



D-50 Software Synthesizer

Používateľský manuál

Úvod

Viac informácií o nastaveniach DAW programu, ktorý používate, nájdete v manuáli alebo v iných dokumentoch vydaných k príslušnému DAW programu.

Ochranné známky

- VST je softvér a ochranná známka spoločnosti Steinberg Media Technologies GmbH.
- Roland je registrovanou ochrannou známkou alebo ochrannou známkou spoločnosti Roland Corporation v Spojených štátoch amerických a/alebo v iných krajinách.
- Všetky názvy spoločností a produktov, ktoré sú v tomto dokumente uvedené, sú registrovanými ochrannými známkami alebo ochrannými známkami ich vlastníkov.



Štruktúra obrazoviek

Hlavné okno

V tomto okne nájdete rôzne ovládacie prvky, s pomocou ktorých môžete upraviť zvuk.

Ukazovateľ úrovne

Zobrazuje výstupnú úroveň.

COMMON SELECT

Podržaním tlačidla SHIFT a stlačením tlačidla LOWER a následne tlačidla UPPER budete môcť súčasne upraviť Common parametre zvukov LOWER a UPPER. Na obrazovke sa zobrazí okno TONE COMMON patriace k tlačidlu, ktoré ste stlačili ako prvé.

Tlačidlo [NAME]

Slúži na úpravu názvu uloženého Patchu.

Názov uloženého Patchu

Zobrazuje názov aktuálne zvoleného uloženého Patchu, názvy zvukov UPPER a LOWER a pod.

Tlačidlá [▼] [▲]

Slúžia na aktiváciu nasledujúceho alebo predchádzajúceho uloženého Patchu.

Tlačidlo [PATCH]

Slúži na otvorenie okna PATCH COMMON. V tomto okne môžete upraviť Common parametre ovplyvňujúce Patch.

p. 5

Tlačidlo [LOWER]

Slúži na otvorenie okna TONE COMMON. V tomto okne môžete upraviť Common parametre ovplyvňujúce zvuk LOWER.

p. 6

Tlačidlo [UPPER]

Slúži na otvorenie okna TONE COMMON. V tomto okne môžete upraviť Common parametre ovplyvňujúce zvuk UPPER.

p. 6

Joystick

Ak ste aktivovali tlačidlo COMMON SELECT [LOWER] alebo [UPPER], pohybom nahor/nadol môžete upraviť vyváženie zvukov LOWER/UPPER a pohybom dolava/doprava môžete upraviť vyváženie zložiek 1/2.

Oblasť klaviatúry

Kliknutím do tejto oblasti vytvoríte zvuk.

PARTIAL SELECT

Podržaním tlačidla SHIFT a stlačením dvoch alebo viacerých tlačidiel PARTIAL SELECT môžete súčasne upraviť parametre príslušných zložiek. Na obrazovke sa zobrazí okno PARTIAL patriace k tlačidlu, ktoré ste stlačili ako prvé.

Tlačidlá LOWER [1] [2]

Slúžia na otvorenie okna PARTIAL.

V tomto okne môžete upraviť parametre príslušných zložiek (zložka 1 zvuku LOWER, zložka 2 zvuku LOWER, zložka 1 zvuku UPPER, zložka 2 zvuku UPPER).

p. 7

Tlačidlá UPPER [1] [2]

Ovládač [TOTAL VOLUME]

Umožňuje nastavenie celkovej hlasitosti.

Tlačidlo [CHASE]

Slúži na aktiváciu/deaktiváciu funkcie Chase.

Tlačidlo [PORTAMENTO]

Slúži na aktiváciu/deaktiváciu funkcie Portamento.

Nastavenia týchto ovládacích prvkov budú uložené spoločne s Patchom.

PARTIAL ON-OFF

Tlačidlá LOWER [1] [2]

Slúžia na zapnutie/vypnutie jednotlivých zložiek.

Tlačidlá UPPER [1] [2]

Nastavenia týchto ovládacích prvkov budú uložené spoločne s Patchom.

Tlačidlo [PATCH]

Slúži na voľbu uloženého Patchu. Otvorí okno PATCH SELECT.

p. 8

Tlačidlo [KEYBOARD]

Skrýje/zobrazí oblasť klaviatúry.

Tlačidlo [OPTION]

Slúži na úpravu rôznych nastavení a autentifikáciu softvéru.

Tlačidlo [HELP]

Slúži na zobrazenie pomocníka.

Tlačidlo [ABOUT]

Slúži na zobrazenie informácií o softvérovom syntetizátore D-50.

Štruktúra zvukového procesora

Patch

„Patch“ obsahuje zvukové dáta a dáta funkcií ovplyvňujúcich hranie.

V prípade potreby môžete uložiť viacero Patchov, ktoré budete môcť následne aktivovať.

Na softvérovom syntetizátore D-50 sa Patch skladá z dvoch zvukov (UPPER a LOWER), nastavení ovplyvňujúcich zvuk a ďalších nastavení (režim klaviatúry, výstupné nastavenia a nastavenia efektu Reverb).

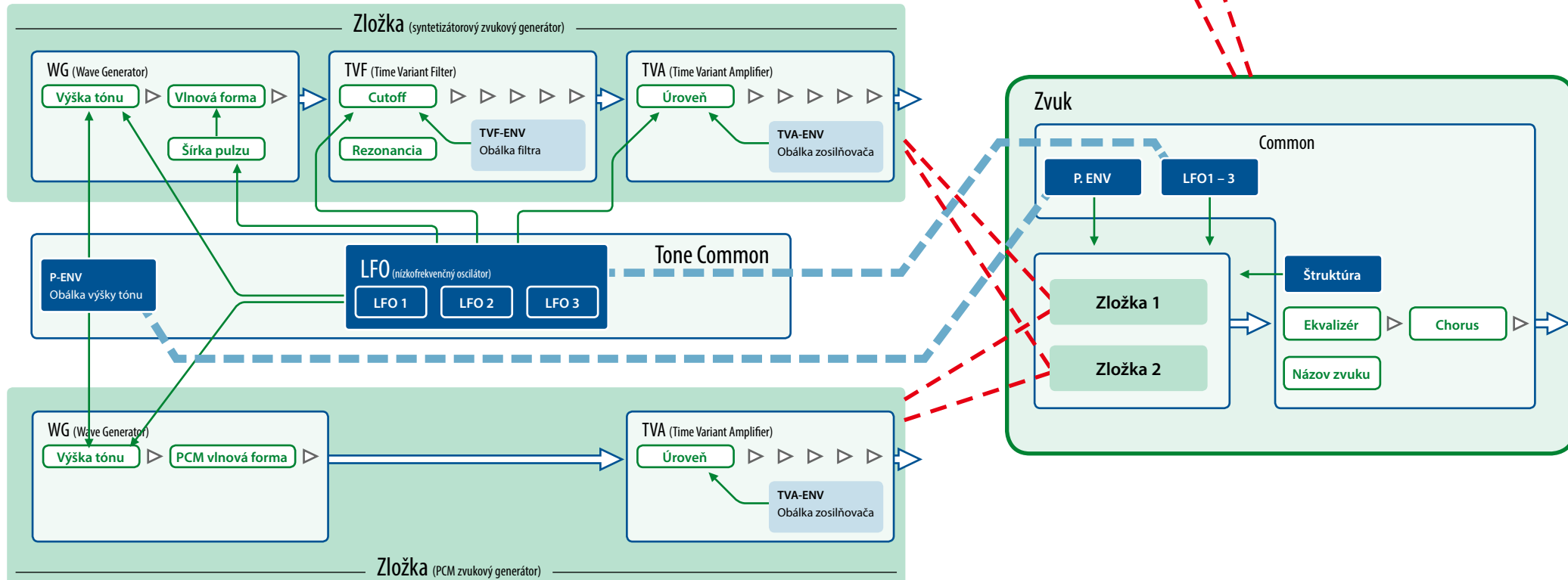
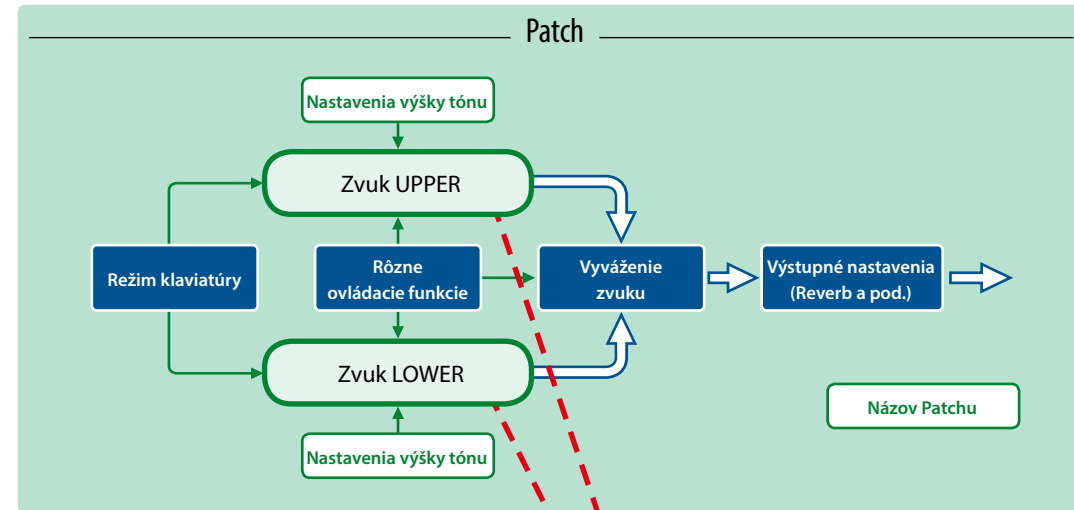
Zvuk

Každý zo zvukov UPPER a LOWER sa skladá z dvoch „zložiek“ (zdrojov zvuku) a nastavení ovplyvňujúcich ovládanie týchto zložiek (Common).

V rámci Common nastavení môžete upraviť typ zložiek, spôsob ich kombinovania („štruktúru“) a ďalšie parametre (LFO, obálka výšky tónu, ekvalizér, Chorus).

Zložka

Na softvérovom syntetizátore D-50 je „zložka“ základnou jednotkou zvuku. Existujú dva typy zložiek (syntetizátorový zvukový generátor/PCM zvukový generátor). V prípade zložiek syntetizátorového zvukového generátora máte k dispozícii TVF (Time Variant Filter) a TVA. V prípade zložiek PCM zvukového generátora máte k dispozícii TVA (Time Variant Amplifier).



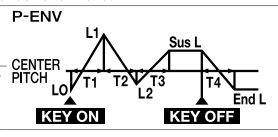
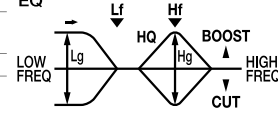
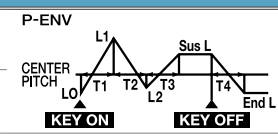


Parameter	Hodnota/vysvetlenie
MASTER TUNE	Služi na úpravu výšky tónov v prípade celého nástroja.
KEY MODE	WHOLE: V prípade zvuku UPPER budete môcť súčasne hrať až 16 tónov.
	DUAL: Pri stlačení každého klávesu budú znieť navrstvené zvuky UPPER a LOWER (súčasne môžete hrať až 8 tónov).
	SPLIT: Zvuky UPPER a LOWER budú priradené k samostatným úsekom na klaviatúre rozdelené v bode, ktorý určíte (Split Point). K pravému úseku vrátane bodu rozdelenia bude priradený zvuk UPPER a k ľavému úseku bude priradený zvuk LOWER. V každom úseku môžete súčasne hrať až 8 tónov (stredné C = C4).
	WHOLE-S: Zvuk UPPER možno hrať monofonicky.
	DUAL-S: Každý kláves bude hrať navrstvené zvuky UPPER a LOWER (monofonicky).
SPL-US: Klaviatúra bude rozdelená v bode rozdelenia. Zvuk UPPER bude možné hrať monofonicky a zvuk LOWER bude možné hrať polyfonicky (až osem tónov).	
SPL-LS: Klaviatúra bude rozdelená v bode rozdelenia. Zvuk LOWER bude možné hrať monofonicky a zvuk UPPER bude možné hrať polyfonicky (až osem tónov).	
SPLIT POINT	Služi na určenie bodu rozdelenia v prípade, že KEY MODE = SPLIT, SPL-US alebo SPL-LS.
L-KEY SHIFT	Služi na posunutie výšky tónov v prípade zvuku LOWER v rozsahu -24 – +24 (poltónové kroky).
L-FINE TUNE	Služi na jemnú úpravu výšky tónov v prípade zvuku LOWER v rozsahu -50 – +50 (približne ±50 centov).
U-KEY SHIFT	Služi na posunutie výšky tónov v prípade zvuku UPPER v rozsahu -24 – +24 (poltónové kroky).
U-FINE TUNE	Služi na jemnú úpravu výšky tónov v prípade zvuku UPPER v rozsahu -50 – +50 (približne ±50 centov).
TONE BAL	Služi na úpravu vyváženia hlasitosti zvukov UPPER a LOWER. Tento parameter môžete upraviť aj s pomocou joysticku (p. 3).

Parameter	Hodnota/vysvetlenie		
BEND	BENDER RANGE	Služi na určenie rozsahu zmeny výšky tónov, ku ktorej dôjde pri použití páky BENDER. Rozsah: 0 – 12 (jedna oktáva, poltónové kroky).	
	AFTER BEND	Určuje intenzitu zmeny výšky tónov vytvorenú aplikovaním dodatočného tlaku na kláves.	
	PORTAMENTO	Služi na aktiváciu/deaktiváciu funkcie Portamento.	
PERTAMENTO		Služi na určenie zvuku, na ktorý bude aplikovaný efekt Portamento.	
	PORTA MODE	U: Efekt bude aplikovaný na zvuk UPPER. L: Efekt bude aplikovaný na zvuk LOWER. UL: Efekt bude aplikovaný na oba zvuky.	
	PORTA TIME	Služi na určenie časového intervalu v prípade funkcie Portamento.	
HOLD MODE		Služi na určenie zvuku, na ktorý bude aplikovaný efekt Pedal Hold.	
		U: Zvuk UPPER L: Zvuk LOWER UL: Oba zvuky	
CHASE	CHASE	Služi na zapnutie/vypnutie funkcie Chase.	
		Ak KEY MODE = DUAL UL: Bude znieť zvuk UPPER a následne zvuk LOWER. ULL: Bude znieť zvuk UPPER, zvuk LOWER a následne opakované zvuk LOWER. ULU: Bude znieť zvuk UPPER a následne opakované zvuk LOWER.	
	CHASE MODE	Ak KEY MODE = WHOLE UL: Bude znieť zvuk UPPER a následne zvuk UPPER. ULL: Bude znieť zvuk UPPER, zvuk UPPER a následne opakované zvuk UPPER. ULU: Rovnaké nastavenie ako v prípade možnosti ULL.	
	CHASE LEVEL	Služi na určenie hlasitosti oneskoreného tónu vo vzťahu k tónu (zvuk UPPER), ktorý zaznel ako prvý.	
	CHASE TIME	Služi na určenie časového rozstupu medzi tónmi.	
	OUTPUT MODE		Služi na úpravu výstupných nastavení oboch zvukov (vrátane efektu Reverb).
			OUTPUT MODE 1 UPPER / LOWER REV L.OUT U.OUT 2 UPPER / LOWER REV L.OUT U.OUT 3 UPPER / LOWER REV L.OUT U.OUT 4 UPPER / LOWER REV L.OUT U.OUT
REVERB		Služi na voľbu typu efektu Reverb.	
	REV TYPE	1: Small Hall	17: Bright Hall
		2: Medium Hall	18: Large Cave
		3: Large Hall	19: Steel Pan
		4: Chapel	20: Delay (248 ms)
		5: Box	21: Delay (338 ms)
		6: Small Metal Room	22: Cross Delay (157 ms)
7: Small Room		23: Cross Delay (252 ms)	
8: Medium Room		24: Cross Delay (274 – 137 ms)	
9: Medium Large Room		25: Gate Reverb	
10: Large Room		26: Reverse Gate (380 ms)	
11: Single Delay (102 ms)		27: Reverse Gate (480 ms)	
12: Cross Delay (180 ms)		28: Slap Back (short)	
13: Cross Delay (224 ms)		29: Slap Back (mid)	
14: Cross Delay (148 – 296 ms)		30: Slap Back (long)	
15: Short Gate (200 ms)		31: Twisted Space	
16: Long Gate (48 ms)		32: Space	
REV BAL	Služi na určenie hlasitosti efektu Reverb a priamych zvukov.		
TOTAL VOLUME	Služi na nastavenie hlasitosti zvuku. S pomocou tohto nastavenia môžete vyrovnáť rozdiely v hlasitosti jednotlivých Patchov.		



Parameter	Hodnota/vysvetlenie	
PITCH ENV	T1, T2, T3, T4	Slúži na nastavenie časov T1 – T4 (pozri obrázok vpravo).
	TKF	Časy PITCH ENV sa budú meniť podľa pozície klávesu, ktorý stlačíte.
LOW EQ	FREQ	Frekvencia pásma nízkych frekvencií
	GAIN	Slúži na nastavenie intenzity zosilnenia/potlačenia v prípade pásma nízkych frekvencií.
HIGH EQ	FREQ	Frekvencia pásma vysokých frekvencií
	Q	Slúži na určenie šírky pásma vysokých frekvencií.
CHORUS	GAIN	Slúži na nastavenie intenzity zosilnenia/potlačenia v prípade pásma vysokých frekvencií.
	TYPE	Slúži na voľbu typu efektu Chorus. 1: CHORUS1 2: CHORUS2 3: FLANGER1 4: FLANGER2 5: FB-CHORUS 6: TREMOLO 7: CHORUS TREMOLO 8: DIMENSION
PITCH ENV	RATE	Slúži na nastavenie rýchlosti efektu Chorus.
	DEPTH	Slúži na nastavenie intenzity efektu Chorus.
	BAL	Slúži na nastavenie vyváženia hlasitosti efektu Chorus a pôvodného zvuku.
	L0, L1, L2, SUS L, END L	Určuje intenzitu zmeny výšky tónov v prípade L0 – L2, SUS L a END L (pozri obrázok vpravo).
PITCH ENV	VELO	Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom dynamiky úderu ovládať intenzitu zmeny výšky tónov nastavenú v rámci PITCH ENV.
	TONE NAME	Slúži na zmenu názvu zvuku (maximálne 10 znakov).



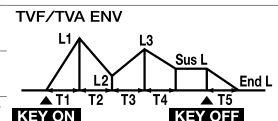
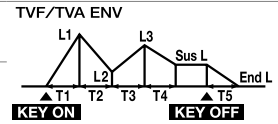
Parameter	Hodnota/vysvetlenie	
STRUCTURE	Slúži na voľbu jedného zo siedmich patternov. S pomocou týchto patternov môžete zvoliť typ dvojice zložiek, z ktorých sa skladá zvuk a spôsob, akým budú skombinované. STRUCTURE S = SYNTHESIZER SOUND GENERATOR P = PCM SOUND GENERATOR R = RING MODULATOR	
PART BAL	Slúži na nastavenie vyváženia hlasitosti dvojice zložiek. Tento parameter môžete upraviť aj s pomocou joysticku (p. 3).	
PITCH MOD	LFO D	Určuje intenzitu modulácie výšky tónov (Vibrato), ktorú LFO1 aplikuje na WG.
	LEVER	Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom páky BENDER ovládať intenzitu modulácie.
	AFTER	Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom aplikovania dodatočného tlaku na kláves ovládať intenzitu modulácie.
LFO1/LFO2/LFO3	WF	~ (trojuholník), ∩ (pílkka), □ (štvorec), RND (náhodná)
	RATE	Slúži na určenie rýchlosti (frekvencie) LFO.
	DELAY	Určuje čas medzi stlačením klávesu a aplikovaním efektu LFO.
	SYNC	Slúži na nastavenie synchronizácie LFO cyklu. OFF: LFO nebude synchronizovaný. ON: LFO bude synchronizovaný po stlačení klávesu. Pred jeho stlačením však musia byť všetky klávesy uvoľnené. KEY: LFO bude synchronizovaný pri každom stlačení klávesu (iba LFO1).

V prípade zložiek PCM zvukového generátora nebudú niektoré parametre použité (budú zobrazené šedou farbou).



Parameter	Hodnota/vysvetlenie
COARSE	Slúži na voľbu výšky tónov v prípade zložky. Rozsah: C1 – C7 (poltónové kroky).
FINE	Slúži na jemnú úpravu výšky tónov v prípade zložky v rozsahu -50 – +50 (približne ±50 centov).
KF	Slúži na nastavenie hodnoty parametra Key Follow. Táto hodnota predstavuje počet oktáv, o ktoré bude zmenená výška tónov (v rozsahu 12 klávesov). Slúži na nastavenie spôsobu, akým bude LFO aplikovať moduláciu. OFF: Modulácia nebude aplikovaná.
LFO MODE	(+): Modulácia bude aplikovaná prostredníctvom LFO. (-): Modulácia bude aplikovaná prostredníctvom LFO s invertovanou fázou. A&L: Modulácia bude aplikovaná iba prostredníctvom aplikovania dodatočného tlaku na kláves a pákou BENDER.
WG PITCH	Slúži na nastavenie spôsobu, akým bude ENV aplikovať moduláciu. OFF: Modulácia nebude aplikovaná. (+): Modulácia bude aplikovaná prostredníctvom ENV. (-): Modulácia bude aplikovaná prostredníctvom ENV s invertovanou fázou.
BEND MODE	Slúži na nastavenie režimu páky BENDER. OFF: Žiadna zmena. KEY: Výška tónov bude zmenená v rozsahu nastavenom v rámci parametra BENDER RANGE v kombinácii s nastavením KF (súčasť nastavení WG). NOM: Výška tónov bude zmenená v rozsahu nastavenom v rámci parametra BENDER RANGE.
WG WAVEFORM	WF <input type="checkbox"/> (štvorec), <input type="checkbox"/> (pilka) PW Slúži na nastavenie šírky pulzu v podobe percentuálnej hodnoty. PW VELO Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom dynamiky úderu ovládať šírku pulzu. Rozsah: -7 – +7. PW AFTER Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom aplikovania dodatočného tlaku na kláves ovládať šírku pulzu.

Parameter	Hodnota/vysvetlenie																		
WG WAVEFORM	Slúži na určenie LFO, ktorý bude modulovať šírku pulzu (PWM). <table border="1"> <thead> <tr> <th>Hodnota</th> <th>Vysvetlenie</th> <th>Hodnota</th> <th>Vysvetlenie</th> <th>Hodnota</th> <th>Vysvetlenie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>+1:</td> <td>LFO-1 (+)</td> <td>+2:</td> <td>LFO-2 (+)</td> <td>+3:</td> <td>LFO-3 (+)</td> </tr> <tr> <td>-1:</td> <td>LFO-1 (-)</td> <td>-2:</td> <td>LFO-2 (-)</td> <td>-3:</td> <td>LFO-3 (-)</td> </tr> </tbody> </table>	Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie	+1:	LFO-1 (+)	+2:	LFO-2 (+)	+3:	LFO-3 (+)	-1:	LFO-1 (-)	-2:	LFO-2 (-)	-3:	LFO-3 (-)
Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie														
+1:	LFO-1 (+)	+2:	LFO-2 (+)	+3:	LFO-3 (+)														
-1:	LFO-1 (-)	-2:	LFO-2 (-)	-3:	LFO-3 (-)														
PWM DEPTH	Slúži na určenie intenzity PWM.																		
PCM	V prípade zložiek PCM zvukového generátora slúži na voľbu samplovanej vlnovej formy.																		
CUTOFF FREQ	Slúži na nastavenie cutoff frekvencie.																		
RESO	Slúži na nastavenie rezonancie.																		
KF	Slúži na nastavenie spôsobu, akým sa cutoff frekvencia zmení v závislosti od príslušného klávesu (Key Follow). Hodnota bude rovnaká ako v prípade WG PITCH KF.																		
BIAS POINT	Slúži na určenie referenčného klávesu pre KF Bias. Kláves [<]: Bias bude aplikovaný na KF v úseku, ktorý sa nachádza pod príslušným klávesom. Kláves [>]: Bias bude aplikovaný na KF v úseku, ktorý sa nachádza nad príslušným klávesom.																		
BIAS LEVEL	Slúži na určenie intenzity KF Bias.																		
ENV DEPTH	Slúži na určenie referenčného klávesu pre KF Bias. Slúži na nastavenie intenzity, s akou TVF ENV zmení cutoff frekvenciu.																		
ENV VELO	Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom dynamiky úderu ovplyvniť zmenu cutoff frekvencie vytvorenú TVF ENV.																		
LFO SELECT	Slúži na voľbu LFO, ktorý bude aplikovať cyklické zmeny (Growl) na cutoff frekvenciu. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Hodnota</th> <th>Vysvetlenie</th> <th>Hodnota</th> <th>Vysvetlenie</th> <th>Hodnota</th> <th>Vysvetlenie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>+1:</td> <td>LFO-1 (+)</td> <td>+2:</td> <td>LFO-2 (+)</td> <td>+3:</td> <td>LFO-3 (+)</td> </tr> <tr> <td>-1:</td> <td>LFO-1 (-)</td> <td>-2:</td> <td>LFO-2 (-)</td> <td>-3:</td> <td>LFO-3 (-)</td> </tr> </tbody> </table>	Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie	+1:	LFO-1 (+)	+2:	LFO-2 (+)	+3:	LFO-3 (+)	-1:	LFO-1 (-)	-2:	LFO-2 (-)	-3:	LFO-3 (-)
Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie														
+1:	LFO-1 (+)	+2:	LFO-2 (+)	+3:	LFO-3 (+)														
-1:	LFO-1 (-)	-2:	LFO-2 (-)	-3:	LFO-3 (-)														
LFO DEPTH	Slúži na určenie intenzity, s akou bude LFO cyklicky modulovať cutoff frekvenciu.																		
AFTER RANGE	Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom aplikovania dodatočného tlaku na kláves ovládať cutoff frekvenciu.																		
TVF ENV	Slúži na nastavenie časov T1 – T5 (pozri obrázok vpravo).																		
TVA ENV	Čas zmeny TVF/TVA ENV bude ovplyvnený pozíciou klávesu.																		
TKF																			
LEVEL	Slúži na nastavenie hlasitosti zložky.																		
VELO	Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom dynamiky úderu ovládať hlasitosť.																		
BIAS POINT	Slúži na určenie referenčného klávesu, od ktorého bude možné ovplyvniť hlasitosť prostredníctvom Bias.																		
BIAS LEVEL	Kláves [<]: Bias bude aplikovaný na hlasitosť v úseku, ktorý sa nachádza pod príslušným klávesom. Kláves [>]: Bias bude aplikovaný na hlasitosť v úseku, ktorý sa nachádza nad príslušným klávesom.																		
TVA	Slúži na určenie intenzity, s akou príslušný kláves ovplyvní hlasitosť prostredníctvom Bias. Slúži na voľbu LFO, ktorý bude aplikovať cyklické zmeny (Tremolo) na hlasitosť. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Hodnota</th> <th>Vysvetlenie</th> <th>Hodnota</th> <th>Vysvetlenie</th> <th>Hodnota</th> <th>Vysvetlenie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>+1:</td> <td>LFO-1 (+)</td> <td>+2:</td> <td>LFO-2 (+)</td> <td>+3:</td> <td>LFO-3 (+)</td> </tr> <tr> <td>-1:</td> <td>LFO-1 (-)</td> <td>-2:</td> <td>LFO-2 (-)</td> <td>-3:</td> <td>LFO-3 (-)</td> </tr> </tbody> </table>	Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie	+1:	LFO-1 (+)	+2:	LFO-2 (+)	+3:	LFO-3 (+)	-1:	LFO-1 (-)	-2:	LFO-2 (-)	-3:	LFO-3 (-)
Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie	Hodnota	Vysvetlenie														
+1:	LFO-1 (+)	+2:	LFO-2 (+)	+3:	LFO-3 (+)														
-1:	LFO-1 (-)	-2:	LFO-2 (-)	-3:	LFO-3 (-)														
LFO SELECT																			
LFO DEPTH	Slúži na určenie intenzity, s akou bude LFO cyklicky modulovať hlasitosť.																		
AFTER RANGE	Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom aplikovania dodatočného tlaku na kláves ovládať hlasitosť.																		
TVF ENV	Určuje úroveň hlasitosti v prípade L1 – L3, SUS L a END L (pozri obrázok vpravo).																		
TVA ENV	Intenzita TVA ENV bude ovplyvnená pozíciou klávesu.																		
L1, L2, L3, SUS L, END L																			
DKF (iba TVF)																			
T1 VELO (iba TVA)	Určuje citlivosť, s akou možno prostredníctvom dynamiky úderu ovládať čas TVA T1.																		



Pamäť a banka

1. Kliknite na tlačidlo [PATCH].

Zobrazí sa obrazovka PATCH SELECT.

Tlačidlo [NEW]

Služi na vytvorenie novej prázdnej banky.

Tlačidlo [DELETE]

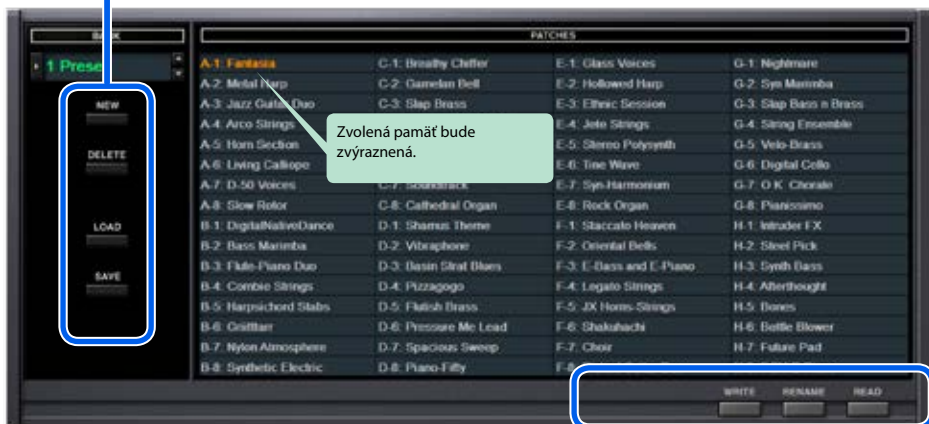
Služi na odstránenie zvolenej banky.

Tlačidlo [LOAD]

Služi na importovanie banky.

Tlačidlo [SAVE]

Služi na exportovanie banky ako súbor.



Tlačidlo [WRITE]

Služi na uloženie upraveného zvuku v podobe pamäte do banky.

Tlačidlo [RENAME]

Služi na premenovanie zvolenej pamäte.

Tlačidlo [READ]

Služi na načítanie pamäte z banky.

Banka

Súbor 64 pamäti sa nazýva „banka“. Jednotlivé banky môžete prepínať, vďaka čomu budete mať prístup k veľkému množstvu pamätí.

Banku s pamätami môžete uložiť ako súbor.

Banka

Pamäť 01
Pamäť 02
Pamäť 03
⋮
Pamäť 64

Prepínanie bánk

1. Kliknite na pole Bank.

Otvorí sa okno so zoznamom bánk.

2. Kliknite na banku, ktorú chcete aktivovať.

Stlačením tlačidiel [▲] [▼], ktoré sa nachádzajú v pravej časti poľa Bank, môžete prepnúť na predchádzajúcu alebo nasledujúcu banku.

Exportovanie banky

Nasledujúcim spôsobom môžete banku exportovať ako súbor.

1. Kliknite na tlačidlo [SAVE].

Otvorí sa okno, v ktorom budete môcť zadať názov.

2. Zadajte názov súboru a uložte ho.

Súbor bude exportovaný.

Importovanie banky

1. Kliknite na tlačidlo [LOAD].

Otvorí sa okno, v ktorom budete môcť vybrať súbor.

2. Zvoľte súbor a nahrajte ho.

Banka bude nahraná.

Vytvorenie/odstránenie banky

Vytvorenie banky

Kliknutím na tlačidlo [NEW] vytvorte novú prázdnu banku.

Odstránenie banky

Nasledujúcim spôsobom môžete odstrániť zvolenú banku.

- 1. Zvoľte banku podľa popisu v časti "Switching Banks" (p. 8).**
- 2. Kliknite na tlačidlo [DELETE].**
Zobrazí sa obrazovka, na ktorej svoju voľbu potvrdíte.
- 3. Kliknutím na možnosť [OK] banku odstráňte.**

Premenovanie banky

- 1. Zvoľte banku podľa popisu v časti "Switching Banks" (p. 8).**
- 2. V ľavej časti poľa Bank kliknite na ►.**
- 3. Upravte názov a stlačte kláves [Return (Enter)].**

Pamäť

Softvérový syntetizátor D-50 spravuje 64 pamätí ako jednu banku.

Načítanie pamäte

Nasledujúcim spôsobom môžete načítať konkrétnu pamäť z banky. Po načítaní pamäte uvidíte jej nastavenia a v prípade potreby ich budete môcť upraviť.

- 1. Kliknite na číslo pamäte, ktorú chcete načítať.**
- 2. Kliknite na tlačidlo [READ]. Alebo stlačte kláves [Return (Enter)].**

Pamäť bude načítaná.

* Pamäť môžete načítať aj dvomi kliknutiami na číslo pamäte.

Uloženie pamäte

Nasledujúcim spôsobom môžete uložiť upravený zvuk ako pamäť do banky.

- 1. Kliknite na číslo pamäte, do ktorej chcete príslušný zvuk uložiť.**
- 2. Kliknite na tlačidlo [WRITE].**

Pamäť bude uložená do banky.

Premenovanie pamäte

- 1. Kliknite na číslo pamäte, ktorú chcete premenovať.**
- 2. Kliknite na tlačidlo [RENAME].**
- 3. Upravte názov pamäte (max. 16 písmen).**

Zmena poradia pamätí

Presunutím čísel pamätí môžete upraviť ich poradie.

Klávesové skratky

Klávesové skratky v okne PATCH SELECT.

Kláves	Funkcia
Command (Ctrl) + B	Zmena banky
Command (Ctrl) + I	Importovanie banky
Command (Ctrl) + E	Exportovanie banky
Command (Ctrl) + N	Nová pamät'
Command (Ctrl) + O	Načítanie pamäte
Command (Ctrl) + S	Uloženie pamäte
Up/Down/Left/Right	Voľba pamäte
Space	Premenovanie pamäte
Command (Ctrl) + C	Skopírovanie pamäte
Command (Ctrl) + V	Vloženie pamäte
Delete *1	Odstránenie pamäte
delete [X] *2	
fn + delete *2	
Return (Enter)	Načítanie pamäte
Command (Ctrl) + Z	Krok späť
Command (Ctrl) + Shift + Z	Krok vpred
Esc	Zatvorenie okna

*1 Windows / *2 Mac

Funkcia MIDI Learn

V prípade potreby môžete k parametrom priradiť správy MIDI Control Change a následne ich prostredníctvom nich ovládať.

Priradenie



1. Kliknite pravým tlačidlom na ovládač konkrétneho parametra.
2. Zvoľte možnosť „Learn MIDI CC“.
3. S pomocou externého MIDI zariadenia odošlite správu Control Change.

Odstránenie priradenia



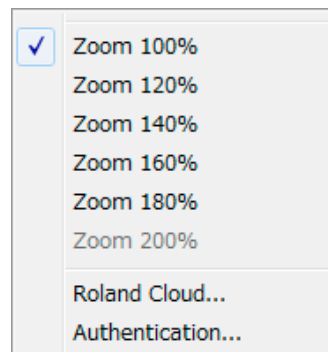
1. Kliknite pravým tlačidlom na ovládač konkrétneho parametra.
2. Zvoľte možnosť „Forget MIDI CC“.

POZNÁMKA

K jednému ovládaču nemožno priradiť viacero správ MIDI Control Change. Pri priradení viacerých správ bude aktívna iba tá, ktorú ste priradili ako poslednú.

Tlačidlo [OPTION]

1. Kliknite na tlačidlo [OPTION].



2. Zvoľte príslušnú položku.

Pri zvolenej položke sa zobrazí ✓.

Položka	Vysvetlenie
Zoom	Slúži na zmenu veľkosti hlavného okna.
Flip Scroll Direction (iba pre Mac)	Invertuje smer pri použití kolieska myši na úpravu hodnoty.
Roland Cloud...	Zobrazí stránku Roland Cloud.
Authentication...	Slúži na autentifikáciu používateľa softvérového syntetizátora D-50.

Obsah

Úvod	2
Štruktúra obrazoviek	3
Štruktúra zvukového procesora	4
Okno PATCH COMMON	5
Okno TONE COMMON	6
Okno PARTIAL	7
Pamäť a banka	8
Banka	8
Prepínanie bánk	8
Exportovanie banky	8
Importovanie banky	8
Vytvorenie/odstránenie banky	9
Premenovanie banky	9
Pamäť	9
Načítanie pamäte	9
Uloženie pamäte	9
Premenovanie pamäte	9
Zmena poradia pamätí	10
Funkcia MIDI Learn	10
Priradenie	10
Odstránenie priradenia	10
Nastavenia	11
Tlačidlo [OPTION]	11
