

SDRUM

Strummable Drums™



SDRUM

[ITA]

Garanzia

Noi di DigiTech® siamo molto orgogliosi dei nostri prodotti e supportiamo ciascuno di quelli che vendiamo con la seguente garanzia:

1. Registrati online su digitech.com entro dieci giorni dall'acquisto per convalidare questa garanzia. Questa garanzia è valida solo negli Stati Uniti.
2. DigiTech garantisce che questo prodotto, se acquistato nuovo da un rivenditore DigiTech autorizzato negli Stati Uniti e utilizzato esclusivamente negli Stati Uniti, è privo di difetti di materiali e lavorazione in normali condizioni di utilizzo e manutenzione. Questa garanzia è valida solo per l'acquirente originale e non è trasferibile.
3. La responsabilità di DigiTech ai sensi di questa garanzia è limitata alla riparazione o alla sostituzione di materiali difettosi che mostrino segni di difetto, a condizione che il prodotto venga restituito a DigiTech CON AUTORIZZAZIONE AL RESO, dove tutte le parti e la manodopera saranno coperte fino a un periodo di un anno. È possibile ottenere un numero di autorizzazione al reso contattando DigiTech. La società non sarà responsabile per eventuali danni consequenziali derivanti dall'uso del prodotto in qualsiasi circuito o assemblaggio.
4. La prova d'acquisto è considerata responsabilità del consumatore. Per qualsiasi servizio di garanzia è necessario fornire una copia della ricevuta d'acquisto originale.
5. DigiTech si riserva il diritto di apportare modifiche al design o di apportare aggiunte o miglioramenti a questo prodotto senza incorrere in alcun obbligo di installarli su prodotti precedentemente fabbricati.
6. Il consumatore perde i vantaggi di questa garanzia se l'assemblaggio principale del prodotto viene aperto e manomesso da chiunque non sia un tecnico DigiTech certificato o se il prodotto viene utilizzato con tensioni CA al di fuori dell'intervallo suggerito dal produttore.
7. Quanto sopra sostituisce tutte le altre garanzie, espresse o implicite, e DigiTech non si assume né autorizza alcuna persona ad assumersi alcun obbligo o responsabilità in relazione alla vendita di questo prodotto. In nessun caso DigiTech o i suoi rivenditori saranno responsabili per danni speciali o consequenziali o per qualsiasi ritardo nell'esecuzione di questa garanzia dovuto a cause al di fuori del loro controllo.

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a modifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Alcune informazioni contenute in questo manuale potrebbero anche essere inaccurate a causa di modifiche non documentate al prodotto da quando è stata completata questa versione del manuale. Le informazioni contenute in questa versione del manuale del proprietario sostituiscono tutte le versioni precedenti.

Assistenza tecnica e servizio

Se hai bisogno di assistenza tecnica, contatta l'assistenza tecnica DigiTech. Sii pronto a descrivere accuratamente il problema. Conosci il numero di serie del tuo dispositivo: è stampato su un adesivo attaccato allo chassis. Se non hai ancora dedicato del tempo alla registrazione del tuo prodotto, fallo ora su digitech.com.

Prima di restituire un prodotto alla fabbrica per l'assistenza, ti consigliamo di fare riferimento a questo manuale. Assicurati di aver seguito correttamente i passaggi di installazione e le procedure operative. Per ulteriore assistenza tecnica o assistenza, visita digitech.com. Se hai bisogno di restituire un prodotto alla fabbrica per l'assistenza, DEVI prima contattare l'assistenza tecnica per ottenere un numero di autorizzazione alla restituzione.

NESSUN PRODOTTO RESO SARÀ ACCETTATO IN FABBRICA SENZA UN NUMERO DI AUTORIZZAZIONE ALLA RESTITUZIONE.

Fai riferimento alle informazioni sulla garanzia, che si estendono al primo utente finale. Dopo la scadenza della garanzia, verrà addebitato un costo ragionevole per parti, manodopera e imballaggio se si sceglie di utilizzare il servizio di assistenza della fabbrica. In tutti i casi, le spese di trasporto in fabbrica sono a carico dell'utente. Se il prodotto è ancora in garanzia, DigiTech pagherà la spedizione di ritorno. Utilizzare il materiale di imballaggio originale, se disponibile. Contrassegnare il pacco con il nome del mittente e con queste parole in rosso: STRUMENTO DELICATO, FRAGILE! Assicurare il pacco in modo appropriato. Spedire in porto franco, non in contrassegno. Non spedire tramite pacco postale.

Introduzione

Grazie per aver scelto il pedale DigiTech® SDRUM™ Strummable Drums™. SDRUM è la prima drum machine intelligente al mondo per chitarristi e bassisti. SDRUM offre un modo rapido e divertente per creare pattern di batteria dal suono professionale per sessioni di pratica, esplorazione di idee per canzoni, registrazione ed esibizione.

Esistono due modi per creare pattern di batteria con SDRUM: utilizzando i pad o utilizzando BeatScratch™, una tecnologia proprietaria che consente di creare pattern di cassa/rullante semplicemente scratchando le corde superiori e inferiori di una chitarra elettrica, di una chitarra acustica (con pickup) o di un basso. Ciò consente a SDRUM di apprendere pattern di batteria utilizzando un metodo comunemente utilizzato da chitarristi e bassisti per spiegare un ritmo a un batterista.

Una volta creato un pattern di cassa/rullante, l'elemento di batteria "destra" (charleston, ride, tom, ecc.) viene aggiunto automaticamente per completare il pattern di batteria. L'elemento di batteria destro può quindi essere ulteriormente modificato per adattarsi alla canzone. L'SDRUM può apprendere fino a 3 parti per brano e memorizzare fino a 36 brani. Ogni brano e parte ha varie impostazioni che possono essere regolate in qualsiasi momento. Queste includono indicazione del tempo, sensazione (dritto o swing), quantità di abbellimento (quanto è impegnata la parte), intensità della parte, tempo e altro.

I suoni di batteria dell'SDRUM, da RealiTone™ e Digital Sound Factory®, incorporano campioni che utilizzano più livelli di velocità, per un'espressione dinamica realistica. Variazioni di beat casuali di buon gusto, note fantasma aggiunte e umanizzazione mantengono la batteria interessante e forniscono la sensazione di una vera performance.

L'SDRUM offre cinque kit di batteria tra cui scegliere, che coprono un'ampia gamma di generi. Sono disponibili anche suoni di cassa/rullante alternativi per ogni kit. La batteria è elaborata internamente con riverbero Lexicon®, quindi le code di riverbero decadono naturalmente e non vengono mai tagliate. Tutto ciò significa che l'SDRUM può generare tracce di batteria che suonano molto naturali, potenti, organiche e autentiche, il tutto con il minimo sforzo e tempo speso.

Caratteristiche

- Campioni di batteria di alta qualità con più livelli di velocità, umanizzazione e piccole variazioni per pattern di batteria musicali e realistici
- 5 kit di batteria tra cui scegliere: E-Pop, Brush, Percussion, Power e Clean
- Suoni alternati di cassa e rullante per ogni kit di batteria
- Seleziona tra pattern di hi-hat o ride, oppure seleziona tom, shaker o altre percussioni
- Riverbero Lexicon™ leggendario applicato internamente alla batteria
- Seleziona tra tempi 3/4 o 4/4
- Cambia il feel (dritto o swing) e la quantità di abbellimento (da semplice a impegnativo) per ogni pattern di batteria
- La tecnologia proprietaria BeatScratch™ consente di creare pattern di batteria cassa/rullante scratchando le corde della chitarra o del basso
- I pad cassa e rullante forniscono un metodo convenzionale per insegnare i pattern di batteria
- Tempo regolabile utilizzando il controllo variabile o il tap tempo
- Metronomo integrato e conteggio delle bacchette
- Crea fino a 3 parti di canzone (strofa, ritornello e bridge) e passa da una all'altra durante la riproduzione utilizzando l'interruttore a pedale integrato
- Intensità selezionabile per ogni parte del brano per una dinamica migliorata
- Archiviazione fino a 36 brani
- Controllo del livello di uscita della batteria
- Uscite mixer mono o stereo da 1/4"
- Uscita amplificatore da 1/4"

- Supporto JamSync™ per la sincronizzazione della riproduzione con i looper DigiTech JamMan® compatibili
- La funzione SilentClear™ impedisce momenti di breve riproduzione durante la cancellazione di parti o brani
- Supporto per un interruttore a pedale DigiTech FS3X esterno (opzionale), con 3 modalità di funzionamento
- Interruttore a pedale soft-touch in stile vacuum
- Adattatore di alimentazione incluso

Avvio rapido

Per iniziare subito a usare SDRUM, consulta la Guida rapida SDRUM inclusa nella confezione.

Connettori e interfaccia utente

Connettori

1. Jack POWER INPUT: collega solo l'adattatore di alimentazione incluso a questo jack.
2. JAMSYNC OUT: Jack Collega questo jack ai looper compatibili con DigiTech JamSync per utilizzarli con l'SDRUM.
3. Jack AMP OUT: collega questa uscita all'ingresso dell'amplificatore per chitarra o basso, oppure collegalo all'ingresso di una catena di effetti, se utilizzata. Nota che i jack di uscita sono a rilevamento automatico e la funzionalità di uscita cambierà a seconda delle uscite collegate.
4. Jack MIXER L/R OUT: collega queste uscite agli ingressi di linea di un mixer. Nota che i jack di uscita sono a rilevamento automatico e la funzionalità di uscita cambierà a seconda delle uscite collegate.
5. Porta USB: questa porta Mini USB viene utilizzata per aggiornare il firmware dell'SDRUM.
6. Jack GUITAR IN: collega la tua chitarra a questo jack utilizzando un cavo per strumenti non bilanciato (TS).
7. Jack FS3X IN: collegare un pedale DigiTech FS3X opzionale a questo jack per un controllo a mani libere aggiuntivo.



Interfaccia utente

1. Pulsanti VERSE/CHORUS/BRIDGE PART

Questi pulsanti PART forniscono l'accesso alle tre parti che compongono una canzone e svolgono le seguenti funzioni:

- Seleziona una parte: premi i pulsanti PART per passare da una parte all'altra delle tre parti della canzone.
- Cambia intensità della parte: una volta selezionata una parte, premi ripetutamente il pulsante PART selezionato per passare da un'intensità di parte all'altra (o quanto forte verrà riprodotta la parte).
- Abilita il metronomo o la funzione di conteggio iniziale: quando la riproduzione è interrotta, tieni premuto il pulsante PART attualmente selezionato per abilitare il metronomo (quando la parte della canzone selezionata è vuota) o la funzione di conteggio iniziale (quando la parte della canzone selezionata contiene un pattern di batteria).

I pulsanti PART hanno i seguenti stati:

- LED spento: la parte non è stata appresa e non è selezionata.
- LED fisso (verde, ambra o rosso): con una canzone vuota selezionata (LED SONG spento), questo stato indica che la parte verrà creata automaticamente. Ad esempio, quando una canzone viene cancellata, il LED VERSE si accenderà di un giallo luminoso fisso e il LED CHORUS si accenderà di un rosso fuoco fisso, a indicare che l'insegnamento della strofa creerà automaticamente una parte di ritornello. Quando viene selezionata una canzone non vuota (LED SONG fuoco), questo stato indica che la parte è stata appresa ma non è selezionata.
- LED luminoso fisso (verde, ambra o rosso): la parte è selezionata.
- LED lampeggiante (verde, ambra o rosso): la parte è stata appresa, è selezionata e la funzione di conteggio è abilitata. La frequenza di lampeggiamento indica il tempo corrente della canzone. Quando una parte viene cancellata, il pulsante PART lampeggerà brevemente in rosso. Quando una canzone viene cancellata, tutti e tre i pulsanti PART lampeggeranno brevemente in rosso. Quando una parte o una canzone viene ripristinata tramite un'operazione di annullamento, i pulsanti lampeggeranno brevemente in verde.

2. Pulsante TEMPO

Il pulsante TEMPO fornisce le seguenti funzioni:

- Indicazione del tempo: quando una parte di un brano è vuota e il metronomo è acceso, o se una parte di un brano non è vuota, il LED TEMPO lampeggerà alla velocità del tempo del brano corrente. Il LED TEMPO si illuminerà di rosso per la prima battuta della battuta (durante la riproduzione), verde scuro per le battute successive, quindi verde brillante per le battute successive dell'ultima battuta. Se il tempo di un brano viene modificato, le battute successive si illumineranno di ambra anziché di verde per indicare la modifica. Nota che il pulsante TEMPO può essere premuto e tenuto premuto per memorizzare il nuovo tempo del brano.
- Metronomo: con una parte vuota selezionata, tieni premuto il pulsante TEMPO per ~2 secondi per accendere o spegnere il metronomo. Consulta "Utilizzo del metronomo" a pagina 11 per maggiori informazioni.
- Tap Tempo: tocca il pulsante TEMPO alla velocità del tempo desiderato per modificare il tempo di un brano. • Aggiorna tempo nominale: se il tempo di una canzone viene modificato utilizzando il pulsante TEMPO o la manopola TEMPO, non verrà automaticamente memorizzato nella canzone. Per memorizzare il tempo aggiornato, tieni premuto il pulsante TEMPO per circa 2 secondi. Ciò memorizzerà la nuova impostazione del tempo come impostazione nominale (manopola TEMPO con fermo centrale).

3. Encoder GROOVE/KIT

Ruota e premi questo encoder per modificare il tempo della batteria, il feeling, la quantità di abbellimento e il kit. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Timing: le prime due impostazioni selezionano tra tempi 3/4 o 4/4.
- Feel: le due impostazioni successive selezionano tra un feel dritto (ST) o swing (SW).
- Embellishment Amount: i tre LED successivi selezionano quanto semplice o impegnativa sarà la parte di batteria.
- Kit: i LED rimanenti selezionano tra i cinque kit di batteria disponibili.

4. Pulsante ALT (Kick/Snare)

Premi questo pulsante per selezionare le voci alternative per kick e snare:

- LED spento – Voce standard
- LED verde – Voce alternativa

Le voci alternative sono diverse per ogni drum kit.

5. Manopola LEVEL

Questa manopola regola il livello di uscita della batteria. Regola questa manopola per adattare il livello della batteria alla chitarra.

6. LED LEARN

Questo LED indica le seguenti funzionalità:

- Rosso lampeggiante lento – Indica che è stata selezionata una parte vuota del brano.
- Rosso lampeggiante rapido – Indica che l'SDRUM è armato per l'apprendimento e inizierà ad apprendere il pattern di batteria una volta suonati i pad KICK/SNARE, la chitarra è scratchata o il FOOTSWITCH è premuto.
- Rosso fisso – Indica che l'SDRUM sta imparando il pattern di batteria.

7. Pad KICK/SNARE

Quando l'SDRUM è armato per l'apprendimento, toccare questi pad fornisce un metodo tradizionale per insegnare i pattern di batteria. Possono essere utilizzati anche quando si usa l'SDRUM con uno strumento che non ha un pickup.

8. Pulsante SONG

Premi questo pulsante e gira l'encoder HATS/RIDES per selezionare un brano diverso. Le selezioni dei brani vengono visualizzate sui LED che circondano l'encoder HATS/RIDES. Gira l'encoder HATS/RIDES per selezionare un brano da una delle tre banche (LED verdi, ambra o rossi), quindi premi il pulsante SONG o l'encoder HATS/RIDES per caricare il brano.

9. Encoder HATS/RIDES

Ruota questo encoder per selezionare una variazione diversa su come viene suonato l'elemento di batteria destro. Premi questo encoder per selezionare tra diverse opzioni di temporizzazione sub-beat per l'elemento di batteria destro.

10. Pulsante ALT (Hats/Rides)

Premi questo pulsante per selezionare voicing alternativi per l'elemento di batteria destro:

- LED spento: voicing standard
- LED verde: voicing alternativo 1
- LED rosso: voicing alternativo 2

I voicing alternativi sono diversi per ogni drum kit.

11. Manopola TEMPO

Ruota questa manopola per cambiare il tempo della canzone. L'intervallo di tempo va da mezza velocità (completamente in senso antiorario) a doppia velocità (completamente in senso orario). Per memorizzare il tempo modificato di una canzone, tieni premuto il pulsante TEMPO per circa 2 secondi. La posizione di arresto centrale della manopola TEMPO rappresenta il tempo memorizzato in una canzone.

NOTA: ogni volta che il tempo viene modificato senza usare direttamente la manopola TEMPO, ad esempio quando si insegna un nuovo pattern di batteria, si carica una nuova canzone o si usa il tap tempo, potrebbe essere necessario riportare la manopola TEMPO nella posizione di arresto centrale prima che diventi di nuovo attiva. Ciò impedisce bruschi cambiamenti di tempo se la manopola viene spinta quando la posizione corrente non corrisponde al tempo corrente.

12. LED PLAY

Questo LED indica le seguenti funzionalità:

- LED spento: indica che la parte della canzone selezionata è vuota.
- LED verde scuro: indica che la parte della canzone selezionata contiene un pattern di batteria e la riproduzione è interrotta.
- LED verde brillante: indica che l'SDRUM sta riproducendo la canzone. • LED lampeggiante: il LED PLAY lampeggia insieme ai pad KICK e SNARE quando si tiene premuto il FOOTSWITCH per interrompere la riproduzione.

13. Pulsante GUITAR AUDITION

Premi questo pulsante per scorrere le modalità Guitar Audition. Tieni premuto questo pulsante per calibrare BeatScratch per una chitarra. Questo pulsante ha tre stati:

- Off (LED spento): la chitarra verrà ascoltata quando suonata.
- Hybrid (LED debole): quando viene selezionata una parte di canzone vuota, i suoni di kick/snare verranno ascoltati quando si scratcha la chitarra in modo che BeatScratch possa essere utilizzato. Quando viene selezionata una parte di canzone che contiene un pattern di batteria, la chitarra verrà ascoltata quando suonata in modo che tu possa suonare insieme alla batteria.
- On (LED luminoso): i suoni di kick/snare verranno sempre ascoltati quando si scratcha la chitarra.

NOTA: la funzione Guitar Audition verrà abilitata automaticamente (LED luminoso) dopo aver calibrato BeatScratch. Dopo aver creato un pattern di batteria, la funzione Guitar Audition verrà automaticamente impostata sulla modalità "Hybrid" (LED dim).

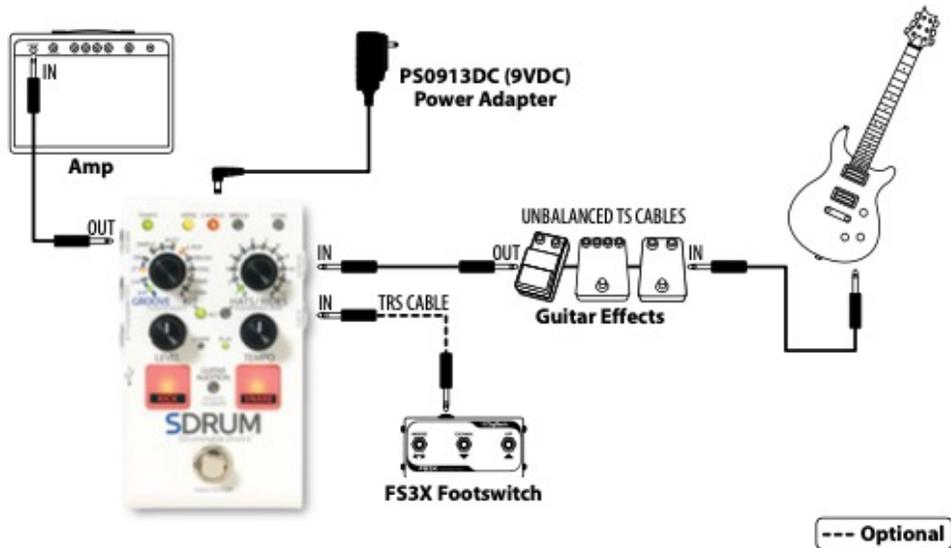
14. FOOTSWITCH

Questo footswitch fornisce le seguenti funzioni:

- Arm for Learning: quando viene selezionata una parte di brano vuota, premere una volta il FOOTSWITCH per armare l'SDRUM per apprendere un nuovo pattern di batteria (il LED LEARN lampeggerà rapidamente). Suonare la parte o premere di nuovo il FOOTSWITCH per forzare l'SDRUM ad apprendere il nuovo pattern di batteria.
- Avviare la riproduzione: quando la riproduzione è interrotta e una parte di brano è stata appresa e selezionata, premere una volta il FOOTSWITCH per avviare la riproduzione del brano.
- Interrompere la riproduzione: durante la riproduzione, tenere premuto il FOOTSWITCH per ~2 secondi (o finché i pad KICK e SNARE non iniziano a lampeggiare rapidamente) per interrompere la riproduzione. Rilasciare il FOOTSWITCH non appena i pad KICK e SNARE iniziano a lampeggiare per interrompere la canzone senza un piatto crash sostenuto. Continua a tenere premuto il FOOTSWITCH per terminare una canzone con un piatto crash sostenuto. Nota che il crash del piatto decadrà naturalmente finché il FOOTSWITCH non viene rilasciato o il sustain non risuona.
- Cancella una parte e annulla: quando la riproduzione è interrotta, tieni premuto il FOOTSWITCH per circa 2 secondi (o finché il pulsante PART selezionato non inizia a lampeggiare rapidamente), quindi rilascialo. La parte della canzone selezionata sarà ora vuota. Tieni immediatamente premuto di nuovo il FOOTSWITCH per circa 2 secondi per ripristinare la parte cancellata.
- Cancella una canzone e annulla: quando la riproduzione è interrotta, tieni premuto il FOOTSWITCH per circa 4 secondi (o finché tutti i pulsanti PART non iniziano a lampeggiare rapidamente), quindi rilascialo. Tutte le parti della canzone saranno ora vuote. Tieni immediatamente premuto di nuovo il FOOTSWITCH per circa 2 secondi per ripristinare la canzone cancellata. NOTA: quando si cancella un brano, la parte attualmente selezionata verrà cancellata per prima, ma finché si tiene premuto il FOOTSWITCH, tutte le parti del brano verranno cancellate contemporaneamente.

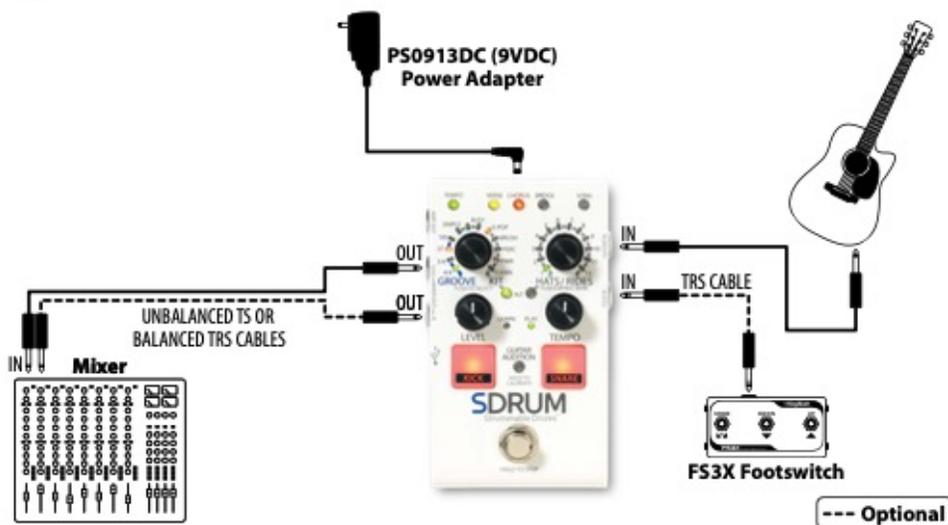
Diagrammi di collegamento

Amplifier Setup



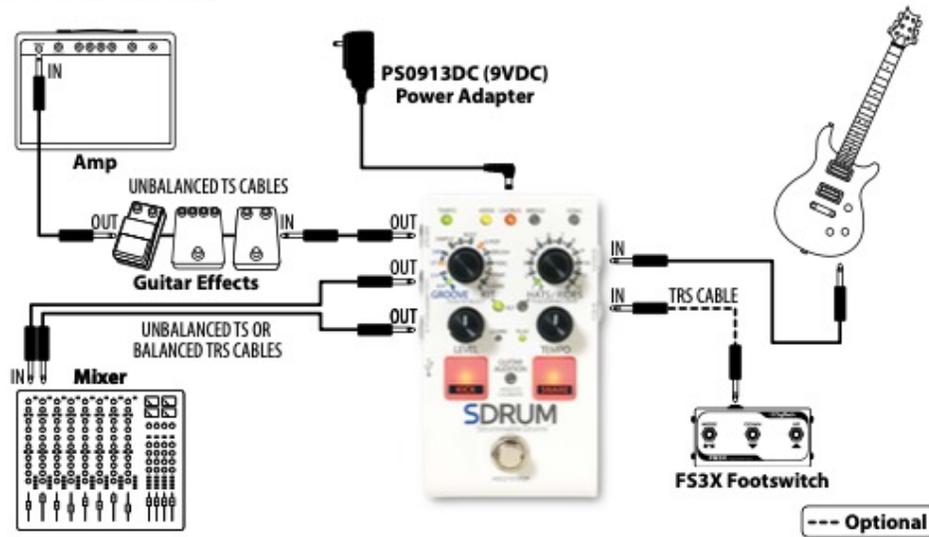
NOTA: quando si usa solo il jack AMP OUT, il segnale della batteria verrà elaborato per migliorare il suono della batteria quando viene suonata tramite un amplificatore per chitarra. Se si usano effetti per chitarra e/o un looper in questo tipo di applicazione, devono essere posizionati prima dell'SDRUM in modo che non influenzino il segnale della batteria. Si noti che potrebbe essere necessario bypassare gli effetti per usare BeatScratch.

Mixer Setup



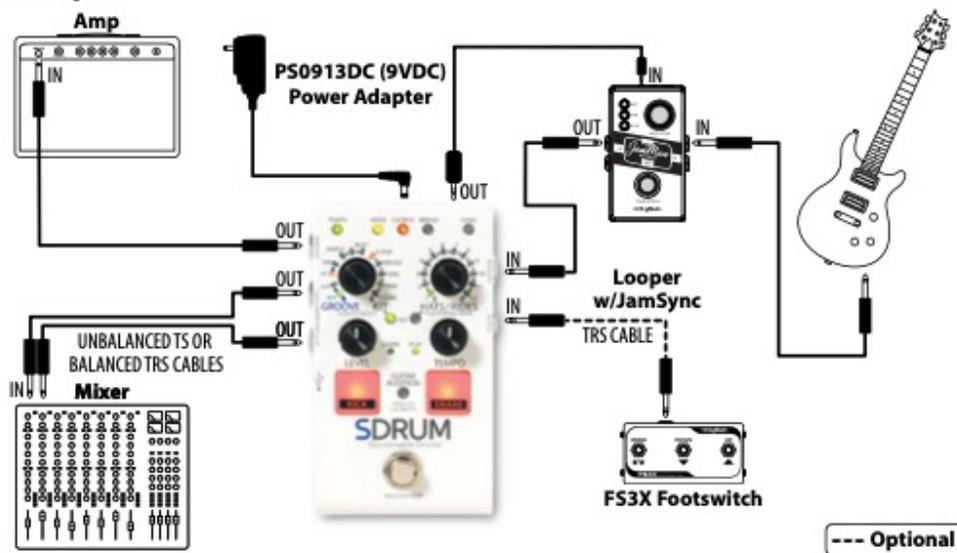
NOTA: quando vengono utilizzati solo i jack MIXER OUT, il segnale mono della chitarra e il segnale stereo della batteria vengono inviati ai jack MIXER OUT. Questa configurazione funziona bene per applicazioni in cui una chitarra acustica con un pickup o un basso sono collegati a un sistema PA dal vivo.

Amplifier + Mixer Setup



NOTA: se collegato sia al jack MIXER che a quello AMP OUT, il segnale della chitarra verrà inviato al jack AMP OUT e il segnale della batteria verrà inviato ai jack MIXER OUT. Se si utilizzano effetti per chitarra, possono essere posizionati prima dell'SDRUM o tra l'SDRUM e l'amplificatore in questo tipo di applicazione. Si noti che se gli effetti vengono posizionati prima dell'SDRUM, potrebbe essere necessario bypassarli per utilizzare BeatScratch.

JamSync Setup



NOTA: nella maggior parte dei casi il looper deve essere posizionato prima dell'SDRUM, ad esempio quando si utilizza solo il jack AMP OUT. Se si utilizzano i jack AMP e MIXER OUT, il looper può essere posizionato anche tra l'SDRUM e l'amplificatore, se lo si desidera.

Funzionamento del jack di uscita

I jack di uscita hanno una funzione di rilevamento automatico che consente all'SDRUM di ottimizzare automaticamente le uscite per l'applicazione. La tabella seguente descrive come funzionerà l'SDRUM a seconda delle uscite collegate.

AMP OUT Jack Connected	MIXER OUT Jacks Connected	Operation Description
		Un mix mono del segnale di chitarra e batteria verrà inviato al jack AMP OUT. Verrà applicata un'equalizzazione complementare al segnale della batteria per migliorarne il suono quando viene riprodotto tramite un amplificatore per chitarra. NOTA: quando si utilizza un amplificatore per chitarra per suonare la batteria dall'SDRUM, impostare l'amplificatore in modo che funzioni nel modo più pulito possibile per evitare di distorcere la batteria. La batteria è pre-equalizzata per suonare al meglio tramite un amplificatore pulito con impostazioni EQ "piatte". Se si utilizzano effetti per chitarra e/o un looper, devono essere posizionati prima dell'SDRUM quando si utilizza solo il jack AMP OUT.
		I segnali di batteria e chitarra saranno mixati e inviati ai jack MIXER OUT. Se è collegato solo il jack MIXER OUT sinistro (mono), il mix chitarra/batteria sarà mono. Se sono collegati i jack MIXER OUT sinistro e destro, il segnale della chitarra sarà mono e il segnale della batteria sarà stereo. NOTA: SDRUM non applica la simulazione del cabinet al segnale della chitarra. Ciò consente di utilizzare una chitarra acustica o un basso quando sono collegati solo i jack MIXER OUT.
		Il segnale della chitarra verrà inviato solo al jack AMP OUT. Il segnale della batteria verrà inviato ai jack MIXER OUT in mono (se viene utilizzato solo il jack MIXER OUT L) o stereo (se vengono utilizzati entrambi i jack MIXER OUT). Se si utilizzano effetti per chitarra e/o un looper, possono essere posizionati prima o dopo l'SDRUM quando si utilizzano sia i jack AMP OUT che MIXER OUT.

Esecuzione dei collegamenti e applicazione dell'alimentazione

Per collegare il pedale SDRUM:

1. Abbassare il volume dell'amplificatore per chitarra. Se si collega a un mixer, abbassare i controlli di guadagno/trim e abbassare i fader sui canali a cui ci si collega.
2. Effettuare tutti i collegamenti all'SDRUM come mostrato in "Schemi di collegamento".
3. Collegare l'adattatore di alimentazione incluso al connettore di ingresso SDRUM POWER, quindi collegare l'altra estremità a una presa CA disponibile e attendere che l'SDRUM si avvii.
4. Alzare completamente il volume della chitarra, strimpellare la chitarra e quindi aumentare gradualmente il volume dell'amplificatore per chitarra fino a raggiungere il livello desiderato. Se si utilizza un mixer, impostare i fader dei canali su unità (0), quindi aumentare i controlli di guadagno/trim mentre si toccano i pad KICK/SNARE per il livello desiderato. Impostare la manopola LEVEL su ore 12.

Insegnare pattern di batteria

SDRUM consente di creare pattern di batteria in uno dei due modi: utilizzando BeatScratch per scratchare naturalmente pattern di batteria con una chitarra o un basso, oppure utilizzando i pad KICK e SNARE, che consentono anche di utilizzare SDRUM con altri strumenti che non hanno un pickup.

Quando si insegna un nuovo pattern di batteria, SDRUM determinerà automaticamente le impostazioni di tempo e sensazione (dritto o swing). Una volta insegnato un nuovo pattern di batteria, le impostazioni di tempo e sensazione rilevate verranno riflesse sui LED che circondano l'encoder KIT/GROOVE. L'encoder KIT/GROOVE può quindi essere utilizzato per modificare manualmente il tempo e la sensazione, se lo si desidera.

SUGGERIMENTO: se necessario, il rilevamento automatico del tempo/sensazione di SDRUM può essere ignorato e un tempo e/o una sensazione predefiniti possono essere preselezionati prima di insegnare un nuovo pattern di batteria. Di default, quando si insegna a SDRUM una nuova canzone, la strofa viene selezionata come parte attiva e, una volta appreso il pattern di batteria della strofa, la parte del ritornello viene generata automaticamente con batteria con lo stesso pattern di cassa/rollante della strofa, ma con un'intensità maggiore e un pattern di piatti al posto dei charleston predefiniti. Questo comportamento è indicato sull'interfaccia utente con il LED VERSE che si illumina di un ambra brillante fisso e il LED CHORUS che si illumina di un rosso tenue fisso. Ciò significa

che insegnando un singolo pattern di batteria per la parte della strofa, hai quindi pattern di batteria per due parti della canzone, consentendoti di iniziare immediatamente a esplorare idee per le canzoni. Se preferisci, puoi sovrascrivere il pattern di batteria del ritornello generato automaticamente con il tuo, disattivare la parte del ritornello (LED CHORUS spento) prima di insegnare la parte della strofa o generare automaticamente anche una parte di bridge quando viene creata la parte della strofa.

Utilizzo del metronomo

Il metronomo integrato può essere utilizzato per migliorare il tempo ed evitare risultati imprevisti quando si insegna un nuovo pattern di batteria, nonché per adattare il tempo di tutte le parti che compongono una canzone. Il metronomo viene automaticamente abilitato ogni volta che è stata appresa almeno una parte di una canzone e viene selezionata una parte di una canzone vuota.

Per abilitare/disabilitare il metronomo:

1. Selezionare una parte di una canzone vuota (il LED LEARN dovrebbe lampeggiare).
2. Premere e tenere premuto il pulsante TEMPO per circa 2 secondi per abilitare/disabilitare il metronomo. Il pulsante TEMPO lampeggerà anche alla velocità del metronomo per fornire un'indicazione visiva del tempo.

SUGGERIMENTO: premere e tenere premuto il pulsante PART attualmente selezionato quando la parte è vuota fornisce un modo alternativo per abilitare/disabilitare il metronomo.

SUGGERIMENTO: il tempo può essere modificato prima di insegnare la nuova parte di batteria toccando il tempo desiderato sul pulsante TEMPO o ruotando la manopola TEMPO. **NOTA:** il BPM predefinito per una canzone vuota è 120. L'SDRUM riproduce sempre a un BPM intero, rendendo più facile abbinare il BPM di un dispositivo esterno o di una DAW. **NOTA:** in una canzone in cui è già stata appresa almeno una parte, il metronomo verrà automaticamente abilitato quando viene selezionata una parte vuota.

Insegnare pattern di batteria con i pad Kick e Snare

I pad KICK e SNARE sull'SDRUM possono essere utilizzati per insegnare pattern di batteria in modo più tradizionale o quando si suona uno strumento senza pickup.

Per insegnare un pattern di batteria con i pad KICK e SNARE:

1. Assicurarsi che sia selezionata una parte di brano vuota (VERSE, CHORUS o BRIDGE). Il LED LEARN lampeggerà se la parte selezionata è vuota.

SUGGERIMENTO: quando è selezionata una canzone vuota (LED SONG spento), il LED VERSE si accenderà di un giallo brillante fisso e il LED CHORUS si accenderà di un rosso tenue fisso. Ciò indica che l'insegnamento della strofa genererà automaticamente una parte di chorus. Se si desidera creare un pattern personalizzato per la parte di chorus, disattivare la funzione di generazione automatica delle parti prima di insegnare l'SDRUM premendo ripetutamente il pulsante CHORUS finché il LED CHORUS non si spegne. Si noti che la parte di chorus generata automaticamente può anche essere cancellata e un nuovo pattern può essere insegnato dopo aver insegnato l'SDRUM, se si preferisce. 2. Se lo desideri, attiva il metronomo tenendo premuto il pulsante TEMPO per circa 2 secondi. Imposta il tempo toccando il pulsante TEMPO alla velocità desiderata o ruotando la manopola TEMPO.

3. Premi il FOOTSWITCH per armare l'SDRUM. Il LED LEARN inizierà a lampeggiare rapidamente per indicare che l'SDRUM è armato.

4. Inizia a suonare il pattern di batteria sui pad KICK e SNARE.

SUGGERIMENTO: in alternativa, premi il FOOTSWITCH per iniziare l'apprendimento senza dover colpire il pad. Il LED LEARN si illuminerà di rosso fisso, indicando che l'SDRUM sta imparando. Questo può essere utile per alcuni stili musicali che incorporano pattern di batteria che non hanno colpi di cassa o rullante sul primo downbeat della battuta, come il reggae.

NOTA: quando si crea un nuovo pattern di batteria, la lunghezza massima non può superare le 4 battute.

5. Premi il FOOTSWITCH al termine. Per risultati migliori, prova a premere il FOOTSWITCH sullo stesso downbeat su cui hai iniziato (beat 1). 6. Il pattern di batteria inizierà a suonare. Suona la chitarra e regola la manopola LEVEL per un buon mix tra chitarra e batteria.

7. Per interrompere la riproduzione, tieni premuto il FOOTSWITCH per circa 2 secondi (finché i pad KICK e SNARE non iniziano a lampeggiare). Rilasciando il FOOTSWITCH non appena i pad KICK/SNARE iniziano a lampeggiare, la riproduzione si interromperà.

Continuando a tenere premuto il FOOTSWITCH, un piatto crash verrà riprodotto alla fine della battuta corrente e risuonerà finché il FOOTSWITCH viene tenuto premuto.

SUGGERIMENTO: SDRUM offre alcune funzionalità avanzate che possono migliorare il funzionamento di SDRUM durante la creazione di un pattern di batteria.

Insegnare pattern di batteria con una chitarra o un basso

La nuovissima funzionalità BeatScratch consente di utilizzare una chitarra o un basso per insegnare a SDRUM un pattern di batteria. Quando si esegue questa operazione, SDRUM deve prima essere calibrato per la chitarra/basso collegato. Per calibrare BeatScratch per una chitarra/basso:

1. Regola la posizione del pickup della chitarra/basso e il controllo del tono per il tono desiderato.
2. Tieni premuto il pulsante GUITAR AUDITION per circa 2 secondi. Il pad KICK inizierà a lampeggiare e tutti i LED HATS/RIDES diventeranno rossi. Tieni la chitarra/il basso in silenzio finché non sei pronto per iniziare il processo di calibrazione.
3. Disattiva l'audio delle corde con la mano che tiene i tasti, quindi suona solo le corde basse nel modo in cui desideri insegnare i colpi di cassa. A ogni colpo rilevato, i LED HATS/RIDES si spegneranno uno alla volta. Fermati una volta che tutti i dodici eventi di cassa sono stati ricevuti (tutti i LED HATS/RIDES si spegneranno, il pad SNARE inizierà a lampeggiare e tutti i LED HATS/RIDES si accenderanno di nuovo in rosso).
4. Disattiva le corde con la mano che tiene il tasto, posizionando la mano nella stessa posizione sul manico utilizzata per la calibrazione della cassa, quindi suona solo le corde alte nel modo in cui desideri insegnare i colpi del rullante. A ogni colpo rilevato, i LED HATS/RIDES si spegneranno uno alla volta. Una volta ricevuti dodici eventi rullante (tutti i LED HATS/RIDES si sono spenti), l'SDRUM uscirà dalla modalità di calibrazione.
5. Una volta completata la calibrazione, lo scratch della chitarra/basso genererà suoni di cassa e rullante.

NOTA: le impostazioni di calibrazione vengono mantenute, anche dopo un ciclo di accensione/spegnimento.

SUGGERIMENTO: se suoni il basso, prova a usare un plettro se la diteggiatura o il pizzicamento delle corde non funziona. Sentiti libero di sperimentare diversi modi di insegnare l'SDRUM per scoprire cosa funziona meglio con il tuo strumento e il tuo stile di insegnamento. Alcuni bassisti hanno scoperto che schiaffeggiare la corda più bassa e far scoppiare quella più alta funziona bene.

Per insegnare un pattern di batteria con una chitarra/basso:

1. Se la chitarra/basso non è ancora stata calibrata per usare BeatScratch, prima di procedere segui le istruzioni di calibrazione sopra.
2. Assicurati che sia selezionata una parte di brano vuota (VERSE, CHORUS o BRIDGE). Il LED LEARN lampeggerà se la parte selezionata è vuota.

SUGGERIMENTO: quando è selezionata una canzone vuota (LED SONG spento), il LED VERSE si accenderà di un giallo brillante fisso e il LED CHORUS si accenderà di un rosso tenue fisso. Ciò indica che l'insegnamento della strofa genererà automaticamente una parte di chorus. Se desideri creare un pattern personalizzato per la parte di chorus, disattiva la funzione di generazione automatica delle parti prima di insegnare l'SDRUM premendo ripetutamente il pulsante CHORUS finché il LED CHORUS non si spegne. Nota che la parte di chorus generata automaticamente può anche essere cancellata e un nuovo pattern può essere insegnato dopo aver insegnato l'SDRUM, se preferisci.

3. Se lo desideri, abilita il metronomo tenendo premuto il pulsante TEMPO per ~2 secondi. Imposta il tempo toccando il pulsante TEMPO alla velocità desiderata o ruotando la manopola TEMPO.
4. Premi il FOOTSWITCH per armare l'SDRUM. Il LED LEARN inizierà a lampeggiare rapidamente per indicare che l'SDRUM è armato.
5. Inizia a suonare il pattern di batteria scratchando la chitarra/basso.

SUGGERIMENTO: in alternativa, premi il FOOTSWITCH per avviare manualmente l'apprendimento dell'SDRUM. Il LED LEARN si illuminerà di rosso fisso, indicando che l'SDRUM sta imparando. Questo può essere utile per alcuni stili musicali che incorporano pattern di batteria che non hanno un colpo di cassa o rullante sul primo downbeat della battuta, come il reggae.

NOTA: quando si crea un nuovo pattern di batteria, la lunghezza massima non può superare le 4 battute.

6. Premi il FOOTSWITCH quando hai finito. Per risultati migliori, prova a premere il FOOTSWITCH sullo stesso downbeat su cui hai iniziato (beat 1). 7. Per interrompere la riproduzione, tenere premuto il FOOTSWITCH per circa 2 secondi (finché i pad KICK e SNARE non iniziano a lampeggiare). Rilasciare il FOOTSWITCH non appena i pad KICK/SNARE iniziano a lampeggiare interromperà la riproduzione. Continuare a tenere premuto il FOOTSWITCH farà suonare un piatto crash alla fine della battuta corrente e risuonerà finché si tiene premuto il FOOTSWITCH. SUGGERIMENTO: SDRUM offre alcune funzionalità avanzate che possono migliorare il funzionamento di SDRUM quando si insegnano pattern di batteria.

Selezione delle impostazioni del pattern di batteria

Selezione della metrica

L'SDRUM ha due impostazioni di metrica tra cui scegliere: 3/4 e 4/4. La metrica può essere modificata per una singola parte del brano o per un intero brano. Per modificare la metrica delle parti:

1. Selezionare la parte del brano utilizzando il pulsante VERSE, CHORUS o BRIDGE.
2. Ruotare l'encoder GROOVE/KIT per selezionare la nuova metrica.
3. Premere l'encoder GROOVE/KIT per effettuare la selezione. Per modificare l'impostazione della metrica per tutte le parti del brano, tenere premuto l'encoder GROOVE/KIT per ~2 secondi (finché il LED della metrica selezionata non lampeggia tre volte).

SUGGERIMENTO: l'impostazione della metrica può anche essere preselezionata prima di insegnare all'SDRUM un pattern di batteria. Vedere "Preselezione delle impostazioni di timing e feel".

Selezione del Feel

L'SDRUM offre due impostazioni di feel tra cui scegliere: straight (ST) o swing (SW). Il feel può essere modificato per una singola parte del brano o per un intero brano.

Per modificare il feel delle parti:

1. Selezionare la parte del brano utilizzando il pulsante VERSE, CHORUS o BRIDGE.
2. Ruotare l'encoder GROOVE/KIT per selezionare la nuova impostazione di feel.
3. Premere l'encoder GROOVE/KIT per effettuare la selezione. Per modificare l'impostazione di feel per tutte le parti del brano, tenere premuto l'encoder GROOVE/KIT per ~2 secondi (finché il LED del feel selezionato non lampeggia tre volte).

SUGGERIMENTO: l'impostazione di feel può anche essere preselezionata prima di insegnare all'SDRUM un pattern di batteria. Vedere "Pre-selezione delle impostazioni di timing e feel".

Selezione della quantità di abbellimento

L'impostazione della quantità di abbellimento determina quanto semplice o movimentato sarà il pattern di batteria. L'SDRUM ha tre impostazioni di quantità di abbellimento: SIMPLE, INTERMEDIATE e BUSY.

Embellishment Amount Setting	Description
SIMPLE	Selezionando questa opzione, verranno riprodotti solo gli elementi di batteria (cassa/rullante o equivalenti) insegnati alla parte (non verranno aggiunte note fantasma o colpi di batteria extra).
INTERMEDIATE	Selezionando questa opzione, verranno aggiunte alcune note fantasma e occasionali colpi di batteria extra per mantenere interessante il pattern di batteria.
BUSY	Selezionando questa opzione, il pattern sarà più complesso, con l'aggiunta di note extra ai pattern cassa/rullante e variazione.

L'impostazione della quantità di abbellimento può essere modificata per una singola parte del brano o per un intero brano.

Per modificare la quantità di abbellimento delle parti:

1. Selezionare la parte del brano utilizzando il pulsante VERSE, CHORUS o BRIDGE.
2. Ruotare l'encoder GROOVE/KIT per selezionare la nuova impostazione della quantità di abbellimento.
3. Premere l'encoder GROOVE/KIT per effettuare la selezione. Per modificare l'impostazione della quantità di abbellimento per tutte le parti del brano, tenere premuto l'encoder GROOVE/KIT per ~2 secondi (finché il LED della quantità di abbellimento selezionata non lampeggia tre volte).

Selezione del kit di batteria

SDRUM offre cinque kit di batteria tra cui scegliere:

Drum Kit	Description
E-POP	Questo kit è composto da suoni di batteria sintetizzati che emulano le drum machine analogiche.
BRUSH	Questo è un kit dal suono vintage suonato con le spazzole, per stili di musica jazz e folk. Questo kit include anche campioni di shaker e tamburello.
PERCUSSION	Questo kit è un set di batteria pulita aumentata con campanaccio, clave, timbales e congas. È progettato per stili musicali latin fusion.
POWER	Si tratta di un kit di batteria progettato per gli stili musicali hard rock, metal e punk, con un suono più aggressivo rispetto al kit pulito.
CLEAN	Si tratta di una batteria pulita, adatta agli stili musicali rock, pop e country.

Tutti i kit, ad eccezione di E-Pop, presentano più livelli di velocità per tutti i tamburi principali (cassa, rullante, hi-hat, tom, piatti). Ciò significa che vengono utilizzati campioni diversi a seconda di quanto forte viene suonato ogni tamburo, il che consente ai tamburi campionati di suonare molto più realistici. E-Pop è un'eccezione perché le drum machine sintetizzate in genere non alterano il tono di un tamburo in base alla velocità.

Il drum kit può essere cambiato su una singola parte del brano o per un intero brano.

Per cambiare il drum kit sulle parti:

1. Seleziona la parte del brano usando il pulsante VERSE, CHORUS o BRIDGE.
2. Ruota l'encoder GROOVE/KIT per selezionare la nuova impostazione del drum kit.
3. Premi l'encoder GROOVE/KIT per effettuare la selezione. Per cambiare l'impostazione del drum kit per tutte le parti del brano, tieni premuto l'encoder GROOVE/KIT per circa 2 secondi (finché il LED del kit selezionato non lampeggia tre volte). SUGGERIMENTO: l'impostazione del kit di batteria può essere modificata prima o dopo aver insegnato un nuovo pattern.

Selezione di suoni alternativi per cassa/rullante

La seguente tabella mostra i suoni alternativi di cassa e rullante disponibili per ogni drum kit:

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

Per selezionare suoni alternativi per cassa e rullante:

1. Seleziona la parte del brano usando il pulsante VERSE, CHORUS o BRIDGE.
2. Premi il pulsante ALT accanto all'encoder GROOVE/KIT per alternare tra le opzioni elencate nella tabella sopra.
3. Ripeti per altre parti del brano, se lo desideri.

Selezione degli elementi della batteria della mano destra

L'elemento della mano destra (hi-hat, ride, tom, ecc.) di ogni pattern di batteria può essere selezionato utilizzando l'encoder HATS/RIDES e il pulsante ALT accanto all'encoder HATS/RIDES. La seguente tabella mostra alcuni pattern di batteria della mano destra ben noti e le impostazioni da selezionare per ottenere ciascuno di essi.

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

Selezione del tempo e della variazione del sub-beat per gli elementi della batteria della mano destra

Ruotando l'encoder HATS/RIDES si selezionano diverse varianti dell'esecuzione della batteria della mano destra. Premendo l'encoder HATS/RIDES si seleziona tra le opzioni di tempo del sub-beat disponibili. Il colore dei LED che circondano l'encoder HATS/RIDES indica l'opzione di tempo del sub-beat selezionata per l'elemento della batteria della mano destra, con le seguenti opzioni disponibili:

- LED verde: l'elemento della batteria della mano destra viene suonato utilizzando principalmente note da un quarto.
- LED ambra: l'elemento della batteria della mano destra viene suonato utilizzando principalmente note da un ottavo.
- LED rosso: l'elemento della batteria della mano destra viene suonato utilizzando principalmente note da un sedicesimo.

Per modificare il tempo del sub-beat per l'elemento della batteria della mano destra:

1. Premere l'encoder HATS/RIDES. Ogni pressione dell'encoder alterna le opzioni e i LED colorati mostrati nell'elenco sopra.

Per selezionare una diversa variante dell'esecuzione dell'elemento della batteria della mano destra:

1. Ruotare l'encoder HATS/RIDES. SUGGERIMENTO: l'encoder HATS/RIDES può essere ruotato sulla selezione tra 12 e 1 (tutti i LED spenti). Quando questa opzione è selezionata, nessun elemento di batteria destro verrà riprodotto nel pattern di batteria.

Selezione di suoni alternativi per gli elementi della batteria della mano destra

La seguente tabella mostra i suoni alternativi della batteria della mano destra disponibili per ogni drum kit:

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

Per selezionare suoni alternativi per i cappelli/ride:

1. Selezionare la parte del brano utilizzando il pulsante VERSE, CHORUS o BRIDGE.
2. Premere il pulsante ALT accanto all'encoder HATS/RIDES per alternare tra le opzioni elencate nella tabella sopra.
3. Ripetere per altre parti del brano, se desiderato.

Regolazione del tempo

Il tempo di un brano può essere regolato prima o dopo l'apprendimento dell'SDRUM e può essere regolato utilizzando il pulsante TEMPO (tap tempo) o la manopola TEMPO.

Dopo che una parte è stata appresa, o se la funzione metronomo è abilitata, il pulsante TEMPO lampeggerà al tempo corrente del brano. Il pulsante TEMPO lampeggerà in rosso sul primo beat di ogni battuta (solo durante la riproduzione) e in verde per i restanti beat di note da un quarto se il tempo del brano non è stato modificato. Se il tempo è stato modificato dal valore memorizzato del brano, il LED del pulsante TEMPO lampeggerà in ambra anziché in verde. Se il tempo viene modificato da un meccanismo diverso dalla manopola TEMPO (ad esempio, utilizzando il tap tempo o caricando una nuova canzone), la manopola TEMPO non funzionerà finché non verrà girata oltre la posizione di fermo centrale (memorizzata).

Quando una parte viene riprodotta, durante l'ultima battuta della parte, il pulsante TEMPO lampeggerà più luminoso per indicare che il loop del pattern di batteria sta tornando all'inizio.

Regolazione del tempo tramite il pulsante Tempo

Per regolare il tempo di una canzone con il pulsante TEMPO:

1. Riproduci la canzone.
2. Batti il tempo desiderato sul pulsante TEMPO.

3. Il pulsante TEMPO lampeggerà ora in ambra, indicando che il nuovo tempo è diverso da quello memorizzato con la canzone.

SUGGERIMENTO: per ripristinare il tempo originale, ruota la manopola TEMPO di un quarto di giro sopra o sotto la posizione di fermo centrale e quindi riportala nella posizione di fermo.

4. Tieni premuto il pulsante TEMPO per circa 2 secondi per memorizzare la nuova impostazione del tempo nella canzone. Il LED TEMPO lampeggerà di nuovo in verde per indicare che questo è il tempo memorizzato della canzone (posizione di fermo centrale sulla manopola TEMPO).

Regolazione del tempo tramite la manopola del tempo

La posizione di fermo centrale della manopola TEMPO rappresenta un moltiplicatore del tempo di 1X, che è il tempo originale della parte della canzone appresa. La posizione completamente in senso orario fornisce un tempo di 2X il tempo appreso e la posizione completamente in senso antiorario fornisce un moltiplicatore di 1/2X il tempo appreso.

Per regolare il tempo di una canzone con la manopola TEMPO:

1. Riproduci la canzone.

2. Ruota la manopola TEMPO per modificare il tempo. Nota che potrebbe essere necessario ruotare la manopola TEMPO oltre la posizione di fermo centrale prima che vengano apportate modifiche. Il pulsante TEMPO lampeggerà ora in ambra, indicando che il nuovo tempo è diverso da quello memorizzato con la canzone.

SUGGERIMENTO: per ripristinare il tempo originale, ruota la manopola TEMPO di nuovo nella posizione di fermo centrale.

3. Tieni premuto il pulsante TEMPO per ~2 secondi per memorizzare la nuova impostazione del tempo nella canzone. Il LED TEMPO lampeggerà di nuovo in verde per indicare che questo è il tempo memorizzato della canzone (posizione di fermo centrale sulla manopola TEMPO).

Utilizzo delle parti di una canzone

Le tre parti di una canzone dell'SDRUM (strofa, ritornello e bridge) compongono una canzone. Ogni parte può essere programmata per un'intensità inferiore o superiore per aggiungere dinamiche alla canzone. Le parti apprese vengono automaticamente salvate nella memoria fino a quando non vengono cancellate, anche dopo un ciclo di accensione/spengimento.

Modifica delle intensità delle parti di una canzone

L'intensità di ogni parte di una canzone può essere modificata per creare dinamiche della canzone per un'esecuzione più energica.

Sono disponibili tre intensità di parti:

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

Per modificare l'intensità di una parte di una canzone:

1. Selezionare la parte da modificare premendo il pulsante VERSE, CHORUS o BRIDGE (il LED più luminoso indica la selezione).

2. Premere ripetutamente il pulsante PART selezionato per scorrere la selezione dell'intensità.

Riproduzione e passaggio tra le parti di una canzone

Per riprodurre e passare tra le parti di una canzone:

1. Selezionare la prima parte da riprodurre utilizzando i pulsanti PART (VERSE, CHORUS e BRIDGE).
2. Toccare il FOOTSWITCH per iniziare a riprodurre la parte della canzone.
3. Mentre la canzone è in riproduzione, toccare il FOOTSWITCH per passare alla parte successiva o premere uno dei pulsanti PART per avviare un'altra parte da riprodurre. Il pulsante PART avviato lampeggerà al tempo appreso, verrà riprodotto un drum fill, quindi la parte successiva inizierà a suonare all'inizio della battuta successiva. È possibile utilizzare anche il footswitch FS3X opzionale per cambiare le parti della canzone.

SUGGERIMENTO: premere due volte il FOOTSWITCH per saltare una parte, ad esempio per passare dalla riproduzione della parte 1 (la strofa) alla parte 3 (il bridge). Per riprodurre un drum fill ma rimanere sulla parte corrente, toccare ripetutamente il FOOTSWITCH finché la parte corrente non viene nuovamente selezionata.

Arresto della riproduzione e conclusione di una canzone

Per interrompere la riproduzione di una canzone:

1. Durante la riproduzione, tieni premuto il FOOTSWITCH per circa 2 secondi (o finché il LED PLAY e i pad KICK/SNARE non iniziano a lampeggiare).
2. Rilascia il FOOTSWITCH non appena il LED PLAY e i pad KICK/SNARE iniziano a lampeggiare per interrompere immediatamente la riproduzione. Oppure, continua a tenere premuto il FOOTSWITCH per terminare la battuta e quindi terminare la canzone con un piatto crash. Tieni premuto il FOOTSWITCH per consentire al piatto crash di decadere naturalmente.

Cancellazione di una parte di una canzone

Per cancellare una parte di una canzone:

1. Interrompere la riproduzione tenendo premuto il FOOTSWITCH per ~2 secondi (o finché il LED PLAY e i pad KICK/SNARE non iniziano a lampeggiare).
2. Selezionare la parte da cancellare premendo il pulsante VERSE, CHORUS o BRIDGE. Il LED più luminoso indica la parte selezionata.
3. Tenere premuto il FOOTSWITCH per ~2 secondi (o finché il pulsante PART attualmente selezionato non lampeggia rapidamente in rosso), quindi rilasciare. Il LED LEARN inizierà a lampeggiare lentamente, indicando che la parte è vuota. Assicurarsi di rilasciare il FOOTSWITCH non appena il LED PART corrente inizia a lampeggiare, poiché tenendo premuto il FOOTSWITCH per ~4 secondi si cancellerà l'intera canzone.

SUGGERIMENTO: una parte può essere ripristinata a condizione che l'SDRUM non sia stato spento e riacceso o che non siano state eseguite altre operazioni da quando la parte è stata cancellata. Per ripristinare una parte dopo averla cancellata, premere immediatamente e tenere premuto il FOOTSWITCH per circa 2 secondi (o finché il pulsante PART attualmente selezionato non lampeggia rapidamente in verde), quindi rilasciarlo. Il LED LEARN si spegnerà e il LED PLAY si accenderà per indicare che la parte è di nuovo disponibile.

SUGGERIMENTO: se la funzione SilentClear è abilitata, le parti del brano possono essere cancellate senza avviare momentaneamente la riproduzione. Vedere "Abilitazione di Count-In e SilentClear" a pagina 27 per maggiori informazioni.

NOTA: quando una parte viene cancellata, se il brano contiene ancora almeno una parte del brano appresa, un metronomo inizierà a suonare al tempo dell'ultimo tempo del brano riprodotto, rendendo facile abbinare il tempo di tutte le parti del brano.

Gestione dei brani

SDRUM può memorizzare fino a 36 brani con un massimo di 3 parti ciascuno. I brani vengono automaticamente salvati in tempo reale. Le sezioni seguenti descrivono come creare, caricare, copiare e cancellare i brani. **ATTENZIONE:** per evitare di perdere inaspettatamente i dati della canzone, interrompere sempre la riproduzione di SDRUM e attendere almeno 5 secondi, senza apportare modifiche alla canzone, prima di spegnere il pedale.

I seguenti parametri sono memorizzati in SDRUM:

- Dati della canzone
- Ultime impostazioni dell'interfaccia utente prima dello spegnimento
- Ultima modalità footswitch FS3X utilizzata

Creazione di una nuova canzone

Per creare una nuova canzone:

1. Premere il pulsante SONG per accedere alla modalità canzone. Il LED SONG inizierà a lampeggiare in verde e la selezione della canzone corrente sarà indicata da un LED luminoso attorno all'encoder HATS/RIDES. Tutti gli altri LED si spegneranno, ad eccezione del pulsante SONG e dei LED HATS/RIDES quando la modalità canzone è attiva.

2. Ruotare l'encoder HATS/RIDES per selezionare una canzone vuota (le canzoni vuote sono indicate da un LED che non è ancora acceso).

SUGGERIMENTO: continuare a ruotare l'encoder HATS/RIDES oltre le selezioni 12 e 1 per alternare tra le tre banche di canzoni: banca 1 (LED verdi), banca 2 (LED ambra) e banca 3 (LED rossi).

3. Premere il pulsante SONG o la manopola HATS/RIDES per confermare la selezione e uscire dalla modalità canzone.

Caricamento di una canzone

Per caricare una canzone:

1. Premere il pulsante SONG per entrare in modalità canzone. Il LED SONG inizierà a lampeggiare in verde e la selezione della canzone corrente sarà indicata da un LED luminoso attorno all'encoder HATS/RIDES. Tutti gli altri LED si spegneranno, ad eccezione del pulsante SONG e dei LED HATS/RIDES quando la modalità canzone è attiva.

2. Ruotare l'encoder HATS/RIDES per selezionare una canzone da caricare. Quando viene selezionata ogni canzone memorizzata, i vari LED sull'interfaccia utente si accenderanno per indicare le opzioni selezionate per la canzone.

SUGGERIMENTO: continuare a ruotare l'encoder HATS/RIDES oltre le selezioni 12 e 1 per alternare tra le tre banche di canzoni: banca 1 (LED verdi), banca 2 (LED ambra) e banca 3 (LED rossi).

3. Premere il pulsante SONG o la manopola HATS/RIDES per confermare la selezione e uscire dalla modalità canzone.

Copia di una canzone in uno slot vuoto

Per copiare una canzone in uno slot vuoto:

1. Premere il pulsante SONG per entrare in modalità canzone.

2. Ruotare l'encoder HATS/RIDES e selezionare la canzone memorizzata da copiare (una canzone memorizzata è indicata da un LED verde, ambra o rosso scarsamente illuminato).

3. Premere e tenere premuto l'encoder HATS/RIDES per ~2 secondi per copiare la canzone. Il LED della canzone selezionata inizierà a lampeggiare.

4. Ruotare l'encoder HATS/RIDES e selezionare uno slot canzone vuoto. Se uno slot canzone è vuoto, il LED sarà spento.

5. Premere l'encoder HATS/RIDES per incollare la canzone copiata nello slot selezionato. Si accenderanno vari LED per indicare le opzioni selezionate della canzone copiata, il che fornisce anche la conferma che la canzone è stata copiata.

6. Premere l'encoder HATS/RIDES o il pulsante SONG per uscire dalla modalità canzone.

Cancellazione di una canzone

Per cancellare una canzone:

1. Interrompere la riproduzione tenendo premuto il FOOTSWITCH per ~2 secondi (o finché il LED PLAY e i pad KICK/SNARE non iniziano a lampeggiare).
2. Tenere premuto il FOOTSWITCH per ~4 secondi (o finché tutti i LED PART non lampeggiano rapidamente in rosso), quindi rilasciare.
3. La canzone è stata cancellata ed è vuota.

SUGGERIMENTO: una canzone può essere ripristinata a condizione che l'SDRUM non sia stato spento e riacceso o che non siano state eseguite altre operazioni da quando la canzone è stata cancellata. Per ripristinare una canzone dopo averla cancellata, tenere immediatamente premuto il FOOTSWITCH per ~2 secondi (o finché tutti i pulsanti PART non lampeggiano rapidamente in verde), quindi rilasciare. Il LED LEARN si spegnerà e il LED PLAY si accenderà per indicare che la canzone è di nuovo disponibile.

SUGGERIMENTO: se la funzione SilentClear è abilitata, le canzoni possono essere cancellate senza avviare momentaneamente la riproduzione.

Cancellazione di più brani

Per cancellare più brani:

1. Interrompere la riproduzione tenendo premuto il FOOTSWITCH per circa 2 secondi (o finché il LED PLAY e i pad KICK/SNARE non iniziano a lampeggiare).
2. Premere il pulsante SONG per entrare in modalità brano.
3. Selezionare il brano da cancellare ruotando l'encoder HATS/RIDES.

SUGGERIMENTO: continuare a ruotare l'encoder HATS/RIDES oltre le selezioni 12 e 1 per alternare tra le tre banche di brani: banca 1 (LED verdi), banca 2 (LED ambra) e banca 3 (LED rossi).

4. Tenere premuto il pulsante SONG per circa 2 secondi (o finché tutti i pulsanti PART non lampeggiano rapidamente in rosso), quindi rilasciare.
5. Il brano è stato cancellato ed è vuoto.

SUGGERIMENTO: un brano può essere ripristinato in modalità brano a condizione che l'SDRUM non sia stato spento e riacceso o che non siano state eseguite altre operazioni da quando il brano è stato cancellato. Per ripristinare una canzone dopo averla cancellata in modalità canzone, premere immediatamente e tenere premuto il pulsante SONG per ~2 secondi (o finché tutti i pulsanti PART lampeggiano rapidamente), quindi rilasciare. Il LED LEARN si spegnerà e il LED PLAY si accenderà per indicare che la canzone è di nuovo disponibile.

6. Ripetere i passaggi 3 e 4 per cancellare altre canzoni.

Funzioni e suggerimenti avanzati

Abilitazione di Count-In e SilentClear

L'SDRUM ha una funzione di count-in che può essere utilizzata per fornire un count-in di 1 battuta con bacchetta prima che una canzone inizi a suonare. Quando la funzione di count-in è abilitata, lo è anche SilentClear. La funzione SilentClear consente di cancellare canzoni o parti di canzoni senza avviare momentaneamente la riproduzione.

Per abilitare/disabilitare le funzioni di count-in e SilentClear:

NOTA: l'SDRUM deve aver appreso almeno una parte di canzone affinché la funzione di count-in diventi disponibile.

1. Con la riproduzione interrotta, premere il pulsante PART (VERSE, CHORUS o BRIDGE) per selezionare la prima parte che verrà riprodotta per la canzone. Il pulsante per la parte attualmente selezionata sarà più luminoso di tutti gli altri.
2. Premere e tenere premuto il pulsante PART attualmente selezionato per ~2 secondi per attivare o disattivare le funzioni count-in/SilentClear. Il pulsante PART inizierà a lampeggiare alla velocità del tempo della parte selezionata quando le funzioni sono abilitate.

3. Premere il FOOTSWITCH per avviare il count-in.

4. Dopo il count-in di 1 battuta, la parte selezionata inizierà a suonare e potrai suonare insieme a essa.

NOTA: quando si abilitano o disabilitano le funzioni count-in e SilentClear, l'impostazione verrà ricordata, anche dopo aver cambiato brano e aver spento e riacceso l'SDRUM.

Generazione automatica di un pattern di batteria bridge

Potresti aver notato che, per impostazione predefinita, l'SDRUM genera automaticamente un pattern di batteria chorus ogni volta che gli insegni un pattern di batteria strofa. Ciò è indicato dal LED VERSE che si illumina di un giallo brillante e dal LED CHORUS che si illumina di un rosso tenue quando viene selezionata una canzone vuota (LED SONG spento). Sebbene il pattern chorus venga generato automaticamente per impostazione predefinita, il pattern bridge non lo è e deve essere insegnato separatamente, una volta che la strofa/il ritornello sono stati insegnati, oppure abilitato per essere insegnato insieme alla strofa e al ritornello.

Per generare automaticamente un pattern di batteria bridge quando si insegnano le parti strofa e ritornello:

1. Seleziona una canzone vuota. Consulta "Creazione di una nuova canzone" a pagina 24 per le istruzioni.

2. Premi il pulsante BRIDGE. Il pulsante dovrebbe ora essere acceso.

3. Premi di nuovo il pulsante VERSE per selezionare la parte strofa da insegnare. Il pulsante BRIDGE ora si illuminerà di un verde tenue, indicando che gli verrà insegnata automaticamente una parte quando viene insegnata la strofa. 4. Insegna il pattern di batteria della strofa. Una volta fatto, verrà creato un brano completo con strofa, ritornello e bridge.

SUGGERIMENTO: il pattern di batteria del bridge generato automaticamente rispecchierà il pattern di batteria della strofa. Prova a cambiare l'elemento della batteria di destra usando l'encoder HATS/RIDES per differenziarlo dalla strofa. Ad esempio, cambia da un hi-hat a un piatto ride e cambia il tempo del sub-beat. Nota che le impostazioni possono anche essere preselezionate prima di insegnare i pattern di batteria.

SUGGERIMENTO: i pattern di batteria del chorus e del bridge generati automaticamente possono essere cancellati se decidi di creare pattern personalizzati per quelle parti dopo l'insegnamento.

Preselezione delle impostazioni di tempo e feeling

Nella maggior parte dei casi, l'SDRUM fa un ottimo lavoro nel determinare automaticamente il tempo e il feel quando si impara un nuovo pattern di batteria. Tuttavia, se stai insegnando all'SDRUM un pattern di batteria e non stai ottenendo i risultati previsti, potresti dover ignorare il rilevamento automatico dell'SDRUM e selezionare un'impostazione specifica di tempo e/o feel prima di insegnargli il nuovo pattern. Per preselezionare timing/feel prima di insegnare un nuovo pattern di batteria:

1. Seleziona una parte vuota del brano usando il pulsante VERSE, CHORUS o BRIDGE. Il LED LEARN dovrebbe lampeggiare, a indicare che la parte è vuota.

2. Ruota la manopola GROOVE/KIT per selezionare il tempo desiderato (3/4 o 4/4) e/o il feel (ST (straight) o SW (swing)), quindi premi l'encoder GROOVE/KIT.

3. Il LED del tempo e/o del feel preselezionato lampeggerà, a indicare che sostituirà il tempo o il feel rilevati automaticamente.

NOTA: le impostazioni preselezionate sono globali, il che significa che una volta preselezionate, verranno utilizzate per insegnare tutte le parti del brano.

SUGGERIMENTO: per riattivare il rilevamento automatico, seleziona semplicemente il tempo o l'impostazione del feel che lampeggia, quindi premi l'encoder GROOVE/KIT.

Insegnare un'intera canzone in una volta sola

Utilizzando le funzionalità avanzate di SDRUM descritte in questa sezione del manuale, è possibile creare un'intera canzone insegnando solo la parte della strofa. Basta preselezionare le impostazioni di timing e feel desiderate con l'encoder GROOVE/KIT, quindi premere il pulsante BRIDGE per consentire l'apprendimento della parte bridge con la strofa e il ritornello. È anche possibile

preselezionare le opzioni ALT e le impostazioni HATS/RIDES per ogni parte. Armare l'SDRUM per imparare, quindi insegnare il pattern di batteria della strofa. Ecco fatto! Ora è disponibile una canzone completa con cui suonare e sperimentare.

Insegnare pattern di batteria speciali

Insegnare un pattern difficile

Se non ottieni i risultati desiderati quando insegni un pattern di batteria, prova ad accendere il metronomo e a impostare il tempo desiderato. Inoltre, insegnare 2 battute generalmente darà risultati più precisi rispetto all'insegnamento di una singola battuta. Inoltre, prova a preselezionare il feel (straight o swing) e/o il timing (3/4 o 4/4). Un altro trucco è quello di rallentare prima il tempo, quindi insegnare il pattern di batteria al BPM più lento. Dopo aver appreso il pattern di batteria, accelera il tempo al BPM desiderato.

Insegnare un pattern senza cassa o rullante sul beat 1

Alcuni pattern di batteria, in particolare molti stili reggae, non hanno un colpo di cassa o rullante sul primo beat. Per insegnare questo tipo di pattern, abilita prima il metronomo. Ora, attiva l'SDRUM per iniziare l'apprendimento premendo il FOOTSWITCH, ma invece di iniziare il processo di apprendimento con uno scratch di chitarra o premendo un drum pad, premi di nuovo il FOOTSWITCH. Il LED LEARN si illuminerà di rosso fisso, indicando che l'SDRUM sta imparando. Continua a insegnare il resto del pattern, premendo di nuovo il FOOTSWITCH sulla battuta 1 per interrompere il processo di apprendimento. Il pattern verrà ora riprodotto e non avrà né cassa né rullante sulla prima battuta.

Insegnare un pattern senza cassa o rullante

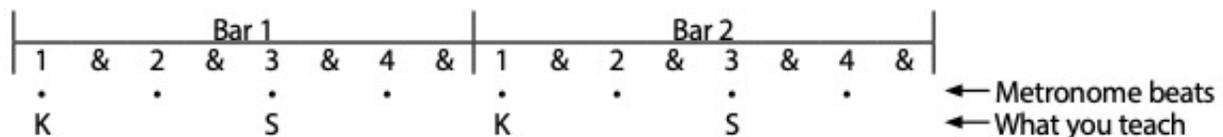
Ci sono casi in cui potresti voler creare un pattern senza cassa o rullante, ad esempio, potresti voler solo hi-hat da un quarto di nota, uno shaker o un tamburello. Per creare questo tipo di pattern, abilita prima il metronomo. Ora, prepara l'SDRUM per iniziare l'apprendimento premendo il FOOTSWITCH, ma invece di iniziare il processo di apprendimento con uno scratch di chitarra o premendo un drum pad, premi di nuovo il FOOTSWITCH. Il LED LEARN si illuminerà di rosso fisso, indicando che l'SDRUM sta imparando. Conta una o due battute, quindi premi di nuovo il FOOTSWITCH. Finché sono state insegnate una o più battute complete, l'SDRUM riprodurrà un pattern che contiene solo l'elemento di batteria della mano destra. Prova a sperimentare diverse opzioni HATS/RIDES per adattare ulteriormente il pattern alla tua canzone.

Insegnare un pattern con cassa e rullante sullo stesso beat

Non c'è modo di usare una chitarra per insegnare all'SDRUM un pattern con cassa e rullante sullo stesso beat. Tuttavia, questo può essere facilmente ottenuto usando i pad KICK e SNARE. Quando vengono premuti insieme, sia la cassa che il rullante verranno appresi nel pattern.

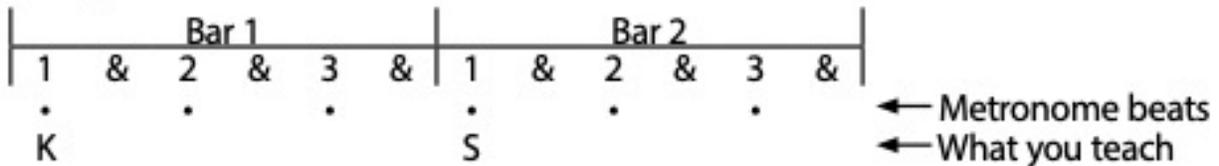
Insegnare un pattern Half-Time Shuffle

Un altro pattern comune è lo half-time shuffle. Il modo migliore per insegnare questo pattern è prima preselezionare una metrica 4/4 e un tocco swing, quindi abilitare il metronomo. Quindi, insegna il pattern cassa/rullante e salta un beat tra ogni cassa e rullante. Gioca con diversi pattern cassa/rullante per ottenere il suono desiderato. Finché il pattern base cassa/rullante si basa su ogni altro beat del metronomo, dovresti essere in grado di ottenere un beat shuffle che funzioni.



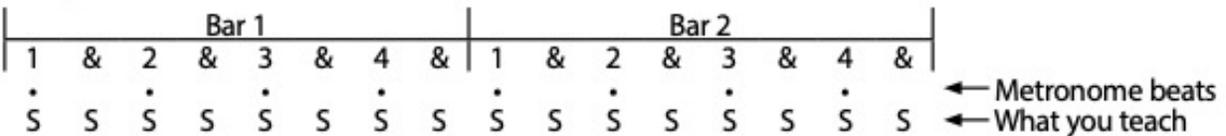
Insegnare un pattern di ballata 6/8

Molte canzoni hanno un tempo di 6/8, dove la cassa è sul beat 1 e il rullante sul beat 4. Per ottenere questo tipo di beat con l'SDRUM, accendi il metronomo e imposta il tempo sul BPM desiderato. Preseleziona un tempo di 3/4 per assicurarti che il beat venga interpretato correttamente. Quindi insegna all'SDRUM un pattern di 2 battute in 3/4 con la cassa sul beat 1 della prima battuta e il rullante sul beat 1 della seconda battuta. Ciò fornirà essenzialmente un pattern 6/8. Scegli il pattern di charleston più adatto alla canzone. Inoltre, alterna tra le impostazioni swing e straight per impostare la sensazione desiderata per la canzone.



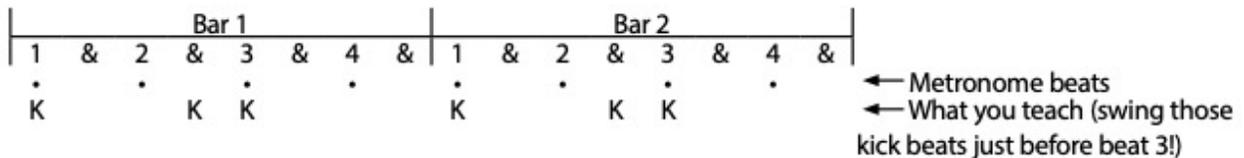
Insegnare un pattern Train Beat classico

Un train beat è un pattern classico di cassa/rullante usato soprattutto nella musica country, folk e bluegrass. Poiché sarebbe quasi impossibile insegnare questo beat iconico usando una chitarra o i pad integrati, è stata inclusa una speciale modalità di rilevamento nell'SDRUM. Per ottenere un train beat, conta quattro beat per ogni battuta, quindi scratcha un rullante (o usa il pad del rullante) per insegnare un rullante su ogni ottavo di nota. Ad esempio, prova un pattern di 2 battute con 16 colpi di rullante consecutivi uniformemente distanziati sui beat 1 & 2 & 3 & 4 & per ogni battuta. Inoltre, prova ad abilitare il metronomo e ad abbassare il tempo per vedere se aiuta: il tempo può essere aumentato di nuovo dopo aver appreso il pattern. Se insegni questo pattern speciale, otterrai un train beat con casse e rullanti.



Insegnare un tipico pattern Brush Swirl Jazz

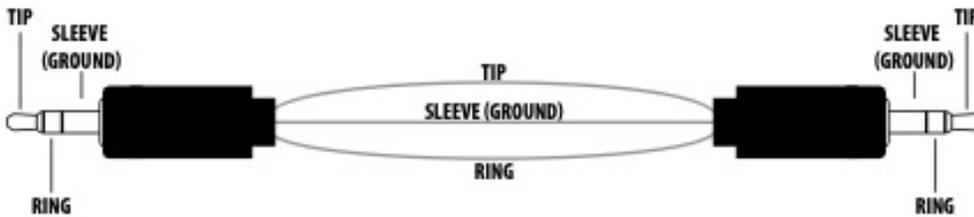
Quando è selezionato il kit BRUSH, l'opzione HATS/RIDES variazione n. 2 fornisce un suono brush swirl, così come pedal hi-hat. Quando si insegna un tipico pattern brush swirl, i colpi di rullante non devono essere suonati perché i pedal hi-hat agiranno al posto del rullante. Per insegnare questo tipo di pattern, preselezionare il kit BRUSH e l'opzione HATS/RIDES variazione n. 2 (premere ripetutamente l'encoder HATS/RIDES finché il LED non diventa verde, se non lo è già). Potrebbe anche essere utile preselezionare le opzioni 4/4 e SW (swing) e rallentare il tempo. Ora dovresti sentire un brush swirl, con pedal hat sui beat 2 e 4.



Utilizzo di JamSync

Creazione di connessioni JamSync

Il jack JAMSYNC OUT dell'SDRUM può essere collegato a un looper JamMan compatibile con DigiTech JamSync tramite un cavo mini stereo (TRS) da 1/8" opzionale (vedere lo schema dei cavi di seguito). Ciò consente all'SDRUM di fungere da master JamSync e controllare le funzioni di registrazione, riproduzione e arresto del loop di un looper slave. Più looper compatibili con JamSync possono essere slave dell'SDRUM per il controllo sincronizzato.



Lo schema seguente mostra un'applicazione JamSync che utilizza SDRUM, JamMan Express XT e JamMan Solo XT collegati in serie.



NOTA: quando si collega l'audio in cascata attraverso più looper JamMan in serie e si usa JamSync (come mostrato nel diagramma sopra), l'SDRUM (il master) dovrebbe essere l'ultimo nella catena nella maggior parte dei casi. Quindi, si vorrà prima insegnare all'SDRUM, quindi registrare sul penultimo dispositivo, ecc., lavorando a ritroso attraverso la catena del segnale. L'esecuzione di queste azioni garantirà di registrare solo ciò che si intende durante ogni passaggio.

È possibile invertire questo ordine se lo si desidera, ma quando si registra sul primo slave, si registrerà un mix della chitarra dal vivo e di ciò che il master sta riproducendo, e così via lungo la linea. Quando si usano i jack AMP OUT e MIXER OUT, è possibile posizionare l'SDRUM prima o dopo i looper e gli effetti, a seconda di ciò che funziona per te, poiché la batteria non esce dal jack AMP OUT.

Per collegare i dispositivi JamSync:

1. Collegare il jack JAMSYNC OUT dell'SDRUM al jack JAMSYNC IN del primo dispositivo slave. A seconda del JamMan looper utilizzato, i LED REC e PLAY sul dispositivo slave potrebbero lampeggiare brevemente o il display potrebbe cambiare per indicare che l'unità è in modalità slave.
2. Collegare a cascata tutti gli slave JamSync rimanenti nello stesso modo.

Insegnamento dell'SDRUM e registrazione dei loop

Quando si utilizza un looper JamMan compatibile con JamSync con l'SDRUM, il looper deve essere attivato per la registrazione prima che la riproduzione venga avviata nell'SDRUM o durante la riproduzione e prima che l'SDRUM raggiunga la battuta 1 (l'inizio del pattern di batteria). È alla battuta 1 che l'SDRUM dirà al dispositivo slave di iniziare la registrazione, ma lo slave deve essere attivato per la registrazione in anticipo.

Per utilizzare l'SDRUM con i looper JamMan:

1. Con una parte vuota selezionata, premere il FOOTSWITCH sull'SDRUM e insegnargli un pattern di batteria scratchando la chitarra o utilizzando i pad KICK/SNARE.

2. Una volta terminato l'insegnamento dell'SDRUM, premere una volta il FOOTSWITCH per impostare il punto di fine del loop. Il pattern di batteria inizierà automaticamente a suonare in un loop ripetuto e il LED PLAY si illuminerà di verde fisso.

3. Premere il FOOTSWITCH sul looper slave per attivarlo per la registrazione. Il looper può essere armato in qualsiasi momento mentre l'SDRUM è in riproduzione. Il LED REC del looper lampeggerà in rosso per indicare che è armato per la registrazione. La registrazione inizierà quando l'SDRUM eseguirà un altro passaggio dell'inizio del pattern di batteria (il LED REC si illuminerà di rosso fisso sul dispositivo slave quando inizia la registrazione). Una volta iniziata la registrazione, suona la parte di chitarra. Il loop registrato deve avere la stessa lunghezza del loop dell'SDRUM o un suo multiplo.

4. Una volta terminata la registrazione sul dispositivo slave, premi una volta il FOOTSWITCH dello slave per impostare il punto di fine del loop. La frase inizierà automaticamente a suonare insieme al loop dell'SDRUM e il LED PLAY si illuminerà di verde fisso sul looper.

5. Ripeti i passaggi 3-4 per registrare i loop per tutti gli altri looper collegati tramite JamSync.

6. Tieni premuto il FOOTSWITCH sull'SDRUM per interrompere la riproduzione del loop su tutti i dispositivi. NOTA: SDRUM ha alcune capacità che non sono attualmente supportate da alcun dispositivo slave JamSync:

- Tempo variabile: se un loop viene registrato su uno slave JamSync e poi il tempo sullo SDRUM viene successivamente modificato, lo slave perderà la sincronizzazione con lo SDRUM. Si consiglia di impostare il tempo per una canzone sullo SDRUM prima di registrare su uno slave JamSync.

- Parti multiple: quando si cambiano le parti sullo SDRUM, lo slave JamSync non sarà a conoscenza della modifica. Quindi, se la lunghezza del loop dello slave è compatibile con la nuova parte (ad esempio, è un multiplo intero della lunghezza del loop della nuova parte SDRUM), il dispositivo rimarrà sincronizzato; ma se la lunghezza del loop dello slave non è compatibile, perderà la sincronizzazione con lo SDRUM.

NOTA: alcuni looper compatibili con JamSync supportano un "metodo di registrazione slave sequenziale" (registrazione dei loop su un looper, quindi immediatamente sul successivo, ecc.). Si noti che SDRUM non supporta questa funzionalità.

Per riprodurre i dispositivi SDRUM e slave:

1. Premere il FOOTSWITCH su tutti i dispositivi slave per attivarli per la riproduzione. Il LED PLAY verde lampeggerà su ciascuno.

2. Premere il FOOTSWITCH sull'SDRUM per avviare la riproduzione. Ogni slave inizierà a riprodurre in sincronia con l'SDRUM e il suo LED si illuminerà di verde fisso.

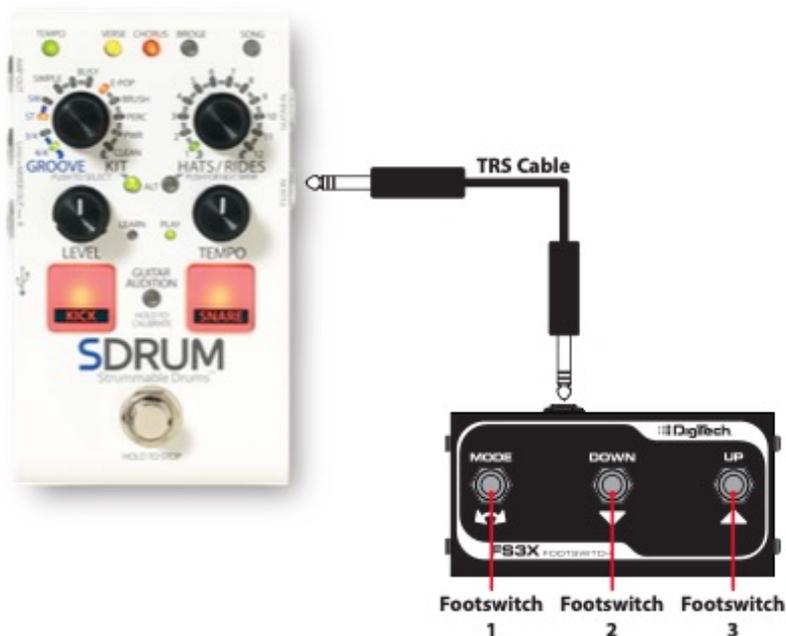
3. Tenere premuto il FOOTSWITCH sull'SDRUM per interrompere la riproduzione in loop su tutti i dispositivi.

Utilizzo di un footswitch FS3X

Un footswitch DigiTech FS3X opzionale può essere collegato al jack FS3X IN per un controllo a mani libere aggiuntivo dell'SDRUM.

Per il collegamento dell'FS3X è necessario utilizzare un cavo TRS (tip-ring-sleeve) da 1/4".

Quando si utilizza un FS3X per il controllo, è possibile scegliere tra tre modalità di funzionamento: Live, Table Top e Direct Part. Per accedere a queste modalità, tenere premuto uno dei footswitch FS3X quando si effettua il collegamento all'SDRUM. La tabella seguente descrive come accedere a ciascuna modalità FS3X e le funzioni controllate da ciascuna.



FS3X Mode	Hold While Connecting	FS3X Control		
		Footswitch 1	Footswitch 2	Footswitch 3
Live (Default)	FS3X Footswitch 1	Seleziona Cappelli/Giro Variazione: Premi per selezionare la successiva variazione di CAPPELLI/GIORNI (tieni premuto per quella precedente).	Seleziona il tempo del sub-beat di Hats/Rides: premi per selezionare il successivo tempo del sub-beat di HATS/RIDES (tieni premuto per quello precedente).	Riproduci un piatto crash: premi per riprodurre un piatto crash su richiesta.
Table Top	FS3X Footswitch 2	Funzioni SDRUM: Stesse funzionalità del footswitch SDRUM (premere per riprodurre e cambiare le parti, tenere premuto per interrompere e cancellare).	<p>Aggiungi un Fill: durante la riproduzione, premi per un fill.</p> <p>Disattivazione temporanea: tieni premuto per disattivare temporaneamente la batteria. Una volta rilasciato il FOOTSWITCH, verrà riprodotto un fill e la batteria suonerà normalmente all'inizio della battuta successiva.</p> <p>Tap Tempo e Metronomo On/Off: con la riproduzione interrotta, tocca ripetutamente per immettere il tempo (se la parte selezionata è vuota, il metronomo si accenderà). Tieni premuto per accendere/spegnere il metronomo (la parte selezionata deve essere vuota).</p>	Riproduci un piatto crash: premi per riprodurre un piatto crash su richiesta.

Direct Part	FS3X Footswitch 3	<p>Seleziona strofa/Riproduci fill: premi per passare alla strofa. Se la strofa è già selezionata e in riproduzione, premi per riprodurre un fill.</p> <p>Disattivazione temporanea: durante la riproduzione con la parte della strofa selezionata, tieni premuto per disattivare temporaneamente la batteria. Una volta rilasciato il FOOTSWITCH, verrà riprodotto un fill e la batteria suonerà normalmente all'inizio della battuta successiva.</p> <p>Attivazione/disattivazione del tap tempo e del metronomo: con la riproduzione interrotta, tocca ripetutamente per selezionare la strofa e tocca il tempo (se la parte della strofa è vuota, il metronomo si accenderà). Tieni premuto per attivare/disattivare il metronomo (la parte della strofa deve essere vuota).</p>	<p>Seleziona Chorus/Riproduci Fill: Premi per passare al chorus. Se il chorus è già selezionato e in riproduzione, premi per riprodurre un fill.</p> <p>Disattivazione temporanea: durante la riproduzione con la parte del chorus selezionata, tieni premuto per disattivare temporaneamente la batteria. Una volta rilasciato il FOOTSWITCH, verrà riprodotto un fill e la batteria suonerà normalmente all'inizio della battuta successiva.</p> <p>Tap Tempo e Metronomo acceso/spento: con la riproduzione interrotta, tocca ripetutamente per selezionare il chorus e tocca il tempo (se la parte del chorus è vuota, il metronomo si accenderà). Tieni premuto per accendere/spegnere il metronomo (la parte del chorus deve essere vuota).</p>	<p>Seleziona Bridge/Riproduci Fill: Premi per passare al bridge. Se il bridge è già selezionato e in riproduzione, premi per riprodurre un fill.</p> <p>Disattivazione temporanea: durante la riproduzione con la parte bridge selezionata, tieni premuto per disattivare temporaneamente la batteria. Una volta rilasciato il FOOTSWITCH, verrà riprodotto un fill e la batteria suonerà normalmente all'inizio della battuta successiva.</p> <p>Tap Tempo e Metronomo acceso/spento: con la riproduzione interrotta, tocca ripetutamente per selezionare il bridge e tocca il tempo (se la parte bridge è vuota, il metronomo si accenderà). Tieni premuto per accendere/spegnere il metronomo (la parte bridge deve essere vuota).</p>
-------------	----------------------	--	---	---

Per cambiare la modalità FS3X:

1. Con l'SDRUM acceso e completamente avviato, scollegare l'FS3X dall'SDRUM se è attualmente collegato.
2. Premere e tenere premuto il FOOTSWITCH FS3X corrispondente alla modalità desiderata (vedere la tabella precedente).
3. Mentre si tiene premuto il FOOTSWITCH, collegare l'FS3X al jack FS3X IN. Continuare a tenere premuto il FOOTSWITCH per circa 2 secondi dopo aver collegato l'FS3X prima di rilasciarlo.
4. L'SDRUM utilizzerà ora la nuova modalità FS3X.

Ripristino delle impostazioni di fabbrica

Eseguendo il ripristino delle impostazioni di fabbrica, l'SDRUM tornerà alle impostazioni predefinite di fabbrica originali:

- Tutte le 36 canzoni verranno cancellate.
- Il profilo di calibrazione della chitarra verrà cancellato.
- La funzione di conteggio verrà disabilitata.
- CLEAN verrà selezionato come drum kit predefinito.

Per eseguire un ripristino delle impostazioni di fabbrica:

ATTENZIONE: l'esecuzione del ripristino delle impostazioni di fabbrica eliminerà in modo irreversibile tutte le 36 canzoni. Una volta eseguita, questa procedura è irreversibile.

1. Scollegare l'adattatore di alimentazione dall'SDRUM.
2. Tenere premuti i pad KICK, SNARE e ALT (GROOVE/KIT), quindi collegare l'adattatore di alimentazione.
3. Attendere che i LED inizino a girare attorno all'encoder HATS/RIDES, quindi rilasciare i pulsanti.

4. Quando i LED attorno all'encoder HATS/RIDES iniziano a lampeggiare in ambra, premere l'encoder HATS/RIDES e attendere il completamento del ripristino delle impostazioni di fabbrica. I LED HATS/RIDES lampeggeranno in rosso, poi in ambra, poi in verde durante il reset e, una volta completato, l'SDRUM tornerà al normale funzionamento. NOTA: se l'encoder HATS/RIDES non viene premuto, l'operazione scadrà e il reset di fabbrica verrà annullato. Anche premendo un pulsante diverso dall'encoder HATS/RIDES verrà annullato il reset di fabbrica.

Specifications

Interface

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

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

Pads: Kick, Snare

Footswitches: Main Footswitch

LEDs: Learn, Play

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

Other: Mini USB port

Inputs

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

Impedance: 1 M Ω

Max Input: +8 dBu

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

Outputs

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

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

JamSync Outputs: Type: 1/8" TRS

Performance

Bit Depth: 24-bit

Sample Rate: 44.1 kHz

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

THD + Noise: 0.004% @ 1 kHz

Storage

Maximum Bars: 4 bars per song part

Maximum Parts: 3 per song

Maximum Songs: 36

USB

Type: Mini-B, USB 2.0

Physical

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

Unit Weight: 1.14 lb / 0.52 kg

Shipping Weight: 1.92 lb / 0.87 kg

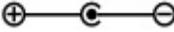
Power

Power Requirements: 9 VDC external power adapter

Power Consumption: <5 W

Current Draw: 500 mA

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

Power Adapter Polarity: 

Power Adapter Output: 9 VDC 1.3 A

SDRUM Owner's Manual

PN: P01300347

© 2023 CORTEK Corp. All rights reserved.

DigiTech is a registered trademark of CORTEK Corp.

Some SDRUM drum samples licensed from RealiTone™

<http://realitone.com>

Other SDRUM drum samples licensed from Digital Sound Factory®

<https://www.digitalsoundfactory.com>

ISTRUZIONI DI CONFORMITÀ E SICUREZZA



I simboli mostrati sopra sono simboli accettati a livello internazionale che avvertono di potenziali pericoli con prodotti elettrici. Il fulmine con la punta di freccia in un triangolo equilatero indica che sono presenti tensioni pericolose all'interno dell'unità. Il punto esclamativo in un triangolo equilatero indica che è necessario che l'utente faccia riferimento al manuale del proprietario.

Questi simboli avvertono che non ci sono parti riparabili dall'utente all'interno dell'unità. Non aprire l'unità. Non tentare di riparare l'unità da soli. Affidare tutti gli interventi di manutenzione a personale qualificato. L'apertura del telaio per qualsiasi motivo annullerà la garanzia del produttore. Non bagnare l'unità. Se si versa del liquido sull'unità, spegnerla immediatamente e portarla da un rivenditore per la manutenzione. Scollegare l'unità durante i temporali per evitare danni.

Quanto segue è indicativo di utilizzo a bassa quota; non utilizzare questo prodotto oltre i 2000 m.



DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ

Nome del produttore: DigiTech

Indirizzo del produttore: 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Seoul 07590 Repubblica di Corea

Dichiara che il prodotto:

Nome del prodotto: SDrum

Nota: il nome del prodotto può essere preceduto da una combinazione delle lettere EU, M o V.

Opzione prodotto: tutte

Conforme alle seguenti specifiche del prodotto:

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

Informazioni supplementari:

Il prodotto qui di seguito è conforme ai requisiti di:

Direttiva EMC 2014/30/UE, Direttiva RoHS 2011/65/UE, Direttiva WEEE 2012/19/UE, Regolamento UE 278/2009

Contatto: CORTEK Corp. 59 Hwagok-ro 61gil Gangseo-gu, Seoul 07590, Repubblica di Corea / support@digitech.com

AVVERTENZA PER LA VOSTRA PROTEZIONE LEGGETE QUANTO SEGUE:

LEGGETE QUESTE ISTRUZIONI.

CONSERVATE QUESTE ISTRUZIONI.

OSSERVATE TUTTE LE AVVERTENZE.

SEGUITE TUTTE LE ISTRUZIONI.

NON UTILIZZATE QUESTO APPARECCHIO VICINO ALL'ACQUA.

PULITE SOLO CON UN PANNO ASCIUTTO.

SOLO PER USO INTERNO.

NON BLOCCATE NESSUNA APERTURA DI VENTILAZIONE. INSTALLATE SECONDO LE ISTRUZIONI DEL PRODUTTORE.

NON INSTALLATE VICINO A FONTI DI CALORE COME RADIATORI, REGISTRI DI CALORE, STUFE O ALTRI APPARECCHI (COMPRESI GLI AMPLIFICATORI) CHE PRODUCONO CALORE.

UTILIZZATE SOLO ACCESSORI/ATTACCHI SPECIFICATI DAL PRODUTTORE.

SCOLLEGATE QUESTO APPARECCHIO DURANTE I TEMPORALI O QUANDO NON UTILIZZATO PER LUNGHI PERIODI DI TEMPO. Non vanificare lo scopo di sicurezza della spina polarizzata o di tipo con messa a terra. Una spina polarizzata ha due lame, una più larga dell'altra. Una spina di tipo con messa a terra ha due lame e un terzo polo di messa a terra. La lama larga o il terzo polo sono forniti per la tua sicurezza. Se la spina fornita non si adatta alla tua presa, consulta un elettricista per la sostituzione della presa obsoleta.

Proteggere il cavo di alimentazione da calpestio o schiacciamento, in particolare in corrispondenza di spine, prese di corrente e del punto in cui escono dall'apparecchio.

Utilizzare solo con il supporto del carrello, la staffa del treppiede o il tavolo specificati dal produttore o venduti con l'apparecchio. Quando si utilizza un carrello, prestare attenzione quando si sposta la combinazione carrello/apparecchio per evitare lesioni da ribaltamento.



Affidare tutti gli interventi di assistenza a personale qualificato. L'assistenza è richiesta quando l'apparecchio è stato danneggiato in qualsiasi modo, ad esempio se il cavo di alimentazione o la spina sono danneggiati, se è stato versato del liquido o sono caduti degli oggetti nell'apparecchio, se l'apparecchio è stato esposto a pioggia o umidità, se non funziona normalmente o se è caduto.

INTERRUTTORE DI ALIMENTAZIONE: l'interruttore di alimentazione utilizzato in questa apparecchiatura NON interrompe la connessione dalla rete elettrica.

SCOLLEGAMENTO DELLA RETE ELETTRICA: la spina deve rimanere facilmente azionabile. Per il montaggio su rack o per installazioni in cui la spina non è accessibile, un interruttore di rete onnipolare con una separazione dei contatti di almeno 3 mm in ciascun polo deve essere incorporato nell'impianto elettrico del rack o dell'edificio.

Se collegato a un'alimentazione a 240 V, deve essere utilizzato un cavo di alimentazione certificato CSA/UL idoneo per questa alimentazione.

AVVERTENZA SULLA SPINA DI RETE DEL REGNO UNITO

Una spina di rete stampata che è stata tagliata dal cavo non è sicura. Smaltire la spina di rete in un impianto di smaltimento idoneo.

NON IN NESSUNA CIRCOSTANZA INSERIRE MAI UNA SPINA DI RETE DANNEGGIATA O TAGLIATA IN UNA PRESA DI CORRENTE DA 13 AMP.

Non utilizzare la spina di rete senza il coperchio del fusibile in posizione. I coperchi dei fusibili sostitutivi possono essere ottenuti dal rivenditore locale. I fusibili sostitutivi sono da 13 amp e DEVONO essere approvati ASTA secondo BS1362.

ISTRUZIONI DI SICUREZZA

AVVISO PER I CLIENTI SE L'UNITÀ È DOTATA DI CAVO DI ALIMENTAZIONE.

AVVERTENZA: QUESTO APPARECCHIO DEVE ESSERE COLLEGATO A UNA PRESA DI CORRENTE CON UN COLLEGAMENTO DI MESSA A TERRA DI PROTEZIONE.

I NUCLEI DEL CAVO DI CORRENTE SONO COLORATI IN BASE AL SEGUENTE CODICE:

VERDE E GIALLO - TERRA / BLU - NEUTRO / MARRONE - FASE

DATO CHE I COLORI DEI NUCLEI DEL CAVO DI CORRENTE DI QUESTO APPARECCHIO POTREBBERO NON CORRISPONDERE ALLE MARCATURE COLORATE CHE IDENTIFICANO I TERMINALI DELLA SPINA, PROCEDERE COME SEGUE:

! IL NUCLEO COLORATO VERDE E GIALLO DEVE ESSERE COLLEGATO AL TERMINALE DELLA SPINA CONTRASSEGNA TO CON LA LETTERA E, O CON IL SIMBOLO DI TERRA, O COLORATO VERDE, O VERDE E GIALLO.

! IL NUCLEO COLORATO BLU DEVE ESSERE COLLEGATO AL TERMINALE CONTRASSEGNA TO CON N O COLORATO NERO.

! IL NUCLEO COLORATO MARRONE DEVE ESSERE COLLEGATO AL TERMINALE CONTRASSEGNA TO CON L O COLORATO ROSSO.

QUESTA APPARECCHIATURA POTREBBE RICHIEDERE L'USO DI UN CAVO DI ALIMENTAZIONE, DI UNA SPINA DI ATTACCO O DI ENTRAMBI DIVERSI, A SECONDA DELLA FONTE DI ALIMENTAZIONE DISPONIBILE AL MOMENTO DELL'INSTALLAZIONE. SE LA SPINA DI ATTACCO DEVE ESSERE CAMBIATA, RIVOLGERSI PER L'ASSISTENZA A PERSONALE DI ASSISTENZA QUALIFICATO CHE DOVRÀ FARE RIFERIMENTO ALLA TABELLA SOTTOSTANTE. IL FILO VERDE/GIALLO DEVE ESSERE COLLEGATO DIRETTAMENTE AL TELAIO DELL'UNITÀ.

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

ATTENZIONE: SE LA TERRA VIENE SBAGLIATA, DETERMINE CONDIZIONI DI GUASTO NELL'UNITÀ O NEL SISTEMA A CUI È COLLEGATA POSSONO COMPORTARE UNA TENSIONE DI LINEA COMPLETA TRA IL TELAIO E LA TERRA. SE IL TELAIO E LA TERRA VENGONO TOCCATI CONTEMPORANEAMENTE, SI POSSONO VERIFICARE LESIONI GRAVI O MORTALI.

COMPATIBILITÀ ELETTROMAGNETICA

Questo dispositivo è conforme alla parte 15 delle Norme FCC e alle Specifiche del prodotto indicate nella Dichiarazione di conformità. Il funzionamento è soggetto alle due condizioni seguenti:

- questo dispositivo non può causare interferenze dannose e
- questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese le interferenze che possono causare un funzionamento indesiderato.

Si dovrebbe evitare il funzionamento di questa unità all'interno di campi elettromagnetici significativi.

- utilizzare solo cavi di interconnessione schermati.



Se si desidera smaltire questo prodotto, non mescolarlo con i rifiuti domestici generici. Esiste un sistema di raccolta differenziata per i prodotti elettronici usati in conformità alla legislazione che richiede un trattamento, un recupero e un riciclaggio adeguati.

Le abitazioni private nei 25 stati membri dell'UE, in Svizzera e Norvegia possono restituire gratuitamente i loro prodotti elettronici usati presso centri di raccolta designati o a un rivenditore (se ne si acquista uno nuovo simile). Per i Paesi non menzionati sopra, contattare le autorità locali per un metodo di smaltimento corretto. In questo modo ci si assicurerà che il prodotto smaltito venga sottoposto al trattamento, al recupero e al riciclaggio necessari, prevenendo così potenziali effetti negativi sull'ambiente e sulla salute umana.