

SDRUM

Strummable Drums™



SDRUM

[DNK]

Garanti

Vi hos DigiTech® er meget stolte af vores produkter og sikkerhedskopierer hver af dem, vi sælger, med følgende garanti:

1. Registrer venligst online på digitech.com inden for ti dage efter købet for at validere denne garanti. Denne garanti er kun gyldig i USA.
2. DigiTech garanterer, at dette produkt, når det købes nyt fra en autoriseret amerikansk DigiTech-forhandler og udelukkende bruges i USA, er fri for defekter i materialer og udførelse under normal brug og service. Denne garanti er kun gyldig for den oprindelige køber og kan ikke overdrages.
3. DigiTechs ansvar under denne garanti er begrænset til reparation eller udskiftning af defekte materialer, der viser tegn på defekt, forudsat at produktet returneres til DigiTech MED RETURNERINGS GODKENDELSE, hvor alle dele og arbejdskraft vil være dækket op til en periode på et år. Et returautorisationsnummer kan fås ved at kontakte DigiTech. Virksomheden er ikke ansvarlig for eventuelle følgeskader som følge af produktets brug i nogen kredsløb eller samling.
4. Købsbevis anses for at være forbrugerens ansvar. En kopi af den originale købskvittering skal leveres til enhver garantiservice.
5. DigiTech forbeholder sig retten til at foretage ændringer i design eller foretage tilføjelser til eller forbedringer af dette produkt uden at pådrage sig nogen forpligtelse til at installere det samme på tidligere fremstillede produkter.
6. Forbrugeren mister fordelene ved denne garanti, hvis produktets hovedenhed åbnes og ændres af andre end en certificeret DigiTech-tekniker, eller hvis produktet bruges med AC-spændinger uden for det område, som producenten har foreslået.
7. Ovenstående er i stedet for alle andre garantier, udtrykte eller underforståede, og DigiTech hverken påtager sig eller autoriserer nogen person til at påtage sig nogen forpligtelse eller ansvar i forbindelse med salget af dette produkt. DigiTech eller dets forhandlere er under ingen omstændigheder ansvarlige for særlige skader eller følgeskader eller for nogen forsinkelse i udførelsen af denne garanti på grund af årsager uden for deres kontrol.

BEMÆRK: Oplysningerne i denne manual kan til enhver tid ændres uden varsel. Nogle oplysninger i denne manual kan også være unøjagtige på grund af udokumenterede ændringer i produktet, siden denne version af manualen blev færdiggjort. Oplysningerne i denne version af brugervejledningen erstatter alle tidligere versioner.

Teknisk support og service

Hvis du har brug for teknisk support, kontakt DigiTech teknisk support. Vær forberedt på at beskrive problemet nøjagtigt. Kend serienummeret på din enhed - dette er trykt på et klistermærke, der er fastgjort til chassiset. Hvis du ikke allerede har taget dig tid til at registrere dit produkt, bedes du gøre det nu på digitech.com.

Før du returnerer et produkt til fabrikken til service, anbefaler vi, at du læser denne manual. Sørg for, at du har fulgt installationstrinene og betjeningsprocedurerne korrekt. Besøg digitech.com for yderligere teknisk assistance eller service. Hvis du skal returnere et produkt til fabrikken til service, SKAL du først kontakte teknisk support for at få et returautorisationsnummer.

INGEN RETURNEREDE PRODUKTER ACCEPTERES PÅ FABRIKKEN UDEN ET RETURAUTORISATIONSNUMMER.

Se venligst garantioplysningerne, som omfatter den første slutbruger. Efter udløb af garantien vil der blive opkrævet et rimeligt gebyr for dele, arbejde og pakning, hvis du vælger at bruge fabrikkens servicefacilitet. I alle tilfælde er du ansvarlig for transportomkostninger til fabrikken. Hvis produktet stadig er under garanti, betaler DigiTech returfragten.

Brug det originale emballagemateriale, hvis det er tilgængeligt. Mærk pakken med navnet på afsenderen og med disse ord i rødt: DELIKATE INSTRUMENT, FRAGILE! Forsikre pakken ordentligt. Send forudbetalt, ikke afhentning. Send ikke pakkepost.

Indledning

Tak, fordi du valgte DigiTech® SDRUM™ Strummable Drums™ Pedal. SDRUM er verdens første intelligente trommemaskine til guitarister og bassister. SDRUM giver en hurtig, sjov måde at skabe professionelt klingende trommemønstre til øvelsessessioner, udforske sangideer, indspille og optræde.

Der er to måder at skabe trommemønstre med SDRUM: ved at bruge puderne eller ved at bruge BeatScratch™, en proprietær teknologi, der gør det muligt at skabe spark/snare-mønstre ved blot at ridse de øvre og nedre strenge på en elektrisk guitar, akustisk guitar (med pickup), eller bas. Dette gør det muligt for SDRUM at lære trommemønstre ved hjælp af en metode, der almindeligvis bruges af guitar- og bassister til at forklare et beat til en trommeslager.

Når et spark/snare-mønster er skabt, tilføjes "højrehånds" trommeelementet (hi-hat, ride, tom osv.) automatisk for at komplementere trommemønsteret. Det højre trommeelement kan derefter redigeres yderligere, så det passer til sangen.

SDRUM kan lære op til 3 dele pr. sang og gemme op til 36 sange. Hver sang og del har forskellige indstillinger, der kan justeres til enhver tid. Disse inkluderer taktart, fornemmelse (straight eller swing), udsmykningsmængde (hvor travl delen er), delintensitet, tempo og mere.

SDRUMs trommelyde, fra RealiTone™ og Digital Sound Factory®, inkorporerer samples ved hjælp af flere hastighedslag for et realistisk dynamisk udtryk. Smagfulde tilfældige beatvariationer, tilføjede spøgelsesnoter og humanisering holder trommerne interessante og giver følelsen af en ægte præstation.

SDRUM tilbyder fem trommesæt at vælge imellem, der dækker en bred vifte af genrer. Alternative kick/snare-lyde er også tilgængelige for hvert sæt. Trommerne er internt behandlet med Lexicon® rumklang, så rumklangshaler henfalder naturligt og bliver aldrig skåret af. Alt dette betyder, at SDRUM kan generere trommespor, der lyder meget naturlige, kraftfulde, organiske og autentiske - alt sammen med minimal indsats og tidsforbrug.

Funktioner

- Højkvalitets trommeprøver med flere hastighedslag, humanisering og mindre variationer til musikalske og realistiske trommemønstre
- 5 trommesæt at vælge imellem: E-Pop, Brush, Percussion, Power og Clean
- Skiftende kick- og snare-lyde for hvert trommesæt
- Vælg mellem hi-hat- eller ridemønstre, eller vælg toms, shakers eller anden percussion
- Legendary Lexicon™ rumklang internt anvendt på trommer
- Vælg mellem 3/4 eller 4/4 taktarter
- Skift følelsen (lige eller svingende) og udsmykningsmængden (simpelt til travlt) for hvert trommemønster
- Proprietær BeatScratch™-teknologi gør det muligt at skabe spark/snare-trommemønstre ved at ridse guitar- eller basstrenge
- Kick and snare pads giver en konventionel metode til undervisning i trommemønstre
- Justerbart tempo ved hjælp af den variable kontrol eller taptempo
- Indbygget metronom og trommestik indtælling
- Opret op til 3 sangstemmer (vers, omkvæd og bridge) og skift mellem dem under afspilning ved hjælp af den indbyggede fodkontakt
- Valgbar intensitet for hver sangstemme for forbedret sangdynamik
- Lagerplads til op til 36 sange
- Kontrol af tromleudgangsniveau
- 1/4" mono eller stereo mixer udgange
- 1/4" amp output
- JamSync™ understøttelse af afspilningssynkronisering med compatible DigiTech JamMan® Loopers

- SilentClear™-funktionen forhindrer øjeblikke med kort afspilning, når du sletter sangdele eller sange
- Understøttelse af en ekstern DigiTech FS3X fodkontakt (valgfri) med 3 driftstilstande
- Soft-touch fodkontakt i vakuumstil
- Medfølgende strømadapter

Hurtig start

For at komme hurtigt i gang med SDRUM, se SDRUM Quick Start Guide, der fulgte med i kassen.

Connectors and User Interface

Connectors

1. POWER INPUT-stik: Tilslut kun den medfølgende strømadapter til dette stik.
2. JAMSYNC OUT: Jack Forbind dette stik til DigiTech JamSync-kompatible loopers for at bruge dem med SDRUM.
3. AMP OUT-stik: Tilslut denne udgang til indgangen på guitareren eller basforstærkeren, eller tilslut den til indgangen på en effektkæde, hvis den bruges. Bemærk, at udgangsstikkene er auto-sensing, og udgangsfunktionaliteten vil ændre sig afhængigt af de tilsluttede udgange.
4. MIXER L/R OUT-stik: Forbind disse udgange til line-indgangene på en mixer. Bemærk, at udgangsstikkene er auto-sensing, og udgangsfunktionaliteten vil ændre sig afhængigt af de tilsluttede udgange.
5. USB-port: Denne mini-USB-port bruges til at opdatere SDRUM'ens firmware.
6. GUITAR IN-stik: Tilslut din guitar til dette stik ved hjælp af et ubalanceret (TS) instrumentkabel.
7. FS3X IN-stik: Tilslut en valgfri DigiTech FS3X-fodkontakt til dette stik for yderligere håndfri kontrol.



User Interface

1. VERS/KOR/BRODEL-knapper

Disse PART-knapper giver adgang til de tre dele, der udgør en sang, og de tjener følgende funktioner:

- Vælg en del – Tryk på PART-knapperne for at skifte mellem hver af de tre melodistemmer.

- Skift delintensitet – Når en del er valgt, tryk gentagne gange på den valgte PART-knap for at skifte mellem de tilgængelige delintensiteter (eller hvor højt delen vil blive spillet).

- Aktiver metronomen eller Count-In-funktionen – Når afspilningen er stoppet, skal du trykke på og holde den aktuelt valgte PART-knap for at aktivere metronomen (når den valgte melodistemme er tom) eller count-in-funktionen (når den valgte melodistemme indeholder en tromme mønster).

PART-knapperne har følgende tilstande:

- LED slukket – Parten er ikke blevet indlært og er ikke valgt.

- LED Solid Dim (grøn, gul eller rød) – Med en tom melodi valgt (SONG LED slukket), angiver denne tilstand, at delen vil blive oprettet automatisk. For eksempel, når en sang slettes, vil VERSE-LED'en lyse konstant skarpt gult, og CHORUS-LED'en vil lyse konstant dæmpet rødt, hvilket indikerer, at undervisning i verset automatisk vil skabe en korstemme. Når en ikke-tom melodi er valgt (SONG LED dæmpet), angiver denne tilstand, at delen er blevet lært, men ikke er valgt.

- LED konstant lys (grøn, gul eller rød) – Delen er valgt.

- LED blinker (grøn, gul eller rød) – delen er blevet indlært, er valgt, og indtællingsfunktionen er aktiveret. Blinkhastigheden angiver sangens aktuelle tempo. Når en del er slettet, blinker PART-knappen kort rødt. Når en sang er slettet, vil alle tre PART-knapper blinke rødt kort. Når en del eller melodi gendannes via en fortryd-handling, blinker knapperne kort grønt.

2. TEMPO knap

TEMPO-knappen giver følgende funktioner:

- Tempo-indikation – Når en melodistemme er tom, og metronomen er tændt, eller hvis en melodistemme ikke er tom, blinker TEMPO-LED'en i takt med det aktuelle meloditempo. TEMPO-LED'en lyser rødt for det første slag i takten (under afspilning), dæmpet grønt for de efterfølgende taktslag, derefter lyse grønt for de efterfølgende taktslag i den sidste takt. Hvis tempoet for en sang ændres, vil de efterfølgende taktslag lyse gult i stedet for grønt for at angive ændringen. Bemærk, at TEMPO-knappen kan trykkes og holdes nede for at gemme melodiens nye tempo.

- Metronom – Med en tom del valgt, tryk og hold TEMPO-knappen nede i ~2 sekunder for at tænde eller slukke for metronomen.

- Tap Tempo – Tryk på TEMPO-knappen i hastigheden af det ønskede tempo for at ændre tempoet for en sang.

- Opdater nominelt tempo – Hvis tempoet for en sang ændres ved hjælp af TEMPO-knappen eller TEMPO-knappen, vil det ikke automatisk blive gemt i melodien. For at gemme det opdaterede tempo skal du trykke på TEMPO-knappen og holde den nede i ~2 sekunder. Dette vil gemme den nye tempoindstilling som den nominelle (midterste spærret TEMPO-knap).

3. GROOVE/KIT Encoder

Drej, og tryk derefter på denne encoder for at ændre tromlens timing, følelse, udsmykningsmængde og kit. Følgende muligheder er tilgængelige:

- Timing – De to første indstillinger vælger mellem 3/4 eller 4/4 taktarter.

- Føl – De næste to indstillinger vælger mellem en lige (ST) eller swing (SW) fornemmelse.

- Udsmykningsmængde – De næste tre LED'er vælger, hvor enkel eller travl trommedelen vil være.

- Kit – De resterende LED'er vælger mellem de fem tilgængelige trommesæt.

4. ALT-knap (Kick/Snare)

Tryk på denne knap for at vælge alternative stemmer til kick og snare:

- LED slukket – Standardlyd

- LED Grøn – Alternativ stemme

De alternative stemmer er forskellige for hvert trommesæt.

5. NIVEAU-knap

Denne knap justerer udgangsniveauet for trommerne. Juster denne knap, så den matcher trommernes niveau til guitareren.

6. LÆR LED

Denne LED angiver følgende funktionalitet:

- Langsomt blinkende rødt – Indikerer, at en tom melodistemme er valgt.
- Hurtigt blinkende rødt – Indikerer, at SDRUM'en er aktiveret til indlæring og begynder at lære trommemønsteret, når KICK/SNARE-padsene er spillet, guitareren er ridset, eller der er trykket på FODSKIFTEN.
- Konstant rødt – Indikerer, at SDRUM'en lærer trommemønsteret.

7. KICK/SNARE puder

Når SDRUM'en er armeret til at lære, giver det at trykke på disse puder en traditionel metode til undervisning i trommemønstre. De kan også bruges, når du bruger SDRUM med et instrument, der ikke har en pickup.

8. SONG knap

Tryk på denne knap, og drej HATS/RIDES-encoderen for at vælge en anden sang. Sangvalg vises på LED'erne omkring HATS/RIDES-encoderen. Drej HATS/RIDES-indkoderen for at vælge en sang fra en af de tre banker (grøn, gul eller rød LED'er), og tryk derefter på SONG-knappen eller HATS/RIDES-encoderen for at indlæse sangen.

9. HATTE/RIDER Encoder

Drej denne encoder for at vælge en anden variation af, hvordan højrehånds trommeelementet spilles. Tryk på denne encoder for at vælge mellem forskellige sub-beat timing muligheder for det højre trommeelement.

10. ALT-knap (hatte/ture)

Tryk på denne knap for at vælge alternative stemmer for det højre trommeelement:

- LED slukket – Standardlyd
- LED Grøn – Alternativ stemme 1
- LED Rød – Alternativ stemme 2

De alternative stemmer er forskellige for hvert trommesæt.

11. TEMPO-knap

Drej denne knap for at ændre melodiens tempo. Tempoområdet er fra halv hastighed (helt mod uret) til dobbelt hastighed (helt med uret). For at gemme det ændrede tempo for en sang, tryk og hold TEMPO-knappen nede i ~2 sekunder. Den midterste spærreposition på TEMPO-knappen repræsenterer det tempo, der er gemt i en sang.

BEMÆRK: Når tempoet ændres uden direkte brug af TEMPO-knappen - for eksempel når du lærer et nyt trommemønster, indlæser en ny sang eller bruger taptempo - skal TEMPO-knappen muligvis flyttes tilbage til den midterste spærreposition, før den bliver aktiv igen. Dette forhindrer pludselige tempoændringer, hvis der trykkes på knappen, når den aktuelle position ikke matcher det aktuelle tempo.

12. PLAY LED

Denne LED angiver følgende funktionalitet:

- LED Off – Indikerer, at den valgte melodistemme er tom.
- LED svag grøn – Indikerer, at den valgte melodistemme indeholder et trommemønster, og afspilningen er stoppet.
- Lysende grøn LED – Indikerer, at SDRUM'en afspiller sangen.
- LED-blinker – PLAY-LED'en blinker sammen med KICK- og SNARE-puderne, når FODSWITCH holdes nede for at stoppe afspilningen.

13. GUITAR AUDITION knap

Tryk på denne knap for at gå gennem Guitar Audition-tilstandene. Tryk og hold denne knap nede for at kalibrere BeatScratch til en guitar. Denne knap har tre tilstande:

- Off (LED slukket) – Guitaren høres, når den spilles.
- Hybrid (LED Dim) – Når en tom sangstemme er valgt, vil der høres kick/snare-lyde, når man ridser guitaren, så BeatScratch kan bruges. Når en sangdel, der indeholder et trommemønster, er valgt, høres guitaren, når den spilles, så du kan spille sammen med trommerne.
- Tændt (LED lys) – Kick/snare-lyde vil altid kunne høres, når man ridser guitaren.

BEMÆRK: Guitar Audition-funktionen vil automatisk blive aktiveret (LED lys) efter kalibrering af BeatScratch. Efter at have oprettet et trommemønster, indstilles Guitar Audition-funktionen automatisk til "Hybrid"-tilstand (LED-dæmpning).

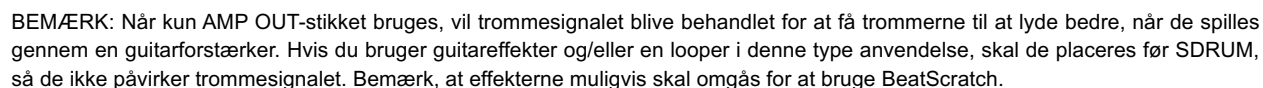
14. FODKONTAKT

Denne fodkontakt har følgende funktioner:

- Arm for Learning – Når en tom melodistemme er valgt, tryk én gang på FODSKNAPPEN for at tilkoble SDRUM for at lære et nyt trommemønster (LEARN LED blinker hurtigt). Spil delen, eller tryk på FODSKIFTEN igen for at tvinge SDRUM til at begynde at lære det nye trommemønster.
- Start afspilning – Når afspilningen er stoppet, og en melodistemme er indlært og valgt, skal du trykke én gang på FODSKNAPPEN for at begynde afspilning af melodi.
- Stop afspilning – Under afspilning skal du trykke på og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (eller indtil KICK- og SNARE-knapperne begynder at blinke hurtigt) for at stoppe afspilningen. Slip FODSWITCH, så snart KICK- og SNARE-puderne begynder at blinke for at stoppe sangen uden en vedvarende crash-cymbal. Fortsæt med at holde FODSWITCH nede for at afslutte en sang med en vedvarende crash-cymbal. Bemærk, at bækkenstyrtet vil forfalde naturligt, indtil FODSWITCH slippes, eller sustainen lyder.
- Slet en del og fortryd – Når afspilningen er stoppet, skal du trykke på og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (eller indtil den valgte PART-knap begynder at blinke hurtigt), og slip derefter. Den valgte sangdel vil nu være tom. Tryk straks på og hold FODSKIFTEN igen i ~2 sekunder for at gendanne den slettede del.
- Ryd en melodi og Fortryd – Når afspilningen er stoppet, skal du trykke på og holde FODSWITCH nede i ~4 sekunder (eller indtil alle PART-knapper begynder at blinke hurtigt), og slip derefter. Alle dele af sangen vil nu være tomme. Tryk straks på og hold FODSWITCH igen i ~2 sekunder for at gendanne den slettede sang.

BEMÆRK: Den aktuelt valgte del vil blive slettet først, når en melodi slettes, men så længe FODSWITCH fortsætter med at blive holdt nede, slettes alle melodistemmer på én gang.

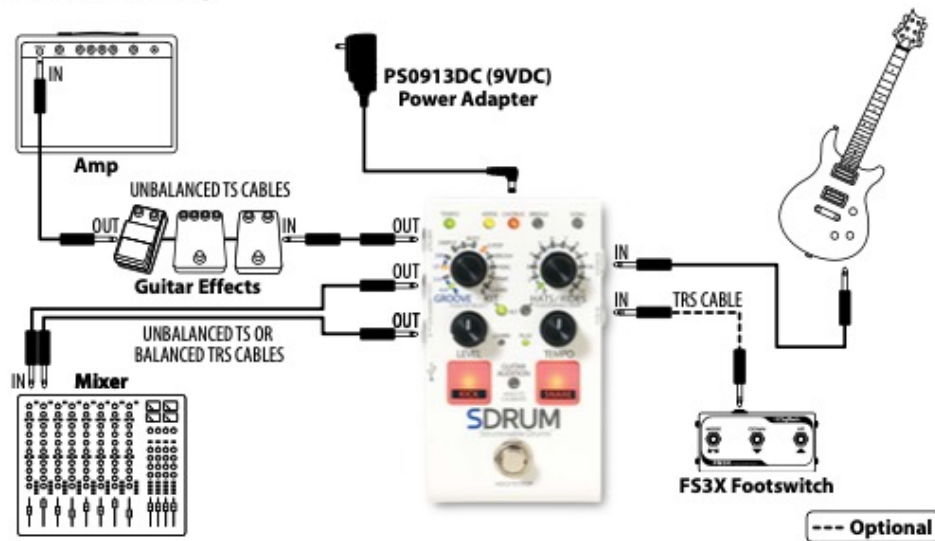
Amplifier Setup



The diagram illustrates the setup for the SDRUM pedal. A **PS0913DC (9VDC) Power Adapter** is connected to the top of the pedal. An **Acoustic Guitar** is connected to the **IN** jack. The pedal's **OUT** jacks are connected to a **Mixer** using **UNBALANCED TS OR BALANCED TRS CABLES**. A **TRS CABLE** is also shown connecting the **IN** jack to the **FS3X Footswitch**. A dashed line indicates an **Optional** connection from the footswitch back to the pedal.

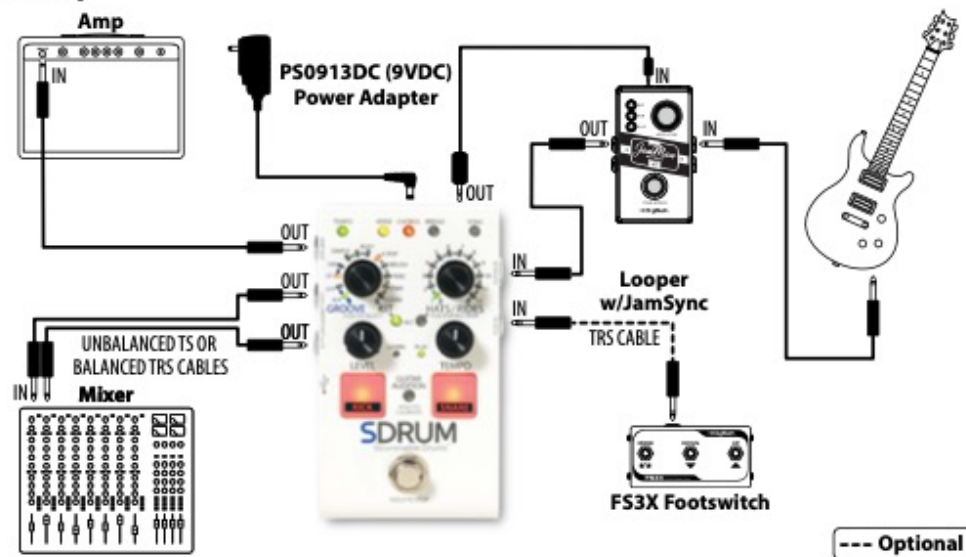
BEMÆRK: Når kun MIXER OUT-stikkene bruges, føres monoguitarsignalet og stereotrommesignalet til MIXER OUT-stikkene. Denne opsætning fungerer godt til applikationer, hvor en akustisk guitar med en pickup eller en basguitar er forbundet til et live PA-system.

Amplifier + Mixer Setup



BEMÆRK: Når den er tilsluttet både MIXER- og AMP OUT-stikkene, vil guitarsignalet blive ført til AMP OUT-stikket, og trommesignalet vil blive ført til MIXER OUT-stikkene. Hvis du bruger guitareffekter, kan de placeres før SDRUM eller mellem SDRUM og forstærker i denne type applikation. Bemærk, at hvis effekterne placeres før SDRUM, skal de muligvis omgås for at bruge BeatScratch.

JamSync Setup



BEMÆRK: I de fleste tilfælde bør griberen placeres foran SDRUM, som f.eks. når du kun bruger AMP OUT-stikket. Hvis du bruger AMP- og MIXER OUT-stikkene, kan looperen også placeres mellem SDRUM og forstærker, hvis det ønskes.

Betjening af udgangsstik

Udgangsstikkene har en auto-sensing funktion, der gør det muligt for SDRUM automatisk at optimere output til applikationen. Tabellen nedenfor beskriver, hvordan SDRUM'en fungerer, afhængigt af hvilke udgange der er tilsluttet.

AMP OUT Jack Connected	MIXER OUT Jacks Connected	Operation Description
		En monoblanding af guitar- og trommesignalet sendes til AMP OUT-stikket. Komplementær udligning vil blive anvendt på trommesignalet for at få det til at lyde bedre, når det spilles gennem en guitarforstærker. BEMÆRK: Når du bruger en guitarforstærker til at spille på trommerne fra SDRUM, skal du indstille forstærkeren til at køre så rent som muligt for at undgå at forvrænge trommerne. Trommerne er pre-EQ'd til at lyde bedst gennem en ren forstærker med "flade" EQ-indstillinger. Hvis du bruger gitareffekter og/eller en looper, skal de placeres før SDRUM, når du kun bruger AMP OUT-stikket.
		Tromme- og guitarsignalerne vil blive mixet og sendt til MIXER OUT-stikkene. Hvis kun det venstre (mono) MIXER OUT-stik er tilsluttet, vil guitar/tromme-mixet være mono. Hvis venstre og højre MIXER OUT-stik er tilsluttet, vil guitarsignalet være mono, og trommesignalet vil være stereo. BEMÆRK: SDRUM anvender ikke kabinetsimulering på guitarsignalet. Dette gør det muligt at bruge en akustisk eller basguitar, når kun MIXER OUT-stikkene er tilsluttet.
		Guitarsignalet føres kun til AMP OUT-stikket. Trommesignalet sendes til MIXER OUT-stikkene i mono (hvis kun MIXER OUT L-stikket bruges) eller stereo (hvis begge MIXER OUT-stik bruges). Hvis du bruger gitareffekter og/eller en looper, kan de placeres før eller efter SDRUM, når du bruger både AMP OUT- og MIXER OUT-stikkene.

Oprettelse af forbindelser og strømforsyning

Sådan tilsluttes SDRUM-pedalen:

1. Skru ned for guitarforstærkeren. Hvis du tilslutter til en mixer, skal du skrue ned for gain/trim-kontrollerne og sænke faderne på de kanaler, du tilslutter til.
2. Foretag alle forbindelser til SDRUM'en som vist i 'Forbindelsesdiagrammer'.
3. Tilslut den medfølgende strømadapter til SDRUM POWER-indgangsstikket, tilslut derefter den anden ende til en ledig stikkontakt, og vent på, at SDRUM'en starter.
4. Skru guitarlydstyrken helt op, klumper på guitaren, og øg derefter gradvist guitarforstærkerens lydstyrke, indtil det ønskede niveau er opnået. Hvis du bruger en mixer, skal du indstille kanalfaderne til unity (0), og derefter hæve gain/trim-kontrollerne, mens du trykker på KICK/SNARE-padsene for det ønskede niveau. Indstil LEVEL-knappen til klokken 12.

Undervisning i trommemønstre

SDRUM gør det muligt at skabe trommemønstre på en af to måder: ved at bruge BeatScratch til naturligt at ridse trommemønstre med en guitar eller bas, eller ved at bruge KICK og SNARE pads, som også gør det muligt at bruge SDRUM med andre instrumenter, der ikke have en afhentning.

Når du lærer et nyt trommemønster, vil SDRUM automatisk bestemme taktarten og indstillingerne (lige eller sving). Når et nyt trommemønster er blevet indlært, vil den detekterede taktart og fornemmelsesindstillinger blive afspejlet på LED'erne omkring KIT/GROOVE encoderen. KIT/GROOVE encoderen kan derefter bruges til at ændre taktarten og følles manuelt, hvis det ønskes.

TIP: Hvis det kræves, kan den automatiske taktart/følelsesdetektering af SDRUM tilsidesættes, og en forudbestemt taktart og/eller fornemmelse kan vælges på forhånd, før du lærer et nyt trommemønster.

Som standard, når du lærer SDRUM en ny sang, vælges verset som den aktive del, og når versets trommemønstre er lært, genereres omkvædet automatisk med trommer, der har samme spark/snare-mønster som verset, men med en højere intensitet og et bækkenmønster i stedet for standard hi-hattene. Denne adfærd er angivet på brugergænsefladen med VERSE LED-belysningen fast ravgul og CHORUS LED-belysningen konstant dæmpet rødt.

Det betyder, at ved at lære et enkelt trommemønster til versdelen, har du så trommemønstre til to sangdele, så du med det samme kan begynde at udforske sangideer. Hvis du foretrækker det, kan du overskrive det automatisk genererede chorus-trommemønster med dit eget, deaktivere chorus-delen (CHORUS LED slukket), før du lærer vers-delen, eller også generere en bridge-del, når vers-delen er oprettet.

Brug af metronomen

Den indbyggede metronom kan bruges til at forbedre timingen og undgå uventede resultater, når du lærer et nyt trommemønster, samt til at matche tempoet i alle dele, der udgør en sang. Metronomen aktiveres automatisk, hver gang mindst én melodistemme er blevet lært, og en tom melodistemme er valgt.

For at aktivere/deaktivere metronomen:

1. Vælg en tom sangstemme (LEARN-LED'en skal blinke).

2. Tryk og hold TEMPO-knappen nede i ~2 sekunder for at aktivere/deaktivere metronomen. TEMPO-knappen vil også blinke med metronomens hastighed for at give visuel tempoindikation.

TIP: Hvis du trykker på og holder den aktuelt valgte PART-knap nede, når delen er tom, er det en alternativ måde at aktivere/deaktivere metronomen.

TIP: Tempoet kan ændres, inden du indlærer den nye trommestemme, ved enten at trykke i det ønskede tempo på TEMPO-knappen eller ved at dreje TEMPO-knappen.

BEMÆRK: Standard BPM for en tom sang er 120. SDRUM afspilles altid med et heltal BPM, hvilket gør det nemmere at matche BPM for en ekstern enhed eller DAW.

BEMÆRK: I en sang, hvor mindst én del allerede er blevet lært, vil metronomen automatisk blive aktiveret, når en tom del er valgt.

Undervisning i trommemønstre med kick- og snarepuder

KICK og SNARE pads på SDRUM kan bruges til at lære trommemønstre på en mere traditionel måde, eller når man spiller på et instrument uden en pickup.

Sådan indlæres et trommemønster med KICK og SNARE pads:

1. Sørg for, at en tom melodistemme (VERSE, CHORUS eller BRIDGE) er valgt. LEARN LED blinker, hvis den valgte del er tom.

TIP: Når en tom sang er valgt (SONG LED slukket), vil VERSE LED lyse konstant skarpt gult, og CHORUS LED vil lyse konstant dæmpet rødt. Dette indikerer, at undervisning i verset automatisk genererer en korstemme. Hvis du i stedet ønsker at oprette et brugerdefineret mønster for korstemmen, skal du deaktivere den automatiske delgenereringsfunktion, før du lærer SDRUM'en ved at trykke på CHORUS-knappen gentagne gange, indtil CHORUS-LED'en slukker. Bemærk, at den automatisk genererede chorus-del også kan ryddes og et nyt mønster indlæres efter undervisning i SDRUM, hvis det foretrækkes.

2. Aktiver om ønsket metronomen ved at trykke på TEMPO-knappen og holde den nede i ~2 sekunder. Indstil tempoet ved at trykke på TEMPO-knappen i den ønskede hastighed eller ved at dreje på TEMPO-knappen.

3. Tryk på FODKNAPPEN for at tilkoble SDRUM. LEARN LED vil begynde at blinke hurtigt for at angive, at SDRUM er tilkoblet.

4. Begynd at spille trommemønsteret på KICK og SNARE pads.

TIP: Alternativt kan du trykke på FODSKIFTEN for at begynde at lære uden at skulle trykke på en pad. LEARN-LED'en lyser konstant rødt, hvilket indikerer, at SDRUM'en er ved at lære. Dette kan være nyttigt for visse musikstilarter, der inkorporerer trommemønstre, der ikke har noget kick eller snare-hit på taktens første downbeat, såsom reggae.

BEMÆRK: Når du opretter et nyt tromlemønster, må den maksimale længde ikke overstige 4 barer.

5. Tryk på FODKNAPPEN, når du er færdig. For de bedste resultater, prøv at trykke på FOOTSWITCH på det samme nedslag, som du startede på (slag 1).

6. Trommemønsteret begynder at spille. Spil på guitar og juster LEVEL-knappen for en god blanding mellem guitar og trommer.

7. For at stoppe afspilningen skal du trykke på og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (indtil KICK og SNARE pads begynder at blinke). Slip fodkontakten, så snart KICK/SNARE-padsene begynder at blinke, stopper afspilningen. Hvis du fortsætter med at holde FODSKIFTEN, vil det få en styrtbækken til at spille i slutningen af den aktuelle takt og ringe ud, så længe FODSKIFTEN holdes nede.

TIP: SDRUM'en tilbyder nogle avancerede funktioner, der kan forbedre SDRUM-driften, når du opretter et trommemønster.

Undervisning i trommemønstre med en guitar eller bas

Den helt nye BeatScratch-funktion gør det muligt at bruge en guitar eller bas til at lære SDRUM et trommemønster. Når du gør det, skal SDRUM først kalibreres til den tilsluttede guitar/bas.

Sådan kalibreres BeatScratch til en guitar/bas:

1. Juster guitar/bas pickup-positionen og tonekontrol til den ønskede tone.
2. Tryk og hold GUITAR AUDITION-knappen nede i ~2 sekunder. KICK-knappen begynder at blinke, og HATS/RIDES-LED'erne bliver alle røde. Hold guitaren/bassen stille, indtil du er klar til at begynde kalibreringsprocessen.
3. Dæmp strengene med din fret-hånd, og krump derefter kun de lave strenge på den måde, du ønsker at lære kick-trommeslag. Med hvert detekteret hit vil HATS/RIDES LED'erne slukke en efter en. Stop, når alle tolv kick-begivenheder er blevet modtaget (alle HATS/RIDES-LED'erne vil slukke, SNARE-puden begynder at blinke, og HATS/RIDES-LED'erne vil alle lyse rødt igen).
4. Dæmp strengene med din fret-hånd, placer din hånd i samme position på halsen, som du brugte til sparkkalibreringen, og krump derefter kun de høje strenge på den måde, du ønsker at lære lilletrommeslag. Med hvert detekteret hit vil HATS/RIDES LED'erne slukke en efter en. Når 12 snare-begivenheder er blevet modtaget (alle HATS/RIDES LED'er er slukket), vil SDRUM forlade kalibreringstilstand.
5. Når kalibreringen er fuldført, vil skrabe på guitaren/bassen generere kick- og snare-lyde.

BEMÆRK: Kalibreringsindstillinger bibeholdes, selv efter en strømcyklus.

TIP: Hvis du spiller bas, så prøv at bruge en pick, hvis fingersætning eller plukning af strengene ikke virker. Du er velkommen til at eksperimentere med forskellige måder at lære SDRUM på for at finde ud af, hvad der fungerer bedst med dit instrument og din undervisningsstil. Nogle bassister har fundet ud af, at det fungerer godt at slå den laveste streng og slå den højeste streng.

Sådan lærer du et trommemønster med en guitar/bas:

1. Hvis guitaren/bassen endnu ikke er blevet kalibreret til at bruge BeatScratch, skal du først følge kalibreringsinstruktionerne ovenfor, før du fortsætter.

2. Sørg for, at en tom melodistemme (VERSE, CHORUS eller BRIDGE) er valgt. LEARN LED blinker, hvis den valgte del er tom.

TIP: Når en tom sang er valgt (SONG LED slukket), vil VERSE LED lyse konstant skarpt gult, og CHORUS LED vil lyse konstant dæmpet rødt. Dette indikerer, at undervisning i verset automatisk genererer en korstemme. Hvis du i stedet ønsker at oprette et brugerdefineret mønster for korstemmen, skal du deaktivere den automatiske delgenereringsfunktion, før du lærer SDRUM'en ved at trykke på CHORUS-knappen gentagne gange, indtil CHORUS-LED'en slukker. Bemærk, at den automatisk genererede chorus-del også kan ryddes og et nyt mønster indlæres efter undervisning i SDRUM, hvis det foretrækkes.

3. Aktiver om ønsket metronomen ved at trykke på TEMPO-knappen og holde den nede i ~2 sekunder. Indstil tempoet ved at trykke på TEMPO-knappen i den ønskede hastighed eller ved at dreje på TEMPO-knappen.

4. Tryk på FODKNAPPEN for at tilkoble SDRUM. LEARN LED vil begynde at blinke hurtigt for at angive, at SDRUM er tilkoblet.

5. Begynd at spille trommemønsteret ved at ridse guitaren/bassen.

TIP: Alternativt kan du trykke på FODKNAPPEN for manuelt at starte SDRUM-indlæring. LEARN LED lyser konstant rødt, hvilket indikerer, at SDRUM er ved at lære. Dette kan være nyttigt for visse musikstilarter, der inkorporerer trommemønstre, der ikke har noget kick eller snare-hit på taktens første downbeat, såsom reggae.

BEMÆRK: Når du opretter et nyt tromlemønster, må den maksimale længde ikke overstige 4 barer.

6. Tryk på FODKNAPPEN, når du er færdig. For de bedste resultater, prøv at trykke på FOOTSWITCH på det samme nedslag, som du startede på (slag 1).

7. For at stoppe afspilningen skal du trykke på og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (indtil KICK og SNARE pads begynder at blinke). Slip fodkontakten, så snart KICK/SNARE-padsene begynder at blinke, stopper afspilningen. Hvis du fortsætter med at holde FODSKIFTEN, vil det få en styrtbækken til at spille i slutningen af den aktuelle takt og ringe ud, så længe FODSKIFTEN holdes nede.

TIP: SDRUM'en tilbyder nogle avancerede funktioner, der kan forbedre SDRUM-driften, når du lærer trommemønstre.

Valg af trommemønsterindstillinger

Valg af taktart

SDRUM har to taktartindstillinger at vælge imellem: 3/4 og 4/4. taktarten kan ændres på en enkelt sangdel eller for en hel sang. Sådan ændrer du tidssignaturen for dele:

1. Vælg melodistemmen med VERSE-, CHORUS- eller BRIDGE-knappen.
2. Drej GROOVE/KIT encoderen for at vælge den nye taktart.
3. Tryk på GROOVE/KIT encoderen for at foretage valget. For at ændre taktartindstillingen for alle sangstemmer skal du trykke på og holde GROOVE/KIT-encoderen nede i ~2 sekunder (indtil den valgte taktart-LED blinker tre gange).

TIP: Indstillingen af taktarten kan også vælges på forhånd, før du lærer SDRUM'en et trommemønster. Se 'Forudvalg af timing og følelsesindstillinger'.

Valg af følelse

SDRUM tilbyder to følelsesindstillinger at vælge imellem: lige (ST) eller sving (SW). Følelsen kan ændres på en enkelt sangdel eller for en hel sang.

Sådan ændrer du følelsen af dele:

1. Vælg melodistemmen med VERSE-, CHORUS- eller BRIDGE-knappen.
2. Drej GROOVE/KIT encoderen for at vælge den nye følelsesindstilling.
3. Tryk på GROOVE/KIT encoderen for at foretage valget. For at ændre følelsesindstillingen for alle sangstemmer skal du trykke på og holde GROOVE/KIT-encoderen nede i ~2 sekunder (indtil den valgte følelses-LED blinker tre gange).

TIP: Følelsesindstillingen kan også vælges på forhånd, før du lærer SDRUM'en et trommemønster. Se 'Forudvalg af timing og følelsesindstillinger'.

Valg af udsmykningsmængde

Indstillingen for udsmykningsmængde bestemmer, hvor enkelt eller travlt trommemønsteret vil være. SDRUM'en har tre indstillinger for udsmykningsmængde: SIMPLE, INTERMEDIATE og BUSY.

Embellishment Amount Setting	Description
SIMPLE	Med denne indstilling valgt, vil kun de kick/snare (eller tilsvarende) trommeelementer, der blev indlært til delen, blive spillet (der vil ikke være tilføjede spøgelsesnoter eller ekstra trommehits).
INTERMEDIATE	Med denne indstilling valgt, vil nogle spøgelsesnoter og lejlighedsvis ekstra trommehits blive tilføjet for at holde trommemønstret interessant.
BUSY	Med denne mulighed valgt, vil et mønster være mere komplekst med ekstra toner, der tilføjes til spark/snare og variationsmønstre.

Indstillingen for udsmykningsmængde kan ændres på en enkelt sangdel eller for en hel sang.

Sådan ændrer du udsmykningsmængden af dele:

1. Vælg melodistemmen med VERSE-, CHORUS- eller BRIDGE-knappen.
2. Drej GROOVE/KIT encoderen for at vælge den nye udsmykningsmængdeindstilling.
3. Tryk på GROOVE/KIT encoderen for at foretage valget. For at ændre indstillingen for udsmykningsmængden for alle sangstemmer skal du trykke på og holde GROOVE/KIT-encoderen nede i ~2 sekunder (indtil den valgte udsmykningsmængde-LED blinker tre gange).

Valg af trommesæt

SDRUM tilbyder fem trommesæt at vælge imellem:

Drum Kit	Description
E-POP	Dette sæt er lavet af syntetiserede trommelyde, der emulerer analoge trommemaskiner.
BRUSH	Dette er et vintage-lydende sæt spillet med pensler til jazz og folkemusik stilarter. Dette sæt inkluderer også shaker- og tamburinprøver.
PERCUSSION	Dette sæt er et udvidet rent trommesæt med en koklokke, clave, timbales og congaer. Den er designet til latinske fusionsmusikstilarter.
POWER	Dette er et trommesæt designet til hård rock, metal og punk musikstilarter med en mere aggressiv lyd end det rene sæt.
CLEAN	Dette er et rent trommesæt, velegnet til rock-, pop- og countrymusikstilarter.

Alle sæt, med undtagelse af E-Pop, har flere velocity-lag til alle hovedtrommer (kick, snare, hi-hat, toms, bækkener). Det betyder, at der bruges forskellige samples afhængigt af hvor højt hver tromme spilles, hvilket gør det muligt for samplede trommer at lyde meget mere realistiske. E-Pop er en undtagelse, fordi syntetiserede trommemaskiner ikke typisk ændrer tonen i en tromme baseret på hastighed.

Trommesættet kan ændres på en enkelt sangdel eller for en hel sang.

Sådan udskiftes trommesættet på dele:

1. Vælg melodistemmen med VERSE-, CHORUS- eller BRIDGE-knappen.
2. Drej GROOVE/KIT encoderen for at vælge den nye trommesætindstilling.
3. Tryk på GROOVE/KIT encoderen for at foretage valget. For at ændre trommesætindstillingen for alle melodistemmer skal du trykke og holde GROOVE/KIT-encoderen nede i ~2 sekunder (indtil den valgte kit-LED blinker tre gange).

TIP: Indstillingen for trommesæt kan ændres før eller efter indlæring af et nyt mønster.

Valg af alternative lyde til sparket/snaren

Følgende tabel viser de alternative kick- og snare-lyde, der er tilgængelige for hvert trommesæt:

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

Sådan vælger du alternative lyde til kick og snare:

1. Vælg melodistemmen med VERSE-, CHORUS- eller BRIDGE-knappen.
2. Tryk på ALT-knappen ved siden af GROOVE/KIT-indkoderen for at skifte mellem mulighederne i tabellen ovenfor.
3. Gentag for andre sangdele, hvis det ønskes.

Valg af højrehånds trommeelementer

Højrehåndselementet (hi-hat, ride, tom osv.) for hvert trommemønster kan vælges ved hjælp af HATS/RIDES-encoderen og ALT-knappen ved siden af HATS/RIDES-encoderen. Følgende tabel viser nogle velkendte højrehåndstrommemønstre og de indstillinger, der skal vælges for at opnå hver.

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

Valg af sub-beat timing og variation for højrehånds trommeelementer

Ved at dreje HATS/RIDES-encoderen vælges forskellige variationer af højrehånds trommeydelsen. Ved at trykke på HATS/RIDES-encoderen vælges mellem de tilgængelige sub-beat timing muligheder. Farven på LED'erne, der omgiver HATS/RIDES-encoderen, angiver den sub-beat-timing-indstilling, der er valgt for det højre trommeelement, med følgende muligheder:

- LED Grøn – Højrehånds trommeelementet spilles med for det meste kvarte toner.
- LED Amber – Højrehånds trommeelementet spilles med for det meste ottendedels toner.
- LED Rød – Højrehånds trommeelementet spilles med for det meste sekstende toner.

Sådan ændres sub-beat timingen for højrehånds trommeelementet:

1. Tryk på HATS/RIDES-indkoderen. Hvert tryk på encoderen vil skifte mellem mulighederne og de farvede lysdioder vist på listen ovenfor.

For at vælge en anden ydelsesvariation af det højre trommeelement:

1. Drej HATS/RIDES-encoderen.

TIP: HATS/RIDES-encoderen kan indstilles til valget mellem 12 og 1 (alle LED'er slukket). Når denne mulighed er valgt, vil der ikke blive spillet nogen højrehånds trommeelementer i trommemønsteret.

Valg af alternative lyde til højrehånds trommeelementer

Følgende tabel viser de alternative højrehånds trommelyde, der er tilgængelige for hvert trommesæt:

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

Sådan vælger du alternative lyde til hattene/forlystelserne:

1. Vælg melodistemmen med VERSE-, CHORUS- eller BRIDGE-knappen.
2. Tryk på ALT-knappen ved siden af HATS/RIDES-indkoderen for at skifte mellem mulighederne i tabellen ovenfor.
3. Gentag for andre sangdele, hvis det ønskes.

Justering af tempo

Tempoet for en sang kan justeres enten før eller efter undervisning i SDRUM, og det kan justeres ved hjælp af TEMPO-knappen (tap-tempo) eller TEMPO-knappen.

Efter at en del er blevet lært, eller hvis metronomfunktionen er aktiveret, blinker TEMPO-knappen i melodiens aktuelle tempo. TEMPO-knappen vil blinke rødt på det første slag i hver takt (kun under afspilning) og grønt for de resterende kvart toneslag, hvis tempoet i melodien ikke er blevet redigeret. Hvis tempoet er blevet redigeret fra sangens gemte værdi, vil TEMPO-knappens LED blinke gult i stedet for grønt. Hvis tempoet ændres af en anden mekanisme end TEMPO-knappen (f.eks. ved at bruge tap-tempo eller indlæse en ny sang), vil TEMPO-knappen ikke fungere, før den drejes forbi den midterste spærreposition (gemt).

Når en del spilles, vil TEMPO-knappen blinke lysere under den sidste takt i delen for at indikere, at trommemønsterløkken nærmer sig begyndelsen.

Justering af tempo ved hjælp af Tempo-knappen

Sådan justeres en sangs tempo med TEMPO-knappen:

1. Afspil sangen.
2. Tryk på TEMPO-knappen i det ønskede tempo.

3. TEMPO-knappen vil nu blinke gult, hvilket indikerer, at det nye tempo afviger fra det, der er gemt med melodien.

TIP: For at genoprette det oprindelige tempo skal du dreje TEMPO-knappen en kvart omgang over eller under den midterste spærreposition og derefter vende den tilbage til spærrepositionen.

4. Tryk og hold TEMPO-knappen nede i ~2 sekunder for at gemme den nye tempoinstilling til sangen. TEMPO-LED'en vil igen blinke grønt for at indikere, at dette er sangens gemte tempo (midterste spærreposition på TEMPO-knappen).

Justering af tempo ved hjælp af Tempo-knappen

TEMPO-knappens midterste spærreposition repræsenterer en tempomultiplikator på 1X, som er det oprindelige tempo for den indlærte sangstemme. Den fulde position med uret giver et tempo på 2X det indlærte tempo, og den fulde position mod uret giver en multiplikator på 1/2X det indlærte tempo.

Sådan justeres en sangs tempo med TEMPO-knappen:

1. Afspil sangen.

2. Drej på TEMPO-knappen for at ændre tempoet. Bemærk, at TEMPO-knappen muligvis skal drejes forbi den midterste spærreposition, før der foretages ændringer. TEMPO-knappen vil nu blinke gult, hvilket indikerer, at det nye tempo afviger fra det, der er gemt med sangen.

TIP: Drej TEMPO-knappen tilbage til den midterste spærreposition for at genoprette det oprindelige tempo.

3. Tryk og hold TEMPO-knappen nede i ~2 sekunder for at gemme den nye tempoinstilling til sangen. TEMPO-LED'en vil igen blinke grønt for at indikere, at dette er sangens gemte tempo (midterste spærreposition på TEMPO-knappen).

Brug af sangstemmer

SDRUM's tre sangdele (vers, omkvæd og bridge) udgør en sang. Hver del kan programmeres til lavere eller højere intensitet for at tilføje dynamik til sangen. Lærte dele gemmes automatisk i hukommelsen, indtil de slettes, selv efter en strømcykus.

Ændring af sangstemmeintensiteter

Intensiteten af hver sangstemme kan ændres for at skabe sangdynamik for en mere energisk optræden.

Der er tre delintensiteter tilgængelige:

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

Sådan ændrer du intensiteten af en sangdel:

1. Vælg den del, der skal redigeres, ved at trykke på VERSE-, CHORUS- eller BRIDGE-knappen (den LED, der er lysest, indikerer valg).

2. Tryk gentagne gange på den valgte PART-knap for at skifte intensitetsvalg.

Afspilning og skift mellem melodistemmer

For at afspille og skifte mellem sangdele:

1. Vælg den første del, der skal spilles, ved hjælp af PART-knapperne (VERSE, CHORUS og BRIDGE).
2. Tryk på FODSWITCH for at begynde at spille sangdelen.

3. Mens sangen afspilles, skal du trykke på FODSWITCH for at gå videre til næste del, eller tryk på en af PART-knapperne for at vælge en anden del, der skal spilles. Den cued PART-knap vil blinke i dets indlærte tempo, en trommefyld vil blive spillet, hvorefter den næste del begynder at spille ved starten af den næste takt. Den valgfrie FS3X Footswitch kan også bruges til at skifte melodistemme.

TIP: Tryk på FODSKIFTEN to gange for at springe en del over – for eksempel for at gå fra at spille del 1 (verset) til del 3 (broen). For at spille en trommefyld, men forblive på den aktuelle del, skal du trykke på FODSWITCH gentagne gange, indtil den aktuelle del er valgt igen.

Stop af afspilning og afslutning af en sang

Sådan stopper du sangafspilning:

1. Under afspilning skal du trykke på og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (eller indtil PLAY LED og KICK/SNARE pads begynder at blinke).
2. Slip FODSWITCH, så snart PLAY LED og KICK/SNARE pads begynder at blinke for at stoppe afspilningen med det samme. Eller fortsæt med at holde FODSWITCH nede for at afslutte baren, og afslut derefter sangen med en crash-cymbal. Hold FODSKIFTEN fastholdt for at tillade styrtbækkenet at forfalde naturligt.

Rydning af en sangstemme

Sådan ryddes en sangdel:

1. Stop afspilningen ved at trykke på og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (eller indtil PLAY LED og KICK/SNARE pads begynder at blinke).
2. Vælg den del, der skal slettes, ved at trykke på VERSE-, CHORUS- eller BRIDGE-knappen. Den lyseste LED angiver den valgte del.
3. Tryk og hold FODSKIFTEN i ~2 sekunder (eller indtil den aktuelt valgte PART-knap blinker hurtigt rødt), og slip derefter. LEARN LED begynder at blinke langsomt, hvilket indikerer, at delen er tom. Sørg for at slippe FOOTSWITCH, så snart den aktuelle PART LED begynder at blinke, da hvis du holder FOOTSWITCH nede i ~4 sekunder, slettes hele sangen.

TIP: En del kan gendannes, så længe SDRUM'en ikke er blevet tændt for strøm eller andre handlinger, siden delen blev ryddet. For at gendanne en del efter at have slettet den, skal du straks trykke på og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (eller indtil den aktuelt valgte PART-knap blinker hurtigt grønt), og slip derefter. LEARN-LED'en slukker, og PLAY-LED'en lyser for at indikere, at delen er tilgængelig igen.

TIP: Hvis SilentClear-funktionen er aktiveret, kan sangdele ryddes uden at starte afspilningen midlertidigt.

BEMÆRK: Når en del er slettet, og hvis sangen stadig indeholder mindst én indlært sangdel, begynder en metronom at spille i tempoet for det sidst afspillede sangtempo, hvilket gør det nemt at matche tempoet for alle melodistemmer.

Håndtering af sange

SDRUM kan gemme op til 36 sange med op til 3 dele hver. Sange gemmes automatisk i realtid. De følgende afsnit beskriver, hvordan du opretter, indlæser, kopierer og rydder sange.

ADVARSEL: For at sikre, at sangdata ikke uventet går tabt, skal du altid stoppe SDRUM-afspilningen og vente mindst 5 sekunder, uden at foretage nogen sangændringer, før du slukker for pedalen.

Følgende parametre er gemt i SDRUM:

- Sangdata
- Sidste brugergrænsefladeindstillinger før slukning
- Sidst brugte FS3X-fodkontakttilstand

Oprettelse af en ny sang

Sådan opretter du en ny sang:

1. Tryk på SONG-knappen for at gå ind i sangtilstand. SONG-LED'en begynder at blinke grønt, og det aktuelle sangvalg indikeres med en lysende LED rundt om HATS/RIDES-encoderen. Alle andre LED'er slukkes undtagen SONG-knappen og HATS/RIDES LED'er, når sangtilstand er aktiv.

2. Drej HATS/RIDES-encoderen for at vælge en tom sang (tomme sange er angivet med en LED, der endnu ikke er tændt).

TIP: Fortsæt med at dreje HATS/RIDES-indkoderen ud over valgmulighederne 12 og 1 for at skifte mellem de tre sangbanker: bank 1 (grønne lysdioder), bank 2 (gule lysdioder) og bank 3 (røde lysdioder).

3. Tryk på SONG-knappen eller HATS/RIDES-knappen for at bekræfte valget og afslutte sangtilstand.

Indlæser en sang

Sådan indlæses en sang:

1. Tryk på SONG-knappen for at gå ind i sangtilstand. SONG-LED'en begynder at blinke grønt, og det aktuelle sangvalg indikeres med en lysende LED rundt om HATS/RIDES-encoderen. Alle andre LED'er slukkes undtagen SONG-knappen og HATS/RIDES LED'er, når sangtilstand er aktiv.

2. Drej HATS/RIDES-encoderen for at vælge en sang, der skal indlæses. Efterhånden som hver gemt sang er valgt, lyser de forskellige LED'er på brugergrænsefladen for at angive de valgte muligheder for sangen.

TIP: Fortsæt med at dreje HATS/RIDES-indkoderen ud over valgmulighederne 12 og 1 for at skifte mellem de tre sangbanker: bank 1 (grønne lysdioder), bank 2 (gule lysdioder) og bank 3 (røde lysdioder).

3. Tryk på SONG-knappen eller HATS/RIDES-knappen for at bekræfte valget og afslutte sangtilstand.

Kopiering af en sang til en tom plads

Sådan kopieres en sang til en tom plads:

1. Tryk på SONG-knappen for at gå ind i sangtilstand.

2. Drej HATS/RIDES-indkoderen, og vælg den lagrede sang, der skal kopieres (en gemt sang er angivet med en svagt lysende grøn, gul eller rød LED).

3. Tryk og hold HATS/RIDES-encoderen i ~2 sekunder for at kopiere sangen. Den valgte sangs LED begynder at blinke.

4. Drej HATS/RIDES-encoderen og vælg en tom sangplads. Hvis en sangplads er tom, vil LED'en være slukket.

5. Tryk på HATS/RIDES-encoderen for at indsætte den kopierede sang til det valgte slot. Forskellige LED'er vil lyse for at angive de valgte muligheder for den kopierede sang, hvilket også giver bekræftelse på, at sangen er blevet kopieret.

6. Tryk på HATS/RIDES-indkoderen eller SONG-knappen for at forlade sangtilstand.

Rydning af en sang

Sådan rydder du en sang:

1. Stop afspilningen ved at trykke på og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (eller indtil PLAY LED og KICK/SNARE pads begynder at blinke).
2. Tryk og hold FODSKIFTEN i ~4 sekunder (eller indtil alle PART LED'erne blinker hurtigt rødt), og slip derefter.
3. Sangen er nu blevet slettet og er tom.

TIP: En sang kan gendannes, så længe SDRUM'en ikke er blevet tændt, eller der er udført andre handlinger, siden sangen blev slettet. For at gendanne en sang efter at have slettet den, skal du straks trykke og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (eller indtil alle PART-knapper blinker hurtigt grønt), og slip derefter. LEARN-LED'en slukker, og PLAY-LED'en lyser for at angive, at sangen igen er tilgængelig.

TIP: Hvis SilentClear-funktionen er aktiveret, kan sange slettes uden at starte afspilning midlertidigt.

Sletning af flere sange

Sådan rydder du flere sange:

1. Stop afspilningen ved at trykke på og holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder (eller indtil PLAY LED og KICK/SNARE pads begynder at blinke).
2. Tryk på SONG-knappen for at gå ind i sangtilstand.
3. Vælg den sang, der skal slettes, ved at dreje på HATS/RIDES-encoderen.

TIP: Fortsæt med at dreje HATS/RIDES-indkoderen ud over valgmulighederne 12 og 1 for at skifte mellem de tre sangbanker: bank 1 (grønne lysdioder), bank 2 (gule lysdioder) og bank 3 (røde lysdioder).

4. Tryk og hold SONG-knappen nede i ~2 sekunder (eller indtil alle PART-knapper blinker hurtigt rødt), og slip derefter.
5. Sangen er nu blevet slettet og er tom.

TIP: En sang kan gendannes i Song-tilstand, så længe SDRUM'en ikke er blevet tændt, eller der er udført andre handlinger, siden sangen blev slettet. For at gendanne en sang efter at have slettet den i sangtilstand, skal du straks trykke og holde SONG-knappen nede i ~2 sekunder (eller indtil alle PART-knapper blinker hurtigt), og slip derefter. LEARN-LED'en slukker, og PLAY-LED'en lyser for at angive, at sangen igen er tilgængelig.

6. Gentag trin 3 og 4 for at slette eventuelle yderligere sange.

Avancerede funktioner og tips

Aktivering af Count-In og SilentClear

SDRUM har en count-in-funktion, der kan bruges til at give en 1-takts trommestik-count-in, før en sang begynder at spille. Når indtællingsfunktionen er aktiveret, er SilentClear det også. SilentClear-funktionen gør det muligt at slette sange eller sangdele uden midlertidigt at starte afspilning.

Sådan aktiverer/deaktiverer du count-in og SilentClear-funktionerne:

BEMÆRK: SDRUM'en skal læres i mindst én sangstemme, for at count-in-funktionen bliver tilgængelig.

1. Mens afspilningen er stoppet, skal du trykke på knappen PART (VERSE, CHORUS eller BRIDGE) for at vælge den første del, der vil blive spillet for sangen. Knappen for den aktuelt valgte del vil være lysere end alle de andre.
2. Tryk og hold den aktuelt valgte PART-knap nede i ~2 sekunder for at slå count-in/SilentClear-funktionerne til eller fra. PART-knappen begynder at blinke i takt med den valgte parts tempo, når funktionerne er aktiveret.
3. Tryk på FODSWITCH for at starte indtællingen.
4. Efter 1 takts optælling begynder den valgte del at spille, og du kan spille sammen med den.

BEMÆRK: Når du aktiverer eller deaktiverer count-in og SilentClear-funktionerne, huskes indstillingen, selv efter ændring af sange og tænding af SDRUM.

Automatisk generering af et brotrommemønster

Du har måske bemærket, at SDRUM som standard automatisk genererer et kor-trommemønster, hver gang du lærer det et vers-trommemønster. Dette indikeres ved, at VERSE LED lyser fast, ravgult, og CHORUS LED lyser konstant dæmpet rødt, når en tom sang er valgt (SONG LED slukket). Selvom omkvædsmønstret genereres automatisk som standard, er bromønstret ikke og skal enten indlæres separat, når verset/omkvædet er blevet indlært, eller aktiveret til at blive indlært sammen med verset og omkvædet.

Sådan genererer du automatisk et brotrommemønster, når du lærer vers og korstemmer:

1. Vælg en tom sang.
2. Tryk på BRIDGE-knappen. Knappen skulle nu være tændt.
3. Tryk på VERSE-knappen for igen at vælge den versdel, der skal undervises. BRIDGE-knappen lyser nu svagt grønt, hvilket indikerer, at den automatisk vil blive indlært en del, når verset er undervist.
4. Lær versets trommemønster. Når du er færdig, oprettes en komplet sang med vers, omkvæd og bridge.

TIP: Det automatisk genererede brotrommemønster vil afspejle verstrommemønstret. Prøv at ændre det højre trommeelement ved at bruge HATS/RIDES-encoderen for at adskille det fra verset. Skift for eksempel fra en hi-hat til en ridecymbal og skift timingen for sub-beat. Bemærk, at indstillinger også kan vælges på forhånd, før du lærer trommemønstre.

TIP: Automatisk genererede kor- og brotrommemønstre kan ryddes, hvis du beslutter dig for at oprette brugerdefinerede mønstre for disse dele efter undervisningen.

Forvalg af timing og følelsesindstillinger

I de fleste tilfælde gør SDRUM et godt stykke arbejde med automatisk at bestemme timingen og følelsen, når du lærer et nyt trommemønster. Men hvis du lærer SDRUM'en et trommemønster og ikke får de forventede resultater, skal du muligvis tilsidesætte SDRUM'ens automatiske detektion og vælge en specifik timing og/eller følelsesindstilling, før du lærer den nye mønster.

For at forudvælge timing/følelse, før du lærer et nyt trommemønster:

1. Vælg en tom melodistemme ved at bruge VERSE-, CHORUS- eller BRIDGE-knappen. LEARN LED skal blinke, hvilket indikerer, at delen er tom.
2. Drej GROOVE/KIT-knappen for at vælge den ønskede taktart (3/4 eller 4/4) og/eller følelse (ST (lige) eller SW (sving)), og tryk derefter på GROOVE/KIT-encoderen.
3. Den forudvalgte timing og/eller følelses-LED vil nu blinke, hvilket indikerer, at den vil tilsidesætte den automatisk detekterede timing eller følelse.

BEMÆRK: Forudvalgte indstillinger er globale, hvilket betyder, at når indstillinger først er valgt, vil de blive brugt til at lære alle dele i sangen.

TIP: For at slå automatisk registrering til igen, skal du blot vælge taktarten eller følelsesindstillingen, der blinker, og derefter trykke på GROOVE/KIT-encoderen.

Undervisning af en hel sang på én gang

Ved at bruge de avancerede SDRUM-funktioner, der er beskrevet i dette afsnit af manualen, kan en hel sang oprettes ved kun at undervise i versdelen. Du skal blot forudvælge de ønskede timing- og følelsesindstillinger med GROOVE/KIT-encoderen, og tryk derefter på BRIDGE-knappen for at gøre det muligt at lære bridgedelen med verset og omkvædet. Du kan endda forudvælge ALT-indstillingerne og HATS/RIDES-indstillingerne for hver del. Åbn SDRUM for at lære, og lær derefter versets trommemønster. Det er det! En komplet sang er nu tilgængelig til at jamme og eksperimentere med.

Undervisning i særlige trommemønstre

At lære et vanskeligt mønster

Hvis du ikke får de resultater, du ønsker, når du lærer et trommemønster, kan du prøve at tænde for metronomen og indstille tempoet til det, du ønsker. Desuden vil undervisning i 2 takter generelt give mere præcise resultater end undervisning i en enkelt takt. Prøv også at forudvælge følelsen (lige eller sving) og/eller timing (3/4 eller 4/4). Et andet trick er først at sænke tempoet og derefter lære trommemønsteret ved det langsommere BPM. Når trommemønsteret er blevet indlært, skal du sætte tempoet op til det ønskede BPM.

Undervisning i et mønster uden spark eller snurre på beat 1

Nogle trommemønstre, især mange reggae-stilarter, har ikke et kick eller snare-hit på første beat. For at lære denne type mønster skal du først aktivere metronomen. Arm nu SDRUM'en til at begynde at lære ved at trykke på FODSKIFTEN, men i stedet for at starte indlæringsprocessen med en guitarridse eller trykke på en trommeplade, skal du trykke på FODSKIFTEN igen. LEARN LED lyser konstant rødt, hvilket indikerer, at SDRUM er ved at lære. Fortsæt med at lære resten af mønsteret ved at trykke på FODSKIFTEN igen på takt 1 for at stoppe indlæringsprocessen. Mønsteret vil nu spille og vil ikke have noget spark eller snare på første slag.

At lære et mønster uden spark eller snare

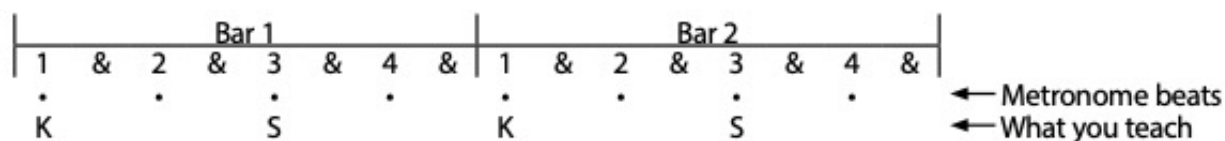
Der er tilfælde, hvor du måske ønsker at skabe et mønster uden spark eller snare - for eksempel vil du måske kun have kvartnote hi-hatte, en shaker eller en tamburin. For at oprette denne type mønster skal du først aktivere metronomen. Arm nu SDRUM'en til at begynde at lære ved at trykke på FODSKIFTEN, men i stedet for at starte indlæringsprocessen med en guitarridse eller trykke på en trommeplade, skal du trykke på FODSKIFTEN igen. LEARN LED lyser konstant rødt, hvilket indikerer, at SDRUM er ved at lære. Tæl en eller to bjælker af, og tryk derefter på FODKONTAKT igen. Så længe en eller flere fulde takter blev indlært, vil SDRUM spille et mønster, der kun indeholder højrehånds trommeelementet. Prøv at eksperimentere med forskellige HATS/RIDES muligheder for yderligere at skræddersy mønsteret til din sang.

Undervisning i et mønster med spark og snare på samme takt

Der er ingen måde at bruge en guitar til at lære SDRUM et mønster med et kick og snare på samme beat. Dette kan dog nemt opnås ved hjælp af KICK og SNARE puderne. Når de presses sammen, vil både spark og snare læres i mønsteret.

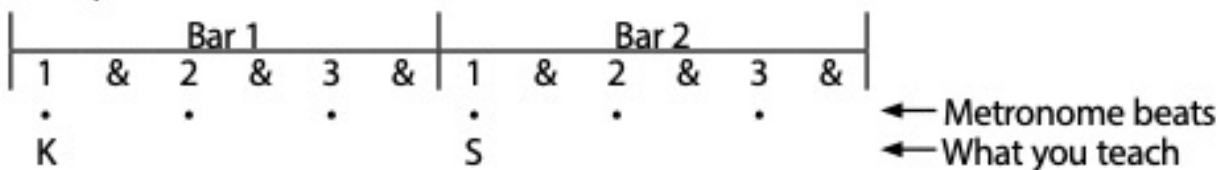
Undervisning i et halvtids-shuffle-mønster

Et andet almindeligt mønster er halvtids-shuffle. Den bedste måde at lære dette mønster på er først at vælge en 4/4 taktart og en svingfølelse og derefter aktivere metronomen. Lær derefter spark/snare-mønsteret og spring et slag over mellem hvert spark og snare. Leg rundt med forskellige spark/snare-mønstre for at få den ønskede lyd. Så længe det grundlæggende kick/snare-mønster er baseret på hvert andet metronombeat, burde du kunne få et shuffle-beat, der virker.



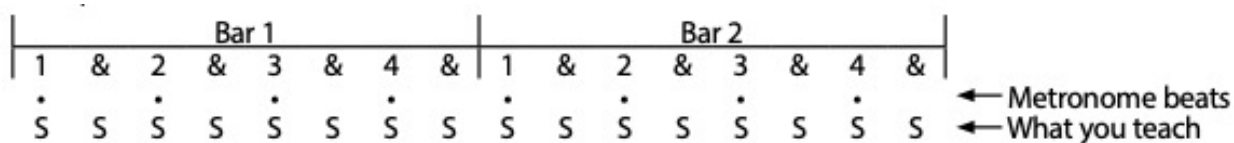
Undervisning i et 6/8 ballademønster

Mange sange har en 6/8 taktart, hvor kicket er på beat 1 og snaren er på beat 4. For at få denne type beat med SDRUM skal du tænde for metronomen og indstille tempoet til den ønskede BPM. Forudvælg en 3/4 taktart for at sikre, at slaget fortolkes korrekt. Lær derefter SDRUM'en et 2-takts mønster i 3/4 med sparket på slag 1 af den første takt og snaren på slag 1 af den anden takt. Dette vil i det væsentlige give et 6/8-mønster. Vælg det hi-hat-mønster, der passer bedst til sangen. Skift også mellem indstillingerne for swing og straight for at indstille den ønskede følelse for sangen.



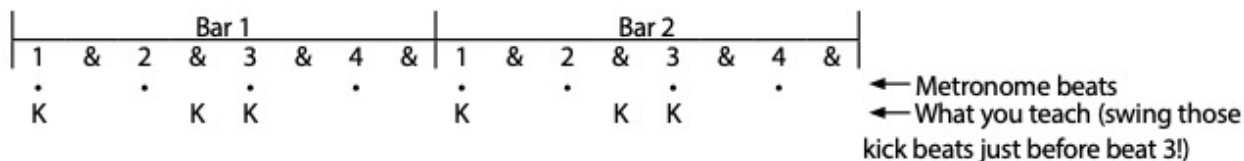
Undervisning i et klassisk Train Beat-mønster

Et togs slag er et klassisk kick/snare-mønster, der især bruges i country-, folkemusik- og bluegrass-musik. Fordi det ville være næsten umuligt at lære dette ikoniske beat ved hjælp af en guitar eller de indbyggede pads, er der inkluderet en speciel detekteringstilstand i SDRUM. For at få et togs slag, skal du tælle fire slag for hver takt, og derefter skrabe en snare (eller brug snare pad) for at lære en snare på hvert ottende toneslag. Prøv for eksempel et 2-takts mønster med 16 på hinanden følgende, jævnt fordelte snare-slag på 1 & 2 & 3 & 4 & slag for hver takt. Prøv også at aktivere metronomen og sænke tempoet for at se, om det hjælper - tempoet kan hæves igen, efter at mønsteret er lært. Hvis du underviser i dette specielle mønster, får du et togs slag med spark og snarer.



At lære et typisk Brush Swirl Jazz-mønster

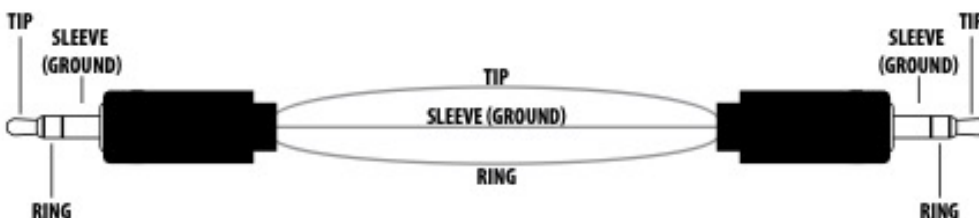
Når BRUSH-sættet er valgt, giver muligheden HATS/RIDES variation #2 en brush swirl-lyd såvel som pedalhi-hats. Når man lærer et typisk brush swirl-mønster, bør der ikke spilles snare-hits, fordi pedalhi-hattene vil fungere i stedet for snaren. For at lære denne type mønster skal du forudvælge BRUSH-sættet og muligheden HATS/RIDES variation #2 (tryk gentagne gange på HATS/RIDES-encoderen, indtil LED'en er grøn, hvis den ikke allerede er det). Det kan også hjælpe at forudvælge 4/4 taktart og SW (swing) muligheder og sænke tempoet. Du skulle nu høre en børste hvirvle, med pedalhatte på 2 og 4 takterne.



Bruger JamSync

Oprettelse af JamSync-forbindelser

SDRUM'ens JAMSYNC OUT-stik kan tilsluttes en DigiTech JamSync-kompatibel JamMan-looper ved hjælp af et valgfrit 1/8" mini stereo (TRS) kabel (se kabeldiagram nedenfor). Dette gør det muligt for SDRUM'en at fungere som JamSync-master og styre sløjfeoptagelses-, afspilnings- og stopfunktionerne for en slavelooper. Flere JamSync-kompatible loopers kan slavebindes til SDRUM for synkroniseret kontrol.



Diagrammet nedenfor viser en JamSync-applikation, der bruger SDRUM, JamMan Express XT og JamMan Solo XT i serie.



BEMÆRK: Når lyden kaskades gennem flere JamMan loopers i serie og bruger JamSync (som vist i diagrammet ovenfor), bør SDRUM (masteren) være sidst i kæden i de fleste tilfælde. Du vil så gerne lære SDRUM først, derefter optage til den næstsidsste enhed osv., arbejde baglæns gennem signalkæden. Udførelse af disse handlinger vil sikre, at du kun registrerer, hvad du har til hensigt under hvert gennemløb.

Du kan vende denne rækkefølge, hvis du vil, men når du optager på den første slave, indspiller du en blanding af din liveguitar og hvad masteren spiller, og så videre ned ad linjen. Når du bruger AMP OUT- og MIXER OUT-stikkene, kan du placere SDRUM'en før eller efter loopers og effekter, alt efter hvad der passer dig, da trommerne ikke kommer ud af AMP OUT-stikket.

Sådan tilslutter du JamSync-enheder:

1. Tilslut SDRUM'ens JAMSYNC OUT-stik til JAMSYNC IN-stikket på den første slaveenhed. Afhængigt af den anvendte JamMan-looper, kan REC- og PLAY-LED'erne på slaveenheden blinke kortvarigt, eller displayet kan ændre sig for at angive, at enheden er i slavetilstand.
2. Daisy-kæde eventuelle resterende JamSync-slaver på samme måde.

Undervisning i SDRUM og Recording Loops

Når du bruger en JamMan-kompatibel JamMan-looper med SDRUM'en, skal looperen være tilkoblet til optagelse enten før afspilning påbegyndes i SDRUM'en eller under afspilning, og før SDRUM'en når takt 1 (begyndelsen af trommemønsteret). Det er ved bjælke 1, at SDRUM vil fortælle slaveenheden om at begynde at optage, men slaven skal være tilkoblet til optagelse på forhånd.

Sådan bruger du SDRUM med JamMan loopers:

1. Med en tom del valgt, tryk på FODSWITCH på SDRUM og lær den et trommemønster ved at ridse guitaren eller bruge KICK/SNARE pads.
2. Når du er færdig med at indlære SDRUM'en, skal du trykke én gang på FODSWITCH for at indstille sløjfens slutpunkt. Trommemønsteret begynder automatisk at spille i en gentagende loop, og PLAY-LED'en lyser konstant grønt.
3. Tryk på FODKNAPPEN på slavegribere for at aktivere den til optagelse. Lopperen kan tilkobles når som helst, mens SDRUM spiller. Lopperens REC LED blinker rødt for at angive, at den er tilkoblet til optagelse. Optagelsen begynder, når SDRUM'en igen passerer begyndelsen af trommemønsteret (REC LED'en lyser konstant rødt på slaveenheden, når optagelsen begynder). Når indspilningen er begyndt, skal du spille guitar delen. Den optagede loop skal have samme længde som SDRUM'ens loop eller et multiplum af den.
4. Når du er færdig med at optage til slaveenheden, skal du trykke én gang på slavens FODKNAP for at indstille sløjfens slutpunkt. Sætningen begynder automatisk at spille sammen med SDRUM'ens loop, og PLAY LED'en lyser konstant grønt på looperen.
5. Gentag trin 3-4 for at optage loops for alle andre loopere, der er tilsluttet via JamSync.

6. Hold FODSWITCH på SDRUM for at stoppe loop-afspilning på alle enheder.

BEMÆRK: SDRUM'en har nogle funktioner, der i øjeblikket ikke understøttes af nogen JamSync-slave-enheder:

- Variabelt tempo – Hvis der optages en loop på en JamSync-slave, og derefter tempoet på SDRUM'en ændres, vil slaven miste synkroniseringen med SDRUM'en. Det anbefales, at tempoet indstilles til en sang på SDRUM'en, før du optager til en JamSync-slave.
- Flere dele – Når du skifter dele på SDRUM'en, vil JamSync-slaven ikke være opmærksom på ændringen. Så hvis slavens looplængde er kompatibel med den nye del (f.eks. er det et heltalsmultiplum af den nye SDRUM-dels looplængde), så forbliver enheden synkroniseret; men hvis slavens looplængde ikke er kompatibel, vil den miste synkronisering med SDRUM.

BEMÆRK: Nogle JamSync-kompatible loopers understøtter en "Sequential Slave Recording Method" (optagelse af looper til én looper, derefter straks til den næste osv.). Bemærk, at SDRUM ikke understøtter denne funktionalitet.

Sådan afspiller du SDRUM- og slaveenhederne:

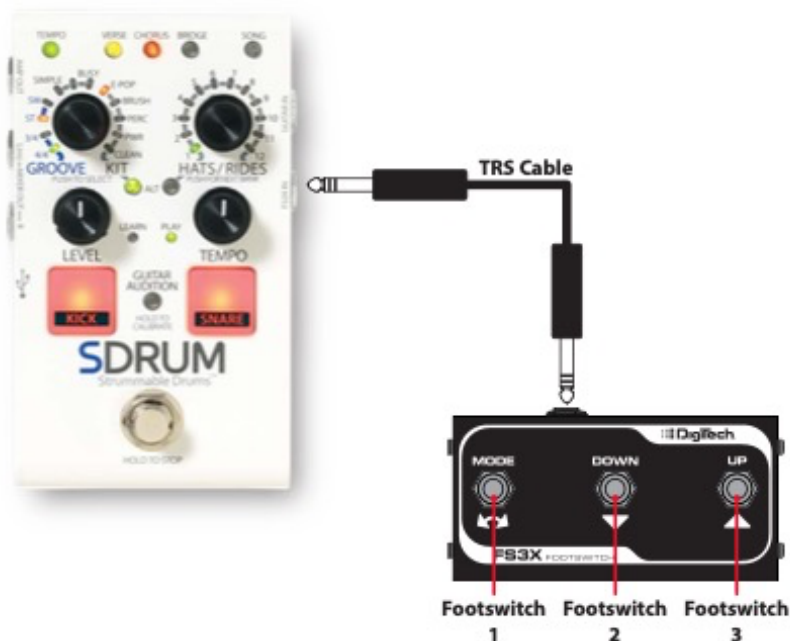
1. Tryk på FODSKNAPPEN på alle slave-enheder for at aktivere dem til afspilning. Den grønne PLAY LED blinker på hver.
2. Tryk på FODSWITCH på SDRUM for at starte afspilning. Hver slave begynder at spille synkroniseret med SDRUM, og dens LED lyser konstant grønt.
3. Hold FODSWITCH på SDRUM for at stoppe loop-afspilning på alle enheder.

Brug af en FS3X fodkontakt

En valgfri DigiTech FS3X fodkontakt kan tilsluttes til FS3X IN-stikket for yderligere håndfri kontrol af SDRUM.

Et TRS (tip-ring-sleeve) 1/4" kabel skal bruges ved tilslutning af FS3X.

Når du bruger en FS3X til kontrol, er der tre driftstilstande at vælge imellem: Live, Table Top og Direct Part. Disse tilstande er tilgængelige ved at holde en af FS3X-fodkontakterne nede, når der oprettes forbindelse til SDRUM. Tabellen nedenfor beskriver, hvordan man går ind i hver FS3X-tilstand og de funktioner, der styres af hver.



FS3X Mode	Hold While Connecting	FS3X Control		
		Footswitch 1	Footswitch 2	Footswitch 3
Live (Default)	FS3X Footswitch 1	Vælg Hats/Rides Variation: Tryk for at vælge den næste HATS/RIDES variant (hold for forrige).	Vælg Hats/Rides sub-beat timing: Tryk for at vælge den næste HATS/RIDES sub-beat timing (hold for forrige).	Spil en Crash Cymbal: Tryk for at spille en Crash Cymbal on demand.
Table Top	FS3X Footswitch 2	SDRUM-funktioner: Samme funktionalitet som SDRUM-fodkontakt (tryk for at spille og skifte dele, tryk og hold nede for at stoppe og slette).	Tilføj et fyld: Tryk under afspilning for at få et fyld. Midlertidig lydløs: Tryk og hold nede for midlertidigt at slå trommerne fra. Når FODSWITCH slippes, vil der blive spillet en fill, og trommerne vil spille normalt i starten af den næste takt. Tryk på Tempo og Metronom On/Off: Med afspilning stoppet, tryk gentagne gange for at trykke på tempoet (hvis den valgte del er tom, tændes metronomen). Tryk og hold for at tænde/slukke for metronomen (den valgte del skal være tom).	Spil en Crash Cymbal: Tryk for at spille en Crash Cymbal on demand.
Direct Part	FS3X Footswitch 3	Select Verse/Play Fill: Press to switch to the verse. If the verse is already selected and playing, press to play a fill. Temporary Mute: During playback with the verse part selected, press and hold to temporarily mute the drums. Once the FOOTSWITCH is released, a fill will be played and the drums will play normally at the start of the next bar. Tap Tempo and Metronome on/off: With playback stopped, tap repeatedly to select the verse and tap in the tempo (if the verse part is empty, the metronome will turn on). Press and hold to turn the metronome on/off (verse part must be empty).	Vælg Chorus/Play Fill: Tryk for at skifte til omkvædet. Hvis omkvædet allerede er valgt og afspilles, skal du trykke på for at afspille et fyld. Midlertidig mute: Under afspilning med korstemmen valgt, tryk og hold nede for midlertidigt at slå trommerne fra. Når FODSWITCH slippes, vil der blive spillet en fill, og trommerne vil spille normalt i starten af den næste takt. Tryk på Tempo og Metronome til/fra: Med afspilning stoppet, tryk gentagne gange for at vælge omkvædet og tryk på tempoet (hvis kordelen er tom, tændes metronomen). Tryk og hold for at tænde/slukke for metronomen (omkvædsdelen skal være tom).	Vælg Bridge/Play Fyld: Tryk for at skifte til broen. Hvis broen allerede er valgt og spiller, skal du trykke på for at afspille en udfyldning. Midlertidig mute: Under afspilning med bridge-delen valgt, tryk og hold nede for midlertidigt at slå trommerne fra. Når FODSWITCH slippes, vil der blive spillet en fill, og trommerne vil spille normalt i starten af den næste takt. Tryk på Tempo og Metronome til/fra: Når afspilningen er stoppet, skal du trykke gentagne gange for at vælge broen og trykke på tempoet (hvis brodelen er tom, tændes metronomen). Tryk og hold for at tænde/slukke for metronomen (brodelen skal være tom).

Sådan ændres FS3X-tilstanden:

1. Når SDRUM'en er tændt og fuldt opstartet, skal du frakoble FS3X'en fra SDRUM'en, hvis den i øjeblikket er tilsluttet.
2. Tryk og hold FS3X FODSWITCH, der svarer til den ønskede tilstand (se den foregående tabel).
3. Mens du holder FODSWITCH, sæt FS3X i FS3X IN-stikket. Bliv ved med at holde FODSWITCH nede i ~2 sekunder efter tilslutning af FS3X, før du slipper den.
4. SDRUM'en vil nu bruge den nye FS3X-tilstand.

Fabriksindstilling

Udførelse af fabriksnulstilling vil returnere SDRUM til dens oprindelige fabriksindstillinger:

- Alle 36 sange vil blive slettet.
- Guitarkalibreringsprofilen vil blive slettet.
- Indtællingsfunktionen vil blive deaktiveret.
- CLEAN vil blive valgt som standard trommesæt.

Sådan udfører du en fabriksnulstilling:

ADVARSEL: Udførelse af fabriksnulstilling vil irreversibelt slette alle 36 sange. Når den er udført, er denne procedure irreversibel.

1. Tag strømadapteren ud af SDRUM.
2. Tryk og hold KICK-puden, SNARE-puden og ALT-knappen (GROOVE/KIT) nede, og tilslut derefter strømadapteren.
3. Vent på, at LED'erne begynder at cirkel rundt om HATS/RIDES-koderen, og slip derefter knapperne.
4. Når LED'erne omkring HATS/RIDES-encoderen begynder at blinke gult, skal du trykke på HATS/RIDES-koderen og vente på, at fabriksnulstillingen er fuldført. HATS/RIDES LED'erne skifter rødt, derefter gult og derefter grønt under nulstillingen, og når det er afsluttet, vil SDRUM vende tilbage til normal drift.

BEMÆRK: Hvis der ikke trykkes på HATS/RIDES-encoderen, vil handlingen udløbe, og fabriksnulstillingen vil blive annulleret. Hvis du trykker på en anden knap end HATS/RIDES-encoderen, annulleres fabriksnulstillingen.

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 MΩ

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

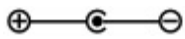
Power

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.

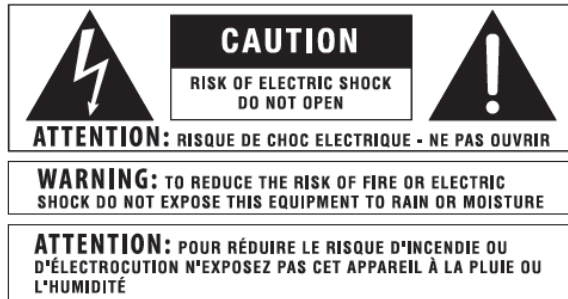
Some SDRUM drum samples licensed from RealiTone™

<http://realitone.com>

Other SDRUM drum samples licensed from Digital Sound Factory®

<https://www.digitalsoundfactory.com>

OVERENSSTEMMELSE OG SIKKERHEDSINSTRUKTIONER



Symbolerne vist ovenfor er internationalt accepterede symboler, der advarer om potentielle farer ved elektriske produkter. Lynet med pilepunkt i en ligesidet trekant betyder, at der er farlige spændinger i enheden. Udråbstegn i en ligesidet trekant angiver, at det er nødvendigt for brugeren at henvise til brugermanualen.

Disse symboler advarer om, at der ikke er nogen dele inde i enheden, der kan repareres af brugeren. Åbn ikke enheden. Forsøg ikke selv at servicere enheden. Overlad al service til kvalificeret personale. Åbning af chassiset af en eller anden grund vil ugyldiggøre producentens garanti. Gør ikke enheden våd. Hvis der spildes væske på enheden, skal du straks slukke for den og bringe den til service hos en forhandler. Afbryd enheden under storme for at forhindre beskadigelse.

Følgende er vejledende for brug i lav højde; brug ikke dette produkt over 2000m.



OVERENSSTEMMELSESERKLÆRING

Producentens navn: DigiTech

Producentens adresse: 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Seoul 07590 Republikken Korea

Erklærer, at produktet:

Produktnavn: SDrum

Bemærk: Produktnavnet kan suffikses med en kombination af bogstaverne EU, M eller V.

Produktmulighed: alle

Overholder følgende produktspecifikationer:

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

Supplerende oplysninger:

Produktet opfylder hermed kravene i:

EMC-direktiv 2014/30/EU, RoHS-direktiv 2011/65/EU, WEEE-direktiv 2012/19/EU, EU-forordning 278/2009

Kontakt: CORTEK Corp. 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Seoul 07590, Republikken Korea / support@digitech.com

ADVARSEL FOR DIN BESKYTTELSE LÆS FØLGENDE:

LÆS DISSE INSTRUKTIONER.

OPBEVAR DISSE INSTRUKTIONER.

HUSK ALLE ADVARSLER.

FØLG ALLE INSTRUKTIONER.

BRUG IKKE DETTE APPARAT I NÆRHEDEN AF VAND.

RENGØR KUN MED EN TØR klud.

KUN TIL INDENDØRS BRUG.

BLOKKER IKKE NOGEN AF VENTILATIONSÅBNINGERNE. INSTALLER I OVERENSSTEMMELSE MED PRODUCENTENS INSTRUKTIONER.

MÅ IKKE INSTALLER I NÆRHEDEN AF NOGEN VARMEKILDER SOM F.eks. RADIATORER, VARMEREGISTER, OVNE ELLER ANDRE APPARATURER (INKLUSIVE FORSTÆRKERE), DER PRODUCERER VARME.

BRUG KUN TILBEHØR/TILBEHØR SPECIFICERET AF PRODUCENTEN.

FRA DETTE APPARAT STRØM UNDER LYNSTORME, ELLER NÅR DEN UBRUGES I LANGE TIDSPERIODER.

Undgå at omgå sikkerhedsformålet med det polariserede stik eller stik med jordforbindelse. Et polariseret stik har to knive, hvor den ene er bredere end den anden. Et stik med jordforbindelse har to knive og et tredje jordstik. Den brede klinge eller det tredje ben er tilvejebragt for din sikkerhed. Hvis det medfølgende stik ikke passer til din stikkontakt, skal du kontakte en elektriker for at få udskiftet den forældede stikkontakt.

Beskyt netledningen mod at blive trådt på eller klemt, især ved stik, stikkontakter og det punkt, hvor de kommer ud af apparatet.

Brug kun med vognstanden, stativbeslaget eller bordet, der er specificeret af producenten, eller som sælges sammen med apparatet. Når der bruges en vogn, skal du være forsigtig, når du flytter kombinationen af vogn/apparat for at undgå skader ved at vælte.



Overlad al service til kvalificeret servicepersonale. Service er påkrævet, når apparatet er blevet beskadiget på nogen måde, såsom strømforsyningsledning eller stik er beskadiget, væske er blevet spildt, eller genstande er faldet ind i apparatet, apparatet har været udsat for regn eller fugt, ikke fungerer normalt, eller er blevet droppet.

POWER ON/OFF-KNAP: Strømafbryderen, der bruges i dette udstyr, afbryder IKKE forbindelsen fra lysnettet.

NETAFBRYDNING: Stikket skal forblive let at betjene. Til stativmontering eller installation, hvor stikket ikke er tilgængeligt, skal der indbygges en all-polet hovedafbryder med en kontaktadskillelse på mindst 3 mm i hver pol i den elektriske installation af stativet eller bygningen.

Hvis tilsluttet til 240V-forsyning, skal der bruges en passende CSA/UL-certificeret strømledning til denne forsyning.

U.K. MAINS PLUG WARNING

Et støbt netstik, der er blevet skåret af ledningen, er usikkert. Bortskaf netstikket på et passende bortskaffelsessted.

DU MÅ ALDRIG UNDER NOGEN OMSTÆNDIGHEDER INDSÆTTE ET BESKADET ELLER SKÆRET NETSTIKKET I EN 13 AMP STIKKONTAKT.

Brug ikke netstikket uden at sikringsdækslet er på plads. Udskiftning af sikringsdæksler kan fås hos din lokale forhandler. Udskiftningssikringer er 13 ampere og SKAL være ASTA godkendt til BS1362.

SIKKERHEDSINSTRUKTIONER

BEMÆRKNING TIL KUNDER, HVIS DIN ENHED ER Udstyret med en strømledning.

ADVARSEL: Dette apparat skal tilslutes til en stikkontakt med en beskyttende jording.

Kernene i netledningen er farvede i overensstemmelse med følgende kode:

GRØN OG GUL – JORD / BLÅ – NEUTRAL / BRUNT – LIVE

Da farverne på kernene i dette apparats netledning måske ikke sammenhænder med de farvede mærkninger, som identificerer tilslutningerne i dit stik, gå det følgende:

! Den kerne, som er farve grøn og gul, skal forbindes til terminalen i stikken mærket med bokstavet E, eller med jordsymbolet, eller farvet grøn, eller grøn og gul.

! Den kerne, som er farve blå, skal forbindes til terminalen mærket N eller farvets sort.

! Den kerne, som er brunt, skal forbindes til terminalen mærket L eller rød.

Dette udstyr kan kræve brug af en anden strømledning, vedligeholdelsesstik eller begge, afhængig af den tilgængelige strømkilde ved installationen. Hvis det tilbehørsstik skal udskiftes, overvis service til kvalificeret servicepersonale, som skal se nedenfor tabel. Den grønne/gulle ledning skal forbindes direkte til enhedens chassis.

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

ADVARSEL: Hvis jorden er blevet, kan visse fejlforhold i enheden eller i systemet, som den er tilsluttet til, resultere i fuld linjespænding mellem chassis og jordjord. Alvorlige skade eller dødsfald kan derfor, hvis chassiset og jorden røres samtidigt.

ELEKTROMAGNETISK KOMPATIBILITET

Denne enhed overholder del 15 af FCC-reglerne og produktspecifikationerne, der er angivet i overensstemmelseserklæringen. Driften er underlagt følgende to betingelser:

- denne enhed må ikke forårsage skadelig interferens, og
- denne enhed skal acceptere enhver modtaget interferens, inklusive interferens, der kan forårsage uønsket drift.

Brug af denne enhed inden for betydelige elektromagnetiske felter bør undgås.

- Brug kun skærmede forbindelseskabler.



Hvis du ønsker at bortskaffe dette produkt, må du ikke blande det med almindeligt husholdningsaffald. Der er et separat indsamlingssystem for brugte elektroniske produkter i overensstemmelse med lovgivning, der kræver korrekt behandling, genvinding og genanvendelse.

Private husholdninger i EU's 25 medlemslande, i Schweiz og Norge kan returnere deres brugte elektroniske produkter gratis til udpegede indsamlingssteder eller til en forhandler (hvis du køber et lignende nyt). For lande, der ikke er nævnt ovenfor, bedes du kontakte de lokale myndigheder for at få en korrekt bortskaffelsesmetode. Ved at gøre det vil du sikre, at dit bortskaffede produkt gennemgår den nødvendige behandling, nyttiggørelse og genanvendelse og dermed forhindre potentielle negative effekter på miljøet og menneskers sundhed.