

Roland®



PERCUSSION SOUND MODULE **TD-12**

Instrukcja obsługi

Dziękujemy i gratulujemy wyboru perkusyjnego modułu brzmieniowego Roland TD-12.

Przed rozpoczęciem użytkowania prosimy o uważne przeczytanie sekcji zatytułowanych: „Warunki bezpiecznej eksploatacji” (s. 2), „Warunki bezpiecznego użytkowania instrumentu” (s. 3) oraz „Uwagi wstępne” (s. 5). Rozdziały te zawierają istotne informacje dotyczące bezpiecznego użytkowania instrumentu. Ponadto, aby móc wykorzystać w pełni wszystkie możliwości urządzenia należy przeczytać niniejszą instrukcję w całości. Po przeczytaniu powinna być ona przechowywana w zasięgu ręki, jako odnośnik i pomoc w użytkowaniu instrumentu.



Copyright © 2005 ROLAND CORPORATION

* Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie całości lub fragmentów niniejszej publikacji bez pisemnej zgody ROLAND CORPORATION jest zabronione.

OSTRZEŻENIE: Aby ograniczyć ryzyko pożaru, porażenia prądem elektrycznym, nie należy dopuszczać, aby urządzenie zostało zamoczone lub dostała się do niego wilgoć.



Symbol błyskawicy z grotem w obrębie trójkąta równobocznego ma na celu ostrzegać użytkownika o istnieniu nieizolowanego „niebezpiecznego napięcia” na obudowie produktu, który może stanowić ryzyko porażenia elektrycznego dla ludzi.



Znak wykrzyknika w polu trójkąta równobocznego ma na celu ostrzegać użytkownika o istnieniu ważnych instrukcji roboczych i konserwacyjnych (serwisowych) w literaturze towarzyszącej produktowi.

INSTRUKCJE NA WYPADEK RYZYKA POŻARU, PORAŻENIA PRĄDEM ELEKTRYCZNYM,

WAŻNE UWAGI BEZPIECZEŃSTWA PRZESTRZEGAJ PONIŻSZYCH INSTRUKCJI

OSTRZEŻENIE -> Podczas posługiwania się urządzeniami elektrycznymi należy przestrzegać podstawowych zasad bezpieczeństwa, włączając niżej wymienione:

1. Przeczytaj wszystkie instrukcje
2. Przestrzegaj tych instrukcji.
3. Przestrzegaj wszystkich ostrzeżeń.
4. Postępuj zgodnie z instrukcjami
5. Nie eksploatuj urządzenia w pobliżu wody.
6. Czyść instrument tylko suchą szmatką.
7. Nie zatykaj otworów wentylacyjnych. Instaluj zgodnie z zaleceniami producenta.
8. Nie umieszczaj instrumentu w pobliżu źródeł ciepła, takich jak kaloryfery, piece, urządzeń ciepłych lub innych, generujących ciepło (również wzmacniaczy mocy).
9. Używaj tylko uziemionych gniazd zasilania. Wtyczka z polaryzacją posiada dwie łopatki z jedną szerszą od drugiej. **Wtyczka z uziemieniem posiada dwie łopatki oraz trzeci wtyk uziemienia.** Łopatka szersza i trzeci wtyk uziemiający służą zapewnieniu tobie bezpieczeństwa. Jeśli wtyczka nie pasuje do twojego gniazdka, wezwij elektryka, aby wymienił wtyczkę na właściwą.
10. Chroń kabel zasilania przed uszkodzeniem, szczególnie przy wtyczkach.
11. Używaj tylko osprzętu, zalecanego przez producenta instrumentu.
12. Odłączaj instrument od sieci w czasie burz lub wtedy, gdy nie jest on używany przez dłuższy okres czasu.
13. Wszelkie naprawy powierzaj wykwalifikowanemu personelowi autoryzowanych punktów serwisowych. Instrument powinien być serwisowany w przypadku jakiegokolwiek uszkodzenia, np. uszkodzenia kabla zasilania, przedostania się do środka cieczy lub obcych przedmiotów, gdy instrument był narażony na działanie deszczu lub wilgoci, gdy nie funkcjonuje prawidłowo albo spadł na twarde podłoże.

WARUNKI BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA INSTRUMENTU

INSTRUKCJE POSTĘPOWANIA ZAPOBIEGAJĄCE POWSTAWANIU POŻARU, PORAŻENIA PRĄDEM ELEKTRYCZNYM I OBRAŻEŃ

 WARNING	Symbol używany do ostrzegania użytkownika przed ryzykiem śmierci lub poważnych obrażeń w przypadku nieprawidłowego posługiwania się urządzeniem.
 CAUTION	Symbol używany do ostrzegania użytkownika przed ryzykiem obrażeń lub szkód materialnych w przypadku nieprawidłowego posługiwania się urządzeniem. * Szkody materialne dotyczą uszkodzeń lub podobnych efektów w wyposażeniu mieszkania i umeblowania, a także zwierząt domowych.

	Symbol  kieruje użytkownika do ważnych instrukcji lub ostrzeżeń. Określone znaczenie tego symbolu uwarunkowane jest znakiem znajdującym się w obrębie trójkąta. Symbol ten używany jest do ogólnych ostrzeżeń, uwag i zwracania uwagi na niebezpieczeństwa.
	Symbol  przypomina użytkownikowi o czynnościach, których nie należy wykonać (są zabronione). Określona czynność, którą należy wykonać oznaczona jest znakiem zawartym w okręgu. Symbol ten oznacza, że urządzenie nie może nigdy być rozmontowywane.
	Symbol  przypomina użytkownikowi o czynnościach, które należy wykonać. Określona czynność, którą należy wykonać oznaczona jest znakiem zawartym w okręgu. Symbol ten oznacza, że należy wytyczkę zasilającą wyciągnąć z gniazdka elektrycznego.

ZAWSZE ZWRACAJ UWAGĘ NA PONIŻSZE OSTRZEŻENIA

WARNING

Przed rozpoczęciem eksploatacji instrumentu przeczytaj wszystkie instrukcje.



Wtyczkę zasilania tego urządzenia podłączaj do gniazda zasilania, wyposażonego w kołek uziemienia.



Nie otwieraj i nie modyfikuj urządzenia.



Nie próbuj samodzielnie naprawiać urządzenia lub wymieniać jego części (za wyjątkiem przypadków, w których niniejsza instrukcja w sposób szczegółowy o tym nie mówi). Konserwację lub naprawę zleć sprzedawcy lub najbliższemu serwisowi firmowemu firmy Roland.



Nie umieszczaj instrumentu w miejscach:

- Poddanych na działanie wysokich temperatur (w pobliżu urządzeń wydzielających ciepło, przy kaloryferach, nie umieszczaj go wewnątrz zamkniętych pojazdów).
- Wilgotnych (łazienki, umywalki, mokre powierzchnie)
- Zapyłonych, lub
- Narażonych na opady atmosferyczne, lub
- Zapyłonych, lub
- Poddanych silnym wibracjom



Urządzenie powinno być zawsze umieszczone na trwałej i stabilnej podstawie. Nigdy nie stawiaj urządzenia w miejscu, które może się chwiać lub o pochylej powierzchni.



WARNING

Urządzenie powinno być podłączone do instalacji elektrycznej o parametrach podanych w instrukcji lub umieszczonych na urządzeniu.



Używaj tylko kabla znajdującego się w wyposażeniu instrumentu. Kabel zasilający nie powinien być używany z żadnym innym urządzeniem.



-> Unikaj stawiania ciężkich przedmiotów na kablu zasilającym, nie skręcaj go i nie zaginaj. Możesz go w ten sposób uszkodzić, spowodować spięcia lub odcięcie zasilania. Uszkodzony kabel zasilający może być przyczyną porażenia prądem lub pożaru.



Instrument, również w połączeniu ze wzmacniaczem, słuchawkami, głośnikami może spowodować nieodwracalne uszkodzenia słuchu. Unikaj długiego słuchania zbyt głośnej muzyki. Jeśli zauważysz pogorszenie się słuchu lub dzwonienie w uszach, zaleca się skontaktowanie z laryngologiem.



Unikaj przedostawania się do wnętrza instrumentu przedmiotów (środków łatwopalnych, monet, spinaczy); lub cieczy (wody, napojów, itp.).



WARNING

Bezzwłocznie wyłącz zasilanie, wyciągnij wtyczkę zasilacza z gniazdka i poproś o poradę sklep, w którym dokonano zakupu urządzenia, najbliższe Centrum Serwisowe lub autoryzowanego dystrybutora firmy Roland, gdy:



- Kabel zasilający lub wtyczka została uszkodzona
- Pojawi się dym lub inny podejrzany zapach
- Do urządzenia wpadły przedmioty lub ciecz dostała się do wnętrza
- Urządzenie zostało narażone na deszcz
- Urządzenie nie wydaje się działać normalnie lub wykazuje znaczną zmianę w działaniu

Nadzoruj posługiwanie się instrumentem przez dzieci.



Unikaj uderzeń w instrument.
Nie upuść instrumentu.



Nie podłączaj do jednego gniazda sieciowego kilku urządzeń. Bądź szczególnie ostrożny gdy używasz przedłużacza -> maksymalna moc wszystkich podłączonych urządzeń nie może przewyższać mocy znamionowej przedłużacza (w watach, amperach). Nadmierne obciążenie sieci może spowodować przegrzewanie się kabla lub spowodować jego nadtopienie.



Przed użytkowaniem instrumentu w innych państwach skontaktuj się ze sprzedawcą lub serwisem handlowym Roland.



Nie kładź na instrumencie pojemników zawierających wodę (jak waza z kwiatami). Nie umieszczaj środków owadobójczych, perfum, alkoholi, lakierów do paznokci itp. w pobliżu urządzenia. Rozlany płyn szybko wytrzyj suchym i miękkim materiałem.



CAUTION

Ustaw urządzenie w miejscu lub położeniu zapewniającym właściwą wentylację.



Kabel zasilacza wyjmuj przytrzymując za wtyk.



W przypadku dłuższych przerw w użyciu instrumentu wyłącz zasilanie i suchym materiałem wytrzyj kurz. Odłącz wtyczkę z ujęcia mocy, jeśli przez dłuższy czas urządzenie nie jest w użyciu. Nagromadzenie pyłu między wtyczką i gniazdkiem sieciowym może być spowodowane wadliwą izolacją i może prowadzić do pożaru.



Unikaj splątania kabli podłączeń i zasilających. Kable zabezpiecz przed ingerencją dzieci.



Nie umieszczaj na instrumencie ciężkich przedmiotów



Nie dotykaj zasilacza, kabli i wtyczek mokrymi lub wilgotnymi rękami.



Przed przenoszeniem urządzenia, odłącz zasilacz i wszystkie przewody od zewnętrznych urządzeń.



Wyłącz zasilanie i wyciągnij wtyczkę z gniazda sieciowego przy czyszczeniu instrumentu.



Jeśli spodziewasz się burzy, wyciągnij kabel zasilający z gniazdka sieciowego.



Jeśli usuwasz śruby z dna instrumentu (s. 16), przechowuj je w bezpiecznym miejscu, niedostępnym dla dzieci, aby nie połknęły ich.



WAŻNE UWAGI

W uzupełnieniu do uwag zawartych w rozdziale „Zasady bezpieczeństwa” (s. 2->4), stosuj się także do poniższych zaleceń:

Zasilanie

Nie podłączaj urządzenia do tego samego wylotu elektrycznego, używanego przez przyrząd elektryczny, który jest kontrolowany przez inwertor (np. lodówka, maszyna do zmywania naczyń, kuchenka mikrofalowa, klimatyzator) albo inne urządzenie posiadające silnik elektryczny. W zależności od przeznaczenia przyrządu elektrycznego, zakłócenia zasilania mogą powodować wadliwe działanie urządzenia lub wytwarzać słyszalny szum. Jeżeli użycie oddzielnego otworu wylotowego nie jest możliwe, podłącz filtr przeciwszumowy pomiędzy urządzeniem a tym otworem.

Przed podłączeniem do innych urządzeń, wyłącz w nich zasilanie. Pozwoli to uniknąć uszkodzenia i/lub zniszczenia kolumn głośnikowych lub innych urządzeń.

Chociaż wyświetlacze LED i LCD są wyłączone w przypadku odłączonego zasilania, nie oznacza to jednak, że urządzenie jest zupełnie odłączone od źródła zasilania. Jeśli chcesz zupełnie odłączyć źródło zasilania, najpierw naciśnij przycisk [POWER], a następnie wyciągnij kabel z gniazda. Z tego powodu wtyczka sieciowa powinna być łatwo dostępna.

Miejsce użytkowania

Użytkowanie urządzenia w pobliżu wzmacniaczy (lub innych urządzeń z transformatorem) może być przyczyną powstania przydźwięku sieciowego. Aby zminimalizować ten problem, przesun instrument lub oddal go od źródła zakłóceń.

Instrument może zakłócać pracę odbiorników telewizyjnych i radiowych. Nie posługuj się nimi w pobliżu tych odbiorników.

Jeśli w pobliżu miejsca użytkowania urządzenia użytkowane są telefony komórkowe, może to powodować zakłócenia w prawidłowej pracy instrumentu. Zakłócenia te mogą powstawać w chwili inicjowania rozmowy telefonicznej lub podczas przetwarzania danych. W tym przypadku, należy oddalić źródło zakłóceń od urządzenia lub je wyłączyć.

Przy przenoszeniu do miejsca o zmiennej temperaturze i wilgotności, wewnątrz urządzenia mogą pojawić się kropelki wody. Może to spowodować uszkodzenie lub nieprawidłowe działanie urządzenia. W tym przypadku, przed rozpoczęciem użytkowania urządzenia, należy poczekać kilka godzin, aby pozwolić wyparować wilgoci z wnętrza urządzenia.

Konserwacja

Do codziennej kosmetyki urządzenia używaj suchej, miękkiej szmatki, ewentualnie lekko zwilżonej wodą. Aby usunąć większe zabrudzenia, użyj delikatnego środka czyszczącego. Następnie przetrzyj dokładnie instrument suchą, łagodną szmatką.

Nigdy nie używaj benzyny, rozcieńczalników, alkoholi i żadnych innych chemicznych, co pozwoli uniknąć możliwości odkształcenia i/lub odbarwienia.

Naprawy i dane

Wszystkie dane zapisane w pamięci instrumentu mogą zostać utracone podczas napraw. Ważne dane powinny być zawsze zapisywane na innym urządzeniu MIDI (np. sekwencer) lub na papierze (w miarę możliwości). Podczas napraw należy zachować szczególną ostrożność, aby dane nie zostały stracone. Czasami (szczególnie, jeśli został uszkodzony kabel łączący z pamięcią) odzyskanie danych może okazać się niemożliwe i firma Roland nie ponosi za to odpowiedzialności.

Pamięć rezerwowa

Gdy wyłączone jest główne zasilanie, źródłem mocy jest bateria. Kiedy bateria jest słaba, odpowiedni komunikat pojawi się na wyświetlaczu. Od razu wymień baterie na nowe, aby uniknąć straty danych z pamięci. Aby wymienić baterie skontaktuj się ze sprzedawcą lub serwisem handlowym Roland.

“Backup Battery Low!” (Niewielka rezerwa baterii).

Ostrzeżenia dodatkowe

Zawartość pamięci może zostać bezpowrotnie utracona podczas nieprawidłowego posługiwania się instrumentem. Aby ustrzec się przed ryzykiem utraty ważnych danych, zalecane jest okresowe zapisywanie danych na innym urządzeniu MIDI (np. na sekwencerze).

Niestety, czasem może okazać się niemożliwe przywrócenie zawartości pamięci urządzenia MIDI (np. sekwencer), jeśli dane zawarte zostały utracone. W tym przypadku firma Roland nie ponosi odpowiedzialności.

Przyciskami i manipulatorami urządzenia należy posługiwać się delikatnie, gdyż w przeciwnym wypadku może to być przyczyną uszkodzeń. Nieodpowiednia obsługa może prowadzić do uszkodzeń.

Nigdy nie uderzaj w wyświetlacz ani nie naciskaj go ze zbyt dużą siłą.

Podczas włączania/wyłączania instrumentu nigdy nie ciągnij za kabel zasilający -> zawsze za wtyk. Unikniesz w ten sposób możliwości powstania zwarcia.

Podczas pracy instrument wydziela pewne ilości ciepła.

Staraj się utrzymywać poziom głośności na rozsądnym poziomie, aby nie przeszkadzać innym osobom. Skorzystaj z możliwości podłączenia słuchawek, zwłaszcza późnym wieczorem.

Dźwięki mogą się przedostawać przez ściany i podłogi, dlatego też zwracaj uwagę, aby muzyka nie była dokuczliwa dla pozostałych osób, zwłaszcza nocą i kiedy używasz słuchawek. Chociaż pady perkusyjne zostały tak zaprojektowane, aby dźwięk uboczny wydobywany był w ilościach minimalnych, to jednak pady gumowe mają tendencję do produkowania głośniejszych dźwięków niż pady siateczkowe. Możesz zredukować dźwięki dodatkowe poprzez zamianę padów na pady siateczkowe.

Podczas przewożenia instrumentu, zabezpiecz go w chroniący od uszkodzeń fabryczny karton. Jeśli nie posiadasz kartonu, musisz użyć odpowiedniego opakowania.

Do połączeń stosuj kable dostarczone przez firmę Roland. Gdy korzystasz z innych kabli połączeniowych, zwróć uwagę na poniższe środki bezpieczeństwa.

Niektóre kable połączeniowe zawierają oporniki. Do podłączania urządzenia nie używaj kabli zawierających oporniki. Ich użytkowanie może spowodować zmniejszenie poziomu sygnału wyjściowego do niskiej wartości, lub całkowicie uniemożliwiając odsłuchanie dźwięku instrumentu. Aby uzyskać bliższe informacje na temat parametrów kabli, skontaktuj się z ich producentem.

Spis treści

WARUNKI BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA INSTRUMENTU	3
WAŻNE UWAGI	5
Podstawowe własności	11
Opis instrumentu	13
Panel górny	13
Panel tylny	15
Rozstawianie zestawu	16
Instalacja TD-12 na statywie	16
Podłączenie padów i pedałów	17
Podłączenie słuchawek, systemu audio, wzmacniaczy lub innego urządzenia	18
Włączanie i wyłączanie zasilania	19
Podłączanie HI-HATU (VH-11) i parametr „VH Offset”	20
Podłączanie talerza HI-HAT	20
Regulacja odstępu talerzy	20
Regulacja naciągnięcia membran	21
Regulacja naciągu padu PD105	21
Regulacja naciągu padu PD85	21
Metody gry	22
Pad (PD105/PD85)	22
Zmiana niuansów rimszota	22
Miotelkowanie	22
Talerz (CY-12R/C)	22
Tłumienie	23
Czułość miejsca uderzania	23
Talerze HI-HAT (VH11/VH12)	23
Przyciski, wyświetlacz i ekran	24
Zapisywanie ustawień własnych	24
Przyciski, potencjometry obrotowe i suwakowe oraz kółko VALUE	24
Kursor	24
Przyciski funkcyjne ([F1]–[F5])	24
Zmiana wartości	24
Wybór padów z poziomu płyty czołowej	25
Zastosowania przycisku [PREVIEW]	25
Jak odtwarzać sekwencje	25
Jak włączać i wyłączać metronom	25
Jak zmieniać tempo	26
Regulacja kontrastu ekranu	26
Informacje w prawej górnej części ekranu	26
Potencjometry grupowe	26
Odsłuch utworu demonstracyjnego	27
Zmiana zestawu perkusyjnego	27
Równoważenie poziomu głośności	27
Wyciszanie instrumentów akompaniujących i perkusyjnych	27
Włączanie i wyłączanie metronomu	27

Funkcje użytkowe, które trzeba znać	28
Fabryczny zestaw perkusyjny	28
Odtwarzanie sekwencji w celu sprawdzenia brzmienia zestawu	28
Przywracanie ustawień fabrycznych zmodyfikowanym zestawom	28
Przywracanie wszystkich ustawień fabrycznych	28
Resetowanie pojedynczych zestawów perkusyjnych	28
Odtwarzanie sekwencji uderzeniami w pady	29
Zatrzymywanie odtwarzanej sekwencji	29
Wyłączanie funkcji PAD PATTERN	29
Przełączanie zestawów perkusyjnych uderzeniami w pad (funkcja PAD SWITCH)	29
Włączanie uderzenia CS	29
Odtwarzaj sekwencje i graj	29
Wybieranie sekwencji	29
Wyciszanie partii	29
Rozdział 1. Ustawienia zestawu perkusyjnego (przycisk [KIT])	30
Wybór zestawu perkusyjnego	30
Ekran roboczy "DRUM KIT"	30
Wybór zestawu perkusyjnego z listy [F1] (LIST)	31
Parametry zestawu [F2] (FUNC)	31
Regulacja poziomu głośności [F1] (VOLUME)	31
Wyznaczanie tempa dla każdego zestawu [F2] (TEMPO)	31
Granie miotełkami [F3] (BRUSH)	32
Wyłączanie funkcji PAD PATTERN [F4] (PAD PTN)	32
Redagowanie nazwy zestawu perkusyjnego [F3] (NAME)	32
Włączanie i wyłączanie efektów [F4] (FX SW)	32
Stosowanie uderzenia CS [F5] (XSTICK)	32
Rozdział 2. Parametry brzmień perkusyjnych (przycisk [INST])	33
Wybór padu do edycji	33
Wybór przez uderzenie w pad	33
Wybór za pomocą przycisków	33
Blokowanie edytowanego padu (funkcja TRIG LOCK) [SHIFT]+[RIM]	33
Przypisywanie brzmienia perkusyjnego do padu	33
Wybór brzmienia z wykazu [F1 (LIST)]	34
Edycja brzmień perkusyjnych [F2 (EDIT)]	34
Edycja akustycznego zestawu perkusyjnego (funkcja V-EDIT)	34
Edycja innych brzmień	34
Procedura edycyjna	34
Posługiwanie się kompresorem i korektorem [F3] (COMP/EQ)	36
Pady i pedały jako sterowniki [F4] (CONTROL)	37
Odtwarzanie sekwencji uderzeniem w pad [F1] (PATTERN)	37
Zmiana wysokości dźwięków za pomocą pedału talerza HI-HAT [F2] (PDLBEND)	38
Ustawienia MIDI dla padu [F3] (MIDI)	38
Numer nuty MIDI transmitowanej przez talerz HI-HAT [F4] (HH MIDI)	38
Nuty MIDI transmitowane przez uderzenie BS lub CS [F5] (BR MIDI)	38
Rozdział 3. Ustawienia miksera	39
Parametry miksera [MIXER]	39
Edycja za pomocą potencjometrów grupy GROUP FADERS (funkcja MIX EDIT)	39

Rozdział 4. Parametry efektów	40
Włączanie i wyłączanie efektów ([KIT] -> [F4] (FX SW))	40
Posługiwanie się kompresorem i korektorem ([INST] -> [F3] (COMP/EQ))	40
Kompresor	41
Korektor charakterystyki	41
Procesor pogłosowy	42
(Naciśnij: [SHIFT]+[AMBIENCE])	42
Parametry efektów procesora wieloeftowego	43
Rozdział 5. Parametry wejść wyzwalających	44
Wybór rodzaju padu ([F1] (BANK))	44
Wejścia wyzwalające i odpowiadające im pady lub metody gry	44
Ustawienie czułości padu [F2 (BASIC)]	45
Czułość padu	45
Poziom minimalny (odniesienia)	45
Zmiana poziomu głośności pod wpływem dynamicznej gry (krzywe dynamiki)	45
Parametry talerza HI-HAT ([F3] (HI-HAT))	46
Podłączanie padu VH-11 i dobór ustawień w TD-12	47
Podłączanie padu VH-11 i dobór ustawień w TD-12	48
Podłączanie i konfiguracja pedału sterującego talerza HI-HAT (serii FD)	48
Eliminacja przesłuchu między padami ([F4] (XTALK))	49
Dodatkowe parametry wejść wyzwalających ([F5] (ADVANCE))	50
Wyznaczanie czasu detekcji sygnału wyzwalającego (parametr „Scan Time”)	50
Detekcja zbocza sygnału wyzwalającego (parametr „Retrig Cancel”)	50
Blokowanie powtórzeń (parametr „Mask Time”)	51
Czułość na uderzenia w obrzeże lub krawędź (parametr „Rim Gain”)	51
Reakcja na uderzenia RS (parametr „RimShot Adjust”)	51
Parametr „XStick Thrshld”	51
Granie na kopulce, w środku talerza i na krawędzi (parametr „3-Way Trigger”)	52
Redagowanie nazwy banku ([F5] (NAME))	52
Rozdział 6. Sekwencer (Odtwarzanie)	53
Podstawowe operacje	53
Wywoływanie sekwencji (przycisk [PATTERN])	54
Ekran roboczy „PATTERN”	54
Wybieranie sekwencji z wykazu ([F1] (LIST))	54
Odtwarzanie sekwencji	54
Wyznaczanie tempa	55
Wyznaczanie tempa uderzeniami w pad (funkcja TAP TEMPO)	55
Synchronizacja z zewnętrznym urządzeniem MIDI	55
Ustawienia partii ([F2] (PART))	56
Ustawienia partii akompaniamentowej ([F1] (BACKING))	56
Parametr „MASTER TUNE”	56
Ustawienia partii instrumentów perkusyjnych [F2] (PERC)	57
Ustawienia zestawu perkusyjnego	57
Ustawienia głośności i panoramy dla każdej partii [F3] (MIXER)	59
Ustawienia pogłosu dla partii akompaniamentowych [F3] (MIXER) -> [F4] (REVERB)	59
Wyciszenie wybranej partii [F5] (MUTE)	60
Parametry sekwencji ([F3] (FUNC))	60
Metrum / Ilość taktów / Tempo [F1] (SETUP)	60
Wybór metody odtwarzania [F2] (TYPE)	61
Sprawdzanie stanu pamięci wewnętrznej [F3] (MEMORY)	61
Redagowanie nazwy sekwencji [F5] (NAME)	62
Włączanie i wyłączanie metronomu (klikanie)	62
Używanie wskaźnika tempa jako metronomu	62
Parametry metronomu	63

Rozdział 7. Sekwencer (Zapis / Edycja)	64
Rejestrowanie sekwencji	64
Jak zapisywać	64
Wybór brzmień i fraz w czasie zapisu (próba zapisu)	66
Edycja sekwencji [F4] (EDIT)	67
Kopiowanie sekwencji [F1] (COPY)	67
Łączenie dwóch sekwencji [F2] (APPEND)	68
Wymazanie frazy [F3] (ERASE)	68
Usuwanie sekwencji [F4] (DELETE)	69
Rozdział 8. Kopiowanie (funkcja COPY)	70
Kilka słów o kopiowanych ustawieniach	71
Rozdział 9. Parametry globalne	72
Parametry MIDI	72
Dobór kanału MIDI dla każdej partii [F1] (MIDI CH)]	72
Globalne ustawienia MIDI (wspólne dla całego instrumentu)	72
Komunikaty MIDI poprawiające ekspresję	74
Przełączanie zestawów perkusyjnych poprzez MIDI (Zmiana programów) [F4 (PROG)	74
Zapis danych w zewnętrznym urządzeniu MIDI (transmisja BULK DUMP)	75
Wybór kanałów wyjściowych [F2 (OUTPUT)]	76
Dobór miejsca wyprowadzania sygnału z wejść wyzwających	76
Określanie wyjść dla partii sekwencera i metronomu	
Sygnał wejściowy z gniazda [MIX IN] [F2] (OTHER)	76
Ustawienia przełączników [F3 (CONTROL)]	76
Pady jako przełączniki	76
Dynamika przycisku [PREVIEW] [F2] (PREVIEW)	77
Regulacja kontrastu ekranu LCD	77
Sprawdzanie wersji systemu operacyjnego	77
Synchronizacja obrazów (funkcja V-LINK)	78
Co to jest funkcja V-LINK?	78
Przykłady połączeń	78
Korzystanie z funkcji V-LINK	78
Przywracanie ustawień fabrycznych	79
Rozdział 10. Łańcuch zestawów perkusyjnych (funkcja CHAIN)	80
Tworzenie łańcucha zestawów perkusyjnych	80
Redagowanie nazwy łańcucha	81
Odtwarzanie łańcucha	81
Komunikaty systemowe i komunikaty o błędach	82
Wykaz fabrycznych zestawów perkusyjnych	84
Wykaz sekwencji fabrycznych	86
Wykaz brzmień perkusyjnych	88
Wykaz fabrycznych brzmień instrumentów perkusyjnych	92
Wykaz brzmień akompaniamentu	94
Tabela implementacji MIDI	96
Dane techniczne	98
Wykres blokowy	100

Podstawowe właściwości

Ulepszona ekspresja i jakość dźwięku konkurująca z brzmieniem perkusji akustycznej

Model TD-12 został wyposażony w moduł brzmieniowy nowej generacji, oparty na technologii COSM, zaprojektowany specjalnie do modelowania brzmień perkusyjnych. Detekcja dynamiki, położenia w panoramie stereo oraz interwału pomiędzy poszczególnymi uderzeniami (s. 34) jest bardzo precyzyjna, aby można było uzyskać wszelkie niuanse gry na perkusji akustycznej. Stosowanie padów PD-125, PD-105 i PD-85 oddaje charakter i reakcję siatkowych naciągów, a zmiany tonalne można uzyskiwać uderzając w różne miejsca naciągu lub uderzając innym elementem pałki podczas grania rimszotów (*równoczesne uderzenie w naciąg i obrzeże werbla z rantem, przyp. tłum.*).

- * **Composite Object Sound Modelling** (modelowanie złożonych obiektów dźwiękowych) to innowacyjna i potężna technologia modelowania dźwięku, opracowana przez firmę ROLAND.
- * Detekcja miejsca uderzenia jest możliwa w przypadku werbla (naciąg/obrzeże), kotłów (obrzeże) i talerza RIDE (czyt. "rajd") (główna).

560 brzmień perkusyjnych, 262 brzmienia instrumentów akompaniujących

Model TD-12 posiada wiele wysokiej jakości brzmień perkusyjnych, przeznaczonych do wszystkich gatunków muzycznych. Moduł wspornik oddaje dynamikę i ekspresję bębna basowego, werbla i kotłów. Delikatny pogłos i długo wybrzmiewające talerze uwypuklają brzmienie perkusji. Model TD-12 posiada nawet brzmienia talerza chińskiego oraz małego talerza do akcentów (SPLASH), które są nieodzowne we współczesnej muzyce popularnej (s. 88).

Interfejs przyjazny dla perkusisty

Docenisz możliwość kreowania brzmienia w podobny sposób, jak za pomocą perkusji akustycznej, wybierając i strojąc naciągi, stosując wyciszenia podczas gry, itd. Ponadto parametry i odpowiadające im ustawienia są wyświetlane w sposób graficzny i za pomocą ikon, aby edycja była intuicyjna.

Równoczesne posługiwanie się dwunastoma padami

Dzięki zdolności obsługi do dwunastu padów równocześnie TD-12 może być wykorzystywany w dużych zestawach perkusyjnych. Ponadto moduł umożliwia przełączanie zestawów perkusyjnych za pomocą padów (s. 76) oraz wykorzystywanie ich do odtwarzania sekwencji (s. 37) co poszerza możliwości zastosowań.

Symulacja zestawów perkusyjnych do punktu początkowego edycji

Można symulować brzmienie na wszystkich etapach procesu tworzenia, począwszy od wybierania czystych brzmień perkusyjnych aż po dodawanie efektów i miksowanie. Jeszcze doskonalsza V-edycja pozwala nie tylko dobierać podstawowy materiał dźwiękowy i parametry typu tłumienie, ale daje możliwość dowolnej edycji brzmienia w szerokim zakresie, włączając dobór rozmiaru talerza, dodawanie trzasków, regulację rezonansu werbla, itp. (s. 34). Konfigurację ustawień można zapisywać w pamięci w celu wykorzystywania w przyszłości.

Kompatybilność z HI-HATem V

Posługiwanie się padem VH-11, jednoelementowym talerzem HI-HAT, pozwala grać w bardziej naturalny sposób. Zastosowanie dwuelementowego padu VH-12 pozwala stosować docisk, gdy pedał HI-HAT jest zamknięty w celu kreowania dalszym tonalnych zmian brzmienia (s. 23).

Posługiwanie się miotłkami

Model TD-12 może współpracować z padami PD->125, PD-105 i PD-85, umożliwiającymi posługiwanie się miotłkami (posługiwać się można tylko miotłkami nylonowymi) (s. 32).

Specjalnie dobrane efekty perkusyjne

Do każdego naciągu i obrzeża, przypisanego do wejść wyzwalających 1 - 12 można przypisywać korektor charakterystyki i kompresor (s. 40). Ponadto do całego zestawu perkusyjnego można stosować efekty typu FLANGER, CHORUJ, DELAY i PHASER (s. 42). Model TD-12 został wyposażony również w funkcję AMBIENCE, umożliwiającą dobór „charakterystyki akustycznej otoczenia” poprzez dobór rozmiarów pomieszczenia, materiału ścian, położenia mikrofonu oraz innych parametrów (s. 42).

Funkcje na scenę

Potencjometry grupowe na panelu przednim umożliwiają dokonywanie szybkich zmian, koniecznych podczas gry (s. 26). Model TD-12 oferuje również dużą funkcjonalność. Można np. wywoływać w określonej kolejności zestawy perkusyjne (s. 80, przyciski [+ i -] są wystarczająco duże, aby je naciskać za pomocą pałki, do słuchawek można kierować tylko sygnał metronomu (s. 76), jak również sygnał audio, doprowadzany do gniazda MIX IN. Funkcja MIX EDIT pozwala na szybką edycję poziomu głośności, poziomu sygnału, kierowanego do procesora AMBIENCE oraz poziomu innych sygnałów za pomocą potencjometrów grupowych (s. 39)

Wygodny sekwencer

Odtwarzanie sekwencji oraz rejestrowanie pracy padów i sterownika talerza HI-HAT to funkcje zasadnicze. Oprócz funkcji perkusyjnych sekwencer daje możliwość odtwarzania sekwencji akompaniamentowych, składających się z czterech partii melodycznych i partii perkusyjnych, perkusyjnych zastosowanie klawiatury MIDI lub innego urządzenia wejściowego umożliwia tworzenie własnych sekwencji akompaniamentowych.

Zaawansowane funkcje ustawień tempa

Przed wywołaniem danego przedtaktu można sprawdzać przypisane mu tempo odtwarzania (s. 62). Tempo metronomu i sekwencji można dobierać za pomocą padów (funkcja TAP TEMPO, s. 55).

Potencjał modułu brzmieniowego MIDI

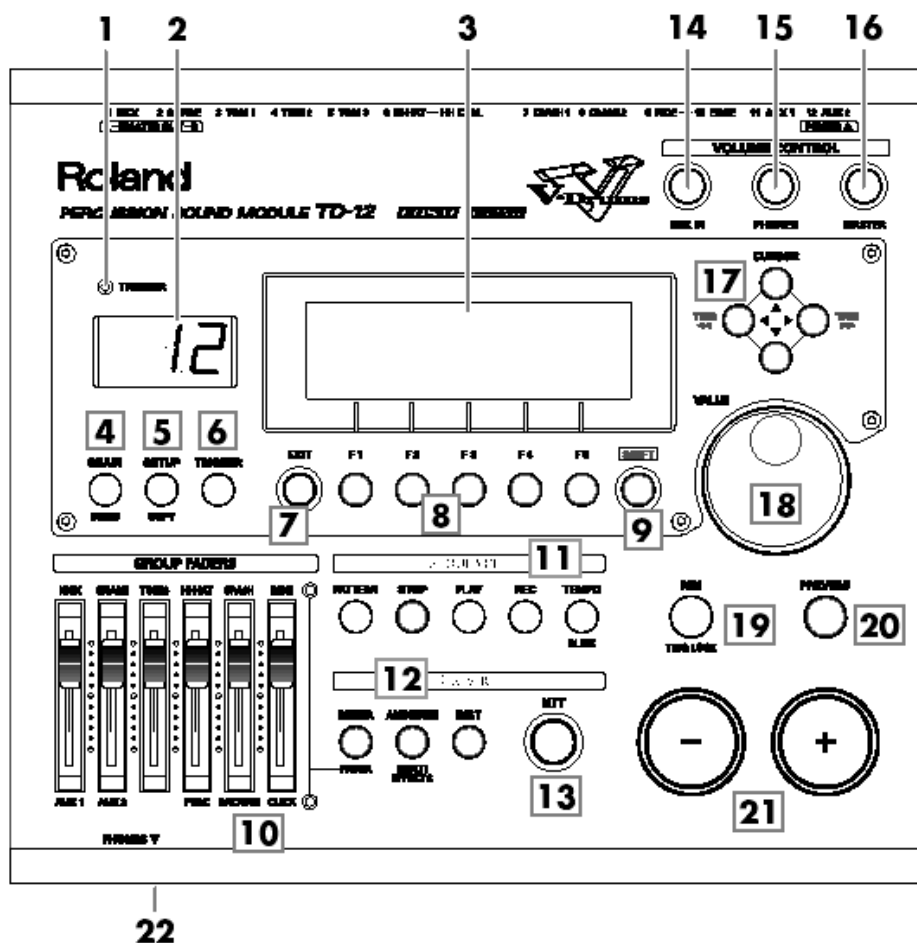
Model TD-12 zawiera zestawy perkusyjne, pozwalające wykorzystywać go jako dedykowany moduł perkusyjny. Oprócz dwunastu typów modułów perkusyjnych, wykorzystywanych przez pady, dedykowana mapa instrumentów perkusyjnych pozwala na równoczesne posługiwanie się 128. instrumentami perkusyjnymi.

Funkcja V->LINK

Funkcja V-LINK () umożliwia jednoczesne granie muzyki i wyświetlanie obrazów. Dzięki podłączeniu za pomocą MIDI dwóch lub więcej urządzeń posiadających funkcję V-LINK, możesz łatwo zsynchronizować efekty wizyjne z ekspresyjnymi elementami muzycznymi. Połączenie instrumentu z cyfrowym samplerem audio/video Edirol DV->7PR umożliwia synchroniczne przełączanie obrazów Iza pośrednictwem padów (s. 78).

Opis instrumentu

Płyta czołowa



1. Wskaźnik sygnału wyzwalamącego

Dioda świeci się za każdym razem, gdy z padu do instrumentu dociera sygnał wyzwalamący. Wskaźnik monitoruje połączenie padu z instrumentem i jest pomocny podczas edycji parametrów wyzwalamcych.

2. Wyświetlacz LED

Wyświetla numer zestawu (aktualnie wybrany zestaw perkusyjny).

3. Wyświetlacz graficzny

Podczas normalnej gry, widzisz nazwę zestawu i inne informacje. Podczas edytowania danych, w zależności od trybu edycyjnego, pojawi się odpowiednia grafika i tekst.

4. Przycisk [CHAIN/DEMO]

Przycisk [CHAIN/DEMO] służy do określania kolejności odtwarzania zestawów perkusyjnych. Istnieje 16 łańcuchów (32-elementowych). Łańcuchom można również nadawać nazwy (s. 80).

5. Przycisk [SETUP/COPY]

Przycisk służy do wywoływania funkcji, oddziaływujących na cały instrument, takich jak parametry MIDI (s. 72).

W połączeniu z przyciskiem [SHIFT] przycisk ten służy do kopiowania zestawów perkusyjnych oraz innych ustawień.

* W tej instrukcji, określać go będziemy jako "ekran LCD".

6. Przycisk [TRIGGER]

Przycisk służy do wywoływania parametrów wyzwających (s. 44)

7. Przycisk [EXIT]

Naciśnięcie przycisku powoduje powrót do poprzedniego ekranu roboczego. Kilkakrotne naciśnięcie przycisku powoduje powrót do ekranu „DRUM KIT”.

8. Przyciski funkcyjne [F1] - [F5]

Przeznaczenie tych przycisków zmienia się w zależności od tego, co w danej chwili jest wyświetlane w linii funkcji. W dolnej linii ekranu wyświetlana jest funkcja, przypisana do danego przycisku funkcyjnego (s. 24).

9. Przycisk [SHIFT]

Przycisk działa w połączeniu z innymi przyciskami. Sposób działania funkcji wyjaśniany jest w poszczególnych częściach tej instrukcji.

10. Grupa GROUP FADERS

Potencjometry tej grupy służą do modyfikowania poziomu głośności odtwarzania różnych grup instrumentów perkusyjnych oraz metronomu, zgodnie z opisem każdego potencjometru (s. 26).

11. Przycisk [SEQUENCER]

Przyciski tej grupy służą do sterowania funkcjami sekwencera (zapis i odtwarzanie sekwencji, zestawów perkusyjnych, itp.) (s. 53, s. 64).

12. Grupa DRUM KIT

Przyciski tej grupy służą do wywoływania ekranów roboczych, przeznaczonych do tworzenia i edycji zestawów perkusyjnych (s. 33, s. 39, s. 40).

13. Przycisk [KIT]

Jedno naciśnięcie przycisku wywołuje podstawowy ekran roboczy. Przycisk działa również w dowolnym trybie edycyjnym.

14. Potencjometr [MIX IN]

Potencjometr służy do regulowania poziomu sygnału wejściowego z urządzenia, podłączonego do gniazda MIX IN. Sygnał ten jest wyprowadzany gniazdami MASTER OUT oraz/lub gniazdem PHONES. Inne możliwości (s. 76).

15. Potencjometr [PHONES]

Potencjometr służy do regulowania poziomu sygnału wyjściowego w gnieździe PHONES. Włączenie słuchawek nie wpływa na globalny poziom głośności (podobnie jak innych urządzeń audio).

16. Potencjometr [MASTER]

Potencjometr służy do regulowania poziomu sygnału wyjściowego w gniazdach MASTER OUT.

17. Grupa CURSOR/TRIG

Przyciski kursora, umożliwiające przesuwanie kursora po ekranie (s. 24).

W połączeniu z przyciskiem [SHIFT] przyciski służą do wywoływania padu (numeru wejścia wyzwającego), dla którego chcesz modyfikować ustawienia. Przycisk [PREVIEW] służy do sprawdzania brzmienia, przypisanego do wybranego padu.

** Po podłączeniu padu do TD-12 należy uderzyć go, aby w ten sposób wybrać do edycji.*

18. Koło DIAL

Koło pełni takie same funkcje, jak przyciski [+] i [-]. Za jego pomocą można szybciej modyfikować wartości parametrów (s. 24).

19. Przycisk [RIM/TRIG LOCK]

Przycisk służy do wybierania obrzeża padu wyzwającego, dla którego masz zamiar dokonywać ustawień. (przycisk świeci się.) (s. 25).

Naciśnięcie tego przycisku wspólnie z przyciskiem [SHIFT] blokuje ekran roboczy przed przypadkowym przełączeniem w wyniku uderzenia w inny pad podczas edycji (s. 33).

20. Przycisk [PREVIEW]

Przycisk służy do odsłuchu brzmienia instrumentów perkusyjnych po wybraniu padu za pomocą przycisków grupy CURSOR/TRIG lub uderzeniu w pad lub pedał.

21. Przyciski [+] i [-]

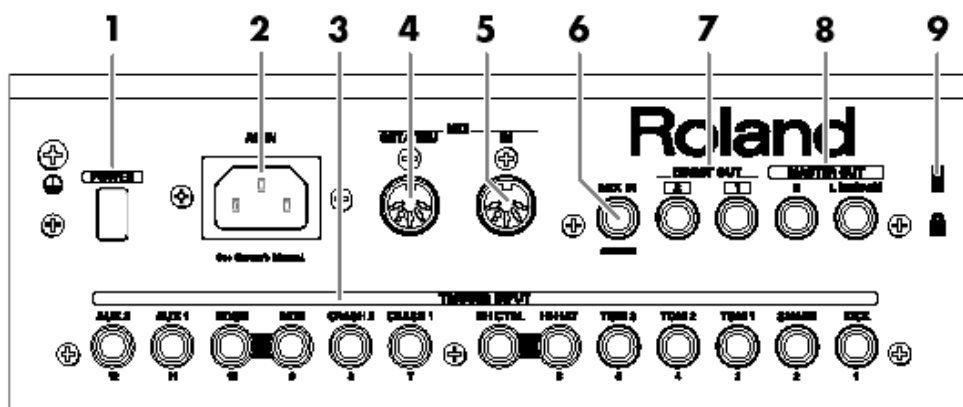
Przyciski służą do przełączania zestawów perkusyjnych oraz do modyfikowania wartości parametrów. Naciśnięcie przycisku [+] zwiększa wartość, naciśnięcie przycisku [-] zmniejsza ją (s. 24). Ponieważ przyciski są duże, można je naciskać końcem pałki perkusyjnej.

** Nigdy nie uderzaj w przyciski, gdyż może to spowodować uszkodzenia.*

22. Gniazdo słuchawkowe [PHONES]

Do tego gniazda można podłączyć słuchawki stereofoniczne. Podłączenie słuchawek nie spowoduje wyciszenia sygnału w gniazdach MASTER OUT (s. 18)

Panel tylny



1. Przełącznik POWER

Włączanie/wyłączanie zasilania.

2. Gniazdo kabla zasilającego.

Podłącz tu kabel zasilający.

* Szczegóły dotyczące poboru mocy znajdziesz na s. 99.



Urządzenie powinno być podłączone do typu źródła zasilającego oznaczonego pod spodem.

3. Grupa TRIGGER INPUT

Gniazda służą do podłączania padów perkusyjnych, bębna basowego lub czujników akustycznych. Do padów dwuczujnikowych (PD-125/105/85/8), talerzy (seria CY) oraz HI-HATU (VH-11/12) stosuj kabel stereofoniczny (TRS) (s. 17).

4. Złącze MIDI OUT/THRU

Interfejs MIDI służy do strowania zewnętrznym modulem brzmieniowym za pomocą instrumentu lub padów oraz do rejestrowania lub zachowywania danych w zewnętrznym sekwencerze (s. 72-75).

5. Złącze MIDI IN

Gniazdo służy do podłączenia zewnętrznego urządzenia MIDI (sekwencera, padu sterującego, klawiatury, komputera itp.) w celu odtwarzania brzmień TD-12 (s. 72-75).

6. Gniazdo [MIX IN]

Gniazdo służy do podłączania dowolnego zewnętrznego źródła sygnału audio (s. 18). Ten sygnał audio będzie wyprowadzany z gniazd MASTER OUT i/lub gniazda PHONES. Inne możliwości przebiegu sygnału (s. 76)

7. Gniazda DIRECT OUT

Indywidualne wyjścia mają szereg zastosowań. Model TD-12 oferuje wiele opcji. Patrz ekran roboczy SETUP (s. 76)

8. Gniazda MASTER OUT

Gniazda służą do podłączania instrumentu do twojego systemu nagłośnieniowego. Do monofonicznego wyprowadzenia sygnału użyj gniazda MASTER OUT L (MONO)

9. Gniazdko zabezpieczające (🔒)

Do zastosowań w handlu detalicznym.
<http://www.kensington.com/>

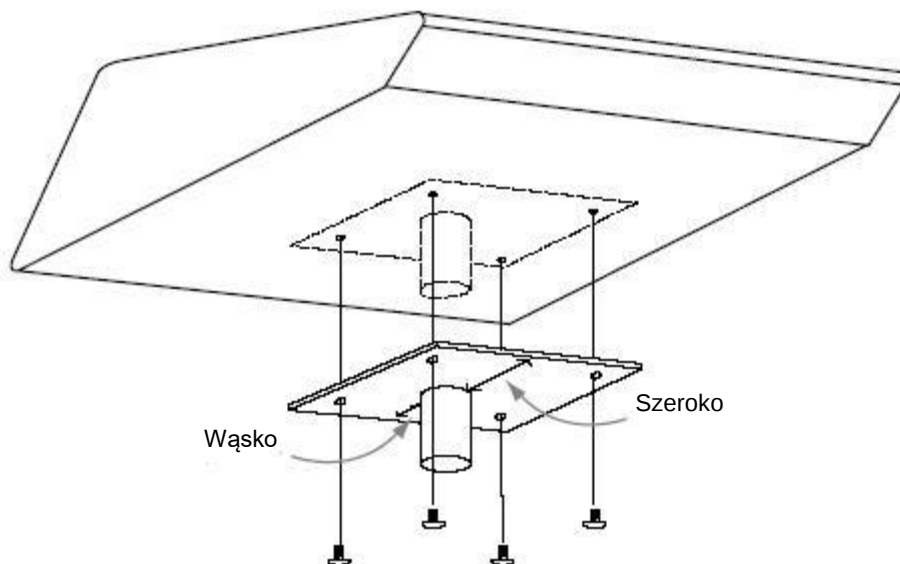
Rozstawianie zestawu

Instalacja TD-12 na statywie

1. Do TD-12 przymocuj uchwyt mocujący go do statywu (dołączony do opcjonalnego statywu perkusyjnego).

Używając śrub wkręconych w spodni panel, przymocuj uchwyt tak by urządzenie było położone tak, jak na rysunku.

** Używaj WYŁĄCZNIE śrub 12 mm (M5 x 12) dołączonych do TD-12. Inne śruby mogą uszkodzić urządzenie.*



- Po odwróceniu urządzenia do góry nogami, połóż je na warstwie gazet lub czasopiśmie i umieść je pod czterema narożnikami urządzenia, aby uniknąć uszkodzenia przycisków i potencjometrów. Powinno się tak ułożyć urządzenie, aby żaden przycisk i potencjometr nie został uszkodzony.
- Gdy urządzenie jest odwrócone, należy zachować ostrożność, aby nie upuścić urządzenia i nie dopuścić do jego przewrócenia.

2. Przymocuj TD-12 i uchwyt statywu do statywu perkusyjnego (jak opcjonalny MDS-12).

Przeczytaj w instrukcji do statywu perkusyjnego o szczegółach dot. składania statywu i przymocowywania go TD-12.



Wyrób należy eksploatować tylko na stojakach zalecanych przez wytwórcę.



Gdy korzystasz z racka lub statywu zalecanego przez wytwórcę, muszą one być umieszczone na trwałej i stabilnej podstawie. Jeśli nie korzystasz z racka lub statywu, należy upewnić się, czy miejsce na którym ustawione jest urządzenie posiada wypoziomowaną powierzchnię zapewniającą prawidłowe podtrzymywanie urządzenia.



TD->12 może być używane wyłącznie ze statywami serii Roland MDS. Używanie z innymi statywami może spowodować niestabilność urządzenia, a w konsekwencji uszkodzenie.



W przypadku, gdy chcesz zamontować TD->12 na statywie talerza lub innym tego typu statywie, użyj opcjonalnego wielofunkcyjnego uchwyty PC-33, który może być mocowany do rur o średnicy od 10,5mm do 28,6mm.

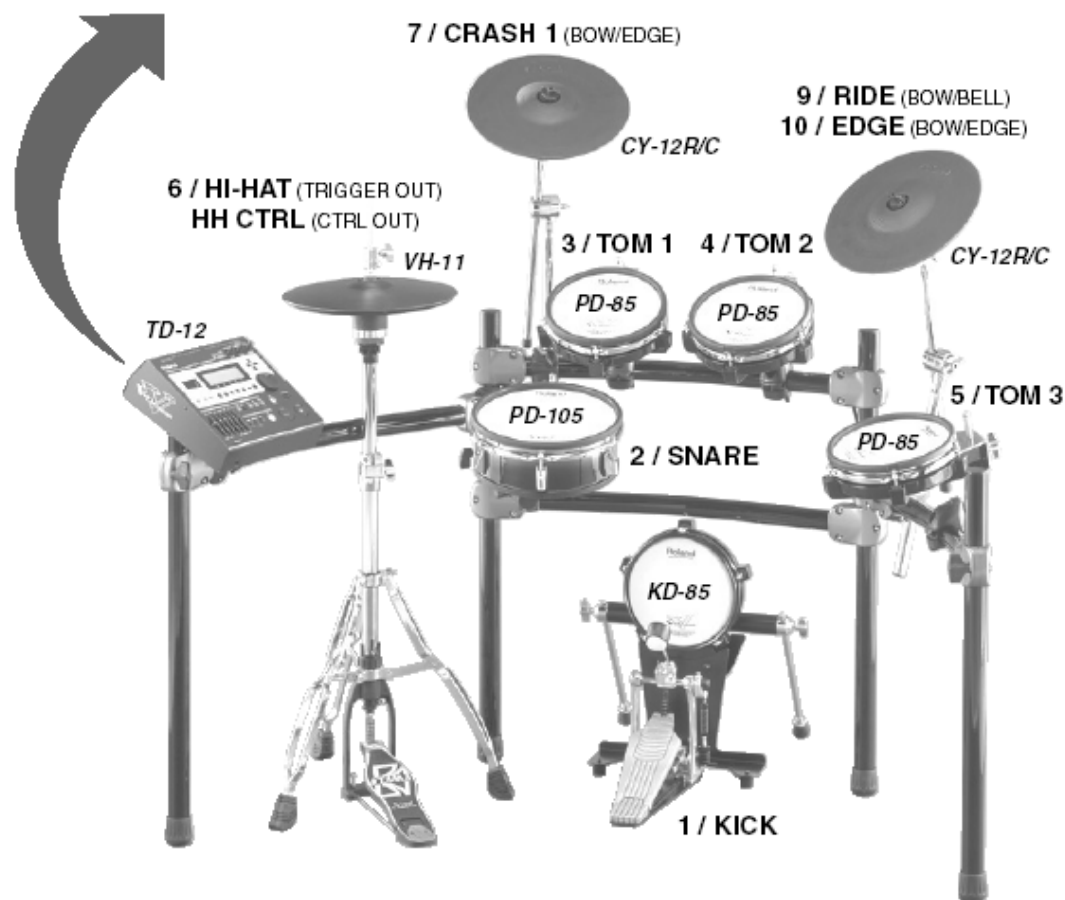
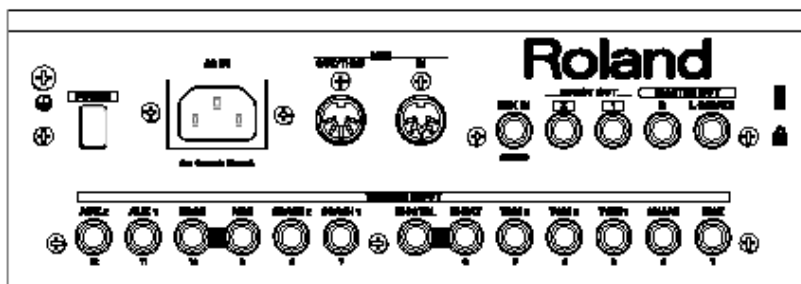
Podłączenie padów i pedałów

Używając dołączonych kabli, podłącz pady, talerze, HI-HAT oraz stopę.

* Montując TD>12 na statywie MDS-12, użyj wbudowanych kabli połączeniowych.

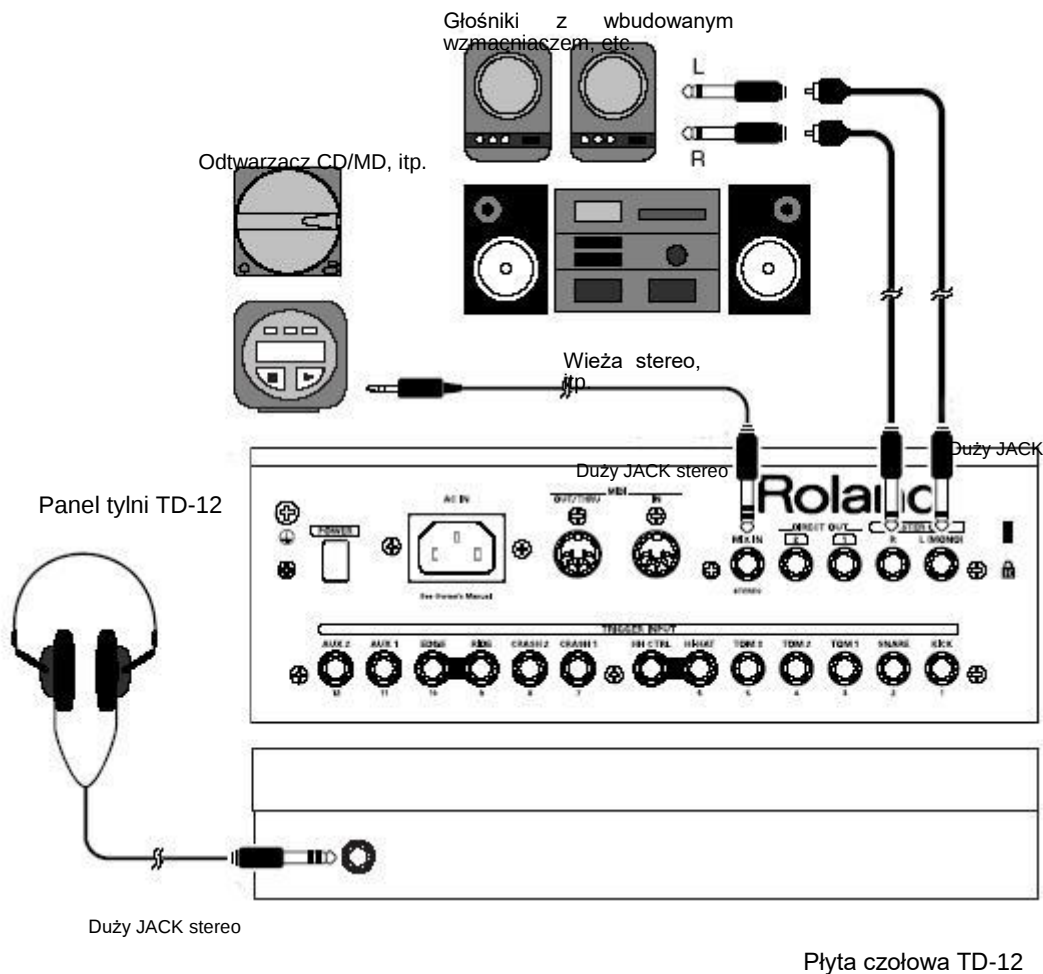
Przykład ustawienia

Panel tylni TD-12



HI-HAT i talerz RIDE używają po dwa kable każdy. Patrz s. 20 i s. 52.

Podłączanie słuchawek, systemu audio, wzmacniaczy lub innego sprzętu



1. Wyłącz zasilanie wszystkich urządzeń przed ich podłączeniem.

- Aby uniknąć nieprawidłowego działania i/lub uszkodzenia głośników lub innych współpracujących urządzeń, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń należy wyłączyć zasilanie lub zredukować poziom głośności.

2. Połącz gniazda MASTER OUT L (MONO) i R na tylnym panelu z twoim systemem audio lub wzmacniaczem. Słuchawki powinny być podłączone WYŁĄCZNIE do gniazda PHONES.

3. Przyłącz dołączony kabel zasilania do gniazda AC.

4. Podłącz kabel zasilania do sieci.



Gniazda MIX IN pozwalają na grę razem z różnymi zewnętrznymi źródłami audio.

- Potencjometrem [MIX IN] dobierz poziom głośności urządzenia, przyłączonego do gniazda [MIX IN].
- Sygnał z gniazda wejściowego [MIX IN] może być wyprowadzany gniazdami MASTER OUT, PHONES lub DIRECT OUT 1/2 (s.76).

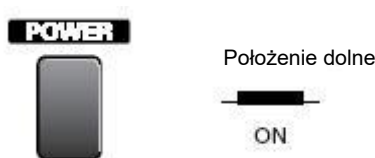
* Gdy użyte są kable z opornikami, głośność urządzeń podłączonych do gniazda [MIX IN] może być niska. W takim przypadku, użyj kabli, które nie zawierają oporników, jak te z serii Roland PCS.

Włączanie i wyłączanie zasilania

* Po wykonaniu połączeń kablowych (s. 17) włącz zasilanie we współpracujących urządzeniach w odpowiedniej kolejności. Włączenie zasilania w innej kolejności może być przyczyną uszkodzenia głośników lub współpracujących urządzeń.



1. Potencjometry [MASTER] i [PHONES] ustaw w skrajne lewe położenie, aby zredukować do zera poziom głośności wyjściowej.
2. Zredukuj poziom głośności w podłączonym wzmacniaczu lub systemie audio.
3. Naciśnij przycisk [POWER] na tylnym panelu TD-12, aby włączyć zasilanie.



Urządzenie wyposażone zostało w obwód zabezpieczający. Krótka przerwa w działaniu (kilkusekundowa) po włączeniu zasilania jest zjawiskiem normalnym, po której urządzenie zacznie normalnie funkcjonować.

Uwagi odnośnie włączania zasilania

Po włączeniu zasilania, nie uderzaj w pady ani nie naciskaj na pedały do momentu wyświetlenia się nazwy zestawu perkusyjnego (jak poniżej). W przeciwnym wypadku mogą wystąpić problemy z wyzwalaniem dźwięków.



4. Włącz zasilanie w podłączonym wzmacniaczu lub systemie audio.
5. Uderzając w pad, potencjometrem [MASTER] (lub [PHONES]) stopniowo zwiększaj poziom głośności.

Brak dźwięku po uderzeniu w pady lub po użyciu pedałów?

Sprawdź poniższe punkty.

Używając wzmacniacza lub systemu audio

- Czy wzmacniacz lub system audio jest podłączony do gniazd MASTER OUT?
- Czy TD-12 jest podłączony do właściwych gniazd we wzmacniaczu?
- Czy kable połączeniowe są sprawne?
- Czy potencjometry grupy GROUP FADERS nie znajdują się w dolnym położeniu?
- Czy potencjometr [MASTER] nie jest przekreślony do końca w lewo?
- Czy ustawienia w twoim systemie audio lub wzmacniaczu zostały dokonane poprawnie?
- Czy ustawienia głośności w twoim wzmacniaczu lub systemie audio wykonano poprawnie?

Używając słuchawek

- Czy słuchawki są podłączone do gniazda PHONES?

Czy gałka [PHONES] nie jest przekreślona do końca w lewo?

Wyłączanie zasilania

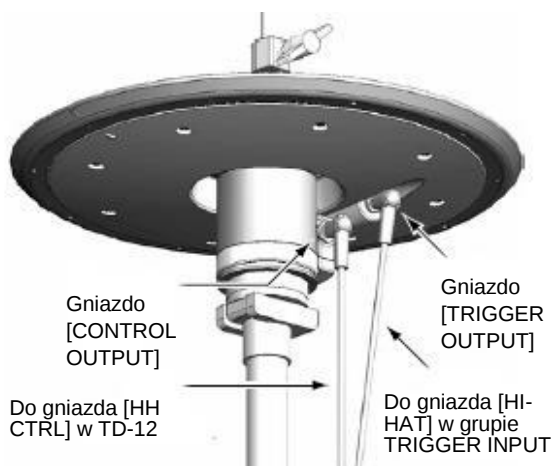
1. W TD->12 i podłączonych urządzeniach zewnętrznych zredukuj do zera poziom głośności wyjściowej.
2. Wyłącz zasilanie we wszystkich urządzeniach zewnętrznych.
3. Wciśnij przycisk [POWER] na tylnym panelu TD-12 by wyłączyć zasilanie.

Jeśli chcesz zupełnie odłączyć źródło zasilania, najpierw naciśnij przycisk POWER, a następnie wyciągnij kabel z gniazda sieciowego. Patrz strona 5.

Podłączanie HI->HATU (VH->11) i parametr „VH Offset”

Posługiwanie się padem VH-12 wymaga dobrania wartości parametru „VH Offset”.

Podłączanie talerza HI-HAT



Regulacja talerza HI-HAT

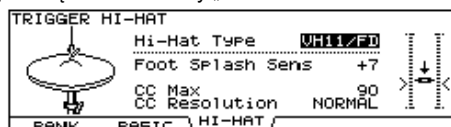
1. Upewnij się, że pad VH-11 i TD-12 są połączone prawidłowo.
2. Po upewnieniu się, że HI-HAT nie styka się z czujnikiem ruchu, włącz zasilanie TD-12.

* Ustawień nie będzie można wykonać prawidłowo, jeśli po włączeniu zasilania pad będzie się stykać z czujnikiem ruchu.

3. Poluźnij śrubę mocującą, aby HI-HAT w naturalny sposób oparł się o czujnik ruchu.
4. Naciśnij przycisk [TRIGGER], a następnie przycisk funkcyjny [F1] (BANK).
Przycisk [TRIGGER] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy „TRIGGER BANK”.
5. Przyciskami CURSOR przestaw kursor na parametr „6” (szóste wejście grupy TRIGGER INPUT).
6. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz wartość „VH11”.

7. Naciśnij przycisk funkcyjny [F3] (HI->HAT).

Pojawi się ekran roboczy „TRIGGER HI-HAT”.

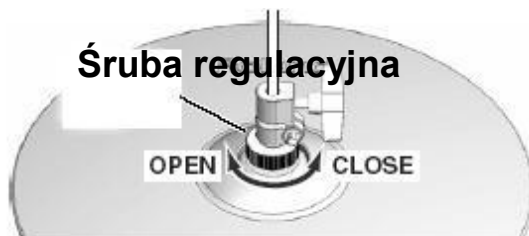


8. Sprawdź wartości parametrów.

Parametr	Wartość
Hi-Hat Type	VH11/FD
CC Max	90
CC Resolution	NORMAL

9. Obserwując wskaźnik po prawej stronie ekranu, śrubą regulacyjną padu VH-11 dobierz odstęp pomiędzy górnym i dolnym talerzem HI-HATU.

Dobierz odstęp w taki sposób, aby na ekranie pojawiły się dwa czarne trójkąty.



Punk

Jeśli l
uzyska
Jeśli t
otwarte
„OPEN”.



NOTE

Jeśli dźwięk będzie tłumiony po silniejszym uderzeniu w talerz, śrubą regulacyjną przekręć w kierunku „OPEN”.



Jeśli zachodzi potrzeba, dobierz wartość innych parametrów.

Ustawienia Hi-Hatu [F3] (HI-HAT) (s. 46)

NOTE

Jeśli padu VH-11 nie skonfigurujesz prawidłowo, może to spowodować niewłaściwe działanie. Szczegóły znajdziesz w instrukcji obsługi VH-11.

Pasek ma szerokość 7 mm.

Używaj go do regulacji napięcia naciągu.

7 mm 

Regulacja naciągnięcia membran

Naciągi muszą być nastrojone przed grą.

Regulując naciągnięcie użyj klucza do strojenia.

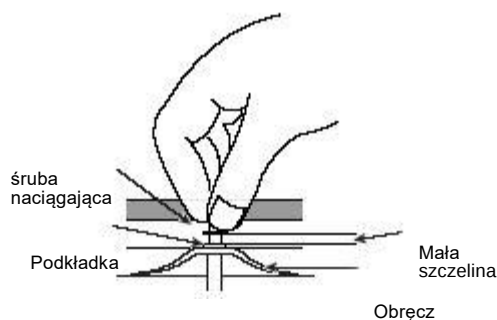
Tak jak w przypadku akustycznych bębnów, precyzyjne i równomierne naciągnięcie membran jest konieczne dla uzyskania prawidłowego efektu.



Na PD-105/85, regulacja naciągnięcia membrany wpływają tylko na fizyczną reakcję membrany, a nie na wysokość dźwięku, tak jakby było to w przypadku akustycznych bębnów.

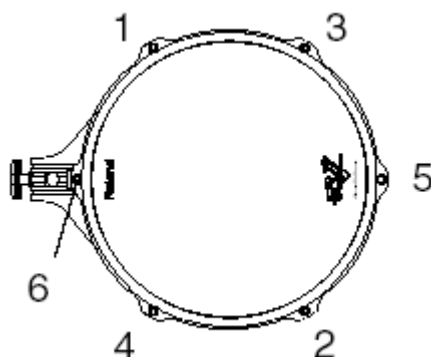
Regulacja naciągu padu PD->105

1. Poluzuj śruby do momentu pojawienia się małej szczeliny.
2. Dokręć wszystkie śruby palcami tak mocno jak potrafisz.



3. Używając klucza, przekręć każdą ze śrub naciągających o dwa pełne obroty.

Dokręcaj każdą ze śrub jedna po drugiej, przestrzegając kolejności jak na rysunku.

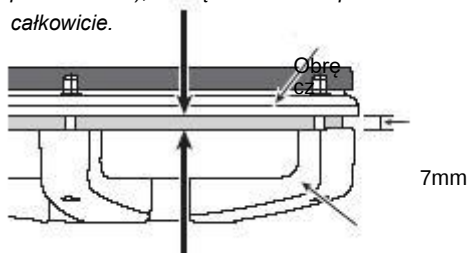


Regulacja naciągu padu PD-85

1. Do regulacji należy stosować dołączony klucz.

Dokręcaj śruby aż do uzyskania siedmiomilimetrowego odstępu pomiędzy ramą i obręczą.

* Zestaw zawiera tulejkę blokującą (zabezpieczenie przed poluzowaniem), więc śruba powinna dokręcona całkowicie.



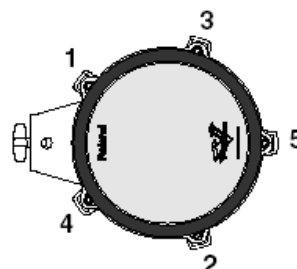
Rama



Czarny, siedmiomilimetrowy pasek jest wydrukowany przy krawędzi tej strony. Używaj go jako wskaźnika pomiarowego podczas regulacji.



Dokręcaj każdą ze śrub jedna po drugiej, przestrzegając kolejności jak na rysunku. Nie dokręcaj mocno żadnej z nich. Jeśli to zrobisz, nie będziesz w stanie równomiernie naciągnąć membrany, a nawet może to być przyczyną uszkodzenia.



Dostrój naciąg, sprawdzając czułość padu i jego reakcje.

Metody gry

Pad (PD-105/PD-85)

Uderzenie HEAD SHOT (HS)

Uderz tylko w naciąg padu. W przypadku brzmień niektórych werbli od miejsca uderzenia zależy barwa brzmienia.



* Wybierz brzmienie z wykazu (s. 88), oznaczone dodatkowo literą „P”.

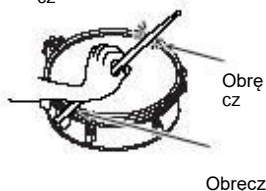
Uderzenie RIM SHOT (RS)

Uderzenie równocześnie w naciąg i obręcz padu.



Uderzenie CROSS STICK (CS)

Uderzenie tylko w obręcz padu. W zależności od brzmienia perkusyjnego, przypisanego do obręczy można używać rimszotów lub uderzeń CS.



* Wybierz brzmienie z wykazu (s. 88), oznaczone dodatkowo literą „X”.

* Włącz opcję stosowania uderzeń CS (naciśnij przycisk [KIT], a potem przycisk funkcyjny [F5](XSTICK); s. 32).

* Aby uzyskać żądane brzmienie, upewnij się, że uderzasz tylko w obręcz padu. Dotknięcie ręką membrany w trakcie wykonywania uderzenia CS może spowodować nieprawidłowe odtworzenie brzmienia.

Zmiana niuansów rimszota

W przypadku niektórych brzmień werbla i kotłów, delikatne zmiany w sposobie wykonywania uderzenia ES może wpływać na niuanse brzmienia.

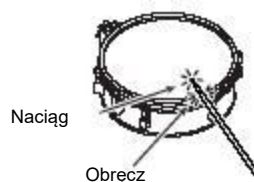
Normalny rimszot
(Otwarty rimszot)
Uderz równocześnie naciąg i obręcz.



Płytki rimszot

Uderzenie równocześnie w obręcz i w naciąg blisko obręczy.

* Wybierz brzmienie z wykazu (s. 88), oznaczone dodatkowo literą „P”.



Miotelkowanie

Można podkreślić brzmienie używając miotełek zamiast pałek.

* Wybierz brzmienie z wykazu (s. 88), oznaczone dodatkowo „BRUSH”.

* Włącz opcję gry miotełkami (naciśnij kolejno: przycisk [KIT] -> przycisk funkcyjny [F2](FUNC) -> przycisk funkcyjny [F3](BRUSH) i parametrowi „Brush Switch” dobierz wartość „ON”, s. 32)

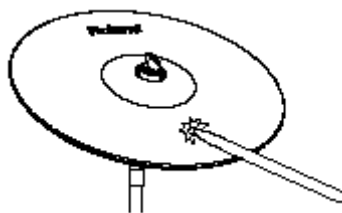
NOTE

Pamiętaj, aby używać wyłącznie nylonowych miotełek. Używanie miotełek metalowych może nie tylko porysować naciąg, ale może być również niebezpieczne, ponieważ ostre końce drutów mogą zahaczać o oczka siatki.

Talerz (CY-12R/C)

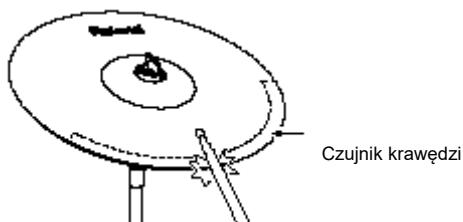
Uderzenie BOW SHOT (BS) (w środek talerza)

To jest najbardziej powszechna metoda gry -> uderzanie w środkowy obszar talerza. To uderzenie odpowiada brzmieniu “HEAD-SIDE” w podłączonym wejściu wyzwalającym.



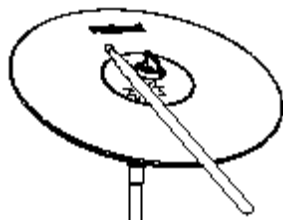
Uderzenie EDGE SHOT (ES) (w krawędź)

Ta metoda polega na uderzaniu w krawędź talerza trzonkiem pałki. Przy takim sposobie gry jak na rysunku, odtwarzany będzie dźwięk “RIM-SIDE”.



Uderzenie BELL SHOT (LS) (w wierzchołek)

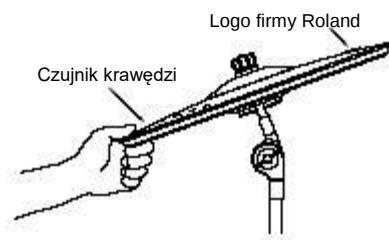
Ta technika gry polega na uderzaniu w kopułkę talerza. Przy takim sposobie gry jak na rysunku, odtwarzany będzie dźwięk "RIM-SIDE".



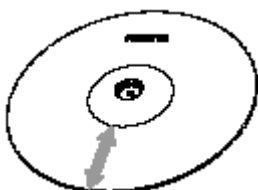
* Uderzając w kopułkę, uderzaj nieco mocniej.

Tłumienie

Chwyatanie za krawędź talerza powoduje tłumienie odtwarzanego dźwięku. Uchwyć miejsce, w którym znajduje się czujnik krawędziowy pokazany na rysunku. Jeśli uchwycisz obszar, w którym nie ma czujnika, odtwarzanie dźwięku nie zostanie stłumione.



Czułość miejsca uderzania



Przy pewnych brzmieniach talerza RIDE, od miejsca uderzenia zależy uzyskiwane brzmienie.

- * Różnicowanie miejsca uderzenia jest możliwe do uzyskania tylko za pomocą wejścia [9/RIDE] grupy TRIGGER INPUT.
- * Wybierz brzmienie z wykazu (s. 88), oznaczone dodatkowo symbolem „P”.

Talerz HI-HAT (VH-11/VH-12)

Otwarty/Zamknięty

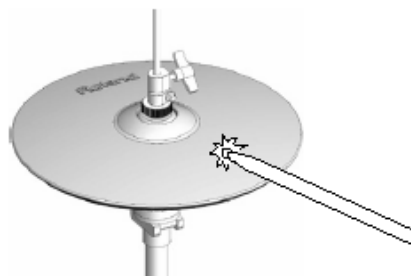
Brzmienie talerza HI-HAT zmienia się gładko i płynnie od otwartego to zamkniętego w zależności od tego jak głęboko naciśniesz pedał. Można odtwarzać również brzmienie zamkniętego talerza HI-HAT (pedał całkowicie wciśnięty) oraz dźwięk uzyskiwany przez zderzenie obu talerzy HI-HATu (pedał całkowicie wciśnięty i gwałtownie zwolniony).

Nacisk (tylko pad VH->12)

Gdy naciskasz pedał, gdy talerze HI-HATu są zamknięte, dźwięk zamkniętego talerza HI-HAT można zmieniać różnicując siłę nacisku na pedał.

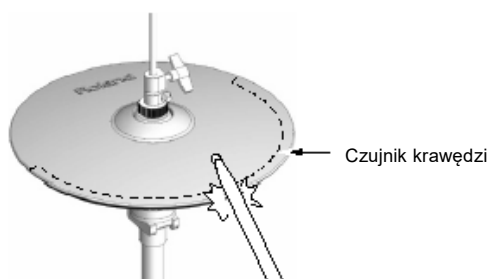
Uderzenie BOW SHOT (BS) (talerz HI-HAT)

Ta metoda gry polega na uderzaniu w środkowy obszar górnego talerza. To uderzenie odpowiada brzmieniu "HEAD-SIDE" w podłączonym wejściu wyzwalającym.



Uderzenie EDGE SHOT (ES) (w krawędź)

Ta metoda gry polega na uderzaniu w krawędź górnego talerza HI-HATU trzonkiem pałki. Przy takim sposobie gry jak na rysunku, odtwarzany będzie dźwięk "RIM-SIDE".



* Nie uderzaj w dolny talerz lub spód górnego talerza.

Przyciski, wyświetlacz i ekran

Operacje wspólne dla wszystkich funkcji TD-12.

Zapisywanie ustawień własnych

Za każdym razem gdy zmienisz wartość podczas procesu edycyjnego, zostaje to automatycznie zachowane w pamięci TD-12. Nie ma oddzielnej procedury zapisu danych do pamięci.

Przyciski, potencjometry obrotowe i suwakowe oraz koło VALUE

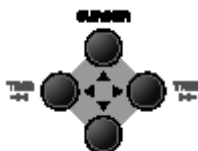
Opisy znajdujących się na górnym panelu przycisków, potencjometrów i koła zmiany wartości galek będą ujmowane w nawiasach kwadratowych, np. przycisk [SETUP].

Kursor



Kursor

Kursor to pole, wyświetlane na odwróconym tle, wskazujące wartość parametru, który można modyfikować. Gdy na ekranie jest kilka parametrów, do przesuwania kursora służą przyciski grupy CURSOR.



Przyciski funkcyjne ([F1] - [F5])



Przyciski [F1]->[F5] to przyciski funkcyjne. Dolna linia ekranu będzie pokazywać nazwy funkcji dostępnych za pomocą przycisków funkcyjnych [F1]->[F5]. Jeśli np. w instrukcji jest napisane „naciśnij przycisk [INST], a następnie przycisk funkcyjny [F2](EDIT)”, w dolnej linii ekranu nad przyciskiem funkcyjnym [F2] będzie wyświetlane słowo „EDIT”.

Zmiana wartości



Przyciski [+] i [-] oraz koło VALUE służą do modyfikowania wartości parametrów i funkcji. Obie metody mają swoje zalety.

Przyciski [+] i [-]

- Każde naciśnięcie przycisku [+] zwiększa wartość. Każde naciśnięcie przycisku [-] zmniejsza wartość. Jest to wygodna metoda precyzyjnego doboru wartości.
- Przy wykonywaniu ustawień typu włączony/wyłączony, przycisk [+] wywołuje wartość „ON”, a przycisk [-] wartość „OFF”.
- Jeśli wciśniesz i przytrzymasz przycisk [+] i naciśniesz przycisk [-], wartość będzie się szybko zwiększać. Jeśli wciśniesz i przytrzymasz przycisk [-] i naciśniesz przycisk [+], wartość będzie się szybko zmniejszać.

Koło [VALUE]

Koło służy do szybkiego modyfikowania parametrów w szerokim zakresie wartości. Jeśli wciśniesz i przytrzymasz przycisk [SHIFT] i pokręcisz kołem [VALUE], wartość będzie się zmieniać jeszcze szybciej.

Wybór padów z poziomu płyty czołowej



Przyciski TRIG [▶▶] i [◀◀] grupy CURSOR można wykorzystywać do wyboru wejścia wyzwalającego do edycji bez konieczności uderzenia w pad.

Wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk TRIG [▶▶]:

Do edycji wywoływane jest wejście wyzwalające o numerze o jedną wyższym.

Wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk TRIG [◀◀]:

Do edycji wywoływane jest wejście wyzwalające o numerze o jedną niższym.

Jeśli posługujesz się padem, umożliwiającym stosowanie uderzeń w obrzeże, przycisk [RIM] służy do określania, czy ustawienia będą dokonywane dla naciągu, czy dla obrzeża. Gdy świeci się przycisk [RIM], oznacza to, że do edycji wybrano obrzeże.

Jeśli wciśniesz (tzn. naciśniesz i przytrzymasz) przycisk [SHIFT] i naciśniesz przycisk [RIM], wejście wyzwalające zostanie zablokowane przed przełączeniem w wyniku przypadkowego uderzenia w inny pad. Gdy wejście jest zablokowane, przycisk [RIM] miga. Aby anulować blokadę, wciśnij (tzn. naciśnij i przytrzymaj) przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [RIM].

* Ustawienia dla naciągu i obrzeża przełącza się wciskając przycisk [SHIFT] i naciskając przycisk TRIG [▶▶] lub [◀◀] i można to robić nawet wtedy, gdy miga przycisk [RIM].

Używając tych funkcji wspólnie z przyciskiem [PREVIEW] można edytować tylko model TD->12.

Zastosowania przycisku [PREVIEW]

Zależność barwy brzmienia od miejsca uderzenia w pad oraz niuanse uderzenia RS i barwa dźwięku zamkniętego talerza HI-HAT

Po wciśnięciu przycisku [SHIFT] i naciśnięciu przycisku [PREVIEW] można sprawdzać zależność barwy brzmienia od miejsca uderzenia w pad oraz niuanse uderzenia RS i barwę zamkniętego talerza HI-HAT.

Wejścia wyzwalające oraz zmiany barwy podlegające sprawdzeniu

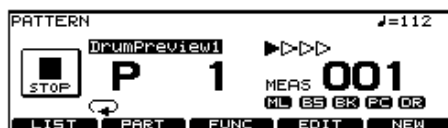
Wejście	Efekt	
[2]/SNARE	Naciąg	Zmiana barwy zależna od miejsca uderzenia w pad
	Obrzeże	Niuanse uderzenia RS
[3]/TOM1 - [5]/TOM 3	Obrzeże	Niuanse uderzenia RS
[6]/HI-HAT	Obrzeże	Barwa talerza zamkniętego
	(środek)	zmiana barwy w zależności od miejsca uderzenia
[9]/RIDE	Obrzeże	Niuanse uderzenia RS
[11]/AUX 1, [12]/AUX 2	Obrzeże	Niuanse uderzenia RS

Weryfikacja brzmienia przy zmiennej dynamice uderzenia w pad

Trzy poziomy dynamiki można wybierać wciskając przycisk [KIT] i naciskając przycisk [PREVIEW].

Aby wyznaczyć wartość na poszczególnych poziomach, naciśnij przycisk [SETUP], potem przycisk funkcyjny [F3](CONTROL), a później przycisk funkcyjny [F2](PREVIEW) (s. 77).

Jak odtwarzać sekwencje



Naciśnij przycisk [PATTERN]. Pojawi się podstawowy ekran roboczy sekwencera.

Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz sekwencję. Lub naciśnij przycisk funkcyjny [F1](LIST), aby wybrać sekwencję z wykazu.



Naciśnij przycisk [PLAY], aby rozpocząć odtwarzanie sekwencji.

Naciśnij przycisk [STOP], aby zatrzymać odtwarzanie. Naciśnij przycisk [STOP], aby powrócić na początek sekwencji.

Jak włączać i wyłączać metronom

Wciśnij (tzn. naciśnij i przytrzymaj) przycisk [SHIFT] i naciśnij [TEMPO] by włączyć lub wyłączyć metronom.

* Wskaźnik [TEMPO] może być także używany jako metronom wizualny (s. 62)

Jak zmieniać tempo



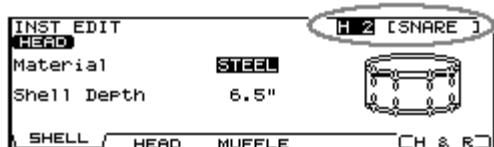
Wartość tempa można zmieniać za pomocą przycisków [+] i [-] lub koła [VALUE] po naciśnięciu przycisku [TEMPO].

Regulacja kontrastu ekranu

Kontrast zależy od miejsca użytkowania instrumentu oraz od warunków oświetlenia. Jeśli zachodzi potrzeba, dobierz kontrast ekranu - wciskając przycisk [KIT] i kręcąc kołem [VALUE].

* Kontrast można również zmienić, naciskając kolejność przyciski [SETUP] -> [F3](CONTROL) -> [F3](LCD) (s. 77).

Informacje w prawej górnej części ekranu

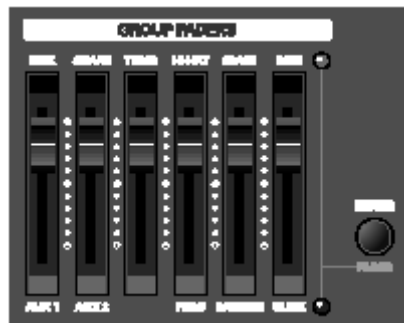


Wiele ekranów edycyjnych wymaga uderzenia w pad lub naciśnięcia przycisku [PREVIEW] w celu uzyskania dostęp do potrzebnego parametru. W prawym, górnym rogu ekranu wyświetlany są numer i nazwa wejścia wyzwalającego, do którego podłączony jest uderzony pad. Pierwsza litera ("H" lub "R") oznacza naciąg (Head) lub obrzeże (Rim). Po uderzeniu w obrzeże zaczyna świecić przycisk [RIM].

Ten sam efekt można uzyskać za pomocą przycisków TRIG i [PREVIEW]. W przypadkach, gdy ustawienia dla naciągu i obrzeża można modyfikować oddzielnie, wyświetlane są również następujące znaki.



Potencjometry grupowe



Potencjometry grupy GROUP FADERS służą do regulowania poziomu głośności.

Jeśli naciśniesz przycisk [FADER], przeznaczenie potencjometrów zmieni się zgodnie z poniższym opisem. Przeznaczenie potencjometrów jest sygnalizowane świeceniem się jednej z dwóch diod, umieszczonych po prawej stronie potencjometrów.

- Gdy świeci się górna dioda, potencjometry służą do regulacji poziomu głośności wejść wyzwalających.

[KICK]	[1]/KICK
[SNARE]	[2]/SNARE
[TOMS]	[3]/TOM 1, [4]/TOM 2, [5]/TOM 3
[HI->HAT]	[6]/HI-HAT
[CRASH]	[7]/CRASH 1, [8]/CRASH 2
[RIDE]	[9]/RIDE, [10]/EDGE

- Gdy świeci się dolna dioda, potencjometry służą do regulacji poziomu głośności wejść wyzwalających oraz partii sekwencerowych.

[AUX 1]	[11]/AUX 1
[AUX 2]	[12]/AUX 2
(trzeci od lewej) - nie wykorzystywany	
[PERC]	Partia perkusyjna (s. 57)
[BACKING]	Partia akompaniamentowa (s. 56)
[CLICK]	Poziom głośności metronomu (s. 62)

Przykład: Regulacja poziomu głośności werbla

- Naciśnij przycisk [FADER] tak, aby zaświeciła się górna dioda.
- Przesuń suwak potencjometru [SNARE].

Pozycja suwaka określa aktualny poziom głośności werbla.

* Po dokonaniu zmian w ustawieniach poziomu głośności za pomocą przycisku [FADER], położenie suwaków potencjometrów grupy GROUP FADERS mogą nie odzwierciedlać rzeczywistego poziomu głośności przypisanych do nich brzmień perkusyjnych. Przed rozpoczęciem regulacji porusz lekko suwakiem potencjometru, aby zresetować ustawienia.

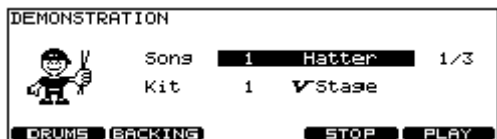
* Nie zmienia to zależności w poziomie głośności, dokonanych dla każdego zestawu perkusyjnego w ramach `ekranu roboczego: „Mixer Settings” (s. 39)

Odsłuch utworów demonstracyjnych

Utwory demonstracyjne pokazują możliwości modelu TD-12 oraz brzmienia wysokiej jakości, w które został wyposażony. Partia perkusyjna w utworze demonstracyjnym została zagrana w czasie rzeczywistym i zapisana w sekwencerze.

1. Wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [CHAIN].

Pojawi się ekran roboczy "DEMONSTRATION".



2. Przyciskami [+] / [-] lub kołem [VALUE] wybierz utwór.
3. Naciśnij przycisk [F5] (PLAY).
Rozpocznie się odtwarzanie; trzy utwory demonstracyjne są odtwarzane jeden po drugim.
4. Naciśnij przycisk funkcyjny [F4] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie utworu demonstracyjnego.
5. Naciśnij przycisk [EXIT] lub przycisk [KIT], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".



Uwaga odnośnie poziomu głośności.

Podczas odtwarzania utworu demo potencjometry [MASTER] i [PHONES] służą do redukcji poziomu głośności (ruch w lewo, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara). Podczas odtwarzania utworu demo poziom głośności może być większy.

Utwór demonstracyjny

Hatter	Copyright © 2005, Roland US
Brisa	Copyright © 2005, Roland US
Cluster Hang	Copyright © 2004, Roland US

* Wszelkie prawa zastrzeżone. * Nieautoryzowane wykorzystywanie niniejszych materiałów do celów innych niż prywatne i dla własnej przyjemności jest naruszeniem praw autorskich.

* Żadne dane MIDI z odtwarzanego utworu nie są wysyłane gniazdem MIDI OUT.

Zmiana zestawu perkusyjnego

Istnieje możliwość zmiany zestawu perkusyjnego, wykorzystywanego do odtwarzania utworów demonstracyjnych.

1. W grupie CURSOR naciśnij przycisk [▼], aby przestawić kursor na wartość parametru „Kit”.
2. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz zestaw perkusyjny.

* Utwory demo są odtwarzane zazwyczaj za pomocą fabrycznych zestawów perkusyjnych.

Równoważenie poziomu głośności

Za pomocą potencjometrów grupy GROUP FADERS można zmieniać proporcje poziomu głośności (s. 26).

Wyciszanie instrumentów akompaniujących i perkusyjnych

Jeśli do odtwarzania utworu demo są wykorzystywane brzmienia perkusyjne, można wyciszać partie perkusyjne.

[F1] (DRUMS)

Możesz WYCISZYĆ całą partię perkusyjną.

[F2] (BACKING)

Możesz wyciszyć wszystkie instrumenty akompaniamentu.

Włączanie i wyłączanie metronomu

Podczas odtwarzania utworu demo można również odtwarzać dźwięki metronomu.

1. Zaczynij od dobrania brzmienia oraz przedtaktu (s. 63).
2. Wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [CHAIN].
Pojawi się ekran roboczy "DEMONSTRATION".
3. Wciśnij (tzn. naciśnij i przytrzymaj) przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [TEMPO], aby włączyć lub wyłączyć metronom (s. 62).

Funkcje, które trzeba znać

Fabryczny zestaw perkusyjny

Model TD-12 został fabrycznie wyposażony w 50 zestawów perkusyjnych. Te zestawy perkusyjne nazywane są **zestawami fabrycznymi**.

Cechy każdego zestawu perkusyjnego, ustawienia dla padów oraz inne informacje zostały wyszczególnione w **Wykazie Zestawów Fabrycznych** (s. 84). Przejrzyj wykaz, aby odszukać potrzebny zestaw.

Odtwarzanie sekwencji w celu sprawdzenia brzmienia zestawu

Sekwencje fabryczne to wygodny sposób sprawdzania brzmień, chodzących w skład danego zestawu.

Wybieranie instrumentów i odtwarzanie za ich pomocą sekwencji daje możliwość sprawdzania, jak brzmią wspólnie, np. bęben basowy z werblem lub werbel z kotłem.

Nr	Nazwa	Zastosowanie
1	DrumPreview1	Sprawdzanie bębna basowego, werbla i HI-HATu
2	DrumPreview2	Sprawdzanie bębna basowego, werbla i talerza RIDE
3	DrumFill 1	Sprawdzanie kotła i talerza CRASH
4	DrumFill 2	Sprawdzanie kotła i talerza CRASH

* *Potencjometry grupy GROUP FADERS można wykorzystywać do równoważenia poziomu głośności i wyciszania niepotrzebnych brzmień.*

Przywracanie ustawień fabrycznych zmodyfikowanym zestawom

Przywracanie wszystkich ustawień fabrycznych

Funkcja ta resetuje instrument do oryginalnych ustawień fabrycznych.



Wszystkie dane i ustawienia przechowywane w TD-12 zostaną utracone w wyniku wykonywania tej operacji. Więc, jeśli to konieczne, najpierw należy ważne dane przenieść do zewnętrznego urządzenia MIDI.

funkcja BULK DUMP; naciśnij: [F1] (MIDI) -> [F5] (BULK); s. 75.

1. Naciśnij: [SETUP] -> [F5] (F RESET).

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "FACTORY RESET".

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (RESET).

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

* Aby anulować operację, naciśnij przycisk funkcyjny [F1](CANCEL).

3. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE), aby uruchomić funkcję.

Po przywróceniu ustawień fabrycznych pojawi się ekran roboczy "DRUM KIT".

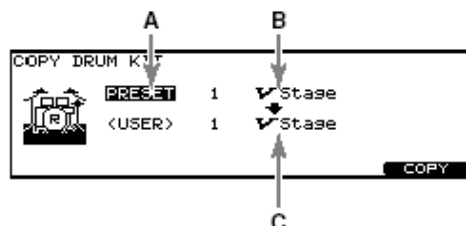
Resetowanie pojedynczych zestawów perkusyjnych

Funkcja COPY służy do przywracania ustawień pojedynczym zestawom perkusyjnym, którym zmieniono ustawienia dla instrumentów i/lub efektów (s. 70).

1. Wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „COPY”.

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F1](KIT).



A: źródło kopiowania (PRESET (fabryczny) lub USER (użytkownika))

B źródło kopiowania

C: miejsce docelowe kopiowania

3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz wartość „PRESET”, aby określić bank danych.
4. Przyciskami grupy CURSOR, [+] i [-] lub kołem [VALUE] źródłowy zestaw perkusyjny oraz miejsce przeznaczenia kopiowanych danych.
5. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (COPY).
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
* Aby anulować operację, naciśnij przycisk funkcyjny [F1](CANCEL).
6. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE), aby uruchomić funkcję.

Odtwarzanie sekwencji uderzeniami w pady (funkcja PAD PATTERN)

Do padów można przypisywać sekwencje i uderzeniami pałki uruchamiać ich odtwarzanie (naciśnij: [INST] -> [F4](CONTROL) -> [F1](PATTERN); s. 37).

Niektóre fabryczne zestawy perkusyjnej już mają tę funkcję włączoną.

- * W przypadku odtwarzania utworów demo lub zarejestrowanej pracy zestawu perkusyjnego sekwencje nie są odtwarzane nawet wtedy, gdy funkcja PAD PATTERN jest aktywna.
- * Odtwarzania sekwencji funkcji PAD PATTERN nie można rejestrować w sekwencerze.
- * Odtwarzanie sekwencji włącza tylko wtedy, gdy pad jest uderzany z odpowiednią siłą.
Jeśli w pad uderzysz delikatnie, odtworzone zostanie tylko brzmienie perkusyjne, przypisane do tego padu.

Zatrzymywanie odtwarzanej sekwencji

Naciśnij przycisk [STOP].

Wyłączanie funkcji PAD PATTERN

Funkcję PAD PATTERN można wyłączyć dla całego zestawu perkusyjnego bez naruszania indywidualnych ustawień dla poszczególnych padów.

Parametrowi „PadPtn Master Sw” (naciśnij: [KIT] -> [F2] (FUNC) -> [F4] (PAD PTN); s. 32) dobierz wartość „ALL PADS OFF”.

Przełączanie zestawów perkusyjnych uderzeniami w pad (funkcja PAD SWITCH)

Zestawy perkusyjne oraz sekwencje można przełączać uderzeniami w pady, podłączone do gniazd [AUX 1] i [AUX 2] (naciśnij: [SETUP] -> [F3](CONTROL) -> [F1](PAD SW); s. 76).

Włączanie uderzenia CS

1. Naciśnij przycisk [KIT].
2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (PLAY).
Każde naciśnięcie tego przycisku na przemian włącza i wyłącza możliwość stosowania uderzenia CS.

* Z wykazu wybierz brzmienie (s. 88), oznaczone dodatkowo literą „X”.

Odtwarzaj sekwencje i graj

Wybieranie sekwencji

1. Naciśnij przycisk [PATTERN].
Przycisk [PATTERN] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy „PATTERN”.
2. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz sekwencję.
3. Naciśnij przycisk [PLAY].
Przycisk [PLAY] zaświeci się i rozpocznie się odtwarzanie sekwencji.

Wyciszanie partii

1. Naciśnij: [PATTERN] -> [F2] (PART) -> [F5] (MUTE).
Pojawi się ekran roboczy „PART MUTE”.
2. Do wyciszania partii i anulowania wyciszenia służą przyciski funkcyjne [F1] -> [F5].

Rozdział 1. Ustawienia zestawu perkusyjnego (przycisk [KIT])

Pojęcie „zestaw perkusyjny” odnosi się do zbioru ustawień, zawierających brzmienia perkusyjne, przypisane do poszczególnych padów (wejść wyzwalających), ustawień talerza HI-HAT, efektów, itd.

Wybór zestawu perkusyjnego

1. Naciśnij przycisk [KIT].

Przycisk [KIT] zaświeci się i pojawi się ekran „DRUM KIT”.



2. Przyciskami [+] i [->] lub kołem [VALUE] wybieraj zestawy perkusyjne.



Pady można programować do pełnienia funkcji edycyjnych (s. 76).



Numer wybranego lub aktualnego zestawu perkusyjnego jest przez cały czas pokazywany na wyświetlaczu LED, znajdującym się po lewej stronie ekranu LCD.

Ekran roboczy „DRUM KIT”

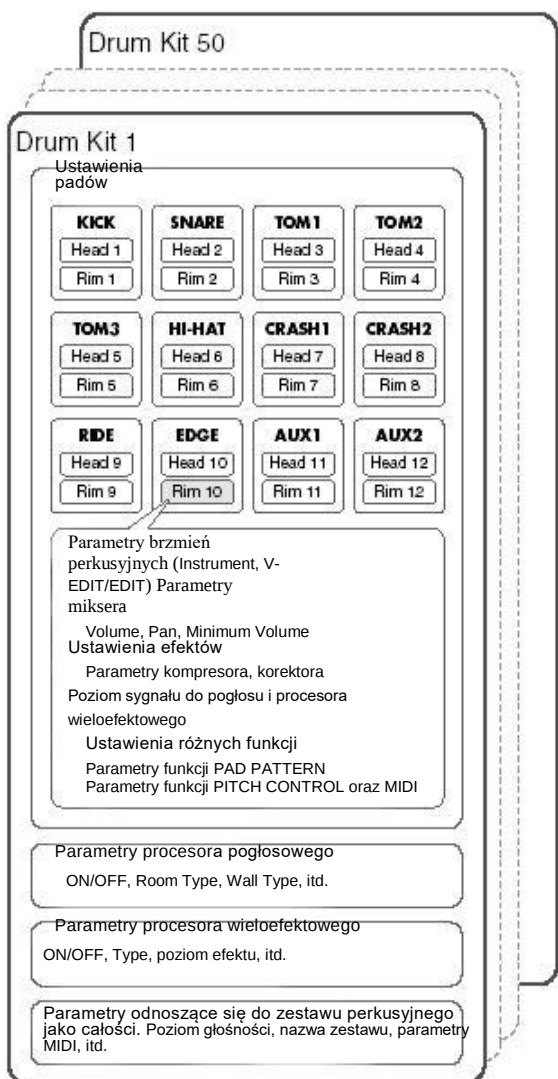


A: Nazwa zestawu perkusyjnego

B: Status (włączone/wyłączone) efektów zestawu perkusyjnego

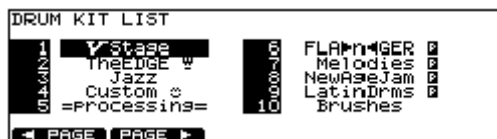


Naciśnięcie przycisku [KIT] podczas edycji parametrów zawsze wywołuje ekran roboczy „DRUM KIT”.



Wybór zestawu perkusyjnego z wykazu [F1] (LIST)

Zestawy perkusyjne można wybierać posługując się wykazem dostępnych zestawów.



1. Naciśnij: [KIT] -> [F1] (LIST).

Pojawi się ekran roboczy "DRUM KIT LIST".

2. Do wybierania zestawów perkusyjnych służą przyciski [+] i [-] lub przyciski grupy CURSOR.

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F1] (< PAGE)

Naciśnięcie przycisku wywołuje poprzednią stronę wykazu.

[F2] (PAGE >)

Naciśnięcie przycisku wywołuje następną stronę wykazu.

3. Naciśnij przycisk [EXIT] lub [KIT], aby powrócić do ekranu "DRUM KIT".

Parametry zestawu [F2] (FUNC)

1. Naciśnij: [KIT] -> [F2] (FUNC).

2. Do wybierania parametrów służą przyciski funkcyjne [F1]->[F4] i przyciski [▼] i [▲] grupy CURSOR.

3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] zmieniaj wartość parametrów.

Regulacja poziomu głośności [F1] (VOLUME)



Wyznaczanie tempa dla każdego zestawu [F2] (TEMPO)

Każdemu zestawowi perkusyjnemu można dobrać tempo. Jeśli parametrowi „Kit Tempo” dobierzesz wartość „ON”, zdefiniowane tutaj tempo będzie wywoływane automatycznie.



Parametr	Wartość	Opis
Kit Tempo	OFF, ON	OFF: tempo nie jest zdefiniowane ON: tempo jest zdefiniowane
Tempo	20->260	zdefiniowana wartość tempa



Po wywołaniu zestawu, którego parametr „Kit Tempo” ma wartość „ON”, wartość tempa pojawi się w prawym górnym rogu ekranu.



Sprawdzanie tempa przed rozpoczęciem gry

Najpierw zestawom perkusyjnym, wykorzystywanym w utworze, należy wyznaczyć tempo.

Następnie należy włączyć wskaźnik tempa (s. 62), co pozwoli sprawdzać tempo utworu za każdym razem, gdy wywołany zostanie inny zestaw perkusyjny. Tempo można również sprawdzać metodą dźwiękową.

Parametr	Wartość	Opis
Kit Volume	0->127	Głośność całego zestawu
Pedal HH Volume	0->127	Głośność brzmienia zamkniętego talerza HI->HAT
XStick Volume	0->127	Głośność brzmienia, generowane uderzeniem CS (CROSS STICK)

Granie miotełkami [F3] (BRUSH)

Dla każdego zestawu możesz określać, czy używane będą pałki czy miotełki.



Parametr	Wartość	Opis
Brush Switch	OFF, ON	OFF: do gry używane są pałki ON: do gry używane są miotełki

* Wybierz brzmienie z wykazu (s. 88), oznaczone dodatkowo „BRUSH”.



Gdy parametr „Brush Switch” ma wartość „ON” na ekranie „DRUM KIT” pojawi się ikona miotełek.



Wyłączanie funkcji PAD PATTERN [F4] (PAD PTN)

Status funkcji PAD PATTERN (włączona lub wyłączona) można określać niezależnie dla poszczególnych zestawów perkusyjnych.



Parametr	Wartość i Opis
PadPtn Master Sw	ALL PADS OFF: Funkcja PAD PATER nie jest używana ON: Funkcja PAD PATTERN jest używana

Redagowanie nazwy zestawu perkusyjnego [F3] (NAME)

Nazwa każdego zestawu może składać się maksymalnie z dwunastu znaków.



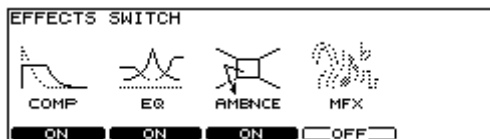
1. **Naciśnij: [KIT] -> [F3] (NAME)**
Pokaże się ekran „DRUM KIT NAME”.
2. **Przyciski [◀] i [▶] grupy CURSOR służą do przesuwania kursora.**
3. **Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR zmieniaj znaki.**

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

- [F1] (INSERT): Wstawianie spacji na pozycji kursora; znaki po prawej są przesuwane w prawo.
- [F2] (DELETE): Kasowanie znaku na pozycji kursora, a pozostałe znaki za tym miejscem są przesuwane w lewo w celu zlikwidowania luki.
- [F3] (SPACE): Znak na pozycji kursora jest zastępowany spacją.
- [F4] (CHAR): Przełączanie typu znaków na pozycji kursora (małe litery, duże litery, cyfry lub symbole).

Włączanie i wyłączanie efektów [F4] (FX SW)

Te przełączniki służą do równoczesnego włączania lub wyłączania wszystkich efektów indywidualnych w danym zestawie perkusyjnym.



Patrz akapit „Przełączniki efektów” (s. 40)

Stosowanie uderzenia CS [F5] (XSTICK)

W ramach ekranu roboczego „DRUM KIT” za pomocą przycisku funkcyjnego [F5] (XSTICK) można określać, czy będzie można stosować uderzenie CS.



Opcję tę można również zmieniać za pomocą padów (s. 76).

- Uderzenie CS jest stosowane



- Uderzenie CS nie jest stosowane



* Z wykazu wybierz brzmienie (s. 88), oznaczone dodatkowo literą „X”.

Rozdział 2. Parametry brzmień perkusyjnych (przycisk [INST])

W rozdziale opisano, jak wywoływać i edytować brzmienia perkusyjne typu werbel czy bęben basowy.

Wybór padu do edycji

Istnieją dwa podstawowe sposoby wyboru brzmień do edycji.

Wybór przez uderzenie w pad

1. Naciśnij przycisk [INST].

Przycisk [INST] zaświeci się i pojawi się ekran "INST".



2. Uderz w pad.

Pojawi się ekran roboczy z parametrami uderzonego padu. Aby wybrać obrzeże padu, uderz w obrzeże.

Wybór za pomocą przycisków

1. Naciśnij przycisk [INST].

Przycisk [INST] zaświeci się i pojawi się ekran "INST".

2. Wciśnij przycisk [SHIFT] i przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR wybierz numer wejścia wyzwalającego.

Numer wejścia wyzwalającego jest pokazywany w górnej części ekranu.

3. Przycisk [RIM] służy do określania, czy chcesz modyfikować ustawienia dla naciągu czy dla obrzeża.

Naciąg: Przycisk [RIM] nie świeci się.

Obrzeże: Przycisk [RIM] świeci się.



 Po odebraniu nuty MIDI o numerze przypisanym do jednego z padów (s. 38), pad ten jest wywoływany do edycji i pokazywany na ekranie.

Blokowanie edytowanego padu (funkcja TRIG LOCK) [SHIFT]+[RIM]

Podczas edycji ustawień istnieje możliwość zablokowania edycyjnego ekranu roboczego przed przełączeniem w wyniku przypadkowego uderzenia w pad.

1. Wybierz pad do zablokowania.

Pojawi się ekran ustawień dla uderzonego padu.

2. Wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [RIM] tak, aby zaczął migać.

Pad zostanie zablokowany i inne pady nie będą mogły być wybrane.

3. Aby anulować blokadę, wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [RIM], aby przestał migać.

* Pad do edycji można zmienić za pomocą przycisków płyty czołowej również wtedy, gdy miga przycisk [RIM].

Przypisywanie instrumentu perkusyjnego do padu

Wszystkie brzmienia modelu TD-12 będziemy również nazywać instrumentami.



1. Naciśnij przycisk [INST].

Przycisk [INST] zaświeci się i pojawi się ekran "INST".

"Group": Typ brzmienia (rodzaj instrumentu)

„Inst”: Nazwa brzmienia (instrumentu)

2. Uderz w pad.

Pojawi się ekran roboczy z parametrami uderzonego padu.

3. Przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR przestaw kursor na parametr "Group" lub "Inst".

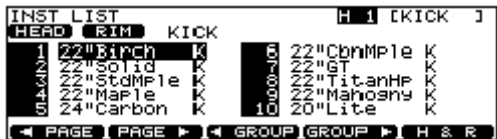
4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz grupę brzmień.

5. Naciśnij przycisk [KIT], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".

 Naciśnięcie przycisku funkcyjnego [F5] (H & R) możesz wybrać jednoczesną lub indywidualną edycję ustawień dla naciągu i obrzeża. Gdy wybierzesz edycję równoczesną, numer brzmienia obrzeża będzie o jedność wyższy niż naciąg.

Wybór brzmienia z wykazu [F1] (LIST)

Poniższa procedura służy do wybierania brzmień z wykazu wszystkich dostępnych brzmień.



1. Naciśnij: [INST] -> [F1] (LIST).

Pojawi się ekran roboczy "INST LIST".

2. Uderz w pad.

Pojawi się ekran roboczy z parametrami uderzonego padu.

3. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami grupy CURSOR wybierz brzmienie.

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F1] (< PAGE)

Naciśnięcie przycisku wywołuje poprzednią stronę wykazu.

[F2] (PAGE >)

Naciśnięcie przycisku wywołuje następną stronę wykazu.

[F3] (< GROUP), [F4] (GROUP >)]

Naciśnięcie przycisku wywołuje grupę brzmień.

[F5] (H & R)]

Naciśnięcie przycisku włącza równoczesną edycję ustawień obrzeża i naciągu; kolejne naciśnięcie wyłącza tę opcję.

4. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego "INST".

Znaczenie symboli pod nazwą brzmienia



POSI: Brzmienie oznaczone "*"P" (s. 91).

Można włączać lub wyłączać efekt naciskając:

[F4] (CONTROL) -> [F3] (MIDI) „Position Ctrl.”

Odnosi się to tylko do niektórych wejść specjalnych (s. 44)

INTRVL: Brzmienia oznaczone "*"I" (s. 91)

XSTK: Brzmienia oznaczone "*"X" (s. 91)

* Te symbole pojawiają się tylko wtedy, gdy przycisk funkcyjny [F5] (H&R) jest wyłączony.

Edycja brzmień perkusyjnych [F2] (EDIT)

Metody edycyjne zależą od rodzaju brzmienia.

Edycja akustycznego zestawu perkusyjnego (funkcja V-EDIT)

Funkcja V->EDIT umożliwia wybór naciągu, głębokość bębna, wytłumienie, itp. Zobacz specyfikacje na następnej stronie.

Kiedy można posługiwać się funkcją V-EDIT

Funkcja V->EDIT jest dostępna dla następujących grup brzmień: "KICK", "SNARE", "TOM", HI->HAT", "CRASH", "SPLASH", "CHINA" oraz "RIDE".

Poniższa ikona wskazuje brzmienia kompatybilne z funkcją V-EDIT.



Edycja innych brzmień

W przypadku innych brzmień można modyfikować tylko parametry "Pitch" oraz "Decay Time".

Procedura edycyjna

1. Naciśnij: [INST] -> [F2] (EDIT).

Pojawi się ekran roboczy "INST EDIT".

2. Uderz w pad.

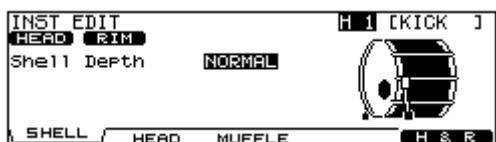
Pojawi się ekran roboczy z parametrami uderzonego padu.

3. Do wybierania parametrów służą przyciski funkcyjne [F1]->[F3] i przyciski [▼] i [▲] grupy CURSOR.

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

5. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego "INST".

KICK (bęben basowy)



Parametr	Wartość
----------	---------

[F1] (SHELL) (korpus bębna)

Shell Depth (głębokość) NORMAL, DEEP1-2

[F2] (HEAD)

Head Type (typ) CLEAR, COATED, PINSTRIPE

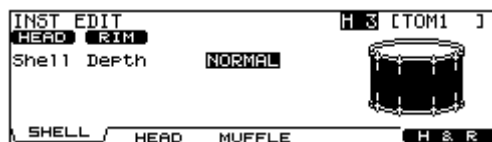
Head Tuning (strój) -480+480

[F3] (MUFFLE) (tłumienie)

Muffling OFF, TAPE1-2, BLANKET, WEIGHT

Snare Buzz OFF, ON

TOM (kocioł)



Parametr	Wartość
----------	---------

[F1] (SHELL)

Shell Depth NORMAL, DEEP1-2

[F2] (HEAD)

Head Type CLEAR, COATED, PINSTRIPE

Head Tuning -480+480

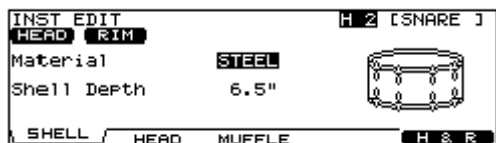
[F3] (MUFFLE)

Muffling OFF, TAPE1-2, FELT1-2

Snare Buzz OFF, ON

* PINSTRIPE to zastrzeżony znak handlowy firmy Remo Inc.

SNARE



Parametr	Wartość
----------	---------

[F1] (SHELL)

Material WOOD, STEEL, BRASS

Shell Depth 1.0"-20.0"

[F2] (HEAD)

Head Type CLEAR, COATED, PINSTRIPE

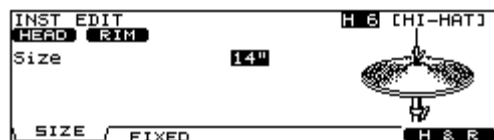
Head Tuning -480+480

[F3] (MUFFLE)

Muffling OFF, TAPE1->2, DOUGHNUTS1->2

Strainer Adj. OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT

HI-HAT



Parametr	Wartość
----------	---------

[F1] (SIZE) (rozmiar)

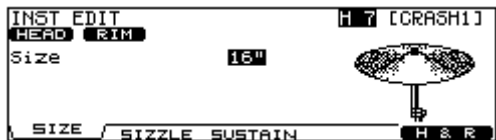
Size 1"-40"

[F2] (FIXED)

Fixed Hi-Hat NORMAL, FIXED1-4

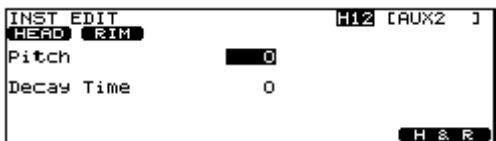
NORMAL: Szczelina pomiędzy górnym i dolnym talerzem jest regulowana pedałem.**FIXED:** Szerokość szczeliny jest stała.

CRASH/SPLASH/CHINA/RIDE



Parametr	Wartość
[F1] (SIZE) (rozmiar)	
Size	1"-40"
[F2] (SIZZLE)	
Sizzle Type	OFF, RIVET
[F3] (SUSTAIN)	
Sustain	-31-+31

Inne brzmienia



Parametr	Wartość
Pitch	-480-+480
Decay Time	-31-+31



Brzmienia przypisane do naciągu i obrzeża można edytować równocześnie. Naciskając przycisk funkcyjny [F5] (H & R) możesz wybrać jednoczesną lub indywidualną edycję ustawień dla naciągu i obrzeża.

* Gdy instrumenty przypisane do naciągu i obrzeża nie należą do tej samej grupy brzmień, ustawienia mogą być dokonywane indywidualnie nawet wtedy, gdy opcja „H & R” jest włączona.

NOTE

Dla niektórych instrumentów, zwiększanie lub redukcja wartości poza pewną wartość może nie dawać dalszych zauważalnych efektów.

- KICK/SNARE/TOM: parametr "Head Tuning"
- CRASH/SPLASH/CHINA/RIDE: parametr „Sustain"
- Inne brzmienia: parametry "Pitch" i "Decay"

NOTE

Niektóre instrumenty posiadają parametry, których wartości nie można zmienić.

- SNARE: parametry "Material" i "Strainer Adj."

Posługiwanie się kompresorem i korektorem [F3] (COMP/EQ)

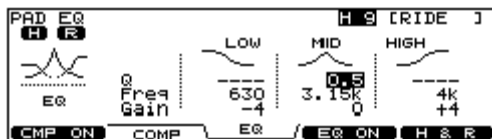
Kompresor

Kompresor modyfikuje obwiednię (zmiany głośności w czasie) oraz zmienia charakter brzmienia w zależności od dynamiki gry.



Korektora charakterystyki

Do regulacji barwy tonów w zakresie niskich, średnich i wysokich częstotliwości można wykorzystywać trzypasmowy korektor charakterystyki.



Patrz akapit „Posługiwanie się kompresorem i korektorem ([INST] -> [F3] (COMP/EQ) (s. 40).

Pady i pedały jako sterowniki [F4] (CONTROL)

1. Naciśnij: [INST] → [F3] (CONTROL).
2. Uderz w pad.

Pojawi się ekran roboczy z parametrami uderzonego padu.

Pady można wybierać również za pomocą przycisku [SHIFT] i przycisków [◀] i [▶] grupy CURSOR.

3. Do wybierania parametrów służą przyciski funkcyjne lub przyciski [▲] i [▼] grupy CURSOR.
4. Przyciski [+] i [-] oraz koło [VALUE] służą do wyznaczania wartości parametrów.
5. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego "INST".

Parametr	Wartość	Opis
----------	---------	------

[F1] (PATTERN)

PadPtn Master Sw	ALL OFF, ON
PadPtn	OFF, P1-150, U 151-250
PadPtn Velocity	OFF, ON
Tap Ptn Mute Grp	OFF, 1-8

Patrz akapit „Odtwarzanie sekwencji uderzeniem w pad [F1] (PATTERN) s. 37

[F2] (PDLBEND)

Pedal Bend Range	-24-0-+24
------------------	-----------

Patrz akapit „Zmiana wysokości dźwięków za pomocą pedału HI-HAT [F2] (PDLBEND)”

[F3] (MIDI)

Tx Channel	CH1-CH16, GLOBAL
Note No.	0 (C -)-127 (G9), OFF
Gate Time	0.1-8.0 (s)
Position Ctrl Sw	OFF, ON

Patrz akapit „Ustawienia MIDI dla padu [F3] (MIDI)”

[F4] (HH MIDI)

Note No.	0 (C -)-127 (G9), OFF
Gate	0.1-8.0 (s)

Patrz akapit „Nuty MIDI transmitowane przez talerz HI-HAT (s. 38)”

[F5] (BR MIDI)

Brush Note No.	0 (C -)-127 (G9), OFF
XStickNote No.	0 (C -)-127 (G9), OFF

Patrz akapit „Nuty MIDI transmitowane przez uderzenia BS i CS [F5] (BR MIDI)” (s. 38)

Odtwarzanie sekwencji uderzeniem w pad [F1] (PATTERN)

Ta funkcja włącza opcję odtwarzania sekwencji po uderzeniu pałką w pad. Jest to bardzo wygodny sposób wykorzystywania sekwencji podczas występów na żywo.

Jeśli do dwóch lub więcej padów zostały przypisane różne sekwencje, uderzenie w inny pad podczas odtwarzania sekwencji przypisanej do jednego z nich spowoduje natychmiastowe rozpoczęcie odtwarzania nowo wybranej frazy.

* W przypadku odtwarzania utworów demo lub zarejestrowanej pracy zestawu perkusyjnego sekwencje nie są odtwarzane nawet wtedy, gdy funkcja PAD PATTERN jest aktywna.

* Odtwarzania sekwencji funkcji PAD PATTERN nie można rejestrować w sekwencerze.

PadPtn Master Sw: ALL OFF, ON

Status funkcji PAD PATTERN (włączona lub wyłączona) można określać niezależnie dla poszczególnych zestawów perkusyjnych.

ALL OFF: Funkcja PAD PATTERN nie jest używana.

ON: Funkcja PAD PATTERN jest używana.

PadPtn: OFF, P 1 - 150, U 151 - 250

Wybieranie sekwencji, która będzie odtwarzana po uderzeniu w pad.

* Jeśli dla wszystkich padów ustawiono wartość "OFF", na

ekranie pojawi się ikona .

PadPtn Velocity: OFF, ON

OFF:

Sekwencja jest odtwarzana z dynamiką własną, niezależnie od siły uderzenia w pad.

ON:

Sekwencja jest odtwarzana z dynamiką, zależną od siły uderzenia w pad.

Tap Ptn Mute Grp: OFF, 1-8

Jeśli w przypadku odtwarzania w ramach opcji TAP (s. 61) kolejna sekwencja ma być odtwarzana natychmiast po uderzeniu w pad, parametr ten służy do określania, czy dźwięki zakończonej sekwencji zostaną stłumione, czy też obie sekwencje zostaną na siebie nałożone.

Sekwencje o tej samej wartości tego parametru:

Nowa sekwencja stłumi odtwarzanie sekwencji poprzedniej.

Sekwencje o różnych wartościach tego parametru:

Odtwarzanie sekwencji nie zostanie stłumione, a nowa brzmienie nowej sekwencji zostanie nałożone.

Oдноśnie brzmień, odtwarzanych w ramach funkcji PAD PATTERN

W ramach funkcji PAD PATTERN uruchomienie odtwarzania sekwencji wymaga uderzenia w pad z odpowiednią siłą.

Jeśli w pad uderzysz delikatnie, odtworzone zostanie tylko brzmienie perkusyjne, przypisane do tego padu.

Zmiana wysokości dźwięków za pomocą pedału talerza HI-HAT [F2] (PDLBEND)

Ten parametr umożliwia używanie pedału talerza HI-HAT do odstrajania brzmień, przypisanych do dowolnego naciągu lub obrzeża.

Parametr umożliwia odstrajanie w krokach półtonowych.
Pedal Bend Range: -24 - 0 - +24

* Funkcja ta posługuje się tym samym kontrolerem MIDI, co zamykania i otwierania talerza HI-HAT (wartość fabryczna: "FOOT (4)"). Szczegóły na stronie 73.

Ustawienia MIDI dla padu [F3] (MIDI)

Tx Channel: CH1-CH16, GLOBAL

Kanał transmisyjny MIDI.

GLOBAL: Transmisja kanałem MIDI partii zestawu perkusyjnego (s. 72).

Note No.: 0 (C -) 127 (G 9), OFF

OFF: Nuty MIDI nie są transmitowane.

Gate Time: 0.1 - 8,0 (s)

Patrz kolumna.

Position Ctrl: OFF, ON

Parametr dostępny dla wejść wyzwalających SNARE (naciąg, obrzeże), TOM (obrzeże), RIDE (kopułka) oraz AUX (obrzeże).

Parametr służy do włączania zmian brzmienia w zależności od miejsca uderzenia w pad lub niuansu uderzenia RS.

SNARE (Naciąg): Miejsca uderzenia

SNARE (Obrzeże): Niuans uderzenia RS

TOM (obrzeże): Niuans uderzenia RS

RIDE (kopułka): Miejsca uderzenia

AUX (Obrzeże): Niuans uderzenia RS

Numer nuty MIDI transmitowanej przez talerz HI-HAT [F4] (HH MIDI)

* To transmitowania przełączeń pomiędzy otwartym i zamkniętym talerzem HI-HAT niezbędny jest parametr „HH Note# Border”. Szczegóły na stronie 74.

Otwarty (kopułka): Uderzenie BS na otwartym talerzu HI-HAT

Zamknięty (kopułka): Uderzenie BS na zamkniętym talerzu HI-HAT

Otwarty (krawędź): Uderzenie ES na otwartym talerzu HI-HAT

Zamknięty (krawędź): Uderzenie ES na zamkniętym talerzu HI-HAT

Pedał: Pedał talerza HI-HAT (zamknięty)

Note No.: 0 (C -) - 127 (G 9), OFF

OFF: Nuty MIDI nie są transmitowane.

Gate: 0.1 - 8,0 (s)

Patrz kolumna

Nuty MIDI transmitowane przez uderzenie BS lub CS [F5] (BR MIDI)

Brush Note No.: 0 (C -) - 127 (G 9), OFF

OFF: Nuty MIDI nie są transmitowane.

XStick Note No.: 0 (C -) - 127 (G 9), OFF

OFF: Nuty MIDI nie są transmitowane.

Gdy do kilku padów przypisano tę samą nutę MIDI

Gdy ta sama nuta MIDI jest odbierana przez więcej niż jeden pad, odtwarzane jest brzmienie, przypisane do padu, podłączonego do wejścia wyzwalającego o najniższym numerze. Gdy do naciągu i obrzeża zostanie przypisana ta sama nuta MIDI, odtwarzane będzie brzmienie, przypisane do obrzeża.



Po prawej stronie numeru nie wykorzystywanego wejścia wyzwalającego wyświetlana jest gwiazdka (*).

Przykład:

Nuta MIDI o numerze "38 (D 2)" jest przypisana do naciągu i obrzeża werbla (wejście wyzwalające [2] (SNARE)) oraz do naciągu pierwszego kotła (wejście [3] (TOM 1)). W tym przypadku, gdy odebrana zostanie nuta MIDI o numerze "38", odtworzone zostanie brzmienie, przypisane do wejścia [2] (SNARE).

Parametr „Gate Time”

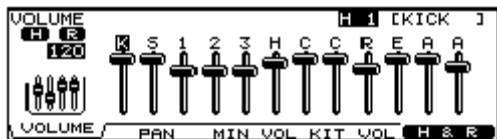
Perkusyjne moduły brzmieniowe generują dźwięk zazwyczaj tylko w odpowiedzi na komunikaty MIDI typu NOTE ON (element nuty MIDI, moment naciśnięcia klawisza), ignorując komunikaty NOTE OFF (moment zwolnienia klawisza). Jednakże wielobrzmieniowe moduły dźwiękowe oraz samplery odbierają także komunikaty MIDI typu NOTE-OFF i reagują na nie tłumieniem odtwarzania dźwięku.

Jeśli np. w samplerze uruchomisz pętlę lub inne brzmienie, parametr GATE TIME staje się bardzo ważny. W ustawieniu fabrycznym parametr GATE TIME ma wartość minimalną.

Rozdział 3. Ustawienia miksera

Parametry miksera

Opcja służy do regulowania poziomu głośności, określania miejsca w panoramie stereo, itd.



1. Naciśnij przycisk [MIXER].

Przycisk [MIXER] zaświeci się.

2. Przyciskami funkcyjnymi [F1]-[F4] lub przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR wybierz parametr.

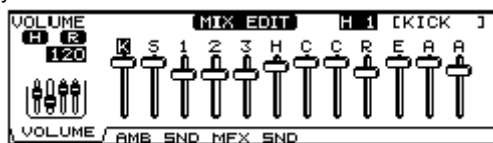
3. Przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR lub przyciskiem [RIM] wybierz brzmienie, które chcesz modyfikować.

Brzmienie można również wybrać uderzając w pad.

4. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR dobierz wartość.

Edycja za pomocą potencjometrów grupy GROUP FADERS (funkcja MIX EDIT)

Potencjometrów grupy GROUP FADERS można używać do modyfikowania ustawień.



1. Naciśnij jednocześnie przyciski [MIXER] i [FADER].

Przycisk [MIXER] zacznie migać.

Przeznaczenie potencjometrów można zmieniać, wciskając przycisk [SHIFT] i naciskając przycisk [MIXER]. Gdy świeci się dolna dioda, można zmieniać ustawienia dla wejść wyzwalających [AUX 1] i [AUX 2].

2. Przyciskami funkcyjnymi [F1]-[F3] wybierz parametr.

3. Porusz suwakiem potencjometru, odpowiadającego wejściu wyzwalającemu, które chcesz modyfikować.

* Możesz także użyć przycisków [+] i [-], koła [VALUE] lub przycisków [▼] i [▲] grupy [CURSOR].

Parametr	Wartość	Opis
[F1 (VOLUME)]		
Volume	0-127	Poziom głośności wejścia
[F2 (AMB SND)]		
AMB SEND LEVEL	0-127	Poziom sygnału, kierowanego z wejścia wyzwalającego do procesora pogłosowego.
[F3 (MFX SND)]		
MFX SEND LEVEL	0-127	Poziom sygnału, kierowanego z wejścia wyzwalającego do procesora wieloeftowego.

* Ustawienia te są zawsze wspólne dla naciągu i obrzeża.

4. Naciśnij przycisk [EXIT] lub [FADER], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".

* Po naciśnięciu [EXIT] lub [FADER], położenie suwaków potencjometrów grupy GROUP FADERS mogą wskazywać inną wartość niż aktualnie stosowana. * Dlatego przed rozpoczęciem edycji należy najpierw poruszyć suwakiem potencjometru.

5. Naciśnij przycisk [KIT], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".

Parametr	Wartość	Opis
[F1 (VOLUME)]		
Volume	0-127	Poziom głośności wejścia
[F2 (PAN)]		
Pan	L15-CTR-R15	Miejsce w panoramie stereo wejścia wyzwalającego.
[F3 (MIN VOL)]		
Minimum Volume	0-10	Minimalny poziom głośności wejścia wyzwalającego.
[F4 (KIT VOL)]		
Kit Volume	0-127	(Parametr służy do zawężania zakresu dynamiki.)
Pedal HH Volume	0-127	Poziom głośności całego zestawu perkusyjnego
XStick Volume	0-127	Poziom głośności brzmienia zamkniętego talerza HI-HAT

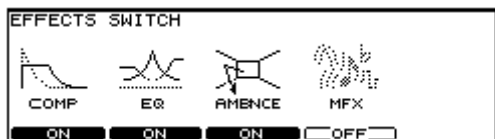
CS

* Po naciśnięciu przycisku funkcyjnego [F5] (H & R) można edytować ustawienia równocześnie dla naciągu i obrzeża.

Rozdział 4. Parametry efektów

Włączanie i wyłączanie efektów ([KIT] -> [F4] (FX SW))

W tym przypadku przyciski funkcyjne służą do określania statusu efektów (włączony lub wyłączony) dla danego zestawu perkusyjnego.



1. Naciśnij: [KIT] -> [F4] (FX SW)

Przycisk [KIT] zaświeci się i pojawi się ekran "EFFECT SWITCH".

2. Przyciski funkcyjne włączają i wyłączają następujące procesory efektów

[F1]: Kompresor dla padów (*1)

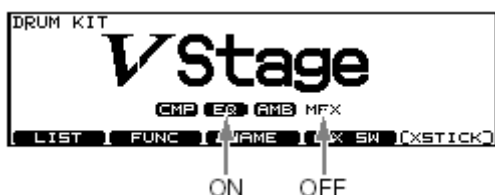
[F2]: Korektor charakterystyki dla padów (*1)

[F3]: Procesor pogłosowy

[F4]: Procesor wieloeftowy

3. Naciśnij przycisk [KIT], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".

* Status procesora lub efektu (włączony lub wyłączony) jest wyświetlany na ekranie "DRUM KIT".



* 1: Wszystkie kompresory i korektory padów są włączane lub wyłączane równocześnie.

Posługiwanie się kompresorem i korektorem ([INST] -> [F3] (COMP/EQ))

Do brzmienia, przypisanego do danego wejścia wyzwalającego można przypisać niezależny kompresor i korektor.

1. Naciśnij: [INST] -> [F3 (COMP/EQ)].

Przycisk [INST] zaświeci się.

2. Uderz w pad, którego parametry chcesz zmieniać.

3. Przyciskami grupy KURSOR lub przyciskami [F2] i [F3] wybierz parametr.

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F2] (COMP)

Wyświetlanie parametrów kompresora.

[F3] (EQ)

Wyświetlanie parametrów korektora.

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

5. Naciśnij przycisk funkcyjny [F1] i/lub [F4], aby włączyć kompresor i/lub korektor dla danego wejścia triggera.

[F1]: Włączanie i wyłączanie kompresora.

[F4]: Włączanie i wyłączanie korektora.

COMP ON , EQ ON

Kompresor włączony, korektor włączony. Efekty są stosowane do brzmienia.

COMP ON , EQ ON

Kompresor włączony, korektor włączony, ale przełącznik procesorów jest wyłączony. Efekty nie są stosowane do brzmienia.

OFF

Parametr „COMP/EQ”

ma wartość "OFF".

Efekt nie jest stosowany.

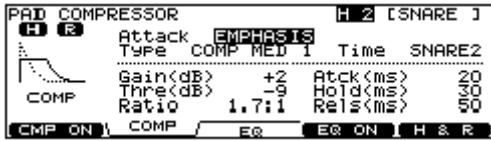
* Naciśnięcie przycisku funkcyjnego [F5] (H & R) umożliwia równoczesną edycję parametrów naciągu i obrzeża.



Przy pewnych ustawieniach brzmienie może być zniekształcane.

Kompresor

Kompresor modyfikuje obwiednię (zmiany głośności w czasie) oraz zmienia charakter brzmienia w zależności od dynamiki gry.



Parametr	Wartość	Opis
Attack	EMPHASIS, CRUSH	EMPHASIS Uwypuklanie początkowej fazy dźwięku.
Type	COMP SOFT 1-2, COMP MED 1-3, COMP HARD 1-2, LIMITER 1-2, EXPANDER 1-3	
Time	KICK 1-3, SNARE1-3, TOM 1-3, CYM 1-2, OTHER1-3	CRUSH Tłumienie początkowej fazy dźwięku. Modyfikacja wartości parametrów „Thre” i „Ratio”. Modyfikacja wartości parametrów „Atck”, „Hold” oraz „Rels”.
Gain	-15–+20 (dB)	

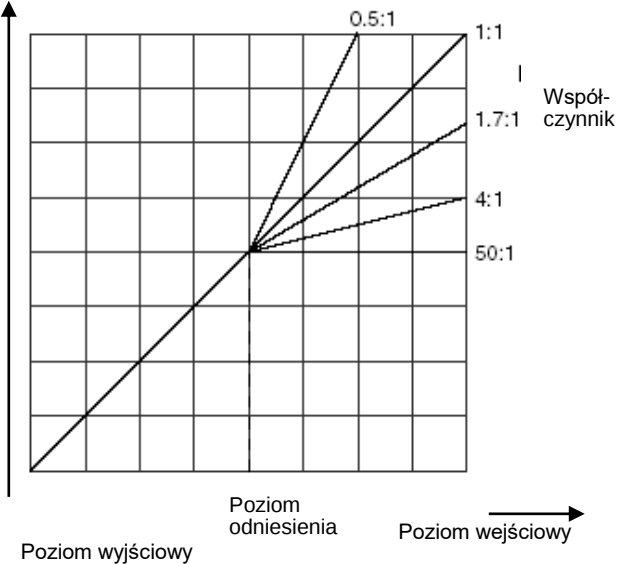
Poziom wyjściowy z kompresora

Do edycji szczegółowej służą poniższe parametry.

Parametr	Wartość	Opis
Thre (Threshold)	-30–0 (dB)	Poziom głośności, przy której rozpoczyna się kompresja
Ratio	0.5:1–50:1	Współczynnik kompresji
Atck (Attack)	0–255 (ms)	Czas jaki upływa od momentu przekroczenia przez sygnał poziomu odniesienia do momentu zadziałania kompresora
Hold	2–9999 (ms)	Czas podtrzymywania kompresji
Rels (Release)	2–9999 (ms)	Czas, jaki upływa od momentu przekroczenia przez sygnał poziomu

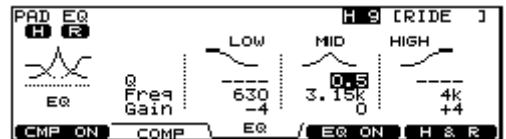
O parametrach „Threshold” i „Ratio”

Jak pokazano poniżej, od wartości tych parametrów zależy sposób kompresji poziomu głośności.



Korektor charakterystyki

Do regulacji barwy tonów w zakresie niskich, średnich i wysokich częstotliwości można wykorzystywać trzypasmowy korektor charakterystyki.



Parametr	Wartość	Opis
Q	0.5–8.0 (tylko „MID”)	Szerokość przedziału częstotliwości. Im większa wartość parametru „Q”, tym większy obszar, na który oddziałuje efekt
Freq (Frequency)	20–1k (LOW), 20–8k (MID), 1k–8k (HIGH)	Częstotliwość środkowa przedziału, obejmowanego działaniem korektora
Gain	-15–+15 (dB)	Stopień podbicia lub tłumienia

odniesienia do momentu wyłączenia kompresora

Procesor pogłosowy

Opcja służy do symulowania akustyki rozmaitych pomieszczeń oraz modyfikowania parametrów pogłosu.

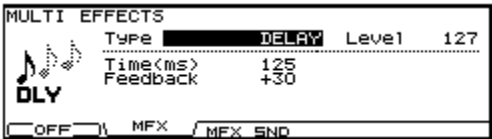


1. Naciśnij przycisk [AMBIENCE].
Przycisk [AMBIENCE] zaświeci się.
2. Przyciskami grupy CURSOR lub przyciskami funkcyjnymi [F2] - [F4] wybierz parametr.
3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.
4. Naciśnij przycisk funkcyjny [F1], aby włączyć procesor pogłosowy.

Parametr	Wartość	Opis
[F2 (TYPE)]		
Room Type	BEACH, LIVING ROOM, BATH ROOM, STUDIO, GARAGE, LOCKER ROOM, THEATER, CAVE, GYMNASIUM, DOME STADIUM	Typ pogłosu
Level	0-127	Głębokość pogłosu
[F3 (ROOM)]		
Room Size	TINY, SMALL, MEDIUM, LARGE, HUGE	Dostępnych jest 5 wielkości pokoju
Wall Type	WOOD, PLASTER, GLASS	Materiał ścian
Mic Position	LOW, HIGH	Położenie mikrofonu
Room Shape	0-100	Kształt pokoju
[F4 (AMB SND)]		
Send Level	0-127	Poziom sygnału wyjściowego

Procesor wieloeftowy (Naciśnij: [SHIFT]+[AMBIENCE])

Procesor ten daje dodatkowe możliwości kreowania brzmienie, a także możliwość konfiguracji wyjść.



1. Wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [AMBIENCE].
Przycisk [AMBIENCE] zaświeci się.
2. Przyciskami grupy CURSOR lub przyciskami [F2] i [F3] wybierz parametr.
3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.
4. Naciśnij przycisk funkcyjny [F1], aby włączyć procesor multieftowy.

Parametr	Wartość	Opis
[F2 (MFX)]		
Type	DELAY, PANNING DELAY, FLANGER, PHASER, CHORUS	Rodzaj multi-efektu
Level	0-127	Głębokość efektu
[F3 (MFX SND)]		
Send Level	0-127	Poziom sygnału wyjściowego

* Naciśnięcie przycisku funkcyjnego [F5] (H & R) umożliwia równoczesną edycję parametrów naciągu i obrzeża.

* Naciśnięcie przycisku funkcyjnego [F5] (H & R) w ramach ekranu roboczego, wyświetlanego po naciśnięciu przycisku funkcyjnego [F4] (AMB SEND) umożliwia równoczesną edycję parametrów naciągu i obrzeża.

Parametry efektów procesora wieloeftowego

DELAY

Efekt wprowadza do brzmienia sygnał opóźniony.

Parametr	Wartość	Opis
Time	0–1600 (ms)	Czas, po którym pojawia się dźwięk opóźniony. Głębokość sprzężenia zwrotnego (poziom sygnału wyjściowego, doprowadzanego nas wejście efektu); wartości ujemne odwracają fazę.
Feedback	-98–98 (%)	

PANNING DELAY

Linia opóźniająca z powtórzeniami, pojawiającymi się na przemian w lewym i prawym kanale.

Parametr	Wartość	Opis
TimeL	0–1600 (ms)	Czas, po którym pojawia się dźwięk opóźniony.
TimeR		
Level L	0–127	Poziom głośności sygnału opóźnionego
Level R		
Feedback	-98–98 (%)	Głębokość sprzężenia zwrotnego poziom sygnału wyjściowego, doprowadzanego nas wejście efektu (wartości ujemne odwracają fazę).

FLANGER

Efekt kreuje metaliczne brzmienie, podobne do odgłosu startującego lub lądującego odrzutowca.

Parametr	Wartość	Opis
Delay	0–15.0 (ms)	Opóźnienie wstępne
LFO Rate	1–128	Szybkość modulacji
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Feedback	-98–98 (%)	Głębokość sprzężenia zwrotnego poziom sygnału wyjściowego, doprowadzanego nas wejście efektu (wartości ujemne odwracają fazę).
Phase	0–180	Przestrzenność dźwięku

PHASER

Do sygnału zasadniczego dodawany jest sygnał, odwrócony w fazie, generując wibrującą modulację.

Parametr	Wartość	Opis
Freq	100–8000 (Hz)	Podstawowa częstotliwość modulacji
LFO Rate	1–128	Szybkość modulacji
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Resonance	0–127	Głębokość sprzężenia zwrotnego

CHORUS

Efekt pogłębia i uprzestrzenia dźwięk.

Parametr	Wartość	Opis
Delay	8.0–30.0 (ms)	Opóźnienie wstępne
LFO Rate	1–128	Szybkość modulacji
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Phase	0–180	Przestrzenność dźwięku

Rozdział 5.

wyzwalających

Parametry wejść

Wybór rodzaju padu ([F1] (BANK))

Aby mieć pewność, że instrument precyzyjnie odbiera sygnały wysyłane z padów, dla każdego wejścia należy określić typ podłączonego do niego padu.

Typ padu

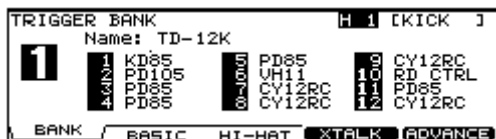
Typ padów to grupa ustawień, zawierająca optymalnie dobrane wartości dla określonego padu. Oznaczenia typu "KD120", "PD125" lub "VH12" itd. na powyższym ekranie roboczym określają typ padu. Wybranie określonego typu padu dla danego wejścia wyzwalającego powoduje, że każdemu parametrowi dobierana jest automatycznie najodpowiedniejsza wartość, umożliwiając grę bez konieczności zagłębiania się w problematykę tych ustawień. Eksperymenty z ustawieniami indywidualnymi należy przeprowadzać tylko wtedy, gdy ustawienia domyślne uniemożliwiają osiągnięcie satysfakcjonujących efektów.

Banki ustawień

Banki ustawień pozwalają przechowywać do 15. zestawów ustawień jako pojedynczego zbioru danych. Duża liczba po lewej stronie powyższego ekranu robocznego pokazuje numer banku ustawień. Przesław kursor na tę wartość, aby wybrać bank.

1. Naciśnij przycisk [TRIGGER], a następnie przycisk funkcyjny [F1] (BANK).

Przycisk [TRIGGER] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "TRIGGER BANK".



2. Naciśnij przycisk [▶] grupy KURSOR, aby przestawić kursor na numer banku.

3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz bank ustawień.

4. Naciśnij przycisk [▶] grupy KURSOR, aby przesunąć kursor na typ wejścia.

5. Uderz w pad, którego parametry chcesz zmieniać.

Kursor przesunie się na typ wejścia, odpowiadający uderzonemu padowi. Możesz dokonać wyboru używając przycisków grupy KURSOR lub przycisku [TRIG SELECT].

6. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz typ wejścia wyzwalającego.

Typ wejścia Stosowany model padu

PD125	PD-125
PD120	PD-120
PD105	PD-105
PD100	PD-100
PD80R	PD-85, PD-80R, PD-80
PD9	PD-9
PD8	PD-8
PD7	PD-7
PD6	PD-6
KD120	KD-120
KD80	KD-85, KD-80
KD8	KD-8
KD7	KD-7
CY15R	CY-15R
CY12RC	CY-12R/C
CY14C	CY-14C
CY8	CY-8
CY6	CY-6
CY12H	CY-12H
VH12	VH-12
VH11	VH-11
PAD1	Gdy stosowany jest pad firmy innej niż Roland
PAD2	
RT7K	RT-7K
RT5S	RT-5S
RT3T	RT-3T

Po wybraniu typu wejścia wyzwalającego wszystkie parametry (za wyjątkiem parametrów kasowania przestuchu) automatycznie przyjmują wartości, najodpowiedniejsze dla danego padu. Dobierz według potrzeb wartości parametrów.

* Gdy parametr „3Way Trigger” (s. 52) ma wartość „ON”, dla wejścia [10/EDGE] grupy TRIGGER INPUT wyświetlona jest wartość „RD CTRL”. Tego nie można zmienić.

Wejścia wyzwalające i odpowiadające im pady lub metody gry

Wejście wyzwalające	Pad siatkowy z dwoma czujnikami	Czułość na miejsce uderzenia	Niuanse uderzenia RS (rimszota)
KICK	–	–	–
SNARE	o	o	o
TOM 1-3	o	–	o
HI-HAT	–	–	–
CRASH 1, 2	–	–	–
RIDE	–	o	–
EDGE	–	–	–
AUX 1, 2	o	–	o

Uderzenia BS i CS mogą być stosowane tylko wtedy, gdy pad jest podłączony do wejścia [2/SNARE].

* Poszczególne techniki gry można stosować po wybraniu odpowiednich brzmień (s. 91).

Dobieranie czułości padów ([F2] (BASIC))

Jeśli do gry używane są pady, wyprodukowane przez innego producenta, spróbuj zmienić wartość niż wymienionych parametrów.



Monitor dynamiki po prawej stronie ekranu pokazuje dynamikę ostatnich szesnastu uderzeń, licząc od ostatniego.

1. Naciśnij: [TRIGGER] -> [F2] (BASIC).

Przycisk [TRIGGER] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "TRIGGER BASIC".



2. Przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR wybierz parametr.

3. Uderz w pad, którego parametry chcesz zmieniać.

Pojawi się ekran roboczy z parametrami uderzonego padu. parametry można wybierać również z apo mocą przycisków [◀◀TRIG] i [TRIG▶▶].

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

5. Naciśnij przycisk [EXIT] by powrócić do ekranu roboczego „DRUM KIT”.

Parametr	Wartość	Opis
Trig Type	patrz s.44	
Sensitivity	1-32	Czułość padu
Threshold	0-31	Poziom minimalny (odniesienia)
Curve	LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2	Dobór krzywej reakcji na dynamikę gry

Czułość padu

Czułość padów można zmieniać w taki sposób, aby dostosować ją do swojego stylu gry. Pozwala to precyzyjniej sterować poziomem głośności, uzależniając go od siły uderzenia w pad.

Sensitivity: 1-32

Wyższe wartości parametru uzyskać wysoki poziom głośności już za pomocą delikatnych uderzeń.

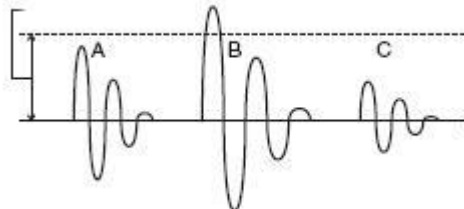
Niskie wartości parametru spowodują, że dźwięki będą ciche nawet wtedy, gdy będzie mocno uderzać w pad.

Poziom minimalny (odniesienia)

Parametr „Threshold” służy do określania minimalnej siły, z jaką należy uderzyć w pad, aby wydobyć dźwięk. Parametr może być wykorzystywany do zapobiegania pojawianiu się przypadkowych „odpowiedzi” padu, spowodowanych wibracjami, pochodzącymi od innych padów.

W poniższym przykładzie uderzenie B spowoduje wygenerowanie dźwięku, natomiast uderzenia A i C nie.

Poziom odniesienia



Threshold 0-31

Gdy parametr ma wysoką wartość, delikatne uderzenia będą ignorowane.

Uderzając w pad, stopniowo zwiększaj wartość parametru. Sprawdzaj reakcję padu i dobierz odpowiednią wartość. Powtórz procedurę dopóki nie osiągniesz ustawienia idealnie pasującego do twojego stylu gry.

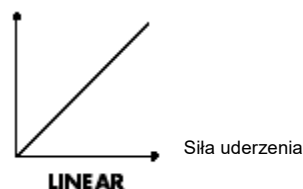
Zmiana poziomu głośności pod wpływem dynamicznej gry (krzywe dynamiki)

Parametr służy do określania sposobu zmian od siły uderzenia w pad. Dobierz taką krzywą, aby reakcja padu była jak najbardziej naturalna.

Curve: LINEAR

Ustawienie standardowe. Wykres liniowy daje najbardziej naturalną zależność pomiędzy siłą uderzenia i zmianami poziomu głośności.

Poziom głośności



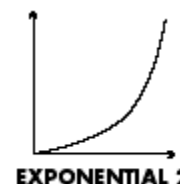
Krzywa: EXP1, EXP2

W porównaniu do wartości „LINEAR”, silniejsze uderzenia powodują większe zmiany poziomu głośności.

Poziom głośności

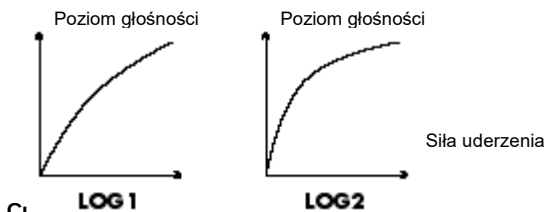


Poziom głośności

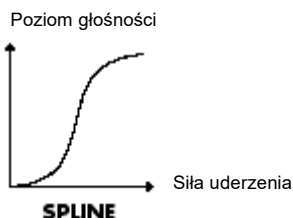


Curve: LOG1, LOG2

W porównaniu do wartości „LINEAR”, delikatne uderzenia wywołują większe zmiany poziomu głośności.

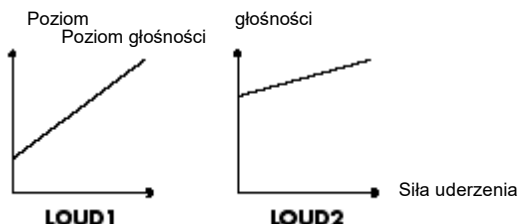


Dynamika gry wywołuje wyraźne zmiany poziomu głośności.



Curve: LOUD1, LOUD2

Niewielka reakcja dynamiczna ułatwia utrzymywanie dużych poziomów głośności. W przypadku stosowania czujników na bębnach, wartości te pozwalają utrzymywać stabilny poziom głośności.



Parametry talerza HI-HAT ([F3] (HI-HAT))

1. Naciśnij [TRIGGER] -> [F3 (HI->HAT)].

Zapali się kontrolka [TRIGGER], i pojawi się ekran „TRIGGER HIHAT”.



2. Przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR

wybierz parametr.

3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

4. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego „DRUM KIT”.

Parametr	Wartość	Opis
----------	---------	------

Hi-Hat Ctrl Type	VH12, VH11/FD	Stosowany sterownik talerza HI-HAT VH12: VH->12 VH11/FD: VH->11, FD->8
------------------	---------------	--

Gdy parametr „HH Ctrl Type” ma wartość “FD”.

Offset	-100- +100	Stopień otwarcia talerza HI-HAT. Im wyższa wartość, tym większy odstęp. Po dobraniu wartości parametru “VH Offset” (s. 48), tym parametrem dobierz ustawienie optymalne.
Foot Splash Sens	-10- +10	Parametr służy do określania łatwości uzyskiwania dźwięku zderzających się talerzy HI-HATu
Noise Cancel	1-3	Parametr służy do określania szybkości tłumienia dźwięku uderzonej kopułki lub krawędzi talerza po zamknięciu talerzy. Im wyższa wartość, tym trudniej odseparować te dźwięki od dźwięku zamykanych talerzy

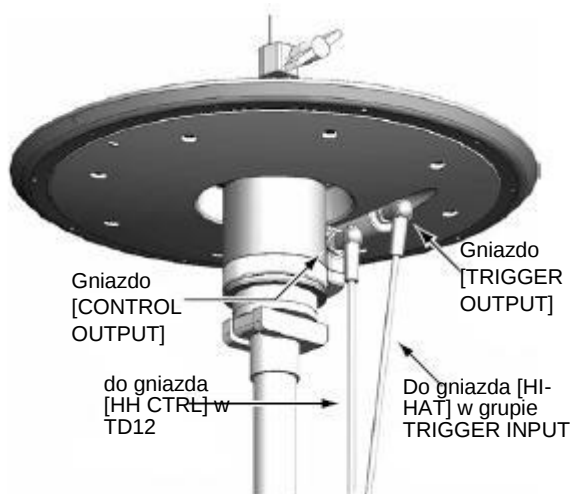
Gdy parametr „HH Ctrl Type” ma wartość “FD”.

Foot Splash Sens	-10- +10	Parametr służy do określania łatwości uzyskiwania dźwięku zderzających się talerzy HI-HATu
CC Max	90, 127	Wartość kontrolera MIDI, transmitowana w momencie całkowitego wciśnięcia pedału talerza HI-HAT.
CC Resolution	NORMAL, HIGH	Ilość komunikatów o rozdzielczości, transmitowana z pedału HI-HAT (*1)

*1: Gdy za pomocą pedału HI-HAT sterujesz wysokością tonów (s. 38), po wybraniu wartości “High” odstranianie będzie płynne.

Podłączanie padu VH-11 i dobór ustawień w TD-12

Podłączanie talerza HI-HAT



Ustawienia talerza HI-HAT

1. Upewnij się, że pad VH11 i TD12 są połączone prawidłowo.
2. Po upewnieniu się, że HI-HAT nie styka się z czujnikiem ruchu, włącz zasilanie TD12.

* Ustawień nie będzie można wykonać prawidłowo, jeśli po włączeniu zasilania pad będzie się stykać z czujnikiem ruchu.

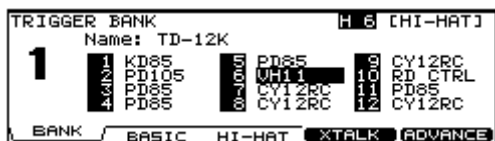
3. Poluzuj śrubę kontruującą talerza HI-HAT i pozwól, aby talerz oparł się swobodnie na czujniku.

4. Naciśnij przycisk [TRIGGER], a następnie przycisk funkcyjny [F1] (BANK).

Przycisk [TRIGGER] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "TRIGGER BANK".

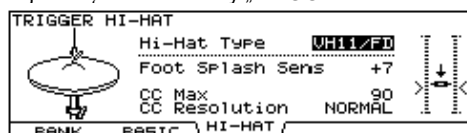
5. Przyciskami CURSOR przestaw kursor na parametr „6” (szóste wejście grupy TRIGGER INPUT).

6. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz wartość „VH11”.



7. Naciśnij przycisk funkcyjny [F3] (HI-HAT).

Pojawi się ekran roboczy „TRIGGER HI-HAT”.

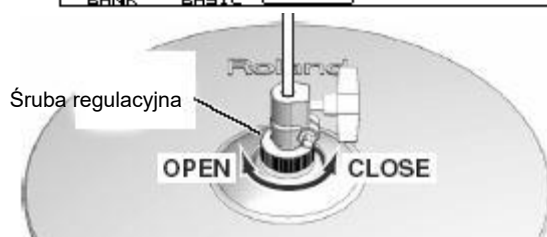
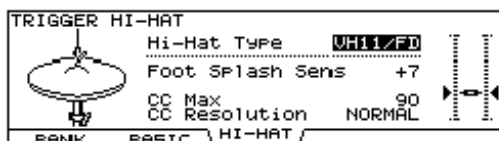


8. Confirm the TD->12's settings.

Parametr	Wartość
Hi->Hat Type	VH11/FD
CC Max	90
CC Resolution	NORMAL

9. Obserwując wskaźnik po prawej stronie ekranu, śrubą regulacyjną padu VH11 dobierz odstęp pomiędzy górnym i dolnym talerzem HI-HATU.

Dobierz odstęp w taki sposób, aby na ekranie pojawiły się dwa czarne trójkąty.



Punkty regulacyjne

Jeśli brzmienie HI-HATU zamkniętego będzie trudno uzyskać, śrubą regulacyjną pokręć w kierunku „CLOSE”. Jeśli trudno będzie uzyskać brzmienie HI-HATU otwartego, śrubą regulacyjną pokręć w kierunku „OPEN”.

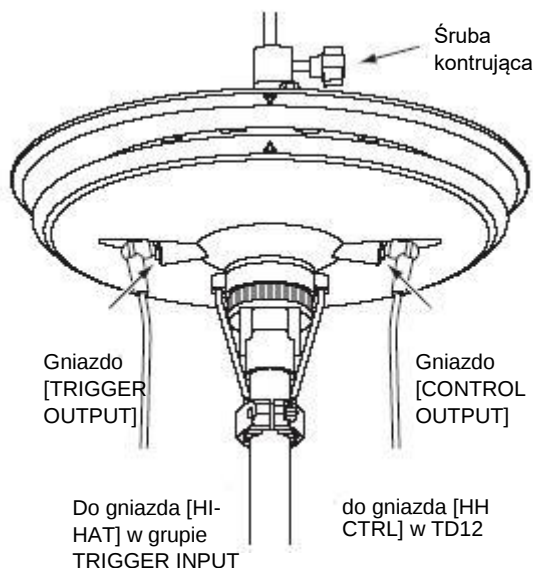
NOTE

Jeśli dźwięk będzie tłumiony po silniejszym uderzeniu w talerz, śrubą regulacyjną przekręć w kierunku „OPEN”.

10. Jeśli zachodzi potrzeba, dobierz wartość innych parametrów (s. 46).

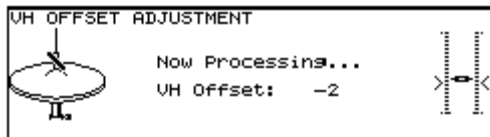
Podłączanie padu VH-11 i dobór ustawień w TD-12

Podłączanie talerza HI-HAT

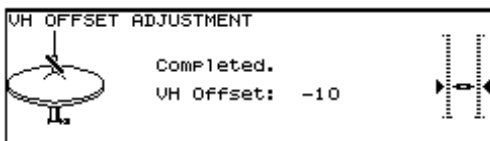


8. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE).

Przycisk [TRIGGER] zacznie migać, a wartość parametru "VH offset" zostanie dobrana automatycznie.



Po zakończeniu procesu przycisk [TRIGGER] zacznie świecić światłem ciągłym, a na ekranie pojawi się taki obraz.



9. Jeśli zachodzi potrzeba, dobierz wartość innych parametrów (s. 46).



Jeżeli parametr "Hi-Hat Type" ma wartość "VH12", procedurę można wykonać wciskając przycisk [KIT] i naciskając przycisk [TRIGGER] (s. 20).

Regulacja odstępu talerzy

1. Naciśnij przycisk [TRIGGER], a następnie przycisk funkcyjny [F1] (BANK).

Przycisk [TRIGGER] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "TRIGGER BANK".

2. Przyciskami CURSOR przestaw kursor na parametr „6” (szóste wejście grupy TRIGGER INPUT).

3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz wartość „VH12”.

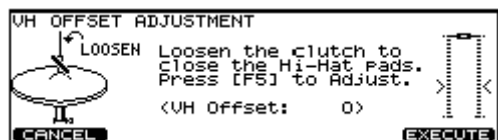
4. Naciśnij przycisk funkcyjny [F3] (HI-HAT).

Pojawi się ekran roboczy „TRIGGER HI-HAT”.

5. Parametrowi "Hi-Hat Type" dobierz wartość "VH12"

6. Naciśnij przycisk [F5] (OFFSET).

Pojawi się ekran roboczy "VH OFFSET ADJUSTMENT".



7. Poluzuj śrubę kontrolującą nad górnym talerzem i pozwól mu opaść na dolny talerz.

* NIE DOTYKAJ ani talerzy ani pedału.

Podłączanie i konfiguracja pedału sterującego talerza HI-HAT (serii FD)

Ustawienia talerza HI-HAT

1. Naciśnij: [TRIGGER] -> [F3] (HI-HAT).

Przycisk [TRIGGER] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "TRIGGER HI-HAT".

2. Parametrowi "Hi-Hat Type" dobierz wartość "VH11/FD"

3. Jeśli zachodzi potrzeba, dobierz wartość innych parametrów (s. 46).

Eliminacja przesłuchu między padami ([F4] (XTALK))

Gdy dwa pady są zamontowane na tym samym statywie, uderzenie w jeden z nich może powodować niepożądane reakcje drugiego.

(Zjawisko to nazywamy przesłuchem) Usunięcie zjawiska polega na dobraniu odpowiedniej wartości parametru „Crosstalk Cancel” padu wrażliwego na przesłuch.



W niektórych przypadkach zjawisko można zlikwidować zwiększając odległość pomiędzy padami.

1. **Naciśnij: [TRIGGER] -> [F1] (BANK) -> [F4] (XTALK).**
2. **Przyciskami funkcyjnymi [F1] - [F3] wybierz parametr.**
3. **Uderz w pad, którego parametry chcesz zmieniać.**

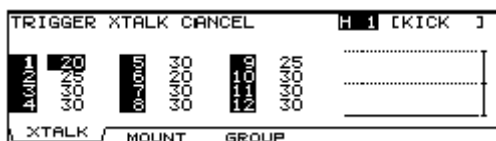
Kursor przesunie się na numer wejścia wyzwalającego, odpowiadającego uderzonemu padowi.

Wejście można również wybrać za pomocą przycisków grupy CURSOR lub przycisków [◀◀TRIG] i [TRIG▶▶].

4. **Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.**

5. **Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego „DRUM KIT”.**

[F1] (XTALK): XTALK CANCEL

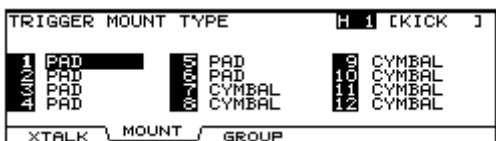


[F2] (MOUNT): MOUNT TYPE

Określanie typu statywu.

PAD: Statyw padu

CYMBAL: statyw talerza



[F3] (GROUP): XTALK GROUP

Opcja redukcji przesłuchu będzie oddziaływać tylko na pady o takiej samej wartości tego parametru.



Przykład: Po uderzeniu w pad werbla odzywa się także kocioł 1

Parametrom „TALK GROUP” wejść wyzwalających, do których podłączono werbel i kocioł 1 dobierz taką samą wartość. Zwiększaj wartość parametru „XTALK CANCEL” wejścia, do którego podłączony jest kocioł 1. Pad będzie teraz mniej podatny na przesłuchy od innych padów. Przy wybraniu wartości „OFF” funkcja zapobiegania przesłuchom jest wyłączona.

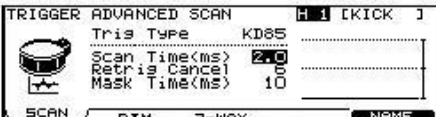
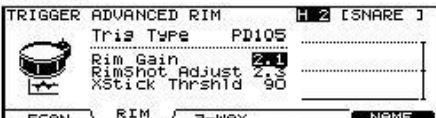
** Jeśli dobierzesz zbyt wysoką wartość parametru „TALK CANCEL” i uderzysz w obydwa pady równocześnie, pad uderzony słabiej może się nie odezwać. Dobieraj ostrożnie wartość tego parametru, starając się dobrać minimalną wartość, niezbędną do wyeliminowania przesłuchu..*

Dodatkowe parametry wejść wyzwalających ([F5] (ADVANCE))

Niżej opisanym parametrom automatycznie dobierane są najodpowiedniejsze wartości (s. 44) i nie wymagają one modyfikacji za wyjątkiem sytuacji, w których pojawiają się problemy, problemów omówione przy opisie każdego z nich.

1. Naciśnij: [TRIGGER] -> [F1] (BANK) -> [F5] (ADVANCE).
2. Przyciskami funkcyjnymi [F1]-[F3] i przyciskami [▲] i [▼] grupy KURSOR wybierz parametr.
3. Uderz w pad, którego parametry chcesz zmieniać.
Pojawi się ekran ustawień dla uderzonego padu.
Wejście wyzwalające można wybrać również za pomocą przycisków [◀◀TRIG] i [TRIG▶▶].
4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.
5. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego „DRUM KIT”.

Parametr	Wartość	Opis
----------	---------	------

[F1 (SCAN)]		
		
Trig Type	patrz s.44	
Scan Time	0-4.0 (ms)	Czas detekcji sygnału wyzwalającego
Retrig Cancel	1-16	Oslabienie detekcji zbocza sygnału wyzwalającego
Mask Time	0-64 (ms)	Blokowanie sygnału wtórnego (s. 51)
[F2 (RIM)]		
		
Trig Type	patrz s.44	
Rim Gain	0-3.2	Dynamika obrzeża (s. 51)
RimShot Adjust	0-8.0	Dynamika uderzenia RS (s. 51)
XStick Threshld	0-127	Punkt przejścia dla uderzenia CS (s. 51)
[F3 (3-WAY)]		
		
3Way Trigger (Ride & Edge)	OFF, ON	Uderzenia w kopolkę, talerz i krawędź (s. 52)
[F5 (NAME)]		
Nazwa banku (s. 52)		

Wyznaczanie czasu detekcji sygnału wyzwalającego (parametr „Scan Time”)

Ponieważ czas narastania sygnału wyzwalającego może być różny w zależności od charakterystyki każdego pada lub od stosowanego czujnika bębnow akustycznych, może się zdarzyć, że identyczne uderzenia będą generować dźwięk o różnym poziomie głośności. Jeśli to się zdarzy, należy tak dobrać wartość parametru „Scan Time”, aby detekcja sposobu gry była precyzyjna.



Scan Time: 0 - 4,0 (ms)

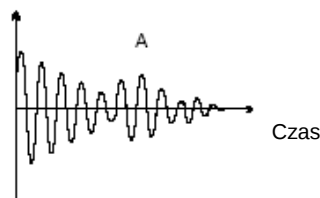
Uderzając w pad ze stałą siłą stopniowo zwiększaj wartość parametru „Scan Time” od zera do momentu, w którym poziom głośności ustabilizuje się na maksymalnym poziomie. Po dobraniu wartości wypróbuj zarówno słabe, jak i mocne uderzenia, upewniając się, że poziom głośności zmienia się adekwatnie do siły uderzenia.

* Im wyższa wartość parametru, tym dłuższy czas od momentu uderzenia do pojawienia się dźwięku. Parametrowi należy dobrać możliwie najniższą wartość.

Detekcja zbocza sygnału wyzwalającego (parametr „Retrig Cancel”)

Parametr jest ważny, jeśli posługujesz się czujnikami, zainstalowanymi na bębnach akustycznych. Takie czujniki mogą generować niejednorodny sygnał wyzwalający, powodujący niepożądane generowanie dodatkowych dźwięków (punkt A na poniższym wykresie).

(Retrigger).



To zdarza się zazwyczaj na odcinku zanikania przebiegu wyzwalającego. Parametr „Retrig Cancel” wykrywa takie zniekształcenia i zapobiega powstawaniu niepożądanych dźwięków.

Retrig Cancel: 1-16

Uderzając w pad zwiększaj wartość parametru „Retrig Cancel”, dopóki niepożądane dźwięki nie znikną.

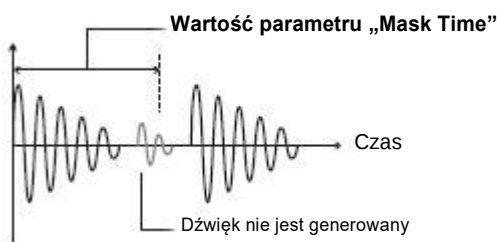
* Należy pamiętać, że dobranie wysokiej wartości tego może również spowodować niektórych szybko granych nut (np. w pasażach. Staraj się dobrać możliwie jak najniższą wartość.



Ten sam problem można zlikwidować również za pomocą parametru „Mask Time”. W tym przypadku drugi sygnał wyzwalający jest ignorowany, jeśli pojawi się wcześniej, niż wynika to z wartości parametru „Mask Time”. Natomiast działanie parametru „Retrig Cancel” polega na wykrywaniu opadania poziomu sygnału wyzwalającego i generowaniu dźwięku po dokonaniu oceny, czy jest sygnał wygenerowany uderzeniem w bęben, czy też jest sygnał fałszywy.

Blokowanie powtórzeń (parametr „Mask Time”)

W przypadku gry na bębnie basowym może się zdarzać, że po uderzeniu w naciąg bijak uderzy ponownie, dając w efekcie niepożądany efekt podwójnie zagranej dźwięku. Parametr „Mask Time” pomaga temu zapobiec. Po uderzeniu w pad wszystkie kolejne uderzenia, pojawiające się w okresie krótszym, niż wynika to z wartości parametru, zostaną zignorowane.



Mask Time: 0-64 (ms)

Uderzając w pad dobierz wartość parametru „Mask Time”. Używając stopy bębna basowego pozwalaj, aby bijak odbijał się i uderzał bardzo szybko w naciąg i zwiększaj wartość parametru „Mask Time” dopóki nie wyeliminujesz podwójnych dźwięków.

* Jeśli dobierzesz zbyt wysoką wartość, szybka gra może być utrudniona, a nawet niemożliwa. Należy dobierać jak najniższą wartość.



Jeśli przy pojedynczym uderzeniu w naciąg będą generowane dwa różne brzmienia lub więcej, zmień wartość parametru „Retrig Cancel”.

Czułość na uderzenia w obrzeże lub krawędź (parametr „Rim Gain”)

Po podłączeniu padu typu PD125/120/105, PD-80R, PD9/8/7, serii CY, VH12 lub RT-5S (czujnik) można określać zależność poziomu głośności od siły uderzenia w obrzeże padu lub krawędź talerza.

Rim Gain: 0-3.2

Przy wyższych wartościach nawet lekkie uderzenia w obrzeże lub krawędź umożliwiają generowanie dźwięków o wysokim poziomie głośności. Przy wartościach niższych nawet mocne uderzenia będą generować dźwięki o stosunkowo niskim poziomie głośności.

Reakcja na uderzenia RS (parametr „RimShot Adjust”)

Po podłączeniu padu typu PD125/120/105/80R lub RT-5S istnieje możliwość regulacji czułości reakcji obrzeża.

RimShot Adjust: 0-8.0

Zdarzają się przypadki, że po mocniejszym uderzeniu w naciąg padu może odczywać się również brzmienie, przypisane do obrzeża. Można temu przeciwdziałać zmniejszając wartość parametru „RimShot Adjust”.

* Po dobraniu zbyt niskiej wartości odtwarzanie brzmienia, przypisanego do obrzeża, może być utrudnione.

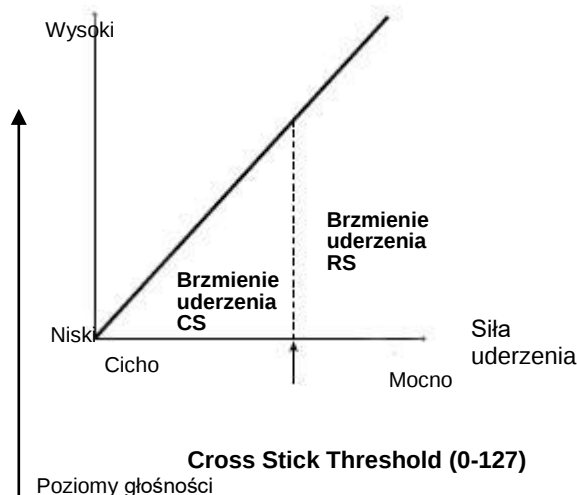
Parametr „XStick Thrshld”

Po podłączeniu padu typu PD125/120/105/80R lub RT-5S, można wyznaczyć punkt przejścia od uderzenia CS do uderzenia RS.

XStick Thrshld: 0-127

Im wyższa będzie wartość tego parametru, tym silniej będzie trzeba uderzyć w pad, aby odtworzyć brzmienie, przypisane do uderzenia RS. Przy wybraniu wartości „0” uderzenie CS spowoduje odtworzenie brzmienia, przypisanego do uderzenia RS (rimshot otwarty).

* Znaczne zwiększenie tej wartości może spowodować, że po uderzeniu RS usłyszysz również brzmienie, przypisane do uderzenia CS.

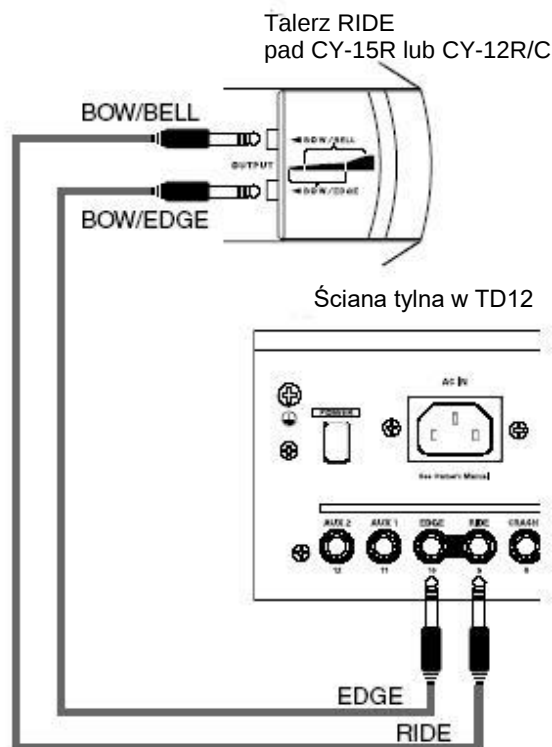


Granie na kopułce, w środku talerza i na krawędzi (parametr „3-Way Trigger”)

Stosowanie padów CY-15R lub CY-12R/C (talerz RIDE), umożliwia stosowanie trzech odmian uderzenia (w kopułkę, w środek lub w krawędź talerza).

3Way Trigger: OFF, ON

Połącz jak pokazano poniżej, i parametrowi „3Way Trigger” dobierz wartość „ON”



Redagowanie nazwy banku ([F5] (NAME))

Każdemu bankowi ustawień można zredagować nazwę, składającą się z maksymalnie 12. znaków.



1. W ramach ekranu roboczego „TRIGGER BANK”, wybierz bank, któremu chcesz zredagować nazwę.
2. Naciśnij: [ADVANCE] → [F5] (NAME).
Pojawi się ekran roboczy “TRIGGER BANK NAME”.
3. Przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR przestaw kursor na znak, który chcesz zmienić.
4. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR wybieraj znaki.

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F1] (INSERT)

Wstawianie spacji na pozycji kursora.

[F2] (DELETE)

Kasowanie znaku na pozycji kursora.

[F3] (SPACE)

Znak na pozycji kursora jest zastępowany spacją.

[F4] (CHAR)

Przełączanie pomiędzy małym i dużymi literami, liczbami i symbolami.

5. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].

Zależność sposobu gry od wejścia wyzwalającego

Brzmienie	TD12	Wejście wyzwalające
Kopułka	[9/RIDE]	uderzenie w naciąg
Środek	[9/RIDE]	uderzenie w obrzeże
Krawędź	[10/EDGE]	uderzenie w obrzeże

* W przypadku wejścia [10/EDGE] brzmienia środka talerza nie można odtwarzać uderzeniami w krawędź.

* Gdy parametr „3Way Trigger” ma wartość „ON”, parametr „Trigger Type” dla wejścia „10” przyjmuje wartość „RD CTRL”. Tego nie można zmienić. (s. 44)

Rozdział 6. Sekwencer (Odtwarzanie)

Sekwencer modelu TD-12 może rejestrować dane na sześciu partiach. Partia perkusyjna jest wykorzystywana do rejestrowania i odtwarzania tego, co została zagrana na padach. Oprócz tego sekwencer posiada partię melodyczną, basową oraz dwie partie akompaniamentowe; te cztery partie tworzą akompaniament instrumentalny, natomiast szóstą partią jest partia instrumentów perkusyjnych.

6 partii tworzy sekwencję.

Sekwencje fabryczne (P 1 - P150)

Zawartości sekwencji fabrycznych nie można zmieniać. Sekwencje te są przeznaczone do ćwiczeń lub występów na żywo.

Sekwencje użytkownika (U 151 - U250)

Te sekwencje można modyfikować w dowolny sposób. W sekwencerze można rejestrować dane, pochodzące w czasie rzeczywistym bezpośrednio z padów lub zewnętrznej klawiatury MIDI (s.61). Parametry sekwencji użytkownika są automatycznie zachowywane w pamięci instrumentu.

Posługiwanie się sekwencjami fabrycznymi

Istnieje możliwość sprawdzania wartości parametrów sekwencji fabrycznych lecz nie można ich zmieniać. Nie można również nadpisywać ich zawartości.

** Ponieważ sekwencji fabrycznych nie można nadpisywać, po naciśnięciu przycisku [REC] na ekranie pojawia się taki komunikat.*



Jeśli chciałbyś zmienić, zmodyfikować lub zachować jakiegokolwiek zmiany, dokonane w sekwencji fabrycznej, należy ją skopiować do obszaru użytkownika (s. 67).

O prawach autorskich dot. sekwencji fabrycznych

Brzmienia, frazy i sekwencje, zawarte w tym produkcie są nagraniami dźwiękowymi chronionymi przez prawo. Niniejszym firma Roland udziela pozwolenia na wykorzystywanie tych nagrań do tworzenia i nagrywania oryginalnych utworów muzycznych; pod warunkiem, że nagrania dźwiękowe zawarte w tym produkcie nie będą samplewane, czy w jakiegokolwiek inny sposób ponownie nagrywane, w całości lub części, w celu wykorzystania do innych niż wymienionych wyżej, celów, jak np. transmisja przez internet lub inne cyfrowe i analogowe środki transmisji czy produkcja lub sprzedaż kolekcji brzmień czy fraz na CD-ROMach lub innych nośnikach danych.

Nagrania dźwiękowe zawarte w tym produkcie są oryginalnymi dziełami firmy Roland Corporation. Roland nie jest odpowiedzialny za sposób wykorzystywania nagrań dźwiękowych zawartych w tym produkcie i nie przyjmuje odpowiedzialności za jakiegokolwiek niezgodne z prawem ich wykorzystanie.

Podstawowe operacje



Przycisk [PATTERN]

Przycisk służy do wywoływania sekwencji. I wywołuje podstawowy ekran roboczy sekwencera.

Przycisk [STOP]

Przycisk służy do zatrzymywania odtwarzania sekwencji. Naciśnięcie go w momencie, gdy sekwencja nie jest odtwarzana, powoduje skok na początek sekwencji.

Przycisk [PLAY]

Przycisk służy do uruchamiania odtwarzania sekwencji.

Przycisk [REC]

Naciśnięcie tego przycisku włącza zapis, ale go nie uruchamia (stan gotowości do zapisu).

Przycisk [TEMPO]

Przycisk służy do określania wartości tempa (s.53)

Przycisk [▲] grupy CURSOR

Naciśnięcie w momencie, gdy sekwencja nie jest odtwarzana, powoduje skok na początek sekwencji.

Przycisk [◀] grupy CURSOR

Naciśnięcie w momencie, gdy sekwencja nie jest odtwarzana powoduje skok do poprzedniego taktu.

Przycisk [▶] grupy CURSOR

Naciśnięcie w momencie, gdy sekwencja nie jest odtwarzana powoduje skok do następnego taktu sekwencji.

Przycisk [▼] grupy CURSOR

Naciśnięcie w momencie, gdy odtwarzanie frazy jest zatrzymane, powoduje skok na koniec sekwencji.

** Przycisków grupy CURSOR nie można używać podczas odtwarzania frazy.*

Wywoływanie sekwencji (przycisk [PATTERN])



1. Naciśnij przycisk [PATTERN].

Przycisk [PATTERN] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "PATTERN".

2. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz sekwencję.

* Jeśli naciśniesz przycisk funkcyjny [F5] (NEW), wywołana zostanie pusta sekwencja o najniższym numerze.

Ekran roboczy „PATTERN”



- A: Numer sekwencji
Numer aktualnie wywołanej sekwencji.
- B: Nazwa sekwencji
Nazwa aktualnie wywołanej sekwencji.
- C: Typ sekwencji
Litera "P" wskazuje sekwencję fabryczną, a litera "U" sekwencję użytkownika. Po wybraniu pustej sekwencji na ekranie pojawia się gwiazdka (*).
- D: Sposób odtwarzania sekwencji (s. 61)
- E: Numer taktu
Po naciśnięciu przycisku [PLAY] odtwarzanie sekwencji rozpoczyna się od numeru taktu, wskazywanego wartością parametru „MEAS”.
- F: Wskaźnik miar
- G: Status wyciszenia partii (s.60)



Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [PATTERN], aby wywołać ten ekran roboczy. To zapobiegnie przypadkowemu skasowaniu danych podczas występu na żywo.

Wybieranie sekwencji z wykazu ([F1] (LIST))

Ten ekran roboczy umożliwia wybieranie sekwencji z wykazu nazw sekwencji. Na ekranie wyświetlane są: numer sekwencji, nazwa sekwencji, metrum, długość taktu, sposób odtwarzania sekwencji oraz wartość tempa.

PATTERN LIST						
No.	Name	Beat	Len	Type	♩=	
1	DrumPreview1	4/4	4	LOOP	112	
2	DrumPreview2	4/4	4	LOOP	112	
3	DrumFill 1	4/4	2	LOOP	112	
4	DrumFill 2	4/4	2	LOOP	112	
5	Wanna Ride?	4/4	29	LOOP	130	

1. Naciśnij: [PATTERN] → [F1] (LIST).

Pojawi się ekran roboczy "INST LIST".

2. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR wybierz sekwencję.

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F1] (▲ PAGE)

Naciśnięcie przycisku wywołuje poprzednią stronę

[F2] (PAGE ▼)

Naciśnięcie przycisku wywołuje następną stronę wykazu.

[F5] (NEW)

An empty pattern with the lowest number is called up.

3. Press [EXIT] to return to the "PATTERN" screen.

Odtwarzanie sekwencji



1. Wybierz sekwencję, którą chcesz odtwarzać.

2. Naciśnij przycisk [PLAY].

Przycisk [PLAY] zaświeci się i rozpocznie się odtwarzanie sekwencji.

3. Naciśnij [STOP] by zakończyć odtwarzanie frazy.

Przycisk [PLAY] zgaśnie i sekwencja cofnie się na początek odtwarzanego taktu.

4. Naciśnij ponownie przycisk [STOP], aby powrócić na początek sekwencji.

Wyznaczanie tempa

1. Naciśnij przycisk [TEMPO].

Przycisk [TEMPO] zaświeci się, a na pojawi się ekran roboczy "TEMPO".



2. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość tempa.

3. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".

Wyznaczanie tempa uderzeniami w pad (funkcja TAP TEMPO)

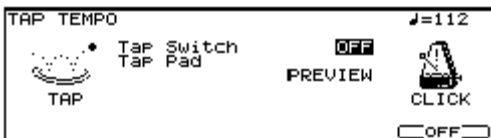
Wartość tempa można wyznaczać uderzając w pad lub przycisk [PREVIEW] dwa lub więcej razy w odstępach ćwierćnotowych żądanego tempa.

1. Naciśnij przycisk [TEMPO].

Przycisk [TEMPO] zaświeci się, a na pojawi się ekran roboczy "TEMPO".

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F3] (TAP).

Pojawi się ekran roboczy "TAP TEMPO".



3. W grupie CURSOR naciśnij przycisk [▲], aby przestawić kursor na wartość parametru „Tap Switch”.

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz wartość „ON”.

5. W grupie CURSOR naciśnij przycisk [▼], aby przestawić kursor na wartość parametru „Tap Pad”.

6. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz pad *lub przyciskiem [PREVIEW], który będzie wykorzystywany do wyznaczania tempa.

7. Naciśnij przycisk [KIT], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".

Gdy parametr „Tap Switch” ma wartość „ON”, wartość tempa jest wyświetlana w prawym, górnym rogu ekranu.



Synchronizacja z zewnętrznym urządzeniem MIDI

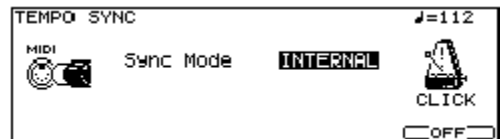
Ten akapit poświęcony jest ustawieniom, umożliwiającym synchroniczną pracę TD12 z zewnętrznym sekwencerem. Urządzenie odtwarzające to urządzenie sterujące a urządzenie, które jest synchronizowane do tempa odtwarzania to urządzenie sterowane.

1. Naciśnij przycisk [TEMPO].

Przycisk [TEMPO] zaświeci się, a na pojawi się ekran roboczy "TEMPO".

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F2] (SYNC).

Pojawi się ekran roboczy "TEMPO SYNC".



3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] zmieniaj wartość parametrów.

4. Naciśnij przycisk [KIT], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".

Parametr	Wartość	Opis
Sync Mode	INTERNAL, EXTERNAL, AUTO, REMOTE	Patrz niżej.

INTERNAL:

Wyznaczona wartość tempa będzie wykorzystywana podczas odtwarzania i zapisywania danych. Wartość „ON” jest domyślnym ustawieniem fabrycznym.

EXTERNAL:

Sekwencer TD12 będzie działać zgodnie z zegarowymi sygnałami synchronizacji MIDI, odbieranymi z zewnątrz.

AUTO:

To ustawienie łączy w sobie zastosowanie wartości „INTERNAL” i „EXTERNAL”. Gdy instrument nie odbiera zegarowych sygnałów synchronizacji, do odtwarzania i zapisu wykorzystywane jest tempa własne TD-12. Po odebraniu sygnałów synchronizacji instrument staje się urządzeniem sterowanym.

REMOTE:

TD12 będzie reagować na komendy sterujące MIDI (START, STOP, PAUZA), odbierane z zewnątrz, ale do odtwarzania wykorzystywane będzie tempa własne.

TD12 jako urządzenie sterowane.

W tym przypadku TD12 będzie urządzeniem podporządkowanym, a zewnętrzny sekwencer będzie urządzeniem sterującym.

1. Połącz gniazdo MIDI IN TD12 z gniazdem MIDI OUT zewnętrznego sekwencera.

2. Parametrowi "Sync Mode" dobierz wartość "EXTERNAL".

3. Uruchom odtwarzanie w zewnętrznym sekwencerze.

W TD12 również rozpocznie się odtwarzanie.

Ustawienia partii ([F2] (PART))

Ekran „PATTERN PART” (tylko sekwencje użytkownika)



Ustawienia partii akompaniamentowej ([F1] (BACKING))

Poniższa procedura służy do wybierania brzmień dla partii akompaniamentowych (pozostałe partie oprócz partii perkusyjnej i partii instrumentów perkusyjnych), itd.

1. Naciśnij: [PATTERN] → [F2] (PART).

Pojawi się ekran roboczy „PATTERN PART”.

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F1] (BACKING).

Pojawi się ekran roboczy „MELODY (BASS, BACKING1, BACKING2) PART”.



3. Przyciskami funkcyjnymi [F1]-[F4] wybierz partię, którą chcesz edytować.

[F1]: Partia melodyczna

[F2]: Partia basowa

[F3]: Pierwsza partia akompaniamentowa

[F4]: Druga partia akompaniamentowa

4. Przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR wybierz parametr.

5. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] zmieniaj wartość parametrów.

Parametr	Wartość	Opis
Inst	Patrz: Wykaz brzmień akompaniamentu (s. 94)	Dobieranie brzmienia dla partii
Key Shift	-24 - 0 - +24	Transpozycja brzmienia w krokach półtonowych
Bend Range	0 - +24	Maksymalna głębokość odstrajania drążkiem BENDER (w półtonach).

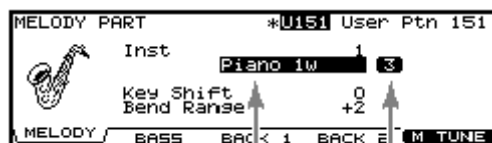
Numery brzmień/Nazwy brzmień

Istnieje możliwość zmiany brzmienia poprzez zmianę numeru. Brzmienia umieszczone w pamięci instrumentu posiadają wariacje, które charakteryzują się tym samym numerem, ale inną nazwą.

Numery brzmień odpowiadają wartościom komunikatów o zmianie brzmienia PROGRAM CHANGE (1 – 128).

Wariacje brzmień

Wariacje brzmień to brzmienia pochodne, trochę różniące się od brzmienia podstawowego. Ilość wariacji zależy od typu brzmienia.



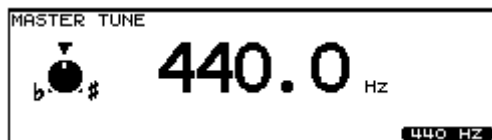
Nazwa brzmienia Ilość wariacji brzmienia

Parametr „MASTER TUNE”

Parametr służy do określania podstawowego stroju partii melodycznej, basowej oraz partii akompaniamentowych.

1. Naciśnij: [PATTERN] → [F2] (PART) → [F2] (BACKING) → [F5] (M TUNE).

Pojawi się ekran roboczy „MASTER TUNE”.



2. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Master Tune: 415,3 - 466,2 Hz

* Wartość zasadniczą 440.0 Hz można wywołać naciskając przycisk funkcyjny [F5] (440 Hz)

Ustawienia partii instrumentów perkusyjnych [F2] (PERC))

Wybieranie zestawu instrumentów perkusyjnych

Zbiór rozmaitych brzmień instrumentów perkusyjnych będziemy nazywać zestawem instrumentów perkusyjnych (w odróżnieniu od zestawu perkusyjnego). Model TD12 posiada 12 zestawów instrumentów perkusyjnych, przypisanych do każdej nuty MIDI (łącznie 128). Równocześnie można posługiwać wieloma brzmieniami. Brzmienia perkusyjne można modyfikować i zmieniać brzmienie za pomocą dedykowanego procesora efektów.

1. Naciśnij: [PATTERN] -> [F2] (PART).

Pojawi się ekran roboczy "PATTERN PART".

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F2] (PERC).

Pojawi się ekran roboczy "PERCUSSION PART".

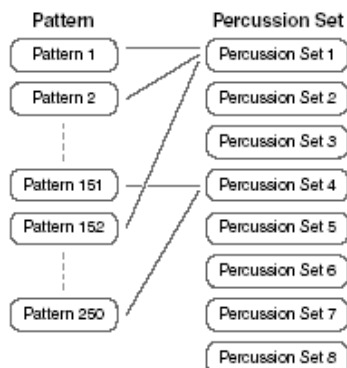


3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz zestaw instrumentów perkusyjnych.

Zestawy instrumentów perkusyjnych

Model TD12 posiada 12 zestawów instrumentów perkusyjnych.

Istnieje możliwość określania, jaki zestaw instrumentów perkusyjnych ma być przypisanych do partii instrumentów perkusyjnych w danej sekwencji (naciśnij: [PATTERN]) -> [F2] (PART) -> [F2] (PERC)).



Zmiana ustawień brzmienia zestawu instrumentów perkusyjnych zmienia równocześnie brzmienie sekwencji, w których wykorzystywany jest ten zestaw instrumentów perkusyjnych.

** Sekwencje fabryczne wykorzystują zestawy instrumentów perkusyjnych o numerach od 1 – 5. Jeśli masz zamiar zmieniać ustawienia jednego z tych zestawów, zalecamy wcześniejsze skopiowanie danych do szóstego zestawu instrumentów perkusyjnych i modyfikowanie ustawień kopii.*

Ustawienia zestawu instrumentów perkusyjnych

1. Na ekranie roboczym "PERCUSSION PART" naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EDIT).

Pojawi się ekran roboczy "PERCUSSION SET EDIT".



2. Dobierz wartości parametrów zestawu instrumentów perkusyjnych.

3. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego "PERCUSSION PART".

Wybieranie brzmienia instrumentu perkusyjnego

Do każdej nuty MIDI przypisz brzmienie instrumentu perkusyjnego.

1. Przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR wybierz numer nuty MIDI, do której chcesz przypisać brzmienie instrumentu perkusyjnego.

2. Kołem [VALUE] lub przyciskami [+] i [-] wybierz brzmienie instrumentu perkusyjnego.



Za pomocą przycisku [PREVIEW] można sprawdzać brzmienia wybieranych brzmień instrumentów perkusyjnych.

Wybór brzmień instrumentów perkusyjnych z wykazu ([F1] (LIST))

Poniższa procedura służy do wybierania brzmień instrumentów perkusyjnych z wykazu wszystkich dostępnych brzmień.

1. Przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR wybierz numer nuty MIDI, do której chcesz przypisać brzmienie instrumentu perkusyjnego.

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F1] (LIST).

Pojawi się ekran roboczy "PERCUSSION SET INST LIST".



3. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami grupy CURSOR wybierz brzmienie. Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F1] (< PAGE)

Naciśnięcie przycisku wywołuje poprzednią stronę wykazu.

[F2] (PAGE >)

Naciśnięcie przycisku wywołuje następną stronę wykazu.

[F5] (OFF)

Naciśnięcie przycisku wyłącza nutę MIDI (wywołuje brzmienie o numerze 561 (cisza)).

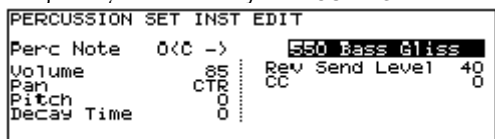
4. Naciśnij przycisk [EXIT] by powrócić do ekranu "PERCUSSION SET EDIT".

Edycja brzmień instrumentów perkusyjnych ([F2] (EDIT))

Procedura umożliwia modyfikowanie poziomu głośności, panoramy, stroju, czasu zanikania, itd. każdego brzmienia instrumentu perkusyjnego.

1. Naciśnij przycisk funkcyjny [F2] (EDIT).

Pojawi się ekran roboczy "PERCUSSION SET EDIT".



2. Przyciskami grupy CURSOR wybierz parametr.

3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Parametr	Wartość	Opis
----------	---------	------

Perc Note	0 (C-) -127 (G 9)	Numer nuty MIDI
(Inst)	Patrz: Wykaz brzmień instrumentów perkusyjnych (s. 88)	Brzmienie instrumentu perkusyjnego
Volume	0-127	-
Pan	L15-CTR-R15	Miejsce w panoramie stereofonicznej
Pitch	-480-+480	-
Decay Time	-31-+31	-
Rev Send Level	0-127	Poziom sygnału do efektu pogłosowego
CC	0-127	Patrz niżej.

CC: Określanie sposobu wybrzmiewania zależnie od miejsca uderzenia w naciąg (werbel) lub sposobu naciśnięcia pedału (talerz HI-HAT).

4. Naciśnij przycisk [EXIT] by powrócić do ekranu "PERCUSSION SET EDIT".

Redagowanie nazwy ([F3] (NAME))

Każdemu zestawowi brzmień instrumentów można zredagować nazwę, składającą się maksymalnie z 12. znaków.



1. Naciśnij przycisk funkcyjny [F3] (NAME).

Pojawi się ekran roboczy "PERCUSSION SET NAME".

2. Przyciski [◀] i [▶] grupy CURSOR służą do przesuwania kursora.

3. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR wybieraj znaki.

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F1] (INSERT)

Wstawianie spacji na pozycji kursora

[F2] (DELETE)

Kasowanie znaku na pozycji kursora

[F3] (SPACE)

Znak na pozycji kursora zostanie zastąpiony spacją.

[F4] (CHAR)

Przełączanie pomiędzy małymi i dużymi literami, liczbami i symbolami.

4. Naciśnij przycisk [EXIT] by powrócić do ekranu "PERCUSSION SET EDIT".

Ustawienia głośności i panoramy dla każdej partii ([F3] (MIXER))

* W ramach tej opcji nie można modyfikować partii perkusyjnej. To można robić w sekcji miksera (s. 39).

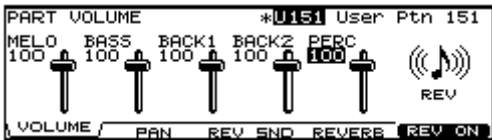
* Ustawienia poziomu głośności i panoramy dla każdej partii perkusyjnej, patrz s. 57.

1. Naciśnij: [PATTERN] -> [F2] (PART).

Pojawi się ekran roboczy "PATTERN PART".

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F3] (MIXER).

Pojawi się ekran roboczy "PART VOLUME", "PART PAN" lub "PART REVERB SEND LEVEL".



3. Przyciskami funkcyjnymi [F1]-[F3] wybierz parametr.

4. Przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR wybierz partię, którą chcesz modyfikować.

5. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR dobierz wartość.

Parametr	Wartość
[F1 (VOLUME)]	
PART VOLUME	0-127
[F2 (PAN)]	
PART PAN	L15-CTR-R15
[F3 (REV SND)]	
PART REVERB SEND LEVEL	0-127

Ustawienia pogłosu dla partii akompaniamentowych (F3] (MIXER) -> [F4] (REVERB))

Opcja służy do wyznaczania poziomu sygnału, kierowanego do procesora pogłosowego z każdej partii akompaniamentowej.

1. Naciśnij: [PATTERN] -> [F2] (PART).

Pojawi się ekran roboczy "PATTERN PART".

2. Naciśnij: [F3] (MIXER) -> [F4] (REVERB).

Pojawi się ekran roboczy „REVERB”.



3. Przyciskami grupy CURSOR wybierz parametr.

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

5. Przycisk funkcyjny [F5] (REV SW) służy do włączania („ON”) i wyłączania („OFF”) procesora pogłosowego.

Parametr	Wartość	Opis
REVERB		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Rodzaj pogłosu
Time	0-127	Długość pogłosu/Czas opóźnienia

Wyciszanie wybranej partii [F5] (MUTE)

W sekwencjach użytkownika można wyciszać wybrane partie.

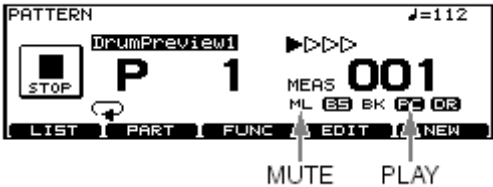
- 1. Naciśnij: [PATTERN] -> [F2] (PART).
Pojawi się ekran roboczy "PATTERN PART".
- 2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (MUTE).
Pojawi się ekran roboczy "PART MUTE".



- 3. Przyciski funkcyjne [F1]-[F5] służą do wyciszania partii i wyłączania wyciszenia.
[F1]: Partia melodyczna
[F2]: Partia basowa
[F3]: Pierwsza i druga partia akompaniamentowa
[F4]: Partia instrumentów perkusyjnych
[F5]: Partia perkusyjna

- 4. Naciśnij przycisk [PATTERN], aby powrócić do ekranu "PATTERN".

* Status wyciszenia partii (wyciszona lub nie) można sprawdzać w ramach ekranu roboczego "PATTERN".

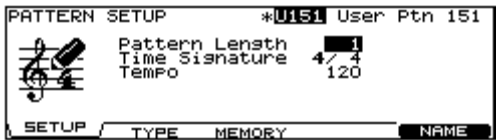


Parametry sekwencji ([F3] (FUNC))

Opcja służy do edycji parametrów sekwencji użytkownika.

Metrum / Ilość taktów / Tempo [F1] (SETUP)

- 1. Naciśnij przycisk [PATTERN].
Pojawi się ekran roboczy "PATTERN PART".
- 2. Naciśnij: [F3] (FUNC) -> [F1] (SETUP).
Pojawi się ekran roboczy "PATTERN SETUP".



- 3. Przyciskami grupy CURSOR wybierz parametr.
- 4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Parametr	Wartość	Opis
Pattern Length	1-999	ilość taktów
	Licznik: 1-15	Miara
Time Signature	Mianownik: 2, 4, 8, 16	
Tempo	20-260	->

NOTE

Przed rozpoczęciem zapisu należy wyznaczyć metrum.
Nie można stosować metrum 1/8 i 1/16 - 3/16.

Wybór metody odtwarzania [F2] (TYPE)

1. Naciśnij przycisk [PATTERN].

Pojawi się ekran roboczy "PATTERN PART".

2. Naciśnij [F3] (FUNC) → [F2] (TYPE).

Pojawi się ekran roboczy "PATTERN TYPE".



3. Przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR wybierz parametr.

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Parametr	Wartość	Opis
Play Type	LOOP, ONESHOT, TAP, VLINK	Patrz niżej.
Tap Reset Time	OFF, 0.2-4.0	
Quick Play	OFF, ON	

Opis wartości parametru "Play Type"

LOOP (🔁):

Odtwarzanie sekwencji jest zapętlone. Odtwarzanie jest kontynuowane tak długo, dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk [STOP]. Pętla jest użyteczna podczas ćwiczeń i w czasie występów na żywo.

ONESHOT (➡):

Sekwencja jest odtwarzana jeden raz od początku do końca. Opcja ta jest użyteczna, jeśli sekwencja ma być przypisana do padu (s. 37). Każde uderzenie w pad, do którego przypisana jest sekwencja, automatycznie uruchamia jej odtwarzanie.

Uzupełnienie opcji „LOOP” i „ONESHOT” Parametr „Quick Play”: OFF, ON

Gdy parametr ten ma wartość „ON”, odtwarzanie sekwencji rozpoczyna się od pierwszej nuty (pierwszego komunikatu) nawet wówczas, jeśli przed nią znajdują się pauzy. Gdy np. rejestrowałeś sekwencję bez metronomu.

TAP (🎵):

Po wybraniu wartości „Pad Pattern” (s.37) brzmienia są odtwarzane kolejno po uderzeniu w pad. (Zamiast padu można posługiwać się przyciskiem [PLAY].)

Jeśli np. wartość „TAP” zostanie wybrana w przypadku sekwencji, zawierającej linię melodyczną i przypiszesz ją do wybranego padu, każde uderzenie w pad będzie odtwarzać kolejną nutę tej linii melodycznej. Za pomocą parametru „Tap Reset Time” można określić czas, po którym nastąpi skok na początek sekwencji, jeśli w tym czasie nie uderzysz w pad. Bębniem basowym można odtwarzać również partię basu.

* Jeśli do zapisu sekwencji, wykorzystywanych do odtwarzania w ramach opcji TAP, będzie stosowany zapis w czasie rzeczywistym, przed rozpoczęciem zapisu należy dobrać parametry kwantyzacji (s. 66).

VLINK (🔗):

Specjalna odmiana opcji TAP dla funkcji V-LINK (s. 78).

Za pomocą uderzeń w pad (lub naciskaniu przycisku [PLAY]) można zmieniać wyświetlane obrazy.

NOTE

Wartości „TAP” i „VLINK” nie można wybrać dla pustej sekwencji.

Uzupełnienie opcji TAP i V-LINK

Parametr „Tap Reset Time”: OFF, 0.2 – 4.0 (sec)

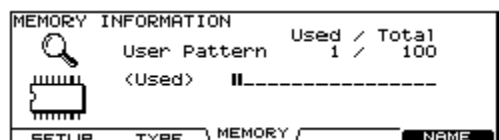
Jeśli w okresie czasu, wskazywanym wartością tego parametru, nie uderzysz w pad, nastąpi skok na początek sekwencji. Wyznaczony interwał czasowy resetuje sekwencję. Po wybraniu wartości „OFF” funkcja jest niedostępna.

HINT

Możesz uzyskać zmienianie się głośności odtwarzanej frazy zgodnie z siłą z jaką uderzane są pady (Pad Pattern Velocity). Patrz s. 37.

Sprawdzanie stanu pamięci wewnętrznej ([F3] (MEMORY))

Opcja służy do sprawdzania stanu pamięci wewnętrznej instrumentu.



Redagowanie nazwy sekwencji [F5] ((NAME))

Każda sekwencja może posiadać nazwę, składającą się maksymalnie z dwunastu znaków.



1. Naciśnij: [PATTERN] -> [F3] (FUNC) -> [F5] (NAME).

Przycisk [PATTERN] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "PATTERN NAME".

2. Przyciski [◀] i [▶] grupy CURSOR służą do przesuwania kursora.
3. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR wybieraj znaki.

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F1] (INSERT)

Wstawianie spacji na pozycji kursora.

[F2] (DELETE)

Kasowanie znaku na pozycji kursora.

[F3] (SPACE)

Znak na pozycji kursora zostanie zastąpiony spacją.

[F4] (CHAR)

Rodzaj znaku na pozycji kursora zmienia się pomiędzy małym/dużymi literami, lub numerami i symbolami.

Włączanie i wyłączanie metronomu

1. Naciśnij przycisk [TEMPO].

Przycisk [TEMPO] zaświeci się, a na pojawi się ekran roboczy "TEMPO".

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5], aby włączyć lub wyłączyć metronom.



3. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".



Metronom można również wyłączyć wciskając przycisk [SHIFT] i naciskając przycisk [TEMPO].

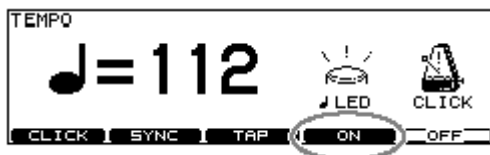
Przycisk [TEMPO] jako metronom

Przycisk [TEMPO] może również pełnić funkcję metronomu.

1. Naciśnij przycisk [TEMPO].

Przycisk [TEMPO] zaświeci się, a na pojawi się ekran roboczy "TEMPO".

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F4], aby włączyć (wartość „ON”) lub wyłączyć (wartość „OFF”) miganie przycisku.



3. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego "DRUM KIT".

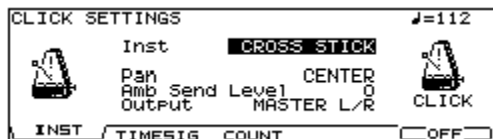
Parametry metronomu



Poziom głośności metronomu dobiera się za pomocą potencjometru [CLICK] grupy GROUP FADERS.

1. Naciśnij: [TEMPO] -> [F1] (CLICK).

Pojawi się ekran roboczy "CLICK SETTINGS".



2. Przyciskami grupy CURSOR wybierz parametr.

3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Brzmienia używane przez metronom

VOICE, CLICK, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, TALKING DRUM, MARACAS, CABASA, CUICA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL

Parametr	Wartość	Opis
[F1 (INST)]		
Inst	Patrz kolumna prawa	Brzmienie metronomu
Pan	L15-CENTER-R15	Miejsce brzmienia metronomu w panoramie stereo
Amb Send Level	0-127	Poziom sygnału metronomu, kierowanego do procesora pogłosowego. Pogłos musi być włączony (s.42)
	Gdy wyświetlany jest symbol ">->->", poziom głośności metronomu jest automatycznie zerowany, aby uniknąć zniekształceń.	
Output	MASTER +PHONES, PHONES ONLY, DIRECT 5, DIRECT 6, DIRECT 5+6, DIRECT 7, DIRECT 8, DIRECT 7+8	Miejsce wyprowadzania sygnałów metronomu. Wartość można również wybrać naciskając: [SETUP]->[F2] (OUTPUT) (s.76)
[F2 (TIMESIG)]		
Time Signature	Licznik: 0->13 Mianownik:	Gdy licznik ma wartość "0", klikanie na pierwszą miarę taktu nie będzie akcentowane
Interval	1/2 (pół nuta), 3/8 (ćwierćnuta z kropką), 1/4 (ćwierć nuta), 1/8 (ósemka), 1/12 (tróla ósemkowa), 1/16 (szesnastka),	
[F3 (COUNT)]		
Count In Play	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Dodawanie przedtaktu przed rozpoczęciem odtwarzania.
Count In Rec	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Wstawianie przedtaktu przed uruchomieniem zapisu.
During Play	OFF, ON	Metronom słychać podczas odtwarzania.
During Rec	OFF, ON	Metronom słychać podczas zapisu.

Rozdział 7. Sekwencer (Zapis / Edycja)

Rejestrowanie sekwencji

Rejestrować można to, co grasz na padach lub na zewnętrznej klawiaturze MIDI (zapis w czasie rzeczywistym). Wszystko co zagraasz zostanie zarejestrowane dokładnie tak, jak to zostało zagrane, włączając pracę pedału talerza HI-HAT oraz identyfikację miejsca uderzenia.



Należy pamiętać, że chociaż w pamięci instrumentu znajduje się 100 miejsc na sekwencje użytkownika, ale ilość dostępnej pamięci zależy od ilości rejestrowanych danych.



Ilość dostępnej pamięci można sprawdzać naciskając: [PATTERN] -> [F3] (FUNC) -> [F3] (MEMORY).



Dane o pracy pedału HI-HAT oraz detekcji miejsca uderzenia zajmują dużą ilość pamięci.

Jak zapisywać

Procedura jest taka sama zarówno przy zapisie za pomocą padów jak i za pomocą zewnętrznej klawiatury MIDI.

(1) Wybierz pustą sekwencję

1. Naciśnij przycisk [PATTERN].

Przycisk [PATTERN] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "PATTERN".



2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (NEW).



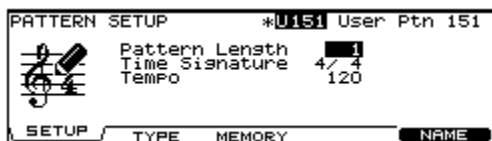
Jeśli wszystkie sekwencje użytkownika są już zajęte, nie będzie można wykonać tej operacji. Przed rozpoczęciem zapisu należy skasować zawartość niepotrzebnych sekwencji (s. 69).

* Sekwencję można również wybrać za pomocą przycisków [+] i [-] lub koła [VALUE].

(2) Wyznacz metrum, długość sekwencji (ilość taktów) oraz wartość tempa

1. W ramach ekranu roboczego "PATTERN", naciśnij: [F3] (FUNC) -> [F1] (SETUP).

Pojawi się ekran roboczy "PATTERN SETUP".



2. Przyciskami grupy CURSOR wybierz parametr.

3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Parametr	Wartość
Pattern Length	1-999
Time Signature	Licznik: 1-15 Mianownik: 2, 4, 8, 16
Tempo	20-260



Metrum można wyznaczać tylko pustym sekwencjom. Nie można stosować metrum 1/8 oraz 1/16 - 3/16.



Jeśli parametr „REC Mode” (s. 66) ma wartość „Replace”, wyznaczanie wartości parametru „LENGTH” nie jest konieczne. Zapis będzie wykonywany dopóki nie naciśniesz przycisku [STOP], a liczba zarejestrowanych taktów automatycznie stanie się wartością parametru „LENGTH”.



Przed rozpoczęciem zapisu można wstawić odliczany metronom przedtakt, naciskając: [TEMPO] -> [F1] (CLICK)] ->

[F3] (COUNT) i dobierając odpowiednią wartość parametrowi „Count in Rec” (s.63).

Jeśli zapis będzie wykonywany za pomocą padów, pominiemy punkty (3) i (4) tej akapitu.

(3) Wybierz kanał MIDI

Upewnij się, że kanał transmisyjny klawiaturze MIDI odpowiada kanałowi MIDI partii, którą chcesz zapisywać.

Każda partia posiada własny numer kanału MIDI.

Fabryczne numery kanałów przydzielono następująco:

Partia	Numer kanału MIDI
Drum Kit part	CH10
Percussion part	CH11
Melody part	CH1
Bass part	CH2
Backing 1 part	CH3
Backing 2 part	CH4



Aby zmienić numer kanału MIDI, naciśnij: [SETUP] -> [F1] (MIDI) -> [F1] (MIDI CH) (p. 72)



Partię instrumentów perkusyjnych będzie można rejestrować za pomocą padów po naciśnięciu: [SETUP] -> [F1] (MIDI)] -> [F2] (GLOBAL) i dobraniu wartości „ON (PERC)” parametrowi „Local Control” (s. 73).

(4) Dobierz wartości parametrom partii

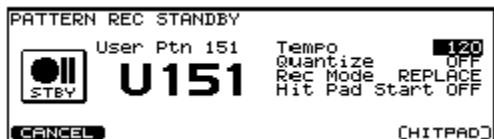
Wykonaj procedury, opisane w akapicie „Ustawienia partii ([F2] (PART))” (s. 56).

(5) Wybierz metodę zapisu

1. W ramach ekranu roboczego "PATTERN" naciśnij przycisk [REC].

Przycisk [PLAY] zacznie migać, a przycisk [REC] zaświeci się.

Pojawi się ekran roboczy "PATTERN REC STANDBY" i usłyszysz klikanie metronomu.



2. Przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR wybierz parametr.

3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Parametr	Wartość	Opis
Tempo	20-260	->
Quantize	8th note- 64th note, OFF	Patrz niżej.
Rec Mode	LOOP ALL, LOOP 1-2, REPLACE	Patrz niżej.
Hit Pad Start	OFF, ON	Dla wartości "ON" zapis rozpoczyna się w momencie uderzenia w pad. Przyciskiem funkcyjnym [F5] (HIT-PAD) wybierz żadaną wartość. Parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr „Local Control” (s.73) ma wartość "ON" (DRUM).

Kwantyzacja

Kwantyzacja jest funkcją, korygującą niedokładności synchronizacji do tempa, występujące podczas zapisu. Przed rozpoczęciem zapisu należy wyznaczyć bazę kwantyzacji, a wszystko, co później zagrzasz, zostanie automatycznie skwantyzowane.

Baza kwantyzacji powinna odpowiadać najkrótszej nucie, występujące we frazie, którą zamierzasz zarejestrować. Przy wybraniu wartości "OFF" sekwencja zostanie zarejestrowana dokładnie tak, jak zagrzasz.

** Wykorzystując funkcję TAP PLAYBACK do odtwarzania zarejestrowanej sekwencji najpierw upewnij się, że kwantyzacja nie jest wyłączona (wartość „OFF”), a dopiero potem kwantyzuj. Jeśli kwantyzacja będzie wyłączona, funkcją TAP PLAYBACK nie będzie się można poprawnie posługiwać.*

Parametr „Rec Mode”

LOOP ALL:

Zapis sekwencji będzie wykonywany w pętli, umożliwiając zapisanie nowego materiału w kolejnych nawrotach.

LOOP 1, LOOP 2:

Zapis jest wykonywany w jedno- lub dwutaktowej pętli.

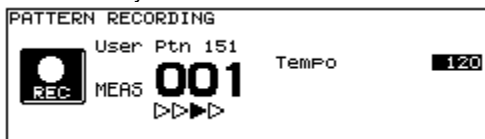
REPLACE:

Zapis jest wykonywany dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk [STOP]. Wszystkie uprzednio zapisane dane zostaną skasowane ze wszystkich partii (zapis wymienny).

(6) Uruchom zapis

1. Naciśnij przycisk [PLAY], aby uruchomić zapis.

Przycisk [PLAY] przestanie migać i zacznie świecić światłem ciągłym, a na ekranie pojawi się ekran roboczy "PATTERN RECORDING".



2. Graj na padach lub klawiaturze MIDI.

3. Naciśnij przycisk [STOP], aby zakończyć zapis.

Przyciski [PLAY] i [REC] zgasną.



Teraz można zredagować nazwę sekwencji (s. 62)

Wybór brzmień i fraz podczas zapisu (próba zapisu)

Funkcja REHEARSAL czasowo zawiesza zapis, umożliwiając odsłuch brzmień oraz wybór sekwencji i szybkie wznowienie zapisu.

1. Uruchom zapis (s. 64)

2. Gdy zapis jest w toku, naciśnij przycisk [REC].

Przycisk [REC] zacznie migać i pojawi się ekran roboczy funkcji REHEARSAL. Teraz dane z padów lub klawiatury nie będą rejestrowane.



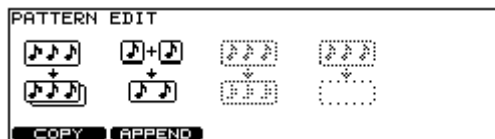
3. Naciśnij przycisk [REC], aby wznowić zapis.

Przycisk [REC] zaświeci się.

Edycja sekwencji ([F4] (EDIT))

Edytować można tylko sekwencje użytkownika.

Ekran roboczy „PATTERN EDIT” (sekwencja fabryczna)

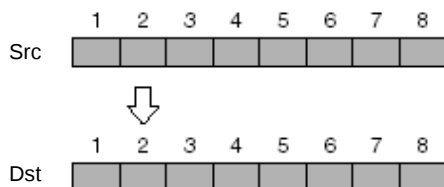


Ekran roboczy „PATTERN EDIT” (sekwencja użytkownika)

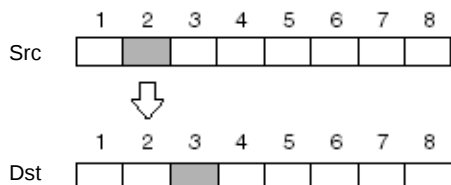


Kopiowanie sekwencji ([F1] (COPY))

Skopiuj sekwencję do obszaru użytkownika.



Kopiować można wybrane takty partii lub sekwencji. W przeciwieństwie do operacji kopiowania całej frazy, w tym przypadku parametry typu poziom głośności brzmień lub partii itp. nie będą kopiowane.

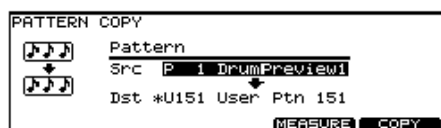


1. Naciśnij: [PATTERN] -> [F4] (EDIT).

Pojawi się ekran „PATTERN EDIT”.

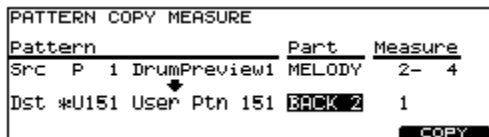
2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F1] (COPY).

Pojawi się ekran „COPY PATTERN”.



3. Aby skopiować wybrane takty lub partię, naciśnij przycisk funkcyjny [F4] (MEASURE).

Pojawi się ekran roboczy „COPY PATTERN MEASURE”.



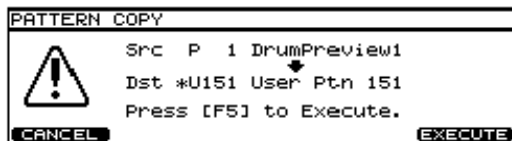
4. Naciśnij [CURSOR], aby wybrać parametr.

5. Za pomocą przycisków [+/->] lub [VALUE] wybierz patren, partię i takty.

Pattern	Part	Measure
Src - Sekwencja źródłowa	Partia źródłowa	Przedział taktów do skopiowania (pierwszy – ostatni)
Dst – Sekwencja docelowa	Partia docelowa	Pierwszy takt w sekwencji docelowej

6. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (COPY).

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.



7. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE).

* Aby anulować operację, naciśnij przycisk funkcyjny [F1](CANCEL).



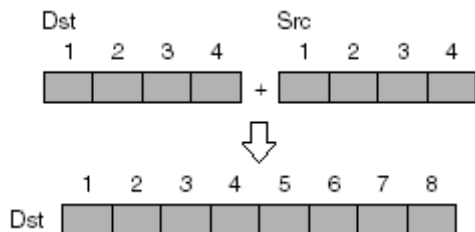
- Jeśli ilość taktów sekwencji źródłowej nie jest taka sama, jak sekwencji docelowej, długość sekwencji docelowej może się zmniejszyć lub zwiększyć, zależnie od tej różnicy.
- Po wybraniu w kolumnie „Part” i wierszu „Src” wartości „ALL”, w kolumnie „Part” i wierszu „Dst” będzie można zastosować tylko wartość „ALL”. Ponadto, jeśli po wybraniu w kolumnie „Part” i wierszu „Src” wartości innej niż „ALL”, w kolumnie „Part” i wierszu „Dst” wartości „ALL” nie będzie można zastosować.
- Kopiowanie danych pomiędzy partią perkusyjną, a partią instrumentów perkusyjnych lub partiami akompaniamentu odbywa się zgodnie z ustalonymi wcześniej relacjami pomiędzy numerami nut, a padami. Tylko numery nut przypisane do padów zostaną skopiowane.

Więcej informacji o numerach nut i wejściach wyzwalających znajdziesz w Wykazie fabrycznych zestawów perkusyjnych (s. 92)

Łączenie dwóch sekwencji ([F2] (APPEND))

Opcja służy do łączenia dwóch sekwencji w jedną. Dane sekwencji, wskazywanej wartością parametru „Src” zostaną umieszczone za danymi sekwencji, wskazywanej wartością parametru „Dst”.

Sekwencja, wskazywana wartością parametru „Src” jest dołączana do sekwencji docelowej. Sekwencja, wskazywana wartością parametru „Dst” stanie się większa.

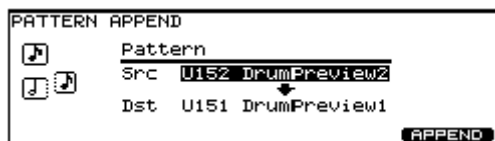


1. Naciśnij: [PATTERN] → [F4] (EDIT).

Pojawi się ekran roboczy „PATTERN EDIT”.

2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F2] (APPEND).

Pojawi się ekran roboczy „APPEND PATTERN”.



3. W grupie CURSOR naciśnij przycisk [▲], aby przestawić kursor na wartość parametru „Src”.

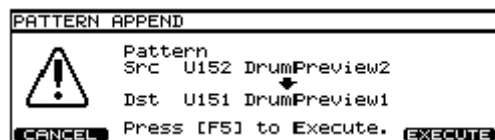
4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] by wybrać frazę, która zostanie dołączona.

5. W grupie CURSOR naciśnij przycisk [▼], aby przestawić kursor na wartość parametru „Dst”.

6. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz sekwencję docelową.

7. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (APPEND).

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

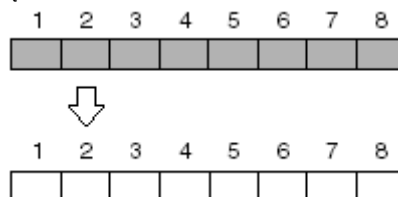


8. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE).

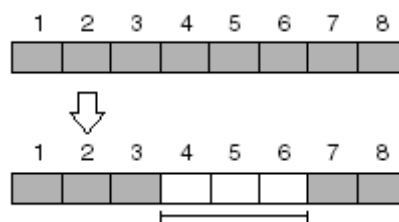
* Aby anulować operację, naciśnij przycisk funkcyjny [F1](CANCEL).

Kasowanie zawartości sekwencji F3 (ERASE)

Funkcja kasuje frazę. Dane wykonawcze zostaną skasowane, podczas gdy metrum, długość taktu i inne ustawienia pozostaną nienaruszone.



Możesz wykasować część frazy, w jednostkach taktu. Wykasowaną część zastąpią puste takty.



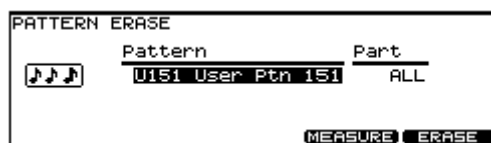
Chociaż dane zostaną skasowane, długość frazy nie zmieni się.

1. Naciśnij: [PATTERN] → [F4] (EDIT).

Pojawi się ekran roboczy „PATTERN EDIT”.

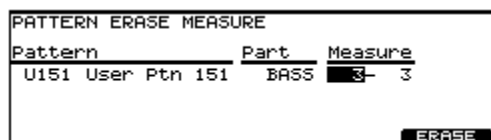
2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F3] (ERASE).

Pojawi się ekran roboczy „ERASE PATTERN”.



3. Aby kopiować wybrane takty lub partię, naciśnij przycisk funkcyjny [F4] (MEASURE).

Pojawi się ekran roboczy „ERASE PATTERN MEASURE”.



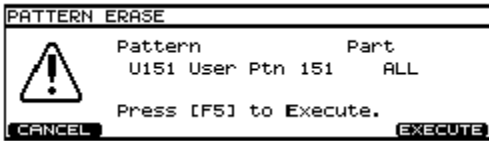
4. Przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR wybieraj parametry.

5. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybieraj sekwencje, partie lub takty.

Pattern	Part	Measure
Sekwencja, której zawartość zostanie skasowana	Partia, której zawartość zostanie skasowana	Takty, których zawartość zostanie skasowana (pierwszy takt – ostatni takt)

6. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (ERASE).

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

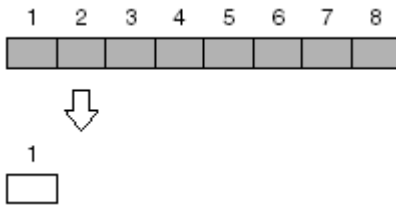


7. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE).

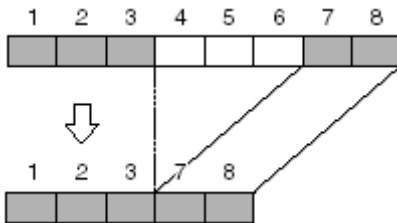
* Aby anulować operację, naciśnij przycisk funkcyjny [F1] (CANCEL).

Usuwanie sekwencji [F4] (DELETE)

Funkcja usuwa wszystkie dane, tworząc pustą frazę.



W sekwencji można usunąć niepotrzebne takty, a następnie połączyć obydwa fragmenty w celu zlikwidowania luki.



- Dane, znajdujące się za skasowanym obszarem są przesuwane do przodu (dane muzyczne dla tej partii ulegają skróceniu).
- Skasowanie wyznaczonego przedziału taktów na wszystkich partiach powoduje skrócenie sekwencji.
- Skasowanie wszystkich taktów ze wszystkich partii daje w rezultacie pustą sekwencję. Wszystkie parametry, włączając metrum oraz długość taktu, są repetowane do początkowych wartości domyślnych.

1. Naciśnij: [PATTERN] -> [F4] (EDIT).

Pojawi się ekran roboczy "PATTERN EDIT".

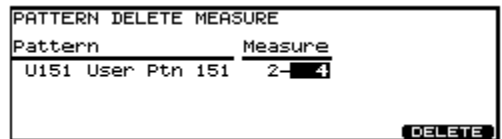
2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F4] (DELETE).

Pojawi się ekran roboczy "DELETE PATTERN".



3. Aby skasować wybrane takty lub partię, naciśnij przycisk funkcyjny [F4] (MEASURE).

Pojawi się ekran roboczy "DELETE PATTERN MEASURE".



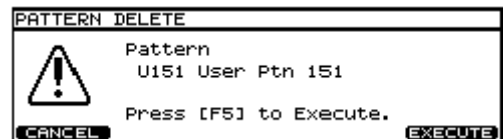
4. Przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR wybieraj parametry.

5. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz sekwencję, partię lub takty.

Sekwencja	Takt
Sekwencja do skasowania	Takty do skasowania (pierwszy takt – ostatni takt)

6. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (DELETE).

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.



7. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE).

* Aby anulować operację, naciśnij przycisk funkcyjny [F1] (CANCEL).

Rozdział 8. Kopiowanie (funkcja COPY)

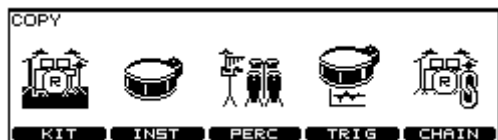
Do wybranego miejsca przeznaczenia kopiować można zestawy perkusyjne, brzmienia, itd.



Kopiowane dane nadpisują komunikaty, znajdujące się w miejscu docelowym. Dlatego należy zachować ostrożność przy wykonywaniu tej operacji.

1. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (COPY).

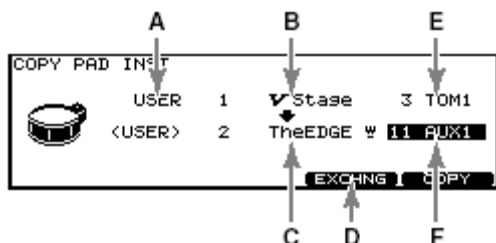
Przycisk [COPY] zaświeci się i pojawi się ekran „COPY”.



2. Przyciskami [F1]-[F5] wybierz zakres kopiowania.

- [F1] (KIT): zestaw perkusyjny
- [F2] (INST): brzmienie instrumentu perkusyjnego
- [F3] (PERC): zestaw instrumentów perkusyjnych
- [F4] (TRIG): bank danych wejść wyzwalających
- [F5] (CHAIN): łańcuch zestawów perkusyjnych

3. Przyciskami grupy CURSOR, przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz dane źródłowe i miejsce docelowe.



A: źródło kopiowania (PRESET (dane fabryczne) lub USER (użytkownika))

B: źródło kopiowania

C: miejsce docelowe kopiowania

D: opcja zamiany danych

(opcja staje się dostępna, gdy jako typ źródła kopiowania wybrana jest wartość “USER”).

E: pad źródłowy

(Opcja pojawia się podczas kopiowania danych brzmienia perkusyjnego)

F: pad docelowy

(Opcja pojawia się podczas kopiowania danych brzmienia perkusyjnego)

4. Naciśnij przycisk funkcyjny [F4] lub [F5].

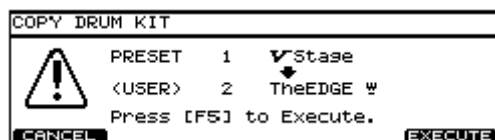
[F4] (EXCHNG):

Dane źródłowe i dane docelowe są zamieniane miejscami. (Opcja jest dostępna wtedy, gdy dane źródłowe pochodzą z obszaru użytkownika.

[F5] (COPY):

Poprzednia zawartość docelowego miejsca kopiowania zostaje zastąpiona zawartością danymi źródłowymi.

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia. (Przykład: kopiowanie zestawu perkusyjnego)



* Aby zrezygnować, naciśnij przycisk [F1 (EXIT)].

5. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE)], aby uruchomić funkcję.

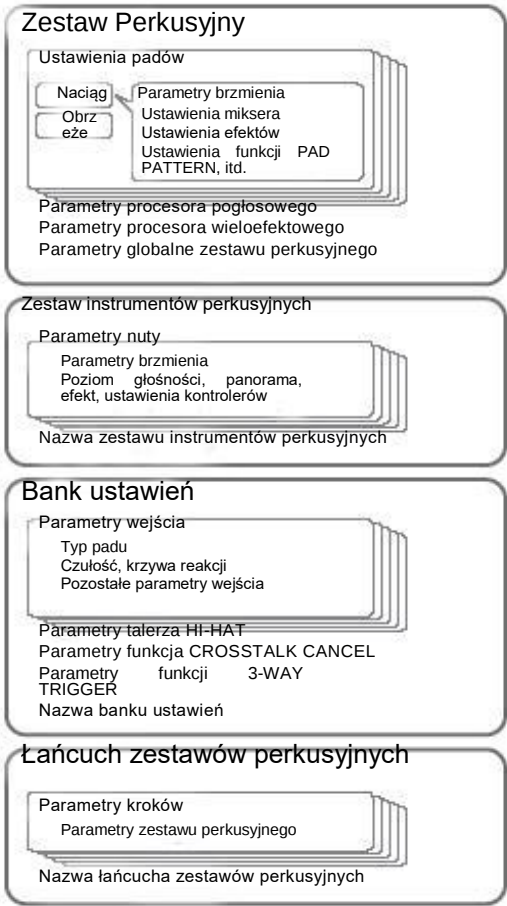


- Opcja “EXCHNG” jest wygodna do zmieniania kolejności danych w sekwencji.
- Aby przywrócić oryginalne ustawienia fabryczne, jako źródło danych należy wybrać wartość “PRESET”.



Szczegóły odnośnie kopiowania sekwencji znajdziesz na s. 67.

Kilka słów o kopiowanych ustawieniach



Zestawy perkusyjne

Kopiowane są wszystkie parametry zestawu.

Kopiowane dane

Zestaw Perkusyjny Ustawienia	Globalne parametry zestawu perkusyjnego		Poziom głośności, nazwa zestawu, parametry MIDI, itd.
	Parametry procesora pogłosowego	Status, materiał ścian, poziom, itp.	
Pad Ustawienia padu	Parametry procesora wieloeffetowego	Status, typ efektu, poziom, itd.	Brzmienie, poziom, panorama, inne ustawienia miksera
	Parametry brzmienia		
	Parametry efektu poziom sygnału do kompresora, korektora, pogłosu, multiektu		
	Pozostałe parametry	Funkcje PAD PATTERN oraz PITCH CONTROL, parametry MIDI, itd.	

Brzmienia

Kopiowane dane padu zawierają parametry zarówno dla naciągu, jak i dla obrzeża.

Kopiowane dane

- Parametry brzmienia
- Parametry edycyjne

Kopiowane są parametry efektów i miksera

Zestawy instrumentów Perkusyjnych

Kopiowane są wszystkie parametry.

Kopiowane dane

Parametry zestawu instrumentów perkusyjnych	nazwa zestawu
Parametry nut	Parametry brzmienia Poziom głośności, panorama, efekt, ustawienia kontrolerów

Bank ustawień

Kopiowane są wszystkie parametry.

Kopiowane dane

Parametry Banku wejść	Parametry talerza HI-HAT
	Parametry funkcji CROSSTALK CANCEL
	Parametry funkcji 3-WAY TRIGGER
Parametry wejścia	Nazwa banku ustawień Typ wejścia Czułość, krzywa reakcji Pozostałe parametry wejścia

Łańcuch zestawów perkusyjnych

Kopiowane są wszystkie parametry łańcucha.

Kopiowane dane

- Nazwa łańcucha zestawów perkusyjnych
- Parametry kroków

Rozdział 9. Parametry globalne

Ekran roboczy „SETUP”



Parametry MIDI

Dobór kanału MIDI dla każdej partii [F1] (MIDI CH)

Każdej partii można przypisać kanał MIDI, która partia będzie odbierać i wysyłać komunikaty MIDI.

1. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

2. Naciśnij: [F1] (MIDI) → [F1] (MIDI CH)

Pojawi się ekran roboczy „MIDI CHANNEL”.



3. Przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR wybierz partię, którą chcesz modyfikować.

4. Przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR wybierz parametr.

5. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Parametr	Wartość	Opis
Tx/Rx	OFF, ON	Włączanie (wartość „ON”) i wyłączanie (wartość „OFF”) transmisji i odbioru komunikatów MIDI
Channel	CH1-CH16	kanal transmisyjny i odbiorczy

* Partia perkusyjna i partia instrumentów perkusyjnych mogą pracować wspólnie na kanale 10 „CH10”. Należy jednak pamiętać, że jeśli instrument odbierze nutę MIDI, przeznaczoną dla partii instrumentów perkusyjnych, odezwie się brzmienie partii perkusyjnej. Gdy odebrany zostanie inny numer nuty, odezwie się brzmienie partii instrumentów perkusyjnych.

* Kanałów innej partii nie można nakładać.

Globalne ustawienia MIDI (wspólne dla całego instrumentu)

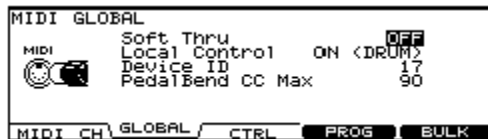
1. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

72

2. Naciśnij: [F1] (MIDI) → [F2] (GLOBAL)

Pojawi się ekran roboczy „MIDI GLOBAL”.



3. Przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR wybierz parametr.

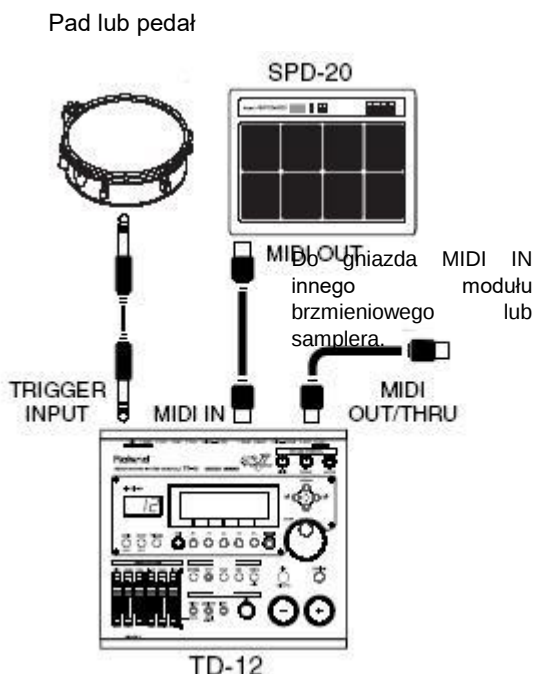
4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Parametr	Wartość
Soft Thru	OFF, ON
Local Control	OFF, ON (DRUM), ON (PERC)
Device ID	1-32
V-LINK MIDI Ch	CH1-CH16
V-LINK Device ID	1-32, 128

Funkcja SOFT THRU

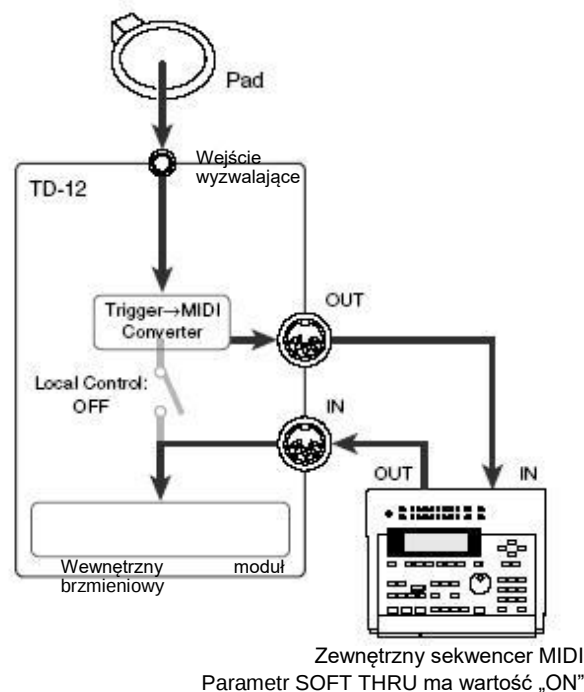
Akapit ten opisuje, jak za pomocą sterownika SPD20 firmy Roland oraz padów, podłączonych do TD12 odtwarzać brzmienia własne instrumentu oraz brzmienia zewnętrznego modułu brzmieniowego.

Gdy parametr „Soft Thru” ma wartość „ON”, komunikaty MIDI, odbierane gniazdem MIDI IN są retransmitowane gniazdem MIDI OUT/THRU.



Funkcja LOCAL CONTROL

Funkcja jest niezbędna, jeśli chciałbyś odtwarzać brzmienia zewnętrznego modułu brzmieniowego i/lub rejestrować własną grę w zewnętrznym sekwencerze MIDI i NIE używać brzmień własnych modelu TD12. W takim przypadku parametr „Local Control” musi mieć wartość „OFF”. Sygnały wyzwalające z padów będą trafiać bezpośrednio do gniazda MIDI OUT/THRU. Wartość „ON” jest wartością fabryczną wartością domyślną parametru „Local Control”.



Jeżeli wykonasz połączenie i zapis w pokazany wyżej sposób *parametr „Local Control” ma wartość „ON”, do TD12 będą trafiać nuty zdublowane i brzmienia będą odtwarzane nieprawidłowo.

ON (DRUM):

Dane muzyczne z padu wysyłane są do partii perkusyjnej. Jest to wartość zasadnicza tego parametru.

ON (PERC):

Dane muzyczne z padu są wysyłane do partii instrumentów perkusyjnych i posługiwanie się zestawami perkusyjnymi nie jest możliwe. Wartość tę należy wybierać tylko wtedy, gdy za pomocą padów rejestrujesz partię instrumentów perkusyjnych.



Gdy parametr „Local Control” ma wartość „ON (PERC)”, po wywołaniu innego zestawu perkusyjnego brzmienie nie zmieni się ponieważ w tym przypadku zestawów perkusyjnych nie będzie można odtwarzać za pomocą padów.

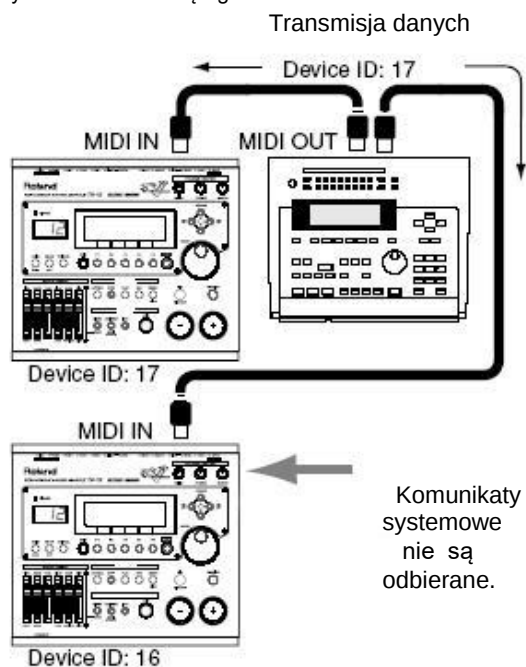
Identyfikator urządzenia

Parametr jest wykorzystywany wtedy, gdy z zewnętrznego urządzenia MIDI masz zamiar wysłać dane równocześnie do dwóch lub więcej modeli TD12. W żadnym innym przypadku nie należy zmieniać wartości parametru „Device ID”. (Dobrana fabrycznie wartość domyślna wynosi „17”)

Jeśli zapomnisz, jaką wartość miał ten parametr podczas wysyłania danych w ramach transmisji BULK DUMP, późniejsze załadowanie tych danych nie będzie możliwe.

Przykład:

Założmy, że podczas transmisji danych za pomocą funkcji BULK DUMP (s.77), parametr „Device ID” miał wartość „17”. Jeśli podczas późniejszego przesyłania tych danych do instrumentu parametr będzie miał inną wartość niż „17”, przesyłane dane zostaną zignorowane.



Parametr „PedalBend CC Max”

Parametr służy do określania zakresu zmian wartości kontrolera MIDI, wykorzystywanego w ramach funkcji PITCH CONTROL (s. 38). Jeśli do gry i zapisu danych posługujesz się padami, zmiana wartości tego parametru nie jest konieczna.

Funkcja PITCH CONTROL posługuje się tym samym kontrolerem MIDI, co opcja zamykania i otwierania talerza HI-HAT (wartość fabryczna: „FOOT (4)”). W ustawieniu fabrycznym funkcja PITCH CONTROL posługuje się wartościami w zakresie od 0 – 90. Po odebraniu wartości „90” zmiana wysokości dźwięku będzie zgodna ze wskazaniem wartości parametru „Pedal Bend Range”. Parametrowi „PedalBend CC Max” należy dobrać wartość „127” tylko wtedy, jeśli zamierzasz odstraiać dźwięki w zewnętrznym module brzmieniowym w zakresie od 0 – 127.

* Wartości parametru nie należy zmieniać w przypadku rejestrowania gry w zewnętrznym sekwencerze i odtwarzania takich danych za jego pomocą.

* Po wybraniu wartości „127” odstraianie jest ograniczane wartością parametru „Pedal Bend Range” nawet w przypadku całkowitego docisnięcia pedału talerza HI-HAT.

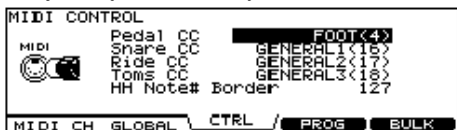
Komunikaty MIDI poprawiające ekspresję

1. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

2. Naciśnij: [F1] (MIDI) → [F3] (CTRL)

Pojawi się ekran roboczy „MIDI CONTROL”.



3. Przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR wybierz parametr.

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Parametr	Wartość	Opis
Pedal CC	OFF, MODULATION(1), BREATH(2), FOOT(4), EXPRESSION(11), GENERAL1(16)–GENERAL4(19)	Kontroler MIDI używany do określania głębokości wciśnięcia pedału talerza HI-HAT
Snare CC		Kontroler MIDI używany do określania miejsca uderzenia w werbel, talerz RIDE i kotły 1-4
Ride CC		
Toms CC		
HH Note# Border	0–127	Patrz niżej.

* Jeżeli ten sam kontroler MIDI zostanie wybrany dla więcej niż jednego parametru, po prawej stronie parametru niedostępnego pojawi się gwiazdka (*).

Parametr „HH Note# Border” (Graniczna wartość kontrolera HI-HAT'u)

Jedyny przypadek konieczności zmiany tej wartości to sytuacja, w której za pomocą padów sterujesz brzmieniami zewnętrznego modułu brzmieniowego.

Numer nuty, transmitowany w momencie uderzenia w talerz HI-HAT, zmienia się w zależności od wciśnięcia pedału. Parametr ten umożliwia określanie położenia pedału, przy którym numer następuje przełączanie od nuty otwartego talerza HI-HAT na nutę zamkniętego talerza HI-HAT.

Monitorując numer nuty, transmitowanej przez TD-12 oraz wartość kontrolera MIDI dobierz tak wartość parametru, aby zmiana następowała w żądanym momencie. W przypadku posługiwania się padem VH-11 wartość ta wynosi około 80; przełączenie następuje w momencie, gdy pedał jest prawie całkowicie wciśnięty.



Jeśli zmienisz wartość parametru „HH Note# Border”, sposób odtwarzania pracy talerza HI-HAT w sekwencji, zarejestrowanej w wewnętrznym sekwencerze za pomocą padów, może odbiegać od zarejestrowanego oryginału.

Przełączanie zestawów perkusyjnych poprzez system MIDI ([F4] (PROG))

Każdy zestaw perkusyjny i zestaw instrumentów perkusyjnych posiada własną wartość komunikaty o zmianie brzmienia (PROGRAM CHANGE).

1. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

2. Naciśnij: [F1] (MIDI) → [F4] (PRG)

Pojawi się ekran „MIDI PROGRAM CHANGE (DRUM KIT)” lub „MIDI PROGRAM CHANGE (PERC SET)”.



3. Naciśnij przycisk funkcyjny [F3] (DRM KIT), potem przycisk funkcyjny [F4] (PRC GRP), a następnie przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR wybierz zestaw perkusyjny lub zestaw instrumentów perkusyjnych.

[F3] (DRM KIT): Zestaw perkusyjny

[F4] (PRC GRP): Zestaw instrumentów perkusyjnych

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Zestawy perkusyjne/zestawy instrumentów perkusyjnych są z zewnętrznego urządzenia MIDI za pomocą komunikatów o zmianie brzmienia (PROGRAM CHANGE). Przełączanie zestawów perkusyjnych/zestawów instrumentów perkusyjnych za pomocą przycisków płyty czołowej generuje komunikaty PROGRAM CHANGE o odpowiedniej wartości.

Włączanie odbioru i transmisji komunikatów o zmianie brzmienia (PROGRAM CHANGE)

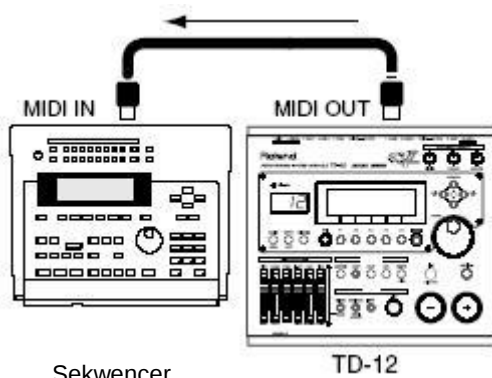
W ramach ekranu roboczego „MIDI PROGRAM CHANGE (DRUM KIT)” lub „MIDI PROGRAM CHANGE (PERC SET)”, przycisk funkcyjny [F1] służy do włączania i wyłączania odbioru komunikatów PROGRAM CHANGE, a przycisk funkcyjny [F2] do włączania i wyłączania ich transmisji.

Zapis danych w zewnętrznym urządzeniu MIDI (transmisja BULK DUMP)

Zachowywanie danych

Aby zachować dane, użyj zewnętrznego sekwencera, jak w przypadku zapisywania danych muzycznych i wykonaj poniższą procedurę:

1. Kablem MIDI połącz gniazdo MIDI OUT TD-12 z gniazdem MIDI IN zewnętrznego sekwencera.

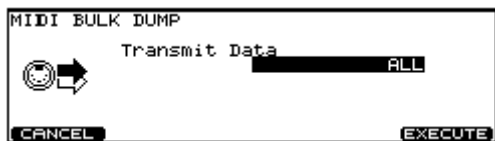


2. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

3. Naciśnij: [F1] (MIDI) -> [F5] (BULK)

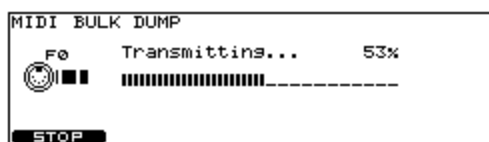
Pojawi się ekran roboczy „MIDI BULK DUMP”.



4. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami [▼] i [▲] grupy CURSOR określ zakres transmisji.

Transmitowane dane	Opis
ALL	Wszystkie dane czyli ustawienia globalne, zestawy perkusyjne, zestawy instrumentów perkusyjnych i sekwencje użytkownika oraz parametry wejść wyzwalających, padów i inne ustawienia
ALL DRUM KITS	Wszystkie dane zestawów perkusyjnych od 1 - 50
1 DRUM KIT	Tylko dane wybranego zestawu perkusyjnego
ALL TRIG BANKS	Wszystkie dane ustawień banków wejść wyzwalających 1 - 4
1 TRIG BANK	Wszystkie dane wybranego banku ustawień wejść wyzwalających
ALL PERC GROUPS	Wszystkie dane zestawów instrumentów perkusyjnych użytkownika
1 PERC GROUP	Tylko dane wybranego zestawu perkusyjnego
ALL PATTERNS	Wszystkie dane sekwencji użytkownika 151 – 250.

5. W zewnętrznym sekwencerze uruchom zapis.
6. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE), aby rozpocząć transmisję danych.



* Aby przerwać transmisję, naciśnij [F5 (STOP)]

7. Po zakończeniu transmisji na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku.



NOTE

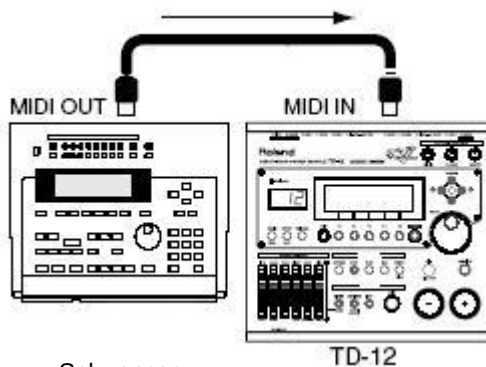
Transmisja BULK DUMP jest transmisją komunikatów systemowych MIDI typu EXCLUSIVE. Upewnij się, że używasz zewnętrznego sekwencera MIDI, który jest w stanie zapisywać komunikaty systemowe. Dodatkowo, upewnij się, że sekwencer nie ma wyłączanego odbioru komunikatów systemowych.

Ładowanie danych do TD-12

NOTE

W tym przypadku cała obecnie istniejąca zawartość pamięci TD-12 zostanie zastąpiona nowymi danymi. Upewnij się, że uprzednio wykonałeś kopię tych danych.

1. Połącz gniazdo MIDI IN TD12 z gniazdem MIDI OUT zewnętrznego sekwencera.



2. W zewnętrznym sekwencerze MIDI uruchom odtwarzanie, aby przeć dane do TD-12.

Odebrane dane są zapisywane w TD-12

Przypisywanie gniazd wyjściowych [F2] (OUTPUT)

Poniższa procedura umożliwia określenie, którym gniazdem będzie wyprowadzany sygnał z poszczególnych partii, wejść wyzwających oraz gniazda z [MIX IN].

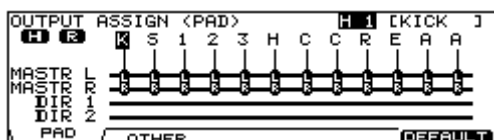
Dobór miejsca wyprowadzania sygnału z wejść wyzwających

1. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

2. Naciśnij: [F2] (OUTPUT) -> [F1] (OTHER).

Pojawi się ekran roboczy “OUTPUT ASSIGN (OTHER)”.



3. Przyciskami [◀] i [▶] grupy CURSOR wybierz wejście wyzwające.

Wyboru można dokonać również uderzając w pad.

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz gniazdo (lub gniazda) wyjściowe.

* Układ fabryczny przypisanie gniazd wyjściowych można wywołać naciskając: [F5] (DEFAULT) -> [F5] (EXECUTE).

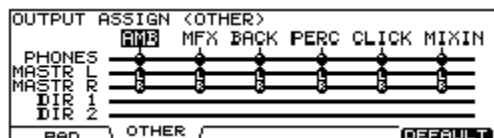
Gniazda wyjściowe dla partii sekwencerowych, metronomu i sygnału z gniazda MIX IN

1. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

2. Naciśnij: [F2] (OUTPUT) -> [F2] (OTHER).

Pojawi się ekran roboczy “OUTPUT ASSIGN (OTHER)”.



3. Przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR wybierz źródło sygnału.

AMB: Wyjście procesora pogłosowego

MFX: Wyjście procesora wieloeftowego

BACK: Wyjścia partii akompaniamentowych

PERC: Wyjście partii instrumentów perkusyjnych sekwencera

CLICK: Wyjście metronomu

MIXIN: Sygnał z gniazda [MIX IN]

4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz gniazdo (lub gniazda) wyjściowe.

* Układ fabryczny (MASTR L+R i PHONES) przypisanie gniazd wyjściowych można wywołać naciskając: [F5] (DEFAULT) -> [F5] (EXECUTE).



Patrz Schemat blokowy (s. 100)

Konfiguracja wejść przełączających [11/AUX 1] i [12/AUX 2] [F3] (CONTROL)

Pady jako przełączniki

Pady, podłączone do gniazd [11/AUX 1] i [12/AUX 2] grupy TRIGGER INPUT można wykorzystywać do przełączania zestawów perkusyjnych i odtwarzania sekwencji.

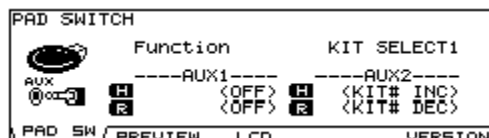
1. Podłącz pad do wejścia [11/AUX 1] i/lub [12/AUX 2]

2. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

3. Naciśnij: [F3] (CONTROL) -> [F1] (PAD SW).

Pojawi się ekran roboczy “PAD SWITCH”.



4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz funkcję, którą będzie pełnić podłączony pad.

5. Po wybraniu parametrowi „Function” wartości “USER”, przyciskami grupy CURSOR przestaw kursor na pole parametru “AUX1” lub “AUX2”.

6. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz funkcję dla naciągu (wiersz „H”) i obrzeża (wiersz „R”).

„Function” AUX1 AUX2
Naciąg Obrzeże Naciąg Obrzeże

OFF	OFF	OFF	
KIT SELECT1	OFF	KIT# INC	KIT# DEC
KIT SELECT2	KIT# DEC	KIT# INC	
CHAIN SELECT1	OFF	CHAIN # INC	CHAIN # DEC
CHAIN SELECT2	CHAIN# DEC	CHAIN# INC	
PATTERN SELECT1	OFF	PTN# INC	PTN# DEC
PATTERN SELECT2	PTN# DEC	PTN# INC	

„Function”	AUX1	AUX2
	Naciąg	Obrzeże Naciąg
USER	Wybierz z tabeli poniżej.	
OFF	funkcja wyłączona	
KIT# INC	Wywoływanie zestawu perkusyjnego numerze o jedność wyższym.	
KIT# DEC	Wywoływanie zestawu perkusyjnego numerze o jedność niższym.	
CHAIN# INC	Wywoływanie łańcucha o numerze o jedność wyższym.	
CHAIN# DEC	Wywoływanie łańcucha o numerze o jedność niższym.	
PTN# INC	Wywoływanie sekwencji o numerze o jedność wyższym.	
PTN# DEC	Wywoływanie sekwencji o numerze o jedność niższym.	
XSTICK SW	Włączanie i wyłączanie uderzenia CS (s. 32).	



- Jeśli nie chcesz słyszeć brzmień, wydobywanych za pomocą padów, wykorzystywanych jako przełączniki, naciśnij: [MIXER] → [F1] (VOLUME) i parametrem „A” dobierz wartość „0” (s.39). Lub naciśnij przycisk [INST] i parametrem „AUX3” i/lub „AUX2” dobierz wartość „561 Off” (s. 33).
- Wyłącz funkcję PAD PATTERN, aby uderzenia w pad nie uruchamiały odtwarzania sekwencji (s. 37).
- Używając padów do przełączania zestawów perkusyjnych w łańcuchu (s. 80), parametr „Function” powinien mieć wartość „KIT SELECT1” lub „KIT SELECT2”, a przycisk [KIT] powinien świecić się. (Ustawienia łańcucha zestawów perkusyjnych należy wykonać wcześniej)

Dynamika przycisku [PREVIEW] [F2] (PREVIEW)

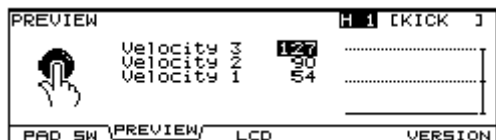
Przycisk [PREVIEW] służy do sprawdzania, jakie brzmienie zostało przypisane do danego wejścia wyzwalającego. Poniższa procedura służy do określania dynamiki (poziomu głośności), stosowanego do odtwarzania brzmień po naciśnięciu przycisku.

1. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

2. Naciśnij: [F3] (OPTION) → [F2] (PREVIEW).

Pojawi się ekran roboczy „PREVIEW”.



- Przyciskami [▶] i [◀] grupy CURSOR wybierz parametr, którego wartość chcesz zmienić.

- Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.



- Jeśli naciśniesz przycisk [PREVIEW], brzmienie zostanie odtworzone z poziomem głośności, odpowiadającym wartości, wskazywanej kursorem.
- Jeśli wciśniesz przycisk [KIT] i naciśniesz przycisk [PREVIEW], będziesz mógł sprawdzić kolejne poziomy głośności, wyznaczone za pomocą tych parametrów.

Regulacja kontrastu ekranu LCD

Duży wpływ na czytelność ekranu mają oświetlenie pomieszczenia oraz położenie instrumentu. Jeśli zachodzi potrzeba, za pomocą tego parametru zmień kontrast.

1. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

2. Naciśnij: [F3] (CONTROL) → [F3] (LCD).

Pojawi się ekran roboczy „LCD CONTRAST”.



3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] dobierz kontrast.

* Można to również zrobić wciskając przycisk [KIT] i kręcąc kołem [VALUE].

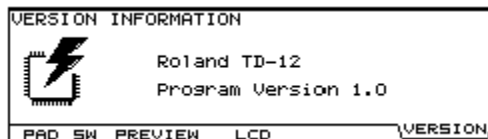
Sprawdzanie wersji systemu operacyjnego

1. Naciśnij przycisk [SETUP].

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „SETUP”.

2. Naciśnij: [F3] (CONTROL) → [F5] (VERSION).

Pojawi się ekran roboczy „VERSION INFORMATION”.



Synchronizacja obrazów (funkcja V-LINK)

Co to jest funkcja V-LINK?

Funkcja V-LINK (**V-LINK**) umożliwia jednocześnie odtwarzanie muzyki i wyświetlanie obrazów. Dzięki podłączeniu za pomocą MIDI dwóch lub więcej urządzeń posiadających funkcję V-LINK, możesz łatwo zsynchronizować efekty wizyjne z ekspresyjnymi elementami muzycznymi.

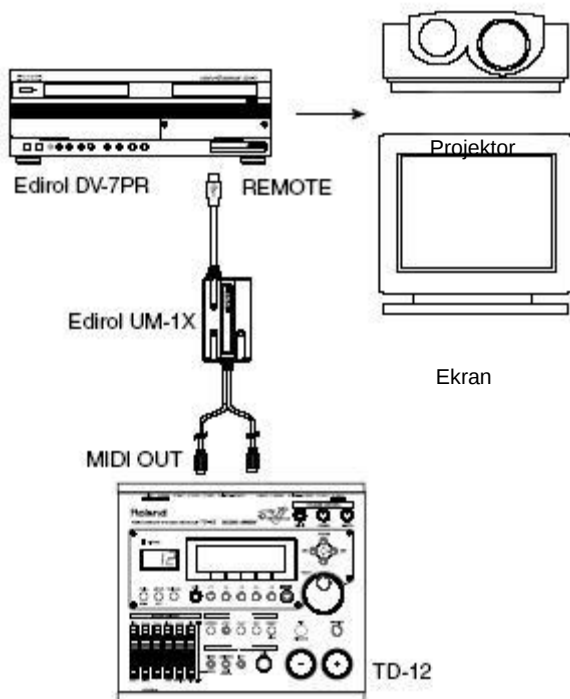
Przykładowo, posługując się TD-12 i urządzeniem Edirol DV-7PR, za pomocą padów, podłączonych do TD12, można przełączać obrazy.

* Współpraca TD12 z urządzeniem Edirol DV-7PR będzie możliwa po połączeniu obydwu urządzeń sprzedawanym oddzielnie kablem Edirol UM-1X lub UM-1SX.

Przykłady połączeń

Przed wykonanie podłączenia wyłącz zasilanie. Pozwoli to uniknąć uszkodzenia i/lub zniszczenia kolumn głośnikowych lub innych urządzeń.

Kablem Edirol UM-1X połącz gniazdo MIDI OUT TD-12 z gniazdem zdalnego sterowania urządzenia DV-7PR.

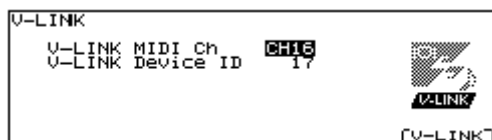


Korzystanie z funkcji V-LINK

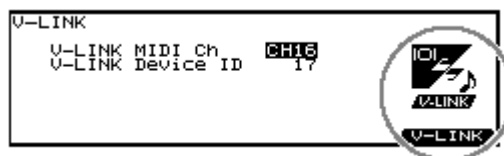
Włączanie i wyłączanie funkcji V-LINK

1. Naciśnij: [SETUP] -> [F4] (V-LINK).

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran „V-LINK”.



2. Przycisk funkcyjny [F5] (V-LINK)] służy do włączania i wyłączania funkcji.



* Przed włączeniem funkcji V-LINK, włącz zasilanie urządzenia Edirol DV-7PR.

3. Naciśnij przycisk [KIT], aby powrócić do ekranu roboczego “DRUM KIT”.

Gdy funkcja V-LINK jest włączona, na ekranie roboczym “DRUM KIT” pojawia się symbol „V-LINK”.



* Po włączeniu zasilania funkcja V-LINK jest zawsze wyłączona.

Kanał MIDI funkcji V-LINK

Po włączeniu funkcji V-LINK zawartość partii akompaniamentowej sekwencera jest transmitowana tym kanałem MIDI.

* Fabrycznie dobrana wartość to “CH16”.

Identyfikator urządzenia dla funkcji V-LINK

Wartość parametru powinna być dopasowana do identyfikatora urządzenia wideo, sterowanego za pomocą TD-12. Jeśli będzie mieć wartość „128”, sterowanie sprzętem wideo będzie możliwe bez względu na to, jaki identyfikator będzie posiadał ten sprzęt.

* Fabrycznie dobrana wartość to “CH16”.

Dostępne funkcje i komunikaty MIDI

W przypadku stosowania funkcji PAD PATTERN do odtwarzania sekwencji, do nut MIDI, zarejestrowanych na partiach akompaniamentowych, można przypisywać niżej wymienione funkcje, przeznaczone do sterowania sprzętem wideo, kompatybilnym z funkcją V-LINK.

** Partie akompaniamentowe są innymi partiami, niż partia perkusyjna i partia instrumentów perkusyjnych wewnętrznego sekwencera.*

** Parametrowi „Play Type” (s.61) danej sekwencji należy dobrać wartość „V-LINK”.*

Funkcja V-LINK		Transmitowane komunikaty MIDI
Palette 120	Wybór palety	Note On (*1)
Clip 1 - 28	Wybór klipu	Note On (*2)
Dissolve Time	Czas przejścia od jednego klipu do drugiego	Note On (*2) Dynamika

*1		*2	
Nr Palety	Nr Nuty	Nr Klipu	Nr Nuty
Palette 1	37 (C#2)	Clip 1	36 (C2)
Palette 2	39 (D#2)	Clip 2	38 (D2)
Palette 3	42 (F#2)	Clip 3	40 (E2)
Palette 4	44 (G#2)	Clip 4	41 (F2)
Palette 5	46 (A#2)	Clip 5	43 (G2)
Palette 6	49 (C#3)	Clip 6	45 (A2)
Palette 7	51 (D#3)	Clip 7	47 (B2)
Palette 8	54 (F#3)	Clip 8	48 (C3)
Palette 9	56 (G#3)	Clip 9	50 (D3)
Palette 10	58 (A#3)	Clip 10	52 (E3)
Palette 11	61 (C#4)	Clip 11	53 (F3)
Palette 12	63 (D#4)	Clip 12	55 (G3)
Palette 13	66 (F#4)	Clip 13	57 (A3)
Palette 14	68 (G#4)	Clip 14	59 (B3)
Palette 15	70 (A#4)	Clip 15	60 (C4)
Palette 16	73 (C#5)	Clip 16	62 (D4)
Palette 17	75 (D#5)	Clip 17	64 (E4)
Palette 18	78 (F#5)	Clip 18	65 (F4)
Palette 19	80 (G#5)	Clip 19	67 (G4)
Palette 20	82 (A#5)	Clip 20	69 (A4)
		Clip 21	71 (B4)
		Clip 22	72 (C5)
		Clip 23	74 (D5)
		Clip 24	76 (E5)
		Clip 25	77 (F5)
		Clip 26	79 (G5)
		Clip 27	81 (A5)
		Clip 28	83 (B5)



* Szczegóły o klipach i paletach, parametrach „Dissolve time” i „Retrigger point” znajdziesz w instrukcji obsługi urządzenia EDIROL DV-7PR.



TD12 nie obsługuje trybu transmisji dwustrumieniowej urządzenia Edirol DV-7PR.

Przywracanie ustawień fabrycznych

Funkcja resetuje wszystkie funkcje TD-12 to oryginalnych ustawień fabrycznych.

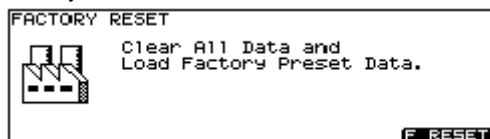
Funkcja FACTORY RESET



Wszystkie dane z pamięci użytkownika zostaną skasowane. Nie zapomnij użyć funkcji BULK DUMP (s. 75), aby ważne dane przenieść do zewnętrznego urządzenia MIDI.

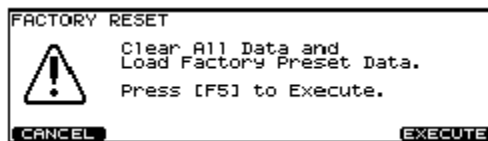
1. Naciśnij: [SETUP] -> [F5] (F RESET).

Przycisk [SETUP] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy „FACTORY RESET”.



2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (RESET).

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.



* Aby anulować operację, naciśnij przycisk funkcyjny [F1] (CANCEL).

3. Naciśnij przycisk funkcyjny [F5] (EXECUTE), aby uruchomić funkcję.

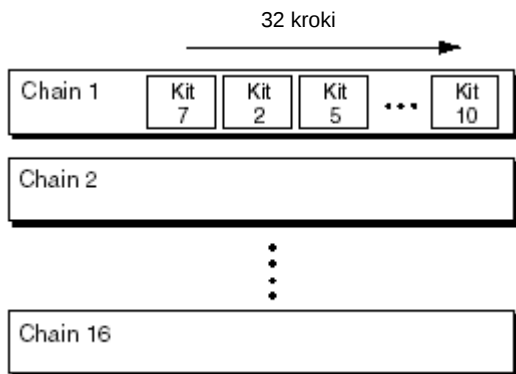
Po przywróceniu ustawień fabrycznych pojawi się ekran roboczy „DRUM KIT”.



Po zresetowaniu ustawień wartości potencjometrów grupy GROUP FADERS przyjmują wartość maksymalną, co może nie być odzwierciedlane położeniem suwaków.

Rozdział 10. Łańcuch zestawów perkusyjnych (funkcja CHAIN)

Funkcja CHAIN umożliwia wywoływanie zestawów perkusyjnych we wcześniej określonej kolejności. TD12 umożliwia zaprogramowanie szesnastu 16 łańcuchów, składających się maksymalnie z 32. kroków.



Tworzenie łańcucha zestawów perkusyjnych

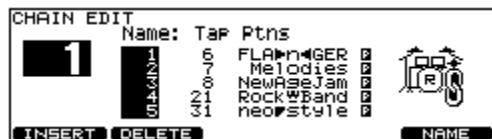
1. Naciśnij przycisk [CHAIN], aby włączyć funkcję.

Przycisk [CHAIN] zaświeci się i pojawi się ekran roboczy "DRUM KIT CHAIN".



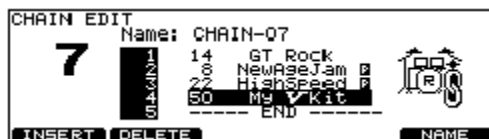
2. Naciśnij przycisk funkcyjny [F1] (EDIT).

Pojawi się ekran roboczy "CHAIN EDIT".



3. W grupie CURSOR naciśnij przycisk [▶], aby przestawić kursor na numer łańcucha.
4. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz numer łańcucha.
5. W grupie CURSOR naciśnij przycisk [▶], aby przestawić kursor na wykaz kroków (porządek odtwarzania zestawów perkusyjnych) po prawej stronie ekranu.
6. Przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR wybierz krok.

8. Powtórz polecenia punktów 6 i 7, aby zaprogramować łańcuch zestawów perkusyjnych.



9. Naciśnij przycisk [EXIT].

Pojawi się ekran "DRUM KIT CHAIN".

7. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybierz zestaw perkusyjny.

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F1] (INSERT)

Wstawianie na pozycji kursora kroku z tym samym zestawem perkusyjnym, a kroki następne są odsuwane o jedno miejsce.

[F2] (DELETE)

Kasowanie kroku wskazywanego kursorem, a kroki następujące po nim są przesuwane o jedno miejsce.

[F5 (NAME)]

Redagowanie nazwy łańcucha zestawów perkusyjnych.

Redagowanie nazwy łańcucha

Nazwa każdego łańcucha może składać się maksymalnie z dwunastu znaków.



1. Wybierz łańcuch zestawów perkusyjnych.
2. Naciśnij: [F1] (C EDIT) → [F5] (NAME).
Pojawi się ekran roboczy "CHAIN NAME".
3. Przyciski [◀] i [▶] grupy CURSOR służą do przesuwania kursora.
4. Kołem [VALUE], przyciskami [+] i [-] lub przyciskami [▲] i [▼] grupy CURSOR wybieraj znaki.

Przeznaczenie przycisków funkcyjnych

[F1] (INSERT)

Wstawianie spacji na pozycji kursora; znaki po prawej są przesuwane w prawo.

[F2] (DELETE)

Kasowanie znaku na pozycji kursora, a pozostałe znaki za tym miejscem są przesuwane w lewo w celu zlikwidowania luki.

[F3] (SPACE)

Znak na pozycji kursora jest zastępowany spacją.

[F4] (CHAR)

Rodzaj znaku na pozycji kursora zmienia się pomiędzy małym/dużymi literami, lub numerami i symbolami.

5. Gdy skończysz, naciśnij dwa razy przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego „DRUM KIT”.

Odtwarzanie łańcucha

1. Naciśnij przycisk [CHAIN], aby włączyć funkcję.

[CHAIN] zaświeci się.



2. Przyciskami [▼] i [▲] grupy [CURSOR] wybierz numer łańcucha, który chcesz odtwarzać.
3. Przyciskami [+] i [-] lub kołem [VALUE] wybieraj zestaw perkusyjny, które ma być przypisany do danego kroku.
4. Naciśnij przycisk [CHAIN] lub [EXIT], aby wyłączyć funkcję CHAIN.

Przycisk [CHAIN] zgaśnie.



Jeśli włączona jest funkcja PAD SWITCH, do wybierania zestawów perkusyjnych można wykorzystywać pady. Szczegóły w akapicie **Pady jako przełączniki** (s. 76).



Jeśli występuje problem z poziomem głośności odtwarzania poszczególnych zestawów, naciśnij: [MIXER] – [F4] (KIT VOL) i zmień wartość parametru "Kit Volume".

Fabrycznie zaprogramowano następujące łańcuchy funkcji CHAIN.

1. Tap Ptns
2. Loop Ptns
3. Acoustic
4. Electronic
5. Percussion
6. Ambience

Komunikaty systemowe i komunikaty o błędach

Akapit zawiera wykaz komunikatów (komunikatów o błędzie), generowanych przez model TD-12, opisuje i znaczenie i podpowiada, co należy zrobić w danym przypadku.



Gdy nad przyciskiem funkcyjnym [F5] pojawia się komunikat "ACCEPT", jak pokazano na rysunku, naciśnięcie tego przycisku powoduje zamknięcie okna komunikatu.



Komunikaty o błędach

Komunikat	Znaczenie	Działanie
"Backup Battery Low!"	Napięcie wewnętrznej baterii podtrzymującej pamięć TD-12 spadło poniżej dopuszczalnego poziomu.	Skontaktuj się ze sprzedawcą sprzętu lub najbliższym serwisem firmy Roland, aby wymienić baterię.
Backup NG!	Dane w pamięci wewnętrznej mogą być uszkodzone. Bateria podtrzymująca wyczerpana; dane z pamięci wewnętrznej zostały stracone.	Skontaktuj się ze sprzedawcą sprzętu lub najbliższym serwisem firmy Roland, aby wymienić baterię. Wykonuj pojawiające się na ekranie polecenia, aby uruchomić funkcję FACTORY RESET (s.79); dzięki temu będziesz mógł czasowo używać urządzenia.
MIDI Communication Error!	Prawdopodobnie zostało wyłączone zasilanie urządzenia, podłączonego do gniazda MIDI IN w TD-12.	Sprawdź zasilanie podłączonego urządzenia MIDI.
System Error!	Pojawił się problem z wewnętrznym systemem operacyjnym.	
Measure Maximum!	Przekroczona została maksymalna ilość taktów, dostępna do zapisu w pojedynczej sekwencji.	Skontaktuj się z dostawcą lub najbliższym serwisem Rolanda.
Data Overload!	Sekwencja zawierała zbyt dużą ilość danych, które nie zostały prawidłowo wysłane gniazdem MIDI OUT.	Skasuj niepotrzebne takty z rejestrowanej lub edytowanej sekwencji (s.69)
Not Enough Memory!	Zapis lub edycja sekwencji nie został wykonany prawidłowo z powodu nie wystarczającej ilości pamięci wewnętrznej.	Spróbuj wyeliminować partię, zawierającą zbyt dużo danych. Spróbuj skasować zbędne sekwencje (s. 69).
BULK DUMP Checksum Error!	Niewłaściwa suma kontrolna komunikatu systemowego EXCLUSIVE.	Popraw wartość sumy kontrolnej.
BULK DUMP Receive Address Error!	Nieprawidłowy adres przeznacznia komunikatu system EXCLUSIVE.	Zmień adres przeznacznia.
BULK DUMP Receive Data Error!	Komunikat MIDI został odebrany nieprawidłowo.	Jeśli ten sam komunikat powtarza się, występuje problem z komunikatami przesyłanymi do TD12.
BULK DUMP Receive Time Out!	Zbyt długi odstęp czasowy pomiędzy odbieranymi komunikatami systemowymi EXCLUSIVE.	Zmniejsz odstęp czasowy.

Komunikaty

Komunikat	Znaczenie	Działanie
BULK DUMP Receiving... Please Wait.	Odbiór danych funkcji BULK DUMP ... Proszę czekać.	-
BULK DUMP Aborted!	Transmisja danych funkcji BULK DUMP została zatrzymana	-
Preset Pattern!	Sekwencja fabryczna!	Skopiuj dane sekwencji fabrycznej do sekwencji użytkownika.
Empty Pattern!	Pusta sekwencja!	Wybierz sekwencję, która zawiera dane.
No Empty Pattern!	Nie ma pustych sekwencji.	Skasuj niepotrzebną sekwencję (s.69)
MIDI Offline!	Kable MIDI został odłączony. (lub komunikacja z zewnętrznym urządzeniem MIDI została z jakiegoś powodu zatrzymana)	Upewnij się, że kable MIDI nie zostały wyciągnięte lub uszkodzone.
MIDI Buffer Full!	Duża ilość komunikatów MIDI została odebrana w krótkim czasie i nie zostały one prawidłowo przetworzone.	Upewnij się, że zewnętrzne urządzenie MIDI jest poprawnie podłączone. Jeśli problem powtarza się, zredukuj ilość komunikatów wysyłanych do TD-12.
Power On Too Long. Please Turn Off!	Zasilanie pozostaje włączone przez długi czas.	Wyłącz zasilanie i włącz je ponownie.
Auto Shutdown Completed. Please Turn Off!		

Wykaz fabrycznych zestawów perkusyjnych

Nr	Nazwa zestawu	Opcja funkcji	PAD PATTERN	Opis
1	V Stage			Standardowe brzmienia klasy V, doskonale do testowania możliwości edycyjnych
2	TheEDGE			Zestaw dla stylu SLASH METAL, zaprogramowany z wykorzystaniem kompresora, korektora charakterystyki częstotliwościowej i procesora pogłosowego
3	Jazz			Jazzowy zestaw perkusyjny.
4	Custom			Można symulować brzmienie bębna basowego z bijakiem przystawionym do naciągu.
5	processing			Brzmienia dźwięczne i delikatne
6	FLA>n<GER *	Tap, 1Shot		Brzmienia przetworzone, wykorzystywane w muzyce tanecznej i stylach podobnych.
7	Melodies *	Tap		Na krawędzi pierwszego talerza CRASH można odtwarzać akordy. Obrzeża werbla i kotła są wykorzystywane do odtwarzania sekwencji z efektem FLANGER.
8	NewAgeJam *	Tap, 1Shot		Sekwencje, przypisane do bębna basowego, werbla, talerza HI-HAT oraz talerzy CRASH i RIDE umożliwiają odtwarzanie akompaniamentów.
9	LatinDrms *	Loop		Krawędzią talerza CRASH 1 można odtwarzać akordy, a kopolką talerza RIDE i obrzeżem pierwszego i drugiego kotła można odtwarzać sekwencje.
10	Brushes			Łatynoskie sekwencje można odtwarzać za pomocą talerza CRASH 1.
11	Fusion			Zestaw zawiera również charakterystyczne brzmienie obrzeża kotła.
12	Skanky			Zestaw zaprogramowany specjalnie w celu posługiwania się miotłkami.
13	_ / Spark! _ /			Zestaw do stylu FUSION.
14	GT Rock			Niezbyt wyraźne, ale bardzo naturalne brzmienia akustyczne stylu FUNKY.
15	UrbanPop			Brzmienia o szerokiej dynamice i szybkim ataku.
16	JazzSizzle			Czyste brzmienia stylu ROCK lat osiemdziesiątych. (Bez pogłosu.)
17	BigRock			Dźwięczne, wyraźne brzmienia, doskonale do muzyki syntezatorowej.
18	RotoKit			Zestaw jazzowy z trzaskającymi talerzami.
19	UNIVERSE			Zestaw stylu HARD ROCK z potężnym bębnem basowym i werblem.
20	Cognito *	Loop		Zestaw z rotacyjnym bębnem basowym i rotacyjnym werblem.
21	Rock Band *	Loop, Tap		Brzmienia zestawu są silnie przetwarzane przez procesor pogłosowy.
22	HighSpeed *	Loop		Delikatne brzmienia stosowane do wszystkich odmian stylu FUNKY.
23	A.O.R *	Loop		Do obrzeży kotłów przypisano brzmienia rozmaitych instrumentów perkusyjnych.
24	ShortCut *	Loop		Brzmienie basowe jest odtwarzane za pomocą bębna basowego, gitarowe rify, akordy i solówki za pomocą talerza CRASH 1 i jego krawędzi oraz za pomocą obrzeży kotłów
25	JazzGig *	Loop		Zestaw dedykowany stylom muzycznym o szybkim tempie.
26	TEK MIX *	Loop		Czyste i zwyczajne brzmienia stylu ROCK.
27	Groover *	Loop		Zestaw stylu DRUM'N'BASS z brzmieniami o krótkim czasie wybrzmiewania.
				Zestaw bigbandowy z dźwięcznym pogłosem.
				Zestaw zawiera rozmaite brzmienia elektroniczne.

Zestaw stylu FUNK z brzmieniem talerza HI-HAT na naciągu drugiego kotła i brzmieniem krowiego dzwonka na jego obrzeżu.

Nr	Nazwa zestawu	Opcja funkcji PAD PATTERN	Opis
28	DoubleBass *	Loop	Podwójne brzmienie bębna basowego odtwarzane pedałem talerza HI-HAT. Stałe brzmienie talerza HI-HAT jest przypisane do krawędzi talerza HI-HAT.
29	PopReggae *	Loop	Zestaw brzmień stylu REGGAE z brzmieniami TIMBALE, przypisanymi do kotłów.
30	Booth *	Loop	Zestaw studyjny. Sekwencje o metrum 7/4 przypisano do talerzy CRASH 1 i CRASH 2.
31	neo style *	Tap, 1Shot	Efekty Sekwencja akordowa jest przypisana do krawędzi talerza CRASH 1, a niezapętlone sekwencje do obrzeża kotłów 1, 2 i 3.
32	Airtime		Potężne brzmienia z dużą ilością pogłosu.
33	Zeppy		Zestaw brzmi tak, jakby znajdował się w sali koncertowej; z lekko opóźnionymi odbiciami od ścian
34	Drumline		Brzmienia zespołu marszowego lub korpusów bębnow.
35	SlapBack		Zestaw zawiera efekty, generowane przez wielopowtórzeniową linię opóźniającą
36	GatePumper		Instrumenty wybrzmiewają tak, jakby znajdowały się w dużym pokoju o drewnianych ścianach.
37	Stadium		Zestaw z pogłosem, charakterystycznym dla stadionu.
38	70s Record		Zestaw brzmień z lat siedemdziesiątych.
39	90s Power		Brzmienia w stylu „maszyny perkusyjnej” lat dziewięćdziesiątych.
40	BreakBeats		Brzmienia niskiej jakości.
41	TR-808		Zestaw maszyny perkusyjnej TR-808.
42	TR-909		Zestaw maszyny perkusyjnej TR-909.
43	Hexa<[]>drum		Brzmienia "bębnow elektrycznych" w starym stylu.
44	Cosmosis		Połączenie brzmień elektronicznych i przetworzonych.
45	OrchPerc *	Tap, 1Shot	Zestaw brzmień orkiestrowych instrumentów perkusyjnych. Do obrzeży kotłów 1, 2 i 3 przypisano sekwencje smyczkowe.
46	LatinToys *	Loop	Brzmienia hinduskich instrumentów perkusyjnych. Sekwencja o metrum 6/4 jest przypisana do talerza CRASH 1.
47	AfricanPerc*	Loop	Brzmienia afrykańskich instrumentów perkusyjnych. Sekwencja ksylofonu 4 jest przypisana do talerza CRASH 1.
48	Tabla/Sitar*	Loop, Tap	Brzmienia hinduskich instrumentów perkusyjnych. Brzmienie sitara można odtwarzać za pomocą talerza CRASH 1 i obrzeża pierwszego kotła.
49	SurVivor		Przestrzenne brzmienia z dużą ilością pogłosu.
50	My VKit		Do stosowania jako zestaw przeznaczenia podczas kopiowania. Wszystkie parametry posiadają wartości domyślne. Korektor, kompresor, pogłos i efekt są wyłączone.

Sekwencje funkcji PAD PATTERN

Loop: Sekwencja zapętlona: Odtwarzanie rozpoczyna się w momencie uderzenia w pad i jest zatrzymywane następnym uderzeniem.

Tap: Sekwencja TAP: Akordy i melodie są odtwarzane jeden raz po każdym uderzeniu w pad.

1Shot: Sekwencje niezapętlone: Po uderzeniu w pad sekwencja jest odtwarzana tylko jeden raz.

* Zestawy perkusyjne oznaczone ikoną  mają włączoną funkcję PAD PATTERN.

* Aby zatrzymać odtwarzanie zapętlonej sekwencji, uderz ponownie w pad lub naciśnij przycisk [STOP].

* Aby w jednej operacji wyłączyć wszystkie sekwencje, przypisane do danego zestawu perkusyjnego, parametrowi „PadPtn Master SW” dobierz wartość „ALL PADS OFF”. Opcja odnosi się do danego zestawu perkusyjnego.

Procedura: naciśnij: [KIT] -> [F2] (FUNC) -> [F4] (PAD PTN); następnie parametrowi „PadPtn Master Sw” dobierz wartość „ALL PADS OFF”.

Wykaz sekwencji fabrycznych

Nr Typ	Nazwa	Kategoria	M	D	T	
1	DrumPreview1	Drums	4/4	4	112	Loop
2	DrumPreview2	Drums	4/4	4	112	Loop
3	DrumFill 1	Drums	4/4	2	112	Loop
4	DrumFill 2	Drums	4/4	2	112	Loop
5	Wanna Ride?	Variety (Rock)	4/4	29	130	Loop
6	Early Flight	Variety (Pops)	4/4	20	90	Loop
7	Djembe'nBass	Variety (Fusion)	4/4	16	154	Loop
8	Walk Alone	Variety (Ballad)	4/4	22	110	Loop
9	2-Steppin'	Variety (Misc.)	4/4	16	130	Loop
10	12bar4/4Trip	Variety (Misc.)	4/4	12	160	Loop
11	Paris Nights	Variety (Pops)	4/4	8	116	Loop
12	Disco LIVES!	Variety (Funk/ R&B)	4/4	8	135	Loop
13	Chillin'	Variety (Ballad)	4/4	4	120	Loop
14	Flitting	Variety (Misc.)	4/4	8	150	Loop
15	Salsa minor	Variety (Latin)	4/4	24	176	Loop
16	80's Rock	Rock	4/4	32	130	Loop
17	LittleDoggie	Rock	4/4	8	100	Loop
18	CrossOver110	Rock	4/4	16	110	Loop
19	Rockin'	Rock	4/4	16	110	Loop
20	Rockin' Hard	Rock	4/4	18	95	Loop
21	Shufflin'	Rock	4/4	26	140	Loop
22	Rockmay	Rock	4/4	8	100	Loop
23	Flee	Rock	4/4	4	120	Loop
24	ScaryHop	Rock	4/4	8	97	Loop
25	Grr-unge	Rock	4/4	4	111	Loop
26	Afterglow	Rock	4/4	4	112	Loop
27	Rain Dance	Pops	4/4	8	115	Loop
28	Party Time	Pops	4/4	8	102	Loop
29	Water Fall	Pops	4/4	4	80	Loop
30	Happy R&B	Pops	4/4	8	104	Loop
31	Holiday	Pops	4/4	8	111	Loop
32	Jammin'	Pops	4/4	8	113	Loop
33	Festival	Pops	6/4	4	164	Loop
34	Pop X	Pops	4/4	8	124	Loop
35	King Strut	Pops	4/4	4	84	Loop
36	Funky Strut	Funk/R&B	4/4	4	70	Loop
37	Blue Funk	Funk/R&B	4/4	8	105	Loop
38	The Chase	Funk/R&B	4/4	4	112	Loop
39	Space Funk	Funk/R&B	4/4	8	85	Loop
40	SmoothSchool	Funk/R&B	4/4	10	88	Loop
41	In the House	Funk/R&B	4/4	4	100	Loop
42	Brown Funk	Funk/R&B	4/4	18	130	Loop
43	Old Soul	Funk/R&B	4/4	8	114	Loop
44	Funk Hop	Funk/R&B	4/4	4	102	Loop
45	Night Groove	Funk/R&B	4/4	4	88	Loop
46	Smooth Sail	Funk/R&B	4/4	4	89	Loop
47	Thick Funk	Funk/R&B	4/4	12	102	Loop
48	7/4 Funk A	Funk/R&B	7/4	4	110	Loop
49	7/4 Funk B	Funk/R&B	7/4	4	110	Loop
50	NuFunkA 5/4	Funk/R&B	5/4	4	176	Loop
51	NuFunkB 4/4	Funk/ R&B	4/4	4	176	Loop
52	Funk 5/4A	Funk/ R&B	5/4	2	86	Loop
53	Funk 4/4B	Funk/ R&B	4/4	4	86	Loop
54	Jupiter	Fusion	4/4	8	93	Loop
55	Mars	Fusion	4/4	4	70	Loop
56	Afro-Shuffle	Fusion	4/4	8	120	Loop
57	Night Bird	Fusion	4/4	20	78	Loop
58	Lite as Air	Fusion	4/4	16	85	Loop
59	Fun Times	Fusion	4/4	8	90	Loop
60	kool breeze	Fusion	4/4	8	105	Loop
61	LateNiteTalk	Fusion	4/4	16	95	Loop
62	Fast Track	Fusion	4/4	4	105	Loop
63	Bug Juice	Fusion	4/4	4	74	Loop
64	R&B Groove	Fusion	4/4	12	80	Loop
65	Smooth Grv	Fusion	4/4	19	73	Loop
66	Suspended	Fusion	4/4	18	95	Loop
67	Slow Fusion	Fusion	4/4	15	85	Loop
68	Jazz Swing	Jazz	4/4	48	208	Loop
69	Jazz Waltz	Jazz	3/4	40	110	Loop
70	Jazz Ballad	Jazz	4/4	36	110	Loop
71	6/8 Jazz	Jazz	6/8	26	101	Loop
72	Smooth Jazz	Jazz	4/4	20	183	Loop
73	Swing&Latin	Jazz	4/4	92	188	Loop
74	Aqua	Latin	4/4	26	105	Loop
75	LoungeLizard	Latin	4/4	8	110	Loop
76	Ocean	Latin	4/4	4	94	Loop
77	Salsa major	Latin	4/4	16	176	Loop
78	Latin 24	Latin	4/4	24	130	Loop
79	Afro Jazz	Latin	4/4	22	194	Loop
80	Latin Jazz	Latin	4/4	26	167	Loop
81	Songo	Latin	4/4	16	109	Loop
82	Blues Latin	Blues	4/4	12	55	Loop
83	Rockabilly	Blues	4/4	24	192	Loop
84	Sweet Reggae	Reggae	4/4	12	150	Loop
85	New Reggae	Reggae	4/4	4	116	Loop
86	Rastamon	Reggae	4/4	4	86	Loop
87	Ska-Daddle	Reggae	4/4	4	156	Loop
88	Fallout	Ballad	4/4	24	120	Loop
89	Just Chill	Ballad	4/4	8	92	Loop
90	6/8 Ballad	Ballad	6/8	21	50	Loop
91	Comin' Home	Country	4/4	8	123	Loop
92	Country Bld	Country	4/4	8	102	Loop
93	Kyoto Tale	Misc.	4/4	16	100	Loop
94	La Riviera!	Misc.	4/4	2	170	Loop
95	THINK FAST	Misc.	4/4	8	170	Loop
96	Barrel House	Misc.	4/4	8	121	Loop
97	R 3 D 3	Misc.	4/4	12	120	Loop
98	Dopeness	Misc.	4/4	4	160	Loop
99	Romantico	Misc.	4/4	4	133	Loop
100	N'Sanity 101	Misc.	4/4	16	170	Loop

Nr	Nazwa	Kategoria	M	D	T	Typ
101	Toxic Change	Misc.	4/4	4	130	Loop
102	Alien Attack	Misc.	4/4	4	104	Loop
103	Prowl	Misc.	4/4	4	80	Loop
104	Guttn'	Misc.	4/4	4	68	Loop
105	BigBandBass	Perc & Bass	4/4	32	145	Loop
106	Latin Bass	Perc & Bass	4/4	8	120	Loop
107	Shuffle Bass	Perc & Bass	4/4	12	125	Loop
108	Fusion Bass	Perc & Bass	4/4	16	110	Loop
109	ShuffleFnkBs	Perc & Bass	4/4	16	100	Loop
110	Soul Funk Bs	Perc & Bass	4/4	16	140	Loop
111	2BeatAfro Lp	for Pad Pattern	4/4	2	102	Loop
112	Djembe Beat	for Pad Pattern	4/4	4	94	Loop
113	Latin Lp 6/4	for Pad Pattern	6/4	2	170	Loop
114	African Xylo	for Pad Pattern	4/4	2	100	Loop
115	Sitar Drone	for Pad Pattern	4/4	1	90	Loop
116	Rock Rhythm	for Pad Pattern	4/4	2	112	Loop
117	Rock Bass	for Pad Pattern	4/4	3	112	Tap
118	RockGt Chrds	for Pad Pattern	4/4	16	112	Tap
119	RockGt Lead1	for Pad Pattern	4/4	41	112	Tap
120	RockGt Lead2	for Pad Pattern	4/4	25	112	Tap
121	RockGt Lead3	for Pad Pattern	4/4	31	112	Tap
122	Jam Fretless	for Pad Pattern	4/4	8	120	Tap
123	Jam SynVibe	for Pad Pattern	4/4	36	120	Tap
124	Jam Vibes	for Pad Pattern	4/4	18	120	Tap
125	Jam Sweep	for Pad Pattern	4/4	32	120	Tap
126	Jam D/E	for Pad Pattern	4/4	4	120	1Shot
127	Roll Snr Rim	for Pad Pattern	2/4	1	168	1Shot
128	Roll Tom1 Rim	for Pad Pattern	2/4	1	168	1Shot
129	Roll Tom2Rim	for Pad Pattern	2/4	1	168	1Shot
130	Roll Tom3Rim	for Pad Pattern	2/4	1	168	1Shot
131	AsianRoad	for Pad Pattern	4/4	16	168	Tap
132	Tune Bass	for Pad Pattern	4/4	3	120	Tap
133	Tune Chord	for Pad Pattern	4/4	8	120	Tap
134	Tune Alp A1	for Pad Pattern	4/4	4	120	Tap
135	Tune Alp A2	for Pad Pattern	4/4	4	120	Tap
136	Tune Alp B1	for Pad Pattern	4/4	1	120	Tap
137	Tune Alp B2	for Pad Pattern	4/4	2	120	Tap
138	Tune Alp C1	for Pad Pattern	4/4	1	120	Tap
139	Tune Alp C2	for Pad Pattern	4/4	2	120	Tap
140	Tune Ending	for Pad Pattern	4/4	2	120	Tap
141	Tune Alp Gm6	for Pad Pattern	4/4	28	120	Tap
142	8 Chords	for Pad Pattern	4/4	16	168	Tap
143	Applause	for Pad Pattern	4/4	2	116	1Shot
144	Samba Tap	for Pad Pattern	4/4	1	120	Tap
145	Sitar Rag	for Pad Pattern	4/4	17	100	Tap
146	OrchString1	for Pad Pattern	4/4	8	128	Tap
147	OrchString2	for Pad Pattern	4/4	8	128	Tap
148	OrchString3	for Pad Pattern	4/4	8	128	Tap
149	7 Notes	for V-LINK	4/4	7	128	VLink
150	12 Notes	for V-LINK	4/4	12	128	VLink

M: Metrum

D: Długość sekwencji (ilość taktów)

Typ: Metoda odtwarzania (patrz

s. 61) **Loop:** Sekwencja

zapętłona

Tap: Sekwencja TAP

1Shot: Sekwencja niezapętłona

VLink: Sekwencja V-LINK

Wykaz brzmień perkusyjnych

Nr Nazwa

Uwagi

KICK

1	22" Birch	K
2	22" Solid	K
3	22" Std Mple	K
4	22" Maple	K
5	24" Carbon	K
6	22" Cbn Mple	K
7	22" GT	K
8	22" Titan Hp	K
9	22" Mahogany	K
10	20" Lite	K
11	22" RoseWd	K
12	22" Oak	K
13	Recording1	K
14	Recording2	K
15	Universal	K
16	BigOpen	K
17	JazzCombo1	K
18	JazzCombo2	K
19	Cannon	K
20	Roto	K
21	Booth	K
22	Ballad	K
23	Swing	K
24	Heavy	K
25	Can	K
26	Fusion	K
27	Latin	K
28	Meat	K
29	Pillow	K
30	DryMed	K
31	Dry	K
32	Solid	K
33	Reso	K
34	Raw	K
35	Vintage	K
36	OldMple	K
37	Hard	K
38	BigLow	K
39	Hybrid	K
40	Gabba1	K
41	Gabba2	K
42	Gabba3	K

KICK PROCESSED

43	Cartoon	K
44	Chicken	K
45	Jive	K
46	RB	K
47	Layered	K
48	Lazy	K
49	HardLow	K
50	Alley	K
51	DaFloor	K
52	Croak	K
53	Plastic	K
54	Trip	K
55	Gokigen	K
56	FX-Wah	K
57	Lo-Fi	K

KICK ELEC

58	Cosmic	K
59	Hi-Q	K
60	Analog1	K
61	Analog2	K
62	Analog3	K
63	ClascElec1	K
64	ClascElec2	K
65	ClascElec3	K
66	ClascElec4	K
67	ClascElec5	K
68	ClascElec6	K
69	TR808 Kick	
70	TR909 Kick	

SNARE

71	RoundEdge	S	*P	*I
72	RoundEdge	SR	*P	*I *X
73	CoolyMple	S	*P	*I
74	CoolyMple	SR	*P	*I *X
75	70'sMetal	S	*P	*I
76	70'sMetal	SR	*P	*I *X
77	WoodBrass	S	*P	*I
78	WoodBrass	SR	*P	*I *X
79	13"Hole	S	*P	*I
80	13"Hole	SR	*P	*I *X
81	Aluminum	S	*P	*I
82	Aluminum	SR	*P	*I *X
83	Titanium	S	*P	*I
84	Titanium	SR	*P	*I *X
85	Skanky	S	*P	*I
86	Skanky	SR	*P	*I *X
87	30'sMaple	S	*P	*I
88	30'sMaple	SR	*P	*I *X
89	BrassPico	S	*P	*I
90	BrassPico	SR	*P	*I *X
91	Booth	S	*I	
92	Booth	SR	*I	*X
93	Studio	S	*I	
94	Studio	SR	*I	*X
95	Ballad	S	*I	
96	Ballad	SR	*I	*X
97	Swing	S	*P	*I
98	Swing	SR	*I	*X
99	Street	S	*P	*I *X
100	Lite	S	*P	*I *X
101	LA Pat	S	*I	*X
102	Ring	S	*I	*X
103	Whack	S	*I	*X
104	Impulse	S	*I	*X
105	Cruddy1	S	*I	*X
106	Cruddy2	S	*I	*X
107	HotRod	S	*I	
108	HotRod	SR	*I	*X

SNARE BRUSH

109	Brush1	S	*BRUSH
110	Brush1	SR	
111	Brush2	S	*BRUSH
112	Brush2	SR	

SNARE PROCESSED

113	Basis	S	*X
114	Chunk	S	*X
115	ClapTails		*X
116	ClubDry	S	*X
117	Dump	S	*X
118	HopRim1	S	*X
119	HopRim2	S	*X
120	HopRim3	S	*X
121	LzrGate	S	*X
122	Pick	S	*X
123	Planet	S	*X
124	RB	S	*X
125	2Step	S	*X
126	Lo-Fi	S	*X
127	Round	XStik	
128	Cooly	XStik	
129	70's	XStik	
130	WoodBr	XStik	
131	13"	XStik	
132	Alumi	XStik	
133	Titan	XStik	
134	Skanky	XStik	
135	30's	XStik	
136	Reggae	XStik	
137	Ballad	XStik	
138	Studio	XStik	
139	Swing	XStik	
140	Hard	XStik	
141	Maple	XStik	

SNARE ELEC

142	ClascElec1	S
143	ClascElec2	S
144	ClascElec3	S
145	ClascElec4	S
146	ClascElec5	S
147	TR808 Snare	
148	TR808 SnrRim	
149	TR909 Snare	
150	TR909 SnrRim	

Nr	Nazwa	Uwagi	Nr	Nazwa	Uwagi	Nr	Nazwa	Uwagi
TOM			207	8"Roto T1		TOM ELEC		
151	12"Birch T1		208	8"Roto T1R		269	ClscElec1 T1	
152	12"Birch T1R	*P	209	10"Roto T2		270	ClscElec1 T2	
153	13"Birch T2		210	10"Roto T2R		271	ClscElec1 T3	
154	13"Birch T2R	*P	211	12"Roto T3		272	ClscElec1 T4	
155	16"Birch T3		212	12"Roto T3R		273	ClscElec2 T1	
156	16"Birch T3R	*P	213	14"Roto T4		274	ClscElec2 T2	
157	18"Birch T4		214	14"Roto T4R		275	ClscElec2 T3	
158	18"Birch T4R	*P	215	16"Roto T5		276	ClscElec2 T4	
159	12"GT T1		216	16"Roto T6		277	ClscElec3 T1	
160	12"GT T1R	*P	217	18"Roto T7		278	ClscElec3 T2	
161	13"GT T2		218	18"Roto T8		279	ClscElec3 T3	
162	13"GT T2R	*P	219	18"RotoExLo1		280	ClscElec3 T4	
163	16"GT T3		220	18"RotoExLo2		281	ClscElec4 T1	
164	16"GT T3R	*P	221	Ballad T1		282	ClscElec4 T2	
165	18"GT T4		222	Ballad T2		283	ClscElec4 T3	
166	18"GT T4R	*P	223	Ballad T3		284	ClscElec4 T4	
167	10"Univ T1		224	Ballad T4		285	TR808 T1	
168	10"Univ T1R	*P	225	Swing T1		286	TR808 T2	
169	12"Univ T2		226	Swing T2		287	TR808 T3	
170	12"Univ T2R	*P	227	Swing T3		288	TR808 T4	
171	14"Univ T3		228	Swing T4		289	TR909 T1	
172	14"Univ T3R	*P	229	Pop1 T1		290	TR909 T2	
173	16"Univ T4		230	Pop1 T2		291	TR909 T3	
174	16"Univ T4R	*P	231	Pop1 T3		292	TR909 T4	
175	12"Clasc T1		232	Pop1 T4		HI-HAT		
176	12"Clasc T1R	*P	233	Pop2 T1		293	14"P-HatHH	
177	13"Clasc T2		234	Pop2 T2		294	14"P-HatHHEg	
178	13"Clasc T2R	*P	235	Pop2 T3		295	13"Hatz HH	
179	16"Clasc T3		236	Pop2 T4		296	13"Hatz HHEg	
180	16"Clasc T3R	*P	237	Round T1		297	14"Hatz HH	
181	18"Clasc T4		238	Round T2		298	14"Hatz HHEg	
182	18"Clasc T4R	*P	239	Round T3		299	14"Dark HH	
183	12"Fiber T1		240	Round T4		300	14"Dark HHEg	
184	12"Fiber T1R	*P	241	80'sDry T1		301	14"Edge HH	
185	14"Fiber T2		242	80'sDry T2		302	14"Edge HHEg	
186	14"Fiber T2R	*P	243	80'sDry T3		303	TriangleHH	
187	16"Fiber T3		244	80'sDry T4		304	HandCym HH	
188	16"Fiber T3R	*P	245	90'sBig T1		305	Brush HH	
189	18"Fiber T4		246	90'sBig T2		306	CR78 HH	
190	18"Fiber T4R	*P	247	90'sBig T3		307	TR808 HH	
191	12"Maple T1		248	90'sBig T4		308	TR909 HH	
192	12"Maple T1R	*P	249	90'sPower T1		309	Tekno HH	
193	14"Maple T2		250	90'sPower T2		310	Elec HH	
194	14"Maple T2R	*P	251	90'sPower T3		CRASH		
195	16"Maple T3		252	90'sPower T4		311	16"DarK CrBw	
196	16"Maple T3R	*P	253	OctaTom C Hi		312	16"DarK CrEg	*I
197	18"Maple T4		254	OctaTom B		313	16"Thin CrBw	
198	18"Maple T4R	*P	255	OctaTom A		314	16"Thin CrEg	*I
199	12"Oak T1		256	OctaTom G		315	16"PaperCrBw	
200	12"Oak T1R	*P	257	OctaTom F		316	16"PaperCrEg	*I
201	14"Oak T2		258	OctaTom E		317	16"PsPwrCrBw	
202	14"Oak T2R	*P	259	OctaTom D		318	16"PsPwrCrEg	*I
203	16"Oak T3		260	OctaTom C		319	18"PowerCrBw	
204	16"Oak T3R	*P	261	Mallet T1		320	18"PowerCrEg	*I
205	18"Oak T4		262	Mallet T2		321	18"Med CrBw	
206	18"Oak T4R	*P	263	Mallet T3		322	18"Med CrEg	*I
			264	Mallet T4		323	19"NY CrBw	
			265	Brush T1		324	19"NY CrEg	*I
			266	Brush T2		325	18"Fast CrBw	
			267	Brush T3		326	18"Fast CrEg	*I
			268	Brush T4		327	18"Fast CrBl	
						328	Brush Cr	
						329	Brush CrEg	*I
						330	Mallet Cr	*I

Nr	Nazwa	Uwagi	Nr	Nazwa	Uwagi	Nr	Nazwa	Uwagi
SPLASH			PERCUSSION					
331	6"SplazhSpBw		384	Bongo Hi		451	Timpani C	
332	6"SplazhSpBg		385	Bongo HiSlap		452	Timpani G	
333	8"Thin SpBw		386	Bongo Lo		453	ConcertBD	
334	8"Thin SpBg		387	Bongo LoSlap		454	ConcertBD Mt	
335	8"Bell SpBw		388	Conga Hi		455	HandCymbal	
336	8"Bell SpBg		389	Conga HiMute		456	HandCymbalMt	
337	8"Open SpBw		390	Conga HiSlap		457	Triangle	
338	8"Open SpBg		391	Conga Lo		458	TriangleCls	
339	10"Med SpBw		392	Conga LoMute		459	Triangle2	
340	10"Med SpBg		393	Cajon Bass		460	Triangle2Cls	
CHINA			394	Cajon Mute		461	Crotale	
341	12"PgyBack		395	Cajon Slap		462	BellTree	
342	12"PgyBackEg	*I	396	Cowbell Hi		463	SleighBell	
343	16"Swish		397	Cowbell Lo		464	TreeChimes	
344	16"Swish Eg	*I	398	Cowbell Mute		465	ThaiGong	
345	18"CB Low		399	CowbellMambo		466	TinyGong	
346	18"CB Low Eg	*I	400	Claves		467	Gong	
347	20"U-China	*I	401	SquareBlock		468	OrchestraHit	
348	China PgyBack	*I	402	Block Hi		469	SnareRoll	
349	Crash PgyBack	*I	403	Block Lo		470	ConcertSnare	
RIDE			404	Maracas		471	SteelDrum	
350	18"PRiderd	*P	405	Caxixi		472	Celesta	
351	18"PRiderdB1		406	Shaker		473	Glockenspiel	
352	18"PRiderdEg	*I	407	Tambourinel		474	Kalimba	
353	18"Bop Rd	*P	408	Tambourine2		475	Marimba	
354	18"Bop RdB1		409	Tambourine3		476	TubularBell	
355	18"Bop RdEg	*I	410	Guiro Long		477	Vibraphone	
356	20"HeavyRd	*P	411	Guiro Short		478	Xylophone	
357	20"HeavyRdB1		412	Timbale Hi		PERC ANALOG		
358	20"HeavyRdEg	*I	413	Timbale HiRm		479	CR78Cowbell	
359	20"Med Rd	*P	414	Timbale Lo		480	CR78Guiro	
360	20"Med RdB1		415	TimbalePaila		481	CR78Maracas	
361	20"Med RdEg	*I	416	Agogo Hi		482	CR78MtlBeat	
362	20"TurkyRd	*P	417	Agogo Lo		483	CR78Tamb	
363	20"TurkyRdB1		418	Cabasa		484	TR808Clap	
364	20"TurkyRdEg	*I	419	Cuica Hi		485	TR808Claves	
365	19"NY Rd	*P	420	Cuica Lo		486	TR808Cowbell	
366	19"NY RdB1		421	Cuica Acc		487	TR808Maracas	
367	19"NY RdEg	*I	422	Pandeiro		488	TR808XStick	
368	20"Lite Rd	*P	423	PandeiroMute		489	TR909Clap	
369	20"Lite RdB1		424	PandeiroSlap		SFX		
370	20"Lite RdEg	*I	425	Surdo Hi		490	Hi-Q	
371	22"CleanRd	*P	426	Surdo HiMute		491	Poa	
372	22"CleanRdB1		427	Surdo Lo		492	Pyon	
373	22"CleanRdEg	*I	428	Surdo LoMute		493	Piccon	
374	18"FormuRd	*P	429	Whistle		494	Byon	
375	18"FormuRdB1		430	WhistleShort		495	Kyun	
376	18"FormuRdEg	*I	431	Vibraslap		496	Psyun	
377	20"Bell Rd	*P	432	Tabla Na		497	Boom	
378	20"Bell RdB1		433	Tabla Te		498	SuperLow	
379	20"Bell RdEg	*I	434	Tabla Ti		499	TimeWarp1	
380	Brush Rd		435	Tabla Tin		500	TimeWarp2	
381	Brush RdEg		436	Tabla Tun		501	Transform1	
382	Mallet1 Rd	*I	437	Baya Ge		502	Transform2	
383	Mallet2 Rd	*I	438	Baya Gin		503	Transform3	
			439	Baya Ka		504	Tekno FX1	
			440	Baya Slide		505	Tekno FX2	
			441	PotDrum		506	Tekno FX3	
			442	PotDrum Acc		507	Ring FX	
			443	PotDrum Mute		508	Drop Out	
			444	Djembe Tone		509	LaserGun	
			445	Djembe Slap		510	Spiral	
			446	Djembe Bass		511	Emergency	
			447	TalkingDr		512	Wonderer	
			448	TalkingDr Up				
			449	Castanet				
			450	WoodBlock				

Nr Nazwa

Uwagi

Objaśnienia do kolumny „Uwagi”

*P (pozycja):

W zależności od miejsca uderzenia można uzyskać różne wariacje brzmienia. W przypadku uderzeń w obrzeże zmiany w brzmieniu można uzyskiwać różnicując siłę uderzenia.

*I (interwał):

Możliwość uzyskania płynnego brzmienia w przypadku gry pasażami lub seriami uderzeń.

*X:

Po włączeniu uderzenia CS istnieje możliwość równoczesnego stosowania uderzeń RS i CS na obrzeżu.

*BRUSH:

Można grać za pomocą miotelek

O werblach i kotłach

Ostatnia litera nazwy każdego brzmienia wskazuje brzmienie, uzyskiwane po uderzeniu w naciąg lub w obrzeże.

(Przykład)

S: brzmienie naciągu werbla

SR: brzmienie obrzeża werbla

T1: brzmienie naciągu kotła 1

T1R: brzmienie obrzeża kotła 1

O brzmienia talerzy

Ostatnia litera nazwy każdego brzmienia wskazuje, uzyskiwane po uderzeniu w talerz, krawędź lub kopułkę.

(Przykład)

HH: brzmienie uderzenia w talerz HI-HAT

HHEg: brzmienie uderzenia w krawędź talerza HI-HAT

CrBw: brzmienie uderzenia w talerz CRASH

CrEg: brzmienie uderzenia w krawędź talerza CRASH

Rd: brzmienie uderzenia w talerz RIDE

RdB1: brzmienie uderzenia w kopułkę talerza RIDE

RdEg: brzmienie uderzenia w krawędź talerza RIDE

* Specjalne podziękowania dla Spectrasonics.

Prawa autorskie

Gdy kupujesz moduł perkusyjny TD12 od autoryzowanego dostawcy Rolanda, brzmienia zawarte w urządzeniu nie są ci sprzedawane, otrzymujesz od firmy Roland Corporation licencję na ich używanie do produkcji muzycznej, wykonań publicznych, itp.

Możesz używać tych brzmień w nagraniach komercyjnych i niekomercyjnych bez żadnych dodatkowych opłat licencyjnych. Jednakże, musisz ściśle stosować się do poniższych wskazówek odnośnie nagrań muzycznych wykorzystujących materiał z TD12.

Reprodukcja lub powielanie brzmień zawartych w TD12, zarówno w takiej formie w jakiej znajdują się one w urządzeniu, jak i po jakimkolwiek ich przetworzeniu, w celu wykorzystania ich w innym produkcie lub w celu odsprzedaży jest zabronione bez pisemnej zgody firmy Roland. Wszelkie nieautoryzowane udostępnianie, handlowanie, wynajmowanie, wypożyczanie, re-dystrybucja czy odsprzedaż brzmień zawartych w TD12 jest ściśle zabroniona.

Mówiąc prościej: Wykorzystuj brzmienia z TD12 tylko do swojego użytku. NIE KOPIUJ ICH.

OTHER

513 Click
514 Beep
515 Sticks
516 Sticks2
517 MetroBell
518 MetroClick
519 FingerSnaps
520 Clap
521 R8slap
522 Motor
523 Engine
524 Glass
525 Burt
526 Boing1
527 Boing2
528 Bounce
529 VerbyHit
530 AfroStomp
531 Bomb!
532 TuningTom
533 ReverseCrash
534 ReverseChina
535 PhaseCrash
536 PhaseRide
537 Scratch1
538 Scratch2
539 Scratch3
540 Scratch4
541 TapeStop
542 TapeRewind
543 Voice OK
544 Voice Yeah
545 Vocoder1
546 Vocoder2
547 TeknoHit
548 PhillyHit
549 PunkHit
550 Bass Gliss
551 Guitar Gliss
552 GuitarScratch
553 CutGt Down
554 CutGt Up
555 WahGt1 Down
556 WahGt1 Up
557 WahGt2 Down
558 WahGt2 Up
559 Sine 440Hz
560 For PadCheck
561 Off

Wykaz fabrycznych brzmień instrumentów perkusyjnych

Percussion Set							Drum Kit
1. Latin Toys 2. Indian Perc 3. African Perc 4. Salsa 5. SFX 6-8. User							Drum Kit 1-50 (Trigger Inputs)
Note No.							
C-1	0	Bass Gliss	Bass Gliss	Bass Gliss	Off	Off	Bass Gliss
	1	GuitarScratch	GuitarScratch	GuitarScratch	Off	Off	GuitarScratch
	2	WahGt1 Down	WahGt1 Down	WahGt1 Down	Off	Off	WahGt1 Down
	3	WahGt1 Up	WahGt1 Up	WahGt1 Up	Off	Off	WahGt1 Up
	4	WahGt2 Down	WahGt2 Down	WahGt2 Down	Off	Off	WahGt2 Down
	5	WahGt2 Up	WahGt2 Up	WahGt2 Up	Off	Off	WahGt2 Up
	6	CR78Guiro	CR78Guiro	CR78Guiro	Off	Off	CR78Guiro
	7	CR78Tamb	CR78Tamb	CR78Tamb	Off	Off	CR78Tamb
	8	TR808Clap	TR808Clap	TR808Clap	Off	Off	TR808Clap
	9	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	Off	Off	TR808Cowbell
C0	10	TR808Maracas	TR808Maracas	TR808Maracas	Off	Off	TR808Maracas
	11	TR909Clap	TR909Clap	TR909Clap	Off	Off	TR909Clap
	12	Hi-Q	Hi-Q	Hi-Q	Off	Off	Hi-Q
	13	R8Slap	R8Slap	R8Slap	Off	Off	R8Slap
	14	Scratch2	Scratch2	Scratch2	Off	Off	Scratch2
	15	Scratch3	Scratch3	Scratch3	Off	Off	Scratch3
	16	Sticks	Sticks	Sticks	Off	Off	Sticks
	17	Click	Click	Click	Off	Off	Click
	18	MetroClick	MetroClick	MetroClick	Off	Off	MetroClick
	19	MetroBell	MetroBell	MetroBell	Off	Off	MetroBell
C1	20	Clap	Clap	Clap	Off	Off	Clap
	21	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Off	Off	Vibraslap
	22	SquareBlock	TriangleCls	Cabasa	Bongo Hi	Off	Off
	23	Off	Off	Off	Bongo HiSlap	Off	Off
	24	Beep	Beep	Beep	Bongo Lo	Hi-Q	Beep
	25	Crotale	ThaiGong	Kalimba	Bongo LoSlap	Poa	Off
	26	SquareBlock	Triangle	Cabasa	Cabasa	Pyon	Off
	27	Conga Lo	Baya Ge	Triangle2	Conga HiMute	Picoon	Off
	28	Conga LoMute	Baya Slide	Triangle2Cls	Conga HiSlap	Byon	Off
	29	Guiro Short	TinyGong	Vibraslap	Conga Lo	Kyun	Off
C2	30	Guiro Long	Gong	AfroStomp	Conga LoMute	Psyun	Off
	31	Cuica Hi	PotDrum	Block Hi	Cajon Bass	Boom	Sticks
	32	Cuica Lo	PotDrum Acc	Block Lo	Cajon Mute	SuperLow	Click
	33	Cowbell Hi	Tambourine2	Tambourine2	Cajon Slap	TimeWarp1	MetroClick
	34	Cowbell Lo	Tambourine3	Tambourine3	Cowbell Hi	TimeWarp2	MetroBell
	35	CowbellMambo	PotDrum	Djembe Bass	Cowbell Lo	Transform1	Off
	36	Cowbell Mute	Baya Ge	Djembe Bass	CowbellMambo	Transform2	Off
	37	PandeiroSlap	Tabla Tin	Djembe Slap	CowbellMambo	Transform3	Off
	38	PandeiroMute	Tabla Na	Djembe Tone	Pandeiro	Tekno FX1	Off
	39	Conga LoMute	Baya Slide	PotDrum Acc	Surdo LoMute	Tekno FX2	18" Birch T4R
C3	40	PandeiroSlap	Tabla Tin	Djembe Slap	PandeiroSlap	Tekno FX3	Off
	41	Conga Lo	Baya Ge	PotDrum Mute	Surdo Lo	Ring FX	18" Birch T4
	42	Claves	TriangleCls	Caxixi	Maracas	Drop Out	Off
	43	Conga Hi	Baya Gin	PotDrum	Surdo Hi	LaserGun	Off
	44	Claves	TriangleCls	Caxixi	Shaker	Spiral	Off
	45	Bongo Lo	Tabla Tun	TalkingDr	Timbale Lo	Emergency	Off
	46	Claves	Triangle	Caxixi	Shaker	Wonderer	Off
	47	Bongo LoSlap	FingerSnaps	TalkingDr Up	TimbalePaila	Click	Off
	48	Bongo Hi	Tabla Ti	TalkingDr	Timbale Hi	Beep	Off
	49	TriangleCls	Crotale	SleighBell	Guiro Short	Sticks	Off
C4	50	Bongo HiSlap	Tabla Te	TalkingDr Up	Timbale HiRm	Sticks2	Off
	51	SleighBell	ThaiGong	Kalimba	WhistleShort	MetroBell	Off
	52	Agogo Lo	TreeChimes	Cowbell Lo	Cuica Lo	MetroClick	Off
	53	Cowbell Hi	ThaiGong	Kalimba	Vibraslap	FingerSnaps	Off
	54	Tambourine1	Tambourine1	Tambourine1	Agogo Hi	Clap	Tambourine1
	55	Triangle	TreeChimes	TreeChimes	Guiro Long	R8Slap	Off
	56	Cowbell Mute	Cowbell Mute	Cowbell Mute	Cabasa	Motor	Cowbell Mute
	57	Agogo Hi	Crotale	Cowbell Hi	Cuica Hi	Engine	Off
	58	Conga HiMute	Baya Ka	PotDrum Acc	Surdo HiMute	Glass	Off
	59	TreeChimes	ThaiGong	Kalimba	Whistle	Burt	Off

- W pamięci można przechowywać maksymalnie osiem zestawów brzmień instrumentów perkusyjnych.
- Zawartość każdego zestawu można modyfikować.

Szczegóły znajdziesz w akapicie **Parametry zestawów instrumentów perkusyjnych**(s. 57)

Wykaz fabrycznych brzmień instrumentów perkusyjnych

	1. Latin Toys	2. Indian Perc	3. African Perc	4. Salsa	5. SFX	6-8. User	Drum Kit 1-50 (Trigger Inputs)
Note No.							
C4	60 Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Pandeiro	Boing1	Bongo Hi	-
	61 Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	PandeiroMute	Boing2	Bongo Lo	-
62	Conga Hi	Conga Hi	Conga Hi	PandeiroSlap	Bounce	Conga Hi	-
63	Conga HiSlap	Conga HiSlap	Conga HiSlap	Surdo Hi	VerbyHit	Conga HiSlap	-
64	Conga Lo	Conga Lo	Conga Lo	Surdo HiMute	AfroStomp	Conga Lo	-
	65 Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Surdo Lo	Bomb!	Timbale Hi	-
66	Timbale Lo	Timbale Lo	Timbale Lo	Surdo LoMute	TuningTom	Timbale Lo	-
67	Agogo Hi	Agogo Hi	Agogo Hi	Whistle	ReverseCrash	Agogo Hi	-
68	Agogo Lo	Agogo Lo	Agogo Lo	WhistleShort	ReverseChina	Agogo Lo	-
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	VibraSlap	PhaseCrash	Cabasa	-
70	Maracas	Maracas	Maracas	Tabla Na	PhaseRide	Maracas	-
71	WhistleShort	WhistleShort	WhistleShort	Tabla Te	Scratch1	WhistleShort	-
	72 Whistle	Whistle	Whistle	Tabla Ti	Scratch2	Whistle	-
C5	73 Guiro Short	Guiró Short	Guiró Short	Tabla Tin	Scratch3	Guiró Short	-
74	Guiró Long	Guiró Long	Guiró Long	Tabla Tun	Scratch4	Guiró Long	-
75	Claves	Claves	Claves	Baya Ge	TapeStop	Claves	-
76	Block Hi	Block Hi	Block Hi	Baya Gin	TapeRewind	Block Hi	-
	77 Block Lo	Block Lo	Block Lo	Baya Ka	Voice OK	Block Lo	-
78	Cuica Hi	Cuica Hi	Cuica Hi	Baya Slide	Voice Yeah	Cuica Hi	-
79	Cuica Lo	Cuica Lo	Cuica Lo	PotDrum	Vocoder1	Cuica Lo	-
80	TriangleCls	TriangleCls	TriangleCls	PotDrum Acc	Vocoder2	TriangleCls	-
81	Triangle	Triangle	Triangle	PotDrum Mute	TeknoHit	Triangle	-
82	Shaker	Shaker	Shaker	Djembe Tone	PhillyHit	Shaker	-
83	SleighBell	SleighBell	SleighBell	Djembe Slap	FunkHit	SleighBell	-
C6	84 BellTree	BellTree	BellTree	Djembe Bass	Bass Gliss	BellTree	-
85	Castanet	Castanet	Castanet	TalkingDr	Guitar Gliss	Castanet	-
86	Surdo LoMute	Surdo LoMute	Surdo LoMute	TalkingDr Up	GuitarScratch	Surdo LoMute	-
87	Surdo Lo	Surdo Lo	Surdo Lo	Castanet	CutGt Down	Surdo Lo	-
88	Bongo HiSlap	Bongo HiSlap	Bongo HiSlap	WoodBlock	CutGt Up	Bongo HiSlap	-
89	Bongo LoSlap	Bongo LoSlap	Bongo LoSlap	Timpani C	WahGt1 Down	Bongo LoSlap	-
90	Conga HiMute	Conga HiMute	Conga HiMute	Timpani G	WahGt1 Up	Conga HiMute	-
91	Conga LoMute	Conga LoMute	Conga LoMute	ConcertBD	WahGt2 Down	Conga LoMute	-
92	PandeiroMute	PandeiroMute	PandeiroMute	ConcertBD Mt	WahGt2 Up	PandeiroMute	-
93	Pandeiro	Pandeiro	Pandeiro	HandCymbal	Sine 440Hz	Pandeiro	-
94	PandeiroSlap	PandeiroSlap	PandeiroSlap	HandCymbalMt	For PadCheck	PandeiroSlap	-
95	TreeChimes	TreeChimes	TreeChimes	Triangle	Off	TreeChimes	-
C7	96 Crotale	Crotale	Crotale	TriangleCls	Off	Crotale	-
97	Gong	Gong	Gong	Triangle2	Off	Gong	-
98	Cajon Bass	Cajon Bass	Cajon Bass	Triangle2Cls	Off	Cajon Bass	-
99	Cajon Mute	Cajon Mute	Cajon Mute	Crotale	Off	Cajon Mute	-
100	Cajon Slap	Cajon Slap	Cajon Slap	BellTree	Off	Cajon Slap	-
101	CowbellMambo	CowbellMambo	CowbellMambo	SleighBell	Off	CowbellMambo	-
102	SquareBlock	SquareBlock	SquareBlock	TreeChimes	Off	SquareBlock	-
103	Caxixi	Caxixi	Caxixi	ThaiGong	Off	Caxixi	-
104	Timbale HiRm	Timbale HiRm	Timbale HiRm	TinyGong	Off	Timbale HiRm	-
105	TimbalePaila	TimbalePaila	TimbalePaila	Gong	Off	TimbalePaila	-
106	Cuica Acc	Cuica Acc	Cuica Acc	OrchestraHit	Off	Cuica Acc	-
107	Surdo Hi	Surdo Hi	Surdo Hi	SnareRoll	Off	Surdo Hi	-
C8	108 Surdo HiMute	Surdo HiMute	Surdo HiMute	ConcertSnare	Off	Surdo HiMute	-
109	PotDrum	PotDrum	PotDrum	SteelDrum	Off	PotDrum	-
110	PotDrum Acc	PotDrum Acc	PotDrum Acc	Celesta	Off	PotDrum Acc	-
111	PotDrum Mute	PotDrum Mute	PotDrum Mute	Glockenspiel	Off	PotDrum Mute	-
112	Djembe Tone	Djembe Tone	Djembe Tone	Kalimba	Off	Djembe Tone	-
113	Djembe Slap	Djembe Slap	Djembe Slap	Marimba	Off	Djembe Slap	-
114	Djembe Bass	Djembe Bass	Djembe Bass	TubularBell	Off	Djembe Bass	-
115	TalkingDr	TalkingDr	TalkingDr	Vibraphone	Off	TalkingDr	-
116	TalkingDr Up	TalkingDr Up	TalkingDr	Xylophone	Off	TalkingDr Up	-
117	Tabla Na	Tabla Na	Tabla Na	CR78Cowbell	Off	Tabla Na	-
118	Tabla Te	Tabla Te	Tabla Te	CR78Guiró	Off	Tabla Te	-
119	Tabla Ti	Tabla Ti	Tabla Ti	CR78Maracas	Off	Tabla Ti	-
C9	120 Tabla Tun	Tabla Tun	Tabla Tun	CR78MtlBeat	Off	Tabla Tun	-
121	Baya Ge	Baya Ge	Baya Ge	CR78Tamb	Off	Baya Ge	-
122	Baya Gin	Baya Gin	Baya Gin	TR808Clap	Off	Baya Gin	-
123	Baya Ka	Baya Ka	Baya Ka	TR808Claves	Off	Baya Ka	-
124	Baya Slide	Baya Slide	Baya Slide	TR808Cowbell	Off	Baya Slide	-
125	Tambourine2	ConcertBD	AfroStomp	TR808Maracas	Off	ConcertBD	-
126	6" SplazhSpBg	HandCymbal	HandCymbal	TR808Xstick	Off	HandCymbal	-
127	Off	Off	Off	TR909Clap	Off	Off	-

Wykaz brzmień akompaniamentu

PC	CC0	Name	VOICES
----	-----	------	--------

PIANO

1	0	PIANO 1	1
	8	PIANO 1W	2
	16	PIANO 1D	1
2	0	PIANO 2	1
	8	PIANO 2W	2
3	0	PIANO 3	1
	8	PIANO 3W	2
4	0	HONKY-TONK	2
	8	HONKY-TONK W	2

E. PIANO

5	0	E.PIANO 1	1
	8	DETUNED EP 1	2
	24	60'S E.PIANO	1
	64	FM+SA EP	2
	65	HARD RHODES	2
6	0	E.PIANO 2	2
	64	BRIGHT FM EP	2

CLAVI

7	0	HARPSICHORD	1
	8	COUPLED HPS.	2
	16	HARPSI.W	2
	24	HARPSI.O	2
8	0	CLAV.	1
	64	FUNK CLAV.	2

CHROMATIC PERCUSSION

9	0	CELESTA	1
10	0	GLOCKENSPIEL	1
11	0	MUSIC BOX	1
12	0	VIBRAPHONE	1
	8	VIB.W	2
13	0	MARIMBA	1
14	0	XYLOPHONE	1
15	0	TUBULAR-BELL	1
	8	CHURCH BELL	1
	9	CARILLON	1
16	0	SANTUR	1

ORGAN

17	0	ORGAN 1	1
	8	DETUNED OR.1	2
	16	60'S ORGAN 1	1
	32	ORGAN 4	2
	64	SC88 ORGAN 4	1
	65	EVEN BAR	2
18	0	ORGAN 2	1
	8	DETUNED OR.2	2
	32	ORGAN 5	2

19	0	ORGAN 3	2
20	0	CHURCH ORG.1	1
	8	CHURCH ORG.2	2
	16	CHURCH ORG.3	2

21	0	REED ORGAN	1
22	0	ACCORDION FR	2
	8	ACCORDION IT	2
23	0	HARMONICA	1
24	0	BANDONEON	2

GUITAR

25	0	NYLON-STR.GT	1
26	0	STEEL-STR.GT	1
	8	12-STR.GT	2
	64	NYLON+STEEL	2

27	0	JAZZ GT.	1
	8	HAWAIIAN GT.	1

28	0	CLEAN GT.	1
	8	CHORUS GT.	2

29	0	MUTED GT.	1
	64	MUTED GT.2	2
	65	POP GT.	1
	66	FUNK GT.	1 *
	67	FUNK GT.2	1 *

30	0	OVERDRIVE GT	1
	64	FDBK.ODRV.GT	2

31	0	DISTORTIONGT	1
	8	FEEDBACK GT.	2
	64	HEAVY GT.	1
	65	FDBK. HVY.GT	2
	66	MUTED DIS.GT	1
	67	ROCK RHYTHM	2

32	0	GT.HARMONICS	1
	8	GT. FEEDBACK	1

*: VELOCITY SWITCH

The tone switches at velocity 116.

BASS

33	0	ACOUSTIC BS.	2
	64	ELECTRC.AC.BS	2

34	0	FINGERED BS.	1
	64	FUNK BASS	2
	65	REGGAE BASS	2

35	0	PICKED BS.	1
	64	MUTE PICKBS1	1
	65	MUTE PICKBS2	1

36	0	FRETLESS BS.	1
----	---	--------------	---

37	0	SLAP BASS 1	1
	64	SLAP BASS 3	1
	65	RESO SLAP	1
	66	SLAP BASS 4	1

38	0	SLAP BASS 2	1
----	---	-------------	---

SYN. BASS

39	0	SYNTH BASS 1	1
	1	SYNTHBASS101	1
	8	SYNTH BASS 3	1
	64	TB33 BS 1	1
	65	TB33 BS 2	1
	66	TB33 BS 3	1

40	0	SYNTH BASS 2	2
	16	RUBBER BASS	2
	64	SH101 BS 1	1
	65	SH101 BS 2	1
	66	SH101 BS 3	1
	67	MODULAR BASS	2

ORCHESTRA

41	0	VIOLIN	1
	8	SLOW VIOLIN	1

42	0	VIOLA	1
----	---	-------	---

43	0	CELLO	1
----	---	-------	---

44	0	CONTRABASS	1
----	---	------------	---

45	0	TREMOLO STR	1
----	---	-------------	---

46	0	PIZZICATO STR	1
----	---	---------------	---

47	0	HARP	1
----	---	------	---

48	0	TIMPANI	1
----	---	---------	---

STRINGS

49	0	STRINGS	1
	8	ORCHESTRA	2

50	0	SLOW STRINGS	1
----	---	--------------	---

51	0	SYN.STRINGS1	1
	8	SYN.STRINGS3	2
	64	SYN.STRINGS4	2
	65	OB STRINGS	2

52	0	SYN.STRINGS2	2
----	---	--------------	---

53	0	CHOIR AAHS	1
	32	CHOIR AAHS 2	1

54	0	VOICE OOHS	1
----	---	------------	---

55	0	SYNVOX	1
----	---	--------	---

56	0	ORCHESTRA HIT	2
----	---	---------------	---

BRASS

57	0	TRUMPET	1
----	---	---------	---

58	0	TROMBONE	1
	1	TROMBONE 2	2

59	0	TUBA	1
----	---	------	---

60	0	MUTED TRUMPET	1
----	---	---------------	---

61	0	FRENCH HORN	2
	1	FR.HORN 2	2

62	0	BRASS 1	1
	8	BRASS 2	2

SYN. BRASS

63	0	SYNTH BRASS1	2
	8	SYNTH BRASS3	2
	16	ANALOGBRASS1	2
	64	SYNTH BRASS5	2
	65	POLY BRASS	2
	66	QUACK BRASS	2
	67	OCTAVE BRASS	2
64	0	SYNTH BRASS2	2
	8	SYNTH BRASS4	1
	16	ANALOGBRASS2	2
	64	SOFT BRASS	2
	65	VELO BRASS 1	2
	66	VELO BRASS 2	2

REED

65	0	SOPRANO SAX	1
66	0	ALTO SAX	1
67	0	TENOR SAX	1
68	0	BARITONE SAX	1
69	0	OBOE	1
70	0	ENGLISH HORN	1
71	0	BASSOON	1
72	0	CLARINET	1

PIPE

73	0	PICCOLO	1
74	0	FLUTE	1
75	0	RECORDER	1
76	0	PAN FLUTE	1
77	0	BOTTLE BLOW	2
78	0	SHAKUHACHI	2
79	0	WHISTLE	1
80	0	OCARINA	1

SYN. LEAD

81	0	SQUARE WAVE	2
	1	SQUARE	1
	8	SINE WAVE	1
82	0	SAW WAVE	2
	1	SAW	1
	8	DOCTOR SOLO	2
	64	BIG LEAD	2
	65	WASPY SYNTH	2
83	0	SYN.CALLIOPE	2
84	0	CHIFFER LEAD	2
85	0	CHARANG	2
	64	DIST. LEAD 1	2
	65	DIST. LEAD 2	2
	66	FUNK LEAD	2
86	0	SOLO VOX	2
87	0	5TH SAW WAVE	2
	64	BIG FIVES	2
88	0	BASS & LEAD	2

64	BIG & RAW	2
65	FAT & PERKY	2

SYN. PAD

89	0	FANTASIA	2
90	0	WARM PAD	1
	64	THICK PAD	2
	65	HORN PAD	2
91	0	POLYSYNTH	2
	64	80'S POLYSYN	2
92	0	SPACE VOICE	1
93	0	BOWED GLASS	2
94	0	METAL PAD	2
	64	PANNER PAD	2
95	0	HALO PAD	2
96	0	SWEEP PAD	1
	64	POLAR PAD	1
	65	CONVERGE	1

SYN. SFX

97	0	ICE RAIN	2
98	0	SOUNDTRACK	2
	64	ANCESTRAL	2
	65	PROLOGUE	2
99	0	CRYSTAL	2
	1	SYN Mallet	1
100	0	ATMOSPHERE	2
101	0	BRIGHTNESS	2
102	0	GOBLIN	2
103	0	ECHO DROPS	1
	1	ECHO BELL	2
	2	ECHO PAN	2
	64	ECHO PAN 2	2
	65	BIG PANNER	2
	66	RESO PANNER	2
104	0	STAR THEME	2

ETHNIC MISC

105	0	SITAR	1
	1	SITAR 2	2
106	0	BANJO	1
107	0	SHAMISEN	1
108	0	KOTO	1
	8	TAISHO KOTO	2
109	0	KALIMBA	1
110	0	BAGPIPE	1
111	0	FIDDLE	1
112	0	SHANAI	1

PERCUSSIVE

113	0	TINKLE BELL	1
114	0	AGOGO	1
115	0	STEEL DRUMS	1

116	0	WOODBLOCK	1
	8	CASTANETS	1
117	0	TAIKO	1
	8	CONCERT BD	1
118	0	MELO. TOM 1	1
	8	MELO. TOM 2	1
119	0	SYNTH DRUM	1
	8	808 TOM	1
	9	ELEC PERC.	1
120	0	REVERSE CYM.	1

GUITAR BASS FX

121	0	GT.FRETNOISE	1
	1	GT.CUT NOISE	1
	64	WAH BRUSH GT	1
	65	GT. SLIDE	1
	66	GT. SCRATCH	1
	67	BASS SLIDE	1

SFX

122	0	BREATH NOISE	1
	1	FL.KEY CLICK	1
123	0	SEASHORE	1
	1	RAIN	1
	2	THUNDER	1
	3	WIND	1
	5	BUBBLE	2
124	0	BIRD	2
	1	DOG	1
	3	BIRD 2	1
125	0	TELEPHONE 1	1
	1	TELEPHONE 2	1
	3	DOOR	1
	5	WIND CHIMES	2
126	0	HELICOPTER	1
	2	CAR-STOP	1
	9	BURST NOISE	2
	64	SPACE TRI.	1
127	0	APPLAUSE	2
	3	PUNCH	1
128	0	GUN SHOT	1
	2	LASERGUN	1
	3	EXPLOSION	2

PC: Wartość komunikatu
PROGRAM CHANGE

(Numer brzmienia)

CC0: Wartość kontrolera
CC00

VOICES: ilość używanych głosów
polifonii

* Przełączanie brzmień z zewnętrznego urządzenia MIDI jest możliwe po przesłaniu kontrolera CC32 o wartości „0”.

* Wartość kontrolera CC32, transmitowanego przez TD-12, zawsze wynosi „0”.

Tabela implementacji MIDI

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X	Mode 3 X	
Note Number :	True Voice	0-127	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	O 9nH, v = 1-127 O 8nH, v = 64	O O *4	
After Touch	Key's Channel's	O *3 X	O *3 X	
Pitch Bend		X	O *4	
Control Change	0, 32	O	O *4	Bank Select
	1	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Modulation
	2	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Breath Controller
	4	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Foot Controller
	6, 38	X	O *4	Data Entry
	7	X	O	Volume
	10	X	O *4	Panpot
	11	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Expression
	16-19	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	General Purpose Controller 1-4
	64	X	O *4	Hold 1
	91	X	O *4	Effects 1 (Reverb Send Level)
	100, 101	X	O *4	RPN LSB, MSB
Program Change :	True Number	O 0-127 *5	O 0-127 *5 0-127	Program No. 1-128
System Exclusive		O	O	
System Common :	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time :	Clock Commands	X X	O X	
Aux Messages :	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sensing System Reset	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123-127) O O X	
Notes		*1 One is selected as the strike position. *2 One is selected as the hi-hat control pedal. *3 Drum part only. *4 Backing part only. *5 O X is selectable.		

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16, OFF 1–16, OFF	1–16, OFF 1–16, OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X	Mode 3 X	
Note Number :	True Voice	0–127	0–127 0–127	
Velocity	Note On Note Off	○ 9nH, v = 1–127 ○ 8nH, v = 64	○ ○	
After Touch	Key's Channel's	○ *3 X	○ *3 X	
Pitch Bend		○ *4	○ *4	
Control Change	0, 32	○ *6 *7	X	Bank Select
	1	○ *1 *2 *3	○ *1 *2 *3	Modulation
	2	○ *1 *2 *3	○ *1 *2 *3	Breath Controller
	4	○ *1 *2 *3	○ *1 *2 *3	Foot Controller
	6, 38	○ *4 *6 *7	X	Data Entry
	7	○ *6 *7 *10	X	Volume
	10	○ *4 *6 *7	X	Panpot
	11	○ *1 *2 *3	○ *1 *2 *3	Expression
	16–19	○ *1 *2 *3	○ *1 *2 *3	General Purpose Controller 1–4
	64	○ *4	○ *4	Hold 1
	91	○ *4 *6 *7	X	Effects 1 (Reverb Send Level)
	100, 101	○ *4 *6 *7	X	RPN LSB, MSB
Program Change :	True Number	○ 0–127 *5 *6 *7	X	Program No. 1–128
System Exclusive		○	○	Only reception/transmission of Bulk Data.
System Common :	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time :	Clock Commands	○ ○	○ *8 ○ *9	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X X X	○ ○ X ○ (123–127) X X X	
Notes		*1 One is selected as the strike position. *2 One is selected as the hi-hat control pedal. *3 Drum part only. *4 Backing part only. *5 ○ X is selectable. *6 Transmits when pattern is selected. *7 Transmits when modified. *8 Receives when Sync Mode setting is "EXTERNAL" or "AUTO." *9 Receives when Sync Mode setting is "EXTERNAL," "AUTO," or "REMOTE." *10 Except drum part.		

Dane techniczne

TD12: Moduł perkusyjny

Generator Brzmień

Stosowana technologia: Variable Drum Modeling

Maksymalna polifonia

64 głosy

Brzmienia

Brzmienia perkusyjne 560 (172161 wariacji)

Brzmienia akompaniamentowe: 262

Zestawy perkusyjne

50

Łańcuchy zestawów perkusyjnych

16 łańcuchów (32 kroki w

łańcuchu)

Parametry brzmień

Edycja V (bęben basowy):

Shell Depth, Head Type, Head Tuning, Muffling, Snare Buzz

Edycja V (werbel):

Shell Material, Shell Depth, Head Type, Head Tuning, Muffling, Strainer Adjustment

Edycja V (kocioł):

Shell Depth, Head Type, Head Tuning, Muffling, Snare Buzz

Edycja V (talerz HI-HAT):

Cymbal Size, Fixed Hi-Hat

Edycja V (talerz):

Cymbal Size, Sizzle Type, Sustain

EDIT:

Pitch, Decay

Parametry modelowania akustyki pomieszczenia

Room Type, Room Size, Wall Type, Mic Position, Room Shape

Parametry miksera

Volume, Pan, Minimum Volume, Output Assign

Typy efektów

Korektor (oddzielny dla każdego padu)

Kompresor (oddzielny dla każdego padu)

Procesor wieloeftowy: 5 typów

Pogłos (dla partii akompaniamentowej)

Zestawy instrumentów perkusyjnych

8

Sekwencer

Sekwencje użytkownika: 100

Sekwencje fabryczne 150

Partie: 6

Metody odtwarzania: Niezapętłona, zapętłona, wyzwalana uderzeniem w pad

Tempo: 20-260

Rozdzielczość: 192 impulsy na ćwierćnutę.

Metoda zapisu: w czasie rzeczywistym

Maksymalna pojemność pamięci: ok. 20.000 nut

Brzmienia metronomu: 20 typów

Ekran i wyświetlacz

64 x 240 punktów (podświetlany graficzny LCD)

7-segmentowy, 3-znakowy (LED)

Wskaźnik aktywności wejść wyzwalających

Sterowniki

Potencjometry: 6

Dynamika przycisku [PREVIEW]: 3 poziomy

Złącza

Gniazda grupy TRIGGER INPUT x 12
 Gniazdo sterowania talerzem HI-HAT (dla padów VH-11, VH-12 i FD-8)
 Gniazda wyjściowe (L/MONO, R): 1/4 cala typu JACK
 Gniazda wyjścia bezpośredniego (1, 2): 1/4 cala typu JACK
 Gniazdo słuchawkowe: 1/4 cala typu JACK
 Gniazdo wejściowe [MIX IN]: 1/4 cala typu JACK
 Gniazda MIDI (IN, OUT/THRU)
 Gniazdo kabla zasilającego.

Impedancja wyjściowa

1.0 kΩ

Zasilanie

Prąd zmienny 115 V, 117 V, 220 V, 230 V, 240 V
 (50/60 Hz)

Pobór mocy

13 W

Wymiary

260 (dł.) x 248 (szer.) x 108 (wys.) mm

Waga

2,6 kg

Akcesoria

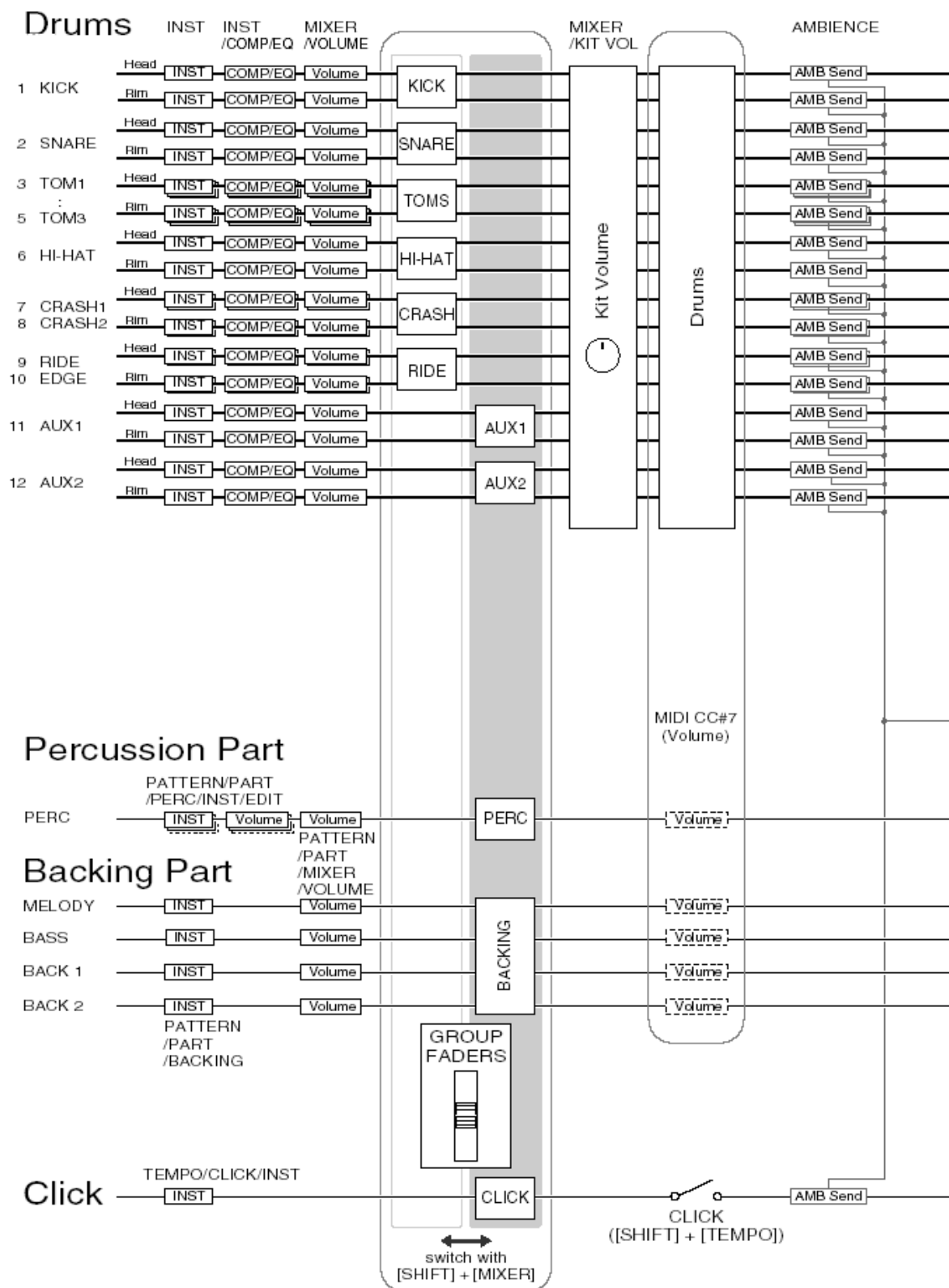
Instrukcja obsługi
 Kabel zasilania

Opcje

Pady bębnów (PD-8, PD-85, PD-105, PD-125)
 Pady talerzy (CY-8, CY-12R/C, CY-14C, CY-15R)
 Pady bębna basowego (KD-7, KD-8, KD-85, KD-120)
 Talerze HI-HAT (VH11/VH12)
 Pedał sterujący brzmieniami talerza HI-HATU (FD-8)
 Statywy (MDS-12BK, MDS-20BK)
 Statyw talerza (MDY-10U)
 Statyw padu (MDH-10U)

** Dostępna jest również oddzielna publikacja, zatytułowana "Implementacja MIDI". Zawiera ona wszystkie szczegóły odnośnie sposobu zaimplementowania systemu MIDI w tym urządzeniu. Jeśli chciałbyś otrzymać tą publikację (np. gdy jesteś programistą) skontaktuj się z najbliższym serwisem Rolanda.*

** W interesie ulepszania produktu, podane powyżej dane i wygląd urządzenia mogą ulegać zmianom, bez wcześniejszego o tym powiadamiania.*

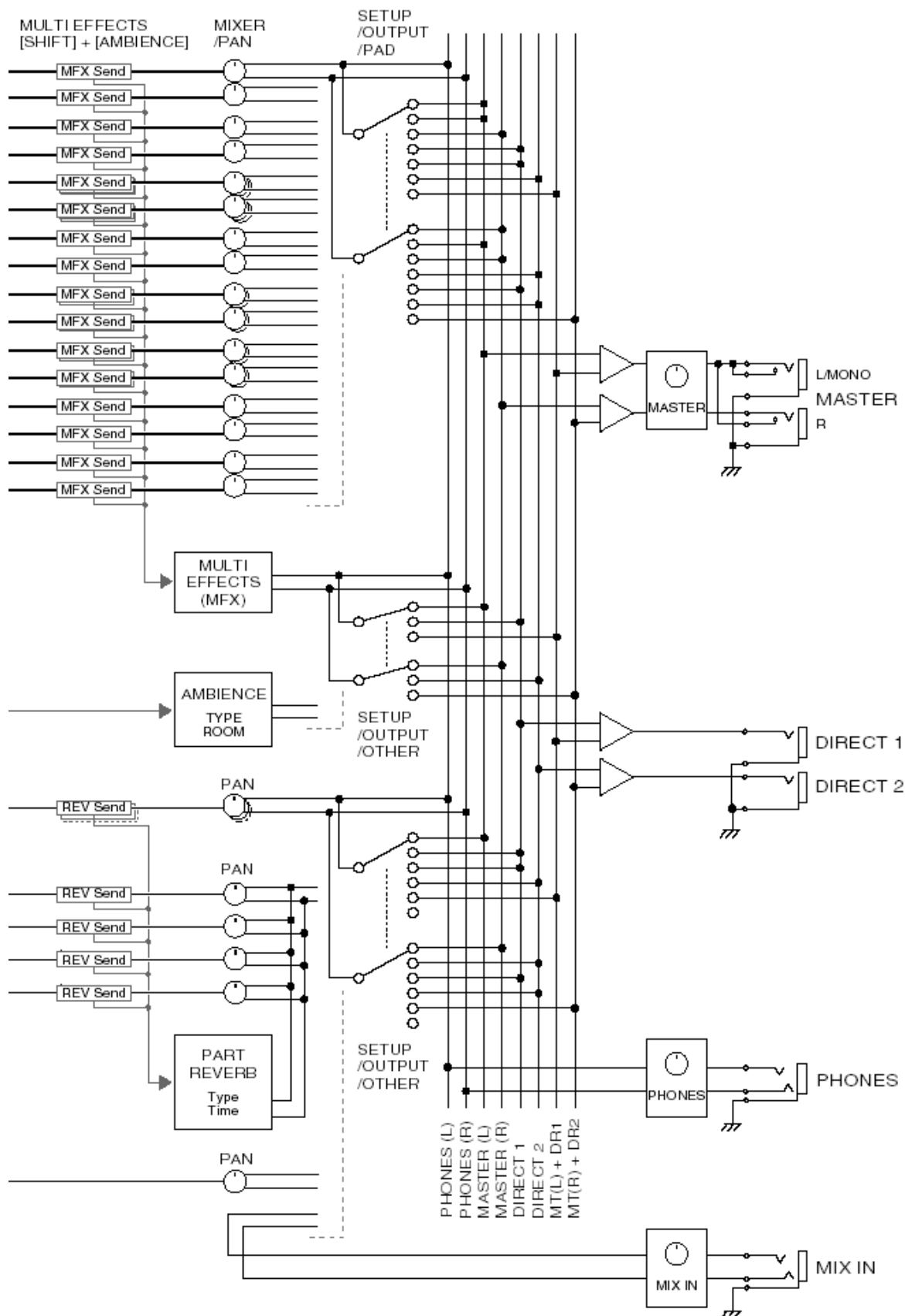


Schemat

blokowy

modelu

TD-12



NOTATKI

Dla krajów UE

**Urządzenie zawiera
baterie litowe**

Niebezpieczeństwo eksplozji w przypadku niewłaściwego włożenia baterii.

Zastępować tylko taką samą lub ekwiwalentną, zalecaną przez producenta.

Zużyte baterie należy zutylizować zgodnie z instrukcją producenta.

Dla krajów UE

Produkt odpowiada normom Europejskiej Dyrektywy nr 89/336/EEC.

W przypadku awarii instrumentu, skontaktuj się z centrum serwisowym firmy Roland lub autoryzowanym dystrybutorem firmy Roland.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askatany
Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-4219

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 Woodmiller Corner,
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) 5980-0800

Roland Shanghai Electronics Co., Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F, No.18 J Section Anhuixi
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 Puri Shun Street, Tuen
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 Digitek (India) Pvt. Ltd.
409, Nirmal Konda
Mahabesim Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Cera IntiRama
Jl. Cikidang Timur No. 151-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Secho-Dong,
Secho-Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA

Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PTU 1/3,
Damaran Prima, 47301 Petaiing
Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES

C.A. Yunguen & Co., Inc.
339 Gil J. Noyon Avenue
Makati, Metro Manila 1203,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899-9801

SINGAPORE

SWEET LEE MUSIC COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3196

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489080
TEL: 6243-9555

TAIWAN

ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9th, No. 112 Chung
Shan N. Road Sec. 2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561-3339

THAILAND

Theora Music Co., Ltd.
330 Yung Nakom Kasom, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music
Suite D1-8
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
Doo Why West, NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9982-8266
For New Zealand
Tel: (09) 3008-715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av. Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS

AdB Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wilday, St. Michael, Barbados
TEL: (246) 430-1100

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615-5666

CHILE

Comercial Fanny II S.A.
Rut: 96919-420-1
Natalini Cox 4739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA

Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododaga 9
Medellin, Colombia
TEL: (04) 3812529

COSTA RICA

JUAN Bainsbach Instrumentos Musicales
Ave. 1, Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO

Zeeleind Music Center Inc.
Cromweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL: (305) 6926866

DOMINICAN REPUBLIC

Instrumentos Fernando Girakaz
Calle Proyecto Central No 3
Bns. La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL: (809) 6830305

ECUADOR

Max Musica
Rumichaca 822 y Zanura
Guayaquil - Ecuador
TEL: (593-4) 2302364

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norie y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No. 4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0988

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.L. Les Mangle
97232 La Laverne
Martinique F.W.I.
TEL: 596-596-4268/0

Gigamusic SARL

10 Rue De La Folie
97200 Port De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596-596-4268/0

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de cv.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico
D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA

Bainsbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Alameda D'Base Calle Principal
de la Farmacia 5ta Avenida
1 Cuadra al Lago 4503
Managua, Nicaragua
TEL: (505) 277-2557

PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andruw, A.Brook,
Panama City, REP. DE
PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Clear y BSC Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21-492147

PERU

Audioton
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD

AMR Ltd
Ground Floor
Markino Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868) 638-6385

URUGUAY

Tudo Musica S.A.
Monseñor Acuna de Figueroa
1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Instrumentos Musicales Allegro, C.A.
Av. las Industrias edf. Guitar
Impon
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA

Roland Elektronische Musikinstrumente GmbH.
Austrian Office
Eduard Bodan-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26-44-260

BELGIUM/FRANCE/HOLLAND/LUXEMBOURG

Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Cerve
(Wesruil) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.

K-AUDIO
Kartarskova 626,
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666-10529

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postboks 580,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elektronio 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

GERMANY

Roland Elektronische Musikinstrumente GmbH.
Ostseestraße 96, 22844
Nordensieck, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

STO LILAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area "DEPO" P183
H-2046 Törökbálm, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
G2 Calmore Park, Calmore
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20120 Anso, 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. Gbalińska 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
Piaza Libertatii 1,
53500 Chorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA

Musik
3 Bogoyavlenskaya Str. 1, k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

SPAIN

Roland Iberia, S.L.
Paseo Garcia Pavia, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danviks Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Horgen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

TIC-TAC
Mika Str. 19/108
P.O. Box 180
25540 Murakhtovo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swanssea
Brynmor Park, SWANSEA
SA7 9BJ,
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

Radox Sound Equipment Ltd.
17, Diogenes Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (02) 66-9426

IRAN

MOCO INC.
No.41 Niko St., Dr. Shariyati Ave.,
Kobouyeh Carthe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (011) 285-4169

ISRAEL

Hahit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Ruzit Ha'aluya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

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
TEL: 243-6399

LEBANON

Chahine S.A.L.
George Zeidan St., Chahine
Bldg., Achrafieh, P.O. Box 16-
5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-3441

OMAN

TALENTZ CENTRE L.L.C.
P.O. BOX 37, MUSCAT,
POSTAL CODE 113
TEL: 931-3705

QATAR

Al Emadi Co. (Radio Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

aDawlah Universal Electronics AFL
Comico Road, Aldersay
Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O. Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2181

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 Musik Aletleri Ithalat Ve
Ithalat Ltd. Sti
Sirasivler Caddesi
Sirasivler Pasaji No 74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 24-9624

U.A.E.

Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zahedi Road, Al Sheerq 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 Ont L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5330 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

As of January 15, 2005 (ROLAND)



Printed on 70% Recycled Paper



Zgodnie z Art. 22 ust.1 i 2 Ustawy o zużytym sprzęcie elektrycznym i elektronicznym (Dz.U.180 poz. 1495), nie wolno umieszczać, wyrzucać, magazynować wraz z innymi odpadami. Niebezpieczne związki zawarte w sprzęcie elektrycznym i elektronicznym wykazują bardzo niekorzystne oddziaływanie na

rośliny, drobnoustroje, a przede wszystkim na człowieka, uszkadzają bowiem jego układ centralny i obwodowy układ nerwowy oraz układ krwionośny i wewnętrzny, a dodatkowo powodują silne reakcje alergiczne.

Zużyte urządzenie należy dostarczyć do lokalnego Punktu Zbiórki zużytych urządzeń elektrycznych, który zarejestrowany jest w Głównym Inspektoracie Ochrony Środowiska i prowadzi selektywną zbiórkę odpadów.

Zapamiętaj!!!!

Zgodnie z Art. 35 ustawy, użytkownik sprzętu przeznaczonego dla gospodarstw domowych, po zużyciu takiego sprzętu, zobowiązany jest do oddania go zbierającemu zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny.

Selektywna zbiórka odpadów pochodzących z gospodarstw domowych oraz ich przetwarzanie przyczynia się do ochrony środowiska, obniża przedostawanie się szkodliwych substancji do atmosfery oraz wód powierzchniowych.