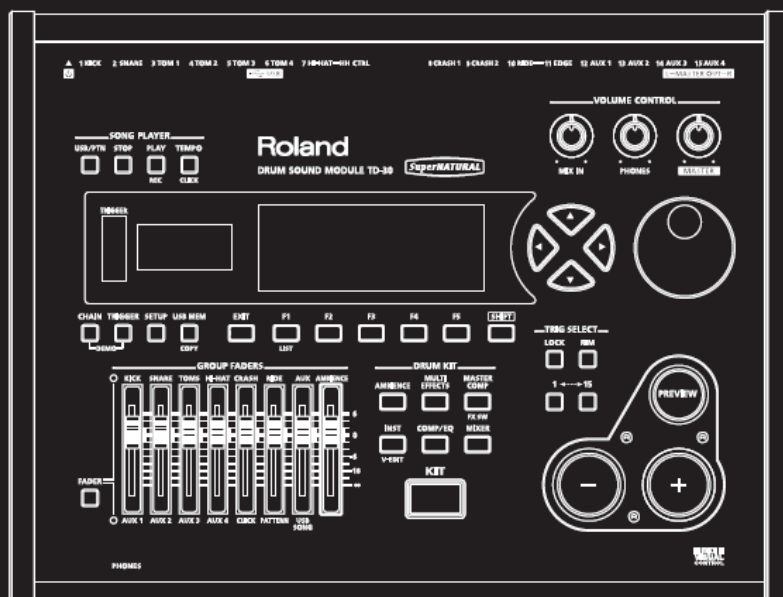


# Roland®




# TD-30

## DRUM SOUND MODULE

Owner's Manual

Roland

**VAROVÁNÍ:** Snížení rizika ohně nebo úrazu dosáhnete, nebudete-li přístroj vystavovat dešti a vlhkosti.

	<b>UPOZORNĚNÍ</b> Nebezpečí úrazu elektrickým proudem, neotvírat!	
<b>Upozornění:</b> Nebezpečí zranění elektrickým proudem		
<b>UPOZORNĚNÍ:</b> Ke snížení nebezpečí úrazu elektrickým proudem, neodstraňujte kryt (nebo zadní panel). Přístroj neobsahuje žádné vyměnitelné části uvnitř. Servisní zásahy svěťte odborným servisním technikům.		



Symbol blesku v rovnostranném trojúhelníku slouží k upozornění uživatele na přítomnost nechráněného "nebezpečného napětí" uvnitř přístroje, jež může, při doteku způsobit zranění elektrickým proudem.



Symbol vykřičníku v rovnostranném trojúhelníku varuje uživatele před podstatným zásahem a obsahuje pokyny pro údržbu dle doprovodné literatury.

## POKYNY ZAMEZUJÍCÍ VZNIKU POŽÁRU, ELEKTRICKÉHO ŠOKU NEBO ZRANĚNÍ OSOB

# DŮLEŽITÉ BEZPEČNOSTNÍ INSTRUKCE ŘÍDTE SE PODLE NICH

**VAROVÁNÍ** Při používání elektrických přístrojů dodržujte následující upozornění, včetně následujících:

1. Přečtěte si instrukce.
2. Říďte se těmito instrukcemi.
3. Dbejte všech varování.
4. Sledujte veškeré instrukce.
5. Nepoužívejte přístroj tam, kde hrozí kontakt s vodou.
6. Čistěte jej pouze suchým hadříkem.
7. Nebraňte volnému větrání příslušnými otvory.  
Instalujte přístroj přesně podle instrukcí výrobce.
8. Nestavějte jej poblíž zdrojů tepla jako topení, teplometů, kamen a podobných objektů (včetně zesilovačů), jež produkují teplo.
9. Dbejte o bezpečnostní směrnice, určující polarizovaný nebo uzemněný typ zástrčky. Polarizovaný typ zástrčky má jeden konektor větší než druhý. Uzemněný typ zástrčky má dvojitou vidlici a třetí uzemňovací otvor. Tento otvor je zde pro vaši bezpečnost. Pokud dodaná zástrčka neodpovídá vaší zásuvce, poraďte se s elektrikářem o výměně odpovídajícího modelu.
10. Zabraňte tomu, aby byl přívodní kabel uvolněný nebo potrháný, především na obou koncích.
11. Používejte pouze doplňky a příslušenství, doporučené výrobcem.
12. Vytáhněte přístroj ze zásuvky před bouřkou, nebo když nebude delší dobu používán.
13. Servisní zásahy svěťte odborným servisním technikům.  
Odborný zásah je požadován, kdykoliv dojde k poškození, např. přívodního kabelu, do přístroje vnikne voda, nebo byl vystaven dešti, vlhkosti, nebo jen nepracuje normálně, popř. upadl.

# TD-30

## DRUM SOUND MODULE

### Uživatelský manuál

#### Jak získáte Uživatelský manuál v PDF

PDF soubory uživatelského manuálu a dodatkových materiálů k tomuto produktu můžete najít na webové stránce Roland.

- TD-30 Uživatelský manuál (tento dokument)
- Data List (tedy seznam presetů bicích sad, seznamu bicích nástrojů a seznam presetových patternů) Data List není k produktu přibaleno; podle potřeby si je můžete stáhnout.

Viz následující URL, zvolte "owner's manuals" a vyhledejte model pod jménem "TD-30".  
<http://www.roland.com/support/en/>

Než přistoupíte k práci, pečlivě si přečtěte kapitoly nazvané: „DŮLEŽITÉ POKYNY“ (str. 2), „BEZPEČNÉ POUŽITÍ PŘÍSTROJE“ (str. 4) a „DŮLEŽITÉ POZNÁMKY“ (str. 6). Tyto kapitoly obsahují důležité informace ohledně správného a bezpečného používání přístroje. Pokud si chcete být jisti, že máte přehled o správném použití všech částí a funkcí tohoto přístroje, měli byste si přečíst tento manuál celý. Manuál by měl být dobře uložen a nablízku, kvůli snadnému nahlédnutí.




Copyright © 2012 ROLAND CORPORATION

Veškerá práva jsou vyhrazena. Žádné části této příručky nesmějí být reprodukovány v jakékoliv podobě bez písemného svolení ROLAND CORP.

# BEZPEČNÉ POUŽITÍ PŘÍSTROJE

## POKYNY ZAMEZUJÍCÍ VZNIKU POŽÁRU, ELEKTRICKÉMU ŠOKU NEBO ZRANĚNÍ OSOB

⚠ VAROVÁNÍ a ⚠ UPOZORNĚNÍ - Symboly

<b>VAROVÁNÍ</b>	Upozorňuje uživatele na nebezpečí smrti či vážného zranění, způsobeného použitím přístroje nesprávným způsobem.		Symbol upozorňuje na důležité pokyny či varování. Specifický význam symbolu je vyjádřen obrázkem v trojúhelníku. Je-li symbol vlevo, pak jde o všeobecné pokyny, varování či bezpečnostní výstrahy.
<b>UPOZORNĚNÍ</b>	Upozorňuje uživatele na nebezpečí úrazu či materiální škody, způsobené používáním přístroje nesprávným způsobem. * Materiálními škodami je myšleno poškození či ostatní nepříznivé dopady týkající se domácího zařízení, zrovna tak jako domácích zvířat.	 	Symbol upozorňuje na činnosti, které se nikdy nesmí provádět (zakazy). Specifická zakázaná činnost je vyjádřena obrázkem v přeškrtnuté kruhové značce. Je-li symbol umístěn vlevo, znamená to, že se přístroj nesmí nikdy rozebírat. Symbol upozorňuje na činnosti, které se musí provádět. Specifická činnost je vyjádřena obrázkem v piktogramu. V případě, že symbol je umístěn vlevo, znamená to, že napájecí kabel musí být odpojen od napětí.

### VŽDY DBEJTE NÁSLEDUJÍCÍCH UPOZORNĚNÍ!

#### ⚠ VAROVÁNÍ

Ověřte, že je napájecí kabel uzemněný

Zapojte hlavní přívod tohoto modelu do zásuvky s uzemňovacím kolíkem.



Nerozdebírejte ani neupravujte přístroj

Nerozdělávejte přístroj a nijak nezasahujte do vnitřního uspořádání a nastavení přístroje.



Neopravujte ani nevyměňujte součástky sami

Nepokoušejte se opravit přístroj nebo vyměnit části uvnitř (výjimkou je, pokud tento manuál obsahuje přesný návod a instrukce k takové akci). Všechny opravy by měl provádět pouze váš dodavatel, nejbližší servis firmy Roland či autorizovaný prodejce produktů Roland, jak je uvedeno na stránce "Informace".



Nástroj nepoužívejte ani neukládejte v místech, kde je

- teplotní extrém (tj. přímý sluneční svit v uzavřeném vozidle, blízkost tepelných vodičů či umístění na ploše topného zařízení); nebo kde je
- pára (např.: koupelny, umývárny či vlhké podlahy); nebo
- výpary či kouř; nebo
- solné výpary; nebo
- vlhkost; nebo
- déšť; nebo
- prach či písek; nebo
- silné otřesy a vibrace.



#### ⚠ VAROVÁNÍ

Nepokládejte do nestabilní polohy

Zajistěte, aby přístroj stál vždy rovně a na stabilním povrchu. Nikdy jej neumísťujte na místech vykazujících otřesy či šikmé plochy.



Používejte pouze přibalený napájecí kabel

Používejte pouze přiložený síťový kabel. Tento přiložený kabel nesmí být využit pro žádný jiný účel.



Zapojte napájecí šňůru do zásuvky se správným napětím

Přístroj by měl být připojen k el. zdroji, který je popsán v Návodu k použití přístroje, nebo jak je popsáno na zadním panelu.



Neohýbejte šňůru ani na ni nestavějte těžké předměty

Nepřekrucujte přívodní kabel, nestavte na něj těžké předměty, apod. Můžete tak zničit napájecí kabel, rozlámat jej na více částí a způsobit tak zkrat. Poškozená šňůra může způsobit požár a zranění!



Vyvarujte se dlouhodobé práci s přístrojem na vysoké hlasitosti

Tento nástroj, jak samotný, tak zapojený do zesilovače, se sluchátky nebo s reproduktorovou soustavou, dokáže vyprodukovat takovou úroveň zvuku, která může způsobit trvalou ztrátu sluchu. Nepracujte tedy příliš dlouho s vysoko nastavenou hlasitostí či hlasitostí způsobující nepohodu. Pokud zjistíte poškození sluchu nebo zvonění v uších, měli byste okamžitě přestat používat přístroj a navštívit lékaře.



#### ⚠ VAROVÁNÍ

Do přístroje nesmí zapadnout cizí objekty nebo být nalita tekutina, nestavějte na přístroj žádné objekty s vodou.

Nepokládejte na zařízení nádoby s tekutinou, např. vázy. Zabraňte tomu, aby dovnitř zapadly cizí objekty (zápalné předměty, mince, drátky) nebo tekutiny (voda, džus). Mohlo by dojít ke zkratu, či jinému poškození.



Vypněte zařízení, pokud dojde k neobvyklému chování zařízení

Okamžitě vypněte přístroj, vytáhněte přívodní kabel adaptéru ze sítě a kontaktujte servisní středisko, nejbližší Roland centrum nebo autorizovaného Roland dealera, podle seznamu na stránce „Informace“, pokud se vyskytne následující situace:

- Je napájecí kabel či zástrčka poškozena.
- se objeví kouř či neobvyklý zápach; nebo
- jestliže zapadl nějaký předmět či byla nalita tekutina do přístroje, nebo
- přístroj byl vystaven dešti, či jiné vlhkosti, nebo
- přístroj nepracuje normálně, příp. vykazuje výrazné odlišnosti ve funkcích.



Pokud jsou poblíž děti, je potřeba přítomnosti dospělých

Je to z toho důvodu, aby nemohlo dojít k neobdobnému zacházení s přístrojem. Dospělý by měl být v takovém případě vždy po ruce jako dozor.



## **VAROVÁNÍ**

Nástroj nesmí upadnout, či obdržet silný náraz.  
Chraňte přístroj před silnými nárazy.  
(Nesmí upadnout!)



Nesdílejte zásuvku s větším počtem jiných zařízení

Nepřipojujte přístroj k síťové zásuvce, kterou sdílí větší počet dalších elektrických zařízení. Obzvláště buďte opatrní při používání prodlužovacích kabelů – celkový příkon všech zařízení připojených k prodlužovacímu kabelu nesmí nikdy přesáhnout výkonovou zatížitelnost zásuvky daného prodlužovacího kabelu (příkon/proud). Přetížení může způsobit přílišné zatížení kabelu, shoření izolace a případné roztavení.



Nevyvážejte nástroj do zámoří

Všechny opravy by měl provádět pouze váš dodavatel, nejbližší servis firmy Roland či autorizovaný prodejce produktů Roland, jak je uvedeno v oddílu „Informace“.



Nepoužívejte CD-ROM v audio CD/DVD přehrávači

Nepřehrávejte CD-ROM na běžných audio CD přehrávačích. Zvuk, který vzniká, může způsobit trvalé poškození sluchu. Výsledný zvuk může způsobit poškození sluchu nebo ohluchnutí.



## **UPOZORNĚNÍ**

Místnost dobře větrejte

Přístroj by neměl být umístěn na místě nebo v poloze, která by zabráňovala jeho ventilaci.



Při za/odpojování kabelu jej vždy uchopte za konektor, ne za kabel

Při zapojování/vypojování přístroje k/od napájecí sítě vždy zastrkujte/ vytahujte pouze zástrčku napájecího adaptéru.



Pravidelně čistěte zástrčku AC adaptéru

Doporučujeme adaptér pravidelně odpojit a vyčistit suchým hadříkem, odstranit tak veškerý prach a další nahromaděnou špínu z okolí. Rovněž, pokud bude přístroj delší dobu nevyužit, odpojte jej od proudu. Jakýkoliv nahromaděný prach může způsobit zkrat a vést tak k požáru.



Pořádek v kabelech je základem bezpečnosti

Chraňte kabely před natahováním. Snažte se mít kabely nezamotané a také z dosahu dětí.



Nikdy na přístroj nešlepejte ani jej nezatěžujte těžkými předměty.

Nikdy nestoupejte na přístroj, ani na něj nepokládejte těžké předměty.



Zasouvejte a odpojujte napěťovou šňůru vždy suchýma rukama

Nikdy přístroj nezapojujte/ neodpojujte k/od síťové zásuvky vlhkýma rukama.



Před přenášením odpojte všechny kabely.

Před přesunem přístroje odpojte adaptér a všechny kabely, vedoucí k externím přístrojům.



Před čištěním odpojte AC adaptér ze zásuvky

Před čištěním přístroj vypněte a odpojte jeho napájecí kabel od síťové zásuvky (str. 25).



Pokud se blíží bouřka s blesky, odpojte napěťovou šňůru ze zásuvky

Kdykoliv očekáváte bouři a blesky, odpojte adaptér ze zásuvky.



## **UPOZORNĚNÍ**

Udržujte drobné součástky co nejdále od dětí

Chcete-li zabránit náhodnému polknutí komponent, uvedených níže, ukládejte je mimo dosah malých dětí.

- Přibalené/odnímatelné šrouby (str. 36)



# DŮLEŽITÉ POKYNY

## Zdroj napájení

- Nezapojujte přístroj do stejného obvodu elektrické sítě, kterou využívají přístroje, ovládané spínačem (jako lednička, pračka, mikrovlnná trouba nebo ventilace), příp. obsahují elektromotor. Podle způsobu použití elektrických zařízení se může vyskytnout pokles napětí, který způsobí poškození nebo šum. Není-li možné použít jiný zdroj proudu, využijte alespoň filtr pro odrušení.
- Chcete-li zabránit poškození a poškození, vždy stáhněte hlasitost a vypněte veškerá zařízení, než je zapojíte.
- Ačkoliv jsou LEDky vypnuté, neznamená to, že přístroj je zcela odpojen od proudu. Potřebujete-li zcela vypnout proud, nejprve vypněte vypínač, potom vytáhněte kabel ze zásuvky. Z toho důvodu by měla být zásuvka, do které je přístroj zapojen, snadno dostupná.
- \* Dle továrního nastavení se TD-30 automaticky vypne 4 hodin poté, co přestanete hrát nebo jakkoliv pracovat s přístrojem. Pokud chcete, aby přístroj zůstal stále zapnutý, musíte změnit nastavení "AUTO OFF" na "OFF", dle popisu na str. 124.

## Umístění

- Provoz přístroje v blízkosti výkonových zesilovačů (či jiných zařízení disponujících velkou výkonovou trafou) může vykazovat brum. Odstranění tohoto problému může pomoci změna polohy a nasměrování tohoto přístroje nebo posunutí do dostatečné vzdálenosti od zdroje rušení.
- Přístroj může rušit rozhlasové či televizní vysílání. Nepoužívejte přístroj v blízkosti těchto přijímačů.
- Během bezdrátové komunikace dalších zařízení (jako mobilních telefonů) může vzniknout jemný šum. Tento šum vzniká při zvonění i při rozhovoru. Pokud se chcete vyhnout těmto problémům, pracujte s těmito bezdrátovými zařízeními v dostatečné vzdálenosti nebo je vypněte.
- Nevystavujte přístroj přímému slunečnímu svitu, neumísťujte jej v blízkosti tepelného vyzářování, neponechávejte jej uvnitř uzavřeného vozu či v prostředí vykazující teplotní extrémy. Nadměrné horko může přístroj poškodit, zdeformovat nebo zbavit barvy.

- Pokud přesunete přístroj do jiného prostředí s velmi rozdílnou teplotou nebo vlhkostí, mohou se objevit kapičky (kondenzace) uvnitř přístroje. V tomto stavu je použití přístroje riskantní. Proto, ještě před použitím přístroje, jej musíte nechat přizpůsobit se prostředí, po několik hodin, až se kondenzace vypaří.
- Podle materiálu a teploty povrchu, na kterém přístroj stojí, jeho gumové nožky mohou změnit barvu či nechat stopy. Abyste tomu předešli, podložte nožky kouskem hadříku. V tom případě musíte zajistit, aby přístroj nesklouzl, nebo se nehýbal.
- Nepokládejte na přístroj nádoby s vodou. Rovněž nepoužívejte spreje, parfémy, alkohol, laky, apod. Občas přetřete přístroj měkkým hadříkem a odstraňte každou kapku.

## Údržba

- Denně přístroj otírejte jemným suchým hadříkem, či látkou jemně zvlhčenou vodou. Pro odstranění zaschlých nečistot použijte hadřík napuštěný jemným nebrusným prostředkem. Poté přístroj celý opět otřete suchým, jemným kusem látky.
- Nikdy nepoužívejte benzín, ředidla, alkohol či rozpouštědla žádného druhu, vyvarujete se tak nebezpečí odbarvení a/nebo deformací.

## Opravy a data

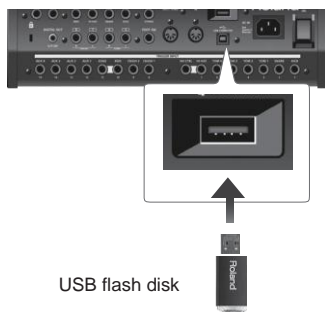
- Prosím, uvědomte si, že data, obsažená v paměti nástroje, mohou být ztracena, pokud jej zašlete na opravu. Důležitá data by měla být vždy zálohována do USB paměti, nebo na papír (je-li to možné). Během oprav je nutné předejít ztrátě dat. V určitých případech (jako když nefunguje okruh, udržující paměť pod napětím), musíme upozornit, že data nemusí být možné zachránit.

## Další bezpečnostní opatření

- Uvědomte si prosím, že nesprávným chodem či zacházením s přístrojem může dojít k nenávratné ztrátě obsahu paměti. Abyste se uchránili nebezpečí ztráty důležitých dat, doporučujeme provádět pravidelně záložní kopie celé vaší paměti do USB paměti.
- Může se bohužel stát, že uložená data v paměti nebo na USB klíči nebude možné obnovit, jakmile byla ztracena. Společnost Roland Corporation za takovou ztrátu dat neodpovídá.
- Při práci s tlačítky, otočnými i tahovými potenciometry nebo dalšími kontrolery, jakož i konektory buďte opatrní. Hrubé zacházení může způsobit špatnou funkci přístroje.
- Vyvarujte se úderů či silného tlaku na displej.
- Během při-/odpojování kabelů uchopte samotný konektor, nikdy netahejte za kabel. Předějete tak zkratům nebo poškození kabelů.
- Během normálního provozu bude přístroj vydávat slabé tepelné záření.
- Zachovávejte přiměřené nastavení hlasitosti, abyste neobtěžovali své sousedy. Při použití sluchátek se nebudete muset ohlížet na okolí.
- Tento přístroj je uzpůsoben tak, aby dokázal minimalizovat vnější zvuky, vznikající během hry. Ovšem, jelikož zvukové vibrace mohou být přenášeny podlahou a zdmi, dokonce na vyšším stupni, než očekáváte, dbejte o to, aby tyto vibrace neobtěžovaly okolí, např. sousedy, obzvláště při hraní v noci.
- Pokud přístroj přenášíte, zabalte jej do krabice (vč. vyztužení), ve které jste jej zakoupili, je-li to možné. Jinak použijte podobné prostředky k zabalení přístroje.
- Některé propojovací kabely obsahují odpory. K propojování přístroje nepoužívejte tyto kabely. Jejich použití sníží hlasitost zvuku tak, že téměř nebo vůbec nebude slyšet. Informace o specifikaci kabelů vám podá jejich výrobce.

## Použití externí paměti

- Pečlivě zasuňte USB paměť zcela dovnitř — až si pevně zasedne.



- Nikdy se nedotýkejte vodičích ploch USB disku. Dbejte o stálou čistotu konektorů.
- USB paměti jsou konstruovány pomocí velmi přesných komponent; nakládejte s nimi pečlivě, dle následujících bodů.
- Abyste předešli zničení karty statickou elektřinou, zajistěte odvedení statické elektřiny z povrchu svého těla dříve než s ní začnete pracovat.
- Nedotýkejte se kovových prvků, ani je nekladte těmito částmi k sobě.
- Neohýbejte, neodhazujte a nevystavujte paměti silným nárazům, vibracím.
- Nenechejte na ně působit přímé sluneční světlo, teplo v uzavřeném autě, nebo na podobných místech.
- Paměti nesmí zvlhnout.
- Nerozebírejte ani neupravujte nitro paměti.

## Obsluha CD

- Chraňte zápisovou stranu disku. Poškozený nebo špinavý disk nemusí mechanika správně přečíst. Udržujte disky čisté pomocí běžného CD čističe.

## Copyright

- Neautorizované kopírování, reprodukce, pronajímání, hraní, nebo vysílání chráněného materiálu (hudebních děl, vizuálních děl, pořadů, živých přenosů, atd.), jež náleží částečně či vcelku třetí straně, bez jejího svolení, je zakázáno podle práva.
- Nepoužívejte přístroj v rozporu s autorskými právy třetí strany. Nebereme na sebe zodpovědnost za jakékoliv porušení autorských práv třetí strany, vzniklé vaším použitím tohoto přístroje.
- Autorská práva na obsah u tohoto produktu (zvuková data vzorků, styly, doprovodné patterny, data frází, audio smyčky a obrazová data) jsou ve vlastnictví Roland Corporation.
- Zakoupením tohoto produktu můžete zmíněná data používat k vytváření, hraní, nahrávání a distribuci svých originálních, hudebních děl.
- Nový majitel produktu však NESMÍ extrahovat zmíněný obsah v originální ani upravené podobě, pro účely distribuce nahraných médií s tímto obsahem, ani jej zpřístupnit v počítačové síti.

## Licence / Ochranné známky

- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) odpovídá patentovému portfoliu, zaměřenému na architekturu mikroprocesorů, vyvíjenou u Technology Properties Limited (TPL). Roland má právo na tuto technologii se svolením TPL Group.
- MPEG Layer-3 audio kódovací technologie je licencovaná u společností Fraunhofer IIS Corporation a THOMSON Multimedia Corporation.
- ASIO je registrovanou obchodní známkou Steinberg Media Technologies GmbH.
- Roland, SuperNATURAL a V-Drums jsou buď registrovanými ochrannými známkami nebo chráněnými značkami Roland Corporation ve Spojených Státech a/nebo jiných zemích.
- Jména společností a produktů zmíněná v tomto dokumentu jsou obchodními nebo registrovanými obchodními známkami svých majitelů.



# Obsah

BEZPEČNÉ POUŽITÍ PŘÍSTROJE.....	4
---------------------------------	---

DŮLEŽITÉ POKYNY .....	6
-----------------------	---

## Přehled 11

Hlavní vlastnosti .....	12
-------------------------	----

Přehled TD-30.....	15
--------------------	----

Jak je zvukový generátor strukturovaný .....	15
--	----

Paměť .....	16
-------------	----

Bicí sada .....	17
-----------------	----

Sekvencer .....	18
-----------------	----

Různé techniky hry .....	19
--------------------------	----

Pad .....	19
-----------	----

Hi-Hat.....	20
-------------	----

Činel .....	21
-------------	----

Popis panelů .....	22
--------------------	----

Horní panel .....	22
-------------------	----

Zadní panel (zapojení dalšího vybavení).....	24
--	----

Základní operace .....	26
------------------------	----

Změna hodnoty .....	26
---------------------	----

Výběr padu pro editaci .....	27
------------------------------	----

Použití skupinových faderů	
----------------------------	--

(GROUP FADERS/[FADER]) .....	28
------------------------------	----

Za/vypnutí metronomu (clicku) .....	29
-------------------------------------	----

Změna tempa (tlačítko TEMPO) .....	29
------------------------------------	----

Pojmenování .....	29
-------------------	----

Obrazovky.....	30
----------------	----

Účelově orientovaný index .....	33
---------------------------------	----

## Nastavení 35

Montáž TD-30 na rampu .....	36
-----------------------------	----

Zapojení Padů.....	37
--------------------	----

Za/vypnutí TD-30 .....	39
------------------------	----

Zapnutí TD-30.....	39
--------------------	----

Nastavení Hi-Hat a síťovaných padů .....	40
--	----

Provedení nastavení Hi-hat .....	40
----------------------------------	----

Napnutí síťované blány .....	41
------------------------------	----

Poslech Demo songů .....	42
--------------------------	----

Změna použité bicí sady .....	43
-------------------------------	----

## Hraní 45

### Bicí sada 46

Výběr bicí sady.....	46
----------------------	----

Výběr bicí sady ze seznamu (LIST) .....	46
---	----

Nastavení jednotlivých bicích sad (FUNC).....	47
---	----

Nastavení hlasitosti (VOLUME) .....	47
-------------------------------------	----

Volba tempa pro každou sadu (TEMPO) ...	47
---	----

Hraní metličkami (BRUSH) .....	48
--------------------------------	----

Za/vypnutí funkce Pad pattern (PAD PTN) .	48
---	----

Nastavení výstupní úrovně (MONITOR) ....	48
--	----

Pojmenování bicí sady (NAME).....	48
-----------------------------------	----

Technika Cross Stick [F5 (XSTICK)] .....	49
--	----

Kopírování bicí sady.....	49
---------------------------	----

Kopírování 50 bicích sad současně .....	50
---	----

Kopírování bicích sad TD-20/TD-20X .....	50
--	----

### Zadání pořadí, v jakém budou sady vyvolány

(CHAIN) .....	51
---------------	----

Vytvoření řetězce bicích sad.....	51
-----------------------------------	----

Pojmenování řetězce bicích sad (NAME)....	52
---	----

Použití řetězce bicích sad.....	52
---------------------------------	----

Kopírování řetězce bicích sad.....	52
------------------------------------	----

Nástroje .....	54
----------------	----

Výběr nástroje.....	54
---------------------	----

Výběr nástroje ze seznamu (LIST) .....	54
--	----

Výběr padu pro editaci.....	55
-----------------------------	----

Uzamčení editovaného padu (Trigger Lock)	55
--	----

Editace nastavení nástroje (EDIT) .....	56
---	----

Editace zvuků akustické bicí sady (V-EDIT)	56
--	----

Editace dalších nástrojů.....	56
-------------------------------	----

Procedura editace .....	56
-------------------------	----

### Použití padů k ovládání patternu nebo zvuku

(CONTROL) .....	60
-----------------	----

#### Přehrání patternu úhodem na pad

(Pad Pattern) (PATTERN) .....	60
-------------------------------	----

Použití Hi-Hat pedálu ke změně výšky	
--------------------------------------	--

zvuku nástroje (PDLBEND) .....	61
--------------------------------	----

#### De/aktivace změny zvuku funkcí Strike

Position nebo Rim Shot Nuance (POSI) ....	61
---	----

Nastavení MIDI pro každý pad (MIDI).....	61
--	----

### Nastavení nástroje do standardních hodnot

(DEFAULT) .....	62
-----------------	----

Kopírování nástroje .....	63
---------------------------	----

Kopírování sady více nástrojů.....	64
------------------------------------	----

Mix .....	65
-----------	----

Nastavení hlasitosti a panorama pro pad.....	65
--	----

Kopírování nastavení mixu .....	66
---------------------------------	----



Efekty.....	67
Za/vypnutí efektů.....	67
Nastavení změny hlasitosti a barvy (PAD COMPRESSOR/PAD EQ).....	68
Nastavení změny hlasitosti (COMP).....	68
Nastavení zvuku (EQ).....	69
Simulace akustiky aktuálního místa (AMBIENCE SECTION).....	69
Editace Ambience (EDIT).....	70
Poslech efektu Ambience (AMB ONLY).....	71
Aplikace efektů na zvuk (MULTI EFFECTS).....	71
Editace multiektu.....	71
Poslech multiektů (MFX ONLY).....	72
Parametry multiektů.....	72
Nastavení celkového zvuku (MASTER COMPRESSOR/MASTER EQ).....	78
Editace nastavení Master Comp/EQ.....	78
Kopírování nastavení efektů.....	79
Tempo.....	81
Nastavení tempa.....	81
Nastavení tempa poklepáním na pad (TAP).....	81
Zobrazení tempa blikáním tlačítka.....	82
Zvuk kliku.....	82
Nastavení Clicku (CLICK).....	82
Synchronizace k externímu MIDI zařízení (SYNC).....	84
Přehrávač songů.....	85
Zapojení USB flash disku.....	85
Přehrávání zvukových souborů.....	86
Výběr audio souboru ze seznamu (LIST).....	86
Nastavení přehrávání (FUNC).....	87
Změna rychlosti přehrávání (SPEED).....	87
Opakované přehrávání zadané oblasti (A-B).....	87
Zobrazení informací o audio souboru.....	88
Patternový sekvencer.....	89
Základní operace.....	89
Výběr patternu.....	90
Výběr patternu ze seznamu.....	90
Přehrávání patternu.....	91
Nastavení jednotlivých partů (PART).....	91
Umlčení určitého partu (MUTE).....	92
Určení nástrojů doprovodných partů (BACKING).....	92
Nastavení perkusního partu (PERC).....	93
Nastavení hlasitosti a panorama pro každý part (MIXER).....	96
Aplikace Reverb/Chorus na každý part (REV/CHO).....	96

Nastavení user patternu (FUNC).....	97
Zadání počtu taktů, rytmu a tempa (SETUP).....	97
Zadání typu přehrávání (TYPE).....	98
Pojmenování patternu (NAME).....	98
Nahrávání patternu.....	99
Kontrola zvuků a frází při nahrávání (Rehearsal).....	101
Editace patternu (EDIT).....	101
Kopírování patternu (COPY).....	102
Nápojení dvou patternů (APPEND).....	103
Vymazání patternu (ERASE).....	103
Odstranění patternu (DELETE).....	104
Uložení patternu (USB MEM).....	105
Ukládání patternů na USB flash disk (SAVE).....	105
Načtení patternu z USB Flash disku (LOAD).....	106
Vymazání patternu z USB Flash disku (DELETE).....	106

## Nastavení ..... 107

Zálohování nastavení.....	108
Data, uložená na USB Flash disk.....	108
Zálohování všech dat na USB disk (SAVE).....	109
Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (LOAD).....	110
Import dat sady ze zálohy TD-20/TD-20X Backup Data (IMPORT).....	110
Vymazání zálohovaných dat z USB Flash disku (DELETE).....	111
Zálohování bicí sady na USB Flash disk (KITSAVE).....	112
Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (KITLOAD).....	112
Kontrola stavu USB Flash disku (INFO).....	113
Formátování USB Flash disku (FORMAT).....	113
Celkové nastavení TD-30 (SETUP).....	114
Přiřazení výstupů (OUTPUT).....	115
Příklady nastavení cíle výstupu.....	116
Přiřazení funkce nožnímu spínači nebo padu (CONTROL).....	117
Přiřazení funkce nožnímu spínači (FOOT SW).....	117
Přiřazení funkce padu (PAD SW).....	118
Další nastavení (OPTIONS).....	120
Nastavení dynamiky naslechu (PREVIEW).....	120
Shodné nastavení Master Comp/EQ pro všechny sady (COMP/EQ).....	120
Využití jacků MIX IN jako dvou mono vstupů (MIX IN).....	121
Nastavení kontrastu displeje (LCD).....	121
Obnovení nastavení z výroby (F RESET).....	122

Hraní na sadu z USB disku, bez nutnosti jejího načtení (Kit Selection) (KIT SEL) .....	123
Kopírování bicí sady, zvolené v Kit Selection	123
Digitální úroveň audio (GAIN) .....	124
Funkce Auto Off (AUTOOFF) .....	124

Zobrazení zbývajících paměti a programu .....	124
Verze (INFO) .....	125

Nastavení triggeru .....	126
Výběr typu padu (BANK) .....	126
Tabulka souvislostí mezi vstupy triggerů a metodou hraní .....	127
Nastavení citlivosti padu (SENS) .....	127
Nastavení citlivosti padů (Sensitivity) .....	127
Dynamická odezva Rim/Edge (Rim Gain) ..	128
Nastavení Hi-Hat (HI-HAT) .....	128
Nastavení VH-13/VH-12 .....	128
Nastavení VH-11 .....	129
Nastavení FD-8 .....	130
Zobrazení informací o triggeru každého padu (MONITOR) .....	130
Zamezení přeslechů mezi pady (Crosstalk Cancellation) (XTALK) .....	131
Pokročilé parametry triggerů (ADVANCE) .....	132
Pokročilé nastavení padu (THRE) .....	133
Pokročilé nastavení úhozu na ráfek (RIM) ..	134
Podrobné nastavení detekce trigger signálu (SCAN) .....	134
Podrobné nastavení detekce polohy úhozu (POS) .....	136
Pojmenování trigger banky (NAME) .....	136
Kopírování trigger banky .....	137

## Rozšíření

139

Připojení k počítači USB kabelem .....	140
Instalace USB ovladače .....	140
Zapojení TD-30 do počítače .....	140

Nastavení MIDI .....	141
MIDI .....	141
MIDI konektory .....	141
Nastavení MIDI kanálu (MIDI CH) .....	141
Nastavení MIDI kanálu pro celý TD-30 (GLOBAL)	142
Využití TD-30 jako USB MIDI převodníku (Soft Thru) .....	142
Nahrávání hry na pad do externího sekvenceru (Local Control) .....	142
Nastavení Device ID .....	143
Nastavení MIDI zpráv pro jemnou výrazovou hru (CTRL) .....	143
Zadání bicích sad pomocí zpráv Program Change (PROG) .....	144

## Appendix .....

145

Visual Control .....	146
Ovládání obrazu z TD-30 (Visual Control) .....	146

Problémy a potíže .....	148
Výpis chybových zpráv .....	149

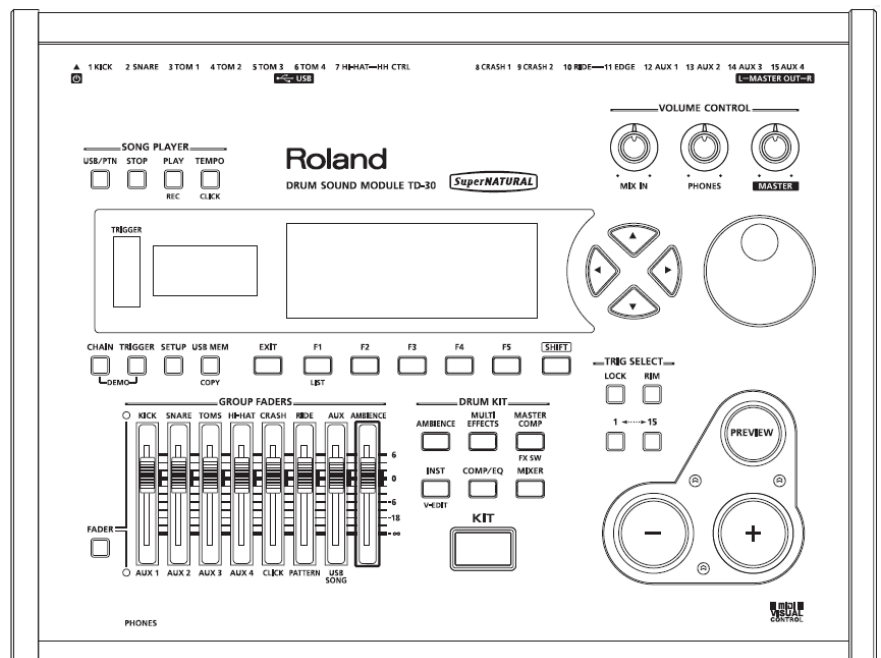
Čísla not (nastavení z výroby) .....	150
--------------------------------------	-----

Hlavní specifikace .....	151
--------------------------	-----

Blokové schéma .....	152
----------------------	-----

Index .....	154
-------------	-----

# Přehled



# Hlavní vlastnosti

TD-30 je nejpokročilejší bicí a perkusní zvukový modul na světě.

## Nově vyvinutý zvukový modul V-Drums SuperNATURAL

Roland povýšil digitální bicí na novou úroveň, díky implementaci exkluzivní koncepce SuperNATURAL. Nejlepší elektronické bicí na světě jsou nyní ještě lepší.

Vylepšená dynamika a citlivost reaguje na každou nuanci při hraní na bicí, takže je feeling ještě přirozenější, bez ohledu na top, o jaký styl se jedná.

## Pocit ze hry a zvuk

TD-30 je vybaven výrazně vylepšenou odezvou triggerů, dynamikou a polohovou citlivostí. Posuďte sami, o kolik zřejmější a přirozenější jsou reakce, když si zahrajete sami.

### Virbl

Plynulejší přechod mezi zvukem při úhozu na blánu a na ráfek. Virbl reaguje perfektně na to, jak přesně a kde bubeník udeří. Dynamika, polohová citlivost a rovněž přechody mezi plnými a lehkými úhozy na ráfek jsou ještě měkčí.

### Crash činely

Ať zahrajete jemně, víříte nebo důrazně udeříte, kontrast v dynamice zvuku je mnohem patrnější, než kdykoliv před tím.

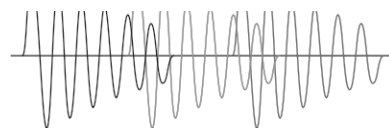
### Ride činel

Bohatější dynamika a polohová citlivost je důvodem úžasné přirozeného pocitu a zvukových variací, ať zvyšujete tempo při jazzové hře nebo vedete rovnou rockovou linku.



## Reakce bicího zvuku

When playing fast open rolls, flams, or ghost-style, single handed buzz rolls, the sound remains continuous in-between each hit. And press/closed rolls sound even smoother with the snare buzz resonance reacting in a natural way.



## Ovládání Hi-Hat

Pokud zahrajete na hi-hat zcela otevřený, a pomalu jej zavřete, získáte perfektně plynulý zvuk přechodu. Budete-li hrát v napůl otevřené i dokonce v lehkce pootevřené poloze, zůstává zvuk konstantní. Zavřený zvuk a foot splashe lze ovládat snadněji.

Nový V-Hi-Hat VH-13 je vybaven vylepšeným senzorem pohybu. V kombinaci s výhodami technologie triggerů, VH-13 nabízí ještě přirozenější odezvu.



## Co to znamená zvuky SuperNATURAL?

Díky pokročilé Behavior Modeling Technologii, je vynikající zvuk SuperNATURAL Roland nastaven tak, že dosahuje nevidané úrovně reality a výrazu, jen obtížně realizovatelné u starších zvukových generátorů.

**SuperNATURAL**

## Behavior Modeling Technologie

Nejenom fyzikální modeling nástrojů bere v potaz Roland, ale jde ještě o krok dále v modelingu specifického chování nástroje, odpovídající způsobu hry hráče, což vede ke skutečně věrnému a výraznému zvuku z reálného světa.

## Ambience sekce

Na výsledky výzkumu, jak slyší bubeník sám sebe a jak jsou slyšet bicí zvuky společně s hudbou, byl kladen mimořádný důraz, takže s pokročilým DSP byla vytvořena sekce Ambience. Na čelním panelu TD-30 je speciální fader pro celkové vyladění prostoru, Ambience.



### Overhead mikrofón

Pro nahrávání ve studiu, je umístění overhead mikrofónů nezbytné, jelikož jsou zárukou přirozeného a jasného zvuku.

Ozvěna místnosti

Můžete nastavit velikost a polohu mikrofónu v místnosti podle typu, což znamená koncertní síň, studio, club, arena, atd.

### Reverb

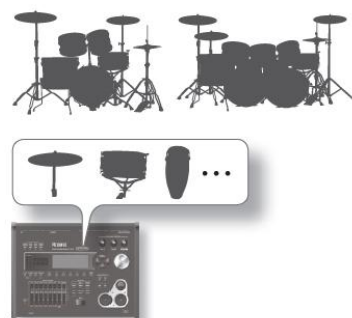
Specifický reverb byl vytvořen zvlášť pro virbl, kopák i tomy tak, aby všechny bubny zněly společně a v daném druhu hudby přirozeněji.

## Možnosti tvorby zvuku

### Široká paleta zvuků

Široká nabídka presetů bicích sad se hodí perfektně pro všechny hudební styly, ať jde o rock, jazz, hip-hop, nebo taneční hudbu. Zvláště jsme se soustředili na vývoj zvuků, aby bylo možné je přizpůsobit jak pro potřeby nahrávacího studia, tak při živém hraní.

Přes 1000 připravených zvuků, ať už jde o akustické bicí – kopáky, virbly, činely a perkuse – nebo elektronické bicí a speciální efekty, u kterých jsou v kombinaci schopnosti V-Edit se sadou připravených efektů. Tak si můžete vytvořit jedinečnou a vlastní sadu pro libovolný hudební styl.



### Aplikace v nahrávacím studiu

TD-30 nabízí tvorbu zvuků pro libovolný způsob hry na bicí.

Můžete si vybrat ze široké nabídky virblů, změnit typ blány i ladění, posunout polohu jednotlivých mikrofónů, upravit tvar místnosti, ve které hrajete a nastavit mikrofony nad blánou i v místnosti. Svůj zvuk můžete obohatit efekty a perfektně vyvážit audio signál v mixu sady – jedině u TD-30!



### Skvělé efekty

Každý pad může mít nezávislý kompresor a 3-band grafický EQ, stejně jako ve studiu. Nové multi-efekty obsahují také inzertní efekty, jako saturator nebo flanger. A stejně jako ve studiu, lze provést finální zvukové úpravy vynikajícím stereo kompresorem a 4-band master EQ.



## Hlavní vlastnosti

---

### Užitečné funkce

#### USB flash disk

---

##### Přehrávač songů

Přehrávač umí přehrát audio soubory (WAV, MP3) z USB flash disku.

Můžete tak hrát v doprovodu audio souboru, nebo k tomu využít doprovodnou stopu.



##### Zálohování

Veškeré nastavení TD-30, včetně 100 bicích sad můžete zálohovat (uložit) na USB flash disk jednou operací (maximálně 99 záloh). Bicí sady můžete zálohovat i jednotlivě (maximálně 999 sad) (str. 108). Záložní data, vytvořená v TD-20 a TD-20X můžete importovat do TD-30 a využít je (str. 110).

##### Výběr sady

Sady, uložené na USB flash disku a presetové sady TD-30 můžete využít, aniž by bylo nutné je nejprve kopírovat do user paměti bicí sady (str. 123).

#### Podpora USB Audio/MIDI

---

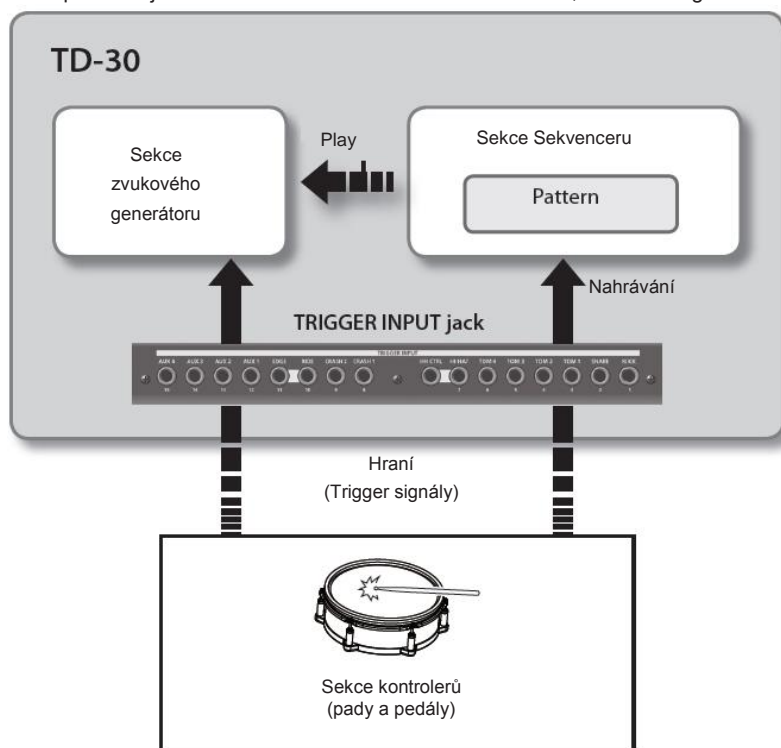
TD-30 můžete připojit k počítači a využít SW sekvencer (DAW) při nahrávání hry na TD-30, jak audio, tak MIDI signálu (str. 140).



# Přehled TD-30

## Jak je zvukový generátor strukturovaný

V podstatě je TD-30 složen ze sekcí ovládání kontrolerů, zvukového generátoru a sekvenceru.



## Sekce kontrolerů

Pady a pedály, využívané při hraní, nazýváme kontrolery.

Když uhodíte na pad, na výstupu se objeví "trigger signál".

Tento signál přichází do jacku TRIGGER INPUT na zadním panelu TD-30, a je přijat do sekce zvukového generátoru.

## Sekce zvukového generátoru

V této sekci se vyrábí zvuk.

Přijímá trigger signály z kontrolerů, vestavěného sekvenceru nebo z externího MIDI zařízení a nástroj pak hraje podle nich.

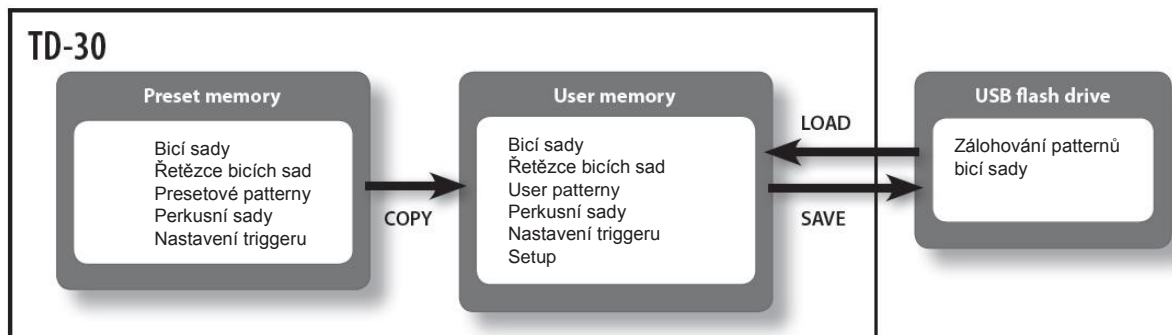
## Sekce Sekvenceru

Tato sekce umí nahrávat, co hrajete na TD-30 a kdykoliv později to přehrát. MIDI příkazy vysílá z MIDI OUT nebo z konektorů USB Computer portu, a ovládat tak externí MIDI zařízení.



# Paměť

Paměť je oblast, kam se ukládá nastavení bicích sad a patternů.



## Paměť pro Presety

Nastavení z výroby je uloženo jako presetová data.

Data presetové paměti můžete kopírovat do user paměti a potom editovat dle potřeby.

Následující nastavení výroby je uloženo jako presetová data.

- Bicí sady (str. 46)
- Řetězce bicích sad (str. 51)
- Presety patternů (str. 89)
- Sady perkusí (str. 93)
- Nastavení triggerů (str. 126)

## USB flash disk

Až 99 dat sady, v každé s nastavením uloženým do user paměti, lze zálohovat na USB flash disk (nutno dokoupit).

Kromě těchto záloh můžete na USB flash disk uložit 999 bicích sad a 999 pattern.

Tato data pak lze načíst nebo zkopírovat do user paměti a editovat.

Blíže viz "Zálohování nastavení" (str. 108)

## User paměť

Tato oblast obsahuje vaši editaci a nastavení pro hru.

Data z USB disku nebo paměti pro presety lze rovněž načíst nebo zkopírovat do této oblasti.

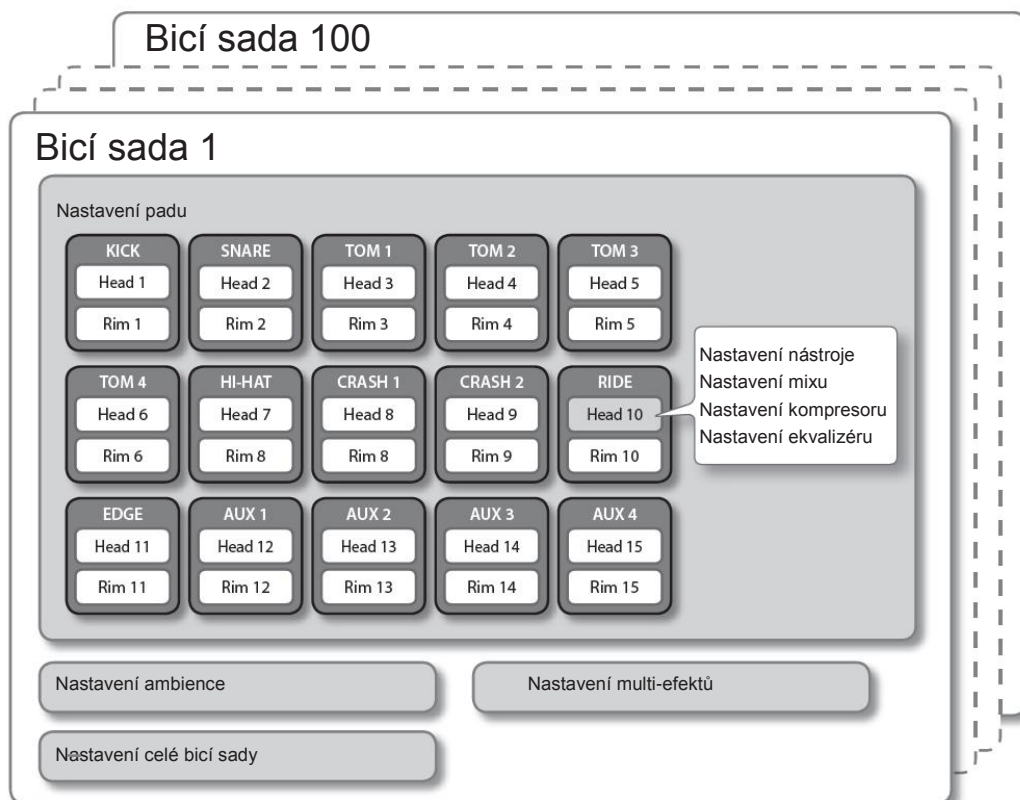
Následující nastavení výroby je uloženo jako user data.

- Bicí sady (str. 46)
- Řetězce bicích sad (str. 51)
- User patterny (str. 89)
- Sady perkusí (str. 93)
- Nastavení triggerů (str. 126)
- Setup (str. 114)

## Bicí sada

“Bicí sada” zahrnuje veškeré zvuky, přiřazené padům, nastavení jednotlivých padů, efektů, ambience a dalšího nastavení celé sady.

Při zakoupení TD-30 je v paměti připraveno 100 bicích sad.



### MEMO

Během editace bicí sady se upravené nastavení ukládá automaticky.

Chcete-li vrátit nastavení bicí sady do původního stavu z výroby, můžete použít funkci Copy a zkopírovat bicí sadu z presetové paměti (str. 49) nebo spustit funkci Factory Reset (str. 122).

## Nástroje

Každý zvuk, např. virblu nebo kopáku, nazýváme “nástroj”.

Tento nástroj přiřadíte buď “bláně” a/nebo “ráfku” připojených padů.

Požadovaný zvuk můžete vytvořit editací nástroje. Pomocí “V-EDIT” můžete změnit materiál nebo hloubku bubnu, přidat zvuky hi-hat, padu virblu i ráfku virblu. Více o “V-EDIT”, viz “Co je to V-EDIT?” (str. 56).

### Efekty

Zvuk můžete upravit nejrůznějším způsobem, aplikací "efektů".

TD-30 nabízí následující efekty, některé z nich lze aplikovat na jednotlivé pady, zatímco jiné i na celou bicí sadu.

### PAD COMPRESSOR/PAD EQ

"Kompresor" je efekt, který redukuje špičky hlasitosti úpravou nástupu zvuku a jeho hutnosti.

"Ekvalizér" umožňuje nastavit konkrétní frekvenční pásmo, např. výšek, středů či basů.

Kompresor a EQ efekty lze aplikovat nezávisle pro každý pad.

### AMBIENCE SEKCE

Ambience je efekt, který simuluje akustiku místnosti, ve které hrajete. Parametry zahrnují nastavení polohy mikrofonu nad bubnem, tvar a velikost místnosti, materiál stěn i ozvěnu. Každý pad má vlastní nastavení Ambience Send level a každá sada pak nastavení Ambience.

### MULTI EFEKTY

"Multi-efekt" umožňuje výběr z 21 různých efektů pro sadu. Každý pad má svou vlastní úroveň efektu.

### MASTER COMPRESSOR/MASTER EQ

Kompresor a ekvalizér lze využít pro sadu, nebo globálně pro celý TD-30. (To znamená, že se tato nastavení aplikují na všechny sady).

## Sekvencer

"Sekvencer" nahrává nebo přehrává MIDI informace, které do něj vstupují, buď do vestavěného sekvenceru v TD-30 nebo do SW sekvenceru v počítači.

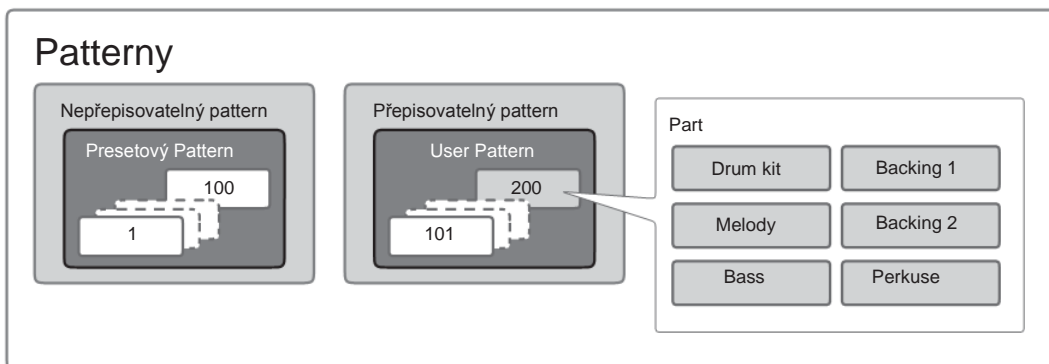
Sekvencer TD-30 umožňuje nahrávat a/nebo přehrávat "patterny".

### Patterny/party

Pattern obsahuje data pro hru šesti "partů" TD-30: drum, kit, melody, bass, backing 1, backing 2, a percussion.

Patterny využijete při tvorbě doprovodné stopy songu při cvičení, nebo je můžete přiřadit a spouštět z padů TD-30 při živém hraní.

V TD-30 jsou připraveny presety patternů. Chcete-li nahrát pattern, využijete "realtime nahrávání" – tedy hrou na pady nebo připojený externí MIDI keyboard.



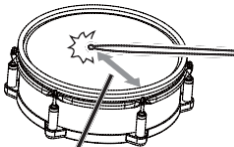
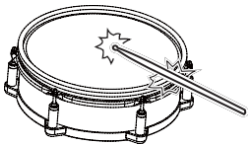
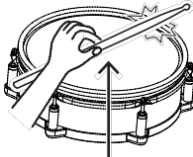
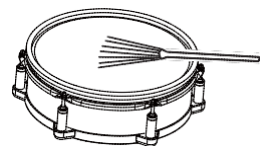
## Různé techniky hry

Popíšeme si techniky, které lze využít při hraní na pady, činely a hi-hat, zapojené do TD-30.

### MEMO

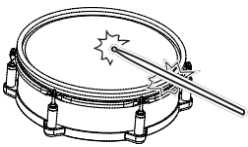
- Některé pady nepodporují herní techniky, popsané níže (např. detekci polohy úhozu). Více o tom, které techniky pady podporují, viz "Výběr typu padu (BANK)" (str. 126).
- Dostupné uživatelské techniky hry závisí na trigger vstupu. Detekce polohy úhozu rovněž závisí na trigger vstupu. Blíže o technikách a poloze úhozu, s podporou detekce pro každý trigger vstup, viz "Trigger vstupy a Tabulku odpovídajících metod hraní" (str. 127).

## Pad

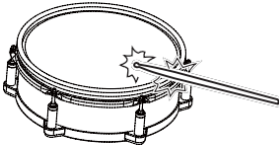
Metoda hraní	Vysvětlení
Head shot	 <p>Uhodíte pouze na blánu padu. U virblu se zvuk mění přirozeně, jak umístíte polohu úhozu od středu blány, směrem k ráfku. Změny zvuku podle polohy úhozu</p>
Rim shot	 <p>Uhodíte na blánu i na ráfek padu současně. Zvuk (ráfku) se liší od zvuku blány.</p>
Cross Stick	 <p>Uhodíte pouze na ráfek padu. Podle přiřazeného nástroje ráfku můžete zahrát zvukem, přiřazeným ráfku a/nebo zvukem cross stick. * U některých zvuků virblu, však nelze zvuky takto odlišovat. * Chcete-li zahrát crosstick, musíte vést úhoz pouze na ráfek padu. Položíte-li ruku na blánu padu, nemusel by zvuk crosstick správně zaznít. Pozor na ruku na bláně</p>
Hraní metličkami	 <p>U TD-30 můžete hrát "šoupáním" metličkami po síťovaných blanách padu, zapojeného do TRIGGER INPUT 2 (SNARE). Hrajete-li metličkami, zvolte skupinu nástrojů "SNARE BRUSH" (str. 54) a zapněte Brush Switch na "ON" (str. 48). * Používejte nylonové metličky. Hroty kovových metlíček propíchnou síťku a mohou poškodit pad.</p>

## Jemné změny úhozu na ráfek

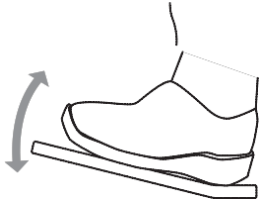
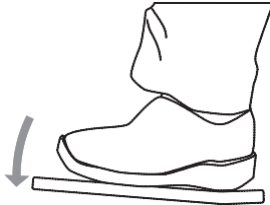
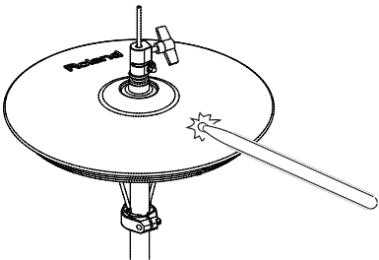
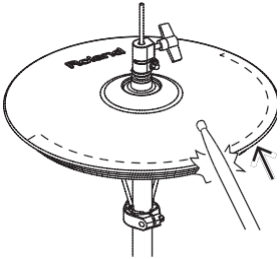
Určité zvuky virblu a tomů se lehce změní, podle způsobu úhozu na ráfek.

Metoda hraní	Vysvětlení
Normální úhoz na ráfek (Open Rim Shot)	 <p>Uhodíte na střed blány a ráfek současně.</p>

## Přehled TD-30

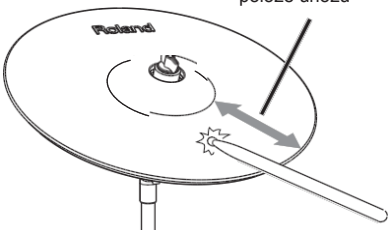
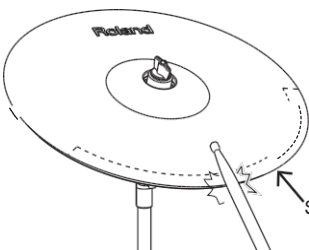
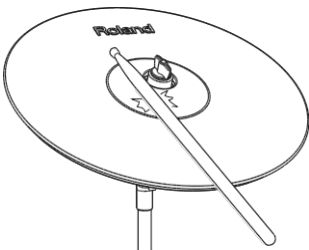
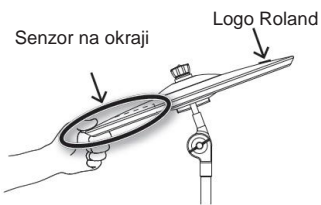
Metoda hraní	Vysvětlení
Mělký úhoz na ráfek	 <p>Současně udeřte na blánu poblíž ráfku a na ráfek.</p>

## Hi-Hat

Metoda hraní	Vysvětlení
Otevřený/Zavřený	 <p>Zvuk hi-hat se mění plynule a souvisle od otevřeného do zavřeného, podle toho, jak dalece pedál stisknete. Můžete také hrát zvukem zcela zavřeným (se stisknutým hi-hat pedálem) anebo zvukem splash (zahrajete na hi-hat s pedálem stisknutým a potom jej náhle otevřete).</p>
Tlak (VH-13/VH-12)	 <p>Pokud udeřte na hi-hat a současně stisknete pedál při zavřeném hi-hat, můžete ještě dodatečně změnit zavřený zvuk podle intenzity tlaku pedálu. * VH-11 a FD-8 nereagují na tlak.</p>
Úhoz na tělo	 <p>Tato metoda vyžaduje úhoz na střední část hi-hat. To odpovídá zvuku "blány" na vstupu připojeného triggeru.</p>
Úhoz na okraj	 <p>Tato metoda vyžaduje úhoz na okraj horního činelu hi-hat, střední částí paličky. Hrajete-li podle obrázku, pak se snímá "ráfková" strana na vstup připojeného triggeru. * Úhozením přímo na okraj (tedy přesně ze strany) nevznikne správný zvuk. Úhoz ved'te podle obrázku.</p> <p>Senzor na okraji</p>

\* Vyhněte se úhozu na dolní část horního činelu hi-hat, stejně jako na dolní činel hi-hat. Můžete způsobit poškození.

# Cymbal (Činel)

Metoda hraní	Vysvětlení
Úhoz na tělo	<p>Jemné změny závisí na poloze úhozu</p>  <p>To je nejčastější metoda hry, uhoďte asi ve střední části činelu. To odpovídá zvuku "blány" na vstupu připojeného triggeru.</p>
Úhoz na okraj	 <p>Tato metoda vyžaduje úhoz na okraj střední části paličky. Hrajete-li podle obrázku, pak se snímá "ráčková" strana na vstup připojeného triggeru.</p> <p>Senzor na okraji</p>
Úhoz na pupek	 <p>Použijete-li CY-15R jako Ride činel, zahraje zvuk ráčku zapojeného trigger vstupu, pokud uhoďte na pupek, jako na obrázku.</p> <p>Uhoďte na pupek o něco silněji střední částí paličky.</p> <p>* U CY-14C a CY-12C nelze hrát jiným zvukem na pupek.</p>
Uchopení činelu	 <p>Choking (pinching - uchopení) okraje činelu rukou hned po uhození na něj, zvuk ihned umlčí.</p> <p>Uchopte okraj se senzorem podle obrázku. Jestliže uchopíte činel v oblasti, kde není senzor, zvuk bude znít dále.</p>

# Popis panelů

## Horní panel



Číslo	Jméno	Popis	Str.
1	SONG PLAYER		
	[USB/PTN] tlačítko	Zvolí audio soubor nebo pattern pro přehrání.	str. 86, 89
	[STOP] tlačítko	Zastaví přehrávání audio souboru nebo patternu.	str. 86, 89
	[PLAY] tlačítko	Spustí přehrávání audio souboru nebo patternu.	str. 86, 89
2	[TEMPO] tlačítko	Zazní click, nebo umožní nastavení tempa a clicku.	str. 81
	TRIGGER level indikátor	Rozsvítí se pokaždé, když je přijatý trigger signál z padu. Monitoruje zapojené pady a pomáhá při nastavení parametrů triggeru.	–
3	Číselný displej	Zobrazuje číslo bicí sady (aktuálně zvolené).	–
	Displej	Při normálním hraní zde vidíte jméno sady a další informace. Během editace se objeví odpovídající grafika a text, v závislosti na editačním režimu, ve kterém jste	str. 30
	[CHAIN] tlačítko	Umožňuje nastavit řetězec bicích sad, na které se bude hrát (str. 51).	
	[TRIGGER] tlačítko	Přístup k parametrům triggerů (str. 126)	
	[SETUP] tlačítko	Umožňuje přístup k funkcím, které mají vliv na celý TD-30, jako jsou MIDI parametry, nebo Output Assign, atd.	str. 114
	[USB MEM] tlačítko	Provádí operace, související s USB pamětí, jako je ukládání nebo načítání dat. Podržíte-li tlačítko [SHIFT], stiskem tlačítka [USB MEM] můžete zkopírovat nastavení bicích sad nebo nástrojů (str. 49, 63).	str. 108
	[EXIT] tlačítko	Stiskem se vrátíte na předchozí obrazovku. Opakovaným stiskem se vrátíte až na obrazovku "DRUM KIT".	str. 27



Číslo	Jméno	Popis	Str.
<b>4</b>	<b>SKUPINOVÉ FADERY</b>		
	Fadery	Tyto fadery určují hlasitost kopáku, virblu, hi-hat, dalších perkusních nástrojů, zvuku doprovodného nástroje, clicku i ambience.	28
	[FADER]	Volí zdroje, jejichž hlasitost můžete upravit fadery.	28
<b>5</b>	PHONES jack	Sluchátka můžete zapojit do tohoto jacku. Zvuk bude na výstupu, i když jsou sluchátka zapojena.	–
<b>6</b>	<b>BICÍ SADA</b>		
	[AMBIENCE]	Odpovídá velikosti a akustickému charakteru místnosti, ve které hrajete.	69
	[MULTI EFFECTS]	Aplikuje efekty, např. přidání hloubky nebo prostoru zvuku, popř. změni výšku.	71
	[MASTER COMP]	Nastavuje celkový zvuk bicích. Podržte-li [SHIFT], pak stiskem tlačítka [MASTER COMP] za/vypínáte efekt (str. 67).	78
	[INST]	Umožňuje nastavení nástrojů.	54
	[COMP/EQ] tlačítko	Určuje změny hlasitosti a zvukový charakter každého padu.	68
	[MIXER] tlačítko	Určuje hlasitost a panorama každého padu.	65
<b>7</b>	[KIT] tlačítko	Vstup na obrazovku DRUM KIT.	46
	[F1]–[F5] tlačítka (funkční)	Tato tlačítka mění funkci podle obsahu, zobrazeného na displeji. Dolní část displeje zobrazuje funkci každého tlačítka.	26
<b>8</b>	[–] [+] tlačítka	Těmito tlačítky přepínáte bicí sady nebo měníte hodnoty při editaci. Stiskem [+] hodnotu zvýšíte a [–] ji snížíte.	26
<b>9</b>	[PREVIEW] tlačítko	Toto dynamicky citlivé tlačítko umožňuje poslech nástroje, po jeho zvolení tlačítky TRIG SELECT nebo po stisku padu/ pedálu.	28
<b>10</b>	<b>TRIG SELECT</b>		
	[LOCK] tlačítko	Pokud stisknete tlačítko [LOCK], jeho indikátor se rozsvítí a pad, jehož nastavení upravujete, zůstane zvolený, i když uhoďte na pad.	55
	[RIM] tlačítko	Použijete-li pad, který podporuje hru na ráfek, můžete zvolit, zda chcete editovat blánu nebo ráfek.	55
	[1], [15] tlačítka	Tlačítka [1] a [15] volíte číslo triggeru (padu), který chcete upravit.	55
<b>11</b>	[SHIFT] tlačítko	Použijete ve spojení s dalšími tlačítky. Jak funguje, je vysvětleno v příslušných částech tohoto manuálu.	–
<b>12</b>		Toto kolečko funguje stejně, jako tlačítka [+] a [–]. S jeho pomocí rychleji projdete možnosti nebo provedete změnu při editaci hodnot.	26
<b>13</b>	Tlačítka [▲] [▼] [◀] [▶]	Posouvají kurzor.	26
<b>14</b>	<b>HLASITOST</b>		
	[MIX IN] knob	Nastaví úroveň zvukového zdroje, připojeného do jacku MIX IN.	24
	[PHONES]	Nastavuje hlasitost sluchátek. Zvuk bude na výstupu, i když jsou sluchátka zapojena.	39
	[MASTER] knob	Nastaví hlasitost na jacku MASTER OUT.	39

# Zadní panel (zapojení dalšího vybavení)

### POZN.

- Abyste předešli poškození nebo zničení reproduktorů nebo zařízení, stáhněte vždy hlasitost a vypněte všechna zařízení ještě před provedením zapojení.
- Pokud použijete kabely s rezistorem, může být hlasitost nástroje připojeného na vstupu MIX IN zeslabena. Pokud se tak stane, použijte kabely bez rezistorů.

## DIRECT OUT jacky (nesymetrické)

Sem zapojte mix.

V SETUP můžete zadat, do kterých z jacků DIRECT OUT 1–8 půjde výstup z nástroje (str. 115).

### MEMO

Příklady nastavení výstupu i zapojení, viz "Příklady nastavení cíle pro výstup" (str. 116).



## MIX IN jack (stereo)

Tento jack využijete pro zapojení digitálního audio přehrávače, nebo jako monitor vstupu při živém hraní.

Cíl pro výstup zvuku, vstupujícího zde lze přiřadit jackům MASTER OUT, jacku PHONES, nebo jackům DIRECT OUT 5–8 (str. 115).



## FOOT SW jack

Footswitch (nutno dokoupit: FS-5U, FS-6) můžete zapojit zde a ovládat různé parametry (str. 117).



## MASTER OUT jacky (nesymetrické)

Tyto jacky vysílají zvuk. Zapojte je do aktivních monitorů nebo do nahrávacího zařízení, pouze L/MONO jack.

Pokud je na výstupu mono zvuk, zapojte



## Pojistka (🔒)

<http://www.kensington.com/>

## DIGITAL OUT jack (typu coaxial)

Sem připojte reproboxy či jiné zařízení, vybavené digitálním vstupem.

Zde odchází stejný audio výstupní signál, jako z jacků MASTER OUT.

Výstup 44.1 kHz, 24-bit verze audio signálu.

\* K propojení použijte koaxiální kabel. Optické kabely nelze použít.



### USB MEMORY port

Sem zapojte USB flash disk (nutno dokoupit) (str.85). Z něj můžete přehrávat audio soubory (str. 86), nebo na něj ukládat nastavení TD-30 (str. 108).



### USB COMPUTER port

K propojení TD-30 s počítačem použijte USB kabel (str. 140).

Po připojení k počítači můžete využít SW sekvencer (DAW) pro nahrávání hry na TD-30, jako audio nebo MIDI signál.



### MIDI konektory

Použijte k zapojení MIDI vybavení (str. 141).

### AC IN Jack

Sem zapojte příloženou napájecí šňůru.

### [ON] vypínač

Za/ vypíná nástroj (str. 39).



### TRIGGER INPUT jacky

Pady, činely, hi-hat a kopák zapojte do těchto jacků (str. 37).

\* Stereo kabel (1/4" TRS phone typ) použijte, pokud chcete zapojit pad typu dual-trigger.



# Základní operace

## Změna hodnoty

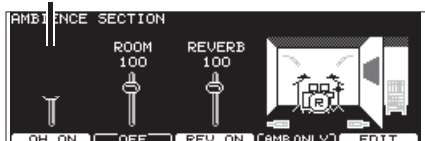
### Uložení nastavení

Jelikož TD-30 ukládá nastavení automaticky hned po editaci, nemusíte pamatovat, abyste provedené změny uložili konkrétní operací.

Nastavení se uloží, jakmile přístroj vypnete. Pečlivě zkontrolujte, zda přístroj vypínáte správnou operací.

### Posun kurzoru (tlačítka)

Kurzor



Kurzor vyznačuje zvýrazněné znaky, které na displeji určují nastavitelný parametr. Je-li více možností než jedna, můžete kurzor posunout pomocí kurzorových tlačítek.

### Změna datových hodnot ([–] [+] tlačítka/kolečko)

Tlačítka [+] a [–] i kolečko můžete využít ke změně hodnot nastavení. Obě metody mají své výhody.

#### [–] [+] tlačítka

- Kdykoliv stisknete [+], hodnota se zvýší. Kdykoliv stisknete [–], hodnota se sníží. To se hodí pro jemné nastavování.
- Při za/vypínání, [+] odpovídá hodnotě ON a [–] odpovídá OFF.
- Jestliže podržíte [+] a stisknete [–], hodnota se zvýší rychleji. Naopak se hodnota rychleji snižuje.
- Jestliže podržíte [SHIFT] a stisknete [–] nebo [+], hodnota se změní ještě rychleji.

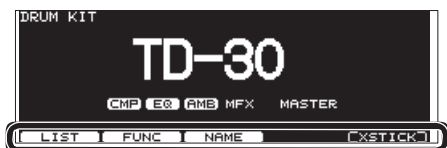


#### Kolečko

Umožňuje provést rozsáhlejší změny hodnoty jedinou operací, což se hodí při editaci parametru, který má velký rozsah hodnot.

Hodnota se mění ve větších krocích, když podržíte [SHIFT].

### Výběr funkce pro editaci (funkční tlačítka)



Tlačítka [F1]–[F5] nazýváme "funkční tlačítka". Spodní část displeje zobrazuje jména funkcí, dostupných pro tlačítka [F1]–[F5]. Např. je-li v tomto manuálu odkaz na tlačítko [F2 (EDIT)], stisknete [F2] (a v tomto případě se zobrazí "EDIT" nad [F2]).

## Návrat na předchozí obrazovku stiskem tlačítka [EXIT]

Stiskem tlačítka [EXIT] se vrátíte na předchozí obrazovku, když např. editujete nastavení.



## Výběr padu pro editaci

### Indikace v pravém horním rohu displeje

Na obrazovce, kde můžete editovat specifické nastavení každého padu, vpravo nahoře na displeji vidíte číslo triggeru a jméno jacku TRIGGER INPUT, do kterého je zapojený zvolený pad.

Počáteční "H" nebo "R" indikuje, zda se jedná o blánu padu (HEAD) nebo ráfek (RIM). Stiskem tlačítka [PREVIEW] se přehraje zvuk buď blány nebo ráfku, podle zobrazení "H" nebo "R".

Editační obrazovka pro blánu nebo ráfek se objeví v poloze, jak vidíte na obrázku. Pokud se nastavení týká blány i ráfku, objeví se oba.



## Výběr úhozem na pad

Chcete-li editovat nastavení padu, úhozem na tento pad jej zvolíte.

Chcete-li zvolit ráfek padu, uhodte na něj.

### MEMO

Stiskem tlačítka [LOCK] se rozsvítí, takže nemůžete omylem editovat pad, který jste zvolili náhodným úhozem na něj (str. 55). To se hodí, pokud hrajete fráze během editace.

## Výběr tlačítka TRIG SELECT

Tlačítka TRIG SELECT zvolíte pad/zvuk, aniž byste museli udeřit na pad a/nebo když pad není zapojený.

Stiskem tlačítka [1] určíte trigger s nižším číslem. Stiskem tlačítka [15] určíte trigger s vyšším číslem.

V případě dual trigger padu (s triggerem ráfku), tlačítkem [RIM] určíte, zda nastavujete blánu nebo ráfek zvoleného padu.

Je-li zvolený ráfek, svítí tlačítko [RIM].



## Základní operace

### Poslech zvuku padu (tlačítko [PREVIEW])

Stiskem tlačítka [PREVIEW] si poslechnete zvuk padu/zvuku, zvoleného tlačítky TRIG SELECT.

#### MEMO

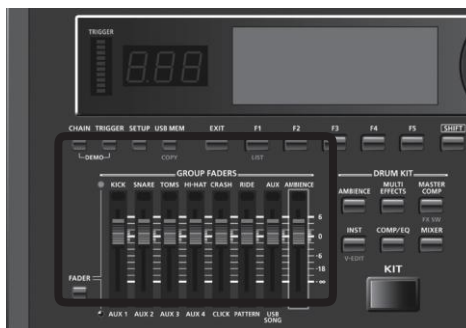
- Podržíte-li tlačítko [SHIFT] a stisknete [PREVIEW], můžete si také poslechnout zvuky, jako je vnější okraj virblu, lehký úhoz na ráfek nebo zavřený hi-hat.
- Zvuk můžete přehrát na pevné hlasitosti, bez ohledu na sílu stisku tlačítka [PREVIEW] (str. 120).



### Použití skupinových faderů (GROUP FADERS/[FADER])

Pomocí faderů GROUP FADERS nastavte hlasitost.

Pokud stisknete tlačítko [FADER], funkce faderů se změní, jak je vysvětleno v tabulce níže. LEDka se rozsvítí nalevo od faderů nahoře i dole, což značí, které sady zvuků jsou aktivní.



Můžete nastavit hlasitost následujících trigger vstupů a ostatních partů.

Horní indikátor svítí	
Fader	Vysvětlení
KOPÁK	KOPÁK
VIRBL	VIRBL
TOMS	TOM 1, TOM 2, TOM 3, TOM 4
HI-HAT	HI-HAT
CRASH	CRASH 1, CRASH 2
RIDE	RIDE, EDGE
AUX	All AUX
AMBIENCE	AMBIENCE

Dolní indikátor svítí	
Fader	Vysvětlení
AUX 1	AUX 1
AUX 2	AUX 2
AUX 3	AUX 3
AUX 4	AUX 4
CLICK	Metronome click (str. 82)
PATTERN	Pattern (doprovodný a perkusní part) (s. 89)
USB SONG	Audio soubor (str. 86)
AMBIENCE	AMBIENCE

#### MEMO

SKUPINOVÉ FADERY určují celkový poměr hlasitostí u TD-30.

V mixu (str. 65) můžete nastavit poměr hlasitostí padů pro každou sadu. Nastavení mixu se ukládá jednotlivě pro každou sadu.

### Příklad: Nastavení hlasitosti virblu

1. Stiskem tlačítka [FADER] se rozsvítí horní indikátor.

2. Pohněte faderem GROUP FADERS [SNARE].

Poloha faderu zobrazuje aktuální hlasitost virblu.

\* Po přepnutí tlačítka [FADER] nemusí hodnoty faderů GROUP FADERS odpovídat aktuální hlasitosti zvuku, přiřazeného těmto faderům. Takže po přepnutí nejdřív pohněte fadery, než provedete nastavení.

## Za/vypnutí metronomu (clicku)

Podržte [SHIFT] a stiskem [TEMPO] za/vypnete click.

## Změna tempa (tlačítko [TEMPO])

Tempo sekvenceru a clicku nastavíte pomocí [+/-] nebo kolečkem na obrazovce po stisku tlačítka [TEMPO].



## Pojmenování

TD-30 umožňuje pojmenovat následující položky.

- Bicí sady
- Řetězové bicí sady
- Perkusní sady
- Patterny
- Záložní soubory
- Trigger banky

Procedura je stejná, bez ohledu na druh souboru.

### Příklad: Obrazovka DRUM KIT NAME

1. Pojmenujte bicí sadu.



Tlačítko	Vysvětlení
Tlačítka [◀][▶]	Posuňte kurzor na znak, který chcete změnit.
[–] [+] tlačítka	Změňte znaky.
[F1] (INSERT) tlačítko	Na pozici kurzoru se vloží mezera a další znaky se posunou doprava o jeden znak.
[F2] (DELETE) tlačítko	Znak na pozici kurzoru se smaže a další znaky se posunou doleva o jeden znak.
[F3] (SPACE) tlačítko	Znak na pozici kurzoru se nahradí mezerou.
[F4] (A ▶ a ▶ 0) tlačítko	Typ znaku na pozici kurzoru se změní z velkého na malý a naopak, nebo na číslo či symbol.

2. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na předchozí obrazovku.





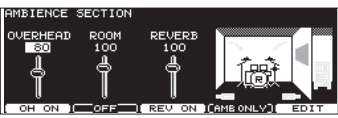
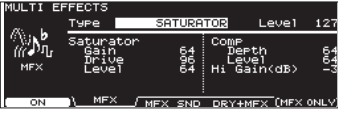









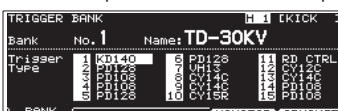
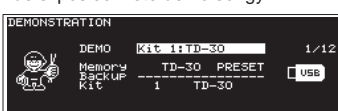
# Obrazovky


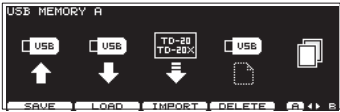

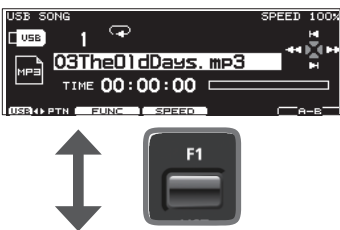

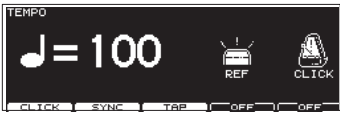
Stiskem tlačítek na horním panelu, se na obrazovce objeví odpovídající funkce nebo nastavení.

\* Vysvětlující texty v tomto manuálu zahrnují zobrazení, jaká bývají obvykle na displeji.

Ovšem je možné že zakoupený kus může obsahovat novější, pokročilejší verzi systému (např. s novějšími zvuky), takže to, co vidíte na displeji, nemusí bezvýhradně souhlasit s manuálem.

Tlačítko	Obrazovka	Str.
[KIT] tlačítko	<p>DRUM KIT obrazovka Hlavní obrazovka při hraní.</p>  <p>DRUM KIT LIST obrazovka Zde si můžete zvolit sadu ze seznamu (str. 46).</p>  <p>DRUM KIT FUNCTION obrazovka Zde provádíte nastavení každé bicí sady (str. 47).</p>  <p>DRUM KIT NAME obrazovka Zde upravitě jméno bicí sady (str. 48).</p> 	str. 46
[AMBIENCE] tlačítko	<p>AMBIENCE SECTION obrazovka Zde aplikujete efekt Ambience.</p> 	str. 69
[MULTI EFFECTS] tlačítko	<p>[MULTI EFFECTS] obrazovka Zde aplikujete multieffekt.</p> 	str. 71
[MASTER COMP] tlačítko	<p>MASTER COMPRESSOR obrazovka Zde můžete nastavit celkový charakter zvuku bicích.</p> 	str. 78

Tlačítko	Obrazovka	Str.
[SHIFT] tlačítko + [MASTER COMP] tlačítko	EFFECTS SWITCH obrazovka Zde můžete efekty za/vypnout. 	str. 67
[INST] tlačítko	INST obrazovka Zde můžete přiřazovat nástroje. 	str. 54
[SHIFT] tlačítko + [INST] tlačítko	INST EDIT obrazovka Zde můžete editovat nástroje. 	str. 56
[COMP/EQ] tlačítko	PAD COMPRESSOR obrazovka/ PAD EQ obrazovka Zde můžete nastavit zvukový charakter každého padu. 	str. 68
[MIXER] tlačítko	Obrazovka mixu Zde můžete nastavit hlasitost a panorama každého padu. 	str. 65
[CHAIN] tlačítko	DRUM KIT CHAIN obrazovka Zde provádíte nastavení řetězových funkcí bicí sady. 	str. 51
[TRIGGER] tlačítko	Trigger obrazovka Zde můžete provádět různá nastavení parametrů triggeru. 	str. 126
[CHAIN] tlačítko + [TRIGGER] tlačítko	DEMONSTRATION obrazovka Zde si poslechnete demo songy. 	str. 42

Tlačítko	Obrazovka	Str.
[SETUP] tlačítko	<p>Setup obrazovka</p> <p>Zde můžete provádět nastavení, aplikovaná na celý TD-30.</p> 	str. 114
[USB MEM] tlačítko	<p>USB memory obrazovka</p> <p>Zde provádíte operace s USB pamětí.</p> 	str. 108
[SHIFT] tlačítko + [USB MEM] tlačítko	<p>Copy obrazovka</p> <p>Zde můžete kopírovat nastavení bích sad a nástrojů.</p> 	—
[USB/PTN] tlačítko	<p>USB SONG obrazovka</p> <p>Zde můžete přehrávat audio soubory, uložené v USB paměti.</p>  <p>PATTERN obrazovka</p> <p>Zde můžete přehrávat či editovat patterny.</p> 	<p>str. 86</p> <p>str. 90</p>
[TEMPO] tlačítko	<p>TEMPO obrazovka</p> <p>Zde můžete zadat tempo.</p> 	str. 81

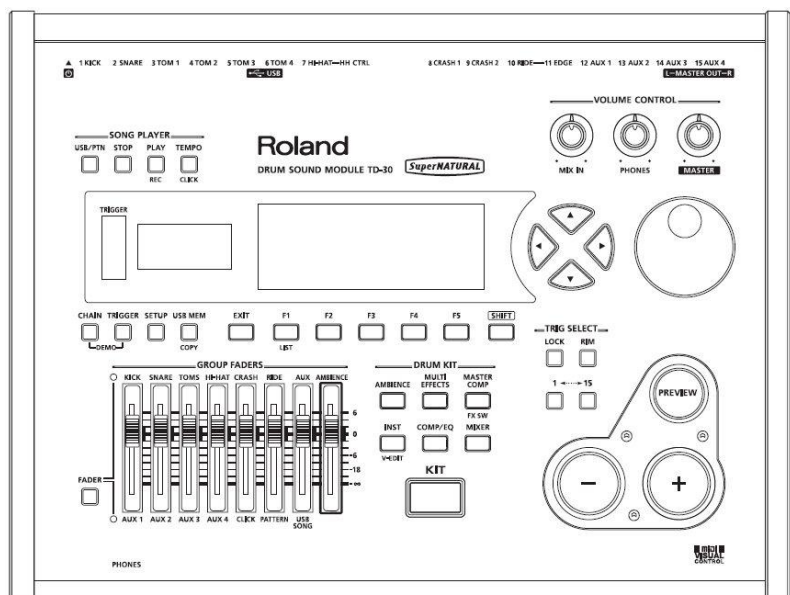
# Účelově orientovaný index

Tento index udává hlavní nastavení a funkce, použité u TD-30.

Účel	Vysvětlení	Str.
Poslech zvuku bicí sady	K poslechu aktuálně zvolené bicí sady můžete využít frázi, která přehraje její zvuky. TD-30 je k tomu účelu vybaven rytmickými a doprovodnými frázemi ("presetovými patterny"). Zvolte bicí sadu a pak si poslechněte zvuky přehráním patternů. <b>MEMO</b> GROUP FADERY můžete změnit poměr hlasitosti a hodnotu Ambience (str. 28).	str. 89
Vyvolání bicích sad v zadaném pořadí (Drum kit chain)	Zadáním požadované bicí sady pro každý ze 32 krokového řetězce, můžete zadat pořadí, ve kterém budou potřebné bicí zvuky vyvolány. Tuto funkci nazýváme "Drum Kit Chain". To se hodí pro živé hraní, jelikož je jednoduchým způsobem, jak zadat, a vyvolat bicí sady v pořadí, jak je potřebujete.	str. 51
Vrácení všech nastavení do stavu z výroby (Factory reset)	Je-li potřeba, můžete vrátit nastavení bicí sady a ostatních hodnot do stavu po výrobě.	str. 122
Vrácení jednotlivých sad do stavu po výrobě	Každou sadu, její nástroje či nastavení efektů, která editujete, můžete vrátit do stavu po výrobě, funkcí Copy. Zvolte "PRESET" jako zdroj pro kopírování a bicí sadu, jejíž nastavení chcete obnovit do původního stavu.	str. 49
Přehrávání patternů uhozením na pady (Pad Pattern)	Přehrávání konkrétní předlohy můžete spustit úhozem na pad.	str. 60
Přepínání bicích sad úhozem na pad (Pad switch)	Pady, zapojené do jacků TRIGGER INPUT 14/AUX 3 a 15/AUX 4, lze využít k přepínání bicích sad nebo patternů.	str. 118
Použití techniky Cross-stick	U každé bicí sady můžete zadat, zda bude nebo nebude použita technika Cross-stick.	str. 49
Kopírování nastavení	Následující nastavení lze zkopírovat z user paměti, z paměti pro preset, nebo ze zálohy, uložené na USB flash disk. <ul style="list-style-type: none"><li>• Bicí sada (str. 49)</li><li>• Nástroj (str. 63)</li><li>• Mix (pouze VOLUME a PAN) (str. 66)</li><li>• Efekt (pouze AMBIENCE SECTION a MULTI EFFECTS) (str. 79)</li><li>• Trigger banka (str. 137)</li><li>• Řetězec bicích sad (str. 49)</li></ul>	–
Nastavení přidaného padu (Trigger parametry)	Jestliže zapojíte do TD-30 přídavný pad, budete muset nastavit trigger. Zadejte model (typ triggeru) padu, který jste zapojili.	str. 126
Určení cíle pro výstup zvuku (Output Assign)	Můžete zadat jack, ze kterého půjde zvuk každého padu na výstup. Funkci nazýváme "Output Assign". Můžete také zadat, zda půjdou na výstup jacků MASTER OUT pouze prostorové komponenty.	str. 115
Použití bicích sad z USB flash disku (Kit Selection)	Presety bicích sad TD-30 nebo bicích sad, zálohovaných na USB flash disk lze hrát i bez nutnosti jejich načtení. Tuto funkci nazýváme "Kit Selection". Jeto jednoduchý způsob, jak hrát bez přepisování obsahu user paměti. Je-li potřeba, můžete také zkopírovat tato data do bicí sady v user paměti.	str. 123
Přehrávání audio souborů, uložených v USB paměti	Z USB flash disku můžete přehrávat audio soubory. To se hodí, když se potřebujete hrát v doprovodu songu.	str. 86

# MEMO

# Nastavení



# Montáž TD-30 na rampu

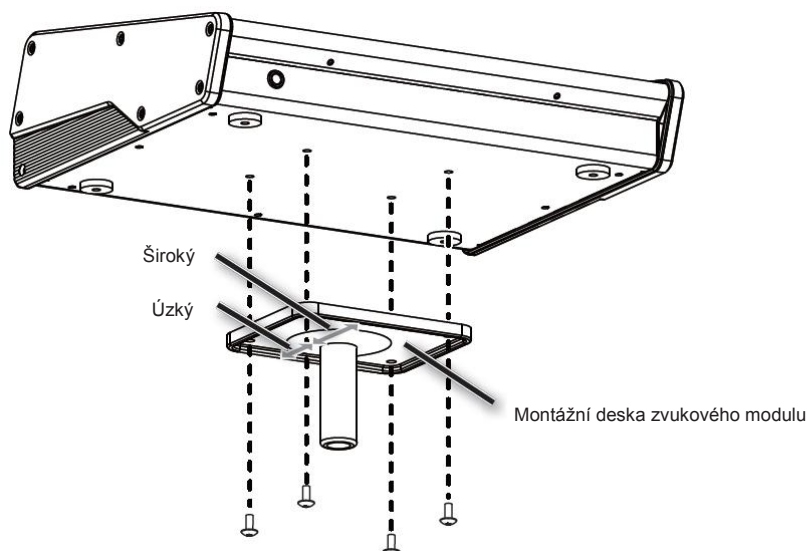
Povíme si, jak nainstalovat TD-30 na rampu (nutno dokoupit: rampu řady MDS).

## POZN.

Při obrácení nástroje vzhůru nohama, jej podložte časopisy (či jiným materiálem) pod všemi rohy, aby se zabránilo poškození tlačítek, knobů, apod. Dále nakládejte s nástrojem tak, aby nevypadl, nebo se nepřevrhl.

## 1. Připevnění držáku zvukového modulu (příbaleného k volitelnému stojanu) pro TD-30.

\* K tomu použijte VÝHRADNĚ šrouby na spodním panelu TD-30. Jiné šrouby mohou přístroj poškodit.



## 2. Připevněte TD-30 a držák modulu (nutno dokoupit: řady MDS).

Nahlédněte do manuálu stojanu, kde je popsán postup sestavení rampy a připevnění TD-30 na ni.

## MEMO

Víceúčelová svorka (nutno dokoupit: APC-33) připojíte k tyči o průměru 10.5–28.6 mm, pokud potřebujete připevnit TD-30 na činelový stojan, apod.



# Zapojení Padů

Pomocí dodaných kabelů zapojte pady, činely, hi-hat a trigger pad kopáku.

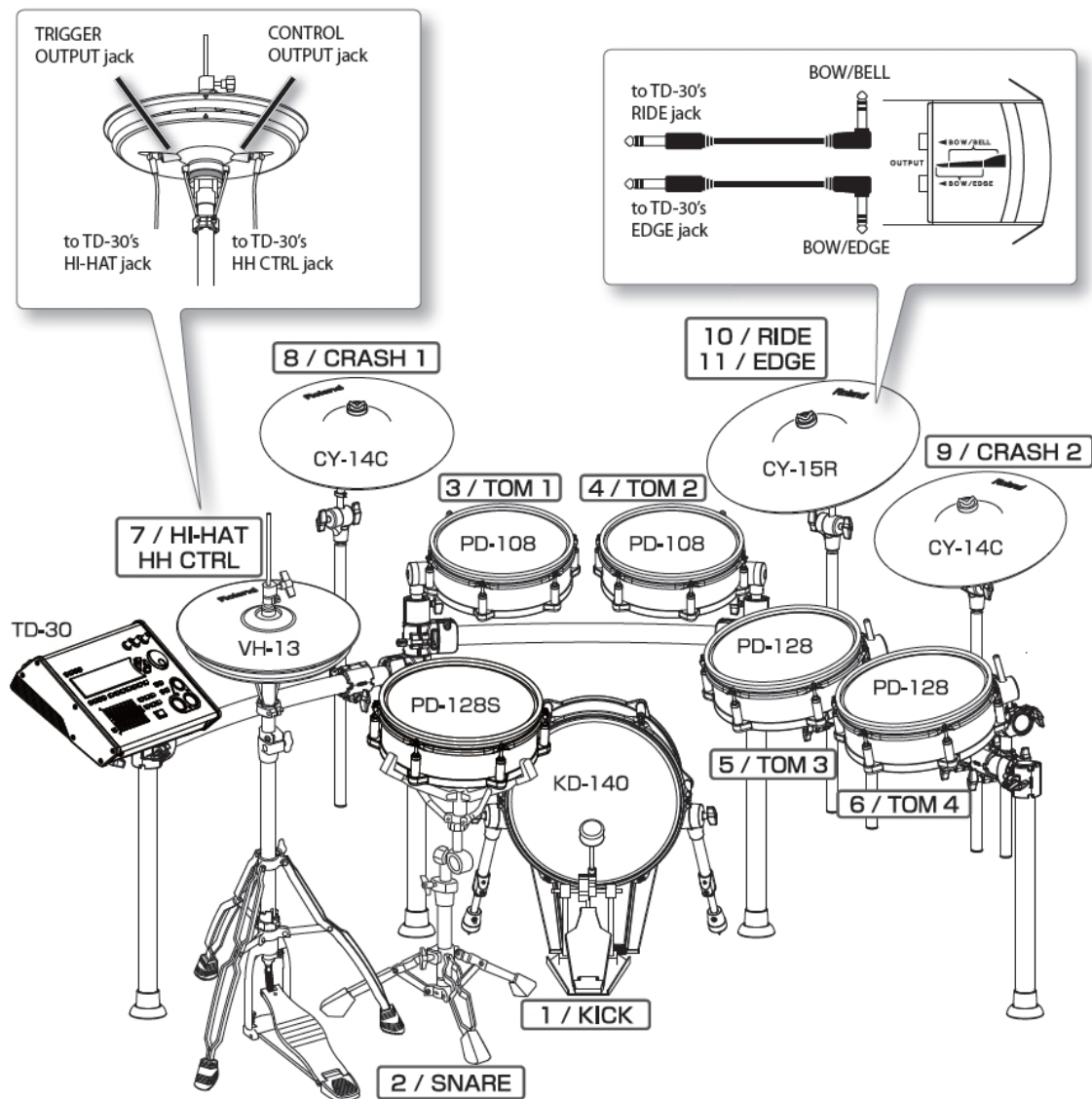
## MEMO

Pokud montujete TD-30 na rampu MDS-25 nebo MDS-12V, využijte k tomu dodané propojovací kabely.

## Příklad sestavy

Různé pady zapojte do jacků TRIGGER INPUT u TD-30.

Jména odpovídajících jacků TRIGGER INPUT u TD-30 jsou uvedena na obrázku v rámečcích.



## MEMO

HI-HAT a RIDE činel využívají každý dva kabely.

### Kontrola zapojení

#### Nastavení kopáku

Chcete-li plně využít veškerých možností TD-30, např. odezvy zvuku kopáku k dynamické hře, upravte následující parametry, než začnete hrát.

Parametr	Vysvětlení	Str.
Sensitivity	Nastavení citlivosti kopáku. Nastavení "Sensitivity" výrazně ovlivňuje rozdíly u konkrétního padu, pedálu kopáku a stylu hry. Sledujte LEDku triggeru TD-30 a upravte nastavení, takže červená LEDka se rozsvítí jen u nejsilnějšího úhozu.	str. 127

#### Nastavení Hi-hat

Chcete-li zaručit optimální hru na hi-hat, upravte následující parametry dříve, než začnete hrát.

Parametr	Vysvětlení	Str.
Offset	Toto nastavení zaručuje, že pohyby pedálu, jako otevření a uzavření budou detekovány správně. * Jestliže používáte "VH-12, VH-13 nebo VH-11", musíte nastavit vyvážení "Offset".	str. 128
Foot Splash Sens	Určuje, jak snadno bude zahrajete technikou foot splash.	str. 128
Pedal HH Volume	Určuje hlasitost zvuku pedálu Hi-Hat. To lze nastavit pro každou bicí sadu zvlášť.	str. 65
VOLUME	Nastavuje hlasitost hi-hat. To lze nastavit pro každou bicí sadu zvlášť.	str. 65

# Za/vypnutí TD-30



## POZOR!

\* Dle továrního nastavení se TD-30 automaticky vypne 4 hodin poté, co přestanete hrát nebo jakkoliv pracovat s přístrojem. Pokud chcete, aby přístroj zůstal stále zapnutý, musíte změnit nastavení "AUTO OFF" na "OFF", dle popisu na str. 124.

## POZN.

\* Jakkmile máte vše správně zapojené (str. 24), dodržte následující postup v zapínání zařízení. Jestliže zapnete přístroje ve špatném pořadí, riskujete poškození nebo selhání zařízení.

\* Než za/vypnete přístroj, ověřte, že máte sníženou hlasitost. Dokonce i když je hlasitost na minimu, můžete slyšet při za/vypnutí přístroje nějaký zvuk. Je to běžné a není důvod k obavám.

## Zapnutí TD-30

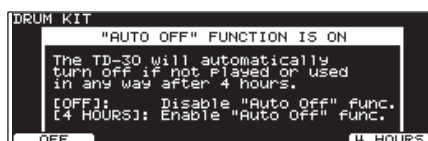
1. Stáhněte [MASTER] a [PHONES] zcela doleva, hlasitost tím snížíte na "0".



2. Stáhněte hlasitost připojeného komba nebo připojeného zvukového systému.
3. Na zadním panelu TD-30 zapněte vypínač do polohy ON.



Po zapnutí TD-30 se objeví následující obrazovka.



Na této obrazovce můžete zadat, zda bude de/aktivována funkce Auto off (str. 124).

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (OFF) tlačítko	Funkce Auto off se deaktivuje.
[F5] (4 HOURS) tlačítko	Jestliže uběhnou čtyři hodiny, aniž by došlo k úhovu na pad nebo jiné operaci, nástroj se automaticky vypne.

Tato obrazovka se neobjeví, pokud je funkce Auto off na "OFF".

\* Tento nástroj je vybaven ochranným okruhem. Proto zabere po zapnutí přístroje určitou dobu (několik sekund), než začne pracovat normálně.

4. Zapněte u připojeného zvukového zařízení.
5. Zkuste uhodit na pad, postupně zvyšujte knob [MASTER] (nebo [PHONES]) doprava a nastavte hlasitost.



Také nastavte hlasitost připojených zařízení na správnou úroveň.

## Vypnutí TD-30

### POZN.

Upravené nastavení TD-30 se ukládá při každém vypnutí. Musíte jej vypnout stiskem vypínače [ON].

1. Stáhněte zcela hlasitost TD-30 a připojených audio zařízení.
2. Vypněte u připojeného zvukového zařízení.
3. Vypněte TD-30 vypínačem [ON].

Objeví se zpráva "Please wait. Now saving..." a nástroj se po uložení nastavení vypne.

\* Potřebujete-li nástroj zcela vypnout, nejprve vypněte vypínač, potom vytáhněte kabel ze zásuvky. Viz "Napájení" (str. 6).

# Nastavení Hi-Hat a síťovaných padů

## Provedení nastavení Hi-hat

\* Jestliže používáte "VH-12, VH-13 nebo VH-11", musíte nastavit vyvážení "Offset" TD-30.

Toto nastavení zaručuje, že pohyby pedálu, jako otevření a uzavření budou detekovány správně.

Není-li provedeno nastavení správně, mohlo by dojít k poškození. Blíže o instalaci hi-hat na rampu, viz jeho manuál.

## Nastavení VH-13/VH-12

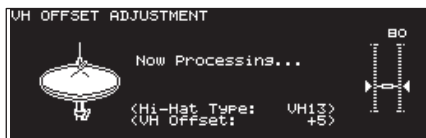
1. Nastavte typ triggeru pro hi-hat na "VH13" (nebo "VH12") (str. 126).
2. Na obrazovce TRIGGER HI-HAT (str. 128), stiskněte tlačítko [F4] (OFFSET).  
Objeví se obrazovka "VH OFFSET ADJUSTMENT".



### MEMO

Tuto operaci můžete také provést, když na TD-30 podržíte [KIT] a stisknete [TRIGGER].

3. Povolte šroub a ponechte horní hi-hat volně spočinout na dolním hi-hat.  
\* NESMÍTE se dotknout hi-hat ani pedálu.
4. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Parametr "VH offset" se nastaví automaticky (cca 3s).




Tlačítko [TRIGGER] přestane blikat a zůstane svítit.

### MEMO

Je-li potřeba, proveďte další nastavení parametrů, viz "Nastavení Hi-Hat (HI-HAT)" (str. 128).

## Nastavení VH-11

1. Po nastavení hi-hat uvolněte nohu z pedálu a nechte jej tak, pak zapněte TD-30.
2. Povolte šroub a ponechte hi-hat volně spočinout na senzoru pohybu.
3. Stiskněte tlačítko [TRIGGER].
4. Stiskněte tlačítko [F3] (HI-HAT).  
Objeví se obrazovka "TRIGGER HI-HAT".
5. Nastavte typ triggeru pro hi-hat na "VH11" (str. 126).

6. Sledujte stupnici na pravé straně displeje TD-30 a nastavte offset pomocí VH offset šroubu u VH-11. Nastavte jej tak, aby se černý symbol  objevil na stupnici.



### MEMO

Je-li potřeba, proveďte další nastavení parametrů, viz “Nastavení Hi-Hat (HI-HAT)” (str. 128).

## Napnutí síťované blány

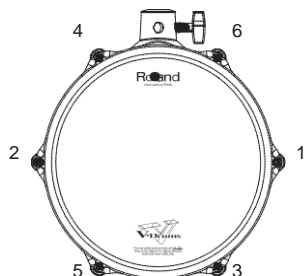
Než začnete hrát, musíte nejprve vypnout blánu padu.

Můžete ladit/vypnout blánu stejně, jako u akustických bicích, se stejným dynamickým “feelingem”.

\* Pad bude fungovat nejlépe, jestliže zajistíte:

- Vypněte blánu tak, aby nebyla prohnutá.
- Ladící šrouby dotáhněte, aby nebyly volné.

1. Postupně dotahujte ladící šrouby, vždy křížem přes blánu, jak vidíte na obrázku.



\* Úplné dotažení šroubu na jednom místě by mělo za následek nesprávné vypnutí a nelze pak dosáhnout správné dynamiky. Proto je ladění/vypnutí velmi důležité.

2. Upravte utažení každého ladícího šroubu tak, aby se blána napínala rovnoměrně.

### MEMO

- Vypnutí blány nemá vliv na aktuální výšku zvuku, kterým hrajete. K tomu musíte nastavit zvukové parametry u zvukového modulu, který používáte. Blíže viz “Editace nastavení nástroje (EDIT)” (str. 56).
- Vypnutí blány nemá vliv na aktuální výšku zvuku, kterým hrajete. K tomu musíte nastavit zvukové parametry u zvukového modulu, který používáte. Vypnutí blány se také může měnit v průběhu použití. Upravte je dle potřeby.

# Poslech Demo songů

Demo songy přiblíží zvuky TD-30 a možnosti práce s výrazem.

Bicí u těchto songů byly nahrány s TD-30 do sekvenceru v reálném čase.

- \* Při přehrávání demo songu stáhněte [MASTER] a [PHONES] doleva (proti chodu hodin), tím stáhnete hlasitost. Úroveň zvuku (hlasitost) nástrojů může být při přehrávání demo songu vyšší.
- \* Na MIDI OUT a USB COMPUTER portu se neobjeví žádná data přehrávaného songu.

1. Stiskněte současně tlačítka [CHAIN] a [TRIGGER].  
Objeví se obrazovka DEMONSTRATION.



2. Stiskněte tlačítko [F5] (PLAY) nebo [PLAY].  
Spustí se přehrávání demo songu.  
Všechny songy budou postupně vymazány.  
Je-li poslední demo song ukončen, přehrávání pokračuje prvním songem, atd.  
Pokud hraje song, můžete využít funkční tlačítka a umlčet specifický part.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (DRUMS) tlačítko	Můžete UMLČET part celé bicí stopy.
[F2] (BACKING) tlačítko*	Můžete UMLČET všechny doprovodné nástroje.

\* Tlačítko [F2] (BACKING) se objeví jen, když jste zvolili demo song s doprovodným partem.

3. Stiskem tlačítka [F4] (STOP) nebo [STOP] zastavíte přehrávání songu.

## MEMO

- Pokud tlačítko stisknete během přehrávání, vrátíte se na začátek songu, který právě hraje.
- Můžete změnit poměr hlasitostí pomocí GROUP FADERŮ (str. 28).
- Podržte [SHIFT] a stiskem [TEMPO] za/vypnete click metronomu (str. 82).
- Click bude znít podle nastavení, určeného před vstupem na obrazovku DEMONSTRATION.

4. Stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

## Změna použité bicí sady

Normálně demo songy využívají bicí sadu, doporučenou pro daný song. Samozřejmě vám nikdo nebrání si poslechnout demo songy s jinou bicí sadou.

1. Na obrazovce "DEMONSTRATION" zvolte sadu, kterou chcete použít.
2. Tlačítka [▲] [▼], [-] [+] a kolečkem vyberte bicí sadu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Paměť	TD-30 PRESET	Presetová bicí sada TD-30
	TD-20X PRESET	Presetová bicí sada TD-20X
	USER	Bicí sada v user paměti
	USB MEMORY	Záložní bicí sada, uložená na USB flash disku
Zálohování	1-99	Pokud jste zvolili "USB MEMORY" pro "Memory", určete zálohu.
Sada	Zvolte sadu, kterou chcete použít.	

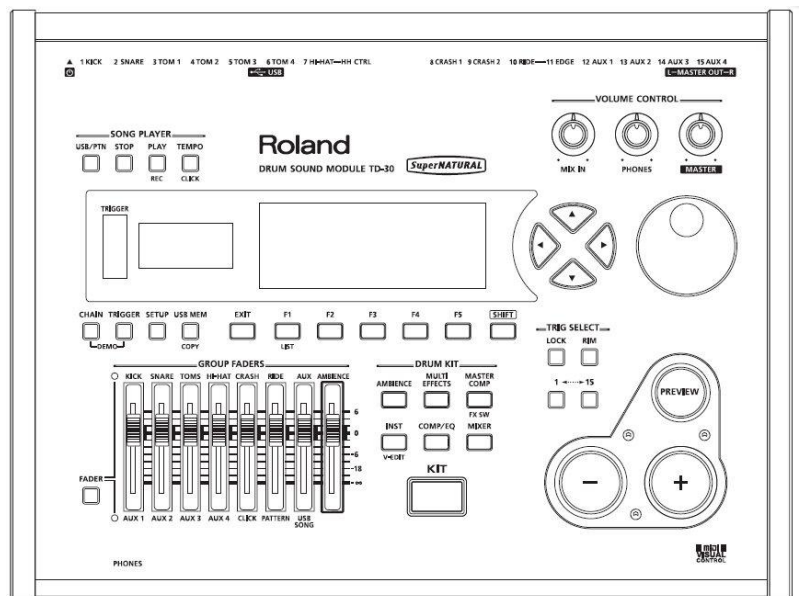
Můžete změnit bicí sadu, i během přehrávání demo songu.

Když přepnete songy, aktuální song bude hrát s doporučenou bicí sadou pro tento song.

# MEMO



# Hraní



# Bicí sada

“Bicí sada” sestává z vybraných zvuků pro každý pad, současně s nastavením efektů, apod. (str. 17).

## Výběr bicí sady

Nyní si povíme, jak zvolit bicí sadu a hrát.

### 1. Stiskněte tlačítko [KIT].

Tlačítko [KIT] svítí a objeví se obrazovka DRUM KIT.



### 2. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem zvolte bicí sadu.

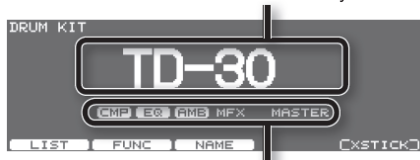
#### MEMO

- Pady nebo nožní spínače lze naprogramovat (str. 117).
- Zvolené nebo aktuální číslo sady vidíte stále na číselném displeji, vlevo od LCD displeje.

## Obrazovka DRUM KIT

Tato hlavní obrazovka TD-30 se objeví, když stisknete tlačítko [KIT].

Jméno bicí sady



Stav za/vypnutí efektu

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (LIST) tlačítko	Zobrazí výpis bicích sad.
[F2] (FUNC) tlačítko	Editace každé bicí sady.
[F3] (NAME) tlačítko	Pojmenování bicí sady (str. 48).
[F5] (XSTICK) tlačítko	Určuje, zda bude či nebude použita technika cross-stick (str.

#### MEMO

Bez ohledu na obrazovku, stiskem [KIT] vstoupíte na obrazovku “DRUM KIT”.

To však neplatí, pokud jste na obrazovce “PATTERN REC STANDBY” nebo “PATTERN RECORDING” (str. 99).

## Výběr bicí sady ze seznamu (LIST)

Můžete zvolit bicí sadu ze seznamu dostupných sad.

### 1. Stiskněte tlačítko [KIT].

Objeví se obrazovka “DRUM KIT”.

### 2. Stiskněte tlačítko [F1] (LIST).

Objeví se obrazovka “DRUM KIT LIST”.



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (◀PAGE) tlačítko	Objeví se předchozí stránka výpisu.
[F2] (PAGE▶) tlačítko	Objeví se následující strana seznamu.

### 3. Kolečkem, tlačítka [-] [+], nebo kurzorem vyberte bicí sadu.

### 4. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku “DRUM KIT”.

## Nastavení jednotlivých bicích sad (FUNC)

Jak nastavit hlasitost a tempo bicí sady.

1. Stiskněte tlačítko [KIT].  
Objeví se obrazovka "DRUM KIT".
2. Stiskněte tlačítko [F2] (FUNC).
3. Tlačítka [F1]-[F5] můžete zvolit nastavení, které chcete změnit.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (VOLUME) tlačítko	Určuje hlasitost bicí sady.
[F2] (TEMPO) tlačítko	Udává tempo.
[F3] (BRUSH) tlačítko	Určuje metličky.
[F4] (PAD PTN) tlačítko	Za/vypnutí funkce Pad Pattern.
[F5] (MONITOR) tlačítko	Monitoruje výstupní hlasitost každého jacku.

5. Kurzorovými tlačítky [▼] [▲] zvolte parametr.
6. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem zvolte hodnotu.
7. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

## Nastavení hlasitosti (VOLUME)

Můžete nastavit hlasitost bicí sady



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Kit Volume	0–127	Hlasitost celé bicí sady
Pedal HH	0–127	Hlasitost zvuku zavřeného hi-hat
XStick Volume	0–127	Hlasitost zvuku Cross stick

## Volba tempa pro každou sadu (TEMPO)

Jakmile zvolíte sadu, jejíž Kit Tempo je na "ON", bude tempo nastaveno automaticky. Umožňuje zkontrolovat tempo před zahájením hraní.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Kit Tempo	OFF	Tempo není definováno Přepnutí bicích sad nezmění tempo.
	ON	Tempo je definováno
Tempo	20-260	Definované tempo

### MEMO

Jakmile zvolíte sadu, jejíž "Kit Tempo" je na "ON", tempo určené zde, se objeví vpravo nahoře na obrazovce "DRUM KIT".



Jestliže se liší tempo jednotlivé bicí sady od tempa celého TD-30, před hodnotou tempa se objeví symbol "≠".

### Hraní metličkami (BRUSH)

U každé sady si můžete vybrat, jestli budete hrát metličkami nebo paličkami.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Brush Switch	OFF	Hraní paličkami
	ON	Hraní metličkami

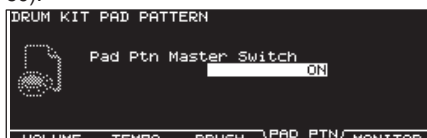
#### MEMO

Je-li Brush Switch na "ON", na obrazovce "DRUM KIT" se objeví ikona metličky.



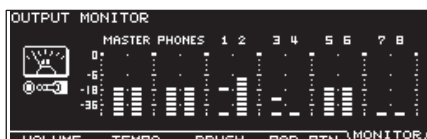
### Za/vypnutí funkce Pad Pattern (PAD PTN)

Tlačítko umožňuje za/vypnout funkci Pad Pattern. Bliže o funkci Pad Pattern, viz "Přehrání patternu úhozem na pad (Pad Pattern) [F1 (PATTERN)]" (str. 60).



### Nastavení výstupní úrovně (MONITOR)

Můžete zobrazit hlasitost, jaká je na výstupu jacků MASTER OUT, PHONES, nebo DIRECT OUT. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem vyberte jacky.



### Pojmenování bicí sady (NAME)

Aktuálně zvolenou sadu můžete přejmenovat; na maximálně 12 znaky.

1. Stiskněte tlačítko [KIT].  
Objeví se obrazovka "DRUM KIT".
2. Stiskněte tlačítko [F3] (NAME).  
Objeví se obrazovka "DRUM KIT NAME".



3. Upravte jméno.  
Podrobnosti o pojmenování viz "Pojmenování" na str. 29.
4. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

## Technika Cross Stick [F5 (XSTICK)]

U každé sady můžete zadat, zda bude nebo nebude použita technika Cross-stick.

1. Stiskněte tlačítko [KIT].  
Objeví se obrazovka "DRUM KIT".
2. Stiskněte [F5] (XSTICK).  
S každým stiskem tlačítka se za/vypíná aktivace techniky Cross-stick.  
Cross stick můžete použít



Cross stick nelze použít



### MEMO

- Chcete-li použít techniku cross-stick, můžete zadat, na jaké dynamice se zapne zvuk cross-stick, když zahrajete úhozem open rim shot (str. 134).
- Můžete také využít foot switch nebo pad a de/aktivovat cross-stick (str. 117).

## Kopírování bicí sady

Bicí sadu můžete zkopírovat z presetové paměti nebo z USB flash disku.

Pro user paměť můžete přeskládat data výměnou zdroje a cíle bicí sady.

### POZN.

Pamatujte, že když spustíte kopírování, přepíše se obsah cílové paměti. Pokud chcete zachovat tato nastavení, uložte je na USB disk, než budete pokračovat (str. 108).

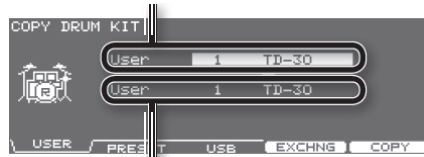
1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [USB MEM].

Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka "COPY A".



2. Stiskněte tlačítko [F1] (KIT).

Zdroj pro kopírování



Cíl pro kopírování

3. Tlačítky [F1]–[F3] vyberte zdroj kopírování.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (USER) tlačítko	Kopíruje z user paměti. Výměna zdroje a cíle kopírování je možná pouze, je-li zdrojem kopírování user paměť.
[F2] (PRESET) tlačítko	Kopíruje z presetové paměti. Můžete si vybrat presetová data TD-30 nebo TD20X. Zvolte, pokud se chcete vrátit do nastavení z výroby
[F3] (USB) tlačítko	Kopírování ze záložních dat, uložených na USB disku

4. Kurzorem, tlačítky [+/-], nebo kolečkem vyberte zdroj a cíl pro kopírování.

Pokud jste v kroku 3 zvolili [F2] (PRESET), zadejte zda kopírujete z TD-30 nebo TD-20X.

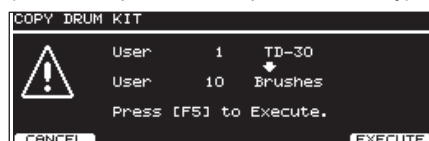
Pokud jste v kroku 3 zvolili [F3 (USB)], vyberte číslo zálohy.

## Bicí sada

5. Stiskněte tlačítko [F4 (EXCHNG)] nebo [F5 (COPY)].

Zobrazí se dotaz na potvrzení.

(Příklad: Kopírování user paměti bicí sady)



Pokud jste v kroku 3 zvolili [F1] (USER), můžete vyměnit zdroj a cíl kopírování stiskem tlačítka [F4] (EXCHNG). Stiskem tlačítka [F5] (COPY) spustíte kopírování.

Chcete-li operaci kopírování nebo výměny zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

6. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).

Bicí sada se zkopíruje.

## Kopírování 50 bicích sad současně

Můžete importovat až 50 bicích sad jednou operací.

Postupujte dle popisu v "Kopírování bicí sady", ale krok 2 změňte takto.

V kroku 2 zvolte [F4] (50 KITS).



## Kopírování bicích sad TD-20/TD-20X

Povíme si, jak zkopírovat sadu záložních dat TD-20, TD-20X nebo TDW-20.

1. Najděte datovou zálohu, kterou chcete zkopírovat a zkopírujte ji na USB flash disk (str. 110).
2. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
3. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka "COPY A".
4. Dvojitým stiskem tlačítka [F5] (A▶B▶C) vstoupíte na obrazovku "COPY C".



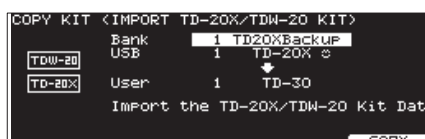
5. Stiskněte [F4] (IMPORT).  
Objeví se obrazovka COPY KIT (IMPORT).



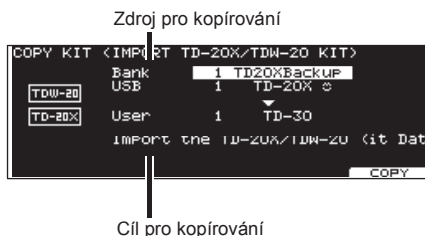
6. Stiskem tlačítka [F1] (TD-20) nebo [F2] (TD-20X) zadejte typ záložních dat.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (TD-20) tlačítko	Zkopírují se záložní data TD-20.
[F2] (TD-20X) tlačítko	Zkopírují se záložní data TD-20X nebo TDW-20.

(Příklad: Pokud je zvoleno [F1] (TD-20X))

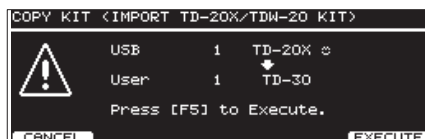


7. Kurzorem, tlačítky [+/-], nebo kolečkem vyberte zdroj a cíl pro kopírování.



8. Stiskněte tlačítko [F5] (COPY).

Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

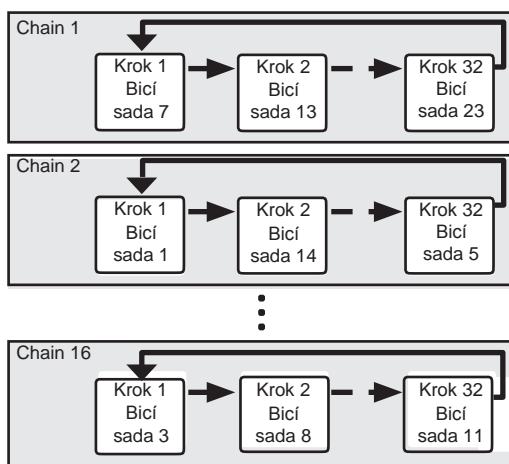
9. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Data sady se zkopírují na USB flash disk.

### MEMO

Nastavení patternu Padu a multi-efektu se nekopírují. Tato nastavení proveďte dle potřeby.

## Zadání pořadí, v jakém budou sady vyvolány [CHAIN]

Řetězec bicích sad umožňuje přepínat bicí sady dle potřeby a v pořadí, jak potřebujete. TD-30 nabízí vytvoření a uložení 16 různých řetězců, v každém 32 kroků. Můžete zadat pořadí, ve kterém budete používat bicí sady při živém hraní, tím si zjednodušíte jejich výměnu.



## Vytvoření řetězce bicích sad

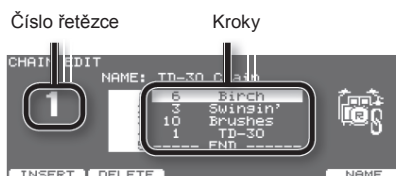
### 1. Stiskem [CHAIN] zapnete funkci Drum Kit Chain.

Tlačítko [CHAIN] svítí a objeví se obrazovka DRUM KIT CHAIN.



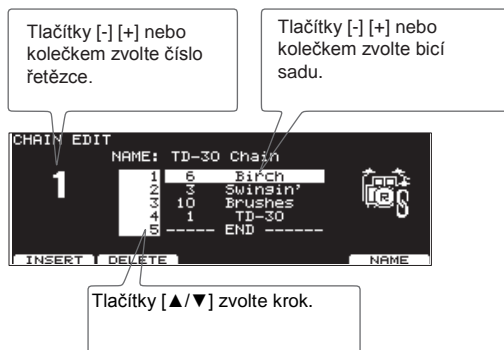
Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (▲CHAIN#) tlačítko	Zvolte řetězec bicích sad.
[F2] (CHAIN#▼) tlačítko	
[F3] (C EDIT) tlačítko	Vytvoříte, upravíte či přejmenujete řetězec bicích sad.

### 2. Stiskněte tlačítko [F3] (C EDIT). Objeví se obrazovka CHAIN EDIT.



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (INSERT) tlačítko	Na pozici kurzoru se vloží krok se stejnou bicí sadou a další kroky se posunou doprava o jeden znak. 
[F2] (DELETE) tlačítko	Krok na pozici kurzoru se vymaže a další kroky se posunou doleva o jeden krok. 
[F5] (NAME) tlačítko	Řetězec bicích sad můžete pojmenovat.

### 3. Kolečkem, tlačítky [-] [+] a kurzorem upravte řetězec bicích sad.



### 4. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT CHAIN".

### Pojmenování řetězce bicích sad (NAME)

Jméno každého řetězce může mít až 12 znaků.

1. Zvolte řetězec bicích sad, který chcete pojmenovat, na obrazovce "DRUM KIT CHAIN".
2. Stiskněte tlačítko [F3] (C EDIT).
3. Stiskněte tlačítko [F5] (NAME).  
Objeví se obrazovka CHAIN NAME.



4. Upravte jméno.  
Podrobnosti o pojmenování viz "Pojmenování" na str. 29.
5. Stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "CHAIN EDIT".

### Použití řetězce bicích sad

Povíme si, jak zvolit vytvořený řetězec bicích sad, a jak procházet bicí sady v pořadí, v jakém je budete používat.

### Výběr řetězce bicích sad

1. Stiskem tlačítka [CHAIN] se rozsvítí.  
Zapne se funkce Drum kit chain.



2. Tlačítkem [F1] (◀CHAIN#) nebo [F2] (CHAIN#▶) zvolte číslo řetězce, který chcete použít.

### Přepínání bicích sad

1. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem zvolte bicí sadu v zadaném kroku.
2. Jakmile skončíte hru, stiskem [CHAIN] tlačítko zhasne, nebo stiskněte tlačítko [EXIT].  
Funkce Drum kit chain se vypne.

#### MEMO

- Nožnímu spínači nebo padu můžete přiřadit vyvolání řetězce bicích sad nebo bicí sady. Blíže viz "Přiřazení funkce nožnímu spínači nebo padu (CONTROL)" (str. 117).
- Pokud je problém s různou hlasitostí bicích sad, stiskněte [MIXER] a nastavte "Kit Volume" (celkovou hlasitost sady (str. 65)).

### Kopírování řetězce bicích sad

Řetězec bicích sad můžete zkopírovat z presetové paměti nebo z USB flash disku.

Pro user paměť můžete přeskládat data výměnou zdroje a cíle kopírování řetězce bicích sad.

#### POZN.

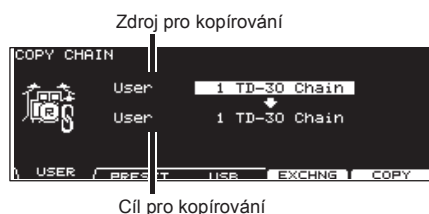
Pamatujte, že když spustíte kopírování, přepíše se obsah cílové paměti. Pokud chcete zachovat tato nastavení, uložte je na USB disk, než budete pokračovat (str. 108).

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka "COPY A".
2. Dvojím stiskem tlačítka [F5] (A▶B▶C) vstoupíte na obrazovku "COPY C".





### 3. Stiskněte tlačítko [F2] (CHAIN).



### 4. Tlačítka [F1]–[F3] vyberte zdroj kopírování.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (USER) tlačítko	Kopíruje z user paměti. Výměna zdroje a cíle kopírování je možná pouze, je-li zdrojem kopírování user paměť.
[F2] (PRESET) tlačítko	Kopíruje z presetové paměti.
[F5] (USB) tlačítko	Kopírování ze záložních dat, uložených na USB disku

### 5. Kurzorem, tlačítka [+/-], nebo kolečkem vyberte zdroj a cíl pro kopírování.

Pokud jste v kroku 4 zvolili [F3 (USB)], vyberte číslo zálohy.

### 6. Stiskněte tlačítko [F4 (EXCHNG)] nebo [F5 (COPY)].

Zobrazí se dotaz na potvrzení.

(Příklad: Kopírování řetězce bicích sad z user paměti)



Pokud jste v kroku 4 zvolili [F1] (USER), můžete vyměnit zdroj a cíl kopírování stiskem tlačítka [F4] (EXCHNG).

Stiskem tlačítka [F5] (COPY) spustíte kopírování.

Chcete-li operaci kopírování nebo výměny zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

### 7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).

Bicí sada se zkopíruje.

# Nástroje

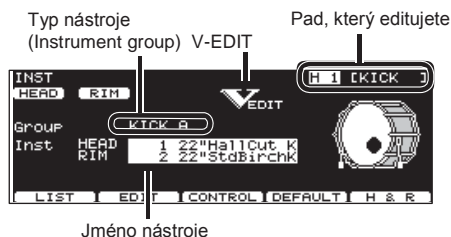
Jak zvolit a editovat zvuky, např. virblu a kopáku.

## Výběr nástroje

Všechny zvuky TD-30 odpovídají nástrojům (INST).

### 1. Stiskněte tlačítko [INST].

Tlačítko se rozsvítí a objeví se obrazovka "INST".



Ikona "V-EDIT" je zobrazena na editační obrazovce, kde lze provádět operace V-EDIT (str. 56).

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (LIST) tlačítko	Zobrazí výpis nástrojů.
[F2] (EDIT) tlačítko	Nastavení nástroje (str. 56)
[F3] (CONTROL) tlačítko	Umožňuje použít pady a pedál jako kontrolery (str. 60). Pady využijete k přehrávání předloh, nebo provedete MIDI nastavení padů a pedálů.
[F4] (DEFAULT) tlačítko	Vrátí nastavení nástroje do původních hodnot (str. 62).
[F5] (H&R) tlačítko	Volí mezi nástroji blány a ráfku jako set, nebo je volí nezávisle.

### 2. Vyberte pad, který chcete editovat.

Uhodte na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.

Objeví se editační obrazovka pro zvolený pad.

### 3. Tlačítka [▲] [▼] posuňte kurzor na "Group" nebo "Inst."

### 4. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem zvolte skupinu/nástroj.

### 5. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

## Výběr nástroje ze seznamu (LIST)

Zde si můžete zvolit ze seznamu dostupných nástrojů.

### 1. Stiskněte tlačítko [INST].

### 2. Stiskněte tlačítko [F1] (LIST).

Objeví se obrazovka INST LIST.



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (◀CATEG) tlačítko	Zvolí kategorii nástrojů.
[F2] (PAGE▶) tlačítko	
[F3] (◀GROUP) tlačítko	Zvolí skupinu nástrojů.
[F4] (GROUP▶) tlačítko	
[F5] (H & R) tlačítko	Přepíná, zda budou nástroje pro ráfek i blány voleny jednotlivě (off) nebo společně (on).

### 3. Vyberte pad, který chcete editovat.

Uhodte na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.

Objeví se obrazovka "INST LIST" pro tento zvolený pad.

### 4. Kolečkem, [+/-], nebo kurzorem zvolte nástroj.

### 5. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku "INST".

## Výběr tlačítka TRIG SELECT

### Indikace pod názvem

Když vypnete tlačítko [F5 (H&R)], pod jménem nástroje se objeví následující informace. Můžete použít zobrazené efekty.



Displej	Vysvětlení
POS1	Výška tónu se bude měnit podle polohy úhozu. U ráfku se změní tón podle pozice na paličce, kterou uhodíte na ráfek. Nastavením "Position Ctrl" za/vypnete tento vliv. Můžete jej zadat jen pro určité trigger vstupy (str. 61).
INTRVL	Změkčí interval mezi notami podle aktuální techniky hry, např. víření.
XSTK	Pokud je přepínač Cross-stick zapnutý (str. 49), můžete zahrát rim shot a cross-stick nezávisle.

1. Stiskněte tlačítko [INST].  
Tlačítko se rozsvítí a objeví se obrazovka "INST".
2. Stiskem tlačítka [1] nebo [15] zvolte pad (číslo vstupního triggeru).  
Číslo vstupního triggeru je vyznačeno v horní části obrazovky.
3. Stiskem [RIM] zvolte blánu nebo ráfek.

[RIM] tlačítko	Vysvětlení
Nesvítí	Je zvolena blána.
Svítí	Je zvolen ráfek.



#### MEMO

Pokud je přijato číslo MIDI Noty, odpovídající padu, tento pad je zvolen a zobrazen na obrazovce.

## Uzamčení editovaného padu (Trigger Lock)

Chcete-li slyšet výsledek editace při hraní, můžete zabránit vypnutí editovaného padu během hry.

1. Zvolte pad, který chcete uzamknout.  
Objeví se obrazovka nastavení tohoto padu.
2. Stiskněte tlačítko [LOCK] a rozsvítí se.  
Pad je uzamčen a nelze zvolit jiný pad.
3. Uzamčení uvolníte stiskem [LOCK], tlačítko zhasne.

#### MEMO

Můžete změnit pad pro editaci stiskem TRIG SELECT [1] nebo [15], i když [LOCK] svítí.

## Výběr padu pro editaci

Jsou dva základní způsoby, jak zvolit pad pro editaci.

## Výběr úhozem na pad

1. Stiskněte tlačítko [INST].  
Tlačítko se rozsvítí a objeví se obrazovka "INST".



2. Uhodte na pad.  
Objeví se obrazovka nastavení tohoto padu.  
Chcete-li ráfek padu, uhodte na ráfek.

### Editace nastavení nástroje (EDIT)

Nyní o úpravě nastavení nástroje.  
Zobrazení se může lišit podle typu nástroje.

### Editace akustické bicí sady (V-EDIT)

#### Co je to V-EDIT?

Jde o funkci, která umožňuje simulovat zvukové změny, vzniklé rozdíly v materiálu, tvaru a velikosti nástroje. Výběrem a naladěním oblíbené blány, nebo připojením tlumítka, si vytvoříte zvuk intuitivně tak, jako při nastavení akustického bubnu.

#### Kdy můžete použít V-EDIT

V-EDIT je dostupný pro následující skupiny nástrojů "KICK", "SNARE", "TOM", "HI-HAT", "CRASH", "SPLASH", "CHINA", "STACKED CYMBAL" nebo "RIDE".

Následující ikona indikuje nástroje, které jsou V-EDIT kompatibilní.



### Editace dalších nástrojů

Nastavení nástrojů můžete editovat, např. funkcí "Pitch", "Decay Time" a "Dynamic Pitch Bend" (str. 59).

### Procedura editace

1. Stiskněte tlačítko [INST].
2. Stiskněte tlačítko [F2 (EDIT)].  
Objeví se obrazovka INST EDIT.
3. Vyberte pad, který chcete editovat.  
Uhoďte na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.  
Objeví se editační obrazovka pro zvolený pad.
4. Stiskem [F1]–[F4] a [▲] [▼] zvolte parametr.
5. Stiskem tlačítek [–] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.
6. Jakmile skončíte, stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "INST".

#### MEMO

- Můžete vrátit nastavení aktuálně zvoleného zvuku na standardní hodnoty.  
Tlačítkem [F4] na obrazovce INST, nebo podržíte-li tlačítko [SHIFT] na obrazovce INST EDIT, se objeví potvrzující zpráva. Stiskem [F5] (EXECUTE) vrátíte nastavení do standardních hodnot nastavení nástroje.
- Nastavení blány a ráfku můžete editovat a uložit je jako pár. Každým stiskem tlačítka [F5] (H&R) přepínáte editaci blány a ráfku současně nebo odděleně. Nicméně, pokud zvolíte pro blánu a ráfek různé skupiny nástrojů, budou editované zvlášť, i když bude aktivní tlačítko [F5] (H&R). Tato oblast je vždy zobrazena ikonami "HEAD" a "RIM" vlevo nahoře na obrazovce.
- U některých nástrojů nedojde k další změně, pokud zvýšením/snížením hodnoty překročíte danou mez.
- KICK/SNARE/TOM: "Ladění blány"
- CRASH/SPLASH/CHINA/STACKED CYMBAL/RIDE: "Sustain"
- Ostatní nástroje: "Pitch", "Decay Time" a "Dynamic Pitch Bend".

# Editační obrazovky pro každý pad (INST EDIT)

## KOPÁK



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F1] (SHELL) tlačítko		
Shell Depth	NORMAL, DEEP1-2	Hloubka korpusu
Beater Type	FELT, WOOD, PLASTIC	Typ beateru
[F2] (HEAD) tlačítko		
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE	Typ blány
Head Tuning	-480→+480	Ladění blány
[F3] (MUFFLE) tlačítko		
Muffling	OFF, TAPE1-2, BLANKET, WEIGHT	Tlumení (umlčení)
Snare Buzz	OFF, 1-8	Rezonance virblu
[F4] (MIC/RES) tlačítko		
Mic Position	OUTSIDE4-1, STANDARD, INSIDE1-4	Zvukové změny, způsobené změnou polohy mikrofону
Mic Size	NORMAL, LARGE	Podpora nízkofrekvenční části fáze attack
Kit Resonance	OFF, 1-8	Hodnota rezonance for celé bicí sady

## VIRBL



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F1] (SHELL) tlačítko		
	WOOD, STEEL, BRASS	Materiál korpusu
Shell Depth	1.0"–20.0"	Hloubka korpusu
[F2] (HEAD) tlačítko		
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE	Typ blány
Head Tuning	-480→+480	Ladění blány
[F3] (MUFFLE) tlačítko		
	OFF, TAPE1-2, DOUGHNUTS1-2	Nastavení tlumení (umlčení)
Strainer Adj.	OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT	Vypnutí struníku (rezonujících řetízků)
[F4] (MIC/ADD) tlačítko		
Mic Position	OUTSIDE 4-1,	Změny zvuku, způsobené polohou mikrofónu
Add Rim Sound		Zvuk přidáný ke zvuku rim shotu. Je-li "OFF", bude znít jen zvuk rim shotu.
Level	-3→+3	Nastavuje vyvážení hlasitosti zvuku, funkcí "Add Rim Sound".

\* U některých nástrojů nelze editovat parametry Material, Strainer Adj. a Head Type.

\* PINSTRIPE je registrovanou známkou firmy Remo Inc., U.S.A.

### MEMO

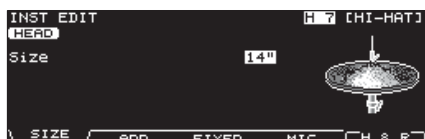
Nožnímu spínači nebo padu můžete přiřadit vypnutí struníku (Strainer Adj. = OFF). Blíže viz "Přiřazení funkce nožnímu spínači nebo padu (CONTROL)" (str. 117).

## TOM



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
<b>[F1] (SHELL) tlačítko</b>		
Shell Depth	NORMAL, DEEP1–2	Hloubka korpusu
<b>[F2] (HEAD) tlačítko</b>		
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE	Typ blány
Head Tuning	-480→+480	Ladění blány
<b>[F3] (MUFFLE) tlačítko</b>		
Muffling	OFF, TAPE1–2,	Tlumení (umlčení)
Snare Buzz	OFF, 1–8	Rezonance virblu
<b>[F4] (MIC) tlačítko</b>		
Mic Position	OUTSIDE4–1, STANDARD, INSIDE1–4	Zvukové změny, způsobené změnou polohy mikrofonu

## HI-HAT



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
<b>[F1] (SIZE) tlačítko</b>		
Size	1"–40"	Průměr Hi-hat
<b>[F2] (ADD) tlačítko</b>		
Add Sound	OFF, TAMBOURINE, CABASA, COWBELL	Umožňuje k hi-hat přidat tamburinu, cabasa, nebo cowbell. Hi-hat bude přidán perkusní groove.
Level	-3→+3	Nastavuje poměrnou hlasitost přidávaného zvuku.
<b>[F3] (FIXED) tlačítko</b>		
Fixed Hi-Hat	NORMAL	Otevření bude ovládáno pedálem.
	FIXED1–4	Otevření bude pevné.
<b>[F4] (MIC) tlačítko</b>		
Mic Position		Změny zvuku, způsobené polohou mikrofonu

\* U některých nástrojů nelze parametr "Mic Position" editovat.

### MEMO

Pevnou polohu (Fixed Hi-Hat = FIXED2) je možné povolit stiskem volitelného nožního spínače nebo úhodem na pad. Blíže viz "Přiřazení funkce nožnímu spínači nebo padu (CONTROL)" (str. 117).

## CRASH, SPLASH, CHINA, STACKED CYMBAL, RIDE



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F1] (SIZE) tlačítko		
Size	1"-40"	Cymbal diameter
[F2] (SIZZLE) tlačítko		
Sizzle Type	OFF, RIVET, CHAIN, BEADS	Type of sizzle
Sizzle Amount	-3--+3	Amount of sizzle
[F3] (SUSTAIN) tlačítko		
Sustain	-31--+31	Length of sustain
[F4] (MIC) tlačítko		
Mic Position	OUTSIDE2-1, STANDARD, INSIDE1-2	Tonal change caused by microphone position

## Nástroje, u kterých není V-EDIT k dispozici

### Elektronické nástroje (Dynamic pitch bend)

Tuto funkci využijete u elektronických nástrojů.

Následující nastavení je možné, pokud jste zvolili určitý nástroj ze skupiny nástrojů "SNARE ELEC", "KICK ELEC" nebo "TOM ELEC".

Je-li funkce "Dynamic Pitch Bend" zapnutá, můžete měnit výšku silou úhozu na pad (dynamikou).



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F1] (PITCH) tlačítko		
Basic Pitch	-480 – +480	Pitch
Dynamic Bend	OFF, ON	Za/vypíná funkci Dynamic pitch bend
Bend Depth	-24 – +24	Velikost změny výšky, ovládané dynamikou
Bend Time	-31 – +31	Doba, po kterou probíhá změna aktuálně zvolené výšky
[F2] (DECAY) tlačítko		
Decay Time	-31 – +31	Délka ozvěny

\* Podle nastavení "Basic Pitch" nástroje se může stát, že již další zvýšení (snížení) hodnoty nemůže proběhnout.

### Ostatní nástroje



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pitch	-480 – +480	Pitch
Decay Time	-31 – +31	Doba trvání zvuku (decay time)

## Použití padů k ovládání patternu nebo zvuku (CONTROL)

Pad nebo pedál můžete využít k přehrání patternu nebo k úpravě zvuku.

1. Stiskněte tlačítko [INST].
2. Stiskněte tlačítko [F3] (CONTROL).
3. Vyberte pad, který chcete editovat.  
Uhodte na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.  
Objeví se editační obrazovka pro zvolený pad.
4. Stiskem [F1]–[F4] a [▲] [▼] zvolte parametr.
5. Tlačítka [F1]–[F5] můžete zvolit nastavení, které chcete změnit.

\* Pattern, přehrávaný funkcí Pad Pattern nelze nahrát do sekvenceru.

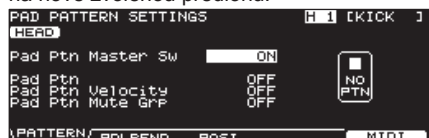
Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (PATTERN) tlačítko	Umožňuje přehrát pattern úhodem na pad.
[F2] (PDLBEND) tlačítko	Určuje velikost změny výšky, určené hloubkou stisku pedálu hi-hat.
[F3] (POS) tlačítko	De/aktivuje zvukové změny, určené polohou úhozu.
[F5] (MIDI) tlačítko	Zde můžete nastavit MIDI.

6. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.
7. Jakmile skončíte, stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "INST".

## Přehrávání patternů úhodem na pad (Pad Pattern) (PATTERN)

Touto funkcí spustíte přehrávání předlohy úhodem na pad. Je to velmi snadný způsob využití předloh při živém hraní.

Pokud byly přiřazeny různé předlohy dvěma či více padům, uhozením na jiný pad, když předloha již hraje, způsobí, že přehrávaná předloha se přepne na nově zvolenou předlohu.



\* Přehrávání patternu funkcí Pad Pattern nelze nahrávat do sekvenceru.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
PadPtn Master Sw	OFF, ON	Určuje, zda bude funkce Pad Pattern použita (ON) nebo ne (OFF).
Pad Ptn	OFF, P1–P100, U101–U200	Zvolí přehrávaný pattern při úhodu na pad. Jsou-li všechny pady na "OFF," objeví se ikona.
Pad Ptn Velocity	OFF	Pattern se přehrává s dynamikou, určenou pro pattern, bez ohledu na sílu úhozu na pad.
	ON	Pattern se přehrává s dynamikou, podle odezvy na sílu úhozu na pad.
Tap Ptn Mute Grp	OFF, 1–8	Toto nastavení se aktivuje pouze, pokud jde o pattern, jehož Play Type je "TAP" (str. 98), který jste přiřadili více padům.  Je-li jeden zvuk (pattern) nastavený pro přehrávání před ukončením předchozího zvuku (patternu), toto nastavení umožňuje buď předchozí zvuk zastavit a následující spustit, nebo zda budou oba zvuky ve vrstvách.  • Patterny, nastavené na stejné číslo Předchozí zvuk se postupně zastaví a následující zvuk (pattern) začne hrát.  • Patterny, nastavené na různá čísla. Předchozí zvuk zní až do konce, kdežto následující zvuk (pattern) se překryje.

### MEMO

Blíže o patternech, viz "Pattern Sequencer" (str. 89).



## Použití Hi-Hat pedálu ke změně výšky nástroje (PDLBEND)



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pedal Bend Range	-24-0-+24	Určuje hodnotu změny výšky, způsobené hi-hat pedálem. To lze nastavit pro každý pad (nezávisle blánu a ráfek) v púltónech.

## De/aktivace změny zvuku funkcí Strike Position nebo Rim Shot Nuance (POSI)

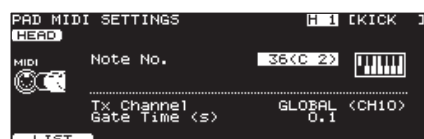
Zvukové změny, způsobené změnou polohy nebo drobnou změnou úhazu na ráfek můžete de/aktivovat.

Můžete nastavit pro vstupy triggeru virblu (blána, ráfek), tomu (ráfek), ride (tělo) a AUX (ráfek).



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Position Ctrl	OFF, ON	Každé z těchto nastavení aktivuje (ON) nebo deaktivuje (OFF) zvukové změny, určené buď polohou úhazu nebo rim shot nuancemi. SNARE (Head): Poloha úhazu SNARE (Rim): Rim shot nuance TOM (Rim): Rim shot nuance RIDE (Bow): Poloha úhazu AUX (Rim): Rim shot nuance

## Nastavení MIDI pro každý pad (MIDI)



## Nastavení MIDI pro každý pad

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Note No.	0 (C -)-127 (G 9)	Vysílá čísla MIDI not
	OFF	Zprávy Note se nevysílají.
Tx Channel	CH1-CH16	MIDI vysílá kanál pro každý pad.
	GLOBAL	Vysílá na stejném kanálu jako part bicí sady (str. 141).
Gate Time	0.1-8.0 s	Trvání noty, vyslané každým padem (viz text box "Gate time")

## Čísla MIDI Note, vysílaná pedálem hi-hat

Parametr	Vysvětlení
Note No. (Open)	Čísla MIDI Note, vysílaná otevřeným hi-hat
Note No. (Closed)	Čísla MIDI Note, vysílaná zavřeným hi-hat
Note No. (Pedal)	Čísla MIDI Note, vysílaná pedálem hi-hat (Foot closed)

## Čísla MIDI Note, vysílaná virblem

Parametr	Vysvětlení
Note No.	Číslo MIDI note, vysílané úhazem na blánu nebo na ráfek
Note No. (Brush)	Číslo MIDI noty, vysílané metličkami
Note No. (XStick)	Čísla MIDI Note, vysílaná úhazem cross stick

### Je-li více padů nastaveno na stejné číslo noty

Je-li přijato stejné číslo noty pro více než jeden pad, pak bude přehrán nástroj, přiřazený padu s nejnižším číslem TRIGGER INPUT. Pokud se zdvojí číslo pro blánu a pro ráfek, bude hrát nástroj, přiřazený bláně.

#### MEMO

Hvězdička (\*) se objeví napravo od čísla noty pro TRIGGER INPUTS, které nezní.

Příklad:

Číslo noty "38 (D 2)" je nastaveno pro blánu a ráfek TRIGGER INPUT 2 (SNARE) a pro blánu TRIGGER INPUT 3 (TOM 1). V případě, že je přijato číslo Note 38 (D2), bude znít nástroj, přiřazený bláně trigger vstupu 2 SNARE.

### Co je to Gate Time

Moduly perkusních zvuků normálně vyrábí zvuk pouze v reakci na zprávy "Note on" a ignorují jej na zprávy "Note off". Ovšem běžné zvukové moduly nebo samplery přijímají také zprávy note-off, které jsou vysílány a reagují na ně vypnutím zvuku.

Např. pokud snímáte triggerem "smyčku" v sampleru, nebo jiné zvuky, pak parametr gate time je velmi důležitý. U standardního nastavení z výroby (hodnot presetů), je vysílaný gate time nastavený na minimum.

## Nastavení nástroje do standardních hodnot (DEFAULT)

Povíme si, jak nastavit nástroj (str. 56) do standardních hodnot.

#### POZN.

Jakmile upravíte hodnoty, nastavení nástroje se ztratí.

Pokud chcete zachovat tato nastavení, uložte je na USB disk, než budete pokračovat (str. 108).

1. Stiskněte tlačítko [INST].
2. Zvolte pad, jehož nastavení chcete upravit.  
Uhoďte na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.  
Objeví se editační obrazovka pro zvolený pad.
3. Stiskněte [F4] (DEFAULT).  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

4. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Nástroj je nastaven do stavu z výroby.

#### MEMO

Na obrazovce INST EDIT můžete nástroj nastavit do standardních hodnot také tak, že podržíte tlačítko [SHIFT] a stisknete tlačítko [F4].

# Kopírování nástroje

Nástroj můžete zkopírovat z presetové paměti nebo z USB flash disku.

Při kopírování nástroje můžete zadat, zda zahrnete také nastavení Pad Compressor a Pad EQ (str. 68).

Pro user paměť můžete přeskládat data výměnou zdrojového a cílového nástroje.

## POZN.

Pamatujte, že když spustíte kopírování, přepíše se obsah cílové paměti. Pokud chcete zachovat tato nastavení, uložte je na USB disk, než budete pokračovat (str. 108).

## 1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [USB MEM].

Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka "COPY A".



## 2. Stiskněte tlačítko [F2] (INST).

Zdroj pro kopírování



Cíl pro kopírování

## 3. Tlačítky [F1]–[F3] vyberte zdroj kopírování.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (USER) tlačítko	Kopíruje z user paměti. Výměna zdroje a cíle kopírování je možná pouze, je-li zdrojem kopírování user paměť.
[F2] (PRESET) tlačítko	Kopíruje z presetové paměti. Můžete si vybrat presetová data TD-30 nebo TD20X. Zvolte, pokud se chcete vrátit do nastavení z výroby
[F3] (USB) tlačítko	Kopírování ze záložních dat, uložených na USB disku

Kurzorem, tlačítky [+/-], nebo kolečkem vyberte zdroj a cíl pro kopírování.

Pokud jste v kroku 3 zvolili [F2] (PRESET), zadejte zda kopírujete z TD-30 nebo TD-20X.

Pokud jste v kroku 3 zvolili [F3 (USB)], vyberte číslo zálohy.

## 4. Kurzorem, tlačítky [+/-], nebo kolečkem vyberte kopírovaný obsah (Copy Target).

Hodnota	Vysvětlení
s Pad Comp/EQ	Zkopíruje se nastavení nástroje padu (Instrument, V-Edit), Pad Compressor a nastavení Pad EQ (str. 68).
pouze Inst V-Edit	Zkopíruje se pouze nastavení nástroje padu (Instrument, V-Edit).
pouze Pad Comp/EQ	Zkopíruje se pouze nastavení Pad Compressor a Pad EQ (str. 68).

## 5. Stiskněte tlačítko [F4] (EXCHNG) nebo [F5] (COPY).

Zobrazí se dotaz na potvrzení.

(Příklad: Kopírování řetězce bicích sad z USB flash disku)



Pokud jste v kroku 3 zvolili [F1] (USER), můžete vyměnit zdroj a cíl kopírování stiskem tlačítka [F4] (EXCHNG).

Stiskem tlačítka [F5] (COPY) spustíte kopírování.

Chcete-li operaci kopírování nebo výměny zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

## 7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).

Nástroj se zkopíruje.

## Kopírování sady více nástrojů

Můžete kopírovat více nástrojů do jiné bicí sady jednou operací.

### POZN

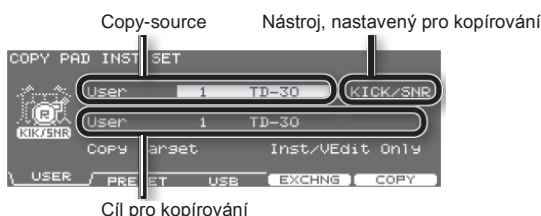
Pamatujte, že když spustíte kopírování, přepíše se obsah cílové paměti. Pokud chcete zachovat tato nastavení, uložte je na USB disk, než budete pokračovat (str. 108).

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [USB MEM].

Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka "COPY A".



2. Stiskněte tlačítko [F3] (INST SET).



3. Tlačítky [F1]–[F3] vyberte zdroj kopírování.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (USER) tlačítko	Kopíruje z user paměti. Výměna zdroje a cíle kopírování je možná pouze, je-li zdrojem kopírování user paměť.
[F2] (PRESET) tlačítko	Kopíruje z presetové paměti. Můžete si vybrat presetová data TD-30 nebo TD20X. Zvolte, pokud se chcete vrátit do nastavení z výroby
[F3] (USB) tlačítko	Kopírování ze záložních dat, uložených na USB disku

4. Kurzorem, tlačítky [+/-], nebo kolečkem vyberte zdroj a cíl pro kopírování nebo nástrojovou sadu.

Pokud jste v kroku 3 zvolili [F2] (PRESET), zadejte zda kopírujete z TD-30 nebo TD-20X.

Pokud jste v kroku 3 zvolili [F3 (USB)], vyberte číslo zálohy.

Nástroj pro zkopírování můžete zvolit následujícím způsobem.

Hodnota	Vysvětlení
KICK/SNR	Kopíruje kopák a virbl.
TOMS 1–4	Kopíruje Tom 1, 2, 3 a 4.
CYM SET	Zkopíruje Hi-Hat, Crash1, 2, Ride a Edge.
AUX 1-4	Kopíruje AUX 1, 2, 3 a 4.

5. Kurzorem, tlačítky [+/-], nebo kolečkem vyberte kopírovaný obsah (Copy Target).

Hodnota	Vysvětlení
s Pad Comp/EQ	Zkopíruje se nastavení nástroje padu (Instrument, V-Edit), Pad Compressor a nastavení Pad EQ (str. 68).
pouze Inst V-Edit	Zkopíruje se pouze nastavení nástroje padu (Instrument, V-Edit).
pouze Pad Comp/EQ	Zkopíruje se pouze nastavení Pad Compressor a Pad EQ (str. 68).

6. Stiskněte tlačítko [F4] (EXCHNG) nebo [F5] (COPY).

Zobrazí se dotaz na potvrzení.

(Příklad: Kopírování řetězce bicích sad z USB flash disku)



Pokud jste v kroku 3 zvolili [F1] (USER), můžete vyměnit zdroj a cíl kopírování stiskem tlačítka [F4] (EXCHNG).

Stiskem tlačítka [F5] (COPY) spustíte kopírování.

Chcete-li operaci kopírování nebo výměny zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).

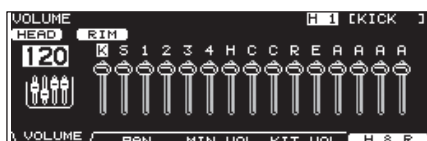
Nástroj se zkopíruje.

U každé bicí sady můžete současně uložit nastavení hlasitosti a panorama (stereo pozice) pro každý pad.  
Nastavení hlasitosti a panorama se provádí v "mixu".

## Nastavení hlasitosti a panorama pro pad

Nyní si povíme, jak nastavit hlasitost nebo panorama pro jednotlivé pady

1. Stiskněte tlačítko [MIXER].  
Rozsvítí se tlačítko [MIXER].



2. Pomocí [F1]–[F4] zvolte parametr.
3. Vyberte pad, který chcete editovat.  
Udote na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.  
Volbu padu můžete také provést kurzorovými tlačítky [◀][▶].
4. Kolečkem, [+/-], nebo kurzorem [▲][▼] proveďte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F1] (VOLUME) tlačítko		
HLASITOST	0–127	Hlasitost každého padu
[F2] (PAN) tlačítko		
PAN	L15–CTR–R15	Panorama každého padu
[F3] (MIN VOL) tlačítko		
MINIMUM VOLUME	0–15	Minimální hlasitost každého padu Umožňuje zvýšit hlasitost nejslabšího úhozu a zachovat nejsilnější. Toho využijete, když u virblu tvoříte "ghost notes" nebo u činelu dobfé slyšitelné legatové úhozy.
[F4] (KIT VOL) tlačítko		
Kit Volume	0–127	Hlasitost celé bicí sady
Pedal HH Volume	0–127	Hlasitost zvuku zavřeného hi-hat
XStick Volume	0–127	Hlasitost zvuku Cross stick

### MEMO

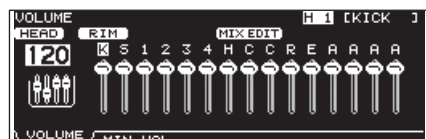
Stiskem tlačítka [F5] (H&R), na obrazovce nastavení [F1 (VOLUME)], [F2 (PAN)], nebo [F3 (MIN VOL)], si můžete vybrat, zda chcete nastavit blánu i ráfek současně, nebo jednotlivě.

5. Stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

## Editace pomocí faderů (MIX EDIT)

Pomocí faderů můžete změnit poměr hlasitosti a minimální hlasitosti každého padu.

1. Na obrazovce mixu VOLUME nebo MINIMUM VOLUME, podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [MIXER].  
Rozsvítí se tlačítko [MIXER].



2. Posuňte fader, odpovídající padu, který chcete nastavit.

Displej	Fader	Displej	Fader
K	KOPÁK	C	CRASH
S	VIRBL	C	RIDE
1	TOMS	R	AUX
2		E	
3		A	AUX
4	HI-HAT	A	
H		A	

### MEMO

Tato nastavení jsou vždy společná pro blánu i ráfek.

3. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na předchozí obrazovku.  
\* Po stisku tlačítka [EXIT] nebo [FADER] nemusí hodnoty faderů GROUP FADERS odpovídat aktuální hlasitosti zvuku, přičemž tímto faderům. Trochu pohněte fadery, než provedete nastavení.

## Kopírování nastavení mixu

Nastavení položek "VOLUME" mixu bicí sady (hlasitost každého padu) a "PAN" (stereo pozice každého padu) lze kopírovat do jiné sady jednou operací. Bicí sadu můžete také zkopírovat z presetové paměti nebo z USB flash disku. Pokud kopírujete z user paměti, můžete vyměnit zdrojové a cílové nastavení.

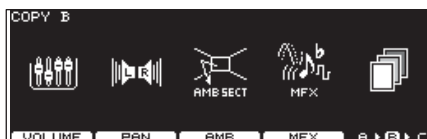
### POZN.

Pamatujte, že když spustíte kopírování, přepíše se obsah cílové paměti. Pokud chcete zachovat tato nastavení, uložte je na USB disk, než budete pokračovat (str. 108).

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [USB MEM].

Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka "COPY A".

2. Dvojným stiskem tlačítka [F5] (A►B►C) vstoupíte na obrazovku "COPY C".
- 5.



3. Stiskem tlačítka [F1] (VOLUME) nebo [F2] (PAN) zvolte nastavení, které chcete kopírovat.  
(Příklad: Pokud je zvoleno [F1] (VOLUME))



4. Tlačítka [F1]–[F3] vyberte zdroj kopírování.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (USER) tlačítko	Kopíruje z user paměti. Výměna zdroje a cíle kopírování je možná pouze, je-li zdrojem kopírování user paměť.
[F2] (PRESET) tlačítko	Kopíruje z presetové paměti. Můžete si vybrat presetová data TD-30 nebo TD20X. Zvolte, pokud se chcete vrátit do nastavení z výroby
[F3] (USB) tlačítko	Kopírování ze záložních dat, uložených na USB disku

Kurzorem, tlačítky [+/-], nebo kolečkem vyberte zdroj a cíl pro kopírování.

Pokud jste v kroku 4 zvolili [F2] (PRESET), zadejte zda kopírujete z TD-30 nebo TD-20X.

Pokud jste v kroku 4 zvolili [F3 (USB)], vyberte číslo zálohy.

6. Stiskněte tlačítko [F4 (EXCHNG)] nebo [F5 (COPY)].

Zobrazí se dotaz na potvrzení.

(Příklad: Kopírování nastavení mixu z user paměti)



Pokud jste v kroku 4 zvolili [F1] (USER), můžete vyměnit zdroj a cíl kopírování stiskem tlačítka [F4] (EXCHNG).

Stiskem tlačítka [F5] (COPY) spustíte kopírování.

Chcete-li operaci kopírování nebo výměny zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

7. [F5] (EXECUTE) tlačítko.  
Zkopíruje se nastavení mixu.

# Efekty

TD-30 nabízí následující efekty a umožňuje provést podrobné nastavení každého efektu.

Efekt	Vysvětlení
PAD COMPRESSOR/ PAD EQ	Zde je kompresor a ekvalizér, které lze určit pro každý pad (str. 68).
AMBIENCE SEKCE	Simulace akustického charakteru místnosti, ve které hrajete. Tato nastavení se tvoří pro každou bicí sadu, můžete určit hodnotu efektu, aplikovaného pro každý pad (str. 69).
MULTI EFEKTY	Můžete si vybrat z 21 různých efektů. Tato nastavení se tvoří pro každou bicí sadu, můžete určit hodnotu efektu, aplikovaného pro každý pad (str. 71).
MASTER COMPRESSOR/MASTER EQ	Jedná se o kompresor a ekvalizér, který je aplikován na finální výstupní zvuk. Nastavení se týká každé bicí sady (str. 78).

## MEMO

Viz také "Efekty" (str. 18) v kapitole "Přehled TD-30".

## Za/vypnutí efektů

Zde za/vypínáte efekty jednotlivých bicích sad.

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [MASTER COMP].  
Tlačítko [MASTER COMP] se rozsvítí a objeví se obrazovka EFFECTS SWITCH.



2. Funkční tlačítka za/vypínají následující.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] tlačítko	Za/vypíná kompresor padu.
[F2] tlačítko	Za/vypíná ekvalizér padu.
[F3] tlačítko	Za/vypíná přepínač Ambience.
[F4] tlačítko	Za/vypíná multiefekty.
[F5] tlačítko	Za/vypíná master compressor/ master EQ.

3. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

Status on/off jednotlivých efektů vidíte na obrazovce DRUM KIT.



Stav za/vypnutí efektu

Příklad: Nastavení EQ

EQ : On  
EQ : Off

# Nastavení změny hlasitosti a barvy (PAD COMPRESSOR/PAD EQ)

Nyní o nastavení změn hlasitosti a barvy zvuku (ekvalizéru) každého padu.

- 1. Stiskněte tlačítko [COMP/EQ].  
Tlačítko [COMP/EQ] se rozsvítí.
- 2. Vyberte pad, který chcete editovat.  
Uhodte na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.
- 3. Stiskem [F2] (COMP), [F3] (EQ), nebo kurzorem zvolte parametr.

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] (COMP) tlačítko	Nastavuje kompresor padu.
[F3] (EQ) tlačítko	Nastavuje ekvalizér padu.
[F5] (H&R) tlačítko	Můžete si vybrat, zda chcete nastavit blánu i ráfek současně, nebo jednotlivě.

- 4. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.  
\* Podle nastavení může dojít i k určitému zkreslení.
- 5. Stiskem [F1] nebo [F4] za/vypnete jednotlivé efekty.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] tlačítko	Za/vypíná kompresor padu.
[F4] tlačítko	Za/vypíná ekvalizér padu.

- 7. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku “DRUM KIT”.

# Nastavení změny hlasitosti (COMP)

Kompresor nastavuje obálku (změny hlasitosti v čase) a mění charakter zvuku podle dynamiky hry.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Attack	EMPHASIS	Nastavení “Time” podporuje nástup zvuku.
	CRUSH	Nastavení “Time” omezuje nástup zvuku.
Type	COMP SOFT 1–2, COMP MED, COMP HARD, LIMITER, EXPANDER	Změní hodnoty “Threshold” a “Ratio”.
Čas	KICK 1–3, SNARE1–3, TOM 1–3, CYM 1–2, OTHER1–3	Změní hodnoty “Attack”, “Hold” a “Release”.

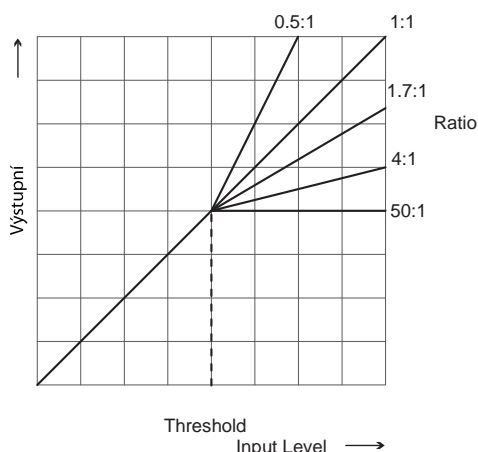
Podrobnější nastavení umožňují parametry níže.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Gain	-15→+12 dB	Úroveň na výstupu kompresoru
Threshold	-30-0 dB	Hlasitost, na které začíná komprese.
Ratio	0,5:1-50:1	Kompresní poměr
Attack	0-100 ms	Doba, od kdy hlasitost dosáhne prahové hodnoty, než se spustí kompresor
Hold	2-9999 ms	Času komprese je dosaženo
Release	2-9999 ms	Čas, od kdy hlasitost klesne pod prahovou, do doby než přestane pracovat kompresor



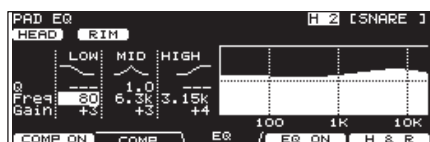
## Parametry Threshold a Ratio

Jak zobrazuje diagram níže, tyto parametry určují, jak bude hlasitost komprimována.



## Nastavení zvuku (EQ)

Můžete využít 3-band grafický ekvalizér (LOW/MID/HIGH) pro jednotlivé zvuky.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Q	0.5–8.0 (jen pro MID)	Šířka frekvenčního pásma Vyšší Q zúží pracovní oblast.
Freq (Frequency)	20–1k (LOW), 20–8k (MID), 1k–8k (HIGH)	Střední frekvence
Gain	-15—+15 dB	Hodnota posílení/ořezání

## Simulace akustiky aktuálního místa (AMBIENCE SECTION)

Zde můžete upravit aktuální akustiku prostoru, ve kterém hrajete na bicí.

K dispozici máte širokou paletu parametrů, se kterými můžete pracovat, polohu mikrofonů u blány i v místnosti, materiál zdí, "typ" místnosti, reverb, atd.

### 1. Stiskněte tlačítko [AMBIENCE].

Rozsvítí se tlačítko [AMBIENCE] a objeví se obrazovka AMBIENCE SECTION.



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] tlačítko	Za/vypíná efekt využití Overhead mikrofonů.
[F2] tlačítko	Za/vypíná efekt Ambience v místnosti.
[F3] tlačítko	Za/vypíná efekt reverb.
[F4] (AMB ONLY) tlačítko	Pouze efekt Ambience (str. 71).
[F5] (EDIT) tlačítko	Úprava nastavení Ambience.

## Editace Ambience (EDIT)

Jak upravit nastavení prostoru.

1. Na obrazovce "AMBIENCE SECTION" stiskněte [F5] (EDIT).



2. Stiskem [F2]–[F5] nebo kurzorem zvolte požadovaný parametr.

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] (OVRHEAD) tlačítko	Nastavuje pozici mikrofonu overhead.
[F3] (ROOM) tlačítko	Upraví prostor místnosti, ve které hrajete.
[F4] (REVERB) tlačítko	Edituje nastavení reverb.
[F5] (SEND) tlačítko	Nastaví Send level každého efektu pro jednotlivý pad (společně pro blánu i ráfek).

3. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F1] tlačítko		
OFF	–	Za/vypnutí jednotlivých efektů.
ON	–	
[F2] (OVRHEAD) tlačítko		
Mic Height	LOW, MID, STANDARD, HIGH, EXT HIGH, HIGH FLAT,	Výška overhead mikrofonů
Mic Width	MONO, 0.5m, 1.0m, 1.5m, 2.0m	Vzdálenost overhead mikrofonů
Level	0–127	Hlasitost overhead mikrofonů
[F3] (ROOM) tlačítko		
Typ	BEACH, LIVING ROOM, BATH ROOM, STUDIO, GARAGE, LOCKER ROOM, THEATER, CAVE, GYMNASIUM, DOME STADIUM, BOOTH A, BOOTH B, STUDIO A, STUDIO B, BASEMENT, JAZZ CLUB, ROCK CLUB, BALLROOM, GATE, CONCERT HALL, SPORTS ARENA, EXPO HALL, BOTTLE, CITY, SPIRAL	Typ ozvěny v místnosti

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Room Size	TINY, SMALL, MEDIUM, LARGE, HUGE	Velikost místnosti
Room Shape	0-100	Tvar místnosti a délka ozvěny
Wall Type	CURTAIN, CLOTH, WOOD, PLASTER, CONCRETE, GLASS	Materiál stěn
Mic Position	NEXT DOOR, LOW FLOOR, LOW, MID LOW, MID, MID HIGH, HIGH, CEILING A, CEILING B	Poloha mikrofonů v prostoru
Level	0–127	Celková hloubka prostoru
[F4] (REVERB) tlačítko		
Reverb Time	0.1–3.0 s	Reverb Time
Hi Damp Freq	1000-10000 Hz	Nastaví frekvenci, nad kterou bude vysokofrekvenční obsah zvuku reverbu redukován nebo prodloužen.
Hi Damp	1-100 %	Nastaví hodnotu prodloužení, aplikovanou na frekvenční rozsah, zvolený v Hi Damp Freq. Při nastavení „100 %“ nedojde k redukcí vysokofrekvenčního obsahu reverbu.
Mid Freq	100-10000 Hz	Střední frekvence středů
Mid Gain	-15→+15 dB	Hodnota posílení/ ořezání středů
Lo Cut Freq	10-1000 Hz	Oblast pod prahovou frekvencí bude ořezaná.
Level	0–127	Hlasitost reverbu
[F5] (SEND) tlačítko		
SEND LEVEL	0–127	Hodnota Ambience, aplikovaného na každý pad <b>MEMO</b> • Blána i ráfek oblast budou mít stejné nastavení. • Podržíte-li tlačítko [SHIFT] a stisknete [MIXER], můžete na obrazovce SEND LEVEL provést

4. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

## Za/vypnutí Ambience

Nyní si povíme, jak za/vypnout různé druhy efektu Ambience.

1. Stiskněte tlačítko [AMBIENCE].  
Rozsvítí se tlačítko [AMBIENCE] a objeví se obrazovka AMBIENCE SECTION.
2. Stiskem [F1]–[F3] za/vypnete jednotlivé efekty.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] tlačítko	Nastavuje pozici mikrofону overhead.
[F2] tlačítko	Upraví prostor místnosti, ve které hrajete.
[F3] tlačítko	Edituje nastavení reverb.

### MEMO

Nastavení sekce Ambience lze za/vypnout současně (str. 67).

## Poslech efektu Ambience (AMB ONLY)

Na obrazovce AMBIENCE SECTION, stiskem tlačítka [F4] (AMB ONLY) půjde na výstup z jacků MASTER OUT a PHONES pouze zvuk, zpracovaný sekci Ambience. Tak si jednoduše poslechnete efekt během editace.

Efekt Ambience si také můžete poslechnout na editační obrazovce (OVERHEAD MICS, ROOM, REVERB), když podržíte tlačítko [SHIFT] a stisknete tlačítko [F4].

Když přejdete na jinou obrazovku, automaticky se funkce zruší.

## Aplikace efektů na zvuk (MULTI EFFECTS)

Zde můžete aplikovat různé efekty, např. přidat hloubku nebo prostor zvuku, popř. změnit výšku. TD-30 nabízí následujících 21 typů efektů.

Typ	Str.	Typ	Str.
STEREO DELAY	str. 73	FILTER+DRIVE	str. 75
REVERSE DELAY	str. 73	AUTO WAH	str. 76
TAPE ECHO	str. 73	LO-FI COMPRESS	str. 76
CHORUS	str. 73	DISTORTION	str. 76
PHASER	str. 73	OVERDRIVE	str. 76
STEP PHASER	str. 74	ISOLATOR	str. 76
FLANGER	str. 74	RING MODULATOR	str. 77
REVERB	str. 74	STEP RINGMOD	str. 77
LONG REVERB	str. 75	PITCH SHIFT	str. 77
SATURATOR	str. 75	AUTO PAN	str. 77
SUPER FILTER	str. 75		

## Editace multiefektu

1. Stiskněte tlačítko [MULTI EFFECTS].  
Rozsvítí se tlačítko [MULTI EFFECTS] a vstoupíte na obrazovku MULTI EFFECTS.

MULTI EFFECTS			
Type	SATURATOR		Level 127
Saturator	Gain	64	Comp
	Drive	36	Depth
	Level	64	Level
			Hi Gain<dB>
			127
ON 1 MFX / MFX SNO DRY+MFX (MFX ONLY)			

2. Stiskem [F2]–[F4] nebo kurzorem zvolte parametr.

## Efekty

3. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F2] (MFX) tlačítko		
Typ	Typ multi-efektů (str. 71)	
Level	0–127	Celková úroveň efektu
[F3] (MFX SND) tlačítko		
SEND LEVEL	0–127	Send level efektu každého padu
		<div><b>MEMO</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>Podržíte-li tlačítko [SHIFT] a stisknete [MIXER], můžete na obrazovce SEND LEVEL provést nastavení pomocí faderů.</li><li>Můžete si vybrat, zda chcete nastavit blánu a ráfek</li></ul>
[F4] (DRY+MFX) tlačítko		
DRY+MFX *	NORMAL	Na výstup jde původní zvuk i zvuk efektu.
	MFX ONLY	Na výstupu bude pouze zvuk efektu. <div><b>MEMO</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>Podržíte-li tlačítko [SHIFT] a stisknete [MIXER], můžete na obrazovce SEND LEVEL provést nastavení pomocí faderů.</li><li>Toto nastavení je společné pro blánu i ráfek.</li></ul>

\* Hodnota DRY+MFX se týká pouze výstupu z jacků MASTER OUT a PHONES.

## Za/vypnutí multiefectů

1. Stiskněte tlačítko [MULTI EFFECTS].  
Tlačítko [MULTI EFFECTS] svítí.
2. Stiskem [F1] za/vypnete multiefect.  
Nastavení za/vypnutí můžete také určit na obrazovce EFFECTS SWITCH (str. 67).

## Poslech multiefectů (MFX ONLY)

Na obrazovce MULTI EFFECTS, sdělujete stiskem [F5] (MFX ONLY), že do jacků MASTER OUT a PHONES půjde na výstup pouze zvuk s multieffektem. Tak si jednoduše poslechnete efekt během editace. Když podržíte tlačítko [SHIFT] a [F4], můžete si na obrazovkách MFX SEND LEVEL a MULTI EFFECTS DRY+MFX poslechnout zvuk s multi-efektem. Když přejdete na jinou obrazovku, automaticky se funkce zruší.

## Parametry multiefectů

### Notové hodnoty

Některé efektové parametry (jako Rate nebo Delay Time) lze nastavit podle notových hodnot.

Kdykoliv nastavíte parametr "BPM Sync" na "ON", lze je provést podle notové hodnoty, takže se aplikuje efekt, který bude synchronizovaný k tempu.  
Pozn.:

♩ čtyřšedesátinová triola, ♪ 64tinová nota,  
♩ dvaatřicetinová triola, ♪ 32tinová nota, ♪  
šestnáctinová triola, ♪ dvatřicetinová nota  
s tečkou, ♪ 16tinová nota, ♪ osminová triola,  
♪ 16tinová nota s tečkou, ♪ 8inová nota, ♪  
čtvrtová triola, ♪ 8inová nota s tečkou, ♪  
čtvrtová nota, ♪ půlová triola, ♪ čtvrtová  
s tečkou, ♪ půlová nota, ♪ celá triola, ♪  
půlová s tečkou, ♪ celá nota, ♪ dvojité celá  
triola, ♪ celá s tečkou, ♪ dvojité celá

Je-li "BPM Sync" na "OFF", nastavíte numerickou hodnotu pro příslušné položky přímo.

\* Pokud určíte delay time jako hodnotu noty, pak zmínění tempa nezmění tuto dobu po určité délce. Je to proto, že je zde určitá horní hranice delay time; je-li stanovena jako hodnota noty a vy snížíte tempo až na tuto hodnotu, delay time se již nemůže změnit vůbec. Tato horní hranice je maximální hodnota, kterou lze určit numericky pro delay time.

## STEREO DELAY

Stereo delay.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
BPM Sync	OFF, ON	OFF: Doba je určena numerickou hodnotou ON: Doba je určena notovou hodnotou
Time Left	0–1300 ms, note	Nastavuje zpoždění od chvíle, kdy je slyšet přímý zvuk, než se spustí efekt delay pro zvuk vlevo.
Time Right	0–1300 ms, note	Nastavuje zpoždění od chvíle, kdy je slyšet přímý zvuk, než se spustí efekt delay pro zvuk vpravo.
Feedback	-98→+98 %	Proporce zpožděného zvuku, vráceného na vstup. Záporná (-) nastavení invertují fázi.
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Úroveň zvuku phaseru
Phase Right	NORMAL, INVERSE	Úroveň zvuku phaseru
Wet Gain Low	-15→+15 dB	Hodnota posílení/ořezání nízkofrekvenčního pásma efektu
Wet Gain High	-15→+15 dB	Hodnota posílení/ořezání vysokofrekvenčního pásma efektu

## REVERSE DELAY

Obrácený delay, který přidává obrácený a prodloužený zvuk k původnímu. Chorus je přidán hned za reverse delay.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Threshold	0–127	Nastaví frekvenci, na které se spustí Enhancer
BPM Sync	OFF, ON	OFF: Reverse delay time DlyTime zadáný numericky ON: reverse delay time DlyTime zadáný notovou hodnotou
DlyTime	0–1300 ms, note	Doba zpoždění, od kdy je zvuk na vstupu do reverse delay, než je zpožděný zvuk slyšet
Feedback	-98→+98 %	Proporce zpožděného zvuku, vráceného na vstup reverse delay. Záporná (-) nastavení invertují fázi.

## TAPE ECHO

Simuluje historické páskové echo.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Rate	0–127	Rychlost pásky
Intensity	0–127	Hodnota opakování echa

## CHORUS

Stereo Chorus. Nastavení filtru definuje barvu zvuku chorusu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
PreDelay	0,0-100 ms	Nastaví dobu zpoždění od přímého zvuku až po zaznění zvuku chorusu.
Rate	0–127	Frekvence modulace
Depth	0–127	Hloubka modulace
Phase	0–180 st.	Prostorovost zvuku
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtru OFF: žádný filtr LPF: ořezává nízkofrekvenční pásmo HPF: ořezává vysokofrekvenční pásmo
Cutoff	200-8000 Hz	Střední frekvence, při použití filtru k ořezání specifického pásma

## PHASER

K originálnímu zvuku je přidán fázově posunutý zvuk a oba jsou modulovány.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Režim	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Počet stupňů phaseru
Manual	0–127	Nastavuje základní frekvenci, od které bude zvuk modulován.
Rate	0–127	Frekvence modulace
Depth	0–127	Hloubka modulace
Resonance	0–127	Hodnota zpětné vazby

## STEP PHASER

Stereo phaser. Phaser efekt bude aplikován postupně.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Režim	4-STAGE, 8-STAGE, 12-	Počet stupňů phaseru
Manual	0–127	Nastavuje základní frekvenci, od které bude zvuk modulován.
Rate	0–127	Frekvence modulace
Depth	0–127	Hloubka modulace
Resonance	0–127	Hodnota zpětné vazby
Step Rate	0–127	Velikost krokové změny u phaser efektu

## FLANGER

Jedná se o stereo flanger. (LFO má stejnou fázi vlevo i vpravo). Vyrábí kovovou rezonanci, která narůstá a klesá jako tryskové letadlo.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
PreDelay	0,0-100 ms	Nastavuje zpoždění od chvíle, kdy je slyšet přímý zvuk, než se spustí efekt flanger.
Rate	0–127	Frekvence modulace
Depth	0–127	Hloubka modulace
Phase	0–180 st.	Prostorovost zvuku
Feedback	-98→+98 %	Nastavuje, jak velká část (%) flanger zvuku flanger bude vrácena zpětnou vazbou do efektu.

## REVERB

Přidá ozvěnu zvuku, simulací akustického prostoru.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
ReverbType	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2	Typ reverbu ROOM1: hustější reverb s krátkým rozpadem ROOM2: slabý reverb s krátkým rozpadem STAGE1: reverb se skvělou pozdní ozvěnou STAGE2: reverb s ostrou a brzkou odezvou
PreDelay	0,0-100 ms	Doba Delay od přímého zvuku až po zaznění zvuku reverb.
ReverbTime	0–127	Časová prodleva ozvěny
HFDamp	200–8000 Hz, BYPASS	Nastaví frekvenci, na které bude ozvěna ořezána. S nižší frekvencí budou ořezány vyšší frekvence, výsledkem je měkčí a tlumenější ozvěna (BYPASS: bez ořezání).
Wet Gain Low	-15→+15 dB	Hodnota posílení/ořezání nízkofrekvenčního pásma efektu.
Wet Gain High	-15→+15 dB	Hodnota posílení/ořezání vysokofrekvenčního pásma efektu.

## LONG REVERB

Velmi bohatý zvuk reverbu s výběrem charakteru.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Reverb Time	0–127	Časová prodleva ozvěny
Znak	0-5	Typ reverbu
PreLPF	16-15000 Hz, BYPASS	Frekvence filtru, který ořezává vysokofrekvenční obsah vstupního zvuku (BYPASS: no cut)
PreHPF	BYPASS, 16–15000 Hz	Frekvence filtru, který ořezává nízkofrekvenční obsah vstupního zvuku (BYPASS: no cut)
Pre EQ Freq	200-8000 Hz	Frekvence filtru, která podpoří/ořezá specifickou frekvenční oblast zvuku na vstupu
Pre EQ Gain	-15→+15 dB	Hodnota podpory/ořezání, provedeného filtrem na specifikované frekvenční oblasti zvuku na vstupu.
Depth	0–127	Hloubka efektu
HFDamp	16-15000 Hz, BYPASS	Frekvence, na které bude HF obsah rezonujícího zvuku ořezán (BYPASS: no cut)
LFDamp	BYPASS, 16–15000 Hz	Frekvence, na které bude LF obsah rezonujícího zvuku ořezán (BYPASS: no cut)
EQ Lo	-15→+15 dB	Hodnota posílení/ořezání nízkých frekvencí
EQ Hi Freq	-15→+15 dB	Hodnota posílení/ořezání vysokých frekvencí

## SATURATOR

Saturator, který zkresluje zvuk, je zapojený paralelně s kompresorem, čímž vzniká hrubší zvukový charakter a posílení basů. Také ořezává nízkofrekvenční oblast audio signálu na vstupu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Saturator Gain	0–127	Hlasitost na vstupu saturatoru
Saturator Drive	0–127	Hodnota zkreslení
Saturator Level	0–127	Výstupní hlasitost saturatoru
Comp Depth	0–127	Hodnota komprese
Comp Level	0–127	Úroveň na výstupu kompresoru
EQ Hlgain	-12→+6 dB	Hodnota posílení/ořezání vysokých frekvencí

## SUPER FILTER

Filtr s extrémně ostrou strmostí. Cutoff frekvenci můžete měnit cyklicky.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Typ	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Typ Filtru Frekvenční rozsah, propuštěný každým filtrem LPF: Frekvence pod cutoff BPF: Frekvence kolem cutoff HPF: Frekvence nad cutoff NOTCH: Frekvence jiné než kolem cutoff
Cutoff	0–127	Cutoff frekvence filtru Zvýšením hodnoty zvýšíte prahovou frekvenci.
Resonance	0–127	Zvýšením hodnoty zdůrazníte oblast kolem cutoff frekvence
Modulation Switch	OFF, ON	Za/vypíná cyklickou změnu
Rate	0–127	Stupeň modulace
Depth	0–127	Hloubka modulace

## FILTER+DRIVE

Nízkopásmový filtr s efektem overdrive. Ořezává vyšší frekvence a přidá zkreslení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Cutoff	0–127	Cutoff frekvence filtru Zvýšením hodnoty zvýšíte prahovou frekvenci.
Resonance	0–127	Zvýšením hodnoty zdůrazníte oblast kolem cutoff frekvence
Drive	0–127	Hodnota zkreslení

## AUTO WAH

Cyklicky ovládá filtr a vytváří pravidelné změny v barvě.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Filter Type	LPF, BPF	Typ filtru LPF: Wah efekt bude aplikován na širokém frekvenčním rozsahu. BPF: Wah efekt bude aplikován na úzkém frekvenčním rozsahu.
Manual	0–127	Nastaví střední frekvenci, na které je aplikován efekt.
Peak	0–127	Nastavuje hodnotu wah efektu, který se objeví v okolí střední frekvence. Vyšší hodnota Peak zúží ovlivněný rozsah.
Polarity	UP, DOWN	Nastaví směr, ve kterém se frekvence bude měnit během modulace auto-wah filtrem. UP: Filtr se posune směrem k vyšším frekvencím. DOWN: Filtr se posune směrem k nižším frekvencím.
Rate	0–127	Frekvence modulace
Depth	0–127	Hloubka modulace

## LO-FI COMPRESS

Efekt, který záměrně snižuje kvalitu zvuku pro kreativní účely.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
PreFilter	TYPE 1–3	Volí typ filtru, aplikovaného na zvuk před průchodem Lo-Fi efektem.
Lo-Fi	TYPE 1-9	Degraduje kvalitu zvuku. S vyšší hodnotou je kvalita zvuku nižší.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtru po průchodu efektem Lo-Fi OFF: žádný filtr LPF: ořezává frekvenční pásmo nad Cutoff HPF: ořeže frekvenční rozsah pod Cutoff
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Základní frekvence Post filtru
Gain Low	-15–+15 dB	Gain dolního rozsahu
Gain High	-15–+15 dB	Gain horního rozsahu

## DISTORTION

Intenzivně zkreslí zvuk. Kvalitu zkresleného zvuku určíte filtrem.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pre HPF	BYPASS, 16-1000 Hz	Frekvence filtru, který ořezává nízkofrekvenční obsah vstupního zvuku (BYPASS: no cut)
Drive	0–127	Hodnota zkreslení
Tone	0–127	Kvalita zkresleného zvuku

## OVERDRIVE

Jemně zkreslí zvuk. Kvalitu zkresleného zvuku určíte filtrem.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
PreHPF	BYPASS, 16-1000 Hz	Frekvence filtru, který ořezává nízkofrekvenční obsah vstupního zvuku (BYPASS: no cut)
Drive	0–127	Hodnota zkreslení
Tone	0–127	Kvalita zkresleného zvuku

## ISOLATOR

Ekvalizér, který významně ořezává hlasitost v různém rozsahu a tak umožňuje přidávat speciální efekty.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Boost/Cut Low	-64 – +63	Podporuje a ořezává každé nízkofrekvenční pásmo. Na -64 se zvuk stává neslyšitelným. 0 odpovídá vstupní úrovni zvuku.
Boost/Cut Mid	-64 – +63	Podporuje a ořezává každé středofrekvenční pásmo. Na -64 se zvuk stává neslyšitelným. 0 odpovídá vstupní úrovni zvuku.
Boost/Cut High	-64 – +63	Podporuje a ořezává každé vysokofrekvenční pásmo. Na -64 se zvuk stává neslyšitelným. 0 odpovídá vstupní úrovni zvuku.



## RING MODULATOR

Efekt, který na vstupní signál aplikuje amplitudovou modulaci (AM), vyrobí zvuk podobný telefonu. Můžete také měnit modulační frekvenci, jako odpověď na změny hlasitosti zvuku, poslaného do efektu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Režim	RING MOD, ENV OSC	RING MOD: Aplikuje amplitudovou modulaci na vstupní signál ENV OSC: Oscilace na výstupu odpovídá vstupnímu signálu
Frekvence	0–127	Frekvence, na které se aplikuje modulace.
Sensitivity	0–127	Nastaví hodnotu aplikované frekvenční modulace.
Polarity	UP, DOWN	Určuje, zda se frekvenční modulace posune směrem k výškám (UP) nebo do basů (DOWN).

## STEP RINGMOD

Ring modulátor, který používá 8-krokovou sekvenci, na kterou aplikuje modulaci.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Režim	RING MOD, ENV OSC	RING MOD: Aplikuje amplitudovou modulaci na vstupní signál ENV OSC: Oscilace na výstupu odpovídá vstupnímu signálu
Freq Modify	-64-63	Zvýší/sníží hodnotu pro všechny kroky
Freq Step 1–8	0–127	Frekvence kruhové modulace v každém kroku
Attack	0–127	Rychlost změny frekvence modulace mezi kroky
Rate	0–127	Stupeň, na jakém se bude opakovat 8-kroková sekvence

## PITCH SHIFT

Posune výšku původního zvuku. Tato funkce umí přidat dva výškově posunuté zvuky původnímu zvuku.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pitch1 (semi)	-24→+12 semi	Určuje výšku Pitch Shift 1 v půltónových krocích.
Pitch2 (semi)	-24→+12 semi	Určuje výšku Pitch Shift 2 v půltónových krocích.
DlyTime	0-1300 ms	Nastaví dobu Delay od přímého zvuku až po zaznění výškově posunutého zvuku.
Feedback	-98→+98 %	Určuje hodnotu výškově posunutého zvuku, vráceného zpětnou vazbou do efektu. Záporná nastavení invertují fázi.
Pitch1 Level	0–127	Hlasitost zvuku Pitch Shift 1
Pitch2 Level	0–127	Hlasitost zvuku Pitch Shift 2
Wet Gain Low	-15→+15 dB	Hodnota posílení/ořezání nízkofrekvenčního pásma efektu
Wet Gain High	-15→+15 dB	Hodnota posílení/ořezání vysokofrekvenčního pásma efektu

## AUTO PAN

Cyklicky moduluje stereo pozici zvuku.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Rate	0–127	Frekvence změny
Depth	0–127	Hloubka, na které je efekt aplikován

## Nastavení celkového zvuku (MASTER COMP/ MASTER EQ)

Můžete provést nastavení pro stereo compressor/ limiter (master comp) a 3-band parametrický EQ (master EQ), který se aplikuje ve finálním stupni master výstupu.

- \* Efekt master comp/EQ se aplikuje na zvuk, který se vysílá do jacků MASTER OUT, DIGITAL OUT a PHONES.
- Efekt master comp/EQ se neaplikuje na jacky DIRECT OUT.

## Použití master comp

- Pokud jej použijete jako kompresor, umožňuje zvýšit celkovou hlasitost bicích, kompresi krátkých zvukových špiček. Tím vylepšíte zvukový projekt, bez přepálení mixu jinými nástroji.
- Pokud jej použijete jako comp-limiter, můžete zvýšit nahrávací úroveň, a současně omezit maximum na vstupu do nahrávacího zařízení.
- Pokud jej využíváte jako malý monitorovací zesilovač, můžete jej použít jako limiter, takže budou omezovány špičky bicího zvuku, čímž snížíte zkreslení zvuku.

## Použití Master EQ

- Umožňuje nastavit zvuk posílením nebo ořezáním tří pásem nezávisle (basů, středů 1/2 a výšek).
- Můžete jej také využít pro kompenzaci, v případě použití Master comp.

## Editace nastavení Master Comp/EQ

1. Stiskněte tlačítko [MASTER COMP].  
Tlačítko se rozsvítí.



2. Stiskem [F2], [F3] nebo kurzorem zvolte parametr.

3. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F2] (M COMP) tlačítko		
Typ	COMP 1, COMP 2, HARD COMP, LIMITER	Typ kompresoru * Pokud nastavíte Type, parametry master comp se upraví na odpovídající hodnoty. Podle těchto nastavení můžete příslušně upravit hodnoty "Threshold" a "Gain".
Threshold	-48-0 dB	Hlasitost, na které začíná komprese.
Gain	-24+24 dB	Hlasitost výstupu kompresoru
Ratio	1:1, 2:1, 3:1, 4:1, 8:1, ∞:1 <b>MEMO</b> Pokud je "Ratio" na "1:1", efekt master comp se neaplikuje (platné je pouze nastavení Gain), bez ohledu na další nastavení.	Kompresní poměr
Knee	SOFT, HARD	Nastavuje úroveň, na které se spustí komprese
Attack	0.1, 1–100 ms	Doba, od kdy hlasitost dosáhne prahové hodnoty, než se spustí kompresor
Release	10-1000 ms	Čas, od kdy hlasitost klesne pod prahovou, do doby než přestane pracovat kompresor
[F3] (M EQ) tlačítko		
TYPE	SHELV (Shelving), PEAK (MID1 a MID2: pevně na "PEAK")	Typ ekvalizéru
Q	0.5–8.0 (jen pokud je Type nastaven na "PEAK")	Šířka frekvenčního pásma Vyšší Q zúží pracovní oblast.
FREQ	20–1k (LOW) 20–16k (MID1, MID2) 1k–16k (HIGH) Hz	Střední frekvence
GAIN	-12+12 dB	Hodnota posílení/ořezání

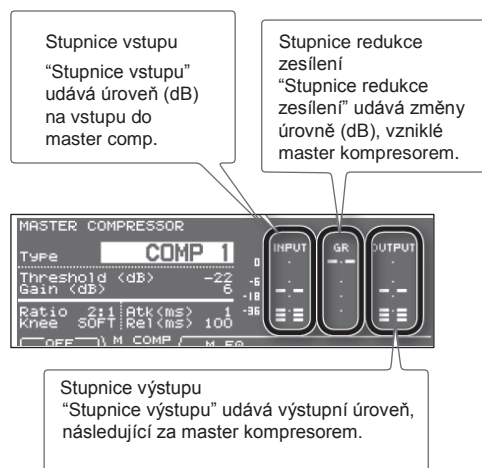
\* Podle nastavení může dojít i k určitému zkreslení.

### MEMO

Můžete zvolit, zda bude nastavení master kompresoru/ekvalizéru nezávislé pro každou sadu, nebo sdílené pro všechny (str. 120).

## Stupnice na obrazovce MASTER COMPRESSOR

Na obrazovce MASTER COMPRESSOR vidíte stupnice "Gain Reduction Meter" a "Output Meter".



"Gain" master kompresoru nastavte tak, aby stupnice výstupu nepřekročila 0dB (takže nedojde ke klipům).

- \* Horní hranice Threshold (0 dB) odpovídá hlasitosti -6 dB na stupnici vstupu.
- \* Stupnice výstupu udává úroveň výstupního signálu z jacků MASTER OUT.

## Za/vypnutí Master Comp/ Master EQ

1. Stiskněte tlačítko [MASTER COMP].  
Tlačítko se rozsvítí.
2. Stiskem [F1] za/vypnete MASTER COMP/EQ.  
Nastavení za/vypnutí můžete také určit na obrazovce EFFECTS SWITCH (str. 67).

## Kopírování nastavení efektů

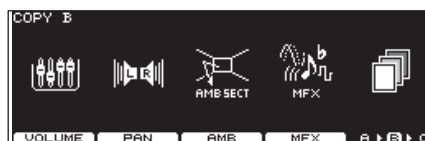
Povíme si, jak zkopírovat nastavení ambience bicí sady nebo multieffektu do jiné bicí sady jednou operací. Bicí sadu můžete také zkopírovat z presetové paměti nebo z USB flash disku.

Pokud kopírujete z user paměti, můžete vyměnit zdrojové a cílové nastavení.

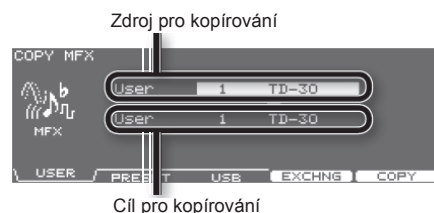
### POZN.

Pamatujte, že když spustíte kopírování, přepíše se obsah cílové paměti. Pokud chcete zachovat tato nastavení, uložte je na USB disk, než budete pokračovat (str. 108).

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka "COPY A".
2. Dvojím stiskem tlačítka [F5] (A►B►C) vstoupíte na obrazovku "COPY C".



3. Stiskem tlačítka [F3] (AMB) nebo [F4] (MFX) zvolte nastavení, které chcete kopírovat.  
(Příklad: Je-li zvolen [F4] (MFX))



4. Tlačítka [F1]–[F3] vyberte zdroj kopírování.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (USER) tlačítko	Kopíruje z user paměti. Výměna zdroje a cíle kopírování je možná pouze, je-li zdrojem kopírování user paměť.
[F2] (PRESET) tlačítko	Kopíruje z presetové paměti. Můžete si vybrat presetová data TD-30 nebo TD20X. Zvolte, pokud se chcete vrátit do nastavení z výroby
[F3] (USB) tlačítko	Kopírování ze záložních dat, uložených na USB disku

5. Kurzorovými tlačítky, [-] [+] a kolečkem zadejte zdroj a cíl kopírování.

Pokud jste v kroku 4 zvolili [F2] (PRESET), zadejte zda kopírujete z TD-30 nebo TD-20X.

Pokud jste v kroku 4 zvolili [F3 (USB)], vyberte číslo zálohy.

6. Stiskněte tlačítko [F4 (EXCHNG)] nebo [F5 (COPY)].  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.  
(Příklad: Kopírování řetězce bicích sad z USB flash disku)



Pokud jste v kroku 4 zvolili [F1] (USER), můžete vyměnit zdroj a cíl kopírování stiskem tlačítka [F4] (EXCHNG).

Stiskem tlačítka [F5] (COPY) spustíte kopírování.

Chcete-li operaci kopírování nebo výměny zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Efektový patch bude zkopírován.

### MEMO

- Položku "Send Level" (str. 70) najdete v nastavení ambience, zkopírovaného touto operací. Podobně položku "Send Level" (str. 72) najdete v nastavení multieffektu, zkopírovaného touto operací.
- Nastavení comp/EQ pro každý pad (nástroj) můžete zkopírovat dle popisu v "Kopírování nástroje" (str. 63).

Zde můžete provádět různá nastavení tempa a clicku.

## Nastavení tempa

### 1. Stiskněte tlačítko [TEMPO].

Tlačítko se rozsvítí a objeví se obrazovka "TEMPO".



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (CLICK) tlačítko	Nastavení clicku (str. 82).
[F2] (SYNC) tlačítko	Zadání synchronizace hry k externím MIDI zařízením" (str. 84).
[F3] (TAP) tlačítko	Určuje tempo v intervalu úhodem na pad nebo stiskem tlačítka.
[F4] tlačítko	Tlačítko [TEMPO] bliká synchronně k tempu (str. 82).
[F5] tlačítko	Zvuk clicku (str. 82)

### 2. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem upravte tempo.

Hodnota	20-260
---------	--------

### 4. Stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

## Nastavení tempa poklepáním na pad (TAP)

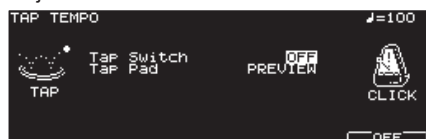
Tempo nastavíte poklepáním na pad nebo stiskem tlačítka [PREVIEW] 2x či vícekrát v intervalu čtvrtových dob, v potřebném tempu.

### 1. Stiskněte tlačítko [TEMPO].

Tlačítko se rozsvítí a objeví se obrazovka "TEMPO".

### 2. Stiskněte tlačítko [F3] (TAP).

Objeví se obrazovka TAP TEMPO.



### 3. Kurzorem posuňte kurzor na Tap Switch.

### 4. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem nastavte "ON".

### 5. Kurzorem posuňte kurzor na Tap pad.

### 6. Pomocí [-] [+] či kolečkem zvolte pad (nebo tlačítkem [PREVIEW]) spusťte funkci Tap Tempo.

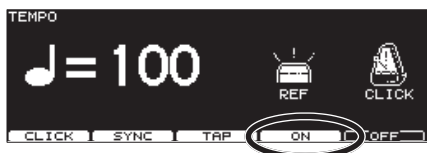
### 7. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku "TEMPO".

Pokud uhodíte na pad, zvolený v kroku 6 (nebo tlačítkem [PREVIEW]) 2x či vícekrát, tempo se změní v potřebném intervalu.

### Zobrazení tempa blikáním tlačítka

Tlačítko bliká synchronně k tempu.

1. Stiskněte tlačítko [TEMPO].  
Tlačítko se rozsvítí a objeví se obrazovka "TEMPO".
2. Stiskem [F4] za/vypnete blikání indikátoru [TEMPO] (ON/OFF).



3. Stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

### Zvuk kliku

1. Stiskněte tlačítko [TEMPO].  
Tlačítko se rozsvítí a objeví se obrazovka "TEMPO".
2. S každým stiskem [F5] se střídá za/vypnutí zvuku clicku (ON/OFF).



3. Stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

#### MEMO

Click můžete také za/vypnout podržením [SHIFT] a stiskem [TEMPO].

### Nastavení Clicku (CLICK)

1. Stiskněte tlačítko [TEMPO].  
Tlačítko se rozsvítí a objeví se obrazovka "TEMPO".
2. Stiskněte tlačítko [F1] (CLICK).  
Objeví se obrazovka nastavení CLICK SETTINGS.



3. Tlačítka [F1]-[F3] můžete zvolit nastavení, které chcete změnit.
4. Kurzorovými tlačítky zvolte parametr.
5. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
<b>[F1] (INST) tlačítko</b>		
Inst	VOICE, CLICK, ELECTRONIC, PULSE, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, MARACAS, CABASA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808	Zvuk clicku
Pan	L15–CENTER–R15	Stereo pozice clicku
Amb Send Level	0–127	<p>Zvuk clicku uslyšíte snadněji, když použijete ambience.</p> <p><b>MEMO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musíte zapnout ambience (str. 69).</li> <li>• Je-li zobrazen symbol "--", je úroveň automaticky na "0", což zamezí zaznění zvuku clicku.</li> </ul>
Výstup	MASTER+ PHONES, PHONES ONLY, DIRECT 5, DIRECT 6, DIRECT 5+6, DIRECT 7, DIRECT 8, DIRECT 7+8, MASTER+DIR56, MASTER+DIR78	<p>Cíl pro výstup clicku</p> <p><b>MEMO</b></p> <p>Tento parametr můžete také provést, když podržíte [SETUP] a stisknete [F2] (OUTPUT) (str. 115).</p>
<b>[F2] (TIMESIG) tlačítko</b>		
Time Signature	Numerator: 0-15 Denominator: 2, 4, 8, 16	Je-li numerator na "0", nebude přidán důraz na první dobu
Interval	1/2 (půlová nota), 3/8 (čtvrtová s tečkou), 1/4 (čtvrtová), 1/8 (osminová), 1/12 (osminová triola), 1/16 (16-tinová)	Interval, na kterém zazní click
<b>[F3] (COUNT) tlačítko</b>		
Count In Play	OFF, 1 MEAS, 2	Před přehráváním spustí odpočítání.
Count In Rec	OFF, 1 MEAS, 2	Před nahráváním spustí odpočítání.
During Play	OFF, ON	Click bude přehráván během přehrávání
During Rec	OFF, ON	Nastaví click během nahrávání.

## MEMO

Úroveň clicku určíte faderem GROUP FADERS [CLICK] (str. 28).

6. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku "TEMPO".

## Synchronizace k externímu MIDI zařízení (SYNC)

Tato sekce popisuje nastavení, umožňující synchronizaci externího MIDI sekvenceru a sekvenceru TD-30.

Přehrávací zařízení nazýváme "master" a zařízení synchronizované k němu nazýváme "slave".

1. Stiskněte tlačítko [TEMPO].  
Tlačítko se rozsvítí a objeví se obrazovka "TEMPO".
2. Stiskněte tlačítko [F2] (SYNC).  
Objeví se obrazovka TEMPO SYNC.



3. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Sync Mode	INTERNAL	Nastavené tempo TD-30 bude využito při přehrávání/ nahrávání. TD-30 bude nyní Master. Při odchodu z výroby je zvoleno toto nastavení.
	EXTERNAL	Sekvencer TD-30 bude pracovat podle dat tempa (MIDI Clock) externího zařízení. TD-30 bude nyní Slave.
	AUTO	To je obvyklé nastavení, které kombinuje vlastnosti jak INTERNAL, tak EXTERNAL nastavení. Není-li přijatý žádný signál synchronizace, tempo TD-30 bude využito pro přehrávání i nahrávání. Pokud synchronizační signál z externího zařízení přichází, TD-30 se k němu synchronizuje.
	REMOTE	TD-30 bude sledovat zprávy start/pause/stop z externího zařízení, ale bude přehrávat podle nastavení vlastního tempa.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Clock Source *	MIDI	Je-li Sync Mode na "EXTERNAL" nebo "AUTO", TD-30 se synchronizuje k tempu, určenému signálem z MIDI IN.
	USB MIDI	Je-li Sync Mode na "EXTERNAL" nebo "AUTO", TD-30 se synchronizuje k tempu, určenému signálem z

\* Je-li Sync Mode na "INTERNAL", vidíte zde "---".

4. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku "TEMPO".

## Synchronizace TD-30 k přehrávání externího MIDI sekvenceru

V tomto případě TD-30 bude slave a externí sekvencer bude master.

1. Zapojte TD-30 do externího MIDI sekvenceru (str. 141).
2. Nastavte SYNC MODE na "EXTERNAL".
3. Nastavte zdroj hodinového signálu.  
Pokud jste zapojili externí MIDI sekvencer do MIDI konektoru, zvolte "MIDI". Pokud jste jej zapojili do USB COMPUTER portu, zvolte "USB".
4. Spustěte přehrávání externího sekvenceru.  
Přehrávání je nyní synchronizované.



# Přehrávač Songů

Přehrávač songů může přehrávat audio soubory (WAV, MP3), uložené na USB flash disku.



## Zvukové soubory, které lze přehrávat

### MP3

Vzorkovací frekv.	44,1 kHz
Bitová hloubka	64 kbps–320 kbps

### WAV

Vzorkovací frekv.	44,1 kHz
Bitová hloubka	8/16/24-bit

## Pokud ukládáte soubory na USB flash disk

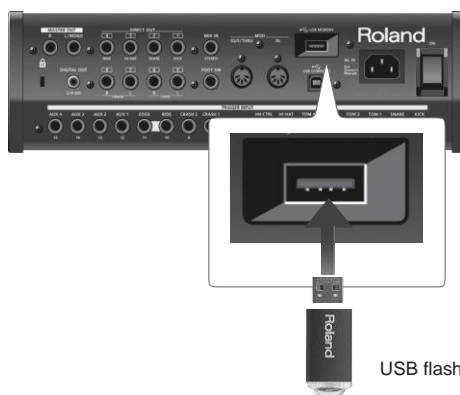
Uložte audio soubory do kořenového adresáře (nejvyšší úrovně) USB flash disku.

- \* Jména souborů, delší než 19 znaků nebo s dvoubytovými znaky (např. japonskými) nebudou zobrazena správně.
- \* TD-30 vidí maximálně 100 audio souborů. Dodržujte počet audio souborů na USB klíči nižší než 100.
- \* Žádný soubor nesmí být větší než 2 GB.
- \* Jména souborů s vícebytovými znaky nejsou podporována.

## Zapojení USB flash disku

- \* Pečlivě zasuňte USB disk zcela dovnitř – až si pevně sedne.
- \* Použijte USB disk, prodáváný dealery Roland. U produktů jiných výrobců nelze zaručit správnou funkčnost.

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY portu.



USB flash disk

## Přehrávání zvukových souborů

Povíme si, jak přehrát audio soubory, uložené v USB flash paměti.

\* Připravené patterny nebudou fungovat při přehrávání audio souboru.

### MEMO

- Ke spuštění přehrávání můžete využít také foot switch nebo pad (str. 117).
- Připravené patterny nebudou fungovat při přehrávání audio souboru. Avšak použijete-li funkci Pad Pattern (str. 60), můžete přehrát ty patterny, které mají Play Type na "TAP".

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Stiskněte tlačítko [USB/PTN]. Rozsvítí se tlačítko [USB/PTN].
3. Stiskem [F1] (USB/PTN) vstoupíte na obrazovku USB SONG.

Jméno audio souboru



Aktuální pozice přehrávání audio souboru

4. Tlačítka [+] [-] nebo kolečkem vyberte audio soubor, který chcete přehrát.
5. Stiskněte tlačítko [PLAY]. Tlačítko [PLAY] se rozsvítí a audio soubor začne hrát.

Tlačítko	Vysvětlení
[STOP] tlačítko	Zastaví přehrávání. Dalším stiskem tlačítka [PLAY] obnovíte přehrávání od místa, kde jste je zastavili.
[▲] tlačítko	Vrátí na začátek zvukového souboru.
[▼] tlačítko	Přejde na konec patternu.
[◀] tlačítko	Převine zvukový soubor na
[▶] tlačítko	Převine zvukový soubor na

## Výběr audio souboru ze seznamu (LIST)

Jak vybrat audio soubor ze seznamu.

1. Na obrazovce USB SONG podržte [SHIFT] a stiskněte tlačítko [F1] (USBPTN). Objeví se obrazovka SONG LIST.

USB SONG LIST			
	Name	TotalTime	Type
1	03TheOldDays.mp3	00:01:40	LOOP
2	06RememberingJimmy.	00:01:30	LOOP
3	07CrazyDaze.mp3	00:01:40	LOOP
4	08FunkRock.mp3	00:00:20	LOOP
5	16EightyWays.mp3	00:01:30	LOOP
6	21FlyingFree.mp3	00:00:20	LOOP
▲ PAGE PAGE ▼			

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (◀PAGE) tlačítko	Objeví se předchozí stránka výpisu.
[F2] (PAGE▶) tlačítko	Objeví se následující stránka výpisu.

### MEMO

Během načítání audio souboru vidíte Total Time jako "--:--:--".

2. Kolečkem, tlačítky [-] [+] či kurzorem zvolte požadovaný audio soubor.
3. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku USB SONG.

## Nastavení přehrávání (FUNC)

Povíme si, jak určit způsob, kterým budou audio soubory přehrány a jak nastavit hlasitost přehrávání.

1. Na obrazovce USB SONG (str. 86), stiskněte tlačítko [F2] (FUNC).  
Objeví se obrazovka USB SONG INFO/FUNC.



2. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný zvuk.
3. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem nastavíte parametry.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Play Type	ONESHOT	Jeden song se přehraj pouze jednou. Pokud zvolíte ONESHOT, objeví se symbol šipky v horní části obrazovky USB
	LOOP	Zvolený song bude přehráván opakovaně. Přehrávání bude pokračovat až do stisku [STOP]. Pokud zvolíte LOOP, objeví se symbol obrácené šipky v horní části obrazovky USB
Hlasitost songu	0-127	Nastavení hlasitosti přehrávání.

4. Pokud jste ukončili nastavení, stiskem [USB/PTN] se vrátíte na obrazovku USB SONG.

## Změna rychlosti přehrávání (SPEED)

Jak změnit rychlostí přehrávání audio souboru.

1. Na obrazovce USB SONG (str. 86), stiskněte tlačítko [F2] (SPEED).



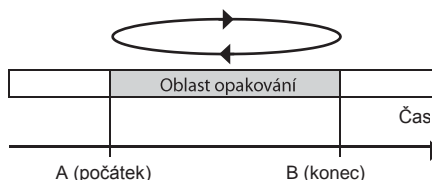
2. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem nastavíte parametry.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Speed	50-150 %	Určuje rychlost přehrávání. Pro návrat k původní rychlosti přehrávání,

3. Ukončíte-li nastavení, stiskněte tlačítko [EXIT].  
\* Nastavení, určující extrémní změnu rychlosti přehrávání může snížit kvalitu audio signálu.

## Opakované přehrávání zadané oblasti (A-B)

Můžete určit specifickou oblast opakovaného přehrávání audio souboru (AB Repeat).



1. Přehrávání audio songů (str. 86)
2. V místě, kde chcete, aby se opakování spustilo, stiskněte tlačítko [F5] (A-B).
3. V místě, kde chcete, aby se opakování ukončilo, stiskněte znovu tlačítko [F5] (A-B).

Ikona "A B" se objeví na obrazovce USB SONG a oblast mezi "A" a "B" se bude opakovaně přehrávat.

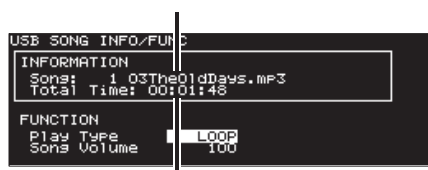
Chcete-li AB Repeat zastavit, stiskněte tlačítko [F5] (A-B) znovu.

# Zobrazení informací o audio souboru

Povíme si, jak zobrazit informace o audio souboru.

1. Na obrazovce USB SONG (str. 86), stiskněte tlačítko [F2] (FUNC).  
Objeví se obrazovka USB SONG INFO/FUNC, s informacemi o audio souboru.

Jméno audio souboru



Délka audio souboru

2. Stiskem tlačítka [USB/PTN] budete vráceni na obrazovku USB SONG.

# Patternový sekvencer

Sekvencer TD-30 organizuje hudbu do šesti "partů". Part bicí sady se využívá při nahrávání/přehrávání toho, co se hraje na padech. Dále jsou zde doprovodné party (melody, bass, backing 1, backing 2) a perkusní part.

Souhrnně těchto šest partů nazýváme pattern.

Těchto šest partů tvoří pattern	
Doprovodně party	Melodický Part
	Basový Part
	Doprovodný Part 1
	Doprovodný Part 2
Perkusní part	
Part bicí sady	

## Presety patternů (Pattern 1–100)

Nastavení v presetových patternech není možné změnit. Tyto patterny jsou zde kvůli cvičení a živé hraní. Nelze vymazat ani změnit data hry v presetu patternu. Nahrávat do nich rovněž není možné.

### MEMO

Chcete-li presetový pattern změnit, editovat, nebo nahrát, zkopírujte jej do uživatelského patternu (str. 102).

## Uživatelské patterny (Pattern 101–200)

Tyto patterny můžete libovolně využít. Můžete nahrávat přímo z padů nebo z externího MIDI keyboardu v reálném čase (str. 99). Nastavení uživatelského patternu se ukládá automaticky.

## Základní operace



Tlačítko	Vysvětlení
[USB/PTN] tlačítko	Volí patterny. Objeví se základní obrazovka sekvenceru.
[STOP] tlačítko	Zastaví přehrávání patternu. Při stisku když pattern stojí, se vrátíte na začátek patternu.
[PLAY] tlačítko	Spustí přehrávání patternu.
[SHIFT] + [PLAY] tlačítka	Vstoupíte do režimu standby pro nahrávání
[TEMPO] tlačítko	Nastaví tempo (str. 81).
[▲] tlačítko	Při stisku když pattern stojí, se vrátíte na začátek patternu.
[◀] tlačítko	Při stisku když pattern stojí, se vrátíte na předchozí takt v patternu.
[▶] tlačítko	Při stisku, když pattern stojí, se posunete na následující takt v patternu.
[▼] tlačítko	Při stisku když pattern stojí, se vrátíte na konec patternu.

\* Kurzorová tlačítka nelze použít během přehrávání patternu.

## Výběr patternu

1. Stiskněte tlačítko [USB/PTN].  
Rozsvítí se tlačítko [USB/PTN].
2. Stiskem [F1] (USB/PTN) vstoupíte na obrazovku PATTERN.



3. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem zvolte pattern.

## Obrazovka PATTERN



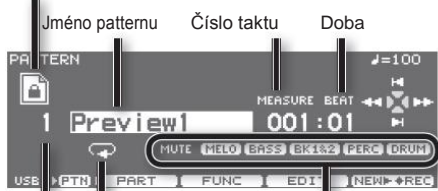
: Presetové předlohy



: User patterny (již nahrané)



: User patterny (prázdné)



Part status (str. 92)

Typ přehrávání  
patternu (str. 98)

Číslo patternu  
0–100: Presetové předlohy  
101–200: User předlohy

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] (PART) tlačítko	Nastavení pro každý part patternu.
[F3] (FUNC) tlačítko	Upravte nastavení user patternu, nebo náhled nastavení presetového
[F4] (EDIT) tlačítko	Upravte user pattern, nebo zkopírujte presetový pattern do user patternu (str. 101).
[F5] (REC) tlačítko	Vstoupíte do režimu standby pro

### MEMO

Stiskem tlačítka [F5] (NEW/REC) se zvoleným presetem patternu vstoupíte do režimu standby pro nahrávání, s prázdným patternem pod nejnižším číslem.

## Výběr patternu ze seznamu

Jak volit patterny ze seznamu podle jména patternu. Zobrazí se číslo patternu, jméno patternu, doby, délka taktu, typ přehrávaného patternu a tempo.

1. Na obrazovce PATTERN podržte [SHIFT] a stiskněte tlačítko [F1] (USBPTN).  
Výjde nabídka PATTERN LIST.

No.	Name	Type	No.	Name	Type
1	Preview1	LOOP	6	Jazz	LOOP
2	Preview2	LOOP	7	7/4	LOOP
3	Pop	LOOP	8	Samba	LOOP
4	Rock	LOOP	9	Drum'n Bass	LOOP
5	Fusion	LOOP	10	Trance	LOOP

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (◀PAGE) tlačítko	Objeví se předchozí stránka výpisu.
[F2] (PAGE▶) tlačítko	Objeví se následující strana
[F4] (PRE/USR) tlačítko	Přepíná mezi presetovými patterny a user patterny.
[F5] (NEW) tlačítko	Bude vyvolán prázdný pattern s nejnižším číslem.

2. Kolečkem, [+/-], nebo kurzorem zvolte pattern.
3. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku "PATTERN".

## Přehrávání patternu

- \* Nelze přehrávat audio soubory, dokud hraje pattern.
- \* Použijete-li funkci Pad Pattern (str. 60) během přehrávání patternu, jehož Play Type (str. 98) je "LOOP" nebo "ONESHOT", budou funkcí Pad Pattern přehrány jen ty patterny, jejichž Play Type je "TAP".

1. Vyberte pattern, který chcete přehrát (str. 90).
2. Stiskněte tlačítko [PLAY].  
Tlačítko [PLAY] svítí a spustí se přehrávání patternu.



3. Stiskem [STOP] ukončíte přehrávání patternu. [PLAY] zhasne a vrátí se na začátek právě přehrávaného taktu.
4. Dalším stiskem [STOP] se vrátíte na začátek patternu.

### MEMO

Blíže o nastavení tempa pro přehrání patternu, viz "Tempo" (str. 81).

## Nastavení jednotlivých partů (PART)

Pokud chcete změnit nastavení pro každý part patternu (především user patternu), vstupte na obrazovku "PATTERN PART", uvedenou níže.

1. Na obrazovce PATTERN (str. 90), stiskněte tlačítko [F2] (PART).  
Objeví se obrazovka PATTERN PART.



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (MUTE) tlačítko	Umlčí určitý part.
[F2] (BACKING) tlačítko	Provedte nastavení doprovodných partů (str. 92).
[F3] (PERC) tlačítko	Nastavení pro externí part. (str. 93)
[F4] (MIXER) tlačítko	Nastavují hlasitost každého partu (str. 96).
[F5] (REV/CHO) tlačítko	Provede nastavení reverb/chorus u každého

\* Pokud je zvolen pattern, není možné provést jinou změnu, než [F1] (MUTE). Nedostupné ikony editace jsou uvedeny jako "X".

## Umlčení určitého partu (MUTE)

Specifické party patternů můžete umlčet.

1. Na obrazovce PATTERN PART (str. 91), stiskněte tlačítko [F1] (MUTE). Objeví se obrazovka PART MUTE.



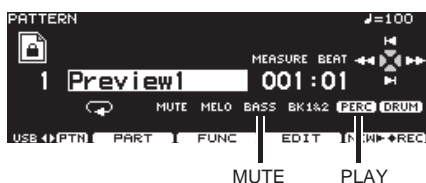
2. Stiskem [F1]–[F5] za/vypnete umlčení partu.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] tlačítko	Melodický Part
[F2] tlačítko	Basový part
[F3] tlačítko	Doprovodný Part 1 + 2
[F4] tlačítko	Perkusní Part
[F5] tlačítko	Part bicí sady

3. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku PATTERN PART.

### MEMO

Stav umlčení partu zjistíte na obrazovce PATTERN.



Displej	Vysvětlení
MELO	Melodický Part
BASS	Basový part
BK1&2	Doprovodný Part 1 + 2
PERC	Perkusní Part
DRUM	Part bicí sady

## Určení nástrojů doprovodných partů (BACKING)

ak zvolit nástroje pro doprovodné party (Melody Part, Bass Part, Backing 1 Part a Backing 2 Part), a jak provést nastavení Key Shift (změny výšky v půltónových krocích).

1. Na obrazovce PATTERN PART (str. 91), stiskněte tlačítko [F2] (BACKING).

Objeví se obrazovka nastavení partu.



2. Stiskem [F1]–[F4] zvolíte part pro nastavení.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (MELODY) tlačítko	Melodický Part
[F2] (BASS) tlačítko	Basový part
[F3] (BACK1) tlačítko	Doprovodný Part 1
[F4] (BACK2) tlačítko	Doprovodný Part 2

3. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.

4. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Inst	Nástrojový Part	
Key Shift	-24-0+24	Změní celkovou výšku (v půltónových krocích).
Bend Range	0 – +24	Velikost změny výšky pomocí pitch bendu na maximální úroveň (v půltónech).

5. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku PATTERN PART.



## Nastavení ladění partů doprovodu (Master Tuning)

Zde můžete upravit ladění doprovodných partů.

1. Na obrazovce PATTERN PART (str. 91), stiskněte tlačítko [F2] (BACKING).
2. Stiskněte tlačítko [F5] (M TUNE). Objeví se obrazovka MASTER TUNE.



3. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota
Master Tune	415.3–466.2 Hz

Hodnotu 440.0Hz nastavíte tlačítkem [F5] (440 Hz).

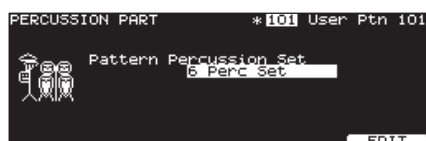
4. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku PATTERN PART.

## Nastavení perkusního partu (PERC)

Skupinu perkusních zvuků nazýváme “perkurní sada”. Jelikož číslo každé noty je přiřazeno jinému perkurnímu nástroji, může hrát současně více nástrojů.

### Výběr perkurní sady

1. Na obrazovce “PATTERN PART” (str. 91), stiskněte tlačítko [F3 (PERC)]. Objeví se obrazovka PERCUSSION PART.

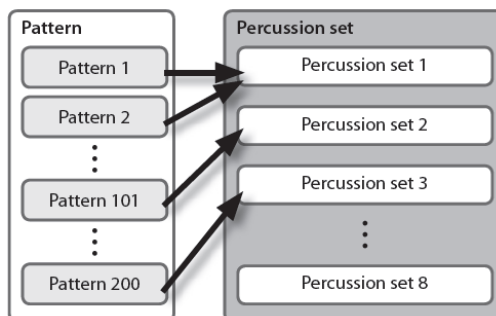


2. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem zvolte perkurní sadu.

### Perkurní Sady

TD-30 nabízí osm perkurních sad.

Můžete si vybrat perkurní sadu, kterou použijete pro každý pattern, na obrazovce “PERCUSSION PART”.



Změnou nastavení nástrojů perkurní sady současně změníte perkurní nástroje v patternech, využívajících tuto perkurní sadu.

#### MEMO

Presetové patterny využívají perkurní sady 1–5. Pokud změníte nastavení perkurní sady, doporučujeme, abyste nejprve zkopírovali perkurní sadu, kterou chcete změnit, do perkurní sady 6, či jiné, až potom změnili její nastavení v kopii.

## Nastavení perkusní sady

1. Na obrazovce PATTERN PART (str. 91), stiskněte tlačítko [F5] (EDIT).  
Objeví se obrazovka PERCUSSION SET EDIT.



2. Provedte nastavení perkusní sady.
3. Jakmile skončíte, stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku PERCUSSION PART.

## Výběr perkusních nástrojů

Zvolte si nástroj pro každé číslo tónu.

1. Na obrazovce PERCUSSION SET EDIT, stiskněte tlačítko [F4] (INST).
2. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.

Číslo noty    Nástroje



3. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem zvolte nástroj.

### MEMO

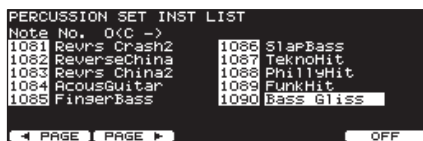
Můžete si poslechnout zvuk nástroje stiskem [PREVIEW].

## Výběr perkusního nástroje ze seznamu (LIST)

Zde si můžete zvolit ze seznamu dostupných nástrojů.

1. Na obrazovce PERCUSSION SET EDIT, stiskněte tlačítko [F4] (INST).
2. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.

3. Stiskněte tlačítko [F1] (LIST).  
Objeví se obrazovka PERCUSSION SET INST LIST.



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (◀PAGE) tlačítko	Objeví se předchozí strana
[F2] (PAGE▶) tlačítko	Objeví se následující strana
[F5] (OFF) tlačítko	Zvolí OFF (nástroj, který nebude znít)

4. Kolečkem, [+/-], nebo kurzorem zvolte nástroj.
5. Stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku PERCUSSION SET EDIT.

## Nastavení hlasitosti a panorama každého perkusního nástroje (EDIT)

Nastavte hlasitost, pan, výšku, zpoždění, atd. u každého perkusního nástroje.

1. Na obrazovce PERCUSSION SET EDIT stiskněte tlačítko [F5] (EDIT).
2. Kurzorovými tlačítky zvolte parametr.
3. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Hlasitost	0–127	Hlasitost
Pan	L15–CTR–R15	Stereo poloha
Pitch	-480 – +480	Pitch
Decay	-31 – +31	Decay Time
RevSend	0–127	Hodnota reverbu
ChoSend	0–127	Hodnota Chorusu
Pos CC	0–127	Určuje, jak bude znít nástroj, jehož zvuk měníte, např. vířbi (poloha úhozu) nebo hi-hat (poloha pedálu).

\* Nastavení reverbu a chorusu je sdílené i pro doprovodný part (str. 96).

## Pojmenování perkusní sady (NAME)

Jméno každé perkusní sady (až 12 znaků).

1. Na obrazovce PERCUSSION SET EDIT (str. 94), stiskněte tlačítko [F2] (NAME).  
Objeví se obrazovka PERCUSSION SET NAME.



2. Upravte jméno.  
Podrobnosti o pojmenování viz "Pojmenování" na str. 29.
3. Stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku PERCUSSION SET EDIT.

## Kopírování perkusní sady

Perkusní sadu můžete zkopírovat z presetové paměti nebo z USB flash disku.

Pro user paměť můžete přeskládat data výměnou zdroje a cíle perkusní sady.

### POZN.

Pamatujte, že když spustíte kopírování, přepíše se obsah cílové paměti. Pokud chcete zachovat tato nastavení, uložte je na USB disk, než budete pokračovat (str. 108).

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka "COPY A".
2. Dvojím stiskem tlačítka [F5] (A-B-C) vstoupíte na obrazovku "COPY C".



Zdroj pro kopírování



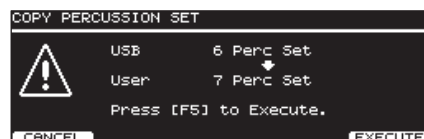
Cíl pro kopírování

4. Tlačítky [F1]–[F3] vyberte zdroj kopírování.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (USER) tlačítko	Kopíruje z user paměti. Výměna zdroje a cíle kopírování je možná pouze, je-li zdrojem kopírování user paměť.
[F2] (PRESET) tlačítko	Kopíruje z presetové paměti. Zvolte, pokud se chcete vrátit do nastavení z výroby.
[F3] (USB) tlačítko	Kopírování ze záložních dat, uložených na USB disku

5. Kurzorem, tlačítky [+/-], nebo kolečkem vyberte zdroj a cíl pro kopírování.  
Pokud jste v kroku 4 zvolili [F3 (USB)], vyberte číslo zálohy.

6. Stiskněte tlačítko [F4 (EXCHNG)] nebo [F5 (COPY)].  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.  
(Příklad: Kopírování řetězce bicích sad z USB flash disku)



Pokud jste v kroku 3 zvolili [F1] (USER), můžete vyměnit zdroj a cíl kopírování stiskem tlačítka [F4] (EXCHNG).

Stiskem tlačítka [F5] (COPY) spustíte kopírování.

Chcete-li operaci kopírování nebo výměny zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Perkusní sada se zkopíruje.

# Nastavení hlasitosti a panorama pro každý part (MIXER)

Nastavte hlasitost a panorama pro každý part.

MEMO

Slouží pro nastavení hlasitosti/panorama pro každý perkusní nástroj na obrazovce PERCUSSION SET EDIT.

- 1. Na obrazovce "PATTERN PART" (str. 91), stiskněte tlačítko [F4 (MIXER)].  
Objeví se obrazovka "PART VOLUME", "PART PAN", "PART REVERB SEND LEVEL", nebo "PART CHORUS SEND LEVEL".



- 2. Tlačítky [F1]–[F4] zvolte parametr.
- 3. Kurzorovými tlačítky levé/pravé zvolte part pro nastavení.
- 4. Kolečkem, [+/-], nebo kurzorem [▲] [▼] proveďte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F1] (VOLUME) tlačítko		
PART VOLUME	0–127	Hlasitost každého partu Perkusní part (PERC) Určuje hlasitost celého partu.
[F2] (PAN) tlačítko		
PART PAN	L15–CTR–R15	Panorama každého partu
[F3] (REV SND) tlačítko		
PART REVERB	0–127	Hloubka Reverbu pro každý part
[F4] (CHO SND) tlačítko		
PART CHORUS SEND	0–127	Hloubka Chorusu pro každý part

- 5. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku PATTERN PART.

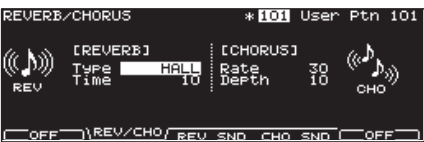
# Aplikace Reverb/Chorus na každý part (REV/CHO)

Nastavte hodnotu reverbu a chorusu pro doprovodné party (str. 92) a perkusní part (str. 93).

MEMO

Nastavení jednotlivých nástrojů perkusního partu lze provést na obrazovce PERCUSSION SET EDIT.

- 1. Na obrazovce "PATTERN PART" (str. 91), stiskněte tlačítko [F5] (REV/CHO).  
Objeví se obrazovka REVERB/CHORUS.



- 2. Tlačítka [F2]–[F4] zvolte parametr.
- 3. Kurzorovými tlačítky zvolte parametr.
- 4. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F2] (REV/CHO)		
REVERB		
Typ	AMBIENCE ROOM, HALL, PLATE	Typ reverbu
Time	0–127	Reverb length/delay time
CHORUS		
Rate	1–64	Rychlost modulace
Depth	1–64	Hloubka modulace
[F3] (REV SND) tlačítko		
PART REVERB SEND	0–127	Hodnota reverbu, aplikovaného na každý part
[F4] (CHO SND)		
PART CHORUS SEND	0–127	Hodnota chorusu, pro každý part


- Stiskem [F1] a/nebo [F5] za/vypnete reverb/chorus ON nebo OFF.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] tlačítko	Reverb on/off
[F5] tlačítko	Za/vypnutí Chorusu

- Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku PATTERN PART.

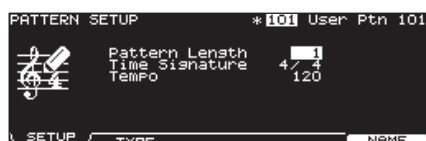
## Nastavení User patternu (FUNC)

Různá nastavení uživatelských patternů.

Pokud je zvolen pattern, není možné provést jinou změnu. Nedostupné ikony editace jsou uvedeny jako .

## Zadání počtu taktů, rytmu a tempa (SETUP)

- Na obrazovce PATTERN PART (str. 91), stiskněte tlačítko [F3] (FUNC).
- Stiskněte tlačítko [F1] (SETUP). Objeví se obrazovka PATTERN SETUP.



- Kurzorovými tlačítky zvolte parametr.
- Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Délka šablony	1-999	Počet taktů
Time Signature	Numerator: 1-15 Denominator: 2, 4, 8, 16	Beat * Time Signature můžete nastavit i pro prázdný pattern. Nelze nastavit 1/8 a 1/16-3/16.
Tempo	20-260	Tempo

## Zadání typu přehrávání (TYPE)

1. Na obrazovce PATTERN PART (str. 91), stiskněte tlačítko [F3] (FUNC).
2. Stiskněte tlačítko [F2] (TYPE). Objeví se obrazovka PATTERN TYPE.



3. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.
4. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Play Type *	Určuje způsob přehrávání patternu.	
	LOOP	Jakmile dohraje pattern až do konce, přehrávání se pak zopakuje od začátku patternu. Přehrávání pokračuje, dokud nestisknete [STOP].  Smyčka je užitečná pro cvičení i při živém hraní.
	ONE SHOT	Přehrávání se zastaví, jakmile dojde pattern do konce.  Je to vhodný způsob přiřazení patternů padům (Pad Pattern; str. 60). Kdykoliv pak uhoďte na pad, kterému je pattern přiřazen, automaticky se spustí od začátku patternu.
	TAP	Po nastavení na Pad Pattern (str. 60) budou zvuky přehrávány v sekvenci, kdykoliv uhoďte na pad. (Můžete využít i [PLAY] namísto padu).  Např. pokud určíte "TAP" pro pattern, který obsahuje melodickou linku a tento pattern přiřadíte padu, můžete pak přehrávat tóny melodie v pořadí, kdykoliv uhoďte na pad.  Můžete nastavit "Tap Reset Time" tak, že se pattern automaticky vrátí na začátek po uplynutí časového intervalu, aniž byste uhořli znovu na pad.  Můžete také přehrát basovou linku uhozením na kopák.  <b>MEMO</b> Při nahrávání patternů v reálném čase, využitých pro přehrávání TAP (str. 99), můžete nastavit kvantizaci (str. 99), než spustíte nahrávání.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Play Type	MVC	Speciální nastavení "TAP" pro VISUAL CONTROL (str. 146). Na další obraz přepnete, kdykoliv uhoďte na pad nebo stisknete [PLAY].
Tap Reset Time	OFF, 0.2–4.0 (s)	Tato funkce automaticky vrátí na začátek patternu, pokud nebyl přehrán pattern po určitou dobu, během Tap Play.  Pokud bylo dosaženo doby, zadané zde, hned po přehrávání patternu, vrátí se na začátek při každém příštím přehrávání. Je-li zde "OFF", tato funkce bude zablokována.
Quick Play	OFF, ON	Pokud je na začátku hraní prázdné místo, můžete určit, zda se začnou přehrávat až noty samotné (ON) nebo se respektuje začátek hry, včetně prázdného místa (OFF).  To se hodí, pokud je Play Type na "ONESHOT".

\* Je-li zvolen prázdný pattern, nelze nastavit Play Type na "TAP" ani "MVC". Zadejte Play Type až po nahrávání.

5. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku PATTERN.

### MEMO

Můžete nastavit dynamiku přehrávaného patternu tak, že se bude měnit podle síly poklepání na pad (Pad Pattern Velocity). Viz str. 60.

## Pojmenování patternu (NAME)

Jméno každého patternu může mít až 12 znaků.

1. Na obrazovce PATTERN PART (str. 91), stiskněte tlačítko [F3] (FUNC).
2. [F5] (NAME) tlačítko  
Objeví se obrazovka PATTERN NAME.



3. Upravte jméno.  
Podrobnosti o pojmenování viz "Pojmenování" na str. 29.
4. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku PATTERN.

## Nahrávání patternu

To co se hraje na pady nebo na externí MIDI klávesy, je možné nahrát (Realtime Recording).

Hra bude nahrána přesně tak, jak je provedena, včetně pohybů hi-hat pedálu a citlivosti na polohu úhozu.

\* Pamatujte na to, že i když máte k dispozici 100 user patternů, velikost dostupné paměti je dána tím, kolik dat jste nahráli do TD-30.

### MEMO

- Uložená data obsahují každou událost, včetně použití Hi-Hat pedálu a detekce polohy úhozu, což ovšem zabírá poměrně dost uživatelské paměti.
- Stav využití paměti je možné zkontrolovat. Více informací získáte v "Zobrazení zbývajících paměti a verze Programu (INFO)" (str. 125).

## (1) Zvolte pattern pro nahrávání

1. Vstupte na obrazovku PATTERN (str. 90).



2. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem zvolte pattern.

## (2) Zadejte rytmus, číslo taktu a tempo

Dle popisu v "Zadání čísla taktu, rytmu a tempa (SETUP)" (str. 97), specify the time signature, number of measures, and tempo of the pattern that you're going to record.

- Pokud jste nastavili "REC Mode" (str. 100) na "Replace", není nutné zadávat "Pattern Length". Nahrávání bude pokračovat až do stisku [STOP] a počet nahráných taktů se automaticky stává hodnotou "Pattern Length".
- Můžete nechat znít odpočítání (click), vložené před spuštění nahrávání, nastavením Count In Rec. Více informací najdete v "Nastavení clicku (CLICK)" (str. 82).

## (3) Určete metodu nahrávání

1. Na obrazovce PATTERN (str. 91), stiskněte tlačítko [F5] (REC).

Tlačítko [PLAY] se rozsvítí a objeví se obrazovka PATTERN REC STANDBY.

TD-30 vstoupí do režimu standby pro nahrávání a začne znít click.



### MEMO

- Pokud jste použili všechny patterny, tlačítko [F5] (NEW) nemá žádný vliv. Proto vymažte nadbytečné patterny (str. 104) ještě před nahráváním.
- Stiskem tlačítka [F5] (NEW/REC) se zvoleným presetem patternu, TD-30 vstoupí do režimu standby pro nahrávání, s prázdným patternem pod nejvyšším číslem.

2. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.

3. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Tempo	20-260	Tempo
Quantize	8th note–64th note, OFF	<p>Kvantizace je funkce, která koriguje nepřesnosti v rytmu během nahrávání. Nastavte hodnotu noty než začnete nahrávat a cokoliv zahrájete, bude automaticky kvantizováno.</p> <p>Hodnota by měla být na co nejkratší notu, která se objeví ve frázi. Je-li zde "OFF", pattern bude nahrán přesně tak, jak byl zahrán.</p> <p>* Použijete-li pro přehrávání již vytvořeného patternu Tap Playback, nejprve zkontrolujte, zda zde není "OFF", potom proveďte kvantizaci. Je-li zde "OFF", pak nebude Tap Playback (str. 78) spuštěn.</p>

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Rec Mode	LOOP ALL	Celý pattern bude opakován v režimu Loop a vy můžete souvisle nahrávat (ve stylu overdubbing).
	LOOP1-2	Nahrávání v jedno- nebo dvoutaktovém režimu Loop.
	REPLACE	Nahrávání bude pokračovat až do stisku tlačítka [STOP]. Veškerá dříve nahraná data všech partů budou vymazána.
Hit Pad Start	OFF, ON	V případě "ON" se nahrávání spustí ihned po úhodu na pad v režimu stand-by. Stiskem [F5] (HITPAD) funkci za/vypnete.  Tuto funkci lze použít jen, je-li "Local Control" (str. 142) nastaven na "ON(DRUM)."

## (4) Nahrávání

1. Stiskněte tlačítko [PLAY].  
Tlačítko [PLAY] přestane blikat, svítí trvale a vstoupíte na obrazovku PATTERN RECORDING.



2. Nyní nahráváte hru na pady nebo na MIDI klávesy.  
Spustí se nahrávání.
3. Stiskem tlačítka [STOP] zastavíte nahrávání.  
Tlačítko [PLAY] zhasne.

### MEMO

Nahraný pattern můžete pojmenovat (str. 98).

## Nahrávání z externího MIDI zařízení

Chcete-li nahrávat z externího MIDI keyboardu či jiného MIDI zařízení, proveďte následující nastavení před nahráváním.

### Zvolte MIDI kanál

Vysílací kanál u kláves odpovídá MIDI kanálu partu, který si přejete nahrávat.

Každý part má svůj vlastní MIDI kanál. Nastavení presetů kanálů při výrobě je následující:

Part	MIDI kanál
Drum Kit part	CH 10
Percussion part	CH 11
Melody part	CH 1
Bass part	CH 2
Backing 1 part	CH 3
Backing 2 part	CH 4

### MEMO

- \* MIDI kanál můžete rovněž změnit přímo stiskem [SETUP]. Více informací najdete v "Nastavení MIDI kanálu (MIDI CH)" (str. 141).
- Je-li "Local Control" na "ON (PERC)", můžete využít pady k nahrávání perkusního partu. Více informací najdete v "Nastavení MIDI kanálu pro celý TD-30 (GLOBAL)" (str. 142).

## Nastavení partu

Proveďte procedury, popsané v "Nastavení každého partu (PART)" (str. 91) pro příslušné party.



## Kontrola zvuků a frází při nahrávání (Rehearsal)

Funkce Rehearsal dočasně nahradí nahrávání při nahrávacím procesu, což umožňuje kontrolní poslech a pak rychlé obnovení nahrávání.

1. Spustíte nahrávání (str. 99).

Objeví se ikona .

2. Při nahrávání podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [PLAY].

Tlačítko [PLAY] bliká a objeví se ikona poslechu



Nyní data z padů nebo kláves nelze nahrávat.



3. Stiskem tlačítka [PLAY] nahrávání obnovíte. Rozsvítí se tlačítko [PLAY].

## Editace patternu (EDIT)

Pokud chcete upravit pattern např. zkopírováním nebo sloučením patternů, vstupte na obrazovku PATTERN EDIT, uvedenou níže.

1. Na obrazovce PATTERN (str. 90), stiskněte tlačítko [F4] (EDIT).

Vstoupíte na obrazovku PATTERN EDIT.

Obrazovka PATTERN EDIT (Preset Pattern)



Obrazovka PATTERN EDIT (User Pattern)

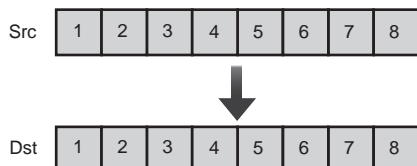


Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (COPY) tlačítko	Zkopírujete pattern do user patternu. Můžete také zkopírovat konkrétní party nebo takty (str. 102).
[F2] (APPEND) tlačítko	Sloučí dva patterny do jednoho (str. 103).
[F3] (ERASE) tlačítko	Vymaže data pro hru z patternu. Můžete rovněž vymazat data pro hru ze zadaných taktů (str. 103).
[F4] (DELETE) tlačítko	Vymazání patternu. Můžete vymazat určité takty z patternu (str. 104).
[F5] (USB MEM) tlačítko	Uloží pattern na USB flash disk (str. 105).

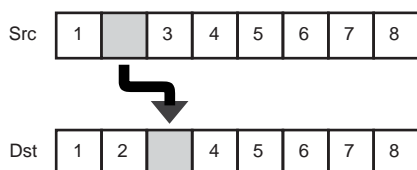
2. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku PATTERN.

## Kopírování patternu (COPY)

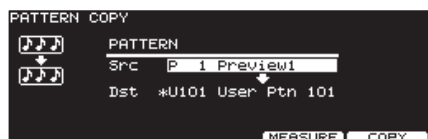
Zkopírujte pattern jak je, do User patternu.



Zvolené takty partu nebo patternu můžete zkopírovat. Na rozdíl od kopírování celého patternu, nastavení např. nástroje a hlasitosti partu, atd. nebudou zkopírována.



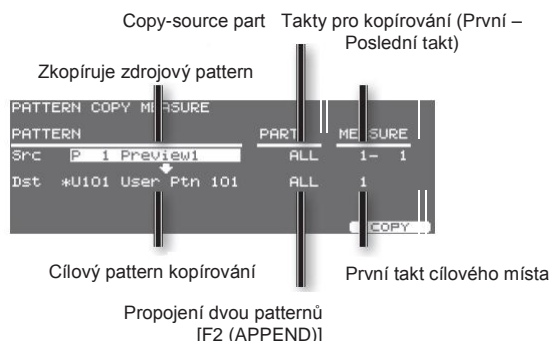
1. Na obrazovce PATTERN EDIT (str. 101), stiskněte tlačítko [F1] (COPY). Objeví se obrazovka PATTERN COPY.



2. Chcete-li kopírovat zvolené takty nebo part, stiskněte [F4] (MEASURE). Objeví se obrazovka PATTERN COPY MEASURE.

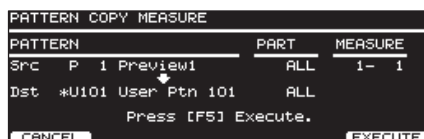


3. Kurzorovými a [-] [+] tlačítky nebo kolečkem zvolte pattern, part či takty, které chcete kopírovat.



4. Stiskněte tlačítko [F3] (COPY).

Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

5. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).

Pattern se zkopíruje.

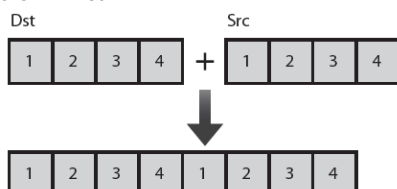
### MEMO

- Pokud se počet taktů u zdrojového a cílového patternu liší, pak se zvýší nebo sníží počet taktů u cílového patternu příslušným způsobem.
- Jestliže jste zvolili "ALL" pro "Src part", pak u "Dst Part" můžete nastavit pouze "ALL". Jestliže jste však zvolili cokoliv jiného než "ALL" pro "Src part", pak u "Dst Part" nelze nastavit "ALL".
- Pokud kopírujete mezi party bicích a perkusních sad nebo bicí sadou a doprovodnými party, kopírování proběhne podle předem určených vztahů mezi čísly not a trigger vstupy. Budou zkopírována pouze čísla not, přiřazených trigger vstupům. Více o číslech not a vstupních triggerech viz Čísla not (Factory Settings) (str. 150).

## Napojení dvou patternů (APPEND)

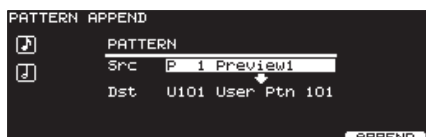
Spojí dva patterny do jednoho.

Pattern, určený jako "Dst" bude první a pattern určený jako "Src" bude k němu přidán. Nový pattern bude vytvořen v "Dst".

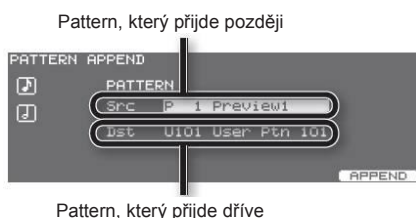


1. Na obrazovce PATTERN EDIT (str. 101), stiskněte tlačítko [F2] (APPEND).

Objeví se obrazovka PATTERN APPEND.

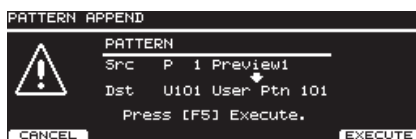


2. Kurzorem, tlačítky [-] [+] nebo kolečkem zvolte pattern, který chcete napojit.



3. Stiskněte tlačítko [F5] (APPEND).

Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

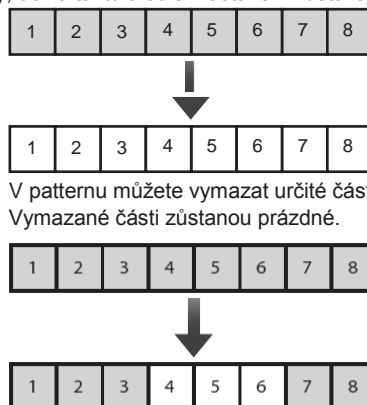
4. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).

Patterny jsou propojeny.

3.

## Vymazání patternu (ERASE)

Vymaže příslušný pattern. Data hry jsou vymazána, ovšem doby, délka taktu a další nastavení zůstávají nedotčena.

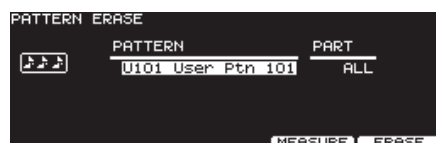


### MEMO

Přestože data jsou vymazána, délka patternu se nezmění.

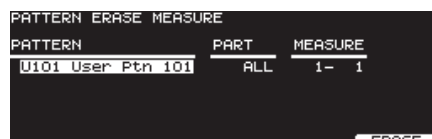
1. Na obrazovce "PATTERN EDIT" (str. 101), stiskněte tlačítko [F3] (ERASE).

Objeví se obrazovka PATTERN ERASE.

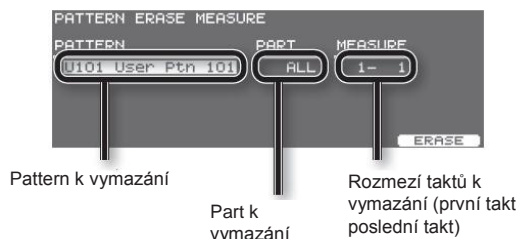


2. Chcete-li vymazat zvolené takty nebo part, stiskněte [F4] (MEASURE).

Objeví se obrazovka PATTERN ERASE MEASURE.

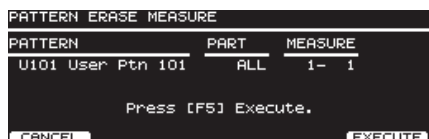


Kurzorem, tlačítky [-] [+] nebo kolečkem zvolte pattern, který chcete vymazat.



## Patternový Sekvencer

4. Stiskněte tlačítko [F5] (ERASE).  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

5. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Pattern bude vymazán.

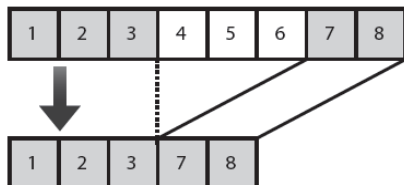
## Odstranění patternu (DELETE)

Vymažete pattern, doby, délku taktu, part a veškerá nastavení, vytvořená pro prázdný pattern.



3.

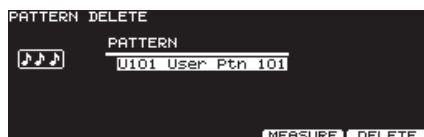
Můžete vymazat nepotřebné takty z patternu, potom spojit části před a za nimi.



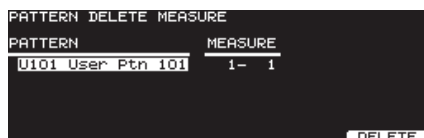
### MEMO

- Data hry, následující za smazanou oblastí se posunou vpřed (a data hry celého partu se tím zkrátí).
- Určíte-li všechny party v cílové oblasti, vymazáním zkrátíte celý pattern.
- Vymažete-li všechny takty u všech partů, pak pattern samotný se rovněž vymaže, takže pattern nebude obsahovat žádná data pro hru (prázdný pattern). Nastavení, včetně dob a délky taktu jsou uložena mezi počátečními hodnotami.

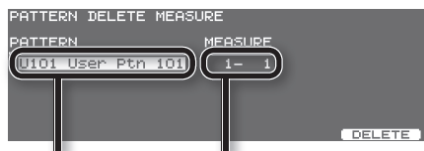
1. Na obrazovce "PATTERN EDIT" (str. 101), stiskněte tlačítko [F4] (DELETE).  
Vstoupíte na obrazovku PATTERN DELETE.



2. Chcete-li vymazat zvolené takty, stiskněte [F4] (MEASURE).  
Objeví se obrazovka PATTERN DELETE MEASURE.



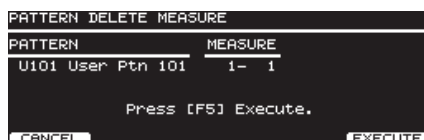
Kurzorem, tlačítky [-] [+] nebo kolečkem zvolte pattern, který chcete vymazat.



Pattern k vymazání

Rozsah taktů k vymazání  
(první takt - poslední takt)

4. Stiskněte tlačítko [F5] (DELETE).  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

5. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Pattern bude vymazán.

## Uložení patternu (USB MEM)

Můžete využít volitelný USB disk a uložit na něj data patternu.

User patterny lze uložit nebo načíst jednotlivě. To se hodí, když chcete pracovat jen s těmi patterny, které potřebujete.

PATTERN USB obrazovka



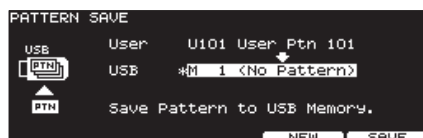
### MEMO

- Provedete-li zálohu TD-30 na USB flash disk (str. 109), uloží se 100 user patternů současně. User patterny nelze uložit nebo načíst jednotlivě.
- Stav využití místa na USB flash disku můžete zkontrolovat (str. 113).

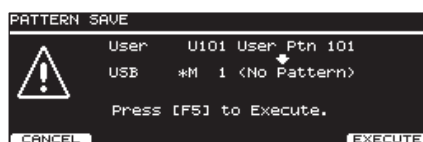
## Ukládání patternů na USB flash disk (SAVE)

Povíme si, jak uložit patterny na USB flash disk (až 999 patternů).

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Na obrazovce PATTERN EDIT (str. 101), stiskněte tlačítko [F5] (USB MEM). Objeví se obrazovka PATTERN USB.
3. Stiskněte tlačítko [F1] (SAVE). Objeví se obrazovka PATTERN SAVE.



4. Kurzorovým tlačítkem nahoru a [-] [+] nebo kolečkem zvolte číslo patternu, který chcete uložit.
5. Kurzorovým tlačítkem dolů, [-] [+] nebo kolečkem zvolte číslo patternu, který chcete uložit.  
Stisknete-li tlačítko [F4] (NEW), bude zvoleno nejnižší číslo, které neobsahuje pattern.
6. Stiskněte tlačítko [F5] (SAVE). Zobrazí se dotaz na potvrzení.



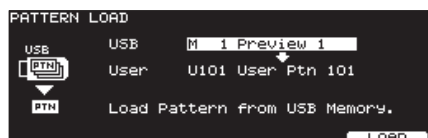
Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F4] (CANCEL).

7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE). Pattern bude uložen.

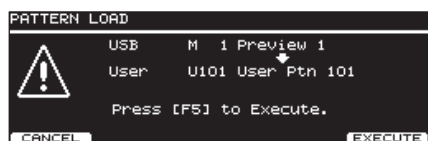
### Načtení patternu z USB Flash disku (LOAD)

Patterny, uložené na paměťové kartě můžete natáhnout do TD-30.

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Na obrazovce PATTERN EDIT (str. 101), stiskněte tlačítko [F5] (USB MEM).  
Objeví se obrazovka PATTERN USB.
3. Stiskněte tlačítko [F2] (LOAD).  
Objeví se obrazovka PATTERN LOAD.



4. Kurzorovým tlačítkem nahoru, [-] [+] nebo kolečkem zvolte číslo patternu, který chcete uložit.
5. Kurzorovým tlačítkem dolů, [-] [+] nebo kolečkem zvolte číslo patternu, který chcete uložit.
6. Stiskněte tlačítko [F5] (LOAD).  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



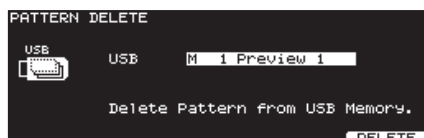
Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Pattern se natáhne.

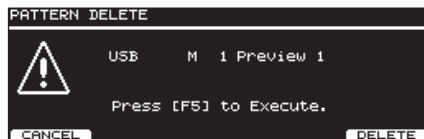
### Vymazání patternu z USB Flash disku (DELETE)

Nepotřebný pattern můžete z USB flash disku vymazat.

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Na obrazovce PATTERN EDIT (str. 101), stiskněte tlačítko [F5] (USB MEM).  
Objeví se obrazovka PATTERN USB.
3. Stiskněte tlačítko [F3] (DELETE).  
Objeví se obrazovka PATTERN DELETE.



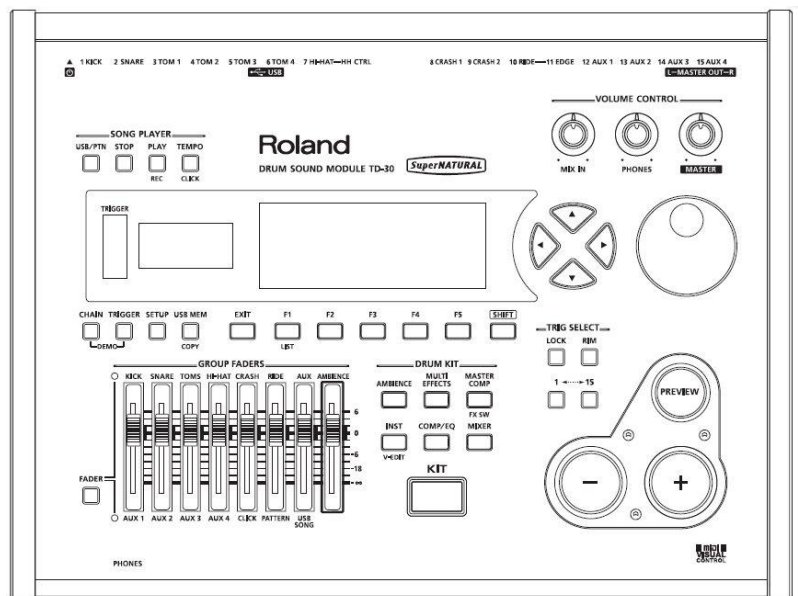
4. Tlačítka [+] [-] nebo kolečkem vyberte audio pattern, který chcete vymazat.
5. Stiskněte tlačítko [F5] (DELETE).  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

6. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Pattern bude vymazán.

# Nastavení



# Zálohování nastavení

Nastavení a sady z user paměti TD-30 lze uložit (zálohovat) na USB flash disk, nebo je naopak načíst do TD-30.

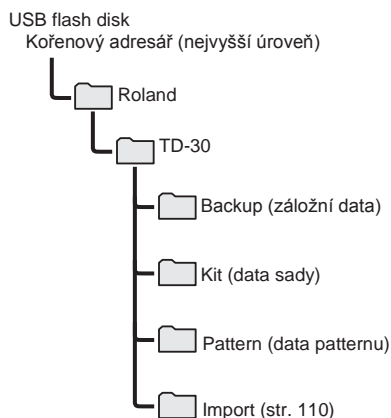
- \* Pečlivě zasuňte USB disk zcela dovnitř – až si pevně sedne.
- \* Používejte USB Flash disky, dodávané Rolandem. Nelze zaručit správnou funkčnost USB flash disků jiných výrobců

## MEMO

- Do user paměti uložíte (zálohuje) až 99 sad nastavení.
- Odděleně od záloh můžete nezávisle uložit až 999 sad a 999 patternů (str. 105, str. 112).
- Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku do TD-30, nebo zkopírování zadaného nastavení, např. bicích sad nebo nástrojů do user paměti.
- Bicí sady, zálohované na USB disku můžete využít ke hraní i bez načtení do TD-30 (Výběr sady: str. 123).

## Data, uložená na USB flash disk

Složky a soubory, vytvořené na USB disku mají následující strukturu.



## Jména záložního souboru

Pokud zkopírujete data TD-30 z USB flash disku do počítače, jména uvedená v TD30 se liší od jmen souborů, jak je vidíte v počítači. Buďte opatrní při manipulaci s daty TD-30 v počítači, nebo při výměně dat s jiným uživatelem.

- \* Neprovádějte v počítači přejmenování záložního souboru. Pokud soubor přejmenujete, TD-30 jej nebude schopen načíst.

## Záložní data

První záložní soubor bude mít jméno "TD30\_Backup001.TD0."

"TD30" na začátku značí, že byl soubor uložen v TD-30. "Backup001" značí, že jde o zálohu č. 1. U zálohy č. 99 zde bude "Backup099".

## Data sady

První záložní soubor bude mít jméno "TD30\_Kit001.TD0."

"TD30" na začátku značí, že byl soubor uložen v TD-30. "Kit001" značí, že jde o zálohu č. 1. U zálohy č. 99 zde bude "Kit099".

## Data patternu

První záložní soubor bude mít jméno "TD30\_Pattern001.TD0."

"TD30" na začátku značí, že byl soubor uložen v TD-30. "Pattern001" značí, že jde o zálohu č. 1. U zálohy č. 99 zde bude "Pattern099".



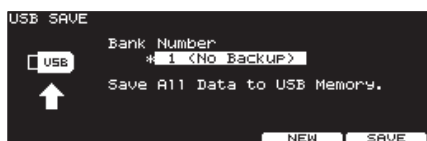
## Zálohování všech dat na USB Flash disk (SAVE)

Povíme si, jak zálohovat celý obsah user paměti (st. 16) na USB flash disk (až 99 sad).

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka USB MEMORY A.



3. Stiskněte tlačítko [F1] (SAVE).  
Objeví se obrazovka USB SAVE.

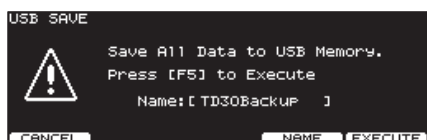


4. Pomocí [+/-] nebo kolečkem vyberte číslo zálohy, do které chcete uložit nastavení.  
Číslo zálohy, ve které nejsou žádná data, je označeno "\*" před jménem zálohy.

### MEMO

Stisknete-li tlačítko [F4] (NEW), bude zvoleno nejnižší číslo, které neobsahuje data.

5. Stiskněte tlačítko [F5] (SAVE).  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

### MEMO

Chcete-li změnit jméno záložních dat, stiskněte [F4 (NAME)].

6. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Vaše data budou uložena na USB flash disk.

## Pojmenování záložních dat (NAME)

Chcete-li pojmenovat záložní data, stiskem tlačítka [F4] (NAME) se objeví potvrzovací zpráva kroku 5.

Objeví se obrazovka USB SAVE NAME.



Podrobnosti o pojmenování viz "Pojmenování" na str. 29.

Jméno, zadané zde se objeví pouze u TD-30.

### Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (LOAD)

Povíme si, jak načítat data z USB flash paměti do TD-30.

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka USB MEMORY A.
3. Stiskněte tlačítko [F2] (LOAD).  
Objeví se obrazovka USB LOAD.



4. Tlačítka [+] [-] nebo kolečkem vyberte záložní data, který chcete načíst.
5. Stiskněte tlačítko [F5] (LOAD).  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

6. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Data se zkopírují z USB flash disku.

#### MEMO

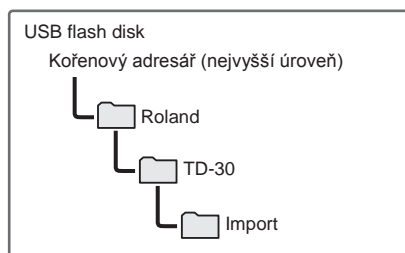
- Bicí sadu a nastavení padu lze také zkopírovat ze záložního souboru, uloženého na USB flash disku, jednotlivě (str. 49, 63).
- Můžete si poslechnout bicí sadu, uloženou na USB disku, dříve než načtete kompletní data. Blíže viz "Hraní na sadu z USB disku, bez nutnosti jejího načtení (Kit Selection) (KITSEL)" (str.123).

### Import dat sady ze zálohy TD-20/TD-20X (IMPORT)

Data sady lze importovat ze záložního souboru TD-20, TD-20X nebo TDW-20.

Bicí sady, zálohované z TD-20, se načítají mezi bicí sady pod čísla 1-50. Bicí sady, zálohované z TD-20X nebo TDW-20, se načítají mezi bicí sady pod čísla 1-100.

1. Najděte datovou zálohu, kterou chcete importovat a zkopírujte ji na USB flash disk.  
V počítači zkopírujte záložní data TD-20, TD-20X nebo TDW20 na USB flash disk.  
Zálohu zkopírujte do složky Import na USB flash disku.



#### MEMO

- Soubory uložené v záloze na TD-20 jsou pojmenované "TD20BK\*\*.TD0" a soubory ze zálohy TD-20X jsou pojmenované "TDW2BK\*\*.TD0".
- Nastavení patternu Padu a multi-efektu se nekopírují. Tato nastavení proveďte dle potřeby.

2. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
3. Stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka USB MEMORY A.
4. Stiskněte tlačítko [F3] (IMPORT).  
Objeví se obrazovka USB IMPORT.



5. Stiskem tlačítka [F1] (TD-20) nebo [F2] (TD-20X) zadejte typ záložních dat.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (TD-20) tlačítko	Záložní data TD-20 jsou importována.
[F2] (TD-20X) tlačítko	Záložní data TD-20X nebo TDW-20 jsou importována.

(Příklad: Pokud je zvoleno [F1] (TD-20X))



7. Tlačítka [+] [-] nebo kolečkem vyberte záložní data, který chcete importovat.
8. Stiskněte tlačítko [F5] (IMPORT). Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

9. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE). Data sady se importují na USB flash disk.

## Vymazání zálohovaných dat z USB Flash disku (DELETE)

Nepotřebná záložní data můžete z USB flash disku vymazat.

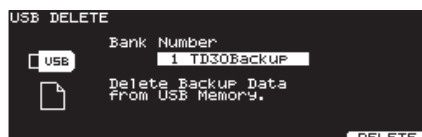
1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Stiskněte tlačítko [USB MEM]. Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka USB MEMORY A.
3. Stiskněte [F4] (DELETE). Objeví se obrazovka USB DELETE.



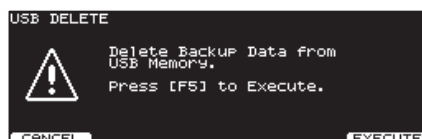
4. Stiskem tlačítka [F1] (BACKUP) nebo [F2] (1 KIT) zadejte typ záložních dat.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (BACKUP) tlačítko	Záložní data budou vymazána.
[F2] (1 KIT) tlačítko	Data sady budou vymazána.

(Příklad: Pokud je zvoleno [F1] (BACKUP))



6. Tlačítka [+] [-] nebo kolečkem vyberte záložní data, který chcete vymazat.
7. Stiskněte tlačítko [F5] (DELETE). Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

8. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE). Data jsou z USB flash disku vymazána.

### Zálohování bicí sady na USB Flash disk (KITSAVE)

Povíme si, jak uložit data bicí sady na USB flash disk (až 999 sad).

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka USB MEMORY A.
3. Stiskněte tlačítko [F5] (A/B).  
Objeví se obrazovka USB MEMORY B.



4. Stiskněte tlačítko [F1] (KITSAVE).  
Objeví se obrazovka USB SAVE (1 KIT).

Bicí sada pro zálohování



Číslo zálohy

5. Kurzorem a tlačítky [-] [+] nebo kolečkem vyberte bicí sadu, kterou chcete zálohovat a číslo zálohy.  
Stisknete-li tlačítko [F4] (NEW), bude zvoleno nejnižší číslo paměti, která neobsahuje data.
6. Stiskněte tlačítko [F5] (SAVE).  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Data budou uložena do USB paměti.

### Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (KITLOAD)

Povíme si, jak můžete natáhnout data, uložená na USB disku do TD-30.

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka USB MEMORY A.
3. Stiskněte tlačítko [F5] (A/B).  
Objeví se obrazovka USB MEMORY B.
4. Stiskněte tlačítko [F2] (KITLOAD).  
Objeví se obrazovka USB LOAD (1 KIT).

Data sady pro načtení



Načtení cílové bicí sady

5. Kurzorem a tlačítky [-] [+] nebo kolečkem zvolte data sady, kterou chcete načíst a bicí sadu, do které se budou načítat.
6. Stiskněte tlačítko [F5] (LOAD).  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Data sady se načítají z USB flash disku.

## Kontrola stavu USB Flash disku (INFO)

Povíme si, jak zobrazit informace o položkách na USB flash disku, např. jejich počet.

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka USB MEMORY A.
3. Stiskněte tlačítko [F5] (A/B).  
Objeví se obrazovka USB MEMORY B.
4. Stiskněte tlačítko [F3] (INFO).  
Objeví se obrazovka USB MEMORY INFORMATION.

Parametr	Used	Total
Backup All	1	99
Backup 1 Kit	1	999
Pattern	0	999
Audio File	10	100

Parametr	Vysvětlení
Backup All	Počet uložených záloh
Backup 1 Kit	Počet uložených bicích sad
Pattern	Počet uložených patternů
Audio File	Počet uložených audio souborů

5. Stiskem tlačítka [KIT] budete vráceni na obrazovku DRUM KIT.  
Tlačítko [USB MEM] zhasne.

### MEMO

Bliže o ukládání patternů, viz Ukládání patternů na USB flash disk [F5] (SAVE) (str. 105).

## Formátování USB Flash disku (FORMAT)

Povíme si, jak inicializovat (zformátovat) USB flash disk.

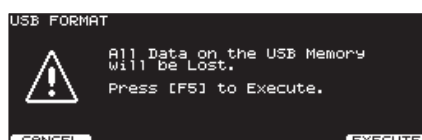
### POZN

Jakmile spustíte operaci, data na USB flash disku budou ztracena. Jestliže USB flash disk obsahuje důležitá data, zálohujte je do počítače ještě před inicializací.

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY konektoru TD-30 (str. 85).
2. Stiskněte tlačítko [USB MEM].  
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka USB MEMORY A.
3. Stiskněte tlačítko [F5] (A/B).  
Objeví se obrazovka USB MEMORY B.
4. Stiskněte tlačítko [F4] (FORMAT).  
Objeví se obrazovka USB FORMAT.



5. Stiskněte tlačítko [F5 (FORMAT)].  
Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

6. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
Spustí se operace formátování.

# Celkové nastavení TD-30 (SETUP)

“Setup” označuje nastavení celého TD-30, jako je nastavení výstupu a přiřazení footswitchu.

Chcete-li provést celkové nastavení, vstupte na obrazovku SETUP následujícím způsobem.

## 1. Stiskněte tlačítko [SETUP].

Tlačítko [SETUP] svítí a objeví se obrazovka SETUP A.



## 2. Stiskem [F5] (A►B►C) vstoupíte na obrazovku s položkou, kterou chcete nastavit.

Obrazovka SETUP A



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (OUTPUT) tlačítko	Určuje cíl výstupu pro zvuky.
[F2] (CONTROL) tlačítko	Přiřazuje funkce nožnímu spínači nebo padům (str. 117).
[F3] (OPTION) tlačítko	Nastavení tlačítka Preview, Master comp/EQ, MIX IN jacku a displeje (str. 120).
[F4] (F RESET) tlačítko	Vrátí TD-30 do stavu po výrobě (str. 122).

Obrazovka SETUP B



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (KIT SEL) tlačítko	Můžete hrát na sadu z USB flash disku i bez jejího načtení (str. 123).
[F2] (GAIN) tlačítko	Nastavte hlasitost digitálního výstupu (str. 124).
[F3] (MIDI) tlačítko	Umožňuje provést nastavení MIDI (str. 141).

Obrazovka SETUP B



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (AUTO OFF) tlačítko	Nastavení funkce Auto Off (str. 124).
[F2] (V. CTRL) tlačítko	Nastavení funkce VISUAL CONTROL (str. 146).
[F4] (INFO) tlačítko	Zobrazí informace o TD-30 (str. 125).

## Přiřazení výstupu (OUTPUT)

Můžete si vybrat, jak budou fungovat výstupy jacků MASTER OUT a DIRECT OUT.

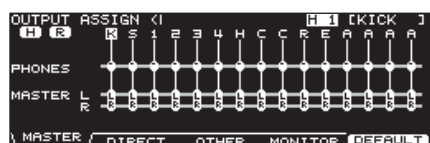
Všechny zvuky půjdou vždy z jacku PHONES.

1. Na obrazovce SETUP A (str. 114) stiskněte tlačítko [F1] (OUTPUT).

Objeví se obrazovka OUTPUT ASSIGN.

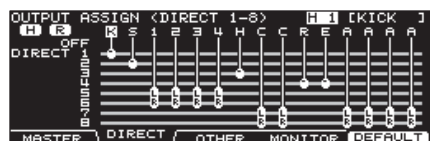
[F1] (MASTER) tlačítko

Přiřazení výstupu každého padu na jacky MASTER OUT.



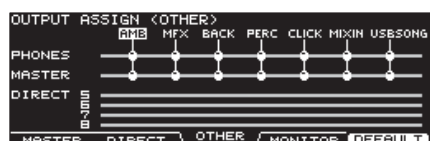
[F2] (DIRECT) tlačítko

Přiřazení výstupu každého padu na jacky DIRECT OUT 1-8.



[F3] (OTHER) tlačítko

Přiřazení výstupu z Ambience a MFX, atd. do jacků MASTER OUT a DIRECT OUT 5-8.

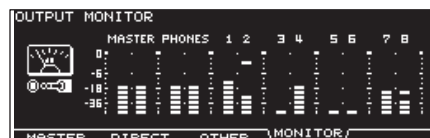


[F4] (MONITOR) tlačítko

Umožňuje ovládat hlasitost výstupu každého jacku.

### MEMO

Na obrazovku OUTPUT MONITOR lze také vstoupit tlačítky [KIT], [F2] FUNC, a [F5] (MONITOR) (str. 48).



[F5] (DEFAULT) tlačítko

Stiskem tlačítka vrátíte veškeré zobrazené výstupy do standardních hodnot (str. 116).



2. Funkčními tlačítky zvolte přiřazení, které chcete provést.

3. Kurzorovými tlačítky zvolíte přiřazení výstupu, které chcete změnit.

Na obrazovkách, na které vstoupíte tlačítky [F1] (MASTER) a [F2] (DIRECT), můžete zvolit výstup úhozem na pad nebo tlačítky TRIG SELECT. Obrazovky [F1] (MASTER), [F2] (DIRECT)

Trigger vstup	Displej	Trigger vstup	Displej	Trigger vstup	Displej
KOPÁK	K	HI-HAT	H	AUX 1	A
VIRBL	S	CRASH 1	C	AUX 2	A
TOM1	1	CRASH 2	C	AUX 3	A
TOM2	2	RIDE	R	AUX 4	A
TOM3	3	OKRAJ	E		
TOM4	4				

[F3] (OTHER) tlačítko

Tlačítko	Vysvětlení
AMB	Ambience (str. 69)
MFX	Multiefekty (str. 71)
BACK	Party doprovodných patternů (str. 93)
PERC	Perkusní part patternu (str. 93)
CLICK	Click metronomu (str. 82)
MIXIN	Zvuk vstupující do jacku MIX IN
USBSONG	Audio soubor (str. 86)

4. Tlačítky [-] [+], kolečkem, či kurzorovými tlačítky zvolte požadovaný cíl pro výstup.
5. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP.

## Celkové nastavení TD-30 (SETUP)

### Příklady nastavení cíle výstupu

Několik příkladů nastavení cíle pro výstup.

#### MEMO

Jacky MASTER OUT a DIRECT OUT 1–8 jsou nesymetrické.

### Standardní nastavení

Jak vidíte na obrázku níže, do jacků PHONES a MASTER OUT půjdou na výstupu všechny zvuky. Jednotlivé zvuky jsou přiřazeny jackům DIRECT OUTS 1-8, takže je můžete nezávisle ovládat v PA systému.

Jack	Výstup	Příklad cíle
PHONES	All	Monitorovací sluchátka
MASTER OUT	All	Monitor bicích
DIRECT OUT 1	KOPÁK	PA (Externí Mix)
DIRECT OUT 2	VIRBL	
DIRECT OUT 3	HI-HAT	
DIRECT OUT 4	RIDE, EDGE	
DIRECT OUT 5/6	TOM 1–4 (Stereo)	
DIRECT OUT 7/8	CRASH 1, 2 AUX 1–4 (Stereo)	

### Vysílání Ambience a/nebo MFX nezávisle

Tato tabulka uvádí, jak můžete využít jacky MASTER OUT pro výstup Ambience a/nebo MFX (multi efektů). To umožňuje PA zvukaři vyvážit efekty pro jednotlivé zvuky.

Jack	Výstup	Příklad cíle
PHONES	All	Monitorovací sluchátka, bicí monitor
MASTER OUT	Pouze Ambience	PA (Externí Mix)
DIRECT OUT 1	KOPÁK	
DIRECT OUT 2	VIRBL	
DIRECT OUT 3	HI-HAT	
DIRECT OUT 4	RIDE, EDGE	
DIRECT OUT 5/6	TOM 1–4 (Stereo)	
DIRECT OUT 7/8	CRASH 1, 2 AUX 1–4 (Stereo)	

### Vyslání stejné audio signálu do monitorů i PA

S tímto nastavením půjde na výstup stejný zvuk z jacků PHONES, MASTER OUT a DIRECT OUT 7/8. Zvuk pro monitorování hráčem, bude stejný jako ten, který jde do PA systému.

Jack	Výstup	Příklad cíle
PHONES	All	Monitorovací sluchátka
MASTER OUT	All	Monitor bicích
DIRECT OUT 1	–	–
DIRECT OUT 2	–	–
DIRECT OUT 3	–	–
DIRECT OUT 4	–	–
DIRECT OUT 5/6	–	–
DIRECT OUT 7/8	All	PA (Externí Mix)



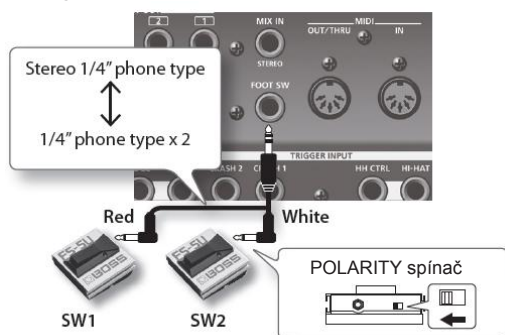
## Přiřazení funkce nožnímu spínači nebo padu (CONTROL)

Povíme si, jak přiřadit funkci nožnímu spínači nebo padu.

## Přiřazení funkce nožnímu spínači (FOOT SW)

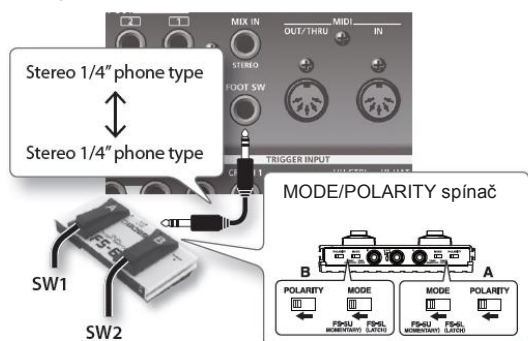
Můžete zapojit footswitch (nutno dokoupit: FS-5U, FS-6) a přiřadit mu funkci, jako je přepínání bicích sad nebo přehrávání patternů.

### Zapojení FS-5U



- \* Pokud použijete mono kabel k zapojení FS-5U, můžete použít jen SW 2.
- \* FS-5L nelze použít.

### Zapojení FS-6



1. Na obrazovce SETUP A (str. 114) stiskněte tlačítko [F2] (CONTROL).

2. Stiskněte tlačítko [F1] (FOOT SW).  
Objeví se obrazovka FOOT SWITCH.



3. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem zvolte funkci pro nožní spínače.  
Je-li nastavení "USER", šipkami posuňte kurzor na "SW1" nebo "SW2".

Funkce		Displej	Vysvětlení
KIT SELECT	SW1	KIT# DEC	Vyvolá předchozí sadu.
	SW2	KIT# INC	Vyvolá následující sadu.
CHAIN SELECT	SW1	CHAIN# DEC	Vyvolá předchozí řetězec bicích sad.
	SW2	CHAIN# INC	Vyvolá následující řetězec bicích sad.
USB SONG SELECT	SW1	USB SONG# DEC	Vyvolá předchozí audio soubor.
	SW2	USB SONG# INC	Vyvolá následující audio soubor.
USB SONG PLAY	SW1	USB SONG# INC	Vyvolá následující audio soubor.
	SW2	USB SONG	Zastaví/přehraje zvukový soubor.
PATTERN SELECT	SW1	PATTERN# DEC	Vyvolá předchozí pattern.
	SW2	PATTERN# INC	Vyvolá následující pattern.
PATTERN PLAY	SW1	PATTERN# INC	Vyvolá následující pattern.
	SW2	PATTERN/	Přehraje/zastaví pattern.
FIXED HH/ STRAINER *	SW1	FIXED HH	Určuje, zda nastavení "Fixed Hi- Hat" (str. 58) bude platit i pro "FIXED 2".
	SW2	STRAINER	Určuje, zda bude nastavení Strainer Adj. (str. 57) vypnuto.
AMB/MFX SW	SW1	AMBIENCE SW	Za/vypíná přepínač efektu Ambience (str. 71).
	SW2	MFX SW	Za/vypíná přepínač multiektu (str. 72).

## Celkové nastavení TD-30 (SETUP)

Funkce	Displej	Vysvětlení
USER	SW1/ SW2	Volí funkci, přiřazenou SW1 a SW2. Pro USER můžete zvolit následující funkce, kromě těch, jež jsou uvedeny u jednotlivých funkčních tlačítek.
		USB SONG PLAY Přehraje zvukový soubor
		USB SONG STOP Zastaví zvukový soubor
		USB SONG TOP Vrátil na začátek zvukového souboru.
		USB SONG AB RPT Opakovaně přehraje část audio souboru (str. 87).
		PATTERN PLAY Přehraje pattern
		PATTERN STOP Zastaví pattern.
		PATTERN TOP Vrátil na začátek patternu.
		XSTICK SW Za/vypíná použití cross stick (str. 49).

\* Je-li tato funkce zvolena, na obrazovce "DRUM KIT" se objeví ikona FIX HH STRNR.

### MEMO

Používáte-li k přepínání sad v řetězci bicích sad nožní spínače (str. 51), FUNCTION byste měli nastavit na "KIT SELECT" a musíte stisknout [CHAIN], indikátor se rozsvítí. (Nastavení řetězce bicích sad musíte provést předem).

4. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP.

## Přiřazení funkce padu (PAD SW)





Pad, zapojený do jacku TRIGGER INPUT 14/AUX 3 nebo 15/AUX 4, lze využít k přepínání patternů bicích sad.

1. Na obrazovce SETUP A (str. 114) stiskněte tlačítko [F2] (CONTROL).
2. Stiskněte tlačítko [F2] (PAD SW).  
Objeví se obrazovka PAD SWITCH.
3. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem zvolte funkci.  
Je-li nastavení "USER", šipkami posuňte kurzor na "AUX3" a "AUX4", a vyberte funkce pro blány a ráfky.



Funkce	AUX		Vysvětlení
OFF	3	OFF	-
	4	OFF	-
KIT SELECT1	3	OFF	-
	4	Blána KIT# INC Ráfek KIT# DEC	Vyvolá následující Vyvolá předchozí sadu.
KIT SELECT2	3	KIT# DEC	Vyvolá předchozí sadu.
	4	KIT# INC	Vyvolá následující
CHAIN SELECT1	3	OFF	-
	4	Blána CHAIN# INC Ráfek CHAIN# DEC	Vyvolá následující řetězec bicích sad. Vyvolá předchozí řetězec bicích sad.
CHAIN SELECT2	3	CHAIN# DEC	Vyvolá předchozí řetězec bicích sad.
	4	CHAIN# INC	Vyvolá následující řetězec bicích sad.
USB SONG SELECT1	3	OFF	-
	4	Blána USB SONG# INC Ráfek USB SONG# DEC	Vyvolá následující audio soubor. Vyvolá předchozí audio soubor.
USB SONG SELECT2	3	USB SONG# DEC	Vyvolá předchozí audio soubor.
	4	USB SONG# INC	Vyvolá následující audio soubor.

## Celkové nastavení TD-30 (SETUP)

Funkce	AUX		Vysvětlení
USB SONG PLAY1	3	OFF	–
	4	Blána	USB SONG  /  Zastaví/přehraje zvukový soubor.
		Ráfek	USB SONG# Vyvolá následující audio soubor.
USB SONG PLAY2	3	USB SONG STOP	Zastaví zvukový
	4	USB SONG PLAY	Přehraje zvukový
PATTERN SELECT1	3	OFF	–
	4	Blána	PATTER N# INC Vyvolá následující
		Ráfek	PATTER N# DEC Vyvolá předchozí pattern.
PATTERN SELECT2	3	PATTERN# DEC	Vyvolá předchozí pattern.
	4	PATTERN# INC	Vyvolá následující
PATTERN PLAY1	3	OFF	–
	4	Blána	PATTERN  /  Přehraje/zastaví pattern.
		Ráfek	PATTERN # INC Vyvolá následující
PATTERN PLAY2	3	PATTERN STOP	Zastaví pattern.
	4	PATTERN PLAY	Přehraje pattern
FIXED HH/ STRAINER 1*	3	OFF	–
	4	Blána	FIXED HH Určuje, zda nastavení "Fixed Hi- Hat" (str. 58) bude platit i pro "FIXED 2".
		Ráfek	STRAINER Určuje, zda bude nastavení Strainer Adj. (str. 57) vypnuto.
FIXED HH/ STRAINER 2*	3	Blána	FIXED HH Určuje, zda nastavení "Fixed Hi- Hat" (str. 58) bude platit i pro "FIXED 2".
		Ráfek	
	4	Blána	STRAINER Určuje, zda bude nastavení Strainer Adj. (str. 57) vypnuto.
		Ráfek	
KIT AMB/ MFX SW1	3	OFF	–
	4	Blána	AMBIENCE SW Za/vypíná přepínač efektu ambience (str. 71).
		Ráfek	MFX SW Za/vypíná přepínač multieffektu (str. 72).
KIT AMB/ MFX SW1	3	Blána	AMBIENCE SW Za/vypíná přepínač efektu ambience (str. 71).
		Ráfek	
	4	Blána	MFX SW Za/vypíná přepínač multieffektu (str. 72).
		Ráfek	

Funkce	AUX	Vysvětlení
USER	Určuje funkci, přiřazenou tlačítkům AUX3 a AUX4. Pro USER můžete zvolit následující funkce, kromě těch, jež jsou uvedeny u jednotlivých funkčních tlačítek.	
	USB SONG TOP	Vrátí na začátek zvukového souboru.
	USB SONG AB RPT	Opakovaně přehraje část audio souboru (str. 87).
	PATTERN TOP	Vrátí na začátek patternu.
	XSTICK SW	Za/vypíná použití cross stick (str. 49).

\* Je-li tato funkce zvolena, na obrazovce "DRUM KIT" se objeví ikona FIX HH STRNR.

### MEMO

- Pokud nechcete zvuk padu, využitého k přepínání padů, stisknete [MIXER], potom [F1 (VOLUME)] a nastavíte hlasitost pro AUX4 a/nebo AUX3 na "0" (str. 65). Nebo stisknete [INST] a zvolíte "OFF" pro AUX4 a/nebo AUX3 (str. 54).
- Používáte-li pady k přepínání sad v řetězci bicích sad (str. 51), FUNCTION byste měli nastavit na "KIT SELECT 1" nebo "KIT SELECT 2" a stisknout tlačítko [CHAIN], takže se indikátor rozsvítí. (Nastavení řetězce bicích sad musíte provést předem).

4. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP.

## Další nastavení (OPTIONS)

Nastavení tlačítka Preview, Master comp/EQ, MIX IN jacku a displeje.

## Nastavení dynamiky náslechu (PREVIEW)

Zde nastavíte tlačítko [PREVIEW] dynamiky.

- 1. Na obrazovce SETUP A (str. 114) stiskněte tlačítko [F3] (OPTION).
- 2. Stiskněte tlačítko [F1] (PREVIEW).  
Objeví se obrazovka PREVIEW.



Graf na pravé straně obrazovky je “monitor dynamiky”, ve kterém vidíte sílu (dynamiku) úhozu.

- 3. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.
- 4. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Dynamika	OFF	Bez dynamiky. Pevná úroveň.
	ON	Tlačítko je dynamické.
Dynamika	1–127	Dynamické, je-li Dynamics na "OFF".

- 5. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP.

## Shodné nastavení Master/Comp/ EQ u všech sad (COMP/EQ)

Můžete zadat, co bude použito jako Master Comp/EQ (str. 78), jednotlivá nastavení každé bicí sady nebo společné nastavení všech sad.

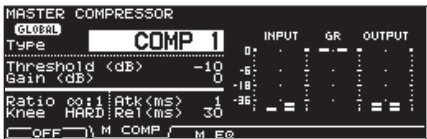
- 1. Na obrazovce SETUP A (str. 114) stiskněte tlačítko [F3] (OPTION).
- 2. Stiskněte tlačítko [F2] (COMP/EQ).  
Objeví se obrazovka MASTER COMP/EQ MODE.



- 3. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
MASTER COMP/EQ	EACH KIT	Master comp/EQ pro každou sadu, jednotlivě.
	GLOBAL	Master efekt, společný pro všechny použité bicí

Je-li zde “GLOBAL”, pak se “GLOBAL” objeví jako ikona vlevo na obrazovce nastavení master comp/EQ.



- 4. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP.

## Využití jacků MIX IN jako dvou mono vstupů (MIX IN)

MIX IN jacky umí zpracovat jak mono, tak stereo signál.

V případě, že přicházející zvukový signál do jacku MIX IN má click vpravo a doprovodnou stopu vlevo, touto funkcí oba signály sloučíte.

1. Na obrazovce SETUP A (str. 114) stiskněte tlačítko [F3] (OPTION).
2. Stiskněte tlačítko [F3] (MIX IN).  
Objeví se obrazovka MIX IN SETTING.



3. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.
4. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Input	Zvolte jack(y), které budou vstupní.	
	L + R	Použity budou oba
	L ONLY	Použit bude pouze levý
	R ONLY	Použit bude pouze pravý kanál
Režim	STEREO	Pro stereo vstup
	MONO	Pro 2x mono
Gain	0, +6, +12 dB	Nastavení vstupní úrovně

5. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP.

## Nastavení kontrastu displeje (LCD)

Kontrast displeje je silně ovlivněn umístěním TD-30 a osvětlením místnosti. Nastavte parametr dle potřeby.

1. Na obrazovce SETUP A (str. 114) stiskněte tlačítko [F3] (OPTION).
2. Stiskněte tlačítko [F5] (LCD).  
Objeví se obrazovka LCD CONTRAST.



3. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
LCD Contrast	1-16	Kontrast displeje
Brightness	1-16	Jas displeje

### MEMO

LCD Contrast lze také upravit, když podržíte tlačítko [KIT] a otočíte kolečkem.

4. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP.

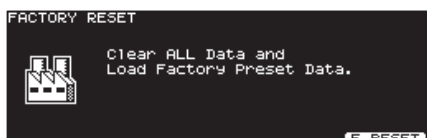
### Obnovení nastavení z výroby (F RESET)

Tím obnovíte TD-30 do stavu z výroby (Factory Reset).

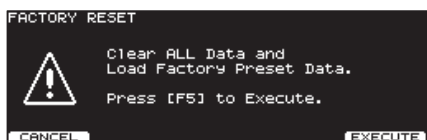
#### POZN.

Když spustíte tuto operaci, ztratíte veškerá aktuální nastavení v paměti TD-30. Než budete pokračovat, měli byste uložit veškerá důležitá data a nastavení na USB flash disk (str. 108).

1. Na obrazovce SETUP A (str. 114) stiskněte tlačítko [F4] (F RESET). Objeví se obrazovka FACTORY RESET.

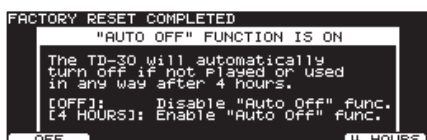


2. Stiskněte tlačítko [F5] (F RESET). Zobrazí se dotaz na potvrzení.



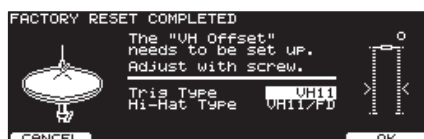
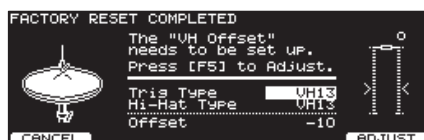
Chcete-li operaci Factory Reset zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

3. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE). Spustí se Factory Reset. Pokud vše normálně proběhne, objeví se následující obrazovka.



4. Zadejte, zda chcete de/aktivovat funkci Auto off (str. 124).

Po provedení nastavení Auto off se zobrazí následující obrazovka.



5. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem zvolte Trigger Type (str. 126).
6. Dle pokynů na obrazovce nastavte offset.

#### MEMO

Nastavení vyvážení Offset je nezbytné kvůli správné detekci otevření/zavření a pohybů pedálu.

## Hraní na sadu z USB disku, bez nutnosti načtení (Kit Selection) (KIT SEL)

Presetovou bicí sadu TD-30 nebo TD-20X, či jinou bicí sadu, uloženou na USB disku, můžete použít i bez jejich předchozího načtení. Tuto funkci nazýváme "Kit Selection". Je to jednoduchý způsob, jak si "poslechnout" sadu před jejím načtením do interní paměti.

Je-li potřeba, můžete také zkopírovat tato data z USB disku do bicí sady v user paměti.

\* V tomto režimu sady nelze editovat a funkce Pad Pattern (str. 60) nebude fungovat.

Pokud chcete použít bicí sadu z USB disku, vložte ji do TD-30, než budete pokračovat.

1. Na obrazovce "SETUP B" (str. 114), stiskněte tlačítko [F1] (KIT SEL). Objeví se obrazovka KIT SELECTION.



2. Tlačítka [F1]-[F3] můžete zvolit umístění požadované bicí sady.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (TD-30) tlačítko	Presetové bicí sady TD-30
[F2] (TD-20X) tlačítko	Presetové bicí sady TD-20X
[F3] (USB) tlačítko	Bicí sady, uložené na USB flash disku

3. Funkčními tlačítky, kurzorovými tlačítky, [+/-], nebo kolečkem vyberte požadovanou bicí sadu.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (LIST) tlačítko	Zobrazí výpis bicích sad
[F5] (LIST) tlačítko	Zkopíruje zvolenou bicí sadu do user paměti.

Pokud jste v kroku 2 zvolili [F3] (USB)

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] (BANK -) tlačítko	Zvolí zálohu s dalším číslem.
[F3] (BANK +) tlačítko	Zvolí zálohu s předchozím číslem.

4. Hraní na bicí sadu.

Nyní můžete hrát na bicí sadu, která je na obrazovce. Tuto funkci zrušíte, jakmile ukončíte obrazovku KIT SELECTION.

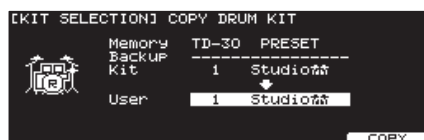
## Kopírování bicí sady, zvolené v Kit Selection

Jak zkopírovat bicí sadu, zvolenou pomocí KIT SELECTION.

1. Zvolte bicí sadu, dle popisu v krocích 1–3 v "Hraní na sadu z USB flash disku, bez nutnosti jejího načtení (Kit Selection) [F1 (KIT SEL)]" (str. 123).



2. Stiskněte tlačítko [F5] (COPY).
3. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem zvolte cílovou bicí sadu.
4. Stiskněte tlačítko [F5] (COPY). Zobrazí se dotaz na potvrzení.



Chcete-li operaci zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

5. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).

Bicí sada se zkopíruje.

Jakmile dokončíte kopírování, zruší se funkce Kit Selection a vstoupíte na obrazovku DRUM KIT, kde je zkopírovaná a zvolená bicí sada.

## Digitální úroveň audio (GAIN)

Jak nastavit hlasitost jacku DIGITAL OUT a portu USB COMPUTER (USB Audio).

1. Na obrazovce SETUP B (str. 114) stiskněte tlačítko [F2] (GAIN).  
Objeví se obrazovka DIGITAL IN/OUT GAIN.



2. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte parametry.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
USB AUDIO Input Gain	-36—0—+12 dB	Nastavuje hlasitost vstupu na portu USB COMPUTER (standardně: -18 dB).
USB AUDIO Output Gain	-24—0—+24 dB	Nastavuje hlasitost vstupu na portu USB COMPUTER.
Digital Output Gain	-24—0—+24 dB	Nastavuje hlasitost na výstupu z jacku DIGITAL OUT.

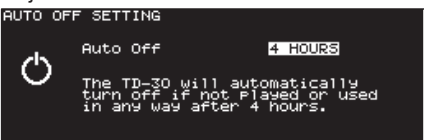
3. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP B.

## Funkce Auto Off (AUTOOFF)

TD-30 má funkci “Auto off”, která automaticky vypne TD-30, pokud nedojde po dobu 4 hodin k úhodu na pad, ani k jiné operaci.

Chcete-li tuto funkci zrušit, postupujte následujícím způsobem a nastavte Auto off na “OFF”.

1. Na obrazovce SETUP C (str. 114) stiskněte tlačítko [F1] (AUTOOFF).  
Objeví se obrazovka AUTO OFF SETTING.



2. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem nastavte auto off.

Hodnota	Vysvětlení
OFF	Funkce Auto off je neaktivní.
4 HOURS	Přístroj se automaticky vypne, jakmile po čtyři hodiny nedojde k úhodu na pad nebo k jiné operaci.

3. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP.

\* Potřebujete-li zcela vypnout proud, nejprve vypněte vypínač, potom vytáhněte kabel ze zásuvky (str. 6).

### MEMO

Je-li Auto-off na “4 HOURS”, objeví se zpráva “WARNING: AUTO OFF, The TD-30 will turn off in 30 min.”, 30 minut před vypnutím TD-30.

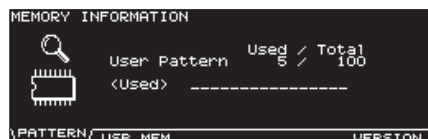


## Zobrazení zbývajících paměti a verze systému (INFO)

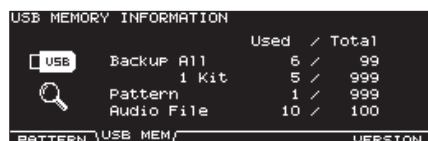
Jak zkontrolovat zbývajících velikost interní paměti, nebo ověřit verzi programu.

1. Na obrazovce SETUP C (str. 114) stiskněte tlačítko [F1] (INFO).
2. Funkčními tlačítky zobrazíte stav, který potřebujete vidět.

[F1] (PATTERN) tlačítko  
Stav patternu a interní paměti



[F2] (USB MEM) tlačítko  
USB flash disk informace



[F5] (VERSION) tlačítko  
Verze interního programu TD-30



3. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP.

# Nastavení triggeru

Nyní si povím, jak nastavit triggery, aby byly trigger signály padů a pedálů správně chápány v sekci zvukového generátoru. Jestliže zadáte model (typ) padu, zapojeného do každého trigger vstupního jacku, vytvoří se vhodné nastavení pro každý pad. Chcete-li zadat typ padu, použijte tlačítko [TRIGGER] [F1] (BANK).

Pokud chcete provést jemnější nastavení každého padu kvůli citlivosti, atd., použijte tlačítko [F2] (SENS) nebo [F5] (ADVANCE).

## Výběr typu padu (BANK)

Aby bylo jisté, že signály z padů budou zpracovány v TD-30 správně, musíte zadat typ padu, který používáte (typ triggeru) pro každý trigger vstup.

### Trigger type

Typ triggeru je souhrn nastavení triggeru, s hodnotami optimálně upravenými pro příslušný pad.

Chcete-li to nejvhodnější nastavení pro pad, zapojený do každého trigger vstupu, zadejte model (typ) padu, který je zapojený.

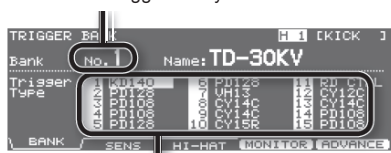
Pouze faktory, které nemají k volbě vlastního typu triggeru vztah, mohou vadit ve skvělém zvuku, čemuž by mohlo pomoci doladění jednotlivých parametrů u každého padu.

### Trigger bank

Trigger Banka umožňuje uložit až 15 nastavení triggerů do jedné informační paměti. Velká cifra na levém okraji displeje je číslo Trigger Banky. Posuňte kurzor na tuto cifru a zvolte Trigger Banku.

1. Stiskněte tlačítko [TRIGGER].  
Tlačítko [TRIGGER] se rozsvítí.
2. Stiskněte tlačítko [F1] (BANK).  
Objeví se obrazovka TRIGGER BANK.

Číslo trigger banky



Trigger type

3. Kurzorovým tlačítkem nahoru posuňte kurzor na číslo banky triggerů.
4. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem zvolte banku triggerů.

5. Kurzorovým tlačítkem posuňte kurzor na typ triggeru.
6. Vyberte pad, jehož nastavení chcete editovat.  
Uhodte na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.  
Volbu padu můžete také provést kurzorovými tlačítky.
7. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem zvolte typ triggeru.

Použité režimy	Trigger type	Rim shot	Citlivost na polohu úhozu		Uchopení činelu
			Blána	Ráfek	
KD-140	KD140	—	—	—	—
KD-120	KD120	—	—	—	—
KD-85	KD85	—	—	—	—
KD-9	KD9	—	—	—	—
KD-8	KD8	—	—	—	—
KD-7	KD7	—	—	—	—
PD-128S	PD128	✓	✓	✓	—
PD-128	PD128	✓	✓	✓	—
PD-125XS	PD125X	✓	✓	✓	—
PD-125X	PD125X	✓	✓	✓	—
PD-125	PD125	✓	✓	✓	—
PD-108	PD108	✓	✓	✓	—
PD-105X	PD105X	✓	✓	✓	—
PD-85	PD85	✓	✓	✓	—
PDX-100	PDX100	✓	✓	✓	—
PDX-8	PDX8	✓	—	—	—
PDX-6	PDX6	✓	—	—	—
PD-8	PD8	✓	—	—	✓
VH-13	VH13	✓	—	—	✓
VH-12	VH12	✓	—	—	✓
VH-11	VH11	✓	—	—	✓
CY-15R	CY15R	✓	✓	—	✓
CY-14C	CY14C	✓	✓	—	✓
CY-13R	CY13R	✓	✓	—	✓
CY-12C	CY12C	✓	✓	—	✓
CY-12R/C	CY12R/C	✓	✓	—	✓
CY-8	CY8	✓	—	—	✓
CY-5	CY5	✓	—	—	✓
Běžné pady	PAD1	✓	—	—	✓
	PAD2	✓	—	—	—
	PAD3	✓	—	—	✓
RT-10K	RT10K	—	—	—	—
RT-10S	RT10S	✓	—	—	—
RT-10T	RT10T	—	—	—	—

**MEMO**

Jakmile zvolíte typ triggeru, parametry triggeru (vyjma parametrů Crosstalk cancel) jsou automaticky nastaveny na nejvhodnější hodnotu pro každý pad. Nastavení parametru upravte podle potřeby.

- \* Je-li "3Way Trigger" (str. 136) na ON, pro typ triggeru u TRIGGER INPUT 11 EDGE se zobrazí "RD CTRL". To nelze změnit.

## Tabulka souvislostí mezi vstupy triggerů a metodou hraní

### Rim shot/Cross stick

\* Použijte typ padu s dvojcestným triggerem.

Trigger vstup	Rim Shot		Cross Stick
	Rubber Pad	Mesh Pad	
KOPÁK	✓	–	–
VIRBL	✓	✓	✓
TOM 1-4	✓	✓	–
HI-HAT	✓	–	–
CRASH 1-2	✓	–	–
RIDE	✓	–	–
OKRAJ	✓	–	–
AUX 1-4	✓	✓	–

### Positional sensing/Rim shot nuance

Trigger vstup	Positional Sensing (Head)	Rim Shot Nuance
KOPÁK	–	–
VIRBL	✓	✓
TOM 1-4	✓	✓
HI-HAT	–	–
CRASH 1-2	–	–
RIDE	✓	–
OKRAJ	–	–
AUX 1-4	✓	✓

**MEMO**

- Brush Sweep a Cross Stick lze použít jen u SNARE.
- Každou techniku hry můžete u odpovídajících nástrojů použít.

## Nastavení citlivosti padu (SENS)

Pokud zadáte Trigger Type (str. 126), pak následující nastavení (základní parametry) se automaticky nastaví na hodnoty, vhodné pro každý pad, což znamená, že je normálně nebudete muset upravovat.

Upravte následující parametry, pokud chcete provést nastavení podrobněji, nebo když používáte triggeru akustických bicích.

1. Stiskněte tlačítko [TRIGGER].  
Tlačítko [TRIGGER] se rozsvítí.
2. Stiskněte tlačítko [F2] (SENS).  
Objeví se obrazovka TRIGGER SENSITIVITY.



Graf na pravé straně obrazovky je "monitor dynamiky", ve kterém vidíte sílu (dynamiku) úhozu.

3. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.
4. Vyberte pad, který chcete editovat.  
Uhoďte na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.  
Objeví se editační obrazovka pro zvolený pad.
5. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.
6. Jste-li hotovi, stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

## Nastavení citlivosti padů (Sensitivity)

Můžete nastavit citlivost padů a přizpůsobit je tak svému osobnímu stylu hry.

Hodnota	Vysvětlení
1-32	Vyšší citlivost umožňuje padu silnou hlasitost i při lehkém stylu hry. Nižší citlivost zajistí, že pad bude hrát slabě i při silnějším stylu hry.

### Dynamická odezva Rim/Edge (Rim Gain)

Určuje vztah mezi dynamikou hry na ráfek/okraj a výslednou úrovní hlasitosti.

Hodnota	Vysvětlení
0-3,2	Vyšší hodnota umožňuje využít ráfek/okraj a hrát vyšší hlasitostí i při slabším úhozu. Nižší citlivost zajistí, že ráfek/okraj bude hrát slabě i při silnějším stylu hry.

### Nastavení Hi-Hat

1. Stiskněte tlačítko [TRIGGER].  
Tlačítko [TRIGGER] se rozsvítí.
2. Stiskněte tlačítko [F3] (HI-HAT).  
Objeví se obrazovka "TRIGGER HI-HAT".



3. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.  
Zadáte-li Trigger Type (str. 126), parametr Hi-Hat Type se nastaví automaticky. Škála parametrů, dostupných pro ovládání závisí na nastavení Trigger Type.
4. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.
5. Jste-li hotovi, stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

### Nastavení VH-13/VH-12

Nastavte Trigger Type na "VH13" (nebo "VH12") (str. 126).

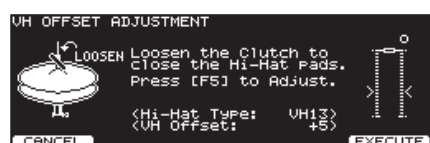
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Offset	-100—+100 (automaticky)	Výška otevření hi-hat Čím vyšší je nastavená hodnota, tím širší otevření získáte.
Foot Splash Sens	-10 – +10	Hodnota, upravující provedení zvuku Foot Splash
Noise Cancel	1-3	Hodnota, která omezuje zaznění těla a okraje při hře "zavřeným" způsobem. Čím vyšší je hodnota, tím méně se ozývá zaznění, kromě zvuku "Foot Close".

## Nastavení automatického offset VH-13/ VH-12

Jestliže používáte VH-13/VH-12 V-hi-hat, proveďte nastavení automatického offset z TD-30 až po zapojení.

Je to nutné, pokud má správně detekovat operace otevření/zavření a pohyb pedálu.

1. Nastavte Trigger Type na "VH13" (nebo "VH12") (str. 126).
2. Na obrazovce "TRIGGER HI-HAT" stiskněte [F4] (OFFSET).  
Objeví se obrazovka "VH OFFSET ADJUSTMENT".



3. Povolte šroub a ponechte horní hi-hat volně spočinout na dolním hi-hat.  
\* NESMÍTE se dotknout hi-hat ani pedálu.
4. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).  
[TRIGGER] bliká a parametr offset se nastaví automaticky.  
Je-li vše hotovo, [TRIGGER] přestane blikat, ale svítí a objeví se obrazovka TRIGGER HI-HAT.

### MEMO

Tuto operaci můžete také provést, když podržíte [KIT] a stisknete [TRIGGER].

## Nastavení VH-11

Nastavte Trigger Type na "VH11" (str. 126).

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Foot Splash Sens	-10 – +10	Hodnota, upravující provedení zvuku Foot Splash
CC Max	90, 127 (Počáteční hodnota: 90)	Hodnota vysílané zprávy Control Change při plném došlápnutí pedálu. * Nemusíte toto nastavení měnit, pokud hrajete a nahráváte jen na TD-30 a pady.

## Nastavení vyvážení VH-11

Jestliže používáte VH-11 V-hi-hat, proveďte nastavení offset z TD-30 až po zapojení.

Je to nutné, pokud má správně detekovat operace otevření/zavření a pohyb pedálu.

1. Zapojte VH-11 do TD-30.
2. Po nastavení hi-hat uvolněte nohu z pedálu a nechte jej tak, pak zapněte TD-30.
3. Povolte šroub a ponechte hi-hat volně spočinout na senzoru pohybu.
4. Stiskněte tlačítko [TRIGGER].
5. Stiskněte tlačítko [F1] (BANK).  
Tlačítko [TRIGGER] se rozsvítí a objeví se obrazovka TRIGGER BANK.
6. Stiskněte tlačítko [F3] (HI-HAT).  
Objeví se obrazovka "TRIGGER HI-HAT".



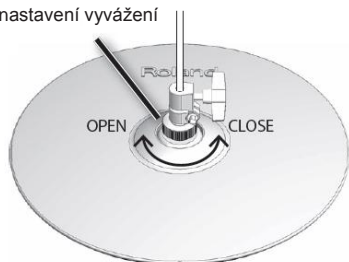
7. Nastavte typ triggeru pro hi-hat na "VH11" (str. 126).

## Nastavení triggerů

### 8. Na stupnici, zobrazené na pravé

straně obrazovky TD-30, nastavte offset pomocí nastavovacího šroubu offset u VH-11.

Šroub nastavení vyvážení



Nastavte jej tak, aby se černý symbol ► ◄ objevil na stupnici.



#### MEMO

Podrobný popis ohledně VH-11, pokyny k zapojení a další informace, viz Uživatelský manuál VH-11.

## Nastavení FD-8

Nastavte Trigger Type na "CY5" (str. 126).

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Foot Splash Sens	-10 – +10	Hodnota, upravující provedení zvuku Foot Splash
CC Max	90, 127 (Počáteční hodnota: 90)	Hodnota vysílané zprávy Control Change při plném došlápnutí pedálu. * Nemusíte toto nastavení měnit, pokud hrajete a nahráváte jen na TD-30 a pady.

## Zobrazení informací o triggeru každého padu (MONITOR)

Můžete si v reálném čase prohlédnout informace, které udávají sílu (dynamiku), s jakou uhoďte na každý pad, jak moc je otevřený hi-hat a polohu úhozu na virbl, ride činel, tomů a AUX.

#### MEMO

Data pro hru, přijatá z bicího partu patternu, který zní, a data, přijatá z MIDI IN konektoru jsou zobrazena rovněž.

- Na obrazovce TRIGGER BANK (str. 126), stiskněte tlačítko [F4] (MONITOR). Objeví se obrazovka TRIGGER HI-HAT.



Pokud není [F4] (MONITOR) zobrazeno, stiskem [F1] (BANK) vstoupíte na obrazovku TRIGGER BANK.

- Uhoďte na pady.

Stupnice na obrazovce se pohne v reálném čase, takže vidíte následující informace.

Displej	Vysvětlení
VELOCITY	Síla, se kterou uhoďte na každý pad.
HI-HAT	Jak moc je hi-hat otevřený. Indikátor se posune k "OPEN", když se hi-hat otevírá, a k "PRESS", když se zavírá.
POSITION	Vyznačuje polohu úhozu na ráfek virblu, ride činelu, tomů a AUX. Indikátor se posune k "CENTER", když uhoďte blíže ke středu padu, a k "OUTER", pokud je to blíže k okraji padu.
INTERVAL	Určuje interval, v jakém proběhl úhoz. Indikátor se posune doprava, pokud je interval kratší. Zvuk činelu nebo víření na virblu se plynule mění, podle intervalu mezi opakovanými úhozy.
CHOKE	Ikona "CHOKE" se objeví, jakmile uchopíte činel.

- Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku TRIGGER BANK.

## Zamezení přeslechů mezi pady (Crosstalk Cancellation) (XTALK)

Pokud na stejnou rampu připevníte dva pady, vibrace po úhozu na jeden z nich může způsobit zaznění druhého, aniž byste na něj chtěli hrát. Tomu se říká crosstalk. Crosstalk cancellation slouží k zabránění tohoto typu přeslechu.

\* Když odchází TD-30 z výroby, je nastaven na optimální funkčnost s rampou (MDS-25 nebo MDS-12V), takže nemusíte měnit nastavení. Musíte provést nastavení crosstalk cancellation v následujících případech.

- Provádíte-li konfiguraci padu, která není zahrnuta v nastavení trigger bank (str. 126)
- Použijete-li rampu, jinou než doporučenou (MDS-25 nebo MDS-12V)
- Použijete-li bicí trigger (nutno dokoupit)

\* Zvuk z akustických bicí nebo z monitorů může také vést ke spuštění padu. V tom případě nastavení crosstalk cancellation daný problém nevyřeší. Nastavte systém v místě, které je méně ovlivněno daným zvukem, vyzkoušejte např. odsunutím padu od reproboxu, nebo natočením padu do úhlu.

### Tipy pro polohu padů

Přeslechu zabráníte umístěním padů tak, aby se minimalizovala vnímavost externích zdrojů vibrací.

Před nastavením crosstalk cancellation sledujte následující body v nastavení systému.

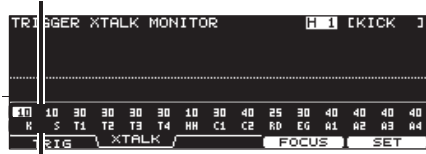
- Zabraňte padům ve vzájemném kontaktu.
- Při instalaci dvou padů na stejnou rampu, zvětšete jejich vzájemnou vzdálenost.
- Při upevnění padu pevně utáhněte knoby, aby byla jistota, že bude pad na rampu bezpečně připevněný.

## Příklad: Crash 1 se spouští, když uhoďte na pad Tom 1

1. Na obrazovce TRIGGER MONITOR stiskněte tlačítko [F2] (XTALK).

Objeví se obrazovka TRIGGER XTALK MONITOR.

Nastavení Crosstalk Cancel



Pady

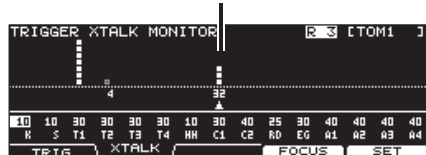
2. Uhoďte na pad Tom 1 (T1).

Detekce stavu crosstalk vidíte na obrazovce TRIGGER XTALK MONITOR.

Níže uvedený obrázek znázorňuje, jak tom 2 (T2) a crash 1 (C1) detekují vibraci, když uhoďte na tom 1 (T1).

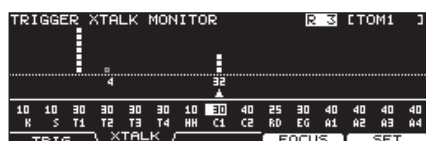
Symbol se týká padů, u kterých dochází k přeslechu.

Výskyt přeslechu



Pady, detekující vibrace	Vysvětlení
Tom 2 (T2)	Nebudou znít, jelikož je aktivní crosstalk cancellation.
Crash 1 (C1)	Dochází ke Crosstalk. Nastavením hodnoty crosstalk cancellation zabráníte spuštění zvuku.

3. Stiskem tlačítka [F4] (FOCUS) posuňte kurzor na C1.



Pokud dochází k přeslechu u více padů, každým stiskem [F4] (FOCUS) posunete kurzor na další pad, u kterého k němu dochází.

## Nastavení triggerů

### 4. Stiskněte tlačítko [F5] (SET).

Hodnota se nastaví automaticky na "32", což je minimální hodnota, která zruší spouštění u Crash 1.

Hodnota	Vysvětlení
0-80	Intenzita crosstalk cancellation

\* Při automatickém nastavení crosstalk cancellation hodnota nepřekročí 40. Potřebujete-li nastavit hodnotu vyšší než 40, pomocí tlačítek [-] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.

### 5. Zopakujte kroky 3 a 4, a upravte nastavení.

#### MEMO

Kurzorovými tlačítky, [-] [+] nebo kolečkem provedete nastavení crosstalk cancellation ručně.

### 6. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku TRIGGER BANK.

## Pokročilé parametry triggerů (ADVANCE)

Následující parametry se automaticky nastavují na nejvhodnější hodnoty pro každý pad, podle volby Trigger Type (str. 96) a nevyžadují další úpravy, jen, když zaznamenáte problémy, zmíněné výše, při vysvětlování některých parametrů.

### 1. Stiskněte tlačítko [TRIGGER].

Tlačítko [TRIGGER] se rozsvítí.

### 2. Stiskněte tlačítko [F5] (ADVANCE).

Pokud není [F5] (ADVANCE) zobrazeno, stiskem [F1] (BANK) vstoupíte na obrazovku TRIGGER BANK.

### 3. Tlačítky [F1]-[F4] můžete zvolit nastavení, které chcete změnit.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (THRE) tlačítko	Pokročilá nastavení citlivosti padu.
[F2] (RIM) tlačítko	Pokročilé nastavení úhozu na ráfek (str. 134).
[F3] (SCAN) tlačítko	Pokročilé nastavení detekce trigger signálu (str. 134).
[F4] (POSI) tlačítko	Pokročilé nastavení detekce polohy úhozu (str. 136).

### 4. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.

### 5. Vyberte pad, který chcete editovat.

Uhoďte na požadovaný pad, nebo jej zvolte tlačítkem TRIG SELECT.

Volbu padu můžete také provést kurzorovými tlačítky. Objeví se editační obrazovka pro zvolený pad.

### 6. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem upravte hodnotu.

### 7. Jste-li hotovi, stiskem [EXIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".



## Pokročilé nastavení padu (THRE)



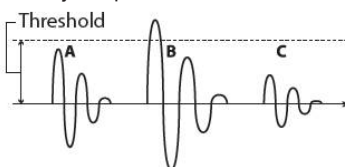
Graf na pravé straně obrazovky je "monitor dynamiky", ve kterém vidíte sílu (dynamiku) úhozu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Threshold	1-31	Minimální úroveň padu
Curve	LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2	Jak dynamika hry ovlivní hlasitost

## Nastavení minimální citlivosti padů (Threshold)

Toto nastavení umožňuje, že trigger signál bude přijímán jen, pokud z padu přijde nad určenou intenzitou (dynamikou). Toho využijete, když chcete zabránit, aby pad zazněl, pokud je ovlivněn vibracemi z ostatních padů.

V následujícím příkladu bude B znít, ale A a C nikoliv.



Hodnota	Vysvětlení
0-31	Nastavíte-li vyšší hodnotu, nezazní žádný zvuk, pokud se na pad hraje jen lehce. Postupně zvyšujte hodnotu "Threshold" a hrajte na pad. Sledujte výsledek a podle toho upravte nastavení. Proces opakujte, dokud není nastavení odpovídající vašemu stylu hry.

## Zadání reakce hlasitosti na dynamiku (Curve)

Křivku nastavte tak, aby výsledek byl co nejpřirozenější.

Hodnota	Vysvětlení
LINEAR	Standardní nastavení. Výsledkem je nejpřirozenější odezva mezi dynamikou hry a změnou hlasitosti.  Hlasitost  LINEAR Dynamická hra
EXP1, EXP2	Ve srovnání s LINEAR, silnější dynamika dává větší změnu.  Hlasitost  EXP1 Dynamická hra  Hlasitost  EXP2 Dynamická hra
LOG1, LOG2	Ve srovnání s LINEAR, měkčí dynamika dává větší změnu.  Hlasitost  LOG1 Dynamická hra  Hlasitost  LOG2 Dynamická hra
SPLINE	Podle dynamiky hry dochází k extrémním změnám.  Hlasitost  SPLINE Dynamická hra
LOUD1, LOUD2	Velmi malá dynamická odezva, snadno udržíte silnou hlasitost hry. Pokud používáte bicí trigger jako externí pad, tato nastavení zajišťují odpovídající triggering.  Hlasitost  LOUD1 Dynamická hra  Hlasitost  LOUD2 Dynamická hra

### Pokročilé nastavení úhozu na ráfek (RIM)



Graf na pravé straně obrazovky je "monitor dynamiky", ve kterém vidíte sílu (dynamiku) úhozu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Head/Rim Adjust	0-80	Rim shots response
XStick Threshold	0-127	Cross stick response

### Odezva úhozu na ráfek a na blánu (Head/Rim Adjust)

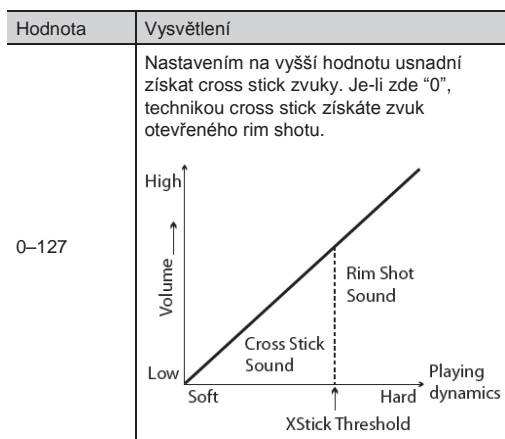
Jestliže používáte V-pad, např. PD-128, můžete zadat, jakou silou budou vedeny úhozy na ráfek a na blánu.

Jestliže zazní zvuk blány při úhozu na ráfek a naopak, poslouchejte výsledek během úpravy hodnot Head/Rim Adjust. Extrémní změny hodnot však způsobí nesprávný zvuk po úhozu na pad, např. že zazní zvuk ráfku při úhozu na blánu.

Hodnota	Vysvětlení
0-8.0	Pokud slyšíte při silném úhozu na blánu zvuk ráfku, zvyšte tuto hodnotu.
	Pokud slyšíte při otevřeném rim shotu zvuk blány, snižte tuto hodnotu.
	Pokud slyšíte při lehkém rim shotu zvuk blány, snižte tuto hodnotu.

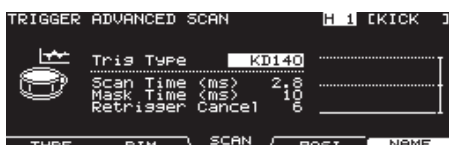
### Cross stick threshold (XStick Threshold)

Pokud použijete V-pad, např. PD-128, určujete úroveň síly úhozu, na které se přepíná zvuk cross stick a open rim shot.



\* Zvýšením hodnoty příliš způsobíte, že cross stick může zazní i při úhozu na ráfek.

### Podrobné nastavení detekce Trigger signálu (SCAN)

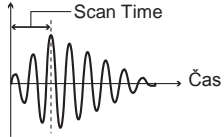


Graf na pravé straně obrazovky je "monitor dynamiky", ve kterém vidíte sílu (dynamiku) úhozu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Scan Time	0-4,0 ms	Doba detekce Trigger signálu
Mask Time	0-64 ms	Double triggering prevention
Retrigger Cancel	1-16	Utlumení detekce Trigger signálu

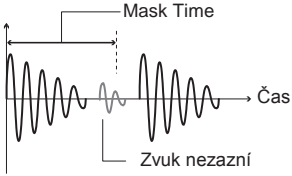
## Doba nutná k detekci signálu triggerem (Scan Time)

Jelikož doba nástupu trigger signálu vzorku se může lehce lišit, v závislosti na charakteristice každého padu nebo akustického triggeru (snímače), může se stát, že identický úhoz (dynamika) vyrobí zvuk s jinou hlasitostí. Pokud se tak stane, můžete nastavit "Scan Time", takže způsob hry bude detekován přesněji.

Hodnota	Vysvětlení
0–4.0 ms	<p>Při opakovaném úhozu na pad konstantní silou zvyšuje postupně hodnotu Scan Time z 0ms, až se výsledná hlasitost stabilizuje na nejvyšší hlasitosti. S tímto nastavením slabého i silného úhozu ověřte, že se hlasitost mění správně.</p>  <p>* Jak se hodnota zvyšuje, doba pro zaznění zvuku se prodlužuje. Nastavte zde nejvyšší možnou hodnotu.</p>

## Prevence dvojího spuštění (Mask Time)

Stává se, že když uhoďte beaterem na kopák, tento se odrazí a uhoďí ihned podruhé — u akustických bicích zase zůstává beater u blány — takže jeden úhoz sejmete "dvakrát" (zazní dva zvuky namísto jednoho). Nastavení Mask Time tomuto dokáže zamezit. Jakmile uhoďte na pad, veškeré další triggerovací signály přijaté v době "Mask Time" (0-64ms), budou ignorovány.

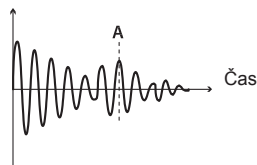
Hodnota	Vysvětlení
0-64 ms	<p>Nastavte hodnotu "Mask Time" při hraní na pad. V případě triggeru kopáku nechte beater spuštěný a začněte hrát velmi rychle, přičemž zvyšujete hodnotu "Mask Time", až nezní žádné jiné zvuky, než správně generované beaterem.</p> 

### MEMO

Pokud zazní dva a více zvuků na jeden úhoz na blánu, musíte nastavit Retrig Cancel.

## Detekce ztlumení triggeru signálu (Retrigger Cancel)

Důležitý parametr pro akustické bicí triggerry. Jelikož triggerry mohou vyrobit upravené vzorky, může to způsobit nečekané zaznění v bodu A na následujícím obrázku (Retrigger).



To se někdy stává zvláště u nejasného okraje vzorku. Retrigger Cancel zaznamená toto zkreslení a zabrání dalšímu spuštění.

Hodnota	Vysvětlení
1-16	<p>Uhoďte-li opakovaně na pad, zvýšte hodnotu "Retrig Cancel", až se retriggering již neobjeví.</p> <p>Nastavením na vyšší hodnotu sice zabráníte novému spuštění, ale stane se také, že při rychlém hraní (víření, atd.) může dojít k vynechání zvuku. Nastavte proto nejvyšší možnou hodnotu, kdy ještě nedojde ke spuštění.</p>

### MEMO

Nastavením na vyšší hodnotu sice zabráníte novému spuštění, ale stane se také, že při rychlém hraní (víření, atd.) může dojít k vynechání zvuku. Nastavte proto nejvyšší možnou hodnotu, kdy ještě nedojde ke spuštění.

### Podrobné nastavení detekce polohy úhozu (POSI)



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Position Detect	OFF, ON	Citlivost na polohu on/off
3Way Trigger	OFF, ON	De/aktivuje nezávislé spouštění úhozu na tělo/pupek/ okraj ride činelu

### Za/vypnutí detekce polohy úhozu (Position Detect)

U padů, vypsanych níže, můžete za/vypnout detekci pozice úhozu.

Pokud je detekce zapnutá, můžete vyrobit změnu zvuku změnou pozice úhozu na blánu nebo jemnou změnou rim shotu.

### Pady, které umí detekovat polohu úhozu

- 2 SNARE (blána/ráfek)
- 3–6 TOM 1–4 (ráfek)
- 10 RIDE (tělo)
- 12–15 AUX 1–4 (ráfek)
- \* Jestliže zvolíte "Trig Type", který nepodporuje polohu úhozu, zobrazená hodnota je "---" a nelze ji editovat.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Head	OFF, ON	Za/vypíná polohovou detekci úhozu
Rim	OFF, ON	Za/vypíná polohovou detekci úhozu na ráfek

### Nastavení nezávislých triggerů pro úhozy na Ride činel (3Way Trigger)

Používáte-li CY-15R nebo CY-12R/C pro činel RIDE, můžete využít třicestný triggering (při hře na tělo, pupek a okraj).

Zapojte dle obrázku na str. 37, 3Way Trigger nastavte na "ON".

Hodnota	Vysvětlení
OFF, ON	De/aktivuje nezávislé triggerry pro tělo/pupek/okraj ride činelu

### Hraní na tělo, pupek a okraj (3Way Trigger)

Playing method	TD-30 trigger input
Bow shot	10 RIDE (head)
Bell shot	10 RIDE (rim)
Edge shot	11 EDGE (rim)

\* Je-li "3Way Trigger" na "ON", zvuk blány pro trigger vstup 11 EDGE nezazní.

\* Je-li třicestný trigger na ON, "RD CTRL" se zobrazí pro typ triggeru u TRIGGER INPUT 11 EDGE. To nelze změnit (str. 126)

### Pojmenování trigger banky (NAME)

Jméno každé trigger banky může mít až 12 znaků.

1. Zvolte číslo trigger banky, kterou chcete pojmenovat, na obrazovce TRIGGER BANK (str. 126).
2. Stiskněte tlačítko [F5] (ADVANCE). Objeví se obrazovka TRIGGER ADVANCED.
3. Stiskněte tlačítko [F5] (NAME). Objeví se obrazovka TRIG BANK NAME.



4. Upravte jméno. Podrobnosti o pojmenování viz "Pojmenování" na str. 29.
5. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku TRIGGER ADVANCED.

# Kopírování Trigger banky

Trigger banku můžete zkopírovat z presetové paměti nebo z USB flash disku.

Pro user paměť můžete přeskládat data výměnou zdroje a cíle trigger banky.

## POZN.

Pamatujte, že když spustíte kopírování, přepíše se obsah cílové paměti. Pokud chcete zachovat tato nastavení, uložte je na USB disk, než budete pokračovat ("Zálohování nastavení" (str. 108)).

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [USB MEM].

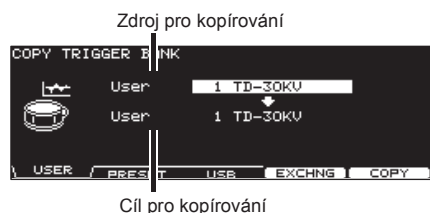
Tlačítko [USB MEM] se rozsvítí a objeví se obrazovka "COPY A".

2. Dvojitým stiskem tlačítka [F5] (A►B►C) vstoupíte na obrazovku "COPY C".



3. Stiskněte tlačítko [F1] (TRIG).

Objeví se obrazovka COPY TRIGGER BANK.



4. Tlačítka [F1]–[F3] vyberte zdroj kopírování.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (USER) tlačítko	Kopíruje z user paměti. Výměna zdroje a cíle kopírování je možná pouze, je-li zdrojem kopírování user paměť.
[F2] (PRESET) tlačítko	Kopíruje z presetové paměti.
[F5] (USB) tlačítko	Kopírování ze záložních dat, uložených na USB disku

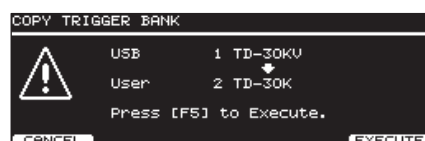
5. Kurzorovými tlačítky, [-] [+] a kolečkem zadejte zdroj a cíl kopírování.

Pokud jste v kroku 4 zvolili [F3 (USB)], vyberte číslo zálohy.

6. Stiskněte tlačítko [F4 (EXCHNG)] nebo [F5 (COPY)].

Zobrazí se dotaz na potvrzení.

(Příklad: Kopírování trigger banky z USB flash disku)



Pokud jste v kroku 4 zvolili [F1] (USER), můžete vyměnit zdroj a cíl kopírování stiskem tlačítka [F4] (EXCHNG).

Stiskem tlačítka [F5] (COPY) spustíte kopírování.

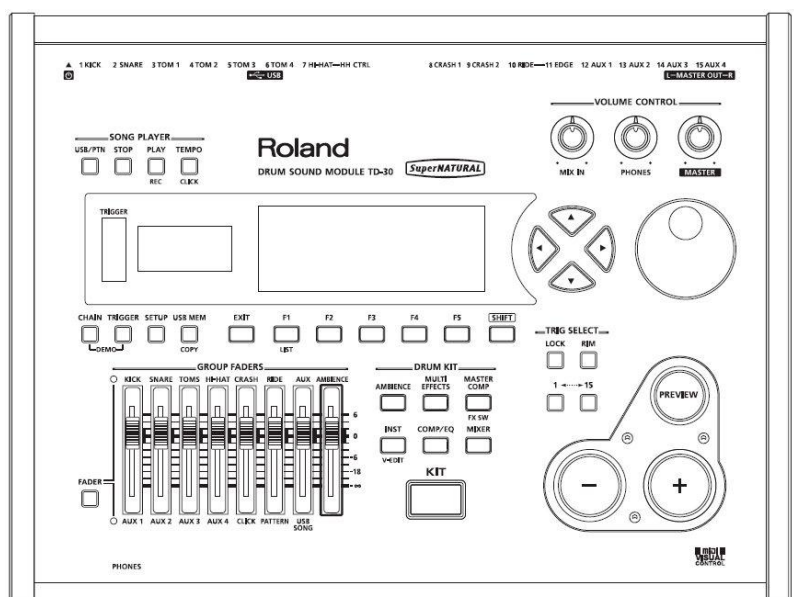
Chcete-li operaci kopírování nebo výměny zrušit, stiskněte tlačítko [F1] (CANCEL).

7. Stiskněte tlačítko [F5] (EXECUTE).

Trigger banka se zkopíruje.

# MEMO

# Rozšíření



# Připojení k počítači přes USB

Propojíte-li běžně dostupným USB kabelem USB COMPUTER port na zadním panelu TD-30 do USB port v počítači, můžete provést následující.

- Zvuk z počítače uslyšíte přes TD-30.
- Pomocí DAW software nahrajte data hry (Audio/MIDI data) z TD-30.

## MEMO

- Z portu USB COMPUTER odchází stejný audio výstupní signál, jako z jacků MASTER OUT.
- Zvuky z počítače půjdou na výstup pouze z jacků MASTER OUT a PHONES TD-30.
- Blíže o nastavení hlasitosti USB audio signálu, viz "Úroveň digitálního audio signálu (GAIN)" (str. 124).
- Blíže o MIDI nastavení TD-30, viz "MIDI nastavení" (str. 141).
- Abyste mohli plně využít USB, musíte nejprve nainstalovat USB ovladač.

## Instalace USB ovladače

Před prvním použitím USB musíte nejprve nainstalovat USB ovladač.

1. Instalace USB ovladače do počítače  
USB ovladač najdete na přiloženém CD-ROM. Nejnovější verzi USB ovladače si můžete stáhnout z následující stránky Roland.

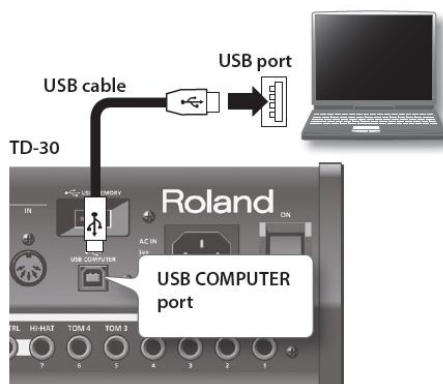
Roland web:

<http://www.roland.com/>

Instalační procedura ovladače závisí na systému, který používáte. Před instalací si přečtěte soubor Readme na CD-ROM.

## Zapojení TD-30 do počítače

1. Běžným USB kabelem propojte TD-30 do počítače.



Systémové požadavky najdete na stránkách Roland.

Roland web:

<http://www.roland.com/>

## POZN.

- Podle použitého typu počítače, toto nemusí fungovat spolehlivě. Podrobnosti o podpoře operačních systémů viz webovou stránku Roland.
  - Abyste předešli možnosti poškození a/nebo zničení reproduktorů, vždy nejprve stáhněte hlasitost všech zařízení, než cokoliv zapojíte.
  - USB kabel není přibalen. Potřebujete-li si jej koupit, zeptejte se dealera, u kterého jste zakoupili TD-30. Používáte-li DAW software, spusťte systém následujícím způsobem.
    1. Zapojte TD-30 do počítače.
    2. Zapněte TD-30.
    3. Spusťte DAW v počítači.
- \* Dokud běží DAW software, nesmíte za/vypnout TD-30.



# Nastavení MIDI

## MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) je standardní specifikace, umožňující výměnu dat mezi hudebními nástroji a počítači. Pokud je zapojený MIDI kabel mezi dvě zařízení, vybavená MIDI konektory, můžete hrát na více zařízení z jednoho MIDI nástroje, řídit více MIDI nástrojů, programovat nastavení a automaticky měnit podle vývoje songu a jiné.

## MIDI konektory

TD-30 je vybaven následujícími dvěma typy MIDI konektorů, každý z nich má svoji roli, viz níže.



### MIDI IN konektor

Tento konektor přijímá MIDI zprávy z externích MIDI zařízení. Pokud TD-30 přijímá MIDI zprávy, mohou odpovídat hraným notám, přepínání zvuků, atd.

### MIDI OUT/THRU konektor

Tento konektor vysílá MIDI zprávy do externích MIDI zařízení. Použijte, když chcete ovládat externí MIDI zařízení.

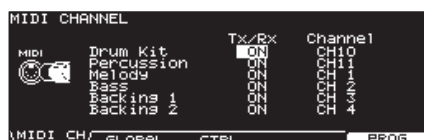
Pokud je "Soft Through" (str. 142) zapnutý ("ON"), tento konektor funguje jako MIDI THRU konektor.

MIDI zprávy přijaté na MIDI IN jsou tedy přeneseny beze změny do externího MIDI zařízení. Využijete, pokud chcete přijímat stejné zprávy ve více MIDI zařízeních.

## Nastavení MIDI kanálu (MIDI CH)

Pro každý part můžete specifikovat kanál, na kterém bude TD-30 přijímat a vysílat MIDI zprávy.

1. Na obrazovce "SETUP B" (str. 114), stiskněte tlačítko [F3] (MIDI).
2. Stiskněte tlačítko [F1] (MIDI CH). Objeví se obrazovka MIDI CHANNEL.



3. Kurzorovými tlačítky nahoru/dolů zvolte part pro nastavení.
4. Kurzorem doleva/doprava zvolte požadovaný parametr.
5. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Tx/Rx	OFF, ON	Za/vypíná vysílání a přijímání MIDI zpráv.
Channel	CH1–CH16	Kanál pro vysílání i příjem

#### MEMO

- Party bicí sady a perkusí lze shrnout pod "CH10". Pokud přijmete zdvojené číslo noty, zazní nástroj, přiřazený partu bicí sady (nástroj padu).
- Ostatní party a MIDI kanály nebudou zahrnuty do vrstev.

6. Stiskem tlačítka [KIT] budete vráceni na obrazovku DRUM KIT.

### Nastavení MIDI kanálu pro celý TD-30 (GLOBAL)

Zde můžete provádět MIDI nastavení celého TD-30.

1. Na obrazovce "SETUP B" (str. 114), stiskněte tlačítko [F3] (MIDI).
2. Stiskněte tlačítko [F2] (GLOBAL).

Objeví se obrazovka MIDI GLOBAL.



3. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.
4. Tlačítka [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.
5. Stiskem tlačítka [KIT] budete vráceni na obrazovku DRUM KIT.

### Využití TD-30 jako USB MIDI převodníku (Soft Thru)

Je-li TD-30 zapojený do počítače, MIDI zařízení zapojené do MIDI konektorů TD-30 mohou vysílat a přijímat data pro hru do/z počítače.

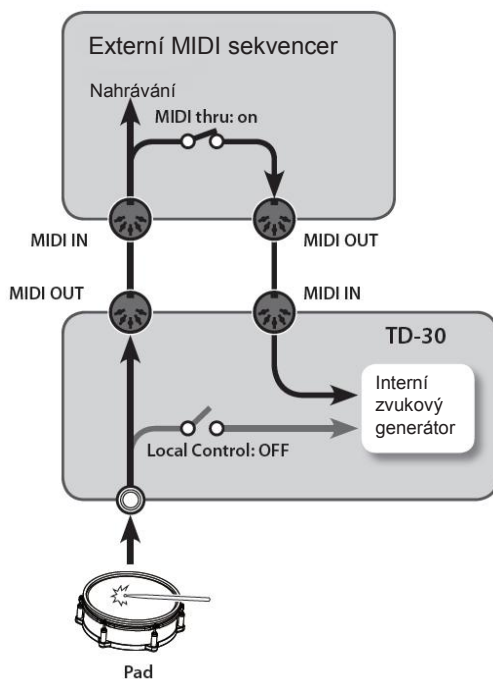
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Soft Thru USB MIDI	OFF	Data pro hru, přijatá z MIDI IN konektoru TD-30 nebudou vysílána do konektoru MIDI OUT ani na port USB COMPUTER.
	ON (MIDI OUT)	Data pro hru, přijatá z MIDI IN konektoru TD-30 budou vysílána do konektoru MIDI OUT.
	ON (USB MIDI)	Data pro hru, přijatá z MIDI IN konektoru TD-30 budou vysílána do portu USB COMPUTER.
	ON (MIDI+USB)	Data pro hru, přijatá ze zařízení, připojeného do MIDI IN konektoru TD-30, budou vysílána z MIDI OUT konektoru i z portu USB COMPUTER.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Soft Thru USB MIDI	OFF	Data pro hru, vyslaná z počítače nejdu z konektoru MIDI OUT u TD-30.
	MIDI OUT	Data pro hru, vyslaná z počítače jdou z konektoru MIDI OUT u TD-30.

### Nahrávání hry na pad do externího sekvenceru (Local Control)

Nastavení Local Control využijete při nahrávání padu do sekvenceru.

Nahráváte-li do externího sekvenceru, nastavte u něj stav "MIDI thru" (takže data, přijatá z MIDI IN budou přeměrována z MIDI OUT beze změny) a Local Control u TD-30 na "OFF".



\* Je-li Local Control na "ON (DRUM)" nebo "ON (PERC)", pak se zvuk při přepnutí bicích sad nezmění, jelikož na bici nelze hrát na padech.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Local Control	OFF	Data hry na pady nelze vyslat přímo do partu bicí sady interního zvukového generátoru TD-30, budou vyslána přes externí sekvencer.
	ON (DRUM)	Data pro hru z padů jsou vyslána do partu bicí sady. To je normální nastavení.
	ON (PERC)	Data pro hru z padů jsou vyslána do partu perkusní sady a bicí sada nebude hrát. Zvolte pouze, když nahráváte perkusní part přes pady.

\* Je-li Local Control na "ON (PERC)", není možné hrát na pady bicí sady, takže se zvuk nezmění ani při přepnutí sad.

## Nastavení Device ID

Toto nastavení je nezbytné jen tehdy, když potřebujete vysílat oddělená data do dvou či více TD-30 nástrojů současně. Pro žádný jiný případ nastavení neměňte. (nastavení Device ID z výroby je "17").

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Device ID	1-32	Nastavení Device ID

## Nastavení MIDI zpráv pro jemnou výrazovou hru (CTRL)

Zde zadáte MIDI zprávy, které budou vysílány a přijímány podle polohy úhozů na pad a hloubky stisku hi-hat.

1. Na obrazovce "SETUP B" (str. 114), stiskněte tlačítko [F3] (MIDI).
2. Stiskněte tlačítko [F3] (CTRL).  
Objeví se obrazovka MIDI CONTROL.



3. Kurzorem nahoru/dolů zvolte požadovaný parametr.
4. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pedal CC	OFF, MODULATION (1), BREATH (2), FOOT (4), EXPRESSION (11), GENERAL1 (16)–GENERAL4 (19)	Zpráva Control change, využita pro vyslání/ příjem hloubky stisku pedálu hi-hat
Snare CC	GENERAL1 (16)–GENERAL4 (19)	Zpráva Control change, využita pro vyslání/ příjem polohy úhozu na virblu, ride činelu, tomu 1–4 a AUX 1-4
Ride CC		
Tom/AUX CC		
Kit Volume Rx Sw (CC#7)	OFF, ON (Počáteční hodnota: OFF)	Určuje, zda budou zprávy MIDI Volume (CC #7) přijaty (ON), nebo na (OFF) pro part bicí sady (str. 141).
HH Note# Border	0–127	Toto číslo udává polohu pedálu, na které se přepne otevřený hi-hat na zavřený hi-hat (str. 144).  * Nemusíte toto nastavení měnit, pokud hrajete a nahráváte jen na TD-30 a pady.

### MEMO

Je-li u Control Change nastaven více než jeden parametr, objeví se hvězdička (\*) napravo od nepovoleného parametru.

5. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

Zadání HH Note# Border

Vyslané číslo noty při úhozu na hi-hat se změní podle hodnoty stisku hi-hat pedálu. S hodnotou (127) z výroby, bude vyslána zpráva hi-hat, pouze hrajete-li na hi-hat pad s pedálem zcela stisknutým. Jestliže chcete vyslat toto číslo noty a pedál je lehce povolený, nastavte zde hodnotu 90. Jestliže změníte číslo Hi-hat Note, aktuální nastavení hi-hat nemusí odpovídat nahranému patternu.

Zadání bicích sad pomocí zpráv Program Changes (PROG)

Každá bicí/perkusní sada má své vlastní číslo Program Change.

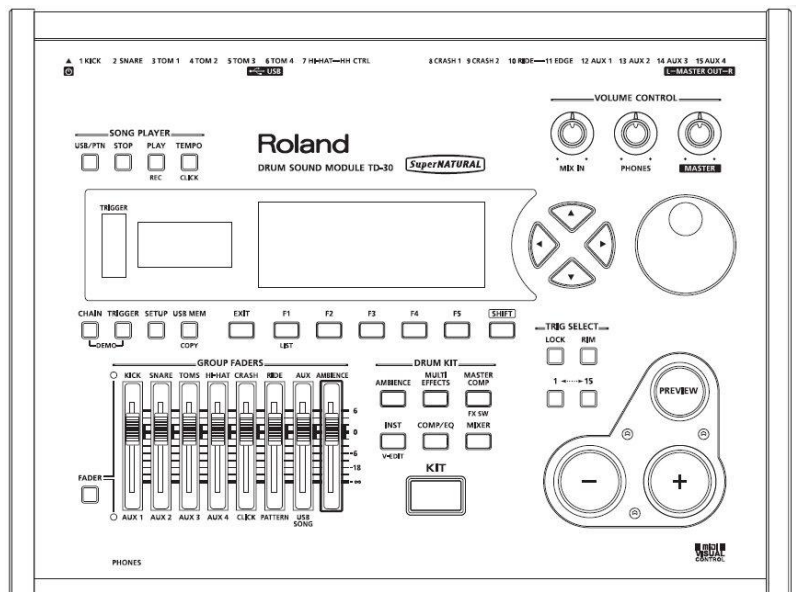
- 1. Na obrazovce "SETUP B" (str. 114), stiskněte tlačítko [F3] (MIDI).
- 2. Stiskněte [F5] (PROG).  
Objeví se obrazovka "MIDI PROGRAM CHANGE (DRUM KIT)" nebo "MIDI PROGRAM CHANGE (PERC SET)".



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (RX ON/OFF) tlačítko	Za/vypnutí přijímání zpráv Program change
[F2] (TX ON/OFF) tlačítko	Za/vypnutí vysílání zpráv Program change
[F3] (DRM KIT) tlačítko	Určuje Program change pro každou bicí sadu.
[F4] (PRC SET) tlačítko	Určuje Program change pro každou perkusní sadu.

- 3. Stiskem tlačítka [F3] nebo [F4] zvolte funkci.
- 4. Kurzorovými tlačítky nahoru/dolů zvolíte bicí/perkusní sadu pro nastavení.
- 5. Tlačítky [-] [+] nebo kolečkem upravte nastavení.  
Bicí/perkusní sady se přepnou, když přijde zpráva Program Change z externího MIDI zařízení. Při přepnutí bicí sady/perkusní sady u TD-30 se vyšle číslo Program Change zde nastavené.
- 6. Stiskem [KIT] se vrátíte na obrazovku "DRUM KIT".

# Appendix



# Visual Control

## Ovládání obrazu z TD-30 (VISUAL CONTROL)

Visual Control je funkce, která umožňuje ovládat obraz v synchronizaci s vaší hrou přes MIDI výstup nebo USB zapojení do počítače. Funguje to však pouze u produktů, jež podporují MIDI Visual Control nebo V-LINK.

### Co je to MIDI Visual Control?

MIDI Visual Control je mezinárodně používané doporučení, přidané k MIDI specifikaci, takže lze napojit hudební představení a vizuální projekci.

Video zařízení, kompatibilní s MIDI Visual Control lze zapojit do elektronických hudebních nástrojů přes MIDI, takže je můžete ovládat v rámci hudební produkce.

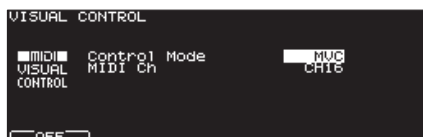


### Co je to V-LINK? **V-LINK**

V-LINK je funkce, která umožňuje kombinovat hudbu a video. Pomocí MIDI propojíte dvě či více V-LINK kompatibilních zařízení a můžete využít spoustu vizuálních efektů, které velmi osvěží vaše představení.

## Za/vypnutí VISUAL CONTROL

1. Na obrazovce SETUP C (str. 114), stiskněte tlačítko [F2] (V. CTRL).  
Objeví se obrazovka VISUAL CONTROL.



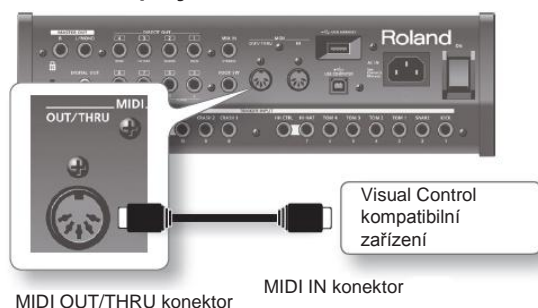
2. Stiskem [F1] za/vypnete VISUAL CONTROL.  
Jakmile je Visual Control aktivní, na obrazovce DRUM KIT se objeví ikona VISUAL CONTROL.



#### MEMO

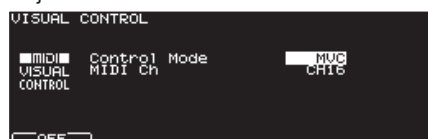
Funkce Visual Control tak zůstane i při zapnutí TD-30 vždy vypnutá.

## Příklad zapojení



## Nastavení VISUAL CONTROL

1. Na obrazovce SETUP C (str. 114), stiskněte tlačítko [F2] (V. CTRL).  
Objeví se obrazovka VISUAL CONTROL.



2. Stiskem tlačítek [-] [+] nebo kolečkem nastavíte parametry.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Control Mode	MVC	Zvolte, pokud zapojíte video zařízení s podporou MIDI Visual Control.
	V-LINK	Zvolte, pokud zapojíte video zařízení s podporou V-LINK.
MIDI Ch	CH1–CH16	MIDI kanál pro přepínání obrazu.

3. Stiskem tlačítka [EXIT] budete vráceni na obrazovku SETUP C.

## Využití funkce Pad Pattern k ovládat obrazu

Pokud při hraní na pady spouštíte patterny TD-30 (funkce Pad pattern, str. 60), zprávám Note v patternu můžete přiřadit ovládání obrazu na externím zařízení, které podporuje Visual Control.

Presetové patterny 99 a 100 již mají přiřazeny následující čísla Note, takže jsou připraveny pro využití Visual Control pro ovládání obrazu.

Pattern	Note number	Pattern	Note number
99 7 Notes	36	100 12 Notes	36
	38		37
	40		38
	41		39
	43		40
	45		41
	47		42
			43
			44
			45
			46
			47

### MEMO

- “Doprovodné party” jsou party patternů jiných než partu bicí sady a perkusí (str. 92).
- Nastavte Play Type u patternu na “MVC” (str. 98).
- Data hry doprovodných partů ze sekvenceru se vysílají na MIDI kanál.

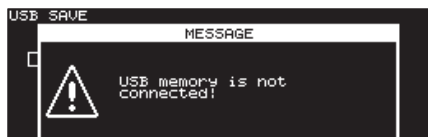
# Problémy a potíže

Problém	Co zkontrolovat	Akce	Stránka
Problémy se zvukem			
Žádný nebo slabý zvuk	Je TD-30 správně zapojený do externího zařízení?	Zkontrolujte zapojení.	str. 24
	Možná je audio kabel poškozený?	Zkuste použít jiný USB kabel	–
	Používáte kabel s rezistorem?	Použijte kabel, který nemá rezistor.	–
	Možná je stažena hlasitost u komba nebo mixu?	Nastavte zde hlasitost na správnou hodnotu.	–
	Není hlasitost TD-30 stažená?	Nastavte zde hlasitost na správnou hodnotu.	str. 39
	Zkontrolujte, zda slyšíte zvuk ve sluchátkách.	Jestliže slyšíte zvuk ve sluchátkách, bude problém v zapojení kabelů nebo se zapojeným zesilovačem nebo s mixem. Zkontrolujte zapojení i zapojená zařízení.	–
	Možná jste stáhli hlasitost u zařízení, zapojeného do jacků MIX IN?	Nastavte zde hlasitost na správnou hodnotu.	–
	Je funkce LOCAL CONTROL na "OFF"?	Pokud je LOCAL CONTROL na "OFF", hraním na pady se nevysílají data hry přímo do interního zvukového generátoru TD-30. Nastavte Local Control na "On".	str. 142
Některé pady nezní	Je správně nastavení OUTPUT?	Zkontrolujte nastavení OUTPUT	str. 115
	Není stažena hlasitost?	Zkontrolujte nastavení skupinového faderu.	str. 28
		Zkontrolujte nastavení MIXER.	str. 65
Problémy s USB			
USB flash disk je vložený, ale není detekovaný / Nelze volit data	Je USB disk zasunutý správně?	USB disk musí být správně zapojený.	str. 85
	Používáte USB Flash disk výrobce Roland?	Použijte USB paměť od dealera Roland. U produktů jiných výrobců nelze zaručit správnou funkčnost.	–
Nelze komunikovat s počítačem	Je USB kabel zapojen správně?	USB disk musí být správně zapojený.	str. 140
Nelze přehrát audio soubor, uložený v USB paměti	Má audio soubor správný formát?	Zkontrolujte formát audio souboru.	str. 85
	Je audio soubor uložený na správném místě?	Uložte audio soubory do hlavního adresáře (kořenový adresář).	str. 85
Problémy s MIDI			
Žádný zvuk	Jsou MIDI kabely propojeny správně?	Zkontrolujte zapojení.	str. 141
	MIDI kabel může být přerušený.	Zkuste použít jiný USB kabel.	–
	Je nastaven správně MIDI kanál?	Nastavte MIDI kanály TD-30 a externího MIDI zařízení na stejné hodnoty	str. 141
	Je číslo noty nastaveno správně?	Je-li přijato číslo noty, nepřijížené některému padu, TD-30 nevyrobí žádný zvuk. Změňte číslo noty nebo přepněte na sadu, která má přiřazeno jiné číslo noty.	str. 61
Jiné problémy			
Kontrast displeje je nekonzistentní	V určitých případech nemusí kontrast displeje být konzistentní, ovšem nemusí to být závada.	Nastaví kontrast displeje.	str. 121



# Výpis chybových zpráv

Tato sekce uvádí zprávy (chybové hlášky), které generuje TD-30 a objasňuje význam každé z nich a současně radí, jak postupovat dále v dané situaci.



Jakmile se objeví "ACCEPT" nad [F5], stiskem tohoto tlačítka okno se zprávou zavřete.

Zpráva	Význam	Akce
Data Damaged!	Data v USB paměti jsou poškozena.	Tento soubor nepoužívejte.
Data Overload!	Pattern obsahuje příliš mnoho dat, takže je nelze spolehlivě poslat na výstup MIDI OUT.	Zkuste vyloučit part, který obsahuje příliš mnoho dat.
Empty Backup!	V paměti USB flash disku není požadovaná záloha.	–
Empty Pattern!	Tento pattern neobsahuje data pro hru; nelze jej tedy editovat.	Zvolte jiný pattern, který obsahuje data pro hru.
Vyčerpali jste kapacitu taktů.	Maximální počet taktů, nahraných do patternu, byl překročen; nelze dále nahrávat ani editovat, jelikož nelze přidávat takty.	Vymažte nepotřebné takty z nahráného nebo editovaného patternu (str. 104).
MIDI Buffer Full!	Bylo přijato příliš mnoho MIDI zpráv v krátkém čase a nelze je zcela zpracovat.	Zkontrolujte, zda je externí MIDI zařízení správně zapojeno. Pokud problém přetrvává, snižte velikost MIDI zpráv, vysílaných do TD-30.
MIDI Offline!	MIDI kabel byl odpojen. (Nebo byla z nějakého důvodu ukončena komunikace s externím MIDI zařízením)	Zkontrolujte, zda nejsou MIDI kabely vytažené nebo přerušené.
No empty backup area remains.	Na USB flash disku není dostatek místa pro zálohu.	Vymažte nepotřebnou zálohu (str. 111).
No Empty Pattern!	Nejsou prázdné patterny pro nahrávání.	Vymažte nepotřebný pattern (str. 106).
Not Enough Memory!	Nahrávání nebo editaci patternu nelze provést, jelikož je málo interní paměti.	Zkuste vymazat patterny, které nepotřebujete (str. 106).
Song is too long!	Audio soubor nelze přehrát, jelikož je příliš dlouhý.	Přehrávejte jen audio soubory, které nejsou větší než 2 GB.
Song is too short!	Audio soubor nelze přehrát, jelikož je příliš krátký.	Přehrávejte jen audio soubory, které nejsou kratší než 1s. Audio soubory, kratší než 1s nebudou správně přehrány.
System Error!	Vyskytl se problém v interním systému.	Kontaktujte dealera nebo nejbližší servisní centrum Roland.
System Initialize	Data v paměti TD-30 jsou možná narušená.	Kontaktujte dealera nebo nejbližší servisní centrum Roland.
USB disk je přetížený.	Disk nelze načíst dostatečně rychle.	Použijte USB disk, prodáváný dealery Roland.
USB Memory Error!	Data v USB paměti jsou poškozena.	Tento soubor nepoužívejte.
	Použili jste USB disk, jejíž formát TD-30 nepodporuje.	Zformátujte USB flash disk (str. 113).
USB Memory Full!	Na USB flash disku není dostatek místa.	Vymažte nepotřebná data (str. 111).
USB paměť není zapojena.	Je zapojený USB flash disk do konektoru USB MEMORY?	Zapojte USB flash disk (str. 85).

# Čísla not (nastavení z výroby)

## Bicí sada 1–100

Note number	Trigger input
<b>22</b>	(7) Closed HH Rim
23	(for BrushSweep) (p. 61)
<b>C1</b> 24	–
<b>25</b>	(11) Ride-Edge
26	(7) Open HH Rim
<b>27</b>	(12) AUX1
28	(12) AUX1 Rim
29	(13) AUX2
<b>30</b>	(13) AUX2 Rim
31	(14) AUX3
<b>32</b>	(14) AUX3 Rim
33	(15) AUX4
<b>34</b>	(15) AUX4 Rim
35	(1) Kick Rim
<b>C2</b> 36	(1) Kick
<b>37</b>	(for X-Stick) (p. 61)
38	(2) Snare
<b>39</b>	(6) Tom4 Rim
40	(2) Snare Rim
41	(6) Tom4
<b>42</b>	(7) Closed HH
43	(5) Tom3
<b>44</b>	(7) Pedal HH
45	(4) Tom2
<b>46</b>	(7) Open HH
47	(4) Tom2 Rim
<b>C3</b> 48	(3) Tom1
<b>49</b>	(8) Crash1
50	(3) Tom1 Rim
<b>51</b>	(10) Ride
52	(9) Crash2 Rim
53	(10) Ride Rim
<b>54</b>	–
55	(8) Crash1 Rim
<b>56</b>	–
57	(9) Crash2
<b>58</b>	(5) Tom3 Rim
59	(11) Ride-Edge Rim

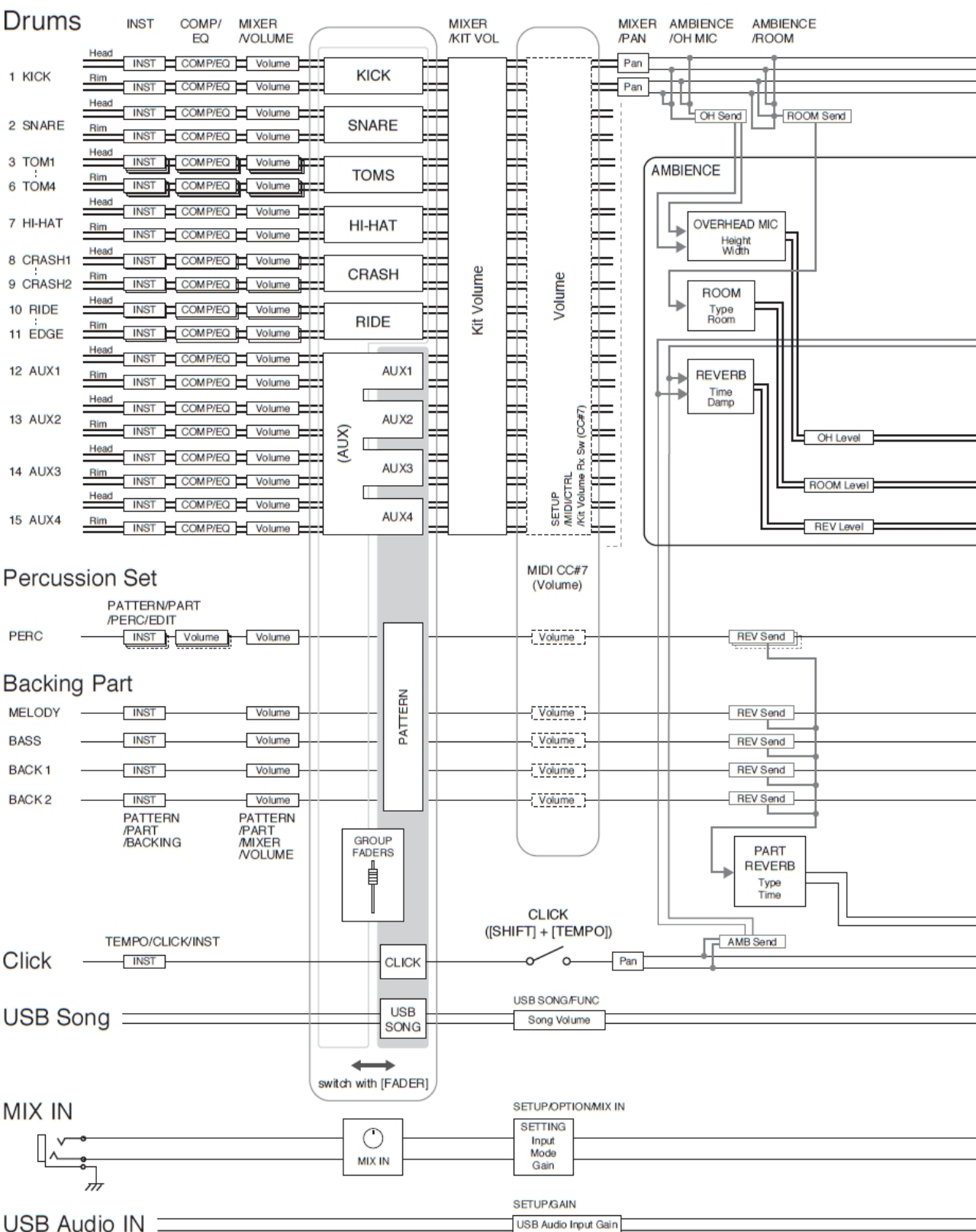
# Hlavní specifikace

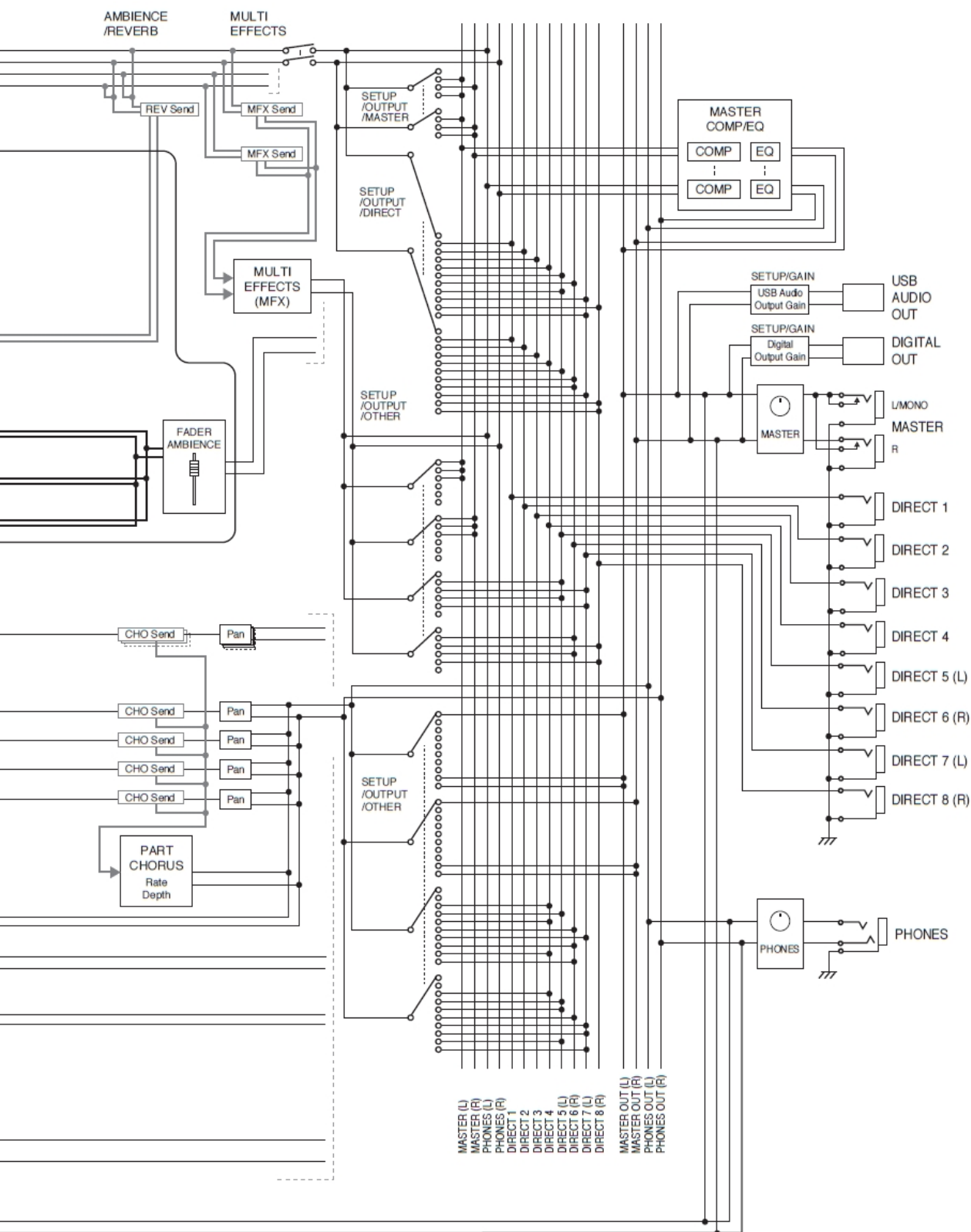
## Roland TD-30: Zvukový modul bicích

Bicí sady	100
Nástroje	Bicí nástroje: 1, 100 Doprovodné nástroje: 262
Řetězové bicí sady	16 řetězců (32 kroků v každém)
Typy efektů	Pad Equalizer (každý pad) Pad Compressor (každý pad) sekce Ambience: Overhead Mic Simulator Room Type (25 typů) Reverb Multiefekty: 21 typy Master Compressor Master Equalizer Reverb (pro doprovodný part)
Perkusní sady	8
Přehrávač songů v USB	Audio soubor: WAV/MP3:
Sequencer	User Patterny: 100 Presety Patternů: 100 Party: 6 Typy přehrávání: Oneshot, Loop, Tap Nahrávací Metoda: Realtime
Displej	Grafický LCD 80 x 256 bodů 7 segmentů, 3 znaky (LED) TRIGGER Level indikátor (LED)
Fadery	8 (KICK, SNARE, TOMS, HI-HAT, CRASH, RIDE, AUX, AMBIENCE)
Konektory	TRIGGER INPUT jack x 15 MASTER OUT jacky (L/MONO, R) (1/4" phone typ) DIRECT OUT jack x 8 (1/4" typu phone) DIGITAL OUT jack (koaxiál, 44.1 kHz/24-bit) PHONES jack (Stereo 1/4" typu phone) MIX IN jack (Stereo 1/4" typu phone) MIDI konektory (IN, OUT/THRU) USB COMPUTER port (Audio/MIDI) USB MEMORY port FOOT SW Jack (1/4" TRS typu phone) AC IN Jack
Zdroj napájení	AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V (50/60 Hz), AC 220 V (60 Hz)
Spotřeba	18 W
Rozměry	330 (Š) x 258 (H) x 106 (V) mm 13 (W) x 10-3/16 (D) x 4-3/16 (H) inches
Hmotnost	3,2 kg / 7 lbs 1 oz
Příslušenství	Uživatelský manuál CD-ROM (doprovodné audio songy/USB ovladač)
Volitelné (nutno dokoupit):	Pady (řady PD, PDX) Činely (řady CY) Kopáky (řady KD) Hi-Hat (řady VH, FD) Akustické bicí triggery (řady RT) Nožní spínače (FS-5U, FS-6) Personal Drum Monitor (PM-30, PM-10) USB flash paměť * Použijte USB paměť od dealera Roland. U produktů jiných výrobců nelze zaručit správnou funkčnost.

\* V rámci vylepšování produktu, mohou specifikace a/nebo vzhled produktu doznat změn bez ohlášení.

## Blokové schéma





# Index

## Symbols

[1] button .....	23
[15] button .....	23
[-] [+] buttons .....	23, 26

## A

A-B .....	87
AC IN jack .....	25
ADVANCE .....	132
Ambience	
[AMBIENCE] button .....	23, 69
AMBIENCE SECTION .....	18, 69
AMBIENCE SECTION screen .....	30, 69
On/Off .....	71
APPEND .....	103
Audio file .....	85
Information .....	88
List .....	86
Playing back .....	86
Auto off function .....	124
AUTO PAN .....	77
AUTO WAH .....	76

## B

BACKING .....	92
Backing Parts .....	89
Back up .....	108
Drum kit .....	112
Backup data	
Deleting .....	111
Importing .....	110
Loading .....	110
Name .....	109
USB flash drive .....	109
BANK .....	126
Behavior Modeling Technology .....	12
Bell shot .....	21
Bow shot .....	20, 21
BRUSH .....	48

## C

CHAIN .....	51
[CHAIN] button .....	22
CHINA .....	59
Choke play .....	21
CHORUS .....	73
Click .....	29, 82
Closed .....	20
COMP .....	68
COMP/EQ .....	120
[COMP/EQ] button .....	23, 68
Computer .....	140
Connecting .....	24, 37
Contrast	
Display .....	121
CONTROL .....	60, 117
Copying	
Drum kit .....	49, 50, 123
Drum kit chain .....	52
Effect .....	79
Instrument .....	63
Mixer .....	66
Pattern .....	102
Percussion set .....	95

Trigger bank .....	137
Copy screen .....	32
CRASH .....	59
Cross stick .....	19, 49
Crosstalk cancellation .....	131
CTRL .....	143
Cursor buttons .....	23, 26

## D

DEFAULT .....	62, 115
DELETE .....	104, 106, 111
Demo song .....	42
Dial .....	23, 26
DIGITAL OUT jack .....	24
DIRECT .....	115
DIRECT OUT jacks .....	24
Display .....	22
Contrast .....	121
DISTORTION .....	76
Drum kit .....	17, 46
Backing up .....	112
Copying .....	49, 50, 123
List .....	46
Loading .....	112
Name .....	48
Setting .....	47
Tempo .....	47
DRUM KIT .....	23
DRUM KIT FUNCTION screen .....	30
DRUM KIT LIST screen .....	30
DRUM KIT NAME screen .....	30
DRUM KIT screen .....	30, 46
Drum kit chain .....	51
Copying .....	52
Drum stand .....	36

## E

Edge shot .....	20, 21
EDIT .....	101
Effect .....	18, 67
Copying .....	79
On/Off .....	67
EFFECTS SWITCH screen .....	31, 67
EQ .....	69
ERASE .....	103
Error message .....	149
[EXIT] button .....	22, 27

## F

[F1]–[F5] buttons .....	23
Factory reset .....	122
Fader .....	23, 28
[FADER] button .....	23, 28
FILTER+DRIVE .....	75
FLANGER .....	74
Footswitch .....	24, 117
FOOT SW jack .....	24
FORMAT .....	113
F RESET .....	122
FUNC .....	47, 87, 97
Function buttons .....	23, 26

## G

GAIN .....	124
------------	-----

Gate time .....	62
GLOBAL .....	142
GROUP FADERS .....	23, 28

## H

Head shot .....	19
Hi-hat .....	40, 58, 128
Hi-hat setting .....	128

## I

IMPORT .....	110
INFO .....	113, 125
Instrument .....	17, 54
Copying .....	63
[INST] button .....	23, 54
INST EDIT screen .....	31, 56
INST screen .....	31, 54
List .....	54
Setting .....	56
ISOLATOR .....	76

## K

KICK .....	57
[KIT] button .....	23, 46
KITLOAD .....	112
KITSAVE .....	112
KIT SEL .....	123
Kit selection .....	123

## L

LCD .....	121
List	
Audio file .....	86
Drum kit .....	46
Instrument .....	54
Pattern .....	90
LOAD .....	106, 110
Local Control .....	142
[LOCK] button .....	23
LO-FI COMPRESS .....	76
LONG REVERB .....	75

## M

MASTER .....	115
MASTER COMPRESSOR .....	18, 78
[MASTER COMP] button .....	23, 78
MASTER COMPRESSOR screen .....	30, 79
MASTER EQ .....	18, 78
[MASTER] knob .....	23
MASTER OUT jacks .....	24
Master tuning .....	93
Memory .....	16
Information .....	125
Mesh pad .....	40
MX ONLY .....	72
MIDI .....	61, 141
MIDI CH .....	141
MIDI connectors .....	25, 141
MIDI Visual Control .....	146
MIX EDIT .....	65
Mixer .....	65, 96
Copying .....	66
[MIXER] button .....	23
MIX IN .....	121
MIX IN jack .....	24



- [MIX IN] knob..... 23
- MONITOR ..... 48, 115, 130
- MULTI EFFECTS..... 18, 71
- [MULTI EFFECTS] button ..... 23, 71
- MULTI EFFECTS screen ..... 30, 71
- On/Off ..... 72
- MUTE ..... 92
- ## N
- Name ..... 29
- Backup..... 29, 109
- Drum kit..... 29, 48
- Drum kit chain..... 29, 52
- Pattern ..... 29, 98
- Percussion set ..... 29, 95
- Trigger bank..... 29, 136
- Note ..... 72
- Note number..... 61, 94, 150
- Number display ..... 22
- ## O
- Offset ..... 129
- [ON] switch..... 25, 39
- Open..... 20
- OPTION ..... 120
- OTHER ..... 115
- OUTPUT..... 115
- OUTPUT ASSIGN screen..... 115
- OVERDRIVE..... 76
- ## P
- Pad ..... 37, 118
- PAD COMPRESSOR..... 18, 68
- PAD COMPRESSOR screen..... 31, 68
- PAD EQ..... 18, 68
- PAD EQ screen..... 31, 69
- Pad pattern..... 48, 60
- PAD PTN..... 48
- Pad sensitivity ..... 127
- PAD SW ..... 118
- Part ..... 18
- PART ..... 91
- Pattern ..... 18, 60
- Connecting..... 103
- Copying..... 102
- Deleting..... 104
- Deleting from a USB flash drive..... 106
- Editing ..... 101
- Erasing..... 103
- List..... 90
- Loading from a USB flash drive..... 106
- Name ..... 98
- Playing back..... 91
- Recording ..... 99
- Saving on a USB flash drive..... 105
- PATTERN screen ..... 32, 90
- Pattern sequencer ..... 89
- PDLBEND..... 61
- PERC..... 93
- Percussion part..... 93
- Percussion set ..... 93
- Copying..... 95
- Name ..... 95
- Performance technique
- Cymbal..... 21
- Hi-Hat ..... 20
- Pad..... 19
- PHASER ..... 73
- PHONES jack ..... 23
- [PHONES] knob..... 23
- PITCH SHIFT ..... 77
- [PLAY] button ..... 22
- Playing back
- Audio file..... 86
- Pattern ..... 91
- Playing with brushes..... 19, 48
- POS1..... 61, 136
- Preset memory ..... 16
- Preset pattern ..... 89
- Pressure..... 20
- PREVIEW ..... 120
- [PREVIEW] button ..... 23, 28
- PROG ..... 144
- ## Q
- Quantize ..... 99
- ## R
- Realtime recording ..... 99
- Recording
- MIDI..... 100
- Pattern ..... 99
- Rehearsal..... 101
- REV/CHO ..... 96
- REVERB..... 74
- REVERSE DELAY..... 73
- RIDE..... 59
- Rim ..... 134
- Open rim shot ..... 19
- Shallow rim shot..... 20
- Rim shot..... 19
- [RIM] button ..... 23
- Rim Gain ..... 128
- RING MODULATOR..... 77
- ## S
- SATURATOR ..... 75
- SAVE ..... 105, 109
- SCAN..... 134
- Screen ..... 30
- SENS ..... 127
- Sensitivity ..... 127
- Sequencer..... 18
- SETUP..... 97, 114
- [SETUP] button ..... 22, 114
- Setup screen ..... 32, 114
- [SHIFT] button ..... 23
- SNARE..... 57
- Soft Thru ..... 142
- SONG PLAYER..... 22
- Sound generator ..... 15
- SPEED..... 87
- SPLASH ..... 59
- STACKED CYMBAL ..... 59
- Stand ..... 36
- STEP PHASER..... 74
- STEP RINGMOD..... 77
- STEREO DELAY..... 73
- [STOP] button ..... 22
- SUPER FILTER..... 75
- SuperNATURAL..... 12
- SYNC..... 84
- ## T
- TAP ..... 81
- TAPE ECHO ..... 73
- TEMPO..... 47, 81
- [TEMPO] button ..... 22, 29, 81
- TEMPO screen ..... 32
- THRE ..... 133
- TOM..... 58
- Trigger bank..... 126
- Copying..... 137
- Name ..... 136
- [TRIGGER] button..... 22, 126
- TRIGGER INPUT jacks..... 25
- TRIGGER level indicator ..... 22
- Trigger lock..... 55
- Trigger type ..... 126
- TRIG SELECT..... 23
- TRIG SELECT buttons..... 27, 55
- Turning the TD-30 On/Off..... 39
- TYPE ..... 98
- ## U
- USB Audio..... 124, 140
- USB COMPUTER port..... 25, 140
- USB driver..... 140
- USB flash drive ..... 16, 25, 85
- Format ..... 113
- Information..... 113
- USB MEM..... 105
- [USB MEM] button ..... 22, 109
- USB MEMORY port..... 25
- USB memory screen ..... 32
- [USB/PTN] button..... 22, 86, 90
- USB SONG screen..... 32, 86
- User memory..... 16
- User pattern..... 89
- ## V
- V-EDIT..... 56
- VISUAL CONTROL..... 146
- V-LINK..... 146
- VOLUME..... 47
- VOLUME CONTROL ..... 23
- ## X
- XSTICK..... 49
- XTALK..... 131

# MEMO



# Informace

Pokud potřebujete servis, volejte nejbližší Roland Service Center nebo autorizovaného Roland distributora v zemi (viz níže).

## AFRICA

### EGYPT

Al Fanny Trading Office  
9, EBN Hagar Al Askalany  
Street,  
ARD El Golf, Heliopolis,  
Cairo 11341, EGYPT  
TEL: 20-2-417-1828

### REUNION

Maison FO - YAM Marcel  
25 Rue Jules Hermann,  
Chaudron - BP7997 491  
Ste Clotilde Cedex,  
REUNION ISLAND  
TEL: (0262) 218-429

### SOUTH AFRICA

That Other Music Shop(Pty)Ltd.  
11 Melle St., Braamfontein,  
Johannesburg,  
SOUTH AFRICA  
TEL: (011) 403 4105  
FAX: (011) 403 1234

Paul Bothner(Pty)Ltd.  
17 Werdmuller Centre,  
Main Road, Claremont 7708  
SOUTH AFRICA  
TEL: (021) 674 4030

## ASIA

### CHINA

Roland Shanghai Electronics  
Co.,Ltd.  
5F, No.1500 Pingliang Road  
Shanghai 200090, CHINA  
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics  
Co.,Ltd.  
(BEIJING OFFICE)  
10F, No.18 3 Section Anhuaxili  
Chaoyang District Beijing  
100011 CHINA  
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics  
Co.,Ltd.  
(GUANGZHOU OFFICE)  
2/F., No.30 Si You Nan Er Jie  
Yi Xiang, Wu Yang Xin Cheng,  
Guangzhou 510600, CHINA  
TEL: (020) 8736-0428

### HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.  
Service Division  
22-32 Pun Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories,  
HONG KONG  
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.  
8th Floor, Railway Plaza, 39  
Chatham Road South, T.S.T.,  
Kowloon, HONG KONG  
TEL: 2333 1863

### INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.  
409, Nirman Kendra  
Mahalaxmi Flats Compound  
Off. Dr. Edwin Moses Road,  
Mumbai-400011, INDIA  
TEL: (022) 2493 9051

### INDONESIA

PT Citra Inti Rama  
Jl. Cideng Timur No. 15f-150  
Jakarta Pusat  
INDONESIA  
TEL: (021) 6324170

### KOREA

Cosmos Corporation  
1461-9, Seocho-Dong,  
Seocho Ku, Seoul, KOREA  
TEL: (02) 3486-8855

### MALAYSIA

Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.  
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,  
Dataran Prima, 47301 Petaling  
Jaya, Selangor, MALAYSIA  
TEL: (03) 7805-3263

## PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.  
339 Gil J. Puyat Avenue  
Makati, Metro Manila 1200,  
PHILIPPINES  
TEL: (02) 899 9801

## SINGAPORE

SWEET LEE MUSIC  
COMPANY PTE. LTD.  
150 Sims Drive,  
SINGAPORE 387381  
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD  
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,  
#02-2148, SINGAPORE 489980  
TEL: 6243-9555

## TAIWAN

ROLAND TAIWAN  
ENTERPRISE CO., LTD.  
Room 5, 9th Fl., No. 112 Chung  
Shan N.Road Sec.2, Taipei,  
TAIWAN, R.O.C.  
TEL: (02) 2561 3339

## THAILAND

Theera Music Co., Ltd.  
330 Vong Nakhorn Kasem, Soi 2,  
Bangkok 10100, THAILAND  
TEL: (02) 2248821

## VIETNAM

Saigon Music  
Suite DP-8  
40 Ba Huyen Thanh Quan Street  
Hochiminh City, VIETNAM  
TEL: (08) 930-1969

## AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

### AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

Roland Corporation  
Australia Pty., Ltd.  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West, NSW 2099  
AUSTRALIA  
For Australia  
TEL: (02) 9982 8266  
For New Zealand  
TEL: (09) 3098 715

## CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA  
Instrumentos Musicales S.A.  
Av. Santa Fe 2055  
(1123) Buenos Aires  
ARGENTINA  
TEL: (011) 4508-2700

### BARBADOS

A&B Music Supplies LTD  
12 Webster Industrial Park  
Wildely, St Michael, Barbados  
TEL: (246) 430-1100

### BRAZIL

Roland Brasil Ltda.  
Rua San Jose, 780 Sala B  
Parque Industrial San Jose  
Cofia - Sao Paulo - SP, BRAZIL  
TEL: (011) 4615 5666

### CHILE

Comercial Fancy II S.A.  
Rut: 96.919.420-1  
Natalicio Cof 739, 4th Floor  
Sancti - Centro, CHILE  
TEL: (02) 688-9540

### COLOMBIA

Centro Musical Ltda.  
Cra 43 No 25 A-41 Bodegoda 9  
Medellin, Colombia  
TEL: (574) 381-2529

## COSTA RICA

JUAN Bansbach Instrumentos  
Musicales  
Ave.1, Calle 11, Apartado 10237,  
San Jose, COSTA RICA  
TEL: 258-0211

## CURACAO

Zeelandia Music Center Inc.  
Orionweg 30  
Curacao, Netherland Antilles  
TEL: (305) 3926866

## DOMINICAN REPUBLIC

Instrumentos Fernando Giraldez  
Calle Proyecto Central No.3  
Ens. La Esperilla  
Santo Domingo,  
Dominican Republic  
TEL: (809) 683 0305

## ECUADOR

Mas Musica!  
Rumichaca 822 y Zaruma  
Guayaquil - Ecuador  
TEL: (593-4) 2302364

## EL SALVADOR

OMNI MUSIC  
75 Avenida Norte y Final  
Alameda Juan Pablo II,  
Edificio No.4010 San Salvador,  
EL SALVADOR  
TEL: 262-0788

## GUATEMALA

Casa Instrumental  
Calzada Roosevelt 34-01, zona 11  
Ciudad de Guatemala  
Guatemala  
TEL: (502) 599-2888

## HONDURAS

Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.  
BO.Paz Barahona  
3 Ave.11 Calle S.O  
San Pedro Sula, Honduras  
TEL: (504) 553-2029

## MARTINIQUE

Musique & Son  
Z.Les Mangle  
97232 Le Lamentin  
Martinique F.W.I.  
TEL: 596 596 428660

Gigamusik SARL  
10 Rte De La Folie  
97200 Fort De France  
Martinique F.W.I.  
TEL: 596 596 715222

## MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.  
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar  
de los Padres 01780 Mexico  
D.F. MEXICO  
TEL: (55) 5668-6699

## NICARAGUA

Bansbach Instrumentos  
Musicales Nicaragua  
Altamira D'Este Calle Principal  
de la Farmacia 5ta.Avenida  
1 Cuadra al Lago.#503  
Managua, Nicaragua  
TEL: (505) 277-2557

## PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.  
Boulevard Andrews, Albrook,  
Panama City, REP. DE  
PANAMA  
TEL: 315-0101

## PARAGUAY

Distribuidora De  
Instrumentos Musicales  
J.E. Oleary ESQ. Manduvira  
Asuncion PARAGUAY  
TEL: (595) 21 492147

## PERU

Audionet  
Distribuciones Musicales SAC  
Juan Fanning 530  
Miraflores  
Lima - Peru  
TEL: (511) 4461388

## TRINIDAD

AMR Ltd  
Ground Floor  
Maritime Plaza  
Barataria Trinidad W.I.  
TEL: (868) 638 6385

## URUGUAY

Todo Musica S.A.  
Francisco Acuna de Figueroa  
1771  
C.P.: 11.800  
Montevideo, URUGUAY  
TEL: (02) 924-2335

## VENEZUELA

Instrumentos Musicales  
Allegro, C.A.  
Av. Las industrias edf. Guitarr  
import  
#7 zona Industrial de Turumo  
Caracas, Venezuela  
TEL: (212) 244-1122

## EUROPE

### AUSTRIA

Roland Elektronische  
Musikinstrumente HmbH.  
Austrian Office  
Eduard-Bodem-Gasse 8,  
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA  
TEL: (0512) 26 44 260

### BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Central Europe N.V.  
Houtstraat 3, B-2260, Oevel  
(Westerlo) BELGIUM  
TEL: (014) 575811

### CZECH REPUBLIC

Distributor, s.r.o.  
Pod Bani 8,  
CZ-180 00 Praha 8,  
CZECH REPUBLIC  
TEL: 283 020 270

### DENMARK

Roland Scandinavia A/S  
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,  
DK-2100 Copenhagen  
DENMARK  
TEL: 3916 6200

### FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial  
Finland  
Finland  
Alentontie 5  
FIN-01510 Vantaa, FINLAND  
TEL: (09) 68 24 020

### GERMANY

Roland Elektronische  
Musikinstrumente HmbH.  
Oststrasse 96, 22844  
Norderstedt, GERMANY  
TEL: (040) 52 60900

### GREECE

STOLLAS S.A.  
Music Sound Light  
155, New National Road  
Patras 26442, GREECE  
TEL: 2610 435400

### HUNGARY

Roland East Europe Ltd.  
Warehouse Area "DEPO" PL83  
H-2046 Torokbalint,  
HUNGARY  
TEL: (23) 511011

### IRELAND

Roland Ireland  
G2 Calmount Park, Calmount  
Avenue, Dublin 12  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 4294444

### ITALY

Roland Italy S. p. a.  
Viale delle Industrie 8,  
20020 Arese, Milano, ITALY  
TEL: (02) 937-78300

## NORWAY

Roland Scandinavia Avd.  
Kontor Norge  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo  
NORWAY  
TEL: 2273 0074

## POLAND

MX MUSIC SP.Z.O.O.  
Ul. Gibraltarska 4,  
PL-03664 Warszawa POLAND  
TEL: (022) 679 44 19

## PORTUGAL

Roland Iberia, S.L.  
Portugal Office  
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto  
4050-465, Porto, PORTUGAL  
TEL: 22 608 00 60

## ROMANIA

FBS LINES  
Piata Libertatii 1,  
535500 Gheorgheni,  
ROMANIA  
TEL: (266) 364 609

## RUSSIA

Mu Tek  
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.1  
107 564 Moscow, RUSSIA  
TEL: (095) 169 5043

## SPAIN

Roland Iberia, S.L.  
Paseo Garcia Faria, 33-35  
08005 Barcelona SPAIN  
TEL: 93 493 91 00

## SWEDEN

Roland Scandinavia A/S  
SWEDISH SALES OFFICE  
Danvik Center 28, 2 tr.  
S-131 30 Nacka SWEDEN  
TEL: (08) 702 00 20

## SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG  
Landstrasse 5, Postfach,  
CH-4452 Hingen,  
SWITZERLAND  
TEL: (061) 927-8383

## UKRAINE

TIC-TAC  
Mira Str. 19/108  
P.O.Box 180  
295400 Munkachevo,  
UKRAINE  
TEL: (03131) 414-40

## UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park, SWANSEA  
SA7 9EJ,  
UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 702701

## MIDDLE EAST

### BAHRAIN

Moon Stores  
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,  
P.O.Box 247, Manama 304,  
State of BAHRAIN  
TEL: 17 211 005

### CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.  
17, Diagorou Street, Nicosia,  
CYPRUS  
TEL: (022) 66-9426

### IRAN

MOCO INC.  
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,  
Roberoye Cerahe Mirdamad  
Tehran, IRAN  
TEL: (021) 285-4169

### ISRAEL

Halilit P. Greenspoon & Sons  
Ltd.  
8 Retziv Ha'aliya Hashnya St.  
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL  
TEL: (03) 682666

## JORDAN

AMMAN Trading Agency  
245 Prince Mohammad St.,  
Amman 1118, JORDAN  
TEL: (06) 464-1200

## KUWAIT

EASA HUSAIN AL-YOUSIFI  
& SONS CO.  
Abdullah Salem Street,  
Safat, KUWAIT  
243-6399

## LEBANON

Chahine S.A.L.  
Gerge Zeidan St., Chahine  
Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-  
5857  
Beirut, LEBANON  
TEL: (01) 20-1441

## OMAN

TALENTZ CENTRE L.L.C.  
P.O. BOX 37, MUSCAT,  
POSTAL CODE 113  
TEL: 931-3705

## QATAR

Al Emadi Co. (Badie Studio &  
Stores)  
P.O. Box 62, Doha, QATAR  
TEL: 4423-554

## SAUDI ARABIA

aDavlah Universal  
Electronics APL  
Corniche Road, Aldossary  
Bldg., 1st Floor, Alkhobar,  
SAUDI ARABIA  
P.O.Box 2154, Alkhobar 31952

SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 898 2081

## SYRIA

Technical Light & Sound  
Center  
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.  
Bldg. No. 21, P.O.Box 13520,  
Damascus, SYRIA  
TEL: (011) 223-5384

## TURKEY

Ant Muzik Aletleri Ithalat Ve  
Ihracat Ltd Sti  
Siraselviler Caddesi  
Siraselviler Pasaji No:74/20  
Taksim - Istanbul, TURKEY  
TEL: (0212) 2496624

## U.A.E.

Zak Electronics & Musical  
Instruments Co. L.L.C.  
Zabed Road, Al Sheroq Bldg.,  
No. 14, Grand Floor, Dubai,  
U.A.E.  
TEL: (04) 3360715

## NORTH AMERICA

### CANADA

Roland Canada Music Ltd.  
(Head Office)  
5480 Parkwood Way  
Richmond B. C., V6V 2M4  
CANADA  
TEL: (604) 270 6626

### Roland Canada Music Ltd.

(Toronto Office)  
170 Admiral Boulevard  
Mississauga On L5T 2N6  
CANADA  
TEL: (905) 362 9707

### U. S. A.

Roland Corporation U.S.  
5100 S. Eastern Avenue  
Los Angeles, CA 90040-2938,  
U. S. A.  
TEL: (323) 890 3700