала**

Занижена громкость сигнала с устройства, подключенного к разъему AUDIO IN (STEREO)	Не используется ли коммутационный кабель с резистором?	Используйте коммутационный кабель без резистора.
	Корректно ли установлена громкость на внешнем устройстве?	Проверьте уровень громкости на внешнем устройстве.
	Корректна ли установка регулятора [LEVEL]?	Проверьте установку регулятора [LEVEL].

**Проблемы с накопителем USB**

Данные на накопителе USB повреждены	Не отключалось ли питание инструмента в процессе работы рекордера?	Отформатируйте накопитель USB средствами JUPITER-80.
	Не подвергался ли накопитель USB сильному физическому воздействию?	
	Не отключалось ли питание инструмента в процессе доступа к накопителю USB?	
Запись данных на накопитель USB невозможна	Достаточно ли на накопителе USB свободного места?	Используйте накопитель USB большей емкости.
	Проверьте формат накопителя USB. JUPITER-80 поддерживает работу с накопителями USB, отформатированными в FAT.	Отформатируйте накопитель USB средствами JUPITER-80.

---

# Технические характеристики

## JUPITER-80: синтезатор

**Клавиатура:** 76 клавиш (с динамикой и канальным послепекаанием)

### Секция звукового генератора

**Максимальная полифония:** 256 голосов (зависит от загрузки звукового генератора)

**Партии:** 4 (Upper, Lower, Solo, Percussion)

**Тембры:** 256 пресетов, 2560 патчей

### Эффекты

Для пресета (партия Upper/Lower)

- Мультиэффекты (MFX): 4 процессора (только параллельная коммутация), 76 типов на каждый Upper/Lower (всего: 8 процессоров)
- Ревербератор: 1 процессор, 5 типов на каждый Upper/Lower (всего: 2 процессора)

Для партии Solo/Percussion

- Компрессор + Эквалайзер + Задержка: 1 на каждую партию Solo/Percussion (всего: 2 набора)
- Ревербератор: 1 процессор, 5 типов

Общие эффекты

- 4-полосный эквалайзер: 1 процессор

### Секция плеера/рекордера пьес

**Количество треков:** 1 стереотрек

**Форматы воспроизводимых файлов:** аудиофайл WAV, AIFF, MP3

**Форматы записываемых файлов:** аудиофайл WAV (44.1 кГц, 16 бит, линейный, стерео)

**Эффекты:** 4-полосный эквалайзер: 1 процессор

**Запоминающее устройство:** накопитель USB (опциональный). Используйте накопители USB, поставляемые Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.

### Прочее

**Арпеджиатор:** 128 пресетных стилей, 128 пользовательских стилей

**Функция Harmony Intelligence:** 17 типов

### Контроллеры

Джойстик высоты тона/модуляции

Контроллер D Beat

Назначаемые кнопки ([S1], [S2])

Назначаемые регуляторы ([E1] — [E4])

Слайдеры PART LEVEL (PERC, LOWER, UPPER, SOLO)

**Дисплей:** 800 x 480 точек цветной графический ЖК (сенсорный экран)

## Разъемы

PHONES (стерео 1/4" джек)  
MAIN OUT (L, R) (XLR)  
MAIN OUT (L/MONO, R) (1/4" джеки TRS)  
SUB OUT (L, R) (1/4" джеки)  
AUDIO IN (стерео миниджек)  
DIGITAL AUDIO OUT (коаксиальный)  
FOOT PEDAL (CTRL 1, CTRL 2, HOLD)  
MIDI (IN, OUT, THRU)  
USB COMPUTER (аудио/MIDI)  
USB MEMORY  
AC IN

**Потребляемая мощность:** 25 Вт

**Габариты:** 1230.9 (Ш) x 439.3 (Г) x 139.6 (В) мм

**Вес:** 17.7 кг

## Комплектация

Руководство пользователя  
CD-ROM (драйвер USB/MIDI)  
DVD-ROM (SONAR LE)  
Защитный кожух USB-накопителя  
Сетевой шнур

## Опции

Стойка: KS-J8, KS-G8, KS-18Z (высота стойки KS-18Z не должна превышать 1 метр)  
Педальный переключатель: серии DP  
Ножной переключатель: BOSS FS-5U  
Педаль экспрессии: EV-5  
Стереонаушники  
Накопитель USB

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

# Таблица MIDI-функций

Дата: 01.04.2011

Модель: JUPITER-80

Версия: 1.00

Функция...		Передача	Прием	Дополнительно
Basic Channel	Default Changed	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mono, Poly *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	*2
Note Number	: True Voice	0 – 127 *****	0 – 127 0 – 127	
Velocity	Note On Note Off	o o	o o	
After Touch	Key's Channel's	x o	o *1 o *1	
Pitch Bend		o	o *1	
Control Change	0, 32	o	o *1	Bank select
	1	o	o *1	Modulation
	2	o	o *1	Breath type
	4	o	o *1	Foot type
	5	o	o *1	Portamento time
	6, 38	o	o	Data entry
	7	o	o *1	Volume
	10	o	o *1	Panpot
	11	o	o *1	Expression
	16	o	o (Tone Modify 1) *1	General purpose controller 1
	17	o	o (Tone Modify 2) *1	General purpose controller 2
	18	o	o (Tone Modify 3) *1	General purpose controller 3
	19	o	o (Tone Modify 4) *1	General purpose controller 4
	64	o	o *1	Hold 1
	65	o	o *1	Portamento
	66	o	o	Sostenuto
	67	o	o	Soft
	68	o	o	Legato foot switch
	71	o	o *1	Resonance
	72	o	o *1	Release time
	73	o	o *1	Attack time
	74	o	o *1	Cutoff
	75	o	o *1	Decay time
	76	o	o	Vibrato rate
77	o	o	Vibrato depth	
78	o	o	Vibrato delay	
79	o	o	Tone blender	
80	o	o (Tone Variation 1) *1	General purpose controller 5	
81	o	o (Tone Variation 2) *1	General purpose controller 6	
82	o	o (Tone Variation 3) *1	General purpose controller 7	
83	o	o (Tone Variation 4) *1	General purpose controller 8	
84	o	o	Portamento control	
91	o	o (Reverb) *1	General purpose effect 1	
93	o	x (Chorus)	General purpose effect 3	
1 – 31, 33 – 95	o	o	General purpose controller	
96, 97	x	x	Increment, Decrement	
98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB	
100, 101	x	o	RPN LSB, MSB	
102, 119	x	x		
Program Change	: True Number	o *1 *****	o *1 0 – 127	Номера программ 1 – 128
System Exclusive		o *3	o *1	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	x x x	x x x	
System Realtime	: Clock : Commands	o x	o x	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	x x x x o x	o o x o (123 – 127) o x	
Примечания	*1 О или X выбирается. *2 Всегда распознается как M=1. *3 Передается только если "Transmitted Edit Data" = ON или при приеме RQ1.			

Mode 1: Omni On, Poly  
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono  
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Да  
x: Нет



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





Данный символ означает, что отмеченное им изделие должно утилизироваться отдельно от домашних отходов, согласно принятому в конкретной стране законодательству.

## Информация

При необходимости ремонта обращайтесь в ближайший техцентр Roland по адресу:

**Roland**

**Roland Music**

Дорожная ул., д. 3, корп.6  
117 545 Москва, Россия  
Тел: (495) 981-4967