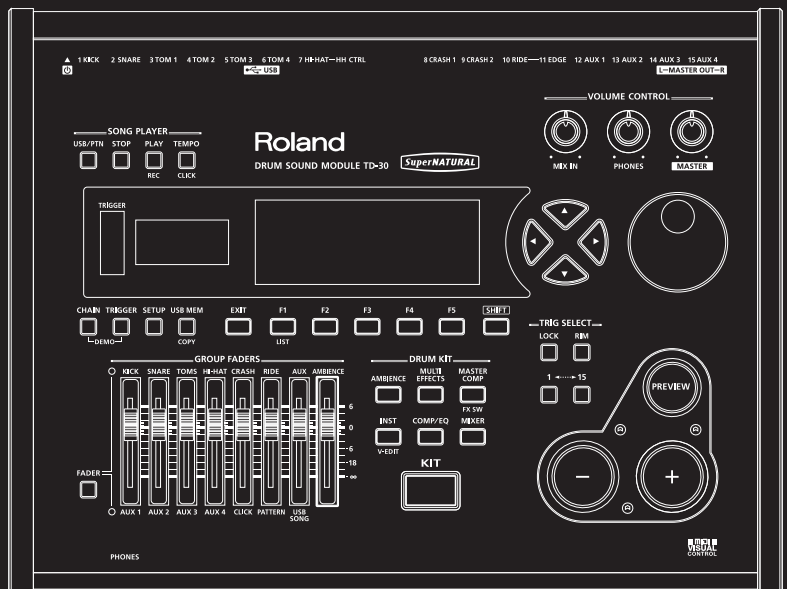




# TD-30

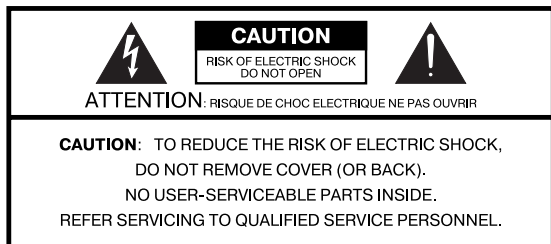
## DRUM SOUND MODULE

Руководство пользователя



Roland

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



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



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

ИНСТРУКЦИИ ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ПОЖАРА, ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРОТОКОМ ИЛИ ПРИЧИ-  
НЕНИЯ ТРАВМЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ.

## ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ СЛЕДУЙТЕ ЭТИМ ИНСТРУКЦИЯМ!

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

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

# TD-30

## DRUM SOUND MODULE

### Руководство пользователя

#### Руководство пользователя в файлах PDF

С веб-сайта Roland можно загрузить следующие файлы PDF:

- Руководство пользователя TD-30 (данный документ)
- Списки данных (пресетные наборы ударных и паттерны, а также ударные инструменты)

Списки данных не прилагаются, при необходимости их можно загрузить самостоятельно.

Перейдите на страницу <http://www.roland.com/support/en/>, выберите раздел "owner's manuals" и найдите модель "TD-30".

Прежде чем приступить к работе с прибором внимательно прочтите разделы "Техника безопасности" и "Важные замечания". В них содержится важная информация относительно правильного использования устройства. Для того чтобы максимально эффективно использовать все функциональные возможности прибора, внимательно прочтите данное руководство целиком. Сохраните руководство, оно может пригодиться в дальнейшем.

Copyright © 2012 ROLAND CORPORATION

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

# Техника безопасности

ИНСТРУКЦИИ ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ПОЖАРА, ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРОТОКОМ ИЛИ ПРИЧИНЕНИЯ ТРАВМЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ

## О значках ⚠ WARNING и ⚠ CAUTION

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

## О символах

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

## ВСЕГДА СОБЛЮДАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ УКАЗАНИЯ

### ⚠ WARNING

#### Пользуйтесь розетками с заземлением

Подключайте сетевую вилку прибора только к розеткам, оборудованным контактом заземления.



#### Не разбирайте и не модифицируйте прибор

Не вскрывайте прибор и не вносите изменений в его конструкцию.



#### Не ремонтируйте и не заменяйте детали

Не пытайтесь самостоятельно ремонтировать прибор или заменять какие-либо его части (за исключением случаев, описанных в руководстве). Предоставьте ремонт фирме, у которой был приобретен прибор, сервисному центру Roland, либо авторизованному дистрибьютору фирмы Roland.



#### Не храните и не используйте прибор в следующих местах:

- Подверженных воздействию высоких температур (на солнечном свете, в закрытых автомобилях, около батарей отопления и других источников тепла);
- С высокой влажностью (например, в ванной или на мокром полу);
- С высокой задымленностью;
- С высоким уровнем испарений;
- С высокой сыростью;
- Где он может попасть под дождь;
- С высокой запыленностью;
- С высоким уровнем вибрации.



### ⚠ WARNING

#### Используйте устойчивую поверхность

Убедитесь, что прибор расположен устойчиво. Не помещайте его на неустойчивую, шаткую или наклонную поверхности.



#### Пользуйтесь только прилагаемым сетевым шнуром

Используйте только прилагаемый сетевой шнур. Этот шнур не должен использоваться для других устройств.



#### Подключайте сетевой шнур к розетке с соответствующим напряжением

Подключайте сетевой шнур к сети, напряжение в которой совпадает с тем, которое обозначено на корпусе прибора.



#### Не перекручивайте сетевой шнур и не кладите на него тяжелые предметы

Не перекручивайте и не тяните сетевой шнур, не кладите на него тяжелые предметы. Это может повредить шнур и привести к короткому замыканию, которое вызовет пожар или удар электрическим током!



#### Не играйте долго на высоком уровне громкости

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



### ⚠ WARNING

#### Избегайте попадания посторонних предметов

Не допускайте попадания внутрь прибора посторонних предметов (например, огнеопасных материалов, монет, булавки) или жидкостей (воды, напитков, и т.д.).



#### Немедленно выключайте питание при изменениях в работе прибора

Следует немедленно прекратить работу с прибором, выключить его, отсоединить от сети и обратиться к дистрибьютору или в сервисный центр Roland, если:



- Сетевой шнур или вилка повреждены;
- Появился дым или необычный запах;
- Внутри прибора попали посторонние предметы или жидкость;
- Прибор подвергся воздействию высокой влажности или попал под дождь;
- Прибор перестал нормально функционировать или в его работе произошли другие изменения.

#### Не оставляйте детей без присмотра

Если ребенок пользуется инструментом, необходим постоянный контроль взрослого за соблюдением им всех правил техники безопасности.



#### Не допускайте ударов или падений

Предохраняйте прибор от ударов. Не роняйте его!





**⚠ WARNING**

**Не перегружайте сетевую розетку**

Не подключайте к одной розетке слишком большое число различных устройств. Будьте особенно внимательны при использовании удлинителей. Совокупная мощность всех устройств, подсоединенных к удлинителю, не должна превышать допустимый уровень нагрузки удлинителя (Вт/А). В противном случае изоляция кабеля нагреется и расплавится.



**Не используйте заграничные аналоги**

Прежде чем использовать инструмент в другой стране, получите консультацию в фирме, где был приобретен прибор, в сервисном центре Roland, либо у авторизованного дистрибьютора фирмы Roland.



**Не воспроизводите диск CD-ROM на бытовом CD/DVD-проигрывателе**

Не воспроизводите диск CD-ROM на бытовом CD/DVD-проигрывателе. Высокая громкость может повредить слух, вывести из строя динамики или другие компоненты аудиосистемы.



**⚠ CAUTION**

**Обеспечьте вентиляцию прибора**

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



**Беритесь только за корпус разъема**

Включая сетевой шнур в розетку или в инструмент, беритесь только за корпус вилки или разъема, не тяните за шнур.



**Протирайте сетевую вилку от пыли**

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



**Прокладывайте кабели в безопасном месте**

Следите за тем, чтобы шнуры и кабели не загнутывались и не перегибались. Прокладывайте их в недоступном для детей месте.



**Не кладите на прибор тяжелые предметы**

Не садитесь на инструмент и не кладите на него тяжелые предметы.



**Не беритесь за сетевой шнур мокрыми руками**

Не вставляйте сетевой шнур в розетку или инструмент и не вынимайте его оттуда мокрыми руками.



**Меры предосторожности при перевозке**

Перед перемещением прибора отключите сетевой шнур от розетки и отсоедините все шнуры от внешних устройств.



**Перед чисткой отключите прибор от сети**

Перед началом чистки прибора выключите его и отсоедините сетевой шнур от розетки (стр. 25).



**Если ожидается гроза, отключите прибор от сети**

При приближении грозы отсоедините от розетки сетевой шнур.



**⚠ CAUTION**

**Храните мелкие детали в недоступном для детей месте**

Храните следующие мелкие детали в местах, недоступных для детей, чтобы они случайно не проглотили их.



- Винты (стр. 36)

# Важные замечания

## Источник питания

- Не подключайте инструмент к источнику электропитания, к которому уже подключены электроприборы, использующие преобразователи напряжения (такие как холодильник, стиральная машина, микроволновая печь или кондиционер), а также снабженные мотором. В зависимости от того, как используются такие электроприборы, сетевая наводка может вызвать сбой в работе аппаратуры и послужить причиной возникновения шумовых помех. Если отдельную сетевую розетку использовать невозможно, между инструментом и аппаратурой необходимо подключить фильтр подавления сетевых наводок.
- Прежде чем подключить прибор к другим устройствам, отключите электропитание всей аппаратуры. Это позволит избежать повреждения оборудования.
- После выключения кнопки [ON] дисплей и индикаторы кнопок гаснут. Однако для полного обесточивания прибора необходимо также вынуть вилку из розетки. Розетка, которая используется для подключения прибора, должна быть расположена как можно ближе к нему.
- По умолчанию, питание TD-30 автоматически отключается через 4 часа простоя. Чтобы этого не происходило, установите параметр "AUTO OFF" в "OFF" (стр. 124).

## Размещение

- При использовании прибора рядом с мощными усилителями (или оборудованием, содержащим крупные трансформаторы), могут возникнуть наводки. Чтобы решить эту проблему, измените ориентацию прибора в пространстве или удалите его от источника помех.
- Прибор может являться источником помех для теле- и радиоприемников. Не устанавливайте его в непосредственной близости от оборудования такого типа.
- Если в непосредственной близости от аппаратуры используются беспроводные средства связи, например, мобильные телефоны, может появиться постоянный шум, когда проходит входящий или исходящий сигнал, а также во время разговора. Если наблюдаются подобные проблемы, удалите средства связи от аппаратуры или выключите их.
- Не подвергайте прибор воздействию прямых солнечных лучей, размещайте его на удалении от приборов, излучающих тепло, не оставляйте внутри закрытых автомобилей и в других местах, подверженных интенсивному тепловому воздействию. При повышенной температуре его корпус может деформироваться или изменить цвет.

- При перемещении прибора из одного места в другое, в которых наблюдается значительный перепад температуры и/или влажности, внутри могут образоваться капли воды (конденсат). Если попытаться использовать аппаратуру в таком состоянии, могут возникнуть неисправности или сбой в работе. Поэтому, прежде чем приступить к эксплуатации аппаратуры, необходимо подождать несколько часов, чтобы конденсат высох.
- В зависимости от материала и температуры поверхности, на которой стоит прибор, его резиновые ножки могут изменить цвет или испортить поверхность. Чтобы избежать этого, можно поместить под ножки кусок войлока или ткани. При этом следите, чтобы прибор случайно не соскользнул с поверхности.
- Не ставьте на прибор емкости с жидкостями, такие как вазы с цветами, стаканы с напитками, парфюмерию, алкоголь, лаки для ногтей, спреи. Жидкость с поверхности удаляйте мягкой салфеткой.

## Уход

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

## Ремонт и данные

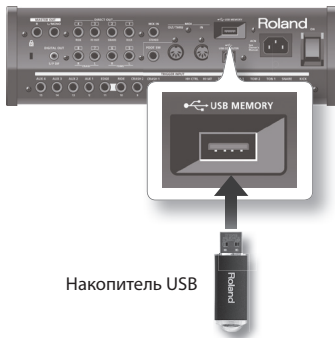
- Помните о том, что при отправке прибора в ремонт данные его внутренней памяти могут быть потеряны. Поэтому предварительно их необходимо сохранить на USB-устройство, либо записать на бумагу (при возможности). Во время ремонта инструмента особое внимание уделяется сохранности данных внутренней памяти.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

## Меры предосторожности

- Помните, что в результате поломки или несоблюдения правил эксплуатации прибора содержимое памяти может быть безвозвратно потеряно. Для того чтобы снизить риск потери данных, рекомендуется периодически сохранять содержимое памяти на USB-устройство.
- Возможны ситуации, в которых восстановить данные внутренней памяти прибора не представляется возможным. Компания Roland ответственности за сохранность данных не несет.
- Обращайтесь аккуратно с кнопками, регуляторами и другими контроллерами. В противном случае они могут выйти из строя.
- Не ударяйте по дисплею и не нажимайте на него.
- При подсоединении/отсоединении шнуров и кабелей никогда не тяните за шнур. Беритесь только за разъем, чтобы не повредить внутренние элементы кабеля.
- В процессе работы прибор немного нагревается.
- Чтобы не вызывать недовольства окружающих, постарайтесь устанавливать разумный уровень громкости. А чтобы не думать об этом вовсе, особенно ночью, лучше использовать наушники.
- Звук и вибрации, производимые игрой на инструменте, могут передаваться по перекрытиям пола и стен с достаточно большой интенсивностью. Поэтому, даже работая в наушниках, старайтесь не нарушать покой окружающих.
- При транспортировке прибора используйте оригинальную заводскую упаковку, включая прокладочный материал, для смягчения ударов или аналогичные материалы.
- Некоторые коммутационные кабели содержат резисторы. С данной аппаратурой их использовать нельзя. Это может привести к тому, что уровень звука будет либо чрезвычайно низким, либо качество плохим. За информацией о характеристиках соединительных кабелей обращайтесь к их производителям.

## Обращение с USB-накопителем

- Аккуратно вставляйте USB-накопитель до упора.



- Не прикасайтесь к USB-разъему, а также не допускайте его загрязнения.
- При изготовлении USB-накопителя применяются прецизионные технологии. Работая с ним, уделяйте особое внимание следующим моментам.
  - Чтобы предотвратить повреждение USB-накопителя электростатическим разрядом, прежде чем взять его в руки, снимите с себя возможный статический заряд.
  - Не допускайте соприкосновения контактов USB-накопителя с металлическими объектами.
  - Не сгибайте и не роняйте, а также не подвергайте USB-накопитель ударам и сильной вибрации.
  - Не подвергайте USB-накопитель воздействию солнечных лучей или повышенных температур.
  - Не допускайте запотевания USB-накопителя.
  - Не разбирайте и не модифицируйте USB-накопитель.

## Обращение с дисками CD

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

## Авторские права

- Несанкционированная запись, распространение, продажа, сдача в прокат, публичное воспроизведение и подобные действия, в целом или частично, любого произведения, авторские права на которое принадлежат третьей стороне, запрещены законом.
- Не используйте прибор в целях нелегального распространения аудиоматериалов или нарушающих авторские права третьей стороны. Производитель за противоправные действия пользователя ответственности не несет.
- Права на все музыкальные и видео данные, находящиеся в памяти прибора, принадлежат Roland Corporation.
- Приобретение данного прибора дает право на использование этих данных для создания, демонстрации, записи и распространения оригинального аудиоматериала.
- Приобретение данного прибора НЕ дает право на распространение приведенных выше данных в оригинальной или модифицированной форме на любых носителях или по сетям Интернет.

## Лицензирование

- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) обозначает портфолио патента микропроцессорной архитектуры, разработанной Technology Properties Limited (TPL). Компания Roland получила лицензию на данную технологию у TPL Group.
- Технология кодирования звука MPEG Layer-3 лицензирована Fraunhofer IIS Corporation и THOMSON Multimedia Corporation.
- ASIO является торговой маркой Steinberg Media Technologies GmbH.
- Roland, SuperNATURAL и V-Drums являются зарегистрированными торговыми марками или торговыми марками Roland Corporation в США и/или других странах.
- Все названия продуктов, упоминаемые в этом документе, являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.

# Содержание

Техника безопасности ..... 4

Важные замечания..... 6

## Обзор 11

Основные характеристики ..... 12

Описание TD-30..... 15

Структура тон-генератора..... 15

Память TD-30..... 16

Перезаписываемая память..... 16

Неперезаписываемая память ..... 16

Набор ударных..... 17

Секвенсор..... 18

Различные способы звукоизвлечения..... 19

Пэд..... 19

Хай-хэт ..... 20

Тарелка..... 21

Описание панелей ..... 22

Верхняя панель ..... 22

Тыльная панель (коммутационная)..... 24

Принципы работы ..... 26

Изменение значения ..... 26

Выбор редактируемого пэда ..... 27

Фейдеры групп (GROUP FADERS/  
кнопка [FADER]) ..... 28

Включение/отключение клика ..... 28

Изменение темпа (кнопка [TEMPO]) ..... 28

Определение имени ..... 29

Описание экранов ..... 30

Краткий список операций..... 33

## Подготовка к работе 35

Установка TD-30 на стойку ..... 36

Подключение пэдов ..... 37

Включение/выключение питания ..... 39

Настройка хай-хэта и пэдов ..... 40

Установки хай-хэта ..... 40

Натяжение сетчатого пластика ..... 41

Прослушивание демо-пъес ..... 42

Выбор набора ударных..... 43

## Исполнение 45

Набор ударных ..... 46

Выбор набора ударных..... 46

Выбор набора ударных из списка (LIST) ..... 46

Установки набора ударных (FUNC) ..... 47

Установка громкости (VOLUME) ..... 47

Установка темпа (TEMPO)..... 47

Игра щетками (BRUSH)..... 48

Функция Pad Pattern (PAD PTN) ..... 48

Мониторинг выходных уровней  
(MONITOR)..... 48

Переименование набора ударных (NAME) ..... 48

Техника удара по ободу (XSTICK) ..... 49

Копирование набора ударных ..... 49

Одновременное копирование

50 наборов ударных..... 50

Копирование наборов ударных  
TD-20/TD-20X/TDW-20..... 50

Цепочки наборов ударных (CHAIN)..... 51

Создание цепочки..... 51

Переименование цепочки (NAME) ..... 52

Использование цепочки ..... 52

Копирование цепочки..... 52

Инструмент ..... 54

Выбор инструмента ..... 54

Выбор инструмента из списка (LIST)..... 54

Выбор редактируемого пэда ..... 55

Фиксация редактируемого пэда  
(Trigger Lock) ..... 55

Редакция установок инструментов (EDIT) ..... 56

Редакция звука акустических барабанов  
(V-EDIT)..... 56

Редакция остальных инструментов..... 56

Процедура редакции..... 56

Управление звуком/паттерном с помощью  
пэдов (CONTROL) ..... 60

Запуск воспроизведения паттерна  
ударом по пэду (Pad Pattern) ..... 60

Управление высотой тона с помощью  
педали хай-хэта (PDLBEND)..... 61

Установки MIDI для пэдов (MIDI)..... 61

Установки инструмента по умолчанию  
(DEFAULT) ..... 62

Копирование инструмента ..... 63

Одновременное копирование  
нескольких инструментов..... 64

Микшер..... 65

Установки громкости и панорамы пэда ..... 65

Копирование установок микшера..... 66

<b>Эффекты</b> .....	<b>67</b>	Установки партии перкуссии (PERC).....	<b>93</b>
Включение/выключение эффектов.....	<b>67</b>	Установки громкости и панорамы партии (MIXER).....	<b>96</b>
Управление громкостью и тембром (PAD COMPRESSOR/PAD EQ).....	<b>68</b>	Обработка партий аккомпанемента эффектом (REV/CHO).....	<b>96</b>
Установки компрессора (COMP).....	<b>68</b>	Установки паттерна User (FUNC).....	<b>97</b>
Установки эквалайзера (EQ).....	<b>69</b>	Выбор длительности, размера и темпа (SETUP).....	<b>97</b>
Установки ревербератора (AMBIENCE SECTION).....	<b>69</b>	Режим воспроизведения (TYPE).....	<b>98</b>
Настройка ревербератора (EDIT).....	<b>70</b>	Переименование паттерна (NAME).....	<b>98</b>
Прослушивание только звука ревербератора (AMB ONLY).....	<b>71</b>	Запись паттерна.....	<b>99</b>
Обработка звука эффектами (MULTI EFFECTS).....	<b>71</b>	Функция репетиции (Rehearsal).....	<b>101</b>
Редакция мультиэффекта.....	<b>71</b>	Редакция паттерна (EDIT).....	<b>101</b>
Прослушивание мультиэффектов (MFX ONLY).....	<b>72</b>	Копирование паттерна (COPY).....	<b>102</b>
Параметры мультиэффектов.....	<b>72</b>	Объединение двух паттернов (APPEND).....	<b>103</b>
Общие эффекты (MASTER COMPRESSOR/MASTER EQ).....	<b>78</b>	Стирание паттерна (ERASE).....	<b>103</b>
Установки общих эффектов.....	<b>78</b>	Удаление паттерна (DELETE).....	<b>104</b>
Копирование установок эффектов.....	<b>79</b>	Сохранение паттерна (USB MEM).....	<b>105</b>
<b>Темп</b> .....	<b>81</b>	Сохранение паттернов на накопитель USB (SAVE).....	<b>105</b>
Установка темпа.....	<b>81</b>	Загрузка паттерна с накопителя USB (LOAD).....	<b>106</b>
Установка темпа с помощью ударов по пэду (TAP).....	<b>81</b>	Удаление паттерна с накопителя USB (DELETE).....	<b>106</b>
Кнопка [TEMPO].....	<b>82</b>	<b>Установки</b> .....	<b>107</b>
Воспроизведение клика.....	<b>82</b>	Сохранение установок.....	<b>108</b>
Установки клика (CLICK).....	<b>82</b>	Сохраняемые на накопитель USB данные.....	<b>108</b>
Синхронизация с внешним MIDI-устройством (SYNC).....	<b>84</b>	Сохранение всех данных на накопитель USB (SAVE).....	<b>109</b>
<b>Плеер пьес</b> .....	<b>85</b>	Загрузка архива с накопителя USB (LOAD).....	<b>110</b>
Подключение накопителя USB.....	<b>85</b>	Импорт наборов ударных из архивов TD-20/TD-20X (IMPORT).....	<b>110</b>
Воспроизведение аудиофайла.....	<b>86</b>	Удаление архива с накопителя USB (DELETE).....	<b>111</b>
Выбор аудиофайла из списка (LIST).....	<b>86</b>	Сохранение набора ударных на накопитель USB (KITSAVE).....	<b>112</b>
Режимы воспроизведения (FUNC).....	<b>87</b>	Загрузка набора ударных с накопителя USB (KITLOAD).....	<b>112</b>
Выбор скорости воспроизведения (SPEED).....	<b>87</b>	Вывод сведений о накопителе USB (INFO).....	<b>113</b>
Цикличное воспроизведение выбранной фразы (A-B).....	<b>87</b>	Форматирование накопителя USB (FORMAT).....	<b>113</b>
Просмотр информации об аудиофайле.....	<b>88</b>	<b>Общие установки TD-30 (SETUP)</b> .....	<b>114</b>
<b>Секвенсор и паттерны</b> .....	<b>89</b>	Выходные установки (OUTPUT).....	<b>115</b>
Основные операции.....	<b>89</b>	Примеры выходных установок.....	<b>116</b>
Выбор паттерна.....	<b>90</b>	Назначение функций на педаль или пэд (CONTROL).....	<b>117</b>
Выбор паттерна из списка.....	<b>90</b>	Назначение функции на педаль (FOOT SW).....	<b>117</b>
Воспроизведение паттерна.....	<b>91</b>	Назначение функции на пэд (PAD SW).....	<b>118</b>
Установки партии (PART).....	<b>91</b>	Другие установки (OPTION).....	<b>120</b>
Мьютирование партии (MUTE).....	<b>92</b>	Установка Velocity для кнопки [PREVIEW] (PREVIEW).....	<b>120</b>
Выбор инструментов для партий аккомпанемента (BACKING).....	<b>92</b>		
Настройка высоты партий аккомпанемента (Master Tuning).....	<b>93</b>		

## Содержание

Установки общих компрессора/ эквалайзера (COMP/EQ) .....	120
Установки входов MIX IN (MIX IN) .....	121
Параметры дисплея (LCD) .....	121
Восстановление заводских установок (F RESET) .....	122
Воспроизведение набора ударных с накопителя USB без загрузки (Kit Selection) .....	123
Копирование выбранного набора ударных .....	123
Уровень сигнала на цифровом выходе (GAIN) .....	124
Функция Auto Off (AUTOOFF) .....	124
Просмотр информации о приборе (INFO) .....	125
<b>Установки триггеров .....</b>	<b>126</b>
Выбор типа пэда (BANK) .....	126
Соответствие между триггерными входами и техникой игры .....	127
Установки чувствительности пэда (SENS) .....	127
Чувствительность пэда (Sensitivity) .....	127
Чувствительность римшота (Rim Gain) .....	128
Установки хай-хэта (HI-HAT) .....	128
Установки для VH-13/VH-12 .....	128
Установки для VH-11 .....	129
Установки для FD-8 .....	130
Вывод информации о каждом из пэдов (MONITOR) .....	130
Предотвращение срабатывания от вибраций (XTALK) .....	131
Дополнительные параметры триггеров (ADVANCE) .....	132
Установки пэдов (THRE) .....	133
Установки римшота (RIM) .....	134
Установки распознавания сигнала триггера (SCAN) .....	134
Установки распознавания позиции удара (POS) .....	136
Переименование банка триггеров (NAME) .....	136
Копирование банка триггеров .....	137

Запись исполнения на внешний секвенсор (Local Control) .....	142
Установка Device ID .....	143
Управляющие MIDI-сообщения (CTRL) .....	143
Выбор номера Program Change (PROG) .....	144

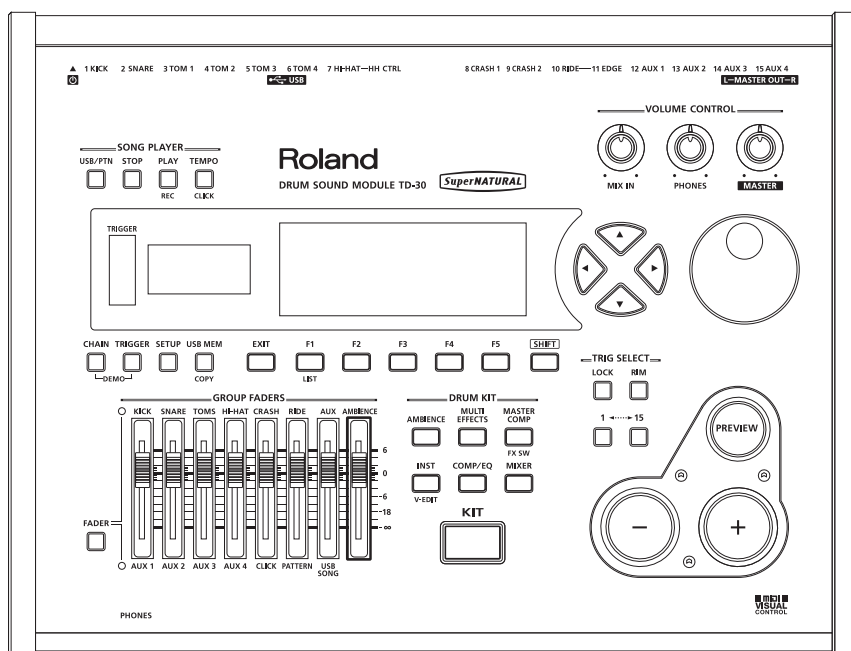
## Приложение 145

Visual Control .....	146
Неисправности .....	148
Сообщения об ошибках .....	149
Номера нот (заводские установки) .....	150
Технические характеристики .....	151
Блок-схема .....	152

## Дополнительные функции 139

Коммутация с компьютером по USB .....	140
Установка драйвера USB .....	140
Подключение TD-30 к компьютеру .....	140
<b>Установки MIDI .....</b>	<b>141</b>
Понятие MIDI .....	141
Разъемы MIDI .....	141
Установки MIDI-канала (MIDI CH) .....	141
Глобальные установки MIDI (GLOBAL) .....	142
TD-30 в качестве интерфейса USB MIDI (Soft Thru) .....	142

# Обзор



# Основные характеристики

На сегодняшний день TD-30 является самым совершенным в мире ударно-перкуSSIONным модулем.

## Новейшая звуковая архитектура V-Drums SuperNATURAL

Новые цифровые ударные Roland используют эксклюзивную технологию SuperNATURAL, которая позволяет получить максимально достоверное звучание.

Усовершенствованные динамические характеристики и повышенная чувствительность гарантируют естественное воспроизведение тончайших нюансов, независимо от выбранного стиля игры.

### Естественное звукоизвлечение

Модуль TD-30 характеризуется усовершенствованными характеристиками, такими как отдача триггеров, динамика и точность позиционирования. В результате удалось добиться исключительно естественных ощущений и звука при игре на барабанах.

#### Малый барабан

Достигнут плавный переход между ударами по пластику и ободу барабана. Звук малого барабана зависит от точки удара. Также более плавными стали динамика, позиционирование и даже переходы между различными приемами ударов по ободу.

#### Тарелки крэш

Вне зависимости от силы удара или манеры игры, различие в динамике звука стало более ощутимым.

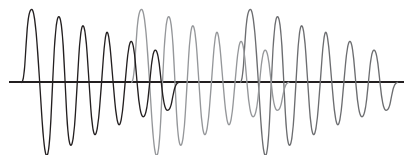
#### Тарелка райд

Улучшенная динамика и позиционирование обусловили естественные ощущения при игре и приятные на слух вариации звука.



### Реакция звука ударных

При игре быстрых открытых дробей, флэмов, сбивок и других пассажей между отдельными ударами звук не затухает. Дробь звучит более естественно, поскольку при этом воспроизводится призвук естественного резонанса барабана.



### Управление хай-хэтом

Если после удара по открытому хай-хэту медленно закрывать его, можно добиться очень благозвучного звукового перехода. При игре в полуоткрытой или даже немного приоткрытой позициях звук остается неизменным. Ножное управление хай-хэтом также характеризуется простотой и удобством.

Новая функция V-Hi-Hat VH-13 позволила улучшить сенсор движения. В совокупности с обновленной триггерной технологией, VH-13 предоставляет еще более естественную отдачу.





## Тембры SuperNATURAL

Новая технология SuperNATURAL от Roland служит для моделирования звука с высочайшей степенью реализма и экспрессии, недостижимой в звуковых генераторах предыдущих поколений.

**SuperNATURAL**

## Технология моделирования

Кроме физического моделирования инструментов, осуществляется моделирование характерного их поведения и экспрессии в реальном времени в зависимости от манеры игры музыканта.

## Секция реверберации

Чтобы музыкант имел возможность понять, как звучат барабаны в естественных условиях, в процессор DSP добавлена новая секция реверберации. Для регулировки ее уровня на лицевой панели TD-30 предусмотрен отдельный фейдер.



### Озвучивающий микрофон

При записи ударных в студии естественные призвуки и прозрачность звука определяются расположением микрофона.

### Комнатная реверберация

Доступны выбор размеров и типов помещения, а также положения микрофона подзвучки, что позволяет имитировать различные звуковые пространства: зал, студию, клуб, арену и т.д.

### Пользовательская реверберация

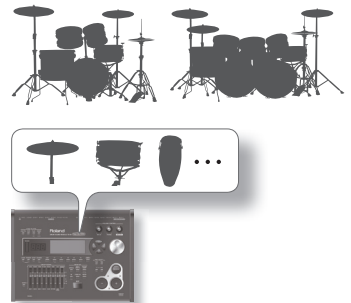
Доступно создание различных типов реверберации для малого барабана, бочки и томов, что позволяет гармонично вписать их в общую звуковую картину.

## Возможности создания звуков

## Большой выбор тембров

Для игры в различных музыкальных стилях, например, рок, джаз, хип-хоп, поп-музыка, предусмотрены пресетные наборы ударных. При разработке тембров приоритет отдавался их адаптации под студийную и концертную работу.

Доступно более 1000 тембров, как акустических — бочки, барабаны, тарелки и перкуссия — так и электронных ударных и спецэффектов. Возможности V-Edit объединены в них с мощными встроенными эффектами, что позволяет создавать уникальные пользовательские наборы ударных для любого музыкального стиля.



## Возможности студийной записи

Звуковой потенциал TD-30 практически не ограничен.

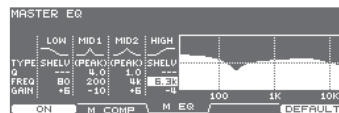
Доступен большой набор малых барабанов, предусмотрен выбор типа пластика и его натяжения, а также положения отдельных микрофонов, озвучивающих сам барабан и окружающее пространство. Придавайте звуку новую окраску с помощью эффектов и микшируйте ударные с помощью микшера — все в рамках TD-30!



## Основные характеристики

### Встроенные эффекты

Звук каждого пэда можно обработать независимым компрессором и 3-полосным графическим эквалайзером, как в звукозаписывающей студии. К новым мультиэффектам относятся эффекты разрыва, например, сатуратор или флэнжер. И, наконец, сделать звук более естественным можно с помощью стерео-компрессора и 4-полосного мастер-эквалайзера.



## Дополнительные функции

### Накопитель USB

#### Функция плеера пьес

С накопителя USB можно воспроизводить аудиофайлы (WAV, MP3).

Можно репетировать под воспроизводящийся аудиофайл или использовать его в качестве фонограммы в процессе исполнения.

#### Функция архивирования

Все установки TD-30, включая 100 наборов ударных, можно заархивировать (сохранить) на накопитель USB с помощью одной операции (доступно сохранение до 99 архивов). Также наборы ударных можно сохранять независимо (до 999 наборов ударных) (стр. 108).

Предусмотрен импорт и использование в TD-30 заархивированных данных TD-20 и TD-20X (стр. 110).

#### Функция выбора наборов ударных

Сохраненные на накопитель USB наборы ударных и пресетные наборы ударных TD-30 можно воспроизводить непосредственно без загрузки в память прибора (стр. 123).

### Функция USB MIDI

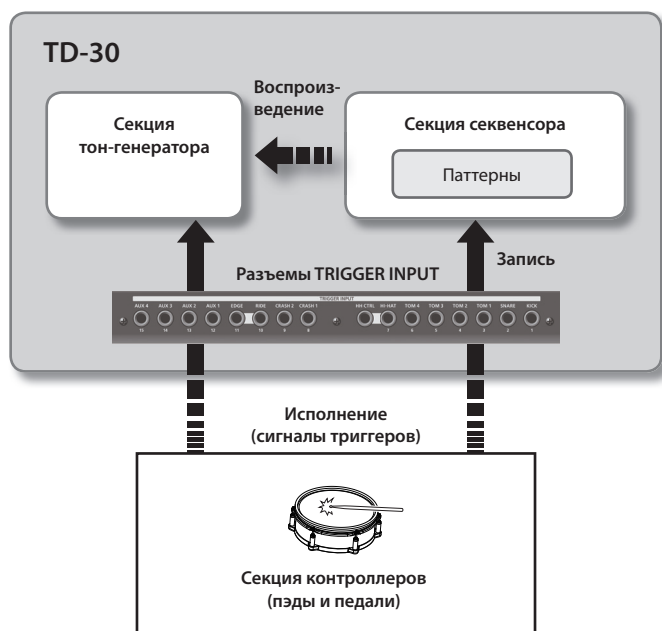
Если подключить TD-30 к компьютеру, MIDI-данные исполнения на TD-30 можно будет записать в компьютер.



# Описание TD-30

## Структура тон-генератора

В общих чертах TD-30 состоит из трех секций: контроллеров, тон-генератора и секвенсора.



### Секция контроллеров

Пэды и педали, которые служат для исполнения, называются контроллерами.

При ударе по пэду он генерирует "сигнал триггера" (запуска).

Этот сигнал поступает на разъем TRIGGER INPUT тыльной панели TD-30 и воспринимается секцией тон-генератора.

### Секция тон-генератора

Эта секция отвечает за воспроизведение звука.

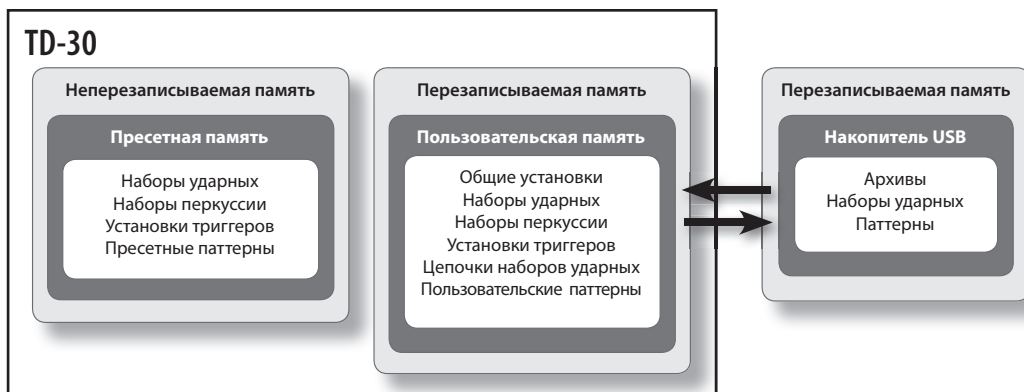
Она воспринимает сигналы триггеров с контроллеров, встроенного секвенсора или внешнего MIDI-устройства и производит звуки соответствующих инструментов.

### Секция секвенсора

Эта секция может записывать данные исполнения на TD-30 и затем воспроизводить их. Она также может передавать MIDI-сообщения через разъем MIDI OUT или порт USB Computer на внешние MIDI-устройства для управления ими.

# Память TD-30

"Память" — это область, в которой хранятся различные данные, например, наборы ударных и паттерны.



## Перезаписываемая память

## Неперезаписываемая память

### Пользовательская память (User)

В пользовательской памяти хранятся редактируемые данные.

Можно загрузить или скопировать данные с накопителя USB или из пресетной памяти и отредактировать их, а затем сохранить в пользовательскую память.

В пользовательской памяти хранятся следующие данные.

- Общие установки (стр. 114)
- Наборы ударных (стр. 46)
- Наборы перкуссии (стр. 93)
- Установки триггеров (стр. 126)
- Цепочки наборов ударных (стр. 51)
- Пользовательские паттерны (стр. 90)

### Пресетная память (Preset)

Данные пресетной памяти не перезаписываются. Однако, их можно загрузить в пользовательскую память и отредактировать.

Заводские установки хранятся в пресетной памяти.

В пресетной памяти хранятся следующие данные.

- Наборы ударных (стр. 46)
- Наборы перкуссии (стр. 93)
- Установки триггеров (стр. 126)
- Пресетные паттерны (стр. 90)

### Накопитель USB

На накопитель USB (опциональный) можно сохранить до 99 наборов данных (архивов), каждый из которых включает в себя все установки пользовательской памяти.

Кроме этого, на накопитель USB также можно сохранить 999 наборов ударных и 999 паттернов.

Эти данные можно загрузить или скопировать в пользовательскую память и отредактировать.

См. стр. 108.

## Набор ударных

“Набор ударных” содержит все звуки, назначенные на пэды, установки пэдов, эффектов, реверберации и общие установки всего набора.

При поставке с завода TD-30 содержит 100 наборов ударных.

### Набор ударных 100

#### Набор ударных 1

Установки пэдов

KICK Head 1 Rim 1	SNARE Head 2 Rim 2	TOM 1 Head 3 Rim 3	TOM 2 Head 4 Rim 4	TOM 3 Head 5 Rim 5
TOM 4 Head 6 Rim 6	HI-HAT Head 7 Rim 8	CRASH 1 Head 8 Rim 8	CRASH 2 Head 9 Rim 9	RIDE Head 10 Rim 10
EDGE Head 11 Rim 11	AUX 1 Head 12 Rim 12	AUX 2 Head 13 Rim 13	AUX 3 Head 14 Rim 14	AUX 4 Head 15 Rim 15

Установки инструмента  
Установки микшера  
Установки компрессора  
Установки эквалайзера

Установки реверберации

Установки мультиэффектов

Установки, общие для всего набора ударных

### МЕМО

После редакции набора ударных предыдущие установки переписываются.

Чтобы сохранить заводские установки набора ударных, скопируйте его в пресетную память (стр. 49) или восстановите заводские установки, выполнив операцию “Factory Reset” (стр. 122).

## Инструменты

Любой звук, например, малого барабана или бочки называется “инструментом”.

На “пластик” и/или на “обод” подключенных пэдов назначаются разные инструменты.

Доступна редакция звука каждого инструмента с помощью функции “V-EDIT”. См. стр. 56.

### Эффекты

Изменить характер звука можно с помощью “эффектов”.

TD-30 предоставляет пользователю набор эффектов, описанный ниже. Одни эффекты воздействуют на звук отдельного пэда, другие — на весь набор ударных.

#### PAD COMPRESSOR/PAD EQ

“Компрессор” сглаживает пики громкости, воздействуя на атаку и затухание сигнала.

“Эквалайзер” изменяет тембр звука в различных частотных диапазонах.

Эффекты PAD COMPRESSOR и PAD EQ воздействуют независимо на каждый пэд.

#### Секция AMBIENCE

Ambience — это эффект реверберации, имитирующий акустическое пространство, в котором происходит исполнение. К регулируемым параметрам относятся следующие: положение микрофона подзвучки, форма и размеры помещения, материал стен и отражение. Каждый пэд имеет независимую регулировку уровня посыла на реверберацию, и каждый набор ударных содержит собственные установки реверберации.

#### Мультиэффекты

К “мультиэффектам” относятся эффекты 21 типа, воздействующие на весь набор ударных. Каждый звук имеет независимую регулировку уровня посыла на мультиэффект.

#### MASTER COMPRESSOR/MASTER EQ

Это — компрессор и эквалайзер, воздействующие на весь набор ударных или на весь TD-30 в целом (то есть, установки воздействуют на все наборы ударных.)

### Секвенсор

“Секвенсор” служит для записи и воспроизведения MIDI-информации. Он может быть встроенным в TD-30 секвенсором или компьютерно-программным.

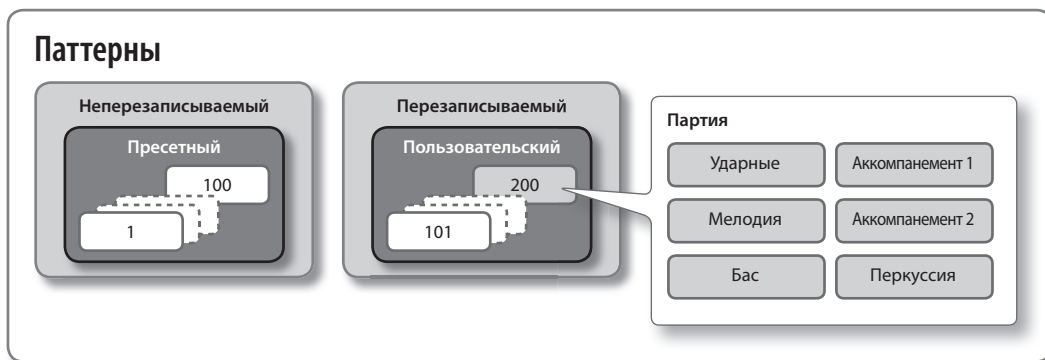
Секвенсор TD-30 позволяет записывать и/или воспроизводить “паттерны”.

### Паттерны/партии

“Паттерн” содержит данные исполнения 6 “партий” TD-30: ударных, мелодии, баса, аккомпанемента 1 / 2 и перкуссии.

Паттерны можно использовать для создания аккомпанемента для репетиции или для воспроизведения их с помощью ударов по пэдам TD-30 в процессе исполнения.

В TD-30 содержатся пресетные паттерны. Паттерн можно записать “в реальном времени”, играя на пэдах или на подключенной MIDI-клавиатуре.



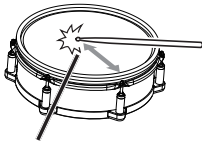
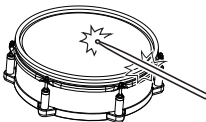
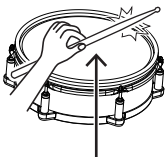
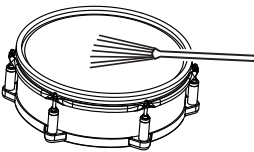
## Различные способы звукоизвлечения

Ниже описаны варианты техники игры на пэдах, тарелках и хай-хэте, подключенных к TD-30.

### МЕМО

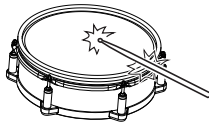
- Некоторые пэды не поддерживают все описанные ниже способы звукоизвлечения (например, распознавание позиции удара). Дополнительная информация приведена на стр. 126.
- Доступные способы звукоизвлечения и распознавание позиционирования зависят от используемого триггера. См. стр. 127.

## Пэд

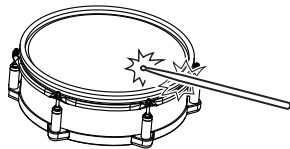
Звукоизвлечение	Описание
Удар в пластик	 <p>Удар только в пластик пэда. Для малого барабана характер звука изменяется естественным образом при смещении позиции удара от центра к краю.</p> <p>Характер звука зависит от позиции удара</p>
Римшот	 <p>Одновременный удар в пластик и в обод пэда. Одновременно со звуком пластика воспроизводится звук обода.</p>
Удар в обод	 <p>Удар только в обод пэда. В зависимости от назначенного на римшот инструмента можно одновременно воспроизводить звуки обода и палочки.</p> <p>* Данная техника поддерживается не всеми малыми барабанами. * Для воспроизведения звука палочки ударяйте только по краю пэда. Не касайтесь пластика рукой, иначе звук может воспроизводиться некорректно.</p> <p>Не касайтесь пластика рукой</p>
Игра щетками	 <p>Можно имитировать “шуршание”, издаваемое при игре щетками, если подключить к разъему TRIGGER INPUT 2 (SNARE) сетчатый пэд. Для игры щетками выберите группу инструментов “SNARE BRUSH” (стр. 54) и установите параметр Brush Switch в “ON” (стр. 48).</p> <p>* Используйте нейлоновые щетки. При игре металлическими щетками можно повредить пэд.</p>

## Нюансы римшота

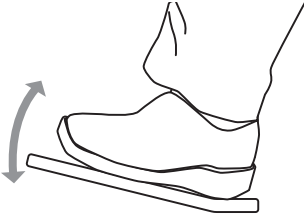

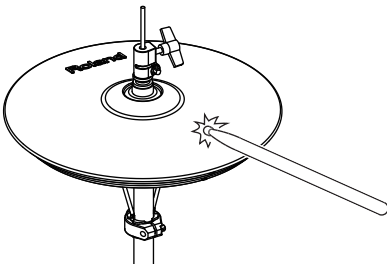
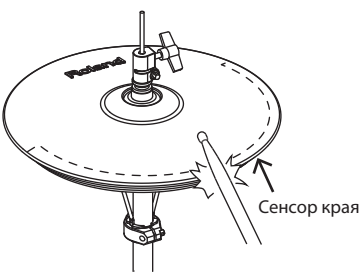
Для некоторых барабанов и томов доступны нюансы звукоизвлечения при ударах римшот.

Звукоизвлечение	Описание
Стандартный римшот (открытый)	 <p>Одновременный удар в пластик и в обод.</p>

## Описание TD-30

Звукоизвлечение	Описание
Закрытый римшот	 <p>Одновременный удар в пластик рядом с ободом и в обод.</p>

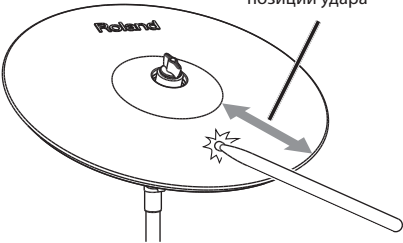
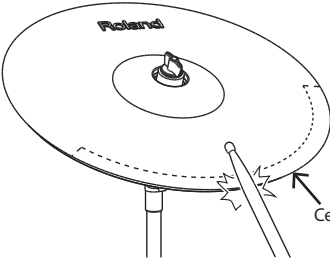
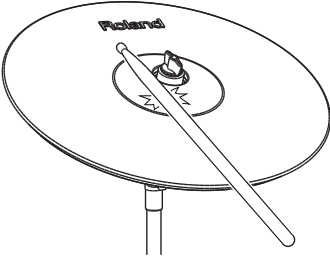
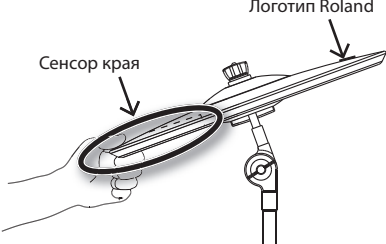
## Хай-хэт

Звукоизвлечение	Описание
Открытие/ закрывание	 <p>Тембр хай-хэта плавно изменяется между открытым и закрытым в зависимости от глубины нажатия на педаль. Также можно воспроизводить звуки закрытого (удар по хай-хэту при полностью нажатой педали) и открывающегося (удар по закрытому хай-хэту и полное отпущение педали) хай-хэта.</p>
Надавливание (VH-13/VH-12)	 <p>Если при ударах по закрытому хай-хэту изменять степень нажатия на педаль, можно соответственно изменять характер тембра закрытого хай-хэта. * VH-11 и FD-8 не поддерживают эту функцию.</p>
Удар в среднюю зону	 <p>При ударе в среднюю зону хай-хэта воспроизводится звук, назначенный на зону "H" соответствующего триггерного входа.</p>
Удар в край	 <p>При ударе в край хай-хэта плечом палочки (см. рис.) воспроизводится звук, соответствующий зоне "R" выбранного триггерного входа. * Не наносите удары по боковой стороне пэда хай-хэта, иначе звук будет воспроизводиться некорректно.</p>

\* Не наносите удары по нижней части верхнего пэда хай-хэта и по нижнему пэду хай-хэта. Это может повредить пэд.

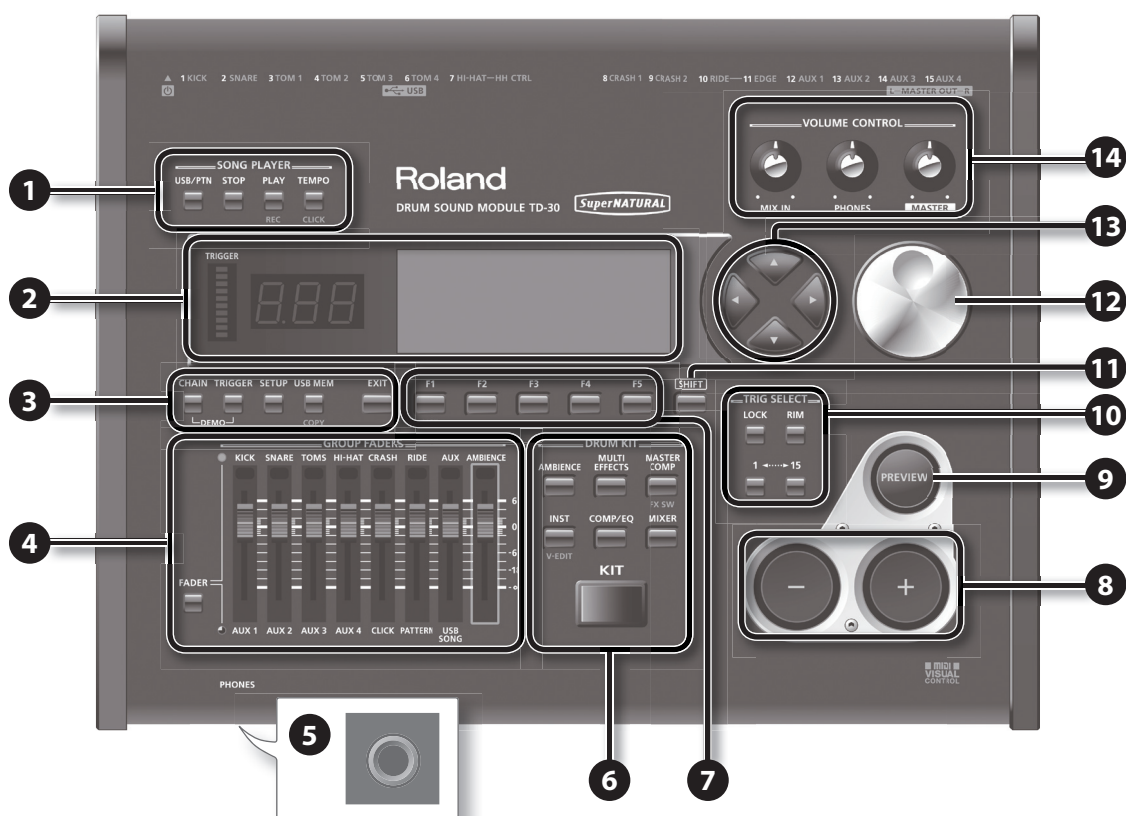


# Тарелка

Звукоизвлечение	Описание
Удар в среднюю зону	<p data-bbox="637 334 852 378">Характер звука зависит от позиции удара</p>  <p data-bbox="806 440 1256 508">Наиболее часто используется удар в среднюю зону тарелки. Он соответствует звуку, назначенному на зону "H" соответствующего триггерного входа.</p>
Удар в край	 <p data-bbox="806 730 1270 797">При ударе в край тарелки плечом палочки (как показано на рисунке), воспроизводится звук, соответствующий зоне "R" соответствующего триггерного входа.</p> <p data-bbox="701 836 806 855">Сенсор края</p>
Удар в колокол	 <p data-bbox="806 954 1256 1045">Данный метод соответствует игре в колокол тарелки райд (CY-15R). При ударе в зону, указанную на рисунке, воспроизводится звук, соответствующий зоне "R" выбранного триггерного входа.</p> <p data-bbox="806 1051 1208 1095">Удар в колокол наносится плечом палочки с чуть большей силой, чем обычный удар.</p> <p data-bbox="806 1103 1212 1128">* CY-14C и CY-12C не поддерживают эту функцию.</p>
Глушение (чокинг)	 <p data-bbox="637 1190 765 1209">Логотип Roland</p> <p data-bbox="426 1248 532 1267">Сенсор края</p> <p data-bbox="806 1248 1270 1292">Для глушения звука следует взяться за край пэда тарелки сразу же после удара.</p> <p data-bbox="806 1300 1256 1387">Функция глушения работает только при захвате зоны, в которой находится сенсор (как показано на рисунке). При захвате других участков тарелки глушения не происходит.</p>

# Описание панелей

## Верхняя панель



№	Название	Описание	Стр.
<b>SONG PLAYER</b>			
<b>1</b>	Кнопка [USB/PTN]	Выбирает аудиофайл или паттерн для воспроизведения.	86, 89
	Кнопка [STOP]	Останавливает воспроизведение аудиофайла или паттерна.	86, 89
	Кнопка [PLAY]	Запускает воспроизведение аудиофайла или паттерна.	86, 89
	Кнопка [TEMPO]	Запускает воспроизведение клика и позволяет произвести его настройки.	81
<b>2</b>	Индикатор TRIGGER	Загорается и перемещается при приеме сигнала триггера. Он служит для мониторинга коммутации пэдов и настроек параметров триггеров.	–
	Числовой дисплей	Отображает номер текущего набора ударных.	–
	Дисплей	Отображает имя набора ударных и прочую информацию. В процессе редакции отображает параметры, относящиеся к выбранному режиму редакции.	30
<b>3</b>	Кнопка [CHAIN]	Служит для работы с цепочками наборов ударных.	51
	Кнопка [TRIGGER]	Осуществляет доступ к параметрам триггеров.	126
	Кнопка [SETUP]	Осуществляет доступ к функции, воздействующим на TD-30 в целом, например, MIDI или Output Assign.	114
	Кнопка [USB MEM]	Осуществляет доступ к операциям с накопителем USB, например, сохранению и загрузке данных. Если нажать кнопку [USB MEM], удерживая кнопку [SHIFT], можно копировать установки, например, наборов ударных или инструментов (стр. 49, 63).	108
	Кнопка [EXIT]	Возврат к предыдущему экрану. Если нажать на эту кнопку несколько раз подряд, произойдет переход к экрану DRUM KIT.	27

№	Название	Описание	Стр.
<b>GROUP FADERS</b>			
<b>4</b>	Фейдеры	Устанавливают громкость ударных и перкуSSIONНЫХ инструментов, аккомпанемента, клика и реверберации.	28
	Кнопка [FADER]	Служит для выбора источников, громкость которых регулируется фейдерами.	28
<b>5</b>	Разъем PHONES	Служит для подключения стереонаушников. Когда этот разъем задействован, звук на выходах не пропадает.	–
<b>DRUM KIT</b>			
<b>6</b>	Кнопка [AMBIENCE]	Служит для настройки параметров реверберации.	69
	Кнопка [MULTI EFFECTS]	Включает эффекты, например, пространственности звука или сдвига высоты тона.	71
	Кнопка [MASTER COMP]	Служит для корректировки общей громкости ударных. Если нажимать кнопку [MASTER COMP], при нажатой кнопке [SHIFT], можно включать/отключать эффекты (стр. 67).	78
	Кнопка [INST]	Служит для настройки параметров инструментов.	54
	Кнопка [COMP/EQ]	Служит для установки компрессии и тембра пэда.	68
	Кнопка [MIXER]	Служит для установки громкости и панорамы пэда.	65
	Кнопка [KIT]	Открывает экран DRUM KIT.	46
<b>7</b>	Кнопки [F1] – [F5] (функциональные)	Функции данных кнопок зависят от текущего экрана. Они отображаются в нижней строке дисплея.	26
<b>8</b>	Кнопки [-]/[+]	Служат для выбора наборов ударных или изменения значений в процессе редакции. Кнопка [+] увеличивает значение, кнопка [-] уменьшает его.	26
<b>9</b>	Кнопка [PREVIEW]	Данная кнопка с динамической чувствительностью позволяет прослушивать звук инструмента после того как он был выбран кнопками TRIG SELECT, с помощью удара по пэду или нажатия на педаль.	27
<b>TRIG SELECT</b>			
<b>10</b>	Кнопка [LOCK]	Если нажать кнопку [LOCK], чтобы ее индикатор загорелся, выбранный пэд не переключится даже после удара по другому пэду.	55
	Кнопка [RIM]	При использовании пэда с сенсором обода данная кнопка позволяет выбрать для редакции инструмент, назначенный на пластик или обод.	55
	Кнопки [1], [15]	Служат для выбора номера триггера (пэда), к которому требуется получить доступ.	55
<b>11</b>	Кнопка [SHIFT]	Используется в совокупности с другими кнопками, как описано в соответствующих главах данного руководства.	–
<b>12</b>	Колесо	Функционирует аналогично кнопкам [+] и [-]. При быстром вращении колеса изменение значений будет происходить с большей скоростью.	26
<b>13</b>	Кнопки [◀]/[▶]/[▲]/[▼]	Служат для перемещения курсора.	26
<b>VOLUME CONTROL</b>			
<b>14</b>	Регулятор [MIX IN]	Устанавливает громкость аудиосистемы, подключенной к разъему MIX IN.	24
	Регулятор [PHONES]	Устанавливает громкость в наушниках. Когда наушники подключены, звук на выходах не отключается.	39
	Регулятор [MASTER]	Устанавливает громкость выходного сигнала на разъемах MASTER OUT.	39

## Тыльная панель (коммутационная)

### NOTE

- Во избежание повреждения динамиков и усилителей перед коммутацией установите все регуляторы громкости в минимум и выключите питание всех скоммутированных устройств.
- Некоторые аудиокабели могут содержать резисторы. Не используйте для коммутации кабели этого типа, иначе уровень звука может оказаться слишком низким.

### Разъемы DIRECT OUT (несимметричные)

Служит для подключения TD-30 к микшеру.

С помощью кнопки [SETUP] можно произвести назначение инструментов на разъемы DIRECT OUT 1 – 8 (стр. 115).

### МЕМО

Примеры коммутации и настроек приведены на стр. 116.



### Разъем MIX IN (стерео)

Служит для подключения внешних аудиоисточников или в качестве входа концертного мониторинга.

Вывод входного сигнала можно назначить на разъемы MASTER OUT, PHONES или DIRECT OUT 5 – 8 (стр. 115).



### Разъем FOOT SW

Служит для подключения опциональной ножной педали (FS-5U, FS-6) (стр. 117).



### Разъемы MASTER OUT (несимметричные)

Это — аудиовыходы TD-30. Используются для подключения к усилителю, рекордеру и т.д.

Для работы в моно используйте только разъем L/MONO.



### Защитный слот (Ⓜ)

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

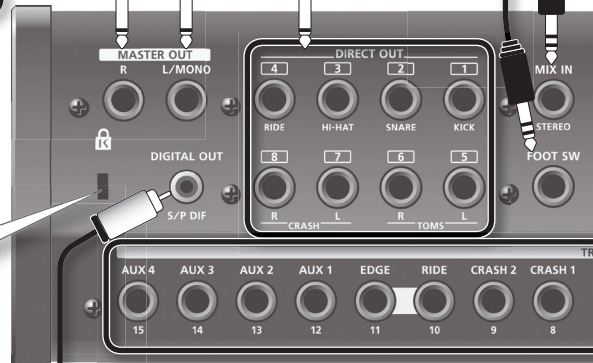
### Разъем DIGITAL OUT (коаксиальный)

Служит для подключения TD-30 к оборудованию, имеющему цифровой вход.

На данный выход поступает тот же сигнал, что и на разъемы MASTER OUT.

Поддерживается работа с сигналами формата 44.1 кГц, 24 бит.

\* Для коммутации используйте коаксиальный кабель. Коммутация оптическим кабелем не поддерживается.



### Порт USB MEMORY

Служит для подключения опционального накопителя USB (стр. 85) для воспроизведения с него аудиофайлов (стр. 86) или сохранения на него установок TD-30 (стр. 108).



### Порт USB COMPUTER

Если подключить TD-30 к компьютеру кабелем USB, можно будет записывать MIDI-информацию в программный секвенсор (DAW) (стр. 140).



### Разъемы MIDI

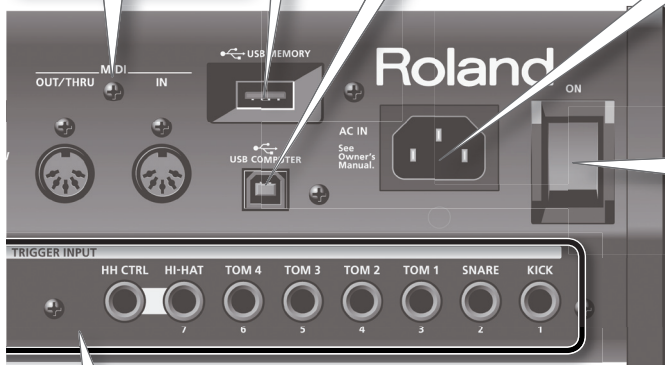
Служат для подключения MIDI-оборудования (стр. 141).

### Разъем AC IN

Служит для подключения сетевого шнура.

### Кнопка [ON]

Служит для включения/отключения питания (стр. 39).



### Разъемы TRIGGER INPUT

Служат для подключения пэдов (стр. 37).

\* Для подключения двухтриггерных пэдов используйте стереокабель (с джеками 1/4" TRS).



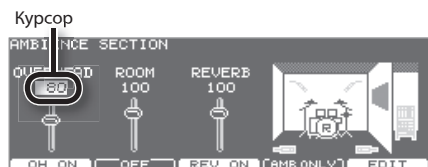
# Принципы работы

## Изменение значения

### Сохранение установок

TD-30 не предусматривает функции сохранения установок, все изменения сохраняются автоматически в процессе их редакции, переписывая предыдущие значения. Они также автоматически сохраняются при отключении питания прибора.

### Перемещение курсора (кнопки курсора)



Курсор представляет собой подсвеченный символ на экране и указывает на редактируемый параметр. Если на экране доступно несколько параметров, используйте кнопки управления курсором для выбора нужного.

### Изменение значений (кнопки [-]/[+]/колесо)

Кнопки [-] и [+] и колесо используются для редактирования значений. У каждого способа имеются свои преимущества.

#### Кнопки [-]/[+]

- Значение увеличивается на 1 при нажатии на [+], и уменьшается на 1 при нажатии на [-]. Это удобно для точной настройки параметров.
- При работе с параметрами типа "on/off" (вкл./выкл), нажмите [+] для включения и [-] для его отключения.
- Для быстрого увеличения значения, удерживая [+], нажмите [-], для быстрого уменьшения, удерживая [-], нажмите [+].
- Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [-] или [+] для смены значения с большим шагом.



#### Колесо

Колесо позволяет быстро менять значение параметра. Это особенно удобно для работы с параметрами, имеющими большой диапазон значений.

Если при вращении колеса удерживать кнопку [SHIFT], значение будет меняться быстрее.

### Выбор функции (функциональные кнопки)



Кнопки [F1] – [F5] называются "функциональными". В нижней строке экрана отображаются функции, назначенные на кнопки [F1] – [F5]. Например, если в руководстве упомянута кнопка [F2] (EDIT), нажмите кнопку [F2] (в этом случае на экране над кнопкой [F2] отображается надпись "EDIT").

## Переход на предыдущий экран (кнопка [EXIT])

Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на предыдущий экран, например, после редакции установки.



## Выбор редактируемого пэда

### Индикация в верхнем правом углу экрана

На экранах редактирования параметров пэдов в верхнем правом углу дисплея отображается номер триггера и имя разъема TRIGGER INPUT, к которому подключен выбранный пэд.

Индикатор "H" или "R" показывает, что редактирование настроек будет осуществляться для пластика (HEAD) или обода (RIM) выбранного пэда. При нажатии на кнопку [PREVIEW] воспроизведется звук пластика или обода, в зависимости от индикации "H" или "R". Экран редактирования для пластика или обода обозначается, как показано на рисунке. Если установка распространяется и на пластик, и на обод, отображаются оба индикатора.



## Выбор пэда с помощью удара по нему

Удар по любому пэду или его ободу вызывает экран редактирования параметров соответствующего пэда.

### МЕМО

Если нажать кнопку [LOCK], чтобы она загорелась, экран текущего пэда не будет переключаться даже при ударах по другим пэдам (стр. 55). Это удобно, если в процессе редактирования необходимо исполнять ритмическую фразу.

## Выбор пэда кнопками TRIG SELECT

Можно выбрать пэд кнопками TRIG SELECT, даже если он не подключен.

При нажатии на кнопку [1] выбирается триггер с предыдущим номером, при нажатии на кнопку [15] выбирается триггер с последующим номером.

Для двухтриггерного пэда (с сенсором обода) экран установок для пластика или для обода текущего пэда выбирается кнопкой [RIM]. При выборе обода кнопка [RIM] загорается.



## Прослушивание звука пэда (кнопка [PREVIEW])

Нажмите кнопку [PREVIEW], чтобы воспроизвести звук пэда, выбранного кнопками TRIG SELECT.

### МЕМО

Можно установить фиксированную громкость звука, воспроизводимого при нажатии на кнопку [PREVIEW] (стр. 120).

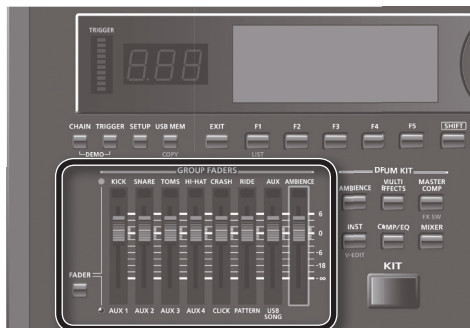




### Фейдеры групп (GROUP FADERS/кнопка [FADER])

Фейдеры секции GROUP FADERS служат для регулировки громкости.

Если нажать кнопку [FADER], функции фейдеров изменятся, как описано в таблице ниже. Активный набор звуков обозначается горящим светодиодом.



Доступна регулировка громкости следующих элементов.

Горит верхний индикатор	
Фейдер	Описание
KICK	KICK
SNARE	SNARE
TOMS	TOM 1, TOM 2, TOM 3, TOM 4
HI-HAT	HI-HAT
CRASH 1	CRASH 1, CRASH 2
RIDE	RIDE, EDGE
AUX	All AUX
AMBIENCE	AMBIENCE

Горит нижний индикатор	
Фейдер	Описание
AUX 1	AUX 1
AUX 2	AUX 2
AUX 3	AUX 3
AUX 4	AUX 4
CLICK	Метроном (стр. 82)
PATTERN	Паттерн (партии аккомпанемента и перкуссии) (стр. 89)
USB SONG	Аудиофайл (стр. 86)
AMBIENCE	AMBIENCE

#### МЕМО

GROUP FADERS временно регулируют общий баланс громкостей в TD-30.

С помощью микшера (стр. 65) можно установить баланс пэдов для каждого набора ударных. Установки микшера сохраняются независимо вместе с набором ударных.

### Пример: Регулировка громкости малого барабана

1. Нажмите кнопку [FADER], чтобы загорелся верхний индикатор.
2. Перемещайте фейдер GROUP FADERS [SNARE].

Положение фейдера соответствует текущей громкости барабана.

\* После включения кнопки [FADER] значения фейдеров GROUP FADERS могут не совпадать с реальными громкостями назначенных на них звуков. Поэтому немного сдвиньте фейдеры относительно их начального положения.

### Включение/отключение клика

Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажимайте кнопку [TEMPO] для включения/отключения клика.

### Изменение темпа (кнопка [TEMPO])

Нажмите кнопку [TEMPO] и на открывшемся экране установите темп секвенсора и метронома кнопками [-]/[+] или колесом.





## Определение имени

В рамках TD-30 можно задавать имена для следующих объектов.

- Наборы ударных
- Цепочки наборов ударных
- Наборы перкуссии
- Паттерны
- Архивы
- Банки триггеров

Процедура переименования одинакова для всех этих объектов.

### Пример: Экран DRUM KIT NAME

#### 1. Определите имя набора ударных.




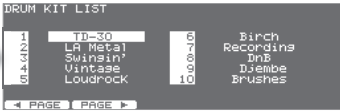


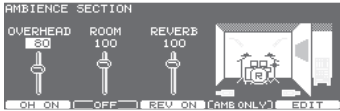

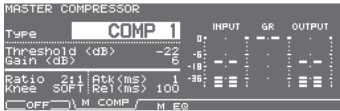
Кнопки	Описание
[◀]/[▶]	Выбор курсором редактируемого символа.
[-]/[+]	Изменение символа.
[F1] (INSERT)	Вставка пробела в позицию курсора, все последующие символы сдвигаются вправо.
[F2] (DELETE)	Удаление символа в позиции курсора, все последующие символы сдвигаются влево.
[F3] (SPACE)	Замена символа в позиции курсора на пробел.
[F4] (A ▶ a ▶ O)	Изменение типа вводимых знаков между заглавными буквами, строчными буквами, цифрами/символами.

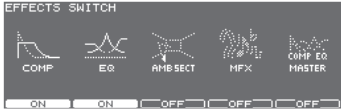



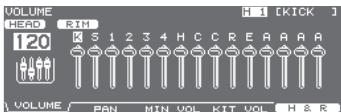

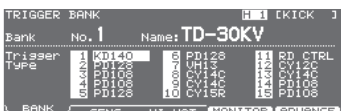
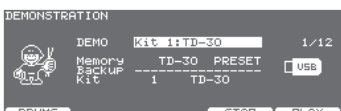
#### 2. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к предыдущему экрану.


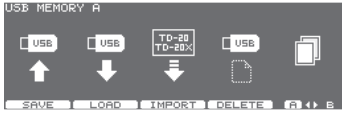






# Описание экранов

При нажатии на кнопки прибора будут открываться экраны, содержащие соответствующие функции или установки.

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

Кнопка	Экран	Стр.
[KIT]	<p><b>DRUM KIT</b></p> <p>Это — основной экран, использующийся при игре на ударных.</p>  <p><b>F1</b> → <b>DRUM KIT LIST</b> Выбор набора ударных из списка (стр. 46).</p>  <p><b>F2</b> → <b>DRUM KIT FUNCTION</b> Установки набора ударных (стр. 47).</p>  <p><b>F3</b> → <b>DRUM KIT NAME</b> Переименование набора ударных (стр. 48).</p> 	46
[AMBIENCE]	<p><b>AMBIENCE SECTION</b></p> <p>Настройки эффекта реверберации.</p> 	69
[MULTI EFFECTS]	<p><b>MULTI EFFECTS</b></p> <p>Настройки мультиэффекта.</p> 	71
[MASTER COMP]	<p><b>MASTER COMPRESSOR</b></p> <p>Настройка общего звучания ударных.</p> 	78

Кнопка	Экран	Стр.
[SHIFT] + [MASTER COMP]	<p><b>EFFECTS SWITCH</b> Включение/отключение эффектов.</p> 	67
[INST]	<p><b>INST</b> Назначение инструментов на пэды.</p> 	54
[SHIFT] + [INST]	<p><b>INST EDIT</b> Редакция инструментов.</p> 	56
[COMP/EQ]	<p><b>PAD COMPRESSOR / PAD EQ</b> Настройки звучания и тембра пэдов.</p> 	68
[MIXER]	<p><b>MIXER</b> Настройки громкости и панорамы пэдов.</p> 	65
[CHAIN]	<p><b>DRUM KIT CHAIN</b> Установки цепочки наборов ударных.</p> 	51
[TRIGGER]	<p><b>TRIGGER</b> Установки параметров триггеров.</p> 	126
[CHAIN] + [TRIGGER]	<p><b>DEMONSTRATION</b> Прослушивание демо-пьес.</p> 	42

Кнопка	Экран	Стр.
[SETUP]	<p><b>SETUP</b> Установки, воздействующие на TD-30 в целом.</p> 	114
[USB MEM]	<p><b>USB MEMORY</b> Операции с накопителем USB.</p> 	108
[SHIFT] + [USB MEM]	<p><b>COPY</b> Копирование установок, например, наборов ударных и инструментов.</p> 	-
[USB/PTN]	<p><b>USB SONG</b> Воспроизведение аудиофайлов с накопителя USB.</p>  <p style="text-align: center;">   </p> <p><b>PATTERN</b> Воспроизведение или редакция паттернов.</p> 	86  90
[TEMPO]	<p><b>TEMPO</b> Установка темпа.</p> 	81

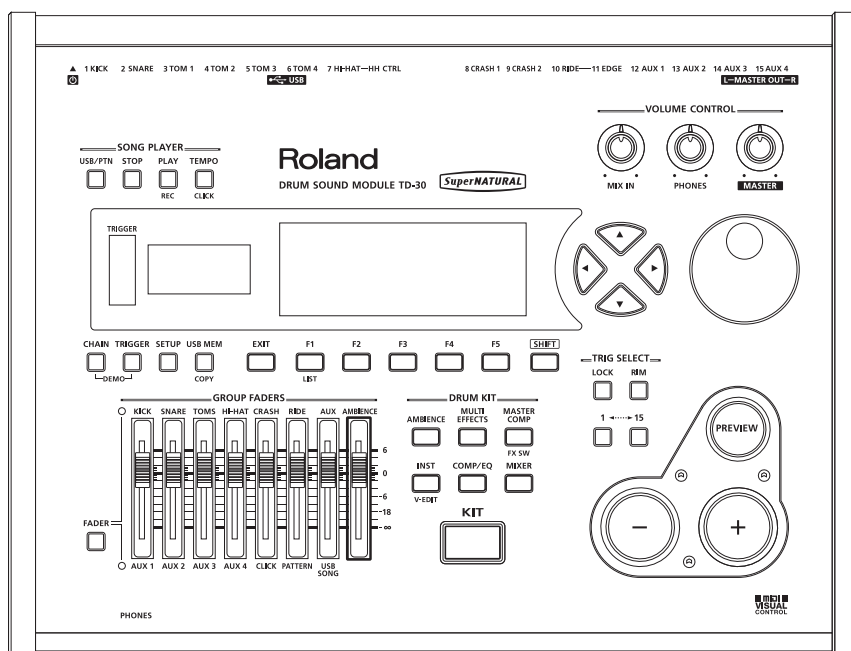
# Краткий список операций

Ниже приведены основные установки и функции TD-30.

Операция	Описание	Стр.
Прослушивание звучания набора ударных	Для прослушивания звучания текущего набора ударных в рамках TD-30 предусмотрены различные фразы ("пресетные паттерны"). Выберите набор ударных и включите воспроизведение паттерна. <b>МЕМО</b> Баланс громкости и уровень реверберации можно регулировать фейдерами GROUP FADERS (стр. 28).	89
Загрузка наборов ударных в заданном порядке (цепочка наборов ударных)	Можно выбрать нужный набор ударных для каждого шага цепочки, состоящей из 32 шагов, и задать порядок из загрузки. Эта функция называется "цепочка наборов ударных". Это удобно при концертной работе, поскольку позволяет автоматически переключать наборы ударных в заранее запрограммированном порядке.	51
Восстановление заводских установок (Factory reset)	При необходимости можно восстановить заводские установки наборов ударных и другие настройки.	122
Восстановление заводских установок одного набора ударных	Можно восстановить заводские установки выбранного набора ударных (его инструментов и эффектов) с помощью функции Copy. Выберите "PRESET" в качестве источника копирования, а затем выберите набор ударных, заводские установки которого должны быть восстановлены.	49
Воспроизведение паттерна с помощью удара по пэду (функция Pad pattern)	Можно запустить воспроизведение выбранного паттерна с помощью удара по пэду.	60
Переключение наборов ударных с помощью удара по пэду (функция Pad switch)	Пэды, подключенные к разъемам TRIGGER INPUT 14/AUX 3 и 15/AUX 4, можно использовать для переключения наборов ударных или паттернов.	118
Использование техники удара по боду	Для каждого набора ударных можно определить, доступна или нет игра по ободу.	49
Копирование установок	Приведенные ниже установки можно скопировать из пользовательской памяти, пресетной памяти или из архива, сохраненного на накопителе USB. <ul style="list-style-type: none"><li>• Установки набора ударных (стр. 49)</li><li>• Установки инструмента (стр. 63)</li><li>• Установки микшера (только VOLUME и PAN) (стр. 66)</li><li>• Установки эффектов (только AMBIENCE SECTION и MULTI EFFECTS) (стр. 79)</li><li>• Банк триггеров (стр. 137)</li><li>• Цепочка наборов ударных (стр. 49)</li></ul>	–
Установки для дополнительного пэда (параметры триггера)	При подключении к TD-30 дополнительного пэда необходимо задать его параметры. Выберите модель (тип триггера) подключенного пэда.	126
Назначение выхода (Output assign)	Можно определить выходной разъем, на который будет подаваться звук соответствующего пэда. Эта функция называется "Output assign". С выходов MASTER OUT можно снимать только реверберационную составляющую.	115
Использование наборов ударных с накопителя USB (Kit Selection)	Пресетные наборы ударных TD-30 или наборы ударных, сохраненные на накопителе USB, можно воспроизводить, не загружая их в пользовательскую память. Эта функция называется "Kit selection". При необходимости данные этих наборов ударных также можно скопировать в пользовательскую память.	123
Воспроизведение аудиофайлов с накопителя USB	Предусмотрено воспроизведение аудиофайлов, сохраненных на накопитель USB. Это удобно для проведения репетиций или выступлений под фонограмму.	86

## Заметки

# Подготовка к работе



# Установка TD-30 на стойку

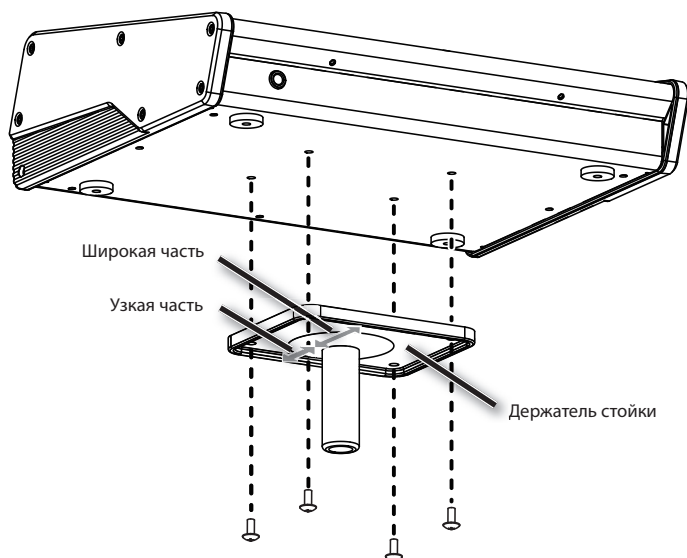
TD-30 можно установить на опциональную стойку серии MDS.

## NOTE

В случае необходимости перевернуть устройство подложите под углы корпуса газеты или журналы, чтобы избежать повреждения кнопок и регуляторов. Переворачивайте устройство осторожно, чтобы случайно не уронить и не повредить его.

## 1. Закрепите держатель стойки (прилагаемый к опциональной стойке) на TD-30.

\* Используйте только прилагаемые винты, в противном случае можно повредить оборудование.



## 2. Смонтируйте TD-30 на опциональной стойке серии MDS.

Инструкции по сборке стойки и монтажу приведены в прилагаемой к стойке документации.

## МЕМО

Если планируется монтировать TD-30 на стойке тарелки или аналогичной с радиусом 10.5 – 28.6 мм, используйте опциональный зажим APC-33.



# Подключение пэдов

Подключите пэды и триггеры с помощью прилагаемых кабелей.

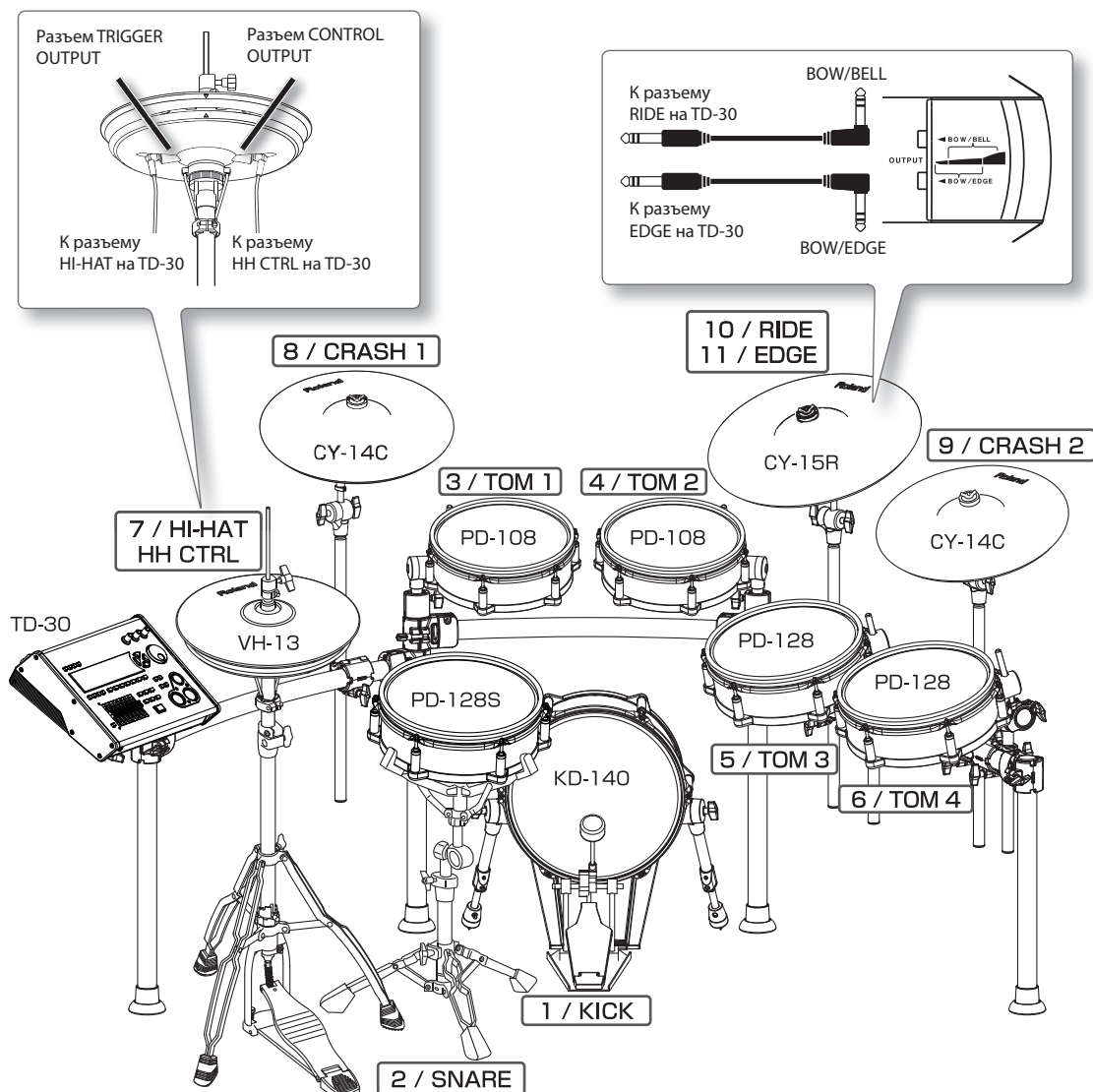
## МЕМО

При монтаже TD-30 на стойку MDS-25 или MDS-12V для коммутации используйте встроенные кабели.

## Пример установки

Подключите различные пэды к разъемам TRIGGER INPUT на TD-30.

Названия соответствующих разъемов TRIGGER INPUT на рисунке заключены в прямоугольники.



## МЕМО

Для HI-HAT и RIDE используется по 2 кабеля.

### Проверка коммутации

#### Установки для бочки

Чтобы использовать потенциал TD-30 в полной мере, в частности, изменение звука бочки в зависимости от динамики звукоизвлечения, перед началом исполнения настройте следующие параметры.

Параметр	Описание	Стр.
Sensitivity	Чувствительность бочки. Значение "Sensitivity" зависит от используемого пэда, педали и манеры игры. С помощью индикатора Trigger настройте чувствительность таким образом, чтобы красный светодиод вспыхивал только при наиболее сильных ударах.	127

#### Установки для хай-хэта

Чтобы максимально использовать возможности хай-хэта, перед началом исполнения настройте следующие параметры.

Параметр	Описание	Стр.
Offset	Данная установка определяет корректность распознавания положений педали, соответствующих открытому и закрытому хай-хэту. * Данная установка необходима при использовании VH-13, VH-12 или VH-11.	128
Foot Splash Sens	Данная установка определяет работу педали при резком открывании хай-хэта.	128
Pedal HH Volume	Установка громкости педали хай-хэта. Она настраивается независимо для каждого набора ударных.	65
VOLUME	Установка громкости хай-хэта. Она настраивается независимо для каждого набора ударных.	65

# Включение/выключение питания



CAUTION

По умолчанию, питание TD-30 автоматически отключается через 4 часа простоя. Чтобы этого не происходило, установите параметр "AUTO OFF" в "OFF", как описано на стр. 124.

## NOTE

- \* По окончании коммутации включите питание инструмента, как описано ниже. Нарушение приведенной последовательности может привести к возникновению неполадок или повреждению аппаратуры.
- \* Перед включением питания всегда устанавливайте громкость в минимум. Однако, даже при этом в момент включения питания может быть слышен не очень громкий щелчок, что не является признаком неисправности.

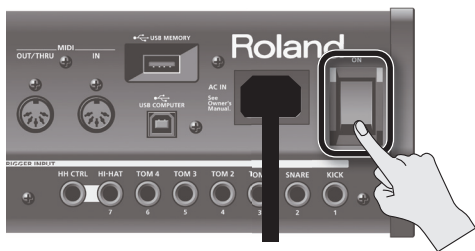
## Включение питания

1. Поверните регуляторы [MASTER] и [PHONES] до упора влево, чтобы установить громкость в "0".

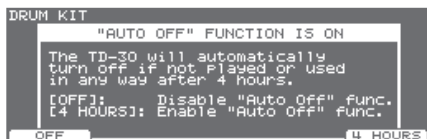


2. Установите громкость в минимум на внешнем оборудовании.

3. Нажмите кнопку [ON] на тыльной панели.



Питание включится, и откроется следующий экран.



На нем можно включить или выключить функцию AUTO OFF (стр. 124).

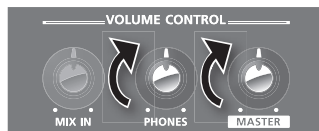
Кнопка	Описание
[F1] (OFF)	Функция AUTO OFF отключена.
[F5] (4 HOURS)	Питание TD-30 автоматически отключается через 4 часов простоя.

Если функция AUTO OFF отключена ("OFF"), данный экран не открывается

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

4. Включите питание внешнего оборудования.

5. Ударяя по пэду, регулятором [MASTER] (или [PHONES]) установите требуемую громкость.



Также можно корректировать громкость на внешнем оборудовании.

## Выключение питания

### NOTE

Отредактированные в TD-30 установки при корректном отключении питания сохраняются. Поэтому выключайте питание прибора только кнопкой [ON].

1. Установите громкость в минимум в TD-30 и на внешнем оборудовании.
2. Выключите питание внешнего оборудования.
3. Нажмите кнопку [ON].

Выведется сообщение "Please wait. Now saving...", все установки будут сохранены, и питание отключится.

- \* Для полного отключения прибора сначала выключите питание кнопкой [ON], а затем отсоедините сетевой шнур от розетки. См. стр. 6.

# Настройка хай-хэта и пэдов

## Установки хай-хэта

При использовании VH-13, VH-12 или VH-11 настройте параметр Offset.

Данная установка определяет корректность распознавания положений педали, соответствующих открытому и закрытому хай-хэту.

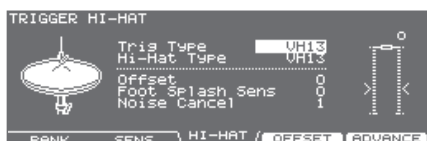
\* В случае некорректной настройки хай-хэта может работать неадекватно. Детали монтажа хай-хэта на стойку должны быть описаны в соответствующем руководстве.

## Установки VH-13/VH-12

1. Установите Trigger Type для хай-хэта в "VH13" (или "VH12") (стр. 126).

2. На экране TRIGGER HI-HAT (стр. 128) нажмите кнопку [F4] (OFFSET).

Откроется экран VH OFFSET ADJUSTMENT.



### MEMO

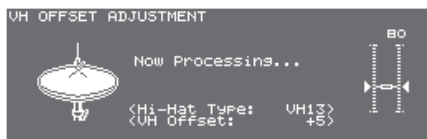
Настроить параметр Offset можно, нажав на кнопку [TRIGGER] при нажатой кнопке [KIT].

3. Ослабьте винт крепления верхней части хай-хэта и опустите ее на нижнюю часть.

\* НЕ касайтесь частей хай-хэта или педали.

4. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Параметр "VH Offset" установится автоматически (примерно через 3 секунды).



Кнопка [TRIGGER] перестанет мигать и будет гореть постоянно.

### MEMO

При необходимости настройте параметры (стр. 128).

## Установки VH-11

1. После окончания определения установок хай-хэта отпустите педаль и включите питание TD-30.

2. Ослабьте винт крепления и позвольте хай-хэту естественным путем опуститься на сенсорный блок.


3. Нажмите кнопку [TRIGGER].

4. Нажмите кнопку [F3] (HI-HAT).

Откроется экран TRIGGER HI-HAT.

5. Установите Trigger Type для хай-хэта в "VH11" (стр. 126).

## 6. По измерителю в правой части экрана настройте параметр Offset с помощью регулировочного винта VH-11.

Добейтесь, чтобы на измерителе появилась пиктограмма 



### МЕМО

При необходимости настройте и другие параметры (стр. 128).

## Натяжение сетчатого пластика

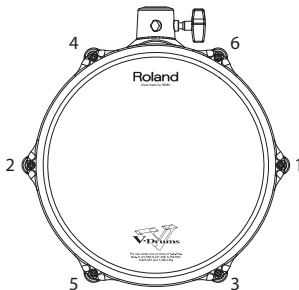
Перед использованием сетчатых пэдов следует натянуть их пластики.

Сетчатые пластики натягиваются точно так же, как и обычные барабанные.

\* Чтобы обеспечить наилучшее функционирование пэда, выполняйте следующие указания:

- Натягивайте пластик равномерно, чтобы исключить его провисание.
- Затягивайте болты достаточно сильно, чтобы они не ослабли.

### 1. Затягивайте болты постепенно, в порядке, показанном на рисунке.



\* Если туго затянуть один болт, достичь равномерного натяжения пластика будет невозможно. В этом случае могут возникнуть проблемы с динамикой звукоизвлечения при игре.

### 2. Натяните пластик равномерно, как и при работе с акустическими барабанами.

### МЕМО

- Натяжение пластика у пэдов служит только для настройки отскока и не отражается на высоте звучания. Параметры звука настраиваются в модуле. См. стр. 56. Кроме того, натяжение пластика может зависеть от реальной ситуации, в которой он используется.

# Прослушивание демо-пьес

Демо-пьесы раскрывают богатый звуковой потенциал TD-30.

Партии ударных для этих пьес записывались с TD-30 в секвенсор в реальном времени.

- \* Перед воспроизведением демо-пьес уменьшите громкость звука регуляторами [MASTER] и [PHONES], поскольку инструменты в демо-пьесах записаны с высоким уровнем.
- \* При воспроизведении демо-пьес данные на разъем MIDI OUT и в порт USB COMPUTER не передаются.

## 1. Одновременно нажмите кнопки [CHAIN] и [TRIGGER].

Откроется экран DEMONSTRATION.



## 2. Нажмите кнопку [F5] (PLAY) или [PLAY].

Запустится воспроизведение демо-пьес.

Все пьесы будут воспроизводиться по порядку.

По окончании последней пьесы воспроизведение продолжится с первой.

В процессе воспроизведения для отключения различных партий можно использовать функциональные кнопки.

Кнопка	Описание
[F1] (DRUMS)	Отключение всего трека ударных.
[F2] (BACKING)*	Отключение всего аккомпанемента.

\* Кнопка [F2] (BACKING) доступна, если демо-пьеса содержит партию аккомпанемента.

## 3. Чтобы прервать воспроизведение в середине пьесы, нажмите кнопку [F4] (STOP) или [STOP].

### МЕМО

- Если нажать кнопку, произойдет переход в начало воспроизводящейся пьесы.
- Баланс громкостей регулируется фейдерами GROUP FADERS (стр. 28).
- Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажимайте кнопку [TEMPO] для включения/отключения клика (стр. 82).
- Звук клика соответствует установкам, которые были произведены до перехода на экран DEMONSTRATION.

## 4. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода на экран DRUM KIT.

## Выбор набора ударных

Демо-песы воспроизводятся с помощью набора ударных, рекомендованного для соответствующей песни. Однако, можно воспроизводить демо-песы звуками любого набора ударных.

1. На экране DEMONSTRATION выберите нужный набор ударных.
2. Кнопками [▲]/[▼], [-]/[+] и колесом выберите набор ударных.

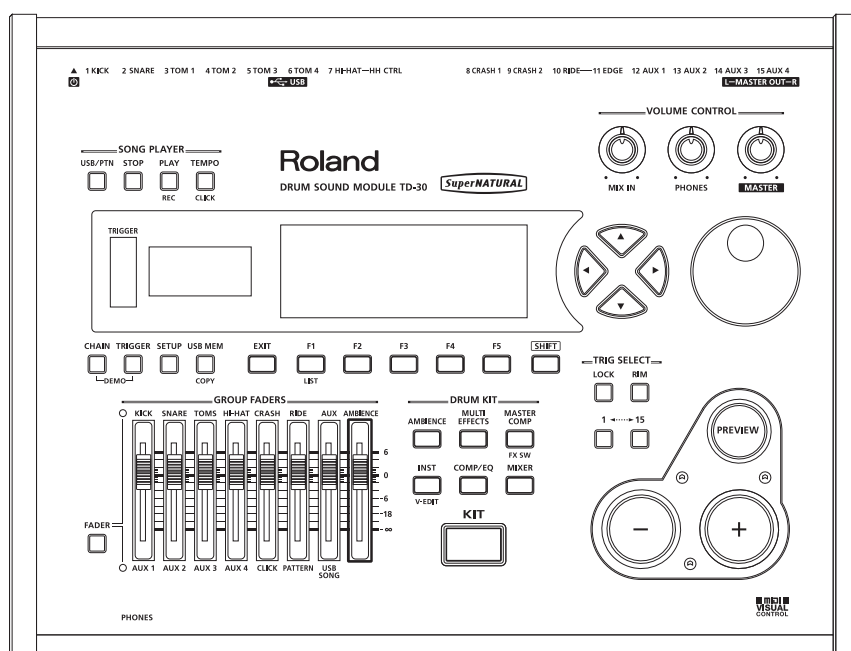
Параметр	Значение	Описание
Memory	TD-30 PRESET	Пресетный набор ударных TD-30
	TD-20X PRESET	Пресетный набор ударных TD-20X
	USER	Набор ударных из пользовательской памяти
	USB MEMORY	Архивный набор ударных с накопителя USB
BackUp	1 – 999	При выборе "USB MEMORY" здесь задается номер архива.
Kit		Выбор нужного набора ударных.

Набор ударных можно менять как при остановленной демо-песе, так и в процессе ее воспроизведения. При смене песни она будет воспроизводиться звуками рекомендованного набора ударных.

## Заметки



# Исполнение



# Набор ударных

“Набор ударных” содержит информацию о назначении звуков на на пэды, а также различные установки эффектов (стр. 17).

## Выбор набора ударных

Выполните следующую процедуру.

### 1. Нажмите кнопку [KIT].

Кнопка [KIT] загорится, и откроется экран DRUM KIT.



### 2. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите набор ударных.

#### MEMO

- Выбирать наборы ударных можно с помощью ножных педалей или пэдов (стр. 117).
- Номер выбранного (текущего) набора ударных выводится на цифровой дисплей, расположенный слева от приведенного на рисунке.

## Экран DRUM KIT

Это — главный экран TD-30; он открывается после нажатия на кнопку [KIT].



Кнопка	Описание
[F1] (LIST)	Вывод списка наборов ударных.
[F2] (FUNC)	Редакция установок набора ударных.
[F3] (NAME)	Переименование набора ударных (стр. 48).
[F5] (XSTICK)	Определяет, будет ли использоваться техника игры "по ободу" (стр. 49).

#### MEMO

Независимо от того, какой экран открыт в настоящий момент, можно нажать кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

Однако, это не распространяется на экраны PATTERN REC STANDBY и PATTERN RECORDING (стр. 99).

## Выбор набора ударных из списка (LIST)

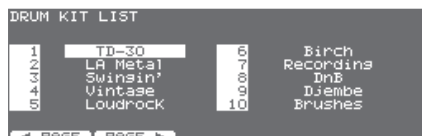
Выполните следующую процедуру.

### 1. Нажмите кнопку [KIT].

Откроется экран DRUM KIT.

### 2. Нажмите кнопку [F1] (LIST).

Откроется экран DRUM KIT LIST.



Кнопка	Описание
[F1] (PAGE◀)	Открывается предыдущая страница списка.
[F2] (PAGE▶)	Открывается следующая страница списка.

### 3. Кнопками [-]/[+], курсором или колесом выберите набор ударных.

### 4. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

## Установки набора ударных (FUNC)

Ниже описаны установки громкости и темпа.

1. **Нажмите кнопку [KIT].**  
Откроется экран DRUM KIT.
2. **Нажмите кнопку [F2] (FUNC).**
3. **Кнопками [F1] – [F5] выберите установку.**

Кнопка	Описание
[F1] (VOLUME)	Громкость набора ударных.
[F2] (TEMPO)	Темп.
[F3] (BRUSH)	Выбор щеток.
[F3] (PAD PTN)	Включение/выключение функции Pad Pattern.
[F5] (MONITOR)	Мониторинг громкости сигнала на соответствующем выходе.

5. **Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.**
6. **Кнопками [-]/[+] или колесом измените значение.**
7. **Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.**

## Установка громкости (VOLUME)

Используйте следующие параметры



Параметр	Значение	Описание
Kit Volume	0 – 127	Общая громкость набора ударных
Pedal HH Volume	0 – 127	Громкость закрытого хай-хэта
XStick Volume	0 – 127	Громкость звука удара по ободу

## Установка темпа (TEMPO)

Если выбрать набор ударных, параметр Kit Tempo которого установлен в "ON", темп будет установлен автоматически.



Параметр	Значение	Описание
Kit Tempo	OFF	Темп не задан При смене наборов ударных темп не меняется.
	ON	Темп задан
Tempo	20 – 260	Установленный темп

### MEMO

Если выбрать набор ударных, параметр Kit Tempo которого установлен в "ON", текущее значение темпа отображается в верхнем правом углу экрана DRUM KIT.



Если темп выбранного набора ударных отличается от текущего темпа TD-30, перед значением темпа отображается символ "\*"."

### Игра щетками (BRUSH)

Для каждого набора ударных можно определить, чем пользуется барабанщик, палочками или щетками.



Параметр	Значение	Описание
Brush Switch	OFF	Палочки
	ON	Щетки

#### MEMO

Если параметр Brush Switch установлен в "ON", на экран DRUM KIT выводится иконка щетки.



### Функция Pad Pattern (PAD PTN)

На данном экране можно включать/выключать функцию Pad Pattern.

См. стр. 60.



### Мониторинг выходных уровней (MONITOR)

На данном экране отображаются измерители выходных уровней разъемов MASTER OUT, PHONES или DIRECT OUT.

Кнопками [-]/[+] или колесом выберите разъем.



### Переименование набора ударных (NAME)

Каждому набору ударных можно задать имя набора, которое может состоять максимум из 12 символов.

1. Нажмите кнопку [KIT].  
Откроется экран DRUM KIT.
2. Нажмите кнопку [F3] (NAME).  
Откроется экран DRUM KIT NAME.



3. Задайте имя.  
См. стр. 29.
4. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

## Техника удара по ободу (XSTICK)

Для каждого набора ударных можно определить, будет или нет использоваться техника игры cross stick (удар по ободу).

### 1. Нажмите кнопку [KIT].

Откроется экран DRUM KIT.

### 2. Нажмите кнопку [F5] (XSTICK).

При каждом нажатии на кнопку функция удара по ободу будет попеременно включаться/выключаться.

Функция удара по ободу включена



Функция удара по ободу выключена



#### МЕМО

- При использовании техники игры удара по ободу можно задать значение velocity, при котором звук удара по ободу будет заменяться звуком открытого римшота. Если параметр XStick Threshold установить в "127", всегда будет звучать только удар по ободу. См. стр. 134.
- Для включения/выключения функции удара по ободу также можно использовать ножную педаль или пэд (стр. 117).

## Копирование набора ударных

Можно скопировать набор ударных из пресетной памяти или с накопителя USB.

В пользовательской памяти можно перегруппировать наборы ударных, взаимно скопировав данные одного набора ударных в другой.

#### NOTE

После выполнения копирования данные приемника копирования перезаписываются. Чтобы сохранить их, предварительно заархивируйте их на накопитель USB (стр. 108).

### 1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [USB MEM].

Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран COPY A.



### 2. Нажмите кнопку [F1] (KIT).



### 3. Кнопками [F1] – [F3] выберите источник копирования.

Кнопка	Описание
[F1] (USER)	Копирование из пользовательской памяти. Обмен данными доступен только в том случае, если источник копирования находится в пользовательской памяти.
[F2] (PRESET)	Копирование из пресетной памяти. Доступен выбор пресетных данных TD-30 или TD-20X. Этот вариант удобен для восстановления заводских установок.
[F3] (USB)	Копирование из архива с накопителя USB.

### 4. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите источник и приемник копирования.

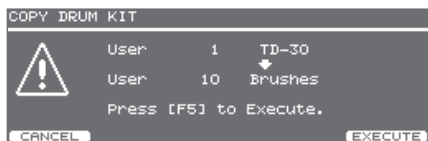
Если на шаге 3 выбрать [F2] (PRESET), выберите, откуда копируются данные, из TD-30 или TD-20X.

Если на шаге 3 выбрать [F3] (USB), задайте номер архива — источника копирования.

## 5. Нажмите кнопку [F4] (EXCHNG) или [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.

(Пример: копирование набора ударных из памяти User)



Если на шаге 3 выбрать [F1] (USER), можно поменять местами источник и приемник копирования, нажав на кнопку [F4] (EXCHNG).

Нажмите кнопку [F5] (COPY) для выполнения команды.

Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

## 6. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Набор ударных будет скопирован.

## Одновременное копирование 50 наборов ударных

Выполните процедуру копирования, как описано выше, но на шаге 2 выберите [F4] (50 KITS).



## Копирование наборов ударных TD-20/TD-20X/TDW-20

1. Поместите архивы на накопитель USB (стр. 110).
2. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).
3. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [USB MEM].  
Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран COPY A.
4. Нажмите кнопку [F5] (A>B>C) два раза, чтобы перейти к экрану COPY C.



## 5. Нажмите кнопку [F4] (IMPORT).

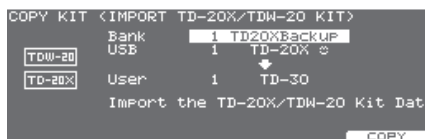
Откроется экран COPY KIT (IMPORT).



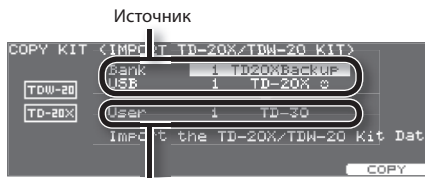
## 6. Нажмите кнопку [F1] (TD-20) или [F2] (TD-20X), чтобы выбрать тип архивных данных.

Кнопка	Описание
[F1] (TD-20)	Архивные данные TD-20.
[F2] (TD-20X)	Архивные данные TD-20X или TDW-20.

(Пример: выбор [F1] (TD-20X))

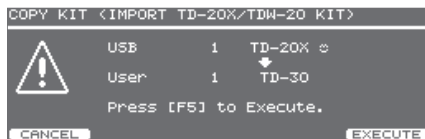


## 7. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите источник и приемник копирования.



## 8. Нажмите кнопку [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

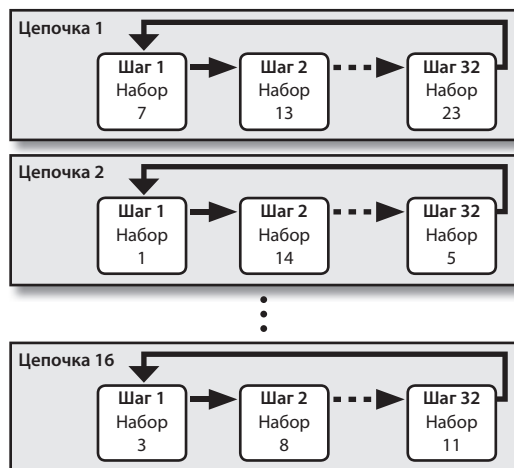
## 9. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Набор ударных с накопителя USB будет скопирован.

## Цепочки наборов ударных (CHAIN)

“Цепочка наборов ударных” позволяет переключать наборы ударных в любой последовательности. TD-30 предусматривает создание и хранение 16 различных цепочек, максимум по 32 шага в каждой.

Можно задать порядок, соответствующий порядку смены наборов ударных при работе на концерте. Это поможет сэкономить время на их поиск и переключение вручную.



## Создание цепочки

1. Нажмите кнопку [CHAIN], чтобы включить режим работы с цепочками наборов ударных. Кнопка [CHAIN] загорится, и откроется экран DRUM KIT CHAIN.



Кнопка	Описание
[F1] (▲CHAIN#)	Выбор цепочки.
[F2] (CHAIN#▼)	
[F3] (C EDIT)	Создание, редактирование и переименование цепочки.

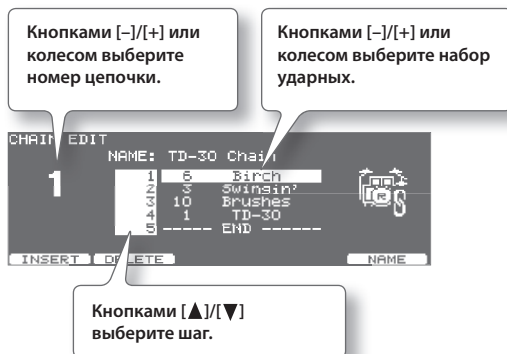
2. Нажмите кнопку [F3] (C EDIT).

Откроется экран CHAIN EDIT.



Кнопка	Описание
[F1] (INSERT)	В позицию курсора вставляется шаг с тем же набором ударных, последующие шаги смещаются вправо на один шаг. 
[F2] (DELETE)	Шаг в позиции курсора удаляется, последующие шаги смещаются влево на один шаг. 
[F5] (NAME)	Переименование цепочки.

3. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом отредактируйте цепочку.



4. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT CHAIN.

## Переименование цепочки (NAME)

Имя цепочки может содержать до 12 символов.

1. Выберите цепочку на экране DRUM KIT CHAIN.
2. Нажмите кнопку [F3] (C EDIT).
3. Нажмите кнопку [F5] (NAME).  
Откроется экран CHAIN NAME.



4. Введите имя.  
См. стр. 29.
5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану DRUM KIT CHAIN.

## Использование цепочки

Ниже описана работа с созданной цепочкой и переключение наборов ударных в заданном порядке.

## Выбор цепочки

1. Нажмите кнопку [CHAIN], чтобы она загорелась.  
Режим работы с цепочками наборов ударных включится.



2. Нажмите кнопку [F1] (◀CHAIN#) или [F2] (CHAIN#▶) для выбора номера цепочки.

## Переключение наборов ударных

1. Кнопками [-]/[+] или колесом загружайте наборы ударных в соответствии с заданным в цепочке порядком.
2. По окончании исполнения нажмите кнопку [CHAIN], чтобы она погасла, или нажмите кнопку [EXIT].

Режим работы с цепочками наборов ударных выключится.

### MEMO

- Для загрузки цепочки или набора ударных также можно использовать ножную педаль или пэд (см. стр. 117).
- Если наборы ударных в цепочки имеют различную громкость, нажмите кнопку [MIXER] и настройте параметр "Kit Volume" (стр. 65).

## Копирование цепочки

Можно скопировать цепочку наборов ударных из пресетной памяти или с накопителя USB.

В пользовательской памяти можно перегруппировать цепочки наборов ударных, поменяв их местами.

### NOTE

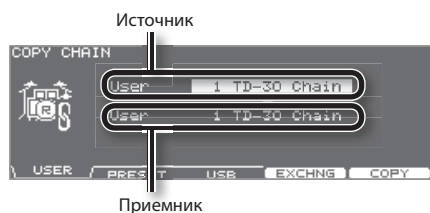
После выполнения копирования данные приемника копирования будут переписаны. Если они нужны, предварительно заархивируйте их на накопитель USB (стр. 108).

1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [USB MEM].  
Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран COPY A.
2. Для перехода к экрану COPY C нажмите два раза на кнопку [F5] (A▶B▶C).





**3. Нажмите кнопку [F2] (CHAIN).**



**4. Кнопками [F1] – [F3] выберите источник копирования.**

Кнопка	Описание
[F1] (USER)	Копирование из пользовательской памяти. Обмен данными доступен только в том случае, если источник копирования находится в пользовательской памяти.
[F2] (PRESET)	Копирование из пресетной памяти. <b>MEMO</b> Цепочки наборов ударных в пресетной памяти не содержат данных.
[F5] (USB)	Копирование из архива с накопителя USB

**5. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите источник и приемник копирования.**

Если на шаге 4 было выбрано [F3] (USB), задайте номер архива — источника копирования.

**6. Нажмите кнопку [F4] (EXCHNG) или [F5] (COPY).**

Выведется запрос на подтверждение.

(Пример: копирование цепочки памяти User)



Если на шаге 4 было выбрано [F1] (USER), можно поменять местами источник и приемник копирования, нажав на кнопку [F4] (EXCHNG).

Нажмите кнопку [F5] (COPY) для выполнения команды.

Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

**7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).**

Цепочка наборов ударных будет скопирована.

# Инструмент

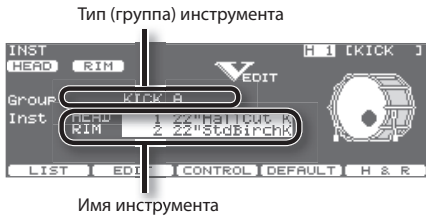
Ниже описана процедура выбора и редактирования звуков, например, барабана или бочки.

## Выбор инструмента

Звуки TD-30 называются “инструментами (INST)”.

### 1. Нажмите кнопку [INST].

Кнопка [INST] загорится, и откроется экран INST.



Если доступна функция V-EDIT, на экранах редакции появляется иконка “V-EDIT” (стр. 56).

Кнопка	Описание
[F1] (LIST)	Вывод списка инструментов.
[F2] (EDIT)	Редакция установок инструмента (стр. 56).
[F3] (CONTROL)	Использование пэдов и педалей в качестве контроллеров (стр. 60) для воспроизведения паттернов или определения установок MIDI.
[F4] (DEFAULT)	Восстановление установок инструмента по умолчанию (стр. 62).
[F5] (H&R)	Выбор одновременной или независимой редакции инструментов пластика и обода.

### 2. Выберите редактируемый пэд.

Ударьте по пэду или воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT.

Откроется экран редакции выбранного пэда.

### 3. Кнопками [▲]/[▼] переместите курсор на “Group” или “Inst”.

### 4. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите группу/инструмент.

### 5. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

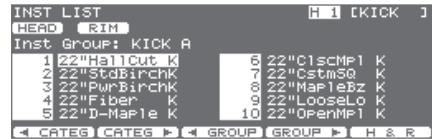
## Выбор инструмента из списка (LIST)

Используйте описанную ниже процедуру.

### 1. Нажмите кнопку [INST].

### 2. Нажмите кнопку [F1] (LIST).

Откроется экран INST LIST.



Кнопка	Описание
[F1] (◀CATEG)	Выбор категории инструментов.
[F2] (CATEG▶)	
[F1] (◀GROUP)	Выбор группы инструментов.
[F2] (GROUP▶)	
[F5] (H & R)	Выбор одновременной (ON) или независимой (OFF) редакции инструментов пластика и обода.

### 3. Выберите редактируемый пэд.

Ударьте по пэду или воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT.

Откроется экран INST LIST для выбранного пэда.

### 4. Кнопками [-]/[+], курсором или колесом выберите инструмент.

### 5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану INST.

## Индикация под именем инструмента

Если кнопка [F5] (H&R) отключена, под именем инструмента отображается следующая информация (см. табл.).



Дисплей	Описание
POSI	Тембр зависит от позиции удара. Для обода звук зависит от силы удара палочкой по ободу. Данный эффект включается/отключается с помощью параметра Position Ctrl. Его можно задать только для определенных триггерных входов (стр. 61).
INTRVL	Сглаживание переходов между нотами согласно технике исполнения, например, для дроби или флэма.
XSTK	Если установка игры по ободу cross-stick включена (стр. 49), можно отдельно воспроизводить звуки римшота и обода.

## Выбор редактируемого пэда

Для выбора пэда существует два основных способа.

### Удар по пэду

#### 1. Нажмите кнопку [INST].

Кнопка [INST] загорится, и откроется экран INST.



#### 2. Ударьте по пэду.

Откроется экран соответствующего пэда.

Чтобы выбрать обод пэда, ударьте по ободу.

## Кнопки TRIG SELECT

#### 1. Нажмите кнопку [INST].

Кнопка [INST] загорится, и откроется экран INST.

#### 2. Нажмите кнопку [1] или [15], чтобы выбрать номер триггерного входа.

Номер триггерного входа отображается в верхней части экрана.

#### 3. Нажмите кнопку [RIM], чтобы выбрать пластик или обод.

Кнопка [RIM]	Описание
Не горит	Выбран пластик.
Горит	Выбран обод.



#### MEMO

При приеме номера MIDI-ноты, соответствующей пэду, этот пэд выбирается, что соответствующим образом обозначается на экране.

## Фиксация редактируемого пэда (Trigger Lock)

Чтобы прослушивать, как будет звучать отредактированный пэд при игре по нему и другим пэдам, можно отключить функцию переключения пэдов при ударах по ним.

#### 1. Выберите пэд для фиксации.

Откроется экран установок пэда.

#### 2. Нажмите кнопку [LOCK], чтобы она загорелась.

Пэд будет зафиксирован, и выбор других пэдов будет невозможен.

#### 3. Для отмены фиксации нажмите кнопку [LOCK], чтобы она погасла.

#### MEMO

Чтобы при светящейся кнопке [LOCK] выбрать для редакции другой пэд, используйте кнопки TRIG SELECT [1] или [15].

### Редакция установок инструментов (EDIT)

Процедура зависит от типа инструмента.

### Редакция звука акустических барабанов (V-EDIT)

#### Понятие V-EDIT

Эта функция позволяет имитировать тембральные изменения, обусловленные различиями в материале, форме и размерах инструмента. За счет выбора и настройки пластика или за счет его приглушения можно интуитивно создавать любые оттенки звучания, также, как и в случае с акустическими барабанами.

#### Использование V-EDIT

Функция V-EDIT доступна для следующих групп инструментов: "KICK", "SNARE", "TOM", "HI-HAT", "CRASH", "SPLASH", "CHINA", "STACKED CYMBAL" и "RIDE".

Если инструмент поддерживает функцию V-EDIT, на экране появляется соответствующая иконка.



### Редакция остальных инструментов

Для редакции доступны различные установки, например, "Pitch", "Decay Time" и "Dynamic Pitch Bend" (стр. 59).

### Процедура редакции

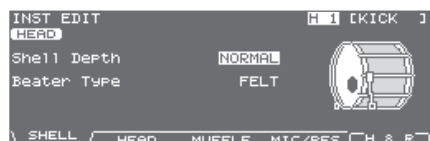
1. Нажмите кнопку [INST].
2. Нажмите кнопку [F2] (EDIT).  
Откроется экран INST EDIT.
3. Выберите редактируемый пэд.  
Ударьте по пэду или воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT.  
Откроется экран редакции выбранного пэда.
4. Кнопками [F1] – [F4] и [▲]/[▼] выберите параметр.
5. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.
6. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану INST.

#### МЕМО

- Можно восстановить начальные установки выбранного инструмента следующим образом. Нажмите кнопку [F4], находясь на экране INST, или удерживайте кнопку [SHIFT], находясь на экране INST EDIT. Выведется запрос на подтверждение. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE), чтобы восстановить начальные установки выбранного инструмента.
- Можно редактировать установки пластика и обода одновременно. При каждом нажатии на кнопку [F5] (H&R) будут последовательно переключаться варианты редакции пластика и обода — одновременно или независимо. Однако, если в качестве пластика и обода выбраны инструменты из разных групп, они в любом случае будут редактироваться независимо. Эта установка обозначается иконками "HEAD" и "RIM", которые располагаются в верхнем левом углу экрана.
- \* Для некоторых инструментов изменение значения (вверх или вниз) за определенные пределы не производит дальнейшего эффекта.
- KICK/SNARE/TOM: "Head Tuning".
- CRASH/SPLASH/CHINA/STACKED CYMBAL/RIDE: "Sustain".
- Остальные инструменты: "Pitch", "Decay Time" и "Dynamic Pitch Bend".

## Экраны редакции пэдов (INST EDIT)

## KICK



Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1] (SHELL)</b>		
Shell Depth	NORMAL, DEEP1 – 2	Глубина корпуса
Beater Type	FELT, WOOD, PLASTIC	Тип педали
<b>Кнопка [F2] (HEAD)</b>		
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE	Тип пластика
Head Tuning	-480 – +480	Настройка пластика
<b>Кнопка [F3] (MUFFLE)</b>		
Muffling	OFF, TAPE1 – 2, BLANKET, WEIGHT	Установка приглушения
Snare Buzz	OFF, 1 – 8	Внутренний резонанс
<b>Кнопка [F4] (MIC/RES)</b>		
Mic Position	OUTSIDE4 – 1, STANDARD, INSIDE1 – 4	Положение микрофона
Mic Size	NORMAL, LARGE	Усиление низкочастотного диапазона атаки
Kit Resonance	OFF, 1 – 8	Общий резонанс ударной установки

## SNARE



Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1] (SHELL)</b>		
Material	WOOD, STEEL, BRASS	Материал корпуса
Shell Depth	1.0" – 20.0"	Глубина корпуса
<b>Кнопка [F2] (HEAD)</b>		
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE	Тип пластика
Head Tuning	-480 – +480	Настройка пластика
<b>Кнопка [F3] (MUFFLE)</b>		
Muffling	OFF, TAPE1 – 2, DOUGHNUTS1 – 2	Установка приглушения
Strainer Adj.	OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT	Натяжение резонирующих пружин
<b>Кнопка [F4] (MIC/ADD)</b>		
Mic Position	OUTSIDE4 – 1, STANDARD, INSIDE1 – 4	Положение микрофона
Add Rim Sound	OFF, TAMB, 909 CLAPS, GATE HIT	Призвук, добавляемый к тембру римшота При выборе "OFF" звучит только тембр римшота.
Level	-3 – +3	Баланс громкости звуков, выбранных параметром "Add Rim Sound".

\* Установки Material, Strainer Adj. и Head Type доступны не для всех инструментов.

\* PINSTRIPE является зарегистрированной торговой маркой Remo Inc., U.S.A.

**MEMO**

Отключать резонирующие пружины можно с помощью ножной педали или пэда (Strainer Adj. = OFF). См. стр. 117.

## ТОМ



Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1] (SHELL)</b>		
Shell Depth	NORMAL, DEEP1 – 2	Глубина корпуса
<b>Кнопка [F2] (HEAD)</b>		
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE	Тип пластика
Head Tuning	-480 – +480	Настройка пластика
<b>Кнопка [F3] (MUFFLE)</b>		
Muffling	OFF, TAPE1 – 2, FELT1 – 2	Установка приглушения
Snare Buzz	OFF, 1 – 8	Внутренний резонанс
<b>Кнопка [F4] (MIC)</b>		
Mic Position	OUTSIDE4 – 1, STANDARD, INSIDE1 – 4	Положение микрофона

## HI-HAT



Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1] (SIZE)</b>		
Size	1" – 40"	Диаметр хай-хэта
<b>Кнопка [F2] (ADD)</b>		
Add Sound	OFF, TAMBOURINE, CABASA, COWBELL	Призвук (перкуссионный грув), добавляемый к тембру хай-хэта.
Level	-3 – +3	Баланс громкости звуков, выбранных параметром "Add Sound".
<b>Кнопка [F3] (FIXED)</b>		
Fixed Hi-Hat	NORMAL	Степень открытия, управляемая педалью.
	FIXED1 – 4	Фиксированная степень открытия.
<b>Кнопка [F4] (MIC)</b>		
Mic Position	OUTSIDE2 – 1, STANDARD, INSIDE1 – 2	Положение микрофона

\* Установка Mic Position доступна не для всех инструментов.

### MEMO

Включать положение закрытого хай-хэта (Fixed Hi-Hat = FIXED2) можно с помощью ножной педали или пэда. См. стр. 117.

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



Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1] (SIZE)</b>		
Size	1" – 40"	Диаметр тарелки
<b>Кнопка [F2] (SIZZLE)</b>		
Sizzle Type	OFF, RIVET, CHAIN, BEADS	Выбор звука "рассыпчатости"
Sizzle Amount	-3 – +3	Громкость звука "рассыпчатости"
<b>Кнопка [F3] (SUSTAIN)</b>		
Sustain	-31 – +31	Длительность затухания
<b>Кнопка [F4] (MIC)</b>		
Mic Position	OUTSIDE2 – 1, STANDARD, INSIDE1 – 2	Положение микрофона

## Инструменты, для которых функция V-EDIT недоступна

### Электронные инструменты (Dynamic pitch bend)

Для некоторых инструментов из групп "SNARE ELEC", "KICK ELEC" и "TOM ELEC" доступны следующие установки.

Если установка "Dynamic pitch bend" включена, с помощью скорости (velocity) удара по пэду можно регулировать высоту тона.



Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1] (PITCH)</b>		
Basic Pitch	-480 – +480	Базовая высота тона
Dynamic Bend	OFF, ON	Включение/выключение установки Dynamic pitch bend
Bend Depth	-24 – +24	Степень изменения высоты тона в зависимости от velocity
Bend Time	-31 – +31	Время, в течение которого высоты тона изменяется от базовой до соответствующей скорости удара
<b>Кнопка [F2] (DECAY)</b>		
Decay Time	-31 – +31	Время затухания

\* В зависимости от установки "Basic Pitch" инструмента, изменение значения (вверх или вниз) за определенные пределы не производит дальнейшего эффекта.

### Остальные инструменты



Параметр	Значение	Описание
Pitch	-480 – +480	Высота тона
Decay Time	-31 – +31	Продолжительность звука (время затухания)

## Управление звуком/паттерном с помощью пэдов (CONTROL)

Пэд или педаль можно использовать для воспроизведения паттерна или изменения звука.

1. Нажмите кнопку [INST].
2. Нажмите кнопку [F3] (CONTROL).
3. Выберите редактируемый пэд.  
Ударьте по пэду или воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT.  
Откроется экран редакции выбранного пэда.
4. Нажмите кнопку [F1] – [F5] и кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.
5. Кнопками [F1] – [F5] выберите установку.

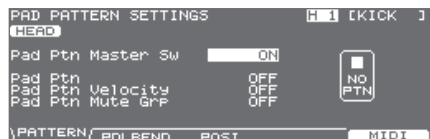
Кнопка	Описание
[F1] (PATTERN)	Воспроизведение паттерна с помощью удара по пэду.
[F2] (PDLBEND)	Степень изменения высоты тона в зависимости от глубины нажатия на педаль хай-хэта.
[F3] (POSI)	Разрешение/запрет тембральных изменений в зависимости от позиции удара по пэду.
[F5] (MIDI)	Осуществление MIDI-установок.

6. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.
7. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану INST.


## Запуск воспроизведения паттерна ударом по пэду (Pad Pattern)

Функция Pad Pattern запускает воспроизведение паттерна при ударе по пэду. Она упрощает использование паттернов в концертной работе.

Если на несколько пэдов назначить различные паттерны, удар по другому пэду при воспроизведении текущего паттерна запустит воспроизведение нового паттерна, соответствующего этому пэду.



\* Данные воспроизведения паттернов, запускаемого функцией Pad Pattern, не записываются в секвенсор.

Параметр	Значение	Описание
PadPtn Master Sw	OFF, ON	Включение (ON) или выключение (OFF) функции Pad Pattern.
Pad Ptn	OFF, P1 – P100, U101 – U200	Назначение паттерна на пэд. Если для всех пэдов выбрать "OFF", появится иконка  .
Pad Ptn Velocity	OFF	Громкость воспроизведения паттерна определяется его установками и не зависит от скорости удара по пэду.
	ON	Громкость воспроизведения паттерна зависит от скорости удара по пэду.
Tap Ptn Mute Grp	OFF, 1 – 8	<p>Данная установка доступна только при назначении на несколько пэдов паттерна, параметр Play Type которого установлен в "TAP" (стр. 98).</p> <p>Эта установка определяет поведение паттернов при запуске воспроизведения нового паттерна, когда воспроизведение текущего еще не закончилось.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Паттерны назначены на одинаковый номер Предыдущий паттерн останавливается, и начинает звучать следующий.</li> <li>• Паттерны назначены на разные номера Предыдущий паттерн продолжает звучать до конца, а звук следующего паттерна накладывается на него.</li> </ul>

### MEMO

Относительно паттернов см. стр. 89.



## Управление высотой тона с помощью педали хай-хэта (PDLBEND)

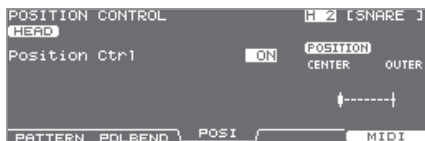


Параметр	Значение	Описание
Pedal Bend Range	-24 - 0 - +24	Степень изменения высоты тона в зависимости от положения педали. Эта установка доступна для всех пэдов (независимо для пластика и обода) с шагом в полутон.

## Зависимость тембра от позиции удара или нюанса римшота (POSI)

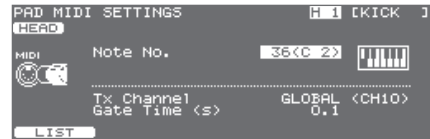
Можно включить режим, в котором звук тембра зависит от позиции удара или нюансов римшота.

Действие установки распространяется на триггерные входы SNARE (Head, Rim), TOM (Rim), RIDE (Bow) и AUX (Rim).



Параметр	Значение	Описание
Position Ctrl	OFF, ON	Включение (ON) или выключение (OFF) зависимости тембральных характеристик от позиции удара или нюансов римшота. SNARE (Head): Позиция удара SNARE (Rim): Нюанс римшота TOM (Rim): Нюанс римшота RIDE (Bow): Позиция удара AUX (Rim): Нюанс римшота

## Установки MIDI для пэдов (MIDI)



## Установки MIDI для пэдов

Параметр	Значение	Описание
Note No.	0 (C-) - 127 (G9)	Номер передающейся MIDI-ноты
	OFF	Нотные сообщения не передаются.
Tx Channel	CH1 - CH16	Передающий MIDI-канал пэда.
	GLOBAL	Передача по каналу партии набора ударных (стр. 141).
Gate Time	0.1 - 8.0 s	Длительность передаваемой ноты пэда (гейт).

## Номера MIDI-нот, передаваемые хай-хэтом

Параметр	Описание
Note No. (Open)	Номер MIDI-ноты, передаваемый открытым хай-хэтом
Note No. (Closed)	Номер MIDI-ноты, передаваемый закрытым хай-хэтом
Note No. (Pedal)	Номер MIDI-ноты, передаваемый педалью хай-хэта (педаль закрыта)

## Номера MIDI-нот, передаваемые барабаном

Параметр	Описание
Note No.	Номер MIDI-ноты, передаваемый пластиком и римшотом
Note No. (Brush)	Номер MIDI-ноты, передаваемый щетками
Note No. (XStick)	Номер MIDI-ноты, передаваемый ободом

### Назначение на несколько пэдов одинакового номера ноты

При назначении одного номера ноты на несколько пэдов будет звучать инструмент, назначенный на пэд, триггерный вход которого имеет наименьший номер. Если номера для пластика и обода совпадают, будет звучать инструмент, назначенный на пластик.

#### МЕМО

Для не звучащих триггерных входов справа от номера ноты будет отображаться звездочка (\*).

#### Пример:

Номер ноты "38 (D 2)" установлен для пластика и обода триггерного входа 2 SNARE и для пластика триггерного входа 3 TOM 1. В этом случае, при приеме ноты с номером 38 (D2) будет звучать инструмент, назначенный на пластик триггерного входа 2 SNARE.

### Время гейта

ПеркуSSIONные звуковые модули обычно производят звук только в ответ на сообщения "Note on" и игнорируют сообщения "Note off". Однако, звуковые модули общего назначения и сэмплеры распознают сообщения Note off и при их приеме отключают звук.

Например, при запуске "цикла" в сэмплере или аналогичного звука параметр времени гейта приобретает большое значение. По умолчанию передаваемое время гейта установлено в минимальное значение.

## Установки инструмента по умолчанию (DEFAULT)

Ниже описана процедура восстановления установок V-EDIT инструмента в соответствии с установками по умолчанию.

#### NOTE

После операции восстановления установок пользовательские установки инструмента будут утеряны. Чтобы этого не произошло, предварительно сохраните их на накопитель USB (стр. 108).

### 1. Нажмите кнопку [INST].

### 2. Выберите пэд.

Ударьте по пэду или воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT.

Откроется экран редакции выбранного пэда.

### 3. Нажмите кнопку [F4] (DEFAULT).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1](CANCEL).

### 4. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Операция будет выполнена.

#### МЕМО

На экране INST EDIT также можно восстановить установки инструмента по умолчанию, удерживая кнопку [SHIFT] и нажав кнопку [F4].

## Копирование инструмента

Можно скопировать инструмент из пресетной памяти или с накопителя USB.

При копировании инструмента можно включить или исключить установки Pad Compressor и Pad EQ (стр. 68).

В пользовательской памяти можно перегруппировать инструменты, взаимно скопировав данные одного инструмента в другой.

### NOTE

После выполнения копирования данные приемника копирования перезаписываются. Чтобы сохранить их, предварительно заархивируйте их на накопитель USB (стр. 108).

### 1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [USB MEM].

Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран COPY A.



### 2. Нажмите кнопку [F2] (INST).



### 3. Кнопками [F1] – [F3] выберите источник копирования.

Кнопка	Описание
[F1] (USER)	Копирование из пользовательской памяти. Обмен данными доступен только в том случае, если источник копирования находится в пользовательской памяти.
[F2] (PRESET)	Копирование из пресетной памяти. Доступен выбор пресетных данных TD-30 или TD-20X. Этот вариант удобен для восстановления заводских установок.
[F3] (USB)	Копирование из архива с накопителя USB.

### 4. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите источник и приемник копирования.

Если на шаге 3 выбрать [F2] (PRESET), определите, откуда копируются данные, из TD-30 или TD-20X.

Если на шаге 3 выбрать [F3] (USB), задайте номер архива — источника копирования.

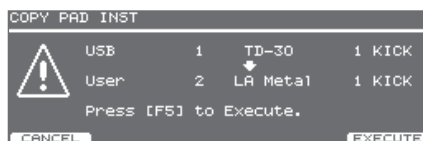
### 5. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите копируемые установки (Copy Target).

Значение	Описание
with Pad Comp/EQ	Установки инструмента пэда (Instrument, V-Edit), Pad Compressor и Pad EQ (стр. 68).
Inst/VEdit Only	Только установки инструмента пэда (Instrument, V-Edit).
Pad Comp/EQ Only	Только установки Pad Compressor и Pad EQ (стр. 68).

### 6. Нажмите кнопку [F4] (EXCHNG) или [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.

(Пример: копирование инструмента с накопителя USB)



Если на шаге 3 выбрать [F1] (USER), можно поменять местами источник и приемник копирования, нажав на кнопку [F4] (EXCHNG).

Нажмите кнопку [F5] (COPY) для выполнения команды. Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

### 7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Инструмент будет скопирован.

## Одновременное копирование нескольких инструментов

С помощью одной операции можно скопировать несколько инструментов в другой набор ударных.

### NOTE

После выполнения копирования данные приемника копирования перезаписываются. Чтобы сохранить их, предварительно заархивируйте эти данные на накопитель USB (стр. 108).

### 1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [USB MEM].

Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран COPY A.



### 2. Нажмите кнопку [F3] (INST SET).



### 3. Кнопками [F1] – [F3] выберите источник копирования.

Кнопка	Описание
[F1] (USER)	Копирование из пользовательской памяти. Обмен данными доступен только в том случае, если источник копирования находится в пользовательской памяти.
[F2] (PRESET)	Копирование из пресетной памяти. Доступен выбор пресетных данных TD-30 или TD-20X. Этот вариант удобен для восстановления заводских установок.
[F3] (USB)	Копирование из архива с накопителя USB.

### 4. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите источник, приемник копирования или набор инструментов.

Если на шаге 3 выбрать [F2] (PRESET), определите, откуда копируются данные, из TD-30 или TD-20X.

Если на шаге 3 выбрать [F3] (USB), задайте номер архива — источника копирования.

Доступен выбор одного из следующих наборов инструментов.

Значение	Описание
KICK/SNR	Бочка и малый барабан.
TOMS 1 – 4	Томы 1, 2, 3 и 4.
CYM SET	Хай-хэт, крэш 1, 2, райд и край (Edge).
AUX 1 – 4	AUX 1, 2, 3 и 4.

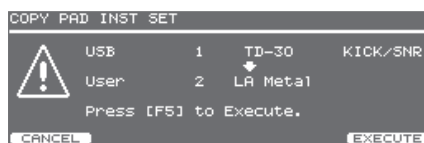
### 5. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите копируемые установки (Copy Target).

Значение	Описание
with Pad Comp/EQ	Установки инструмента пэда (Instrument, V-Edit), Pad Compressor и Pad EQ (стр. 68).
Inst/Vedit Only	Только установки инструмента пэда (Instrument, V-Edit).
Pad Comp/EQ Only	Только установки Pad Compressor и Pad EQ (стр. 68).

### 6. Нажмите кнопку [F4] (EXCHNG) или [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.

(Пример: копирование инструмента с накопителя USB)



Если на шаге 3 выбрать [F1] (USER), можно поменять местами источник и приемник копирования, нажав на кнопку [F4] (EXCHNG).

Нажмите кнопку [F5] (COPY) для выполнения команды. Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

### 7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Инструмент будет скопирован.

# Микшер

В набор ударных можно сохранить такие установки, как громкость и панораму каждого из пэдов.

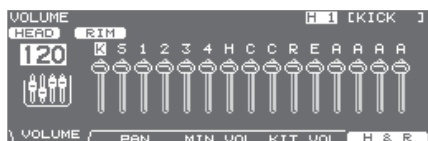
Эти установки осуществляются в “микшере”.

## Установки громкости и панорамы пэда

Используйте описанную ниже процедуру.

### 1. Нажмите кнопку [MIXER].

Кнопка [MIXER] загорится.



### 2. Кнопками [F1] – [F4] выберите параметр.

### 3. Выберите редактируемый пэд.

Ударьте по пэду, воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT или [◀]/[▶].

### 4. Кнопками [-]/[+], [▲]/[▼] или колесом измените значение.

Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1] (VOLUME)</b>		
VOLUME	0 – 127	Громкость пэда
<b>Кнопка [F2] (PAN)</b>		
PAN	L15 – CTR – R15	Панорама пэда
<b>Кнопка [F3] (MIN VOL)</b>		
MINIMUM VOLUME	0 – 15	Минимальная громкость пэда  Параметр позволяет увеличить громкость слабых ударов, не изменяя громкость сильных. Это используется для улучшения разборчивости барабанных сбивок или легато на тарелках.
<b>Кнопка [F4] (KIT VOL)</b>		
Kit Volume	0 – 127	Громкость всего набора ударных
Pedal HH Volume	0 – 127	Громкость хай-хэта
XStick Volume	0 – 127	Громкость удара по ободу

### MEMO

Если нажимать кнопку [F5] (H & R), находясь на экранах установок [F1] (VOLUME), [F2] (PAN) или [F3] (MIN VOL), можно выбирать режим редакции инструментов пластика и обода (одновременная редакция или независимая).

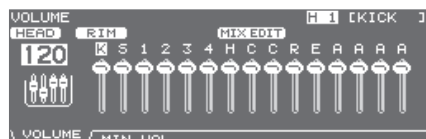
### 5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

## Использование фейдеров (MIX EDIT)

Громкость и минимальную громкость пэда можно установить с помощью фейдеров.

### 1. Находясь на экране VOLUME или MINIMUM VOLUME, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [MIXER].

Кнопка [MIXER] загорится.



### 2. Используйте для настройки соответствующий пэду фейдер.

Дисплей	Фейдер	Дисплей	Фейдер
K	KICK	C	CRASH
S	SNARE	C	
1	TOMS	R	RIDE
2		E	
3		A	AUX
4		A	
H	HI-HAT	A	

### MEMO

Эти установки всегда распространяются и на пластик, и на обод.

### 3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к предыдущему экрану.

\* После нажатия на кнопку [EXIT] или [FADER] положения фейдеров GROUP FADERS могут не отражать реальные значения назначенных на них параметров. Поэтому перед началом настройки немного переместите фейдеры.

## Копирование установок микшера

Установки микшера VOLUME (громкости пэдов) и PAN (панорамы пэдов) можно скопировать в другой набор ударных с помощью одной операции. Их можно скопировать из набора ударных пресетной памяти или с накопителя USB.

В пользовательской памяти можно перегруппировать установки, взаимно скопировав данные одного микшера в другой.

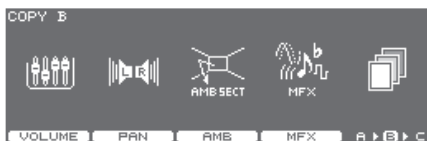
### NOTE

После выполнения копирования данные приемника копирования перезаписываются. Чтобы сохранить их, предварительно заархивируйте их на накопитель USB (стр. 108).

### 1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [USB MEM].

Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран COPY A.

### 2. Нажмите кнопку [F5] (A▶B▶C) для перехода к экрану COPY B.



### 3. Нажмите кнопку [F1] (VOLUME) или [F2] (PAN) для выбора копируемых установок.

(Пример: выбрано [F1] (VOLUME))



### 4. Кнопками [F1] – [F3] выберите источник копирования.

Кнопка	Описание
[F1] (USER)	Копирование из пользовательской памяти. Обмен данными доступен только в том случае, если источник копирования находится в пользовательской памяти.
[F2] (PRESET)	Копирование из пресетной памяти. Доступен выбор пресетных данных TD-30 или TD-20X. Этот вариант удобен для восстановления заводских установок.
[F3] (USB)	Копирование из архива с накопителя USB.

### 5. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите источник и приемник копирования.

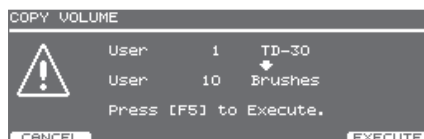
Если на шаге 4 выбрать [F2] (PRESET), выберите, откуда копируются данные, из TD-30 или TD-20X.

Если на шаге 4 выбрать [F3] (USB), задайте номер архива — источника копирования.

### 6. Нажмите кнопку [F4] (EXCHNG) или [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.

(Пример: копирование из памяти User)



Если на шаге 4 выбрать [F1] (USER), можно поменять местами источник и приемник копирования, нажав на кнопку [F4] (EXCHNG).

Нажмите кнопку [F5] (COPY) для выполнения команды.

Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

### 7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Установки микшера будут скопированы.

# Эффекты

TD-30 содержит набор эффектов, каждый из которых можно детально редактировать.

Эффект	Описание
PAD COMPRESSOR/ PAD EQ	Компрессор и эквалайзер пэда (стр. 68).
AMBIENCE SECTION	Эмулятор реверберации окружающего акустического пространства. Эти установки распространяются на весь набор ударных; для каждого инструмента можно независимо установить уровень посылки на эффект (стр. 69).
MULTI EFFECTS	К мультиэффектам относятся эффекты 21 типа. Эти установки распространяются на весь набор ударных; для каждого инструмента можно независимо установить уровень посылки на эффект (стр. 71).
MASTER COMPRESSOR/ MASTER EQ	Общие компрессор и эквалайзер, воздействующие на полный выходной сигнал. Эти установки распространяются на весь набор ударных (стр. 78).

## МЕМО

Также см. раздел “Эффекты” (стр. 18).

## Включение/выключение эффектов

В рамках каждого набора ударных можно включить или выключить эффект следующим образом.

### 1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [MASTER COMP].

Кнопка [MASTER COMP] загорится, и откроется экран EFFECTS SWITCH.

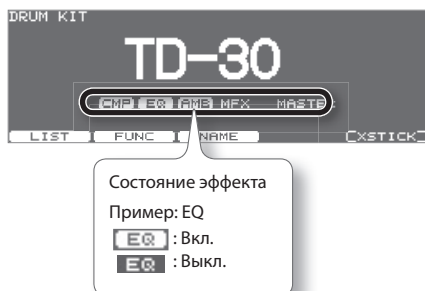


### 2. Нажимайте функциональные кнопки для включения/выключения соответствующего эффекта.

Кнопка	Описание
[F1]	Включение/выключение компрессора пэда.
[F2]	Включение/выключение эквалайзера пэда.
[F3]	Включение/выключение ревербератора.
[F4]	Включение/выключение мультиэффектов.
[F5]	Включение/выключение общих компрессора/эквалайзера.

### 3. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

Состояния эффектов (вкл./выкл.) отображаются на экране DRUM KIT.



## Управление громкостью и тембром (PAD COMPRESSOR/PAD EQ)

Ниже описана процедура управления компрессором и эквалайзером пэда.

### 1. Нажмите кнопку [COMP/EQ].

Кнопка [COMP/EQ] загорится.

### 2. Выберите редактируемый пэд.

Ударьте по пэду или воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT.

### 3. Кнопками [F2] (COMP), [F3] (EQ) или курсора выберите параметр.

Кнопка	Описание
[F2] (COMP)	Настройка компрессора пэда.
[F3] (EQ)	Настройка эквалайзера пэда.
[F5] (H&R)	Переключение между режимами одновременного или независимого редактирования установок пластики и обода.

### 4. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

\* При определенных установках звук может искажаться.

### 5. Кнопками [F1] или [F4] включайте/выключайте соответствующие эффекты.

Кнопка	Описание
[F1]	Включение/выключение компрессора пэда.
[F4]	Включение/выключение эквалайзера пэда.

### 7. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

## Установки компрессора (COMP)

Компрессор ограничивает сигналы высокого уровня и усиливает низкого, сглаживая колебания громкости.



Параметр	Значение	Описание
Attack	EMPHASIS	С помощью установки "Time" усиливает атаку звука.
	CRUSH	С помощью установки "Time" ослабляет атаку звука.
Type	COMP SOFT 1 – 2, COMP MED, COMP HARD, LIMITER, EXPANDER	Изменяет значения параметров "Threshold" и "Ratio".
Time	KICK 1 – 3, SNARE1 – 3, TOM 1 – 3, CYM 1 – 2, OTHER1 – 3	Изменяет значения параметров "Attack", "Hold" и "Release".

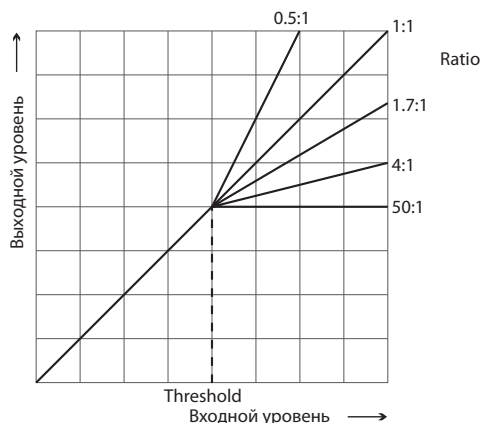
Для более точной настройки используйте следующие параметры.

Параметр	Значение	Описание
Gain	-15 – +12 dB	Усиление на выходе компрессора.
Threshold	-30 – 0 dB	Порог громкости, начиная с которого включается компрессия.
Ratio	0.5:1 – 50:1	Степень компрессии.
Attack	0 – 100 ms	Время между моментом превышения сигналом уровня порога до включения компрессии.
Hold	2 – 9999 ms	Время удержания компрессии.
Release	2 – 9999 ms	Время между моментом падения громкости сигнала ниже уровня порога и отключением компрессии.



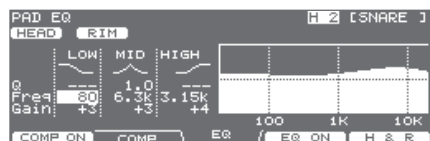
## Параметры Threshold и Ratio

Воздействие этих установок на громкость звука показана на графике.



## Установки эквалайзера (EQ)

Для регулировки тембра каждого пэда предусмотрен трехполосный графический эквалайзер (LOW/MID/HIGH).



Параметр	Значение	Описание
Q	0.5 – 8.0 (только для MID)	Ширина частотного диапазона. Чем выше значение Q, тем уже диапазон.
Freq (Frequency)	20 – 1k (LOW), 20 – 8k (MID), 1k – 8k (HIGH)	Центральная частота диапазона.
Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление частотного диапазона.

## Установки ревербератора (AMBIENCE SECTION)

Ревербератор служит для имитации акустического пространства, в котором происходит исполнение на ударных инструментах.

Доступен широкий спектр настраиваемых параметров, например, положения микрофонов подзвучки, материал стен, форма помещения и т.д.

### 1. Нажмите кнопку [AMBIENCE].

Кнопка [AMBIENCE] загорится, и откроется экран AMBIENCE SECTION.



Кнопка	Описание
[F1]	Включает/выключает эффект, производимый микрофоном подзвучки.
[F2]	Включает/выключает эффект помещения.
[F3]	Включает/выключает эффект реверберации.
[F4] (AMB ONLY)	Прослушивание только сигнала ревербератора (стр. 71).
[F5] (EDIT)	Редакция установок ревербератора.

## Настройка ревербератора (EDIT)

Используйте следующую процедуру.

1. На экране AMBIENCE SECTION нажмите кнопку [F5] (EDIT).



2. Кнопками [F2] – [F5] и курсора выберите параметр.

Кнопка	Описание
[F2] (OVRHEAD)	Положение микрофонов подзвучки.
[F3] (ROOM)	Настройка отражений помещения.
[F4] (REVERB)	Настройка реверберации.
[F5] (SEND)	Уровень посыла на эффект с соответствующего пэда (общий для пластика и обода).

3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените значение.

Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1]</b>		
OFF	–	Включает/выключает эффект.
ON	–	
<b>Кнопка [F2] (OVRHEAD)</b>		
Mic Height	LOW, MID, STANDARD, HIGH, EXT HIGH, HIGH FLAT,	Высота размещения микрофонов подзвучки.
Mic Width	MONO, 0.5m, 1.0m, 1.5m, 2.0m	Расстояние между микрофонами подзвучки.
Level	0 – 127	Громкость микрофонов подзвучки.
<b>Кнопка [F3] (ROOM)</b>		
Type	BEACH, LIVING ROOM, BATH ROOM, STUDIO, GARAGE, LOCKER ROOM, THEATER, CAVE, GYMNASIUM, DOME STADIUM, BOOTH A, BOOTH B, STUDIO A, STUDIO B, BASEMENT, JAZZ CLUB, ROCK CLUB, BALLROOM, GATE, CONCERT HALL, SPORTS ARENA, EXPO HALL, BOTTLE, CITY, SPIRAL	Тип помещения.

Параметр	Значение	Описание
Room Size	TINY, SMALL, MEDIUM, LARGE, HUGE	Размер помещения.
Room Shape	0 – 100	Форма помещения и длительность затуханий.
Wall Type	CURTAIN, CLOTH, WOOD, PLASTER, CONCRETE, GLASS	Материал стен.
Mic Position	NEXT DOOR, LOW FLOOR, LOW, MID LOW, MID, MID HIGH, HIGH, CEILING A, CEILING B	Положение микрофонов подзвучки.
Level	0 – 127	Общая громкость отражений.

Кнопка [F4] (REVERB)		
Reverb Time	0.1 – 3.0 s	Длительность реверберации.
Hi Damp Freq	1000 – 10000 Hz	Частота, выше которой высокочастотная составляющая реверберации ослабляется.
Hi Damp	1 – 100 %	Степень подавления сигналов, выбранных параметром Hi Damp Freq. При значении "100%" высокочастотная составляющая сигнала реверберации не ослабляется.
Mid Freq	100 – 10000 Hz	Центральная частота диапазона СЧ.
Mid Gain	-15 – +15 dB	Усиление/ослабление диапазона СЧ.
Lo Cut Freq	10 – 1000 Hz	Частота, ниже которой высокочастотная составляющая реверберации подавляется.
Level	0 – 127	Уровень реверберации.

Кнопка [F5] (SEND)		
SEND LEVEL	0 – 127	Уровень посыла на ревербератор с соответствующего пэда.  <b>MEMO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Эта установка одинакова для пластика и обода.</li> <li>• Находясь на экране SEND LEVEL, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [MIXER] и затем производите настройки фейдерами.</li> </ul>

4. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

## Включение/выключение эффектов ревербератора

Используйте следующую процедуру.

### 1. Нажмите кнопку [AMBIENCE].

Кнопка [AMBIENCE] загорится, и откроется экран AMBIENCE SECTION.

### 2. Кнопками [F1] – [F3] включайте/выключайте соответствующий эффект.

Кнопка	Описание
[F1]	Положение микрофонов подзвучки.
[F2]	Настройка отражений помещения.
[F3]	Настройка реверберации

#### МЕМО

Также можно включать/выключать ревербератор полностью (стр. 67).

## Прослушивание только звука ревербератора (AMB ONLY)

Если, находясь на экране AMBIENCE SECTION нажать кнопку [F4] (AMB ONLY), на выходах MASTER OUT и PHONES будет присутствовать только сигнал ревербератора. Это удобно использовать при настройке эффекта.

Также сигнал ревербератора можно прослушать на экранах редакции (OVERHEAD MICS, ROOM, REVERB), если, удерживая кнопку [SHIFT], нажать кнопку [F4].

При переходе на другой экран эта функция автоматически отключается.

## Обработка звука эффектами (MULTI EFFECTS)

TD-30 предоставляет возможность обработки звука мультиэффектами (21 тип), для которых предусмотрены различные настройки.

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

## Редакция мультиэффекта

### 1. Нажмите кнопку [MULTI EFFECTS].

Кнопка [MULTI EFFECTS] загорится, и откроется экран MULTI EFFECTS.



### 2. Кнопками [F2] – [F4] и курсором выберите параметр.

## 3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F2] (MFX)</b>		
Type	Тип мультиэффекта (стр. 71)	
Level	0 – 127	Общий уровень эффекта
<b>Кнопка [F3] (MFX SND)</b>		
SEND LEVEL	0 – 127	<p>Уровень посылы на эффект соответствующего инструмента</p> <p><b>МЕМО</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Находясь на экране SEND LEVEL, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [MIXER] и произведите настройки фейдерами.</li> <li>Настройки для пластика и обода можно производить независимо.</li> </ul>
<b>Кнопка [F4] (DRY+MFX)</b>		
DRY+MFX *	NORMAL	На выходе присутствуют сигнал эффекта и прямой сигнал.
	MFX ONLY	<p>На выходе присутствует только сигнал эффекта.</p> <p><b>МЕМО</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Находясь на экране SEND LEVEL, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [MIXER] и произведите настройки фейдерами.</li> <li>Настройки для пластика и обода будут идентичны.</li> </ul>

\* Установка DRY+MFX доступна только для сигналов, выводящихся через разъемы MASTER OUT и PHONES.

## Включение/выключение мультиэффектов

### 1. Нажмите кнопку [MULTI EFFECTS].

Кнопка [MULTI EFFECTS] загорится.

### 2. Кнопкой [F1] включайте/выключайте мультиэффекты.

Эту установку можно редактировать также на экране EFFECTS SWITCH (стр. 67).

## Прослушивание мультиэффектов (MFX ONLY)

Если находясь на экране MULTI EFFECTS, нажать кнопку [F5] (MFX ONLY), на разъемы MASTER OUT и PHONES будет подаваться только сигнал эффекта. Это удобно для прослушивания звука эффекта при его редакции. На экранах MST SEND LEVEL и MULTI EFFECTS DRY+MFX можно, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажать кнопку [F4] для прослушивания звучания эффекта. При переходе на другой экран эта функция автоматически отключается.

## Параметры мультиэффектов

### Длительности нот

Некоторые параметры эффектов (такие, как Rate или Delay Time) можно задавать в формате длительности нот.

Если параметр "BPM Sync" установить в "ON", установки можно задавать нотой для синхронизации с темпом воспроизведения.

	1/64 триоль		1/64
	1/32 триоль		1/32
	1/16 триоль		1/32 с точкой
	1/16		1/8 триоль
	1/16 с точкой		1/8
	1/4 триоль		1/8 с точкой
	1/4		1/2 триоль
	1/4 с точкой		1/2
	Целая триоль		1/2 с точкой
	Целая		Двойная триоль
	Целая с точкой		Двойная

Если параметр "BPM Sync" установить в "OFF", установки задаются в цифровом формате..

\* Если время задержки задано нотой, понижение темпа будет увеличивать время задержки только до определенного предела из-за ограничения максимального времени самого эффекта задержки. Снижение темпа в какой-то момент приведет к достижению этого предела и далее время задержки меняться не будет. Верхний предел соответствует максимальному значению, которое можно задать при установке времени задержки в виде числового значения.

## STEREO DELAY

Стереозадержка.

Параметр	Значение	Описание
BPM Sync	OFF, ON	OFF: время задано в числовом формате. ON: время задано в формате длительности нот.
Time Left	0 – 1300 msec, note	Время задержки для левого канала.
Time Right	0 – 1300 msec, note	Время задержки для правого канала.
Feedback	-98 – +98 %	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. При отрицательных (-) установках фаза инвертируется.
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Фаза звука задержки для левого канала.
Phase Right	NORMAL, INVERSE	Фаза звука задержки для правого канала.
Wet Gain Low	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ.
Wet Gain High	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ.

## REVERSE DELAY

Реверсивная задержка, добавляющая во входной сигнал звуки реверсивной и обычной задержек. Обычная задержка подключается непосредственно за реверсивной.

Параметр	Значение	Описание
Threshold	0 – 127	Громкость, начиная с которой включается реверсивная задержка.
BPM Sync	OFF, ON	OFF: время задано в числовом формате. ON: время задано в формате длительности нот.
DlyTime	0 – 1300 msec, note	Время реверсивной задержки.
Feedback	-98 – +98 %	Уровень сигнала задержки, поступающего обратно в эффект. При отрицательных (-) установках фаза инвертируется.

## TAPE ECHO

Эхо-эффект, создающий реалистичный звук задержки магнитной ленты.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0 – 127	Скорость ленты.
Intensity	0 – 127	Количество повторов.

## CHORUS

Стереохорус. Предусмотрен фильтр, позволяющий регулировать тембр звука хоруса.

Параметр	Значение	Описание
PreDelay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания хоруса.
Rate	0 – 127	Частота модуляции.
Depth	0 – 127	Глубина модуляции.
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Тип фильтра. OFF: фильтр отключен LPF: ослабляет диапазон ниже частоты среза HPF: ослабляет диапазон выше частоты среза
Cutoff	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра.

## PHASER

Звук со смещенной фазой добавляется к оригинальному сигналу, и результат модулируется.

Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Количество каскадов фазера.
Manual	0 – 127	Базовая частота, с которой модулируется звук.
Rate	0 – 127	Частота модуляции.
Depth	0 – 127	Глубина модуляции.
Resonance	0 – 127	Глубина обратной связи.

## STEP PHASER

Постепенно изменяющийся стереоэффект фазера.

Параметр	Значение	Описание
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Количество каскадов фазера.
Manual	0 – 127	Базовая частота, с которой модулируется звук.
Rate	0 – 127	Частота модуляции.
Depth	0 – 127	Глубина модуляции.
Resonance	0 – 127	Глубина обратной связи.
Step Rate	0 – 127	Частота пошаговых изменений эффекта фазера.

## FLANGER

Стереофлэнжер (LFO имеет одинаковую фазу для правого и левого каналов). Эффект формирует меняющийся металлический резонанс, напоминающий звук реактивного самолета.

Параметр	Значение	Описание
PreDelay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания эффекта флэнжера.
Rate	0 – 127	Частота модуляции
Depth	0 – 127	Глубина модуляции
Phase	0 – 180 deg	Рассеяние звука в пространстве
Feedback	-98 – +98 %	Уровень сигнала флэнжера, поступающего обратно в эффект. При отрицательных (-) установках фаза инвертируется.

## REVERB

Добавляет к прямому сигналу реверберацию, имитируя акустическое пространство.

Параметр	Значение	Описание
ReverbType	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2	Тип реверберации. ROOM1: плотная реверберация с быстрым затуханием ROOM2: слабая реверберация с быстрым затуханием STAGE1: реверберация с сильными поздними отражениями STAGE2: реверберация с сильными ранними отражениями
PreDelay	0.0 – 100 msec	Время от начала звучания прямого сигнала до начала звучания реверберации.
ReverbTime	0 – 127	Длительность реверберации.
HFDamp	200 – 8000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой сигнал реверберации отфильтровывается. Чем ниже выбранная частота, тем больше высоких частот срезается, образуя более приглушенную реверберацию (BYPASS: фильтр отключен).
Wet Gain Low	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ.
Wet Gain High	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ.

## LONG REVERB

Реверберация с богатым звуком, характер которого зависит от параметра Character.

Параметр	Значение	Описание
Reverb Time	0 – 127	Длительность реверберации.
Character	0 – 5	Тип реверберации.
PreLPF	16 – 15000 Hz, BYPASS	Фильтр низких частот для входного сигнала, подаваемого на реверберацию (BYPASS: фильтр отключен).
PreHPF	BYPASS, 16 – 15000 Hz	Фильтр высоких частот для входного сигнала, подаваемого на реверберацию (BYPASS: фильтр отключен).
Pre EQ Freq	200 – 8000 Hz	Параметрический фильтр для входного сигнала, подаваемого на реверберацию.
Pre EQ Gain	-15 – +15 dB	Усиление диапазона частот, определяемого параметром Pre EQ Freq.
Depth	0 – 127	Глубина эффекта.
HFDamp	16 – 15000 Hz, BYPASS	Частота, выше которой сигнал реверберации отфильтровывается (BYPASS: фильтр отключен).
LFDamp	BYPASS, 16 – 15000 Hz	Частота, ниже которой сигнал реверберации отфильтровывается (BYPASS: фильтр отключен).
EQ Lo	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ.
EQ Hi	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ.

## SATURATOR

Эффект сатуратора, производящий искажения звука и включенный параллельно с компрессором, изменяет тембральный характер звука, увеличивает его громкость и отфильтровывает низкочастотную составляющую входного сигнала.

Параметр	Значение	Описание
Saturator Gain	0 – 127	Входное усиление сатуратора.
Saturator Drive	0 – 127	Степень искажений.
Saturator Level	0 – 127	Выходной уровень сатуратора.
Comp Depth	0 – 127	Степень компрессии.
Comp Level	0 – 127	Выходной уровень компрессора.
EQ Hgain	-12 – +6 dB	Усиление диапазона ВЧ.

## SUPER FILTER

Фильтр с очень высокой крутизной среза. Возможно циклическое изменение частоты среза фильтра.

Параметр	Значение	Описание
Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Тип фильтра: частотный диапазон, пропускаемый фильтром. LPF: ниже частоты среза BPF: в области частоты среза HPF: выше частоты среза NOTCH: все частоты, кроме области частоты среза
Cutoff	0 – 127	Частота среза фильтра. Чем больше значение, тем выше частота среза.
Resonance	0 – 127	Уровень резонанса фильтра. Чем больше значение, тем выше резонанс.
Modulation Switch	OFF, ON	Включение/выключение циклических изменений.
Rate	0 – 127	Частота модуляции.
Depth	0 – 127	Глубина модуляции.

## FILTER+DRIVE

Комбинация фильтра низких частот и овердрайва. Эффект отфильтровывает высокие частоты и добавляет искажения.

Параметр	Значение	Описание
Cutoff	0 – 127	Частота среза фильтра. Чем больше значение, тем выше частота среза.
Resonance	0 – 127	Уровень резонанса фильтра/ Чем больше значение, тем сильнее резонанс.
Drive	0 – 127	Степень искажений.

## AUTO WAH

Циклично управляет фильтром для создания периодических изменений тембра.

Параметр	Значение	Описание
Filter Type	LPF, BPF	Тип фильтра. LPF: эффект работает в широком частотном диапазоне. BPF: эффект работает в узком частотном диапазоне.
Manual	0 – 127	Резонансная частота эффекта.
Peak	0 – 127	Уровень эффекта в диапазоне резонансной частоты. Чем выше значение, тем уже диапазон.
Polarity	UP, DOWN	Направление изменения частоты при модуляции фильтра авто-wah. UP: изменения происходят в сторону высоких частот. DOWN: изменения происходят в сторону низких частот.
Rate	0 – 127	Частота модуляции.
Depth	0 – 127	Глубина модуляции.

## LO-FI COMPRESS

Эффект ухудшения качества звука в креативных целях.

Параметр	Значение	Описание
PreFilter	TYPE 1 – 3	Тип фильтра, которым обрабатывается звук перед прохождением через эффект Lo-Fi.
Lo-Fi	TYPE 1 – 9	Понижает качество звука. Чем больше значение, тем ниже качество звука.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Тип фильтра OFF: фильтр отключен LPF: ослабляет сигнал выше частоты среза HPF: ослабляет сигнал ниже частоты среза
Post Filter Cutoff	200 – 8000 Hz	Частота среза фильтра на выходе эффекта
Gain Low	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
Gain High	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ

## DISTORTION

Создает интенсивные искажения звука. Тембр выходного сигнала определяется фильтром.

Параметр	Значение	Описание
Pre HPF	BYPASS, 16 – 1000 Hz	Граничная частота об-резного фильтра низких частот для входного сигнала (BYPASS: фильтр отключен).
Drive	0 – 127	Степень искажений.
Tone	0 – 127	Тембральный характер искаженного звука.

## OVERDRIVE

Создает мягкие искажения звука. Тембр выходного сигнала определяется фильтром.

Параметр	Значение	Описание
PreHPF	BYPASS, 16 – 1000 Hz	Граничная частота об-резного фильтра низких частот для входного сигнала (BYPASS: фильтр отключен).
Drive	0 – 127	Степень искажений.
Tone	0 – 127	Тембральный характер искаженного звука.

## ISOLATOR

Эквалайзер, добавляющий звуку специальные эффекты за счет значительного снижения громкости в различных диапазонах.

Параметр	Значение	Описание
Boost/Cut Low	-64 – +63	Усиление/ослабление диапазона НЧ. При значении -64 сигнал отсутствует, при значении 0 уровень входного сигнала остается неизменным.
Boost/Cut Mid	-64 – +63	Усиление/ослабление диапазона СЧ. При значении -64 сигнал отсутствует, при значении 0 уровень входного сигнала остается неизменным.
Boost/Cut High	-64 – +63	Усиление/ослабление диапазона ВЧ. При значении -64 сигнал отсутствует, при значении 0 уровень входного сигнала остается неизменным.



## RING MODULATOR

Эффект амплитудной модуляции входного сигнала, создающий колокольный звук. Можно менять частоту модуляции согласно изменениям громкости звука, подаваемого на эффект.

Параметр	Значение	Описание
Mode	RING MOD, ENV OSC	RING MOD: производит амплитудную модуляцию входного сигнала. ENV OSC: производит колебания на выходе в соответствии с входным сигналом.
Frequency	0 – 127	Частота, на которой происходит модуляция.
Sensitivity	0 – 127	Уровень частотной модуляции.
Polarity	UP, DOWN	Определяет направление движения частотной модуляции: в сторону повышения частоты (UP) или повышения частоты (DOWN).

## STEP RINGMOD

Кольцевой модулятор, который использует 8-шаговую секвенцию для изменения частоты модуляции.

Параметр	Значение	Описание
Mode	RING MOD, ENV OSC	RING MOD: производит амплитудную модуляцию входного сигнала. ENV OSC: производит колебания на выходе в соответствии с входным сигналом.
Freq Modify	-64 – 63	Увеличение/уменьшение значения соответствующего шага.
Freq Step 1 – 8	0 – 127	Частота кольцевого модулятора соответствующего шага.
Attack	0 – 127	Скорость изменения частоты модуляции между шагами.
Rate	0 – 127	Частота циклических изменений 8-шаговой секвенции.

## PITCH SHIFT

Сдвигает высоту тона оригинального звука. Данный эффект может добавлять два звука со сдвигом тона к оригинальному.

Параметр	Значение	Описание
Pitch1 (semi)	-24 – +12 semi	Высота обработанного блоком Pitch Shift 1 звука с шагом в полутон.
Pitch2 (semi)	-24 – +12 semi	Высота обработанного блоком Pitch Shift 2 звука с шагом в полутон.
DlyTime	0 – 1300 msec	Время задержки эффекта Pitch Shift.
Feedback	-98 – +98 %	Уровень обработанного сигнала, поступающего обратно в эффект. При отрицательных (-) установках фаза инвертируется.
Pitch1 Level	0 – 127	Громкость эффекта Pitch Shift 1
Pitch2 Level	0 – 127	Громкость эффекта Pitch Shift 2
Wet Gain Low	-15 – +15 dB	Усиление диапазона НЧ
Wet Gain High	-15 – +15 dB	Усиление диапазона ВЧ

## AUTO PAN

Циклически изменяет положение звука в стереополе.

Параметр	Значение	Описание
Rate	0 – 127	Частота изменений
Depth	0 – 127	Глубина эффекта

## Общие эффекты (MASTER COMPRESSOR/MASTER EQ)

Результирующий выходной сигнал можно обрабатывать стерео-компрессором/лимитером и 4-полосным параметрическим эквалайзером.

\* Данные эффекты воздействуют на сигналы, которые выводятся через разъемы MASTER OUT, DIGITAL OUT и PHONES.

Они не воздействуют на выходы DIRECT OUT.

### Использование общего компрессора

- Компрессор позволяет повысить громкость ударных путем сглаживания пиков сигнала. Это позволяет повысить "читаемость" партии ударных на фоне остальных инструментов.
- Используя компрессор-лимитер, можно увеличить уровень записи, не опасаясь перегрузок в устройстве записи.
- При малой мощности усилителя системы мониторинга можно использовать данный эффект в качестве лимитера, чтобы избежать искажений звука на пиках сигнала.

### Использование общего эквалайзера

- Эквалайзер позволяет изменить тембр звука с помощью усиления/ослабления сигналов в 4 частотных диапазонах (LOW/MID1/MID2/HIGH).
- Также можно использовать эквалайзер для компенсации тембральных изменений, возникающих вследствие работы общего компрессора.

## Установки общих эффектов

### 1. Нажмите кнопку [MASTER COMP].

Кнопка [MASTER COMP] загорится.



### 2. Кнопками [F2], [F3] или курсора выберите параметр.

### 3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F2] (M COMP)</b>		
Type	COMP 1, COMP 2, HARD COMP, LIMITER	Тип компрессора. * После выбора Type остальные параметры установятся автоматически. На их основе можно настроить значения Threshold и Gain в соответствии с решаемой задачей.
Threshold	-48 – 0 dB	Уровень порога компрессии.
Gain	-24 – +24 dB	Выходной уровень компрессора.
Ratio	1:1, 2:1, 3:1, 4:1, 8:1, ∞:1 <b>MEMO</b> При значении "1:1" компрессия отключается (доступна только установка Gain), вне зависимости от других установок.	Степень компрессии.
Knee	SOFT, HARD	Мягкая или жесткая компрессия.
Attack	0.1, 1 – 100 ms	Время, через которое компрессор включается после превышения сигналом уровня порога Threshold.
Release	10 – 1000 ms	Время, через которое компрессор отключается после падения уровня сигнала ниже порога Threshold.
<b>Кнопка [F3] (M EQ)</b>		
TYPE	SHELV (полочный) PEAK (MID1 и MID2 всегда имеют тип "PEAK")	Тип эквалайзера.
Q	0.5 – 8.0 (только если Type установить в "PEAK")	Ширина частотной полосы. Чем выше Q, тем уже полоса.
FREQ	20 – 1k (LOW) 20 – 16k (MID1, MID2) 1k – 16k (HIGH) Hz	Центральная частота.
GAIN	-12 – +12 dB	Усиление/ославление.

\* При определенных установках звук может искажаться.

#### MEMO

Установки общих компрессора/эквалайзера можно определять независимо для каждого набора ударных или распространять их действие на все наборы ударных (стр. 120).

## Экран MASTER COMPRESSOR

На экране MASTER COMPRESSOR присутствуют измерители трех типов.



С помощью параметра "Gain" компрессора установите такой уровень, чтобы показания выходного измерителя не превышали 0 dB (т.е., чтобы избежать перегрузки).

\* Выходной измеритель отображает уровень сигнала, поступающего на разъемы MASTER OUT.

## Включение/выключение общих эффектов

1. Нажмите кнопку [MASTER COMP].  
Кнопка [MASTER COMP] загорится.
2. Кнопкой [F1] включайте/выключайте соответствующий эффект.  
Также можно включать/выключать общие эффекты, находясь на экране EFFECTS SWITCH (стр. 67).

## Копирование установок эффектов

Установки ревербератора или общих эффектов набора ударных можно скопировать в другой набор ударных с помощью одной операции. Их можно скопировать из набора ударных пресетной памяти или накопителя USB.

В пользовательской памяти можно перегруппировать установки, взаимно скопировав данные одного набора ударных в другой.

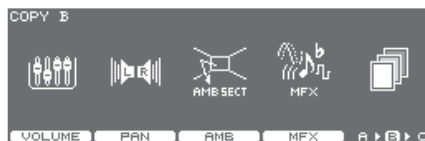
### NOTE

После выполнения копирования данные приемника копирования перезаписываются. Чтобы сохранить их, предварительно заархивируйте их на накопитель USB (стр. 108).

1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [USB MEM].

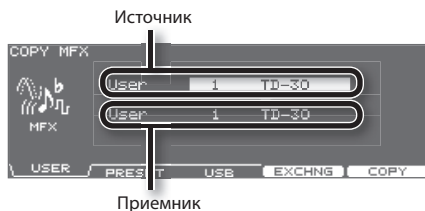
Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран COPY A.

2. Нажмите кнопку [F5] (A▶B▶C) для перехода к экрану COPY B.



3. Нажмите кнопку [F3] (AMB) или [F4] (MFX) для выбора копируемых установок.

(Пример: выбрано [F4] (MFX))



4. Кнопками [F1] – [F3] выберите источник копирования.

Кнопка	Описание
[F1] (USER)	Копирование из пользовательской памяти. Обмен данными доступен только в том случае, если источник копирования находится в пользовательской памяти.
[F2] (PRESET)	Копирование из пресетной памяти. Доступен выбор пресетных данных TD-30 или TD-20X. Этот вариант удобен для восстановления заводских установок.
[F3] (USB)	Копирование из архива с накопителя USB.

### 5. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите источник и приемник копирования.

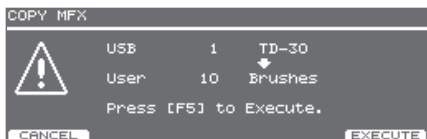
Если на шаге 4 выбрать [F2] (PRESET), выберите, откуда копируются данные, из TD-30 или TD-20X.

Если на шаге 4 выбрать [F3] (USB), задайте номер архива — источника копирования.

### 6. Нажмите кнопку [F4] (EXCHNG) или [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.

(Пример: копирование с накопителя USB)



Если на шаге 4 выбрать [F1] (USER), можно поменять местами источник и приемник копирования, нажав на кнопку [F4] (EXCHNG).

Нажмите кнопку [F5] (COPY) для выполнения команды.

Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

### 7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Установки эффектов будут скопированы.

#### МЕМО

- При выполнении данной операции также копируются установки "SEND LEVEL" ревербератора (стр. 70) и мультиэффектов (стр. 72).
- Установки компрессора/эквалайзера отдельных пэдов можно скопировать с помощью процедуры, описанной на стр. 63.

Ниже описаны установки темпа и клика.

## Установка темпа

### 1. Нажмите кнопку [TEMPO].

Кнопка [TEMPO] загорится, и откроется экран TEMPO.



Кнопка	Описание
[F1] (CLICK)	Установки клика (стр. 82).
[F2] (SYNC)	Установки синхронизации с внешним MIDI-устройством (стр. 84).
[F3] (TAP)	Установки ввода темпа с помощью ударов по пэду или нажатий на кнопку.
[F4]	Включает/выключает режим, в котором кнопка [TEMPO] мигает синхронно с темпом (стр. 82).
[F5]	Включает/выключает звук клика (стр. 82).

### 2. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите темп.

Значение	20 – 260
----------	----------

### 4. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

## Установка темпа с помощью ударов по пэду (TAP)

Можно задать темп, несколько раз ударив по пэду или нажав на кнопку [PREVIEW] с интервалами, соответствующими четвертной ноте относительно нужного темпа.

### 1. Нажмите кнопку [TEMPO].

Кнопка [TEMPO] загорится. Кнопками [-]/[+], курсором или колесом выберите TEMPO.

### 2. Нажмите кнопку [F3] (TAP).

Откроется экран TAP TEMPO.



### 3. Нажмите кнопку [▲], чтобы переместить курсор в поле Tap Switch.

### 4. Кнопками [-]/[+] или колесом установите "ON".

### 5. Нажмите кнопку [▼], чтобы переместить курсор в поле Tap Pad.

### 6. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите пэд (или кнопку [PREVIEW]), который будет использоваться для ввода темпа (Tap Tempo).

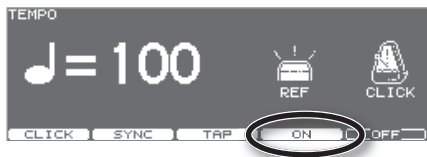
### 7. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану TEMPO.

После нескольких ударов по пэду (или нажатий на кнопку [PREVIEW]), выбранному на шаге 6, темп будет установлен согласно интервалам между ударами.

## Кнопка [TEMPO]

Можно включить режим, в котором кнопка [TEMPO] будет мигать синхронно с текущим темпом.

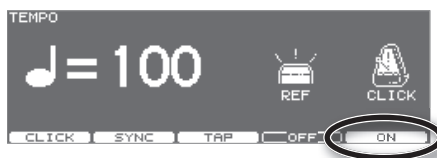
1. **Нажмите кнопку [TEMPO].**  
Кнопка [TEMPO] загорится, и откроется экран TEMPO.
2. **Нажимайте кнопку [F4], чтобы кнопка [TEMPO] мигала (ON) или нет (OFF).**



3. **Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану DRUM KIT.**

## Воспроизведение клика

1. **Нажмите кнопку [TEMPO].**  
Кнопка [TEMPO] загорится, и откроется экран TEMPO.
2. **Нажимайте кнопку [F5] для включения (ON) или выключения (OFF) звука клика.**



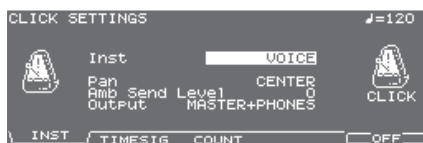
3. **Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану DRUM KIT.**

### МЕМО

Включить/выключить клик также можно, нажав на кнопку [TEMPO] при нажатой кнопке [SHIFT].

## Установки клика (CLICK)

1. **Нажмите кнопку [TEMPO].**  
Кнопка [TEMPO] загорится, и откроется экран TEMPO.
2. **Нажмите кнопку [F1] (CLICK).**  
Откроется экран CLICK SETTINGS.



3. **Кнопками [F1] – [F3] выберите редактируемый параметр.**
4. **Кнопками курсора выберите параметр.**
5. **Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.**

Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1] (INST)</b>		
Inst	VOICE, CLICK, ELECTRONIC, PULSE, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, MARACAS, CABASA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL	Звук клика
Pan	L15 – CENTER – R15	Панорама клика
Amb Send Level	0 – 127	Уровень реверберации, которой обрабатывается звук клика для повышения его разборчивости. <b>MEMO</b> • Включите реверберацию (стр. 69). • Если выводится "----", уровень автоматически устанавливается в "0".
Output	MASTER+ PHONES, PHONES ONLY, DIRECT 5, DIRECT 6, DIRECT 5+6, DIRECT 7, DIRECT 8, DIRECT 7+8, MASTER+DIR56, MASTER+DIR78	Выход звука клика <b>MEMO</b> Эта установка также будет доступна, если нажать кнопки [SETUP] и [F2] (OUTPUT) (стр. 115).
<b>Кнопка [F2] (TIMESIG)</b>		
Time Signature	Числитель: 0 – 15 Знаменатель: 2, 4, 8, 16	Если для числителя выбрать "0", акцент на первой доле будет отсутствовать.
Interval	1/2 (половинная), 3/8 (четвертная с точкой), 1/4 (четвертная), 1/8 (восьмая), 1/12 (восьмая триоль), 1/16 (шестнадцатая)	Интервал звучания клика
<b>Кнопка [F3] (COUNT)</b>		
Count In Play	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Установка отсчета перед воспроизведением.
Count In Rec	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Установка отсчета перед записью.
During Play	OFF, ON	Установка звучания клика при воспроизведении паттерна.
During Rec	OFF, ON	Установка звучания клика при записи.

**MEMO**

Для установки громкости клика используйте фейдер GROUP FADERS [CLICK] (стр. 28).

**6. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану TEMPO.**

## Синхронизация с внешним MIDI-устройством (SYNC)

Ниже описаны возможности синхронизации секвенсоров внешнего MIDI-устройства и TD-30.

Управляющее устройство называется “master” (ведущее), а управляемое — “slave”. (ведомое)

### 1. Нажмите кнопку [TEMPO].

Кнопка [TEMPO] загорится, и откроется экран TEMPO.

### 2. Нажмите кнопку [F2] (SYNC).

Откроется экран TEMPO SYNC.



### 3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
Sync Mode	INTERNAL	При воспроизведении/записи используется темп TD-30. TD-30 является ведущим устройством. Это — установка по умолчанию.
	EXTERNAL	Секвенсор TD-30 управляется данными темпа (MIDI Clock) с внешнего устройства. TD-30 является ведомым устройством.
	AUTO	Этот режим объединяет в себе возможности установок INTERNAL и EXTERNAL. Если сигнал синхронизации не принимается, при воспроизведении/записи используется темп TD-30. После приема данных темпа с внешнего устройства TD-30 синхронизируется с ними.
	REMOTE	TD-30 будет выполнять команды Start/Pause/Stop с внешнего устройства, но для воспроизведения будет использоваться его собственная установка темпа.

Параметр	Значение	Описание
Clock Source*	MIDI	Если параметр Sync Mode установлен в “EXTERNAL” или “AUTO”, TD-30 будет синхронизироваться с данными темпа, поступающими с разъема MIDI IN.
	USB MIDI	Если параметр Sync Mode установлен в “EXTERNAL” или “AUTO”, TD-30 будет синхронизироваться с данными темпа, поступающими из порта USB COMPUTER.

\* Если параметр Sync Mode установлен в “INTERNAL”, здесь выводится “---”.

### 4. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану TEMPO.

## Синхронизация TD-30 с воспроизведением внешнего MIDI-секвенсора

В данном случае TD-30 будет ведомым устройством, а внешний MIDI-секвенсор — ведущим.

### 1. Скоммутируйте TD-30 с внешним MIDI-секвенсором (стр. 141).

### 2. Установите параметр Sync Mode в “EXTERNAL”.

### 3. Установите Clock Source.

Если внешний MIDI-секвенсор подключен к разъему MIDI, выберите “MIDI”. Если используется порт USB COMPUTER, выберите “USB”.

### 4. Запустите воспроизведение внешнего секвенсора.

Начнется синхронное воспроизведение обоих устройств.



# Плеер пьес

Плеер пьес позволяет воспроизводить аудио-файлы (WAV, MP3) с накопителя USB.



## Поддерживаемые аудиофайлы

MP3	
Частота дискретизации	44.1 кГц
Битрейт	64 kbps – 320 kbps
WAV	
Частота дискретизации	44.1 кГц
Разрешение	8, 16, 24 бит

## Сохранение аудиофайлов на накопитель USB

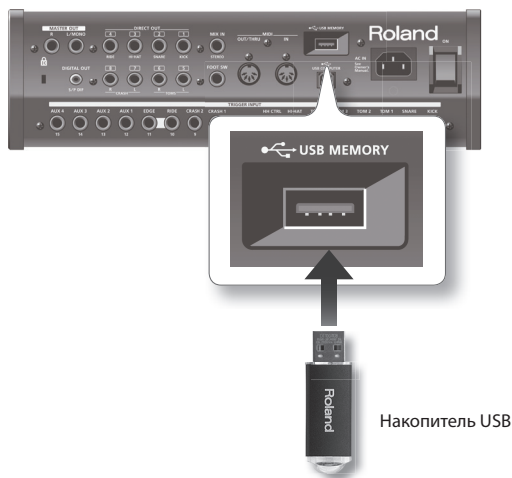
Сохраняйте аудиофайлы в корневую директорию (верхний уровень) накопителя USB.

- \* Если имя файла содержит более 18 символов или двухбайтные символы (например, японского языка), оно будет отображаться некорректно.
- \* TD-30 может распознать до 100 аудиофайлов, поэтому их количество на накопителе USB не должно превышать 100.
- \* Размер файла не должен превышать 2 Гб.

## Подключение накопителя USB

- \* Аккуратно вставляйте накопитель USB в порт до упора.
- \* Используйте накопители USB, поставляемые Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.

### 1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY.



## Воспроизведение аудиофайла

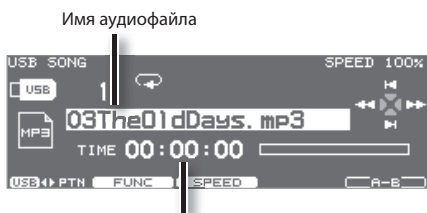
Ниже описана процедура воспроизведения аудиофайла с накопителя USB.

\* При воспроизведении аудиофайла доступ к паттернам невозможен.

### MEMO

Для запуска воспроизведения также можно использовать ножную педаль или пэд (стр. 117).

1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).
2. Нажмите кнопку [USB/PTN].  
Кнопка [USB/PTN] загорится.
3. Нажмите кнопку [F1] (USB ◀PTN) для перехода к экрану USB SONG.



Текущая позиция воспроизведения аудиофайла

4. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите аудиофайл для воспроизведения.
5. Нажмите кнопку [PLAY].  
Кнопка [PLAY] загорится, и аудиофайл начнет воспроизводиться.

Кнопка	Описание
[STOP]	Останов воспроизведения. Если еще раз нажать кнопку [PLAY], воспроизведение продолжится с точки останова.
[▲]	Переход в начало аудиофайла.
[▼]	Переход в конец паттерна.
[◀]	Перемотка аудиофайла назад.
[▶]	Перемотка аудиофайла вперед.

## Выбор аудиофайла из списка (LIST)

Используйте описанную ниже процедуру.

1. Находясь на экране USB SONG и удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [F1] (LIST).

Откроется экран USB SONG LIST.

The image shows a screen titled 'USB SONG LIST' with a table of files:

	Name	TotalTime	Type
1	03TheOldDays.mp3	00:01:48	LOOP
2	06RememberMyTimmy.	00:01:39	LOOP
3	07CrazyBaze.mp3	00:01:42	LOOP
4	08FunkRock.mp3	00:00:25	LOOP
5	16EightyWays.mp3	00:01:33	LOOP
6	21FlyingFree.mp3	00:00:25	LOOP

At the bottom, there are buttons for '▲ PAGE' and 'PAGE ▼'.

Кнопка	Описание
[F1] (▲ PAGE)	Переход к предыдущей странице списка.
[F2] (PAGE ▼)	Переход к следующей странице списка.

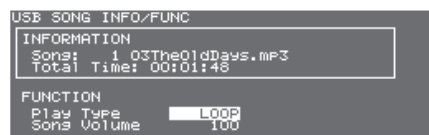
2. Кнопками [-]/[+], [▲]/[▼] или колесом выберите аудиофайл.
3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану USB SONG.

## Режимы воспроизведения (FUNC)

Используйте описанную ниже процедуру, чтобы определить режим и громкость воспроизведения аудиофайла.

1. Находясь на экране USB SONG (стр. 86), нажмите кнопку [F2] (FUNC).

Откроется экран USB SONG INFO/FUNC.



2. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.
3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Play Type	ONESHOT	Пьеса воспроизводится один раз. Если выбрать ONESHOT, в верхней части экрана USB SONG появится иконка (  ).
	LOOP	Пьеса воспроизводится циклично. Воспроизведение останавливается после нажатия на кнопку [STOP]. Если выбрать LOOP, в верхней части экрана USB SONG появится иконка (  ).
Song Volume	0 – 127	Громкость воспроизведения.

4. Нажмите кнопку [USB/PTN] для перехода к экрану USB SONG.

## Выбор скорости воспроизведения (SPEED)

Используйте описанную ниже процедуру.

1. Находясь на экране USB SONG (стр. 86), нажмите кнопку [F3] (SPEED).



2. Кнопками [-]/[+] или колесом откорректируйте параметр.

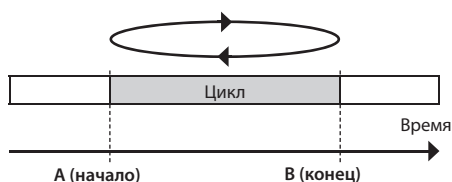
Параметр	Значение	Описание
Speed	50 – 150 %	Скорость воспроизведения. Чтобы восстановить значение по умолчанию, нажмите [F5] (100%).

3. По окончании установок нажмите кнопку [EXIT].


\* При выборе больших значений аудиосигнал может исказиться.

## Цикличное воспроизведение выбранной фразы (A-B)

Можно выбрать регион аудиофайла для его циклического воспроизведения (AB Repeat).



1. Запустите воспроизведение аудиофайла (стр. 86).
2. В точке начала цикла (A) нажмите кнопку [F5] (A-B).
3. В точке окончания цикла (B) еще раз нажмите кнопку [F5] (A-B).

На экране USB SONG появится иконка "  ", и регион между точками "А" и "В" начнет циклично воспроизводиться.

Чтобы отключить функцию AB Repeat, нажмите кнопку [F5] (A-B) еще раз.

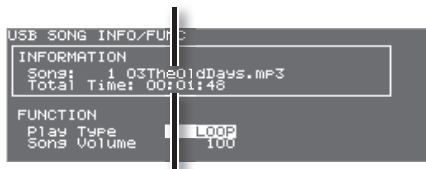
# Просмотр информации об аудиофайле

Выполните следующую процедуру.

1. Находясь на экране USB SONG (стр. 86), нажмите кнопку [F2] (FUNC).

Откроется экран USB SONG INFO/FUNC с информацией об аудиофайле.

Имя аудиофайла



Длительность аудиофайла

2. Нажмите кнопку [USB/PTN] для перехода к экрану USB SONG.

# Секвенсор и паттерны

Секвенсор TD-30 содержит 6 музыкальных “партий”. Для записи/воспроизведения исполнения на пэдах служит партия Drum Kit. Кроме того, предусмотрены 4 партии аккомпанемента (Melody, Bass, Backing 1 и Backing 2) и дополнительная партия Percussion.

Совместное воспроизведение этих 6 партий называется “паттерном”.

## Пресетные (Preset) паттерны (1 – 100)

Пресетные паттерны невозможно удалить или отредактировать. Запись в них также не предусмотрена. Эти паттерны предназначены для репетиционной или концертной деятельности.

### МЕМО

Чтобы модифицировать паттерн группы Preset, скопируйте его в пользовательский паттерн (стр. 102).

## Пользовательские (User) паттерны (101 – 200)

Эти паттерны можно модифицировать любыми способами, в том числе осуществлять запись в них с помощью пэдов или внешней MIDI-клавиатуры в реальном времени (стр. 99). Установки паттернов User сохраняются автоматически.

## Основные операции

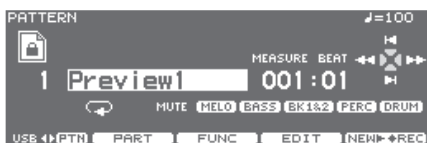


Кнопка	Описание
[USB/PTN]	Выбор паттернов. Открывается главный экран секвенсора.
[STOP]	Останов воспроизведения паттерна. Если нажать эту кнопку, когда паттерн остановлен, произойдет переход в начало паттерна.
[PLAY]	Запуск воспроизведения паттерна.
[SHIFT] + [PLAY]	Переход в режим готовности к записи.
[TEMPO]	Установка темпа (стр. 81).
[▲]	Если нажать эту кнопку, когда паттерн остановлен, произойдет переход в начало паттерна.
[◀]	Если нажать эту кнопку, когда паттерн остановлен, произойдет переход в начало предыдущего такта паттерна.
[▶]	Если нажать эту кнопку, когда паттерн остановлен, произойдет переход в начало следующего такта паттерна.
[▼]	Если нажать эту кнопку, когда паттерн остановлен, произойдет переход в конец паттерна.

\* При воспроизведении паттерна кнопки курсора недоступны.

## Выбор паттерна

1. Нажмите кнопку [USB/PTN].  
Кнопка [USB/PTN] загорится.
2. Нажмите кнопку [F1] (USB ◀PTN) для перехода к экрану PATTERN.



3. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите паттерн.

## Экран PATTERN



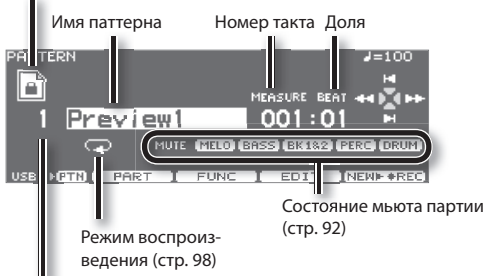
: паттерны Preset



: паттерны User (записанные)



: паттерны User (пустые)



Номер паттерна  
0 – 100: Preset  
101 – 200: User

Кнопка	Описание
[F2] (PART)	Переход к экрану с установками партии паттерна.
[F3] (FUNC)	Изменение установок паттерна User или просмотр установок паттерна Preset (стр. 97).
[F4] (EDIT)	Переход к редакции паттерна User или копированию паттерна Preset в паттерн User (стр. 101).
[F5] (◀REC)	Переход в режим готовности к записи.

### MEMO

Если нажать кнопку [F5] (NEW▶◀REC), когда выбран паттерн Preset, произойдет переход в режим готовности к записи пустого паттерна с наименьшим номером.

## Выбор паттерна из списка

Доступен выбор паттерна из списка. Кроме имени паттерна, на экране отображаются его номер, размер, количество тактов, тип и темп.

1. Находясь на экране PATTERN, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [F1] (USB ◀PTN).

Откроется экран PATTERN LIST.

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

Кнопка	Описание
[F1] (◀PAGE)	Переход на предыдущую страницу списка.
[F2] (PAGE▶)	Переход на следующую страницу списка.
[F4] (PRE ◀▶USR)	Переключение между паттернами Preset и User.
[F5] (NEW)	Загрузка пустого паттерна с наименьшим номером.

2. Кнопками [-]/[+], курсором или колесом выберите паттерн.
3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану PATTERN.

## Воспроизведение паттерна

\* Одновременное воспроизведение паттернов и аудиофайлов недоступно.

**1. Выберите паттерн (стр. 90).**

**2. Нажмите кнопку [PLAY].**

Кнопка [PLAY] загорится, и начнется воспроизведение паттерна.



**3. Нажмите кнопку [STOP], чтобы остановить воспроизведение паттерна.**

Кнопка [PLAY] погаснет, и произойдет переход в начало текущего такта.

**4. Нажмите кнопку [STOP] еще раз для перехода в начало паттерна.**

### МЕМО

Относительно установок темпа см. стр. 81.

## Установки партии (PART)

Чтобы отредактировать установки партии паттерна (актуально для паттернов User), выполните следующую процедуру.

**1. Находясь на экране PATTERN (стр. 90), нажмите кнопку [F2] (PART).**

Откроется экран PATTERN PART.



Кнопка	Описание
[F1] (MUTE)	Мьютирование (заглушение) выбранной партии.
[F2] (BACKING)	Переход к экрану редакции установок инструментов для партий аккомпанемента (стр. 92).
[F3] (PERC)	Переход к установкам партии перкуссии (стр. 93).
[F4] (MIXER)	Переход к установкам громкости и панорамы каждой партии (стр. 96).
[F5] (REV/CHO)	Переход к установкам реверберации/хоруса партий аккомпанемента (стр. 96).

\* Если выбрать паттерн Preset, будет доступна только кнопка [F1] (MUTE). Недоступные для редакции параметры обозначаются иконками "🔒".

## Мьютирование партии (MUTE)

Используйте следующую процедуру.

1. Находясь на экране **PATTERN PART** (стр. 91), нажмите кнопку **[F1]** (MUTE).

Откроется экран **PART MUTE**.



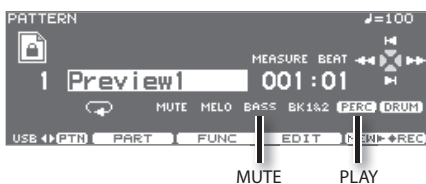
2. Кнопками **[F1]** – **[F5]** включайте/отключайте мьют соответствующей партии.

Кнопка	Описание
[F1]	Партия мелодии
[F2]	Партия баса
[F3]	Партии аккомпанемента 1 + 2
[F4]	Партия перкуссии
[F5]	Партия ударных

3. Нажмите кнопку **[EXIT]** для перехода к экрану **PATTERN PART**.

### MEMO

Эту установку также можно изменять на экране **PATTERN**.



Дисплей	Описание
MELO	Партия мелодии
BASS	Партия баса
BK1&2	Партия аккомпанемента
PERC	Партия перкуссии
DRUM	Партия ударных

## Выбор инструментов для партий аккомпанемента (BACKING)

Ниже описана процедура выбора и настройки инструментов для партий аккомпанемента (отличных от партий перкуссии и ударных).

1. Находясь на экране **PATTERN PART** (стр. 91), нажмите кнопку **[F2]** (BACKING).

Откроется экран установок партии.



2. Кнопками **[F1]** – **[F4]** выберите партию.

Кнопка	Описание
[F1] (MELODY)	Партия мелодии
[F2] (BASS)	Партия баса
[F3] (BACK1)	Партия аккомпанемента 1
[F4] (BACK2)	Партия аккомпанемента 2

3. Кнопками **[▲]**/**[▼]** выберите параметр.

4. Кнопками **[-]**/**[+]** или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
Inst	Инструмент, назначенный на партию	
Key Shift	-24 – 0 – +24	Транспонирование инструмента с шагом в полутон.
Bend Range	0 – +24	Диапазон изменений высоты тона инструмента с шагом в полутон.

5. Нажмите кнопку **[EXIT]** для перехода к экрану **PATTERN PART**.



## Настройка высоты партий аккомпанемента (Master Tuning)

Используйте следующую процедуру.

1. Находясь на экране PATTERN PART (стр. 91), нажмите кнопку [F2] (BACKING).
2. Нажмите кнопку [F5] (M TUNE).  
Откроется экран MASTER TUNE.



3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение
Master Tune	415.3 – 466.2 Hz

Чтобы восстановить стандартную настройку 440.0 Hz, нажмите кнопку [F5] (440 Hz).

4. Нажмите кнопку [EXIT] два раза для перехода к экрану PATTERN PART.

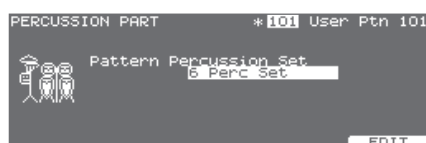
## Установки партии перкуссии (PERC)

Совокупность нескольких перкуSSIONНЫХ инструментов называется "набором перкуссии". Поскольку каждый из перкуSSIONНЫХ инструментов назначен на свой номер ноты, они могут воспроизводиться одновременно.

### Выбор набора перкуссии

1. Находясь на экране PATTERN PART (стр. 91), нажмите кнопку [F3] (PERC).

Откроется экран PERCUSSION PART.

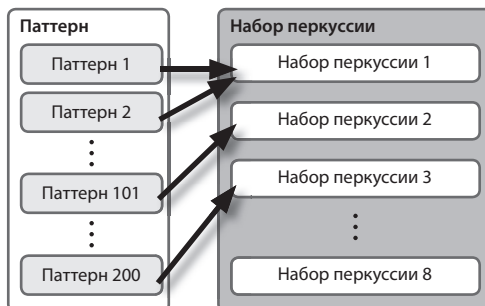


2. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите набор перкуссии.

### Наборы перкуссии

TD-30 содержит 8 наборов перкуссии.

На экране PERCUSSION PART можно выбрать набор перкуссии для паттерна.



Изменение установок какого-либо инструмента набора перкуссии воздействует на все паттерны, использующие данный набор перкуссии.

#### МЕМО

В пресетных паттернах используются наборы перкуссии 1 – 5. Перед тем, как изменить установки одного из этих наборов перкуссии, рекомендуется скопировать его в набор перкуссии, начиная с номера 6, а затем отредактировать полученную копию.

## Установки набора перкуссии

1. Находясь на экране PATTERN PART (стр. 91), нажмите кнопку [F5] (EDIT).

Откроется экран PERCUSSION SET EDIT.

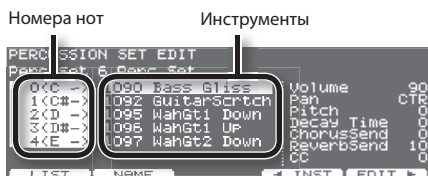


2. Отредактируйте набор перкуссии.
3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану PERCUSSION PART.

## Выбор перкуSSIONного инструмента

Выберите инструменты для каждой из нот.

1. Находясь на экране PERCUSSION SET EDIT, нажмите кнопку [F4] (◀INST).
2. Кнопками [▲]/[▼] выберите номер ноты.



3. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите инструмент.

### МЕМО

Чтобы прослушать звук инструмента, нажмите кнопку [PREVIEW].

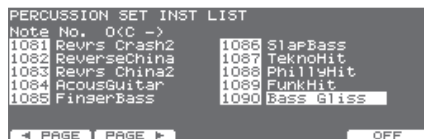
## Выбор перкуSSIONного инструмента из списка (LIST)

Используйте следующую процедуру.

1. Находясь на экране PERCUSSION SET EDIT, нажмите кнопку [F4] (◀INST).
2. Кнопками [▲]/[▼] выберите номер ноты.

3. Нажмите кнопку [F1] (LIST).

Откроется экран PERCUSSION SET INST LIST.



Кнопка	Описание
[F1] (◀PAGE)	Переход на предыдущую страницу списка.
[F2] (PAGE▶)	Переход на следующую страницу списка.
[F5] (OFF)	Отключение инструмента

4. Кнопками [-]/[+], курсором или колесом выберите инструмент.

5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану PERCUSSION SET EDIT.

## Установки перкуSSIONного инструмента (EDIT)

Произведите установки громкости, панорамы и т.д. для всех перкуSSIONных инструментов набора.

1. Находясь на экране PERCUSSION SET EDIT, нажмите кнопку [F5] (EDIT▶).
2. Кнопками курсора выберите параметр.
3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
Volume	0 – 127	Громкость
Pan	L15 – CTR – R15	Стереопанорама
Pitch	-480 – +480	Высота тона
Decay Time	-31 – +31	Время затухания
Cho Send Level	0 – 127	Глубина хора
Rev Send Level	0 – 127	Глубина реверберации
CC	0 – 127	Изменение звука инструмента в зависимости от точки удара (барабан) или положения педали (хай-хэт).

## Переименование набора перкуссии (NAME)

Каждому набору перкуссии можно задать имя, состоящее максимум из 12 символов.

1. Находясь на экране PERCUSSION SET EDIT (стр. 94), нажмите кнопку [F2] (NAME).

Откроется экран PERCUSSION SET NAME.



2. Задайте имя.

См. стр. 29.

3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану PERCUSSION SET EDIT.

## Копирование набора перкуссии

Можно скопировать набор перкуссии из пресетной памяти или с накопителя USB.

В пользовательской памяти можно перегруппировать наборы перкуссии, взаимно скопировав данные одного набора перкуссии в другой.

### NOTE

После выполнения копирования данные приемника копирования перезаписываются. Чтобы сохранить их, предварительно заархивируйте их на накопитель USB (стр. 108).

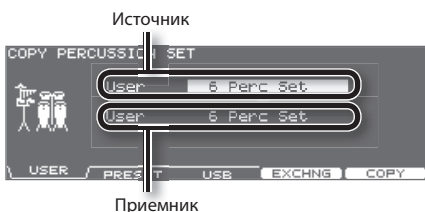
1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [USB MEM].

Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран COPY A.

2. Нажмите кнопку [F5] (A►B►C) два раза для перехода к экрану COPY C.



3. Нажмите кнопку [F3] (PERC).



4. Кнопками [F1] – [F3] выберите источник копирования.

Кнопка	Описание
[F1] (USER)	Копирование из пользовательской памяти. Обмен данными доступен только в том случае, если источник копирования находится в пользовательской памяти.
[F2] (PRESET)	Копирование из пресетной памяти. Этот вариант удобен для восстановления заводских установок.
[F3] (USB)	Копирование из архива с накопителя USB.

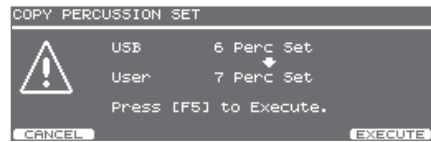
5. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите источник и приемник копирования.

Если на шаге 4 выбрано [F3] (USB), задайте номер архива — источника копирования.

6. Нажмите кнопку [F4] (EXCHNG) или [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.

(Пример: копирование с накопителя USB)



Если на шаге 4 выбрано [F1] (USER), можно поменять местами источник и приемник копирования, нажав на кнопку [F4] (EXCHNG).

Нажмите кнопку [F5] (COPY) для выполнения команды. Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Набор перкуссии будет скопирован.

## Установки громкости и панорамы партии (MIXER)

Используйте следующую процедуру.

### МЕМО

- Для партии ударных используйте установки MIXER (стр. 65).
- Установки громкости/панорамы инструментов осуществляются на экране PERCUSSION SET EDIT.

### 1. Находясь на экране PATTERN PART (стр. 91), нажмите кнопку [F4] (MIXER).

Откроется экран PART VOLUME, PART PAN, PART REVERB SEND LEVEL или PART CHORUS SEND LEVEL.



### 2. Кнопками [F1] – [F4] выберите параметр.

### 3. Кнопками [◀]/[▶] выберите партию.

### 4. Кнопками [-]/[+] , [▲]/[▼] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F1] (VOLUME)</b>		
PART VOLUME	0 – 127	Громкость партии. Для партии PERC здесь определяется общая громкость.
<b>Кнопка [F2] (PAN)</b>		
PART PAN	L15 – CTR – R15	Панорама партии
<b>Кнопка [F3] (REV SND)</b>		
PART REVERB SEND	0 – 127	Глубина реверберации партии
<b>Кнопка [F4] (CHO SND)</b>		
PART CHORUS SEND	0 – 127	Глубина хора партии

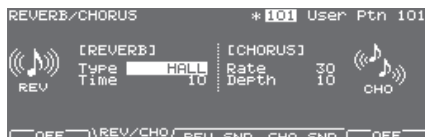
### 5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану PATTERN PART.

## Обработка партий аккомпанемента эффектом (REV/CHO)

Используйте следующую процедуру.

### 1. Находясь на экране PATTERN PART (стр. 91), нажмите кнопку [F5] (REV/CHO).

Откроется экран REVERB/CHORUS.



### 2. Кнопками [F2] – [F4] выберите параметр.

### 3. Кнопками курсора выберите параметр.

### 4. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
<b>Кнопка [F2] (REV/CHO)</b>		
<b>REVERB</b>		
Type	AMBIENCE, ROOM, HALL, PLATE	Тип реверберации
Time	0 – 127	Длительность реверберации/время задержки
<b>CHORUS</b>		
Rate	1 – 64	Частота модуляции
Depth	1 – 64	Глубина модуляции
<b>Кнопка [F3] (REV SND)</b>		
PART REVERB SEND	0 – 127	Глубина реверберации партии
<b>Кнопка [F4] (CHO SND)</b>		
PART CHORUS SEND	0 – 127	Глубина хора партии

5. Кнопками [F1] и/или [F5] включайте/выключайте реверберацию/хорус.

Кнопка	Описание
[F1]	Включение/выключение реверберации
[F5]	Включение/выключение хоруса

6. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану PATTERN PART.

## Установки паттерна User (FUNC)

Используйте следующую процедуру.

- \* Если выбрать паттерн Preset, его редакция будет недоступна. Недоступные для редакции параметры обозначаются иконками "🔒".

## Выбор длительности, размера и темпа (SETUP)

1. Находясь на экране PATTERN PART (стр. 91), нажмите кнопку [F3] (FUNC).
2. Нажмите кнопку [F1] (SETUP).  
Откроется экран PATTERN SETUP.



3. Кнопками курсора выберите параметр.
4. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
Pattern Length	1 – 999	Количество тактов
Time Signature	Числитель: 1 – 15 Знаменатель: 2, 4, 8, 16	Размер * Размер можно задать только для пустого паттерна. Размеры 1/8 и 1/16 - 3/16 недоступны.
Tempo	20 – 260	Темп

## Режим воспроизведения (TYPE)

1. Находясь на экране PATTERN PART (стр. 91), нажмите кнопку [F3] (FUNC).
2. Нажмите кнопку [F2] (TYPE).  
Откроется экран PATTERN TYPE.



3. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.
4. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
		Режим воспроизведения паттерна.
	LOOP	Паттерн воспроизводится циклично от начала до конца до тех пор, пока не будет нажата кнопка [STOP]. Этот режим удобен для репетиций и в концертной работе.
	ONE SHOT	По окончании паттерна его воспроизведение останавливается. Этот режим удобен при назначении паттернов на пэды (Pad Pattern, стр. 60). При каждом ударе по пэду воспроизведение паттерна запускается с его начала.
Play Type *		Когда включена функция Pad Pattern (стр. 60), при каждом нажатии на кнопку [PLAY] (или при ударе по пэду) звуки, содержащиеся в паттерне последовательно воспроизводятся один раз. Например, если выбрать "TAP" для паттерна, содержащего мелодическую линию, и назначить его на пэд, ноты мелодии будут воспроизводиться при каждом ударе по пэду.
	TAP	С помощью параметра "Tap Reset Time" можно задать режим, когда паттерн будет автоматически возвращаться в начало, если в течении заданного интервала времени не было удара по пэду. Это удобно, например, для синхронизации партии баса с ударами по пэду бочки. <b>МЕМО</b> Перед записью в реальном времени паттерна, предназначенного для воспроизведения в режиме TAP, задайте установку Quantize (стр. 99).

Параметр	Значение	Описание
Play Type	MVC	Режим аналогичен режиму "TAP" и предназначен для управления функцией VISUAL CONTROL (стр. 146). Переключение изображений будет происходить при каждом ударе по пэду или при нажатии на кнопку [PLAY].
Tap Reset Time	OFF, 0.2 – 4.0 sec	Данная функция предусматривает автоматический переход в начало паттерна, если он не был запущен в течение заданного времени в режиме Tap Play. При следующем ударе по пэду паттерн будет воспроизводиться с начала. При выборе "OFF" данная функция отключается.
Quick Play	OFF, ON	Если в начале паттерна присутствуют пустые такты, можно определить, будет ли воспроизведение запускаться с момента начала нот (ON) или с начала паттерна, включая пустые такты (OFF). Это обычно используется, когда параметр Play Type установлен в "ONE SHOT".

\* Если выбран пустой паттерн, для Play Type установки "TAP" и "MVC" будут недоступны. В этом случае задайте Play Type после записи.

5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану PATTERN.

### МЕМО

Громкостью паттерна можно управлять с помощью силы удара по пэду (Pad Pattern). См. стр. 60.

## Переименование паттерна (NAME)

Имя паттерна может содержать до 12 символов.

1. Находясь на экране PATTERN PART (стр. 91), нажмите кнопку [F3] (FUNC).
2. Нажмите кнопку [F5] (NAME).  
Откроется экран PATTERN NAME.



3. Задайте имя.  
См. стр. 29.
4. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану PATTERN.

## Запись паттерна

Исполнение на пэдах или внешней MIDI-клавиатуре можно записать в реальном времени.

Исполнение записывается щелчком, с учетом перемещений педали хай-хэта и позиции ударов по пэдам.

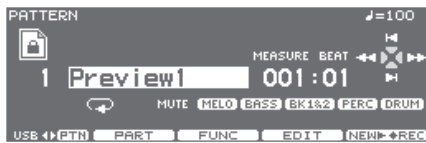
\* Имейте в виду, что несмотря на наличие 100 пользовательских паттернов, объем доступной памяти TD-30 зависит от общего количества записанных в нее данных.

### МЕМО

- Перемещения педали хай-хэта и изменение позиции ударов по пэдам приводят к более быстрому заполнению пользовательской памяти.
- Относительно состояния памяти см. стр. 125.

## (1) Выбор паттерна для записи

1. Откройте экран PATTERN (стр. 90).



2. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите паттерн.

## (2) Выбор размера, длительности и темпа

Задайте размер, количество тактов и темп записываемого паттерна (стр. 97).

### МЕМО

- Если "REC Mode" (стр. 100) установить в "Replace", параметр "Pattern Length" задавать не обязательно. Запись будет продолжаться до момента нажатия на кнопку [STOP], и количество записанных тактов автоматически станет значением параметра "Pattern Length".
- Можно задать предварительный отсчет клика перед записью с помощью параметра "Count In Rec". См. стр. 82.

## (3) Выбор режима записи

1. Находясь на экране PATTERN (стр. 91), нажмите кнопку [F5] (♦REC).

Кнопка [PLAY] загорится, и откроется экран PATTERN REC STANDBY.

TD-30 перейдет в режим готовности к записи, и запустится воспроизведение клика.



### МЕМО

- Если все паттерны задействованы, при нажатии на кнопку [F5] (NEW) ничего не произойдет. Удалите ненужные паттерны (стр. 104).
- Если нажать кнопку [F5] (NEW♦REC) после выбора пресетного паттерна, TD-30 перейдет в режим готовности к записи пустого паттерна с наименьшим номером.

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

3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
Tempo	20 – 260	Темп
Quantize	8th note – 64th note, OFF	<p>Данный параметр корректирует временные неточности исполнения. Квантование осуществляется автоматически согласно длительности ноты относительно темпа секвенсора.</p> <p>Значение квантования выбирается равным наименьшей длительности нот, присутствующей в исполняемой фразе. При выборе "OFF" квантование не производится, и ноты записываются в оригинальные временные позиции.</p> <p>* При использовании режима воспроизведения Tap Playback для созданного паттерна, убедитесь, что параметр не установлен в "OFF", и затем произведите квантование. При установке "OFF" режим Tap Playback (стр. 78) будет работать некорректно.</p>

Параметр	Значение	Описание
Rec Mode	LOOP ALL	Паттерн записывается в цикле, данные исполнения каждого прохода накладываются на уже существующие (запись с наложением).
	LOOP1 – 2	Длительность региона, записываемого в цикле: 1 или 2 такта.
	REPLACE	Запись продолжается, пока не будет нажата кнопка [STOP]. Ранее записанные данные всех партий стираются (перезапись).
Hit Pad Start	OFF, ON	При выборе "ON" запись запускается в момент начала исполнения на пэдах. Данная функция включается/выключается кнопкой [F5] (HITPAD). Этот режим доступен только при установке параметра "Local Control" (стр. 142) в "ON (DRUM)".

## (4) Запись

### 1. Нажмите кнопку [PLAY].

Кнопка [PLAY] перестанет мигать и будет гореть постоянно, откроется экран PATTERN RECORDING.



### 2. Начните играть на пэдах или MIDI-клавиатуре.

Начнется запись.

### 3. Нажмите кнопку [STOP], чтобы остановить запись.

Кнопка [PLAY] погаснет.

#### MEMO

Записанному паттерну можно задать имя (стр. 98).

## Запись с внешнего MIDI-устройства

Перед началом записи с внешней MIDI-клавиатуры или другого устройства выполните следующие установки.

### Выбор MIDI-канала

Передающий канал внешней MIDI-клавиатуры должен совпадать с каналом партии, в которую производится запись.

Каждая партия имеет независимый MIDI-канал. По умолчанию они имеют следующие номера:

Партия	MIDI-канал
Drum Kit	CH 10
Percussion	CH 11
Melody	CH 1
Bass	CH 2
Backing 1	CH 3
Backing 2	CH 4

#### MEMO

- Изменить MIDI-канал можно с помощью кнопки [SETUP]. См. стр. 141.
- Если установить "Local Control" в "ON (PERC)", партию перкуссии можно будет записать с помощью пэдов. См. стр. 124.

### Установки партий

Выполните процедуру, описанную на стр. 91.




## Функция репетиции (Rehearsal)

Данная функция временно отключает запись данных в процессе записи. Это позволяет отрепетировать исполнение и затем быстро включить запись.

### 1. Запустите процесс записи (стр. 99).

Отобразится иконка записи (  ).

### 2. В процессе записи, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [PLAY].

Кнопка [PLAY] начнет мигать, и появится иконка репетиции (  ).

Исполнение на пэдах или клавиатуре записываться не будет.



### 3. Нажмите кнопку [PLAY], чтобы войти в режим записи.

Кнопка [PLAY] загорится, и функция Rehearsal отключится.

## Редакция паттерна (EDIT)

Для редакции паттерна предусмотрены описанные ниже функции. Они выбираются на экране PATTERN EDIT следующим образом.

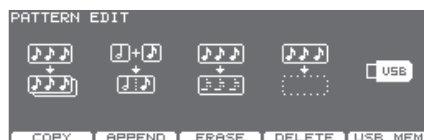
### 1. Находясь на экране PATTERN (стр. 90), нажмите кнопку [F4] (EDIT).

Откроется экран PATTERN EDIT.

Экран PATTERN EDIT (паттерн Preset)



Экран PATTERN EDIT (паттерн User)

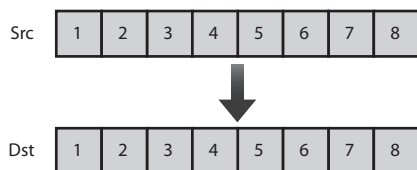


Кнопка	Описание
[F1] (COPY)	Копирование паттерна в паттерн User. Также доступно копирование отдельных партий или тактов (стр. 102).
[F2] (APPEND)	Объединение двух паттернов (стр. 103).
[F3] (ERASE)	Стирание данных исполнения из паттерна. Также доступно стирание данных отдельных тактов (стр. 103).
[F4] (DELETE)	Удаление паттерна. Также доступно удаление отдельных партий или тактов (стр. 104).
[F5] (USB MEM)	Сохранение паттерна на накопитель USB (стр. 105).

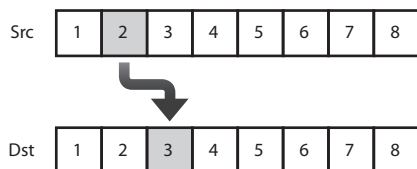
### 2. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану PATTERN.

## Копирование паттерна (COPY)

Скопировать паттерн можно только в пользовательский паттерн (User).

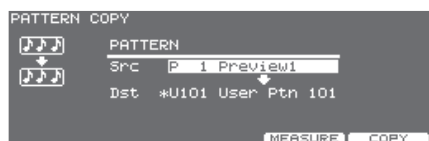


Доступно копирование выбранных тактов из партии или паттерна. В отличие от копирования всего паттерна, в этом случае установки инструмента, громкости и т.д. не копируются.



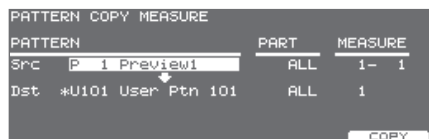
### 1. Находясь на экране PATTERN EDIT (стр. 101), нажмите кнопку [F1] (COPY).

Откроется экран PATTERN COPY.

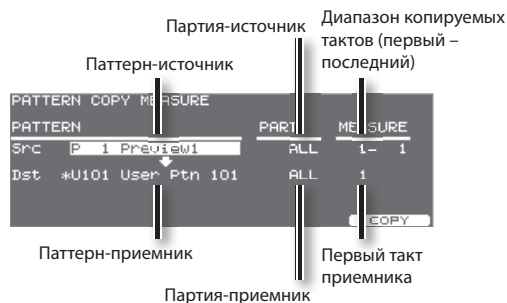


### 2. Чтобы скопировать выбранные такты или партию, нажмите кнопку [F4] (MEASURE).

Откроется экран PATTERN COPY MEASURE.

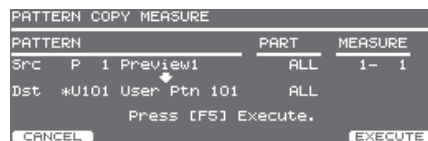


### 3. Кнопками курсора, [-]/[+] или колесом выберите копируемые паттерн, партию и такты.



### 4. Нажмите кнопку [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

### 5. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

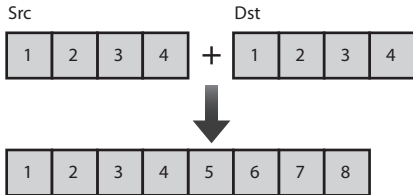
Операция будет выполнена.

#### МЕМО

- Если количество тактов в паттерне-источнике и паттерне-приемнике различно, согласно этой разнице изменится количество тактов в паттерне-приемнике.
- Если для партии Src выбрать "ALL", для партии Dst также будет доступно только значение "ALL". Кроме того, если для партии Src выбрать отличное от "ALL" значение, для партии Dst выбор "ALL" будет недоступен.
- При копировании между партиями ударных и партиями перкуссии/аккомпанемента, копирование произойдет согласно ранее заданному соответствию между номерами нот и триггерными входами. Скопированы будут только те номера нот, которые назначены на триггерные входы. Дополнительную информацию см. на стр. 150.

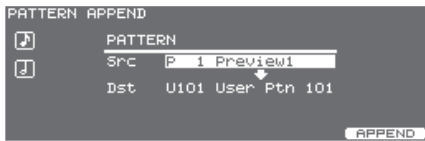
## Объединение двух паттернов (APPEND)

Можно объединить два паттерна в один, "присоединив" текущий паттерн к концу выбранного. Первым будет паттерн "Dst", к нему присоединяется паттерн "Src". Результирующий паттерн займет место "Dst".

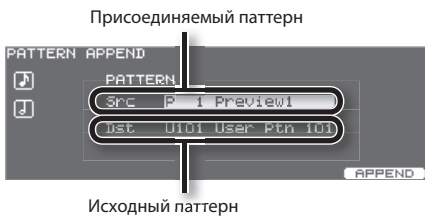


1. Находясь на экране PATTERN EDIT (стр. 101), нажмите кнопку [F2] (APPEND).

Откроется экран PATTERN APPEND.

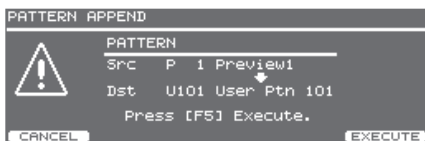


2. Кнопками [▲]/[▼], [-]/[+] или колесом выберите паттерны.



3. Нажмите кнопку [F5] (APPEND).

Выведется запрос на подтверждение.



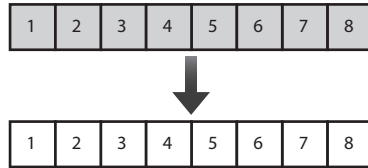
Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

4. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

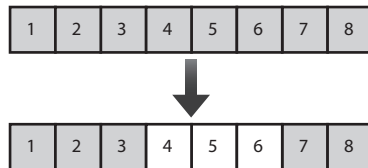
Операция будет выполнена.

## Стирание паттерна (ERASE)

Можно стереть данные исполнения из выбранного паттерна. После выполнения операции размер, длительность и другие установки не изменяются.



Можно стереть данные исполнения из выбранного региона партии. После выполнения операции выбранные такты становятся пустыми.

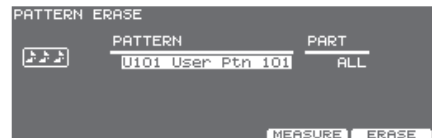


### MEMO

После стирания данных длительность паттерна не изменяется.

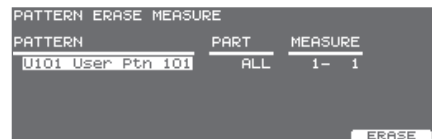
1. Находясь на экране PATTERN EDIT (стр. 101), нажмите кнопку [F3] (ERASE).

Откроется экран PATTERN ERASE.

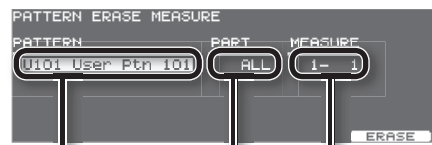


2. Чтобы стереть выбранные такты или партию, нажмите кнопку [F4] (MEASURE).

Откроется экран PATTERN ERASE MEASURE.



3. Кнопками [▲]/[▼], [-]/[+] или колесом выберите стираемые паттерн, партию или такты.



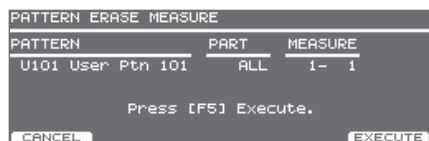
Стираемый паттерн

Стираемая партия

Диапазон стираемых тактов (первый - последний)

### 4. Нажмите кнопку [F5] (ERASE).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

### 5. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

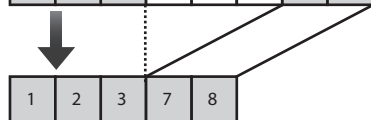
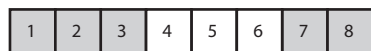
Операция будет выполнена.

## Удаление паттерна (DELETE)

Можно удалить все данные исполнения, партий, тактов и прочие установки паттерна, чтобы создать пустой паттерн.



Можно удалить выбранный регион паттерна.

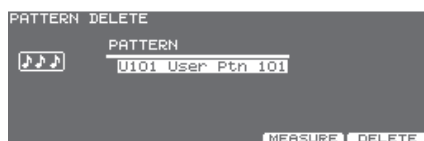


### МЕМО

- При удалении выбранного региона паттерна такты, расположенные за удаляемой областью, смещаются влево.
- Если в выбранный регион входят все партии, паттерн становится короче.
- Удаление всех тактов всех партий эквивалентно удалению всего паттерна (паттерн становится пустым). Все установки паттерна принимают значения, принятые по умолчанию.

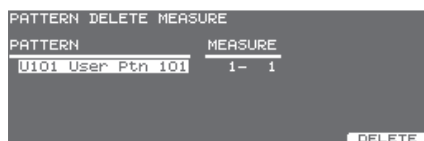
### 1. Находясь на экране PATTERN EDIT (стр. 101), нажмите кнопку [F4] (DELETE).

Откроется экран PATTERN DELETE.

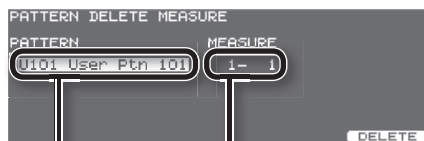


### 2. Чтобы удалить выбранные такты, нажмите кнопку [F4] (MEASURE).

Откроется экран PATTERN DELETE MEASURE.



### 3. Кнопками курсора, [-]/[+] или колесом выберите удаляемые паттерн и такты.

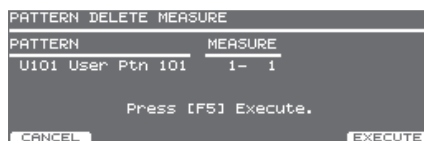


Удаляемый паттерн

Диапазон удаляемых тактов  
(первый – последний)

### 4. Нажмите кнопку [F5] (DELETE).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

### 5. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Операция будет выполнена.

## Сохранение паттерна (USB MEM)

Данные паттерна можно сохранить на опциональный накопитель USB.

Пользовательские паттерны можно сохранять и загружать по отдельности. Это выбирать только те паттерны, с которыми в данный момент необходимо работать.

Экран PATTERN USB



### МЕМО

- При архивировании всех данных TD-30 на накопитель USB (стр. 109) сохраняются все 100 пользовательских паттернов одновременно. Процедура проверки состояния накопителя USB описана на стр. 113.

## Сохранение паттернов на накопитель USB (SAVE)

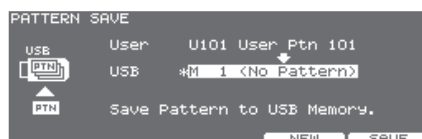
Ниже описана процедура сохранения паттернов на накопитель USB (до 999 паттернов).

1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).
2. Находясь на экране PATTERN EDIT (стр. 101), нажмите кнопку [F5] (USB MEM).

Откроется экран PATTERN USB.

3. Нажмите кнопку [F1] (SAVE).

Откроется экран PATTERN SAVE.

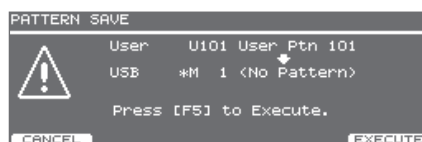


4. Нажмите кнопку [▲] и кнопками [-]/[+] или колесом выберите сохраняемый паттерн.
5. Нажмите кнопку [▼] и кнопками [-]/[+] или колесом выберите номер, под которым будет сохранен паттерн.

Если нажать кнопку [F4] (NEW), будет выбран пустой паттерн с наименьшим номером.

6. Нажмите кнопку [F5] (SAVE).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

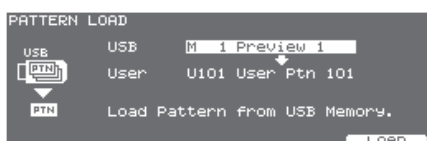
Операция будет выполнена.

### Загрузка паттерна с накопителя USB (LOAD)

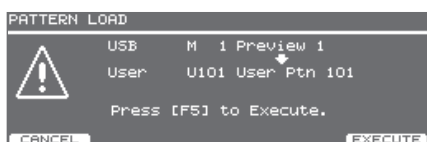
В TD-30 можно загрузить паттерн с накопителя USB.

1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).
2. Находясь на экране PATTERN EDIT (стр. 101), нажмите кнопку [F5] (USB MEM).  
Откроется экран PATTERN USB.

3. Нажмите кнопку [F2] (LOAD).  
Откроется экран PATTERN LOAD.



4. Нажмите кнопку [▲] и кнопками [-]/[+] или колесом выберите номер загружаемого паттерна.
5. Нажмите кнопку [▼] и кнопками [-]/[+] или колесом выберите паттерн (номер), в который будет загружен паттерн.
6. Нажмите кнопку [F5] (LOAD).  
Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

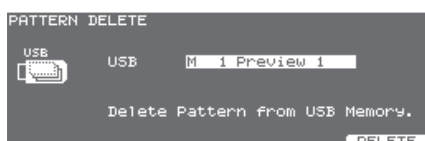
7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).  
Операция будет выполнена.

### Удаление паттерна с накопителя USB (DELETE)

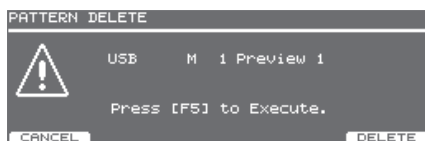
С накопителя USB можно удалить ненужный паттерн.

1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).
2. Находясь на экране PATTERN EDIT (стр. 101), нажмите кнопку [F5] (USB MEM).  
Откроется экран PATTERN USB.

3. Нажмите кнопку [F3] (DELETE).  
Откроется экран PATTERN DELETE.



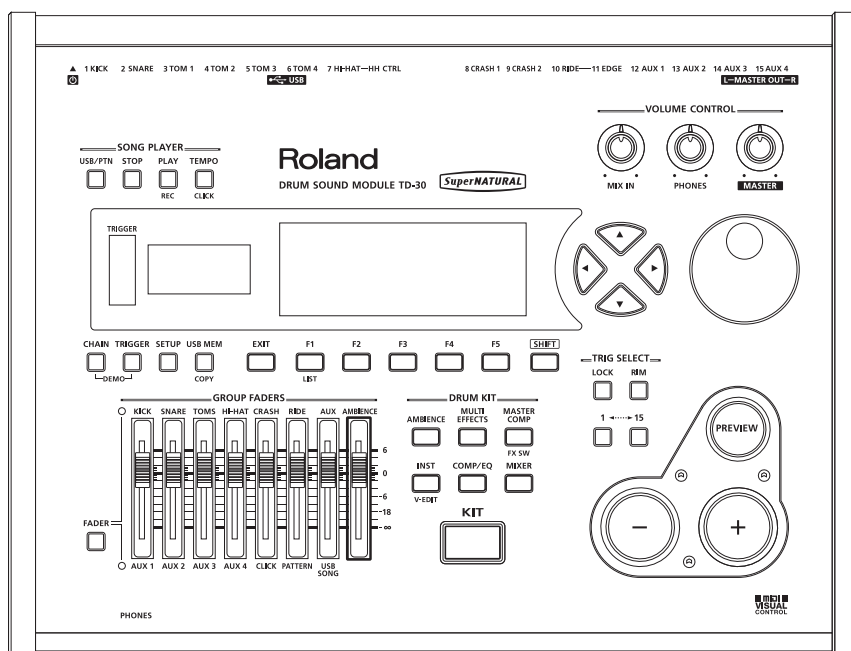
4. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите номер удаляемого паттерна.
5. Нажмите кнопку [F5] (DELETE).  
Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

6. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).  
Операция будет выполнена.

# Установки



# Сохранение установок

Установки и наборы ударных, находящиеся в пользовательской памяти TD-30, можно сохранить (заархивировать) на накопитель USB, а затем снова загрузить в TD-30.

- \* Аккуратно вставляйте накопитель USB в порт до упора.
- \* Используйте накопители USB, поставляемые Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.

## МЕМО

- Доступно сохранение (архивирование) до 99 наборов установок пользовательской памяти.
- Кроме архивов, можно независимо сохранить до 999 наборов ударных и до 999 паттернов (стр. 105, 112).
- Доступна загрузка архивных данных с накопителя USB в TD-30 или копирование отдельных установок, например, наборов ударных или инструментов в пользовательскую память.
- Сохраненные на накопитель USB наборы ударных можно воспроизводить без их загрузки в память TD-30 (функция Kit Selection, стр. 123).

## Сохраняемые на накопитель USB данные

Папки и данные, создаваемые на накопителе USB, имеют следующую структуру.

### Накопитель USB



## Имена файлов архивов

Если скопировать данные TD-30 с накопителя USB в компьютер, имена файлов в компьютере будут отличаться от имен архивов в TD-30. Об этом необходимо помнить при управлении данными TD-30 в рамках компьютера или при обмене ими с другими пользователями.

- \* Не переименовывайте файлы архивов в компьютере, иначе TD-30 не сможет распознать их.

## Данные архивов

Первый файл архива имеет имя "TD30\_Backup001.TD0".

"TD30" в начале обозначает принадлежность файла к TD-30. "Backup001" обозначает архив под номером 1. Архив под номером 99 будет иметь обозначение "Backup099".

## Данные наборов ударных

Первый файл архива имеет имя "TD30\_Kit001.TD0".

"TD30" в начале обозначает принадлежность файла к TD-30. "Kit001" обозначает архив под номером 1. Архив под номером 99 будет иметь обозначение "Kit099".

## Данные паттернов

Первый файл архива имеет имя "TD30\_Pattern001.TD0".

"TD30" в начале обозначает принадлежность файла к TD-30. "Pattern001" обозначает архив под номером 1. Архив под номером 99 будет иметь обозначение "Pattern099".



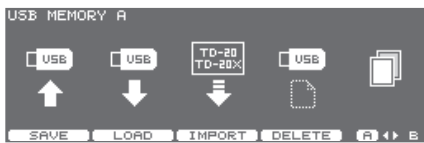
## Сохранение всех данных на накопитель USB (SAVE)

Ниже описана процедура сохранения (архивирования) всего содержимого пользовательской памяти (стр. 16) на накопитель USB (до 99 наборов).

**1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).**

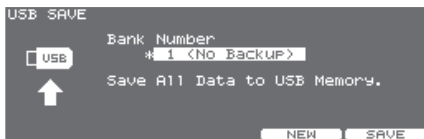
**2. Нажмите кнопку [USB MEM].**

Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран USB MEMORY A.



**3. Нажмите кнопку [F1] (SAVE).**

Откроется экран USB SAVE.



**4. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите номер, под которым будет сохранен архив установок.**

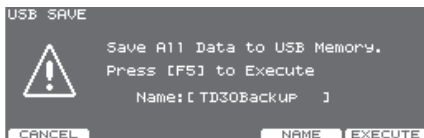
Номер архива, не содержащего данных (пустого), отмечается звездочкой ("\*") перед именем архива.

### MEMO

Если нажать кнопку [F4] (NEW), будет выбран пустой архив с наименьшим номером.

**5. Нажмите кнопку [F5] (SAVE).**

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

### MEMO

Чтобы переименовать архив, нажмите кнопку [F4] (NAME).

**6. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).**

Данные будут сохранены на накопитель USB.

## Переименование архива (NAME)

Чтобы переименовать архив, нажмите кнопку [F4] (NAME) в ответ на запрос на шаге 5.

Откроется экран USB SAVE NAME.



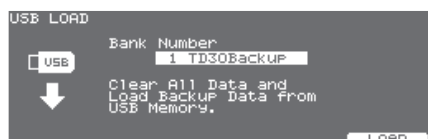
См. стр. 29.

Введенное здесь имя будет распознаваться только TD-30.

### Загрузка архива с накопителя USB (LOAD)

Ниже описана процедура загрузки архивных данных с накопителя USB в TD-30.

1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).
2. Нажмите кнопку [USB MEM].  
Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран USB MEMORY A.
3. Нажмите кнопку [F2] (LOAD).  
Откроется экран USB LOAD.



4. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите архив для загрузки.
5. Нажмите кнопку [F5] (LOAD).  
Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

6. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).  
Данные будут загружены с накопителя USB.

#### MEMO

- Также с накопителя USB можно загрузить наборы ударных, перкуссии и т.д. независимо. Для этого используйте функцию Copy (стр. 48, 63).
- Перед загрузкой можно прослушать набор ударных с накопителя USB. См. стр. 123.

### Импорт наборов ударных из архивов TD-20/TD-20X (IMPORT)

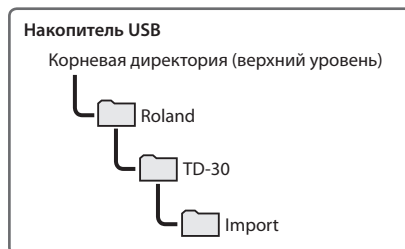
Данные наборов ударных можно импортировать из архивов TD-20, TD-20X или TDW-20.

Наборы ударных TD-20 загружаются в наборы ударных 1 – 50. Наборы ударных TD-20X или TDW-20 загружаются в наборы ударных 1 – 100.

1. Скопируйте на накопитель USB нужные архивные данные.

С помощью компьютера скопируйте архивные данные TD-20, TD-20X или TDW-20 на накопитель USB.

Копируйте архивные данные в папку Import накопителя USB.



#### MEMO

Архивные файлы TD-20 имеют имена "TD20BK\*\*.TD0", архивные файлы TD-20X имеют имена "TDW2BK\*\*.TD0".

2. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).
3. Нажмите кнопку [USB MEM].  
Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран USB MEMORY A.
4. Нажмите кнопку [F3] (IMPORT).  
Откроется экран USB IMPORT.



5. Нажмите кнопку [F1] (TD-20) или [F2] (TD-20X) для выбора типа архивных данных.

Кнопка	Описание
[F1] (TD-20)	Архивы TD-20.
[F2] (TD-20X)	Архивы TD-20X или TDW-20.

(Пример: выбрано [F1] (TD-20X))



7. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите импортируемые данные.

8. Нажмите кнопку [F5] (IMPORT).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

9. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Данные наборов ударных будут импортированы с накопителя USB.

## Удаление архива с накопителя USB (DELETE)

Можно удалить с накопителя USB лишние данные.

1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).

2. Нажмите кнопку [USB MEM].

Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран USB MEMORY A.

3. Нажмите кнопку [F4] (DELETE).

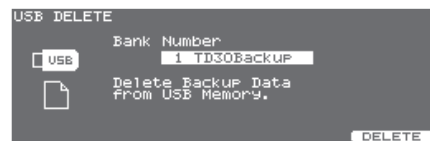
Откроется экран USB DELETE.



4. Нажмите кнопку [F1] (BACKUP) или [F2] (1 KIT) для выбора типа архивных данных.

Кнопка	Описание
[F1] (BACKUP)	Данные архивов.
[F2] (1 KIT)	Данные наборов ударных.

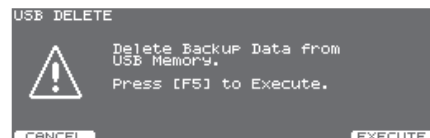
(Пример: выбрано [F1] (BACKUP))



6. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите удаляемые данные.

7. Нажмите кнопку [F5] (DELETE).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

8. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Данные будут удалены с накопителя USB.

### Сохранение набора ударных на накопитель USB (KITSAVE)

Ниже описана процедура сохранения (архивирования) данных набора ударных на накопитель USB (до 999 наборов).

1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).
2. Нажмите кнопку [USB MEM].  
Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран USB MEMORY A.

3. Нажмите кнопку [F5] (A◀▶B).  
Откроется экран USB MEMORY B.



4. Нажмите кнопку [F1] (KITSAVE).  
Откроется экран USB SAVE (1 KIT).

Сохраняемый набор ударных

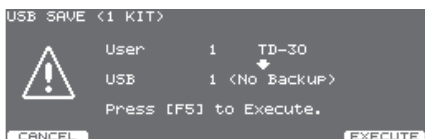


Номер архива

5. Кнопками курсора, [-]/[+] или колесом выберите сохраняемый набор ударных и номер архива.

Если нажать кнопку [F4] (NEW), будет выбран пустой архив с наименьшим номером.

6. Нажмите кнопку [F5] (SAVE).  
Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).  
Данные будут сохранены на накопитель USB.

### Загрузка набора ударных с накопителя USB (KITLOAD)

Ниже описана процедура загрузки данных набора ударных с накопителя USB в TD-30.

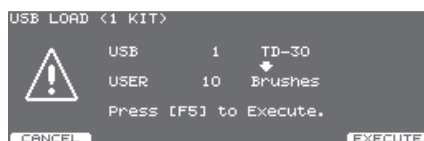
1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).
2. Нажмите кнопку [USB MEM].  
Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран USB MEMORY A.
3. Нажмите кнопку [F5] (A◀▶B).  
Откроется экран USB MEMORY B.
4. Нажмите кнопку [F2] (KITLOAD).  
Откроется экран USB LOAD (1 KIT).

Загружаемый набор ударных



Набор ударных для загрузки

5. Кнопками курсора, [-]/[+] или колесом выберите загружаемый набор ударных, и набор ударных, в который произойдет загрузка.
6. Нажмите кнопку [F5] (LOAD).  
Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).  
Данные будут загружены с накопителя USB.

## Вывод сведений о накопителе USB (INFO)

Используйте описанную ниже процедуру.

1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).

2. Нажмите кнопку [USB MEM].

Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран USB MEMORY A.

3. Нажмите кнопку [F5] (A◀▶B).

Откроется экран USB MEMORY B.

4. Нажмите кнопку [F3] (INFO).

Откроется экран USB MEMORY INFORMATION.

USB MEMORY INFORMATION		
	Used	Total
Backup All	1	99
Backup 1 Kit	1	999
Pattern	0	999
Audio File	10	100

Параметр	Описание
Backup All	Количество архивов
Backup 1 Kit	Количество наборов ударных
Pattern	Количество паттернов
Audio File	Количество аудиофайлов

5. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

Кнопка [USB MEM] погаснет.

### MEMO

Относительно сохраняемых параметров см. стр. 105.

## Форматирование накопителя USB (FORMAT)

В рамках TD-30 предусмотрена возможность форматирования (инициализации) накопителя USB.

### NOTE

После выполнения данной операции все данные накопителя USB будут стерты. Поэтому предварительно сохраните в компьютер все важные данные с накопителя USB.

1. Подключите накопитель USB к порту USB MEMORY (стр. 85).

2. Нажмите кнопку [USB MEM].

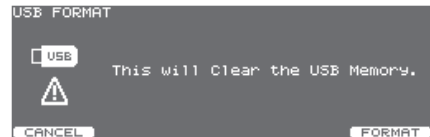
Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран USB MEMORY A.

3. Нажмите кнопку [F5] (A◀▶B).

Откроется экран USB MEMORY B.

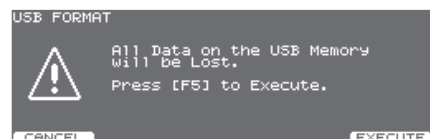
4. Нажмите кнопку [F4] (FORMAT).

Откроется экран USB FORMAT.



5. Нажмите кнопку [F5] (FORMAT).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

6. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Форматирование будет выполнено.

# Общие установки TD-30 (SETUP)

Ниже описаны установки, которые воздействуют на TD-30 в целом, например, назначения выходов или ножных педалей.

Данные установки осуществляются на экранах SETUP.

## 1. Нажмите кнопку [SETUP].

Кнопка [SETUP] загорится, и откроется экран SETUP A.



## 2. Кнопкой [F5] (A▶B▶C) выберите экран с нужной установкой.

Экран SETUP A



Кнопка	Описание
[F1] (OUTPUT)	Выходные установки (назначение выходов).
[F2] (CONTROL)	Назначение функций на педали или пэды (стр. 117).
[F3] (OPTION)	Установки для кнопки [PREVIEW], общих компрессора/эквалайзера, разъема MIX IN и дисплея (стр. 120).
[F4] (F RESET)	Восстановление заводских установок TD-30 (стр. 122).

Экран SETUP B



Кнопка	Описание
[F1] (KIT SEL)	Воспроизведения набора ударных с накопителя USB без его загрузки (стр. 123).
[F2] (GAIN)	Установка уровня сигнала на цифровом выходе (стр. 124).
[F3] (MIDI)	Установки MIDI (стр. 141).

Экран SETUP C



Кнопка	Описание
[F1] (AUTO OFF)	Установка функции AUTO OFF (стр. 124).
[F2] (V. CTRL)	Установки функции VISUAL CONTROL (стр. 146).
[F4] (INFO)	Просмотр информации о TD-30 (стр. 125).

# Выходные установки (OUTPUT)

Ниже описан порядок назначения выходов на разъемы MASTER OUT и DIRECT OUT.

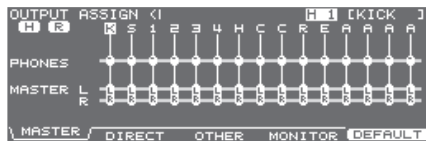
Все звуки всегда воспроизводятся через разъем PHONES.

## 1. На экране SETUP A (стр. 114) нажмите кнопку [F1] (OUTPUT).

Откроется экран OUTPUT ASSIGN.

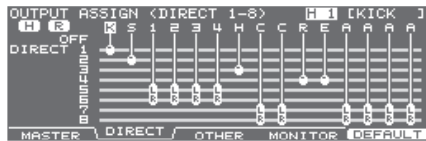
### Кнопка [F1] (MASTER)

Назначение выходов всех пэдов на разъемы MASTER OUT.



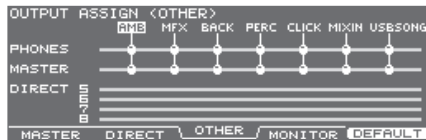
### Кнопка [F2] (DIRECT)

Назначение выходов всех пэдов на разъемы DIRECT OUT 1 – 8.



### Кнопка [F3] (OTHER)

Назначение выходов с ревербератора, MFX и т.д. на разъемы MASTER OUT и DIRECT OUT 5 – 8.



### Кнопка [F4] (MONITOR)

Служит для проверки громкости звука на каждом из разъемов.

#### MEMO

Экран OUTPUT MONITOR также можно открыть, если последовательно нажать кнопки [KIT] → [F2] (FUNC) → [F5] (MONITOR) (стр. 48).



### Кнопка [F5] (DEFAULT)

Служит для восстановления назначений всех выходов (стр. 116), принятых по умолчанию.



## 2. Функциональными кнопками выберите группу назначений, которую необходимо инициализировать.

## 3. Кнопками [◀]/[▶] выберите выход.

На экранах, открывающихся после нажатия на кнопки [F1] (MASTER) или [F2] (DIRECT), также можно выбрать выход с помощью удара по пэду или кнопками TRIG SELECT.

Экраны [F1] (MASTER), [F2] (DIRECT)

Вход триггера	Дисплей	Вход триггера	Дисплей	Вход триггера	Дисплей
KICK	K	HI-HAT	H	AUX 1	A
SNARE	S	CRASH 1	C	AUX 2	A
TOM1	1	CRASH 2	C	AUX 3	A
TOM2	2	RIDE	R	AUX 4	A
TOM3	3	EDGE	E		
TOM4	4				

Экран [F3] (OTHER)

Кнопка	Описание
AMB	Реверберация (стр. 69)
MFX	Мультиэффекты (стр. 71)
BACK	Партии аккомпанемента паттерна (стр. 93)
PERC	Партия перкуссии паттерна (стр. 93)
CLICK	Клик метронома (стр. 82)
MIXIN	Входной сигнал с разъема MIX IN
USBSONG	Аудиофайл (стр. 86)

## 4. Кнопками [▲]/[▼], [-]/[+] или колесом выберите выход.

## 5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP.

### Примеры выходных установок

Ниже приведено несколько примеров назначений выходов.

#### MEMO

Разъемы MASTER OUT и DIRECT OUT 1 – 8 являются несимметричными.

### Начальные значения

Как указано в таблице ниже, через разъемы PHONES и MASTER OUT воспроизводятся все звуки. Звуки отдельных инструментов можно назначить на разъемы DIRECT OUT 1-8, чтобы осуществлять независимое управление ими в системе звукоусиления.

Разъем	Выход	Пример
PHONES	Все	Мониторинг в наушниках
MASTER OUT	Все	Мониторинг всей ударной установки
DIRECT OUT 1	KICK	Система звукоусиления (внешний микшер)
DIRECT OUT 2	SNARE	
DIRECT OUT 3	HI-HAT	
DIRECT OUT 4	RIDE, EDGE	
DIRECT OUT 5/6	TOM 1 – 4 (стерео)	
DIRECT OUT 7/8	CRASH 1, 2, AUX 1 – 4 (стерео)	

### Независимый вывод сигналов ревербератора и/или MFX

Как указано в таблице ниже, через разъемы MASTER OUT можно вывести только сигналы ревербератора и/или MFX (мультиэффектов).

Это позволяет звукоинженеру самостоятельно выстраивать баланс между эффектами и звуком каждого инструмента.

Разъем	Выход	Пример
PHONES	Все	Мониторинг в наушниках, мониторинг всей ударной установки
MASTER OUT	Только реверберация	Система звукоусиления (внешний микшер)
DIRECT OUT 1	KICK	
DIRECT OUT 2	SNARE	
DIRECT OUT 3	HI-HAT	
DIRECT OUT 4	RIDE, EDGE	
DIRECT OUT 5/6	TOM 1 – 4 (стерео)	
DIRECT OUT 7/8	CRASH 1, 2, AUX 1 – 4 (стерео)	

### Подача одинакового сигнала на мониторинг и усиление

При указанных ниже установках на разъемах PHONES, MASTER OUT и DIRECT OUT 7/8 будет присутствовать одинаковый сигнал.

На мониторинг и на систему звукоусиления будет подан одинаковый аудиосигнал.

Разъем	Выход	Пример
PHONES	Все	Мониторинг в наушниках
MASTER OUT	Все	Мониторинг всей ударной установки
DIRECT OUT 1	–	–
DIRECT OUT 2	–	–
DIRECT OUT 3	–	–
DIRECT OUT 4	–	–
DIRECT OUT 5/6	–	–
DIRECT OUT 7/8	Все	Система звукоусиления (внешний микшер)



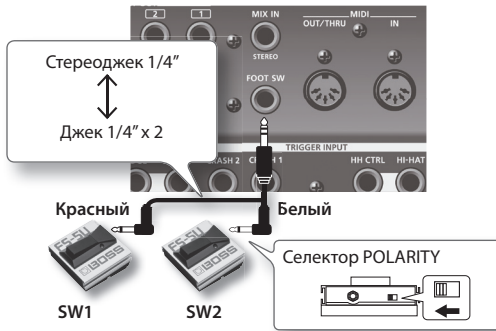
## Назначение функций на педаль или пэд (CONTROL)

Используйте следующую процедуру.

## Назначение функции на педаль (FOOT SW)

Если подключить опциональную ножную педаль (FS-5U, FS-6), на нее можно будет назначить какую-либо функцию, например, переключение наборов ударных или запуск воспроизведения паттернов.

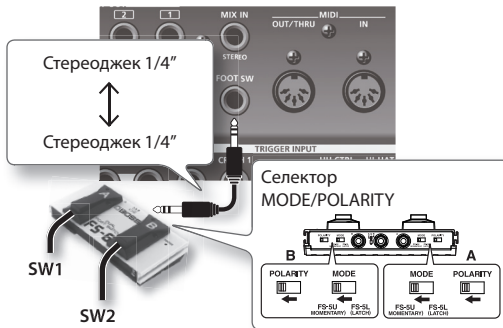
### Подключение FS-5U



\* Если подключить одну педаль FS-5U монокабелем, она будет функционировать в качестве SW 2.

\* Использование педали FS-5L не предусмотрено.

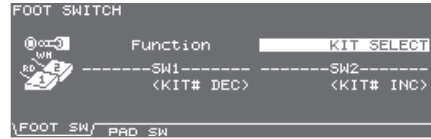
### Подключение FS-6



1. Находясь на экране SETUP A (стр. 114), нажмите кнопку [F2] (CONTROL).

2. Нажмите кнопку [F1] (FOOT SW).

Откроется экран FOOT SWITCH.



3. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите функцию для педали.

При установке "USER" выберите курсором "SW1" или "SW2".

Функция	Дисплей	Описание	
KIT SELECT	SW1	KIT# DEC	Загрузка предыдущего набора ударных.
	SW2	KIT# INC	Загрузка следующего набора ударных.
CHAIN SELECT	SW1	CHAIN# DEC	Загрузка предыдущей цепочки наборов ударных.
	SW2	CHAIN# INC	Загрузка следующей цепочки наборов ударных.
USB SONG SELECT	SW1	USB SONG# DEC	Загрузка предыдущего аудиофайла.
	SW2	USB SONG# INC	Загрузка следующего аудиофайла.
USB SONG PLAY	SW1	USB SONG# INC	Загрузка следующего аудиофайла.
	SW2	USB SONG ■/▶	Запуск/останов воспроизведения аудиофайла.
PATTERN SELECT	SW1	PATTERN# DEC	Загрузка предыдущего паттерна.
	SW2	PATTERN# INC	Загрузка следующего паттерна.
PATTERN PLAY	SW1	PATTERN# INC	Загрузка следующего паттерна.
	SW2	PATTERN ■/▶	Запуск/останов воспроизведения паттерна.
FIXED HH/ STRAINER *	SW1	FIXED HH	Установка параметра Fixed Hi-Hat (стр. 58) в "FIXED 2".
	SW2	STRAINER	Установка параметра Strainer Adj. (стр. 57) в "OFF".
AMB/MFX SW	SW1	AMBIENCE SW	Включение/выключение реверберации (стр. 71).
	SW2	MFX SW	Включение/выключение мультиэффекта (стр. 72).

Функция	Дисплей	Описание	
USER	SW1/ SW2	Назначение функций на SW1 и SW2. Для группы USER доступны дополнительные функции, описанные ниже.	
		USB SONG PLAY	Запуск воспроизведения аудиофайла.
		USB SONG STOP	Останов воспроизведения аудиофайла.
		USB SONG TOP	Переход в начало аудиофайла.
		USB SONG AB RPT	Циклическое воспроизведение части аудиофайла (стр. 87).
		PATTERN PLAY	Запуск воспроизведения паттерна.
		PATTERN STOP	Останов воспроизведения паттерна.
		PATTERN TOP	Переход в начало паттерна.
		XSTICK SW	Включение/выключение функции удара по ободу (стр. 49).

\* Если выбрать эту функцию, на экране DRUM KIT появится иконка "FIX HH STRNR".

### MEMO

Чтобы использовать ножную педаль для переключения наборов ударных в цепочке (стр. 51), в качестве функции необходимо выбрать "KIT SELECT" и нажать кнопку [CHAIN], чтобы она загорелась. (Предварительно требуется произвести все настройки цепочки наборов ударных.)

## 4. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP.

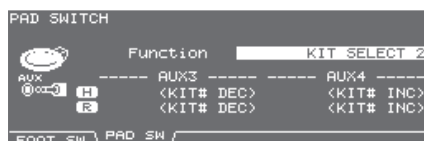
## Назначение функции на пэд (PAD SW)

Пэд, подключенный к разъему TRIGGER INPUT 14/AUX 3 или 15/AUX 4, можно использовать, например, для переключения паттернов.

### 1. Находясь на экране SETUP A (стр. 114), нажмите кнопку [F2] (CONTROL).

### 2. Нажмите кнопку [F2] (PAD SW).

Откроется экран PAD SWITCH.



### 3. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите функцию.

При установке "USER" переместите курсор на "AUX3"/"AUX4" и выберите функции для пластиков и ободов.

Функция	AUX	Описание
OFF	3 OFF	—
	4 OFF	—
KIT SELECT1	3 OFF	—
	4	Head KIT# INC Rim KIT# DEC
KIT SELECT2	3 KIT# DEC	Загрузка предыдущего набора ударных.
	4 KIT# INC	Загрузка следующего набора ударных.
CHAIN SELECT1	3 OFF	—
	4	Head CHAIN# INC Rim CHAIN# DEC
CHAIN SELECT2	3 CHAIN# DEC	Загрузка предыдущей цепочки наборов ударных.
	4 CHAIN# INC	Загрузка следующей цепочки наборов ударных.
USB SONG SELECT1	3 OFF	—
	4	Head USB SONG# INC Rim USB SONG# DEC

Функция	AUX		Описание	
USB SONG SELECT2	3	USB SONG# DEC	Загрузка предыдущего аудиофайла.	
	4	USB SONG# INC	Загрузка следующего аудиофайла.	
USB SONG PLAY1	3	OFF	—	
	4	Head	USB SONG ■ / ▶	Запуск/останов воспроизведения аудиофайла.
Rim		USB SONG# INC	Загрузка следующего аудиофайла.	
USB SONG PLAY2	3	USB SONG STOP	Останов воспроизведения аудиофайла.	
	4	USB SONG PLAY	Запуск воспроизведения аудиофайла.	
PATTERN SELECT1	3	OFF	—	
	4	Head	PATTERN# INC	Загрузка следующего паттерна.
Rim		PATTERN# DEC	Загрузка предыдущего паттерна.	
PATTERN SELECT2	3	PATTERN# DEC	Загрузка предыдущего паттерна.	
	4	PATTERN# INC	Загрузка следующего паттерна.	
PATTERN PLAY1	3	OFF	—	
	4	Head	PATTERN ■ / ▶	Запуск/останов воспроизведения паттерна.
Rim		PATTERN# INC	Загрузка следующего паттерна.	
PATTERN PLAY2	3	PATTERN STOP	Останов воспроизведения паттерна.	
	4	PATTERN PLAY	Запуск воспроизведения паттерна.	
FIXED HH/ STRAINER1 *	3	OFF	—	
	4	Head	FIXED HH	Установка параметра Fixed Hi-Hat (стр. 58) в "FIXED 2".
Rim		STRAINER	Установка параметра Strainer Adj. (стр. 57) в "OFF".	
FIXED HH/ STRAINER2 *	3	Head	FIXED HH	Установка параметра Fixed Hi-Hat (стр. 58) в "FIXED 2".
		Rim	FIXED HH	
	4	Head	STRAINER	Установка параметра Strainer Adj. (стр. 57) в "OFF".
		Rim	STRAINER	
KIT AMB/ MFX SW1	3	OFF	—	
	4	Head	AMBIENCE SW	Включение/выключение реверберации (стр. 71).
Rim		MFX SW	Включение/выключение мультиэффекта (стр. 72).	

Функция	AUX		Описание	
KIT AMB/ MFX SW1	3	Head	AMBIENCE SW	Включение/выключение реверберации (стр. 71).
		Rim	AMBIENCE SW	
	4	Head	MFX SW	Включение/выключение мультиэффекта (стр. 72).
		Rim	MFX SW	
USER	Назначение функций на AUX3 и AUX4. Для группы USER доступны дополнительные функции, описанные ниже.			
	USB SONG TOP		Переход в начало аудиофайла.	
	USB SONG AB RPT		Циклическое воспроизведение части аудиофайла (стр. 87).	
	PATTERN TOP		Переход в начало паттерна.	
	XSTICK SW		Включение/выключение функции cross stick (стр. 49).	

\* Если выбрать эту функцию, на экране DRUM KIT появится иконка "FIX HH STRNR".

**MEMO**

- Чтобы отключить звук пэда, используемого для переключения, нажмите кнопку [MIXER], затем нажмите кнопку [F1] (VOLUME) и установите уровень громкости для AUX3 и/или AUX4 в "0" (стр. 65). Или же нажмите кнопку [INST] и выберите "OFF" для AUX3 и/или AUX4 (стр. 54).
- Чтобы использовать пэд для переключения наборов ударных в цепочке (стр. 51), в качестве функции необходимо выбрать "KIT SELECT 1" или "KIT SELECT 2" и нажать кнопку [CHAIN], чтобы она загорелась. (Предварительно требуется произвести все настройки цепочки наборов ударных.)

**4. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода на экран SETUP.**

## Другие установки (OPTION)

Здесь описано как определять установки для кнопки [PREVIEW], общих компрессора/эквалайзера, разъема MIX IN и дисплея.

## Установка Velocity для кнопки [PREVIEW] (PREVIEW)

Используйте приведенную ниже процедуру.

1. Находясь на экране SETUP A (стр. 114), нажмите кнопку [F3] (OPTION).
2. Нажмите кнопку [F1] (PREVIEW).  
Откроется экран PREVIEW.

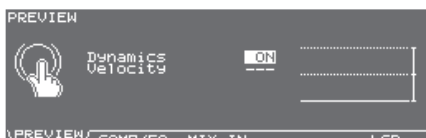


График в правой части экрана представляет собой “монитор громкости”, показывающий силу (velocity) нажатия на кнопку.

3. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.
4. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
Dynamics	OFF	Звук имеет одинаковую громкость (velocity).
	ON	Кнопка реагирует на velocity.
Velocity	1 – 127	Значение velocity, при которой параметр Dynamics устанавливается в “OFF”.

5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP.

## Установки общих компрессора/эквалайзера (COMP/EQ)

Для общих компрессора/эквалайзера (стр. 78) можно определить, будут ли использоваться независимые установки для каждого набора ударных или одинаковые установки для всех наборов ударных.

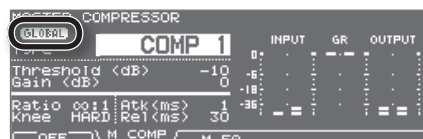
1. На экране SETUP A (стр. 114) нажмите кнопку [F3] (OPTION).
2. Нажмите кнопку [F2] (COMP/EQ).  
Откроется экран MASTER COMP/EQ MODE.



3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
MASTER COMP/EQ	EACH KIT	Независимые установки для каждого набора ударных.
	GLOBAL	Одинаковые установки для всех наборов ударных.

Если выбрать “GLOBAL”, в левой части экрана общего компрессора/эквалайзера появится иконка “GLOBAL”.



4. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP.

## Установки входов MIX IN (MIX IN)

На разъем MIX IN можно подавать моно или стерео сигнал.

Если в левом канале подаваемого на разъем MIX IN сигнала воспроизводится клик, а в правом — трек аккомпанемента, с помощью этой функции можно объединить сигналы.

1. Находясь на экране SETUP A (стр. 114), нажмите кнопку [F3] (OPTION).

2. Нажмите кнопку [F3] (MIX IN).

Откроется экран MIX IN SETTING.



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

4. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
Input		Выбор входного разъема (разъемов).
	L + R	Оба канала
	L ONLY	Только левый канал
	R ONLY	Только правый канал
Mode	STEREO	В качестве стереовхода
	MONO	В качестве двух моноходов
Gain	0, +6, +12 dB	Установка входного уровня

5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP.

## Параметры дисплея (LCD)

Разборчивость информации на дисплее сильно зависит от места установки TD-30 и внешнего освещения. При необходимости отрегулируйте приведенные ниже параметры.

1. Находясь на экране SETUP A (стр. 114), нажмите кнопку [F3] (OPTION).

2. Нажмите кнопку [F5] (LCD).

Откроется экран LCD CONTRAST.



3. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
LCD Contrast	1 – 16	Контрастность дисплея
LCD Brightness	1 – 16	Яркость дисплея

### МЕМО

Значение LCD Contrast также можно настроить, удерживая нажатой кнопку [KIT] и вращая колесо.

4. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP.

### Восстановление заводских установок (F RESET)

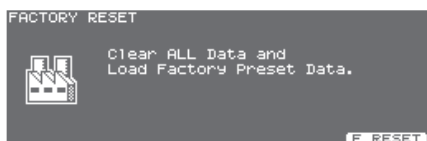
Ниже описано, как восстановить заводские настройки TD-30 (операция Factory reset).

#### NOTE

После выполнения данной операции все данные и установки, хранящиеся в TD-30, будут утеряны. Поэтому предварительно сохраните все важные данные на накопитель USB (стр. 108).

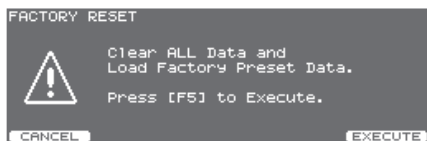
#### 1. Находясь экране SETUP A (стр. 114), нажмите кнопку [F4] (F RESET).

Откроется экран FACTORY RESET.



#### 2. Нажмите кнопку [F5] (F RESET).

Выведется запрос на подтверждение.

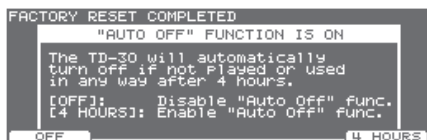


Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

#### 3. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Операция будет выполнена.

После выполнения операции откроется экран следующего вида.



#### 4. Включите или отключите функцию AUTO OFF (стр. 124).

После этого откроется экран следующего вида.



#### 5. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите Trigger Type (стр. 126).

#### 6. Настройте параметр Offset.

#### MEMO

Параметр Offset отвечает за корректность распознавания положения педали хай-хэта.

## Воспроизведение набора ударных с накопителя USB без загрузки (Kit Selection)

Пресетный набор ударных TD-30 или TD-20X, а также любой набор ударных с накопителя USB можно предварительно прослушать, не загружая его в память прибора. Эта функция называется "Kit Selection".

Также можно скопировать набор ударных с накопителя USB в пользовательскую память.

\* В этом режиме редактирование наборов ударных и функция Pad Pattern (стр. 60) недоступны.

Предварительно подключите к TD-30 накопитель USB.

1. Находясь на экране SETUP В (стр. 114), нажмите кнопку [F1] (KIT SEL).

Откроется экран KIT SELECTION.



2. Кнопками [F1] – [F3] выберите местоположение набора ударных.

Кнопка	Описание
[F1] (TD-30)	Пресетные наборы ударных TD-30
[F2] (TD-20X)	Пресетные наборы ударных TD-20X
[F3] (USB)	Архивы наборов ударных накопителя USB

3. Функциональными кнопками, кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите набор ударных.

Кнопка	Описание
[F1] (LIST)	Выводит список наборов ударных
[F5] (LIST)	Копирует выбранный набор ударных в пользовательскую память.

Если на шаге 2 выбрать [F3] (USB)

Кнопка	Описание
[F2] (BANK -)	Выбирает архив с последующим номером.
[F3] (BANK +)	Выбирает архив с предыдущим номером.

4. Воспроизведите набор ударных.

Теперь можно играть звуками набора ударных, показанного на экране.

Данная функция отключается после выхода с экрана KIT SELECTION.

## Копирование выбранного набора ударных

Используйте приведенную ниже процедуру.

1. Выберите набор ударных, как описано в шагах 1 – 3 предыдущей процедуры (Kit Selection) (стр. 123).

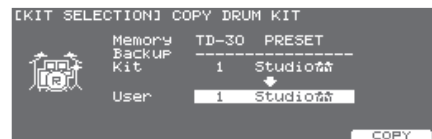


2. Нажмите кнопку [F5] (COPY).

3. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите приемник копирования.

4. Нажмите кнопку [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.



Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

5. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Набор ударных будет скопирован.

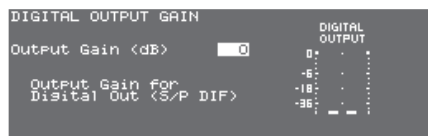
По окончании копирования функция Kit Selection отключится, и откроется экран DRUM KIT со скопированным набором ударных.

### Уровень сигнала на цифровом выходе (GAIN)

Ниже описана установка уровня аудиосигнала на цифровом выходе DIGITAL OUT.

1. Находясь на экране SETUP B (стр. 114), нажмите кнопку [F2] (GAIN).

Откроется экран DIGITAL OUTPUT GAIN.



2. Кнопками [-]/[+] или колесом измените значение.

Параметр	Значение	Описание
Digital Output Gain	-24 – 0 – +24 dB	Уровень выходного сигнала на разъеме DIGITAL OUT.

3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP.

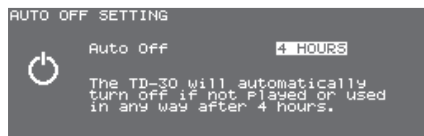
### Функция Auto Off (AUTOOFF)

Данная функция автоматически отключает питание TD-30 спустя 4 часа после последней манипуляции с ним или с подключенными к нему педрами.

Чтобы отключить данную функцию, с помощью описанной ниже процедуры выберите значение "OFF".

1. Находясь на экране SETUP C (стр. 114), нажмите кнопку [F1] (AUTOOFF).

Откроется экран AUTO OFF SETTING.



2. Кнопками [-]/[+] или колесом определите значение параметра AUTO OFF.

Значение	Описание
OFF	Функция AUTO OFF отключена.
4 HOURS	Питание TD-30 автоматически отключается спустя 4 часа после последней манипуляции с ним или с подключенными к нему педрами.

3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP.

\* Чтобы полностью обесточить прибор, сначала отключите его питание кнопкой [ON], а затем выньте вилку из розетки (стр. 6).

#### МЕМО

Если выбрана установка "4 HOURS", за 30 минут перед автоматическим отключением питания на экран выводится сообщение "WARNING: AUTO OFF, The TD-30 will turn off in 30 min."



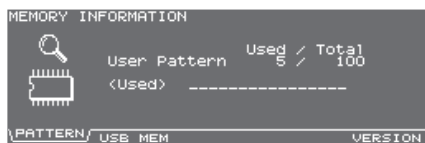
## Просмотр информации о приборе (INFO)

Предусмотрен вывод информации о свободном объеме памяти прибора и версии его прошивки.

1. Находясь на экране SETUP C (стр. 114), нажмите кнопку [F4] (INFO).
2. Функциональными кнопками выберите тип информации.

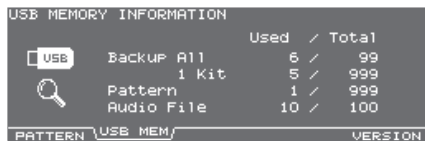
### Кнопка [F1] (PATTERN)

Состояние памяти прибора



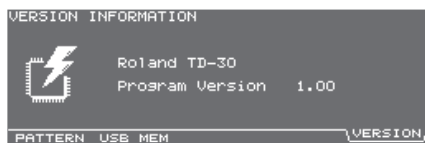
### Кнопка [F2] (USB MEM)

Информация о накопителе USB



### Кнопка [F5] (VERSION)

Версия прошивки TD-30



3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP.

# Установки триггеров

Ниже описаны установки, требующиеся для того, чтобы сигналы триггеров с пэдов и педалей должным образом распознавались тон-генератором TD-30.

Если указать модель (тип) пэда, подключенного к триггерному входу, актуализируются оптимальные установки для выбранного пэда. Чтобы задать тип пэда, используйте кнопки [TRIGGER] и [F1] (BANK).

Чтобы произвести дополнительные точные настройки пэдов, например, чувствительности и т.д., используйте кнопки [F2] (SENS) или [F5] (ADVANCE).

## Выбор типа пэда (BANK)

Для каждого триггерного входа требуется указать тип установленного пэда, тогда TD-30 будет обрабатывать его сигнал соответствующим образом.

### Тип триггера

Тип триггера — это оптимальный набор настроек для выбранной модели пэда.

При указании типа установленного пэда для каждого из триггерных входов все параметры будут установлены в соответствующие значения.

Однако данные значения являются базовыми, и пользователь может внести изменения в зависимости от подключенных пэдов и стиля игры.

### Банк триггеров

В каждом банке триггеров содержится по 15 установок триггеров. Номер банка триггеров выводится в левой части дисплея, как показано на рисунке. Если выделить курсором это поле, можно будет переключать банки триггеров.

#### 1. Нажмите кнопку [TRIGGER].

Кнопка [TRIGGER] загорится.

#### 2. Нажмите кнопку [F1] (BANK).

Откроется экран TRIGGER BANK.



#### 3. Нажмите кнопку [▲], чтобы выбрать курсором номер банка триггеров.

#### 4. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите банк триггеров.

#### 5. Нажмите кнопку [▼], чтобы выбрать курсором тип триггера.

#### 6. Выберите пэд, для которого производятся установки.

Ударьте по пэду, воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT или кнопками курсора.

#### 7. Кнопками [-]/[+] или колесом выберите тип триггера.

Модель пэда	Тип триггера	Рим-шот	Позиционирование		Чокинг
			Пластик	Обод	
KD-140	KD140	-	-	-	-
KD-120	KD120	-	-	-	-
KD-85	KD85	-	-	-	-
KD-9	KD9	-	-	-	-
KD-8	KD8	-	-	-	-
KD-7	KD7	-	-	-	-
PD-128S	PD128	✓	✓	✓	-
PD-128	PD128	✓	✓	✓	-
PD-125XS	PD125X	✓	✓	✓	-
PD-125X	PD125X	✓	✓	✓	-
PD-125	PD125	✓	✓	✓	-
PD-108	PD108	✓	✓	✓	-
PD-105X	PD105X	✓	✓	✓	-
PD-85	PD85	✓	✓	✓	-
PDX-100	PDX100	✓	✓	✓	-
PDX-8	PDX8	✓	-	-	-
PDX-6	PDX6	✓	-	-	-
PD-8	PD8	✓	-	-	✓
VH-13	VH13	✓	-	-	✓
VH-12	VH12	✓	-	-	✓
VH-11	VH11	✓	-	-	✓
CY-15R	CY15R	✓	✓	-	✓
CY-14C	CY14C	✓	✓	-	✓
CY-13R	CY13R	✓	✓	-	✓
CY-12C	CY12C	✓	✓	-	✓
CY-12R/C	CY12R/C	✓	✓	-	✓
CY-8	CY8	✓	-	-	✓
CY-5	CY5	✓	-	-	✓
Пэды общего назначения	PAD1	✓	-	-	✓
	PAD2	✓	-	-	-
	PAD3	✓	-	-	✓
RT-10K	RT10K	-	-	-	-
RT-10S	RT10S	✓	-	-	-
RT-10T	RT10T	-	-	-	-

**МЕМО**

При указании типа триггера для его параметров (кроме параметров подавления ложных срабатываний) автоматически выбираются наиболее оптимальные значения. В случае необходимости данные значения могут быть изменены пользователем.

\* Если “3Way Trigger” установить в “ON”, в качестве типа триггера для входа 11 EDGE будет отображаться “RD CTRL”. Изменить это значение невозможно.

## Соответствие между триггерными входами и техникой игры

Триггерный вход	Двухтриггерный сетчатый пэд	Распознавание позиции удара	Нюансы римшота	Распознавание удара в обод
KICK	–	–	–	–
SNARE	✓	✓	✓	✓
TOM 1 – 4	✓	✓	✓	–
HI-HAT	–	–	–	–
CRASH 1, 2	–	–	–	–
RIDE	–	✓	–	–
EDGE	–	–	–	–
AUX 1 – 4	✓	✓	✓	–

**МЕМО**

- Игра щетками доступна только для SNARE.
- Можно использовать только ту технику игры, которая поддерживается соответствующими инструментами.

## Установки чувствительности пэда (SENS)

При указании типа триггера (стр. 126) базовые параметры триггеров устанавливаются в оптимальные значения, обычно не требующие редактирования.

Однако в случае необходимости данные значения могут быть изменены пользователем.

- 1. Нажмите кнопку [TRIGGER].**  
Кнопка [TRIGGER] загорится.
- 2. Нажмите кнопку [F2] (SENS).**  
Откроется экран TRIGGER SENSITIVITY.



Монитор силы удара в правой части экрана позволяет отслеживать параметр Velocity ударов по пэду.

- 3. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.**
- 4. Выберите редактируемый пэд.**  
Ударьте по пэду или воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT.  
Откроется экран редакции выбранного пэда.
- 5. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.**
- 6. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.**

## Чувствительность пэда (Sensitivity)

Можно настроить чувствительность пэдов в соответствии с манерой игры конкретного барабанщика.

Значение	Описание
1 – 32	Параметр определяет соотношение между силой удара по нему и громкостью воспроизводимого звука. При увеличении значения чувствительность возрастает, что позволяет воспроизводить громкие звуки при меньшей силе удара по пэду.

### Чувствительность римшота (Rim Gain)

Параметр определяет чувствительность римшота независимо от чувствительности пластика.

Значение	Описание
0 – 3.2	Чем выше значение, тем легче осуществляется извлечение соответствующего звука. При увеличении значения чувствительность возрастает, что позволяет воспроизводить громкие звуки при меньшей силе удара по ободу.

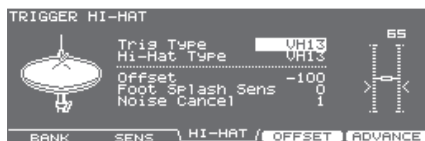
### Установки хай-хэта (HI-HAT)

#### 1. Нажмите кнопку [TRIGGER].

Кнопка [TRIGGER] загорится.

#### 2. Нажмите кнопку [F3] (HI-HAT).

Откроется экран TRIGGER HI-HAT.



#### 3. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.

После выбора Trigger Type (стр. 126) параметр Hi-Hat Type будет установлен автоматически. Доступные для редакции параметры зависят от установки Trigger Type.

#### 4. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

#### 5. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

### Установки для VH-13/VH-12

Установите Trigger Type в "VH13" (или "VH12") (стр. 126).

Параметр	Значение	Описание
Offset	-100 – +100 (автоматически)	Степень открытия хай-хэта. Чем выше значение, тем больше открытие хай-хэта.
Foot Splash Sens	-10 – +10	Определяет работу педали при резком открывании хай-хэта.
Noise Cancel	1 – 3	Сила нажатия на педаль, при которой прерывается звучание тарелки хай-хэта. Чем выше значение, тем больше должна быть сила нажатия на педаль хай-хэта.

## Автоматическая настройка параметра Offset для VH-13/VH-12

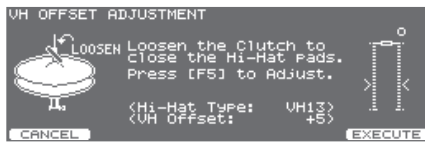
После подключения к TD-30 хай-хэта VH-13/VH-12 выполните следующую процедуру.

Эта настройка требуется для корректного распознавания состояний хай-хэта (открыт/закрыт) и педали.

1. Установите Trigger Type в "VH13" (или "VH12") (стр. 126).

2. Находясь экране TRIGGER HI-HAT, нажмите кнопку [F4] (OFFSET).

Откроется экран VH OFFSET ADJUSTMENT.



3. Ослабьте винт крепления верхней части хай-хэта и опустите ее на нижнюю часть.

\* НЕ касайтесь частей хай-хэта или педали.

4. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Кнопка [TRIGGER] начнет мигать, и параметр Offset установится автоматически.

Кнопка [TRIGGER] перестанет мигать и будет гореть постоянно, откроется экран TRIGGER HI-HAT.

### МЕМО

Данную операцию можно выполнить, если, удерживая кнопку [KIT], нажать кнопку [TRIGGER].

## Установки для VH-11

Установите Trigger Type в "VH11" (стр. 126).

Параметр	Значение	Описание
Foot Splash Sens	-10 – +10	Определяет работу педали при резком открывании хай-хэта.
CC Max	90, 127 (начальное значение: 90)	Значение Control Change, передаваемое при полном нажатии на педаль. * Эта установка не требуется, если к TD-30 подключены только пэды.

## Настройка параметра Offset для VH-11

После подключения к TD-30 хай-хэта VH-11 выполните следующую процедуру.

Эта настройка требуется для корректного распознавания состояний хай-хэта и педали.

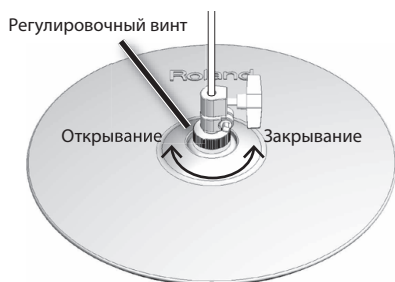
1. Подключите VH-11 к TD-30.
2. Установите хай-хэт, снимите ногу с педали и включите питание TD-30.
3. Ослабьте винт крепления и позвольте хай-хэту естественным путем опуститься на сенсорный блок.
4. Нажмите кнопку [TRIGGER].
5. Нажмите кнопку [F1] (BANK).  
Кнопка [TRIGGER] загорится, и откроется экран TRIGGER BANK.
6. Нажмите кнопку [F3] (HI-HAT).  
Откроется экран TRIGGER HI-HAT.



7. Установите Trigger Type в "VH11" (стр. 126).

## Установки триггеров

8. По измерителю, отображаемому в правой части экрана, настройте параметр Offset с помощью регулировочного винта VH-11.



Добейтесь, чтобы на измерителе появилась пиктограмма



### MEMO

Дополнительная информация относительно работы с VH-11 изложена в прилагаемой к пэду документации.

## Установки для FD-8

Установите Trigger Type в "CY5" (стр. 126).

Параметр	Значение	Описание
Foot Splash Sens	-10 - +10	Определяет работу педали при резком открывании хай-хэта.
CC Max	90, 127 (начальное значение: 90)	Значение Control Change, передаваемое при полном нажатии на педаль. * Эта установка не требуется, если к TD-30 подключены только пэды.

## Вывод информации о каждом из пэдов (MONITOR)

В реальном времени доступен просмотр информации о силе удара по пэду (velocity), степени открытия хай-хэта и позиции удара по пэду.

### MEMO

Также отображаются данные исполнения партии ударных воспроизводящегося паттерна и данные, принимаемые с разъема MIDI IN.

1. Находясь на экране TRIGGER BANK (стр. 126), нажмите кнопку [F4] (MONITOR).

Открывается экран TRIGGER MONITOR.



Если кнопка [F4](MONITOR) не отображается, нажмите кнопку [F1](BANK) для перехода к экрану TRIGGER BANK.

2. Ударяйте по пэдам.

Индикаторы измерителя начнут перемещаться в реальном времени, позволяя просматривать следующую информацию.

Дисплей	Описание
VELOCITY	Сила удара по пэду.
HI-HAT	Степень открытия хай-хэта. При открывании хай-хэта индикатор приближается к отметке "OPEN", при закрывании — к "PRESS".
POSITION	Отображает позицию удара по малому барабану, тарелке райд, томам и AUX. При смещении точки удара к центру пэда индикатор приближается к отметке "CENTER", при смещении точки удара к краю пэда — к "OUTER".
INTERVAL	Отображает временной интервал между ударами по пэду. Чем меньше интервал, тем правее будет находиться индикатор. Звучание дроби по барабану или тарелке будет плавно изменяться в зависимости от интервалов между ударами.
CHOKE	При активации сенсора чокинга появляется иконка "CHOKE".

3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану TRIGGER BANK.

## Предотвращение срабатывания от вибраций (XTALK)

Например, если на одной стойке (или вблизи друг от друга) установлены два пэда, удар по одному из них может вызвать срабатывание соседнего. Чтобы избавиться от такого "наведенного" сигнала, отрегулируйте установку XTALK для пэда, который звука производить не должен.

\* При поставке с завода TD-30 настроен для оптимальной работы с опциональными барабанными стойками (MDS-25 или MDS-12V), поэтому при их использовании данные установки корректировать не требуются.

Настройки, предотвращающие срабатывания от вибраций, могут потребоваться в следующих случаях.

- При использовании конфигураций пэдов, не предусмотренных в банках триггеров (стр. 126).
- При использовании барабанных стоек, отличных от рекомендуемых (MDS-25 или MDS-12V).
- При использовании опционального барабанного триггера.

\* Звук от акустических барабанов или колонок также может вызывать ложные срабатывания триггера пэда. В этом случае, данные настройки не помогут решить проблему.

Размещайте систему в наименее подверженных внешним вибрациям и звукам местах. Например, вдали от мониторов, или попытайтесь расположить пэды под разными углами.

### Советы по размещению пэдов

Чтобы уменьшить наведенный сигнал, максимально защищайте пэды от внешних вибраций. Прежде чем корректировать параметр XTALK, обязательно выполните приведенные ниже рекомендации по установке.

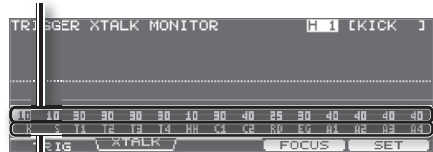
- Не допускайте контакта пэдов друг с другом.
- При установке двух пэдов на одну стойку увеличьте расстояние между ними.
- Прочно затягивайте все крепления, с помощью которых пэд держится на стойке.

## Пример: Crash 1 звучит при ударе по пэду Tom 1

1. Находясь на экране TRIGGER MONITOR, нажмите кнопку [F2] (XTALK).

Откроется экран TRIGGER XTALK MONITOR.

Установки, предотвращающие срабатывания от вибраций



Пэды

2. Ударьте по пэду Tom 1 (T1).

Состояние наведенного сигнала отображается на экране TRIGGER XTALK MONITOR.

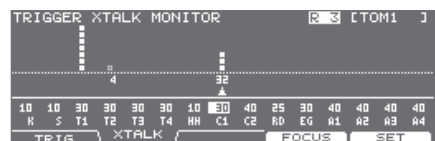
На рисунке приведен случай наведенной на том 2 (T2) и крэш 1 (C1) вибрации при ударе по тому 1 (T1).

"Проблемные" пэды на экране обозначаются символом "▲".



"Проблемные" пэды	Описание
Tom 2 (T2)	Звучать не будет, поскольку произведена настройка XTALK.
Crash 1 (C1)	Срабатывает от вибрации. Настроив значение XTALK, можно предотвратить ложные срабатывания.

3. Нажмите кнопку [F4] (FOCUS), чтобы переместить курсор на C1.



Если вибрация воздействует на несколько пэдов, последовательно настраивайте их, выбирая с помощью кнопки [F4] (FOCUS).

### 4. Нажмите кнопку [F5] (SET).

Автоматически установится значение "32", являющееся минимальным для крэш 1.

Значение	Описание
0 – 80	Степень подавления

\* При автоматической настройке значение не будет превышать 40. Чтобы принудительно увеличить его, используйте кнопки [-]/[+] или колесо.

### 5. Повторите шаги 3 и 4 для остальных "проблемных" пэдов.

#### МЕМО

Можно установить степень подавления вручную с помощью кнопок [◀]/[▶], [-]/[+] или колеса.

### 6. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану TRIGGER BANK.

## Дополнительные параметры триггеров (ADVANCE)

При указании типа триггера (стр. 126) приведенные ниже параметры устанавливаются в оптимальные значения. Обычно их редактировать не требуется.

Однако в случае необходимости данные значения могут быть изменены пользователем.

### 1. Нажмите кнопку [TRIGGER].

Кнопка [TRIGGER] загорится.

### 2. Нажмите кнопку [F5] (ADVANCE).

Если [F5] (ADVANCE) не отображается, нажмите кнопку [F1] (BANK) для перехода к экрану TRIGGER BANK.

### 3. Кнопками [F1] – [F4] выберите установку.

Кнопка	Описание
[F1] (THRE)	Установки чувствительности пэдов.
[F2] (RIM)	Установки римшота (стр. 134).
[F3] (SCAN)	Установки распознавания сигнала триггера (стр. 134).
[F4] (POSI)	Установки распознавания позиции удара (стр. 136).

### 4. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.

### 5. Выберите редактируемый пэд.

Ударьте по пэду, воспользуйтесь кнопками TRIG SELECT или кнопками курсора.

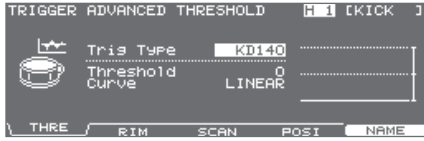
Откроется экран редакции выбранного пэда.

### 6. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

### 7. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.



## Установки пэдов (THRE)

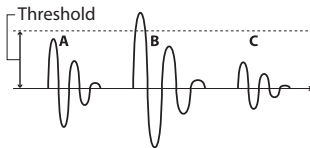


Монитор силы удара в правой части экрана позволяет отслеживать параметр Velocity ударов по пэду.

Параметр	Значение	Описание
Threshold	1 – 31	Минимальный уровень (порог) срабатывания пэда
Curve	LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2	Зависимость громкости от силы удара по пэду

## Минимальный уровень (порог) срабатывания (Threshold)

Параметр устанавливает минимальный уровень (порог) срабатывания для пэдов. Сигнал триггера (запуска) будет распознаваться только в том случае, если уровень его velocity превышает заданный порог. В приведенном на рисунке примере сигнал B будет воспроизводить звук, а сигналы A и C — нет.



Значение	Описание
0 – 31	Ударяя по пэду, постепенно увеличивайте значение "Threshold". Чтобы использовать максимальную динамику исполнения, следует по возможности выбирать наименьшее значение, при котором отсутствуют ложные срабатывания триггера.

## Зависимость громкости от силы удара по пэду (Curve)

Параметр определяет соотношение между динамикой исполнения и изменениями громкости воспроизводимого звука.

Значение	Описание
LINEAR	Стандартная установка, обеспечивающая наиболее естественное ощущение игры на ударных инструментах. Громкость  LINEAR Динамика
EXP1, EXP2	По сравнению с LINEAR, чем выше динамика исполнения, тем больше изменения громкости звука. Громкость  EXP1 Динамика    EXP2 Динамика
LOG1, LOG2	По сравнению с LINEAR, большие изменения громкости звука наблюдаются при слабой динамике исполнения. Громкость  LOG1 Динамика    LOG2 Динамика
SPLINE	При различной динамике исполнения наблюдаются очень большие изменения громкости звука. Громкость  SPLINE Динамика
LOUD1, LOUD2	Данные установки обеспечивают высокую громкость звука. Они подходят при использовании триггеров барабанов. Громкость  LOUD1 Динамика    LOUD2 Динамика

## Установки римшота (RIM)



Монитор силы удара в правой части экрана позволяет отслеживать параметр Velocity ударов по пэду.

Параметр	Значение	Описание
Head/Rim Adjust	0 – 80	Отдача римшота
XStick Threshold	0 – 127	Отдача обода

## Отдача пластика и римшота (Head/Rim Adjust)

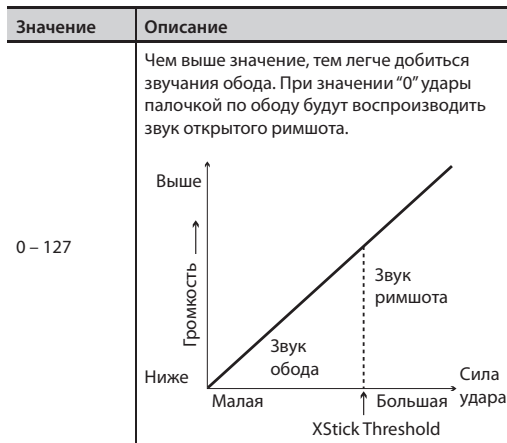
При использовании V-пэда, например, PD-128, можно настраивать чувствительность края пэда.

Если при ударе в пластик слышен звук римшота, можно изменить значение параметра Head/Rim Adjust. Избегайте слишком сильных изменений, чтобы не получить противоположную ситуацию, то есть когда при ударе в край слышен звук пластика.

Значение	Описание
0 – 8.0	Если при сильном ударе в пластик слышен звук римшота, увеличьте это значение. Если при игре открытым римшотом слышен звук пластика, уменьшите это значение. Если при слабой игре римшотом слышен звук пластика, уменьшите это значение.

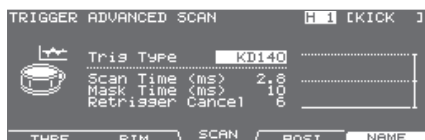
## Настройка звука удара по ободу (XStick Threshold)

При использовании V-пэда, например, PD-128, можно задать силу удара (порог) при которой звук удара палочкой по ободу барабана будет заменяться звуком открытого римшота.



\* При слишком большом значении вместо звука обода будет воспроизводиться звук открытого римшота.

## Установки распознавания сигнала триггера (SCAN)

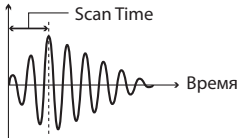


Монитор силы удара в правой части экрана позволяет отслеживать параметр Velocity ударов по пэду.

Параметр	Значение	Описание
Scan Time	0 – 4.0 ms	Время распознавания сигнала триггера
Mask Time	0 – 64 ms	Предотвращение двойного срабатывания
Retrigger Cancel	1 – 16	Блокировка ложных срабатываний триггера


## Время распознавания сигнала триггера (Scan Time)

Время распознавания зависит от характеристик конкретного пэда или триггерного датчика, закрепленного на акустическом барабане. Это может привести к тому, что одинаковые по velocity удары будут воспроизводить звук различной громкости. Исправить ситуацию можно с помощью установки Scan Time. Чем выше значение, тем больше времени отводится на распознавание сигнала триггера.

Значение	Описание
0 – 4.0 ms	<p>Ударяя по барабану несколько раз с одинаковой силой, увеличивайте значение, чтобы свести к минимуму разброс громкости.</p>  <p>* Чтобы максимально увеличить скорость запуска воспроизведения звука, следует по возможности выбирать наименьшее значение.</p>

## Предотвращение двойного срабатывания (Mask Time)

При ударах колотушки по бочке этот параметр предотвращает двойное срабатывание триггера в течение заданного времени. После удара по пэду сигналы триггера, возникающие в течение времени, заданного параметром Mask Time (0 — 64 мсек), игнорируются.

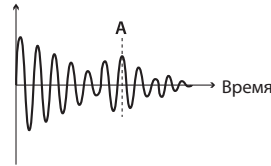
Значение	Описание
0 – 64 ms	<p>Ударяя по пэду, изменяйте значение "Mask Time".</p> <p>При использовании триггера бочки используйте технику быстрой игры и увеличивайте значение "Mask Time" до момента прекращения двойного срабатывания триггера.</p> 

### МЕМО

Если при одиночном ударе по пэду воспроизводятся несколько звуков, настройте параметр Retrig Cancel.

## Блокировка ложных срабатываний триггера (Retrig Cancel)

При использовании триггерного датчика, закрепленного на акустическом барабане, из-за неравномерности формы волны (точка А на рисунке) возможны повторные срабатывания триггера.



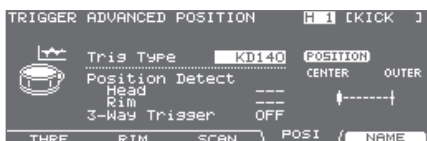
При работе с малым барабаном и томами этот параметр позволяет отсечь ложные срабатывания триггера при одиночном ударе.

Значение	Описание
1 – 16	Последовательно ударяя по пэду, увеличивайте значение "Retrig Cancel" до момента прекращения ложных срабатываний.

### МЕМО

Высокие значения могут приводить к выпадению звуков при быстрой игре (исполнение дроби и т.д.). Поэтому следует по возможности выбирать наименьшее значение.

## Установки распознавания позиции удара (POSI)



Параметр	Значение	Описание
Position Detect	OFF, ON	Включение/выключение распознавания позиции удара.
3Way Trigger	OFF, ON	Включение/выключение трехзонного триггера.

## Распознавание позиции удара (Position Detect)

Для перечисленных ниже пэдов доступно включение/выключение режима распознавания позиции удара. Если эта функция включена, позиция удара меняет тембральные характеристики звука пластика или нюансы римшота.

## Пэды, поддерживающие распознавание позиции удара

- 2 SNARE (пластик/обод)
  - 3 – 6 TOM 1 – 4 (обод)
  - 10 RIDE (средняя часть)
  - 12 – 15 AUX 1 – 4 (пластик/обод)
- \* Если выбрать "Trig Type" без поддержки данной функции, вместо значения будет отображаться символ "---", и установка будет недоступна.

Параметр	Значение	Описание
Head	OFF, ON	Включение/выключение распознавания позиции удара в пластик.
Rim	OFF, ON	Включение/выключение распознавания позиции удара в обод.

## Трехзонный триггер (3Way Trigger)

При использовании CY-15R или CY-12R/C в качестве RIDE можно воспроизводить три различных звука при ударах по колоколу (BELL), в среднюю часть (BOW) и в край (EDGE) (тройной триггер). Произведите коммутацию, как показано на стр. 37 и установите параметр 3Way Trigger в "ON".

Значение	Описание
OFF, ON	Включает/выключает функцию трехзонного триггера для тарелки райд.

## Соответствие между позицией удара и входом триггера

Позиция удара	Триггерный вход TD-30
BOW	10 RIDE (Head)
BELL	10 RIDE (Rim)
EDGE	11 EDGE (Rim)

- \* Если "3Way Trigger" установить в "ON", звук пластика для входа 11 EDGE будет отсутствовать.
- \* Если "3Way Trigger" установить в "ON", в качестве типа триггера для входа 11 EDGE будет отображаться "RD CTRL". Изменить это значение невозможно (стр. 126).

## Переименование банка триггеров (NAME)

Имя банка триггеров может содержать до 12 символов.

1. Находясь на экране TRIGGER BANK (стр. 126), выберите номер банка триггеров.
2. Нажмите кнопку [F5] (ADVANCE).  
Откроется экран TRIGGER ADVANCED.
3. Нажмите кнопку [F5] (NAME).  
Откроется экран TRIG BANK NAME.



4. Задайте имя.  
См. стр. 29.
5. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану TRIGGER ADVANCED.

## Копирование банка триггеров

Можно скопировать банк триггеров из пресетной памяти или с накопителя USB.

В пользовательской памяти можно перегруппировать банки триггеров, взаимно скопировав данные одного банка в другой.

### NOTE

После выполнения копирования данные приемника копирования перезаписываются. Чтобы сохранить их, предварительно заархивируйте их на накопитель USB (стр. 108).

### 1. Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [USB MEM].

Кнопка [USB MEM] загорится, и откроется экран COPY A.

### 2. Нажмите кнопку [F5] (A▶B▶C) два раза для перехода к экрану COPY C.



### 3. Нажмите кнопку [F1] (TRIG).

Откроется экран COPY TRIGGER BANK.



### 4. Кнопками [F1] – [F3] выберите источник копирования.

Кнопка	Описание
[F1] (USER)	Копирование из пользовательской памяти. Обмен данными доступен только в том случае, если источник копирования находится в пользовательской памяти.
[F2] (PRESET)	Копирование из пресетной памяти.
[F3] (USB)	Копирование из архива с накопителя USB.

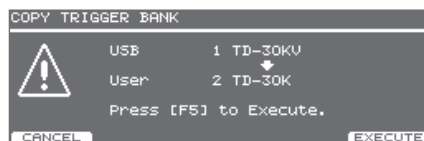
### 5. Кнопками курсора, [-]/[+] и колесом выберите источник и приемник копирования.

Если на шаге 4 выбрано [F3] (USB), задайте номер архива — источника копирования.

### 6. Нажмите кнопку [F4] (EXCHNG) или [F5] (COPY).

Выведется запрос на подтверждение.

(Пример: копирование банка триггеров с накопителя USB)



Если на шаге 4 выбрать [F1] (USER), можно будет поменять местами источник и приемник копирования, нажав на кнопку [F4] (EXCHNG).

Нажмите кнопку [F5] (COPY) для выполнения команды.

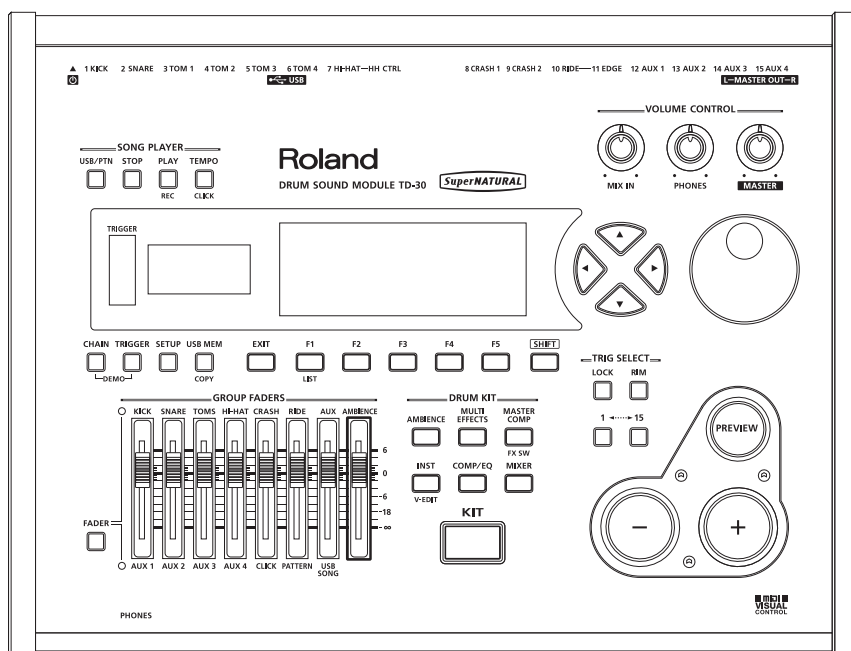
Для отмены операции нажмите кнопку [F1] (CANCEL).

### 7. Нажмите кнопку [F5] (EXECUTE).

Банк триггеров будет скопирован.

## Заметки

# Дополнительные функции



# Коммутация с компьютером по USB

Если скомутировать кабелем USB разъем USB COMPUTER, расположенный на тыльной панели TD-30, с портом USB компьютера, будут доступны следующие операции.

- Использование программ DAW для записи исполнения (MIDI-данных) на TD-30.
- Использование TD-30 в качестве интерфейса USB MIDI.

Относительно установок MIDI см. стр. 141.

\* Для обмена данными необходимо установить в компьютер драйвер USB.

\* По USB возможен обмен только MIDI-данными.

## Установка драйвера USB

Для обмена данными между TD-30 и компьютером по USB в первую очередь необходимо установить в компьютер драйвер USB.

### 1. Установите в компьютер драйвер USB.

Драйвер USB находится на прилагаемом CD-ROM.

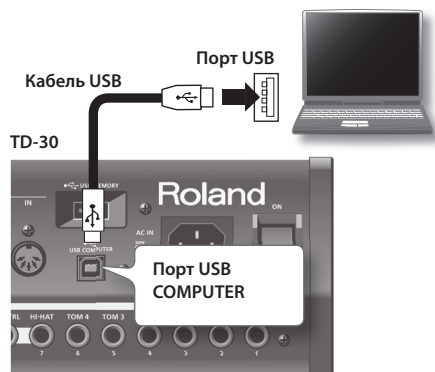
Последнюю версию драйвера можно загрузить с веб-сайта Roland.

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

Драйвер и процедура его установки зависят от операционной системы. Обязательно ознакомьтесь с файлом "Readme", который находится на CD-ROM.

## Подключение TD-30 к компьютеру

### 1. Опциональным кабелем USB соедините TD-30 с компьютером.



Системные требования изложены на веб-сайте Roland:

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

#### NOTE

- Системные требования к компьютерам приведены на веб-сайте Roland.
  - Во избежание повреждения динамиков и других устройств всегда устанавливайте громкость в минимум и отключайте питание оборудования перед его коммутацией.
  - Кабель USB не прилагается и приобретается отдельно.  
При использовании программ DAW включайте оборудование в следующей последовательности.
    1. Подключите TD-30 к компьютеру.
    2. Включите питание TD-30.
    3. Запустите программу DAW в компьютере.
- \* Не включайте и не отключайте питание TD-30 пока открыта программа DAW.



# Установки MIDI

## Понятие MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) является стандартным протоколом обмена музыкальными данными между электронными музыкальными инструментами и компьютерами. Если скоммутировать MIDI-разъемы различных устройств MIDI-кабелями, можно будет управлять несколькими устройствами от одной MIDI-клавиатуры, имитировать игру ансамбля с помощью нескольких MIDI-инструментов, автоматически изменять различные установки в процессе воспроизведения пьес и многое другое.

## Разъемы MIDI

Для обмена MIDI-сообщениями в TD-30 предусмотрены два разъема.



### MIDI IN

Принимает сообщения от внешнего MIDI-устройства. При этом TD-30 воспроизводит звуки, переключает наборы ударных и т.д.

### MIDI OUT/THRU

Передаёт сообщения на внешнее MIDI-устройство для управления им.

Если параметр "Soft Thru" (стр. 142) установлен в "ON", этот разъем выполняет функцию разъема MIDI THRU. В этом случае принятые на разъем MIDI IN сообщения передаются на MIDI OUT/THRU разъем без изменений. Это удобно последовательном подключении нескольких MIDI-устройств.

## Установки MIDI-канала (MIDI CH)

Для каждой партии можно определить канал, по которому TD-30 будет принимать и передавать MIDI-сообщения.

1. На экране **SETUP B** (стр. 114) нажмите кнопку **[F3]** (MIDI).
2. Нажмите кнопку **[F1]** (MIDI CH).  
Откроется экран **MIDI CHANNEL**.



3. Кнопками **[▲]**/**[▼]** выберите партию.
4. Кнопками **[◀]**/**[▶]** выберите параметр.
5. Кнопками **[-]**/**[+]** или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
Tx/Rx	OFF, ON	Разрешение (ON) или запрет (OFF) передачи/приема MIDI-сообщений.
Channel	CH1 – CH16	Канал передачи/приема MIDI-сообщений.

### MEMO

- Партии ударных и перкуссии можно настроить на один и тот же канал "CH10". В этом случае при приеме номера ноты, которой соответствуют инструменты в ударных и перкуссии будет воспроизводиться звук партии ударных (инструмент пэда).
- Для остальных партий совмещать MIDI-каналы нельзя.

6. Нажмите кнопку **[KIT]** для перехода к экрану **DRUM KIT**.

## Глобальные установки MIDI (GLOBAL)

Ниже описаны глобальные MIDI-установки TD-30.

1. Находясь на экране **SETUP В** (стр. 114), нажмите кнопку **[F3]** (MIDI).
2. Нажмите кнопку **[F2]** (GLOBAL).  
Откроется экран MIDI GLOBAL.



3. Кнопками **[▲]/[▼]** выберите параметр.
4. Кнопками **[-]/[+]** или колесом измените установку.
5. Нажмите кнопку **[KIT]** для перехода к экрану DRUM KIT.

## TD-30 в качестве интерфейса USB MIDI (Soft Thru)

Если TD-30 подключить к компьютеру, MIDI-устройство, скоммутированное с разъемами MIDI на TD-30, сможет обмениваться данными исполнения с компьютером.

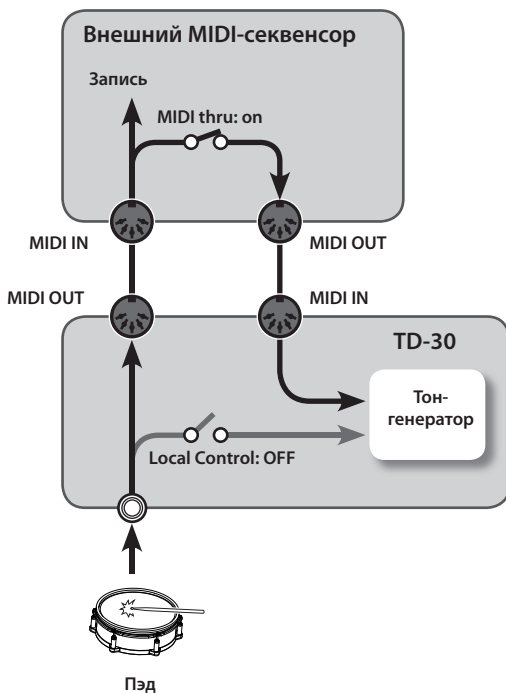
Параметр	Значение	Описание
Soft Thru MIDI IN	OFF	Данные исполнения, поступившие на разъем MIDI IN в TD-30, на разъем MIDI OUT или в порт USB COMPUTER не передаются.
	ON (MIDI OUT)	Данные исполнения, поступившие на разъем MIDI IN в TD-30, передаются на разъем MIDI OUT.
	ON (USB MIDI)	Данные исполнения, поступившие на разъем MIDI IN в TD-30, передаются в порт USB COMPUTER.
	ON (MIDI+USB)	Данные исполнения, поступившие на разъем MIDI IN в TD-30, передаются на разъем MIDI OUT и в порт USB COMPUTER.

Параметр	Значение	Описание
Soft Thru USB MIDI	OFF	Данные исполнения, переданные из компьютера, не поступают на разъем MIDI OUT в TD-30.
	MIDI OUT	Данные исполнения, переданные из компьютера, поступают на разъем MIDI OUT в TD-30.

## Запись исполнения на внешний секвенсор (Local Control)

Параметр Local Control используется при записи исполнения на пэдах на внешний секвенсор.

Включите в секвенсоре параметр "MIDI thru" (чтобы данные, принятые по входу MIDI IN, передавались без изменений на выход MIDI OUT), а в TD-30 установите Local Control в "OFF".



\* Если "Local Control" установить в "ON (DRUM)" или "ON (PERC)", при переключении наборов ударных звук изменяться не будет, поскольку пэды не будут воспроизводить звуки ударных.

Параметр	Значение	Описание
Local Control	OFF	Данные исполнения с пэдов не подаются непосредственно на партию ударных тон-генератора TD-30; Они поступают через внешний секвенсор.
	ON (DRUM)	Данные исполнения с пэдов подаются на партию ударных. Это — стандартная установка.
	ON (PERC)	Данные исполнения с пэдов подаются на партию перкуссии, а партия ударных не воспроизводится. Эта установка используется при записи с пэдов только партии перкуссии.

\* Если "Local Control" установить в "ON (PERC)", партия ударных с пэдов воспроизводиться не будет, поэтому при переключении наборов ударных звук изменяться не будет.

## Установка Device ID

Данная установка необходимо только в случае одновременной передачи данных в два и более устройств TD-30. Во всех остальных случаях не изменяйте эту установку. (По умолчанию, Device ID = "17")

Параметр	Значение	Описание
Device ID	1 – 32	Номер Device ID

## Управляющие MIDI-сообщения (CTRL)

Ниже описаны MIDI-сообщения, которые будут передаваться и приниматься согласно позиции ударов по пэду и глубине нажатия педали хай-хэта.

1. На экране SETUP В (стр. 114) нажмите кнопку [F3] (MIDI).
2. Нажмите кнопку [F3] (CTRL).  
Откроется экран MIDI CONTROL.



3. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр.
4. Кнопками [-]/[+] или колесом измените установку.

Параметр	Значение	Описание
Pedal CC	OFF, MODULATION (1), BREATH (2),	Control Change используется для передачи/приема данных о глубине нажатия педали хай-хэта.
Snare CC	FOOT (4),	Control Change используется для передачи/приема данных о позиции удары по барабану, райду, тому 1 – 4 и AUX 1 – 4
Ride CC	EXPRESSION (11), GENERAL1 (16) – GENERAL4 (19)	
Toms/AUXs CC		
Kit Volume Rx Sw (CC#7)	OFF, ON (Начальное значение: OFF)	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) партий ударных приниматься сообщения MIDI Volume (CC #7) (стр. 141).
HH Note# Border	0 – 127	Значение соответствует положению педали, при котором звук открытого хай-хэта заменяется звуком закрытого хай-хэта (стр. 144).  * Эта установка не требуется при исполнении и записи только средствами TD-30 и пэдов.

### MEMO

Если настроить Control Change сразу на несколько параметров, справа от недоступного параметра отображается звездочка (\*).

5. Нажмите кнопку [KIT] для перехода к экрану DRUM KIT.

## Установка HH Note# Border

Номер ноты, передаваемый при ударе по хай-хэту, зависит от силы нажатия на его педаль.

При заводской установке (127) номер ноты закрытого хай-хэта передается только при полностью нажатой педали пэда хай-хэта. Чтобы передавать этот номер ноты для приоткрытого хай-хэта, выберите другое значение, например, 90.

\*Если изменить эту установку, звук при реальной игре на хай-хэте может не соответствовать звучанию записанного паттерна.

## Выбор номера Program Change (PROG)

Каждому набору ударных/перкуссии соответствует свой номер Program Change.

1. На экране **SETUP B** (стр. 114) нажмите кнопку **[F3] (MIDI)**.
2. Нажмите кнопку **[F5] (PROG)**.

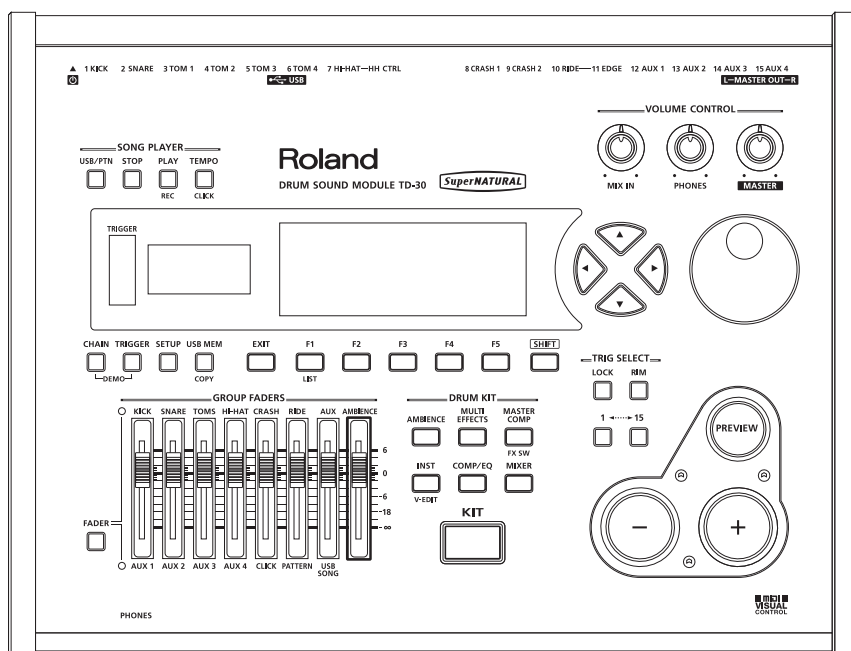
Откроется экран **MIDI PROGRAM CHANGE (DRUM KIT)** или **MIDI PROGRAM CHANGE (PERC SET)**.



Кнопка	Описание
[F1] (RX ON/OFF)	Разрешение/запрет приема сообщений Program Change.
[F2] (TX ON/OFF)	Разрешение/запрет передачи сообщений Program Change.
[F3] (DRM KIT)	Назначение Program Change на соответствующий набор ударных.
[F4] (PRC SET)	Назначение Program Change на соответствующий набор перкуссии.

3. Нажмите кнопку **[F3]** или **[F4]** для выбора функции.
4. Кнопками **[▲]/[▼]** выберите набор ударных или перкуссии.
5. Кнопками **[-]/[+]** или колесом измените установку.  
Набор ударных/перкуссии будет переключаться при приеме соответствующего сообщения Program Change с внешнего MIDI-устройства.  
При переключении наборов ударных/перкуссии в TD-30 будет передаваться соответствующий номер Program Change.
6. Нажмите кнопку **[KIT]** для перехода к экрану **DRUM KIT**.

# Приложение



# Visual Control

## Управление видеоборудованием (VISUAL CONTROL)

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

### Функция MIDI Visual Control



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

### Функция V-LINK



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

## Включение/отключение VISUAL CONTROL

1. Находясь на экране SETUP C (стр. 114), нажмите кнопку [F2] (V. CTRL).

Откроется экран VISUAL CONTROL.



2. Нажимайте кнопку [F1] для включения/выключения функции VISUAL CONTROL.

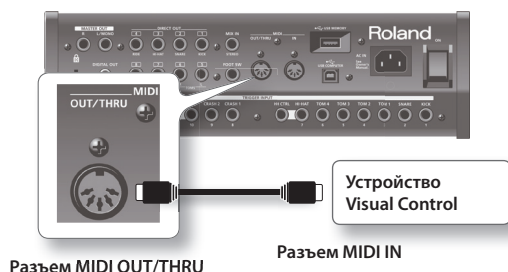
Если функция Visual Control включена, на экран DRUM KIT выводится иконка VISUAL CONTROL.



### MEMO

При включении питания функция Visual Control находится в отключенном состоянии.

## Пример коммутации



## Установки VISUAL CONTROL

1. На экране SETUP C (стр. 114) нажмите кнопку [F2] (V. CTRL).

Откроется экран VISUAL CONTROL.



2. Кнопками [-]/[+] или колесом определите значения параметров.

Параметр	Значение	Описание
Control Mode	MVC	Выбран режим MIDI Visual Control.
	V-LINK	Выбран режим V-LINK.
MIDI Ch	CH1 – CH16	MIDI-канал, по которому передаются MIDI-сообщения в устройство Visual Control.

3. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану SETUP C.

## Управление изображениями с помощью функции Pad Pattern

Если включена функция Pad Pattern (стр. 60), сообщения номеров нот можно назначить на управление изображениями, воспроизводимыми на внешнем устройстве Visual Control.

В пресетных паттернах 99 и 100 уже предусмотрены такие назначения, как указано в таблице.

Паттерн	Номер ноты	Паттерн	Номер ноты
99 7 нот	36	100 12 нот	36
	38		37
	40		38
	41		39
	43		40
	45		41
	47		42
	43		
	44		
	45		
	46		
	47		

### МЕМО

- “Партии аккомпанемента” являются партиями паттерна, отличными от партий ударных и перкуссии (стр. 92).
- Установите параметр паттерна Play Type в “MVC” (стр. 98).
- Данные исполнения партий аккомпанемента передаются по каналу, выбранному с помощью параметра MIDI Ch.

# Неисправности

Проблема	Возможная причина	Действие	Стр.
<b>Проблемы со звуком</b>			
<b>Нет звука / Низкая громкость</b>	Корректно ли подключен TD-30 к внешним устройствам?	Проверьте коммутацию.	24
	Не поврежден ли аудиокабель?	Замените кабель.	–
	Не используется ли коммутационный кабель содержащий резистор?	Используйте коммутационный кабель без резистора.	–
	Не слишком ли низкий уровень громкости в подключенном усилителе?	Отрегулируйте громкость.	–
	Не слишком ли низкий уровень громкости в TD-30?	Отрегулируйте громкость.	39
	Слышен ли звук в наушниках?	Если звук слышен, проблема связана с коммутационными кабелями или внешним оборудованием. Проверьте оборудование и коммутацию.	–
	Не слишком ли низкий громкости установлен в оборудовании, подключенном к разъемам MIX IN?	Отрегулируйте громкость.	–
	Не установлен ли параметр Local Control в "OFF"?	В таком случае при игре на пэдах данные не будут передаваться на тон-генератор TD-30. Установите Local Control в "ON".	142
<b>Некоторые пэды не звучат</b>	Корректны ли установки OUTPUT?	Проверьте установки OUTPUT	115
	Не слишком ли низкий уровень громкости?	Проверьте установки GROUP FADER.	28
		Проверьте установки MIXER.	65
<b>Проблемы с USB</b>			
<b>Накопитель USB не распознается/Выбор данных невозможен</b>	Корректно ли подключен накопитель USB?	Проверьте подключение накопителя USB.	85
	Используется ли накопитель USB от Roland?	Используйте накопители USB от Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.	–
<b>Отсутствует связь с компьютером</b>	Корректно ли подключен кабель USB?	Проверьте коммутацию.	140
<b>Не воспроизводится аудиофайл с накопителя USB</b>	Поддерживается работа с аудиофайлами данного формата?	Проверьте формат аудиофайла.	85
	Размещен ли аудиофайл в корневой директории?	Сохраните аудиофайл в корневую директорию (верхний уровень).	85
<b>Проблемы с MIDI</b>			
<b>Нет звука</b>	Корректно ли подключены MIDI-кабели?	Проверьте коммутацию.	141
	Не поврежден ли MIDI-кабель?	Замените кабель.	–
	Корректно ли выбран MIDI-канал?	Установите одинаковый MIDI-канал на внешнем устройстве и в TD-30.	141
	Корректно ли выбран номер ноты?	При приеме номера ноты, не назначенного ни на один из пэдов, TD-30 звука не производит. Измените номер ноты или выберите набор ударных, использующий этот номер ноты.	61
<b>Другие проблемы</b>			
<b>Яркость дисплея неоднородна</b>	Это не является неисправностью.	Настройте контрастность дисплея.	121



# Сообщения об ошибках

Ниже приведен список сообщений об ошибках TD-30, причинах их появления и действий по их устранению.



Если над кнопкой [F5] выводится надпись "ACCEPT", нажмите эту кнопку, чтобы закрыть окно с сообщением.

Сообщение	Описание	Действие
<b>Data Damaged!</b>	Данные на накопителе USB повреждены.	Не используйте этот файл.
<b>Data Overload!</b>	Паттерн содержит слишком много данных, которые не успевают передаваться через разъем MIDI OUT.	Сократите объем данных в паттерне или отключите лишние партии.
<b>Empty Backup!</b>	Накопитель USB не содержит архивов.	–
<b>Empty Pattern!</b>	Паттерн не содержит данных исполнения; отредактировать его невозможно.	Выберите паттерн, содержащий данные исполнения.
<b>Measure capacity has been reached.</b>	Достигнуто максимальное количество тактов для одного паттерна; дальнейшая запись или редакция паттерна невозможны.	Удалите ненужные такты из паттерна (стр. 104).
<b>MIDI Buffer Full!</b>	В течение короткого времени было получено слишком большое количество MIDI-данных.	Проверьте корректность подключения MIDI-устройства. Сократите количество MIDI-сообщений, поступающих в TD-30.
<b>MIDI Offline!</b>	MIDI-кабель не подключен, или нарушена связь с внешним MIDI-устройством.	Убедитесь в том, что MIDI-кабели исправны и правильно скоммутированы.
<b>No empty backup area remains.</b>	Накопитель USB переполнен.	Удалите ненужные архивы (стр. 111).
<b>No Empty Pattern!</b>	Отсутствуют пустые паттерны для записи.	Удалите ненужные паттерны (стр. 106).
<b>Not Enough Memory!</b>	Запись или редакция паттерна невозможны вследствие переполнения памяти прибора.	Удалите ненужные паттерны (стр. 106).
<b>Song is too long!</b>	Аудиофайл слишком большой и не может быть воспроизведен.	Размер аудиофайла не должен превышать 2 Гб.
<b>Song is too short!</b>	Аудиофайл слишком короткий и не может быть воспроизведен.	Длительность аудиофайла должна превышать 1 секунду. Более короткие аудиофайлы не воспроизводятся.
<b>System Error!</b>	Системная ошибка.	Обратитесь к дилеру или в сервисный центр Roland.
<b>System Initialize</b>	Данные в памяти TD-30 повреждены.	Обратитесь к дилеру или в сервисный центр Roland.
<b>USB drive is too busy.</b>	Ошибка при считывании данных с накопителя USB.	Используйте накопитель USB от Roland.
<b>USB Memory Error!</b>	Данные на накопителе USB повреждены.	Не используйте этот файл.
	Формат накопителя USB не поддерживается TD-30.	Отформатируйте накопитель USB (стр. 113).
<b>USB Memory Full!</b>	Накопитель USB переполнен.	Удалите ненужные данные (стр. 111).
<b>USB memory is not connected!</b>	Накопитель USB не подключен к порту USB MEMORY.	Подключите накопитель USB (стр. 85).

# Номера нот (заводские установки)

## Наборы ударных 1 – 100

Номер ноты	Вход триггера
22	(7) Closed HH Rim
23	(для BrushSweep) (стр. 61)
<b>C1</b> 24	–
25	(11) Ride-Edge
26	(7) Open HH Rim
27	(12) AUX1
28	(12) AUX1 Rim
29	(13) AUX2
30	(13) AUX2 Rim
31	(14) AUX3
32	(14) AUX3 Rim
33	(15) AUX4
34	(15) AUX4 Rim
35	(1) Kick Rim
<b>C2</b> 36	(1) Kick
37	(для X-Stick) (стр. 61)
38	(2) Snare
39	(6) Tom4 Rim
40	(2) Snare Rim
41	(6) Tom4
42	(7) Closed HH
43	(5) Tom3
44	(7) Pedal HH
45	(4) Tom2
46	(7) Open HH
47	(4) Tom2 Rim
<b>C3</b> 48	(3) Tom1
49	(8) Crash1
50	(3) Tom1 Rim
51	(10) Ride
52	(9) Crash2 Rim
53	(10) Ride Rim
54	–
55	(8) Crash1 Rim
56	–
57	(9) Crash2
58	(5) Tom3 Rim
59	(11) Ride-Edge Rim

# Технические характеристики

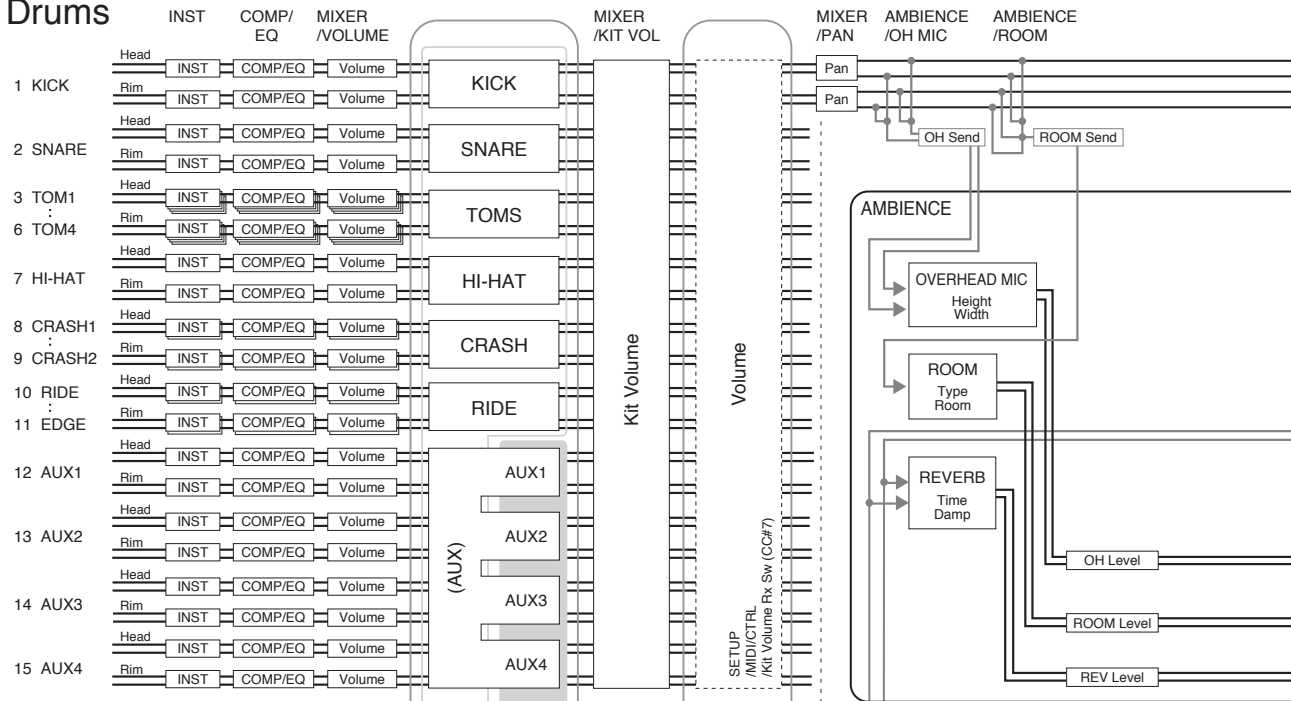
## Roland TD-30: ПеркуSSIONный звуковой модуль

Наборы ударных	100
Инструменты	Ударные инструменты: 1100 Инструменты аккомпанемента: 262
Цепочки наборов ударных	16 (32 шагов на цепочку)
Эффекты	Компрессор пэда (для каждого пэда) Эквалайзер пэда (для каждого пэда) Параметры ревербератора: положение микрофона тип помещения (25 типов) отражения Мультиэффекты: 21 тип Общий компрессор Общий эквалайзер Реверберация (для партий аккомпанемента) Хорус (для партий аккомпанемента)
Наборы перкуссии	8
Плеер пьес USB	Аудиофайл: WAV, MP3
Секвенсор	Пользовательские паттерны: 100 Пресетные паттерны: 100 Партии: 6 Режимы воспроизведения: Oneshot, Loop, Tap Режим записи: Realtime Максимальное количество нот: приблизительно 40000
Дисплей	Графический ЖК, 80 x 256 точек 7 сегментов, 3 символа (светодиодный) Индикатор TRIGGER (светодиодный)
Фейдеры	8 (KICK, SNARE, TOMS, HI-HAT, CRASH, RIDE, AUX, AMBIENCE)
Разъемы	TRIGGER INPUT x 15 MASTER OUT (L/MONO, R) (1/4" джеки) DIRECT OUT x 8 (1/4" джеки) DIGITAL OUT (коаксиальный, 44.1 кГц/24 бит) PHONES (1/4" стереоджек) MIX IN (1/4" стереоджек) MIDI (IN, OUT/THRU) USB COMPUTER (MIDI) USB MEMORY FOOT SW (1/4" TRS джек) AC IN
Питание	Сеть 117, 230, 240 В (50/60 Гц), 220 В (60 Гц)
Потребляемая мощность	18 Вт
Габариты	330 (Ш) x 258 (Г) x 106 (В) мм
Вес	3.2 кг
Комплект поставки	Руководство пользователя CD-ROM (Аудиопьесы/драйвер USB) Сетевой шнур
Опции (приобретаются дополнительно)	Пэды (серии PD, серии PDX) Пэды тарелки (серии CY) Пэды бочки (серии KD) Пэды хай-хэта (серии VH, серии FD) Триггеры для акустических барабанов (серии RT) Ножные педали (FS-5U, FS-6) Мониторная система (PM-30, PM-10) Накопитель USB * Используйте накопители USB от Roland. Поддержка изделий других производителей не гарантируется.

\* В целях усовершенствования продукта технические данные и/или внешний вид могут быть изменены без отдельного уведомления.

# Блок-схема

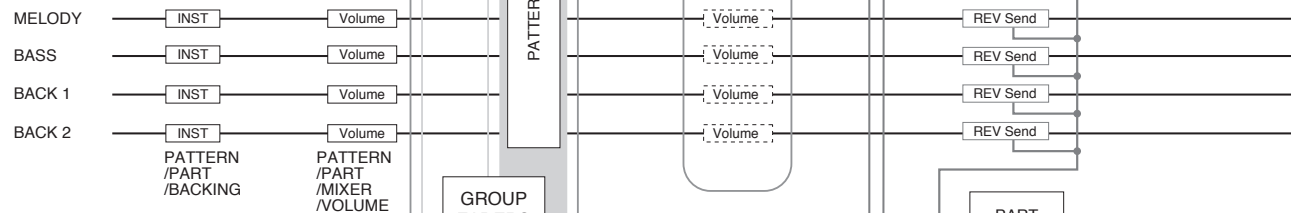
## Drums



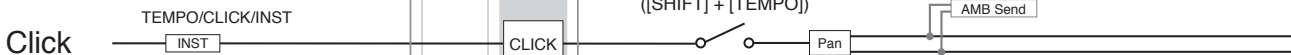
## Percussion Set



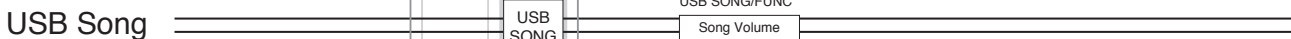
## Backing Part



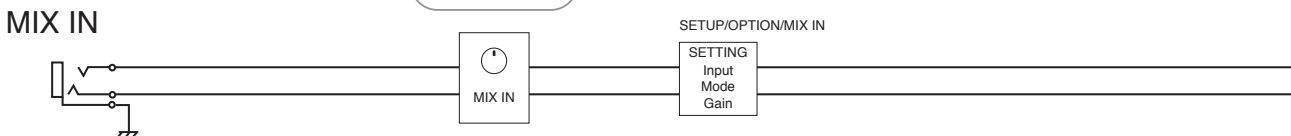
## Click

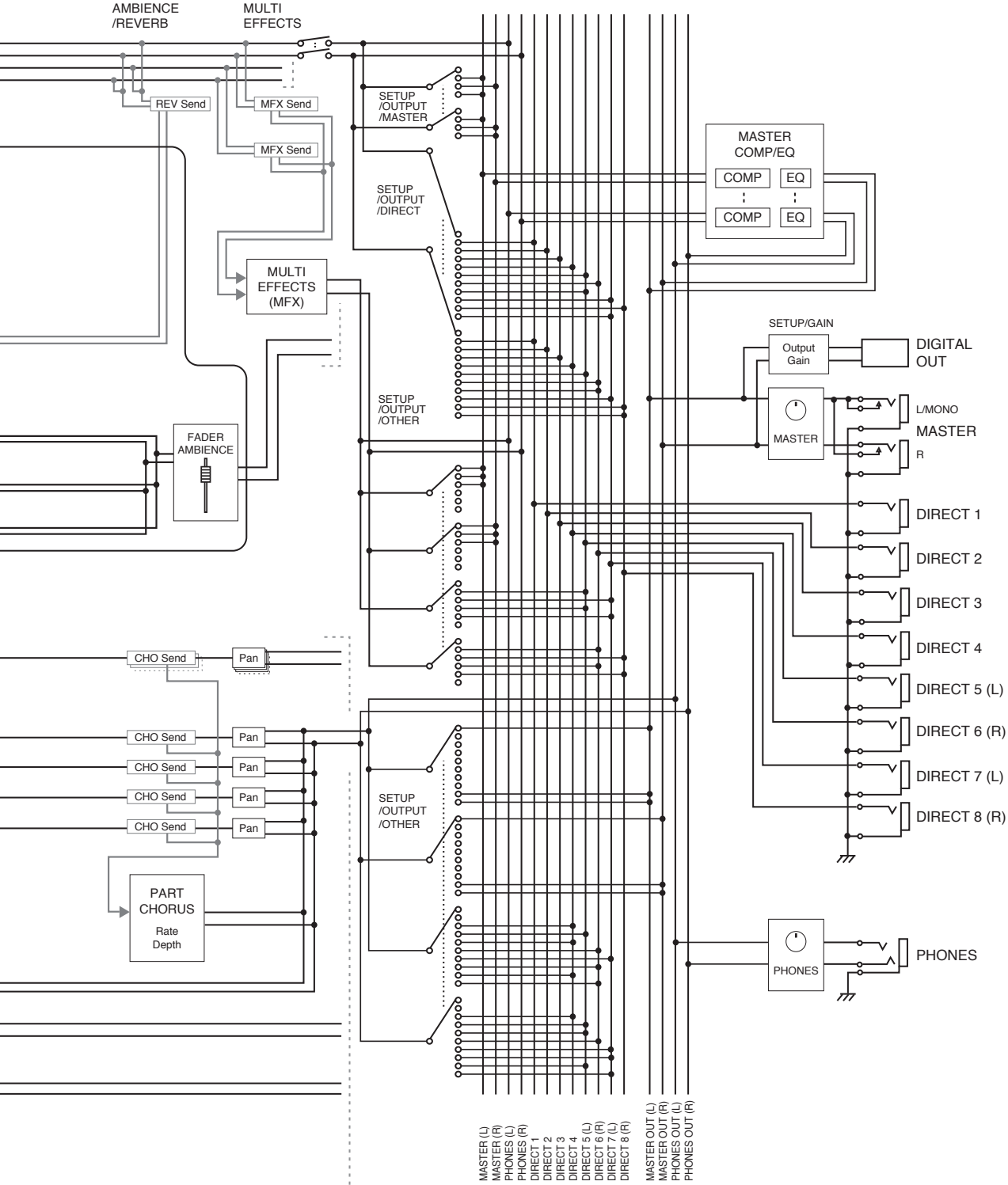


## USB Song



## MIX IN





Для стран Европы



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



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

# Информация

При необходимости ремонта обращайтесь в ближайший техцентр Roland по адресу:

**Roland**

**Roland Music**

Дорожная ул., д. 3, корп.6

117 545 Москва, Россия

Тел: (495) 981-4967