

SDRUM

Strummable Drums™



SDRUM

[CZE]

Záruka

My v DigiTech® jsme velmi hrdí na naše produkty a zálohujeme každý z nich, který prodáváme, s následující zárukou:

1. Pro potvrzení této záruky se prosím zaregistrujte online na digitech.com do deseti dnů od nákupu. Tato záruka je platná pouze ve Spojených státech amerických.
2. Společnost DigiTech zaručuje, že tento produkt, pokud je zakoupen nový od autorizovaného prodejce DigiTech v USA a používán výhradně v USA, bude bez vad materiálu a zpracování při běžném používání a servisu. Tato záruka platí pouze pro původního kupujícího a je nepřenosná.
3. Odpovědnost společnosti DigiTech v rámci této záruky je omezena na opravu nebo výměnu vadných materiálů, které vykazují známky vady, za předpokladu, že je produkt vrácen společnosti DigiTech S OPRÁVNĚNÍM K VRÁCENÍ, kde budou všechny díly a práce pokryty po dobu jednoho roku. Číslo autorizace vrácení lze získat kontaktováním společnosti DigiTech. Společnost nenes odpovědnost za žádné následné škody v důsledku použití produktu v jakémkoli okruhu nebo sestavě.
4. Doklad o koupi se považuje za odpovědnost spotřebitele. Při jakémkoli záručním servisu je třeba poskytnout kopii původního dokladu o koupi.
5. Společnost DigiTech si vyhrazuje právo provádět změny v designu nebo provádět doplňky nebo vylepšení tohoto produktu, aniž by jí vznikla povinnost instalovat totéž na dříve vyrobené produkty.
6. Spotřebitel ztrácí výhody této záruky, pokud je hlavní sestava produktu otevřena a manipulována s ní kýmkoli jiným než certifikovaným technikem DigiTech nebo pokud je produkt používán se střídavým napětím mimo rozsah doporučený výrobcem.
7. Výše uvedené nahrazuje všechny ostatní záruky, vyjádřené nebo předpokládané, a společnost DigiTech nepřebírá ani neopravňuje žádnou osobu k převzetí jakéhokoli závazku nebo odpovědnosti v souvislosti s prodejem tohoto produktu. Společnost DigiTech ani její prodejci v žádném případě nenesou odpovědnost za zvláštní nebo následné škody nebo za jakékoli zpoždění v plnění této záruky z důvodů, které nemohou ovlivnit.

POZNÁMKA: Informace obsažené v této příručce se mohou kdykoli bez upozornění změnit. Některé informace obsažené v této příručce mohou být také nepřesné kvůli nezdokumentovaným změnám ve výrobku od doby, kdy byla tato verze příručky dokončena. Informace obsažené v této verzi uživatelské příručky nahrazují všechny předchozí verze.

Technická podpora a servis

Pokud potřebujete technickou podporu, kontaktujte technickou podporu DigiTech. Buďte připraveni přesně popsat problém. Znáte sériové číslo svého zařízení – je vytištěno na štítku připevněném ke šasi. Pokud jste si ještě nenašli čas na registraci svého produktu, učiňte tak nyní na digitech.com.

Než výrobek vrátíte do továrny k opravě, doporučujeme vám nahlédnout do tohoto návodu. Ujistěte se, že jste správně dodrželi kroky instalace a provozní postupy. Pro další technickou pomoc nebo servis navštivte digitech.com. Pokud potřebujete vrátit produkt do továrny k opravě, **MUSÍTE** nejprve kontaktovat technickou podporu a získat autorizační číslo pro vrácení.

ŽÁDNÉ VRÁCENÉ PRODUKTY NEBUDOU DO TOVÁRNÍ AKCEPTOVÁNY BEZ ČÍSLA AUTORIZACE PRO VRÁCENÍ.

Podívejte se prosím na informace o záruce, které se vztahují na prvního koncového uživatele. Po vypršení záruky vám bude účtován přiměřený poplatek za díly, práci a balení, pokud se rozhodnete použít tovární servisní středisko. Ve všech případech nesete odpovědnost za poplatky za dopravu do továrny. Pokud je produkt stále v záruce, DigiTech zaplatí zpáteční dopravu.

Použijte originální obalový materiál, pokud je k dispozici. Balíček označte jménem odesílatele a těmito slovy červeně: **JEMNÝ NÁSTROJ, KŘEHKÝ!** Balík řádně pojistěte. Posílejte předem, nevyzvedněte. Neposílejte balíkovou poštou.

Zavedení

Děkujeme, že jste si vybrali pedál DigiTech® SDRUM™ Strummable Drums™. SDRUM je první inteligentní bicí automat na světě pro kytaristy a baskytaristy. SDRUM poskytuje rychlý a zábavný způsob, jak vytvořit profesionálně znějící bicí patterny pro cvičení, zkoumání nápadů na písničky, nahrávání a hraní.

Existují dva způsoby, jak vytvořit bicí patterny pomocí SDRUM: pomocí padů nebo pomocí BeatScratch™, patentované technologie, která umožňuje vytvořit patterny kopáků/snare jednoduchým poškrábáním horních a spodních strun elektrické kytary, akustické kytary (se snímačem), nebo basy. To umožňuje SDRUM naučit se vzory bicích pomocí metody běžně používané kytaristy a baskytaristy k vysvětlení rytmu bubeníkovi.

Jakmile je vytvořen vzor kopáku/snare, je automaticky přidán prvek „pravé ruky“ (hi-hat, ride, tom atd.), který doplní vzor bubnu. Pravý bicí prvek lze poté dále upravit tak, aby vyhovoval skladbě.

SDRUM se dokáže naučit až 3 party na skladbu a uložit až 36 skladeb. Každá skladba a část mají různá nastavení, která lze kdykoli upravit. Patří mezi ně takt, pocit (rovný nebo švih), množství zdobení (jak je part zaneprázdněný), intenzita partu, tempo a další.

Zvuky bicích SDRUM od RealiTone™ a Digital Sound Factory® obsahují samplu využívající více vrstev dynamiky pro realistický dynamický výraz. Vkusné variace náhodných rytmů, přidané duchy a humanizace udržují bicí zajímavé a poskytují pocit skutečného výkonu.

SDRUM nabízí na výběr pět bicích sad, které pokrývají širokou škálu žánrů. Pro každou sadu jsou k dispozici také alternativní zvuky kopání/snare. Bubny jsou interně zpracovány s Lexicon® reverbem, takže ocasy reverbu se přirozeně rozkládají a nikdy nejsou odříznuty. To vše znamená, že SDRUM dokáže generovat bicí stopy, které znějí velmi přirozeně, silně, organicky a autenticky – to vše s minimálním úsilím a vynaloženým časem.

Vlastnosti

- Vysoce kvalitní bicí samplu s více vrstvami dynamiky, humanizací a menšími variacemi pro hudební a realistické bicí vzory
- 5 bicích sad na výběr: E-Pop, Brush, Percussion, Power a Clean
- Alternativní zvuky kopáků a virblů pro každou bicí sadu
- Vyberte si mezi vzory hi-hat nebo ride nebo vyberte tomy, shakery nebo jiné perkuse
- Legendární Lexicon™ reverb interně aplikovaný na bicí
- Vyberte mezi 3/4 nebo 4/4 taktu
- Změňte pocit (rovný nebo švih) a množství zdobení (jednoduché až obsazené) pro každý pattern bubnu
- Patentovaná technologie BeatScratch™ umožňuje vytvářet vzory kopáků/snare bicích poškrábáním kytarových nebo basových strun
- Kick a snare pady poskytují konvenční metodu pro výuku bicích patternů
- Nastavitelné tempo pomocí variabilního ovládání nebo tap tempo
- Vestavěný metronom a odpočítávání paliček
- Vytvořte až 3 části písně (sloka, chorus a kobyłka) a přepínejte mezi nimi během přehrávání pomocí vestavěného nožního spínače
- Volitelná intenzita pro každou část skladby pro vylepšenou dynamiku skladby
- Úložiště až pro 36 skladeb
- Ovládání úrovně výstupu bubnu
- 1/4" mono nebo stereo mix výstupy
- 1/4" výstup zesilovače
- Podpora JamSync™ pro synchronizaci přehrávání s kompatibilními DigiTech JamMan® Loopers
- Funkce SilentClear™ zabraňuje okamžikům krátkého přehrávání při mazání částí skladby nebo skladeb

- Podpora externího nožního spínače DigiTech FS3X (volitelné) se 3 provozními režimy
- Měkký nožní spínač ve vakuovém stylu
- Dodávaný napájecí adaptér

Rychlý start

Chcete-li disk SDRUM rychle zprovoznit, podívejte se do Průvodce rychlým spuštěním modulu SDRUM, který je součástí balení.

Konektory a uživatelské rozhraní

Konektory

1. Konektor POWER INPUT: K tomuto konektoru připojte pouze přiložený napájecí adaptér.
2. JAMSYNC OUT: Jack Připojte tento konektor k looperům kompatibilním s DigiTech JamSync, abyste je mohli používat s SDRUM.
3. Jack AMP OUT: Připojte tento výstup ke vstupu kytarového nebo basového zesilovače nebo jej připojte ke vstupu efektového řetězce, pokud je použit. Všimněte si, že výstupní konektory jsou automaticky detekovány a výstupní funkce se mění v závislosti na připojených výstupech.
4. Konektory MIXER L/R OUT: Připojte tyto výstupy k linkovým vstupům mixážního pultu. Všimněte si, že výstupní konektory jsou automaticky detekovány a výstupní funkce se mění v závislosti na připojených výstupech.
5. USB port: Tento mini USB port se používá pro aktualizaci firmwaru SDRUM.
6. Jack GUITAR IN: Připojte kytaru k tomuto konektoru pomocí nesymetrického (TS) nástrojového kabelu.
7. Konektor FS3X IN: K tomuto konektoru připojte volitelný nožní spínač DigiTech FS3X pro další ovládání bez použití rukou.



Uživatelské rozhraní

1. Tlačítka VERSE/CHORUS/BRIDGE PART

Tato tlačítka PART poskytují přístup ke třem částem, které tvoří skladbu, a slouží následujícím funkcím:

- Vyberte Part – Stisknutím tlačítek PART můžete přepínat mezi jednotlivými třemi částmi skladby.
- Change Part Intensity – Jakmile je part vybrán, opakovaně stiskněte vybrané tlačítko PART pro přepínání mezi dostupnými intenzitami partu (nebo jak hlasitě bude part přehráván).

- Povolte funkci Metronome nebo Count-In – Když je přehrávání zastaveno, stiskněte a podržte aktuálně vybrané tlačítko PART pro aktivaci metronomu (když je vybraná část skladby prázdná) nebo funkce odpočítávání (když vybraná část skladby obsahuje buben vzor).

Tlačítka PART mají následující stavy:

- LED nesvítí – Díl nebyl naučen a není vybrán.
- LED Svítí tlumeně (zelená, oranžová nebo červená) – Pokud je vybrána prázdná skladba (LED SONG nesvítí), tento stav znamená, že part bude automaticky vytvořen. Například, když je skladba vymazána, LED VERSE se rozsvítí nepřerušovaně jasně oranžově a LED CHORUS bude svítit nepřerušovaně červeně, což znamená, že naučení sloky automaticky vytvoří chorusový part. Když je vybrána neprázdná skladba (LED dioda SONG nesvítí), tento stav indikuje, že part byl naučen, ale není vybrán.
- LED Svítí jasně (zelená, oranžová nebo červená) – Díl je vybrán.
- LED bliká (zelená, oranžová nebo červená) – Součást byla naučena, je vybrána a je povolena funkce odpočítávání. Rychlost blikání indikuje aktuální tempo skladby. Když je část vymazána, tlačítko PART krátce červeně zabliká. Když je skladba vymazána, všechna tři tlačítka PART krátce červeně zablikají. Když je část nebo skladba obnovena pomocí operace Undo, tlačítka krátce zablikají zeleně.

2. Tlačítko TEMPO

Tlačítko TEMPO poskytuje následující funkce:

- Indikace tempa – Když je část skladby prázdná a metronom je zapnutý, nebo pokud část skladby není prázdná, LED TEMPO bude blikat rychlostí aktuálního tempa skladby. LED TEMPO se rozsvítí červeně pro první dobu taktu (během přehrávání), ztlumí zeleně pro následující doby a poté jasně zeleně pro následující doby posledního taktu. Pokud se změní tempo skladby, následující doby se rozsvítí jantarově místo zeleně, aby indikovaly změnu. Všimněte si, že pro uložení nového tempa skladby lze stisknout a podržet tlačítko TEMPO.
- Metronom – S vybraným prázdným partem stiskněte a podržte tlačítko TEMPO po dobu ~2 sekund pro zapnutí nebo vypnutí metronomu.
- Tap Tempo – Klepnutím na tlačítko TEMPO v požadovaném tempu změníte tempo skladby.
- Update Nominal Tempo – Pokud je tempo skladby změněno pomocí tlačítka TEMPO nebo ovladače TEMPO, nebude automaticky uloženo do skladby. Chcete-li uložit aktualizované tempo, stiskněte a podržte tlačítko TEMPO po dobu ~2 sekund. Tím se uloží nové nastavení tempa jako nominální (centrální aretační knoflík TEMPO) nastavení.

3. Kodér GROOVE/KIT

Otočte a poté stiskněte tento kodér pro změnu časování bubnu, pocitu, množství zdobení a sady. K dispozici jsou následující možnosti:

- Časování – První dvě nastavení volí mezi 3/4 nebo 4/4 taktu.
- Feel – Následující dvě nastavení volí mezi přímým (ST) nebo švihovým (SW) pocitem.
- Embellishment Amount – Další tři LED diody určují, jak jednoduchý nebo obsazený bude bicí part.
- Kit – Zbývající LED diody vybírají z pěti dostupných bicích sad.

4. Tlačítko ALT (Kick/Snare)

Stisknutím tohoto tlačítka vyberete alternativní hlasy pro kop a smyčku:

- LED nesvítí – standardní zvuk
- Zelená LED – Alternativní hlas

Alternativní hlasy se liší pro každou bicí sadu.

5. Knoflík LEVEL

Tento knoflík nastavuje výstupní úroveň bubnů. Nastavte tento knoflík tak, aby úroveň bicích odpovídala kytáře.

6. LED dioda UČIT

Tato LED indikuje následující funkce:

- Pomalu blikající červená – Indikuje, že je vybrána prázdná část skladby.
- Rychle blikající červená – Indikuje, že SDRUM je připraven k učení a začne se učit pattern bicích, jakmile zahrajete na pady KICK/SNARE, poškrábete kytaru nebo stisknete FOOTSWITCH.
- Svítí červeně – Indikuje, že se SDRUM učí pattern bicích.

7. Podložky KICK/SNARE

Když je SDRUM připraven k učení, klepání na tyto pady poskytuje tradiční metodu pro výuku bicích patternů. Mohou být také použity při použití SDRUM s nástrojem, který nemá snímač.

8. Tlačítko SONG

Stiskněte toto tlačítko a otočením kodéru HATS/RIDES vyberte jinou skladbu. Výběr skladeb se zobrazí na LED diodách kolem kodéru HATS/RIDES. Otočením kodéru HATS/RIDES vyberte skladbu z jedné ze tří bank (zelená, oranžová nebo červená LED), poté stiskněte tlačítko SONG nebo kódér HATS/RIDES pro načtení skladby.

9. Kodér HATS/RIDE

Otočením tohoto kodéru vyberte jinou variantu, jak se hraje na prvek pravého bicího nástroje. Stisknutím tohoto kodéru můžete vybrat mezi různými možnostmi časování dílčích taktů pro prvek pravého bubnu.

10. Tlačítko ALT (klobouky/jízdy)

Stisknutím tohoto tlačítka vyberete alternativní hlasy pro prvek pravého bubnu:

- LED nesvítí – standardní zvuk
- Zelená LED – Alternativní hlas 1
- Červená LED – Alternativní hlas 2

Alternativní hlasy se liší pro každou bicí sadu.

11. Knoflík TEMPO

Otočením tohoto knoflíku změníte tempo skladby. Rozsah tempa je od poloviční rychlosti (úplně proti směru hodinových ručiček) po dvojnásobnou rychlost (úplně po směru hodinových ručiček). Chcete-li uložit změněné tempo skladby, stiskněte a podržte tlačítko TEMPO po dobu ~2 sekund. Poloha středové zarážky knoflíku TEMPO představuje tempo uložené do skladby.

POZNÁMKA: Kdykoli změníte tempo bez přímého použití knobu TEMPO – například při výuce nového bicího patternu, načtení nové skladby nebo použití tempa tapu – může být nutné otočný knoflík TEMPO přesunout zpět do středové zarážky před ním. se opět stane aktivní. Tím se zabrání náhlým změnám tempa, pokud popostrčíte knoflík, když aktuální pozice neodpovídá aktuálnímu tempu.

12. PLAY LED

Tato LED indikuje následující funkce:

- LED Off – Indikuje, že vybraná část skladby je prázdná.
- LED Dim Green – Indikuje, že vybraná část skladby obsahuje bicí pattern a přehrávání je zastaveno.
- Jasně zelená LED – Indikuje, že SDRUM přehrává skladbu.
- Blikání LED – LED PLAY bliká spolu s pady KICK a SNARE, když podržíte FOOTSWITCH pro zastavení přehrávání.

13. Tlačítko KYTARA AUDITION

Stisknutím tohoto tlačítka můžete procházet režimy Guitar Audition. Stisknutím a podržením tohoto tlačítka zkalibrujete BeatScratch pro kytaru. Toto tlačítko má tři stavy:

- Off (LED Off) – Při hraní bude slyšet kytara.
- Hybrid (LED Dim) – Když je vybrán prázdný part písně, při poškrábání kytary se ozve kopák/snare, aby bylo možné použít BeatScratch. Když je vybrána část skladby, která obsahuje bicí pattern, bude při hraní slyšet kytara, takže můžete hrát spolu s bicími.
- On (LED Bright) – Zvuky kopání/snare budou vždy slyšet při poškrábání kytary.

POZNÁMKA: Funkce Guitar Audition bude automaticky aktivována (svítí LED) po kalibraci BeatScratch. Po vytvoření bicího patternu bude funkce Guitar Audition automaticky nastavena na režim "Hybrid" (LED tlumená).

14. NOŽNÍ SPÍNAČ

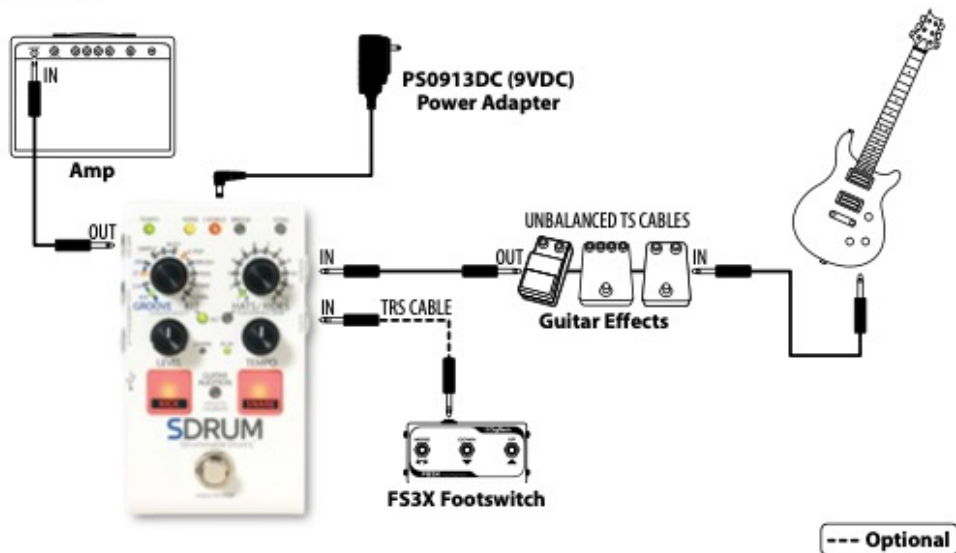
Tento nožní spínač poskytuje následující funkce:

- Arm for Learning – Když je vybrán prázdný part songu, stiskněte jednou FOOTSWITCH pro aktivaci SDRUM, abyste se naučili nový pattern bicích (LED LEARN bude rychle blikat). Přehrajte part nebo znovu stiskněte FOOTSWITCH, aby se SDRUM začal učit nový bicí pattern.
- Spustit přehrávání – Když je přehrávání zastaveno a část skladby je naučena a vybrána, stiskněte jednou nožní spínač pro zahájení přehrávání skladby.
- Stop Playback – Během přehrávání stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~2 sekund (nebo dokud nezačnou rychle blikat pady KICK a SNARE), abyste zastavili přehrávání. Jakmile začnou blikat pady KICK a SNARE, uvolněte FOOTSWITCH, abyste zastavili skladbu bez trvalého nárazu činelu. Pokračujte v držení FOOTSWITCH, abyste ukončili skladbu s udržujícím nárazovým činelem. Všimněte si, že pád činelu bude přirozeně slábnout, dokud neuvolníte FOOTSWITCH nebo dokud nezazvoní sustain.
- Vymazání části a zpět – Když je přehrávání zastaveno, stiskněte a podržte nožní spínač po dobu ~2 sekund (nebo dokud nezačne vybrané tlačítko PART rychle blikat), poté jej uvolněte. Vybraná část skladby bude nyní prázdná. Okamžitě znovu stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~2 sekund, abyste obnovili vymazanou část.
- Vymazání skladby a vrácení zpět – Když je přehrávání zastaveno, stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~4 sekund (nebo dokud všechna tlačítka PART nezačnou rychle blikat), poté jej uvolněte. Všechny části skladby budou nyní prázdné. Okamžitě znovu stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~2 sekund pro obnovení vymazané skladby.

POZNÁMKA: Aktuálně zvolená část bude vymazána jako první při mazání skladby, ale dokud budete držet FOOTSWITCH, budou všechny části skladby vymazány najednou.

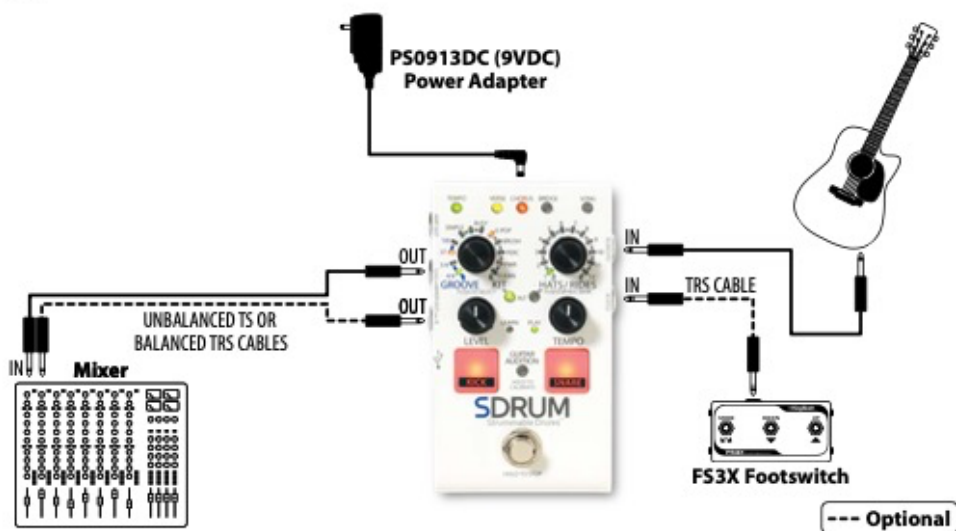
Schémata připojení

Amplifier Setup



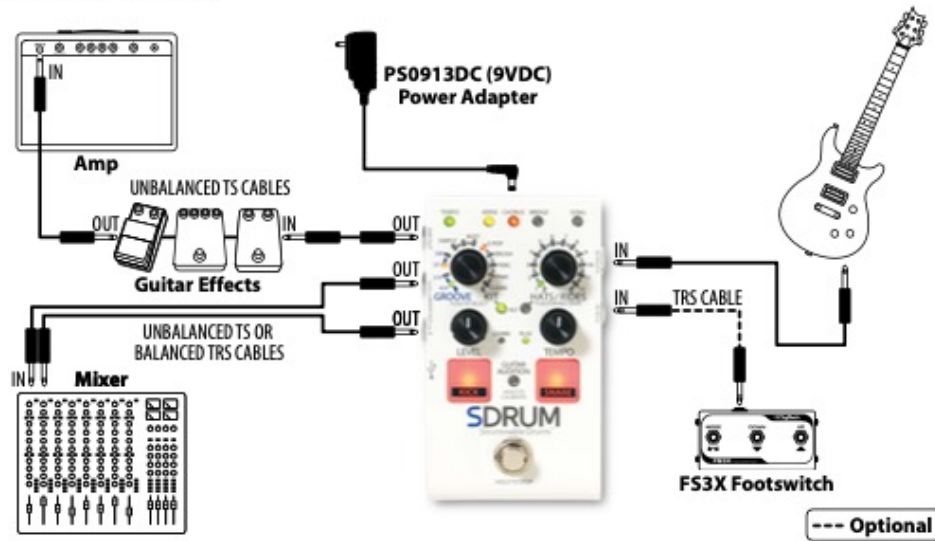
POZNÁMKA: Když je použit pouze AMP OUT jack, signál bicích bude zpracován tak, aby bici zněly lépe, když se hraje přes kytarový zesilovač. Pokud používáte kytarové efekty a/nebo looper v tomto typu aplikace, měly by být umístěny před SDRUM, aby neovlivňovaly signál bicích. Pamatujte, že pro použití BeatScratch bude možná nutné tyto efekty obejít.

Mixer Setup



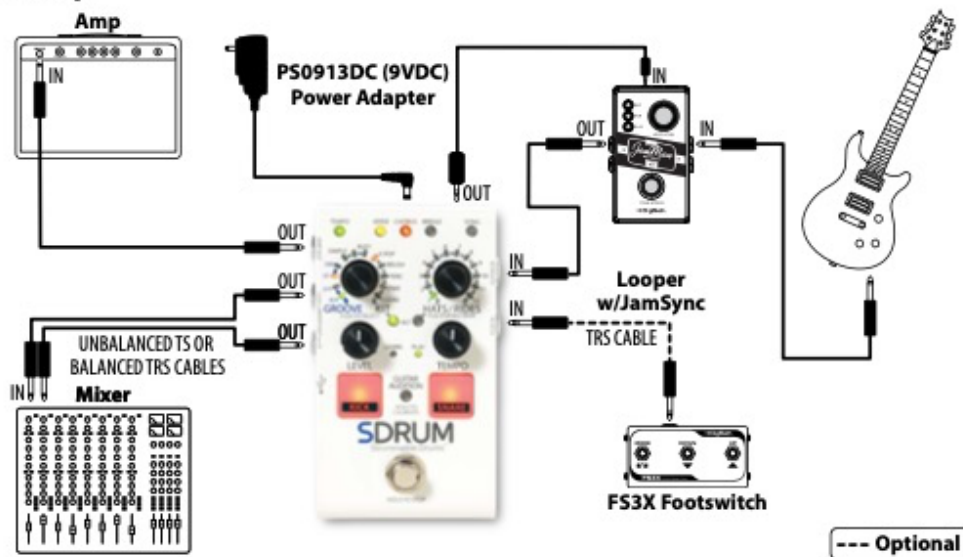
POZNÁMKA: Pokud jsou použity pouze jacky MIXER OUT, signál mono kytary a signál stereo bicích jsou přiváděny do jacků MIXER OUT. Toto nastavení funguje dobře pro aplikace, kde je k živému PA systému připojena akustická kytara se snímačem nebo baskytara.

Amplifier + Mixer Setup



POZNÁMKA: Při připojení ke zdírkám MIXER i AMP OUT bude kytarový signál přiváděn do zdířky AMP OUT a signál bicích do zdířek MIXER OUT. Pokud používáte kytarové efekty, mohou být v tomto typu aplikace umístěny před SDRUM nebo mezi SDRUM a zesilovač. Pamatujte, že pokud jsou efekty umístěny před SDRUM, může být nutné je obejít, aby bylo možné použít BeatScratch.





JamSync Setup



POZNÁMKA: Loper by měl být ve většině případů umístěn před SDRUM, například když používáte pouze konektor AMP OUT. Pokud používáte konektory AMP a MIXER OUT, můžete looper umístit také mezi SDRUM a zesilovač, pokud si to přejete.

Provoz výstupního konektoru

Výstupní konektory mají funkci automatického snímání, která umožňuje SDRUM automaticky optimalizovat výstupy pro danou aplikaci. Níže uvedená tabulka popisuje, jak bude SDRUM fungovat v závislosti na připojených výstupech.

AMP OUT Jack Connected	MIXER OUT Jacks Connected	Operation Description
		Do jacku AMP OUT bude odeslán mono mix signálu kytary a bicích. Na signál bicích bude aplikována doplňková ekvalizace, aby zněl lépe, když se hraje přes kytarový zesilovač. POZNÁMKA: Při použití kytarového zesilovače ke hře na bicí z SDRUM nastavte zesilovač na co nejčistší chod, aby nedošlo ke zkreslení bicích. Bicí jsou předem ekvalizovány, aby zněly nejlépe přes čistý zesilovač s "plochým" nastavením EQ. Pokud používáte kytarové efekty a/nebo looper, měly by být umístěny před SDRUM, pokud používáte pouze jack AMP OUT.
		Signály bubnu a kytary budou smíchány a odeslány do jacků MIXER OUT. Pokud je připojen pouze levý (mono) konektor MIXER OUT, bude mix kytara/bicí mono. Pokud jsou zapojeny levý a pravý konektor MIXER OUT, kytarový signál bude mono a signál bicích stereo. POZNÁMKA: SDRUM neaplikuje simulaci kabinetu na kytarový signál. To umožňuje použití akustické nebo basové kytary, když jsou připojeny pouze jacky MIXER OUT.
		Kytarový signál bude přiveden pouze do konektoru AMP OUT. Bicí signál bude odeslán do zdířek MIXER OUT v mono (pokud je použit pouze jack MIXER OUT L) nebo stereo (pokud jsou použity oba jacky MIXER OUT). Pokud používáte kytarové efekty a/nebo looper, můžete je umístit před nebo za SDRUM, když používáte oba jacky AMP OUT a MIXER OUT.

Provádění připojení a napájení

Připojení pedálu SDRUM:

1. Ztlumte kytarový zesilovač. Pokud se připojujete k mixážnímu pultu, stáhněte ovladače gain/trim a snižte fadery na kanálech, ke kterým se připojujete.
2. Proveďte všechna připojení k SDRUM, jak je znázorněno v 'Schémata připojení'.
3. Připojte dodaný napájecí adaptér ke vstupnímu konektoru SDRUM POWER, poté připojte druhý konec k dostupné AC zásuvce a počkejte, až se SDRUM zavede.
4. Zvyšte hlasitost kytary úplně nahoru, brkněte na kytaru a poté postupně zvyšujte hlasitost kytarového zesilovače, dokud nedosáhnete požadované úrovně. Pokud používáte mix, nastavte fadery kanálu na jednotu (0), poté zvedněte ovládání gain/trim a přitom klepejte na pady KICK/SNARE pro požadovanou úroveň. Nastavte knoflík LEVEL na 12 hodin.

Výuka vzorů na bicí

SDRUM umožňuje vytvářet bicí patterny jedním ze dvou způsobů: pomocí BeatScratch k přirozenému škrábání bicích patternů s kytarou nebo basou, nebo pomocí padů KICK a SNARE, což také umožňuje použití SDRUM s jinými nástroji, které ne. mít vyzvednutí.

Když učíte nový pattern bicích, SDRUM automaticky určí nastavení taktu a pocitu (rovný nebo swing). Jakmile je naučen nový bicí pattern, detekované nastavení taktu a pocitu se projeví na LED kolem kodéru KIT/GROOVE. KIT/GROOVE enkodér pak může být použit ke změně taktu a hmatu ručně, pokud je to žádoucí.

TIP: V případě potřeby lze automatickou detekci taktu/hmatu SDRUM potlačit a před naučením nového vzoru bubnu lze předem vybrat předem určený takt a/nebo pocit.

Ve výchozím nastavení, když učíte SDRUM novou skladbu, je sloka vybrána jako aktivní part, a jakmile je naučen vzor slokového bubnu, je automaticky generován sborový part s bubny, které mají stejný kopák/snare vzor jako sloka, ale s vyšší intenzita a činelový

vzor místo výchozích hi-hat. Toto chování je indikováno na uživatelském rozhraní VERSE LED osvětlením nepřerušovaně jasně oranžově a CHORUS LED osvětlením nepřerušovaně tlumeně červeně.

To znamená, že naučením jediného bicího patternu pro slokový part pak získáte bicí patterny pro dva party songy, což vám umožní okamžitě začít zkoumat nápady na skladbu. Pokud chcete, můžete přepsat automaticky generovaný chorusový bicí pattern vlastním, deaktivovat chorusový part (CHORUS LED zhasnutá) před výukou slokového partu nebo automaticky vygenerovat také bridžový part, když je slokový part vytvořen.

Použití metronomu

Vestavěný metronom lze použít ke zlepšení načasování a vyhnutí se neočekávaným výsledkům při výuce nového bicího patternu a také k přizpůsobení tempa všech partů, které tvoří skladbu. Metronom se automaticky aktivuje vždy, když se naučíte alespoň jeden part songu a vyberete prázdný part songu.

Postup zapnutí/vypnutí metronomu:

1. Vyberte prázdnou část skladby (LED dioda LEARN by měla blikat).
2. Stiskněte a podržte tlačítko TEMPO po dobu ~2 sekund pro zapnutí/vypnutí metronomu. Tlačítko TEMPO bude také blikat rychlostí metronomu, aby poskytovalo vizuální indikaci tempa.

TIP: Stisknutí a podržení aktuálně vybraného tlačítka PART, když je part prázdný, poskytuje alternativní způsob aktivace/deaktivace metronomu.

TIP: Tempo lze změnit před učením nového bicího partu buď klepnutím na požadované tempo na tlačítko TEMPO nebo otočením knoflíku TEMPO.

POZNÁMKA: Výchozí hodnota BPM pro prázdnou skladbu je 120. SDRUM vždy přehrává v celočíselných BPM, což usnadňuje přizpůsobení BPM externímu zařízení nebo DAW.

POZNÁMKA: Ve skladbě, kde již byl naučen alespoň jeden part, se metronom automaticky aktivuje, když je vybrán prázdný part.

Výuka bubnových vzorů pomocí podložek Kick a Snare

Pady KICK a SNARE na SDRUM lze použít k výuce bicích patternů tradičnějším způsobem nebo při hře na nástroj bez snímače.

Chcete-li naučit pattern bicích pomocí padů KICK a SNARE:

1. Ujistěte se, že je vybrána prázdná část skladby (VERSE, CHORUS nebo BRIDGE). LED LEARN bude blikat, pokud je vybraná část prázdná.

TIP: Když je vybrána prázdná skladba (LED SONG nesvítil), LED VERSE se rozsvítí nepřerušovaně jasně oranžově a LED CHORUS bude svítit nepřerušovaně červeně. To znamená, že výuka sloky automaticky vygeneruje sborový part. Pokud si místo toho přejete vytvořit vlastní pattern pro chorus part, deaktivujte funkci automatického generování partu před naučením SDRUM opakovaným stisknutím tlačítka CHORUS, dokud LED CHORUS nezhasne. Všimněte si, že automaticky generovaný chorus part lze také vymazat a naučit nový pattern po naučení SDRUM, je-li to preferováno.

2. V případě potřeby aktivujte metronom stisknutím a podržením tlačítka TEMPO po dobu ~2 sekund. Tempo nastavte klepnutím na tlačítko TEMPO na požadovanou rychlost nebo otočením knoflíku TEMPO.

3. Stisknutím nožního spínače aktivujte SDRUM. LED LEARN začne rychle blikat, což znamená, že SDRUM je aktivován.

4. Začněte hrát bicí pattern na padech KICK a SNARE.

TIP: Alternativně stiskněte FOOTSWITCH a začněte se učit, aniž byste museli stisknout pad. LED LEARN se rozsvítí červeně, což znamená, že se SDRUM učí. To může být užitečné pro určité hudební styly, které obsahují bicí patterny, které nemají žádný kopák nebo virbl v prvním úderu taktu, jako je reggae.

POZNÁMKA: Při vytváření nového vzoru bicích nesmí maximální délka překročit 4 takty.

5. Až budete hotoví, stiskněte nožní spínač. Pro dosažení nejlepších výsledků zkuste stisknout FOOTSWITCH ve stejném časovém úseku, na kterém jste začali (doba 1).

6. Začne hrát pattern bicích. Zahrajte si na kytaru a nastavte knoflík LEVEL pro dobré spojení mezi kytarou a bicími.

7. Pro zastavení přehrávání stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~2 sekund (dokud nezačnou blikat pady KICK a SNARE). Jakmile FOOTSWITCH uvolníte, jakmile pady KICK/SNARE začnou blikat, přehrávání se zastaví. Pokračování v držení FOOTSWITCH způsobí, že na konci aktuálního taktu bude hrát nárazový činel a bude zvonit tak dlouho, dokud bude FOOTSWITCH držen.

TIP: SDRUM nabízí některé pokročilé funkce, které mohou zlepšit provoz SDRUM při vytváření patternu bicích.

Výuka bicích šablon s kytarou nebo basou

Zcela nová funkce BeatScratch umožňuje použití kytary nebo baskytary k naučení SDRUM vzoru bicích. Přitom by měl být SDRUM nejprve zkalibrován pro připojenou kytaru/baskytaru.

Kalibrace BeatScratch pro kytaru/baskytaru:

1. Nastavte polohu snímání kytary/basy a ovládání tónu pro požadovaný tón.
2. Stiskněte a podržte tlačítko GUITAR AUDITION po dobu ~2 sekund. Pad KICK začne blikat a všechny LED diody HATS/RIDES se rozsvítí červeně. Udržujte kytaru/baskytaru tichou, dokud nebudete připraveni zahájit proces kalibrace.
3. Rukou pražce ztlumte struny a poté brkněte pouze na nízké struny tak, jak si přejete naučit úderu na buben. Při každém zjištěném zásahu LED diody HATS/RIDES jedna po druhé zhasnou. Zastavte, jakmile bude přijato všech dvanáct událostí kopu (všechny LED HATS/RIDES zhasnou, pad SNARE začne blikat a všechny LED HATS/RIDES se znovu rozsvítí červeně).
4. Rukou na pražci ztlumte struny, položte ruku na stejnou pozici na krku jako při kalibraci kopáku a poté brkněte pouze na vysoké struny způsobem, který chcete naučit úderu na malý buben. Při každém zjištěném zásahu LED diody HATS/RIDES jedna po druhé zhasnou. Jakmile bylo přijato dvanáct událostí viru (všechny LED diody HATS/RIDES zhasly), SDRUM opustí režim kalibrace.
5. Jakmile je kalibrace dokončena, poškrábání kytary/basy bude generovat zvuky kopáku a virblů.

POZNÁMKA: Nastavení kalibrace zůstane zachováno i po vypnutí a zapnutí.

TIP: Pokud hrajete na basu, zkuste použít trsátko, pokud prstoklad nebo drnkání na struny nefunguje. Nebojte se experimentovat s různými způsoby výuky SDRUM, abyste zjistili, co nejlépe funguje s vaším nástrojem a stylem výuky. Někteří baskytaristé zjistili, že plácnutí na nejnižší strunu a pukání na nejvyšší strunu funguje dobře.

Chcete-li naučit bicí pattern s kytarou/baskytarou:

1. Pokud kytara/basa ještě nebyla zkalibrována pro použití BeatScratch, nejprve se řiďte výše uvedenými kalibračními pokyny, než budete pokračovat.
2. Ujistěte se, že je vybrána prázdná část skladby (VERSE, CHORUS nebo BRIDGE). LED LEARN bude blikat, pokud je vybraná část prázdná.

TIP: Když je vybrána prázdná skladba (LED SONG nesvítí), LED VERSE se rozsvítí nepřerušovaně jasně oranžově a LED CHORUS bude svítit nepřerušovaně červeně. To znamená, že výuka sloky automaticky vygeneruje sborový part. Pokud si místo toho přejete vytvořit vlastní pattern pro chorus part, deaktivujte funkci automatického generování partu před naučením SDRUM opakovaným stisknutím tlačítka CHORUS, dokud LED CHORUS nezhasne. Všimněte si, že automaticky generovaný chorus part lze také vymazat a naučit nový pattern po naučení SDRUM, je-li to preferováno.

3. V případě potřeby aktivujte metronom stisknutím a podržením tlačítka TEMPO po dobu ~2 sekund. Tempo nastavte klepnutím na tlačítko TEMPO na požadovanou rychlost nebo otočením knoflíku TEMPO.
4. Stisknutím nožního spínače aktivujte SDRUM. LED LEARN začne rychle blikat, což znamená, že SDRUM je aktivován.
5. Začněte hrát na bicí pattern poškrábáním kytary/basy.

TIP: Alternativně stiskněte FOOTSWITCH pro ruční spuštění učení SDRUM. LED LEARN se rozsvítí červeně, což znamená, že se SDRUM učí. To může být užitečné pro určité hudební styly, které obsahují bicí patterny, které nemají žádný kopák nebo virbl v prvním úderu taktu, jako je reggae.

POZNÁMKA: Při vytváření nového vzoru bicích nesmí maximální délka překročit 4 takty.

6. Až budete hotovi, stiskněte nožní spínač. Pro dosažení nejlepších výsledků zkuste stisknout FOOTSWITCH ve stejném časovém úseku, na kterém jste začali (doba 1).

7. Pro zastavení přehrávání stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~2 sekund (dokud nezačnou blikat pady KICK a SNARE). Jakmile FOOTSWITCH uvolníte, jakmile pady KICK/SNARE začnou blikat, přehrávání se zastaví. Pokračování v držení FOOTSWITCH způsobí, že na konci aktuálního taktu bude hrát nárazový činel a bude zvonit tak dlouho, dokud bude FOOTSWITCH držen.

TIP: SDRUM nabízí některé pokročilé funkce, které mohou zlepšit provoz SDRUM při výuce bicích patternů.

Výběr nastavení vzoru bubnu

Výběr časového podpisu

SDRUM má na výběr dvě nastavení taktu: 3/4 a 4/4. Takt lze změnit na jednotlivé části písně nebo na celou skladbu. Změna taktu částí:

1. Vyberte část skladby pomocí tlačítka VERSE, CHORUS nebo BRIDGE.
2. Otočením kodéru GROOVE/KIT vyberte nový takt.
3. Stisknutím kodéru GROOVE/KIT provedte výběr. Chcete-li změnit nastavení taktu pro všechny části písně, stiskněte a podržte enkodér GROOVE/KIT po dobu ~2 sekund (dokud zvolená LED taktu třikrát neblíkne).

TIP: Nastavení taktu lze také předvolit před naučením SDRUM vzoru bicích. Viz „Předvýběr nastavení časování a pocitu“.

Výběr pocitu

SDRUM nabízí na výběr dvě nastavení pocitu: rovný (ST) nebo švih (SW). Pocit lze změnit pro jednu část skladby nebo pro celou skladbu.

Chcete-li změnit dojem dílů:

1. Vyberte část skladby pomocí tlačítka VERSE, CHORUS nebo BRIDGE.
2. Otáčením kodéru GROOVE/KIT vyberte nové nastavení pocitu.
3. Stisknutím kodéru GROOVE/KIT provedte výběr. Chcete-li změnit nastavení pocitu pro všechny party skladby, stiskněte a podržte enkodér GROOVE/KIT po dobu ~2 sekund (dokud vybraná LED dioda nezabliká třikrát).

TIP: Nastavení pocitu lze také předvolit před naučením SDRUM vzoru bubnu. Viz „Předvýběr nastavení časování a pocitu“.

Výběr množství ozdoby

Nastavení množství zdobení určuje, jak jednoduchý nebo obsazený bude pattern bicích. SDRUM má tři nastavení množství zdobení: SIMPLE, INTERMEDIATE a BUSY.

Embellishment Amount Setting	Description
SIMPLE	Pokud vyberete tuto možnost, budou se hrát pouze prvky kick/snare (nebo ekvivalentní) bicí prvky, které byly pro part naučeny (nebudou přidány žádné duchy ani další úderý do bubnu).
INTERMEDIATE	Když je tato možnost vybrána, budou přidány některé zdvojené tóny a občasné další úderý do bubnu, aby byl vzor bubnu zajímavý.
BUSY	Když vyberete tuto možnost, bude pattern složitější s dalšími poznámkami, které budou přidány ke vzorům kop/snare a variacím.

Nastavení množství zdobení lze změnit pro jednu část skladby nebo pro celou skladbu.

Chcete-li změnit počet ozdobných dílů:

1. Vyberte část skladby pomocí tlačítka VERSE, CHORUS nebo BRIDGE.
2. Otočením kodéru GROOVE/KIT vyberte nové nastavení množství zdobení.
3. Stisknutím kodéru GROOVE/KIT provedte výběr. Chcete-li změnit nastavení množství zdobení pro všechny části písně, stiskněte a podržte enkodér GROOVE/KIT po dobu ~2 sekund (dokud LED zvolené množství zdobení třikrát nezabliká).

Výběr bicí sady

SDRUM nabízí na výběr pět bicích sad:

Drum Kit	Description
E-POP	Tato sada je vyrobena ze syntetizovaných zvuků bicích, které emulují analogové bicí automaty.
BRUSH	Jedná se o vintage znějící stavebnici hranou se štětci pro jazzové a folkové hudební styly. Tato sada obsahuje také vzorky šejkru a tamburíny.
PERCUSSION	Tato sada je rozšířená sada čistých bicích s kravským zvonem, clave, timbales a conga. Je určen pro hudební styly latin fusion.
POWER	Jedná se o bicí sadu navrženou pro hudební styly hard rock, metal a punk s agresivnějším zvukem než čistá sada.
CLEAN	Jedná se o čistou bicí soupravu, vhodnou pro hudební styly rock, pop a country.

Všechny sady, s výjimkou E-Popu, obsahují více vrstev dynamiky pro všechny hlavní bicí (kopák, virbl, hi-haty, tomy, činely). To znamená, že se používají různé samplý v závislosti na tom, jak hlasitě se na jednotlivé bubny hraje, což umožňuje samplovaným bubnům znít mnohem realističtěji. E-Pop je výjimkou, protože syntetizované bicí automaty obvykle nemění tón bubnu na základě rychlosti.

Soupravu bicích lze změnit pro jednu část skladby nebo pro celou skladbu.

Chcete-li vyměnit bicí sadu na součástech:

1. Vyberte část skladby pomocí tlačítka VERSE, CHORUS nebo BRIDGE.
2. Otáčením kodéru GROOVE/KIT vyberte nové nastavení bicí sady.
3. Stisknutím kodéru GROOVE/KIT provedte výběr. Chcete-li změnit nastavení bicí sady pro všechny části písně, stiskněte a podržte enkodér GROOVE/KIT po dobu ~2 sekund (dokud LED vybrané sady třikrát neblíkne).

TIP: Nastavení bicí sady lze změnit před nebo po naučení nového patternu.

Výběr alternativních zvuků pro Kick/Snare

Následující tabulka ukazuje alternativní zvuky kopáků a virblů dostupné pro každou bicí sadu:

Drum Kit	ALT Button (Groove/Kit)	
	LED Off	LED Green
E-POP	Electronic-Pop Kick 1 and Snare 1	Electronic-Pop Kick 2 and Snare 2
BRUSH	Brush Kick and Snare	Brush Kick and Tambourine
PERCUSSION	Low Timbale and High Timbale	Percussion Kick and Snare
POWER	Power Kick 1 and Snare 1	Power Kick 2 and Snare 2
CLEAN	Clean Kick and Snare	Clean Kick and Sidestick

Chcete-li vybrat alternativní zvuky pro kopák a smyčku:

1. Vyberte část skladby pomocí tlačítka VERSE, CHORUS nebo BRIDGE.
2. Stiskněte tlačítko ALT vedle kodéru GROOVE/KIT pro přepínání mezi možnostmi uvedenými v tabulce výše.
3. V případě potřeby opakujte pro další části skladby.

Výběr prvků pravého bubnu

Pravý prvek (hi-hat, ride, tom atd.) každého patternu bicích lze vybrat pomocí kodéru HATS/RIDES a tlačítka ALT vedle kodéru HATS/RIDES. V následující tabulce jsou uvedeny některé dobře známé vzory pravého bubnu a nastavení, která je třeba vybrat, abyste toho dosáhli.

HATS/RIDES ALT Button Setting	Drum Kit Setting	Timing	Feel	HATS/RIDES Encoder Setting	Right-Hand Pattern Description
LED Off (Hats)	Any	3/4 or 4/4	Straight	#11 (Green LED)	Off-beat open hats (the "Disco" beat)
	Any	4/4	Straight	#6 (Amber LED)	Guiro rhythm
	Any	4/4	Straight	#2 (Red LED)	Mozambique rhythm
	PERC	4/4	Straight	#1 (Green LED)	3-2 Clave
	PERC	4/4	Straight	#10 (Red LED)	2-3 Clave
	BRUSH	4/4	Straight or Swing	#2 (Any Color LED)	Brush swirl with pedal hats
LED Green (Cymbals)	Any	4/4	Straight	#11 (Green LED)	Even crashes
	Any	4/4	Straight	#5 (Red LED)	Off-beat hi-hat pedal with ride
	Any	4/4	Straight	#10 (Red LED)	Ride bell gallop rhythm
	Any	4/4	Straight	#4 (Amber LED)	Typical jazz cymbal pattern

Výběr časování a variace dílčích taktů pro prvky pravého bubnu

Otáčením kodéru HATS/RIDES se volí různé varianty výkonu pravého bubnu. Stisknutím kodéru HATS/RIDES vybíráte mezi dostupnými možnostmi časování dílčích taktů. Barva LED diod obklopujících kódér HATS/RIDES indikuje volbu časování dílčích taktů vybranou pro prvek pravého bubnu, přičemž jsou k dispozici následující možnosti:

- Zelená LED – Prvek pravého bicího nástroje se hraje většinou pomocí čtvrtových not.
- LED Amber – Prvek pravého bicího nástroje se hraje většinou pomocí osminových tónů.
- Červená LED – Prvek pravého bicího nástroje se hraje většinou pomocí šestnáctinových tónů.

Chcete-li změnit časování dílčích taktů pro prvek pravého bubnu:

1. Stiskněte kódér HATS/RIDES. Každým stisknutím kodéru se přepnete mezi možnostmi a barevnými LED diodami uvedenými v seznamu výše.

Chcete-li vybrat jinou variaci výkonu pravého bicího prvku:

1. Otočte kódérem HATS/RIDES.

TIP: Kódér HATS/RIDES lze přepnout na výběr mezi 12 a 1 (všechny LED zhasnuté). Když je vybrána tato možnost, nebudou se ve vzoru bicích hrát žádné prvky pravého bicího nástroje.

Výběr alternativních zvuků pro prvky pravého bicího nástroje

Následující tabulka ukazuje alternativní zvuky pravého bubnu dostupné pro každou bicí sadu:

Drum Kit	ALT Button (Hats/Rides)		
	LED Off	LED Green	LED Red
E-POP	Hi-Hats	Ride/Crash Cymbal	Tom and Percussion
BRUSH	Hi-Hats	Ride/Crash Cymbal	Shakers/Tambourine
PERCUSSION	Percussion	Shakers/Tambourine	Toms
POWER	Hi-Hats	Ride/Crash Cymbal	Toms
CLEAN	Hi-Hats	Ride/Crash Cymbal	Toms

Chcete-li vybrat alternativní zvuky pro klobouky/jízdy:

1. Vyberte část skladby pomocí tlačítka VERSE, CHORUS nebo BRIDGE.
2. Stisknutím tlačítka ALT vedle kodéru HATS/RIDES můžete přepínat mezi možnostmi uvedenými v tabulce výše.
3. V případě potřeby opakujte pro další části skladby.

Úprava tempa

Tempo skladby lze upravit buď před nebo po naučení SDRUM, a lze jej upravit pomocí tlačítka TEMPO (tap tempo) nebo knoflíku TEMPO.

Po naučení partu nebo pokud je povolena funkce metronomu, bude tlačítko TEMPO blikat v aktuálním tempu skladby. Tlačítko TEMPO bude blikat červeně při prvním taktu každého taktu (pouze během přehrávání) a zeleně u zbývajících taktů čtvrtových not, pokud tempo skladby nebylo upraveno. Pokud bylo tempo upraveno z uložené hodnoty skladby, LED dioda tlačítka TEMPO bude místo zeleně blikat oranžově. Pokud je tempo změněno nějakým jiným mechanismem než knoflíkem TEMPO (např. pomocí tap tempa nebo načtením nové skladby), nebude knob TEMPO fungovat, dokud nebude otočen za středovou zarážku (uloženou) pozici.

Když se hraje part, během posledního taktu partu, tlačítko TEMPO bude blikat jasněji, což znamená, že smyčka bicího patternu se blíží k začátku.

Nastavení tempa pomocí tlačítka Tempo

Chcete-li upravit tempo skladby pomocí tlačítka TEMPO:

1. Přehrajte skladbu.

2. Klepněte v požadovaném tempu na tlačítko TEMPO.

3. Tlačítko TEMPO bude nyní blikat oranžově, což znamená, že nové tempo se liší od tempa uloženého se skladbou.

TIP: Chcete-li obnovit původní tempo, otočte knoflíkem TEMPO o čtvrt otáčky nad nebo pod střední polohu zarážky a poté jej vraťte do polohy zarážky.

4. Stiskněte a podržte tlačítko TEMPO po dobu ~2 sekund pro uložení nového nastavení tempa do skladby. LED dioda TEMPO bude znovu blikat zeleně, což znamená, že se jedná o uložené tempo skladby (střední poloha zarážky na knobu TEMPO).

Nastavení tempa pomocí knoflíku Tempo

Středová poloha zarážky knoflíku TEMPO představuje násobitel tempa 1X, což je původní tempo naučené části písně. Úplná poloha ve směru hodinových ručiček poskytuje tempo 2x naučené tempo a úplná poloha proti směru hodinových ručiček poskytuje násobek 1/2x naučené tempo.

Chcete-li upravit tempo skladby pomocí ovladače TEMPO:

1. Přehrajte skladbu.

2. Otočením ovladače TEMPO změňte tempo. Všimněte si, že před provedením změn bude možná nutné otočit knoflík TEMPO za středovou polohu zarážky. Tlačítko TEMPO bude nyní blikat oranžově, což znamená, že nové tempo se liší od tempa uloženého se skladbou.

TIP: Chcete-li obnovit původní tempo, otočte knoflíkem TEMPO zpět do střední polohy zarážky.

3. Stiskněte a podržte tlačítko TEMPO po dobu ~2 sekund pro uložení nového nastavení tempa do skladby. LED dioda TEMPO bude znovu blikat zeleně, což znamená, že se jedná o uložené tempo skladby (střední poloha zarážky na knobu TEMPO).

Použití částí písně

Tři části písně SDRUM (sloka, sbor a most) tvoří skladbu. Každý part lze naprogramovat na nižší nebo vyšší intenzitu a přidat tak skladbě dynamiku. Naučené díly jsou automaticky ukládány do paměti, dokud nejsou vymazány, a to i po vypnutí napájení.

Změna intenzity partu písně

Intenzitu každé části písně lze změnit a vytvořit tak dynamiku písně pro energičtější výkon.

K dispozici jsou tři dílčí intenzity:

Part LED	Description
Green 	Low Intensity
Amber 	Medium Intensity
Red 	High Intensity

Chcete-li změnit intenzitu části skladby:

1. Vyberte part, který chcete upravit, stisknutím tlačítka VERSE, CHORUS nebo BRIDGE (výběr indikuje nejjasnější LED).

2. Opakovaným stisknutím vybraného tlačítka PART (ČÁST) cyklicky volíte intenzitu.

Přehrávání a přepínání mezi částmi písně

Přehrávání a přepínání mezi částmi skladby:

1. Vyberte první část, kterou chcete přehrát, pomocí tlačítek PART (VERSE, CHORUS a BRIDGE).

2. Klepnutím na FOOTSWITCH zahájíte přehrávání části skladby.

3. Během přehrávání skladby klepněte na FOOTSWITCH pro přechod na další část nebo stiskněte jedno z tlačítek PART pro přehrání další části. Tlačítko PART bude blikat ve svém naučeném tempu, zahraje se výplň bubnu a další část začne hrát na začátku dalšího taktu. Volitelný nožní spínač FS3X lze také použít k přepínání částí písně.

TIP: Stiskněte dvakrát FOOTSWITCH pro přeskočení části – například pro přechod z přehrávání části 1 (verse) na část 3 (mústek). Chcete-li zahrát výplň bubnu, ale zůstat na aktuálním partu, opakovaně klepejte na nožní spínač, dokud se aktuální part znovu nevybere.

Zastavení přehrávání a ukončení skladby

Zastavení přehrávání skladby:

1. Během přehrávání stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~2 sekund (nebo dokud nezačnou blikat LED PLAY a pady KICK/SNARE).

2. Jakmile začnou blikat LED PLAY a pady KICK/SNARE, uvolněte FOOTSWITCH, abyste okamžitě zastavili přehrávání. Nebo dále držte FOOTSWITCH, abyste dokončili takt a poté skladbu zakončete nárazovým činelem. Držte nožní spínač, abyste umožnili přirozenému rozpadu činelu.

Vymazání části skladby

Vymazání části skladby:

1. Zastavte přehrávání stisknutím a podržením nožního spínače na ~2 sekundy (nebo dokud nezačnou blikat LED PLAY a pady KICK/SNARE).

2. Vyberte část, kterou chcete vymazat, stisknutím tlačítka VERSE, CHORUS nebo BRIDGE. Nejjasnější LED indikuje vybraný díl.

3. Stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~2 sekund (nebo dokud nebude aktuálně zvolené tlačítko PART rychle blikat červeně), poté jej uvolněte. LED LEARN začne pomalu blikat, což znamená, že díl je prázdný. Ujistěte se, že jste uvolnili FOOTSWITCH, jakmile začne aktuální LED PART blikat, protože podržením FOOTSWITCH po dobu ~4 sekund vymažete celou skladbu.

TIP: Díl lze obnovit, pokud od vymazání dílu nebylo odpojeno napájení jednotky SDRUM nebo nebyly provedeny žádné jiné operace. Chcete-li obnovit část po jejím vymazání, okamžitě stiskněte a podržte nožní spínač po dobu ~2 sekund (nebo dokud nebude aktuálně zvolené tlačítko PART rychle blikat zeleně), poté jej uvolněte. LED LEARN zhasne a LED PLAY se rozsvítí, což znamená, že díl je opět dostupný.

TIP: Pokud je povolena funkce SilentClear, části skladby lze vymazat bez okamžitého spuštění přehrávání.

POZNÁMKA: Když je část vymazána, pokud skladba stále obsahuje alespoň jeden naučený part skladby, metronom začne hrát v tempu poslední hrané skladby, takže je snadné sladit tempo všech částí skladby.

Správa skladeb

SDRUM může uložit až 36 skladeb s až 3 party. Skladby se automaticky ukládají v reálném čase. Následující části popisují, jak vytvářet, načítat, kopírovat a mazat skladby.

VAROVÁNÍ: Aby nedošlo k neočekávané ztrátě dat skladby, vždy zastavte přehrávání SDRUM a počkejte alespoň 5 sekund, aniž byste provedli jakékoli změny skladby, než sešlápnete pedál.

V SDRUM jsou uloženy následující parametry:

- Data skladby
- Poslední nastavení uživatelského rozhraní před vypnutím

- Naposledy použitý režim nožního spínače FS3X

Vytvoření nové písni

Chcete-li vytvořit novou skladbu:

1. Stiskněte tlačítko SONG pro vstup do režimu songu. LED SONG začne zeleně blikat a aktuální výběr skladby bude indikován jasně svítící LED kolem kodéru HATS/RIDES. Všechny ostatní LED zhasnou kromě tlačítka SONG a LED HATS/RIDES, když je aktivní režim songu.

2. Otáčením kodéru HATS/RIDES vyberte prázdnou skladbu (prázdné skladby jsou indikovány kontrolkou, která ještě nesvítí).

TIP: Pokračujte v otáčení kodéru HATS/RIDES za výběry 12 a 1, abyste přepínali mezi třemi bankami skladeb: bankou 1 (zelené LED), bankou 2 (jantarové LED) a bankou 3 (červené LED).

3. Stisknutím tlačítka SONG nebo ovladače HATS/RIDES potvrďte výběr a opusťte režim skladby.

Načítání skladby

Chcete-li načíst skladbu:

1. Stiskněte tlačítko SONG pro vstup do režimu songu. LED SONG začne zeleně blikat a aktuální výběr skladby bude indikován jasně svítící LED kolem kodéru HATS/RIDES. Všechny ostatní LED zhasnou kromě tlačítka SONG a LED HATS/RIDES, když je aktivní režim songu.

2. Otáčením kodéru HATS/RIDES vyberte skladbu, kterou chcete načíst. Jakmile je vybrána každá uložená skladba, rozsvítí se různé LED diody na uživatelském rozhraní, aby indikovaly vybrané možnosti pro skladbu.

TIP: Pokračujte v otáčení kodéru HATS/RIDES za výběry 12 a 1, abyste přepínali mezi třemi bankami skladeb: bankou 1 (zelené LED), bankou 2 (jantarové LED) a bankou 3 (červené LED).

3. Stisknutím tlačítka SONG nebo ovladače HATS/RIDES potvrďte výběr a opusťte režim skladby.

Kopírování skladby do prázdného slotu

Chcete-li zkopírovat skladbu do prázdného slotu:

1. Stiskněte tlačítko SONG pro vstup do režimu songu.

2. Otočte kódérem HATS/RIDES a vyberte uloženou skladbu, kterou chcete zkopírovat (uložená skladba je indikována slabě svítící zelenou, oranžovou nebo červenou LED).

3. Stisknutím a podržením kodéru HATS/RIDES po dobu ~2 sekund zkopírujete skladbu. LED vybrané skladby začne blikat.

4. Otočte kódérem HATS/RIDES a vyberte prázdný slot pro skladbu. Pokud je slot pro skladbu prázdný, LED dioda zhasne.

5. Stisknutím kodéru HATS/RIDES vložte zkopírovanou skladbu do vybraného slotu. Různé LED diody se rozsvítí, aby indikovaly vybrané možnosti zkopírované skladby, což také poskytuje potvrzení, že skladba byla zkopírována.

6. Stisknutím kodéru HATS/RIDES nebo tlačítka SONG ukončíte režim skladby.

Vymazání skladby

Vymazání skladby:

1. Zastavte přehrávání stisknutím a podržením nožního spínače na ~2 sekundy (nebo dokud nezačnou blikat LED PLAY a pady KICK/SNARE).

2. Stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~4 sekund (nebo dokud všechny LED diody PART rychle neblíkají červeně), poté jej uvolněte.

3. Skladba byla nyní vymazána a je prázdná.

TIP: Skladbu lze obnovit, pokud od vymazání skladby nebylo vypnuto napájení SDRUM nebo nebyly provedeny žádné jiné operace. Chcete-li obnovit skladbu po jejím vymazání, okamžitě stiskněte a podržte FOOTSWITCH po dobu ~2 sekund (nebo dokud všechna tlačítka PART rychle nezačnou blikat zeleně), poté jej uvolněte. LED LEARN zhasne a LED PLAY se rozsvítí, což znamená, že skladba je opět dostupná.

TIP: Pokud je povolena funkce SilentClear, lze skladby vymazat bez okamžitého spuštění přehrávání.

Vymazání více skladeb

Vymazání více skladeb:

1. Zastavte přehrávání stisknutím a podržením nožního spínače na ~2 sekundy (nebo dokud nezačnou blikat LED PLAY a pady KICK/SNARE).

2. Stiskněte tlačítko SONG pro vstup do režimu songu.

3. Otáčením kodéru HATS/RIDES vyberte skladbu, kterou chcete vymazat.

TIP: Pokračujte v otáčení kodéru HATS/RIDES za výběry 12 a 1, abyste přepínali mezi třemi bankami skladeb: bankou 1 (zelené LED), bankou 2 (jantarové LED) a bankou 3 (červené LED).

4. Stiskněte a podržte tlačítko SONG po dobu ~2 sekund (nebo dokud všechna tlačítka PART nebudou rychle blikat červeně), poté uvolněte.

5. Skladba byla nyní vymazána a je prázdná.

TIP: Skladbu lze obnovit v režimu skladby, pokud od vymazání skladby nebylo vypnuto napájení SDRUM nebo nebyly provedeny žádné jiné operace. Chcete-li obnovit skladbu po jejím vymazání v režimu skladby, okamžitě stiskněte a podržte tlačítko SONG po dobu ~2 sekund (nebo dokud všechna tlačítka PART rychle nezačnou blikat), poté uvolněte. LED LEARN zhasne a LED PLAY se rozsvítí, což znamená, že skladba je opět dostupná.

6. Opakováním kroků 3 a 4 vymažte všechny další skladby.

Pokročilé funkce a tipy

Povolení Count-In a SilentClear

SDRUM má funkci odpočítávání, kterou lze použít k odpočítání 1 taktu paličky před zahájením přehrávání skladby. Když je povolena funkce odpočítávání, je povolena i funkce SilentClear. Funkce SilentClear umožňuje vymazat skladby nebo jejich části bez okamžitého spuštění přehrávání.

Chcete-li povolit/zakázat funkce odpočítávání a SilentClear:

POZNÁMKA: Aby byla funkce počítání k dispozici, musí být SDRUM naučen alespoň jeden part písně.

1. Při zastaveném přehrávání stiskněte tlačítko PART (VERSE, CHORUS nebo BRIDGE) pro výběr první části, která se bude u skladby přehrávat. Tlačítko pro aktuálně vybranou část bude jasnější než všechny ostatní.

2. Stisknutím a podržením aktuálně vybraného tlačítka PART po dobu ~2 sekund zapnete nebo vypnete funkce odpočítávání/SilentClear. Když jsou funkce povoleny, tlačítko PART začne blikat rychlostí zvoleného partu.

3. Stisknutím nožního spínače spusťte odpočítávání.

4. Po odpočítání 1 taktu se vybraný part začne přehrávat a můžete s ním hrát.

POZNÁMKA: Když povolíte nebo zakážete funkce odpočítávání a SilentClear, nastavení se zapamatuje i po změně skladeb a zapnutí a vypnutí SDRUM.

Automatické generování šablony Bridge Drum

Možná jste si všimli, že ve výchozím nastavení SDRUM automaticky generuje chorusový bicí pattern, kdykoli jej naučíte slokový bicí pattern. To je indikováno rozsvícením LED VERSE svítivě jasně oranžově a LED CHORUS svítivě tlumeně červeným, když je vybrána prázdná skladba (LED SONG nesvítí). Ačkoli je vzor chorusu generován automaticky ve výchozím nastavení, vzor mostu není a musí být buď vyučován samostatně, jakmile je sloka/refrén naučen, nebo je povoleno učit se společně se slokou a sborem.

Chcete-li automaticky vygenerovat pattern kobylkového bubnu při výuce partů sloky a sboru:

1. Vyberte prázdnou skladbu.
2. Stiskněte tlačítko BRIDGE. Tlačítko by nyní mělo svítit.
3. Stisknutím tlačítka VERSE znovu vyberete část verše, kterou chcete naučit. Tlačítko BRIDGE se nyní rozsvítí tlumeně zeleně, což znamená, že při naučení verše bude automaticky naučen part.
4. Naučte vzor veršového bubnu. Po dokončení se vytvoří kompletní skladba se slokou, sborem a mostem.

TIP: Automaticky generovaný vzor kobylkového bubnu bude zrcadlit vzor slokového bubnu. Zkuste změnit prvek pravého bubnu pomocí kodéru HATS/RIDES, abyste jej odlišili od sloky. Změňte například z hi-hat na činel pro jízdu a změňte časování dílčích taktů. Pamatujte, že nastavení lze také předem vybrat před výukou bicích patternů.

TIP: Automaticky generované chorusové a kobylkové patterny bubnů lze vymazat, pokud se po výuce rozhodnete pro tyto party vytvořit vlastní patterny.

Předvolba nastavení časování a pocitu

Ve většině případů odvádí SDRUM skvělou práci při automatickém určování načasování a pocitu, když se učí nový pattern bicích. Pokud však učíte SDRUM pattern bicích a nedosahujete očekávaných výsledků, možná budete muset potlačit automatickou detekci SDRUM a vybrat specifické nastavení časování a/nebo pocitu, než jej naučíte nový pattern.

Předvolba načasování/pocitu před naučením nového vzoru bubnu:

1. Vyberte prázdnou část skladby pomocí tlačítka VERSE, CHORUS nebo BRIDGE. LED dioda LEARN by měla blikat, což znamená, že díl je prázdný.
2. Otáčením ovladače GROOVE/KIT vyberte požadovaný takt (3/4 nebo 4/4) a/nebo pocit (ST (rovný) nebo SW (swing) a poté stiskněte kódér GROOVE/KIT.
3. Předem zvolené načasování a/nebo pocitová LED nyní začne blikat, což znamená, že přepíše automaticky detekované načasování nebo pocit.

POZNÁMKA: Předvolená nastavení jsou globální, což znamená, že jakmile jsou nastavení předem vybrána, budou použita pro výuku všech partů v rámci skladby.

TIP: Chcete-li znovu zapnout automatickou detekci, jednoduše vyberte nastavení taktu nebo hmatu, které bliká, a poté stiskněte kódér GROOVE/KIT.

Výuka celé písně najednou

Pomocí pokročilých funkcí SDRUM popsaných v této části manuálu lze vytvořit celou skladbu výukou pouze sloky. Jednoduše předem vyberte požadované nastavení časování a pocitu pomocí kodéru GROOVE/KIT a poté stiskněte tlačítko BRIDGE, abyste umožnili naučení partu kobylky pomocí sloky a refrénu. Můžete dokonce předem vybrat možnosti ALT a nastavení HATS/RIDES pro každý díl. Vyzbrojte SDRUM, abyste se učili, a poté naučte vzor veršového bubnu. To je vše! Nyní je k dispozici kompletní skladba k jamování a experimentování.

Výuka speciálních bicích vzorů

Výuka obtížného vzoru

Pokud při výuce bubnového patternu nedosáhnete požadovaných výsledků, zkuste zapnout metronom a nastavit tempo na požadované tempo. Také výuka 2 taktů obecně poskytne přesnější výsledky než výuka jednoho taktu. Zkuste také předvolit pocit (rovný nebo švih) a/nebo načasování (3/4 nebo 4/4). Dalším trikem je nejprve zpomalit tempo a poté naučit vzor bubnu při pomalejším BPM. Po naučení patternu bicích zrychlete tempo na požadované BPM.

Výuka vzoru bez kopání nebo snare na Beat 1

Některé vzory bicích, zejména mnoho stylů reggae, nemají při prvním úderu kopák nebo virbl. Chcete-li naučit tento typ vzoru, nejprve povolte metronom. Nyní aktivujte SDRUM a začněte se učit stisknutím FOOTSWITCH, ale místo zahájení procesu učení škrábáním na kytaru nebo stisknutím bicího padu stiskněte FOOTSWITCH znovu. LED LEARN se rozsvítí červeně, což znamená, že se SDRUM učí. Pokračujte ve výuce zbytku vzoru, opětovným stisknutím FOOTSWITCH na 1. době proces učení zastavíte. Vzor se nyní přehraje a nebude mít žádný kop nebo snare v první době.

Výuka vzoru bez kopnutí nebo nástrahy

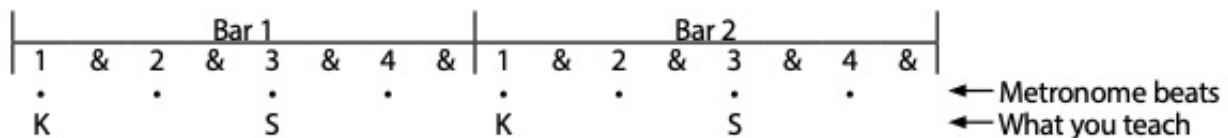
Existují případy, kdy možná budete chtít vytvořit pattern bez kopání nebo snare – například možná budete chtít pouze hi-haty s čtvrtovými tóny, shaker nebo tamburínu. Chcete-li vytvořit tento typ patternu, nejprve povolte metronom. Nyní aktivujte SDRUM a začněte se učit stisknutím FOOTSWITCH, ale místo zahájení procesu učení škrábáním na kytaru nebo stisknutím bicího padu stiskněte FOOTSWITCH znovu. LED LEARN se rozsvítí červeně, což znamená, že se SDRUM učí. Odpočítejte jeden nebo dva čárky a poté znovu stiskněte FOOTSWITCH. Dokud byl naučen jeden nebo více celých taktů, SDRUM bude hrát pattern, který obsahuje pouze prvek pravého bubnu. Zkuste experimentovat s různými možnostmi HATS/RIDES, abyste dále přizpůsobili pattern své písni.

Výuka vzoru s kopem a léčkou ve stejném rytmu

Neexistuje žádný způsob, jak pomocí kytary naučit SDRUM pattern s kopákem a virem ve stejném rytmu. Toho však lze snadno dosáhnout pomocí padů KICK a SNARE. Když stisknete k sobě, kop i snare se naučí ve vzoru.

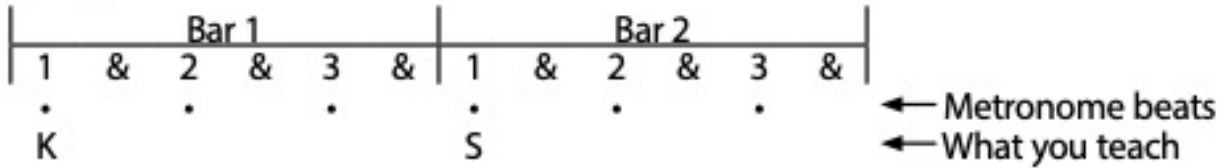
Výuka Half-Time Shuffle Pattern

Dalším běžným vzorem je náhodné míchání v poločase. Nejlepší způsob, jak naučit tento vzor, je nejprve předem vybrat 4/4 takt a pocit švihů a poté povolit metronom. Dále naučte vzor kop/snare a přeskočte jednu dobu mezi každým kopem a smyčkou. Pohrajte si s různými vzory kopáků/snare, abyste získali požadovaný zvuk. Dokud je základní vzor kopání/snare založen na každém druhém rytmu metronomu, měli byste být schopni získat rytmus náhodného přehrávání, který funguje.



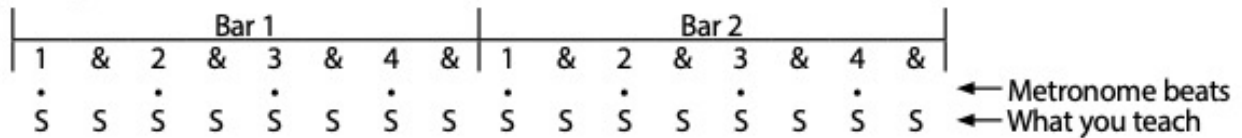
Výuka baladického vzoru 6/8

Mnoho skladeb má 6/8 takt, kde je kopák na taktu 1 a snare na taktu 4. Chcete-li získat tento typ taktu pomocí SDRUM, zapněte metronom a nastavte tempo na požadovaný BPM. Předem vyberte 3/4 takt, abyste se ujistili, že rytmus je interpretován správně. Potom naučte SDRUM 2-taktní pattern ve 3/4 s kopem na dobu 1 prvního taktu a léčkou na dobu 1 druhého taktu. To v podstatě poskytne vzor 6/8. Vyberte si vzor hi-hat, který se k písni nejlépe hodí. Také přepínejte mezi nastavením swingu a rovně a nastavte požadovaný pocit pro skladbu.



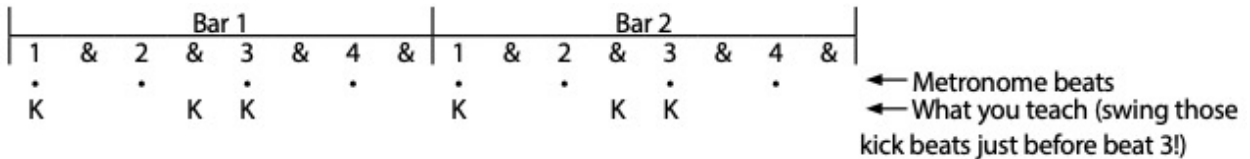
Výuka klasického vlakového rytmu

Vlakový rytmus je klasický kopák/snare vzor používaný zejména v country, folku a bluegrassové hudbě. Protože by bylo téměř nemožné naučit tento ikonický rytmus pomocí kytary nebo vestavěných padů, byl do SDRUM zahrnut speciální režim detekce. Chcete-li získat rytmus, napočítejte čtyři doby pro každý takt a poté škrábněte virbl (nebo použijte pad snare) k naučení snare na každý úder osmé noty. Vyzkoušejte například 2-taktní pattern s 16 po sobě jdoucími rovnoměrně rozmístěnými virovými zásahy na 1 & 2 & 3 & 4 & doby pro každý takt. Zkuste také zapnout metronom a snížit tempo, abyste viděli, zda to pomůže – tempo lze po naučení patternu opět zvýšit. Pokud se naučíte tento speciální vzorec, dostanete vlakový rytmus s kopy a nástrahami.



Výuka typického vzoru Brush Swirl Jazz

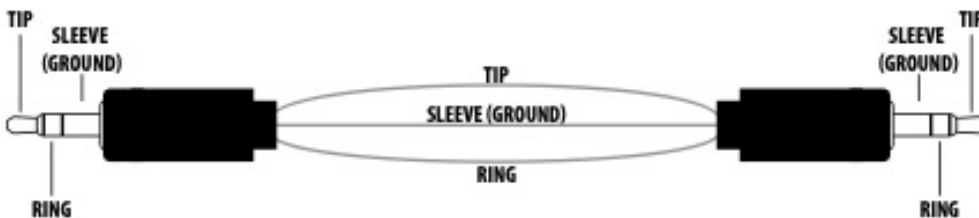
Když je vybrána sada BRUSH, možnost HATS/RIDES variace #2 poskytuje zvuk víření štětce a také pedálové hi-hats. Při výuce typického vzoru víření štětce by se neměly hrát hity snare, protože pedálové hi-haty budou působit místo snare. Chcete-li naučit tento typ vzoru, předem vyberte sadu BRUSH a variantu HATS/RIDES č. 2 (opakovaně tiskněte kódér HATS/RIDES, dokud se LED nerozsvítí zeleně, pokud již ne). Může také pomoci předvolit možnosti 4/4 taktu a SW (swing) a zpomalit tempo. Nyní byste měli slyšet víření štětce s pedály na 2 a 4 taktech.



Pomocí JamSync

Vytváření připojení JamSync

Konektor JAMSYNC OUT na SDRUM lze připojit k looperu JamMan kompatibilnímu s DigiTech JamSync pomocí volitelného 1/8" mini stereo (TRS) kabelu (viz schéma kabelu níže). To umožňuje SDRUM fungovat jako JamSync master a ovládat funkce nahrávání smyčky, přehrávání a zastavení podřízeného looperu. Více looperů kompatibilních s JamSync může být podřízeno SDRUM pro synchronizované ovládání.



Níže uvedený diagram ukazuje aplikaci JamSync využívající SDRUM, JamMan Express XT a JamMan Solo XT kaskádově za sebou.



POZNÁMKA: Při kaskádování audia přes několik JamMan looperů v sérii a použití JamSync (jak je znázorněno na obrázku výše), SDRUM (master) by měl být ve většině případů poslední v řetězci. Poté budete chtít nejdříve naučit SDRUM, pak nahrávat na předposlední zařízení atd., a to zpětně v signálovém řetězci. Provedením těchto akcí zajistíte, že během každého průchodu zaznamenáte pouze to, co máte v úmyslu.

Pokud chcete, můžete toto pořadí obrátit, ale když budete nahrávat na prvním slave, budete nahrávat mix vaší živé kytary a čehokoli, co master hraje, a tak dále. Při použití konektorů AMP OUT a MIXER OUT můžete umístit SDRUM před nebo za looper a efekty, podle toho, co vám vyhovuje, protože bicí nevycházejí z konektoru AMP OUT.

Připojení zařízení JamSync:

1. Připojte konektor JAMSYNC OUT na SDRUM ke konektoru JAMSYNC IN na prvním podřízeném zařízení. V závislosti na použitém JamMan looperu mohou LED diody REC a PLAY na podřízeném zařízení krátce zablikat nebo se může displej změnit a indikovat, že jednotka je v režimu podřízeného zařízení.
2. Stejným způsobem zřetězíte všechny zbývající JamSync slave.

Učení SDRUM a nahrávacích smyček

Při použití JamMan looperu kompatibilního s JamSync s SDRUM musí být looper aktivován pro nahrávání buď před zahájením přehrávání v SDRUM nebo během přehrávání a předtím, než SDRUM dosáhne taktu 1 (začátek patternu bicích). V taktu 1 SDRUM řekne podřízenému zařízení, aby začalo nahrávat, ale podřízené zařízení musí být pro nahrávání předem připraveno.

Chcete-li použít SDRUM s looperem JamMan:

1. S vybraným prázdným partem stiskněte FOOTSWITCH na SDRUM a naučte jej vzor bicích škrábáním na kytaru nebo pomocí padů KICK/SNARE.
2. Po dokončení učení SDRUM stiskněte jednu FOOTSWITCH pro nastavení koncového bodu smyčky. Bubnový pattern se automaticky začne přehrávat v opakující se smyčce a LED PLAY se rozsvítí zeleně.
3. Stisknutím nožního spínače na podřízeném looperu jej aktivujte pro nahrávání. Loper lze aktivovat kdykoli, když hraje SDRUM. LED dioda REC na looperu bude blikat červeně, což znamená, že je připraven k nahrávání. Nahrávání začne, jakmile SDRUM provede další průchod začátku vzoru bicích (LED dioda REC se na vedlejším zařízení rozsvítí červeně, když začne nahrávání). Po zahájení nahrávání zahrajte na kytarový part. Nahraná smyčka musí mít stejnou délku jako smyčka SDRUM nebo její násobek.
4. Po dokončení nahrávání na podřízeném zařízení stiskněte jednu nožní spínač podřízeného zařízení pro nastavení koncového bodu smyčky. Fráze se automaticky začne přehrávat spolu se smyčkou SDRUM a LED dioda PLAY se na looperu rozsvítí zeleně.

5. Opakujte kroky 3-4 pro záznam smyček pro všechny ostatní smyčkovače připojené přes JamSync.

6. Podržím nožního spínače na SDRUM zastavíte přehrávání smyčky na všech zařízeních.

POZNÁMKA: SDRUM má některé funkce, které v současné době nejsou podporovány žádným podřízeným zařízením JamSync:

- Variabilní tempo – Pokud je smyčka nahrána na JamSync slave a poté je tempo na SDRUM změněno, slave ztratí synchronizaci s SDRUM. Doporučuje se nastavit tempo pro skladbu na SDRUM před nahráváním na JamSync slave.

- Více dílů – Při výměně dílů na SDRUM si podřízený JamSync neuvědomí změnu. Takže pokud je délka smyčky podřízeného zařízení kompatibilní s novou částí (např. je to celočíselný násobek délky smyčky nové části SDRUM), zařízení zůstane synchronizované; ale pokud délka smyčky podřízeného zařízení není kompatibilní, ztratí synchronizaci s SDRUM.

POZNÁMKA: Některé smyčky kompatibilní s JamSync podporují metodu „Sequential Slave Recording Method“ (nahrávání smyček do jedné smyčky, poté ihned do další atd.). Pamatujte, že SDRUM tuto funkci nepodporuje.

Chcete-li přehrávat SDRUM a podřízená zařízení:

1. Stisknutím nožního spínače na všech vedlejších zařízeních je aktivujete pro přehrávání. Na každém bude blikat zelená LED dioda PLAY.

2. Stisknutím nožního spínače na SDRUM spustíte přehrávání. Každý slave začne hrát synchronizovaně s SDRUM a jeho LED bude svítit zeleně.

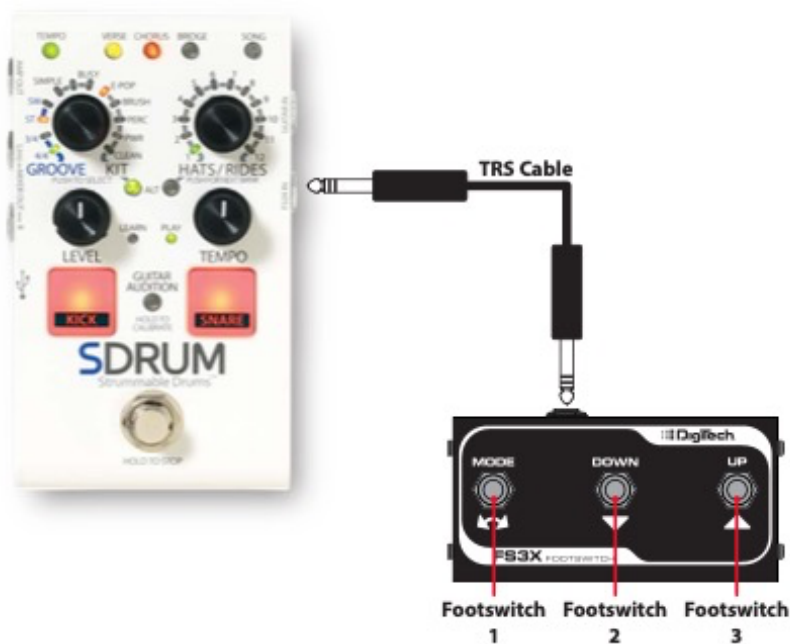
3. Podržte nožní spínač na SDRUM pro zastavení přehrávání smyčky na všech zařízeních.

Pomocí nožního spínače FS3X

Volitelný nožní spínač DigiTech FS3X lze připojit ke konektoru FS3X IN pro další hands-free ovládání SDRUM.

Při připojení FS3X je nutné použít 1/4" kabel TRS (tip-ring-sleeve).

Při použití FS3X pro ovládání máte na výběr ze tří provozních režimů: Live, Table Top a Direct Part. Tyto režimy jsou přístupné podržením jednoho z nožních spínačů FS3X při vytváření připojení k SDRUM. Níže uvedená tabulka popisuje, jak vstoupit do každého režimu FS3X a funkcí, které každý z nich ovládá.



FS3X Mode	Hold While Connecting	FS3X Control		
		Footswitch 1	Footswitch 2	Footswitch 3
Live (Default)	FS3X Footswitch 1	Vybrat variantu Hats/Rides: Stisknutím vyberete další variantu HATS/RIDES (přidržením pro předchozí).	Vybrat časování dílčího úseku HATS/Rides: Stisknutím vyberete další časování dílčího úseku HATS/RIDES (přidržením pro předchozí).	Zahrajte si nárazový činel: Stisknutím zahrajete nárazový činel na vyžádání.
Table Top	FS3X Footswitch 2	Funkce SDRUM: Stejná funkce jako nožní spínač SDRUM (stisknutím přehrajete a přepnete části, stisknutím a podržením zastavíte a vymažete).	Přidat výplň: Během přehrávání stiskněte pro výplň. Dočasné ztlumení: Stisknutím a podržením dočasně ztlumíte bicí. Jakmile uvolníte FOOTSWITCH, zazní fill a bubny budou hrát normálně na začátku dalšího taktu. Tap Tempo and Metronome On/Off: Když je přehrávání zastaveno, opakovaným klepnutím klepejte na tempo (pokud je vybraná část prázdná, metronom se zapne). Stisknutím a podržením metronom zapnete/vypnete (vybraná část musí být prázdná).	Zahrajte si nárazový činel: Stisknutím zahrajete nárazový činel na vyžádání.
Direct Part	FS3X Footswitch 3	Select Verse/Play Fill: Stisknutím přepnete na verš. Pokud je sloka již vybrána a hraje se, stisknutím přehrajte výplň. Dočasné ztlumení: Během přehrávání s vybranou slokou stiskněte a podržte pro dočasné ztlumení bicích. Jakmile uvolníte FOOTSWITCH, zazní fill a bubny budou hrát normálně na začátku dalšího taktu. Tap Tempo and Metronome on/off: Když je přehrávání zastaveno, opakovaným klepnutím vyberte sloku a klepněte na tempo (pokud je část sloky prázdná, metronom se zapne). Stisknutím a podržením metronom zapnete/vypnete (část verše musí být prázdná).	Select Chorus/Play Fill: Stisknutím přepnete na chorus. Pokud je chorus již vybrán a hraje se, stisknutím přehrajete výplň. Temporary Mute: Během přehrávání s vybraným partem chorus stiskněte a podržte pro dočasné ztlumení bicích. Jakmile uvolníte FOOTSWITCH, zazní fill a bubny budou hrát normálně na začátku dalšího taktu. Tap Tempo and Metronome on/off: Když je přehrávání zastaveno, opakovaným klepnutím vyberte chorus a klepněte na tempo (pokud je část chorusu prázdná, metronom se zapne). Stiskněte a podržte pro zapnutí/vypnutí metronomu (část chorusu musí být prázdná).	Select Bridge/Play Fill: Stisknutím přepnete na most. Pokud je most již vybrán a hraje se, stisknutím přehrajete výplň. Temporary Mute: Během přehrávání s vybraným partem kobyly stiskněte a podržte pro dočasné ztlumení bicích. Jakmile uvolníte FOOTSWITCH, zazní fill a bubny budou hrát normálně na začátku dalšího taktu. Tap Tempo and Metronome on/off: Když je přehrávání zastaveno, opakovaným klepnutím vyberte most a klepněte na tempo (pokud je část kobyly prázdná, metronom se zapne). Stiskněte a podržte pro zapnutí/vypnutí metronomu (část můstku musí být prázdná).

Chcete-li změnit režim FS3X:

1. Když je SDRUM zapnutý a plně spuštěný, odpojte FS3X od SDRUM, pokud je aktuálně zapojen.
2. Stiskněte a podržte FS3X FOOTSWITCH odpovídající požadovanému režimu (viz předchozí tabulka).
3. Držte nožní spínač a zapojte FS3X do konektoru FS3X IN. Po zapojení FS3X držte nožní spínač přibližně 2 sekundy, než jej uvolníte.
4. SDRUM bude nyní používat nový režim FS3X.

Obnovení továrního nastavení

Provedením obnovení továrního nastavení se SDRUM vrátí do původního továrního nastavení:

- Všech 36 skladeb bude vymazáno.
- Profil kalibrace kytary bude vymazán.
- Funkce odpočítávání bude deaktivována.
- Jako výchozí bicí sada bude vybrána CLEAN.

Chcete-li provést obnovení továrního nastavení:

VAROVÁNÍ: Provedením obnovení továrního nastavení se nenávratně smaže všech 36 skladeb. Po provedení je tento postup nevratný.

1. Odpojte napájecí adaptér od SDRUM.
2. Stiskněte a podržte KICK pad, SNARE pad a tlačítko ALT (GROOVE/KIT) a poté zapojte napájecí adaptér.
3. Počkejte, až LED začnou kroužit kolem kodéru HATS/RIDES, a poté tlačítka uvolněte.
4. Když začnou LED diody obklopující kodér HATS/RIDES blikat oranžově, stiskněte kodér HATS/RIDES a počkejte na dokončení továrního nastavení. LED diody HATS/RIDES budou během resetování blikat červeně, pak oranžově a poté zeleně a po dokončení se SDRUM vrátí do normálního provozu.

POZNÁMKA: Pokud nestisknete kodér HATS/RIDES, operace vyprší a obnovení továrního nastavení bude zrušeno. Stisknutí jakéhokoli jiného tlačítka než kodéru HATS/RIDES také zruší tovární reset.

Specifications

Interface

Controls: Groove/Kit, Hats/Rides, Level, Tempo

Backlit Buttons: Tempo, Verse, Chorus, Bridge, Song, Alt (Kit), Alt (Hats/Rides), Guitar Audition

Pads: Kick, Snare

Footswitches: Main Footswitch

LEDs: Learn, Play

Jacks: Guitar In, FS3X In, Amp Out, Mixer Out L(m), Mixer Out R, JamSync Out

Other: Mini USB port

Inputs

Guitar Input: Type: Unbalanced, 1/4" TS

Impedance: 1 M Ω

Max Input: +8 dBu

FS3X Input: Type: 1/4" TRS (compatible with DigiTech FS3X)

Outputs

Amp Output: Type: Unbalanced, 1/4" TS / Impedance: 1 k Ω / Frequency Response: 20 Hz–20 kHz

Mixer L/R Outputs: Type: Impedance balanced, 1/4" TRS / Impedance: 1 k Ω / Max Output: +19 dBu / Frequency Response: 20 Hz–20 kHz

JamSync Outputs: Type: 1/8" TRS

Performance

Bit Depth: 24-bit

Sample Rate: 44.1 kHz

Signal-To-Noise Ratio: \geq 108 dB, A-weighted

THD + Noise: 0.004% @ 1 kHz

Storage

Maximum Bars: 4 bars per song part

Maximum Parts: 3 per song

Maximum Songs: 36

USB

Type: Mini-B, USB 2.0

Physical

Dimensions: 5.25" (L) x 3" (W) x 2.45" (H) / 133.4 mm (L) x 76.2 mm (W) x 62.2 mm (H)

Unit Weight: 1.14 lb / 0.52 kg

Shipping Weight: 1.92 lb / 0.87 kg

Power

Power Requirements: 9 VDC external power adapter

Power Consumption: <5 W

Current Draw: 500 mA

Power Adapter Model: PS0913DC-04 (US, JA, EU, AU, UK)

Power Adapter Polarity: 

Power Adapter Output: 9 VDC 1.3 A

SDRUM Owner's Manual

PN: P01300347

© 2023 CORTEK Corp. All rights reserved.

DigiTech is a registered trademark of CORTEK Corp.

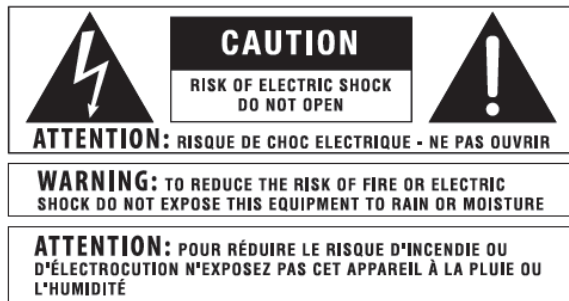
Some SDRUM drum samples licensed from RealiTone™

<http://realitone.com>

Other SDRUM drum samples licensed from Digital Sound Factory®

<https://www.digitalsoundfactory.com>

SHODA A BEZPEČNOSTNÍ POKYNY



Výše uvedené symboly jsou mezinárodně uznávané symboly, které varují před potenciálními riziky spojenými s elektrickými produkty. Blesk se šipkou v rovnostranném trojúhelníku znamená, že v jednotce je přítomno nebezpečné napětí. Vykřičník v rovnostranném trojúhelníku znamená, že je nutné, aby uživatel nahlédl do uživatelské příručky.

Tyto symboly varují, že uvnitř jednotky nejsou žádné části, které by mohl uživatel opravit. Jednotku neotevírejte. Nepokoušejte se opravit jednotku sami. Veškerý servis svěřte kvalifikovanému personálu. Otevřením šasi z jakéhokoli důvodu zrušíte záruku výrobce. Jednotku nenavlhčete. Pokud se na jednotku rozlije kapalina, okamžitě ji vypněte a odнесите k prodejci k opravě. Během bouřky jednotku odpojte, abyste zabránili poškození.

Následující text ukazuje na použití v nízkých nadmořských výškách; nepoužívejte tento výrobek nad 2000 m.



PROHLÁŠENÍ O SHODĚ

Název výrobce: DigiTech

Adresa výrobce: 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Soul 07590 Korejská republika

Prohlašuje, že výrobek:

Název produktu: SDrum

Poznámka: Název produktu může být doplněn kombinací písmen EU, M nebo V.

Možnost produktu: vše

Odpovídá následujícím specifikacím produktu:

EMC: EN 55032:2015+A11:2020, EN 55035:2017+A11:2020, FCC Část 15

Doplňující informace:

Výrobek tímto splňuje požadavky:

Směrnice EMC 2014/30/EU, směrnice RoHS 2011/65/EU, směrnice WEEE 2012/19/EU, nařízení EU 278/2009

Kontakt: CORTEK Corp. 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Soul 07590, Korejská republika / support@digitech.com

VAROVÁNÍ PRO VAŠI OCHRANU PŘEČTĚTE SI NÁSLEDUJÍCÍ:

PŘEČTĚTE SI TYTO POKYNY.

USCHOVEJTE TYTO POKYNY.

DODRŽUJTE VŠECHNA VAROVÁNÍ.

DODRŽUJTE VŠECHNY POKYNY.

NEPOUŽÍVEJTE TOTO PŘÍSTROJ V BLÍZKOSTI VODY.

ČIŠTĚTE POUZE SUCHÝM HÁTREM.

POUZE PRO VNITŘNÍ POUŽITÍ.

NEZABLOKUJTE ŽÁDNÉ VĚTRACÍ OTVORY. INSTALUJTE V SOULADU S POKYNY VÝROBCE.

NEINSTALUJTE V BLÍZKOSTI ŽÁDNÝCH ZDROJŮ TEPLA, JAKO JSOU RADIÁTORY, TEPELNÉ REGISTRY, KAMENA NEBO JINÁ PŘÍSTROJE (VČETNĚ ZESILOVAČŮ), KTERÉ PRODUKUJÍ TEPLA.

POUŽÍVEJTE POUZE PŘÍSLUŠENSTVÍ/PŘÍSLUŠENSTVÍ SPECIFIKOVANÉ VÝROBCEM.

ODPOJTE TOTO PŘÍSTROJ Z ELEKTRICKÉ SÍTĚ BĚHEM BOUŘKY S BLESKY NEBO KDYŽ SE DLOUHOU DOBU NEPOUŽÍVÁ.

Nepodceňujte bezpečnostní účel polarizované nebo uzemněné zástrčky. Polarizovaná zástrčka má dvě čepele, přičemž jedna je širší než druhá. Zástrčka zemního typu má dvě čepele a třetí zemnicí kolík. Široká čepel nebo třetí hrot slouží pro vaši bezpečnost. Pokud dodaná zástrčka nepasuje do vaší zásuvky, poraďte se s elektrikářem o výměně zastaralé zásuvky.

Chraňte napájecí kabel před šlapáním nebo přiskřípnutím, zejména u zástrček, zásuvek a v místě, kde vychází z přístroje.

Používejte pouze se stojanem na vozík, držákem stativu nebo stolem určeným výrobcem nebo prodáváním se zařízením. Při použití vozíku buďte opatrní při přemísťování kombinace vozík/přístroj, abyste se vyhnuli zranění při převrácení.



Veškeré opravy svěřte kvalifikovanému servisnímu personálu. Servis je nutný, pokud bylo zařízení jakýmkoli způsobem poškozeno, například je poškozen napájecí kabel nebo zástrčka, pokud do zařízení vnikla tekutina nebo do něj spadly předměty, zařízení bylo vystaveno dešti nebo vlhkosti, nefunguje normálně, nebo byla vypuštěna.

VYPÍNAČ ZAPNUTÍ/VYPNUTÍ: Síťový vypínač použitý v tomto zařízení NEPŘERUŠÍ spojení ze sítě.

ODPOJENÁ SÍŤ: Zástrčka musí zůstat snadno ovladatelná. Pro montáž do stojanu nebo instalaci, kde není zástrčka přístupná, musí být do elektrické instalace stojanu nebo budovy zabudován síťový vypínač pro všechny póly se vzdáleností kontaktů nejméně 3 mm v každém pólu.

Je-li připojen ke zdroji 240V, musí být pro toto napájení použit vhodný napájecí kabel certifikovaný CSA/UL.

U.K. MAINS PLUG WARNING

Lisovaná síťová zástrčka, která byla odříznuta od kabelu, není bezpečná. Síťovou zástrčku zlikvidujte ve vhodném sběrném místě.

NIKDY ZA ŽÁDNÝCH OKOLNOSTÍ NESMÍTE ZAPOJOVAT POŠKOZENOU NEBO PŘEŘEZANOU SÍŤOVOU ZÁSTRČKU DO 13AMPÉROVÉ ZÁSUVKY.

Nepoužívejte síťovou zástrčku bez nasazeného krytu pojistky. Náhradní kryty pojistek lze získat u místního prodejce. Náhradní pojistky jsou 13 A a MUSÍ být schváleny ASTA podle BS1362.

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

UPOZORNĚNÍ PRO ZÁKAZNÍKY, POKUD JE VAŠE JEDNOTKA VYBAVENA NAPÁJECÍ ŠŤŮROU.

VAROVÁNÍ: TENTO SPOTŘEBIČ MUSÍ BÝT PŘIPOJEN DO SÍŤOVÉ ZÁSUVKY S OCHRANNÝM UZEMNĚNÍM.

JÁDRA V SÍŤOVÉM VÝVODU JSOU BAREVNÁ V SOULADU S NÁSLEDUJÍCÍM KÓDEM:

ZELENÁ A ŽLUTÁ – ZEMĚ / MODRÁ – NEUTRÁLNÍ / HNĚDÁ - ŽIVĚ

JELIKOŽ BARVY JÍDEL SÍŤOVÉHO VEDENÍ TOHOTO SPOTŘEBIČE NEMUSÍ ODPOVÍDAT BAREVNÝM OZNAČENÍM OZNAČUJÍCÍM SVORKY VE VAŠÍ ZÁSTRČCE, POSTUPOJTE TAKTO:

! JÁDRO, KTERÉ MÁ ZBARVU ZELENOU A ŽLUTOU, MUSÍ BÝT PŘIPOJENO KE SVORCE V ZÁSTRČCE OZNAČENÉ PÍSMENEM E, NEBO SYMBOLEM ZEMĚ, NEBO BAREVNĚ ZELENĚ, NEBO ZELENĚ A ŽLUTÉ.

! MODRÁ ZBARVENÍ JÁDRO MUSÍ BÝT PŘIPOJENO KE SVORCE OZNAČENÉ N NEBO BAREVNĚ ČERNĚ.

! JÁDRO, KTERÉ MÁ ZBARVU HNĚDOU, MUSÍ BÝT PŘIPOJENO KE SVORCE OZNAČENÉ L NEBO ČERVENÉ ZBARVENÍ.

TOTO ZAŘÍZENÍ MŮŽE VYŽADOVAT POUŽITÍ JINÉHO LINKOVÉHO ŠŤŮRU, ZÁSTRČKY NEBO OBOU, V ZÁVISLOSTI NA ZDROJI NAPÁJENÍ DOSTUPNÉM PŘI INSTALACI. POKUD JE POTŘEBA VYMĚNIT ZÁSTRČKU NÁSTAVCE, OBRAŤTE SE NA SERVIS KVALIFIKOVANÉMU SERVISNÍMU PERSONÁLU, KTERÝ BY SE MĚL PODÍVAT NA TABULKU NÍŽE. ZELENÝ/ŽLUTÝ VODIČ MUSÍ BÝT PŘIPOJEN PŘÍMO K PODVOZKU JEDNOTKY.

CONDUCTOR		WIRE COLOR	
		Normal	Alt
L	LIVE	BROWN	BLACK
N	NEUTRAL	BLUE	WHITE
E	EARTH GND	GREEN/YEL	GREEN

VAROVÁNÍ: POKUD JE UZEMNĚNÍ, MOHOU NĚKTERÉ PORUCHOVÉ STAVY V JEDNOTCE NEBO V SYSTÉMU, KTERÉMU JE PŘIPOJENO, MÍT ZA NÁSLEDEK PLNÉ SÍŤOVÉ NAPĚTÍ MEZI PODVOZEM A UZEMNĚNÍM. PŘI SOUČASNÉM DOTKNUTÍ SE PODVOZKU A UZEMNĚNÍ MŮŽE POTOM ZPŮSOBIT VÁŽNÉ ZRANĚNÍ NEBO SMRT.

ELEKTROMAGNETICKÁ KOMPATIBILITA

Toto zařízení vyhovuje části 15 pravidel FCC a specifikacím produktu uvedeným v prohlášení o shodě. Provoz podléhá následujícím dvěma podmínkám:

- toto zařízení nesmí způsobovat škodlivé rušení a
- toto zařízení musí akceptovat jakékoli přijaté rušení, včetně rušení, které může způsobit nežádoucí provoz.

Je třeba se vyvarovat provozu této jednotky v prostředí s výrazným elektromagnetickým polem.

- používejte pouze stíněné propojovací kabely.



Pokud chcete tento výrobek zlikvidovat, nemíchejte jej s běžným domovním odpadem. Existuje oddělený systém sběru použitých elektronických výrobků v souladu s legislativou, která vyžaduje řádné zpracování, obnovu a recyklaci.

Soukromé domácnosti ve 25 členských státech EU, ve Švýcarsku a Norsku mohou své použité elektronické výrobky bezplatně odevzdat do určených sběrných míst nebo prodejci (pokud si zakoupíte podobný nový). V případě zemí, které nejsou uvedeny výše, se obraťte na místní úřady, které vám sdělí správný způsob likvidace. Tím zajistíte, že váš vyřazený produkt projde nezbytným zpracováním, regenerací a recyklací a zabráníte tak potenciálním negativním vlivům na životní prostředí a lidské zdraví.