

W MUSIC DISTRIBUTION SDRUM

Strummable Drums™



INSTRUKCJA OBSŁUGI

Spis Treści

Wstęp	3
Cechy	4
Złącza oraz Interfejs Użytkownika	5
Złącza	5
Interfejs Użytkownika	6
Diagramy Połączeń	11
Połączenie z Wzmacniaczem	11
Połączenie z Mikserem	11
Połączenie z Wzmacniaczem + Mikser	12
Ustawienie z JamSync	13
Działanie Wyjść	14
Odpowiednie Połączenie i Zasilanie	14
Nauka Rytmu SDRUM	15
Używanie Metronomu	15
Nauka Rytmu Kick/Snare na Padach	16
Nauka Rytmu SDRUM na Gitarze i Basie	17
Ustawienia Perkusji	19
Wybór Podziału Rytmicznego	19
Wybór Stylu	20
Wybór Ilości Ozbobników	20
Wybór Zestawu Perkusyjnego	21
Wybór Alternatywnego Brzmienia Kick/Snare	22
Wybór Dodatkowych Elementów Brzmienia Perkusyjnego	23
- Wybór Podziału Rytmicznego oraz Wariacji dla Dodatkowych Elementów Perkusyjnych	24
- Wybór Alternatywnego Brzmienia dla Dodatkowych Elementów Perkusyjnych	25
Ustawienie Tempa	26
- Ustawienie Tempa Przyciskiem Tempo	26
- Ustawienie Tempa Pokrętkiem Tempo	26

Użytkowanie Części Piosenki	28
Zmiana Intensywności Części Piosenki	28
Odtwarzanie oraz Zmiana Części Piosenki	28
Zatrzymanie Odtwarzania oraz Zakończenie Piosenki	29
Czyszczenie Części Piosenki	29
Zarządzanie Piosenkami	30
Tworzenie Nowej Piosenki	30
Wczytywanie Piosenki	30
Powielanie Piosenki	31
Czyszczenie Piosenki	31
Czyszczenie Wielu Piosenek	32
Zaawansowane Cechy Urządzenia i Rady	33
Włączanie Opcji Nabicia oraz SilentClear	33
Automatycznie Generowana Część Bridge	33
Zmiana Automatycznego Podziału Rytmicznego oraz Stylu	34
Nauka SDRUM Całej Piosenki	34
Nauka SDRUM Specjalnych Rytmów	35
Nauka Trudnego Rytmu	35
Nauka Rytmu bez Stopy i Werbla w 1 Uderzeniu	35
Nauka Rytmu bez Stopy i Werbla	35
Nauka Rytmu ze Stopą i Werblem w 1 Uderzeniu	35
Nauka Rytmu Half-Time Shuffle	36
Nauka Rytmu 6/8 Ballad	36
Nauka Rytmu Train Beat	36
Nauka Rytmu Brush Swirl Jazz	37
Używanie JamSync	37
Połączenie Gniazdem JamSync	37
Nauka SDRUM oraz Nagrywanie Loopów	38
Używanie Przełącznika FS3X	40
Reset Fabryczny	43
Aktualizacja Oprogramowania	43
Specyfikacja	44

Dziękujemy za wybór efektu DigiTechR SDRUM™ Strummable Drums™. SDRUM jest pierwszym na świecie inteligentnym automatem perkusyjnym dla gitarzystów oraz basistów. SDRUM zapewnia łatwy oraz przyjemny sposób na stworzenie profesjonalnie brzmiących podkładów perkusyjnych dla potrzeb ćwiczeń, pracy nad własną kompozycją nagrywania, czy występów.

Kostka oferuje dwa sposoby tworzenia podkładów perkusyjnych w SDRUM: dzięki specjalnym padom, oraz poprzez unikalną technologię (BeatScratch™) wykrywania brzmienia stopa/werbel (kick/snare) za pomocą użycia dolnych i górnych strun gitary elektrycznej, akustycznej (z przystawką), lub basu.

To pozwala urządzeniu SDRUM nauczyć się odpowiedniego bicia perkusji, tak jak na ogół tłumaczą rytm gitarzyści czy basiści, chcąc pokazać go perkusiście na instrumencie.



Po zaprogramowaniu bicia stopy/werbla, dodatkowe elementy perkusyjne (hi-hat, ride, tom, etc.) są automatycznie tworzone przez urządzenie. Dodatkowe elementy perkusyjne, mogą być potem kolejno edytowane w celu dopasowania do piosenki. SDRUM może utworzyć 3 części rytmu w obrębie piosenki oraz zachować 36 utworów. Każda z piosenek i części może mieć różne ustawienia które w dowolnym momencie mogą zostać zmienione przez użytkownika.

W skład zmian wchodzi podział rytmiczny, styl (prosty lub swingujący), nasycenie perkusyjne (jak gęsto ogrywana jest dana część), intensywność, tempo, oraz inne.

Brzmienia SDRUM, od RealiTone™ oraz Digital Sound FactoryR, zbudowane są na próbkach o wielokrotnych warstwach siły uderzenia (velocity) tak aby oddać realną ekspresję perkusji. Losowo dogrywane smaczki, czy wariacje, sprawiają że rytmy brzmią naturalnie oraz odwzorowują prawdziwy instrument. SDRUM oferuje 5 rodzajów perkusji, zapewniając rytm dla wszelkich gatunków muzycznych. Dostępne jest także alternatywne brzmienie stopy i werbla dla poszczególnych perkusji. Bębny są wewnętrznie nasycane pogłosem LexiconR, tak aby brzmiały naturalnie. SDRUM generuje podkłady które brzmią mocno, organicznie, oraz przede wszystkim autentycznie —a wszystko to w łatwy i prosty sposób.

Cechy

- Wysokiej jakości sample z wielowartstwową siłą uderzenia/dynamiki (velocity), humanizacją, drobnymi losowymi wariacjami dla oddania realnych brzmień perkusyjnych
- 5 zestawów perkusyjnych do wyboru: E-Pop, Brush, Percussion, Power, oraz Clean
- Zmienne brzmienia stopa/werbel (kick/snare) dla każdego z zestawów
- Wybór między rytmem talerzy hi-hat czy ride, oraz wybór tomów, shakerów, czy innych perkusjonaliów
- Legendarny pogłos Lexicon™ nakładany wewnętrznie na bębny
- Podziały rytmiczne 3/4 oraz 4/4
- Zmiana feelingu (proste lub swingujące brzmienie) oraz korygowalny poziom gęstości grania (prosty lub gęsty) dla każdego ze stylów
- Nowoczesna technologia BeatScratch™ pozwalająca na utworzenie rytmu (kick/snare) poprzez granie na strunach gitary czy basu
- Dodatkowe pady kick/snare zapewniające konwencjonalną metodę wybicia rytmu stopy i werbla
- Korygowalne tempo dzięki kontrolerowi czy poprzez tap tempo
- Wbudowany metronom oraz naliczanie poprzez uderzenie pałeczkami
- Dostępność 3 części dla każdej piosenki (wers, chorus, oraz bridge) oraz możliwość przełączania pomiędzy nimi podczas grania za pomocą wbudowanego przełącznika
- Korygowalna intensywność dla każdej z części piosenki zapewniająca odpowiednią dynamikę utworu
- Zapis aż do 36 piosenek
- Kontrola wyjścia sygnału drum output level
- Gniazda 1/4" mono lub stereo mixer output
- Wyjście 1/4" amp output
- JamSync™ pozwalający na synchronizację czasową z looperami DigiTech JamManR Loopers
- SilentClear™ zapewnia łatwe i szybkie wyczyszczenie danej części utworu
- Możliwość podpięcia dodatkowego pedału DigiTech FS3X Footswitch (opcjonalnie), dodając 3 tryby działania
- Delikatnie działający przekaźnikowy przełącznik nożny
- Zawiera zasilacz

Złącza oraz Interfejs Użytkownika

Złącza oraz Interfejs Użytkownika

Złącza



1. Wejście POWER INPUT

Podłączaj tylko załączony zasilacz HARMAN. Aby sprawdzić wymogi odnośnie zasilania, zapraszamy do działu 'Specyfikacja' tej instrukcji.

2. Wyjście JAMSYNC OUT

Podłącz do tego gniazda looperzy ze złączem DigiTech JamSync tak aby działały z SDRUM. Zapraszamy do zapoznania się z działem 'Używanie Jam Sync' po więcej informacji.

3. Wyjście AMP OUT

Połącz to wyjście z wejściem swojego gitarowego lub basowego wzmacniacza, lub z wejściem swojego łańcucha efektów, jeśli taki posiadasz. Zwracamy uwagę że wyjście to posiada sensor który zmieni funkcjonalność działania urządzenia w zależności od użytych gniazd. Zapraszamy do sekcji 'Działanie Wyjść' po więcej informacji.

4. Wyjście MIXER L/R OUT

Połącz te wyjścia z liniowymi wejściami do miksera. Zwracamy uwagę, że wyjście to posiada sensor który zmieni funkcjonalność działania urządzenia w zależności od użytych gniazd. Zapraszamy do sekcji 'Działanie Wyjść' po więcej informacji.

5. USB Port

Port mini USB może być wykorzystany do aktualizacji oprogramowania SDRUM. Zapraszamy do sekcji 'Aktualizacja Oprogramowania' po więcej informacji.

6. Wejście GUITAR IN

Podłącz do tego wejścia swój instrument, używając niezbalansowanego kabla instrumentalnego (TS).

7. Wejście FS3X IN

Podłącz (opcjonalny) przełącznik DigiTech FS3X zapewniając sobie obsługę bez użycia rąk. Zapraszamy do sekcji 'Używanie Przełącznika FS3X' po więcej informacji.

Złącza oraz Interfejs Użytkownika

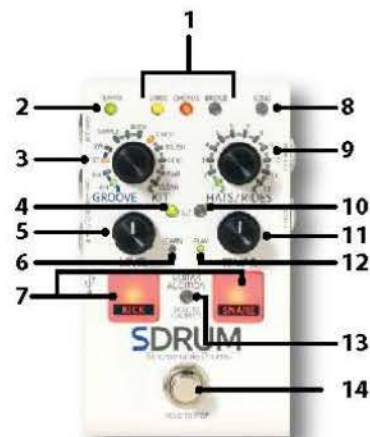
Interfejs Użytkownika

1. VERSE/CHORUS/BRIDGE przyciski zmiany części

Przyciski te zapewniają dostęp do 3 części na które składa się piosenka, ich funkcja jest następująca:

- **Wybór części** – Naciśnij jeden z przycisków aby przejść do jednej z trzech części piosenki.
- **Zmień intensywność** – Kiedy wybrano już daną część, naciśnij ponownie dany przycisk aby zmienić intensywność danej części (inaczej jak głośno będzie ona odtwarzana). Zapraszamy do sekcji 'Zmiana Intensywności Części Piosenki' po więcej informacji.
- **Włącz metronom lub funkcję nabicia tempa** – Kiedy odtwarzanie jest zatrzymane, naciśnij i przytrzymaj przycisk danej części aby włączyć metronom (kiedy wybrana część jest jeszcze pusta) lub włączysz funkcję nabicia tempa (kiedy dana część posiada już wgrany rytm). Przyciski części wyświetlają swój status za pomocą koloru:

- **LED nie świeci się** – Nie wybrano części oraz nie wgrano żadnego rytmu.
- **LED świeci ciągle ale lekko (Zielony, Żółty, lub Czerwony)** – Gdy działamy w trybie pustym (wyłączona dioda SONG LED), ten stan wskazuje że dana część zostanie automatycznie wygenerowana. Na przykład, kiedy działamy na czystym projekcie, dioda VERSE LED zapali się jasnym żółtym światłem równocześnie z diodą CHORUS LED która zapali się ciągłym lekkim czerwonym światłem, wskazując, że VERSE automatycznie utworzy partię CHORUS. Kiedy działamy na zapisanym projekcie (SONG LED świeci się lekko), stan ten wskazuje że część została już wgrana i nauczona rytmu, ale nie została wybrana.
- **LED świeci się ciągle i jasno (Zielony, Żółty, lub Czerwony)** – Wyrbano daną część.
- **LED pulsuje (Zielony, Żółty, lub Czerwony)** – Oznacza to że dana część została wgrana/nauczona rytmu, została wybrana, oraz że funkcja nabicia została włączona. Ilość mignięć diody wskazuje nam tempo piosenki. W momencie kiedy dana część nie jest zapisana, przyciski części będą migać szybko na czerwono. Wszystkie z przycisków części pulsują na czerwono, gdy nie została zapisana żadna z części. Kiedy dana część piosenki jest cofnięta do swojego poprzedniego stanu i przywołana poprzez opcję cofnij, przyciski zaczną pulsować szybko na zielono.



Złącza oraz Interfejs Użytkownika**2. Przycisk TEMPO**

Przycisk TEMPO zapewnia następujące funkcje:

- **Wskazywanie Tempa** – Kiedy dana część nie jest zapisana, metronom jest włączony. W przypadku niezapisanej części, dioda TEMPO LED będzie pulsować do obecnego tempa piosenki. Dioda TEMPO LED zapali się na czerwono na pierwsze uderzenie w taktie (podczas odtwarzania), natomiast późniejsze uderzenia oznaczone będą zielonym lekkim światłem, oraz jasno zielonym które oznaczać będzie koniec taktu. Jeśli tempo piosenki zostanie zmienione, uderzenia w taktie zamiast koloru zielonego będą miały kolor żółty. Zwracamy także uwagę że przycisk TEMPO może zostać naciśnięty i przytrzymany, w ten sposób zapisujemy nowe tempo piosenki.
- **Metronom** – Kiedy dana część jest pusta, prosimy nacisnąć TEMPO na około 2 sekundy aby włączyć czy wyłączyć metronom. Szczegóły w sekcji 'Używanie Metronomu'.
- **Tap Tempo** – Naciskaj w rytm przycisk TEMPO aby pokazać urządzeniu tempo w którym chcesz aby urządzenie działało.
- **Aktualizacja Tempa Startowego** – Jeśli chcemy, zmienimy ustawienie tempa dla danej piosenki poprzez przycisk TEMPO czy pokrętko TEMPO, nie będzie ono z automatu przypisane do piosenki. Żeby zapisać tempo, naciśnij i przytrzymaj przycisk TEMPO na około 2 sekundy. Takie tempo zostanie teraz ustawione jako wyjściowe (środkowa pozycja ustawienia pokrętki TEMPO knob). Zapraszamy do sekcji 'Ustawianie Tempa' po więcej informacji.

3. Pokrętko GROOVE/KIT

Obróć i naciśnij to pokrętko aby zmienić: podział rytmiczny uderzenia bębnow, feeling, ilość ozdorników, oraz zestaw perkusyjny. Dostępne są następujące opcje:

- **Podział rytmiczny** – Pierwsze dwie diody wybierają między 3/4 a 4/4.
- **Feeling** – Następne dwie diody to zmiana między prostym (ST) lub swingującym stylem (SW).
- **Ilość ozdorników** – Następne 3 diody LED wybierają między gęstym (BUSY) lub prostym (SIMPLE) stylem gry.
- **Wybór zestawu perkusyjnego (Kit)** – Pozostałe diody LED to 5 zestawów perkusyjnych do wyboru. Zapraszamy do zapoznania się z sekcją 'Wybór Zestawu Perkusyjnego' po więcej informacji.

4. Przycisk ALT (dla Kick/Snare)

Naciśnij ten przycisk aby wybrać alternatywne brzmienie dla stopy i werbla (kick/snare):

- **LED wyłączona** – Standardowe brzmienie
- **LED zielona** – Alternatywne brzmienie

Alternatywne brzmienie jest inne dla każdego z zestawów perkusyjnych. Zobacz sekcję 'Wybór Alternatywnego Brzmienia Kick/Snare'.

Złącza oraz Interfejs Użytkownika

5. Pokrętko LEVEL

To pokrętko zmienia wyjściowy poziom sygnału bębnów. Koryguj poziom tak aby dopasować głośność bębnów do głośności Twojej gitary czy innego instrumentu.

6. Dioda LEARN

Ta lampka LED wskazuje następującą funkcjonalność:

- **Pulsuje wolno na czerwono** – Wskazuje, że wybrano pustą część piosenki.
- **Pulsuje szybko na czerwono** – Wskazuje że SDRUM jest gotowy do nauki oraz, że rozpocznie naukę rytmu stopy/werbla kiedy pady KICK/SNARE zaczną być używane lub zaczniemy uderzać w struny lub przełącznik nożny jest naciśnięty.
- **Stałe czerwone światło** – Wskazuje, że SDRUM uczy się właśnie rytmu stopy i werbla.

7. Pady KICK/SNARE

W momencie kiedy SDRUM jest gotowy do nauki, uderzanie w te pady zapewnia tradycyjną metodę nauki rytmu urządzenia SDRUM. Pady mogą być także wykorzystane kiedy używamy SDRUM z instrumentem który nie ma pickupu, lub gdzie nie da się wybić rytmu na strunach.

Zapraszamy do sekcji

'Nauka Rytmu Kick/Snare na Padach' po więcej informacji.

8. Przycisk SONG

Naciśnij ten przycisk i obróć pokrętko HATS/RIDES aby wybrać następną piosenkę.

Wybór piosenki jest odpowiednio wskazywany przez diody LED przy pokrętkle HATS/RIDES.

Przekręć pokrętko HATS/RIDES aby wybrać piosenkę z jednego z 3 banków pamięci (zielony, żółty, czerwony LED), potem naciśnij przycisk SONG lub pokrętko HATS/RIDES aby wgrać piosenkę. Zobacz sekcję *'Zarządzanie Piosenkami'* po więcej informacji jak tworzyć, ładować czy zapisywać piosenki.

9. Pokrętko HATS/RIDES

Przekręć to pokrętko aby wybrać wariację brzmienia perkusji dla danego rytmu. Naciśnij to pokrętko aby wybrać timing sub-beatu lub by zmienić wariację dodatkowych elementów brzmienia perkusyjnego. Zobacz sekcję: *'Wybór Dodatkowych Elementów Brzmienia Perkusyjnego'* po więcej informacji.

10. Przycisk ALT dla pokrętła (Hats/Rides)

Naciśnij ten przycisk aby wybrać alternatywne brzmienie dla dodatkowych elementów perkusyjnych:

- **LED wyłączona** – Standardowe brzmienie
- **LED zielona** – Alternatywne brzmienie 1
- **LED czerwona** – Alternatywne brzmienie 2

Alternatywne brzmienia są różne dla każdego z zestawów perkusyjnych. Zobacz sekcję: *'Wybór Alternatywnego Brzmienia dla Dodatkowych Elementów Perkusyjnych'* po więcej informacji.

Złącza oraz Interfejs Użytkownika

11. Pokrętło TEMPO

Przekręć to pokrętło aby zmienić tempo piosenki. Zakres tempa to połowa prędkości (w pełni rozkręcone w lewo), oraz podwójna prędkość (w pełni rozkręcone w prawo). Żeby zapisać tempo, naciśnij i przytrzymaj przycisk TEMPO na około 2 sekundy. Środkowa pozycja pokrętła reprezentuje zawsze tempo ustawione w piosence.

UWAGA: Za każdym razem kiedy następuje zmiana tempa bez użycia pokrętła TEMPO —na przykład, podczas nauki nowego rytmu urządzenia, wgrania piosenki, lub użycia tap tempo—pokrętło TEMPO potrzebować będzie cofnięcia do środkowej pozycji zanim znów się uaktywni. Zapobiega to nagłej zmianie tempa podczas gdy pokrętło pozostało lekko wychylone i jego pozycja nie odzwierciedla aktualnego tempa.

Zapraszamy do zapoznania się z sekcją '*Ustawianie tempa pokrętłem Tempo*' po więcej informacji.

12. Dioda PLAY LED

Ta dioda wskazuje następującą funkcjonalność:

- **LED wyłączona** – Wybrana część piosenki jest pusta.
- **LED lekko zielona** – Wybrana część piosenki posiada zapisany rytm perkusyjny, lecz odtwarzanie jest zatrzymane.
- **LED jasnozielona** –SDRUM odtwarza piosenkę.
- **LED pulsuje** – Dioda PLAY LED pulsuje razem z padami KICK oraz SNARE, kiedy przełącznik nożny jest wciśnięty aby zatrzymać odtwarzanie

13. Przycisk GUITAR AUDITION

Naciśnij ten przycisk aby przejść przez dostępne tryby Guitar Audition. Naciśnij i przytrzymaj ten przycisk aby skalibrować BeatScratch (programowanie brzmienia stopy i werbla dla strun gitary) Po więcej informacji zapraszamy do sekcji '*Nauka Rytmu SDRUM na Gitarze i Basie*'. Ten przycisk ma trzy tryby działania:

- **Off (LED wyłączona)** – Kiedy gramy będziemy słyszeli gitarę.
- **Hybrid (LED lekko świeci)** – Kiedy wybierzemy pustą część, brzmienie stopy i werbla będzie słyszalne podczas grania na strunach gitary tak aby użyć technologii BeatScratch. Kiedy dana część posiada już przygotowany rytm stopy i werbla, gitara będzie słyszalna podczas grania, tak aby dało się grać razem z brzmieniem perkusji.
- **On (LED świeci jasno)** – Brzmienie stopy/werbla będzie zawsze słyszalne kiedy gramy na instrumencie.

UWAGA: Tryb Guitar Audition będzie automatycznie włączony (LED świeci jasno) po kalibracji opcji BeatScratch. Po utworzeniu odpowiedniego rytmu perkusyjnego, tryb Guitar Audition automatycznie przełączy się w tryb "Hybrid" (LED lekko świeci).

Złącza oraz Interfejs Użytkownika

14. Przełącznik nożny

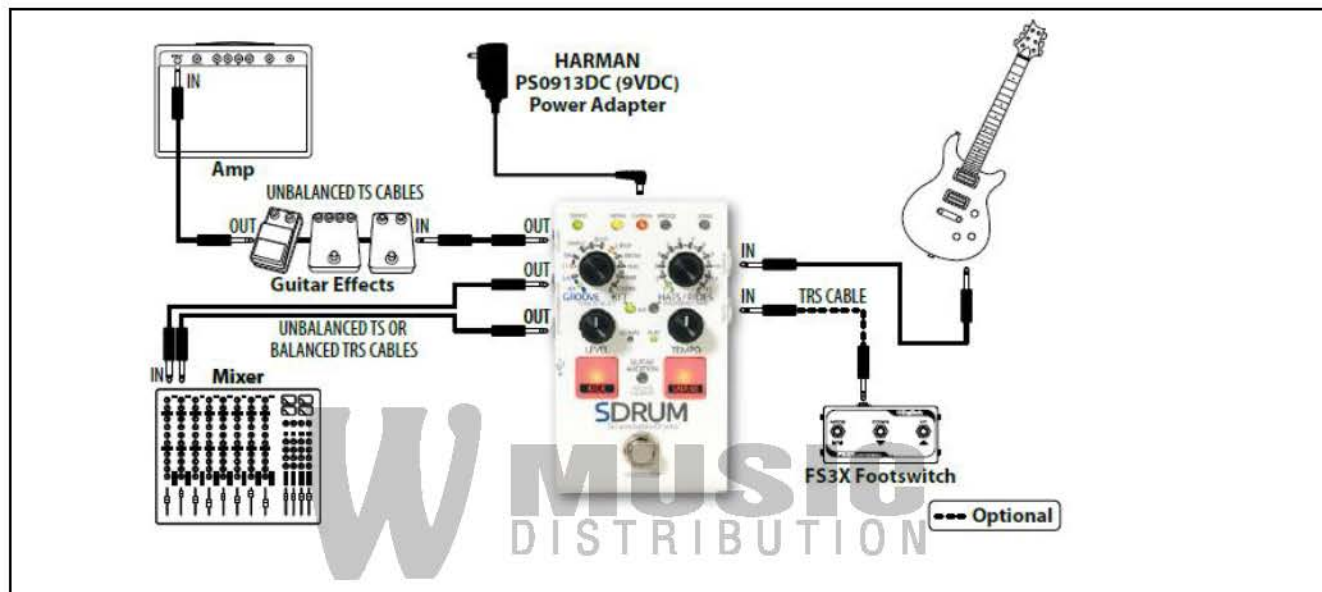
Przełącznik nożny odpowiada za następujące funkcje:

- **Aktywacja urządzenia do nauki** – Kiedy wybierzemy pustą część i naciśniemy przełącznik nożny, SDRUM przejdzie w stan gotowości do nauki nowego rytmu (dioda LEARN LED zacznie szybko pulsować). Naciśnij ponownie przełącznik nożny aby SDRUM zaczął uczyć się rytmu.
- **Zacznij odtwarzanie** – Kiedy odtwarzanie jest wyłączone a SDRUM nauczył się rytmu i mamy wybraną daną część piosenki, naciśnij przełącznik nożny w celu rozpoczęcia odtwarzania.
- **Zatrzymaj odtwarzanie** – Podczas odtwarzania, naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny na około 2 sekundy (lub do czasu mignięcia padów KICK i SNARE) aby zatrzymać odtwarzanie. Puść przełącznik nożny jak tylko zobaczysz mrugnięcie diod na padach KICK i SNARE tak aby zatrzymać piosenkę bez podtrzymania wybrzmiewania talerzy. Adekwatnie, trzymaj dalej wciśnięty przycisk nożny jeśli chcesz aby talerze naturalnie wybrzmiały. Zauważ, że talerze będą wygasać naturalnie do czasu odpuszczenia przełącznika nożnego lub aż ich brzmienie zwyczajnie się skończy.
- **Wyczyść lub przywróć część** – Kiedy odtwarzanie jest zatrzymane, naciśnij i przytrzymaj przełącznik na około 2 sekundy (do czasu aż przycisk wybranej części nie zacznie szybko pulsować), potem odpuść. Wybrana część piosenki teraz została wyczyszczona i jest pusta. Natychmiast naciśnij przełącznik ponownie na 2 sekundy i cofniesz kasowanie przywracając zapisaną część.
- **Wyczyść lub przywróć piosenkę** – Kiedy odtwarzanie jest zatrzymane, naciśnij i przytrzymaj przełącznik na około 4 sekundy (do czasu aż przyciski wszystkich części nie zaczną szybko pulsować), potem odpuść. Wszystkie części piosenki teraz zostały wyczyszczone i są puste. Natychmiast naciśnij przełącznik nożny ponownie na około 2 sekundy i cofniesz kasowanie przywracając zapisaną piosenkę i jej części

UWAGA: Wybrana obecnie część piosenki zostanie skasowana jako pierwsza podczas czyszczenia piosenki. Aczkolwiek trzymając przez cały czas wciśnięty przycisk nożny, urządzenie wykasuje wszystkie części jakie są zapisane dla danej piosenki.

UWAGA: Kiedy gniazdo MIXER OUT jest w użyciu, sygnał mono z gitary oraz stereo z linią perkusji są podane wspólnie do wyjścia MIXER OUT. Takie ustawienie działa dobrze do zastosowań gdzie np. Gitara basowa czy gitara elektroakustyczna są podłączone do zestawu nagłośnieniowego PA. Zapraszamy do sekcji 'Działanie Wyjść' po więcej informacji.

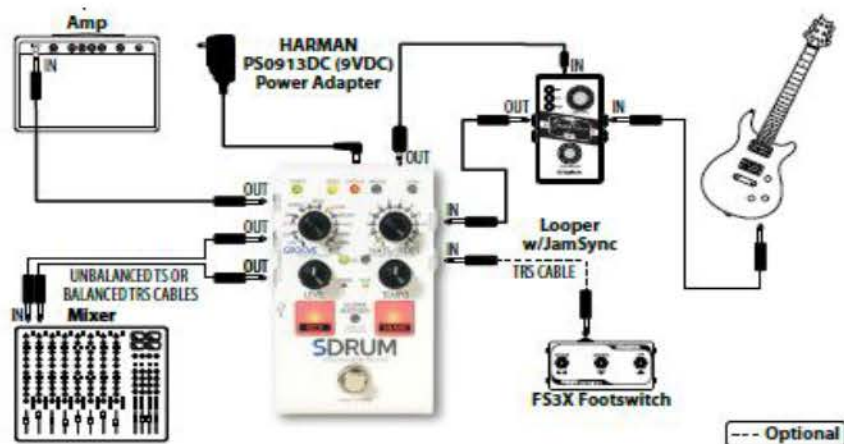
Połączenie z Wzmacniaczem + Mikser



UWAGA: Podczas połączenia równocześnie z MIXER i AMP OUT, sygnał gitarowy zostanie puszczone do wyjścia AMP OUT, natomiast sygnał perkusji do MIXER OUT. Zapraszamy do sekcji 'Działanie Wyjść' po więcej informacji. W przypadku połączenia efektów, zalecamy podłączenie ich przed SDRUM lub pomiędzy SDRUM a wzmacniaczem. Z uwagi na opcję BeatScratch (nauki rytmu urządzenia poprzez granie na strunach) efekty najlepiej ustawić w trybie bypass.

Diagramy Połączenia

Ustawienie z JamSync



UWAGA: Looper powinien być ustawiony przed SDRUM w większości przypadków, np. Kiedy używamy tylko połączenia AMP OUT. Gdy używamy AMP oraz MIXER OUT, looper możemy umieścić także pomiędzy urządzeniem SDRUM i wzmacniaczem. Zapraszamy do sekcji 'Używanie Jam Sync' po więcej informacji o tym jak połączyć SDRUM i looper.

Działanie Wyjść

Działanie Wyjść

Wyjścia w SDRUM mają funkcję auto-sensorów która pozwala na dopasowanie sygnału w zależności od połączenia urządzenia. Poniższa tabela prezentuje działanie SDRUM w zależności od tego jakie wyjścia są w użyciu.

Podłączony AMP OUT	Podłączony MIXER OUT	OPIS DZIAŁANIA
		Mix mono sygnału gitarowego i bębnow zostanie wysłany do wyjścia AMP OUT. Dodatkowo i automatyczna equalizacja zostanie dodana do perkusji tak aby brzmiała naturalniej na wzmacniaczu gitarowym. UWAGA: Używając wzmacniacza do odtwarzania perkusji z SDRUM, ustaw wzmacniacz tak aby grał tak czysto jak to możliwe, ważne aby wzmacniacz nie przesterowywał brzmienia perkusji. Brzmienie z SDRUM zostało poddane EQ, tak aby bębny brzmiały najlepiej na czystym kanale wzmacniacza z EQ ustawionym na godzinę 12. Jeśli używasz efektów lub loopera, powinny one zostać ustawione w łańcuchu efektów przed urządzeniem SDRUM w przypadku połączenia AMP OUT.
		Mix sygnału gitarowego i bębnow zostanie wysłany do wyjść MIXER OUT. W przypadku podpięcia tylko lewego gniazda (mono) MIXER OUT, mix gitary i perkusji będzie w mono. Jeśli oba wyjścia MIXER OUT będą podpięte, gitara będzie w mono, natomiast sygnał perkusji będzie w stereo. UWAGA: SDRUM nie posiada symulacji kolumnowej dla sygnału gitarowego. To pozwala na używanie także gitary akustycznej (z przystawką) czy basowej do podpięcia w ustawieniu MIXER OUT.
		Przy tym ustawieniu, sygnał gitary będzie szedł jedynie do gniazda AMP OUT. Sygnał perkusji wysłany zostanie do gniazda MIXER OUT w mono (jeśli tylko MIXER OUT L jest w użyciu), lub stereo (jeśli oba gniazda MIXER OUT są w użyciu). W tym schemacie połączeń, kiedy używamy efektów gitarowych i loopera, mogą one być użyte w łańcuchu efektów przed SDRUM lub po SDRUM.

Odpowiednie Połączenie i Zasilanie

Aby podłączyć SDRUM:

1. Wycisz piec gitarowy. Jeśli podłączasz urządzenie do miksera, zmniejsz pokrętkę gain lub wycisz faderem kanały do których podłączasz SDRUM.
2. Połącz SDRUM według wskazówek w sekcji 'Diagramy Połączenia'.
3. Podłącz dostarczony zasilacz HARMAN do wejścia urządzenia SDRUM POWER, oraz włącz zasilacz do gniazdko z prądem aby wystartować urządzenie SDRUM.
4. Teraz podkręć głośność gitary, uderz w struny, oraz zaczynaj po mału zgłuszać wzmacniacz do osiągnięcia odpowiedniego dla Ciebie poziomu. Jeśli używasz miksera, ustaw fader do wartości (0), a potem zacznij zwiększać zakres pokrętką gain równocześnie naciskając na pady KICK/SNARE aż osiągną odpowiedni poziom głośności. Ustaw pokrętkę LEVEL na godzinę 12.

Nauka Rytmu SDRUM

Nauka Rytmu SDRUM

SDRUM pozwala na stworzenie rytmu poprzez dwie drogi: używając opcji BeatScratch aby wybić dany rytm stopy i werbla na strunach gitary, lub poprzez wystukanie rytmu na padach KICK/SNARE, dzięki którym możemy używać SDRUM także z innymi instrumentami dla których BeatScratch byłby nieaktywny.

Podczas nauki nowego rytmu, SDRUM automatycznie określi podział rytmiczny oraz styl (prosty lub swing). Po nauczaniu się rytmu, ustawienia te będą wyświetlone na odpowiednich diodach LED otaczających pokrętkę KIT/GROOVE. Pokrętła KIT/GROOVE można użyć do ręcznej zmiany podziału rytmicznego czy wspomnianego stylu.

RADA: W razie konieczności możemy zmienić automatyczne dopasowanie podziału rytmicznego/stylu, zanim nauczymy urządzenie SDRUM rytmu. Zapraszamy do sekcji '*Zmiana Automatycznego Podziału Rytmicznego oraz Stylu*'.

Wyjściowo kiedy uczymy SDRUM nowej piosenki, część zwrotki (verse) jest ustawiona jako startowa, po nauczaniu się przez urządzenie części zwrotki, część refrenu (chorus) zostanie wygenerowana automatycznie z takim samym bazowym biciem werbla i stopy jak na zwrotce, ale ze zwiększoną intensywnością uderzeń dodatkowych elementów perkusyjnych. Taki status urządzenia będzie wyświetlany przez SDRUM kiedy dioda VERSE LED podświetli się ciągłym jasnym żółtym światłem a dioda CHORUS LED będzie świecić się lekko na czerwono. Oznacza to, że ucząc urządzenie jednej partii zwrotki, z automatu mamy gotowe dwie części piosenki, co pozwala natychmiast przejść do gry na instrumencie i szukania pomysłów na riffy. W razie potrzeby, ustawienie automatycznie generowanego refrenu może być zmienione i zastąpione własnym wykreowanym refrenem na urządzeniu SDRUM, zwyczajnie wyłącz część refrenu (dioda CHORUS LED wyłączona) zanim zaczniesz uczyć urządzenie części zwrotki, lub automatycznie przejdź do części 'bridge' podczas kiedy tworzysz część zwrotki (Zobacz sekcję '*Automatycznie Generowana Część Bridge*').

Używanie Metronomu

Wbudowany metronom może być użyty do poprawienia rytmu czy uniknięcia niechcianych nierówności kiedy tworzymy nowy rytm perkusyjny. Co więcej, przyda się jeśli tworzymy kilka części które składają się na piosenkę i chcemy aby wszystko było równo. Metronom jest automatycznie aktywowany za każdym razem kiedy utworzymy jedną część perkusyjną i wybierzemy drugą pustą część do nauki.

Nauka Rytmu SDRUM

Aby włączyć/wyłączyć metronom:

1. Wybierz pustą część piosenki (dioda **LEARN LED** zacznie pulsować).
2. Naciśnij i trzymaj przełącznik **TEMPO** przez około ~2 sekundy aby włączyć/wyłączyć opcję metronomu. Przycisk **TEMPO** zacznie wtedy pulsować w tempie metronomu tak aby pokazać wizualne odniesienie do rytmu.

RADA: Naciśnięcie i przytrzymanie wybranej przez nas części (przycisk **PART**), kiedy część jest pusta, jest dodatkowym sposobem na włączenie i wyłączenie metronomu.

RADA: Tempo może zostać zmienione przed nauką urządzenia nowej części poprzez wybicie tempa przyciskiem **TEMPO** lub przez przekręcenie pokrętła **TEMPO**.

UWAGA: Wyjściowy podział uderzeń (BPM) dla pustej piosenki to 120. SDRUM zawsze pokazuje BPM jako liczby całkowite, tak aby łatwiej było zintegrować rytm w przypadku pracy z zewnętrznym urządzeniem czy programem do nagrywania DAW.

UWAGA: W piosence gdzie jedna z części została już nagrana, metronom automatycznie aktywuje się dla kolejno wybranej części.

Nauka Rytmu Kick/Snare na Padach

Pady KICK oraz SNARE na urządzeniu SDRUM mogą być wykorzystane do wybicia rytmu w bardziej tradycyjny sposób lub kiedy nasz instrument nie jest wyposażony w przystawkę i nie możemy użyć opcji BeatScratch.

Aby nauczyć SDRUM rytmu za pomocą padów KICK/SNARE:

1. Upewnij się, że wybrano pustą część (**VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE**). Dioda **LEARN LED** zacznie pulsować jeśli dana część jest pusta.

RADA: Kiedy wybrano niezapisaną jeszcze piosenkę (**SONG LED** wyłączona), dioda **VERSE LED** zapali się stałym jasnym żółtym światłem a dioda **CHORUS LED** zapali się lekkim czerwonym światłem. Oznacza to, że nauka zwrotki, automatycznie wygeneruje część refrenu. Jeśli chcesz stworzyć refren samodzielnie, wyłącz automatyczną opcję generacji refrenu przed nauką zwrotki poprzez naciśnięcie przycisku **CHORUS** do momentu aż dioda **CHORUS LED** zgaśnie. Innym sposobem jest także wyczyszczenie części chorus po jej automatycznym wygenerowaniu i zapisaniu jej na nowo według własnych preferencji. Po więcej informacji na temat automatycznie generowanej części, bridge razem z zwrotką i refrenem zapraszamy do sekcji '*Automatycznie Generowana Część Bridge*'.

2. W razie potrzeby, włącz metronom trzymając wciśnięty przycisk **TEMPO** przez około 2 sekundy. Ustaw tempo naciskając przycisk **TEMPO** lub poprzez pokrętło **TEMPO**.

Nauka Rytmu SDRUM

3. Naciśnij przełącznik nożny **FOOTSWITCH** aby aktywować SDRUM. Dioda **LEARN LED** zacznie szybko pulsować wskazując, że SDRUM jest gotowy do nauki.
4. Zaczynaj wybijać rym stopy i werbla na padach **KICK** oraz **SNARE**.

RADA: Alternatywnie, naciśnij przełącznik nożny **FOOTSWITCH** aby zacząć naukę, bez konieczności uderzenia w pady. Dioda **LEARN LED** zapali się ciągłym czerwonym lekkim światłem, wskazując że urządzenie SDRUM się uczy. Taki rytm, bez stopy i werbla w pierwszych uderzeniach taktu, może być przydatny w niektórych gatunkach muzycznych np. reggae.

UWAGA: Kiedy tworzysz rytm, maksymalna długość nie może przekroczyć 4 taktów.

5. Naciśnij **FOOTSWITCH** kiedy chcesz zakończyć nagranie. Dla najlepszych rezultatów, postaraj się ukończyć na tym samym uderzeniu w takcie na którym zaczynałeś/łaś (beat 1).
6. Teraz urządzenie zacznie odtwarzać nagrany beat. Graj na gitarze dostosowując poziom głośności **LEVEL** tak aby gitara nie była zagłuszona przez bębny i na odwrót.
7. Aby zakończyć odtwarzanie, naciśnij i przytrzymaj **FOOTSWITCH** na około 2 sekundy (do czasu mrugnięcia padów **KICK** i **SNARE**)
Odpuszczenie przełącznika nożnego **FOOTSWITCH** tak szybko jak pady **KICK/SNARE** zaczną pulsować, zatrzyma odtwarzanie.
Natomiast, trzymaj wciśnięty dłużej **FOOTSWITCH** jeśli chcesz aby talerze naturalnie wybrzmiały do końca taktu.

RADA: SDRUM oferuje zaawansowane opcje które potrafią uwydatnić działanie SDRUM podczas kreowania rytmu. Zobacz sekcję '*Zaawansowane Cechy Urządzenia i Rady*' po więcej dostępnych opcji oraz informacji jak ich używać.

Nauka Rytmu SDRUM na Gitarze i Basie

Nowoczesna opcja **BeatScratch** pozwala na nauczenie SDRUM rytmu stopy oraz werbla dzięki uderznięciu w struny gitary czy basu. Używając tej opcji, SDRUM powinien w pierwszej kolejności zostać skalibrowany do ustawień gitary/basu.

Kalibracja BeatScratch dla gitary/basu:

1. Ustaw gitarowy/basowy pickup na odpowiednią głośność oraz skoryguj brzmienie pokrętką **tone**.
2. Naciśnij przycisk **GUITAR AUDITION** na czas 2 sekund. Pad **KICK** zacznie pulsować a wszystkie diody **HATS/RIDES LED** zapalą się na czerwono. Nie graj na instrumencie do momentu aż będziesz gotowy rozpocząć proces kalibracji.

Nauka Rytmu SDRUM

3. Wycisz struny drugą ręką, a potem uderz tylko w grubsze basowe struny, w taki sposób jaki chcesz aby urządzenie rozpoznało twoje uderzenie dla stopy bębnow. Z każdym uderzeniem, diody **HATS/RIDES** LED będą gaśły jedna po drugiej. Przestań grać kiedy wszystkie 12 diod zgaśnie (po tym jak diody **HATS/RIDES** LED zgasną, zobaczysz pulsowanie padu **SNARE**, a diody **HATS/RIDES** LED zapalą się ponownie na czerwono).
4. Wycisz struny drugą ręką, w tym samym miejscu gdzie tłumieś struny przy kalibracji stopy, a potem uderzaj tylko w cieńsze wiolinowe, w taki sposób jaki chcesz aby urządzenie rozpoznało twoje uderzenie dla werbla bębnow. Z każdym uderzeniem, diody **HATS/RIDES** LED będą gaśły jedna po drugiej. Przestań grać kiedy wszystkie 12 diod zgaśnie (po tym jak wszystkie diody **HATS/RIDES** LED zgasną), urządzenie SDRUM wyjdzie z trybu kalibracji.
5. Po zakończeniu kalibracji, uderzanie w odpowiednie struny gitary/basu będzie generowało brzmienie stopy i werbla (odpowiednio dla skalibrowanych strun).

UWAGA: Ustawienia kalibracji zostają zachowane, nawet po odłączeniu urządzenia od prądu

RADA: Jeśli używasz basu, najlepiej postaraj się użyć kostki, kiedy gra palcami nie daje zamierzonych rezultatów. Pozwól sobie na eksperymenty z różnymi sposobami nauki rytmu przez SDRUM, tak aby odkryć co najlepiej sprawdza się z Twoim instrumentem czy sposobem gry. Niektórzy basiści odkryli, że ślap niskich strun oraz popping wysokich, działa równie dobrze do potrzeb kalibracji.

Nauka rytmu urządzenia SDRUM na gitarze/basie:

1. Jeśli gitara/bas nie zostały jeszcze skalibrowane do użycia z BeatScratch, zapoznaj się wpierr z powyższymi instrukcjami.
2. Upewnij się, że wybrana część (**VERSE**, **CHORUS**, czy **BRIDGE**) jest niezapisana. Dioda **LEARN** LED zacznie pulsować wskazując, że wybrana część jest pusta.

RADA: Kiedy wybrano niezapisaną jeszcze piosenkę (**SONG** LED wyłączona), dioda **VERSE** LED zapali się stałym jasnym żółtym światłem a dioda **CHORUS** LED zapali się lekkim czerwonym światłem. Oznacza to że nauka zwrotki, automatycznie wygeneruje część refrenu. Jeśli chcesz stworzyć refren samodzielnie, wyłącz automatyczną opcję generacji refrenu przed nauką zwrotki poprzez naciśnięcie przycisku **CHORUS** do momentu aż dioda **CHORUS** LED zgaśnie. Innym sposobem jest także wyczyszczenie części chorus po jej automatycznym wygenerowaniu i zapisaniu jej na nowo według własnych preferencji. Po więcej informacji na temat automatycznie generowanej części bridge razem z zwrotką i refrenem, zapraszamy do sekcji 'Automatycznie Generowana Część Bridge'.

3. W razie potrzeby, włącz metronom trzymając wciśnięty przycisk **TEMPO** przez około 2 sekundy. Ustaw tempo naciskając przycisk **TEMPO** lub poprzez pokrętkę **TEMPO**.
4. Naciśnij przełącznik nożny **FOOTSWITCH** aby aktywować SDRUM. Dioda **LEARN** LED zacznie szybko pulsować wskazując, że SDRUM jest gotwy do nauki.

Nauka Rytmu SDRUM

5. Zaczynj grać rytm używając do tego strun gitary/basu.

RADA: Alternatywnie, naciśnij przełącznik nożny **FOOTSWITCH** aby zacząć naukę, bez konieczności uderzenia w pady. Dioda **LEARN LED** zapali się ciągłym czerwonym lekkim światłem, wskazując, że urządzenie SDRUM się uczy. Taki rytm, bez stopy i werbla w pierwszych uderzeniach taktu, może być przydatny w niektórych gatunkach muzycznych np. reggae.

UWAGA: Kiedy tworzysz rytm, maksymalna długość nie może przekroczyć 4 taktów.

6. Naciśnij **FOOTSWITCH** kiedy chcesz zakończyć nagranie. Dla najlepszych rezultatów, postaraj się ukończyć na tym samym uderzeniu w takcie na którym zaczynałeś/łaś (beat 1). Teraz zaczniesz odtwarzanie.

7. Aby zakończyć odtwarzanie, naciśnij i przytrzymaj **FOOTSWITCH** na około 2 sekundy (do czasu mrugnięcia padów **KICK** i **SNARE**)

Odpuszczenie przełącznika nożnego **FOOTSWITCH** tak szybko jak pady **KICK/SNARE** zaczną pulsować zatrzyma odtwarzanie.

Natomiast, trzymaj wciśnięty dłużej **FOOTSWITCH** jeśli chcesz aby talerze naturalnie wybrzmiały do końca taktu.

RADA: SDRUM oferuje zaawansowane opcje które potrafią uwydatnić działanie SDRUM podczas kreowania rytmu. Zobacz sekcję 'Zaawansowane Cechy Urządzenia i Rady' po więcej dostępnych opcji oraz informacji jak ich używać.

Ustawienia Perkusji

Ustawienia Perkusji

Wybór Podziału Rytmicznego

SDRUM posiada dwa podziały rytmiczne do wyboru: 3/4 oraz 4/4. Metrum to może zostać zmienione dla pojedynczej części lub dla całej piosenki.

Aby zmienić metrum dla poszczególnej części:

1. Wybierz część piosenki, odpowiednio naciskając przycisk **VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE**.
2. Przekręć pokrętkę **GROOVE/KIT** aby wybrać podział rytmiczny.
3. Naciśnij pokrętkę **GROOVE/KIT** aby potwierdzić wybór. Aby zmienić metrum dla wszystkich części piosenki, naciśnij i przytrzymaj pokrętkę **GROOVE/KIT** na czas 2 sekund (do czasu trzykrotnego mrugnięcia diody LED dla wybranego metrum).

RADA: Podział rytmiczny można ustalić zanim przystąpimy do nauki rytmu SDRUM. Zapraszamy do sekcji 'Zmiana Automatycznego Podziału Rytmicznego oraz Stylu'.

Ustawienia Perkusji

Wybór Stylu

SDRUM oferuje dwa ustawienia stylu grania: prosty (ST) oraz swingujący (SW). Styl można zmienić dla danej części lub dla całej piosenki.

Aby dokonać zmiany stylu dla danej części:

1. Wybierz część piosenki, odpowiednio naciskając przycisk **VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE**.
2. Przekręć pokrętkę **GROOVE/KIT** aby wybrać odpowiedni styl.
3. Naciśnij pokrętkę **GROOVE/KIT** aby potwierdzić wybór. Aby zmienić styl dla wszystkich części piosenki, naciśnij i przytrzymaj pokrętkę **GROOVE/KIT** na czas 2 sekund (do czasu trzykrotnego mrugnięcia diody LED dla wybranego stylu).

RADA: Styl można ustalić zanim przystąpimy do nauki rytmu SDRUM. Zapraszamy do sekcji 'Zmiana Automatycznego Podziału Rytmicznego oraz Stylu'.

Wybór Ilości Ozdobników

Wybór ozdobników znaczy na ile prosto lub gęsto grać będzie odpowiedni rytm. SDRUM posiada trzy stopnie zagęszczenia rytmu: **SIMPLE** (PROSTY), **INTERMEDIATE** (ŚREDNI), oraz **BUSY** (GĘSTY).

Ilość Ozdobników	OPIS
SIMPLE	Przy wyborze tej opcji, urządzenie zagra stopę i werbel (lub podobne) bez dodatkowych elementów (w prosty sposób, tak jak zostało przez nas nauczzone).
INTERMEDIATE	Przy wyborze tej opcji, pojawią się lekkie wariacje uderzeń oraz dodatkowe smaczki nadające charakteru perkusji.
BUSY	Przy wyborze tej opcji, rytm stanie się w pełni wypełnionym i gęstym graniem z różnym wariacjami dodanymi do nauczzonej stopy i werbla

Ustawienia ilości ozdobników można zmieniać dla pojedynczej części lub dla całej piosenki.

Aby dokonać zmiany ilości ozdobników dla danej części:

1. Wybierz część piosenki, odpowiednio naciskając przycisk **VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE**.
2. Przekręć pokrętkę **GROOVE/KIT** aby wybrać odpowiedni tryb
3. Naciśnij pokrętkę **GROOVE/KIT** aby potwierdzić wybór. Aby zmienić ilość ozdobników dla wszystkich części piosenki, naciśnij i przytrzymaj pokrętkę **GROOVE/KIT** na czas 2 sekund (do czasu trzykrotnego mrugnięcia diody LED dla wybranego trybu).

Ustawienia Perkusji

Wybór Zestawu Perkusyjnego

SDRUM oferuje aż pięć zestawów perkusyjnych do wyboru:

Zestaw Perkusyjny	OPIS
E-POP	Zestaw składa się z elektronicznych brzmień emulujących perkusję znaną z analogowych beat maszyn.
BRUSH	Prawdziwie vintydżowo brzmiąca perkusja z przemiataniem szczoteczkami, świetnia dla jazzu lub folkowego grania. Usłyszymy tu też shaker czy tamburyn.
PERCUSSION	Rozwinięta wersja tradycyjnej perkusji, o takie dodatki perkusyjne jak cowbell, clave, timbale, czy conga. Zalecana do muzyki fusion czy latin.
POWER	Zestaw zaprojektowany specjalnie do gatunków hard rock, metal, oraz punk. Agresywne brzmienia bębnów.
CLEAN	Typowe brzmienie perkusyjne, dla gatunków takich jak rock, pop, czy muzyka country.

Wszystkie brzmienia za wyjątkiem E-Pop, posiadają wielowarstwowo zaprogramowaną dynamikę (velocity) dla głównych elementów perkusyjnych (stopa, werbel, hi-hat, tomy, talerze). Oznacza to, że sample są odtwarzane w odpowiednim stosunku do głośności, zapewniając realistycznie brzmiącą perkusję. E-Pop to wyjątek, ponieważ brzmienia synth drum z bit maszyn na ogół nie zmieniają brzmienia w oparciu o dynamikę.

Zestawy perkusyjne mogą być zmieniane dla pojedynczej części lub dla całej piosenki

Aby dokonać zmiany zestawu perkusyjnego dla danej części:

1. Wybierz część piosenki, odpowiednio naciskając przycisk **VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE**.
2. Przekręć pokrętkę **GROOVE/KIT** aby wybrać odpowiedni zestaw perkusyjny
3. Naciśnij pokrętkę **GROOVE/KIT** aby potwierdzić wybór. Aby zmienić zestaw perkusyjny dla wszystkich części piosenki, naciśnij i przytrzymaj pokrętkę **GROOVE/KIT** na czas 2 sekund (do czasu trzykrotnego mrugnięcia diody LED dla wybranego zestawu).

RADA: Ustawienia zestawu można zmienić przed oraz po nauczaniu SDRUM rytmu.

Ustawianie Perkusji

Wybór Alternatywnego Brzmienia Kick/Snare

Poniższa tabela prezentuje alternatywne brzmienia stopy/werbla dla każdego z zestawów perkusyjnych:

Zestaw Perkusyjny	Przełącznik ALT (Groove/Kit)	
	LED wyłączona	LED zielona
E-POP	Stopa Electronic-Pop 1 oraz Werbel 1	Stopa Electronic-Pop 2 oraz Werbel 2
BRUSH	Stopa Brush oraz Werbel	Stopa Brush oraz Tamburyn
PERCUSSION	Niskie Timbale i Wysokie Timbale	Stopa Percussion oraz Werbel
POWER	Stopa Power 1 oraz Werbel 1	Stopa Power 2 oraz Werbel 2
CLEAN	Stopa Clean oraz Werbel	Stopa Clean oraz uderzenie pałkami Sidestick

Aby dokonać zmiany brzmienia ALT dla poszczególnego zestawu perkusyjnego:

1. Wybierz część piosenki, odpowiednio naciskając przycisk **VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE**.
2. Naciśnij przycisk **ALT** a potem wybierz pokręteł **GROOVE/KIT** jedną z powyżej zaznaczonych na tabeli opcji sygnalizowanych diodą.
3. Jeśli chcesz, powtórz tę czynność dla innych części piosenki.

Ustawienia Perkusji

Wybór Dodatkowych Elementów Brzmienia Perkusyjnego

Dodatkowe elementy perkusyjne (hi-hat, ride, tom, etc.) mogą być zmieniane dla każdego rytmu za pośrednictwem pokrętki HATS/RIDES oraz przycisku ALT znajdującego się obok HATS/RIDES. Następująca tabela pokazuje ustawienia brzmienia oraz informację jak je osiągnąć.

HATS/RIDES ALT Button Setting	Drum Kit Setting	Timing	Feel	HATS/RIDES Encoder Setting	Right-Hand Pattern Description
LED Wyłączony (Hats)	Każdy	3/4 lub 4/4	Prosty (ST)	#11 (Zielona LED)	Off-beat otwarty hat (tzw. "disco beat")
	Każdy	4/4	Prosty (ST)	#6 (Żółta LED)	Rytm Guiro
	Każdy	4/4	Prosty (ST)	#2 (Czerwona LED)	Rytm Mozambique
	PERC	4/4	Prosty (ST)	#1 (Zielona LED)	3-2 Clave
	PERC	4/4	Prosty (ST)	#10 (Czerwona LED)	2-3 Clave
	BRUSH	4/4	Prosty (ST) lub Swing (SW)	#2 (Każdy kolor LED)	Przemiatanie szczotek oraz nożny hat
LED Zielony (Cymbals)	Każdy	4/4	Straight	#11 (Zielona LED)	Równe crash
	Każdy	4/4	Prosty (ST)	#5 (Czerwona LED)	Off-beat hi-hat oraz ride
	Każdy	4/4	Prosty (ST)	#10 (Czerwona LED)	Rytm ride bell gallop
	Każdy	4/4	Prosty (ST)	#4 (Żółta LED)	Jazz cymbal

Zobacz następną stronę aby dowiedzieć się jak ustawić odpowiednie brzmienie dodatkowych elementów perkusyjnych.

Ustawienia Perkusji

Wybór Podziału Rytmicznego oraz Wariacji dla Dodatkowych Elementów Perkusyjnych

Przekręcając pokrętkę HATS/RIDES wybieramy pomiędzy wariacjami brzmienia dla dodatkowych elementów perkusyjnych. Naciśnij pokrętkę HATS/RIDES aby wybrać podział rytmiczny dla dodatkowych elementów. Kolor diod LED otaczających pokrętkę HATS/RIDES wskazywać będzie podział rytmiczny:

- **LED Zielony** – Dodatkowe składowe perkusyjne są odtwarzane głównie w ćwierćnutach.
- **LED Żółty** – Dodatkowe składowe perkusyjne są odtwarzane głównie w ósemkach.
- **LED Czerwony** – Dodatkowe składowe perkusyjne są odtwarzane głównie w szesnastkach.

Aby dokonać zmiany rytmu dla dodatkowych elementów perkusyjnych:

1. Naciśnij pokrętkę HATS/RIDES. Każde naciśnięcie będzie przechodzić do kolejnej opcji i wyświetlać się według powyższych wskazówek.

Aby wybrać wariację brzmienia dodatkowego element perkusyjnego:

1. Zwyczajnie przekręć pokrętkę HATS/RIDES ustawiając je w dogodnej pozycji brzmienia jakie Tobie pasuje.

RADA: Pokrętkę HATS/RIDES posiada zakres od 12 do 1 (wszystkie LED wyłączone). Kiedy opcja 1 jest wybrana, nie usłyszymy żadnych dodatkowych elementów perkusyjnych.

Ustawianie Perkusji

Wybór Alternatywnego Brzmienia dla Dodatkowych Elementów Perkusyjnych

Poniższa tabela pokazuje alternatywne brzmienia dostępne dla dodatkowych elementów perkusyjnych.

Zestaw Perkusyjny	Przełącznik ALT (Hats/Rides)		
	LED Wyłączona	LED Zielona	LED Czerwona
E-POP	Hi-Hat	Ride/Crash	Tom oraz Percussion
BRUSH	Hi-Hat	Ride/Crash	Shaker/Tamburyn
PERCUSSION	Percussion	Shaker/Tamburyn	Tom
POWER	Hi-Hat	Ride/Crash	Tom
CLEAN	Hi-Hat	Ride/Crash	Tom

Aby zmienić alternatywne brzmienia dla hats/rides:

1. Wybierz część piosenki używając przycisków **VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE**.
2. Naciśnij przycisk **ALT** obok pokrętki **HATS/RIDES** oraz wybierz pokrętkiem dogodną opcję brzmienia z podanych w powyższej tabeli.
3. W razie potrzeby, ponów powyższy krok dla innych części piosenki.

Ustawienia Perkusji

Ustawienie Tempa

Tempo piosenki może zostać zmienione przed lub po nauce rytmu SDRUM, można je także zmieniać za pośrednictwem przycisku TEMPO (funkcja tap tempo) lub dzięki pokrętle TEMPO. Po nauczaniu SDRUM części piosenki, lub kiedy metronom jest włączony, dioda przycisku TEMPO będzie pulsować w rytm piosenki. Przycisk TEMPO będzie pulsował na czerwono dla każdego pierwszego uderzenia z taktu (tylko podczas odtwarzania) oraz na zielono dla pozostałych uderzeń ćwierćnutowych, jeśli tempo piosenki nie zostało zmienione. W przypadku zmiany tempa z oryginalnego na własne, dioda przycisku TEMPO LED zamiast na zielono będzie pulsować na żółto. W przypadku zmiany tempa niezwiązanej z pokrętle TEMPO, a np. poprzez (tap tempo czy wgranie nowej piosenki), pokrętle TEMPO nie będzie działało do czasu ustawienia go w centralnej pozycji (na godzinie 12).

Kiedy dana część jest odtwarzana, podczas ostatniego taktu w danej części, dioda TEMPO zapulsuje jaśniej wskazując że loop za chwilę zatoczy koło i wróci do początku.

Ustawienie Tempa Przyciskiem TEMPO

Aby ustawić tempo za pomocą przycisku TEMPO:

1. Zaczynaj odtwarzać piosenkę.
2. Wystukaj (tap tempo) docelowe tempo za pomocą przycisku TEMPO.
3. Przycisk TEMPO zacznie teraz świecić pulsacyjnie na żółto, wskazując że tempo piosenki zostało zmienione i jest inne niż wyjściowe/oryginalne.

RADA: Aby przywrócić oryginalne tempo, przekręć pokrętle TEMPO o kwartę powyżej lub poniżej środka, a potem wróć pokrętle na środkową pozycję.

4. Naciśnij i przytrzymaj przycisk TEMPO na czas około 2 sekund aby zapisać ustawione tempo dla danej piosenki. Dioda TEMPO LED zmieni się po tej operacji na zieloną, wskazując że jest to nowe wyjściowe tempo dla piosenki (centralna pozycja dla pokrętła TEMPO).

Ustawienie Tempa Pokrętle TEMPO

Środkowa pozycja pokrętła TEMPO reprezentuje mnożnik tempa 1X, co jest oryginalnym/wyjściowym tempem piosenki. Pełny obrót w prawo to 2X wyjściowego tempa, a w lewo 1/2X wyjściowego tempa.

Aby ustawić tempo za pomocą pokrętła TEMPO:

1. Zaczynaj odtwarzać piosenkę.
2. Przekręć pokrętle TEMPO w celu zmiany tempa. Zauważ, że pokrętle TEMPO musi zostać wychylone poza pozycję centralną zanim nastąpią zmiany. Dioda TEMPO zacznie teraz pulsować na żółto wskazując że nowe tempo różni się od wyjściowego.

RADA: Aby wrócić do oryginalnego tempa, przekręć pokrętle TEMPO do centralnej pozycji na godzinę 12.

Ustawianie Perkusji

3. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **TEMPO** na czas około 2 sekund żeby zapisać ustawione tempo dla danej piosenki. Dioda **TEMPO** LED zmieni się po tej operacji na zieloną, wskazując że jest to nowe wyjściowe tempo dla piosenki (centralna pozycja dla pokrętki **TEMPO**).



Użytkowanie Części Piosenki

Użytkowanie Części Piosenki

SDRUM posiada trzy części (verse, chorus, oraz bridge) które składają się na piosenkę. Każda z części może zostać zaprogramowana z mniejszą lub większą intensywnością/dynamiką.

Nauczone części są automatycznie zapamiętywane, nawet po wyłączeniu urządzenia, do czasu ich wyczyszczenia.

Zmiana Intensywności Części Piosenki

Intensywność każdej części piosenki może być zmieniona tak aby zapewnić piosence naturalną dynamikę a co za tym idzie bardziej energetyczną całość utworu.

Dostępne są trzy tryby intensywności:

Dioda LED części	OPIS
	Niska intensywność
	Średnia intensywność
	Wysoka intensywność

Aby zmienić intensywność danej części:

1. Wybierz część dla której chcesz dokonać zmiany naciskając jeden z przycisków **PART: VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE** (najjaśniej zapalona dioda pokaże aktualnie wybraną część).
2. Naciśnij wybrany guzik części (**PART**) aby przechodzić przez opcje intensywności, zatrzymując się na dogodnej dla Ciebie.

Odtwarzanie oraz Zmiana Części Piosenki

Aby odtworzyć i zmienić część piosenki:

1. Wybierz pierwszą część jaka ma być odtwarzana przyciskami **PART (VERSE, CHORUS, lub BRIDGE)**.
2. Naciśnij przełącznik nożny **FOOTSWITCH** żeby urządzenie zaczęło odtwarzanie.
3. Kiedy dana część jest odtwarzana, naciśnij raz **FOOTSWITCH** aby przejść do kolejnej części, lub naciśnij jeden z przycisków części **PART** aby zasygnalizować która część ma być dalej odtwarzana. Zasygnalizowany przycisk części **PART** zaświeci się według wyuczonego tempa, zostanie zagrane wypełnienie perkusyjne i wskazana część zostanie odtworzona od następnego taktu. Z dodatkowym (opcjonalnym) przełącznikiem nożnym **FS3X** można przeprowadzać zmiany dowolnej części, bez użycia rąk. Zapraszamy do sekcji 'Używanie Przełącznika **FS3X**' po więcej informacji.

RADA: Naciśnij **FOOTSWITCH** dwukrotnie aby pominąć część—np. aby przeskoczyć z części 1 (verse) Do części 3 (bridge). Aby zagrać wypełnienie perkusyjne lecz aby jednocześnie pozostać na części, naciskaj kilkakrotnie **FOOTSWITCH** do czasu aż aktualna część jest ponownie wybrana.

Użytkowanie Części Piosenki

Zatrzymanie Odtwarzania oraz Zakończenie Piosenki

Aby zatrzymać odtwarzanie:

1. Podczas odtwarzania, naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny **FOOTSWITCH** na około 2 sekundy (lub do czasu aż dioda **PLAY LED** oraz diody padów **KICK/SNARE** nie zaczną pulsować).
2. Opuść **FOOTSWITCH** tak szybko jak dioda **PLAY LED** oraz diody na padach **KICK/SNARE** zaczną pulsować, zakończy to natychmiast odtwarzanie. Alternatywnie, trzymaj cały czas wciśnięty **FOOTSWITCH** tak aby perkusja wybrzmiała do końca taktu. Trzymając wciśnięty **FOOTSWITCH** pozwolisz talerzom wybrzmieć do końca w naturalny sposób.

Czyszczenie Części Piosenki

Any wyczyścić zapisaną część piosenki PART:

1. Zakończ odtwarzanie naciśkając i trzymając przełącznik nożny **FOOTSWITCH** na około 2 sekundy (lub do czasu aż dioda **PLAY LED** oraz diody padów **KICK/SNARE** nie zaczną pulsować).
2. Wybierz część piosenki którą chcesz wyczyścić używając przycisku **VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE**. Wybrana część zostanie oznaczona jasno świecącą diodą LED
3. Naciśnij i przytrzymaj **FOOTSWITCH** przez około 2 sekundy (lub do czasu kiedy obecnie wybrana część oraz przypisana do niej dioda nie zacznie szybko pulsować na czerwono), potem zwolnij przycisk **FOOTSWITCH**. Dioda **LEARN LED** zacznie wolno pulsować, wskazując że część została wyczyszczona. Upewnij się, że odpuszczasz **FOOTSWITCH** jak tylko dana dioda części **VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE** zacznie pulsować, ponieważ **FOOTSWITCH** trzymany przez około 4 sekundy wyczyści całą piosenkę (wszystkie części).

RADA: Część piosenki która została usunięta może zostać przywrócona, jeśli **SDRUM** nie został wyłączony lub skasowana część nadpisana. Aby przywrócić usuniętą część, najlepiej natychmiast po usunięciu naciśnij i przytrzymaj przez dwie sekundy przełącznik nożny **FOOTSWITCH** (lub do czasu aż przycisk danej części **PART** nie mrugnie na zielono), potem odpuść. Dioda **LEARN LED** wyłaczy się a dioda **PLAY LED** zaświeci się wskazując, że dana część jest gotowa do odtworzenia

RADA: Jeśli włączona jest opcja **SilentClear**, części piosenki mogą zostać usunięte bez uprzedniego odtwarzania. Zapraszamy do sekcji '**Włączanie Funkcji Nabicia oraz SilentClear**' po więcej informacji.

UWAGA: Kiedy dana część zostanie wyczyszczona, a piosenka posiada przynajmniej jedną nauczoną część, metronom zacznie grać w tempie ostatnio odtwarzanej piosenki/części, zapewniając łatwe połączenie rytmem wszystkich części piosenki.

Zarządzanie Piosenkami

Zarządzanie Piosenkami

SDRUM potrafi zapisać 36 piosenek z 3 częściami. Piosenki są automatycznie zapisywane w urządzeniu. Poniższe sekcje opisują jak stworzyć, wczytać, powielić, oraz wyczyścić piosenkę. Oto lista parametrów zachowywanych przez SDRUM:

OSTRZEGAMY: Aby mieć pewność że praca na SDRUM nie zostanie przypadkowo utracona, przed wyłączeniem urządzenia zawsze zatrzymaj odtwarzanie i poczekaj przynajmniej 5 sekund nie dokonując zmian w ustawieniach.

- Ustawienia piosenki
- Ostatnie ustawienie interfejsu użytkownika przed wyłączeniem
- Ostatnio używany tryb przełącznika FS3X (opcjonalny)

Tworzenie Nowej Piosenki

Aby utworzyć nową piosenkę:

1. Naciśnij przycisk **SONG** aby wejść w tryb piosenki. Dioda **SONG** LED zacznie pulsować na zielono a aktualny wybór piosenki zostanie oznaczony jasną diodą LED wokół pokrętła **HATS/RIDES**. W tym trybie wszystkie inne diody pozostaną wyłączone, poza diodą przycisku **SONG** oraz diodami wokół pokrętła **HATS/RIDES**.
2. Obróć pokrętło **HATS/RIDES** aby wybrać niezapisaną piosenkę (niezapisane piosenki

RADA: Przekręcaj dalej pokrętło **HATS/RIDES** w zakresie 12 do 1 aby przechodzić dalej do kolejnych banków piosenek. Urządzenie posiada 3 banki z utworami: bank 1 (zielone LEDy), bank 2 (żółte LEDy), oraz bank 3 (czerwone LEDy).

oznaczone są diodą która nie jest jeszcze podświetlona).

3. Naciśnij przycisk **SONG** lub pokrętło **HATS/RIDES** aby potwierdzić wybór i wyjść z trybu wyboru piosenki.

Wczytywanie Piosenki

Aby wczytać zapisaną piosenkę:

1. Naciśnij przycisk **SONG** aby wejść w tryb piosenki. Dioda **SONG** LED zacznie pulsować na zielono a aktualny wybór piosenki zostanie oznaczony jasną diodą LED wokół pokrętła **HATS/RIDES**. W tym trybie wszystkie inne diody pozostaną wyłączone, poza diodą przycisku **SONG** oraz diodami wokół pokrętła **HATS/RIDES**.
2. Obróć pokrętło **HATS/RIDES** aby wybrać piosenkę którą chcesz wczytać. Dla każdej z zapisanych piosenek zapalą się różne diody LED, wskazujące opcje piosenki.

RADA: Przekręcaj dalej pokrętło **HATS/RIDES** w zakresie 12 do 1 aby przechodzić dalej do kolejnych banków piosenek. Urządzenie posiada 3 banki z utworami: bank 1 (zielone LEDy), bank 2 (żółte LEDy), oraz bank 3 (czerwone LEDy).

3. Naciśnij przycisk **SONG** lub pokrętło **HATS/RIDES** aby potwierdzić wybór i wyjść z trybu wyboru piosenki.

Zarządzanie Piosenkami

Powielenie Piosenki

Aby powielić piosenkę:

1. Naciśnij przycisk **SONG** wchodząc w tryb piosenki.
2. Obróć pokrętkę **HATS/RIDES** wybierając piosenkę którą chcesz skopiować (zapisane piosenki są oznaczone lekko świecącymi diodami LED w kolorze zielonym, żółtym, czy czerwonym).
3. Naciśnij i przytrzymaj pokrętkę **HATS/RIDES** na czas około 2 sekund aby skopiować piosenkę. Podświetlona dioda LED zacznie pulsować.
4. Przekręć pokrętkę **HATS/RIDES** aby wybrać puste miejsce w którym ma zostać powielona piosenka. Jeśli dane miejsce jest puste, dioda LED będzie wyłączona.
5. Naciśnij pokrętkę **HATS/RIDES** żeby zakończyć kopiowanie i zapisać piosenkę w wybranym miejscu. Różne diody LED zapalą się wskazując ustawienia piosenki, co potwierdzi także jej zapisanie w wskazanym miejscu.
6. Naciśnij kolejno pokrętkę **HATS/RIDES** lub przycisk **SONG** aby wyjść z trybu piosenki.

Czyszczenie Piosenki

Aby wyczyścić/usunąć wybraną piosenkę:

1. Zatrzymaj odtwarzanie naciskając przełącznik nożny **FOOTSWITCH** na około 2 sekundy (lub do czasu aż dioda **PLAY** LED oraz pady **KICK/SNARE** nie zapulsują).
2. Naciśnij i przytrzymaj **FOOTSWITCH** na czas około 4 sekund (lub do czasu aż LEDy części **PART** nie błysną), potem zwolnij przycisk nożny.
3. Piosenka została teraz wyczyszczona i jest pusta.

RADA: Każda usunięta piosenka może zostać przywrócona, jeśli **SDRUM** nie został wyłączony lub nie doszło do innych zmian w ustawieniach.

Aby odzyskać usuniętą piosenkę będąc w trybie **SONG**, natychmiast po usunięciu naciśnij przycisk **SONG** na około 2 sekundy (lub do czasu błysnięcia diod części **PART**), potem odpuść. Dioda **LEARN** LED zgaśnie a dioda **PLAY** LED zapali się wskazując, że piosenka jest znów dostępna.

RADA: Jeśli włączona jest opcja **SilentClear**, części piosenki mogą zostać usunięte bez uprzedniego odtwarzania. Zapraszamy do sekcji '**Włączanie Funkcji Nabicia oraz SilentClear**' po więcej informacji.

Zarządzanie Piosenkami

Czyszczenie Wielu Piosenek

Aby wyczyścić wiele piosenek:

1. Zatrzymaj odtwarzanie naciskając przełącznik nożny **FOOTSWITCH** na około 2 sekundy (lub do czasu aż dioda **PLAY LED** oraz pady **KICK/SNARE** nie zapulsują).
2. Naciśnij przycisk **SONG** aby wejść do trybu piosenki.
3. Wybierz piosenkę którą chcesz wyczyścić przekręcając pokrętło **HATS/RIDES**.

RADA: Przekręcaj dalej pokrętło **HATS/RIDES** w zakresie 12 do 1 aby przechodzić dalej do kolejnych banków piosenek. Urządzenie posiada 3 banki z utworami: bank 1 (zielone LEDy), bank 2 (żółte LEDy), oraz bank 3 (czerwone LEDy).

4. Nacisnij i przytrzymaj przycisk **SONG** przez około 2 sekundy (lub do czasu aż wszystkie diody **PART** nie błysną), potem zwolnij przycisk.
5. Piosenka została wyczyszczona i jest już pusta.

RADA: Każda usunięta piosenka może zostać przywrócona, jeśli **SDRUM** nie został wyłączony lub nie doszło do innych zmian w ustawieniach.

Aby odzyskać usuniętą piosenkę będąc w trybie **SONG**, natychmiast po usunięciu naciśnij przycisk **SONG** na około 2 sekundy (lub do czasu błysnięcia diod części **PART**), potem odpuść. Dioda **LEARN LED** zgaśnie a dioda **PLAY LED** zapali się wskazując, że piosenka jest znów dostępna.

6. Powtórz krok 3 oraz 4 aby wyczyścić kolejne piosenki.

Zaawansowane Cechy Urządzenia i Rady

Zaawansowane Cechy Urządzenia i Rady

Włączanie Funkcji Nabicia oraz SilentClear

SDRUM posiada funkcję nabicia/odliczenia dzięki której usłyszemy 1-taktowe nabicie pęteczkami zanim zostanie odtworzony zapisany rytm perkusyjny. Gdy funkcja ta jest włączona, tak samo włączona jest opcja SilentClear. SilentClear pozwala na szybkie wyczyszczenie części piosenki lub całej piosenki bez krótkiego momentu odtwarzania które normalnie następuje.

Aby włączyć/wyłączyć funkcje Nabicia oraz SilentClear:

UWAGA: SDRUM musi być nauczony przynajmniej jednej części piosenki aby funkcja nabicia mogła być dostępna i aktywowana.

1. Kiedy urządzenie nie odtwarza, naciśnij jeden z przycisków **PART (VERSE, CHORUS, lub BRIDGE)** aby wybrać pierwszą część jaka ma zostać odtworzona w piosence. Przycisk wybranej części będzie świecił jaśniej niż pozostałe.
2. Naciśnij ponownie wybrany przycisk części **PART** i przytrzymaj go przez około 2 sekundy aby włączyć i wyłączyć opcje Nabicia/SilentClear. Wybrany przycisk **PART** zacznie teraz pulsować w rytm obecnie wybranego tempa.
3. Teraz naciśnij przełącznik nożny **FOOTSWITCH** aby rozpocząć naliczanie/nabicie.
4. Po jednym takcie nabicia, wybrana część ruszy i będziesz mógł do niej grać.

UWAGA: Włączając lub wyłączając opcje nabicia czy SilentClear, opcja ta zostanie zapamiętana nawet po zmianie piosenki czy wyłączeniu urządzenia SDRUM.

Automatycznie Generowana Część Bridge

Możesz zauważyć, że wyjściowo, SDRUM automatycznie generuje część refrenu kiedy uczysz go zwrotki. Jest to oznaczone przez diodę **VERSE LED** świecącą stałym jasnym żółtym światłem oraz diodę **CHORUS LED** która zapala się stałym lekkim czerwonym światłem kiedy wybierasz niezapisaną piosenkę (**SONG LED** wyłączona). Pomimo, że część refrenu generowana jest automatycznie, część **BRIDGE** nie jest. Część **BRIDGE** musi być albo wyuczona oddzielnie, po nauce części verse/chorus lub automatycznie wspólnie z częścią verse/chorus.

Aby włączyć automatycznie generowaną część BRIDGE:

1. Wybierz pustą piosenkę. Zobacz sekcję *'Tworzenie Nowej Piosenki'* po więcej informacji.
2. Naciśnij przycisk **BRIDGE**. Przycisk ten powinien teraz się podświetlić.
3. Naciśnij przycisk **VERSE** aby ponownie wybrać część verse do nauki. Część **BRIDGE** z kolei, zapali się teraz lekko na zielono, wskazując że część **BRIDGE** zostanie automatycznie wygenerowana gdy zakończymy naukę **VERSE**.
4. Naucz urządzenie rytmu dla części **VERSE**. Kiedy zakończysz, zostanie wykreowana kompletna piosenka z 3 częściami: verse, chorus, oraz bridge.

Zaawansowane Cechy Urządzenia i Rady

RADA: Automatycznie wygenerowana część bridge będzie odwzorowaniem części verse. Postaraj się zmienić ustawienia **HATS/RIDES** tak aby powstała różnica między jedną a drugą częścią. Np. zmień brzmienie hi-hat na ride oraz styl. Wszystkie te opcje mogą być ustawione zanim nauczymy SDRUM rytmu. Więcej informacji na następnych stronach.

RADA: Automatycznie generowany chorus i bridge mogą zostać wyczyszczone jeśli zdecydujesz się na stworzenie swoich własnych rytmów. Zerknij do sekcji *'Czyszczenie Części Piosenki'* po więcej informacji.

Zmiana Automatycznego Podziału Rytmicznego oraz Stylu

W większości przypadków, SDRUM w trybie automatycznym potrafi świetnie określić podział rytmiczny oraz styl w jakim uczymy go nowej części.

Jednakże, jeśli uczysz SDRUM rytmu i rezultat nie jest tym czego oczekujesz, możesz zmienić automatyczną detekcję urządzenia SDRUM i ustawić własne metrum i styl zanim przystąpisz do nauki nowego rytmu.

Aby zmienić automatyczny podział rytmiczny/styl przed rozpoczęciem nauki rytmu:

1. Wybierz pustą piosenkę używając przycisków **VERSE**, **CHORUS**, lub **BRIDGE**. Dioda **LEARN LED** powinna zacząć pulsować, wskazując że dana część jest pusta.
2. Przekręć pokrętkę **GROOVE/KIT** aby wybrać podział rytmiczny (3/4 lub 4/4) oraz/lub styl (ST (prosty) czy SW (swing), potem naciśnij pokrętkę **GROOVE/KIT** potwierdzając wybór.
3. Wybrany timing oraz/lub styl zostaną pokazane przez odpowiednie diody LED, wskazując że ustawienia automatyczne zostały zmienione na własne.

UWAGA: Wybrane w ten sposób ustawienia są globalne, czyli zmiana dotyczyć będzie wszystkich części w obrębie piosenki.

RADA: Aby przywrócić automatyczną detekcję podziału rytmicznego i stylu, zwyczajnie wybierz ustawienie timingu czy stylu wskazane przez pulsującą diodę LED i naciśnij pokrętkę **GROOVE/KIT**.

Nauka SDRUM Całej Piosenki

Używając zaawansowanych funkcji możemy zaprogramować tak urządzenie aby w momencie nauki rytmu części **VERSE**, SDRUM kreował całą piosenkę. Wybierz przed nagrywaniem odpowiedni podział rytmiczny oraz styl używając pokrętki **GROOVE/KIT**, potem naciśnij przycisk **BRIDGE** aby umożliwić naukę części bridge razem z częścią verse i chorus. Co więcej, można nawet ustawić opcje alternatywne (**ALT**) oraz ustawienia **HATS/RIDES** dla każdej z części. Przygotuj SDRUM do nauki, a potem zacznij naukę zwrotki **VERSE**. To wszystko! Kompletna piosenka jest już gotowa do odtwarzania!

Nauka SDRUM Specjalnych Rytmów

Nauka SDRUM Specjalnych Rytmów

Nauka Trudnego Rytmu

Jeśli nie jesteś zadowolony z rytmu który otrzymujesz po nauce, zadbaj o to aby ustawić odpowiednio tempo oraz włączyć metronom. Dodatkowo, nauka 2 taktów da lepsze rezultaty niż kiedy uczymy urządzenia tylko pojedynczego taktu. Postaraj się także aby przed nauką wybrać styl (prosty lub swing) a także podział rytmiczny (3/4 lub 4/4). Dodatkowo przydatnym trikiem może być wpierw zwolnienie tempa, i nauka urządzenia rytmu przy wolniejszym BPM. Po nauce rytmu natomiast można podnieść tempo do oczekiwanego BPM.

Nauka Rytmu bez Stopy i Werbla w 1 Uderzeniu

Niektóre z rytmów, w większości reggae, nie mają uderzenia stopy czy werbla w pierwszym uderzeniu taktu. Aby nauczyć urządzenia takiego rytmu, wpierw uruchom opcję metronomu. Teraz przygotuj SDRUM do nauki naciskając przełącznik nożny FOOTSWITCH, ale zamiast rozpoczynać naukę od szapnięcia w struny (BeatScratch) czy naciśnięcia padu, naciśnij ponownie FOOTSWITCH. Dioda LEARN LED zapali się na czerwono, wskazując że SDRUM rozpoczął naukę. Dokończ naukę rytmu i naciśnij ponownie FOOTSWITCH na pierwszym uderzeniu 1 taktu aby zakończyć proces nauki urządzenia. Teraz możesz zacząć odtwarzać rytm który nie będzie miał ani uderzenia stopy ani werbla na pierwszym uderzeniu taktu.

Nauka Rytmu bez Stopy i Werbla

Są przypadki kiedy nie będziesz chciał ani brzmienia stopy ani werbla w swoim rytmie. Na przykład kiedy chcesz mieć tylko w ćwierćnutach hi-haty, shaker, czy tamburyn. Aby utworzyć taki rytm, wpierw włącz metronom. Teraz przygotuj SDRUM do nauki naciskając przełącznik nożny FOOTSWITCH, ale zamiast rozpoczynać naukę od szapnięcia w struny (BeatScratch) czy naciśnięcia padu, naciśnij ponownie FOOTSWITCH. Dioda LEARN LED zapali się na czerwono, wskazując że SDRUM rozpoczął naukę. Dolicz do jednego lub dwóch taktów słuchając metronomu, potem ponownie naciśnij FOOTSWITCH. Jeśli urządzenie uczyło się przez jeden czy dwa takty, SDRUM zagra rytm który zawierał będzie tylko dodatkowe elementy perkusyjne bez stopy i werbla. Możesz śmiało poeksperymentować korzystając z opcji dostępnych w HATS/RIDES aby nadać piosence finalnego brzmienia.

Nauka Rytmu ze Stopą i Werblem w 1 Uderzeniu

Nie jest możliwe za pośrednictwem Gitary (BeatScratch) nauczyć SDRUM aby grał stopę i werbel jednocześnie. Aczkolwiek, da się to łatwo osiągnąć wystukując rytm na padach KICK/SNARE. Gdy naciśniemy oba pady jednocześnie, SDRUM nauczy się aby wygrywać stopę i werbel w jednym uderzeniu.

Nauka SDRUM Specjalnych Rytmów

Nauka Rytmu Half-Time Shuffle

Half-time shuffle jest popularnym rytmem perkusyjnym. Najlepszym sposobem aby nauczyć SDRUM tego rytmu to wybór podziału rytmicznego 4/4 oraz stylu swing, potem włączenie metronomu. Następnie, polecamy nauczyć urządzenia uderzeń kick/snare pomijając jedno uderzenie pomiędzy każdym uderzeniem kick oraz snare.

Przykład:

Bar 1										Bar 2										Uderzenia metronomu
1	&	2	&	3	&	4	&	1	&	2	&	3	&	4	&					
.		.		.		.		.		.		.		.						
K				S				K				S				Uderzenia jakich uczymy - K (kick) S (snare)				

Zachęcamy do testowania różnych uderzeń stopa/werbel (kick/snare) tak aby uzyskać właściwy rytm jaki chcemy osiągnąć. Jeśli dany beat jest oparty na uderzeniach metronomu, nie powinno być większych problemów aby osiągnąć docelowy rytm.

Nauka Rytmu 6/8 Ballad

Wiele piosenek potrzebuje rytmu w podziale 6/8. Stopa jest w takim rytmie na pierwsze uderzenie w takcie, a werbel na 4. Aby uzyskać taki rytm w SDRUM, włącz metronom i ustaw tempo na BPM jakie chcesz uzyskać. Wybierz podział rytmiczny 3/4 aby urządzenie było przygotowane do grania. Zaczynij naukę z SDRUM, zagraj 2 takty w metrum 3/4 wybijając stopę na pierwsze uderzenie pierwszego taktu, oraz werbel na pierwsze uderzenie drugiego taktu.

Przykład:

Bar 1										Bar 2										Uderzenia metronomu
1	&	2	&	3	&	1	&	2	&	3	&									
.		.		.		.		.		.										
K						S						Uderzenia jakich uczymy - K (kick) S (snare)								

Takie rozwiązanie zapewni rytm 6/8. Dodatkowo wybierz odpowiednie brzmienie hi-hat tak aby najlepiej pasowało do piosenki. Zalecamy także do przełączania między swingującym a prostym stylem grania tak aby jak najlepiej dopasować rytm do piosenki.

Nauka Rytmu Train Beat

Train Beat to znany rytm stopy i werbla, używany szczególnie w muzyce country, folk, oraz bluegrass. Normalnie byłoby praktycznie niemożliwe aby nauczyć urządzenie tego rytmu za pośrednictwem gitary czy padów. Na szczęście, SDRUM posiada specjalny tryb detekcji, dzięki któremu możemy nauczyć go rytmu train.

Aby uzyskać train beat na urządzeniu, odlicz cztery uderzenia dla każdego taktu, potem za pośrednictwem gitary czy padów naucz SDRUM uderzenia werbla (snare) na każdą ósemkę w beat'cie. Na przykład, postaraj się zagrać 2-takty z 16-stoma równymi uderzeniami werbla na 1 & 2 & 3 & 4 & w każdym takcie. Najłatwiej będzie włączyć metronom i zwolnić tempo do nauki—

Nauka SDRUM Specjalnych Rytmów

po nauczaniu rytmu tempo może zostać zwiększone. Jeśli nauczysz urządzenia tego rytmu, otrzymasz specjalnie przygotowany train beat składający się ze stopy i werbla.

Przykład:

Bar 1								Bar 2								
1	&	2	&	3	&	4	&	1	&	2	&	3	&	4	&	Uderzenia metronomu
•		•		•		•		•		•		•		•		Uderzenia jakich uczymy - S (snare)
S		S		S		S		S		S		S		S		

Nauka Rytmu Brush Swirl Jazz

Kiedy mamy wybrany zestaw perkusyjny BRUSH, elementy HATS/RIDES w wariacie #2 zapewnią nam brzmienie brush swirl, tak samo dla hi-hatów. Kiedy uczymy urządzenia rytmu brush swirl, uderzenia werbla nie powinny być słyszalne. W takim rytmie hi-hat przejmie rolę werbla. Aby zacząć naukę, wybieramy perkusję BRUSH oraz HATS/RIDES ustawiamy w pozycji #2 (naciśnij HATS/RIDES aż dioda zrobi się zieloną). Jednocześnie, przyda się ustawić metrum na 4/4 oraz styl na SW (swing), jak i zwolnić tempo.

Przykład

Bar 1								Bar 2								
1	&	2	&	3	&	4	&	1	&	2	&	3	&	4	&	Uderzenia metronomu
•		•		•		•		•		•		•		•		Uderzenia jakich uczymy - K (kick)
K				K		K		K				K		K		

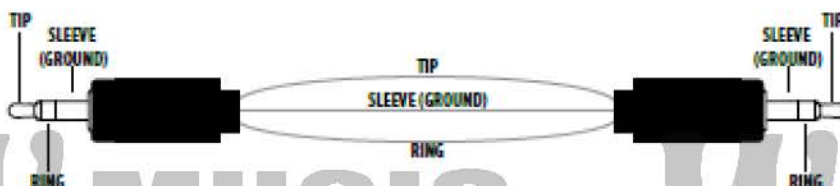
Rytm brush swirl jest gotowy, uderzenie hat usłyszymy na 2 i 4 uderzeniu w takcie.

Używanie JamSync

Używanie JamSync

Połączenie Gniazdem JamSync

Gniazdo SDRUM JAMSYNC OUT może zostać połączone z gniazdem DigiTech JamSync w innych urządzeniach, np. kompatybilnym looperem JamMan. Połączenia dokonujemy używając opcjonalnego kabla 1/8" mini stereo (TRS). Szczegóły na rysunku poniżej. Połączenie takie pozwala SDRUM kontrolować nagrywanie loopów, odtwarzanie, oraz zakończenie pętli podłączonego loopera. Co więcej, do urządzenia można podłączyć nie jeden a kilka kompatybilnych z JamSync looperów JamMan, zapewniając sobie jeszcze lepszą kontrolę.



Używanie JamSync

Poniższy rysunek pokazuje zastosowanie gniazda JamSync w połączeniu SDRUM oraz loopera JamMan Express XT i JamMan Solo XT w kaskadowej serii.

UWAGA: Kiedy łączymy urządzenie SDRUM kaskadowo z looperami JamMan w serii, poprzez gniazdo JamSync (tak jak na rysunku), SDRUM pełni rolę urządzenia nadrzędnego (master) i ustawiamy je jako ostatnie w łańcuchu audio przed samym wzmacniaczem. W kolejności działania, wpierw uczymy SDRUM rytmu, potem kolejny looper JamMan Solo Xt, JamMan Express XT itd. Czyli idziemy od ostatniego urządzenia do początku. Takie czynności, zapewnią nam właściwie nagrany podkład składający się z rytmu oraz loopów. Można odwrócić to ustawienie, ale wtedy nagrywać będziemy na urządzeniu podrzędnym (slave), więc nagramy mix gitary i wszystkiego co wychodzi z urządzenia nadrzędnego (master). Wyjątkiem jest, kiedy używamy wyjścia AMP OUT oraz MIXER OUT jednocześnie, można wtedy postawić SDRUM przed czy po looperach i efektach. Z racji tego, że bębny nie idą razem z innym sygnałem do wyjścia AMP OUT.



Aby podłączyć urządzenia JamSync:

1. Połącz gniazdo SDRUM JAMSUNC OUT z gniazdem JAMSUNC IN pierwszego urządzenia. W zależności od tego jakiego loopera JamMan używasz, diody REC LED oraz PLAY LED na urządzeniu podrzędnym powinny szybko błysnąć, a także display może się zmienić wskazując tryb pracy podrzędnej (slave)
2. Połącz dalej każde urządzenie podrzędne (slave), posiadające JamSync, w taki sam sposób.

Nauka SDRUM oraz Nagrywanie Loopów

Kiedy chcemy użyć opcji JamSync do połączenia loopera JamMan z SDRUM, looper musi być przygotowany do nagrywania (uzbrojony) zanim zaczniemy odtwarzanie na urządzeniu SDRUM lub podczas odtwarzania ale przed tym jak SDRUM zakończy odtwarzać pierwszy takt (czyli na początku rytmu). To właśnie przy 1 takcie SDRUM wyśle informację do loopera aby ten zaczął nagrywać, jeśli looper jest w porę lub za wczesu uzbrojony (przygotowany do nagrywania).

Używanie JamSync

Aby używać SDRUM z looperami JamMan:

1. Wybierz niezapisaną jeszcze część utworu, naciśnij przełącznik nożny **FOOTSWITCH** ucząc SDRUM rytmu za pomocą padów **KICK/SNARE** lub uderzając w struny gitary.
2. Po zakończeniu nauki przez SDRUM, naciśnij **FOOTSWITCH** jeszcze raz aby zaznaczyć punkt kiedy ma zakończyć się loop. Rytm zacznie automatycznie grać w powtarzającej się pętli a dioda **PLAY LED** zapali się na zielono.
3. Teraz naciśnij przełącznik nożny **FOOTSWITCH** na looperze JamMan aby uzbroić go do nagrywania. Możesz to zrobić także kiedy SDRUM odtwarza rytm. Dioda **REC LED** na JamMan powinna zapalić się na czerwono wskazując, że jest on gotowy do nagrywania. Nagrywanie rozpocznie się kiedy SDRUM wykona kolejny obieg rytmu perkusyjnego (dioda **REC LED** na JamMan zapali się na czerwono kiedy rozpocznie się nagrywanie). Kiedy nagrywanie się rozpoczęło, zagraj swoją część na gitarze. Nagrany loop musi być tej samej długości co pętla (loop) z rytmem zapisana na SDRUM lub wielokrotnością tego nagrania.
4. Kiedy zakończy się nagrywanie, naciśnij ponownie **FOOTSWITCH** na looperze JamMan aby wyznaczyć punkt zakończenia pętli. Teraz nagrana fraza zacznie być automatycznie odtwarzana, razem z nagrany rytmem SDRUM, dioda na JamMan **PLAY LED** zapali się na zielono.
5. Powtórz kroki 3-4 aby zapisać loopy na dodatkowych looperach JamSync.
6. Przytrzymaj **FOOTSWITCH** na SDRUM żeby zatrzymać odtwarzanie loopów na wszystkich urządzeniach.

UWAGA: SDRUM posiada opcje które nie są obecnie obsługiwane jeszcze przez inne urządzenia JamSync:

- **Korygowalne Tempo** – Jeśli nagrano loop na podrzędnym urządzeniu JamSync (np, JamMan Looper), a potem tempo na SDRUM zostanie zmienione, urządzenie podrzędne straci synchronizację z SDRUM. Zalecamy ustawienie tempa na SDRUM przed nagrywaniem pętli na looperze podpiętym w JamSync.
- **Wiele Części** – Kiedy zmienimy części na SDRUM, urządzenie podrzędne w JamSync nie będzie świadome zmiany. Jeśli pętla odtwarzana przez looper będzie tej samej długości, kolejna część grana przez SDRUM (taka sama długość lub jej wielokrotność) urządzenia pozostaną w rytmicznej synchronizacji. Natomiast jeśli długości te będą różnić się, looper straci synchronizację z SDRUM.

UWAGA: Niektóre looperzy kompatybilne z JamSync posiadają opcję "Sekuencyjnej Metody Nagrywania" (czyli nagrywanie pętli na jeden looper a potem od razu na następny itd.). Zwracamy uwagę, że SDRUM nie posiada takiej opcji i nie będzie z nią kompatybilny.

Aby odtwarzać SDRUM na urządzeniach podrzędnych (slave):

1. Naciśnij przełącznik nożny **FOOTSWITCH** na wszystkich urządzeniach podrzędnych aby przygotować je do odtwarzania. Zielona dioda **PLAY LED** błysnie na każdym z nich.
2. Naciśnij **FOOTSWITCH** na urządzeniu SDRUM aby zacząć odtwarzanie. Każde urządzenie JamSync zacznie grać w synchronizacji z SDRUM, a diody LED zapalą się lekkim zielonym światłem.
3. Przytrzymaj **FOOTSWITCH** na SDRUM żeby zakończyć odtwarzanie na wszystkich urządzeniach.

Używanie Przełącznika FS3X**Używanie Przełącznika FS3X**

Opcjonalny przełącznik nożny DigiTech FS3X może zostać podłączony za pośrednictwem gniazda FS3X IN, tak aby zapewnić kontrolę nad SDRUM bez użycia rąk. Do podłączenia potrzebny będzie kabel TRS (tip-ring-sleeve) 1/4".

Używając FS3X do kontroli SDRUM, możemy działać w trzech trybach operacji do wyboru: Live, Table Top, oraz Direct Part. Tryby te aktywujemy trzymając włączony jeden z przełączników FS3X kiedy podłączamy go do SDRUM. Poniższa tabelka opisuje jak uruchomić trzy tryby FS3X oraz funkcje jakie są kontrolowane w każdym z trybów.



Używanie Przełącznika FS3X

TRYB FS3X	Trzymaj Podczas Podłączania	FS3X Przełączniki		
		Footswitch 1	Footswitch 2	Footswitch 3
Live (ustawienie domyślne)	FS3X Footswitch 1 	Wybiera wariację Hats/Rides: Naciśnij aby wybrać następną wariację HATS/RIDES (trzymaj aby wrócić do poprzedniej).	Wybiera rytm uderzeń dla Hats/Rides: Naciśnij aby wybrać bicie HATS/RIDES (trzymaj aby wrócić do poprzedniego).	Odtwarza brzmienie Crash Cymbal: Naciśnij aby zagrać brzmienie Crash Cymbal na żądanie
Table Top	FS3X Footswitch 2 	Funkcja SDRUM: Taka sama funkcja jak footswitcha w SDRUM (naciśnij aby odtwarzać i przełączać części. Naciśnij i przytrzymaj aby zatrzymać odtwarzanie i wyczyścić rytm).	Dodaj wypełnienie: Podczas odtwarzania, naciśnij aby dodać wypełnienie. Tymczasowe wyciszenie: Naciśnij i przytrzymaj aby wyciszyć bębny. Kiedy FOOTSWITCH jest zwolniony, odtworzone zostanie wypełnienie i bębny zaczną grać normalnie wraz z kolejnym taktem. Tap Tempo oraz Wł/Wył Metronomu: Kiedy zatrzymano odtwarzanie, naciśnij kilkakrotnie przycisk aby wystukać tempo (jeśli wybrana część jest pusta, włączy się metronom). Naciśnij i przytrzymaj aby włączyć/wyłączyć metronom (wybrana część musi być pusta).	Odtwarza brzmienie Crash Cymbal: Naciśnij aby zagrać brzmienie Crash Cymbal na żądanie

Używanie Przełącznika FS3X

TRYB FS3X	Trzymaj Podczas Podłączania	FS3X Przełączniki		
		Footswitch 1	Footswitch 2	Footswitch 3
Direct Part	FS3X Footswitch 3 	Wybierz Verse/Zagraj wypełnienie: Naciśnij aby przejść do zwrotki. Jeśli zwrotka jest już wybrana, naciśnij aby zagrać wypełnienie.	Wybierz Chorus/Zagraj wypełnienie: Naciśnij aby przejść do refrenu. Jeśli refren jest już wybrany, naciśnij aby zagrać wypełnienie.	Wybierz Bridge/Zagraj wypełnienie: Naciśnij aby przejść do bridge. Jeśli bridge jest już wybrany, naciśnij aby zagrać wypełnienie.
		Tymczasowe wyciszenie: Naciśnij i przytrzymaj aby wyciszyć bębny. Kiedy FOOTSWITCH jest zwolniony, odtworzone zostanie wypełnienie i bębny zaczną grać normalnie wraz z kolejnym taktem.	Tymczasowe wyciszenie: Naciśnij i przytrzymaj aby wyciszyć bębny. Kiedy FOOTSWITCH jest zwolniony, odtworzone zostanie wypełnienie i bębny zaczną grać normalnie wraz z kolejnym taktem.	Tymczasowe wyciszenie: Naciśnij i przytrzymaj aby wyciszyć bębny. Kiedy FOOTSWITCH jest zwolniony, odtworzone zostanie wypełnienie i bębny zaczną grać normalnie wraz z kolejnym taktem.
		Tap Tempo oraz Wł/Wył Metronomu: Kiedy zatrzymano odtwarzanie, naciśnij kilkukrotnie przycisk aby wystukać tempo (jeśli wybrana część jest pusta, włączy się metronom). Naciśnij i przytrzymaj aby włączyć/wyłączyć metronom (wybrana część musi być pusta).	Tap Tempo oraz Wł/Wył Metronomu: Kiedy zatrzymano odtwarzanie, naciśnij kilkukrotnie przycisk aby wystukać tempo (jeśli wybrana część jest pusta, włączy się metronom). Naciśnij i przytrzymaj aby włączyć/wyłączyć metronom (wybrana część musi być pusta).	Tap Tempo oraz Wł/Wył Metronomu: Kiedy zatrzymano odtwarzanie, naciśnij kilkukrotnie przycisk aby wystukać tempo (jeśli wybrana część jest pusta, włączy się metronom). Naciśnij i przytrzymaj aby włączyć/wyłączyć metronom (wybrana część musi być pusta).

Używanie Przełącznika FS3X

Aby zmienić tryby FS3X:

1. Kiedy SDRUM jest włączony i działa, odepnij FS3X od SDRUM jeśli są obecnie połączone.
2. Naciśnij i przytrzymaj odpowiedni FS3X FOOTSWITCH aby wejść w tryb (jeden z powyższych w tabeli powyżej).
3. Trzymając FOOTSWITCH, wepnij FS3X do wejścia FS3X IN w SDRUM. Trzymaj wybrany FOOTSWITCH na SDRUM przez około 2 sekundy a potem odpuść.
4. SDRUM zacznie teraz pracować w nowym trybie.

Reset Fabryczny

Przeprowadzenie resetu fabrycznego SDRUM, przywróci jego oryginalne ustawienia, cofając SDRUM do ustawień startowych:

- Wszystkie 36 piosenek zostanie skasowane.
- Kalibracja gitarowa zresetowana.
- Funkcja nabicia/naliczenia wyłączona.
- Perkusja CLEAN będzie wybrana jako domyślny zestaw.

Aby przeprowadzić reset fabryczny:

OSTRZEŻENIE: Przeprowadzenie resetu fabrycznego trwale usunie nasze wszystkie (36) zapisane piosenki, procedura ta nie jest odwracalna i piosenki trzeba będzie tworzyć na nowo.

1. Wypnij wtyczkę zasilania z urządzenia SDRUM.
2. Naciśnij i przytrzymaj następujące przyciski pad KICK, pad SNARE, oraz przycisk ALT (GROOVE/KIT), następnie wepnij wtyczkę zasilającą.
3. Poczekaj aż diody LED zaczną świecić wokoło pokrętki HATS/RIDES, teraz zwolnij przyciski.
4. Kiedy diody LED otaczające HATS/RIDES zaczną pulsować na żółto, naciśnij pokrętkę HATS/RIDES i zaczekaj na zakończenie procedury resetu. Diody HATS/RIDES LED podczas resetu zmieniają się na czerwone, potem żółte, a potem zielone, po zakończeniu urządzenie wróci do normalnej pracy.

Aktualizacja Oprogramowania

Oprogramowanie SDRUM może być aktualizowane za pomocą połączenia z MacR lub PC poprzez port Mini USB. Aby sprawdzić aktualizacje oprogramowania dostępne dla SDRUM, zapraszamy na stronę: <http://digitech.com/en/products/sdrum>.

Specyfikacja

Specyfikacja

Interfejs

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

Przyciski: Tempo, Verse, Chorus, Bridge, Song, Alt (Kit), Alt (Hats/Rides),

Guitar Audition

Pady: Kick, Snare

Przełączniki nożne: Główny Footswitch

LEDy: Learn, Play

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

Inne: Mini USB port

Wejścia

Wejście Gitarowe: Typ: Niezbalansowane, 1/4" TS

Impedancja: 1 MΩ

Maximum Wejścia: +8 dBu

Wejście FS3X: Typ: 1/4" TRS (kompatybilne z przełącznikiem DigiTech FS3X)

Wyjścia

Amp Output: Typ: Niezbalansowane, 1/4" TS

Impedancja: 1 kΩ

Częstotliwość: 20 Hz–20 kHz

Wyjścia Mixer L/R: Typ: Zbalansowana impedancja, 1/4" TRS

Impedancja: 1 kΩ

Maximum Wejścia: +19 dBu

Częstotliwość: 20 Hz–20 kHz

Wyjście JamSync Output: Typ: 1/8" TRS

Działanie

Jakość sygnału (bit depth): 24-bit

Próbkowanie: 44.1 kHz

Stosunek Signal-To-Noise Ratio: ≥108 dB, A-weighted

Zniekształcenie harmoniczne THD + Noise: 0.004% @ 1 kHz

Pamięć

Ilość maksymalna taktów: 4 takty na część piosenki

Ilość maksymalna części: 3 na piosenkę

Ilość maksymalna piosenek: 36

Specyfikacja

USB

Typ: Mini-B, USB 2.0

Budowa

Wymiary: 5.25" (D) x 3" (S) x 2.45" (W)

133.4 mm (D) x 76.2 mm (S) x 62.2 mm (W)

Waga: 1.14 lb, 0.52 kg / Waga z opakowaniem: 1.92 lb 0.87 kg

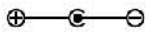
Zasilanie

Wymagania zasilania: 9 VDC external power adapter

Konsumpcja: <5 W

Pobór prądu: 500 mA

Kompatybilny model zasilacza: PS0913DC-04 (US, JA, EU, AU, UK)

Polaryzacja: centralnie ujemna 

Wyjście z zasilacza: 9 VDC 1.3 A



PHONE: (801) 566-8800

WEB: digitech.com

SUPPORT: digitech.com/en-US/support

SDRUM Owner's Manual
5086301-A

© 2017 Harman. All rights reserved.

DigiTech is a registered trademark of Harman.



Some SDRUM drum samples licensed from RealTone™

<http://realitone.com>

Other SDRUM drum samples licensed from Digital Sound Factory*

<https://www.digitalsoundfactory.com>

