

SDRUM

Strummable Drums™



SDRUM

[SVN]

Garancija

V podjetju DigiTech® smo zelo ponosni na svoje izdelke in vsakega prodanega podpiramo z naslednjo garancijo:

1. Za potrditev te garancije se v desetih dneh po nakupu registrirajte na spletnem mestu digitech.com. Ta garancija velja samo v Združenih državah.
2. DigiTech jamči, da je ta izdelek, če je nov kupljen pri pooblaščenem prodajalcu DigiTech v ZDA in se uporablja izključno v ZDA, ob normalni uporabi in servisiranju brez napak v materialu in izdelavi. Ta garancija velja samo za prvotnega kupca in je neprenosljiva.
3. Odgovornost DigiTecha v okviru te garancije je omejena na popravilo ali zamenjavo okvarjenih materialov, ki kažejo znake napake, pod pogojem, da je izdelek vrnjen DigiTechu S POOBLASTILOM ZA VRAČILO, kjer bodo kriti vsi deli in delo do obdobja enega leta. Številko pooblastila za vračilo lahko dobite tako, da kontaktirate DigiTech. Podjetje ne odgovarja za kakršno koli posledično škodo, ki bi nastala zaradi uporabe izdelka v katerem koli tokokrogu ali sklopu.
4. Dokazilo o nakupu je odgovornost potrošnika. Za vsako garancijsko storitev je treba predložiti kopijo originalnega računa.
5. DigiTech si pridržuje pravico do sprememb v zasnovi, dopolnitev ali izboljšav tega izdelka, ne da bi pri tem prevzel kakršno koli obveznost vgradnje na predhodno izdelane izdelke.
6. Potrošnik izgubi ugodnosti te garancije, če glavni sklop izdelka odpre in posega vanj kdorkoli razen certificiranega tehnika DigiTech ali če se izdelek uporablja z izmeničnimi napetostmi zunaj območja, ki ga predlaga proizvajalec.
7. Zgoraj navedeno je namesto vseh drugih jamstev, izrecnih ali implicitnih, in DigiTech niti ne prevzema niti pooblašča nobene osebe, da prevzame kakršno koli obveznost ali odgovornost v zvezi s prodajo tega izdelka. DigiTech ali njegovi trgovci v nobenem primeru niso odgovorni za posebno ali posledično škodo ali za kakršno koli zamudo pri izvajanju te garancije zaradi vzrokov, na katere ne morejo vplivati.

OPOMBA: Informacije v tem priročniku se lahko kadar koli spremenijo brez predhodnega obvestila. Nekatere informacije v tem priročniku so lahko tudi netočne zaradi nedokumentiranih sprememb v izdelku, odkar je bila ta različica priročnika dokončana. Informacije v tej različici priročnika za uporabo nadomeščajo vse prejšnje različice.

Tehnična podpora in servis

Če potrebujete tehnično podporo, se obrnite na tehnično podporo DigiTech. Bodite pripravljeni natančno opisati težavo. Poznajite serijsko številko vaše naprave – ta je natisnjena na nalepki, pritrjeni na ohišje. Če si še niste vzeli časa in registrirali svojega izdelka, to storite zdaj na digitech.com.

Preden vrnete izdelek v tovarno na servis, priporočamo, da preberete ta priročnik. Prepričajte se, da ste pravilno sledili korakom namestitve in delovnim postopkom. Za nadaljnjo tehnično pomoč ali storitev obiščite digitech.com. Če morate izdelek vrniti v tovarno na servis, se MORATE najprej obrniti na tehnično podporo, da pridobite številko avtorizacije za vračilo.

TOVARNA BREZ ŠTEVILKE DOVOLJENJA ZA VRAČILO NE SPREJEMA NOBENEGA VRNENEGA IZDELKA.

Oglejte si informacije o garanciji, ki velja za prvega končnega uporabnika. Po izteku garancije bomo za dele, delo in embalažo zaračunali razumne stroške, če se odločite za uporabo tovarniškega servisa. V vseh primerih ste odgovorni za stroške prevoza do tovarne. Če je izdelek še v garanciji, bo DigiTech plačal povratno pošiljanje.

Uporabite originalni embalažni material, če je na voljo. Paket označite z imenom pošiljatelja in besedami v rdeči barvi: OBČUTLJIV INSTRUMENT, LOMLJIVO! Paket ustrezno zavarujte. Pošiljanje s predplačilom, ne prevzem. Ne pošiljajte paketov.

Uvod

Hvala, ker ste izbrali pedal DigiTech® SDRUM™ Strummable Drums™. SDRUM je prvi inteligentni bobnarski stroj na svetu za kitariste in basiste. SDRUM ponuja hiter in zabaven način za ustvarjanje profesionalno zvenečih vzorcev bobnov za vaje, raziskovanje idej za pesmi, snemanje in izvajanje.

S SDRUM-om lahko ustvarite vzorce bobnov na dva načina: z uporabo blazinic ali z BeatScratch™, lastniško tehnologijo, ki omogoča ustvarjanje vzorcev udarcev/snare s preprostim praskanjem po zgornjih in spodnjih strunah električne kitare, akustične kitare (z dvigalom), ali bas. To omogoča SDRUM-u, da se nauči vzorcev bobnov z uporabo metode, ki jo kitaristi in basisti običajno uporabljajo za razlago takta bobnarju.

Ko je ustvarjen vzorec kick/snare, se samodejno doda "desni" element bobna (hi-hat, ride, tom itd.), ki dopolnjuje vzorec bobna. Desni element bobna lahko nato dodatno uredite, da ustreza pesmi.

SDRUM se lahko nauči do 3 dele na pesem in shrani do 36 pesmi. Vsaka pesem in del imata različne nastavitve, ki jih je mogoče kadar koli prilagoditi. Ti vključujejo takt, občutek (ravno ali swing), količino olepšav (kako zaseden je del), intenzivnost dela, tempo in drugo.

Zvoki bobnov SDRUM iz RealiTone™ in Digital Sound Factory® vključujejo vzorce z uporabo več slojev hitrosti za realistično dinamično izražanje. Okusne naključne variacije utripov, dodane duhovite note in humanizacija ohranjajo bobne zanimive in zagotavljajo občutek pravega nastopa.

SDRUM ponuja pet kompletov bobnov, med katerimi lahko izbirate, ki pokrivajo široko paleto žanrov. Za vsak komplet so na voljo tudi nadomestni zvoki kick/snare. Bobni so interno obdelani z odjekom Lexicon®, tako da repi odjeka naravno propadajo in niso nikoli odrezani. Vse to pomeni, da lahko SDRUM ustvari bobnarske skladbe, ki zvenijo zelo naravno, močno, organsko in pristno – vse z minimalnim trdom in porabljenim časom.

Lastnosti

- Visokokakovostni vzorci bobnov z več plastmi hitrosti, humanizacijo in manjšimi variacijami za glasbene in realistične vzorce bobnov
- 5 kompletov bobnov med katerimi lahko izbirate: E-Pop, Brush, Percussion, Power in Clean
- Izmenično brcanje in snare zvoki za vsak komplet bobnov
- Izbirajte med vzorci hi-hat ali ride ali pa izberite tolkala, shakerje ali druga tolkala
- Legendarni Lexicon™ odmev interno uporabljen za bobne
- Izberite med 3/4 ali 4/4 taktnimi podpisi
- Spremenite občutek (naravnost ali nihanje) in količino olepšanja (preprost do zaseden) za vsak vzorec bobna
- Lastniška tehnologija BeatScratch™ omogoča ustvarjanje vzorcev udarnih bobnov s praskanjem po strunah kitare ali basa
- Kick in snare blazinice zagotavljajo konvencionalno metodo za poučevanje vzorcev bobnov
- Nastavljiv tempo z uporabo variabilnega nadzora ali tap tempa
- Vgrajen metronom in štetje bobnarske palice
- Ustvarite do 3 dele pesmi (verz, refren in most) in preklaplajte med njimi med predvajanjem z uporabo vgrajenega nožnega stikala
- Izbirna intenzivnost za vsak del skladbe za izboljšano dinamiko pesmi
- Shramba za do 36 pesmi
- Kontrola izhodne ravni bobna
- 1/4" mono ali stereo mešalni izhodi
- 1/4" amperski izhod
- Podpora JamSync™ za sinhronizacijo predvajanja z združljivimi DigiTech JamMan® Loopers

- Funkcija SilentClear™ preprečuje trenutke kratkega predvajanja pri brisanju delov pesmi ali pesmi
- Podpora za zunanje nožno stikalo DigiTech FS3X (izbirno), s 3 načini delovanja
- Mehko nožno stikalo v stilu vakuuma
- Priložen napajalnik

Hitri začetek

Če želite hitro začeti uporabljati SDRUM, si oglejte vodnik za hitri začetek SDRUM, ki je bil priložen škatli.

Connectors and User Interface

Connectors

1. Vhod NAPAJANJA: Na ta priključek priključite samo priložen napajalnik.
2. JAMSYNC OUT: priključek Povežite ta priključek z zankami, združljivimi z DigiTech JamSync, da jih uporabite s SDRUM-om.
3. Priključek AMP OUT: Povežite ta izhod z vhodom kitarskega ali bas ojačevalnika ali ga povežite z vhodom verige učinkov, če je uporabljen. Upoštevajte, da izhodni priključki samodejno zaznavajo in da se bo izhodna funkcionalnost spreminjala glede na priključene izhode.
4. MIXER L/R OUT Priključki: Povežite te izhode z linijskimi vhodi mešalne mize. Upoštevajte, da izhodni priključki samodejno zaznavajo in da se bo izhodna funkcionalnost spreminjala glede na priključene izhode.
5. Vrata USB: Ta vrata Mini USB se uporabljajo za posodabljanje vdelane programske opreme SDRUM.
6. Priključek GUITAR IN: Povežite kitaro s tem priključkom z neuravnoveženim (TS) inštrumentalnim kablom.
7. Priključek FS3X IN: na ta priključek priključite izbirno nožno stikalo DigiTech FS3X za dodatno prostoročno upravljanje.



Uporabniški vmesnik

1. Gumbi VERSE/CHORUS/BRIDGE PART

Ti gumbi PART omogočajo dostop do treh delov, ki sestavljajo pesem, in služijo naslednjim funkcijam:

- Izberite del – Pritisnite gumbe PART za preklop med posameznimi deli pesmi.

- Spremenite intenzivnost dela – Ko je del izbran, večkrat pritisnite izbrani gumb PART, da preklapljate med razpoložljivimi intenzivnostmi dela (ali kako glasno bo del predvajan).

- Omogoči metronom ali funkcijo štetja – Ko je predvajanje ustavljeno, pritisnite in držite trenutno izbrani gumb PART, da omogočite metronom (ko je izbrani del pesmi prazen) ali funkcijo štetja (ko izbrani del pesmi vsebuje boben vzorec).

Gumbi PART imajo naslednja stanja:

- LED izklopljena – del ni bil naučen in ni izbran.

- LED sveti zatemnjeno (zeleno, oranžno ali rdeče) – Ko je izbrana prazna pesem (LED SONG izklopljena), to stanje pomeni, da bo del samodejno ustvarjen. Na primer, ko je pesem izbrisana, lučka VERSE LED sveti svetlo oranžno, lučka LED CHORUS pa sveti zatemnjeno rdeče, kar pomeni, da bo učenje verza samodejno ustvarilo del refrena. Ko je izbrana neprazna pesem (svetleča dioda SONG zatemnjena), to stanje pomeni, da je bil del naučen, vendar ni izbran.

- LED sveti (zelena, oranžna ali rdeča) – del je izbran.

- Utripajoča LED (zelena, oranžna ali rdeča) – del je bil naučen, izbran in funkcija štetja je omogočena. Stopnja utripanja označuje trenutni tempo pesmi. Ko je del počiščen, bo gumb PART na kratko utripal rdeče. Ko je skladba izbrisana, vsi trije gumbi PART na kratko utripajo rdeče. Ko se del ali pesem obnovi z razveljavitvijo, bodo gumbi na kratko utripali zeleno.

2. Gumb TEMPO

Gumb TEMPO omogoča naslednje funkcije:

- Indikacija tempa – Ko je del pesmi prazen in je metronom vklopljen ali če del pesmi ni prazen, LED TEMPO utripa s hitrostjo trenutnega tempa pesmi. Lučka TEMPO LED za prvi utrip takta (med predvajanjem) sveti rdeče, za naslednje takte zatemnjeno zeleno, za naslednje takte zadnjega pa svetlo zeleno. Če se tempo pesmi spremeni, bodo naslednji takti svetili oranžno namesto zelene, kar označuje spremembo. Upoštevajte, da lahko gumb TEMPO pritisnete in držite, da shranite nov tempo pesmi.

- Metronom – Ko je izbran prazen del, pritisnite in držite gumb TEMPO približno 2 sekundi, da vklopite ali izklopite metronom.

- Tapnite Tempo – tapnite gumb TEMPO v želenem tempu, da spremenite tempo pesmi.

- Posodobi nazivni tempo – Če tempo pesmi spremenite z gumbom TEMPO ali gumbom TEMPO, se ne bo samodejno shranil v pesem. Za shranjevanje posodobljenega tempa pritisnite in držite gumb TEMPO približno 2 sekundi. To bo novo nastavitev tempa shranilo kot nominalno nastavitev (sredinski zadrževalni gumb TEMPO).

3. GROOVE/KIT kodirnik

Obrnite in nato pritisnite ta kodirnik, da spremenite čas bobna, občutek, količino okraskov in komplet. Na voljo so naslednje možnosti:

- Čas – Prvi dve nastavitvi izbirata med 3/4 ali 4/4 taktnimi podpisi.

- Občutek – Naslednji dve nastavitvi izbirata med naravnostjo (ST) ali nihanjem (SW).

- Količina olupševanja – Naslednje tri LED lučke določajo, kako preprost ali zaseden bo del bobna.

- Komplet – Preostale LED diode izbirajo med petimi razpoložljivimi kompleti bobnov.

4. Gumb ALT (Kick/Snare)

Pritisnite ta gumb, da izberete nadomestne glasove za udarec in snare:

- LED izklopljena – standardno oglašanje

- LED zelena – nadomestni zvok

Nadomestni zvoki so različni za vsak komplet bobnov.

5. Gumb LEVEL

Ta gumb prilagodi izhodni nivo bobnov. Prilagodite ta gumb tako, da bo nivo bobnov ustrezal kitari.

6. LED LEARN

Ta LED označuje naslednje funkcije:

- Počasi utripa rdeče – Označuje, da je izbran prazen del pesmi.
- Hitro utripajoča rdeča – označuje, da je SDRUM pripravljen za učenje in se bo začel učiti vzorca bobnov, ko se zaigrajo blazinice KICK/SNARE, če je kitara opraskana ali ko pritisnete NOŽNO STIKALO.
- Sveti rdeče – označuje, da se SDRUM uči vzorca bobna.

7. Blazinice KICK/SNARE

Ko je SDRUM pripravljen za učenje, tapkanje po teh blazinicah zagotavlja tradicionalno metodo za poučevanje vzorcev bobnov. Uporabljajo se lahko tudi pri uporabi SDRUM-a z instrumentom, ki nima odjemalnika.

8. Gumb SONG

Pritisnite ta gumb in zavrtite kodirnik HATS/RIDES, da izberete drugo pesem. Izbire skladb so prikazane na LED-lučkah, ki obdajajo kodirnik HATS/RIDES. Obrnite kodirnik HATS/RIDES, da izberete skladbo iz ene od treh bank (zelena, oranžna ali rdeča LED), nato pritisnite gumb SONG ali kodirnik HATS/RIDES, da naložite pesem.

9. Kodirnik KLOBUKI/VOŽNJE

Obrnite ta kodirnik, da izberete drugačno različico igranja elementa desnega bobna. Pritisnite ta kodirnik, če želite izbrati med različnimi možnostmi časovnega uravnavanja sub-taktov za desni element bobna.

10. Gumb ALT (klobuki/vožnje)

Pritisnite ta gumb, da izberete nadomestne glasove za desni element bobna:

- LED izklopljena – standardno glasovno izražanje
- LED zelena – nadomestni zvok 1
- LED rdeča – nadomestni zvok 2

Nadomestni zvoki so različni za vsak komplet bobnov.

11. Gumb TEMPO

Obrnite ta gumb, da spremenite tempo pesmi. Razpon tempa je od polovične hitrosti (povsem v nasprotni smeri urinega kazalca) do dvojne hitrosti (popolnoma v smeri urinega kazalca). Če želite shraniti spremenjeni tempo pesmi, pritisnite in držite gumb TEMPO približno 2 sekundi. Sredinski zadrževalni položaj gumba TEMPO predstavlja tempo, shranjen v pesmi.

OPOMBA: Kadarkoli spremenite tempo brez neposredne uporabe gumba TEMPO – na primer pri učenju novega vzorca bobnov, nalaganju nove skladbe ali uporabi tempa tapkanja – bo morda treba gumb TEMPO premakniti nazaj v sredinski zadrževalni položaj, preden ga ponovno postane aktiven. To prepreči nenadne spremembe tempa, če gumb premaknete, ko se trenutni položaj ne ujema s trenutnim tempom.

12. LED PLAY

Ta LED označuje naslednje funkcije:

- LED izklopljena – Označuje, da je izbrani del pesmi prazen.
- LED Dim Green – Označuje, da izbrani del skladbe vsebuje vzorec bobnov in je predvajanje ustavljeno.
- LED svetlo zelena – označuje, da SDRUM predvaja pesem.
- LED utripa – LED PLAY utripa skupaj s ploščicama KICK in SNARE, ko pritisnete NOŽNO STIKALO, da ustavite predvajanje.

13. Gumb za AVDICIJO KITARE

Pritisnite ta gumb za kroženje med načini Guitar Audition. Pritisnite in držite ta gumb, da umerite BeatScratch za kitaro. Ta gumb ima tri stanja:

- Izklopljeno (LED izklopljeno) – med igranjem se bo slišala kitara.
- Hybrid (LED Dim) – Ko je izbran prazen del skladbe, se bodo med praskanjem po kitari slišali udarni/snare zvoki, tako da je mogoče uporabiti BeatScratch. Ko je izbran del pesmi, ki vsebuje bobnarski vzorec, se med igranjem sliši kitara, tako da lahko igrate skupaj z bobni.
- Vključeno (svetla LED) – pri praskanju po kitari se bodo vedno slišali udarni/panski zvoki.

OPOMBA: Funkcija Guitar Audition bo samodejno omogočena (LED sveti) po kalibraciji BeatScratch. Po ustvarjanju bobnarskega vzorca bo funkcija Guitar Audition samodejno nastavljena na "Hybrid" način (zatemnitev LED).

14. NOŽNA STIKALA

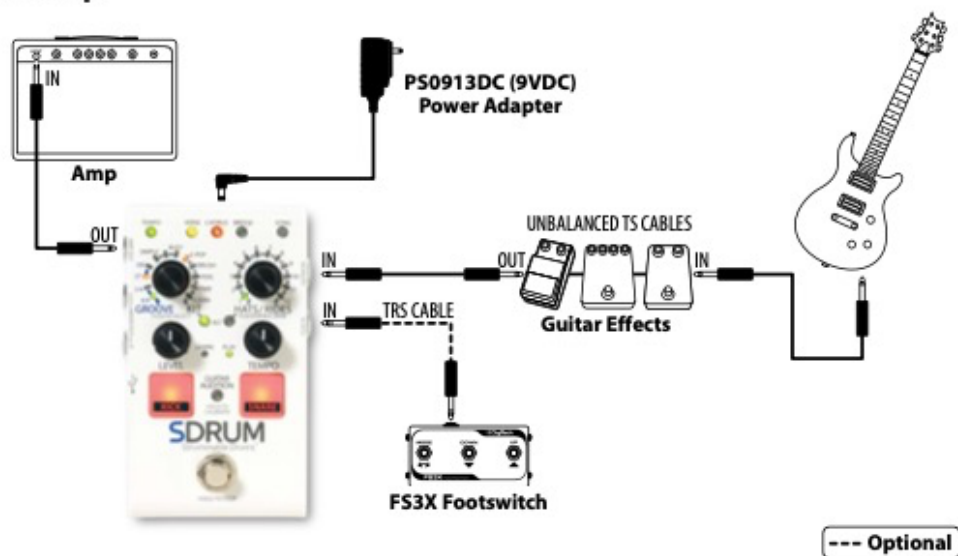
To nožno stikalo omogoča naslednje funkcije:

- Arm for Learning – Ko je izbran prazen del skladbe, enkrat pritisnite NOŽNO STIKALO, da vključite SDRUM, da se naučite novega vzorca bobnov (LEARN LED bo hitro utripala). Zaigrajte vlogo ali znova pritisnite NOŽNO STIKALO, da prisilite SDRUM, da se začne učiti novega vzorca bobnov.
- Začetek predvajanja – Ko je predvajanje ustavljeno in je del pesmi naučen in izbran, enkrat pritisnite NOŽNO STIKALO, da začnete predvajanje pesmi.
- Ustavitev predvajanja – Med predvajanjem pritisnite in držite NOŽNO STIKALO ~2 sekundi (ali dokler ne začneta hitro utripati ploščici KICK in SNARE), da ustavite predvajanje. Spustite NOŽNO STIKALO takoj, ko začneta utripati blazinici KICK in SNARE, da ustavite pesem brez vzdržljive činele. Še naprej držite NOŽNO STIKALO, da končate pesem z vztrajno treščilno činelo. Upoštevajte, da bo trkanje činel naravno zamrlo, dokler ne spustite NOŽNEGA STIKALA ali dokler ne zazvoni sustain.
- Počisti del in razveljavi – Ko je predvajanje ustavljeno, pritisnite in držite NOŽNO STIKALO ~2 sekundi (ali dokler izbrani gumb DEL ne začne hitro utripati), nato spustite. Izbrani del pesmi bo zdaj prazen. Takoj znova pritisnite in držite NOŽNO STIKALO približno 2 sekundi, da obnovite izbrisani del.
- Počisti skladbo in razveljavi – Ko je predvajanje ustavljeno, pritisnite in držite NOŽNO STIKALO ~4 sekunde (ali dokler ne začnejo vsi gumbi PART hitro utripati), nato spustite. Vsi deli pesmi bodo zdaj prazni. Takoj znova pritisnite in držite NOŽNO STIKALO približno 2 sekundi, da obnovite izbrisano pesem.

OPOMBA: Pri brisanju pesmi bo najprej izbrisan trenutno izbrani del, vendar dokler držite NOŽNO STIKALO, bodo izbrisani vsi deli pesmi hkrati.

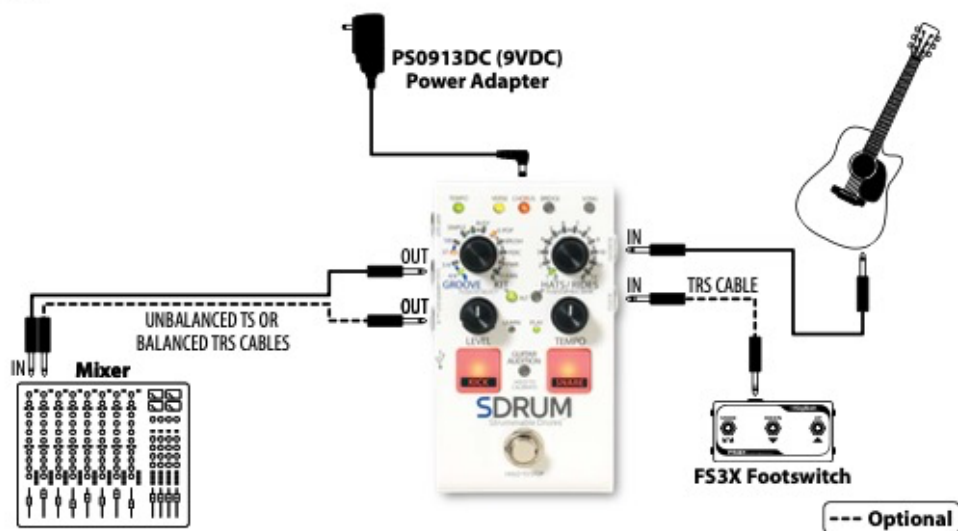
Diagrami povezav

Amplifier Setup



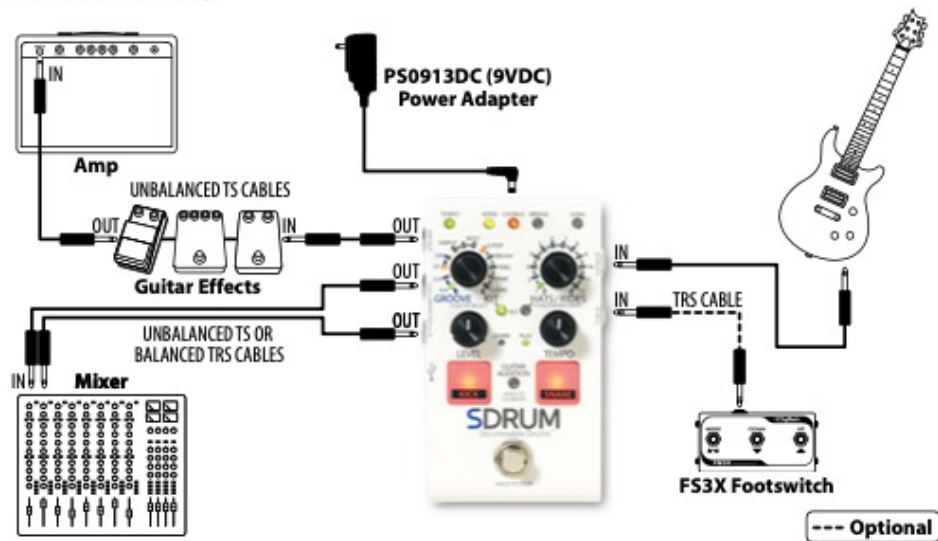
OPOMBA: Ko je uporabljen samo priključek AMP OUT, bo signal bobna obdelan, da bobni zvenijo bolje, ko se igrajo prek kitarskega ojačevalca. Če uporabljate kitarske učinke in/ali looper v tej vrsti aplikacije, jih je treba postaviti pred SDRUM, da ne vplivajo na signal bobna. Upoštevajte, da bo za uporabo BeatScratch morda treba zaobiti učinke.

Mixer Setup



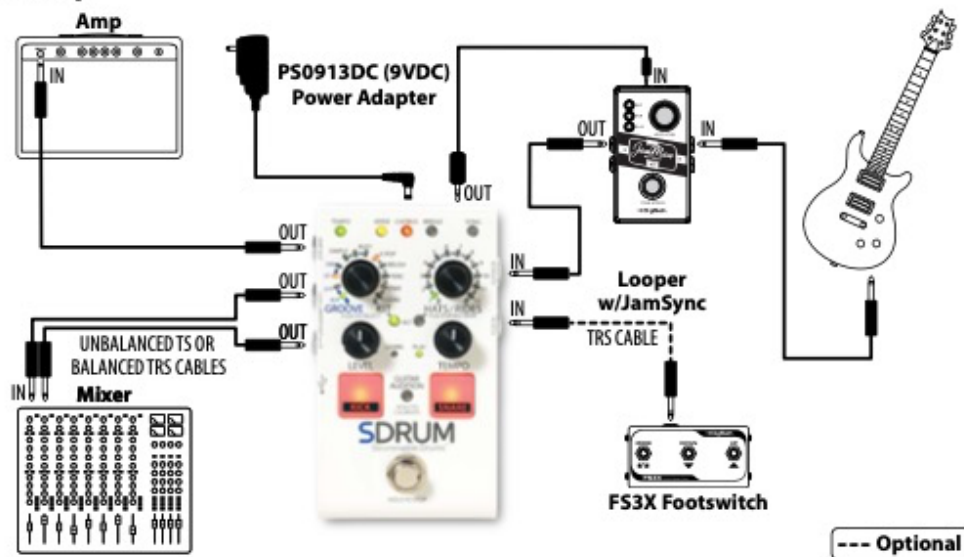
OPOMBA: Ko se uporabljajo samo priključki MIXER OUT, se mono kitarski signal in stereo signal bobna dovajata na priključke MIXER OUT. Ta nastavev dobro deluje pri aplikacijah, kjer je akustična kitara z dvigalom ali bas kitara povezana s sistemom PA v živo.

Amplifier + Mixer Setup



OPOMBA: Ko je priključen na priključke MIXER in AMP OUT, bo kitarski signal doveden v priključek AMP OUT, signal bobna pa v priključke MIXER OUT. Če uporabljate kitarske učinke, jih lahko postavite pred SDRUM ali med SDRUM in ojačevalnik v tej vrsti aplikacije. Upoštevajte, da če so učinki postavljeni pred SDRUM, jih bo morda treba zaobiti za uporabo BeatScratch.

JamSync Setup



OPOMBA: Zanka mora biti v večini primerov postavljena pred SDRUM, na primer pri uporabi samo priključka AMP OUT. Če uporabljate priključka AMP in MIXER OUT, lahko looper po želji postavite tudi med SDRUM in ojačevalnik.

Delovanje izhodne vtičnice

Izhodni priključki imajo funkcijo samodejnega zaznavanja, ki SDRUM-u omogoča samodejno optimizacijo izhodov za aplikacijo. Spodnja tabela opisuje, kako bo deloval SDRUM, odvisno od tega, kateri izhodi so povezani.

AMP OUT Jack Connected	MIXER OUT Jacks Connected	Operation Description
		Mono mešanica signala kitare in bobnov bo poslana v priključek AMP OUT. Dodatno izenačevanje bo uporabljeno za signal bobna, da bo zvok boljši, če ga predvajate prek kitarskega ojačevalca. OPOMBA: Ko uporabljate kitarski ojačevalnik za igranje bobnov iz SDRUM-a, nastavite ojačevalnik tako, da deluje čim bolj čisto, da se izognete popačenju bobnov. Bobni so predhodno nastavljeni na izenačevalnik, da najbolje zvenijo skozi čisti ojačevalnik z "flat" nastavitvami izenačevalnika. Če uporabljate kitarske učinke in/ali looper, jih postavite pred SDRUM, če uporabljate samo priključek AMP OUT.
		Signali bobnov in kitare bodo zmešani in poslani v priključke MIXER OUT. Če je priključen le levi (mono) priključek MIXER OUT, bo mešanica kitare/bobna mono. Če sta priključena levi in desni priključek MIXER OUT, bo signal kitare mono in signal bobna stereo. NOTE: The SDRUM does not apply cabinet simulation to the guitar signal. This allows an acoustic or bass guitar to be used when only the MIXER OUT jacks are connected.
		Signal kitare bo doveden samo v priključek AMP OUT. Signal bobna bo poslan v priključke MIXER OUT v mono (če je uporabljen samo priključek MIXER OUT L) ali stereo (če sta uporabljena oba priključka MIXER OUT). Če uporabljate kitarske učinke in/ali looper, jih lahko postavite pred ali za SDRUM, ko uporabljate oba priključka AMP OUT in MIXER OUT.

Vzpostavljanje povezav in uporaba napajanja

Za priključitev pedala SDRUM:

1. Utišajte kitarski ojačevalnik. Če se povezujete z mešalno mizo, zmanjšajte gumbe za ojačenje/prirezovanje in spustite stopalke na kanalih, na katere se povezujete.
2. Izvedite vse povezave s SDRUM, kot je prikazano v 'Diagramih povezav'.
3. Povežite priloženi napajalnik z vhodnim konektorjem SDRUM POWER, nato priključite drugi konec na razpoložljivo vtičnico za izmenični tok in počakajte, da se SDRUM zažene.
4. Glasnost kitare povečajte do konca, brenkajte na kitaro in nato postopoma povečujte glasnost kitarskega ojačevalca, dokler ne dosežete želene ravni. Če uporabljate mešalno mizo, nastavite federje kanalov na enotnost (0), nato pa dvignite kontrole ojačenja/prirezovanja, medtem ko tapkate po blazinicah KICK/SNARE za zeleno raven. Gumb LEVEL nastavite na 12. uro.

Poučevanje vzorcev bobnov

SDRUM omogoča ustvarjanje vzorcev bobnov na enega od dveh načinov: z uporabo BeatScratch za naravno praskanje vzorcev bobnov s kitaro ali bas kitaro ali z uporabo blazinic KICK in SNARE, kar prav tako omogoča uporabo SDRUM-a z drugimi instrumenti, ki ne imeti prevzem.

Pri učenju novega bobnarskega vzorca bo SDRUM samodejno določil nastavitve takta in občutka (ravnanje ali nihanje). Ko je naučen nov vzorec bobna, se bodo zaznani takt in nastavitve občutka odražale na LED-lučkah, ki obdajajo kodirnik KIT/GROOVE. S kodirnikom KIT/GROOVE lahko nato po želji ročno spremenite takt in tip.

NASVET: Če je potrebno, je mogoče samodejno zaznavanje takta/občutka SDRUM preglasiti in predhodno izbrati takt in/ali občutek pred učenjem novega vzorca bobna.

Ko SDRUM učite novo pesem, je verz privzeto izbran kot aktivni del in ko je vzorec bobna v verzu naučen, se del refrena samodejno ustvari z bobni, ki imajo enak vzorec udarca/snare kot verz, vendar z večja intenzivnost in vzorec činel namesto privzetih hi-hatov. To vedenje je označeno na uporabniškem vmesniku z lučko LED VERSE, ki sveti svetlo oranžno, lučka LED CHORUS pa sveti temno rdeče.

To pomeni, da s poučevanjem enega vzorca bobnov za del verza imate nato vzorce bobnov za dva dela pesmi, kar vam omogoča, da takoj začnete raziskovati ideje za pesmi. Če vam je ljubše, lahko prepišete samodejno ustvarjen vzorec bobna refrena s svojim, onemogočite del refrena (LED CHORUS je ugasnjen) pred učenjem dela verza ali samodejno ustvarite tudi del mostu, ko je del verza ustvarjen.

Uporaba metronoma

Vgrajeni metronom se lahko uporablja za izboljšanje časa in izogibanje nepričakovanim rezultatom pri učenju novega vzorca bobnov, kot tudi za usklajevanje tempa vseh delov, ki sestavljajo pesem. Metronom je samodejno omogočen, kadar je vsaj en del pesmi naučen in je izbran prazen del pesmi.

Če želite omogočiti/onemogočiti metronom:

1. Izberite prazen del pesmi (LEARN LED mora utripati).
2. Pritisnite in držite gumb TEMPO približno 2 sekundi, da omogočite/onemogočite metronom. Gumb TEMPO bo prav tako utripal s hitrostjo metronoma za vizualni prikaz tempa.

NASVET: Če pritisnete in držite trenutno izbrani gumb PART, ko je del prazen, lahko omogočite/onemogočite metronom na alternativni način.

NASVET: Tempo lahko spremenite pred učenjem novega dela bobna tako, da tapnete želeni tempo na gumb TEMPO ali zavrtite gumb TEMPO.

OPOMBA: Privzeti BPM za prazno skladbo je 120. SDRUM vedno predvaja s celim številom BPM, kar olajša ujemanje BPM zunanje naprave ali DAW.

OPOMBA: V pesmi, kjer je vsaj en del že naučen, bo metronom samodejno omogočen, ko izberete prazen del.

Učenje vzorcev bobnov s padci Kick in snare

Blazinici KICK in SNARE na SDRUM-u se lahko uporabljata za poučevanje vzorcev bobnov na bolj tradicionalen način ali pri igranju instrumenta brez dvigalke.

Za učenje vzorca bobna z blazinicama KICK in SNARE:

1. Prepričajte se, da je izbran prazen del pesmi (VERZ, REFREN ali BRIDGE). LED LEARN bo utripala, če je izbrani del prazen.

NASVET: Ko je izbrana prazna pesem (LED-dioda SONG je ugasnjena), LED-lučka VERSE sveti močno oranžno, LED-lučka CHORUS pa sveti slabo rdeče. To pomeni, da bo poučevanje verza samodejno ustvarilo del refrena. Če želite namesto tega ustvariti vzorec po meri za refren, onemogočite funkcijo samodejnega generiranja partov, preden učite SDRUM, tako da večkrat pritisnete gumb CHORUS, dokler lučka CHORUS ne ugasne. Upoštevajte, da je samodejno ustvarjeni del refrena mogoče tudi počistiti in naučiti nov vzorec po učenju SDRUM-a, če želite.

2. Če želite, omogočite metronom tako, da pritisnete in držite gumb TEMPO približno 2 sekundi. Nastavite tempo tako, da tapnete gumb TEMPO z želeno hitrostjo ali z vrtenjem gumba TEMPO.

3. Pritisnite NOŽNO STIKALO, da vklopite SDRUM. LEARN LED bo začela hitro utripati, kar pomeni, da je SDRUM vklopljen.

4. Začnite igrati bobnarski vzorec na blazinicah KICK in SNARE.

NASVET: Druga možnost je, da pritisnete NOŽNO STIKALO, da se začnete učiti, ne da bi morali pritisniti blazinico. LEARN LED sveti rdeče, kar pomeni, da se SDRUM uči. To je lahko uporabno za določene glasbene sloge, ki vključujejo vzorce bobnov, ki nimajo udarca ali zanke ob prvem nizkem udarcu takta, kot je reggae.

OPOMBA: Pri ustvarjanju novega vzorca bobna največja dolžina ne sme preseči 4 taktov.

5. Ko končate, pritisnite NOŽNO STIKALO. Za najboljše rezultate poskusite pritisniti NOŽNO STIKALO v istem nizkem taktu, kot ste ga začeli (takt 1).

6. Začel se bo predvajati vzorec bobna. Igrajte kitaro in prilagodite gumb LEVEL za dobro mešanico med kitaro in bobni.

7. Za zaustavitev predvajanja pritisnite in držite NOŽNO STIKALO ~2 sekundi (dokler ne začneta utripati blazinici KICK in SNARE). Če spustite NOŽNO STIKALO, takoj ko začnejo utripati blazinice KICK/SNARE, se predvajanje ustavi. Nadaljnje držanje NOŽNEGA STIKALA bo povzročilo, da bo na koncu trenutnega takta zaigrala činela, ki bo zvonila, dokler držite NOŽNO STIKALO.

NAMIG: SDRUM ponuja nekaj naprednih funkcij, ki lahko izboljšajo delovanje SDRUM pri ustvarjanju vzorca bobna.

Poučevanje vzorcev bobnov s kitaro ali basom

Povsem nova funkcija BeatScratch omogoča uporabo kitare ali basa za učenje SDRUM vzorca bobna. Pri tem je treba SDRUM najprej kalibrirati za povezano kitaro/bas.

Če želite umeriti BeatScratch za kitaro/bas:

1. Prilagodite položaj dvigala za kitaro/bas in nadzor tona za zeleni ton.
2. Pritisnite in držite gumb GUITAR AUDITION približno 2 sekundi. Tipka KICK bo začela utripati in vse lučke LED HATS/RIDES bodo svetile rdeče. Pustite kitaro/bas tiho, dokler niste pripravljeni na začetek postopka umerjanja.
3. Utišajte strune z roko za prečkanje, nato pa brenkajte samo na nizke strune na način, ki ga želite naučiti udarcev na bobne. Z vsakim zaznanim zadetkom bodo lučke LED HATS/RIDES ugasnile ena za drugo. Ustavite se, ko je prejetih vseh dvanajst dogodkov udarca (vse lučke LED HATS/RIDES bodo ugasnile, ploščica SNARE bo začela utripati in lučke LED HATS/RIDES bodo znova zasvetile rdeče).
4. Utišajte strune z roko za prečkanje, tako da položite roko v isti položaj na vratu, kot ste ga uporabili za kalibracijo udarca, nato pa brenkajte samo na visoke strune na način, ki ga želite učiti udarcev malega bobna. Z vsakim zaznanim zadetkom bodo lučke LED HATS/RIDES ugasnile ena za drugo. Ko je prejetih dvanajst dogodkov snare (vse lučke LED HATS/RIDES so ugasnile), bo SDRUM zapustil način umerjanja.
5. Ko je kalibracija končana, bo praskanje po kitari/basu ustvarilo udarne in snare zvoke.

OPOMBA: Nastavitve umerjanja se ohranijo tudi po vklopu.

NAMIG: če igrate bas, poskusite uporabiti trzalico, če prsti ali trganje strun ne delujejo. Prosto eksperimentirajte z različnimi načini poučevanja SDRUM, da odkrijete, kaj najbolje deluje z vašim instrumentom in stilom poučevanja. Nekateri basisti so ugotovili, da udarjanje po najnižji struni in pokanje po najvišji struni dobro delujeta.

Za učenje vzorca bobnov s kitaro/basom:

1. Če kitara/bas še ni bila umerjena za uporabo BeatScratch, najprej sledite zgornjim navodilom za umerjanje, preden nadaljujete.
2. Prepričajte se, da je izbran prazen del pesmi (VERZ, REFREN ali MOST). LED LEARN bo utripala, če je izbrani del prazen.

NASVET: Ko je izbrana prazna pesem (LED-dioda SONG je ugasnjena), LED-lučka VERSE sveti močno oranžno, LED-lučka CHORUS pa sveti slabo rdeče. To pomeni, da bo poučevanje verza samodejno ustvarilo del refrena. Če želite namesto tega ustvariti vzorec po meri za refren, onemogočite funkcijo samodejnega generiranja partov, preden učite SDRUM, tako da večkrat pritisnete gumb CHORUS, dokler lučka CHORUS ne ugasne. Upoštevajte, da je samodejno ustvarjeni del refrena mogoče tudi počistiti in naučiti nov vzorec po učenju SDRUM-a, če želite.

3. Če želite, omogočite metronom tako, da pritisnete in držite gumb TEMPO približno 2 sekundi. Nastavite tempo tako, da tapnete gumb TEMPO z zeleno hitrostjo ali z vrtenjem gumba TEMPO.
4. Pritisnite NOŽNO STIKALO, da vklopite SDRUM. LEARN LED bo začela hitro utripati, kar pomeni, da je SDRUM vklopljen.
5. Začnite igrati bobnarski vzorec s praskanjem po kitari/basu.

NASVET: Druga možnost je, da pritisnete NOŽNO STIKALO, da ročno zaženete učenje SDRUM. LEARN LED sveti rdeče, kar pomeni, da se SDRUM uči. To je lahko uporabno za določene glasbene sloge, ki vključujejo vzorce bobnov, ki nimajo udarca ali zanke ob prvem nizkem udarcu takta, kot je reggae.

OPOMBA: Pri ustvarjanju novega vzorca bobna največja dolžina ne sme preseči 4 taktov.

6. Ko končate, pritisnite NOŽNO STIKALO. Za najboljše rezultate poskusite pritisniti NOŽNO STIKALO v istem nizkem taktu, kot ste ga začeli (takt 1).
7. Za zaustavitev predvajanja pritisnite in držite NOŽNO STIKALO ~2 sekundi (dokler ne začneta utripati blazinici KICK in SNARE). Če spustite NOŽNO STIKALO, takoj ko začnejo utripati blazinice KICK/SNARE, se predvajanje ustavi. Nadaljnje držanje NOŽNEGA STIKALA bo povzročilo, da bo na koncu trenutnega takta zaigrala činela, ki bo zvonila, dokler držite NOŽNO STIKALO.

NAMIG: SDRUM ponuja nekaj naprednih funkcij, ki lahko izboljšajo delovanje SDRUM pri učenju vzorcev bobnov.

Izbira nastavitve vzorca bobna

Izbira takta

SDRUM ima na izbiro dve nastavitvi časovnega zapisa: 3/4 in 4/4. Takt lahko spremenite za posamezen del pesmi ali za celotno skladbo. Če želite spremeniti časovni podpis delov:

1. Izberite del pesmi z gumbom VERSE, CHORUS ali BRIDGE.
2. Obrnite kodirnik GROOVE/KIT, da izberete nov takt.
3. Za izbiro pritisnite kodirnik GROOVE/KIT. Če želite spremeniti nastavev taktnege podpisa za vse dele pesmi, pritisnite in držite kodirnik GROOVE/KIT ~2 sekundi (dokler LED za izbrani takt ne utripne trikrat).

NASVET: Nastavev takta lahko tudi vnaprej izberete, preden SDRUM naučite vzorca bobna. Glejte 'Predhodna izbira nastavitve časa in občutka'.

Izbira občutka

SDRUM ponuja dve nastavitvi občutka za izbiro: naravnost (ST) ali nihanje (SW). Občutek lahko spremenite pri posameznem delu pesmi ali pri celotni pesmi.

Če želite spremeniti občutek delov:

1. Izberite del pesmi z gumbom VERSE, CHORUS ali BRIDGE.
2. Obrnite kodirnik GROOVE/KIT, da izberete novo nastavev občutka.
3. Za izbiro pritisnite kodirnik GROOVE/KIT. Če želite spremeniti nastavev občutka za vse dele skladbe, pritisnite in držite kodirnik GROOVE/KIT ~2 sekundi (dokler lučka LED izbranega občutka ne utripne trikrat).

NASVET: Nastavev občutka lahko tudi vnaprej izberete, preden SDRUM naučite vzorca bobna. Glejte 'Predhodna izbira nastavitve časa in občutka'.

Izbira zneska okrasitve

Nastavev količine okraševanja določa, kako preprost ali naporen bo vzorec bobna. SDRUM ima tri nastavitve količine okraševanja: PREPROSTO, VMESNO in ZASEDEN.

Embellishment Amount Setting	Description
SIMPLE	Če je izbrana ta možnost, se bodo predvajali samo elementi udarca/snare (ali enakovrednega) bobna, ki so bili naučeni v parti (ne bo dodanih duhovitih not ali dodatnih udarcev bobna).
INTERMEDIATE	Če izberete to možnost, bo dodanih nekaj duhovitih not in občasnih dodatnih udarcev bobna, da bo vzorec bobna zanimiv.
BUSY	Če izberete to možnost, bo vzorec bolj zapleten z dodatnimi notami, ki bodo dodane vzorcem udarca/panke in variacije.

Nastavev količine okrašav lahko spremenite za posamezen del pesmi ali za celotno pesem.

Če želite spremeniti količino okraskev delov:

1. Izberite del pesmi z gumbom VERSE, CHORUS ali BRIDGE.
2. Obrnite kodirnik GROOVE/KIT, da izberete novo nastavev količine okraskev.
3. Za izbiro pritisnite kodirnik GROOVE/KIT. Če želite spremeniti nastavev količine okraševanja za vse dele skladbe, pritisnite in držite kodirnik GROOVE/KIT ~2 sekundi (dokler LED za izbrano količino okrašanja ne utripne trikrat).

Izbira kompleta bobnov

SDRUM ponuja pet kompletov bobnov, med katerimi lahko izbirate:

Drum Kit	Description
E-POP	Ta komplet je narejen iz sintetiziranih zvokov bobnov, ki posnemajo analogne bobnarske naprave.
BRUSH	To je starinsko zvoneč komplet, na katerega se igra s čopiči, za stile jazza in ljudske glasbe. Ta komplet vključuje tudi vzorce shakerja in tamburin.
PERCUSSION	Ta komplet je razširjen komplet čistih bobnov s kravjim zvoncem, klavom, timbali in kongami. Zasnovan je za glasbene stile latin fusion.
POWER	To je komplet bobnov, zasnovan za glasbene stile hard rock, metal in punk, z bolj agresivnim zvokom kot čisti komplet.
CLEAN	To je čisti komplet bobnov, primeren za rock, pop in country glasbo.

Vsi kompleti, z izjemo E-Popa, imajo več slojev hitrosti za vse glavne bobne (kick, snare, hi-hat, toms, činele). To pomeni, da se uporabljajo različni vzorci glede na to, kako glasno se igra na posamezen boben, kar omogoča, da vzorčeni bobni zvenijo veliko bolj realistično. E-Pop je izjema, ker sintetizirani bobnarski stroji običajno ne spremenijo tona bobna glede na hitrost.

Komplet bobnov lahko zamenjate za posamezen del skladbe ali za celotno skladbo.

Če želite zamenjati komplet bobnov na dele:

1. Izberite del pesmi z gumbom VERSE, CHORUS ali BRIDGE.
2. Obrnite kodirnik GROOVE/KIT, da izberete novo nastavitev kompleta bobnov.
3. Za izbiro pritisnite kodirnik GROOVE/KIT. Če želite spremeniti nastavitev kompleta bobnov za vse dele pesmi, pritisnite in držite kodirnik GROOVE/KIT ~2 sekundi (dokler LED dioda izbranega kompleta ne utripne trikrat).

NASVET: Nastavitev kompleta bobnov lahko spremenite pred ali po učenju novega vzorca.

Izbira alternativnih zvokov za udarec/zanko

Naslednja tabela prikazuje nadomestne udarce in snare zvoke, ki so na voljo za vsak komplet bobnov:

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

Za izbiro alternativnih zvokov za udarec in snare:

1. Izberite del pesmi z gumbom VERSE, CHORUS ali BRIDGE.
2. Pritisnite gumb ALT poleg kodirnika GROOVE/KIT, da preklapljate med možnostmi, navedenimi v zgornji tabeli.
3. Po želji ponovite za druge dele pesmi.

Izbira elementov desnega bobna

Desni element (hi-hat, ride, tom itd.) vsakega vzorca bobnov lahko izberete s kodirnikom HATS/RIDES in gumbom ALT poleg kodirnika HATS/RIDES. Naslednja tabela prikazuje nekaj dobro znanih vzorcev desnega bobna in nastavitve, ki jih je treba izbrati za doseg vsakega.

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

Izbiranje časa sub-beata in variacije za elemente desnega bobna

Z obračanjem kodirnika HATS/RIDES izberete različne različice delovanja desnega bobna. S pritiskom na kodirnik HATS/RIDES izbirate med razpoložljivimi možnostmi časovnega utripa. Barva LED-lučk, ki obdajajo kodirnik HATS/RIDES, označujejo izbrano možnost časovnega uravnavanja sub-taktov za element desnega bobna, pri čemer so na voljo naslednje možnosti:

- Zelena LED – element desnega bobna se igra z večinoma četrtskimi notami.
- LED oranžna – element desnega bobna se igra večinoma z osmimi notami.
- LED rdeča – element desnega bobna se igra večinoma z uporabo šestnajstin.

Če želite spremeniti čas subtakta za element desnega bobna:

1. Pritisnite kodirnik HATS/RIDES. Z vsakim pritiskom na kodirnik preklopite med možnostmi in barvnimi diodami LED, prikazanimi na zgornjem seznamu.

Če želite izbrati drugačno različico zmogljivosti elementa desnega bobna:

1. Obrnite kodirnik HATS/RIDES.

NAMIG: Kodirnik HATS/RIDES lahko obrnete na izbiro med 12 in 1 (vse LED diode so izklopljene). Ko je izbrana ta možnost, v vzorcu bobna ne bodo predvajani elementi desnega bobna.

Izbiranje alternativnih zvokov za elemente desnega bobna

Naslednja tabela prikazuje nadomestne zvoke desnega bobna, ki so na voljo za vsak komplet bobnov:

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

Če želite izbrati nadomestne zvoke za klobuke/vožnje:

1. Izberite del pesmi z gumbom VERSE, CHORUS ali BRIDGE.
2. Pritisnite gumb ALT poleg kodirnika HATS/RIDES, da preklapljate med možnostmi, navedenimi v zgornji tabeli.
3. Po želji ponovite za druge dele pesmi.

Prilagoditev tempa

Tempo skladbe lahko prilagodite pred ali po učenju SDRUM-a in ga lahko prilagodite z gumbom TEMPO (tap tempo) ali gumbom TEMPO.

Ko je del naučen ali če je omogočena funkcija metronoma, bo gumb TEMPO utripal v trenutnem tempu pesmi. Gumb TEMPO bo utripal rdeče na prvem taktu vsake vrstice (samo med predvajanjem) in zeleno za preostale četrtinke, če tempo pesmi ni bil urejen. Če je bil tempo urejen iz shranjene vrednosti pesmi, bo LED gumba TEMPO utripal oranžno namesto zeleno. Če se tempo spremeni s kakšnim mehanizmom, ki ni gumb TEMPO (npr. z uporabo tempa tapanja ali nalaganjem nove skladbe), potem gumb TEMPO ne bo deloval, dokler ga ne obrnete preko sredinskega zadrževalnega (shranjenega) položaja.

Ko se del predvaja, bo med zadnjim taktom dela gumb TEMPO svetleje utripal, kar pomeni, da se zanka vzorca bobna bliža začetku.

Prilagajanje tempa z uporabo gumba Tempo

Če želite prilagoditi tempo pesmi z gumbom TEMPO:

1. Predvajajte pesem.
2. Dotaknite se zelenega tempa na gumb TEMPO.
3. Gumb TEMPO bo zdaj utripal oranžno, kar pomeni, da se novi tempo razlikuje od tistega, ki je shranjen pri pesmi.

NASVET: Če želite obnoviti prvotni tempo, zavrtite gumb TEMPO za četrto obrato nad ali pod srednjim položajem zapore in ga nato vrnite v položaj zapore.

4. Pritisnite in približno 2 sekundi držite gumb TEMPO, da shranite novo nastavitve tempa skladbe. Lučka TEMPO bo ponovno utripala zeleno, kar pomeni, da je to shranjen tempo skladbe (sredinski zadrževalni položaj na gumbu TEMPO).

Prilagajanje tempa z gumbom Tempo

Sredinski zadrževalni položaj gumba TEMPO predstavlja množitelj tempa 1X, kar je izvirni tempo dela naučene pesmi. Polni položaj v smeri urinega kazalca zagotavlja tempo 2X naučenega tempa, polni položaj v nasprotni smeri urinega kazalca pa zagotavlja množitelj 1/2X naučenega tempa.

Če želite prilagoditi tempo pesmi z gumbom TEMPO:

1. Predvajajte pesem.
2. Obrnite gumb TEMPO, da spremenite tempo. Upoštevajte, da bo morda treba gumb TEMPO obrniti čez sredinski zadrževalni položaj, preden bodo izvedene spremembe. Gumb TEMPO bo zdaj utripal oranžno, kar pomeni, da se novi tempo razlikuje od tistega, ki je shranjen pri pesmi.

NASVET: Če želite obnoviti prvotni tempo, obrnite gumb TEMPO nazaj v sredinski položaj.

3. Pritisnite in držite gumb TEMPO približno 2 sekundi, da shranite novo nastavitev tempa skladbe. Lučka TEMPO bo ponovno utripala zeleno, kar pomeni, da je to shranjen tempo skladbe (sredinski zadrževalni položaj na gumbu TEMPO).

Uporaba delov pesmi

Trije deli pesmi SDRUM (verz, refren in most) sestavljajo pesem. Vsak del je mogoče programirati za nižjo ali višjo intenzivnost, da skladbi dodate dinamiko. Naučeni deli se samodejno shranijo v pomnilnik, dokler niso izbrisani, tudi po vklopu.

Spreminjanje intenzivnosti delov pesmi

Intenzivnost vsakega dela skladbe je mogoče spremeniti, da se ustvari dinamika skladbe za bolj energičen nastop.

Na voljo so tri intenzivnosti delov:

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

Če želite spremeniti intenzivnost dela pesmi:

1. Izberite del za urejanje s pritiskom na gumb VERSE, CHORUS ali BRIDGE (LED, ki je najsvetlejši, označuje izbiro).
2. Večkrat pritisnite izbrani gumb DEL, da ciklično izbirate intenzivnost.

Predvajanje in preklapljanje med deli pesmi

Za predvajanje in preklapljanje med deli pesmi:

1. Z gumbi PART (VERSE, CHORUS in BRIDGE) izberite prvi del, ki ga želite predvajati.
2. Pritisnite NOŽNO STIKALO, da začnete predvajati del pesmi.
3. Med predvajanjem skladbe se dotaknite NOŽNEGA STIKALA, da se premaknete na naslednji del, ali pritisnite enega od gumbov DEL, da izberete drug del, ki ga želite predvajati. Nastavljeni gumb PART bo utripal z naučenim tempom, predvajal se bobnen, nato pa

se bo naslednji del začel predvajati na začetku naslednjega takta. Izbirno nožno stikalo FS3X lahko uporabite tudi za preklapljanje delov pesmi.

NAMIG: Dvakrat pritisnite NOŽNO STIKALO, da preskočite del – na primer, da preidete s predvajanja 1. dela (verz) na 3. del (most). Če želite predvajati boben, vendar ostati pri trenutnem delu, se večkrat dotaknite NOŽNEGA STIKALA, dokler trenutni del ni ponovno izbran.

Ustavitve predvajanja in zaključek pesmi

Če želite ustaviti predvajanje pesmi:

1. Med predvajanjem pritisnite in držite NOŽNO STIKALO ~2 sekundi (ali dokler ne začneta utripati PLAY LED in KICK/SNARE pada).
2. Spustite NOŽNO STIKALO takoj, ko PLAY LED in ploščice KICK/SNARE začnejo utripati, da takoj ustavite predvajanje. Ali pa še naprej držite NOŽNO STIKALO, da končate takt in nato končate skladbo s treskom činele. Držite NOŽNO STIKALO, da omogočite naravno propadanje činele.

Čiščenje dela pesmi

Če želite počistiti del pesmi:

1. Ustavite predvajanje tako, da pritisnete in držite NOŽNO STIKALO za ~2 sekundi (ali dokler ne začneta utripati LED LED PLAY in ploščice KICK/SNARE).
2. Izberite del, ki ga želite počistiti, s pritiskom na gumb VERSE, CHORUS ali BRIDGE. Najsvetlejša LED označuje izbrani del.
3. Pritisnite in držite NOŽNO STIKALO približno 2 sekundi (ali dokler trenutno izbrani gumb PART hitro ne utripa rdeče), nato spustite. LEARN LED bo začela počasi utripati, kar pomeni, da je del prazen. Prepričajte se, da spustite NOŽNO STIKALO takoj, ko začne utripati trenutni PART LED, saj boste z držanjem NOŽNEGA STIKALA približno 4 sekunde izbrisali celotno pesem.

NASVET: Del je mogoče obnoviti, če SDRUM ni bil vklopljen ali izveden noben drug postopek, odkar je bil del počiščen. Če želite obnoviti del po čiščenju, takoj pritisnite in držite NOŽNO STIKALO ~2 sekundi (ali dokler trenutno izbrani gumb DEL ne začne hitro utripati zeleno), nato spustite. LEARN LED bo ugasnila in PLAY LED bo zasvetila, kar pomeni, da je del ponovno na voljo.

NASVET: Če je funkcija SilentClear omogočena, je mogoče dele skladbe počistiti brez trenutnega začetka predvajanja.

OPOMBA: Ko je del izbrisan, če pesem še vedno vsebuje vsaj en del naučene pesmi, bo metronom začel igrati v tempu nazadnje predvajane pesmi, kar olajša ujemanje tempa vseh delov pesmi.

Upravljanje pesmi

SDRUM lahko shrani do 36 skladb z do 3 deli vsake. Pesmi se samodejno shranjujejo v realnem času. Naslednji razdelki opisujejo, kako ustvariti, naložiti, kopirati in izbrisati pesmi.

OPOZORILO: Da zagotovite, da se podatki skladbe ne bodo nepričakovano izgubili, vedno ustavite predvajanje SDRUM in počakajte vsaj 5 sekund, ne da bi spremenili skladbo, preden izklopite pedal.

V SDRUM so shranjeni naslednji parametri:

- Podatki o pesmi
- Zadnje nastavitve uporabniškega vmesnika pred izklopom
- Zadnji uporabljeni način nožnega stikala FS3X

Ustvarjanje nove pesmi

Če želite ustvariti novo pesem:

1. Pritisnite gumb SONG, da vstopite v način pesmi. LED-lučka SONG bo začela utripati zeleno in trenutni izbor skladbe bo označen s svetlo osvetljeno LED-lučko okoli kodirnika HATS/RIDES. Ko je način skladbe aktiven, bodo vse druge LED lučke ugasnile, razen gumba SONG in LED luči HATS/RIDES.

2. Obrnite kodirnik HATS/RIDES, da izberete prazno skladbo (prazne skladbe označuje LED, ki še ne sveti).

NASVET: Nadaljujte z vrtenjem kodirnika HATS/RIDES prek izbir 12 in 1, da preklapljate med tremi bankami skladb: banka 1 (zelene LED), banka 2 (jantarne LED) in banka 3 (rdeče LED).

3. Pritisnite gumb SONG ali gumb HATS/RIDES, da potrdite izbiro in zapustite način pesmi.

Nalaganje pesmi

Za nalaganje pesmi:

1. Pritisnite gumb SONG, da vstopite v način pesmi. LED-lučka SONG bo začela utripati zeleno in trenutni izbor skladbe bo označen s svetlo osvetljeno LED-lučko okoli kodirnika HATS/RIDES. Ko je način skladbe aktiven, bodo vse druge LED lučke ugasnile, razen gumba SONG in LED luči HATS/RIDES.

2. Obrnite kodirnik HATS/RIDES, da izberete pesem za nalaganje. Ko je izbrana vsaka shranjena pesem, bodo različne LED diode na uporabniškem vmesniku zasvetile in označevale izbrane možnosti za pesem.

NAMIG: nadaljujte z obračanjem kodirnika HATS/RIDES prek izbir 12 in 1, da preklapljate med tremi bankami pesmi: banka 1 (zelene LED), banka 2 (jantarne LED) in banka 3 (rdeče LED).

3. Pritisnite gumb SONG ali gumb HATS/RIDES, da potrdite izbiro in zapustite način pesmi.

Kopiranje skladbe v prazno mesto

Če želite kopirati pesem v prazno režo:

1. Pritisnite gumb SONG, da vstopite v način pesmi.

2. Obrnite kodirnik HATS/RIDES in izberite shranjeno skladbo, ki jo želite kopirati (shranjeno skladbo označuje slabo osvetljena zelena, oranžna ali rdeča LED).

3. Pritisnite in držite kodirnik HATS/RIDES ~2 sekundi, da kopirate pesem. LED dioda izbrane skladbe bo začela utripati.

4. Obrnite kodirnik HATS/RIDES in izberite prazno mesto za skladbo. Če je reža za pesem prazna, LED lučka ne sveti.

5. Pritisnite kodirnik HATS/RIDES, da prilepite kopirano pesem v izbrano režo. Zasvetile bodo različne LED diode, ki bodo prikazovale izbrane možnosti kopirane skladbe, kar bo tudi potrdilo, da je bila pesem kopirana.

6. Pritisnite kodirnik HATS/RIDES ali gumb SONG za izhod iz načina pesmi.

Čiščenje pesmi

Če želite počistiti pesem:

1. Ustavite predvajanje tako, da pritisnete in držite NOŽNO STIKALO za ~2 sekundi (ali dokler ne začneta utripati LED LED PLAY in ploščice KICK/SNARE).

2. Pritisnite in držite NOŽNO STIKALO približno 4 sekunde (ali dokler vse diode LED hitro ne utripajo rdeče), nato spustite.

3. Pesem je zdaj izbrisana in je prazna.

NAMIG: Pesem je mogoče obnoviti, če SDRUM ni bil vklopljen ali izveden noben drug postopek, odkar je bila pesem izbrisana. Če želite obnoviti pesem po tem, ko ste jo počistili, takoj pritisnite in držite NOŽNO STIKALO za ~2 sekundi (ali dokler vsi gumbi PART hitro ne utripajo zeleno), nato spustite. LEARN LED bo ugasnila in PLAY LED bo zasvetila, kar pomeni, da je pesem spet na voljo.

NASVET: Če je funkcija SilentClear omogočena, lahko skladbe izbrišete brez trenutnega začetka predvajanja.

Brisanje več pesmi

Če želite počistiti več pesmi:

1. Ustavite predvajanje tako, da pritisnete in držite NOŽNO STIKALO za ~2 sekundi (ali dokler ne začneta utripati LED LED PLAY in ploščice KICK/SNARE).
2. Pritisnite gumb SONG, da vstopite v način pesmi.
3. Z obračanjem kodirnika HATS/RIDES izberite skladbo, ki jo želite počistiti.

NAMIG: nadaljujte z obračanjem kodirnika HATS/RIDES prek izbir 12 in 1, da preklapljate med tremi bankami pesmi: banka 1 (zelene LED), banka 2 (jantarne LED) in banka 3 (rdeče LED).

4. Pritisnite in držite gumb SONG približno 2 sekundi (ali dokler vsi gumbi PART hitro ne utripajo rdeče), nato spustite.

5. Pesem je zdaj izbrisana in je prazna.

NAMIG: Pesem je mogoče obnoviti v načinu pesmi, dokler SDRUM ni bil vklopljen ali izveden noben drug postopek, odkar je bila pesem izbrisana. Če želite obnoviti pesem, potem ko ste jo počistili v načinu skladbe, takoj pritisnite in držite gumb SONG približno 2 sekundi (ali dokler vsi gumbi PART ne začnejo hitro utripati), nato spustite. LEARN LED bo ugasnila in PLAY LED bo zasvetila, kar pomeni, da je pesem spet na voljo.

6. Ponovite koraka 3 in 4, da počistite morebitne dodatne pesmi.

Napredne funkcije in nasveti

Omogočanje Count-In in SilentClear

SDRUM ima funkcijo štetja, ki jo je mogoče uporabiti za zagotavljanje 1-taktnega štetja bobnarske palice, preden se pesem začne predvajati. Ko je omogočena funkcija štetja, je omogočen tudi SilentClear. Funkcija SilentClear omogoča brisanje pesmi ali delov pesmi brez trenutnega začetka predvajanja.

Če želite omogočiti/onemogočiti funkcije štetja in SilentClear:

OPOMBA: SDRUM je treba naučiti vsaj en del pesmi, da postane na voljo funkcija štetja.

1. Ko je predvajanje ustavljeno, pritisnite gumb PART (VERSE, CHORUS ali BRIDGE), da izberete prvi del pesmi, ki bo predvajan. Gumb za trenutno izbrani del bo svetlejši od vseh ostalih.
2. Pritisnite in držite trenutno izbrani gumb PART približno 2 sekundi, da vklopite ali izklopite funkcije štetja/SilentClear. Ko so funkcije omogočene, bo gumb PART začel utripati s hitrostjo tempa izbranega dela.
3. Pritisnite NOŽNO STIKALO, da začnete štetje.
4. Po 1-taktnem odštevanju se bo izbrani del začel predvajati in lahko igrate z njim.

OPOMBA: Ko omogočite ali onemogočite funkcije štetja in SilentClear, bo nastavev shranjena tudi po menjavi pesmi in vklopu SDRUM.

Samodejno ustvarjanje vzorca mostnega bobna

Morda ste opazili, da SDRUM privzeto samodejno ustvari vzorec bobna za refren, kadar koli ga naučite vzorca bobna za verz. To je označeno tako, da lučka LED VERSE sveti svetlo oranžno, lučka LED CHORUS pa sveti zatemnjeno rdeče, ko je izbrana prazna skladba (LED SONG je izklopljena). Čeprav je vzorec refrena privzeto ustvarjen samodejno, vzorec mostu ni in ga je treba učiti ločeno, ko je verz/refren naučen, ali omogočiti učenje skupaj z verzom in refrenom.

Za samodejno ustvarjanje vzorca bobna mostu pri poučevanju delov verza in refrena:

1. Izberite prazno skladbo.

2. Pritisnite gumb BRIDGE. Gumb bi zdaj moral svetiti.

3. Pritisnite gumb VERSE, da ponovno izberete del verza za učenje. Gumb BRIDGE bo zdaj svetil temno zeleno, kar pomeni, da se bo samodejno naučil del, ko se bo verz naučil.

4. Naučite vzorec bobna v verzih. Ko bo končano, bo ustvarjena celotna pesem z verzji, refrenom in mostom.

NASVET: Samodejno ustvarjen vzorec bobna mostu bo zrcalil vzorec bobna verza. Poskusite spremeniti element desnega bobna s kodirnikom HATS/RIDES, da ga ločite od verza. Na primer, preklopite iz hi-hata v ride činelo in spremenite čas sub-beat. Upoštevajte, da je nastavitve mogoče vnaprej izbrati tudi pred učenjem vzorcev bobnov.

NASVET: Samodejno ustvarjene vzorce chorus in bridge drum lahko izbrišete, če se po učenju odločite ustvariti vzorce po meri za te dele.

Predizbira nastavitve časa in občutka

V večini primerov SDRUM odlično opravi samodejno določanje časa in občutka pri učenju novega vzorca bobna. Če pa SDRUM učite vzorca bobna in ne dobite pričakovanih rezultatov, boste morda morali preglasiti samodejno zaznavanje SDRUM-a in izbrati določen čas in/ali nastavitve občutka, preden ga naučite novega vzorca.

Za vnaprejšnjo izbiro časa/občutka pred učenjem novega vzorca bobna:

1. Z gumbom VERSE, CHORUS ali BRIDGE izberite prazen del pesmi. LEARN LED bi morala utripati, kar pomeni, da je del prazen.

2. Obrnite gumb GROOVE/KIT, da izberete želeni takt (3/4 ali 4/4) in/ali občutek (ST (ravno) ali SW (swing)), nato pritisnite kodirnik GROOVE/KIT.

3. Predizbrani LED za čas in/ali občutek bo zdaj utripal, kar pomeni, da bo preglasil samodejno zaznan čas ali občutek.

OPOMBA: Vnaprej izbrane nastavitve so globalne, kar pomeni, da ko so nastavitve vnaprej izbrane, bodo uporabljene za poučevanje vseh delov v pesmi.

NASVET: Če želite znova vklopiti samodejno zaznavanje, preprosto izberite utripajočo nastavitve za takt ali občutek, nato pa pritisnite kodirnik GROOVE/KIT.

Poučevanje celotne pesmi naenkrat

Z uporabo naprednih funkcij SDRUM, opisanih v tem razdelku priročnika, je mogoče ustvariti celotno pesem z učenjem samo verza. Preprosto vnaprej izberite želeni čas in nastavitve občutka z kodirnikom GROOVE/KIT, nato pritisnite gumb BRIDGE, da omogočite učenje dela mostu z verzom in refrenom. Za vsak del lahko celo vnaprej izberete možnosti ALT in nastavitve HATS/RIDES. Vključite SDRUM, da se naučite, nato pa naučite vzorec bobna v verzih. To je to! Celotna skladba je zdaj na voljo za jamranje in eksperimentiranje.

Poučevanje posebnih vzorcev bobnov

Poučevanje težkega vzorca

Če pri poučevanju vzorca bobnov ne dosežete zelenih rezultatov, poskusite vklopiti metronom in nastaviti tempo na zelenega. Poleg tega bo učenje 2 taktov na splošno dalo natančnejše rezultate kot učenje enega samega takta. Poskusite tudi vnaprej izbrati občutek (ravno ali zamah) in/ali čas (3/4 ali 4/4). Drug trik je, da najprej upočasnite tempo, nato pa naučite vzorec bobna pri počasnejšem BPM. Ko se vzorec bobna naučite, pospešite tempo na želeni BPM.

Učenje vzorca brez udarca ali snare na taktu 1

Nekateri vzorci bobnov, predvsem številni slogi reggae, nimajo udarca ali zanke v prvem taktu. Za učenje te vrste vzorca najprej omogočite metronom. Zdaj vklopite SDRUM, da začnete učiti s pritiskom na NOŽNO STIKALO, vendar namesto da začnete proces učenja s praskanjem kitare ali pritiskom na bobnasto ploščico, ponovno pritisnite NOŽNO STIKALO. LEARN LED sveti rdeče, kar

pomeni, da se SDRUM uči. Nadaljujte s poučevanjem preostalega vzorca in znova pritisnite NOŽNO STIKALO na taktu 1, da ustavite proces učenja. Vzorec se bo zdaj predvajal in ne bo imel udarca ali zanke na prvem taktu.

Učenje vzorca brez udarca ali zanke

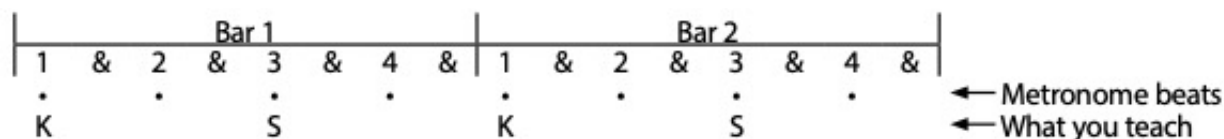
Obstajajo primeri, ko boste morda želeli ustvariti vzorec brez udarca ali zanke – na primer, morda želite samo četrтинke, stresalnik ali tamburin. Če želite ustvariti to vrsto vzorca, najprej omogočite metronom. Zdaj vklopite SDRUM, da začnete učiti s pritiskom na NOŽNO STIKALO, vendar namesto da začnete proces učenja s praskanjem kitare ali pritiskom na bobnasto ploščico, ponovno pritisnite NOŽNO STIKALO. LEARN LED sveti rdeče, kar pomeni, da se SDRUM uči. Odštejte eno ali dve vrstici, nato ponovno pritisnite NOŽNO STIKALO. Dokler je bil naučen en ali več polnih taktov, bo SDRUM predvajal vzorec, ki vsebuje le element desnega bobna. Poskusite eksperimentirati z različnimi možnostmi HATS/RIDES, da še bolj prilagodite vzorec za svojo pesem.

Poučevanje vzorca z udarcem in zanko v istem taktu

S kitaro ni mogoče naučiti SDRUM vzorca z brco in zanko v istem taktu. Vendar pa je to mogoče enostavno doseči z uporabo blazinic KICK in SNARE. Ko ju pritisnete skupaj, se bosta udarec in zanka naučila v vzorcu.

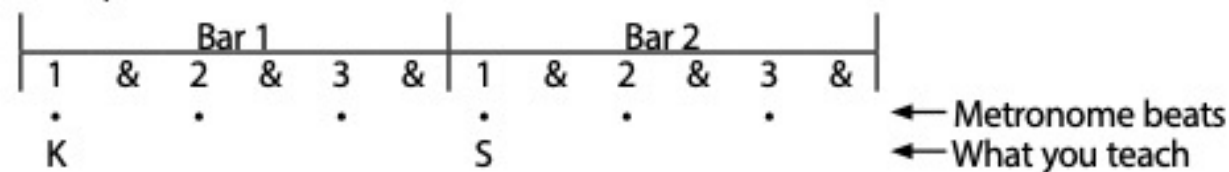
Učenje vzorca naključnega predvajanja ob polčasu

Drug pogost vzorec je premeščanje ob polčasu. Najboljši način za učenje tega vzorca je, da najprej vnaprej izberete takt 4/4 in občutek zamaha, nato omogočite metronom. Nato se naučite vzorca udarca/zanke in preskočite en utrip med vsakim udarcem in zanko. Poigrajte se z različnimi vzorci udarcev/zanke, da dobite želeni zvok. Dokler osnovni vzorec kick/snare temelji na vsakem drugem utripu metronoma, bi morali dobiti mešani utrip, ki deluje.



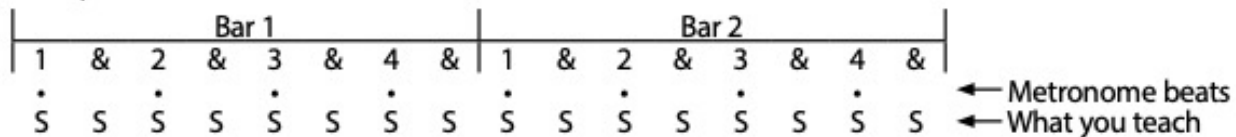
Poučevanje vzorca balade 6/8

Številne skladbe imajo takt 6/8, kjer je udarec na taktu 1, snare pa na taktu 4. Če želite doseči to vrsto takta s SDRUM-om, vklopite metronom in nastavite tempo na želeni BPM. Vnaprej izberite takt 3/4, da zagotovite pravilno interpretacijo takta. Nato SDRUM naučite 2-taktni vzorec v 3/4 z udarcem na 1. taktu prvega takta in zanko na 1. taktu drugega takta. To bo v bistvu zagotovilo vzorec 6/8. Izberite vzorec hi-hata, ki najbolj ustreza pesmi. Prav tako preklapljajte med nastavitvijo nihanja in ravnine, da nastavite želeni občutek skladbe.



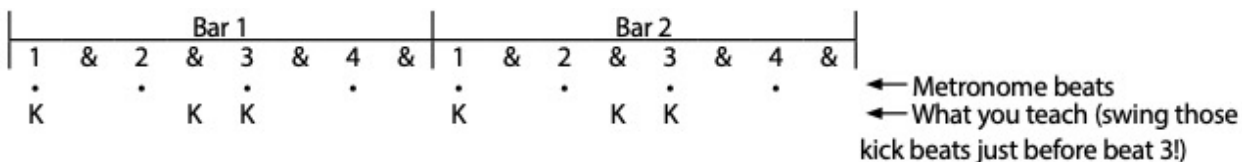
Poučevanje klasičnega utripnega vzorca vlaka

Train beat je klasičen vzorec kick/snare, ki se uporablja zlasti v country, folk in bluegrass glasbi. Ker bi bilo skoraj nemogoče naučiti tega ikoničnega utripa s kitaro ali vgrajenimi blazinicami, je bil v SDRUM vključen poseben način zaznavanja. Če želite doseči niz taktov, odštejte štiri udarce za vsak takt, nato spraskajte zanko (ali uporabite ploščico za zanko), da se naučite zanke na vsakem osmem udarcu. Na primer, poskusite z 2-taktnim vzorcem s 16 zaporednimi enakomerno razporejenimi udarci snare na 1 & 2 & 3 & 4 & taktih za vsak takt. Poskusite tudi omogočiti metronom in znižati tempo, da vidite, ali to pomaga – tempo lahko znova dvignete, ko se vzorec naučite. Če se naučite tega posebnega vzorca, boste dobili ritm vlaka z brcami in zankami.



Poučevanje tipičnega vrtničnega jazz vzorca čopiča

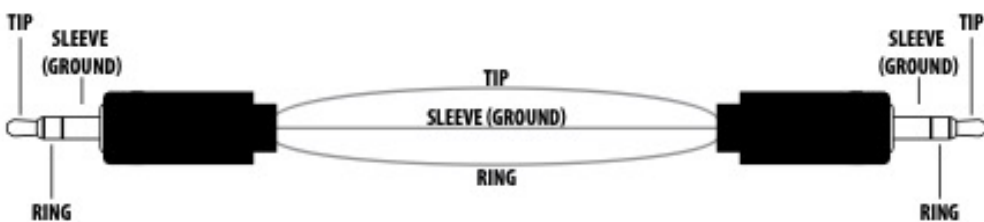
Ko je izbran komplet BRUSH, možnost HATS/RIDES različica št. 2 zagotavlja zvok vrtničenja krtače in pedala hi-hat. Pri poučevanju tipičnega vzorca vrtničenja s čopičem se udarci snare ne smejo predvajati, ker bodo stopalke hi-hat delovale namesto snare. Za poučevanje te vrste vzorca vnaprej izberite komplet ŠČETKA in možnost HATS/RIDES različica št. 2 (pritisčajte kodirnik HATS/RIDES, dokler LED ne zasveti zeleno, če še ni). Pomaga lahko tudi vnaprejšnja izbira takta 4/4 in možnosti SW (swing) ter upočasnitev tempa. Zdaj bi morali slišati vrtničenje čopiča s klobuki pedal na 2. in 4. udarcu.



Uporaba JamSync

Vzpostavlanje povezav JamSync

Priključek JAMSYNC OUT SDRUM-a je mogoče povezati z zanko JamMan, združljivo z DigiTech JamSync, z dodatnim 1/8" mini stereo (TRS) kablom (glejte shemo kabla spodaj). To omogoča, da SDRUM deluje kot glavni JamSync in nadzoruje funkcije snemanja, predvajanja in zaustavitve podrejenega zanke. Več zank, ki so združljive z JamSync, je mogoče povezati s SDRUM za sinhroniziran nadzor.



Spodnji diagram prikazuje aplikacijo JamSync, ki uporablja SDRUM, JamMan Express XT in JamMan Solo XT, kaskadno povezane v seriji.



OPOMBA: Pri kaskadnem predvajanju zvoka prek več zank JamMan v seriji in uporabi JamSync (kot je prikazano na zgornjem diagramu), mora biti SDRUM (glavni) v večini primerov zadnji v verigi. Nato boste želeli najprej naučiti SDRUM, nato snemati na predzadnjo napravo itd., pri čemer boste delali nazaj skozi signalno verigo. Izvajanje teh dejanj bo zagotovilo, da boste posneli samo tisto, kar nameravate med vsakim prehodom.

Ta vrstni red lahko obrnete, če želite, vendar potem, ko snemate na prvi podrejeni, boste posneli mešanico svoje kitare v živo in vsega, kar master igra, in tako naprej po vrsti. Ko uporabljate priključka AMP OUT in MIXER OUT, lahko postavite SDRUM pred ali za zanke in učinke, kar vam ustreza, saj bobni ne prihajajo iz priključka AMP OUT.

Če želite povezati naprave JamSync:

1. Povežite vtičnico JAMSYNC OUT SDRUM-a z vtičnico JAMSYNC IN prve podrejene naprave. Odvisno od uporabljene zanke JamMan lahko lučki LED REC in PLAY na podrejeni napravi na kratko utripneta ali pa se zaslon spremeni, kar pomeni, da je enota v podrejenem načinu.
2. Verižno povežite vse preostale podrejene JamSync na enak način.

Poučevanje SDRUM in snemanje zank

Ko uporabljate zanko JamMan, združljivo z JamSync, s SDRUM-om, mora biti zanka aktivirana za snemanje, preden se začne predvajanje v SDRUM-u ali med predvajanjem in preden SDRUM doseže vrstico 1 (začetek vzorca bobna). V vrstici 1 bo SDRUM povedal pomožni napravi, naj začne snemati, vendar mora biti pomožna naprava vnaprej oborožena za snemanje.

Za uporabo SDRUM z zankami JamMan:

1. Z izbranim praznim delom pritisnite NOŽNO STIKALO na SDRUM-u in ga naučite vzorca bobna s praskanjem po kitari ali uporabo blazinic KICK/SNARE.
2. Ko končate z učenjem SDRUM, enkrat pritisnite NOŽNO STIKALO, da nastavite končno točko zanke. Vzorec bobnov se bo samodejno začel predvajati v ponavljajoči se zanki in lučka PLAY bo svetila zeleno.
3. Pritisnite NOŽNO STIKALO na pomožni zanki, da jo aktivirate za snemanje. Zanka se lahko kadar koli vključi, medtem ko SDRUM igra. LED lučka REC zanke bo utripala rdeče, kar pomeni, da je vklopljen za snemanje. Snemanje se bo začelo, ko bo SDRUM naredil še en prehod začetka vzorca bobna (LED REC bo na podrejeni napravi svetila rdeče, ko se snemanje začne). Ko se snemanje začne, zaigrajte del kitare. Posneta zanka mora biti enake dolžine kot zanka SDRUM ali njen večkratnik.
4. Ko končate snemanje na podrejeni napravi, enkrat pritisnite NOŽNO STIKALO podrejene naprave, da nastavite končno točko zanke. Fraza se bo samodejno začela predvajati skupaj z zanko SDRUM-a in lučka PLAY LED na zanki sveti zeleno.
5. Ponovite korake 3-4 za snemanje zank za vse druge zanke, povezane prek JamSync.

6. Držite NOŽNO STIKALO na SDRUM-u, da ustavite predvajanje zanke na vseh napravah.

OPOMBA: SDRUM ima nekatere zmožljivosti, ki jih trenutno ne podpira nobena podrejena naprava JamSync:

- Spremenljiv tempo – Če je zanka posneta na podrejeni napravi JamSync in se nato tempo na SDRUM-u naknadno spremeni, bo pomožna enota izgubila sinhronizacijo s SDRUM-om. Priporočljivo je, da se tempo vnese v skladbo na SDRUM-u, preden se posname na podrejeno enoto JamSync.
- Več delov – Ko menjate dele na SDRUM-u, podrejeni JamSync ne bo zaznal spremembe. Torej, če je dolžina zanke podrejene enote združljiva z novim delom (npr. je celo število večkratnik dolžine zanke novega dela SDRUM), bo naprava ostala sinhronizirana; če pa dolžina zanke podrejene enote ni združljiva, bo izgubila sinhronizacijo s SDRUM.

OPOMBA: Nekateri zanke, ki so združljive z JamSync, podpirajo "metodo zaporednega podrejenega snemanja" (snemalne zanke na eno zanko, nato takoj na naslednjo itd.). Upoštevajte, da SDRUM ne podpira te funkcije.

Za predvajanje SDRUM in podrejenih naprav:

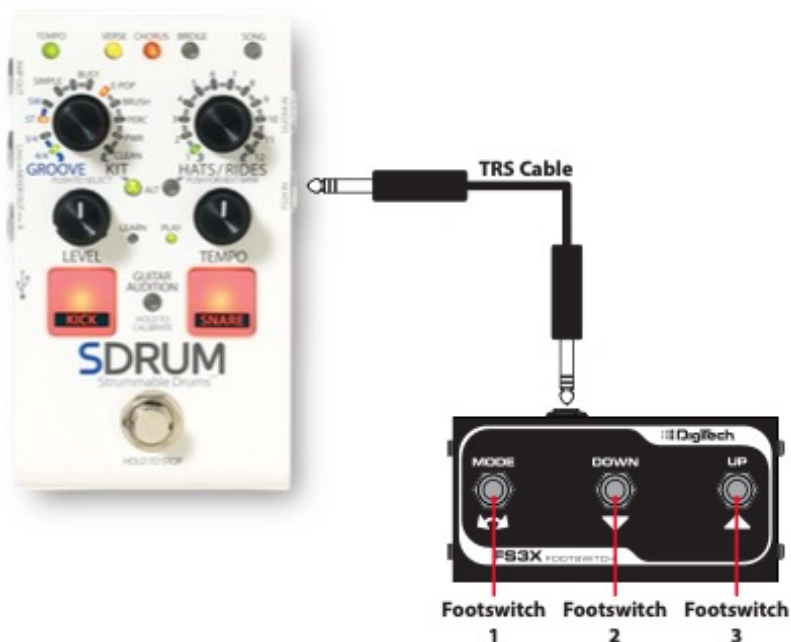
1. Pritisnite NOŽNO STIKALO na vseh podrejenih napravah, da jih aktivirate za predvajanje. Na vsakem bo utripala zelena lučka PLAY.
2. Pritisnite NOŽNO STIKALO na SDRUM-u za začetek predvajanja. Vsak podrejeni bo začel predvajati sinhronizirano s SDRUM-om in njegova LED bo svetila zeleno.
3. Držite NOŽNO STIKALO na SDRUM-u, da ustavite predvajanje zanke na vseh napravah.

Uporaba nožnega stikala FS3X

Izbirno nožno stikalo DigiTech FS3X lahko priključite na priključek FS3X IN za dodatno prostoročno upravljanje SDRUM-a.

Pri povezovanju FS3X morate uporabiti 1/4" kabel TRS (tip-ring-sleeve).

Ko za krmiljenje uporabljate FS3X, lahko izbirate med tremi načini delovanja: Live, Table Top in Direct Part. Do teh načinov dostopate tako, da pri vzpostavljanju povezave s SDRUM držite eno od nožnih stikal FS3X. Spodnja tabela opisuje, kako vstopiti v vsak način FS3X in funkcije, ki jih nadzoruje vsak.



FS3X Mode	Hold While Connecting	FS3X Control		
		Footswitch 1	Footswitch 2	Footswitch 3
Live (Default)	FS3X Footswitch 1	Izberite različico Klobuki/VOŽNJE: Pritisnite, da izberete naslednjo različico KLOBUKI/VOŽNJE (držite za prejšnjo).	Izbira časovnega utripa podtaktov Hats/Rides: pritisnite, da izberete naslednji čas podtaktov HATS/RIDES (pridržite za prejšnjega).	Predvajaj crash činelo: pritisnite za igranje crash činele na zahtevo.
Table Top	FS3X Footswitch 2	Funkcije SDRUM: Enaka funkcionalnost kot nožno stikalo SDRUM (pritisnite za predvajanje in zamenjavo delov, pritisnite in držite za ustavitev in brisanje).	Dodajte polnilo: Med predvajanjem pritisnite za polnilo. Začasno utišanje: Pritisnite in držite, da začasno utišate bobne. Ko spustite NOŽNO STIKALO, se bo predvajal dopolnitev in bobni bodo igrali normalno na začetku naslednjega takta. Dotaknite se vklopa/izklopa tempa in metronoma: Ko je predvajanje zaustavljeno, se večkrat dotaknite, da vklopite tempo (če je izbrani del prazen, se bo metronom vključil). Pritisnite in držite za vklop/izklop metronoma (izbrani del mora biti prazen).	Predvajaj crash činelo: pritisnite za igranje crash činele na zahtevo.
Direct Part	FS3X Footswitch 3	Izberite Verse/Play Fill: Pritisnite za preklon na verz. Če je verz že izbran in se predvaja, pritisnite za predvajanje do konca. Začasno utišanje: Med predvajanjem z izbranim delom verza pritisnite in držite, da začasno utišate bobne. Ko spustite NOŽNO STIKALO, se bo predvajal dopolnitev in bobni bodo igrali normalno na začetku naslednjega takta. Dotaknite se vklopa/izklopa tempa in metronoma: ko je predvajanje ustavljeno, večkrat tapnite, da izberete verz, in tapnite tempo (če je del verza prazen, se bo vklopil metronom). Pritisnite in držite za vklop/izklop metronoma (verzni del mora biti prazen).	Izberite Chorus/Play Fill: Pritisnite za preklon na refren. Če je refren že izbran in se predvaja, pritisnite za predvajanje do konca. Začasno utišanje: Med predvajanjem z izbranim delom zbora pritisnite in držite, da začasno utišate bobne. Ko spustite NOŽNO STIKALO, se bo predvajal dopolnitev in bobni bodo igrali normalno na začetku naslednjega takta. Dotaknite se vklopa/izklopa tempa in metronoma: ko je predvajanje ustavljeno, večkrat tapnite, da izberete refren, in tapnite tempo (če je del refrena prazen, se bo metronom vklopil). Pritisnite in držite za vklop/izklop metronoma (del refrena mora biti prazen).	Izberite Bridge/Play Fill: Pritisnite za preklon na most. Če je most že izbran in se predvaja, pritisnite za predvajanje do konca. Začasno utišanje: Med predvajanjem z izbranim delom mostu pritisnite in držite, da začasno utišate bobne. Ko spustite NOŽNO STIKALO, se bo predvajal dopolnitev in bobni bodo igrali normalno na začetku naslednjega takta. Dotaknite se vklopa/izklopa tempa in metronoma: ko je predvajanje ustavljeno, večkrat tapnite, da izberete most, in tapnite tempo (če je del mostu prazen, se bo metronom vključil). Pritisnite in držite za vklop/izklop metronoma (del mostu mora biti prazen).

Če želite spremeniti način FS3X:

1. Ko je SDRUM vklopljen in popolnoma zagnan, odklopite FS3X iz SDRUM-a, če je trenutno priključen.
2. Pritisnite in držite NOŽNO STIKALO FS3X, ki ustreza zelenemu načinu (glejte prejšnjo tabelo).
3. Medtem ko držite NOŽNO STIKALO, priključite FS3X v vtičnico FS3X IN. Po priključitvi FS3X držite NOŽNO STIKALO približno 2 sekundi, preden ga spustite.
4. SDRUM bo zdaj uporabljal nov način FS3X.

Ponastavitev na tovarniške nastavitve

Izvedba ponastavitve na tovarniške nastavitve bo vrnila SDRUM nazaj na prvotne tovarniško privzete nastavitve:

- Vseh 36 pesmi bo izbrisanih.
- Profil kalibracije kitare bo izbrisan.
- Funkcija štetja bo onemogočena.
- CLEAN bo izbran kot privzeti komplet bobnov.

Ponastavitev na tovarniške nastavitve:

OPOZORILO: Ponastavitev na tovarniške nastavitve bo nepovratno izbrisala vseh 36 pesmi. Ko je ta postopek izveden, je nepovraten.

1. Odklopite napajalnik iz SDRUM-a.
2. Pritisnite in držite KICK pad, SNARE pad in gumb ALT (GROOVE/KIT) in nato priključite napajalnik.
3. Počakajte, da lučke LED začnejo krožiti okoli kodirnika HATS/RIDES, nato spustite gumbe.
4. Ko lučke LED, ki obdajajo kodirnik HATS/RIDES, začnejo utripati oranžno, pritisnite kodirnik HATS/RIDES in počakajte, da se ponastavitev na tovarniške nastavitve konča. LED-lučke HATS/RIDES bodo med ponastavitvijo ciklično svetile rdeče, nato oranžno, nato zeleno, in ko bo končana, se bo SDRUM vrnil v normalno delovanje.

OPOMBA: Če kodirnika HATS/RIDES ne pritisnete, bo operacija potekla in ponastavitev na tovarniške nastavitve bo preklicana. Če pritisnete kateri koli gumb razen kodirnika HATS/RIDES, boste prav tako preklicali ponastavitev na tovarniške nastavitve.

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

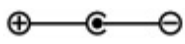
Power

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>

NAVODILA ZA SKLADNOST IN VARNOST



Zgoraj prikazani simboli so mednarodno sprejeti simboli, ki opozarjajo na morebitne nevarnosti električnih izdelkov. Blisk strele s konico puščice v enakostraničnem trikotniku pomeni, da so v enoti prisotne nevarne napetosti. Klicaj v enakostraničnem trikotniku pomeni, da se mora uporabnik obrniti na priročnik za uporabo.

Ti simboli opozarjajo, da v enoti ni delov, ki bi jih lahko popravil uporabnik. Ne odpirajte enote. Ne poskušajte sami servisirati enote. Vse servise prepustite usposobljenemu osebju. Odpiranje ohišja iz kakršnega koli razloga bo razveljavilo garancijo proizvajalca. Ne zmočite enote. Če se po enoti razlije tekočina, jo takoj izklopite in odnesite na servis k prodajalcu. Med nevihtami odklopite enoto, da preprečite poškodbe.

Naslednje je indikativno za uporabo na nizki nadmorski višini; tega izdelka ne uporabljajte nad 2000 m.



IZJAVA O SKLADNOSTI

Ime proizvajalca: DigiTech

Naslov proizvajalca: 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Seul 07590 Republika Koreja

Izjavlja, da izdelek:

Ime izdelka: SDrum

Opomba: Ime izdelka je lahko dodano s kombinacijo črk EU, M ali V.

Možnost izdelka: vse

Skladno z naslednjimi specifikacijami izdelka:

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

Dodatne informacije:

Izdelek je skladen z zahtevami:

Direktiva EMC 2014/30/EU, Direktiva RoHS 2011/65/EU, Direktiva OEEQ 2012/19/EU, Uredba EU 278/2009

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

OPOZORILO ZA VAŠO ZAŠČITO PREBERITE NASLEDNJE:

PREBERITE TA NAVODILA.

SHRANITE TA NAVODILA.

UPOŠTEVAJTE VSA OPOZORILA.

UPOŠTEVAJTE VSA NAVODILA.

NE UPORABLJAJTE TEGA APARATA BLIZU VODE.

ČISTITE SAMO S SUHO KRPO.

SAMO ZA NOTRANJO UPORABO.

NE BLOKIRAJTE NOBENE PREZRAČEVALNE ODPRTINE. NAMESTITE V SKLADU Z NAVODILI PROIZVAJALCA.

NE NAMEŠČAJTE V BLIZU VIROV TOPLOTE, KOT SO RADIATORJI, TOPLOTNI REGISTRI, PEČI ALI DRUGIH NAPRAV (VKLJUČNO Z OJAČEVALNIKI), KI PROIZVAJAJO TOPLOTO.

UPORABLJAJTE SAMO PRIKLJUČKE/DODATKE, KI JIH DOLOČA PROIZVAJALEC.

TEGA APARATA ODKLOPITE MED NEVIRJAMI S STRELAMI ALI ČE GA DOLGO ČASA NE UPORABLJATE.

Ne izničite varnostnega namena polariziranega ali ozemljenega vtiča. Polarizirani vtič ima dve rezili, od katerih je ena širša od druge. Ozemljeni vtič ima dve rezili in tretji ozemljitveni vtič. Široko rezilo ali tretji zobnik sta na voljo za vašo varnost. Če priloženi vtič ne ustreza vaši vtičnici, se obrnite na električarja za zamenjavo zastarele vtičnice.

Zaščitite napajalni kabel, da se po njem ne pohodi ali stisne, zlasti pri vtičih, vtičnicah in na mestu, kjer izstopa iz naprave.

Uporabljajte samo s stojalom za voziček, nosilec za stojalo ali mizo, ki jih določi proizvajalec ali ki se prodajajo skupaj z napravo. Ko uporabljate voziček, bodite previdni pri premikanju kombinacije vozička/naprave, da preprečite poškodbe zaradi prevrnitve.



Za vse servise se obrnite na usposobljeno servisno osebje. Servis je potreben, če je bil aparat kakor koli poškodovan, na primer poškodovan je napajalni kabel ali vtič, je bila polita tekočina ali so v aparat padli predmeti, je bil aparat izpostavljen dežju ali vlagi, ne deluje normalno, ali je bil opuščen.

STIKALO ZA VKLOP/IZKLOP: stikalo za vklop, ki se uporablja v tem delu opreme, NE prekine povezave z električnim omrežjem.

ODKLOP IZ OMREŽJA: Vtič mora ostati pripravljen za uporabo. Za montažo v omaro ali namestitev, kjer vtič ni dostopen, je treba v električno napeljavo omare ali zgradbe vključiti vspolno glavno stikalo z razmikom kontaktov najmanj 3 mm na vsakem polu.

Če je priključen na napajanje 240 V, je treba za to napajanje uporabiti ustrezen napajalni kabel s certifikatom CSA/UL.

U.K. MAINS PLUG WARNING

Oblikovan omrežni vtič, ki je bil odrezan od kabla, ni varen. Omrežni vtič zavrzite na ustreznem odlagališču.

NIKOLI V NOBENEM PRIMERU NE VSTAVITE POŠKODOVANEGA ALI PREREZANEGA OMREŽNEGA VTIČA V 13-Ampersko vtičnico.

Omrežnega vtiča ne uporabljajte brez nameščenega pokrova varovalke. Nadomestne pokrove varovalk lahko dobite pri lokalnem prodajalcu. Nadomestne varovalke so 13 amperov in MORAJO biti odobrene od ASTA v skladu z BS1362.

VARNOSTNA NAVODILA

OBVESTILO ZA STRANKE, ČE JE VAŠA ENOTA OPREMLJENA Z NAPAVALNIM KABLOM.

OPOZORILO: TA NAPRAVA BO PRIKLJUČENA NA OMREŽNO VPTIČNICO Z ZAŠČITNIM OZEMLJITVOM.

JEDRA V GLAVNEM KABLU SO BARVANA V SKLADU Z NASLEDNJO KODO:

ZELENA IN RUMENA – ZEMLJA / MODRA – NEVTRALNA / RJAVA - V ŽIVO

KER SE BARVE ŽIL V ELEKTRIČNEM KABLU TEGA APARATA MORDA NE UKREJAJO Z BARVNIMI OZNAKAMI, KI PREPOZNAVAJO SPONKE V VAŠEM VTIČU, NASTOPAJTE NA NASLEDNJI NAČRT:

! ŽILO, KI JE ZELENO-RUMENO OBARVANO, MORA BITI PRIKLJUČENO NA KONČNICO V VTIČU, OZNAČENO S ČRKO E ALI S SIMBOLOM OZEMLJE, ALI ZELENO OBARVANO ALI ZELENO IN RUMENA.

! JEDRO, KI JE OBARVANO MODRO, MORA BITI PRIKLJUČENO NA PRIKLOP Z OZNAKO N ALI ČRNO OBARVANO.

! JEDRO, KI JE OBARVANO RJAVE, MORA BITI PRIKLJUČEN NA PRIKLOP Z OZNAKO L ALI RDEČO BARVNO.

TA OPREMA LAHKO ZAHTeva UPORABO DRUGEGA ELEKTRIČNEGA KABLA, PRIKLJUČNEGA VTIČA ALI OBOJEGA, GLEDE NA RAZPOLOŽLJIV VIR NAPAJANJA OB NAMESTITVI. ČE JE TREBA SPREMENITI PRIKLJUČEK, SE ZA SERVIS OBRAJTE NA USPOSOBLJENO SERVISNO OSEBJE, KI SE NAJ UPOŠTEVA NA SPODNJE TABELO. ZELENA/RUMENA ŽICA BO PRIKLJUČENA NEPOSREDNO NA OHIŠJE ENOTE.

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

OPOZORILO: ČE JE MASA POMAGANA, LAHKO DOLOČENE NAPAKE V ENOTI ALI V SISTEMU, NA KATEREGA JE PRIKLJUČENA, POSLEDICA POLNE NAPETOSTI MED PODVOZJEM IN OZEMLJIVO. ČE SE SOČASNO DOTIKNETE ŠASIJE IN OZEMLJE, LAHKO PRIDE DO HUDIH POŠKODB ALI SMRTI.

ELEKTROMAGNETNA ZDRUŽLJIVOST

Ta naprava je v skladu s 15. delom pravil FCC in specifikacijami izdelka, navedenimi v izjavi o skladnosti. Delovanje je odvisno od naslednjih dveh pogojev:

- ta naprava ne sme povzročati škodljivih motenj in
- ta naprava mora sprejeti vse prejete motnje, vključno z motnjami, ki lahko povzročijo neželeno delovanje.

Izogibati se je treba delovanju te enote v močnih elektromagnetnih poljih.

- uporabljajte samo oklopljene povezovalne kable.



Če želite ta izdelek zavreči, ga ne mešajte med običajne gospodinjske odpadke. Za rabljene elektronske izdelke obstaja ločen sistem zbiranja v skladu z zakonodajo, ki zahteva ustrezno obdelavo, predelavo in recikliranje.

Zasebna gospodinjstva v 25 državah članicah EU, v Švici in na Norveškem lahko svoje rabljene elektronske izdelke brezplačno vrnejo v določene zbiralnice ali prodajalcu (če kupite podobnega novega). Za države, ki niso omenjene zgoraj, se za pravilen način odstranjevanja obrnite na lokalne oblasti. S tem boste zagotovili, da bo vaš odstranjeni izdelek podvržen potrebni obdelavi, predelavi in recikliranju ter tako preprečil morebitne negativne vplive na okolje in zdravje ljudi.