

W MUSIC DISTRIBUTION

SDRUM

Strummable Drums™



BEDIENUNGSANLEITUNG

W MUSIC

DISTRIBUTION

W MUSIC

DISTRIBUTION

DigiTech
by HARMAN

GARANTIE

DigiTech® ist sehr stolz auf seine Produkte und gewährt auf jedes Produkt die folgenden Garantieleistungen:

1. Bitte registrieren Sie sich online auf digitech.com innerhalb von zehn Tagen ab dem Kauf Ihres Produkts, um diese Garantie zu validieren. Diese Garantie gilt nur in den Vereinigten Staaten von Amerika.
2. DigiTech gewährleistet, dass dieses Produkt, sofern es bei einem zugelassenen DigiTech-Händler in den USA neu erworben wurde und ausschließlich in den USA unter normalen Gebrauchs- und Wartungsbedingungen verwendet wird, keinerlei Material- und Verarbeitungsmängel aufweist. Diese Garantie gilt nur für den ursprünglichen Käufer und ist nicht übertragbar.
3. Die Haftung von DigiTech im Rahmen dieser Garantie ist auf Reparatur oder Austausch nachweislich mangelhafter Materialien beschränkt – vorausgesetzt das Produkt wird MIT RÜCKSENDENGEHEMIGUNG an DigiTech eingeschickt, wobei alle Teile und der gesamte Arbeitsaufwand über einen Zeitraum von bis zu einem Jahr gewährleistet sind. (Falls Sie das Produkt jedoch auf unserer Webseite ordnungsgemäß registrieren lassen, wird diese Garantie auf einen Zeitraum von sechs Jahren verlängert.) Bitte kontaktieren Sie DigiTech, um eine Rücksendegenehmigungsnummer zu erhalten. Das Unternehmen haftet nicht für Schäden infolge der Verwendung des Produkts als Teil eines Schaltkreises.
4. Der Käufer ist für die Vorlage des Kaufnachweises verantwortlich. Damit Garantieleistungen in Anspruch genommen werden können, muss eine Kopie des originalen Kaufbelegs vorgelegt werden.
5. DigiTech behält sich das Recht vor, Änderungen am Entwurf des Produkts, Ergänzungen zum Produkt oder Verbesserungen des Produkts vorzunehmen, ohne dadurch verpflichtet zu sein, dieselben Änderungen, Ergänzungen oder Verbesserungen an früher hergestellten Produkten rückwirkend nachholen zu müssen.
6. Falls das Produkt von einer anderen Person als einem zertifizierten DigiTech-Techniker geöffnet und manipuliert wird oder das Produkt mit Wechselspannungen außerhalb des vom Hersteller empfohlenen Spannungsbereichs betrieben wird, erlischt die Produktgarantie für den Käufer.
7. Die obigen Garantiebedingungen ersetzen alle anderen ausdrücklichen oder impliziten Gewährleistungen. DigiTech übernimmt keine Verpflichtung oder Haftung in Verbindung mit dem Verkauf dieses Produkts und genehmigt keiner Person die Übernahme einer solchen Verpflichtung oder Haftung. DigiTech oder seine Vertriebshändler haften unter keinen Umständen für besondere Schäden, Folgeschäden oder eine Verzögerung in der Ausübung bzw. Ausführung dieser Garantie aus Gründen außerhalb seiner (ihrer) Kontrolle.

HINWEIS: Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Informationen können jederzeit ohne Ankündigung geändert werden. Einige in dieser Bedienungsanleitung enthaltene Informationen können aufgrund von Änderungen am Produkt, die nach Fertigstellung dieser Version vorgenommen wurden und daher undokumentiert sind, ungenau sein. Die Informationen in dieser Version der Bedienungsanleitung ersetzen alle früheren Versionen.

TECHNISCHER SUPPORT & SERVICE

Falls Sie technischen Support benötigen, wenden Sie sich bitte an den DigiTech. Stellen Sie sicher, dass Sie alle Details zur Hand haben, um das Problem exakt zu beschreiben. Sie sollten die Seriennummer Ihres Geräts kennen, die auf einem Aufkleber am Gerätegehäuse angegeben ist. Wenn Sie Ihr Produkt bisher noch nicht registriert haben, nehmen Sie sich bitte jetzt die Zeit und gehen Sie auf digitech.com.

Bevor Sie ein Produkt zum Kundendienst an das Werk schicken, empfehlen wir Ihnen, diese Bedienungsanleitung zu lesen. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie die folgenden Installationsschritte und Betriebsverfahren richtig befolgt haben. Für weiteren technischen Support oder Service kontaktieren Sie bitte unseren Technical Support unter der Telefonnummer (801) 566-8800 oder besuchen Sie digitech.com. Falls Sie ein Produkt zum Kundendienst an das Werk schicken müssen, ist es UNBEDINGT erforderlich, zuerst unseren Technical Support zu kontaktieren, um eine Rücksendegenehmigungsnummer (Return Authorization Number) zu erhalten.

PRODUKTE, DIE OHNE RÜCKSENDENGEHEMIGUNGNUMMER IM WERK EINGEHEN, KÖNNEN LEIDER NICHT ANGENOMMEN WERDEN.

Bitte lesen Sie die Garantieinformationen, die auf den ersten Endbenutzer zutreffen. Wenn Sie sich nach dem Ablauf des Garantiezeitraums dazu entscheiden, unseren Werkskundendienst in Anspruch zu nehmen, werden wir eine angemessene Gebühr für Teile, Arbeitszeit und Verpackung berechnen. Sie sind in jedem Fall für die beim Transport zum Werk anfallenden Portogebühren verantwortlich. Falls Ihr Gerät noch von der Garantie abgedeckt ist, wird DigiTech das Rückporto zahlen.

Bitte verwenden Sie zum Einschicken des Geräts möglichst die Originalverpackung. Kennzeichnen Sie das Paket mit dem Namen des Absenders sowie den folgenden Worten in roter Schrift: DELICATE INSTRUMENT, FRAGILE! (VORSICHT: ZERBRECHLICH!) Bitte versichern Sie das Paket entsprechend. Sie müssen das Porto zum Werk im Voraus bezahlen. Nicht mit Paketpost verschicken.

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	1
Ausstattungsmerkmale	2
Quick Start	2
Anschlüsse und Bedienoberfläche	3
Anschlüsse	3
Bedienoberfläche	4
Anschlussdiagramme	8
Anschließen an einen Verstärker	8
Anschließen an ein Mischpult	8
Anschließen an Verstärker & Mischpult	9
JamSync-Setup	9
Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen	10
Verbindungen/Stromversorgung herstellen	10
Eingabe von Drum-Patterns	11
Verwenden des Metronoms	11
Eingabe von Drum-Patterns über Kick- und Snare-Pad	12
Eingabe von Drum-Patterns mit Gitarre oder Bass	13
Drum-Pattern-Einstellungen auswählen	15
Taktart auswählen	15
Feel auswählen	15
Quantität der Verzierungen auswählen	16
Drumkit auswählen	17
Alternative Sounds für Kick/Snare auswählen	18
Auswählen der Drum-Elemente der rechten Hand	19
Sub-Beat-Timing und Variation für die Drum-Elemente der rechten Hand auswählen	20
Andere Sounds für die Drum-Elemente der rechten Hand auswählen	20
Einstellen des Tempos	21
Einstellen des Tempos mittels der Tempo-Taste	21
Einstellen des Tempos mittels des Tempo-Reglers	21
Song-Parts verwenden	22
Intensität eines Song-Parts ändern	22
Abspielen und wechseln von Song-Parts	22
Wiedergabe anhalten und einen Song beenden	23
Löschen eines Song-Parts	23

Songs verwalten	24
Erstellen eines neuen Songs	24
Laden eines Songs	24
Kopieren eines Songs in einen leeren Speicherplatz	25
Löschen eines Songs	25
Löschen mehrerer Songs	26
Zusatzfunktionen und Tipps	27
Aktivieren von Einzhörer und SilentClear	27
Automatisches Generieren eines Bridge-Drum-Patterns	27
Vorauswahl von Timing- und Feel-Einstellungen	28
Einen kompletten Song eingeben	28
Spezielle Drum-Patterns eingeben	29
Eingabe eines schwierigen Drum-Patterns	29
Pattern ohne Kick oder Snare auf Zählzeit 1 eingeben	29
Pattern ohne Kick oder Snare eingeben	29
Pattern mit Kick und Snare auf derselben Zählzeit eingeben	29
Eingabe eines Half-Time-Shuffle-Patterns	29
Eingabe eines 6/8-Ballad-Patterns	30
Eingabe eines klassischen Train-Beat-Patterns	30
Eingabe eines typischen Brush-Swirl-Jazz-Patterns	30
Verwendung von JamSync	31
JamSync-Verbindungen herstellen	31
Eingabe beim SDRUM und Aufnehmen von Loops	32
Verwendung eines FS3X-Fußschalters	33
Werkseinstellungen wiederherstellen	35
Firmware Updates	35
Spezifikationen	36

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

EINFÜHRUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für das DigiTech® SDRUMTM Strummable DrumsTM entschieden haben. Beim SDRUM handelt es sich um die erste intelligente Drum-Machine für Gitarristen und Bassisten. Es bietet eine schnelle, Spaß machende Möglichkeit professionell klingende Drum-Patterns zum Üben oder Komponieren, für Aufnahmen oder Live-Performances zu erstellen.

Es gibt zwei Möglichkeiten Drum-Patterns mit dem SDRUM zu erzeugen: entweder über die Pads oder mittels der BeatScratchTM-Technologie, bei der man über einfaches Anschlagen der tiefen und hohen Saiten einer elektrischen oder akustischen Gitarre (mit Tonabnehmer) oder eines Basses das Kick/Snare-Pattern festlegt. Das SDRUM bedient sich also einer Methode, um Drum-Patterns zu lernen, die üblicherweise von Gitarristen oder Bassisten verwendet wird, um einem Drummer einen Beat zu erklären. Sobald ein Kick/Snare-Pattern erstellt ist, werden passende Elemente der rechten Hand hinzugefügt. Diese Elemente können dann weiter an den Song angepasst werden.

Das SDRUM kann bis zu drei Parts pro Song lernen und 36 Songs speichern. Jeder Song und jeder Part verfügt über verschiedene Einstellungen, die jederzeit geändert werden können. Das umfasst Einstellungen wie Taktart, Feel (binär oder ternär), Verzierungsintensität (wie dicht der Part ist), Intensität des Parts, Tempo und mehr. Die Drumsounds des SDRUM, von RealiToneTM und Digital Sound Factory®, verwenden für eine realistische Dynamik, Drum Sounds mit mehreren Velocity-Layern. Geschmackvolle zufällige Beat-Variationen, hinzugefügte Ghostnotes und die Humanize-Funktion sorgen für interessantes Drumming und den Eindruck eines echt gespielten Schlagzeugs.

Das SDRUM verfügt über eine Auswahl von fünf Drumkits, die eine Vielzahl von Genres abdecken. Darüber hinaus gibt es für jedes Kit unterschiedliche Kick- und Snare-Sounds. Die Drums werden intern mit dem Lexicon-Reverb versehen, so dass das Reverb natürlich ausklingt und niemals abgeschnitten wird. Alles zusammen genommen bedeutet dies, dass das SDRUM Schlagzeug-Tracks liefert, die sehr natürlich, kraftvoll, organisch und authentisch klingen – und das mit wenig Aufwand und innerhalb kürzester Zeit.



W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

AUSSTATTUNGSMERKMALE

- qualitativ hochwertige Drum-Samples mit Multiple-Velocity-Layers, Humanize-Funktion und kleineren Variationen für musikalische und realistische Drum-Patterns
- 5 verschiedene Drumkits: E-Pop, Brush, Percussion, Power und Clean
- Verschiedene Kick- und Snare-Sounds für jedes Drumkit
- Wahlmöglichkeit zwischen HiHat- oder Ride-Patterns sowie Toms, Shakers und andere Percussion
- Legendäres LexiconTM-Reverb für die Drum-Sounds
- Wahlmöglichkeit zwischen 3/4- und 4/4-Takt
- Ändern des Feels (binär oder ternär) und der Quantität der Verzierungen (wenig bis viel) bei jedem Drum-Pattern
- Die patentierte BeatScratchTM-Technologie ermöglicht das Erzeugen von Kick/Snare-Drum-Patterns durch Anschlagen der Gitarren- oder Bassaiten
- Die Pads für Kick und Snare ermöglichen auch die konventionelle Eingabe von Drum-Patterns
- Ändern des Tempos über den Regler oder Tap-Tempo-Schalter
- Integriertes Metronom und Drumstick-Einzähler
- Erstelle bis zu drei Song-Parts (Verse, Chorus und Bridge) und wechsle sie mittels des Fußschalters während der Wiedergabe
- Verstärker- und Mixer-Ausgänge
- Wählbare Intensität für jeden Song-Part für eine bessere Dynamik der Songs
- Speicherplatz für bis zu 36 Songs
- Drum-Output-Lautstärke einstellbar
- 1/4"-Mono- oder Stereo-Mixer-Ausgänge
- 1/4"-Verstärkerausgang
- JamSyncTM-Unterstützung für die Wiedergabesynchronisierung mit dem kompatiblen DigiTech JamMan® Looper
- SilentClearTM-Funktion, um eine versehentliche Wiedergabe beim Löschen von Songteilen oder Songs zu verhindern
- Anschlussmöglichkeit für einen externen DigiTech-FS3X-Fußschalter (optional) mit drei Betriebsmodi
- Soft-Touch-Vakuum-Fußschalter
- Inkl. Netzteil

QUICK START

Um das SDRUM schnell in Betrieb zu nehmen, folgen Sie dem im Lieferumfang enthaltenen SDRUM Quick Start Guide oder besuchen Sie uns unter der Adresse: <http://digitech.com/en-US/products/sdrum#documentation>.



ANSCHLÜSSE & BEDIENOBERFLÄCHE

Anschlüsse



1. NETZADAPTEREINGANG

Schließen Sie nur den mitgelieferten Harman-Netzadapter an dieser Eingangsbuchse an. Weitere Informationen über den Netzadapter finden Sie unter „Spezifikationen“ auf Seite 36.

2. JAMSYNC-AUSGANG

Schließen Sie hier mit DigiTech JamSync kompatible Looper an, um sie mit dem SDRUM zu verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwendung von JamSync“ auf Seite 31.

3. AMP-OUT

Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem Eingang eines Gitarrenverstärkers oder mit dem Eingang einer Effektkette, falls vorhanden. Bitte beachten Sie, dass die Ausgangsbuchsen Signale automatisch erkennen und die Ausgangsfunktionalität von den angeschlossenen Ausgängen abhängt. Weitere Informationen finden Sie unter „Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen“ auf Seite 10.

4. MIXER-L/R-OUT

Verbinden Sie diese Ausgänge mit den Line-Eingängen eines Mischpults. Bitte beachten Sie, dass die Ausgangsbuchsen Signale automatisch erkennen und die Ausgangsfunktionalität von den angeschlossenen Ausgängen abhängt. Weitere Informationen finden Sie unter „Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen“ auf Seite 10.

5. USB Port

Dieser Mini-USB-Port dient zum Aktualisieren der SDRUM-Firmware. Weitere Informationen finden Sie unter „Firmware Updates“ auf Seite 35.

6. GUITAR IN

Schließen Sie Ihre Gitarre an diese Buchse mit einem üblichen Klinkenkabel an.

7. FS3X IN

Diese Buchse dient zum Anschluss eines optionalen DigiTech FS3X-Fußschalters zur zusätzlichen Freihandsteuerung. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwendung eines FS3X-Fußschalters“ auf Seite 33.



1. VERSE/CHROUS/BRIDGE-Taster

Die PART-Taster ermöglichen den Zugriff auf die drei Teile, aus denen ein Song besteht und haben die folgenden Funktionen:

- Part auswählen – Drücken Sie die Part-Taster, um zwischen den Songparts hin und her zu schalten.
- Part-Intensität ändern** – Sobald ein Part angewählt ist, können Sie durch wiederholtes Drücken des entsprechenden Part-Tasters die Intensität (oder wie laut das Schlagzeug gespielt wird) ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Intensität eines Song-Parts ändern“ auf Seite 22.
- Metronom oder Einzähler aktivieren** – Wenn die Wiedergabe gestoppt ist, drücken und halten Sie den aktuell angewählten Part-Taster, um das Metronom (wenn der entsprechende Songpart leer ist) oder die Einzähl-Funktion (wenn im entsprechenden Songpart schon ein Drum-Pattern eingegeben wurde) zu aktivieren.

Die verschiedenen Anzeige-Modi der Part-Taster haben folgende Bedeutung:

- LED aus** – Der Part ist leer und nicht angewählt.
- LED leuchtet gedimmt (grün, gelb oder rot)** – Ist ein leerer Song angewählt (SONG LED aus), bedeutet dieser Status, dass der Part automatisch erstellt wird. Wenn zum Beispiel ein Song gelöscht wurde, leuchtet die VERSE-LED hellgelb und die CHORUS-LED gedimmt rot, was bedeutet, dass sobald ein Pattern für den Verse eingegeben wurde, automatisch auch ein Chorus-Part erstellt wird. Wurde ein Song ausgewählt, der nicht leer ist (SONG-LED leuchtet gedimmt), bedeutet dieser Status, dass dieser Part eingegeben wurde, aber nicht angewählt ist.
- LED leuchtet hell (grün, gelb oder rot)** – Der Part ist angewählt.
- LED blinkt (grün, gelb oder rot)** – Der Part wurde eingegeben, ist angewählt und die Einzähl-Funktion ist aktiviert. Die Geschwindigkeit des Blinkens gibt das aktuelle Tempo des Songs an. Wenn ein Part gelöscht wird, blinkt der PART-Taster kurz rot. Wenn ein Song gelöscht wird, blinken alle drei PART-Taster. Wird ein Part oder Song über die Undo-Funktion wiederhergestellt, blinken die Taster kurz grün.

2. TEMPO-Taster

Der TEMPO-Taster besitzt die folgenden Funktionen:

- **Tempo-Anzeige** – Wenn ein Songpart leer und das Metronom an ist, oder wenn ein Songpart nicht leer ist, blinkt die TEMPO-LED in der aktuellen Geschwindigkeit des Songs. Die TEMPO-LED blinkt (während der Wiedergabe) beim ersten Schlag des Taktes rot, gedimmt grün für die restlichen Schläge und hell grün für die restlichen Schläge des letzten Taktes. Wird das Tempo eines Songs geändert, blinken die übrigen Zählzeiten (außer der 1) gelb statt grün, um die Änderung anzuzeigen. Das neue Tempo kann gespeichert werden, indem Sie den Tempo-Taster gedrückt halten.
- **Metronom** – Ist ein leerer Part angewählt, halten Sie den TEMPO-Taster für ~2 Sekunden gedrückt, um das Metronom an- oder auszuschalten. Weitere Informationen unter „Verwenden des Metronoms“ auf Seite 11.
- **Tap Tempo** – Drücken Sie den TEMPO-Taster im gewünschten Intervall, um das Tempo eines Songs zu ändern.
- **Tempo aktualisieren** – Wird das Tempo eines Songs über TEMPO-Taster oder -Regler verändert, wird es nicht automatisch gespeichert. Um das neue Tempo zu speichern, halten Sie den TEMPO-Taster für ~2 Sekunden gedrückt.

Mehr Informationen hierzu finden Sie unter „Einstellen des Tempos“ auf Seite 21.

3. GROOVE/KIT-Wahlregler

- Drehen und Drücken Sie diesen Regler, um Timing, Feel, Grad der Verzierungen und das Kit festzulegen. Die folgenden Optionen sind verfügbar:
 - **Timing** – Mit den ersten beiden Einstellungen lassen sich die Taktarten 3/4 und 4/4 einstellen.
 - **Feel** – Die beiden folgenden Einstellungen legen das Feel fest. ST bedeutet straight (binär), SW swing (ternär).
 - **Verzierungsgrad** – Die folgenden drei LEDs bestimmen, wie einfach oder kompliziert der Drumpart sein wird.
 - **Kit** – Die restlichen LEDs zeigen die Wahl des Drumkits an. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Drumkit auswählen“ auf Seite 17.

4. ALT-Schalter

Drücken Sie diese Taste, um alternative Sounds für Kick und Snare aufzurufen:

- **LED aus:** Standard-Sound
- **LED an:** Alternativer Sound

Die alternativen Sounds sind für jedes Drumkit anders. Weitere Informationen finden Sie unter „Alternative Sounds für Kick/Snare auswählen“ auf Seite 18.

5. LEVEL-Regler

Mit diesem Regler legen Sie die Ausgangslautstärke der Drum fest. Verwenden Sie diesen Regler, um die Lautstärke der Drums an die Ihrer Gitarre anzupassen.

6. LEARN-LED

Diese LED zeigt folgende Funktionen an:

- **Langsames rotes Blinken** – Zeigt an, dass eine leerer Songpart angewählt wurde
- **Schnelles rotes Blinken** – Zeigt an, dass das SDRUM bereit für die Eingabe ist und das Drumpattern „lernt“, sobald die KICK/SNARE-Pads gedrückt, die Gitarre angeschlagen oder der Fußschalter betätigt wird.
- **Rotes Leuchten** – Zeigt, dass das SDRUM gerade ein Drumpattern lernt.

7. KICK/SNARE-Pads

Wenn das SDRUM für die Eingabe aktiviert ist, haben Sie durch Drücken dieser Taster die Möglichkeit auf gewöhnliche Weise Drum-Pattern einzuspielen. Dies funktioniert auch, wenn Sie das SDRUM in Kombination mit einem Instrument verwenden, das über keine Tonabnehmer verfügt. Weitere Informationen finden Sie unter „Eingabe von Drum Patterns über Kick- und Snare-Pad“ auf Seite 12.

8. SONG-Taste

Drücken Sie diese Taste und drehen Sie den HATS/RIDES-Regler, um einen anderen Song auszuwählen. Die Songauswahl wird mittels der den HATS/RIDES-Regler umgebenden LEDs angezeigt. Drehen Sie den HATS/RIDES-Regler, um einen Song aus einer der drei Bänke (grüne, gelbe oder rote LEDs) auszuwählen und drücken Sie anschließend die SONG-Taste oder den HATS/RIDES-Regler, um den Song zu laden. Weitere Informationen zum Erstellen, Laden und Kopieren von Songs finden Sie unter „Songs verwalten“ auf Seite 24.

9. HATS/RIDES-Regler

Drehen Sie diesen Regler, um eine Variation für die Wiedergabe des rechten Drum-Elements auszuwählen. Zur Auswahl des Sub-Beat-Timings für das rechte Drum-Element drücken Sie diesen Regler. Weitere Informationen zu den verfügbaren Optionen und zur Verwendung des HATS/RIDES-Reglers finden Sie unter „Auswählen der Drum-Elemente der rechten Hand“ auf Seite 19.

10. ALT-Taste (Hats/Rides)

Drücken Sie diese Taste, um alternative Voicings für das rechte Drum-Element auszuwählen:

- **LED aus** – Standard-Voicing
- **LED grün** – Alternate-Voicing 1
- **LED rot** – Alternate-Voicing 2

Die alternativen Voicings sind für jedes Drum-Kit unterschiedlich. Siehe „Andere Sounds für die Drum-Elemente der rechten Hand auswählen“ auf Seite 20.

11. TEMPO-Regler

Drehen Sie diesen Regler, um das Tempo eines Songs zu ändern. Der Tempobereich reicht von halber (ganz gegen den Uhrzeigersinn) bis zu doppelter Geschwindigkeit (ganz im Uhrzeigersinn). Um das geänderte Tempo eines Songs zu speichern, halten Sie den TEMPO-Taster für ~ 2 Sekunden gedrückt. Die mittlere Rastposition des TEMPO-Reglers entspricht dem zu einem Song gespeicherten Tempo.

HINWEIS: Wenn das Tempo ohne direkte Verwendung des TEMPO-Reglers geändert wird (z.B. beim Einlernen eines neuen Drum-Patterns, beim Laden eines neuen Songs oder bei Verwendung des Tap-Tempo-Schalters), muss der TEMPO-Regler möglicherweise wieder in die mittlere Rastposition bewegt werden, um wieder aktiviert zu sein. Dadurch werden plötzliche Tempowechsel verhindert, wenn der Regler gedrückt wird und die aktuelle Position nicht dem aktuellen Tempo entspricht.

Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen des Tempos“ auf Seite 21.

12. PLAY-LED

Diese LED zeigt die folgende Funktionsweisen an:

- **LED aus** – Der ausgewählte Part ist leer.
- **LED gedimmt grün** – Der ausgewählte Part enthält ein Drum-Pattern und die Wiedergabe ist angehalten.
- **LED hellgrün** – Das SDRUM gibt den Song wieder.
- **LED blinkt** – Die PLAY-LED blinkt gleichzeitig mit den KICK- und SNARE-Pads, während der FOOTSWITCH gedrückt wird, um die Wiedergabe anzuhalten.

• 13. GUITAR-AUDITION-Taste

Drücken Sie diese Taste, um durch die Modi der Guitar-Audition-Funktion zu blättern. Halten Sie sie gedrückt, um BeatScratch für eine Gitarre zu kalibrieren (weitere Informationen zum Kalibrieren von BeatScratch finden Sie unter „Eingabe von Drum Patterns mit Gitarre oder Bass“ auf Seite 13). Dieser Schalter hat drei Anzeige-Modi:

- **Aus (LED aus)** – Sie hören die Gitarre, während Sie spielen.

- **Hybrid (LED gedimmt)** – Ist ein leerer Songpart ausgewählt, hören Sie die Kick- und Snaresounds beim abgestoppten Anschlagen der Gitarre, so dass Sie BeatScratch verwenden können. Wenn ein Songpart ausgewählt ist, der bereits ein Drum-Pattern enthält, hören Sie beim Spielen Ihre Gitarre, so dass Sie zum Schlagzeug spielen können.

- **An (LED hell)** – Kick- und Snaresounds sind beim abgestoppten Anschlagen der Gitarre immer zu hören.

HINWEIS: Die Guitar-Audition-Funktion wird nach dem Kalibrieren von BeatScratch automatisch aktiviert (LED hell). Nach dem Erstellen eines Drum-Patterns wird die Guitar-Audition-Funktion automatisch auf den „Hybrid“-Modus eingestellt (LED gedimmt).

14. FUSSSCHALTER

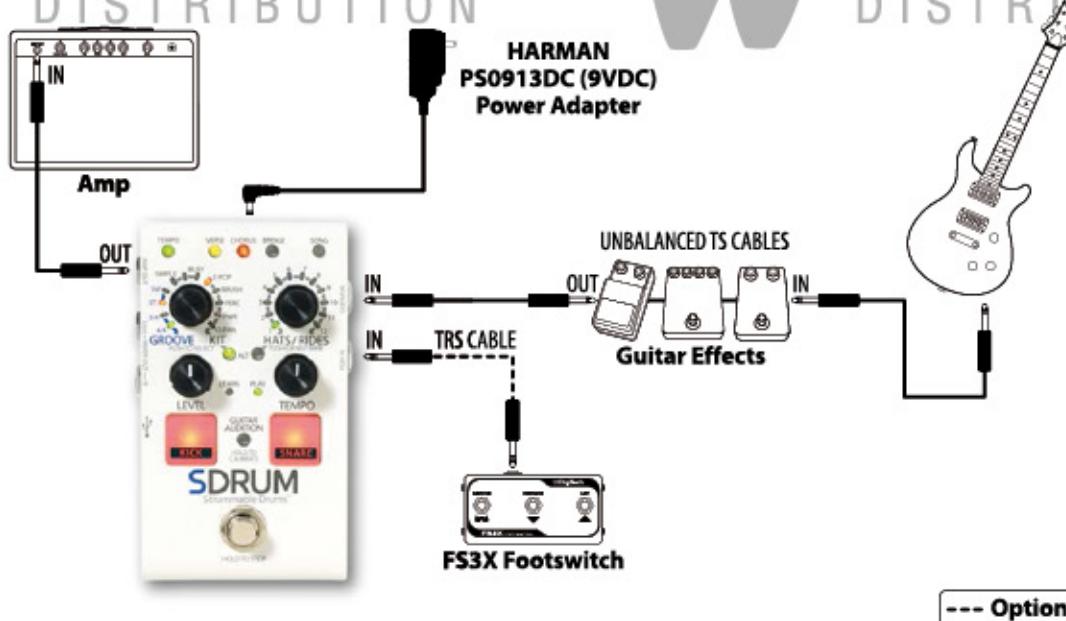
Der Fußschalter bietet folgende Funktionen:

- **Bereit zur Eingabe** – Ist ein leerer Songpart angewählt, drücken Sie den FUSSSCHALTER einmal, um das SDRUM scharf zu schalten und ein neues Drumpattern einzugeben (die LEARN-LED blinkt schnell). Spielen Sie den Part oder drücken Sie erneut den FUSSSCHALTER, um die Einlern-Funktion des SDRUM zu starten.
- **Wiedergabe starten** – Ist die Wiedergabe gestoppt und ein Songpart eingegeben und angewählt, drücken Sie einmal den FUSSSCHALTER, um die Wiedergabe des Songs zu starten.
- **Wiedergabe stoppen** – Halten Sie während der Wiedergabe den FUSSSCHALTER für ~ 2 Sekunden gedrückt (bzw. so lange, bis die KICK- und SNARE-Pads schnell zu blinken beginnen), um die Wiedergabe zu stoppen. Lassen Sie den FUSSSCHALTER los, sobald die KICK- und SNARE-Pads zu blinken beginnen, um den Song ohne ein ausklingendes zu stoppen. Halten Sie den FUSSSCHALTER weiterhin gedrückt, wird der Song mit einem ausklingenden Crash-Becken beendet. Das Crash-Becken klingt entweder natürlich aus oder so lange, bis Sie den FUSSSCHALTER loslassen.
- **Einen Part löschen und rückgängig machen** – Wenn die Wiedergabe gestoppt ist, drücken und halten Sie den FUSSSCHALTER für ~ 2 Sekunden (oder bis die ausgewählte PART-Taste schnell zu blinken beginnt) und lassen Sie ihn dann los. Der ausgewählte Songpart ist jetzt leer. Drücken und halten Sie den FUSSSCHALTER sofort wieder für ~ 2 Sekunden, um den gelöschten Teil wiederherzustellen.
- **Einen Song löschen und rückgängig machen** – Wenn die Wiedergabe gestoppt ist, drücken und halten Sie den FUSSSCHALTER für ~ 4 Sekunden (oder bis alle PART-Tasten schnell zu blinken beginnen) und lassen Sie ihn dann los. Alle Teile des Songs sind jetzt leer. Halten Sie den FUSSSCHALTER sofort wieder für ~ 2 Sekunden gedrückt, um den gelöschten Song wiederherzustellen.

HINWEIS: Der aktuell ausgewählte Part wird zuerst gelöscht, wenn ein Song gelöscht wird, aber sofern Sie den FUSSSCHALTER weiter gedrückt halten, werden alle Song-Parts auf einmal gelöscht.

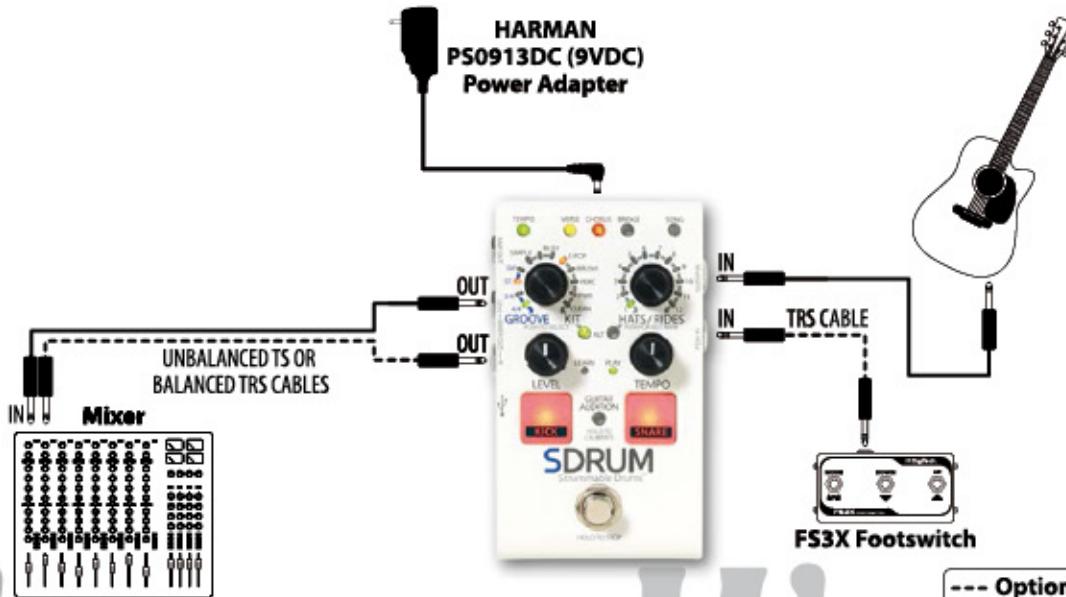
VERBINDUNGSDIAGRAMME

Verstärker-Setup



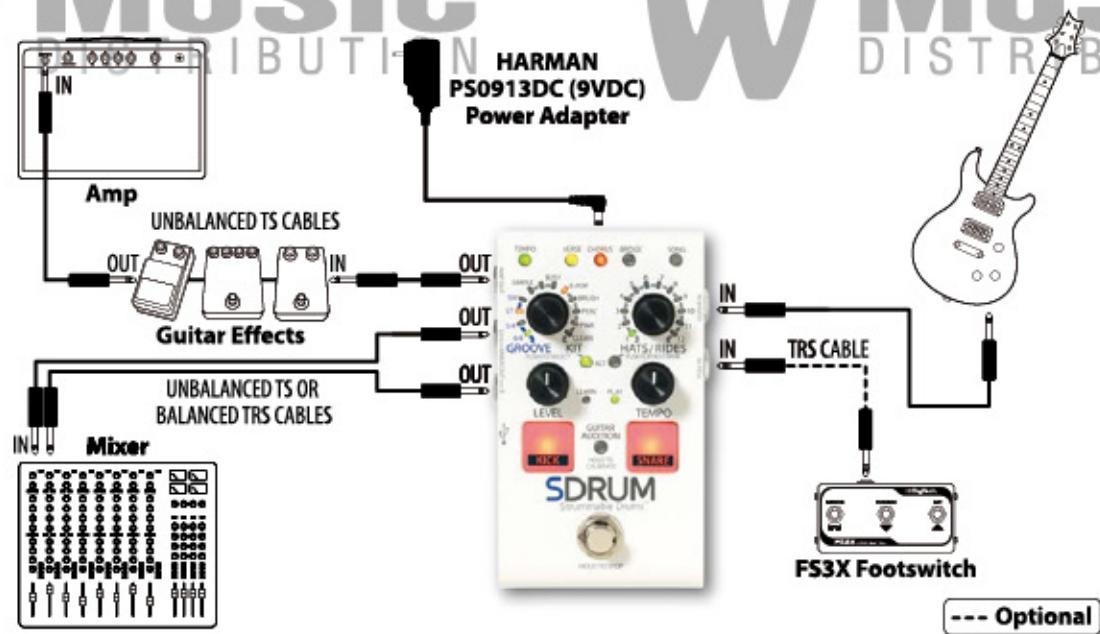
HINWEIS: Wenn nur die AMP-OUT-Buchse verwendet wird, wird das Drum-Signal bearbeitet, um die Drums über einen Gitarrenverstärker besser klingen zu lassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen“ auf Seite 10. Wenn Sie bei dieser Art von Anwendung Gitarreneffekte und/oder einen Looper verwenden, sollten diese vor dem SDRUM platziert werden, damit sie das Drum-Signal nicht beeinflussen. Beachten Sie, dass die Effekte möglicherweise umgangen werden müssen, um BeatScratch zu verwenden.

Mixer-Setup



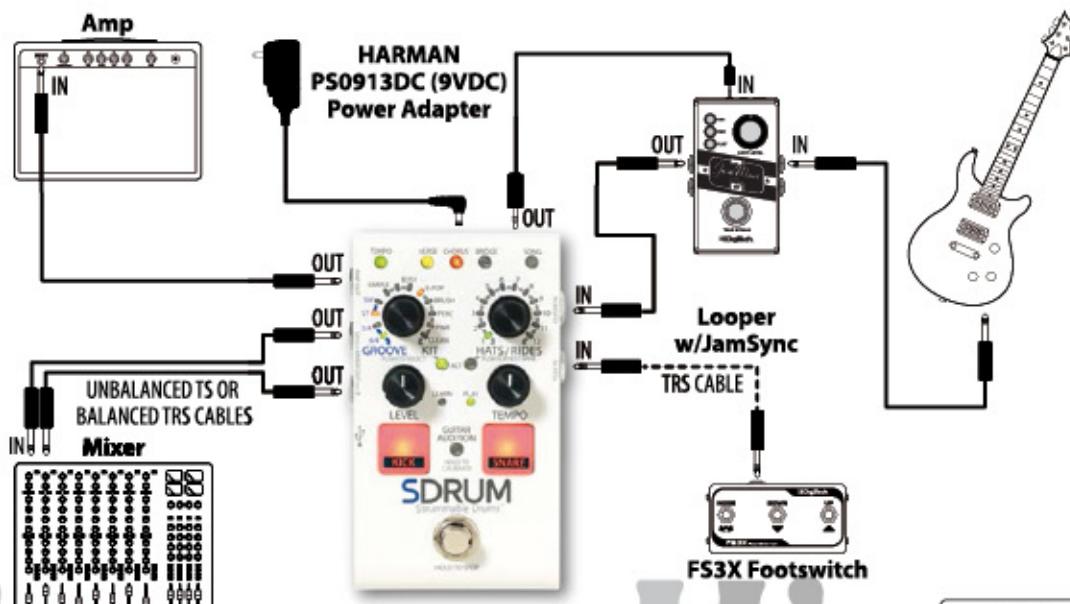
HINWEIS: Wenn nur die MIXER OUT-Buchsen verwendet werden, werden das Mono-Gitarrensignal und das Stereo-Drum-Signal an die MIXER OUT-Buchsen geleitet. Dieses Setup eignet sich gut für Anwendungen, bei denen eine Akustikgitarre mit einem Tonabnehmer oder einer Bassgitarre angeschlossen wird.

Setup mit Verstärker und Mixer



HINWEIS: Wenn sowohl MIXER OUT als auch AMP OUT verwendet werden, wird das Gitarrensignal an AMP OUT geschickt, und das Trommelsignal wird an die Buchsen MIXER OUT geleitet. Weitere Informationen finden Sie unter „Betrieb der Ausgangsbuchse“ auf Seite 10. Wenn Sie Gitarreneffekte verwenden, können diese vor dem SDRUM oder in diesem Setup auch zwischen dem SDRUM und dem Verstärker platziert werden. Beachten Sie, dass die Effekte möglicherweise umgangen werden müssen, um BeatScratch zu verwenden.

JamSync-Setup



HINWEIS: Der Looper sollte im Normalfall vor dem SDRUM platziert werden, z.B. wenn Sie die AMP-OUT-Buchse verwenden. Nutzen die AMP- und MIXER-OUT-Anschlüsse, können Sie den Looper, wenn nötig, auch zwischen das SDRUM und den Verstärker schalten. Weitere Informationen zur Verwendung des SDRUM mit JamSync finden Sie unter „Verwendung von JamSync“ auf Seite 31.

Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen

Das SDRUM verfügt über eine Auto-Sensing-Funktion, durch die das Gerät automatisch die Output-Funktionalität optimiert. Die folgende Tabelle zeigt, wie das SDRUM, abhängig von der gewählten Anschlussart, arbeitet.

AMP OUT angeschlossen	MIXER OUT angeschlossen	Arbeitsweise
		<p>Ein Mono-Mix des Gitarren- und Drum-Signals wird an die AMP OUT-Buchse gesendet. Der EQ des Drum-Signals wird, für einen besseren Klang, an die Anforderungen eines Gitarrenverstärkers angepasst. HINWEIS: Wenn Sie einen Gitarrenverstärker zum Abspielen der Drums aus dem SDRUM verwenden, stellen Sie den Verstärker so clean wie möglich ein, um eine Verzerrung des Schlagzeug-Sounds zu vermeiden. Der EQ der Drums ist für einen cleanen Verstärker mit neutralen EQ-Einstellungen optimiert. Wenn Gitarreneffekte und/oder ein Looper verwendet werden, sollten diese vor dem SDRUM platziert werden.</p>
		<p>Die Signale von Drums und Gitarre werden gemischt und an die MIXER-OUT-Buchsen gesendet. Wenn nur die linke (Mono) MIXER-OUT-Buchse angeschlossen ist, ist der Gitarren/Drum-Mix mono. Wenn beide MIXER OUT-Buchsen verwendet werden, ist das Gitarrensignal mono und das Drum-Signal stereo. HINWEIS: Das Gitarrensignal wird vom SDRUM nicht mit einer Cabinet-Simulation bearbeitet. Dies ermöglicht Ihnen die Verwendung einer Akustik- oder Bassgitarre, wenn nur die MIXER-OUT-Buchsen angeschlossen sind.</p>
		<p>Das Gitarrensignal wird nur an die AMP-OUT-Buchse gesendet, während das Drum-Signal mono (wenn nur die MIXER-OUT-L-Buchse verwendet wird) oder stereo (wenn beide MIXER-OUT-Buchsen verwendet werden) gesendet. Wenn Gitarreneffekte und/oder ein Looper verwendet werden, können diese vor oder hinter dem SDRUM platziert werden, wenn sowohl die AMP-OUT- als auch die MIXER-OUT-Buchsen in Gebrauch sind.</p>

VERBINDUNGEN/STROMVERSORGUNG HERSTELLEN

So schließen Sie das SDRUM an:

1. Regeln Sie die Lautstärke des Gitarrenverstärkers herunter. Möchten Sie das Pedal mit einem Mischpult verbinden, drehen Sie dort die Gain/Trim-Regler sowie die Fader der entsprechenden Kanäle herunter.
2. Stellen Sie alle Audioanschlüsse am SDRUM entsprechend der „Anschlussdiagramme“ auf Seite 8 her.
3. Verbinden Sie das mitgelieferten Harman-Netzteil mit der Netzteileingangsbuchse und einer Steckdose. Warten Sie, bis das SDRUM hochgefahren ist.
4. Drehen Sie das Volume-Poti an Ihrer Gitarre ganz auf, schlagen Sie Ihre Gitarre an und drehen Sie die Lautstärke an Ihrem Verstärker allmählich hoch, bis der gewünschte Lautstärkepegel erreicht ist. Falls Sie ein Mischpult verwenden, stellen Sie die Fader der Kanäle auf 0. Drehen Sie anschließend – während Sie die KICK/SNARE-Pads betätigen – die Gain/Trim-Regler auf die gewünschte Lautstärke. Stellen Sie den LEVEL-Regler auf 12 Uhr ein.

Eingabe von Drum-Patterns

Beim SDRUM können auf zwei Arten Drum-Pattern eingegeben werden: Entweder mit BeatScratch über das abgedämpfte Anschlagen einer Gitarre oder eines Basses, oder via KICK- und SNARE-Pads, so dass Sie das SDRUM auch mit Instrumenten verwenden können, die nicht mit einem Pickup ausgestattet sind.

Wenn Sie ein neues Schlagzeug-Pattern eingegeben, ermittelt das SDRUM automatisch die Einstellungen für Taktart und Feel (gerade oder swing) und zeigt diese auf den LEDs rund um den KIT/GROOVE-Regler an. Mit dem KIT/GROOVE-Regler können Sie anschließend, falls gewünscht, die Taktart und das Feel manuell ändern.

TIPP: Falls erforderlich, kann die automatische Taktart-/Feel-Erkennung des SDRUM ausgeschaltet werden. Sie können dann vorab Taktart und Feel bestimmen und dazu darauf aufbauend dann einen Groove eingeben. Weitere Informationen finden Sie unter „Vorauswahl von Timing- und Feel-Einstellungen“ auf Seite 28.

Wenn Sie dem SDRUM einen neuen Song beibringen, wird standardmäßig der Verse als aktiver Part festgelegt, auf den aufbauend automatisch die Drums für den Chorus-Part generiert werden. Dieser folgt dem gleichen Kick/Snare-Pattern wie der Vers, wird jedoch mit einer höheren Intensität und mit einem Becken-Pattern statt der HiHats gespielt. Diese Arbeitsweise wird durch die VERSE-LED (gelb, hell) und der CHORUS-LED (rot, gedimmt) angezeigt.

Dies bedeutet, dass Sie, wenn Sie ein einzelnes Drum-Pattern für den Verse-Part eingegeben, gleich die Drum-Patterns für zwei Song-Parts haben und somit direkt mit dem Entwickeln von Song-Ideen beginnen können. Sie können jedoch auch das automatisch generierte Chorus-Drum-Pattern mit einem eigenen überschreiben, indem Sie den Chorus-Part deaktivieren (CHORUS-LED aus), bevor Sie den Verse eingegeben. Oder aber Sie lassen das SDRUM automatisch einen Bridge-Part erzeugen, nachdem Sie den Verse eingegeben haben (siehe „Automatisches Generieren eines Bridge-Drum-Patterns“ auf Seite 27).

Verwenden des Metronoms

Das eingebaute Metronom kann dazu verwendet werden, das Timing zu verbessern und damit ungewollte Ergebnisse bei der Eingabe eines neuen Drum-Patterns vermeiden. Darüber hinaus hilft Ihnen das Metronom beim Angleichen des Tempos der verschiedenen Parts. Das Metronom wird automatisch aktiviert, sobald mindestens ein Song-Part eingegeben und ein leerer Song-Part ausgewählt wurde.

Aktivieren/Deaktivieren des Metronoms:

1. Wählen Sie einen leeren Song-Part (die LEARN-LED sollte blinken).
2. Halten Sie den TEMPO-Taster für ~ 2 Sekunden gedrückt, um das Metronom zu aktivieren/deaktivieren. Der TEMPO-Taster blinkt in der Geschwindigkeit des Metronoms als visuelle Tempoanzeige.

TIPP: Alternativ können Sie durch Drücken und Halten der aktuell ausgewählten PART-Taste das Metronom aktivieren/deaktivieren (sofern der entsprechende Part leer ist).

TIPP: Das Tempo kann vor dem Einlernen des neuen Drum-Parts geändert werden, indem Sie entweder das gewünschte Tempo über den TEMPO-Taster oder den TEMPO-Regler festlegen.

HINWEIS: Die Standard-Geschwindigkeit für einen leeren Song liegt bei 120 bpm. Die Wiedergabe erfolgt beim SDRUM immer mit einer ganzen BPM-Zahl ab (keine Kommazahlen), wodurch es einfacher ist, den BPM-Wert mit einem externen Gerät oder einer DAW abzugleichen.

HINWEIS: In einem Song, in dem mindestens ein Part bereits eingegeben wurde, wird das Metronom automatisch aktiviert, wenn ein leerer Part ausgewählt wird.

Eingabe von Drum-Patterns über Kick- und Snare-Pad

Die KICK- und SNARE-Pads auf dem SDRUM können dazu verwendet werden, Drum-Patterns wie bei einem traditionellen Drum-Computer einzugeben, z.B. wenn Sie ein Instrument ohne Tonabnehmer verwenden.

Ein Drum-Pattern über Kick- und Snare-Pads eingeben:

1. Stellen Sie sicher, dass ein leerer Song-Part (VERSE, CHORUS oder BRIDGE) angewählt ist. Die LEARN-LED blinkt, wenn der ausgewählte Part leer ist.

TIPP: Ist ein leerer Song angewählt (SONG-LED aus), leuchtet die VERSE-LED durchgehend hell gelb und die CHORUS-LED gedimmt rot. Dies zeigt an, dass nach Eingabe der Strophe automatisch ein Refrain-Part erzeugt wird. Möchten Sie stattdessen ein eigenes Pattern für den Chorus erstellen, deaktivieren Sie die automatische Part-Generierung des SDRUM vor der Eingabe durch wiederholtes Drücken der CHORUS-Taste, bis die CHORUS-LED erlischt. Beachten Sie, dass der automatisch generierte Chorus-Part auch gelöscht werden kann und ein neues Pattern eingegeben werden kann.

Informationen zur automatischen Erzeugung eines Drum-Patterns für den Bridge-Part finden Sie unter „Automatisches Generieren eines Bridge-Drum-Patterns“ auf Seite 27.

2. Wenn nötig, aktivieren Sie das Metronom, indem Sie den TEMPO-Taster für ca. 2 Sekunden gedrückt halten. Stellen Sie das Tempo ein, indem Sie den TEMPO-Taster in der gewünschten Frequenz betätigen oder indem Sie am TEMPO-Regler drehen.
3. Drücken Sie den FUSSSCHALTER, um das SDRUM zu aktivieren. Die LEARN-LED beginnt schnell zu blinken, zum Zeichen, dass SDRUM bereit ist.
4. Beginnen Sie nun mit dem Spielen des Drum-Patterns auf den Kick- und Snare-Pads.

TIPP: Alternativ können Sie die Eingabe auch durch Drücken des FUSSSCHALTERS starten. Die LEARN-LED leuchtet rot und zeigt damit an, dass das SDRUM im Eingabe-Modus ist. Dies kann für bestimmte Musikstile nützlich sein, die auf Drum-Patterns basieren, die keinen Kick- oder Snare-Schlag auf dem ersten Downbeat des Taktes haben, wie zB Reggae.

HINWEIS: Beim Erstellen eines neuen Drum-Patterns ist die maximale Länge auf vier Takte beschränkt.

5. Wenn Sie die Eingabe beendet haben, drücken Sie den FUSSSCHALTER. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, versuchen Sie, den FUSSSCHALTER zeitgleich zum ersten Schlag Ihrer Eingabe zu drücken.
6. Das Drum-Pattern wird abgespielt. Spielen Sie Gitarre und passen Sie mit dem LEVEL-Regler die Lautstärke an das Schlagzeug an.
7. Um die Wiedergabe zu stoppen, halten Sie den FUSSSCHALTER ~ 2 Sekunden lang gedrückt (bis die KICK- und SNARE-Pads zu blinken beginnen). Wenn Sie den FUSSSCHALTER loslassen, sobald die KICK/SNARE-Pads blinken, wird die Wiedergabe angehalten. Halten Sie den FUSSSCHALTER gedrückt, wird ein Crash-Becken am Ende des aktuellen Taktes gespielt, das so lange ausklingt, bis Sie den FUSSSCHALTER loslassen.

TIPP: Das SDRUM bietet einige erweiterte Funktionen, die die Funktionsweise beim Erstellen von Drum-Patterns verbessern. Weitere Informationen zu den verfügbaren Optionen und deren Verwendung finden Sie unter „Zusatzfunktionen und Tipps“ auf Seite 27.

Eingabe von Drum-Patterns mit Gitarre oder Bass

Die brandneue BeatScratch-Funktion ermöglicht die Verwendung einer Gitarre oder eines Basses, um dem SDRUM ein Drum-Pattern beizubringen. In diesem Fall sollte das SDRUM zuerst für die jeweils angeschlossene Gitarre/Bass kalibriert werden.

BeatScratch für Gitarre/Bass kalibrieren:

1. Wählen Sie an Ihrer Gitarre oder Ihrem Bass den gewünschten Pickup an und stellen Sie den Sound über die Klangregelung ein.
2. Drücken und halten Sie die GUITAR-AUDITION-Taste für ~ 2 Sekunden. Das KICK-Pad beginnt zu blinken und die HATS/RIDES-LEDs leuchten rot. Machen Sie mit der Gitarre bzw. dem Bass keinen Laut, bis Sie mit dem Kalibrieren beginnen können.
3. Stoppe mit deiner Greifhand die Saiten ab und schlage dann nur die tiefen Saiten auf die Weise an, die du später auch zur Eingabe der Kick-Drum verwenden möchtest. Mit jedem erkannten Anschlag erlischt eine der HATS/RIDES-LEDs. Stoppen Sie das Anschlagen, sobald alle zwölf Kicks empfangen wurden und alle HATS/RIDES-LEDs erloschen sind. Anschließend beginnt das SNARE-Pad zu blinken und die HATS/RIDES-LEDs leuchten wieder alle rot.
4. Stoppe mit deiner Greifhand die Saiten an derselben Stelle ab wie beim Schritt zuvor und schlage dann nur die hohen Saiten auf die Weise an, die du später auch zur Eingabe der Snare-Drum verwenden möchtest. Mit jedem erkannten Anschlag erlischt eine der HATS/RIDES-LEDs. Sobald alle 12 Snare-Anschläge erkannt wurden (und alle HATS/RIDES-LEDs aus sind), verlässt das Pedal automatisch den Kalibrierungs-Modus.
5. Sobald die Kalibrierung abgeschlossen ist, erzeugt das abgestoppte Anschlagen der Gitarre/des Basses Kick- und Snare-Sounds.

HINWEIS: Die Kalibrierungseinstellungen bleiben auch nach dem Aus- und Einschalten erhalten.

TIPP: Wenn Sie einen Bass spielen, versuchen Sie es mit einem Plektrum, falls das Anschlagen oder Zupfen der Saiten mit den Fingern nicht funktioniert. Probieren Sie verschiedene Möglichkeiten, um herauszufinden, womit Sie bei der Eingabe ins SDRUM die besten Ergebnisse erzielen. Einige Bassisten haben herausgefunden, dass Slapping auf der untersten und Popping auf der höchsten Saite gut funktioniert.

Eingabe eines Drum-Patterns mit Gitarre oder Bass:

1. Falls die Gitarre bzw. der Bass noch nicht für BeatScratch kalibriert wurde, befolgen Sie zunächst die vorangegangenen Anweisungen zur Kalibrierung, bevor Sie fortfahren.
2. Stellen Sie sicher, dass ein leerer Song-Part (VERSE, CHORUS oder BRIDGE) angewählt ist. Die LEARN-LED blinkt, wenn der ausgewählte Part leer ist.

TIPP: Ist ein leerer Song angewählt (SONG-LED aus), leuchtet die VERSE-LED durchgehend hell gelb und die CHORUS-LED gedimmt rot. Dies zeigt an, dass nach Eingabe der Strophe automatisch ein Refrain-Part erzeugt wird. Möchten Sie stattdessen ein eigenes Pattern für den Chorus erstellen, deaktivieren Sie die automatische Part-Generierung des SDRUM vor der Eingabe durch wiederholtes Drücken der CHORUS-Taste, bis die CHORUS-LED erlischt. Beachten Sie, dass der automatisch generierte Chorus-Part auch gelöscht werden kann und ein neues Pattern eingegeben werden kann.

Informationen zur automatischen Erzeugung eines Drum-Patterns für den Bridge-Part finden Sie unter „Automatisches Generieren eines Bridge-Drum-Patterns“ auf Seite 27.

3. Aktivieren Sie das Metronom, indem Sie den TEMPO-Taster für ca. 2 Sekunden gedrückt halten. Stellen Sie das Tempo ein, indem Sie den TEMPO-Taster in der gewünschten Frequenz betätigen oder indem Sie am TEMPO-Regler drehen.
4. Drücken Sie den Fußschalter, um das SDRUM zu aktivieren. Die LEARN-LED beginnt schnell zu blinken, zum Zeichen, dass SDRUM bereit ist.
5. Beginnen Sie mit dem Spielen des Drum-Patterns, indem Sie die Gitarre/den Bass mit abgestoppten Saiten anschlagen.

TIPP: Alternativ können Sie die Eingabe auch durch Drücken des FUSSSCHALTERS starten. Die LEARN-LED leuchtet rot und zeigt damit an, dass das SDRUM im Eingabe-Modus ist. Dies kann für bestimmte Musikstile nützlich sein, die auf Drum-Patterns basieren, die keinen Kick- oder Snare-Schlag auf dem ersten Downbeat des Taktes haben, wie zB Reggae.

HINWEIS: Beim Erstellen eines neuen Drum-Patterns ist die maximale Länge auf vier Takte beschränkt.

6. Wenn Sie die Eingabe beendet haben, drücken Sie den FUSSSCHALTER. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, versuchen Sie, den FUSSSCHALTER zeitgleich zum ersten Schlag Ihrer Eingabe zu betätigen.
7. Um die Wiedergabe zu stoppen, halten Sie den FUSSSCHALTER ~ 2 Sekunden lang gedrückt (bis die KICK- und SNARE-Pads zu blinken beginnen). Wenn Sie den FUSSSCHALTER loslassen, sobald die KICK/SNARE-Pads blinken, wird die Wiedergabe angehalten. Halten Sie den FUSSSCHALTER gedrückt, wird ein Crash-Becken am Ende des aktuellen Taktes gespielt, das so lange ausklingt, bis Sie den FUSSSCHALTER loslassen.

TIPP: Das SDRUM bietet einige erweiterte Funktionen, die die Funktionsweise beim Erstellen von Drum-Patterns verbessern. Weitere Informationen zu den verfügbaren Optionen und deren Verwendung finden Sie unter „Zusatzfunktionen und Tipps“ auf Seite 27.

Drum-Pattern-Einstellungen auswählen

Taktart auswählen

Beim SDRUM können Sie zwischen zwei Taktarten auswählen: 3/4 und 4/4. Die Taktart kann jeweils für einen einzelnen Song-Part oder für einen ganzen Song geändert werden.

Ändern der Taktart eines Parts:

1. Wählen Sie den gewünschten Song-Part mit den Tasten VERSE, CHORUS oder BRIDGE aus.
2. Drehen Sie den GROOVE/KIT-Regler, um die neue Taktart zu bestimmen.
3. Drücken Sie den GROOVE/KIT-Regler, um die Auswahl zu bestätigen. Um die Taktarteinstellung für alle Song-Parts festzulegen, drücken und halten Sie den GROOVE/KIT-Regler für ~ 2 Sekunden (bis die ausgewählte Taktart-LED dreimal blinkt).

TIPP: Die Einstellung der Taktart kann auch vor der Eingabe eines Drum-Patterns festgelegt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Vorauswahl von Timing- und Feel-Einstellungen“ auf Seite 28.

Feel auswählen

Das SDRUM bietet zwei verschiedene Einstellungen: Straight (ST) oder Swing (SW). Das Feeling kann für einen einzelnen Song-Part oder den ganzen Song geändert werden.

Ändern des Feels eines Parts:

1. Wählen Sie den gewünschten Song-Part mit den Tasten VERSE, CHORUS oder BRIDGE an.
2. Drehen Sie den GROOVE/KIT-Regler, um das neue Feel zu bestimmen.
3. Drücken Sie den GROOVE/KIT-Regler, um die Auswahl zu bestätigen. Um das Feel für alle Song-Parts festzulegen, drücken und halten Sie den GROOVE/KIT-Regler für ~ 2 Sekunden (bis die ausgewählte Feel-LED dreimal blinkt).

TIPP: Die Einstellung des Feels kann auch vor der Eingabe eines Drum-Patterns festgelegt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Vorauswahl von Timing- und Feel-Einstellungen“ auf Seite 28.



Quantität der Verzierungen auswählen

Die Einstellung für die Verzierungen bestimmt, wie einfach oder komplex das Drum-Pattern interpretiert wird. Dazu verfügt das SD-RUM über drei Einstellungen: SIMPLE, INTERMEDIATE und BUSY.



Einstellung	Verzierungsanteil	Beschreibung
SIMPLE		Ist diese Einstellung angewählt, werden nur Kick/Snare bzw. die Drum-Elemente gespielt, die Sie auch eingegeben haben (es werden keine zusätzlichen Ghost-Notes oder Drum-Schläge erzeugt).
INTERMEDIATE		Bei dieser Einstellung werden einige Ghost-Notes und zusätzliche Schläge hinzugefügt, um das Drum-Pattern interessanter zu gestalten.
BUSY		Bei dieser Einstellung wird das Pattern komplexer, da zusätzliche Noten und Kick/Snare-Variationen generiert werden.

Die Einstellung des Verzierungsanteils kann für einen einzelnen Song-Part oder einen ganzen Song festgelegt werden.

Ändern des Verzierungsanteils eines Parts:

1. Wählen Sie den gewünschten Song-Part mit den Tasten VERSE, CHORUS oder BRIDGE an.
2. Drehen Sie den GROOVE/KIT-Regler, um den neuen Verzierungs-Modus zu bestimmen.
3. Drücken Sie den GROOVE/KIT-Regler, um die Auswahl zu bestätigen. Um die Verzierungeinstellungen für alle Song-Parts festzulegen, drücken und halten Sie den GROOVE/KIT-Regler für ~2 Sekunden (bis die entsprechende LED dreimal blinkt).



Drumkit auswählen

Das SDRUM bietet Ihnen eine Auswahl von fünf Drumkits:

Drumkit	Beschreibung
E-POP	Dieses Kit besteht aus synthetischen Drumsounds, die einer analogen Drum-Maschine nachempfunden sind.
BRUSH	Dies ist ein mit Besen gespieltes Kit mit Vintage-Sound für Stile wie Jazz und Folk. Es verfügt zusätzlich über Shaker- und Tambourine-Samples.
PERCUSSION	Bei diesem Kit handelt es sich um ein erweitertes Schlagzeug-Set mit Kuhglocke, Clave, Timbales und Congas und eignet sich vor allem für Latin-Musik.
POWER	Dieses Kit mit seinem etwas aggressiveren Sound ist für Hardrock, Metal und Punk gedacht.
CLEAN	Dies ist ein cleanes Drumkit, das sich gut für Stile wie Rock, Pop und Country eignet.

Alle Drumsets, mit Ausnahme des E-Pop-Kits, verfügen über mehrere sogenannte Velocity-Layer für Kick, Snare, Hi-Hats, Toms und Becken. Dadurch können, abhängig davon wie laut gespielt wird, verschiedene Samples für die jeweiligen Schlagzeugteile verwendet werden, wodurch ein viel realistischeres Klangbild entsteht. Beim E-POP wurde eine Ausnahme gemacht, da sich bei synthetischen Drum-Maschinen üblicherweise nicht der Sound in Abhängigkeit zur Anschlagsstärke ändert.

Das Drum-Kit kann für einen einzelnen Song-Part oder für einen ganzen Song geändert werden.

Ändern des Drumkits eines Parts:

1. Wählen Sie den gewünschten Song-Part mit den Tasten VERSE, CHORUS oder BRIDGE an.
2. Drehen Sie den GROOVE/KIT-Regler, um die neue Drum-Kit-Einstellung zu bestimmen.
3. Drücken Sie den GROOVE/KIT-Regler, um die Auswahl zu bestätigen. Um die Drum-Kit-Einstellung für alle Song-Parts festzulegen, drücken und halten Sie den GROOVE/KIT-Regler für ~ 2 Sekunden (bis die KIT-LED dreimal blinkt).

TIPP: Die Drum-Kit-Einstellung kann vor oder nach dem Einlernen eines neuen Patterns geändert werden.



Alternative Sounds für Kick/Snare auswählen

Die folgende Tabelle zeigt die alternativen Kick- und Snare-Sound, die bei den verschiedenen Drumsets zur Verfügung stehen.

Drumkit	ALT-Taste (Groove/Kit)	
	LED aus	LED grün
E-POP	Electronic-Pop Kick 1 und Snare 1	Electronic-Pop Kick 2 und Snare 2
BRUSH	Brush Kick und Snare	Brush Kick und Tambourine
PERCUSSION	Tiefes Timbale und hohes Timbale	Percussion Kick und Snare
POWER	Power Kick 1 und Snare 1	Power Kick 2 und Snare 2
CLEAN	Clean Kick und Snare	Clean Kick und Sidestick

Alternative Sound für Kick und Snare auswählen:

1. Wählen Sie den gewünschten Song-Part mit den Tasten VERSE, CHORUS oder BRIDGE an.
2. Drücken Sie die ALT-Taste neben dem GROOVE/KIT-Regler, um durch die oben aufgeführten Optionen zu blättern.
3. Wiederholen Sie den Vorgang für andere Song-Parts, falls erwünscht.

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

Auswählen der Drum-Elemente der rechten Hand

Bei jedem Drum-Pattern können Sie das Instrument der rechten Hand (HiHat, Ride, Tom usw.) über HATS/RIDES-Regler und der ALT-Taste auswählen. Die folgende Tabelle zeigt einige wohlbekannte Drum-Patterns der rechten Hand und die zu wählenden Einstellungen.

HATS/RIDES-ALT-Taste-Einstellung	Drumkit-Einstellung	Taktart	Feel	HATS/RIDES-Regler-Stellung	Beschreibung des Patterns der rechten Hand
LED aus (Hats)	alle	3/4 oder 4/4	straight	#11 (grüne LED)	Off-Peat mit offener HiHat (der „Disco“-Beat)
	alle	4/4	straight	#6 (gelbe LED)	Guiro-Rhythmus
	alle	4/4	straight	#2 (rote LED)	Mozambique-Rhythmus
	PERC	4/4	straight	#1 (grüne LED)	3-2-Clave
	PERC	4/4	straight	#10 (rote LED)	2-3-Clave
	BRUSH	4/4	straight oder swing	#2 (LED in jeder Farbe)	Besen und mit Pedal gespielte HiHat
LED grün (Cymbals)	alle	4/4	straight	#11 (grüne LED)	gerade Crashes
	alle	4/4	straight	#5 (rote LED)	Off-Beat-HiHat-Pedal mit Ride-Becken
	alle	4/4	straight	#10 (rote LED)	Gallopernder Rhythmus auf der Kuppe des Ride-Beckens
	alle	4/4	straight	#4 (gelbe LED)	Typisches Jazz-Becken-Pattern

Weitere Informationen zum Ändern der Drum-Elemente der rechten Hand finden Sie auf der folgenden Seite.

Sub-Beat-Timing und Variation für die Drum-Elemente der rechten Hand auswählen

Durch Drehen am HATS/RIDES-Regler können Sie verschiedene Variationen der Spielweise der rechten Hand auswählen. Drücken Sie den Regler, können Sie die verfügbaren Optionen des Sub-Beat-Timings bestimmen. Dabei zeigt die Farbe der LEDs rund um den HATS/RIDES-Regler die für die Drum-Elemente der rechten Hand gewählte Sub-Beat-Option. Dabei sind folgende Optionen verfügbar:

- **LED grün** – Das Drum-Element der rechten Hand besteht überwiegend aus Viertelnoten.
- **LED gelb** – Das Drum-Element der rechten Hand besteht überwiegend aus Achtelnoten.
- **LED rot** – Das Drum-Element der rechten Hand besteht überwiegend aus Sechzehntelnoten.

Ändern des Sub-Beat-Timing des Drum-Elements der rechten Hand:

1. Drücken Sie den HATS/RIDES-Regler, um durch die oben beschriebenen Optionen zu blättern.

Auswählen einer Performance-Variation für das Drum-Element der rechten Hand:

1. Drehen Sie den HATS/RIDES-Regler.

TIPP: Mit dem HATS/RIDES-Regler können die Position 12 bis 1 (alle LEDs aus) angewählt werden. Steht der Regler auf Position 1 wird kein Drum-Element der rechten Hand wiedergegeben.

Alternative Sound für die Drum-Elemente der rechten Hand auswählen

Die folgende Tabelle zeigt die verfügbaren alternativen Sounds für die Drum-Elemente der rechten Hand für jedes Drumkit:

Drumkit	ALT-Taste (HATS/RIDES)		
	LED aus	LED grün	LED rot
E-POP	Hi-Hats	Ride/Crash-Becken	Tom und Percussion
BRUSH	Hi-Hats	Ride/Crash-Becken	Shaker/Tambourine
PERCUSSION	Percussion	Shaker/Tambourine	Toms
POWER	Hi-Hats	Ride/Crash-Becken	Toms
CLEAN	Hi-Hats	Ride/Crash-Becken	Toms

Anwählen alternativer Sounds für Hats/Rides:

1. Wählen Sie den gewünschten Song-Part über die VERSE-, CHORUS-, oder BRIDGE-Taste aus.
2. Drücken Sie die ALT-Taste neben dem HATS/RIDES-Regler, um durch die in der obenstehenden Tabelle aufgeführten Optionen zu blättern.
3. Wiederholen Sie diese Vorgang, falls gewünscht, auch für andere Song-Parts.

Einstellen des Tempos

Das Tempo eines Songs kann sowohl vor als auch nach Eingabe eines Grooves ins SDRUM über den TEMPO-Taster (Tap Tempo) oder den TEMPO-Regler angepasst werden.

Nachdem ein Part eingegeben wurde oder wenn die Metronom-Funktion aktiviert ist, blinkt der TEMPO-Taster in der aktuell gewählten Geschwindigkeit. Auf dem ersten Schlag eines Taktes blinkt der TEMPO-Taster rot (nur während der Wiedergabe), auf den restlichen Viertelschlägen grün (sofern das Tempo des Songs nicht verändert wurde). Wurde das im Song gespeicherte Tempo verändert, blinkt die LED des TEMPO-Tasters gelb statt grün. Wurde das Tempo auf eine andere Weise als durch den TEMPO-Regler geändert (zum Beispiel durch Tap Tempo oder Laden eines neuen Songs), funktioniert der TEMPO-Regler erst wieder, wenn er über die gespeicherte Position hinaus bewegt wird.

Wird ein Part abgespielt, blinkt der TEMPO-Taster während des letzten Taktes heller und zeigt so an, dass der Loop in Kürze wieder von vorne beginnt.

Einstellen des Tempos mittels des Tempo-Tasters

Das Tempo über den TEMPO-Taster einstellen:

1. Starten Sie die Wiedergabe des Songs.
2. Betätigen Sie den TEMPO-Taster in der gewünschten Geschwindigkeit.
3. Der TEMPO-Taster blinkt nun gelb und zeigt so an, dass das neue Tempo vom gespeicherten Wert abweicht.

TIPP: Um das originale Tempo wiederherzustellen, drehen Sie den TEMPO-Regler ein Viertel über oder unter die gespeicherte und anschließend wieder in die gespeicherte (Center-)Position.

4. Halten Sie den TEMPO-Taster für ca. zwei Sekunden gedrückt um das neue Tempo des Songs zu speichern. Anschließend blinkt die TEMPO-LED wieder grün und zeigt so an, dass das neue, gespeicherte Tempo aktiv ist (Center-Position am TEMPO-Regler).

Einstellen des Tempos mittels des Tempo-Reglers

Das Tempo über den TEMPO-Regler einstellen:

1. Starten Sie die Wiedergabe des Songs.
2. Drehen Sie den TEMPO-Regler, um das Tempo zu ändern. Beachten Sie, dass der TEMPO-Regler möglicherweise zunächst über die Center-Position hinaus gedreht werden muss, bevor Änderungen aktiv werden. Der TEMPO-Taster blinkt nun gelb und zeigt so an, dass das neue Tempo vom gespeicherten Wert abweicht.

TIPP: Um das ursprüngliche Tempo wiederherzustellen, drehen Sie den TEMPO-Regler zurück in die Center-Position.

3. Halten Sie den TEMPO-Taster für ca. zwei Sekunden gedrückt um das neue Tempo des Songs zu speichern. Anschließend blinkt die TEMPO-LED wieder grün und zeigt so an, dass das neue, gespeicherte Tempo aktiv ist (Center-Position am TEMPO-Regler).

Song-Parts verwenden

Die drei Song-Parts des SDRUM (Verse, Chorus und Bridge) ergeben einen Song. Jeder Part kann mit höherer oder niedrigerer Intensität eingestellt werden, um dem Song mehr Dynamik zu verleihen. Eingegebene Parts werden automatisch gespeichert und bleiben im Speicher bis sie gelöscht werden, auch wenn Sie das Gerät von der Stromversorgung trennen.

Intensität eines Song-Parts ändern

Um mehr Dynamik in einem Song zu schaffen und damit für eine energetischere Performance zu sorgen, können die Intensität der Song-Parts individuell festgelegt werden.

Insgesamt sind drei Part-Intensitäten verfügbar:

Part-LED	Beschreibung
grün 	Geringe Intensität
gelb 	Mittlere Intensität
rot 	Hohe Intensität

Ändern der Intensität eines Song-Parts:

1. Wählen Sie den gewünschten Part über die Tasten VERSE, CHORUS oder BRIDGE aus (die hellste LED zeigt die aktuelle Auswahl an).
2. Durch Drücken der ausgewählten PART-Taste können Sie durch die Intensitätsstufen schalten.

Abspielen und wechseln von Song-Parts

Abspielen und wechseln von Song-Parts:

1. Wählen Sie den gewünschten Part über die Tasten VERSE, CHORUS oder BRIDGE aus.
2. Betätigen Sie den FUSSSCHALTER, um die Wiedergabe des Song-Parts zu starten.
3. Betätigen Sie während der Wiedergabe den FUSSSCHALTER, um zum nächsten Song-Part zu gelangen, oder drücken Sie eine der PART-Tasten, um den folgenden Part scharf zu schalten. Diese PART-Taste blinkt dann in der Geschwindigkeit des gespeicherten Tempos. Anschließend wird ein Drum-Fill gespielt und im nächsten Takt der neue Part gestartet. Mit dem optionalen FS3X-FUSSSCHALTER können Sie ebenfalls die Song-Parts wechseln. Mehr Informationen dazu finden Sie unter „Verwendung eines FS3X-Fußschalters“ auf Seite 33.

TIPP: Drücken Sie den FUSSSCHALTER doppelt, um einen Part zu überspringen – zum Beispiel um von Part 1 (Verse) zu Part 3 (Bridge) zu springen. Um ein Drum-Fill zu spielen, aber im aktuellen Part zu bleiben, betätigen Sie den FUSSSCHALTER so oft, bis wieder der aktuelle Part angewählt ist.

Wiedergabe anhalten und einen Song beenden

Wiedergabe anhalten:

1. Halten Sie den FUSSSCHALTER während der Wiedergabe für ca. 2 Sekunden gedrückt (oder bis die PLAY-LED und die KICK/SNARE-Tasten zu blinken beginnen).
2. Lassen Sie den FUSSSCHALTER los, sobald die PLAY-LED und die KICK/SNARE-Tasten blinken, um die Wiedergabe sofort zu beenden. Oder halten Sie den FUSSSCHALTER weiterhin gedrückt, um den Takt und anschließend den Song mit einem Crash-Becken zu beenden. Wenn gewünscht, lassen Sie den FUSSSCHALTER erst los, wenn das Crash-Becken natürlich ausgeklungen ist.

Löschen eines Song-Parts

Einen Song-Part löschen:

1. Beenden Sie die Wiedergabe, indem Sie den FUSSSCHALTER für ca. 2 Sekunden gedrückt halten (oder bis die PLAY-LED und die KICK/SNARE-Tasten zu blinken beginnen).
2. Wählen Sie den zu löschenen Part über die Tasten VERSE, CHORUS oder BRIDGE aus. Die hellste LED zeigt die aktuelle Auswahl an.
3. Halten Sie den FUSSSCHALTER für ca. 2 Sekunden gedrückt (oder bis die PART-Taste des aktuell gewählten Parts schnell blinkt) und lassen Sie ihn dann los. Die LEARN-LED beginnt langsam zu blinken und zeigt so an, dass der Part leer ist. Stellen Sie sicher, dass Sie den FUSSSCHALTER loslassen sobald die PART-LED zu blinken beginnt, da durch ein Gedrückthalten des FUSSSCHALTERS für ca. 4 Sekunden der gesamte Song gelöscht wird.

TIPP: Ein Part kann wiederhergestellt werden, so lange Sie das SDRUM nicht von der Stromversorgung getrennt haben oder andere Änderungen seit Löschen des Parts vorgenommen wurden.

Um einen Part nach dem Löschen wiederherzustellen, halten Sie sofort den FUSSSCHALTER für ca. 2 Sekunden gedrückt (oder bis die PART-Taste des aktuell gewählten Parts schnell grün blinkt) und lassen Sie ihn dann los. Die LEARN-LED erlischt, während die PLAY-LED leuchtet zum Zeichen, dass der Part wieder verfügbar ist.

TIPP: Falls die SilentClear-Funktion aktiviert ist, können Song-Parts ohne ein kurzes Starten der Wiedergabe gelöscht werden. Mehr Informationen hierzu finden Sie unter „Aktivieren von Einzähler und SilentClear“ auf Seite 27.

HINWEIS: Wird ein Part aus einem Song gelöscht, der noch mindestens einen weiteren Part enthält, wird ein Metronom im zuletzt im Song verwendeten Tempo abgespielt. Das erleichtert das Anpassen des Tempos für alle Song-Parts.

Songs verwalten

Im SDRUM können bis zu 36 Songs gespeichert werden, von denen jeder aus drei Parts besteht. Songs werden automatisch und in Echtzeit gespeichert. Die folgenden Abschnitte beschreiben, wie man Songs erstellt, lädt, kopiert und löscht.

Warnung: Um sicherzustellen, dass keine Song-Daten unerwarteterweise verlorengehen, beenden Sie immer das Playback und warten Sie mindestens fünf Sekunden ohne Veränderungen der Song-Einstellungen vorzunehmen, bevor Sie das Pedal vom Strom trennen.

Die folgenden Parameter werden im SDRUM gespeichert:

- Song-Daten
- Letzter Status der Bedienoberfläche bevor das Gerät vom Strom getrennt wurde
- Letzter Modus des FS3X-Fußschalters

Erstellen eines neuen Songs

Einen neuen Song erstellen:

1. Drücken Sie die SONG-Taste, um in den Song-Mode zu gelangen. Die SONG-LED beginnt grün zu blinken und die aktuelle Song-Auswahl wird durch eine hell leuchtende LED rund um den HATS/RIDES-Regler angezeigt. Alle LEDs außer der der SONG-Taste und die HATS/RIDES-LEDs werden ausgeschaltet, wenn der Song-Mode aktiv ist.
2. Drehen Sie den HATS/RIDES-Regler, um einen leeren Song auszuwählen (leere Songs werden durch eine nicht leuchtende LED angezeigt).
3. Drücken Sie die Song-Taste oder den HATS/RIDES-Regler, um die Auswahl zu bestätigen und den Song-Mode zu verlassen.

TIPP: Drehen Sie den HATS/RIDES-Regler weiter, um durch die drei Song-Bänke zu blättern: Bank 1 (grüne LEDs), Bank 2 (gelbe LEDs) und Bank 3 (rote LEDs).

Laden eines Songs

Einen Song laden:

1. Drücken Sie die SONG-Taste, um in den Song-Mode zu gelangen. Die SONG-LED beginnt grün zu blinken und die aktuelle Song-Auswahl wird durch eine hell leuchtende LED rund um den HATS/RIDES-Regler angezeigt. Alle LEDs außer der der SONG-Taste und die HATS/RIDES-LEDs werden ausgeschaltet, wenn der Song-Mode aktiv ist.
2. Drehen Sie den HATS/RIDES-Regler, um einen Song auszuwählen. Sobald ein Song ausgewählt wird, werden durch die LEDs auf der Bedienoberfläche die jeweiligen Song-Optionen angezeigt.

TIPP: Drehen Sie den HATS/RIDES-Regler weiter, um durch die drei Song-Bänke zu blättern: Bank 1 (grüne LEDs), Bank 2 (gelbe LEDs) und Bank 3 (rote LEDs).

3. Drücken Sie die SONG-Taste oder den HATS/RIDES-Regler, um die Auswahl zu bestätigen und den Song-Mode zu verlassen.



Kopieren eines Songs in einen leeren Speicherplatz

Einen Song in einen leeren Speicherplatz kopieren:

1. Drücken Sie die SONG-Taste, um in den Song-Mode zu gelangen.
2. Drehen Sie den HATS/RIDES-Regler und wählen Sie den zu kopierenden Song (ein gespeicherter Song wird durch eine gedimmte rot, gelb oder grün leuchtende LED angezeigt).
3. Halten Sie den HATS/RIDES-Regler für ca. 2 Sekunden gedrückt, um den Song zu kopieren. Die LED des gewählten Songs beginnt zu blinken.
4. Drehen Sie den HATS/RIDES-Regler und wählen Sie einen leeren Speicherplatz aus. Einen leeren Speicherplatz erkennen Sie an der nicht leuchtenden LED.
5. Drücken Sie den HATS/RIDES-Regler, um den kopierten Song in den gewählten Speicherplatz zu schreiben. Die Einstellungen des kopierten Song werden nun über die verschiedenen LEDs auf der Bedienoberfläche angezeigt. Dies dient auch als Bestätigung, dass der Song erfolgreich kopiert wurde.
6. Drücken Sie den HATS/RIDES-Regler oder die SONG-Taste, um den Song-Mode zu verlassen.

Löschen eines Songs

Einen Song löschen:

1. Beenden Sie die Wiedergabe, indem Sie den FUSSSCHALTER für ca. 2 Sekunden gedrückt halten (oder bis PLAY-LED die KICK/SNARE-Pads anfangen zu blinken).
2. Halten Sie den FUSSSCHALTER für ca. 4 Sekunden gedrückt (oder bis alle PART-LEDs schnell blinken). Lassen Sie ihn dann los.
3. Der Song ist nun gelöscht und leer.

TIPP: Ein Song kann wiederhergestellt werden, so lange Sie das SDRUM nicht von der Stromversorgung getrennt haben oder andere Änderungen seit Löschen des Parts vorgenommen wurden.

Um einen Song nach dem Löschen wiederherzustellen, halten Sie sofort den FUSSSCHALTER für ca. 2 Sekunden gedrückt (oder bis alle PART-Tasten schnell grün blinken) und lassen Sie ihn dann los. Die LEARN-LED erlischt, während die PLAY-LED leuchtet zum Zeichen, dass der Part wieder verfügbar ist.

TIPP: Falls die SilentClear-Funktion aktiviert ist, können Songs ohne ein kurzes Starten der Wiedergabe gelöscht werden. Mehr Informationen hierzu finden Sie unter „Aktivieren von Einzähler und SilentClear“ auf Seite 27.

Löschen mehrerer Songs

Mehrere Songs löschen

1. Beenden Sie die Wiedergabe, indem Sie den FUSSSCHALTER für ca. 2 Sekunden gedrückt halten (oder bis PLAY-LED die KICK/SNARE-Pads anfangen zu blinken).
2. Drücken Sie die SONG-Taste, um in den Song-Mode zu gelangen.
3. Wählen Sie den zu löschenen Song durch Drehen des HAT/RIDES-Reglers.

TIPP: Drehen Sie den HATS/RIDES-Regler weiter, um durch die drei Song-Bänke zu blättern: Bank 1 (grüne LEDs), Bank 2 (gelbe LEDs) und Bank 3 (rote LEDs).

4. Halten Sie die SONG-Taste für zwei Sekunden gedrückt (oder bis alle PART-Tasten schnell rot blinken) und lassen Sie sie dann los.
5. Der Song wurde nun gelöscht und der Speicherplatz ist leer.

TIPP: Ein Song kann wiederhergestellt werden, so lange Sie das SDRUM nicht von der Stromversorgung getrennt haben oder andere Änderungen seit Löschen des Parts vorgenommen wurden.

Um einen Song nach dem Löschen wiederherzustellen, halten Sie sofort den FUSSSCHALTER für ca. 2 Sekunden gedrückt (oder bis alle PART-Tasten schnell grün blinken) und lassen Sie ihn dann los. Die LEARN-LED erlischt, während die PLAY-LED leuchtet zum Zeichen, dass der Part wieder verfügbar ist.

6. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, um weitere Songs zu löschen.



Zusatzfunktionen und Tipps

Aktivieren von Einzähler und SilentClear

Das SDRUM verfügt über eine Count-In-Funktion, die für einen eintaktigen Drumstick-Einzähler vor der Wiedergabe eines Songs sorgt. Wenn diese Funktion aktiviert ist, gilt dies gleichermaßen für SilentClear. Die SilentClear-Funktion ermöglicht es Ihnen, Songs oder Song-Parts zu löschen, ohne dass dabei kurz die Wiedergabe gestartet wird.

Einzähler und SilentClear-Funktion aktivieren:

HINWEIS: Es muss mindestens ein Song-Part in das SDRUM eingegeben worden sein, damit die Count-In-Funktion verfügbar ist.

1. Bei angehaltener Wiedergabe drücken Sie einer der Tasten VERSE, CHROUS oder BRIDGE, um zu bestimmen, welcher Part als erstes im Song gespielt werden soll. Die Taste des aktuell angewählten Part leuchtet anschließend heller als die anderen.
2. Halten Sie die aktuell ausgewählte PART-Taste für ca. 2 Sekunden gedrückt, um die Count-In/SilentClear-Funktionen ein- oder auszuschalten. Die PART-Taste beginnt im Tempo des Parts zu blinken, wenn die Funktionen aktiviert sind.
3. Betätigen Sie den FUSSSCHALTER.
4. Nach dem eintaktigen Einzähler wird der ausgewählte Part wiedergegeben, so dass Sie dazu spielen können.

HINWEIS: Aktivieren oder deaktivieren Sie die Count-In/SilentClear-Funktionen, wird dies vom Gerät gespeichert, auch wenn Sie Veränderungen am Song vornehmen oder das SDRUM von der Stromquelle entfernen.

Automatisches Generieren eines Bridge-Drum-Patterns

Ihnen wird aufgefallen sein, dass das SDRUM standardmäßig automatisch ein Chorus-Drum-Pattern generiert, sobald Sie ein Verse-Drum-Pattern eingegeben haben. Wenn Sie einen leeren Song (SONG-LED aus) anwählen, wird diese Funktionsweise durch die hell gelb leuchtende VERSE-LED und die gedimmt rot leuchtende CHROUS-LED angezeigt. Zwar wird das Chorus-Pattern automatisch erstellt, nicht jedoch das Bridge-Pattern. Dieses muss separat eingegeben werden, sobald Verse/Chorus eingegeben worden sind. Oder Sie aktivieren das automatische Erstellen eines Bridge-Patterns.

Bei der Eingabe von Verse und Chorus automatisch ein BRIDGE-Drum-Pattern erstellen:

1. Wählen Sie einen leeren Song aus. Siehe auch „Erstellen eines neuen Songs“ auf Seite 24.
2. Drücken Sie die BRIDGE-Taste, die anschließend leuchten sollte.
3. Drücken Sie die VERSE-Taste, um erneut einzustellen, dass Sie den Verse-Part eingeben möchten. Die BRIDGE-Taste leuchtet nun schwach grün zum Zeichen, dass automatisch ein Part erstellt wird, sobald der Verse-Part eingegeben wurde.
4. Geben Sie das Drum-Pattern für den Verse-Part ein. Sobald Sie fertig sind, wird ein kompletter Song bestehend aus Verse, Chorus und Bridge erstellt.

TIPP: Im automatisch generierten Bridge-Drum-Pattern wird das Verse-Drum-Pattern gespiegelt. Ändern Sie den HATS/RIDES-Regler, um es besser vom Verse-Pattern abzusetzen. Tauschen Sie zum Beispiel die HiHat gegen ein Ride-Becken und ändern Sie das Sub-Beat-Timing. Beachten Sie, dass diese Einstellungen auch schon vor Eingabe eines Drum-Patterns festgelegt werden können. Mehr Informationen dazu finden Sie auf den folgenden Seiten.

TIPP: Automatisch erstellte Chorus- und Bridge-Drum-Patterns können gelöscht werden, falls Sie sich dafür entscheiden, eigene Patterns zu erstellen. Mehr Informationen hierzu finden Sie unter „Löschen eines Song-Parts“ auf Seite 23.

Vorauswahl von Timing- und Feel-Einstellungen

In den meisten Fällen leistet das SDRUM hervorragende Arbeit, wenn es darum geht, Timing und Feel während der Eingabe eines neuen Drum-Patterns zu erkennen und zu übernehmen. Trotzdem kann es einmal passieren, dass Sie mit Ihrer Eingabe nicht das erwartete Ergebnis erzielen und Sie daher gezwungen sind, die automatische Erkennung des SDRUM zu überschreiben und ein bestimmtes Timing und/oder Feel im Voraus zu bestimmen.

Timing/Feel vor der Eingabe festlegen:

1. Wählen Sie einen leeren Song-Part mit den Tasten VERSE, CHORUS oder BRIDGE. Die LEARN-LED sollte nun durch Blinken anzeigen, dass der Part leer ist.
2. Drehen Sie den GROOVE/KIT-Regler, um die gewünschte Taktart (3/4 oder 4/4) und/oder das gewünschte Feel (ST (straight) oder SW (swing) auszuwählen. Drücken Sie anschließend den GROOVE/KIT-Regler.
3. Nun blinken die vorausgewählten Einstellungen für Taktart und/oder Feel, womit angezeigt wird, dass die erkannte Taktart und das Feel überschrieben werden.

HINWEIS: Vorab festgelegte Einstellungen sind global, das heißt, dass alle Voreinstellungen in allen Parts innerhalb des Songs angewendet werden.

TIPP: Um die automatische Erkennung wieder einzuschalten, wählen Sie einfach das aktuell eingestellte Timing oder Feel und drücken Sie den GROOVE/KIT-Regler.

Einen kompletten Song eingeben

Durch Anwendung der hier beschriebenen Zusatzfunktionen des SDRUM kann ein kompletter Song erstellt werden, auch wenn Sie nur einen Verse-Part eingeben. Bestimmen Sie einfach vorab Taktart und Feel nach Wunsch mittels des GROOVE/KIT-Reglers und drücken Sie dann die BRIDGE-Taste, um das automatische Erstellen eines Bridge-Parts zusammen mit Verse und Chorus zu aktivieren. Sie können sogar Voreinstellungen für die ALT-Options und die HATS/RIDES-Settings für jeden Part festlegen. Dann müssen Sie lediglich das SDRUM für die Eingabe scharf schalten und das Verse-Drum-Pattern eingeben. Das war's! Und schon ist ein kompletter Song zum Jammen und Experimentieren fertiggestellt.

Spezielle Drum-Patterns eingeben

Eingabe eines schwierigen Drum-Patterns

Sollten Sie bei der Eingabe eines Drum-Patterns nicht das gewünschte Resultat erzielen, versuchen Sie, das Metronom einzuschalten und das gewünschte Tempo einzustellen. Generell gilt: Mit einer zweitaktigen Eingabe erzielen Sie zumeist bessere Ergebnisse als bei einzelnen Takten. Versuchen Sie auch, Feel (straight oder swing) und/oder Taktart (3/4 oder 4/4) vorab festzulegen. Ein weiterer Trick ist es, zunächst das Tempo herunterzudrehen und das Drum-Pattern auf dieser niedrigeren Geschwindigkeit einzugeben. Nach der Eingabe des Drum-Patterns können Sie das Tempo wieder auf die gewünschten BPM hochdrehen.

Pattern ohne Kick oder Snare auf Zählzeit 1 eingeben

Manche Drum-Pattern, vor allem in mit Reggae verwandten Stilen, besitzen keinen Snare- oder Kick-Schlag auf der ersten Zählzeit des Taktes. Um solche Pattern einzugeben, aktivieren Sie zunächst das Metronom. Schalten Sie nun durch Drücken des FUSSSCHALTERS das SDRUM scharf, doch anstatt nun mit der Eingabe zu beginnen, drücken Sie den FUSSSCHALTER erneut. Die LEARN-LED leuchtet nun rot, was bedeutet, dass das SDRUM bereit für die Eingabe ist. Fahren Sie mit der Eingabe des restlichen Patterns fort und betätigen Sie den FUSSSCHALTER auf Zählzeit 1 erneut, um den Eingabe-Prozess zu beenden. Das Pattern wird nun abgespielt, ohne einen Schlag von Kick oder Snare auf der ersten Zählzeit.

Pattern ohne Kick oder Snare eingeben

Eventuell möchten Sie einmal ein Pattern ganz ohne Kick oder Snare erstellen – wenn Sie zum Beispiel einmal nur Viertelnoten von der HiHat, einen Shaker oder ein Tamburin benötigen. Um eine solche Art Pattern zu erzeugen, aktivieren Sie zunächst das Metronom. Schalten Sie nun durch Drücken des FUSSSCHALTERS das SDRUM scharf, doch anstatt nun mit der Eingabe zu beginnen, drücken Sie den FUSSSCHALTER erneut. Die LEARN-LED leuchtet nun rot, was bedeutet, dass das SDRUM bereit für die Eingabe ist. Zählen Sie ein oder zwei Takte mit und drücken Sie dann erneut den FUSSSCHALTER. Sofern Sie einen oder zwei komplette Takte abgewartet haben, generiert das SDRUM nun ein Pattern allein mit den Drum-Elementen der rechten Hand. Experimentieren Sie mit unterschiedlichen HATS/RIDES-Optionen, um das Pattern an Ihren Song anzupassen.

Pattern mit Kick und Snare auf derselben Zählzeit eingeben

Es gibt keine Möglichkeit allein mit der Gitarre ein Pattern mit Kick und Snare auf derselben Zählzeit ins SDRUM einzugeben. Allerdings können Sie dies mit Hilfe der KICK- und SNARE-Pads tun. Dazu müssen Sie bei der Eingabe einfach die beiden Pads gemeinsam betätigen.

Eingabe eines Half-Time-Shuffle-Patterns

Ein weiteres gebräuchliches Pattern ist der Half-Time-Shuffle. Die beste Art ein solches ins SDRUM einzugeben, ist als Taktart einen 4/4-Takt und ein Swing-Feel vorzugeben und anschließend das Metronom zu aktivieren. Anschließend geben Sie das Kick-Snare-Pattern ein und lassen Sie immer einen Schlag vom Metronom zwischen den einzelnen Anschlägen.

Beispiel:

Bar 1								Bar 2							
1	&	2	&	3	&	4	&	1	&	2	&	3	&	4	&
.

← Metronom-Schläge
← Was sie eingeben

Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Kick/Snare-Patterns, um den gewünschten Sound zu erhalten. Solange das Kick/Snare-Pattern auf jedem zweiten Metronom-Schlag basiert, sollte das Ergebnis ein funktionierender Shuffle-Beat sein.

Eingabe eines 6/8-Ballad-Patterns

Viele Songs stehen im 6/8-Takt, in dem die Kick auf dem ersten und die Snare auf dem vierten Schlag gespielt wird. Um diese Groove-Art zu erlangen, schalten Sie das Metronom ein und wählen Sie das gewünschte Tempo. Wählen Sie den 3/4-Takt als Voreinstellung, um sicher zu gehen, dass der Beat korrekt interpretiert wird. Geben Sie dann ein zweitaktiges Pattern ins SDRUM ein, bei dem auf Zählzeit 1 des ersten Taktes ein Kick und auf Zählzeit 1 des zweiten Taktes ein Snare-Schlag kommt.

Beispiel:

Bar 1				Bar 2			
1	&	2	&	3	&	1	&
.
K		S					

← Metronom-Schläge
← Was sie eingeben

Eingabe eines klassischen Train-Beat-Patterns

Beim Train-Beat handelt es sich um ein klassisches Kick/Snare-Pattern, das vor allem in Country, Folk und Bluegrass Verwendung findet. Da es nahezu unmöglich ist, diesen bekannten Groove mittels einer Gitarre oder den Pads ins SDRUM einzugeben, wurde das Pedal mit einem speziellen Modus ausgestattet.

Um einen Train-Beat zu kreieren, nehmen Sie einen 4/4-Takt und setzen Sie die Snare-Schläge auf jede Achtelnote, also 1 & 2 & 3 & 4 &. Aktivieren Sie zusätzlich das Metronom und drehen Sie das Tempo herunter, um die Eingabe zu vereinfachen – anschließend können Sie das Tempo wieder steigern. Wenn Sie dieses spezielle Pattern eingeben, erhalten Sie einen Train-Beat mit Kick- und Snare-Schlägen.

Beispiel:

Bar 1								Bar 2							
1	&	2	&	3	&	4	&	1	&	2	&	3	&	4	&
.
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS	TS

← Metronom-Schläge
← Was sie eingeben

Eingabe eines typischen Brush-Swirl-Jazz-Patterns

Wenn das BRUSH-Kit angewählt ist, bietet die HATS/RIDES-Option #2 einen Besen Sound sowie eine mit Pedal gespielte HiHat. Wenn Sie ein typisches Brush-Swirl-Pattern eingeben möchten, sollten Sie die Snare-Schläge weglassen, da hier die Snare von der HiHat übernommen wird. Zur Eingabe eines solchen Grooves wählen Sie das BRUSH-Kit und Variation #2 für HATS/RIDES (drücken Sie den HATS/RIDES-Regler bis die LED grün ist, falls das noch nicht der Fall ist). Außerdem kann es hilfreich sein, vorab 4/4 als Taktart und Swing als Feel festzulegen und das Tempo herunterzudrehen.

Beispiel:

Bar 1								Bar 2							
1	&	2	&	3	&	4	&	1	&	2	&	3	&	4	&
.
K		K	K		K		K	K	K	K					

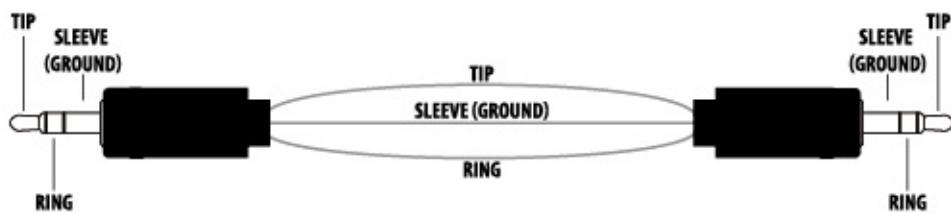
← Metronom-Schläge
← Was sie eingeben

Jetzt sollte ein Brush-Swirl-Groove mit der HiHat (Pedal) auf den Zählzeiten 2 und 4 zu hören sein.

Verwendung von JamSync

JamSync-Verbindungen herstellen

Der JAMSYNC-Ausgang des SDRUM kann mit über ein optionales Mini-Stereo-Klinkenkabel (TRS) mit einem Digitech JamSync-kompatiblem JamMan Looper verbunden werden. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, das SDRUM als JamSync-Master zu verwenden und damit die Aufnahme-, Wiedergabe- und Stop-Funktion eines Looper-Slaves zu steuern. Sie können auch mehrere JamSync-kompatible Looper für eine synchronisierte Steuerung an das SDRUM anschließen.



Das folgende Diagramm zeigt die JamSync-Funktion unter Verwendung eines SDRUM, eines JamMan Express XT und eines JamMan Solo XT (in Serie geschaltet).



HINWEIS: Wenn Sie ein Audiosignal durch mehrere in Reihe geschaltete JamMan-Looper schicken und JamSync verwenden möchten (wie in obigem Diagramm gezeigt), sollte das SDRUM (der Master) als letztes in der Kette sein. Am besten geben Sie zuerst einen Groove in das SDRUM ein und nehmen Sie dann Ihre weiteren Loops von Gerät zu Gerät rückwärts zur Signalrichtung auf. Dadurch stellen Sie sicher, dass jeweils auch wirklich nur das aufgenommen wird, was Sie auch aufnehmen wollen.

Sie können diese Reihenfolge auch umdrehen, wenn Sie möchten, wenn Sie dann allerdings auf den ersten Slave aufnehmen, nimmt dieser einen Mix aus Ihrer live gespielten Gitarre und dem, was der Master abspielt, auf usw. Verwenden Sie AMP Out und MIXER Out, dann können Sie das SDRUM vor oder hinter den Loopern und Effekten platzieren, je nach dem, was am besten für Sie funktioniert, da das Drum-Signal nicht über die AMP-OUT-Buchse übertragen wird.

JamSync-Geräte anschließen:

1. Verbinden Sie die JAMSYNC-OUT-Buchse mit der JAMSYNC-IN-Buchse des ersten Slave-Gerätes. Je nachdem, welchen JamMan-Looper sie verwenden, leuchten entweder die REC- und PLAY-LEDs kurz auf oder die Display-Anzeige verändert sich, um anzulegen, dass sich das Gerät im Slave-Modus befindet.
2. Schließen Sie alle weiteren JamSync-Slave auf dieselbe Weise an.

Eingabe beim SDRUM und Aufnehmen von Loops

Wenn Sie einen JamSync-kompatiblen JamMan-Looper mit dem SDRUM verwenden, muss der Looper für die Aufnahme scharfgeschaltet werden, bevor die Wiedergabe am SDRUM startet oder während der Wiedergabe bevor das SDRUM Takt 1 (Anfang des Drum-Patterns) erreicht hat. Auf Takt 1 übermittelt das SDRUM dem Slave den Befehl mit der Aufnahme zu beginnen, allerdings muss der Slave zuvor für die Aufnahme scharfgeschaltet werden.

Das SDRUM mit JamMan-Loopern verwenden:

1. Ist ein leerer Part angewählt, drücken Sie den FUSSSCHALTER des SDRUM und geben Sie ein Drum-Pattern mit der Gitarre oder den KICK/SNARE-Pads ein.
2. Sobald Sie fertig sind, drücken Sie den FUSSSCHALTER erneut, um das Ende des Loops festzulegen. Das Drum-Pattern wird automatisch in einer sich wiederholenden Schleife abgespielt und die PLAY-LED leuchtet grün.
3. Drücken Sie den FUSSSCHALTER am Slave-Looper, um ihn für die Aufnahme scharf zu schalten. Der Looper kann, während der Wiedergabe des SDRUM, zu jeder Zeit scharfgeschaltet werden. Die REC-LED des Loopers blinkt rot zum Zeichen, dass das Pedal scharfgeschaltet ist. Die Aufnahme beginnt, sobald das SDRUM zum Startpunkt des Loops kommt (die REC-LED am Slave-Gerät leuchtet rot, wenn die Aufnahme beginnt). Sobald die Aufnahme begonnen hat, spielen Sie Ihren Gitarren-Part. Der aufgenommene Loop muss dieselbe Länge wie der Loop des SDRUM oder ein Vielfaches davon haben.
4. Sobald Sie mit der Aufnahme auf das Slave-Gerät fertig sind, drücken Sie den FUSSSCHALTER des Slaves, um den Endpunkt des Loops zu setzen. Die Phrase wird automatisch zum Loop des SDRUM abgespielt und die PLAY-LED des Loopers leuchtet grün.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 4, um Loops auf andere via JamSync verbundene Looper aufzunehmen.
6. Halten Sie den FUSSSCHALTER am SDRUM gedrückt, um die Wiedergabe aller Geräten zu beenden.

HINWEIS: Das SDRUM hat ein paar Funktionsweisen, die aktuell nicht von allen JamSync-Slave-Geräten unterstützt werden:

- **Variables Tempo** – Wenn ein Loop auf einem JamSync-Slave aufgenommen wurde und anschließend das Tempo am SDRUM verändert wird, verliert der Slave die Synchronisation mit dem SDRUM. Es wird empfohlen, das Tempo am SDRUM festzulegen, bevor Sie auf einen JamSync-Slave aufnehmen.
- **Mehrere Parts** – Wenn Sie die Parts am SDRUM ändern, kann diese Information vom JamSync-Slave nicht verarbeitet werden. Wenn die Loop-Länge des Slaves kompatibel zum neuen Part ist, bleibt das Gerät synchron zum SDRUM; Wenn die Loop-Längen nicht zusammenpassen, läuft der Slave nicht mehr synchron zum SDRUM.

HINWEIS: Manche JamSync-kompatiblen Looper unterstützen die sogenannte „Sequential Slave Recording Method“ (aufnehmen von Loops auf einen Looper, dann direkt auf den nächsten usw.) Beachten Sie, dass das SDRUM diese Funktion nicht unterstützt.

SDRUM und Slave-Geräte abspielen:

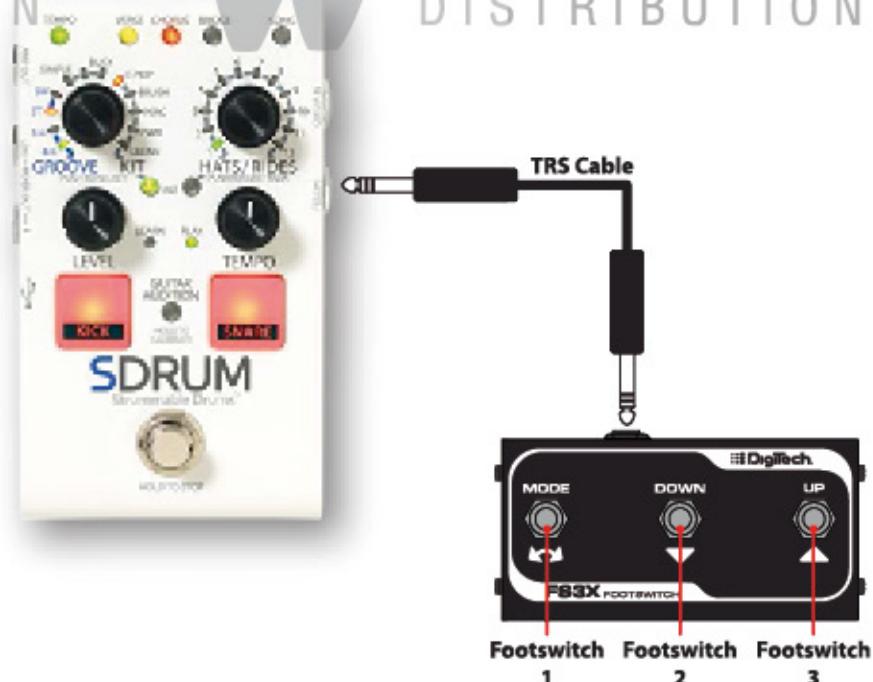
1. Drücken Sie die FUSSSCHALTER an allen Slave-Geräten, um sie für die Wiedergabe scharf zu schalten. Bei jedem der Geräte blinkt die PLAY-LED nun grün.
2. Drücken Sie den FUSSSCHALTER am SDRUM um die Wiedergabe zu starten. Die Slaves starten synchron mit dem SDRUM, deren LED nun grün leuchtet.
3. Halten Sie den FUSSSCHALTER am SDRUM gedrückt, um die Wiedergabe an allen Geräten anzuhalten.

Verwendung eines FS3X-Fußschalters

Für die zusätzliche Möglichkeit der freihändigen Steuerung des SDRUM können Sie an die FS3X-IN-Buchse einen Digitech FS3X Fußschalter anschließen.

Dazu müssen Sie ein 6,3mm-TRS-Klinkenkabel verwenden.

Bei der Verwendung eines FS3X-Fußschalters können Sie aus drei Funktionsweisen wählen: Live, Table Top und Direct Part. Diese Modes wählen Sie, indem Sie einen der Fußtaster gedrückt halten, während Sie das Gerät mit dem SDRUM verbinden. Die folgende Tabelle zeigt, wie Sie die jeweiligen Modes des FS3X festlegen und welche Funktionen jeweils gesteuert werden.



FS3X-Modus	Gedrückthalten während des Anschließens	FS3X-Fußschalter		
		Fußschalter 1	Fußschalter 2	Fußschalter 3
Live (Standard)	FS3X-Fußschalter 1 	Verse wählen/ Fill spielen: Drücken Sie den Fußschalter, um zum Verse zu schalten. Falls der Verse bereits angewählt ist und die Wiedergabe läuft, drücken Sie ihn, wenn ein Fill gespielt werden soll.	Hats/Rides-Sub-Beat-Timing bestimmen: Drücken Sie den Fußschalter, um zum nächsten HATS/RIDES-Sub-Beat-Timing auszuwählen (gedrückthalten für das vorherige).	Crash-Becken abspielen: Drücken Sie den Fußschalter, um das SDRUM einen Crash-Becken-Schlag spielen zu lassen.
Table Top	FS3X-Fußschalter 2 	SDRUM-Funktionen: Gleiche Funktionsweise wie der SDRUM-Fußschalter (drücken zum Starten der Wiedergabe und Wechseln der Parts, gedrückt halten zum Beenden der Wiedergabe und Löschen).	Fill hinzufügen: Drücken Sie den Fußschalter während der Wiedergabe, um das SDRUM ein Fill spielen zu lassen.	Crash-Becken abspielen: Drücken Sie den Fußschalter, um das SDRUM einen Crash-Becken-Schlag spielen zu lassen.
			Temporary Mute: Drücken und halten Sie den Fußschalter, um die Drums zeitweise stummzuschalten. Sobald Sie den FUSSSCHALTER loslassen, wird zunächst ein Fill und ab dem nächsten Takt wieder der normale Groove gespielt. Tap Tempo und Metronom an/aus: Ist die Wiedergabe angehalten, betätigen Sie diesen Fußschalter mehrfach, um ein Tempo einzutappen (ist der ausgewählte Part leer, geht das Metronom an). Halten Sie den Fußschalter gedrückt, um das Metronom an/aus zu schalten (der gewählte Part muss dafür leer sein).	

FS3X-Mode	Gedrückthalten während des Anschließens	FS3X-Fußschalter		
		Fußschalter 1	Fußschalter 2	Fußschalter 3
Direct Part	 FS3X-Fußschalter 3	<p>Verse wählen/ Fill spielen: Drücken Sie den Fußschalter, um zum Verse zu schalten. Falls der Verse bereits angewählt ist und die Wiedergabe läuft, drücken Sie ihn, wenn ein Fill gespielt werden soll.</p>	<p>Chorus wählen/ Fill spielen: Drücken Sie den Fußschalter, um zum Chorus zu schalten. Falls der Chorus bereits angewählt ist und die Wiedergabe läuft, drücken Sie ihn, wenn ein Fill gespielt werden soll.</p>	<p>Bridge wählen/ Fill spielen: Drücken Sie den Fußschalter, um zur Bridge zu schalten. Falls die Bridge bereits angewählt ist und die Wiedergabe läuft, drücken Sie ihn, wenn ein Fill gespielt werden soll.</p>
		<p>Temporary Mute: Drücken und halten Sie den Fußschalter während der Verse-Wiedergabe, um die Drums zeitweise stummzuschalten. Sobald Sie den FUSSSCHALTER loslassen, wird zunächst ein Fill und ab dem nächsten Takt wieder der normale Groove gespielt.</p>	<p>Temporary Mute: Drücken und halten Sie den Fußschalter während der Chorus-Wiedergabe, um die Drums zeitweise stummzuschalten. Sobald Sie den FUSSSCHALTER loslassen, wird zunächst ein Fill und ab dem nächsten Takt wieder der normale Groove gespielt.</p>	<p>Temporary Mute: Drücken und halten Sie den Fußschalter während der Bridge-Wiedergabe, um die Drums zeitweise stummzuschalten. Sobald Sie den FUSSSCHALTER loslassen, wird zunächst ein Fill und ab dem nächsten Takt wieder der normale Groove gespielt.</p>
		<p>Tap Tempo und Metronom an/aus: Ist die Wiedergabe angehalten, betätigen Sie diesen Fußschalter mehrfach, um ein Tempo einzutappen (ist der Verse-Part leer, geht das Metronom an). Halten Sie den Fußschalter gedrückt, um das Metronom an/aus zu schalten (Verse-Part muss dafür leer sein).</p>	<p>Tap Tempo und Metronom an/aus: Ist die Wiedergabe angehalten, betätigen Sie diesen Fußschalter mehrfach, um ein Tempo einzutappen (ist der Chorus-Part leer, geht das Metronom an). Halten Sie den Fußschalter gedrückt, um das Metronom an/aus zu schalten (Chorus-Part muss dafür leer sein).</p>	<p>Tap Tempo und Metronom an/aus: Ist die Wiedergabe angehalten, betätigen Sie diesen Fußschalter mehrfach, um ein Tempo einzutappen (ist der Bridge-Part leer, geht das Metronom an). Halten Sie den Fußschalter gedrückt, um das Metronom an/aus zu schalten (Bridge-Part muss dafür leer sein).</p>

FS3X-Mode ändern:

1. Ist das SDRUM eingeschaltet und vollständig hochgefahren, trennen Sie zunächst das FS3X vom SDRUM, falls es angeschlossen ist.
2. Halten Sie den für den gewünschten Mode entsprechenden FS3X-FUSSSCHALTER gedrückt (siehe obenstehende Tabelle).
3. Während des Gedrückthaltens des FUSSSCHALTERS, schließen Sie das FS3X an die FS3X-IN-Buchse an. Halten Sie nun den FUSSSCHALTER für weitere ca. 2 Sekunden gedrückt und lassen Sie ihn dann los.
4. Das SDRUM verwendet nun den neuen FS3X-Mode.

Auf Werkseinstellungen zurücksetzen (Factory Reset)

Durch das Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen werden alle Einstellungen des SDRUM zurückgesetzt:

- Alle 36 Songs werden gelöscht
- Das Profil der Gitarren-Kalibrierung wird gelöscht
- Die Einzähl-Funktion wird deaktiviert
- CLEAN wird als Standard-Drumkit ausgewählt

Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen:

WARNUNG: Durch das Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen werden alle 36 Songs gelöscht. Einmal durchgeführt, ist dieser Vorgang nicht rückgängig zu machen.

1. Entfernen Sie den Netzstecker vom SDRUM.
2. Halten Sie das KICK-Pad, das SNARE-Pad und den ALT(GROOVE/KIT)-Regler gedrückt und schließen Sie das Netzkabel wieder an.
3. Warten Sie bis die LEDs um den HATS/RIDES-Regler leuchten und lassen Sie anschließend die Schalter los.
4. Sobald die LEDs rund um den HATS/RIDES-Regler gelb zu blinken beginnen, drücken Sie den HATS/RIDES-Regler und warten Sie, bis das Factory Reset abgeschlossen ist. Während des Resets kreisen die HATS/RIDES-LEDs rot, dann gelb und schließlich grün um den Regler. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, kehrt das SDRUM in den normalen Betrieb zurück.

HINWEIS: Wird der HATS/RIDES-Regler nicht gedrückt, wird der Vorgang nach einer Weile abgebrochen. Wird ein anderer Schalter als der HATS/RIDES-Regler gedrückt, wird der Vorgang ebenfalls abgebrochen.

Firmware Update

Die SDRUM-Firmware kann geupdated werden, wenn Sie das Gerät via Mini-USB mit einem Mac oder PC verbinden. Sobald neue Firmware-Updates verfügbar sind, finden Sie auch ein Firmware-Update-Utility-Programm auf der SDRUM-Produktseite: <http://ditech.com/en/products/sdrum>.

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION



Regler:	Groove/Kit, Hats/Rides, Level, Tempo
Beleuchtete Schalter:	Tempo, Verse, Chorus, Bridge, Song, Alt (Kit), Alt (Hats/Rides), Guitar Audition
Pads:	Kick, Snare
Fußschalter:	Hauptfußschalter
LEDs:	Learn, Play
Buchsen:	Guitar In, FS3X In, Amp Out, Mixer Out L(m), Mixer Out R, JamSync Out
Weitere:	Mini USB

Eingänge

Guitar Input:	Unbalanced, 1/4" TS Impedanz 1 MΩ Max Input: +8 dBu
FS3X Input:	1/4" TRS (kompatibel mit dem Digitech FS3X)

Ausgänge

Amp Output:	Unbalanced, 1/4" TS Impedanz 1 kΩ Frequenzbereich: 20 Hz – 20 kHz
Mixer L/R:	Impedance balanced, 1/4" TRS Impedanz 1 kΩ Max Output: +19 dBu Frequenzbereich: 20 Hz – 20 kHz
JamSync Outputs:	1/8" TRS

Leistung

Bit-Tiefe:	24 bit
Sample-Rate:	44,1 kHz
Signal-Rausch-Verhältnis:	≥108 dB, A-weighted
THD + Noise:	0,004% @ 1 kHz



Speicher
Maximale Anzahl Takte: 4 Takte pro Song-Part
Maximale Anzahl Parts: 3 pro Song
Maximale Anzahl Songs: 36

W MUSIC
DISTRIBUTION

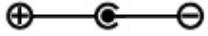
USB

Typ: Mini-B, USB 2.0

Physikalische Daten

Abmessungen: 5,25" (L) x 3" (B) x 2,45" (H)
133,4 mm (L) x 76,2 mm (B) x 62,2 mm (H)
Gewicht: 1,14 lbs
0,52 kg
Versandgewicht: 1,92 lbs
0,87 kg

Stromversorgung

Leistungsbedarf: Externer 9-VDC-Adapter
Leistungsaufnahme: <5 W
Stromaufnahme: 800 mA
Netzadaptermodell: PS0913DC-04 (US, JA, EU, AU, UK)
Netzadapterpolarität: 
NetzadAPTERausgang: 9VDC 1,3 A

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION



TELEFON: (801) 566-8800

WEB: digitech.com

UNTERSTÜTZUNG: digitech.com/en-US/support

SDRUM-Bedienungshandbuch
5086301-A

© 2017 Harman. Alle Rechte vorbehalten.

DigiTech ist eine eingetragene Handelsmarke von Harman.



Einige SDRUM-Samples, lizenziert von RealiTone™
<http://realitone.com>

Weitere SDRUM-Drum-Samples, lizenziert von Digital Sound Factory®
<https://www.digitalsoundfactory.com>

