

SDRUM

Strummable Drums™



SDRUM

[POL]

Gwarancja

My w DigiTech® jesteśmy bardzo dumni z naszych produktów i każdy sprzedawany przez nas produkt wspieramy następującą gwarancją:

1. Zarejestruj się online na digitech.com w ciągu dziesięciu dni od zakupu, aby potwierdzić tę gwarancję. Niniejsza gwarancja obowiązuje wyłącznie w Stanach Zjednoczonych.
2. DigiTech gwarantuje, że ten produkt, zakupiony jako nowy u autoryzowanego dealera DigiTech w Stanach Zjednoczonych i używany wyłącznie w Stanach Zjednoczonych, jest wolny od wad materiałowych i wykonawczych przy normalnym użytkowaniu i serwisowaniu. Niniejsza gwarancja obowiązuje wyłącznie pierwotnego nabywcę i nie podlega przeniesieniu.
3. Odpowiedzialność DigiTech na mocy niniejszej gwarancji ogranicza się do naprawy lub wymiany wadliwych materiałów, które wykazują oznaki wady, pod warunkiem zwrotu produktu do DigiTech Z AUTORYZACJĄ ZWROTU, gdzie wszystkie części i robocizna będą objęte gwarancją przez okres do jednego roku. Numer autoryzacji zwrotu można uzyskać, kontaktując się z DigiTech. Firma nie ponosi odpowiedzialności za żadne szkody następne będące wynikiem użycia produktu w jakimkolwiek obwodzie lub zespole.
4. Dowód zakupu jest uważany za odpowiedzialność konsumenta. Kopia oryginalnego paragonu zakupu musi zostać dostarczona w przypadku wszelkich usług gwarancyjnych.
5. DigiTech zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w projekcie, dodawania lub udoskonalania tego produktu bez ponoszenia jakiegokolwiek zobowiązania do instalowania go w produktach wyprodukowanych wcześniej.
6. Konsument traci korzyści wynikające z niniejszej gwarancji, jeśli główny zespół produktu zostanie otwarty i naruszony przez kogokolwiek innego niż certyfikowany technik DigiTech lub jeśli produkt jest używany przy napięciu prądu przemiennego wykraczającym poza zakres sugerowany przez producenta.
7. Powyższe zastępuje wszelkie inne gwarancje, wyraźne lub dorozumiane, a DigiTech nie przyjmuje ani nie upoważnia żadnej osoby do przyjmowania jakichkolwiek zobowiązań lub odpowiedzialności w związku ze sprzedażą tego produktu. W żadnym wypadku DigiTech ani jego dealerzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody szczególne lub wynikowe lub za jakiegokolwiek opóźnienia w realizacji niniejszej gwarancji z przyczyn pozostających poza ich kontrolą.

UWAGA: Informacje zawarte w niniejszej instrukcji mogą ulec zmianie w dowolnym momencie bez powiadomienia. Niektóre informacje zawarte w tej instrukcji mogą być również niedokładne z powodu nieudokumentowanych zmian w produkcie od czasu ukończenia tej wersji instrukcji. Informacje zawarte w tej wersji instrukcji użytkownika zastępują wszystkie poprzednie wersje.

Pomoc techniczna i serwis

Jeśli potrzebujesz pomocy technicznej, skontaktuj się z pomocą techniczną DigiTech. Bądź przygotowany na dokładne opisanie problemu. Znaj numer seryjny swojego urządzenia — jest on wydrukowany na naklejce przymocowanej do obudowy. Jeśli jeszcze nie poświęciłeś czasu na zarejestrowanie swojego produktu, zrób to teraz na digitech.com.

Zanim zwrócisz produkt do fabryki w celu wykonania serwisu, zalecamy zapoznanie się z tą instrukcją. Upewnij się, że poprawnie wykonałeś kroki instalacji i procedury obsługi. Aby uzyskać dalszą pomoc techniczną lub serwis, odwiedź stronę digitech.com. Jeśli musisz zwrócić produkt do fabryki w celu wykonania serwisu, MUSISZ najpierw skontaktować się z pomocą techniczną, aby uzyskać numer autoryzacji zwrotu.

ŻADNE ZWRÓCONE PRODUKTY NIE BĘDĄ PRZYJMOWANE W FABRYCE BEZ NUMERU AUTORYZACJI ZWROTU.

Zapoznaj się z informacjami o gwarancji, która obejmuje pierwszego użytkownika końcowego. Po wygaśnięciu gwarancji, zostanie naliczona uzasadniona opłata za części, robociznę i opakowanie, jeśli zdecydujesz się skorzystać z serwisu fabrycznego. We wszystkich przypadkach jesteś odpowiedzialny za koszty transportu do fabryki. Jeśli produkt jest nadal objęty gwarancją, DigiTech pokryje koszty przesyłki zwrotnej.

Użyj oryginalnego materiału opakowaniowego, jeśli jest dostępny. Oznacz paczkę nazwą nadawcy i następującymi słowami na czerwono: DELIKATNY INSTRUMENT, KRUCHE! Ubezpiecz paczkę prawidłowo. Wyślij z przedpłatą, nie za pobraniem. Nie wysyłaj paczek pocztowych.

Wprowadzenie

Dziękujemy za wybranie pedału DigiTech® SDRUM™ Strummable Drums™. SDRUM to pierwszy na świecie inteligentny automat perkusyjny dla gitarzystów i basistów. SDRUM zapewnia szybki i przyjemny sposób tworzenia profesjonalnie brzmiących wzorów perkusyjnych do sesji ćwiczeniowych, eksplorowania pomysłów na utwory, nagrywania i występów.

Istnieją dwa sposoby tworzenia wzorów perkusyjnych za pomocą SDRUM: za pomocą padów lub za pomocą BeatScratch™, zastrzeżonej technologii, która umożliwia tworzenie wzorów kopnięcia/werbla poprzez proste skreczowanie górnych i dolnych strun gitary elektrycznej, gitary akustycznej (z przetwornikiem) lub basu. Dzięki temu SDRUM może uczyć się wzorów perkusyjnych za pomocą metody powszechnie stosowanej przez gitarzystów i basistów do wyjaśniania rytmu perkusji.

Po utworzeniu wzoru kopnięcia/werbla automatycznie dodawany jest element perkusyjny „prawej ręki” (hi-hat, ride, tom itp.), aby uzupełnić wzór perkusyjny. Element perkusyjny prawej ręki można następnie dalej edytować, aby dopasować go do utworu.

SDRUM może nauczyć się do 3 części na utwór i zapisać do 36 utworów. Każda piosenka i część mają różne ustawienia, które można dostosować w dowolnym momencie. Obejmują one metrum, odczucie (proste lub swing), ilość zdobień (jak zajęta jest część), intensywność części, tempo i wiele innych.

Dźwięki perkusji SDRUM, od RealiTone™ i Digital Sound Factory®, zawierają próbki wykorzystujące wiele warstw prędkości, aby uzyskać realistyczną ekspresję dynamiczną. Gustowne losowe wariacje rytmu, dodane nuty duchów i humanizacja sprawiają, że perkusja jest interesująca i zapewnia wrażenie prawdziwego występu.

SDRUM oferuje pięć zestawów perkusyjnych do wyboru, obejmujących szeroki zakres gatunków. Dla każdego zestawu dostępne są również alternatywne dźwięki kopnięcia/werbla. Perkusja jest wewnętrznie przetwarzana za pomocą pogłosu Lexicon®, więc końcówki pogłosu zanikają naturalnie i nigdy nie są odcinane. Wszystko to oznacza, że SDRUM może generować ścieżki perkusyjne, które brzmią bardzo naturalnie, potężnie, organicznie i autentycznie — wszystko przy minimalnym wysiłku i poświęconym czasie.

Cechy

- Wysokiej jakości próbki perkusyjne z wieloma warstwami prędkości, humanizacją i drobnymi wariacjami dla muzycznych i realistycznych wzorów perkusyjnych
- 5 zestawów perkusyjnych do wyboru: E-Pop, Brush, Percussion, Power i Clean
- Alternatywne dźwięki kopnięcia i werbla dla każdego zestawu perkusyjnego
- Wybierz między wzorami hi-hat lub ride, lub wybierz tomy, shakery lub inne instrumenty perkusyjne
- Legendarny pogłos Lexicon™ wewnętrznie stosowany do perkusji
- Wybierz między metrum 3/4 lub 4/4
- Zmień odczucie (proste lub swing) i ilość zdobień (od prostego do zajętego) dla każdego wzoru perkusyjnego
- Zastrzeżona technologia BeatScratch™ umożliwia tworzenie wzorów kopnięcia/werbla poprzez skreczowanie strun gitary lub basu
- Pady kopnięcia i werbla zapewniają konwencjonalną metodę nauczania wzorów perkusyjnych
- Regulowane tempo za pomocą zmiennej kontroli lub tempa stuknięcia
- Wbudowany metronom i odliczanie pałeczkami
- Utwórz do 3 części utworu (zwrotka, refren i pomost) i przełączać się między nimi podczas odtwarzania za pomocą wbudowanego przełącznika nożnego
- Możliwość wyboru intensywności dla każdej części utworu w celu zwiększenia dynamiki utworu
- Pamięć do 36 utworów
- Kontrola poziomu wyjściowego perkusji
- Wyjścia miksera mono lub stereo 1/4"
- Wyjście wzmacniacza 1/4"

- Obsługa JamSync™ w celu synchronizacji odtwarzania z kompatybilnymi DigiTech JamMan® Loopers
- Funkcja SilentClear™ zapobiega chwilom krótkiego odtwarzania podczas czyszczenia części utworu lub utworów
- Obsługa zewnętrznego przełącznika nożnego DigiTech FS3X (opcjonalnie) z 3 trybami działania
- Miękki przełącznik nożny w stylu próżniowym
- Dołączony zasilacz

Szybki start

Aby szybko rozpocząć pracę z SDRUM, zapoznaj się z dołączoną do pudełka skróconą instrukcją obsługi SDRUM.

Złącza i interfejs użytkownika

Złącza

1. Gniazdo POWER INPUT: Podłącz do tego gniazda tylko dołączony zasilacz.
2. JAMSYNC OUT: Gniazdo Podłącz to gniazdo do pętli zgodnych z DigiTech JamSync, aby używać ich z SDRUM.
3. Gniazdo AMP OUT: Podłącz to wyjście do wejścia wzmacniacza gitarowego lub basowego lub podłącz je do wejścia łańcucha efektów, jeśli jest używany. Należy pamiętać, że gniazda wyjściowe są wykrywane automatycznie, a funkcjonalność wyjściowa będzie się zmieniać w zależności od podłączonych wyjść.
4. Gniazda MIXER L/R OUT: Podłącz te wyjścia do wejść liniowych miksera. Należy pamiętać, że gniazda wyjściowe są wykrywane automatycznie, a funkcjonalność wyjściowa będzie się zmieniać w zależności od podłączonych wyjść.
5. Port USB: Ten mini port USB służy do aktualizacji oprogramowania układowego SDRUM.
6. Gniazdo GUITAR IN: Podłącz gitarę do tego gniazda za pomocą niezbalansowanego (TS) kabla instrumentalnego. 7. Gniazdo FS3X IN: Podłącz opcjonalny przełącznik nożny DigiTech FS3X do tego gniazda, aby uzyskać dodatkową kontrolę bez użycia rąk.



Interfejs użytkownika

1. Przyciski VERSE/CHORUS/BRIDGE PART

Te przyciski PART zapewniają dostęp do trzech części, które składają się na piosenkę i pełnią następujące funkcje:

- Wybierz część – naciśnij przyciski PART, aby przełączać się między każdą z trzech części utworu.

Zmień intensywność części – po wybraniu części naciskaj wielokrotnie wybrany przycisk PART, aby przełączać się między dostępnymi intensywnościami części (lub głośnością, z jaką partia będzie odtwarzana).

Włącz metronom lub funkcję odliczania – po zatrzymaniu odtwarzania naciśnij i przytrzymaj aktualnie wybrany przycisk PART, aby włączyć metronom (gdy wybrana część utworu jest pusta) lub funkcję odliczania (gdy wybrana część utworu zawiera wzór perkusyjny).

Przyciski PART mają następujące stany:

- Dioda LED wyłączona – część nie została nauczona i nie jest wybrana.

Dioda LED świeci stałym światłem (zielonym, bursztynowym lub czerwonym) – po wybraniu pustej piosenki (dioda LED SONG wyłączona) ten stan oznacza, że część zostanie automatycznie utworzona. Na przykład, gdy piosenka zostanie wyczyszczona, dioda LED VERSE zaświeci się na stałe jasnym bursztynowym światłem, a dioda LED CHORUS zaświeci się na stałe przygaszonym czerwonym światłem, wskazując, że nauczanie zwrotki automatycznie utworzy partię refrenu. Gdy wybrana zostanie niepusta piosenka (przygaszony wskaźnik LED SONG), ten stan wskazuje, że partia została nauczona, ale nie została wybrana.

- Dioda LED świeci jasno (zielona, bursztynowa lub czerwona) – partia jest wybrana.
- Dioda LED miga (zielona, bursztynowa lub czerwona) – partia została nauczona, jest wybrana, a funkcja odliczania jest włączona. Częstotliwość migania wskazuje bieżące tempo piosenki. Gdy partia zostanie wyczyszczona, przycisk PART będzie krótko migał na czerwono. Gdy piosenka zostanie wyczyszczona, wszystkie trzy przyciski PART będą krótko migać na czerwono. Gdy partia lub piosenka zostanie przywrócona za pomocą operacji cofania, przyciski będą krótko migać na zielono.

2. Przycisk TEMPO

Przycisk TEMPO zapewnia następujące funkcje:

- Wskaźnik tempa – gdy część utworu jest pusta, a metronom jest włączony, lub jeśli część utworu nie jest pusta, dioda LED TEMPO będzie migać w tempie bieżącego tempa utworu. Dioda LED TEMPO będzie świecić na czerwono przez pierwsze uderzenie taktu (podczas odtwarzania), przyciemniać na zielono przez kolejne uderzenia, a następnie jasnozielono przez kolejne uderzenia ostatniego taktu. Jeśli tempo utworu zostanie zmienione, kolejne uderzenia będą świecić na pomarańczowo zamiast na zielono, aby wskazać zmianę. Należy pamiętać, że przycisk TEMPO można nacisnąć i przytrzymać, aby zapisać nowe tempo utworu.
- Metronom – po wybraniu pustej części naciśnij i przytrzymaj przycisk TEMPO przez ~2 sekundy, aby włączyć lub wyłączyć metronom.
- Stuknij tempo – stuknij przycisk TEMPO w tempie żądanego tempa, aby zmienić tempo utworu.
- Aktualizacja tempa nominalnego – Jeśli tempo utworu zostanie zmienione za pomocą przycisku TEMPO lub pokrętła TEMPO, nie zostanie ono automatycznie zapisane w utworze. Aby zapisać zaktualizowane tempo, naciśnij i przytrzymaj przycisk TEMPO przez ~2 sekundy. Spowoduje to zapisanie nowego ustawienia tempa jako ustawienia nominalnego (pokrętło TEMPO w środkowej pozycji).

3. Enkoder GROOVE/KIT

Obróć, a następnie naciśnij ten enkoder, aby zmienić tempo perkusji, odczucie, ilość zdobień i zestaw. Dostępne są następujące opcje:

- Timing – pierwsze dwa ustawienia wybierają między metrum 3/4 lub 4/4.
- Feel – następne dwa ustawienia wybierają między odczuciem prostym (ST) lub swing (SW).
- Embellishment Amount – następne trzy diody LED wybierają, jak prosta lub zajęta będzie partia perkusji.
- Kit – pozostałe diody LED wybierają między pięcioma dostępnymi zestawami perkusyjnymi.

4. Przycisk ALT (Kick/Snare)

Naciśnij ten przycisk, aby wybrać alternatywne brzmienia dla kicka i werbla:

- Dioda LED wyłączona – standardowe brzmienie
- Dioda LED zielona – alternatywne brzmienie

Alternatywne brzmienia są różne dla każdego zestawu perkusyjnego.

5. Pokrętko LEVEL

To pokrętko reguluje poziom wyjściowy bębnów. Wyreguluj to pokrętko, aby dopasować poziom bębnów do gitary.

6. Dioda LED LEARN

Ta dioda LED wskazuje następującą funkcjonalność:

- Powoli migające czerwone – wskazuje, że wybrano pustą część utworu.
- Szybko migające czerwone – wskazuje, że SDRUM jest uzbrojony do nauki i rozpocznie naukę wzoru perkusyjnego po zagranii padów KICK/SNARE, skreczeniu gitary lub naciśnięciu FOOTSWITCH.
- Stałe czerwone – wskazuje, że SDRUM uczy się wzoru perkusyjnego.

7. Pady KICK/SNARE

Gdy SDRUM jest uzbrojony do nauki, stukanie w te pady zapewnia tradycyjną metodę nauki wzorów perkusyjnych. Można ich również używać podczas korzystania z SDRUM z instrumentem, który nie ma przetwornika.

8. Przycisk SONG

Naciśnij ten przycisk i przekręć enkoder HATS/RIDES, aby wybrać inny utwór. Wybór utworu jest wyświetlany na diodach LED otaczających enkoder HATS/RIDES. Przekręć enkoder HATS/RIDES, aby wybrać utwór z jednego z trzech banków (zielone, bursztynowe lub czerwone diody LED), a następnie naciśnij przycisk SONG lub enkoder HATS/RIDES, aby załadować utwór.

9. Enkoder HATS/RIDES

Przekręć ten enkoder, aby wybrać inną odmianę sposobu grania elementu prawej ręki. Naciśnij ten enkoder, aby wybrać między różnymi opcjami czasu sub-beat dla elementu prawej ręki.

10. Przycisk ALT (Hats/Rides)

Naciśnij ten przycisk, aby wybrać alternatywne brzmienia dla elementu bębna prawej ręki:

- Dioda LED wyłączona – standardowe brzmienie
- Dioda LED zielona – alternatywne brzmienie 1
- Dioda LED czerwona – alternatywne brzmienie 2

Alternatywne brzmienia są różne dla każdego zestawu perkusyjnego.

11. Pokrętko TEMPO

Obróć to pokrętło, aby zmienić tempo utworu. Zakres tempa wynosi od połowy prędkości (całkowicie przeciwnie do ruchu wskazówek zegara) do podwójnej prędkości (całkowicie zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Aby zapisać zmienione tempo utworu, naciśnij i przytrzymaj przycisk TEMPO przez ~2 sekundy. Środkowa pozycja zatrzymania pokrętła TEMPO reprezentuje tempo zapisane w utworze.

UWAGA: Zawsze, gdy tempo jest zmieniane bez bezpośredniego użycia pokrętła TEMPO — na przykład podczas nauki nowego wzoru perkusyjnego, ładowania nowego utworu lub używania tempa tap — może być konieczne przesunięcie pokrętła TEMPO z powrotem do środkowej pozycji zatrzymania, aby ponownie stało się aktywne. Zapobiega to nagłym zmianom tempa, jeśli pokrętło zostanie przesunięte, gdy bieżąca pozycja nie odpowiada bieżącemu tempu.

12. DIODA LED PLAY

Ta dioda LED wskazuje następującą funkcjonalność:

- Dioda LED wyłączona – wskazuje, że wybrana część utworu jest pusta.
- Dioda LED przygaszony zielony – wskazuje, że wybrana część utworu zawiera wzór perkusyjny i odtwarzanie jest zatrzymane.

Dioda LED jasnozielona – wskazuje, że SDRUM odtwarza utwór.

Dioda LED migająca – dioda LED PLAY miga wraz z padami KICK i SNARE, gdy FOOTSWITCH jest wciśnięty, aby zatrzymać odtwarzanie.

13. Przycisk GUITAR AUDITION

Naciśnij ten przycisk, aby przełączać się między trybami Guitar Audition. Naciśnij i przytrzymaj ten przycisk, aby skalibrować BeatScratch dla gitary. Ten przycisk ma trzy stany:

- Wyłączony (dioda LED wyłączona) – gitara będzie słyszalna podczas grania.

Hybrydowy (dioda LED przygaszony) – gdy wybrana zostanie pusta część utworu, dźwięki kopnięcia/werbla będą słyszalne podczas scratchowania gitary, dzięki czemu można użyć BeatScratch. Gdy zostanie wybrana część utworu zawierająca wzór perkusyjny, gitara będzie słyszalna podczas grania, dzięki czemu będziesz mógł grać razem z perkusją.

- Włączone (dioda LED jasna) – dźwięki kopnięcia/werbla będą zawsze słyszalne podczas skreczowania gitary.

UWAGA: Funkcja Guitar Audition zostanie automatycznie włączona (dioda LED jasna) po skalibrowaniu BeatScratch. Po utworzeniu wzoru perkusyjnego funkcja Guitar Audition zostanie automatycznie ustawiona w trybie „Hybrid” (dioda LED przyciemniona).

14. FOOTSWITCH

Ten przełącznik nożny zapewnia następujące funkcje:

- Uzbrój do nauki – Gdy zostanie wybrana pusta część utworu, naciśnij FOOTSWITCH raz, aby uzbroić SDRUM do nauki nowego wzoru perkusyjnego (dioda LED LEARN będzie szybko migać). Odtwórz część lub naciśnij FOOTSWITCH ponownie, aby wymusić na SDRUM rozpoczęcie nauki nowego wzoru perkusyjnego.
- Rozpocznij odtwarzanie – Gdy odtwarzanie zostanie zatrzymane, a część utworu zostanie nauczona i wybrana, naciśnij FOOTSWITCH raz, aby rozpocząć odtwarzanie utworu.
- Zatrzymaj odtwarzanie – Podczas odtwarzania naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż pady KICK i SNARE zaczną szybko migać), aby zatrzymać odtwarzanie. Zwolnij FOOTSWITCH, gdy pady KICK i SNARE zaczną migać, aby zatrzymać utwór bez podtrzymującego talerza crash. Kontynuuj przytrzymywanie FOOTSWITCH, aby zakończyć utwór z

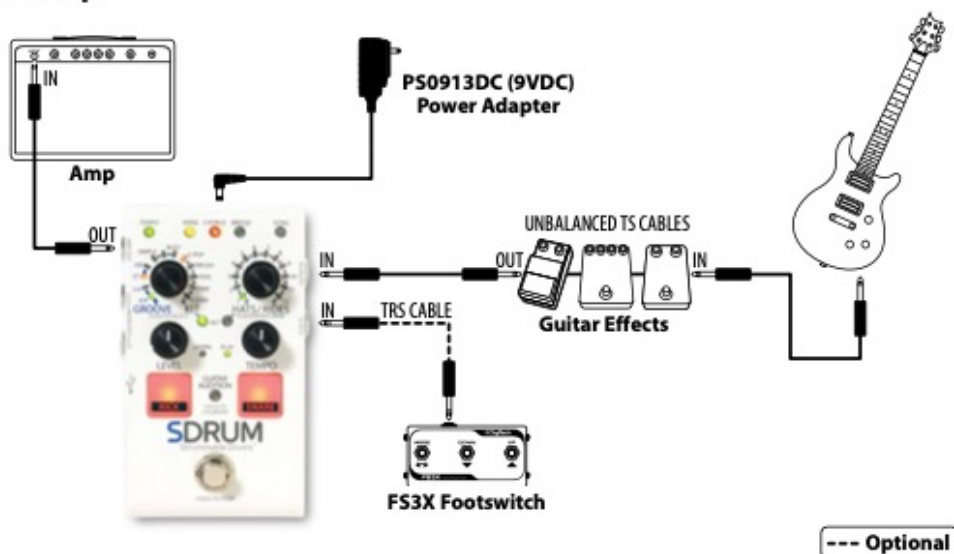
podtrzymującym talerzem crash. Należy pamiętać, że crash talerza zaniknie naturalnie, dopóki FOOTSWITCH nie zostanie zwolniony lub nie zabrzmiał sustain.

- Wyczyść część i cofnij – Gdy odtwarzanie jest zatrzymane, naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż wybrany przycisk PART zacznie szybko migać), a następnie zwolnij. Wybrana część utworu będzie teraz pusta. Natychmiast naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH ponownie przez ~2 sekundy, aby przywrócić wyczyszczonej część.
- Wyczyść utwór i cofnij – Gdy odtwarzanie jest zatrzymane, naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~4 sekundy (lub do momentu, aż wszystkie przyciski PART zaczną szybko migać), a następnie zwolnij. Wszystkie części utworu będą teraz puste. Natychmiast naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH ponownie przez ~2 sekundy, aby przywrócić wyczyszczony utwór.

UWAGA: Aktualnie wybrana część zostanie wyczyszczona jako pierwsza podczas czyszczenia utworu, ale dopóki FOOTSWITCH będzie nadal przytrzymywany, wszystkie części utworu zostaną wyczyszczone jednocześnie.

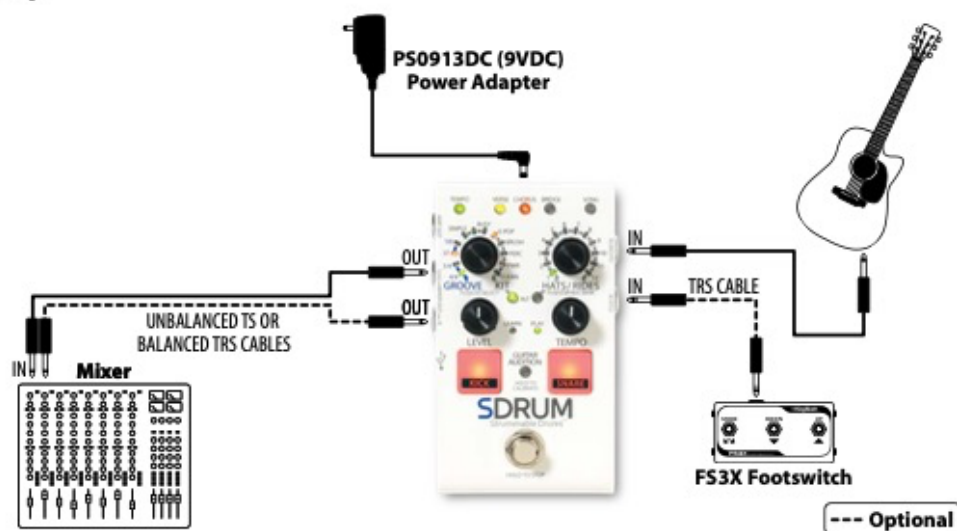
Schematy połączeń

Amplifier Setup



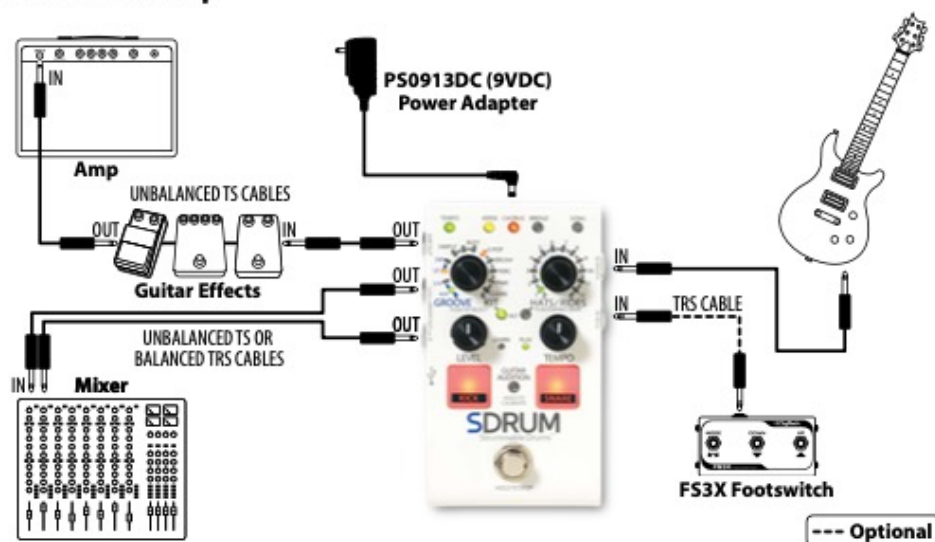
UWAGA: Gdy używane jest tylko gniazdo AMP OUT, sygnał perkusyjny zostanie przetworzony, aby perkusja brzmiała lepiej, gdy jest odtwarzana przez wzmacniacz gitarowy. Jeśli w tego typu zastosowaniach używane są efekty gitarowe i/lub looper, należy je umieścić przed SDRUM, aby nie wpływały na sygnał perkusyjny. Należy pamiętać, że efekty mogą wymagać pominięcia, aby użyć BeatScratch.

Mixer Setup



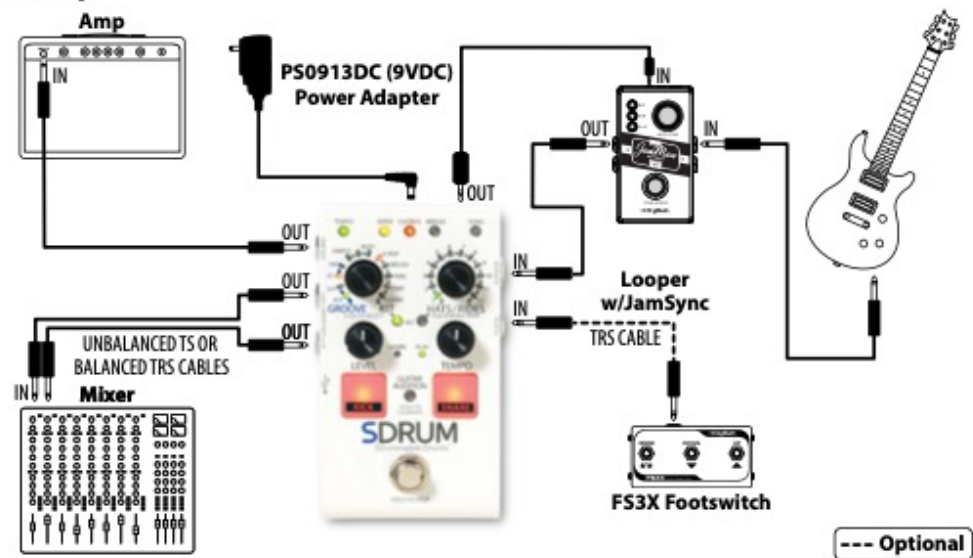
UWAGA: Gdy używane są tylko gniazda MIXER OUT, sygnał mono gitary i sygnał stereo perkusji są przesyłane do gniazd MIXER OUT. Ta konfiguracja sprawdza się dobrze w zastosowaniach, w których gitara akustyczna z przetwornikiem lub gitara basowa są podłączone do systemu PA na żywo.

Amplifier + Mixer Setup



UWAGA: Po podłączeniu do obu gniazd MIXER i AMP OUT sygnał gitary zostanie przesłany do gniazda AMP OUT, a sygnał perkusji do gniazd MIXER OUT. W przypadku korzystania z efektów gitarowych można je umieścić przed SDRUM lub między SDRUM a wzmacniaczem w tego typu zastosowaniach. Należy pamiętać, że jeśli efekty zostaną umieszczone przed SDRUM, może być konieczne ich pominięcie w celu użycia BeatScratch.

JamSync Setup



UWAGA: W większości przypadków looper należy umieścić przed SDRUM, np. gdy używane jest tylko gniazdo AMP OUT. Jeśli używane są gniazda AMP i MIXER OUT, looper można również umieścić między SDRUM a wzmacniaczem, jeśli jest to pożądane.

Działanie gniazda wyjściowego

Gniazda wyjściowe mają funkcję automatycznego wykrywania, która umożliwia SDRUM automatyczną optymalizację wyjść dla aplikacji. Poniższa tabela opisuje sposób działania SDRUM w zależności od podłączonych wyjść.

AMP OUT Jack Connected	MIXER OUT Jacks Connected	Operation Description
		Monomiks sygnału gitary i perkusji zostanie wysłany do gniazda AMP OUT. Do sygnału perkusji zostanie zastosowana komplementarna korekcja, aby lepiej brzmiał, gdy jest odtwarzany przez wzmacniacz gitarowy. UWAGA: Podczas używania wzmacniacza gitarowego do grania perkusji z SDRUM, ustaw wzmacniacz tak, aby działał tak czysto, jak to możliwe, aby uniknąć zniekształcenia perkusji. Perkusja jest wstępnie wyrównywana, aby najlepiej brzmiała przez czysty wzmacniacz z „płaskimi” ustawieniami EQ. W przypadku używania efektów gitarowych i/lub loopera, należy je umieścić przed SDRUM, gdy używane jest tylko gniazdo AMP OUT.
		Sygnały perkusji i gitary zostaną zmiksowane i wysłane do gniazd MIXER OUT. Jeśli podłączone jest tylko lewe (mono) gniazdo MIXER OUT, miks gitary/perkusji będzie mono. Jeśli podłączone są lewe i prawe gniazda MIXER OUT, sygnał gitary będzie mono, a sygnał perkusji będzie stereo. UWAGA: SDRUM nie stosuje symulacji kolumny do sygnału gitary. Pozwala to na użycie gitary akustycznej lub basowej, gdy podłączone są tylko gniazda MIXER OUT.
		Sygnał gitary będzie przesyłany tylko do gniazda AMP OUT. Sygnał perkusji będzie przesyłany do gniazd MIXER OUT w trybie mono (jeśli używane jest tylko gniazdo MIXER OUT L) lub stereo (jeśli używane są oba gniazda MIXER OUT). Jeśli używane są efekty gitarowe i/lub looper, można je umieścić przed lub po SDRUM, jeśli używane są zarówno gniazda AMP OUT, jak i MIXER OUT.

Podłączanie i zasilanie

Aby podłączyć pedal SDRUM:

1. Zmniejsz głośność wzmacniacza gitarowego. Jeśli podłączasz się do miksera, zmniejsz głośność regulatorów wzmocnienia/przycinania i obniż fadery na kanałach, do których się podłączasz.
2. Wykonaj wszystkie połączenia z pedałem SDRUM zgodnie z 'Schematami połączeń'.
3. Podłącz dołączony zasilacz do złącza wejściowego SDRUM POWER, a następnie podłącz drugi koniec do dostępnego gniazdka sieciowego i poczekaj, aż pedał SDRUM się uruchomi.
4. Zwiększ głośność gitary do maksimum, szarpnij struny gitary, a następnie stopniowo zwiększaj głośność wzmacniacza gitarowego, aż do osiągnięcia pożądanego poziomu. Jeśli używasz miksera, ustaw fadery kanałów na jedność (0), a następnie podnieś głośność regulatorów wzmocnienia/przycinania, jednocześnie stukając w pady KICK/SNARE, aby uzyskać pożądaną poziom. Ustaw pokrętko LEVEL na godzinę 12.

Nauka wzorów perkusyjnych

SDRUM umożliwia tworzenie wzorów perkusyjnych na jeden z dwóch sposobów: za pomocą BeatScratch do naturalnego skreczowania wzorów perkusyjnych z gitarą lub basem lub za pomocą padów KICK i SNARE, co pozwala również na używanie SDRUM z innymi instrumentami, które nie mają przetwornika.

Podczas nauki nowego wzoru perkusyjnego SDRUM automatycznie określi ustawienia metrum i feelingu (proste lub swing). Po nauczaniu nowego wzoru perkusyjnego wykryte ustawienia metrum i feelingu zostaną odzwierciedlone na diodach LED otaczających enkoder KIT/GROOVE. Następnie enkoder KIT/GROOVE można użyć do ręcznej zmiany metrum i feelingu, jeśli jest to pożądane.

WSKAZÓWKA: W razie potrzeby można pominąć automatyczne wykrywanie metrum/stylizacji SDRUM i wstępnie wybrać metrum i/lub feeling przed nauką nowego wzoru perkusyjnego.

Domyślnie, podczas nauki SDRUM nowej piosenki, zwrotka jest wybierana jako aktywna część, a po nauczaniu się wzoru perkusyjnego zwrotki, automatycznie generowana jest część refrenu z perkusjami o tym samym wzorze kopnięcia/werbla co zwrotka, ale o większej intensywności i wzorze talerzy zamiast domyślnych hi-hatów. To zachowanie jest sygnalizowane na interfejsie użytkownika za pomocą diody LED VERSE świecącej na stałe jasnym bursztynem i diody LED CHORUS świecącej na stałe przygaszonym czerwonym.

Oznacza to, że ucząc pojedynczego wzoru perkusyjnego dla części zwrotki, masz wzory perkusyjne dla dwóch części utworu, co pozwala natychmiast rozpocząć eksplorowanie pomysłów na piosenkę. Jeśli wolisz, możesz nadpisać automatycznie wygenerowany wzór perkusyjny refrenu swoim własnym, wyłączyć część refrenu (dioda LED CHORUS wyłączona) przed nauczaniem części zwrotki lub automatycznie wygenerować również część pomostową, gdy część zwrotki zostanie utworzona.

Korzystanie z metronomu

Wbudowany metronom może być używany do poprawy synchronizacji i uniknięcia nieoczekiwanych rezultatów podczas nauki nowego wzoru perkusyjnego, a także do dopasowania tempa wszystkich części składających się na utwór. Metronom jest automatycznie włączany, gdy przynajmniej jedna część utworu została nauczona i wybrano pustą część utworu.

Aby włączyć/wyłączyć metronom:

1. Wybierz pustą część utworu (dioda LED LEARN powinna migać).
2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk TEMPO przez ~2 sekundy, aby włączyć/wyłączyć metronom. Przycisk TEMPO będzie również migał w tempie metronomu, aby zapewnić wizualne wskazanie tempa.

WSKAZÓWKA: Naciśnięcie i przytrzymanie aktualnie wybranego przycisku PART, gdy część jest pusta, zapewnia alternatywny sposób włączania/wyłączania metronomu.

WSKAZÓWKA: Tempo można zmienić przed nauczaniem nowej części perkusji, albo dotykając żądanego tempa na przycisku TEMPO, albo obracając pokrętko TEMPO.

UWAGA: Domyślne BPM dla pustego utworu wynosi 120. SDRUM zawsze odtwarza w BPM całkowitym, co ułatwia dopasowanie BPM zewnętrznego urządzenia lub DAW.

UWAGA: W utworze, w którym przynajmniej jedna część została już nauczona, metronom zostanie automatycznie włączony po wybraniu pustej części.

Nauka wzorów perkusyjnych za pomocą padów KICK i Snare

Pady KICK i SNARE w SDRUM mogą być używane do nauki wzorów perkusyjnych w bardziej tradycyjny sposób lub podczas gry na instrumencie bez przetwornika.

Aby nauczyć wzoru perkusyjnego za pomocą padów KICK i SNARE:

1. Upewnij się, że wybrano pustą część utworu (VERSE, CHORUS lub BRIDGE). Dioda LED LEARN będzie migać, jeśli wybrana część jest pusta.

WSKAZÓWKA: Po wybraniu pustego utworu (dioda LED SONG wyłączona), dioda LED VERSE będzie świecić ciągłym jasnym bursztynem, a dioda LED CHORUS będzie świecić ciągłym przygaszonym czerwonym światłem. Oznacza to, że nauczanie zwrotki automatycznie wygeneruje część refrenu. Jeśli zamiast tego chcesz utworzyć niestandardowy wzór dla części refrenu, wyłącz funkcję automatycznego generowania części przed nauczeniem SDRUM, naciskając wielokrotnie przycisk CHORUS, aż dioda LED CHORUS zgaśnie. Należy pamiętać, że automatycznie wygenerowaną część refrenu można również wyczyścić i nauczyć nowego wzoru po nauczeniu SDRUM, jeśli wolisz.

2. W razie potrzeby włącz metronom, naciskając i przytrzymując przycisk TEMPO przez ~2 sekundy. Ustaw tempo, naciskając przycisk TEMPO w żądanym tempie lub obracając pokrętkę TEMPO.

3. Naciśnij FOOTSWITCH, aby uzbroić SDRUM. Dioda LED LEARN zacznie szybko migać, wskazując, że SDRUM jest uzbrojony.

4. Rozpocznij granie wzoru perkusyjnego na padach KICK i SNARE.

WSKAZÓWKA: Alternatywnie naciśnij FOOTSWITCH, aby rozpocząć naukę bez konieczności uderzenia w pad. Dioda LED LEARN zaświeci się na czerwono, wskazując, że SDRUM się uczy. Może to być przydatne w przypadku niektórych stylów muzycznych, które zawierają wzory perkusyjne bez uderzenia w stopę lub werbel na pierwszym uderzeniu w takcie, takie jak reggae.

UWAGA: Podczas tworzenia nowego wzoru perkusyjnego maksymalna długość nie może przekraczać 4 taktów.

5. Naciśnij FOOTSWITCH po zakończeniu. Aby uzyskać najlepsze rezultaty, spróbuj nacisnąć FOOTSWITCH na tym samym uderzeniu, od którego zacząłeś (uderzenie 1).

6. Rozpocznie się odtwarzanie wzoru perkusyjnego. Zagraj na gitarze i wyreguluj pokrętkę LEVEL, aby uzyskać dobre połączenie gitary i perkusji.

7. Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (aż pady KICK i SNARE zaczną migać). Zwolnienie FOOTSWITCH, gdy tylko pady KICK/SNARE zaczną migać, zatrzyma odtwarzanie. Dalsze przytrzymywanie FOOTSWITCH spowoduje zagranie talerza crash na końcu bieżącego taktu i będzie on odtwarzany tak długo, jak długo FOOTSWITCH będzie przytrzymywany.

WSKAZÓWKA: SDRUM oferuje kilka zaawansowanych funkcji, które mogą usprawnić działanie SDRUM podczas tworzenia wzoru perkusyjnego.

Nauka wzorów perkusyjnych za pomocą gitary lub basu

Całkowicie nowa funkcja BeatScratch umożliwia użycie gitary lub basu do nauki SDRUM wzoru perkusyjnego. Podczas tego należy najpierw skalibrować SDRUM dla podłączonej gitary/basu.

Aby skalibrować BeatScratch dla gitary/basu:

1. Dostosuj położenie przetwornika gitary/basu i kontrolę tonu do pożądanego tonu.

2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk GUITAR AUDITION przez ~2 sekundy. Pad KICK zacznie migać, a wszystkie diody LED HATS/RIDES zaświecą się na czerwono. Utrzymuj gitarę/bas w ciszy, aż będziesz gotowy rozpocząć proces kalibracji.

3. Wycisz struny ręką na progu, a następnie szarpnij tylko niskie struny w sposób, w jaki chcesz nauczyć uderzeń bębna basowego. Po każdym wykrytym uderzeniu diody LED HATS/RIDES zgasną jedna po drugiej. Zatrzymaj się, gdy wszystkie dwanaście zdarzeń kopnięcia zostanie odebranych (wszystkie diody LED HATS/RIDES zgasną, pad SNARE zacznie migać, a wszystkie diody LED HATS/RIDES zaświecą się ponownie na czerwono).

4. Wycisz struny ręką na progu, umieszczając rękę w tej samej pozycji na gryfie, co podczas kalibracji kopnięcia, a następnie szarpnij tylko wysokie struny w sposób, w jaki chcesz nauczyć uderzeń werbla. Po każdym wykrytym uderzeniu diody LED HATS/RIDES zgasną jedna po drugiej. Po odebraniu dwunastu zdarzeń werbla (wszystkie diody LED HATS/RIDES zgasną), SDRUM wyjdzie z trybu kalibracji.

5. Po zakończeniu kalibracji, scratchowanie gitary/basu wygeneruje dźwięki kopnięcia i werbla.

UWAGA: Ustawienia kalibracji są zachowywane nawet po cyklu zasilania.

WSKAZÓWKA: Jeśli grasz na basie, spróbuj użyć kostki, jeśli palcowanie lub szarpanie strun nie działa. Możesz swobodnie eksperymentować z różnymi sposobami nauki gry na SDRUM, aby odkryć, co najlepiej pasuje do Twojego instrumentu i stylu nauczania. Niektórzy basiści odkryli, że uderzanie najniższej struny i podsłakiwanie najwyższej struny działa dobrze.

Aby nauczyć się wzoru perkusyjnego za pomocą gitary/basu:

1. Jeśli gitara/bas nie zostały jeszcze skalibrowane do używania BeatScratch, najpierw wykonaj powyższe instrukcje kalibracji przed kontynuowaniem.

2. Upewnij się, że wybrano pustą część utworu (VERSE, CHORUS lub BRIDGE). Dioda LED LEARN będzie migać, jeśli wybrana część jest pusta.

WSKAZÓWKA: Po wybraniu pustego utworu (dioda LED SONG wyłączona), dioda LED VERSE będzie świecić ciągłym jasnym bursztynem, a dioda LED CHORUS będzie świecić ciągłym przygaszonym czerwonym światłem. Oznacza to, że nauczanie zwrotki automatycznie wygeneruje część refrenu. Jeśli zamiast tego chcesz utworzyć niestandardowy wzór dla części refrenu, wyłącz funkcję automatycznego generowania części przed nauczeniem SDRUM, naciskając wielokrotnie przycisk CHORUS, aż dioda LED CHORUS zgaśnie. Należy pamiętać, że automatycznie wygenerowaną część refrenu można również wyczyścić i nauczyć nowego wzoru po nauczeniu SDRUM, jeśli wolisz.

3. W razie potrzeby włącz metronom, naciskając i przytrzymując przycisk TEMPO przez ~2 sekundy. Ustaw tempo, naciskając przycisk TEMPO w żądanym tempie lub obracając pokrętkę TEMPO.

4. Naciśnij FOOTSWITCH, aby uzbroić SDRUM. Dioda LED LEARN zacznie szybko migać, wskazując, że SDRUM jest uzbrojony.

5. Rozpocznij grę na wzorze perkusyjnym, skrecz gitarę/bas.

WSKAZÓWKA: Alternatywnie naciśnij FOOTSWITCH, aby ręcznie zainicjować naukę SDRUM. Dioda LED LEARN zaświeci się na czerwono, wskazując, że SDRUM się uczy. Może to być przydatne w przypadku niektórych stylów muzycznych, które zawierają wzory perkusyjne bez uderzenia stopy lub werbla na pierwszym uderzeniu w taktie, na przykład reggae.

UWAGA: Podczas tworzenia nowego wzoru perkusyjnego maksymalna długość nie może przekraczać 4 taktów.

6. Naciśnij FOOTSWITCH po zakończeniu. Aby uzyskać najlepsze rezultaty, spróbuj nacisnąć FOOTSWITCH na tym samym uderzeniu w takt, od którego zacząłeś (uderzenie 1).

7. Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (aż pady KICK i SNARE zaczną migać). Zwolnienie FOOTSWITCH, gdy pady KICK/SNARE zaczną migać, zatrzyma odtwarzanie. Dalsze przytrzymywanie FOOTSWITCH spowoduje, że talerz crash zostanie odtworzony na końcu bieżącego taktu i będzie dzwonił tak długo, jak długo FOOTSWITCH będzie przytrzymywany.

WSKAZÓWKA: SDRUM oferuje kilka zaawansowanych funkcji, które mogą usprawnić działanie SDRUM podczas nauki wzorów perkusyjnych.

Wybieranie ustawień wzoru perkusyjnego

Wybieranie metrum

SDRUM ma dwa ustawienia metrum do wyboru: 3/4 i 4/4. Metrum można zmienić w pojedynczej części utworu lub w całym utworze. Aby zmienić metrum części:

1. Wybierz część utworu za pomocą przycisku VERSE, CHORUS lub BRIDGE. 2. Obróć enkoder GROOVE/KIT, aby wybrać nowe metrum.

3. Naciśnij enkoder GROOVE/KIT, aby dokonać wyboru. Aby zmienić ustawienie metrum dla wszystkich części utworu, naciśnij i przytrzymaj enkoder GROOVE/KIT przez ~2 sekundy (aż dioda LED wybranego metrum zamiga trzy razy).

WSKAZÓWKA: Ustawienie metrum można również wstępnie wybrać przed nauczeniem SDRUM wzoru perkusyjnego. Zobacz „Wstępne wybieranie ustawień tempa i odczuć”.

Wybór odczuć

SDRUM oferuje dwa ustawienia odczuć do wyboru: proste (ST) lub swing (SW). Odczucie można zmienić dla pojedynczej części utworu lub dla całego utworu.

Aby zmienić odczucie części:

1. Wybierz część utworu za pomocą przycisku VERSE, CHORUS lub BRIDGE.
2. Obróć enkoder GROOVE/KIT, aby wybrać nowe ustawienie odczuć.
3. Naciśnij enkoder GROOVE/KIT, aby dokonać wyboru. Aby zmienić ustawienie feelingu dla wszystkich części utworu, naciśnij i przytrzymaj enkoder GROOVE/KIT przez ~2 sekundy (aż wybrana dioda feelu zamiga trzy razy).

WSKAZÓWKA: Ustawienie feelu można również wstępnie wybrać przed nauczeniem SDRUM wzoru perkusyjnego. Zobacz „Wstępne wybieranie ustawień timingu i feelu”.

Wybór ilości zdobienia

Ustawienie ilości zdobienia określa, jak prosty lub zajęty będzie wzór perkusyjny. SDRUM ma trzy ustawienia ilości zdobienia: SIMPLE, INTERMEDIATE i BUSY.

Embellishment Amount Setting	Description
SIMPLE	Po wybraniu tej opcji odtwarzane będą tylko elementy bębna basowego/werbla (lub równoważne), które zostały zaprogramowane do danej partii (nie zostaną dodane żadne ghost notes ani dodatkowe uderzenia w bębny).
INTERMEDIATE	Po wybraniu tej opcji dodawane będą dźwięki „ghost notes” i okazjonalnie dodatkowe uderzenia w perkusję, aby uczynić wzór perkusji ciekawym.
BUSY	With this option selected, a pattern will be more complex with extra notes being added to the kick/snare and variation patterns.

Ustawienie ilości ozdobników można zmienić w pojedynczej części utworu lub w całej piosence.

Aby zmienić ilość ozdobników części:

1. Wybierz część utworu za pomocą przycisku VERSE, CHORUS lub BRIDGE.
2. Obróć enkoder GROOVE/KIT, aby wybrać nowe ustawienie ilości ozdobników.
3. Naciśnij enkoder GROOVE/KIT, aby dokonać wyboru. Aby zmienić ustawienie ilości ozdobników dla wszystkich części utworu, naciśnij i przytrzymaj enkoder GROOVE/KIT przez ~2 sekundy (aż dioda LED wybranej ilości ozdobników zamiga trzy razy).

Wybór zestawu perkusyjnego

SDRUM oferuje pięć zestawów perkusyjnych do wyboru:

Drum Kit	Description
E-POP	Zestaw składa się z syntezowanych dźwięków perkusyjnych, które emulują analogowe automaty perkusyjne.
BRUSH	To zestaw brzmiący jak vintage, grany pędzlami, do jazzu i folku. Zestaw zawiera również próbki shakera i tamburyna.

PERCUSSION	Ten zestaw to rozszerzony czysty zestaw perkusyjny z krowim dzwonkiem, clave, timbalesami i kongami. Jest przeznaczony do stylów muzyki latin fusion.
POWER	Jest to zestaw perkusyjny przeznaczony do gatunków hard rock, metal i punk. Posiada bardziej agresywne brzmienie niż zestaw czysty.
CLEAN	To czysty zestaw perkusyjny, odpowiedni do muzyki rockowej, popowej i country.

Wszystkie zestawy, z wyjątkiem E-Pop, mają wiele warstw prędkości dla wszystkich głównych bębnow (kopnięcie, werbel, hi-haty, tomy, talerze). Oznacza to, że w zależności od głośności gry na każdym bębnie używane są różne próbki, co pozwala, aby samplewane bębny brzmiały znacznie bardziej realistycznie. E-Pop jest wyjątkiem, ponieważ syntezowane automaty perkusyjne zazwyczaj nie zmieniają brzmienia bębna na podstawie prędkości.

Zestaw perkusyjny można zmienić w pojedynczej części utworu lub w całym utworze.

Aby zmienić zestaw perkusyjny w częściach:

1. Wybierz część utworu za pomocą przycisku VERSE, CHORUS lub BRIDGE.
2. Obróć enkoder GROOVE/KIT, aby wybrać nowe ustawienie zestawu perkusyjnego.
3. Naciśnij enkoder GROOVE/KIT, aby dokonać wyboru. Aby zmienić ustawienie zestawu perkusyjnego dla wszystkich części utworu, naciśnij i przytrzymaj enkoder GROOVE/KIT przez ~2 sekundy (aż dioda LED wybranego zestawu zamiga trzy razy). WSKAZÓWKA: Ustawienia zestawu perkusyjnego można zmienić przed lub po nauczaniu nowego wzoru.

Wybieranie alternatywnych dźwięków dla kopnięcia/werbla

Poniższa tabela przedstawia alternatywne dźwięki kopnięcia i werbla dostępne dla każdego zestawu perkusyjnego:

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

Aby wybrać alternatywne dźwięki dla kopnięcia i werbla:

1. Wybierz część utworu za pomocą przycisku VERSE, CHORUS lub BRIDGE.
2. Naciśnij przycisk ALT obok enkodera GROOVE/KIT, aby przełączać się między opcjami wymienionymi w tabeli powyżej.
3. Powtórz dla innych części utworu, jeśli chcesz.

Wybieranie elementów bębna praworęcznego

Element bębna praworęcznego (hi-hat, ride, tom itp.) każdego wzoru bębna można wybrać za pomocą enkodera HATS/RIDES i przycisku ALT obok enkodera HATS/RIDES. Poniższa tabela przedstawia kilka znanych wzorów bębna praworęcznego i ustawienia, które należy wybrać, aby uzyskać każdy z nich.

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

Wybieranie czasu i wariacji poduderzeń dla elementów bębna prawej ręki

Obrót enkodera HATS/RIDES wybiera różne wariacje wykonania bębna prawej ręki. Naciśnięcie enkodera HATS/RIDES wybiera spośród dostępnych opcji czasu poduderzeń. Kolor diod LED otaczających enkoder HATS/RIDES wskazuje opcję czasu poduderzeń wybraną dla elementu bębna prawej ręki, przy czym dostępne są następujące opcje:

- Zielona dioda LED – Element bębna prawej ręki jest odtwarzany głównie przy użyciu ćwierćnut.
- Pomarańczowa dioda LED – Element bębna prawej ręki jest odtwarzany głównie przy użyciu ósemek.
- Czerwona dioda LED – Element bębna prawej ręki jest odtwarzany głównie przy użyciu szesnastek.

Aby zmienić czas poduderzeń dla elementu bębna prawej ręki:

1. Naciśnij enkoder HATS/RIDES. Każde naciśnięcie enkodera spowoduje przełączanie opcji i kolorowych diod LED pokazanych na liście powyżej. Aby wybrać inną odmianę wykonania elementu bębna prawej ręki:

1. Obróć enkoder HATS/RIDES.

WSKAZÓWKI: enkoder HATS/RIDES można obrócić do wyboru pomiędzy 12 i 1 (wszystkie diody LED wyłączone). Po wybraniu tej opcji żadne elementy bębna prawej ręki nie zostaną odtworzone w schemacie bębnow.

Wybieranie alternatywnych dźwięków dla elementów bębna prawej ręki

Poniższa tabela przedstawia alternatywne dźwięki bębna prawej ręki dostępne dla każdego zestawu perkusyjnego:

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

Aby wybrać alternatywne dźwięki dla hats/rides:

1. Wybierz część utworu za pomocą przycisku VERSE, CHORUS lub BRIDGE.
2. Naciśnij przycisk ALT obok enkodera HATS/RIDES, aby przełączać się między opcjami wymienionymi w tabeli powyżej.
3. Powtórz dla innych części utworu, jeśli chcesz.

Dostosowywanie tempa

Tempo utworu można dostosować przed lub po nauczeniu SDRUM, a można to zrobić za pomocą przycisku TEMPO (tempo tap) lub pokrętki TEMPO.

Po nauczeniu się części lub jeśli włączona jest funkcja metronomu, przycisk TEMPO będzie migał w aktualnym tempie utworu. Przycisk TEMPO będzie migał na czerwono przy pierwszym uderzeniu każdego taktu (tylko podczas odtwarzania) i na zielono przy pozostałych uderzeniach ćwierćnutowych, jeśli tempo utworu nie zostało edytowane. Jeśli tempo zostało edytowane z zapisanej wartości utworu, dioda LED przycisku TEMPO będzie migać na pomarańczowo zamiast na zielono. Jeśli tempo zostanie zmienione przez jakiś mechanizm inny niż pokrętkę TEMPO (np. za pomocą tempa tap lub załadowania nowego utworu), pokrętkę TEMPO nie będzie działać, dopóki nie zostanie przekręcone poza środkową pozycję zapadkową (zapisane).

Podczas odtwarzania części, podczas ostatniego taktu części, przycisk TEMPO zacznie jaśniej migać, aby wskazać, że pętla wzoru perkusyjnego zbliża się do początku.

Regulowanie tempa za pomocą przycisku Tempo

Aby dostosować tempo utworu za pomocą przycisku TEMPO:

1. Odtwórz utwór.
2. Stuknij żądane tempo na przycisku TEMPO.
3. Przycisk TEMPO zacznie migać na pomarańczowo, wskazując, że nowe tempo różni się od tempa zapisanego w utworze.

WSKAZÓWKA: Aby przywrócić oryginalne tempo, obróć pokrętkę TEMPO o ćwierć obrotu powyżej lub poniżej środkowej pozycji zatrzymania, a następnie ustaw je z powrotem w pozycji zatrzymania.

4. Naciśnij i przytrzymaj przycisk TEMPO przez ~2 sekundy, aby zapisać nowe ustawienie tempa w utworze. Dioda LED TEMPO ponownie zacznie migać na zielono, wskazując, że jest to zapisane tempo utworu (środkowa pozycja zatrzymania na pokrętkę TEMPO).

Regulacja tempa za pomocą pokrętła tempa

Środkowa pozycja zatrzymania pokrętła TEMPO oznacza mnożnik tempa 1X, który jest oryginalnym tempem nauczonej części utworu. Całkowita pozycja zgodna z ruchem wskazówek zegara zapewnia tempo 2X tempa nauczonego, a pełna pozycja przeciwna do ruchu wskazówek zegara zapewnia mnożnik 1/2X tempa nauczonego.

Aby dostosować tempo utworu za pomocą pokrętła TEMPO:

1. Odtwórz utwór.
2. Obróć pokrętło TEMPO, aby zmienić tempo. Należy pamiętać, że pokrętło TEMPO może wymagać obrócenia poza środkową pozycję zatrzymania, aby można było wprowadzić zmiany. Przycisk TEMPO będzie teraz migał na pomarańczowo, wskazując, że nowe tempo różni się od tempa zapisanego w utworze.

WSKAZÓWKA: Aby przywrócić oryginalne tempo, obróć pokrętło TEMPO z powrotem do środkowej pozycji zatrzymania..

3. Naciśnij i przytrzymaj przycisk TEMPO przez ~2 sekundy, aby zapisać nowe ustawienie tempa w utworze. Dioda LED TEMPO ponownie zacznie migać na zielono, informując, że jest to zapisane tempo utworu (środkowa pozycja zatrzymania na pokrętle TEMPO).

Używanie części utworu

Trzy części utworu SDRUM (zwrotka, refren i łącznik) tworzą utwór. Każda część może być zaprogramowana na niższą lub wyższą intensywność, aby dodać utworowi dynamiki. Nauczone części są automatycznie zapisywane w pamięci do momentu ich wyczyszczenia, nawet po wyłączeniu zasilania.

Zmiana intensywności części utworu

Intensywność każdej części utworu można zmienić, aby stworzyć dynamikę utworu dla bardziej energetycznego wykonania.

Dostępne są trzy intensywności części:

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

Aby zmienić intensywność części utworu:

1. Wybierz część do edycji, naciskając przycisk VERSE, CHORUS lub BRIDGE (najjaśniejsza dioda LED wskazuje wybór).
2. Naciskaj wielokrotnie wybrany przycisk PART, aby cyklicznie zmieniać intensywność wyboru.

Odtwarzanie i przełączanie między częściami utworu

Aby odtwarzać i przełączać się między częściami utworu:

1. Wybierz pierwszą część do odtworzenia za pomocą przycisków PART (VERSE, CHORUS i BRIDGE).
2. Stuknij FOOTSWITCH, aby rozpocząć odtwarzanie części utworu.
3. Podczas odtwarzania utworu stuknij FOOTSWITCH, aby przejść do następnej części lub naciśnij jeden z przycisków PART, aby wywołać sygnał innej części do odtworzenia. Wybrany przycisk PART będzie migał w wyuczonym tempie, zostanie odtworzone

wypełnienie perkusyjne, a następnie następna część rozpocznie odtwarzanie na początku następnego taktu. Opcjonalny przełącznik nożny FS3X może być również używany do przełączania części utworu.

WSKAZÓWKA: Naciśnij FOOTSWITCH dwa razy, aby pominąć część — na przykład, aby przejść z odtwarzania części 1 (zwrotki) do części 3 (pomostu). Aby odtworzyć wypełnienie perkusyjne, ale pozostać przy bieżącej części, stuknij FOOTSWITCH kilkakrotnie, aż bieżąca część zostanie ponownie wybrana.

Zatrzymywanie odtwarzania i kończenie utworu

Aby zatrzymać odtwarzanie utworu:

1. Podczas odtwarzania naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż dioda LED PLAY i pady KICK/SNARE zaczną migać).
2. Zwolnij FOOTSWITCH, gdy tylko dioda LED PLAY i pady KICK/SNARE zaczną migać, aby natychmiast zatrzymać odtwarzanie. Możesz też nadal przytrzymywać FOOTSWITCH, aby zakończyć takt, a następnie zakończyć utwór talerzem crash. Trzymaj FOOTSWITCH wciśnięty, aby talerz crash zanikł naturalnie.

Czyszczenie części utworu

Aby wyczyścić część utworu:

1. Zatrzymaj odtwarzanie, naciskając i przytrzymując FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż dioda LED PLAY i pady KICK/SNARE zaczną migać).
2. Wybierz część do wyczyszczenia, naciskając przycisk VERSE, CHORUS lub BRIDGE. Najjaśniejsza dioda LED wskazuje wybraną część.
3. Naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż aktualnie wybrany przycisk PART zacznie szybko migać na czerwono), a następnie zwolnij. Dioda LED LEARN zacznie powoli migać, wskazując, że partia jest pusta. Upewnij się, że zwolnisz FOOTSWITCH, gdy tylko dioda LED bieżącej PART zacznie migać, ponieważ przytrzymanie FOOTSWITCH przez ~4 sekundy spowoduje wyczyszczenie całego utworu.

WSKAZÓWKA: Partię można przywrócić, o ile SDRUM nie został wyłączony ani nie wykonano żadnych innych operacji od czasu wyczyszczenia partii. Aby przywrócić partię po jej wyczyszczeniu, natychmiast naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż aktualnie wybrany przycisk PART zacznie szybko migać na zielono), a następnie zwolnij. Dioda LED LEARN zgaśnie, a dioda LED PLAY zaświeci się, wskazując, że partia jest ponownie dostępna.

WSKAZÓWKA: Jeśli funkcja SilentClear jest włączona, partie utworu można wyczyścić bez chwilowego inicjowania odtwarzania.

UWAGA: Po usunięciu części, jeśli utwór nadal zawiera co najmniej jedną nauczoną część utworu, metronom rozpocznie odtwarzanie w tempie ostatnio odtwarzanej części utworu, co ułatwi dopasowanie tempa wszystkich części utworu.

Zarządzanie utworami

SDRUM może przechowywać do 36 utworów, każdy z maksymalnie 3 częściami. Utwory są automatycznie zapisywane w czasie rzeczywistym. Poniższe sekcje opisują, jak tworzyć, ładować, kopiować i usuwać utwory.

OSTRZEŻENIE: Aby mieć pewność, że dane utworu nie zostaną nieoczekiwanie utracone, zawsze zatrzymuj odtwarzanie SDRUM i odczekaj co najmniej 5 sekund, nie wprowadzając żadnych zmian w utworze, przed wyłączeniem pedału.

W SDRUM przechowywane są następujące parametry:

- Dane utworu
- Ostatnie ustawienia interfejsu użytkownika przed wyłączeniem zasilania
- Ostatnio używany tryb przełącznika nożnego FS3X

Tworzenie nowego utworu

Aby utworzyć nowy utwór:

1. Naciśnij przycisk SONG, aby przejść do trybu utworu. Dioda LED SONG zacznie migać na zielono, a bieżący wybór utworu będzie oznaczony jasno świecącą diodą LED wokół enkodera HATS/RIDES. Wszystkie inne diody LED zgasną, z wyjątkiem przycisku SONG i diod LED HATS/RIDES, gdy tryb utworu będzie aktywny. 2. Obróć enkoder HATS/RIDES, aby wybrać pustą piosenkę (puste piosenki są oznaczone diodą LED, która jeszcze się nie świeci).

WSKAZÓWKA: Kontynuuj obracanie enkodera HATS/RIDES poza wybór 12 i 1, aby przełączać się między trzema bankami piosenek: bank 1 (zielone diody LED), bank 2 (bursztynowe diody LED) i bank 3 (czerwone diody LED).

3. Naciśnij przycisk SONG lub pokrętkę HATS/RIDES, aby potwierdzić wybór i wyjść z trybu piosenki.

Ładowanie piosenki

Aby załadować piosenkę:

1. Naciśnij przycisk SONG, aby przejść do trybu piosenki. Dioda LED SONG zacznie migać na zielono, a bieżący wybór piosenki będzie oznaczony jasno świecącą diodą LED wokół enkodera HATS/RIDES. Wszystkie inne diody LED zgasną, z wyjątkiem przycisku SONG i diod LED HATS/RIDES, gdy tryb piosenki jest aktywny.

2. Obróć enkoder HATS/RIDES, aby wybrać piosenkę do załadowania. Po wybraniu każdej zapisanej piosenki różne diody LED na interfejsie użytkownika zaświecą się, aby wskazać wybrane opcje dla piosenki.

WSKAZÓWKA: Kontynuuj obracanie enkodera HATS/RIDES poza wybór 12 i 1, aby przełączać się między trzema bankami piosenek: bank 1 (zielone diody LED), bank 2 (bursztynowe diody LED) i bank 3 (czerwone diody LED).

3. Naciśnij przycisk SONG lub pokrętkę HATS/RIDES, aby potwierdzić wybór i wyjść z trybu piosenki.

Kopiowanie utworu do pustego slotu

Aby skopiować utwór do pustego slotu:

1. Naciśnij przycisk SONG, aby przejść do trybu utworu.

2. Obróć enkoder HATS/RIDES i wybierz zapisany utwór do skopiowania (zapisany utwór jest oznaczony słabo świecącą zieloną, pomarańczową lub czerwoną diodą LED).

3. Naciśnij i przytrzymaj enkoder HATS/RIDES przez ~2 sekundy, aby skopiować utwór. Dioda LED wybranego utworu zacznie migać.

4. Obróć enkoder HATS/RIDES i wybierz pusty slot utworu. Jeśli slot utworu jest pusty, dioda LED będzie wyłączona.

5. Naciśnij enkoder HATS/RIDES, aby wkleić skopiowany utwór do wybranego slotu. Zaświecą się różne diody LED, aby wskazać wybrane opcje skopiowanego utworu, co również stanowi potwierdzenie, że utwór został skopiowany.

6. Naciśnij enkoder HATS/RIDES lub przycisk SONG, aby wyjść z trybu utworu.

Czyszczenie utworu

Aby wyczyścić utwór:

1. Zatrzymaj odtwarzanie, naciskając i przytrzymując FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż dioda LED PLAY i pady KICK/SNARE zaczną migać).

2. Naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~4 sekundy (lub do momentu, aż wszystkie diody LED PART zaczną szybko migać na czerwono), a następnie zwolnij.

3. Utwór został wyczyszczony i jest pusty.

WSKAZÓWKA: Utwór można przywrócić, o ile SDRUM nie został wyłączony ani nie wykonano żadnych innych operacji od momentu wyczyszczenia utworu. Aby przywrócić utwór po jego wyczyszczeniu, natychmiast naciśnij i przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~2

sekundy (lub do momentu, aż wszystkie przyciski PART zaczną szybko migać na zielono), a następnie zwolnij. Dioda LED LEARN zgaśnie, a dioda LED PLAY zaświeci się, aby wskazać, że utwór jest ponownie dostępny.

WSKAZÓWKA: Jeśli funkcja SilentClear jest włączona, utwory można wyczyścić bez chwilowego inicjowania odtwarzania.

Czyszczenie wielu utworów

Aby wyczyścić wiele utworów:

1. Zatrzymaj odtwarzanie, naciskając i przytrzymując FOOTSWITCH przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż dioda PLAY i pady KICK/SNARE zaczną migać).
2. Naciśnij przycisk SONG, aby przejść do trybu utworu.
3. Wybierz utwór do wyczyszczenia, obracając enkoder HATS/RIDES.

WSKAZÓWKA: Kontynuuj obracanie enkodera HATS/RIDES poza pozycje 12 i 1, aby przełączać się między trzema bankami utworów: bank 1 (zielone diody LED), bank 2 (bursztynowe diody LED) i bank 3 (czerwone diody LED).

4. Naciśnij i przytrzymaj przycisk SONG przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż wszystkie przyciski PART zaczną szybko migać na czerwono), a następnie zwolnij.

5. Utwór został wyczyszczony i jest pusty.

WSKAZÓWKA: Utwór można przywrócić w trybie utworu, o ile SDRUM nie został wyłączony i ponownie włączony ani nie wykonano żadnych innych operacji od momentu wyczyszczenia utworu. Aby przywrócić piosenkę po jej wyczyszczeniu w trybie piosenki, natychmiast naciśnij i przytrzymaj przycisk SONG przez ~2 sekundy (lub do momentu, aż wszystkie przyciski PART zaczną szybko migać), a następnie zwolnij. Dioda LED LEARN zgaśnie, a dioda LED PLAY zaświeci się, aby wskazać, że piosenka jest ponownie dostępna.

6. Powtórz kroki 3 i 4, aby wyczyścić wszelkie dodatkowe piosenki.

Zaawansowane funkcje i wskazówki

Włączanie Count-In i SilentClear

SDRUM ma funkcję Count-In, która może być używana do zapewnienia 1-taktowego Count-In przed rozpoczęciem odtwarzania utworu. Gdy funkcja Count-In jest włączona, SilentClear również jest włączony. Funkcja SilentClear umożliwia czyszczenie utworów lub części utworów bez chwilowego inicjowania odtwarzania.

Aby włączyć/wyłączyć funkcje Count-In i SilentClear:

UWAGA: SDRUM musi zostać nauczony co najmniej jednej części utworu, aby funkcja Count-In stała się dostępna.

1. Po zatrzymaniu odtwarzania naciśnij przycisk PART (VERSE, CHORUS lub BRIDGE), aby wybrać pierwszą część, która zostanie odtworzona dla utworu. Przycisk aktualnie wybranej części będzie jaśniejszy od wszystkich innych.
2. Naciśnij i przytrzymaj aktualnie wybrany przycisk PART przez ~2 sekundy, aby włączyć lub wyłączyć funkcje Count-In/SilentClear. Przycisk PART zacznie migać w tempie wybranej części, gdy funkcje zostaną włączone.
3. Naciśnij FOOTSWITCH, aby rozpocząć odliczanie.
4. Po 1-taktowym odliczaniu wybrana część zostanie odtworzona i możesz grać razem z nią.

UWAGA: Podczas włączania lub wyłączania funkcji odliczania i SilentClear ustawienie zostanie zapamiętane, nawet po zmianie utworów i ponownym włączeniu zasilania SDRUM.

Automatyczne generowanie wzoru perkusji pomostowej

Możesz zauważyć, że domyślnie SDRUM automatycznie generuje wzór perkusji refrenu, gdy nauczysz go wzoru perkusji zwrotki. Jest to sygnalizowane ciągłym świeceniem diody LED VERSE na jasnopomarańczowo, a diody LED CHORUS na ciemnoczerwono,

gdy wybrany zostanie pusty utwór (dioda LED SONG wyłączona). Chociaż wzór refrenu jest domyślnie generowany automatycznie, wzór pomostowy nie jest generowany i musi zostać nauczony oddzielnie, po nauczaniu zwrotki/refrenu, lub włączony, aby mógł być nauczony razem ze zwrotką i refrenem.

Aby automatycznie wygenerować wzór perkusji mostkowej podczas nauki zwrotki i refrenu:

1. Wybierz pustą piosenkę.
2. Naciśnij przycisk BRIDGE. Przycisk powinien się teraz zaświecić.
3. Naciśnij przycisk VERSE, aby ponownie wybrać część zwrotki do nauki. Przycisk BRIDGE zaświeci się teraz na zielono, wskazując, że zostanie automatycznie nauczona część podczas nauki zwrotki.
4. Naucz wzór perkusji zwrotki. Po zakończeniu zostanie utworzona cała piosenka z zwrotką, refrenem i mostkiem.

WSKAZÓWKA: Automatycznie wygenerowany wzór perkusji mostkowej będzie odzwierciedlał wzór perkusji zwrotki. Spróbuj zmienić element prawej ręki za pomocą enkodera HATS/RIDES, aby odróżnić go od zwrotki. Na przykład zmień hi-hat na talerz ride i zmień czas sub-beat. Należy pamiętać, że ustawienia można również wstępnie wybrać przed nauką wzorów perkusyjnych.

WSKAZÓWKA: Automatycznie wygenerowane wzory refrenu i mostka można wyczyścić, jeśli zdecydujesz się utworzyć niestandardowe wzory dla tych partii po nauce.

Wstępne wybieranie ustawień tempa i odczuć

W większości przypadków SDRUM świetnie radzi sobie z automatycznym określaniem tempa i odczuć podczas nauki nowego wzoru perkusyjnego. Jednak jeśli uczysz SDRUM wzoru perkusyjnego i nie uzyskujesz oczekiwanych rezultatów, może być konieczne pominięcie automatycznego wykrywania SDRUM i wybranie określonego ustawienia tempa i/lub odczuć przed nauczaniem go nowego wzoru.

Aby wstępnie wybrać tempo/odczucie przed nauczaniem nowego wzoru perkusyjnego:

1. Wybierz pustą część utworu za pomocą przycisku VERSE, CHORUS lub BRIDGE. Dioda LED LEARN powinna migać, wskazując, że część jest pusta.
2. Obróć pokrętkę GROOVE/KIT, aby wybrać żądane metrum (3/4 lub 4/4) i/lub odczucie (ST (proste) lub SW (swing)), a następnie naciśnij enkoder GROOVE/KIT.
3. Wstępnie wybrana dioda LED tempa i/lub odczuć zacznie migać, wskazując, że zastąpi ona automatycznie wykryte tempo lub odczucie. UWAGA: Wstępnie wybrane ustawienia są globalne, co oznacza, że po wstępnym wybraniu ustawień będą one używane do nauki wszystkich części utworu.

WSKAZÓWKA: Aby ponownie włączyć automatyczne wykrywanie, po prostu wybierz migające ustawienie metrum lub nastroju, a następnie naciśnij enkoder GROOVE/KIT.

Nauczanie całej piosenki na raz

Korzystając z zaawansowanych funkcji SDRUM opisanych w tej sekcji podręcznika, można stworzyć całą piosenkę, ucząc tylko zwrotki. Po prostu wstępnie wybierz żądane ustawienia tempa i nastroju za pomocą enkodera GROOVE/KIT, a następnie naciśnij przycisk BRIDGE, aby umożliwić naukę części pomostowej za pomocą zwrotki i refrenu. Możesz nawet wstępnie wybrać opcje ALT i ustawienia HATS/RIDES dla każdej partii. Uzbrój SDRUM do nauki, a następnie naucz wzoru perkusyjnego zwrotki. To wszystko! Teraz dostępna jest cała piosenka do jamowania i eksperymentowania.

Nauka specjalnych wzorów perkusyjnych

Nauka trudnego wzoru

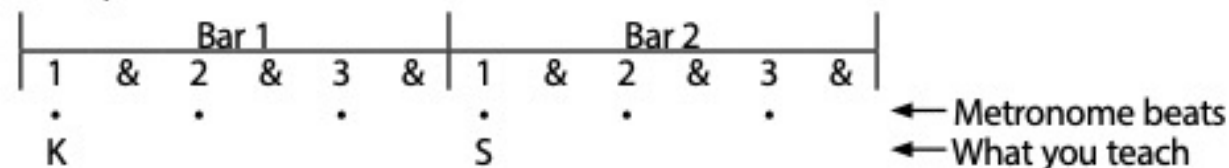
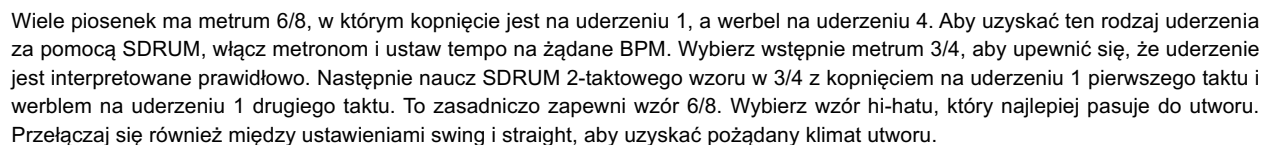
Jeśli nie uzyskujesz oczekiwanych rezultatów podczas nauki wzoru perkusyjnego, spróbuj włączyć metronom i ustawić tempo, które chcesz. Ponadto nauka 2 taktów zazwyczaj daje dokładniejsze rezultaty niż nauka jednego taktu. Spróbuj także wstępnie wybrać feeling (prosty lub swing) i/lub timing (3/4 lub 4/4). Innym trikiem jest najpierw zwolnienie tempa, a następnie nauczanie wzoru perkusyjnego w wolniejszym BPM. Po nauczaniu się wzoru perkusyjnego przyspiesz tempo do pożądanego BPM.

Niektóre wzory perkusyjne, zwłaszcza wiele stylów reggae, nie mają uderzenia kopnięcia lub werbla w pierwszym uderzeniu. Aby nauczyć tego typu wzoru, najpierw włącz metronom. Teraz uzbrój SDRUM, aby rozpocząć naukę, naciskając FOOTSWITCH, ale zamiast rozpoczynać proces nauki od skreczania gitary lub naciśnięcia pada perkusyjnego, naciśnij ponownie FOOTSWITCH. Dioda LED LEARN zaświeci się na czerwono, wskazując, że SDRUM się uczy. Kontynuuj naukę reszty wzoru, naciskając ponownie FOOTSWITCH w uderzeniu 1, aby zatrzymać proces nauki. Wzór zostanie teraz odtworzony i nie będzie miał kopnięcia ani werbla w pierwszym uderzeniu.

Są przypadki, w których możesz chcieć utworzyć wzór bez kopnięcia ani werbla — na przykład, może chcesz tylko ćwierać nutowe hi-haty, shaker lub tamburyn. Aby utworzyć ten typ wzoru, najpierw włącz metronom. Teraz uzbrój SDRUM, aby rozpocząć naukę, naciskając FOOTSWITCH, ale zamiast rozpoczynać proces nauki od skreczania gitary lub naciśnięcia pada perkusyjnego, naciśnij ponownie FOOTSWITCH. Dioda LED LEARN zaświeci się na czerwono, co oznacza, że SDRUM się uczy. Odlicz jeden lub dwa takt, a następnie ponownie naciśnij FOOTSWITCH. Dopóki jeden lub więcej pełnych taktów zostało nauczonych, SDRUM odtworzy wzór, który zawiera tylko element prawej ręki. Spróbuj poeksperymentować z różnymi opcjami HATS/RIDES, aby jeszcze bardziej dostosować wzór do swojego utworu.

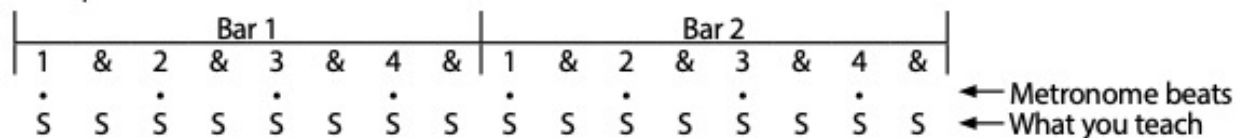
Nie ma sposobu, aby użyć gitary, aby nauczyć SDRUM wzoru z kopnięciem i werblem na tym samym uderzeniu. Można to jednak łatwo zrobić za pomocą padów KICK i SNARE. Po naciśnięciu razem, kopnięcie i werbel zostaną nauczone w tym wzorze.

Innym popularnym wzorem jest half-time shuffle. Najlepszym sposobem na nauczenie tego wzoru jest najpierw wstępne wybranie metrum 4/4 i swingu, a następnie włączenie metronomu. Następnie naucz wzoru kopnięcia/werbla i pomір jedno uderzenie między każdym kopnięciem i werblem. Eksperymentuj z różnymi wzorami kopnięcia/werbla, aby uzyskać pożądaną dźwięk. O ile podstawowy wzór kopnięcia/werbla opiera się na każdym innym uderzeniu metronomu, powinieneś być w stanie uzyskać działający rytm shuffle.



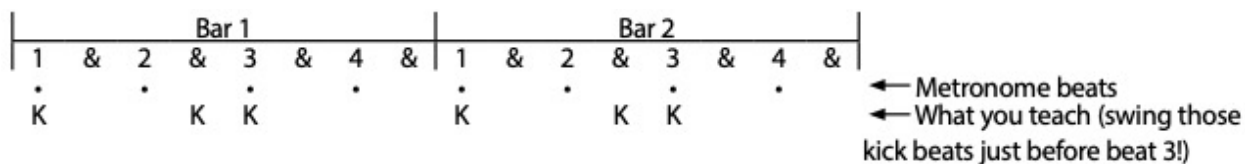
Nauczanie klasycznego wzoru rytmu pociągu

Uderzenie pociągu to klasyczny wzór kopnięcia/werbla używany zwłaszcza w muzyce country, folkowej i bluegrass. Ponieważ nauczanie tego kultowego rytmu za pomocą gitary lub wbudowanych padów byłoby prawie niemożliwe, w SDRUM uwzględniono specjalny tryb wykrywania. Aby uzyskać uderzenie pociągu, policz cztery uderzenia dla każdego taktu, a następnie zeszkrob werbel (lub użyj padu werbla), aby nauczyć werbla na każdym uderzeniu ósmej nuty. Na przykład wypróbuj wzór 2-taktowy z 16 kolejnymi równomiernie rozmieszczonymi uderzeniami werbla na 1, 2, 3, 4 i uderzeniach dla każdego taktu. Spróbuj również włączyć metronom i obniżyć tempo, aby sprawdzić, czy to pomoże — tempo można podnieść po nauczaniu się wzoru. Jeśli nauczysz się tego specjalnego wzoru, otrzymasz uderzenie pociągu z kopnięciami i werblami.



Nauczanie typowego wzoru jazzowego Brush Swirl

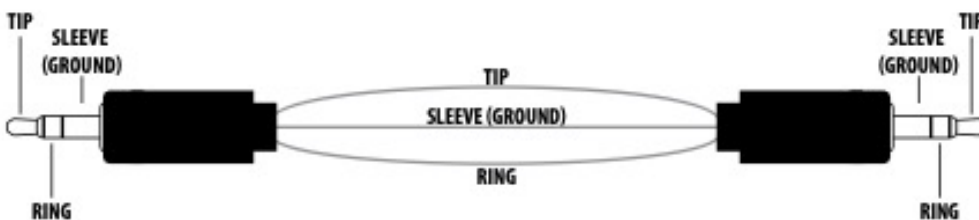
Gdy wybrany jest zestaw BRUSH, opcja HATS/RIDES #2 zapewni dźwięk brush swirl, a także pedał hi-hat. Podczas nauczania typowego wzoru brush swirl nie należy grać uderzeń werbla, ponieważ pedał hi-hat będzie działał zamiast werbla. Aby nauczyć tego typu wzoru, wybierz wstępnie zestaw BRUSH i opcję HATS/RIDES #2 (naciskaj enkoder HATS/RIDES, aż dioda LED zmieni kolor na zielony, jeśli jeszcze nie jest). Może również pomóc wstępne wybranie opcji metrum 4/4 i SW (swing) oraz zwolnienie tempa. Teraz powinieneś usłyszeć brush swirl, z pedałowymi hatami na 2 i 4 uderzeniach.



Korzystanie z JamSync

Nawiązywanie połączeń JamSync

Gniazdo JAMSYNC OUT urządzenia SDRUM można podłączyć do pętli JamMan zgodnej z DigiTech JamSync za pomocą opcjonalnego kabla mini stereo (TRS) 1/8" (patrz schemat kabla poniżej). Dzięki temu urządzenie SDRUM może działać jako master JamSync i sterować funkcjami nagrywania pętli, odtwarzania i zatrzymywania podrzędnego loopera. Do urządzenia SDRUM można podłączyć wiele pętli zgodnych z JamSync w celu zsynchronizowanej kontroli.



Poniższy diagram przedstawia aplikację JamSync wykorzystującą SDRUM, JamMan Express XT i JamMan Solo XT połączone szeregowo.



UWAGA: Podczas kaskadowego przesyłania dźwięku przez wiele pętli JamMan w serii i używania JamSync (jak pokazano na powyższym schemacie), SDRUM (master) powinien być ostatni w łańcuchu w większości przypadków. Następnie najpierw należy nauczyć SDRUM, a następnie nagrać na przedostatnim urządzeniu itd., pracując wstecz w łańcuchu sygnału. Wykonanie tych czynności zapewni, że nagraż tylko to, co zamierzasz podczas każdego przejścia.

Możesz odwrócić tę kolejność, jeśli chcesz, ale wtedy, gdy nagrywasz na pierwszym urządzeniu podrzędnym, będziesz nagrywał miks swojej gitary na żywo i tego, co odtwarza master, i tak dalej. Podczas korzystania z gniazd AMP OUT i MIXER OUT, możesz umieścić SDRUM przed lub po looperach i efektach, w zależności od tego, co Ci odpowiada, ponieważ perkusja nie wychodzi z gniazda AMP OUT.

Aby podłączyć urządzenia JamSync:

1. Podłącz gniazdo JAMSYNC OUT urządzenia SDRUM do gniazda JAMSYNC IN pierwszego urządzenia podrzędnego. W zależności od użytego loopera JamMan diody LED REC i PLAY na urządzeniu podrzędnym mogą krótko migać lub wyświetlać może się zmienić, aby wskazać, że urządzenie jest w trybie podrzędnym.
2. Połącz szeregowo wszystkie pozostałe urządzenia podrzędne JamSync w ten sam sposób.

Uczenie SDRUM i nagrywanie pętli

Podczas korzystania z pętli JamMan zgodnej z JamSync z SDRUM, looper musi być uzbrojony do nagrywania albo przed rozpoczęciem odtwarzania w SDRUM, albo w trakcie odtwarzania i zanim SDRUM osiągnie takt 1 (początek wzoru perkusyjnego). W takcie 1 SDRUM poinformuje urządzenie podrzędne o rozpoczęciu nagrywania, ale urządzenie podrzędne musi być uzbrojone do nagrywania z wyprzedzeniem.

Aby użyć SDRUM z looperami JamMan:

1. Po wybraniu pustej części naciśnij FOOTSWITCH na SDRUM i naucz go wzoru perkusyjnego, skreczując gitarę lub używając padów KICK/SNARE.
2. Po zakończeniu nauki SDRUM naciśnij FOOTSWITCH raz, aby ustawić punkt końcowy pętli. Wzór perkusyjny automatycznie rozpocznie odtwarzanie w powtarzającej się pętli, a dioda LED PLAY zaświeci się na zielono.
3. Naciśnij FOOTSWITCH na looperze podrzędnym, aby uzbroić go do nagrywania. Looper można uzbroić w dowolnym momencie, gdy SDRUM odtwarza utwór. Dioda LED REC loopera będzie migać na czerwono, aby wskazać, że jest uzbrojony do nagrywania. Nagrywanie rozpocznie się, gdy SDRUM wykona kolejne przejście początku wzoru perkusyjnego (dioda LED REC będzie świecić na

czerwono na urządzeniu podrzędnym, gdy rozpocznie się nagrywanie). Po rozpoczęciu nagrywania zagraj partię gitary. Nagrana pętla musi mieć taką samą długość jak pętla SDRUM lub być jej wielokrotnością.

4. Po zakończeniu nagrywania na urządzeniu podrzędnym naciśnij raz FOOTSWITCH urządzenia podrzędnego, aby ustawić punkt końcowy pętli. Fraza automatycznie zacznie odtwarzać się wraz z pętlą SDRUM, a dioda LED PLAY będzie świecić na zielono na looperze.

5. Powtórz kroki 3-4, aby nagrać pętle dla innych looperów podłączonych przez JamSync.

6. Przytrzymaj FOOTSWITCH na SDRUM, aby zatrzymać odtwarzanie pętli na wszystkich urządzeniach. UWAGA: SDRUM ma pewne możliwości, które nie są obecnie obsługiwane przez żadne urządzenia podrzędne JamSync:

- Zmienne tempo – jeśli pętla zostanie nagrana na urządzeniu podrzędnym JamSync, a następnie tempo na SDRUM zostanie zmienione, urządzenie podrzędne straci synchronizację z SDRUM. Zaleca się, aby tempo utworu zostało ustawione na SDRUM przed nagraniem na urządzeniu podrzędnym JamSync.

- Wiele części – podczas zmiany części na SDRUM urządzenie podrzędne JamSync nie będzie świadome zmiany. Tak więc jeśli długość pętli urządzenia podrzędnego jest zgodna z nową częścią (np. jest całkowitą wielokrotnością długości pętli nowej części SDRUM), urządzenie pozostanie zsynchronizowane; ale jeśli długość pętli urządzenia podrzędnego nie będzie zgodna, straci synchronizację z SDRUM.

UWAGA: niektóre urządzenia podrzędne zgodne z JamSync obsługują „metodę sekwencyjnego nagrywania urządzenia podrzędnego” (nagrywanie pętli do jednego urządzenia podrzędnego, a następnie natychmiast do następnego itd.). Należy pamiętać, że SDRUM nie obsługuje tej funkcji.

Aby odtwarzać SDRUM i urządzenia podrzędne:

1. Naciśnij FOOTSWITCH na wszystkich urządzeniach podrzędnych, aby uzbroić je do odtwarzania. Zielona dioda LED PLAY będzie migać na każdym z nich.

2. Naciśnij FOOTSWITCH na SDRUM, aby rozpocząć odtwarzanie. Każde urządzenie podrzędne rozpocznie odtwarzanie zsynchronizowane z SDRUM, a jego dioda LED będzie świecić ciągłym zielonym światłem.

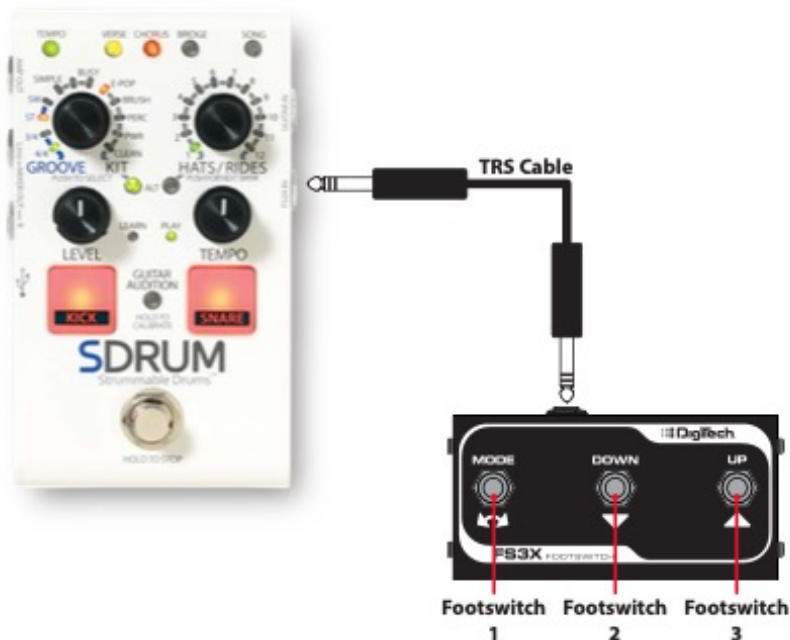
3. Przytrzymaj FOOTSWITCH na SDRUM, aby zatrzymać odtwarzanie pętli na wszystkich urządzeniach.

Używanie przełącznika nożnego FS3X

Opcjonalny przełącznik nożny DigiTech FS3X można podłączyć do gniazda FS3X IN, aby uzyskać dodatkową kontrolę bez użycia rąk nad SDRUM.

Podczas podłączania FS3X należy użyć kabla TRS (tip-ring-sleeve) 1/4".

Podczas używania FS3X do sterowania dostępne są trzy tryby pracy do wyboru: Live, Table Top i Direct Part. Dostęp do tych trybów uzyskuje się, przytrzymując jeden z przełączników nożnych FS3X podczas podłączania do SDRUM. Poniższa tabela opisuje, jak wejść w każdy tryb FS3X i jakie funkcje są przez niego kontrolowane.



FS3X Mode	Hold While Connecting	FS3X Control		
		Footswitch 1	Footswitch 2	Footswitch 3
Live (Default)	FS3X Footswitch 1	Wybierz wariant HATS/RIDES: Naciśnij, aby wybrać następny wariant HATS/RIDES (przytrzymaj, aby wybrać poprzedni).	Wybierz podryg Hats/Rides: Naciśnij, aby wybrać następny podryg HATS/RIDES (przytrzymaj, aby wybrać poprzedni).	Zagraj na talerzu Crash: Naciśnij, aby na żądanie zagrać na talerzu Crash.
Table Top	FS3X Footswitch 2	Funkcje SDRUM: Taka sama funkcjonalność jak w przypadku przełącznika nożnego SDRUM (naciśnij, aby odtwarzać i przełączać partie, naciśnij i przytrzymaj, aby zatrzymać i wyciszyć).	Dodaj wypełnienie: Podczas odtwarzania naciśnij, aby dodać wypełnienie. Tymczasowe wyciszenie: Naciśnij i przytrzymaj, aby tymczasowo wyciszyć perkusję. Po zwolnieniu FOOTSWITCH zostanie odtworzone wypełnienie, a perkusja będzie grać normalnie na początku następnego taktu. Tempo stuknięcia i metronom włączony/wyłączony: Po zatrzymaniu odtwarzania stuknij wielokrotnie, aby dodać tempo (jeśli wybrana część jest pusta, metronom zostanie włączony). Naciśnij i przytrzymaj, aby włączyć/wyłączyć metronom (wybrana część musi być pusta).	Zagraj na talerzu Crash: Naciśnij, aby na żądanie zagrać na talerzu Crash.

Direct Part	FS3X Footswitch 3	Wybierz zwrotkę/Odtwórz wypełnienie: Naciśnij, aby przełączyć się na zwrotkę. Jeśli zwrotka jest już wybrana i odtwarzana, naciśnij, aby odtworzyć wypełnienie. Tymczasowe wyciszenie: Podczas odtwarzania z wybraną częścią zwrotki naciśnij i przytrzymaj, aby tymczasowo wyciszyć perkusję. Po zwolnieniu przełącznika nożnego zostanie odtworzone wypełnienie, a perkusja będzie grać normalnie na początku następnego taktu. Włączanie/wyłączanie tempa i metronomu: Po zatrzymaniu odtwarzania stuknij wielokrotnie, aby wybrać zwrotkę i stuknij w tempo (jeśli część zwrotki jest pusta, metronom zostanie włączony). Naciśnij i przytrzymaj, aby włączyć/wyłączyć metronom (część zwrotki musi być pusta).	Wybierz chór/wypełnienie gry: Naciśnij, aby przełączyć się na chór. Jeśli chór jest już wybrany i odtwarzany, naciśnij, aby odtworzyć wypełnienie. Tymczasowe wyciszenie: Podczas odtwarzania z wybraną częścią chóru naciśnij i przytrzymaj, aby tymczasowo wyciszyć perkusję. Po zwolnieniu przełącznika nożnego zostanie odtworzone wypełnienie, a perkusja będzie odtwarzana normalnie na początku następnego taktu. Włącz/wyłącz tempo i metronom: Po zatrzymaniu odtwarzania stuknij wielokrotnie, aby wybrać chór i stuknij w tempo (jeśli część chóru jest pusta, metronom zostanie włączony). Naciśnij i przytrzymaj, aby włączyć/wyłączyć metronom (część chóru musi być pusta).	Wybierz Bridge/Play Fill: Naciśnij, aby przełączyć się na bridge. Jeśli bridge jest już wybrany i odtwarzany, naciśnij, aby odtworzyć wypełnienie. Tymczasowe wyciszenie: Podczas odtwarzania z wybraną częścią bridge naciśnij i przytrzymaj, aby tymczasowo wyciszyć perkusję. Po zwolnieniu FOOTSWITCH zostanie odtworzone wypełnienie, a perkusja będzie odtwarzana normalnie na początku następnego taktu. Włącz/wyłącz tempo i metronom: Po zatrzymaniu odtwarzania stuknij wielokrotnie, aby wybrać bridge i stuknij w tempo (jeśli część bridge jest pusta, metronom zostanie włączony). Naciśnij i przytrzymaj, aby włączyć/wyłączyć metronom (część bridge musi być pusta).
-------------	----------------------	--	---	--

Aby zmienić tryb FS3X:

1. Gdy SDRUM jest włączony i w pełni uruchomiony, odłącz FS3X od SDRUM, jeśli jest aktualnie podłączony.
2. Naciśnij i przytrzymaj FS3X FOOTSWITCH odpowiadający żądanemu trybowi (patrz poprzednia tabela).
3. Trzymając FOOTSWITCH, podłącz FS3X do gniazda FS3X IN. Przytrzymaj FOOTSWITCH przez ~2 sekundy po podłączeniu FS3X, a następnie go zwolnij.
4. SDRUM będzie teraz używał nowego trybu FS3X.

Przywracanie ustawień fabrycznych

Wykonanie przywracania ustawień fabrycznych spowoduje przywrócenie SDRUM do pierwotnych ustawień fabrycznych:

- Wszystkie 36 utworów zostanie skasowanych.
- Profil kalibracji gitary zostanie skasowany.
- Funkcja odliczania zostanie wyłączona.
- CLEAN zostanie wybrany jako domyślny zestaw perkusyjny.

Aby wykonać przywracanie ustawień fabrycznych:

OSTRZEŻENIE: Wykonanie przywracania ustawień fabrycznych spowoduje nieodwracalne usunięcie wszystkich 36 utworów. Po wykonaniu tej procedury jest ona nieodwracalna.

1. Odłącz zasilacz od SDRUM.
2. Naciśnij i przytrzymaj pad KICK, pad SNARE i przycisk ALT (GROOVE/KIT), a następnie podłącz zasilacz.
3. Poczekać, aż diody LED zaczną krążyć wokół enkodera HATS/RIDES, a następnie zwolnij przyciski.

4. Gdy diody LED otaczające enkoder HATS/RIDES zaczną migać na pomarańczowo, naciśnij enkoder HATS/RIDES i poczekaj na zakończenie przywracania ustawień fabrycznych. Diody LED HATS/RIDES będą cyklicznie zmieniać kolor na czerwony, następnie na pomarańczowy, a następnie na zielony podczas resetowania, a po jego zakończeniu SDRUM powróci do normalnej pracy.

UWAGA: Jeśli enkoder HATS/RIDES nie zostanie naciśnięty, operacja zostanie przerwana, a przywrócenie ustawień fabrycznych zostanie anulowane. Naciśnięcie dowolnego przycisku innego niż enkoder HATS/RIDES również anuluje przywrócenie ustawień fabrycznych.

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: ≥ 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

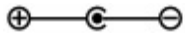
Power

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>

INSTRUKCJE ZGODNOŚCI I BEZPIECZEŃSTWA



Symbole pokazane powyżej są międzynarodowo akceptowanymi symbolami ostrzegającymi przed potencjalnymi zagrożeniami związanymi z produktami elektrycznymi. Błyskawica ze strzałką w trójkącie równobocznym oznacza, że w urządzeniu występują niebezpieczne napięcia. Wykrzyknik w trójkącie równobocznym oznacza, że użytkownik musi zapoznać się z instrukcją obsługi.

Symbole te ostrzegają, że wewnątrz urządzenia nie ma żadnych części, które użytkownik mógłby naprawić. Nie otwieraj urządzenia. Nie próbuj samodzielnie serwisować urządzenia. Wszelkie prace serwisowe zlecaj wykwalifikowanemu personelowi. Otwarcie obudowy z jakiegokolwiek powodu spowoduje unieważnienie gwarancji producenta. Nie zamocz urządzenia. W przypadku wylania płynu na urządzenie natychmiast je wyłącz i oddaj do serwisu. Odłącz urządzenie podczas burzy, aby zapobiec uszkodzeniom.

Poniższe informacje dotyczą użytkowania na małej wysokości; nie używaj tego produktu powyżej 2000 m n.p.m.



DEKLARACJA ZGODNOŚCI

Nazwa producenta: DigiTech

Adres producenta: 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Seul 07590 Republika Korei

Oświadczam, że produkt:

Nazwa produktu: SDrum

Uwaga: Nazwa produktu może być uzupełniona kombinacją liter EU, M lub V.

Opcja produktu: wszystkie

Zgodny z następującymi specyfikacjami produktu:

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

Informacje uzupełniające:

Niniejszy produkt jest zgodny z wymaganiami:

Dyrektywy EMC 2014/30/UE, Dyrektywy RoHS 2011/65/UE, Dyrektywy WEEE 2012/19/UE, Rozporządzenia UE 278/2009

Kontakt: CORTEK Corp. 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Seul 07590, Republika Korei / support@digitech.com

OSTRZEŻENIE DLA TWOJEGO OCHRONY PRZECZYTAJ PONIŻSZE:

PRZECZYTAJ TE INSTRUKCJE.

ZACHOWAJ TE INSTRUKCJE.

PRZESTRZEGAJ WSZYSTKICH OSTRZEŻEŃ.

PRZESTRZEGAJ WSZYSTKICH INSTRUKCJI.

NIE UŻYWAJ TEGO URZĄDZENIA W POBLIŻU WODY.

CZYŚĆ TYLKO SUCHĄ ŚCIERKĄ.

TYLKO DO UŻYTKU WEWNĄTRZ.

NIE BLOKUJ ŻADNYCH OTWORÓW WENTYLACYJNYCH. INSTALUJ ZGODNIE Z INSTRUKCJĄ PRODUCENTA.

NIE INSTALUJ W POBLIŻU ŻADNYCH ŹRÓDEŁ CIEPŁA, TAKICH JAK GRZEJNIKI, REJESTRY CIEPŁA, PIECE LUB INNE URZĄDZENIA (W TYM WZMACNIACZE), KTÓRE WYTWARZAJĄ CIEPŁO.

UŻYWAJ TYLKO AKCESORIÓW/DODATKÓW OKREŚLONYCH PRZEZ PRODUCENTA. ODŁĄCZ TO URZĄDZENIE PODCZAS BURZY Z BŁYSKAWICAMI LUB GDY NIE JEST UŻYWANE PRZEZ DŁUŻSZY CZAS.

Nie lekceważ funkcji bezpieczeństwa wtyczki spolaryzowanej lub uziemiającej. Wtyczka spolaryzowana ma dwa bolce, z których jeden jest szerszy od drugiego. Wtyczka uziemiająca ma dwa bolce i trzeci bolec uziemiający. Szeroki bolec lub trzeci bolec są dostarczane dla Twojego bezpieczeństwa. Jeśli dostarczona wtyczka nie pasuje do Twojego gniazdka, skonsultuj się z elektrykiem w celu wymiany przestarzałego gniazdka.

Chroń przewód zasilający przed deptaniem lub przytrząśnięciem, szczególnie w pobliżu wtyczek, gniazdek i miejsca, w którym wychodzi z urządzenia.

Używaj wyłącznie ze stojakiem na wózek, uchwytem na statyw lub stołem określonym przez producenta lub sprzedawanym wraz z urządzeniem. Podczas korzystania z wózka zachowaj ostrożność podczas przenoszenia kombinacji wózek/urządzenie, aby uniknąć obrażeń spowodowanych przewróceniem.



Wszelkie prace serwisowe należy zlecać wykwalifikowanemu personelowi serwisowemu. Serwisowanie jest wymagane, gdy urządzenie zostało w jakikolwiek sposób uszkodzone, np. uszkodzony został przewód zasilający lub wtyczka, do urządzenia rozlano płyn lub wpadły do niego przedmioty, urządzenie zostało wystawione na działanie deszczu lub wilgoci, nie działa prawidłowo lub zostało upuszczone.

WYŁĄCZNIK ZASILANIA: Wyłącznik zasilania używany w tym urządzeniu NIE przerywa połączenia z siecią.

ODŁĄCZNIK ZASILANIA: Wtyczka musi pozostać łatwo dostępna. W przypadku montażu w szafie lub instalacji, w której wtyczka nie jest dostępna, w instalację elektryczną szafy lub budynku należy włączyć wyłącznik sieciowy wszystkich biegunów z odstępem styków wynoszącym co najmniej 3 mm na każdym biegunie.

W przypadku podłączenia do zasilania 240 V należy użyć odpowiedniego przewodu zasilającego z certyfikatem CSA/UL.

OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE WTYCZKI SIECIOWEJ W WIELKIEJ BRYTANII

Odcięta od przewodu formowana wtyczka sieciowa jest niebezpieczna. Wtyczkę sieciową należy wyrzucić do odpowiedniego zakładu utylizacji.

NIGDY, POD ŻADNYM POZOREM, NIE NALEŻY WKŁADAĆ USZKODZONEJ LUB PRZECIĘTEJ WTYCZKI SIECIOWEJ DO GNIAZDA 13-AMPEROWEGO.

Nie należy używać wtyczki sieciowej bez założonej pokrywy bezpiecznika. Zamienne pokrywy bezpieczników można uzyskać u lokalnego sprzedawcy. Zamienne bezpieczniki mają natężenie 13 amperów i MUSZĄ być zatwierdzone przez ASTA zgodnie z normą BS1362.

INSTRUKCJE BEZPIECZEŃSTWA

INFORMACJA DLA KLIENTÓW, JEŚLI TWOJE URZĄDZENIE JEST WYPOSAŻONE W PRZEWÓD ZASILAJĄCY.

OSTRZEŻENIE: TO URZĄDZENIE NALEŻY PODŁĄCZYĆ DO GNIAZDA SIECIOWEGO Z OCHRONNYM ZŁĄCZEM UZIEMIAJĄCYM.

ŻELE W PRZEWODZIE ZASILAJĄCYM SĄ KOLOROWE ZGODNIE Z NASTĘPUJĄCYM KODEM:

ZIELONY I ŻÓŁTY – UZIEMIENIE / NIEBIESKI – NEUTRALNY / BRĄZOWY – POD NAPIĘCIEM

PONIEWAŻ KOLORY ŻYŁ W PRZEWODZIE ZASILAJĄCYM TEGO URZĄDZENIA MOGĄ NIE ODPOWIDAĆ KOLOROWYM OZNACZENIOM IDENTYFIKUJĄCYM ZACISKI WE WTYCZCE, POSTĘPUJ W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB:

! RDZEŃ W KOLORACH ZIELONYM I ŻÓŁTYM MUSI BYĆ PODŁĄCZONY DO ZACISKÓW WE WTYCZCE OZNACZONYCH LITERĄ E LUB SYMBOLEM UZIEMIENIA LUB W KOLORACH ZIELONYM LUB ZIELONYM I ŻÓŁTYM.

! RDZEŃ W KOLORACH NIEBIESKICH MUSI BYĆ PODŁĄCZONY DO ZACISKÓW OZNACZONYCH N LUB W KOLORACH CZARNYCH.

! RDZEŃ W KOLORACH BRĄZOWYCH MUSI BYĆ PODŁĄCZONY DO ZACISKÓW OZNACZONYCH L LUB W KOLORACH CZERWONYCH.

TO URZĄDZENIE MOŻE WYMAGAĆ UŻYCIA INNEGO PRZEWODU LINIOWEGO, WTYCZKI PRZYŁĄCZENIOWEJ LUB OBU, W ZALEŻNOŚCI OD DOSTĘPNEGO ŹRÓDŁA ZASILANIA PODCZAS INSTALACJI. JEŚLI WTYCZKA PRZYŁĄCZENIOWA MUSI ZOSTAĆ WYMIENIONA, NALEŻY SKONSULTOWAĆ SIĘ Z WYKWALIFIKOWANYM PERSONELEM SERWISOWYM, KTÓRY POWINIEN ZAPOZNAĆ SIĘ Z TABELĄ PONIŻEJ. PRZEWÓD ZIELONY/ŻÓŁTY POWINIEN BYĆ PODŁĄCZONY BEZPOŚREDNIO DO PODWOZIA URZĄDZENIA.

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

OSTRZEŻENIE: JEŚLI UZIEMIENIE ZOSTANIE USUNIĘTE, NIEKTÓRE WARUNKI BŁĘDU W JEDNOSTCE LUB SYSTEMIE, DO KTÓREGO JEST PODŁĄCZONE, MOGĄ SPOWODOWAĆ PEŁNE NAPIĘCIE LINII MIĘDZY PODWOZIEM A UZIEMIENIEM. JEŚLI PODWOZIE I UZIEMIENIE ZOSTANĄ DOTKNIĘTE JEDNOCZEŚNIE, MOGĄ NASTĄPIĆ POWAŻNE OBRAŻENIA LUB ŚMIERĆ.

KOMPATYBILNOŚĆ ELEKTROMAGNETYCZNA

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC i specyfikacjami produktu podanymi w Deklaracji zgodności. Jego działanie podlega następującym dwóm warunkom:

- to urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń, oraz
- to urządzenie musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niepożądane działanie.

Należy unikać używania tego urządzenia w obrębie znacznych pól elektromagnetycznych.

- należy używać wyłącznie ekranowanych kabli połączeniowych.



Jeśli chcesz pozbyć się tego produktu, nie mieszaj go z ogólnymi odpadami domowymi. Istnieje oddzielny system zbiórki zużytych produktów elektronicznych zgodnie z przepisami, które wymagają odpowiedniej obróbki, odzysku i recyklingu.

Gospodarstwa domowe w 25 państwach członkowskich UE, w Szwajcarii i Norwegii mogą bezpłatnie zwrócić zużyte produkty elektroniczne do wyznaczonych punktów zbiórki lub do sprzedawcy detalicznego (jeśli kupisz podobny nowy). W przypadku krajów niewymienionych powyżej skontaktuj się z lokalnymi władzami w celu uzyskania prawidłowej metody utylizacji. W ten sposób zapewnisz, że Twój wyrzucony produkt zostanie poddany niezbędnej obróbce, odzyskowi i recyklingowi, a tym samym zapobiegiesz potencjalnym negatywnym skutkom dla środowiska i zdrowia ludzi.