

SDRUM

Strummable Drums™



SDRUM

[PRT]

Garantia

Nós, na DigiTech®, temos muito orgulho nos nossos produtos e garantimos cada um que vendemos com a seguinte garantia:

1. Registe-se online em digitech.com no prazo de dez dias após a compra para validar esta garantia. Esta garantia é válida apenas nos Estados Unidos.
2. A DigiTech garante que este produto, quando adquirido novo a um revendedor DigiTech autorizado nos EUA e utilizado exclusivamente nos EUA, está isento de defeitos de materiais e de fabrico sob utilização e assistência normais. Esta garantia é válida apenas para o comprador original e é intransmissível.
3. A responsabilidade da DigiTech ao abrigo da presente garantia está limitada à reparação ou substituição de materiais defeituosos que apresentem evidências de defeito, desde que o produto seja devolvido à DigiTech COM AUTORIZAÇÃO DE DEVOLUÇÃO, onde todas as peças e mão-de-obra estarão cobertas por um período de até um ano. Um número de autorização de devolução pode ser obtido contactando a DigiTech. A empresa não se responsabiliza por quaisquer danos consequentes decorrentes da utilização do produto em qualquer circuito ou montagem.
- 4.º O comprovativo de compra é considerado da responsabilidade do consumidor. Uma cópia do recibo de compra original deve ser fornecida para qualquer serviço de garantia.
5. A DigiTech reserva-se o direito de fazer alterações ao design, ou fazer adições ou melhorias a este produto, sem incorrer em qualquer obrigação de os instalar em produtos fabricados anteriormente.
6. O consumidor perde os benefícios desta garantia se o conjunto principal do produto for aberto e adulterado por alguém que não seja um técnico certificado da DigiTech ou, se o produto for utilizado com tensões AC fora do intervalo sugerido pelo fabricante.
7. O acima exposto substitui todas as outras garantias, expressas ou implícitas, e a DigiTech não assume nem autoriza qualquer pessoa a assumir qualquer obrigação ou responsabilidade relativamente à venda deste produto. Em caso algum a DigiTech ou os seus revendedores serão responsáveis por danos especiais ou consequentes ou por qualquer atraso no desempenho desta garantia devido a causas fora do seu controlo.

NOTA: As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações a qualquer momento sem notificação. Algumas informações contidas neste manual também podem ser imprecisas devido a alterações não documentadas no produto desde que esta versão do manual foi concluída. As informações contidas nesta versão do manual do proprietário substituem todas as versões anteriores.

Suporte Técnico e Serviço

Se precisar de suporte técnico, contacte o Suporte Técnico DigiTech. Esteja preparado para descrever o problema com precisão. Conheça o número de série do seu dispositivo – está impresso num autocolante colado no chassis. Se ainda não registou o seu produto, faça-o agora em digitech.com.

Antes de devolver um produto à fábrica para manutenção, recomendamos que consulte este manual. Certifique-se de que seguiu corretamente os passos de instalação e os procedimentos operacionais. Para mais assistência técnica ou assistência, visite digitech.com. Se precisar de devolver um produto à fábrica para manutenção, DEVE contactar primeiro o Suporte Técnico para obter um Número de Autorização de Devolução.

NENHUM PRODUTO DEVOLVIDO SERÁ ACEITO NA FÁBRICA SEM NÚMERO DE AUTORIZAÇÃO DE DEVOLUÇÃO.

Consulte as informações de garantia, que se estendem ao primeiro utilizador final. Após o término da garantia, será cobrada uma cobrança razoável pelas peças, mão-de-obra e embalagem, se optar por utilizar o serviço de fábrica. Em todos os casos, é responsável pelos custos de transporte até à fábrica. Caso o produto ainda esteja na garantia, a DigiTech suportará os portes de devolução.

Utilize o material de embalagem original, se estiver disponível. Marque a embalagem com o nome do remetente e com estas palavras a vermelho: INSTRUMENTO DELICADO, FRÁGIL! Faça o seguro do pacote adequadamente. Envie pré-pago, não receba. Não envie encomendas postais.

Introdução

Obrigado por ter escolhido o pedal DigiTech® SDRUM™ Strummable Drums™. A SDRUM é a primeira drum machine inteligente do mundo para guitarristas e baixistas. O SDRUM oferece uma forma rápida e divertida de criar padrões de bateria com um som profissional para sessões de prática, explorando ideias de músicas, gravando e tocando.

Existem duas formas de criar padrões de bateria com o SDRUM: utilizando os pads ou utilizando o BeatScratch™, uma tecnologia proprietária que permite criar padrões de bombo/caixa simplesmente arranhando as cordas superiores e inferiores de uma guitarra elétrica, guitarra acústica (com pickup) ou baixo. Isto permite aos SDRUM aprender padrões de bateria utilizando um método comumente utilizado por guitarristas e baixistas para explicar uma batida a um baterista.

Depois de ser criado um padrão de bombo/caixa, o elemento de bateria da "mão direita" (chimbau, passeio, tom, etc.) é automaticamente adicionado para complementar o padrão de bateria. O elemento de bateria do lado direito pode então ser editado para se adequar à música.

O SDRUM pode aprender até 3 partes por música e armazenar até 36 músicas. Cada música e parte têm várias definições que podem ser ajustadas a qualquer momento. Isto inclui o compasso, a sensação (recto ou swing), a quantidade de embelezamento (quão ocupada está a parte), a intensidade da parte, o andamento e muito mais.

Os sons de bateria do SDRUM, da RealiTone™ e da Digital Sound Factory®, incorporam samples utilizando múltiplas camadas de velocidade, para uma expressão dinâmica realista. Variações aleatórias de batidas de bom gosto, notas fantasma adicionadas e humanização mantêm a bateria interessante e proporcionam a sensação de uma verdadeira performance.

A SDRUM oferece cinco kits de bateria à sua escolha, cobrindo uma grande variedade de géneros. Sons alternativos de bombo/caixa também estão disponíveis para cada kit. A bateria é processada internamente com reverberação Lexicon®, de modo a que as caudas de reverberação decaiam naturalmente e nunca são cortadas. Tudo isto significa que o SDRUM pode gerar faixas de bateria que soam muito naturais, poderosas, orgânicas e autênticas – tudo com o mínimo de esforço e tempo despendido.

Funcionalidades

- Amostras de bateria de alta qualidade com múltiplas camadas de velocidade, humanização e pequenas variações para padrões de bateria musicais e realistas
- 5 kits de bateria à escolha: E-Pop, Brush, Percussion, Power e Clean
- Sons alternativos de bombo e tarola para cada bateria
- Selecione entre padrões de prato de choque ou de passeio, ou selecione tons, shakers ou outras percussões
- Reverberação Legendary Lexicon™ aplicada internamente na bateria
- Selecione entre assinaturas de compasso 3/4 ou 4/4
- Altere a sensação (recta ou swing) e a quantidade de enfeites (simples para ocupado) para cada padrão de bateria
- A tecnologia proprietária BeatScratch™ permite que os padrões de bombo/caixa sejam criados ao arranhar as cordas da guitarra ou do baixo
- Os pads de bombo e tarola proporcionam um método convencional para ensinar os padrões de bateria
- Tempo ajustável utilizando o controlo variável ou tap tempo
- Metrónomo integrado e contagem de baquetas
- Crie até 3 partes de música (verso, refrão e ponte) e alterne entre elas durante a reprodução utilizando o pedal integrado
- Intensidade selecionável para cada parte da música para melhorar a dinâmica da música
- Armazenamento para até 36 músicas
- Controlo do nível de saída da bateria
- Saídas de misturador mono ou estéreo de 1/4"
- Saída de amplificador de 1/4"

- Suporte JamSync™ para sincronização de reprodução com DigiTech JamMan® Loopers compatíveis
- A funcionalidade SilentClear™ evita momentos de reprodução breve ao limpar partes ou música
- Suporte para pedal DigiTech FS3X externo (opcional), com 3 modos de funcionamento
- Pedal tipo vácuo de toque suave
- Adaptador de corrente incluído

Início rápido

Para começar a utilizar o SDRUM rapidamente, consulte o Guia de início rápido do SDRUM incluído na caixa.

Conectores e interface do utilizador

Conectores

1. Conector POWER INPUT: Ligue apenas o adaptador de alimentação incluído a este conector.
2. JAMSYNC OUT: Conector Ligue este conector aos loopers compatíveis com o DigiTech JamSync para os utilizar com o SDRUM.
3. Conector AMP OUT: Ligue esta saída à entrada do amplificador de guitarra ou baixo, ou ligue-a à entrada de uma cadeia de efeitos, se utilizada. Note que os conectores de saída têm deteção automática e a funcionalidade de saída irá mudar dependendo das saídas ligadas.
4. Conectores MIXER L/R OUT: Ligue estas saídas às entradas de linha de um misturador. Note que os conectores de saída têm deteção automática e a funcionalidade de saída irá mudar dependendo das saídas ligadas.
5. Porta USB: Esta porta Mini USB é utilizada para atualizar o firmware do SDRUM.
6. Conector GUITAR IN: Ligue a sua guitarra a este conector utilizando um cabo de instrumento não balanceado (TS).
7. Conector FS3X IN: Ligue um pedal DigiTech FS3X opcional a este conector para um controlo adicional com as mãos livres.



Interface do utilizador

1. Botões VERSE/CHORUS/BRIDGE PART

Estes botões PART fornecem acesso às três partes que compõem uma música e têm as seguintes funções:

- Selecione uma parte – Prima os botões PART para alternar entre cada uma das três partes da música.
- Alterar intensidade da peça – Depois de uma peça ser selecionada, pressione repetidamente o botão PART selecionado para alternar entre as intensidades da peça disponíveis (ou o volume em que a peça será tocada).
- Enable the Metronome or Count-In Feature – When playback is stopped, press and hold the currently selected PART button to enable the metronome (when the selected song part is empty) or count-in feature (when the selected song part contains a drum padrão).

Os botões PART têm os seguintes estados:

- LED desligado – A peça não foi aprendida e não está selecionada.
- LED Solid Dim (verde, âmbar ou vermelho) – Com uma música vazia selecionada (SONG LED desligado), este estado indica que a parte será criada automaticamente. Por exemplo, quando uma música é apagada, o LED VERSE acenderá em âmbar brilhante e o LED CHORUS acenderá em vermelho escuro, indicando que o ensino do verso criará automaticamente uma parte de refrão. Quando uma música não vazia é selecionada (SONG LED esbatido), este estado indica que a parte foi aprendida, mas não está selecionada.
- LED sólido brilhante (verde, âmbar ou vermelho) – A peça está selecionada.
- LED intermitente (verde, âmbar ou vermelho) – A peça foi aprendida, está selecionada e a funcionalidade de contagem está ativada. A taxa de intermitência indica o andamento atual da música. Quando uma parte é apagada, o botão PART piscará a vermelho brevemente. Quando uma música é apagada, todos os três botões PART piscarão a vermelho brevemente. Quando uma parte ou música é restaurada através de uma operação de anulação, os botões piscarão brevemente a verde.

2. Botão TEMPO

O botão TEMPO oferece as seguintes funções:

- Indicação de tempo – Quando uma parte da música está vazia e o metrônomo está ligado, ou se uma parte da música não está vazia, o LED TEMPO piscará à velocidade do andamento da música atual. O LED TEMPO acenderá a vermelho para o primeiro tempo do compasso (durante a reprodução), verde escuro para os tempos seguintes e depois verde brilhante para os tempos seguintes do último compasso. Se o andamento de uma música for alterado, as batidas subsequentes acendem-se em âmbar em vez de verde para indicar a mudança. Note que o botão TEMPO pode ser premido e mantido premido para armazenar o novo andamento da música.
- Metrônomo – Com uma parte vazia selecionada, pressione e mantenha pressionado o botão TEMPO durante aproximadamente 2 segundos para ligar ou desligar o metrônomo. Consulte 'Utilizar o metrônomo' na página 11 para obter mais informações.
- Tap Tempo – Toque no botão TEMPO no ritmo pretendido para alterar o andamento de uma música.
- Atualizar Tempo Nominal – Se o andamento de uma música for alterado através do botão TEMPO ou do botão rotativo TEMPO, não será automaticamente armazenado na música. Para armazenar o andamento atualizado, pressione e mantenha pressionado o botão TEMPO durante aproximadamente 2 segundos. Isto irá armazenar a nova configuração de andamento como a configuração nominal (botão TEMPO com retenção central).

3. Codificador GROOVE/KIT

Rode e pressione este codificador para alterar o tempo, a sensação, a quantidade de embelezamento e o kit da bateria. As seguintes opções estão disponíveis:

- Timing – As duas primeiras definições seleccionam entre assinaturas de compasso 3/4 ou 4/4.
- Feel – As duas definições seguintes seleccionam entre uma sensação reta (ST) ou swing (SW).
- Embellishment Amount – Os três LEDs seguintes seleccionam o quão simples ou ocupada será a parte da bateria.
- Kit – Os restantes LEDs seleccionam de entre os cinco kits de baterias disponíveis.

4. Botão ALT (pontapé/caixa)

Prima este botão para selecionar aberturas alternativas para bombo e tarola:

- LED apagado – voz padrão
- LED Verde – Voz Alternativa

As vozes alternativas são diferentes para cada bateria.

5. Botão NÍVEL

Este botão ajusta o nível de saída da bateria. Ajuste este botão para corresponder o nível da bateria com o da guitarra.

6. APRENDER LED

Este LED indica a seguinte funcionalidade:

- Vermelho a piscar lentamente – Indica que uma parte vazia da música está selecionada.
- Vermelho a piscar rapidamente – Indica que o SDRUM está armado para aprender e começará a aprender o padrão de bateria assim que os pads KICK/SNARE forem tocados, a guitarra for riscada ou o FOOTSWITCH for pressionado.
- Vermelho contínuo – indica que o SDRUM está a aprender o padrão de bateria.

7. Almofadas de KICK/SNARE

Quando o SDRUM está armado para aprender, tocar nestes pads proporciona um método tradicional para ensinar os padrões de bateria. Também podem ser utilizados ao utilizar o SDRUM com um instrumento que não possui captador.

8. Botão MÚSICA

Prima este botão e rode o codificador HATS/RIDES para selecionar uma música diferente. As seleções de música são apresentadas nos LEDs em redor do codificador HATS/RIDES. Rode o codificador HATS/RIDES para selecionar uma música de um dos três bancos (LEDs verdes, âmbar ou vermelhos) e, em seguida, prima o botão SONG ou o codificador HATS/RIDES para carregar a música.

9. Codificador HATS/RIDES

Rode este codificador para selecionar uma variação diferente da forma como o elemento de bateria da mão direita é tocado. Prima este codificador para selecionar entre diferentes opções de tempo de sub-batida para o elemento de bateria do lado direito.

10. Botão ALT (chapéus/passeios)

Prima este botão para selecionar aberturas alternativas para o elemento de bateria da mão direita:

- LED apagado – voz padrão
- LED Verde – Voz Alternativa 1
- LED Vermelho – Voz Alternativa 2

As vozes alternativas são diferentes para cada bateria.

11. Botão TEMPO

Rode este botão para alterar o andamento da música. A faixa de andamento vai desde a meia velocidade (totalmente no sentido anti-horário) até à velocidade dupla (totalmente no sentido horário). Para armazenar o tempo alterado de uma música, pressione e mantenha pressionado o botão TEMPO durante aproximadamente 2 segundos. A posição central do botão TEMPO representa o andamento armazenado numa música.

NOTA: Sempre que o andamento for alterado sem utilizar diretamente o botão TEMPO - por exemplo, ao ensinar um novo padrão de bateria, carregar uma nova música ou utilizar tap tempo - o botão TEMPO pode necessitar de ser movido de volta para a posição de retenção central antes de se tornar novamente ativo. Isto evita mudanças repentinas de andamento se o botão for premido quando a posição atual não corresponde ao andamento atual.

12. LED DE JOGO

Este LED indica a seguinte funcionalidade:

- LED desligado – Indica que a parte da música selecionada está vazia.
- LED Dim Green – Indica que a parte da música selecionada contém um padrão de bateria e a reprodução foi interrompida.
- LED Verde Brilhante – Indica que o SDRUM está a reproduzir a música.
- LED intermitente – O LED PLAY pisca juntamente com os pads KICK e SNARE quando o FOOTSWITCH é pressionado para parar a reprodução.

13. Botão AUDIÇÃO DE GUITARRA

Prima este botão para percorrer os modos Guitar Audition. Pressione e mantenha pressionado este botão para calibrar o BeatScratch para uma guitarra. Este botão tem três estados:

- Off (LED Off) – A guitarra será ouvida quando tocada.
- Hybrid (LED Dim) – Quando uma parte vazia da música é selecionada, sons de bombo/caixa serão ouvidos ao fazer scratch na guitarra para que o BeatScratch possa ser utilizado. Quando uma parte da música que contém um padrão de bateria é selecionada, a guitarra será ouvida quando tocada para que possa tocar em conjunto com a bateria.
- On (LED Bright) – Os sons de bombo/caixa serão sempre ouvidos quando se faz scratch na guitarra.

NOTA: A funcionalidade Guitar Audition será ativada automaticamente (LED brilhante) após calibrar o BeatScratch. Depois de criar um padrão de bateria, a funcionalidade Guitar Audition será automaticamente definida para o modo "Híbrido" (LED escurecido).

14. INTERRUPTOR DE PEDAL

Este pedal oferece as seguintes funções:

- Armar para aprender – Quando uma parte de música vazia for selecionada, prima o FOOTSWITCH uma vez para armar o SDRUM para aprender um novo padrão de bateria (o LED LEARN piscará rapidamente). Toque à parte ou pressione novamente o FOOTSWITCH para forçar o SDRUM a começar a aprender o novo padrão de bateria.
- Iniciar reprodução – Quando a reprodução for interrompida e uma parte da música for aprendida e selecionada, prima o FOOTSWITCH uma vez para iniciar a reprodução da música.
- Parar a reprodução – Durante a reprodução, mantenha premido o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (ou até que os pads KICK e SNARE comecem a piscar rapidamente) para parar a reprodução. Solte o FOOTSWITCH assim que os pads KICK e SNARE comecem a piscar para interromper a música sem um prato de impacto sustentado. Continue a segurar o FOOTSWITCH para terminar uma música com um prato de impacto sustentado. Note que a batida do prato diminuirá naturalmente até que o FOOTSWITCH seja libertado ou a sustentação soe.
- Limpar uma parte e desfazer – Quando a reprodução for interrompida, pressione e mantenha pressionado o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (ou até que o botão PART selecionado comece a piscar rapidamente) e depois solte. A parte da música

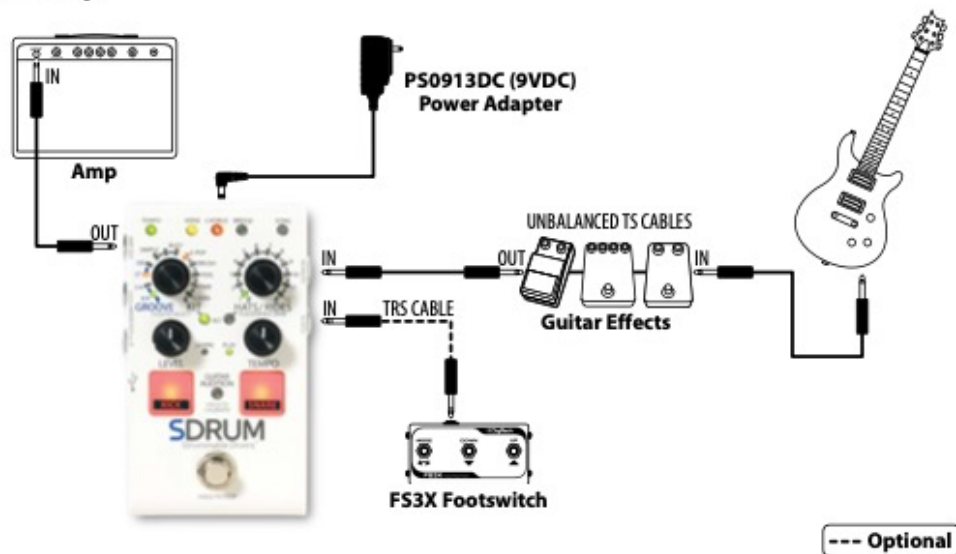
selecionada estará agora vazia. Pressione e mantenha imediatamente pressionado o FOOTSWITCH novamente durante aproximadamente 2 segundos para restaurar a parte apagada.

- Limpar uma música e desfazer – Quando a reprodução for interrompida, mantenha premido o FOOTSWITCH durante aproximadamente 4 segundos (ou até que todos os botões PART comecem a piscar rapidamente) e depois solte. Todas as partes da música estarão agora vazias. Pressione e mantenha imediatamente pressionado o FOOTSWITCH novamente durante aproximadamente 2 segundos para restaurar a música apagada.

NOTA: A parte atualmente selecionada será apagada primeiro ao limpar uma música, mas enquanto o FOOTSWITCH continuar pressionado, todas as partes da música serão apagadas de uma só vez.

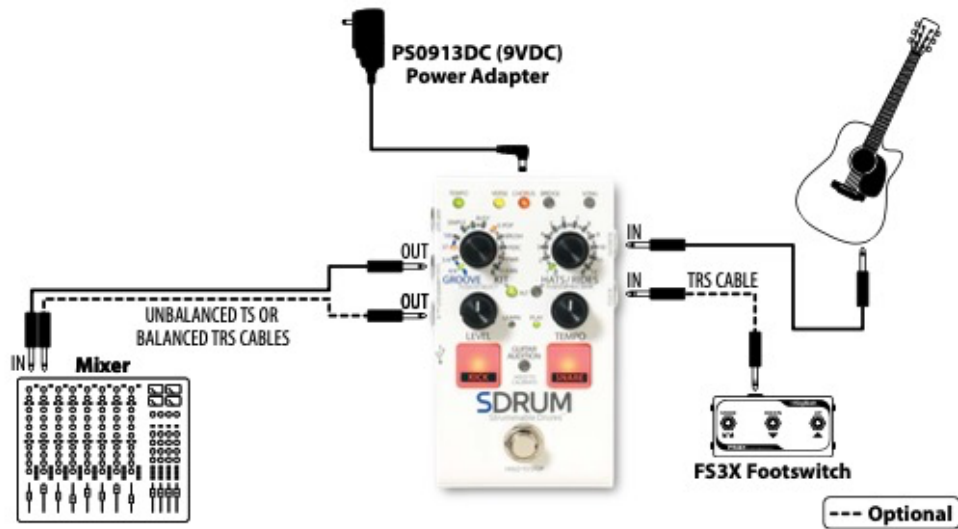
Diagramas de ligação

Amplifier Setup



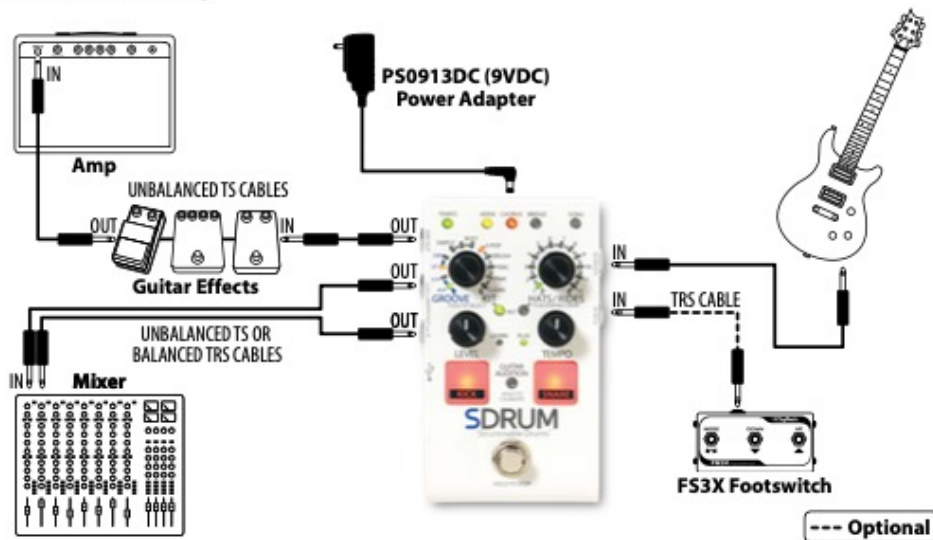
NOTA: Quando apenas o conector AMP OUT for utilizado, o sinal da bateria será processado para fazer com que a bateria soe melhor quando tocada num amplificador de guitarra. Consulte 'Operação do conector de saída' na página 10 para obter mais informações. Se utilizar efeitos de guitarra e/ou looper neste tipo de aplicações, estes devem ser colocados antes do SDRUM para que não afetem o sinal da bateria. Note que pode ser necessário ignorar os efeitos para utilizar o BeatScratch.

Mixer Setup



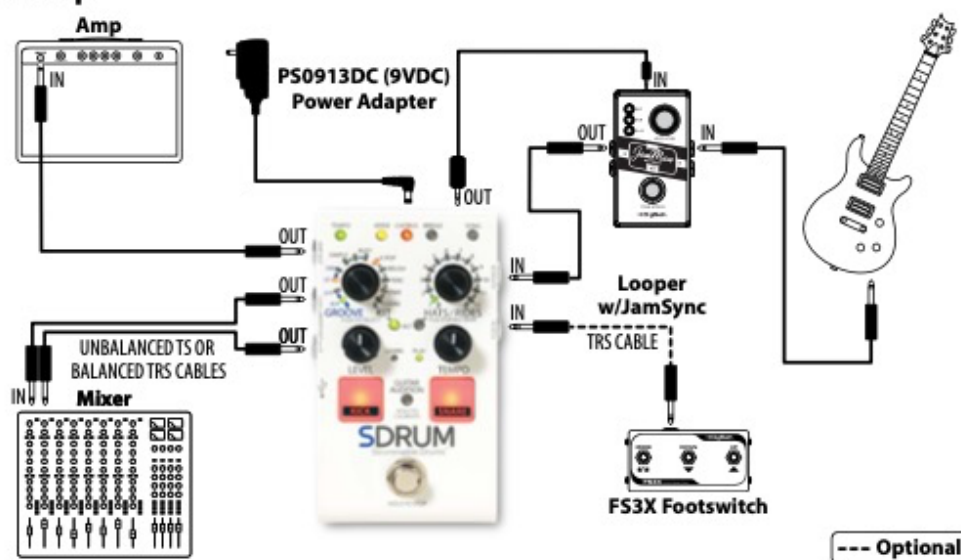
NOTA: Quando apenas são utilizados conectores MIXER OUT, o sinal de guitarra mono e o sinal de bateria estéreo são alimentados nos conectores MIXER OUT. Esta configuração funciona bem para aplicações em que um violão com captador ou baixo está ligado a um sistema de PA ao vivo. Consulte 'Operação do conector de saída' na página 10 para obter mais informações.

Amplifier + Mixer Setup



NOTA: Quando ligado aos conectores MIXER e AMP OUT, o sinal da guitarra será alimentado ao conector AMP OUT e o sinal da bateria será alimentado aos conectores MIXER OUT. Consulte 'Operação do conector de saída' na página 10 para obter mais informações. Se utilizar efeitos de guitarra, estes podem ser colocados antes do SDRUM ou entre o SDRUM e o amplificador neste tipo de aplicação. Note que se os efeitos forem colocados antes do SDRUM, pode ser necessário contorná-los para utilizar o BeatScratch.

JamSync Setup



NOTA: O looper deve ser colocado antes do SDRUM na maioria dos casos, como por exemplo quando se utiliza apenas o conector AMP OUT. se utilizar os conectores AMP e MIXER OUT, o looper também pode ser colocado entre o SDRUM e o amplificador, se desejado. Consulte 'Utilizar o JamSync' na página 31 para obter informações sobre como utilizar o SDRUM numa configuração JamSync.

Funcionamento do conector de saída

Os conectores de saída possuem uma funcionalidade de detecção automática que permite ao SDRUM otimizar automaticamente as saídas para a aplicação. A tabela abaixo descreve como o SDRUM irá operar dependendo de quais as saídas que estão ligadas.

| AMP OUT Jack Connected | MIXER OUT Jacks Connected | Operation Description |
|------------------------|---------------------------|---|
| ✓ | | Uma mistura mono do sinal de guitarra e bateria será enviada para o conector AMP OUT. Será aplicada uma equalização complementar ao sinal da bateria para que soe melhor quando tocado através de um amplificador de guitarra. NOTA: Quando utilizar um amplificador de guitarra para tocar bateria no SDRUM, configure o amplificador para funcionar da forma mais limpa possível, de modo a evitar distorções na bateria. A bateria está pré-equalizada para soar melhor através de um amplificador limpo com definições de equalização "planas". Se utilizar efeitos de guitarra e/ou looper, estes devem ser colocados antes do SDRUM quando se utiliza apenas o conector AMP OUT. |
| | ✓ | Os sinais de bateria e guitarra serão misturados e enviados para os conectores MIXER OUT. Se apenas o conector MIXER OUT esquerdo (mono) estiver ligado, a mistura de guitarra/bateria será mono. Se os conectores MIXER OUT esquerdo e direito estiverem ligados, o sinal da guitarra será mono e o sinal da bateria será estéreo. NOTA: O SDRUM não aplica a simulação de caixa ao sinal da guitarra. Isto permite que um violão ou baixo seja utilizado quando apenas os conectores MIXER OUT estão ligados. |
| ✓ | ✓ | O sinal da guitarra será alimentado apenas no conector AMP OUT. O sinal de bateria será enviado para os conectores MIXER OUT em mono (se apenas for utilizado o conector MIXER OUT L) ou estéreo (se forem utilizados ambos os conectores MIXER OUT). Se utilizar efeitos de guitarra e/ou looper, estes podem ser colocados antes ou depois do SDRUM quando se utilizam os conectores AMP OUT e MIXER OUT. |

Fazendo ligações e aplicando energia

Para ligar o pedal SDRUM:

- 1.º Baixe o amplificador da guitarra. Se estiver a ligar a um misturador, diminua os controlos de ganho/trim e diminua os faders nos canais aos quais está a ligar.
- 2.º Efetue todas as ligações ao SDRUM conforme indicado em 'Diagramas de ligação'.
3. Ligue o adaptador de alimentação incluído ao conector de entrada SDRUM POWER e, em seguida, ligue a outra extremidade a uma tomada CA disponível e aguarde a inicialização do SDRUM.
- 4.º Aumente o volume da guitarra ao máximo, dedilhar a guitarra e depois aumentar gradualmente o volume do amplificador da guitarra até atingir o nível desejado. Se utilizar um misturador, defina os faders do canal para unidade (0) e, em seguida, aumente os controlos de ganho/trim enquanto toca nos pads KICK/SNARE para obter o nível desejado. Ajuste o botão LEVEL para 12 horas.

Ensinar Padrões de Bateria

O SDRUM permite que os padrões de bateria sejam criados de duas formas: utilizando o BeatScratch para fazer scratch naturalmente com uma guitarra ou baixo, ou utilizando os pads KICK e SNARE, que também permitem que o SDRUM seja utilizado com outros instrumentos que não o fazem. tem uma recolha.

Ao ensinar um novo padrão de bateria, o SDRUM determinará automaticamente a fórmula de compasso e as definições de sensação (recto ou swing). Depois de um novo padrão de bateria ser ensinado, a fórmula de compasso detetada e as definições de sensação serão refletidas nos LEDs em redor do codificador KIT/GROOVE. O codificador KIT/GROOVE pode então ser utilizado para alterar a fórmula de compasso e apalpá-la manualmente, se desejado.

DICA: Se necessário, a deteção automática de fórmula de compasso/sensação do SDRUM pode ser substituída e uma fórmula de compasso e/ou sensibilidade pré-determinada pode ser pré-selecionada antes de ensinar um novo padrão de bateria.

Por defeito, ao ensinar uma nova música ao SDRUM, o verso é selecionado como parte ativa e, uma vez aprendido o padrão de bateria do verso, a parte do refrão é gerada automaticamente com bateria tendo o mesmo padrão de bombo/caixa do verso, mas com uma intensidade mais elevada e um padrão de prato em vez dos chimbais padrão. Este comportamento é indicado na interface do utilizador com o LED VERSE a acender em âmbar brilhante sólido e o LED CHORUS a acender em vermelho escuro sólido.

Isto significa que ao ensinar um único padrão de bateria para a parte do verso, terá padrões de bateria para duas partes da música, permitindo-lhe começar instantaneamente a explorar ideias de músicas. Se preferir, pode substituir o padrão de chorus drum gerado automaticamente pelo seu próprio, desativar a parte de chorus (LED CHORUS apagado) antes de ensinar a parte do verso ou gerar automaticamente uma parte de ponte quando a parte do verso for criada.

Usando o metrónomo

O metrónomo integrado pode ser utilizado para melhorar o tempo e evitar resultados inesperados ao ensinar um novo padrão de bateria, bem como para combinar o andamento de todas as partes que compõem uma música. O metrónomo é ativado automaticamente sempre que pelo menos uma parte da música é aprendida e uma parte vazia da música é selecionada.

Para ativar/desativar o metrónomo:

- 1.º Selecione uma parte vazia da música (o LED LEARN deve estar a piscar).
- 2.º Pressione e mantenha pressionado o botão TEMPO durante aproximadamente 2 segundos para ativar/desativar o metrónomo. O botão TEMPO também piscará ao ritmo do metrónomo para fornecer indicação visual do andamento.

DICA: Premir e manter premido o botão PART atualmente selecionado quando a parte está vazia fornece uma forma alternativa de ativar/desativar o metrónomo.

DICA: O andamento pode ser alterado antes de ensinar a nova parte da bateria tocando no andamento pretendido no botão TEMPO ou rodando o botão TEMPO.

NOTA: O BPM predefinido para uma música vazia é 120. O SDRUM reproduz sempre num BPM inteiro, facilitando a correspondência com o BPM de um dispositivo externo ou DAW.

NOTA: Numa música em que pelo menos uma parte já foi aprendida, o metrónomo será automaticamente ativado quando uma parte vazia for selecionada.

Ensinar padrões de bateria com os pads de bombo e tarola

Os pads KICK e SNARE no SDRUM podem ser utilizados para ensinar padrões de bateria de uma forma mais tradicional ou quando se toca um instrumento sem pickup.

Para ensinar um padrão de bateria com os pads KICK e SNARE:

1. Certifique-se de que uma parte vazia da música (VERSE, CHORUS ou BRIDGE) está selecionada. O LED LEARN piscará se a parte selecionada estiver vazia.

DICA: Quando uma música vazia é selecionada (LED SONG apagado), o LED VERSE acenderá em âmbar brilhante e o LED CHORUS acenderá em vermelho escuro sólido. Isto indica que o ensino do verso irá gerar automaticamente uma parte do refrão. Se pretender criar um padrão personalizado para a parte do chorus, desative a funcionalidade de geração automática de partes antes de ensinar o SDRUM, premindo o botão CHORUS repetidamente até que o LED CHORUS se apague. Note que a parte do chorus gerada automaticamente também pode ser apagada e um novo padrão ensinado após o ensino do SDRUM, se preferir.

2. Se desejar, ative o metrónomo premindo e mantendo premido o botão TEMPO durante aproximadamente 2 segundos. Defina o andamento tocando no botão TEMPO à velocidade desejada ou rodando o botão TEMPO.

3.º Pressione o FOOTSWITCH para armar o SDRUM. O LED LEARN começará a piscar rapidamente para indicar que o SDRUM está armado.

4.º Comece a tocar o padrão de bateria nos pads KICK e SNARE.

DICA: Em alternativa, pressione o FOOTSWITCH para começar a aprender sem ter de bater no pad. O LED LEARN acenderá a vermelho sólido, indicando que o SDRUM está a aprender. Isto pode ser útil para certos estilos musicais que incorporam padrões de bateria que não têm bombo ou tarola na primeira batida forte do compasso, como o reggae.

NOTA: Ao criar um novo padrão de bateria, o comprimento máximo não pode exceder 4 compassos.

5.º Pressione o FOOTSWITCH quando terminar. Para obter melhores resultados, tente pressionar o FOOTSWITCH no mesmo tempo forte em que começou (batida 1).

6.º O padrão de bateria começará a tocar. Toque a guitarra e ajuste o botão LEVEL para uma boa combinação entre guitarra e bateria.

7. Para parar a reprodução, mantenha premido o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (até que os pads KICK e SNARE comecem a piscar). Soltar o FOOTSWITCH assim que os pads KICK/SNARE começarem a piscar irá interromper a reprodução. Continuar a segurar o FOOTSWITCH fará com que um prato de crash seja tocado no final do compasso atual e soe enquanto o FOOTSWITCH for pressionado.

DICA: O SDRUM oferece algumas características avançadas que podem melhorar a operação do SDRUM ao criar um padrão de bateria.

Ensinar padrões de bateria com guitarra ou baixo

A nova funcionalidade BeatScratch permite que uma guitarra ou baixo seja utilizado para ensinar ao SDRUM um padrão de bateria. Ao fazer isto, o SDRUM deve ser primeiro calibrado para a guitarra/baixo ligado.

Para calibrar o BeatScratch para uma guitarra/baixo:

1.º Ajuste a posição do captador de guitarra/baixo e o controlo de tom para o tom pretendido.

2.º Pressione e mantenha pressionado o botão GUITAR AUDITION durante aproximadamente 2 segundos. O teclado KICK começará a piscar e todos os LEDs do HATS/RIDES ficarão vermelhos. Mantenha a guitarra/baixo silencioso até estar pronto para iniciar o processo de calibração.

3.º Silencie as cordas com a mão do traste e, em seguida, dedilhar apenas as cordas graves da forma que pretende ensinar as batidas de bombo. A cada acerto detectado, os LEDs do HATS/RIDES apagar-se-ão um a um. Pare assim que todos os doze eventos de bombo forem recebidos (todos os LEDs HATS/RIDES apagar-se-ão, o bloco SNARE começará a piscar e os LEDs HATS/RIDES acenderão novamente a vermelho).

4.º Silencie as cordas com a mão do traste, colocando-a na mesma posição no braço utilizado para a calibração do bombo, depois dedilhe apenas as cordas agudas da forma que pretende ensinar as batidas da tarola. A cada acerto detectado, os LEDs do HATS/RIDES apagar-se-ão um a um. Depois de terem sido recebidos doze eventos de caixa (todos os LEDs do HATS/RIDES se apagaram), o SDRUM sairá do modo de calibração.

5. Assim que a calibração estiver concluída, arranhar a guitarra/baixo irá gerar sons de bombo e tarola.

NOTA: As definições de calibração são mantidas, mesmo após desligar e ligar a alimentação.

DICA: Se estiver a tocar baixo, tente usar uma palheta se dedilhar ou dedilhar as cordas não estiver a resultar. Sinta-se à vontade para experimentar diferentes formas de ensinar o SDRUM para descobrir o que funciona melhor com o seu instrumento e estilo de ensino. Alguns contra baixistas descobriram que bater na corda mais grave e estalar a corda mais aguda funciona bem.

Para ensinar um padrão de bateria com guitarra/baixo:

1. Se a guitarra/baixo ainda não tiver sido calibrada para utilizar o BeatScratch, siga primeiro as instruções de calibração acima antes de continuar.

2.º Certifique-se de que uma parte vazia da música (VERSE, CHORUS ou BRIDGE) está selecionada. O LED LEARN piscará se a parte selecionada estiver vazia.

DICA: Quando uma música vazia é selecionada (LED SONG apagado), o LED VERSE acenderá em âmbar brilhante e o LED CHORUS acenderá em vermelho escuro sólido. Isto indica que o ensino do verso irá gerar automaticamente uma parte do refrão. Se pretender criar um padrão personalizado para a parte do chorus, desative a funcionalidade de geração automática de partes antes de ensinar o SDRUM, premindo o botão CHORUS repetidamente até que o LED CHORUS se apague. Note que a parte do chorus gerada automaticamente também pode ser apagada e um novo padrão ensinado após o ensino do SDRUM, se preferir.

3. Se desejar, ative o metrónomo premindo e mantendo premido o botão TEMPO durante aproximadamente 2 segundos. Defina o andamento tocando no botão TEMPO à velocidade desejada ou rodando o botão TEMPO.

4.º Pressione o FOOTSWITCH para armar o SDRUM. O LED LEARN começará a piscar rapidamente para indicar que o SDRUM está armado.

5.º Comece a tocar o padrão de bateria arranhando a guitarra/baixo.

DICA: Em alternativa, prima o FOOTSWITCH para iniciar manualmente a aprendizagem do SDRUM. O LED LEARN acenderá a vermelho sólido, indicando que o SDRUM está a aprender. Isto pode ser útil para certos estilos musicais que incorporam padrões de bateria que não têm bombo ou tarola na primeira batida forte do compasso, como o reggae.

NOTA: Ao criar um novo padrão de bateria, o comprimento máximo não pode exceder 4 compassos.

6.º Pressione o FOOTSWITCH quando terminar. Para obter melhores resultados, tente pressionar o FOOTSWITCH no mesmo tempo forte em que começou (batida 1).

7. Para parar a reprodução, mantenha premido o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (até que os pads KICK e SNARE comecem a piscar). Soltar o FOOTSWITCH assim que os pads KICK/SNARE comecem a piscar irá interromper a reprodução. Continuar a segurar o FOOTSWITCH fará com que um prato de crash seja tocado no final do compasso atual e soe enquanto o FOOTSWITCH for pressionado.

DICA: O SDRUM oferece algumas características avançadas que podem melhorar a operação do SDRUM ao ensinar os padrões de bateria.

Selecionando as definições de padrão de bateria

Selecionando a fórmula de compasso

O SDRUM possui duas definições de compasso para seleção: 3/4 e 4/4. A fórmula de compasso pode ser alterada numa única parte da música ou numa música inteira. Para alterar a fórmula de compasso das partes:

- 1.º Selecione a parte da música utilizando o botão VERSE, CHORUS ou BRIDGE.
2. Rode o codificador GROOVE/KIT para selecionar a nova fórmula de compasso.
- 3.º Pressione o encoder GROOVE/KIT para fazer a seleção. Para alterar a definição de fórmula de compasso para todas as partes da música, mantenha premido o codificador GROOVE/KIT durante aproximadamente 2 segundos (até que o LED de fórmula de compasso selecionado pisque três vezes).

DICA: A configuração da fórmula de compasso também pode ser pré-selecionada antes de ensinar um padrão de bateria ao SDRUM. Consulte 'Pré-selecionar definições de tempo e sensação'.

Selecionando a sensação

O SDRUM oferece duas definições de sensação para seleção: direto (ST) ou swing (SW). A sensação pode ser alterada numa única parte da música ou numa música inteira.

Para alterar a sensação das peças:

- 1.º Selecione a parte da música utilizando o botão VERSE, CHORUS ou BRIDGE.
2. Rode o codificador GROOVE/KIT para selecionar a nova definição de sensação.
- 3.º Pressione o encoder GROOVE/KIT para fazer a seleção. Para alterar a definição de sensação para todas as partes da música, prima sem soltar o codificador GROOVE/KIT durante aproximadamente 2 segundos (até que o LED de sensação selecionado pisque três vezes).

DICA: A definição de sensação também pode ser pré-selecionada antes de ensinar um padrão de bateria ao SDRUM. Consulte 'Pré-selecionar definições de tempo e sensação'.

Selecionando a quantidade de enfeite

A definição da quantidade de embelezamento determina quão simples ou ocupado será o padrão de bateria. O SDRUM tem três configurações de quantidade de ornamentos: SIMPLES, INTERMEDIATE e BUSY.

| Embellishment Amount Setting | Description |
|------------------------------|--|
| SIMPLE | Com esta opção selecionada, apenas serão tocados os elementos de bombo/caixa (ou equivalente) que foram ensinados para a parte (não haverá notas fantasma adicionadas nem batidas extra de bateria). |
| INTERMEDIATE | Com esta opção selecionada, serão adicionadas algumas notas fantasmas e batidas extra de bateria para manter o padrão de bateria interessante. |
| BUSY | Com esta opção selecionada, um padrão será mais complexo com notas extra a serem adicionadas aos padrões de bombo/caixa e variações. |

A definição da quantidade de embelezamento pode ser alterada numa única parte da música ou numa música inteira.

Para alterar a quantidade de enfeites das peças:

- 1.º Selecione a parte da música utilizando o botão VERSE, CHORUS ou BRIDGE.
2. Rode o codificador GROOVE/KIT para selecionar a nova definição de quantidade de embelezamento.
- 3.º Pressione o encoder GROOVE/KIT para fazer a seleção. Para alterar a definição da quantidade de embelezamento para todas as partes da música, prima sem soltar o codificador GROOVE/KIT durante aproximadamente 2 segundos (até que o LED da quantidade de embelezamento selecionada pisque três vezes).

Selecionando o kit de bateria

A SDRUM oferece cinco kits de bateria à sua escolha:

| Drum Kit | Description |
|------------|--|
| E-POP | Este kit é feito de sons de bateria sintetizados que emulam drum machines analógicas. |
| BRUSH | Este é um kit com um som vintage tocado com pincéis, para estilos de jazz e música folk. Este kit inclui também amostras de shaker e pandeireta. |
| PERCUSSION | Este kit é uma bateria limpa aumentada com sino de vaca, clave, timbales e congas. Foi concebido para estilos musicais de fusão latina. |
| POWER | Esta é uma bateria concebida para estilos de música hard rock, metal e punk, com um som mais agressivo que o kit limpo. |
| CLEAN | Este é um kit de bateria limpo, adequado para estilos de música rock, pop e country. |

Todos os kits, com exceção do E-Pop, apresentam múltiplas camadas de velocidade para todas as baterias principais (bombo, tarola, chimbais, timbalões, pratos). Isto significa que são utilizadas amostras diferentes dependendo do volume tocado de cada bateria, o que permite que a bateria amostrada soe muito mais realista. O E-Pop é uma exceção porque as caixas de ritmos sintetizadas normalmente não alteram o tom de uma bateria com base na velocidade.

O kit de bateria pode ser alterado numa única parte da música ou numa música inteira.

Para alterar o kit de bateria nas peças:

- 1.º Selecione a parte da música utilizando o botão VERSE, CHORUS ou BRIDGE.
2. Rode o codificador GROOVE/KIT para selecionar a nova configuração do kit de bateria.
- 3.º Pressione o encoder GROOVE/KIT para fazer a seleção. Para alterar a configuração do kit de bateria para todas as partes da música, pressione e mantenha pressionado o codificador GROOVE/KIT durante aproximadamente 2 segundos (até que o LED do kit selecionado pisque três vezes).

DICA: A configuração do kit de bateria pode ser alterada antes ou depois de ensinar um novo padrão.

Selecionando sons alternativos para bombo/caixa

A tabela seguinte mostra os sons alternativos de bombo e tarola disponíveis para cada kit de bateria:

| 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 |

Para selecionar sons alternativos para bombo e tarola:

- 1.º Selecione a parte da música utilizando o botão VERSE, CHORUS ou BRIDGE.
- 2.º Prima o botão ALT junto ao codificador GROOVE/KIT para alternar entre as opções listadas na tabela acima.

3.º Repita para outras partes da música, se desejar.

Selecionando elementos de bateria para a mão direita

O elemento direito (chimbal, passeio, tom, etc.) de cada padrão de bateria pode ser seleccionado utilizando o codificador HATS/RIDES e o botão ALT junto ao codificador HATS/RIDES. A tabela seguinte mostra alguns padrões de bateria para a mão direita bem conhecidos e as definições a seleccionar para alcançar cada um.

| 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 |

Selecionando tempo e variação de sub-batidas para elementos de bateria para mão direita

Rodar o codificador HATS/RIDES selecciona diferentes variações da performance da bateria da mão direita. Premir o codificador HATS/RIDES selecciona entre as opções de tempo de sub-batidas disponíveis. A cor dos LEDs em redor do codificador HATS/RIDES indica a opção de temporização de sub-batida seleccionada para o elemento de bateria da mão direita, com as seguintes opções disponíveis:

- LED Verde – O elemento de bateria da mão direita é tocado utilizando principalmente semínimas.
- LED Amber – O elemento de bateria da mão direita é tocado utilizando principalmente colcheias.
- LED Red – O elemento de bateria da mão direita é tocado utilizando principalmente semicolcheias.

Para alterar o tempo da sub-batida do elemento de bateria da mão direita:

1.º Pressione o codificador HATS/RIDES. Cada vez que o codificador for premido, irá alternar entre as opções e os LEDs coloridos apresentados na lista acima.

Para selecionar uma variação de execução diferente do elemento de bateria direito:

1. Rode o codificador HATS/RIDES.

DICA: O codificador HATS/RIDES pode ser ajustado para a seleção entre 12 e 1 (todos os LEDs apagados). Quando esta opção é selecionada, nenhum elemento de bateria da mão direita será tocado no padrão de bateria.

Selecionando sons alternativos para os elementos da bateria da mão direita

A tabela seguinte mostra os sons alternativos da bateria da mão direita disponíveis para cada kit de bateria:

| 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 |

Para selecionar sons alternativos para os chapéus/passeios:

- 1.º Selecione a parte da música utilizando o botão VERSE, CHORUS ou BRIDGE.
- 2.º Prima o botão ALT junto ao codificador HATS/RIDES para alternar entre as opções listadas na tabela acima.
- 3.º Repita para outras partes da música, se desejar.

Ajustando o andamento

O andamento de uma música pode ser ajustado antes ou depois de ensinar o SDRUM e pode ser ajustado através do botão TEMPO (tap tempo) ou do botão TEMPO.

Depois de uma parte ser aprendida ou se a funcionalidade de metrônomo estiver ativada, o botão TEMPO piscará no andamento atual da música. O botão TEMPO piscará a vermelho no primeiro tempo de cada compasso (apenas durante a reprodução) e a verde nos restantes tempos da semínima se o tempo da música não tiver sido editado. Se o andamento tiver sido editado a partir do valor armazenado da música, o LED do botão TEMPO piscará a âmbar em vez de verde. Se o andamento for alterado por algum mecanismo diferente do botão TEMPO (por exemplo, utilizando o tap tempo ou carregando uma nova música), então o botão TEMPO não funcionará até ser rodado para além da posição de retenção central (armazenada).

Quando uma parte está a ser tocada, durante o último compasso da parte, o botão TEMPO piscará com mais intensidade para indicar que o loop do padrão de bateria está a chegar ao início.

Ajustar o andamento utilizando o botão Tempo

Para ajustar o andamento de uma música com o botão TEMPO:

- 1.º Toque a música.
- 2.º Toque no andamento pretendido no botão TEMPO.

3. O botão TEMPO piscará a âmbar, indicando que o novo andamento é diferente do que está armazenado na música.

DICA: Para repor o andamento original, rode o botão TEMPO um quarto de volta acima ou abaixo da posição de retenção central e, em seguida, volte a colocá-lo na posição de retenção.

4.º Pressione e mantenha pressionado o botão TEMPO durante aproximadamente 2 segundos para armazenar a nova definição de andamento da música. O LED TEMPO voltará a piscar a verde para indicar que este é o andamento armazenado da música (posição central do botão TEMPO).

Ajustar o tempo utilizando o botão Tempo

A posição central do botão TEMPO representa um multiplicador de andamento de 1X, que é o andamento original da parte da música aprendida. A posição completa no sentido dos ponteiros do relógio proporciona um andamento de 2X o andamento aprendido e a posição completa no sentido contrário aos ponteiros do relógio proporciona um multiplicador de 1/2X o andamento aprendido.

Para ajustar o andamento de uma música com o botão TEMPO:

1.º Toque a música.

2.º Rode o botão TEMPO para alterar o andamento. Note que o botão TEMPO pode ter de ser rodado para além da posição de retenção central antes de serem efetuadas alterações. O botão TEMPO piscará a âmbar, indicando que o novo andamento é diferente do que está armazenado na música.

DICA: Para repor o andamento original, rode o botão TEMPO de volta para a posição de retenção central.

3.º Pressione e mantenha pressionado o botão TEMPO durante aproximadamente 2 segundos para armazenar a nova definição de andamento da música. O LED TEMPO voltará a piscar a verde para indicar que este é o andamento armazenado da música (posição central do botão TEMPO).

Usando partes da música

As três partes da música dos SDRUM (verso, refrão e ponte) constituem uma música. Cada parte pode ser programada para uma intensidade mais baixa ou mais alta para adicionar dinâmica à música. As peças aprendidas são automaticamente armazenadas na memória até serem apagadas, mesmo depois de desligar e ligar a alimentação.

Alterando as intensidades das partes da música

A intensidade de cada parte da música pode ser alterada para criar uma dinâmica musical para uma performance mais enérgica.

Existem três intensidades de parte disponíveis:

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

Para alterar a intensidade de uma parte da música:

1.º Selecione a parte a editar premindo o botão VERSE, CHORUS ou BRIDGE (o LED mais brilhante indica a seleção).

2.º Prima o botão PART selecionado repetidamente para alternar a seleção de intensidade.

Reprodução e alternância entre partes da música

Para reproduzir e alternar entre partes da música:

- 1.º Selecione a primeira parte a tocar utilizando os botões PART (VERSE, CHORUS e BRIDGE).
- 2.º Toque no FOOTSWITCH para começar a tocar a parte da música.
- 3.º Enquanto a música estiver a tocar, toque no FOOTSWITCH para avançar para a parte seguinte ou prima um dos botões PART para indicar outra parte a tocar. O botão PART indicado piscará no andamento aprendido, será tocado um preenchimento de bateria e a parte seguinte começará a ser tocada no início do compasso seguinte. O pedal FS3X opcional também pode ser utilizado para alternar partes da música.

DICA: Pressiona o FOOTSWITCH duas vezes para saltar uma parte – por exemplo, para passar da parte 1 (o verso) para a parte 3 (a ponte). Para reproduzir um drum fill, mas permanecer na parte atual, toque no FOOTSWITCH repetidamente até que a parte atual seja novamente selecionada.

Interrompendo a reprodução e terminando uma música

Para interromper a reprodução da música:

1. Durante a reprodução, pressione e mantenha pressionado o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (ou até que o LED PLAY e os pads KICK/SNARE comecem a piscar).
- 2.º Solte o FOOTSWITCH assim que o LED PLAY e os pads KICK/SNARE comecem a piscar para parar a reprodução imediatamente. Ou continue a segurar o FOOTSWITCH para terminar o compasso e depois termine a música com um prato de impacto. Mantenha o FOOTSWITCH pressionado para permitir que o prato de crash decaia naturalmente.

Limpeza de uma parte da música

Para limpar uma parte da música:

1. Pare a reprodução premindo e mantendo premido o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (ou até que o LED PLAY e os pads KICK/SNARE comecem a piscar).
- 2.º Selecione a parte a limpar premindo o botão VERSE, CHORUS ou BRIDGE. O LED mais brilhante indica a parte selecionada.
- 3.º Pressione e mantenha pressionado o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (ou até que o botão PART atualmente selecionado pisque a vermelho rapidamente) e depois solte. O LED LEARN começará a piscar lentamente, indicando que a peça está vazia. Certifique-se de que larga o FOOTSWITCH assim que o LED PART atual começar a piscar, pois manter o FOOTSWITCH pressionado durante aproximadamente 4 segundos irá limpar toda a música.

DICA: Uma peça pode ser restaurada desde que o SDRUM não tenha sido desligado e ligado ou qualquer outra operação realizada desde que a peça foi apagada. Para restaurar uma parte após apagá-la, pressione e mantenha imediatamente pressionado o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (ou até que o botão PART atualmente selecionado pisque rapidamente a verde) e depois solte. O LED LEARN apagar-se-á e o LED PLAY acenderá para indicar que a peça está novamente disponível.

DICA: Se a funcionalidade SilentClear estiver ativada, partes da música poderão ser apagadas sem iniciar momentaneamente a reprodução. Consulte 'Activação do Count-In e do SilentClear' na página 27 para obter mais informações.

NOTA: Quando uma parte é apagada, se a música ainda contiver pelo menos uma parte da música aprendida, um metrónomo começará a tocar no andamento da última música tocada, facilitando a correspondência do andamento de todas as partes da música.

Gerir músicas

O SDRUM pode armazenar até 36 músicas com até 3 partes cada. As músicas são automaticamente armazenadas em tempo real. As secções seguintes descrevem como criar, carregar, copiar e limpar música.

AVISO: Para garantir que os dados da música não são perdidos inesperadamente, pare sempre a reprodução do SDRUM e aguarde pelo menos 5 segundos, sem fazer qualquer alteração na música, antes de desligar o pedal.

Os seguintes parâmetros são armazenados no SDRUM:

- Dados de música
- Últimas definições da interface do utilizador antes de desligar
- Último modo de pedal FS3X utilizado

Criar uma nova música

Para criar uma nova música:

1.º Prima o botão SONG para entrar no modo de música. O LED SONG começará a piscar a verde e a seleção de música atual será indicada com um LED aceso em redor do codificador HATS/RIDES. Todos os outros LEDs serão desligados, exceto o botão SONG e os LEDs HATS/RIDES quando o modo de música estiver ativo.

2. Rode o codificador HATS/RIDES para selecionar uma música vazia (as músicas vazias são indicadas por um LED que ainda não está aceso).

DICA: Continue a rodar o codificador HATS/RIDES para além das seleções 12 e 1 para alternar entre os três bancos de música: banco 1 (LEDs verdes), banco 2 (LEDs âmbar) e banco 3 (LEDs vermelhos).

3.º Prima o botão SONG ou o botão HATS/RIDES para confirmar a seleção e sair do modo de música.

Carregando uma música

Para carregar uma música:

1.º Prima o botão SONG para entrar no modo de música. O LED SONG começará a piscar a verde e a seleção de música atual será indicada com um LED aceso em redor do codificador HATS/RIDES. Todos os outros LEDs serão desligados, exceto o botão SONG e os LEDs HATS/RIDES quando o modo de música estiver ativo.

2. Rode o codificador HATS/RIDES para selecionar uma música para carregar. À medida que cada música armazenada é selecionada, os vários LEDs na interface do utilizador acendem para indicar as opções selecionadas para a música.

DICA: Continue a rodar o codificador HATS/RIDES para além das seleções 12 e 1 para alternar entre os três bancos de música: banco 1 (LEDs verdes), banco 2 (LEDs âmbar) e banco 3 (LEDs vermelhos).

3.º Prima o botão SONG ou o botão HATS/RIDES para confirmar a seleção e sair do modo de música.

Copiar uma música para um slot vazio

Para copiar uma música para um espaço vazio:

1.º Prima o botão SONG para entrar no modo de música.

2.º Rode o codificador HATS/RIDES e seleccione a música armazenada para copiar (uma música armazenada é indicada por um LED verde, âmbar ou vermelho fracamente iluminado).

3.º Pressione e mantenha pressionado o codificador HATS/RIDES durante aproximadamente 2 segundos para copiar a música. O LED da música selecionada começará a piscar.

4.º Rode o codificador HATS/RIDES e seleccione um slot de música vazio. Se um slot de música estiver vazio, o LED estará apagado.

5.º Pressione o codificador HATS/RIDES para colar a música copiada no slot selecionado. Vários LEDs acenderão para indicar as opções selecionadas da música copiada, o que também fornece a confirmação de que a música foi copiada.

6.º Prima o codificador HATS/RIDES ou o botão SONG para sair do modo de música.

Limpar uma música

Para limpar uma música:

1. Pare a reprodução premindo e mantendo premido o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (ou até que o LED PLAY e os pads KICK/SNARE comecem a piscar).
- 2.º Pressione e mantenha pressionado o FOOTSWITCH durante aproximadamente 4 segundos (ou até que todos os LEDs PART pisquem rapidamente a vermelho) e depois solte.
- 3.º A música foi apagada e está vazia.

DICA: Uma música pode ser restaurada desde que o SDRUM não tenha sido desligado e ligado ou qualquer outra operação realizada desde que a música foi apagada. Para restaurar uma música depois de a apagar, pressione e mantenha imediatamente pressionado o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (ou até que todos os botões PART pisquem rapidamente a verde) e depois solte. O LED LEARN apagar-se-á e o LED PLAY acenderá para indicar que a música está novamente disponível.

DICA: Se a funcionalidade SilentClear estiver ativada, as músicas poderão ser apagadas sem iniciar momentaneamente a reprodução.

Limpendo várias músicas

Para limpar várias músicas:

1. Pare a reprodução premindo e mantendo premido o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos (ou até que o LED PLAY e os pads KICK/SNARE comecem a piscar).
- 2.º Pressione o botão SONG para entrar no modo de música.
- 3.º Selecione a música a limpar rodando o codificador HATS/RIDES.

DICA: Continue a rodar o codificador HATS/RIDES para além das seleções 12 e 1 para alternar entre os três bancos de música: banco 1 (LEDs verdes), banco 2 (LEDs âmbar) e banco 3 (LEDs vermelhos).

- 4.º Pressione e mantenha pressionado o botão SONG durante aproximadamente 2 segundos (ou até que todos os botões PART pisquem rapidamente a vermelho) e depois solte.
- 5.º A música foi apagada e está vazia.

DICA: Uma música pode ser restaurada no modo de música, desde que o SDRUM não tenha sido desligado e ligado ou qualquer outra operação realizada desde que a música foi apagada. Para restaurar uma música depois de a apagar no modo de música, pressione e mantenha imediatamente pressionado o botão SONG durante aproximadamente 2 segundos (ou até que todos os botões PART pisquem rapidamente) e depois solte. O LED LEARN apagar-se-á e o LED PLAY acenderá para indicar que a música está novamente disponível.

- 6.º Repita os passos 3 e 4 para limpar quaisquer músicas adicionais.

Recursos e dicas avançadas

Ativando Count-In e SilentClear

O SDRUM possui uma funcionalidade de contagem que pode ser utilizada para fornecer uma contagem de baquetas de 1 compasso antes de uma música começar a tocar. Quando a funcionalidade de contagem está ativada, o SilentClear também está. A funcionalidade SilentClear permite que músicas ou partes de músicas sejam apagadas sem iniciar momentaneamente a reprodução.

Para ativar/desativar as funcionalidades de contagem e SilentClear:

NOTA: O SDRUM deve aprender pelo menos uma parte da música para que a funcionalidade de contagem progressiva fique disponível.

1. Com a reprodução parada, pressione o botão PART (VERSE, CHORUS ou BRIDGE) para selecionar a primeira parte que será reproduzida na música. O botão da parte atualmente selecionada ficará mais claro do que todos os outros.

2.º Prima sem soltar o botão PART atualmente selecionado durante aproximadamente 2 segundos para ativar ou desativar as funcionalidades de contagem inicial/SilentClear. O botão PART começará a piscar ao ritmo da parte selecionada quando as funcionalidades estiverem ativadas.

3.º Prima o FOOTSWITCH para iniciar a contagem.

4.º Após a contagem de 1 compasso, a parte selecionada começará a tocar e poderá tocar em conjunto com ela.

NOTA: Ao ativar ou desativar as funcionalidades de contagem e SilentClear, a definição será memorizada, mesmo depois de alterar as músicas e desligar e ligar o SDRUM.

Gerando automaticamente um padrão de ponte de bateria

Já deve ter reparado que, por defeito, o SDRUM gera automaticamente um padrão de bateria de coro sempre que lhe ensina um padrão de bateria em verso. Isto é indicado pelo LED VERSE acender em âmbar brilhante e o LED CHORUS acender em vermelho fraco quando é selecionada uma música vazia (LED SONG desligado). Embora o padrão de refrão seja gerado automaticamente por defeito, o padrão de ponte não é e deve ser ensinado separadamente, uma vez ensinado o verso/refrão, ou habilitado para ser ensinado juntamente com o verso e o refrão.

Para gerar automaticamente um padrão de ponte de bateria ao ensinar as partes do verso e do refrão:

1.º Selecione uma música vazia. Consulte 'Criar uma nova música' na página 24 para obter instruções.

2.º Pressione o botão PONTE. O botão deve agora estar aceso.

3.º Prima o botão VERSE para voltar a selecionar a parte do verso a ensinar. O botão BRIDGE acenderá agora a verde escuro, indicando que uma parte será ensinada automaticamente quando o verso for ensinado.

4.º Ensine o padrão do verso do tambor. Quando terminar, será criada uma música completa com verso, refrão e ponte.

DICA: O padrão de bateria de ponte gerado automaticamente irá espelhar o padrão de bateria de verso. Experimente alterar o elemento de bateria da mão direita utilizando o codificador HATS/RIDES para o diferenciar do verso. Por exemplo, mude de um prato de choque para um prato de condução e altere o tempo da sub-batida. Note que as definições também podem ser pré-selecionadas antes de ensinar os padrões de bateria.

DICA: Os padrões de chorus e bridge drum gerados automaticamente podem ser apagados se decidir criar padrões personalizados para estas partes após o ensino.

Pré-selecionar as definições de tempo e sensação

Na maioria dos casos, o SDRUM faz um excelente trabalho ao determinar automaticamente o tempo e a sensação ao aprender um novo padrão de bateria. No entanto, se estiver a ensinar um padrão de bateria ao SDRUM e não estiver a obter os resultados esperados, poderá ter de substituir a deteção automática do SDRUM e selecionar um tempo específico e/ou a definição de sensação antes de ensinar o novo padrão.

Para pré-selecionar o tempo/sensação antes de ensinar um novo padrão de bateria:

1.º Selecione uma parte vazia da música utilizando o botão VERSE, CHORUS ou BRIDGE. O LED LEARN deve estar a piscar, indicando que a peça está vazia.

2. Rode o botão GROOVE/KIT para selecionar a fórmula de compasso pretendida (3/4 ou 4/4) e/ou sensação (ST (straight) ou SW (swing)) e, em seguida, prima o codificador GROOVE/KIT .

3. O LED de tempo e/ou sensação pré-selecionado irá agora piscar, indicando que irá substituir o tempo ou sensação detetado automaticamente.

NOTA: As definições pré-selecionadas são globais, o que significa que, uma vez pré-selecionadas, serão utilizadas para ensinar todas as partes da música.

DICA: Para voltar a ativar a deteção automática, basta selecionar a fórmula de compasso ou a definição de sensação que está a piscar e premir o codificador GROOVE/KIT.

Ensinar uma música inteira de uma só vez

Utilizando as funcionalidades avançadas do SDRUM descritas nesta secção do manual, pode ser criada uma música inteira ensinando apenas a parte do verso. Basta pré-selecionar as definições de tempo e sensação desejadas com o codificador GROOVE/KIT e, em seguida, premir o botão BRIDGE para permitir que a parte da ponte seja aprendida com o verso e o refrão. Pode até pré-selecionar as opções ALT e as definições HATS/RIDES para cada parte. Arme o SDRUM para aprender e depois ensine o padrão de bateria em verso. É isso! Uma música completa está agora disponível para improvisar e experimentar.

Ensino Padrões Especiais de Bateria

Ensinar um padrão difícil

Se não estiver a obter os resultados desejados ao ensinar um padrão de bateria, tente ligar o metrónomo e definir o andamento desejado. Além disso, ensinar 2 compassos dará, geralmente, resultados mais precisos do que ensinar um único compasso. Além disso, tente pré-selecionar a sensação (reta ou swing) e/ou o tempo (3/4 ou 4/4). Outro truque é primeiro diminuir o andamento e depois ensinar o padrão de bateria no BPM mais lento. Depois de o padrão de bateria ser aprendido, acelere o andamento até ao BPM desejado.

Ensinar um padrão sem pontapé ou caixa na batida 1

Alguns padrões de bateria, principalmente muitos estilos de reggae, não têm bombo ou tarola na primeira batida. Para ensinar este tipo de padrão, ative primeiro o metrónomo. Agora, arme o SDRUM para começar a aprender pressionando o FOOTSWITCH, mas em vez de iniciar o processo de aprendizagem com um scratch de guitarra ou pressionando um pad de bateria, pressione novamente o FOOTSWITCH. O LED LEARN acenderá a vermelho sólido, indicando que o SDRUM está a aprender. Continue a ensinar o resto do padrão, premindo novamente o FOOTSWITCH no tempo 1 para interromper o processo de aprendizagem. O padrão será reproduzido agora e não terá bombo ou tarola na primeira batida.

Ensinar um padrão sem pontapé ou caixa

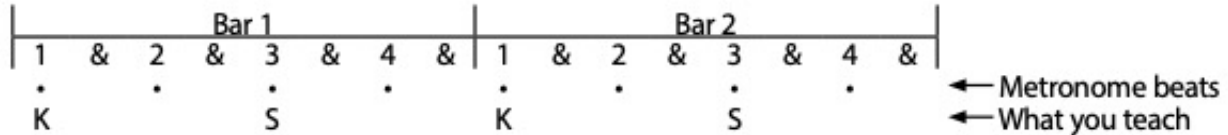
Há casos em que pode querer criar um padrão sem bombo ou tarola - por exemplo, talvez queira chimbais de semínima, um shaker ou apenas um tamborim. Para criar este tipo de padrão, primeiro ative o metrónomo. Agora, arme o SDRUM para começar a aprender pressionando o FOOTSWITCH, mas em vez de iniciar o processo de aprendizagem com um scratch de guitarra ou pressionando um pad de bateria, pressione novamente o FOOTSWITCH. O LED LEARN acenderá a vermelho sólido, indicando que o SDRUM está a aprender. Conte um ou dois compassos e pressione novamente o FOOTSWITCH. Desde que tenham sido ensinados um ou mais compassos completos, o SDRUM tocará um padrão que contém apenas o elemento de bateria da mão direita. Experimente diferentes opções de HATS/RIDES para personalizar ainda mais o padrão da sua música.

Ensinar um padrão com bombo e tarola na mesma batida

Não há como usar uma guitarra para ensinar aos SDRUM um standard com bombo e tarola na mesma batida. No entanto, isto pode ser feito facilmente utilizando os pads KICK e SNARE. Quando pressionados juntos, tanto o bombo como a tarola serão aprendidos no padrão.

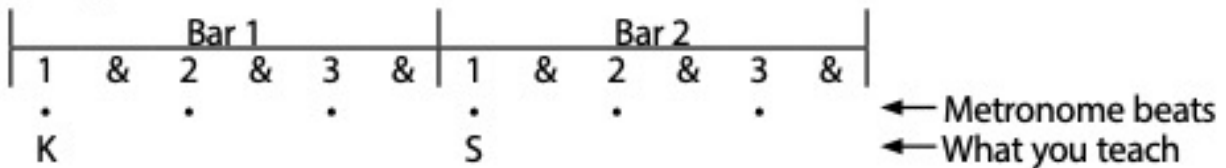
Ensinar um padrão aleatório de intervalo

Outro padrão comum é o embaralhamento no intervalo. A melhor forma de ensinar este padrão é primeiro pré-selecionar uma fórmula de compasso 4/4 e uma sensação de swing e, em seguida, ativar o metrónomo. Em seguida, ensine o padrão de bombo/caixa e salte uma batida entre cada bombo e tarola. Brinque com diferentes padrões de bombo/caixa para obter o som desejado. Desde que o padrão básico de bombo/caixa seja baseado em todas as outras batidas do metrónomo, deverá conseguir uma batida aleatória que funcione.



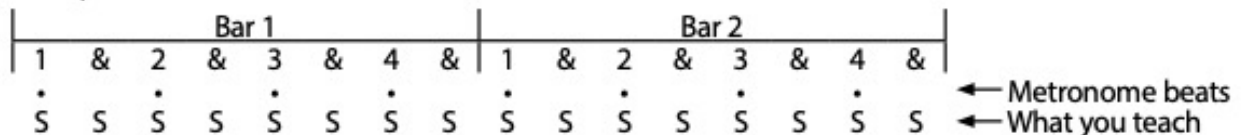
Ensinar um padrão de balada 6/8

Muitas músicas têm uma fórmula de compasso 6/8, em que o bumbo está no tempo 1 e a tarola no tempo 4. Para obter este tipo de ritmo com o SDRUM, ligue o metrônomo e ajuste o tempo no BPM desejado. Pré-selecione uma fórmula de compasso 3/4 para garantir que o tempo é interpretado corretamente. De seguida, ensine ao SDRUM um padrão de 2 compassos em 3/4 com o bumbo no tempo 1 do primeiro compasso e a tarola no tempo 1 do segundo compasso. Isto fornecerá essencialmente um padrão 6/8. Escolha o padrão de prato de choque que melhor se adapta à música. Além disso, alterne entre as definições de swing e direto para definir a sensação desejada para a música.



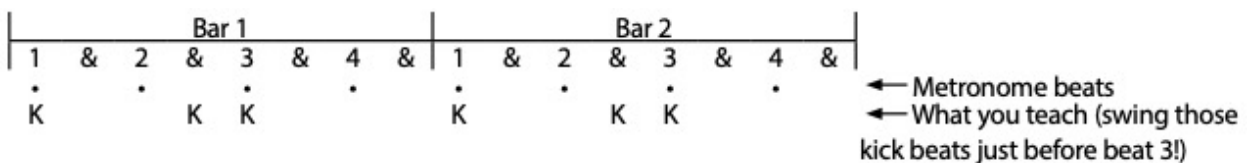
Ensinar um padrão clássico de batida de comboio

Uma batida de comboio é um padrão clássico de bumbo/caixa utilizado especialmente em música country, folk e bluegrass. Como seria quase impossível ensinar esta batida icónica usando uma guitarra ou pads integrados, foi incluído um modo de deteção especial no SDRUM. Para obter uma batida de comboio, conte quatro batidas para cada compasso e, em seguida, arranhe uma caixa (ou utilize o bloco de caixa) para ensinar uma caixa a cada batida de colcheia. Por exemplo, experimente um padrão de 2 compassos com 16 tempos consecutivos de caixa uniformemente espaçados nos tempos 1, 2, 3 e 4 e de cada compasso. Além disso, tente ativar o metrônomo e diminuir o andamento para ver se ajuda – o andamento pode ser novamente aumentado depois de o padrão ser aprendido. Se ensinar este padrão especial, receberá uma batida de comboio com pontapés e armadilhas.



Ensinar um padrão típico de jazz com redemoinho de pincel

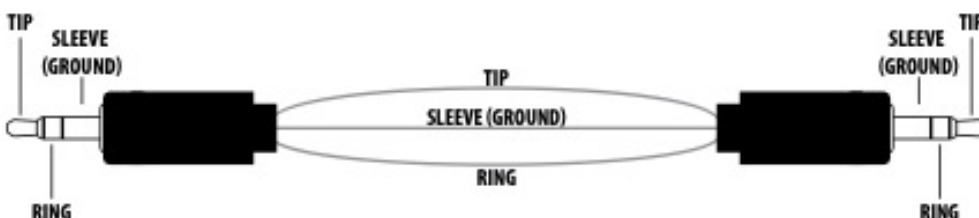
Quando o kit BRUSH é selecionado, a opção HATS/RIDES variação nº 2 proporciona um som de rotação do pincel, bem como chimbais de pedal. Ao ensinar um padrão típico de escova, as batidas de caixa não devem ser tocadas porque os chimbais do pedal atuarão no lugar da caixa. Para ensinar este tipo de padrão, pré-selecione o kit BRUSH e a opção HATS/RIDES variação #2 (pressione o codificador HATS/RIDES repetidamente até que o LED fique verde, se ainda não estiver). Também pode ajudar pré-selecionar as opções de compasso 4/4 e SW (swing) e abrandar o andamento. Agora deve ouvir um remoinho de pincel, com pedais na 2ª e 4ª batidas.



Usando o JamSync

Fazendo ligações JamSync

O conector JAMSYNC OUT do SDRUM pode ser ligado a um looper JamMan compatível com o DigiTech JamSync utilizando um cabo mini estéreo (TRS) de 1/8" opcional (ver esquema de cabos abaixo). Isto permite que o SDRUM atue como mestre JamSync e controle as funções de gravação de loops, reprodução e paragem de um looper escravo. Vários loopers compatíveis com JamSync podem ser escravos do SDRUM para controlo sincronizado.



O diagrama abaixo mostra uma aplicação JamSync utilizando SDRUM, JamMan Express XT e JamMan Solo XT em cascata em série.



NOTA: Quando ligar o áudio em cascata através de vários loopers JamMan em série e utilizar o JamSync (como mostrado no diagrama acima), o SDRUM (o mestre) deve ser o último da cadeia na maioria dos casos. De seguida, quererá ensinar primeiro o SDRUM e depois gravar no penúltimo dispositivo, etc., trabalhando de trás para a frente na cadeia de sinal. A execução destas ações irá garantir que regista apenas o que pretende durante cada passagem.

Pode inverter esta ordem se quiser, mas quando gravar no primeiro escravo, estará a gravar uma mistura da sua guitarra ao vivo e do que quer que o mestre esteja a reproduzir, e assim por diante. Ao utilizar os conectores AMP OUT e MIXER OUT, pode colocar o SDRUM antes ou depois dos loopers e dos efeitos, o que funcionar para si, uma vez que a bateria não sai do conector AMP OUT.

Para ligar dispositivos JamSync:

1. Ligue o conector JAMSYNC OUT do SDRUM ao conector JAMSYNC IN do primeiro dispositivo escravo. Dependendo do looper JamMan utilizado, os LEDs REC e PLAY no dispositivo escravo podem piscar brevemente ou o visor pode mudar para indicar que a unidade está no modo escravo.

- 2.º Ligue todos os restantes escravos JamSync da mesma forma.

Ensinar o SDRUM e Loops de Gravação

Quando se utiliza um looper JamMan compatível com JamSync com o SDRUM, o looper deve ser armado para gravação antes da reprodução ser iniciada no SDRUM ou durante a reprodução e antes do SDRUM atingir o compasso 1 (o início do padrão de bateria). É na barra 1 que o SDRUM dirá ao dispositivo escravo para iniciar a gravação, mas o escravo deve estar armado para gravação antecipadamente.

Para utilizar o SDRUM com loopers JamMan:

1. Com uma parte vazia selecionada, pressione o FOOTSWITCH no SDRUM e ensine um padrão de bateria fazendo scratch na guitarra ou usando os pads KICK/SNARE.
2. Quando terminar de ensinar o SDRUM, prima o FOOTSWITCH uma vez para definir o ponto final do ciclo. O padrão de bateria começará a tocar automaticamente num loop repetido e o LED PLAY acenderá a verde sólido.
- 3.º Pressione o FOOTSWITCH no looper escravo para o armar para gravação. O looper pode ser armado a qualquer momento enquanto o SDRUM estiver a tocar. O LED REC do looper piscará a vermelho para indicar que está armado para gravação. A gravação começará assim que o SDRUM fizer outra passagem no início do padrão de bateria (o LED REC acenderá a vermelho contínuo no dispositivo escravo quando a gravação começar). Assim que a gravação começar, toque a parte da guitarra. O loop gravado deve ter o mesmo comprimento do loop do SDRUM ou ser um múltiplo deste.
4. Quando terminar a gravação no dispositivo escravo, prima o FOOTSWITCH do escravo uma vez para definir o ponto final do ciclo. A frase começará a ser reproduzida automaticamente juntamente com o loop do SDRUM e o LED PLAY acenderá a verde contínuo no looper.
- 5.º Repita os passos 3 a 4 para gravar loops para quaisquer outros loopers ligados através do JamSync.
- 6.º Segure o FOOTSWITCH no SDRUM para interromper a reprodução do loop em todos os dispositivos.

NOTA: O SDRUM possui algumas características que atualmente não são suportadas por nenhum dispositivo escravo JamSync:

- Tempo Variável – Se for gravado um ciclo num escravo JamSync e, em seguida, o tempo no SDRUM for posteriormente alterado, o escravo perderá a sincronização com o SDRUM. É recomendado que o andamento de uma música seja ajustado no SDRUM antes de gravar num escravo JamSync.
- Múltiplas Partes – Ao alterar partes no SDRUM, o escravo JamSync não terá conhecimento da alteração. Assim, se o comprimento do ciclo do escravo for compatível com a nova peça (por exemplo, é um múltiplo inteiro do comprimento do ciclo da nova peça SDRUM), o dispositivo permanecerá sincronizado; mas se o comprimento do ciclo do escravo não for compatível, perderá a sincronização com o SDRUM.

NOTA: Alguns loopers compatíveis com JamSync suportam um “Sequential slave write method” (escrita de loops num looper e imediatamente no seguinte, etc.). Note que o SDRUM não suporta esta funcionalidade.

Para reproduzir os dispositivos SDRUM e escravos:

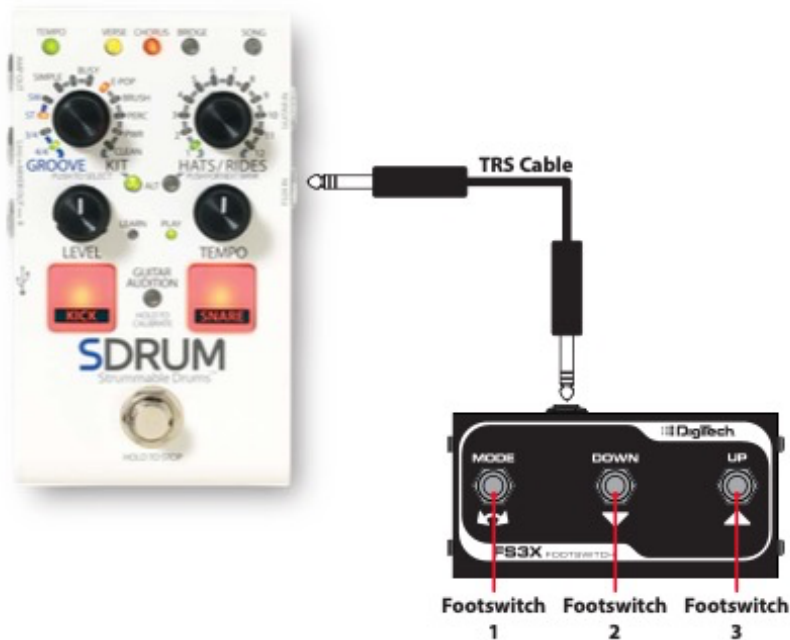
- 1.º Prima o FOOTSWITCH em todos os dispositivos escravos para os armar para reprodução. O LED verde PLAY piscará em cada um.
- 2.º Prima o FOOTSWITCH no SDRUM para iniciar a reprodução. Cada escravo começará a tocar em sincronia com o SDRUM e o seu LED acenderá a verde sólido.
- 3.º Segure o FOOTSWITCH no SDRUM para interromper a reprodução do loop em todos os dispositivos.

Utilizando um pedal FS3X

Um pedal DigiTech FS3X opcional pode ser ligado ao conector FS3X IN para um controlo adicional do SDRUM com as mãos livres.

Deve ser utilizado um cabo TRS (tip-ring-sleeve) de 1/4” quando se liga o FS3X.

Quando se utiliza um FS3X para controlo, existem três modos de operação para seleccionar: Live, Table Top e Direct Part. Estes modos são acedidos segurando um dos pedais FS3X ao fazer a ligação ao SDRUM. A tabela abaixo descreve como entrar em cada modo FS3X e as funções controladas por cada um.



| FS3X Mode | Hold While Connecting | FS3X Control | | |
|----------------|-----------------------|---|---|--|
| | | Footswitch 1 | Footswitch 2 | Footswitch 3 |
| Live (Default) | FS3X Footswitch 1 | <p>Selecione chapéus/passeios Variação: Prima para selecionar a próxima variação do HATS/RIDES (mantenha para a anterior).</p> | <p>Selecione Hats/Rides Sub-Beat Timing: Prima para selecionar o próximo HATS/RIDES tempo de sub-batida (manter para o anterior).</p> | <p>Tocar um prato Crash: pressione para tocar um prato crash a pedido.</p> |
| Table Top | FS3X Footswitch 2 | <p>Funções SDRUM: A mesma funcionalidade do pedal SDRUM (pressione para tocar e trocar partes, pressione e segure para parar e limpar).</p> | <p>Adicionar um preenchimento: Durante a reprodução, prima para preencher.</p> <p>Mudo temporário: Prima sem soltar para silenciar temporariamente a bateria. Assim que o FOOTSWITCH for libertado, será tocado um fill e a bateria tocará normalmente no início do compasso seguinte.</p> <p>Tap Tempo e Metrônomo On/Off: Com a reprodução parada, toque repetidamente para tocar no andamento (se a parte selecionada estiver vazia, o metrônomo será ativado). Prima sem soltar para ligar/desligar o metrônomo (a parte selecionada deve estar vazia).</p> | <p>Tocar um prato Crash: pressione para tocar um prato crash a pedido.</p> |

| | | | | |
|-------------|----------------------|--|---|--|
| Direct Part | FS3X Footswitch 3 | <p>Selecione Verse/Play Fill: Prima para mudar para o verso. Se o verso já estiver seleccionado e a tocar, prima para reproduzir um preenchimento.</p> <p>Temporary Mute: Durante a reprodução com a parte do verso seleccionada, pressione e mantenha pressionado para silenciar temporariamente a bateria. Assim que o FOOTSWITCH for libertado, será tocado um fill e a bateria tocará normalmente em o início da barra seguinte.</p> <p>Toque em Tempo e Metrónomo ativado/desativado: Com a reprodução parada, toque repetidamente para seleccionar o verso e toque no andamento (se a parte do verso estiver vazia, o metrónomo será ativado). Pressione e mantenha pressionado para ligar/desligar o metrónomo (a parte do verso deve estar vazia).</p> | <p>Selecione Chorus/Play Fill: Prima para mudar para o refrão. Se o refrão já estiver seleccionado e a tocar, prima para reproduzir um preenchimento.</p> <p>Temporary Mute: Durante a reprodução com a parte do chorus seleccionada, pressione e mantenha pressionado para silenciar temporariamente a bateria. Assim que o FOOTSWITCH for libertado, será tocado um fill e a bateria tocará normalmente no início do compasso seguinte.</p> <p>Toque em Tempo e Metrónomo para ativar/desativar: Com a reprodução parada, toque repetidamente para seleccionar o refrão e toque no andamento (se a parte do refrão estiver vazia, o metrónomo será ativado). Pressione e mantenha pressionado para ligar/desligar o metrónomo (a parte do refrão deve estar vazia).</p> | <p>Selecione Bridge/Play Fill: Prima para mudar para a ponte. Se a ponte já estiver seleccionada e a tocar, prima para reproduzir um preenchimento.</p> <p>Temporary Mute: Durante a reprodução com a parte da ponte seleccionada, prima sem soltar para silenciar temporariamente a bateria. Assim que o FOOTSWITCH for libertado, será tocado um fill e a bateria tocará normalmente no início do compasso seguinte.</p> <p>Toque em Tempo e Metrónomo ativado/desativado: Com a reprodução parada, toque repetidamente para seleccionar a ponte e toque no andamento (se a parte da ponte estiver vazia, o metrónomo será ativado). Pressione e mantenha pressionado para ligar/desligar o metrónomo (a parte da ponte deve estar vazia).</p> |
|-------------|----------------------|--|---|--|

Para alterar o modo FS3X:

1. Com o SDRUM ligado e totalmente inicializado, desligue o FS3X do SDRUM se estiver ligado.
- 2.º Pressione e mantenha pressionado o FOOTSWITCH FS3X correspondente ao modo pretendido (ver tabela anterior).
- 3.º Enquanto segura o FOOTSWITCH, ligue o FS3X ao conector FS3X IN. Continue a segurar o FOOTSWITCH durante aproximadamente 2 segundos após ligar o FS3X antes de o libertar.
4. O SDRUM irá agora utilizar o novo modo FS3X.

Reposição de fábrica

A realização da reposição de fábrica fará com que o SDRUM volte às configurações originais de fábrica:

- Todas as 36 músicas serão apagadas.
- O perfil de calibração da guitarra será apagado.
- A funcionalidade de contagem será desativada.
- CLEAN será seleccionado como o kit de bateria predefinido.

Para efetuar uma reposição de fábrica:

AVISO: A reposição de fábrica eliminará irreversivelmente todas as 36 músicas. Uma vez realizado, este procedimento é irreversível.

- 1.º Desligue o adaptador de alimentação do SDRUM.
- 2.º Prima sem soltar o bloco KICK, o bloco SNARE e o botão ALT (GROOVE/KIT) e, em seguida, ligue o adaptador de alimentação.
3. Aguarde até que os LEDs comecem a circular o codificador HATS/RIDES e, em seguida, solte os botões.

4. Quando os LEDs em redor do codificador HATS/RIDES começarem a piscar em âmbar, prima o codificador HATS/RIDES e aguarde a conclusão da reposição de fábrica. Os LEDs do HATS/RIDES piscarão a vermelho, depois a âmbar e depois a verde durante o reinício e, quando estiver concluído, o SDRUM voltará ao funcionamento normal.

NOTA: Se o codificador HATS/RIDES não for premido, a operação expirará e a reposição de fábrica será cancelada. Premir qualquer botão que não seja o codificador HATS/RIDES também cancelará a reposição de fábrica.

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.

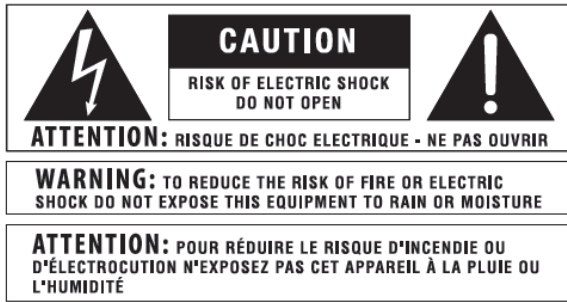
Some SDRUM drum samples licensed from RealiTone™

<http://realitone.com>

Other SDRUM drum samples licensed from Digital Sound Factory®

<https://www.digitalsoundfactory.com>

CONFORMIDADE E INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA



Os símbolos apresentados acima são símbolos aceites internacionalmente que alertam para potenciais perigos com produtos eléctricos. O raio com ponta de seta num triângulo equilátero significa que existem tensões perigosas presentes na unidade. O ponto de exclamação num triângulo equilátero indica que é necessário que o utilizador consulte o manual do proprietário.

Estes símbolos alertam que não existem peças que possam ser reparadas pelo utilizador dentro da unidade. Não abra a unidade. Não tente reparar a unidade sozinho. Remeta todos os serviços para pessoal qualificado. Abrir o chassis por qualquer motivo anulará a garantia do fabricante. Não molhe a unidade. Se for derramado algum líquido na unidade, desligue-a imediatamente e leve-a a um concessionário para manutenção. Desligue a unidade durante tempestades para evitar danos.

O seguinte é indicativo de utilização a baixa altitude; não utilize este produto acima dos 2.000 m.



DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE

Nome do fabricante: DigiTech

Endereço do fabricante: 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Seul 07590 República da Coreia

Declara que o produto:

Nome do produto: SDrum

Nota: O nome do produto pode ter como sufixo uma combinação das letras EU, M ou V.

Opção de produto: todos os

Está em conformidade com as seguintes especificações do produto:

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

Informações Complementares:

O produto aqui apresentado cumpre os requisitos de:

Diretiva EMC 2014/30/UE, Diretiva RoHS 2011/65/UE, Diretiva REEE 2012/19/UE, Regulamento UE 278/2009

Contacto: CORTEK Corp. 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Seul 07590, República da Coreia / support@digitech.com

AVISO PARA A SUA PROTEÇÃO LEIA O SEGUINTE:

LEIA ESTAS INSTRUÇÕES.

GUARDE ESTAS INSTRUÇÕES.

CUIDADO COM TODOS OS AVISOS.

SIGA TODAS AS INSTRUÇÕES.

NÃO UTILIZE ESTE APARELHO PERTO DA ÁGUA.

LIMPAR APENAS COM PANO SECO.

APENAS PARA USO INTERNO.

NÃO BLOQUEIE NENHUMA ABERTURA DE VENTILAÇÃO. INSTALE DE ACORDO COM AS INSTRUÇÕES DO FABRICANTE.

NÃO INSTALE PERTO DE FONTES DE CALOR, COMO RADIADORES, REGISTOS DE CALOR, FOGÕES OU OUTROS APARELHOS (INCLUINDO AMPLIFICADORES) QUE PRODUZEM CALOR.

UTILIZE APENAS ANEXOS/ACESSÓRIOS ESPECIFICADOS PELO FABRICANTE.

DESLIGUE ESTE APARELHO DURANTE AS TEMPESTADES DE RELÂMPAGO OU QUANDO NÃO FOR UTILIZADO DURANTE UM LONGO PERÍODO DE TEMPO.

Não anule a finalidade de segurança do tampão polarizado ou do tipo ligado à terra. Um tampão polarizado possui duas lâminas, uma mais larga que a outra. Uma ficha do tipo de ligação à terra possui duas lâminas e um terceiro pino de ligação à terra. A lâmina larga ou o terceiro pino são fornecidos para sua segurança. Se a ficha fornecida não couber na sua tomada, consulte um electricista para substituir a tomada obsoleta.

Proteja o cabo de alimentação de pisadelas ou esmagamentos, especialmente nas fichas, receptáculos de conveniência e no ponto de onde saem do aparelho.

Utilize apenas com o suporte para carrinho, suporte para tripé ou mesa especificado pelo fabricante ou vendido com o aparelho. Quando for utilizado um carrinho, tenha cuidado ao mover a combinação carrinho/aparelho para evitar ferimentos por tombamento.



Remeta todos os serviços para pessoal de assistência qualificado. A manutenção é necessária quando o aparelho tiver sido danificado de alguma forma, como cabo de alimentação ou ficha danificada, líquido derramado ou objetos caírem dentro do aparelho, o aparelho tiver sido exposto à chuva ou humidade, não funcionar normalmente, ou foi descartado.

INTERRUPTOR LIGA/DESLIGA: O interruptor utilizado neste equipamento NÃO interrompe a ligação à rede elétrica.

DESCONEXÃO DA REDE: A ficha deve permanecer prontamente operável. Para montagem em bastidor ou instalação em que a ficha não esteja acessível, um interruptor geral multipolar com uma separação de contactos de pelo menos 3 mm em cada pólo deve ser incorporado na instalação elétrica do bastidor ou do edifício.

Se estiver ligado a uma fonte de 240 V, deverá ser utilizado um cabo de alimentação adequado com certificação CSA/UL para esta fonte.

AVISO DE FICHA DE REDE REINO UNIDO

Uma ficha moldada que foi cortada do cabo não é segura. Elimine o tampão principal num local de descarte adequado.

NUNCA, EM NENHUMA CIRCUNSTÂNCIA, DEVE INSERIR UM FICHA DE ALIMENTAÇÃO DANIFICADA OU CORTADA NUMA TOMADA DE ALIMENTAÇÃO DE 13 AMP.

Não utilize o tampão principal sem a tampa do fusível colocada. As tampas de fusíveis de substituição podem ser obtidas no seu revendedor local. Os fusíveis de substituição têm 13 amperes e DEVEM ser aprovados pela ASTA de acordo com a norma BS1362.

INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA

AVISO AOS CLIENTES SE A SUA UNIDADE ESTIVER EQUIPADA COM CABO DE ALIMENTAÇÃO.

AVISO: ESTE APARELHO DEVE SER LIGADO A UMA TOMADA DE REDE COM LIGAÇÃO À TERRA DE PROTECÇÃO.

OS NÚCLEOS DO CABO DE ALIMENTAÇÃO SÃO COLORIDOS DE ACORDO COM O SEGUINTE CÓDIGO:

VERDE E AMARELO – TERRA / AZUL – NEUTRO / CASTANHO - AO VIVO

UMA VEZ QUE AS CORES DOS NÚCLEOS DO CABO DE ALIMENTAÇÃO DESTA UNIDADE NÃO CORRESPONDEM COM AS MARCAÇÕES A CORES QUE IDENTIFICAM OS TERMINAIS DA SUA FICHA, PROCURE O SEGUINTE:

! O NÚCLEO DE COR VERDE E AMARELO DEVE SER LIGADO AO TERMINAL DA FICHA MARCADO COM A LETRA E, OU COM O SÍMBOLO DA TERRA, OU DE COR VERDE, OU VERDE E AMARELO.

! O NÚCLEO DE COR AZUL DEVE SER LIGADO AO TERMINAL MARCADO N OU DE COR PRETA.

! O NÚCLEO DE COR CASTANHO DEVE SER LIGADO AO TERMINAL MARCADO L OU DE COR VERMELHA.

ESTE EQUIPAMENTO PODE EXIGIR A UTILIZAÇÃO DE UM CABO DE LINHA DIFERENTE, FICHA DE FIXAÇÃO OU AMBOS, DEPENDENDO DA FONTE DE ALIMENTAÇÃO DISPONÍVEL NA INSTALAÇÃO. SE O PLUGUE DE ANEXO PRECISAR DE SER ALTERADO, CONSULTE O SERVIÇO AO PESSOAL DE ASSISTÊNCIA QUALIFICADO QUE DEVE CONSULTAR A TABELA ABAIXO. O FIO VERDE/AMARELO DEVE SER LIGADO DIRETAMENTE AO CHASSIS DA UNIDADE.

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

AVISO: SE O TERRA FOR ANULADO, CERTAS CONDIÇÕES DE FALHA NA UNIDADE OU NO SISTEMA AO QUAL ESTÁ LIGADO PODEM RESULTAR NUMA TENSÃO DE LINHA COMPLETA ENTRE O CHASSIS E O TERRA. PODEM OCORRER LESÕES GRAVES OU MORTE SE O CHASSIS E O ATERRAMENTO FOREM TOCADOS SIMULTANEAMENTE.

COMPATIBILIDADE ELECTROMAGNÉTICA

Este dispositivo está em conformidade com a parte 15 das Regras da FCC e com as Especificações do Produto indicadas na Declaração de Conformidade. A operação está sujeita às duas condições seguintes:

- este dispositivo não pode causar interferências prejudiciais e
- este dispositivo deve aceitar qualquer interferência recebida, incluindo interferências que possam causar um funcionamento indesejado.

A operação desta unidade em campos eletromagnéticos significativos deve ser evitada.

- utilize apenas cabos de interligação blindados.



Se quiser eliminar este produto, não o misture com o lixo doméstico geral. Existe um sistema de recolha seletiva de produtos eletrónicos usados de acordo com a legislação que exige um tratamento, valorização e reciclagem adequados.

Os agregados familiares nos 25 estados membros da UE, na Suíça e na Noruega podem devolver gratuitamente os seus produtos eletrónicos usados em centros de recolha designados ou num revendedor (se adquirir um novo semelhante). Para os países não mencionados acima, contacte as autoridades locais para obter um método de eliminação correto. Ao fazê-lo, irá garantir que o seu produto descartado é submetido ao tratamento, recuperação e reciclagem necessários e, assim, evitará possíveis efeitos negativos para o ambiente e para a saúde humana.