

## 1 SDRUM ANSCHLIEßEN

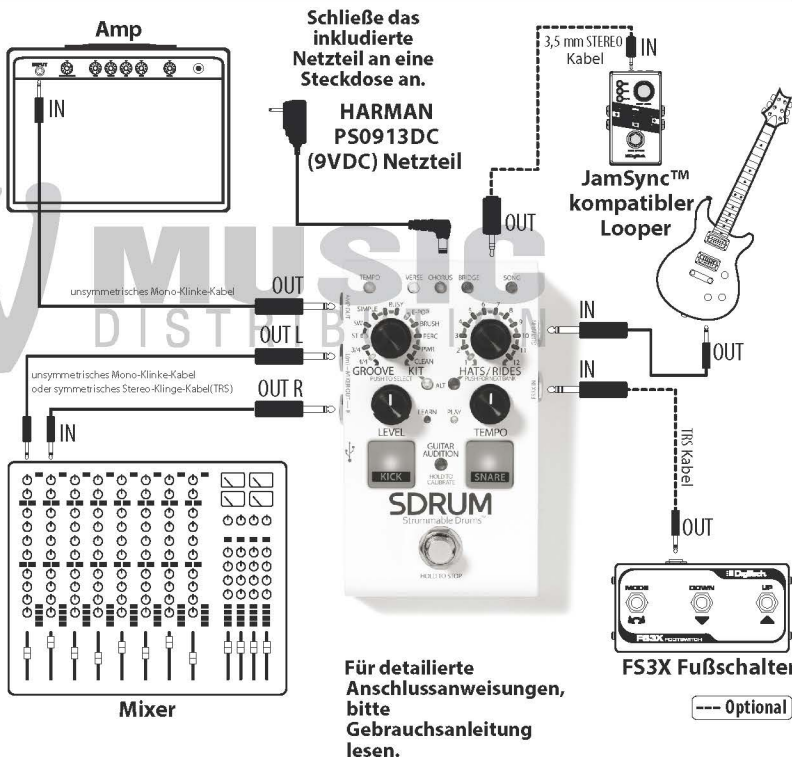
**A.** Drehe die Verstärker- oder Kopfhörerlautstärke herunter. Wenn es mit einem Mixer verbunden wird, drehe den Gain/Trim-Regler runter, ebenso wie den Fader des Kanals, an den du es anschließen willst.

**B.** Kabel und Geräte anschließen.

**C.** Schließe das Netzteil an das SDRUM und eine Steckdose an. Wenn es hochgefahren ist, stelle sicher, dass die GUITAR AUDITION LED aus ist - falls nötig Knopf drücken und ausschalten.

**D.** Drehe das Poti deiner Gitarre ganz auf, schlage einen Akkord an und erhöhe schrittweise die Gitarrenamp- oder Kopfhörerlautstärke bis zum gewünschten Level. Wenn ein Mixer verwendet wird, setze den Fader auf 0 und stelle mit dem Gain Trim-Regler das gewünschte Level ein.

**E.** Drehe den **LEVEL** Regler des SDRUM runter und dann langsam rauf, während du SNARE und KICK Drumpads anschlägst. Stelle die Lautstärke so ein, dass Drums und Gitarre ausgeglichen sind.



## 2 PATTERN ERSTELLEN MIT DEN PADS

**Hinweis:** Die folgenden Schritte gelten für die Erstellung eines komplett neuen Songs. Die **LEARN** LED sollte langsam blinken und die **KICK** und **SNARE** Pads sollten nicht gar nicht leuchten. Ein Metronom sollte nicht hörbar aktiv sein. Wenn das nicht der Fall ist, gehe zu Abschnitt 5 und folge den Schritten um einen Song zu löschen.

**A.** Drücke die **KICK** (K) und **SNARE** (S) Pads—das SDRUM spielt Kick und Snare Sounds. **LEVEL** einstellen falls nötig.

**B.** Drücke den **FOOTSWITCH** um das SDRUM zu aktivieren. Die **LEARN** LED beginnt schnell zu blinken.

**C.** Beginne mit einem simplen 2-Takt Pattern. Ein Beispiel für 2 Takte in 4/4:

| 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |  
K S K S K S K S

Wenn die erste Kick (K) gespielt, leuchtet die **LEARN** LED rot.

**D.** Sobald der erste Schlag des nächsten Taktes erreicht ist, drücke den **FOOTSWITCH** erneut. Das SDRUM spielt jetzt das gelernte Pattern mit den gesetzten Werten. Die **KICK** und **SNARE** Pads leuchten jetzt um anzuzeigen, das der Part gelernt wurde. Bitte beachte, dass in Werkseinstellung die Drums im Chorus mit höherer Intensität gespielt werden.

**E.** Um die Parts während der Wiedergabe zu wechseln, **FOOTSWITCH** drücken, zum Stoppen der Wiedergabe drücken und halten bis die **KICK** und **SNARE** Pads aufblinken.

- **LEARN** LED blinkt langsam rot = Part ist leer
- **LEARN** LED blinkt schnell rot = bereit
- **LEARN** LED leuchtet durchgehend rot = lernt



- **PLAY** LED leuchtet grün = Wiedergabe
- **PLAY** LED schwach grün = angehalten

## 3 SPIELE EINEN SONG

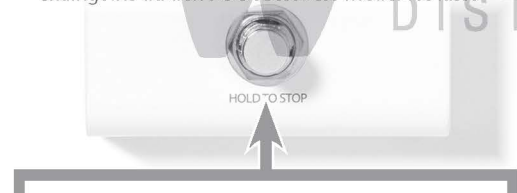
**Hinweis:** Stelle sicher, dass das SDRUM ein Pattern erlernt hat und die Wiedergabe nicht aktiv ist. Die **PLAY** LED sollte schwach grün leuchten, die **VERSE** LED sollte hell leuchten, und **CHORUS** LED schwach leuchten..

**A.** Drücke den **FOOTSWITCH** um die Wiedergabe zu starten.

**B.** Wenn du die Stelle erreichst, wo der Chorus startet, drücke den **FOOTSWITCH** und es wird ein Drumfill gespielt und es geht über in den Chorus ab dem nächsten Takt.

**C.** Wechsle zwischen mit dem **FOOTSWITCH** zwischen Chorus und Strophe hin und her während das SDRUM spielt.

**D.** Zum Beenden drücke und halte den **FOOTSWITCH** bis die **KICK** und **SNARE** Pads aufblinken. Sobald du den **FOOTSWITCH** los lässt, stoppt die Wiedergabe. Um mit einem Crash Becken zu enden, einfach weiter gedrückt halten - der Takt wird beendet und ein Crash Becken erklingt bis du den **FOOTSWITCH** wieder los lässt.



- Zum Starten drücke
- Drücken um in den nächsten Part zu gelangen
- Zum Stoppen drücken und halten— und gedrückt halten für ein Ende mit Crash Becken.

## 4 SOUND EINSTELLEN

Um die Intensität eines Parts zu ändern (Anschlagstärke), drücke den **PART** Knopf und dann erneut um durch die Intensitätsstufen zu blättern. **grüne** LED = niedrig, **gelbe** LED = mittel, **rote** LED = hoch

Drücke den **TEMPO** Knopf für Tempowechsel und halte ihn gedrückt um das Tempo zum Standard zu machen.

Drehe und drücke den **GROOVE/KIT** Knopf für verschiedene Optionen:

- Wechsel das Feel von Swing (SW) zu Straight (ST)
- Wechsel beim Timing zwischen 3/4 oder 4/4
- Stelle Verzerrung ein von SIMPLE (keine Ghostnotes) zu BUSY (viele Extra-Ghostnotes)
- Wähle aus 5 verfügbaren Kits. Drücke den linken **ALT** Knopf um aus verschiedenen Instrumenten für Kick und Snare zu wählen.



Drehe den **HATS/RIDES** Knopf für verschiedene Patterns. Drücke den Knopf um durch die verschiedenen Werte zu blättern:

- **Grüne** LED = Viertelnote
- **Gelbe** LED = Achtelnote
- **Rote** LED = Sechzehntelnote

Drücke den rechten **ALT** Knopf um andere Sounds für Hats und Rides festzulegen.

Mit dem **TEMPO** Regler kannst du das Tempo ändern. Drücke und halte den Regler um das aktuelle Tempo zum Standard zu machen.

## 5 PART ODER SONG LÖSCHEN

**Hinweis:** Immer erst die Wiedergabe stoppen. Wenn ein Song oder Part gelöscht wurde, kann es sein, dass die Wiedergabe kurz startet bevor die Löschung abgeschlossen ist. Das liegt daran, dass das SDRUM bei Betätigung des **FOOTSWITCH** sofort startet. Das kann vermieden werden, indem man das **COUNT IN** Feature nutzt - siehe Gebrauchsanweisung.

**A.** Um einen ganzen Song zu löschen drücke und halte den **FOOTSWITCH**—der aktuelle **PART** Knopf beginnt schnell zu blinken. Halte den **FOOTSWITCH** gedrückt bis alle **PART** Knöpfe blinken, dann löse den **FOOTSWITCH**.

**B.** Um nur einen Part zu löschen, drücke den passenden **PART** Knopf. Drücke und halte den **FOOTSWITCH** bis der gewählte **PART** Knopf blinkt und löse dann den **FOOTSWITCH** wieder.

**C.** Wenn der Part gelöscht ist aber andere Parts noch Patterns enthalten, wird in dem leeren Part ein Metronom in der vorher aufgezeichneten Geschwindigkeit abgespielt, damit du wieder einen neuen Part im passenden Tempo aufzeichnen kannst. Das Metronom kann ausgeschaltet werden, indem der **PART** Knopf gedrückt gehalten wird.

**D.** Für ein neues Pattern folge den Schritten in den Abschnitten 2 oder 7.

**E.** Wenn ein Part oder Song aus versehen gelöscht wurde, drücke und halte den **FOOTSWITCH** bis die **PART** LED's grün blinken und so die Wiederherstellung anzeigen.



## 6 GITARRE KALIBRIEREN

Nutze zum Kalibrieren dasselbe Setting deiner Gitarre, dass du auch später zum Spielen nutzen wirst..

- Drücke und halte den **GUITAR AUDITION** Knopf und halte deine Gitarre so leise wie möglich, um unabsichtliche Geräusche zu vermeiden. Das **KICK Pad** leuchtet auf, die **HATS/RIDES** LEDs werden rot.
- Mute die Saiten mit deiner Hand und schlage die tiefen Saiten in der Art an, wie du später auch beim Anlernen des Beats spielen würdest. Nach jedem erkannten Hit wird eine **HATS/RIDE** LED ausgehen.
- Wenn alle 12 Kicks empfangen wurden, blinkt das **SNARE** Pad auf. Wiederhole das Prozedere, nur dass du jetzt die hohen Saiten anschlägst.
- Ist die Kalibrierung abgeschlossen, leuchtet der **GUITAR AUDITION** Knopf und das SDRUM kann nun Kick und Snare wiedergeben, wenn die Saiten entsprechend angeschlagen werden.

**Hinweis:** Wenn der **GUITAR AUDITION** Knopf hell leuchtet, kannst du mit dem SDRUM Kick und Snare Sounds mit der Gitarre erzeugen. Wenn die LED schwach leuchtet, werden diese Sounds nur hörbar wenn der aktuelle Part leer ist. Um die akustische Rückmeldung abzuschalten während des Anlernens, drücke den **GUITAR AUDITION** Knopf (LED muss aus sein) Die Kalibrierung bleibt auch nach Trennen vom Strom gespeichert.

- Die **HATS/RIDES** LED zeigen an, wie viele Schritte bis zur Kalibrierung noch nötig sind.



- Drücke und halte den **GUITAR AUDITION** Knopf um in den Kalibrierungs-Modus zu gelangen.
- Drücke den **GUITAR AUDITION** Knopf um zwischen 3 Modes zu wählen:  
**OFF** – Kein Kick/Snare Feedback des Anlernens  
**DIM** – Kick/Snare Feedback nur wenn der Part leer ist  
**BRIGHT** – Kick/Snare Feedback aktiv

## 8 MIT SONGS ARBEITEN

### SONGS SPEICHERN

Alle Songs werden automatisch und in Echtzeit im Speicher des SDRUM abgelegt. Es gibt also nichts, was du dafür tun musst.

### EINEN GESPEICHERTEN SONG LADEN

- Drücke den **SONG** Knopf.
- Drehe den **HATS/RIDES** Knopf um einen gespeicherten Song zu wählen. Gespeicherte Songs leuchten schwächer.
- Drücke den **SONG** Knopf oder den **HATS/RIDES** Knopf um den Song zu wählen und den Song Mode zu verlassen.

### EINEN SONG LÖSCHEN

- Drücke den **SONG** Knopf.
  - Drehe den **HATS/RIDES** Knopf um einen gespeicherten Song zu wählen. Gespeicherte Songs leuchten schwächer.
  - Drücke und halte den **SONG** Knopf gedrückt bis die 3 **PART**-Knöpfe rot aufleuchten. Der Song ist jetzt gelöscht.
  - Drücke den **SONG** Knopf um den Modus zu verlassen.
- Hinweis:** Bitte Gebrauchsanleitung lesen, für fortgeschrittene Bedienung.

### EINEN LEEREN NEUEN SONG WÄHLEN

- Drücke den **SONG** Knopf.
- Drehe den **HATS/RIDES** Knopf um einen leeren Song zu wählen (LED aus). Wenn der Regler über die 12 gedreht wird, kommst du zur nächsten Bank (andere LED Farbe). Es gibt drei Bänke: grün, gelb, rot
- Drücke den **SONG** Knopf oder den **HATS/RIDES** Knopf um den Song zu wählen und den Song Mode zu verlassen.



## 7 DRUM PART MIT DER GITARRE ANLERNEN

**Hinweis:** Für die besten Resultate vorher Gitarre kalibrieren und für das Anlernen auch die selbe Gitarre verwenden.

- Sicherstellen das der Song leer ist. Die **LEARN** LED langsam blinken und **KICK** und **SNARE** Pads sollten aus sein. Es darf kein Metronom an sein. Sollte das nicht so sein, bitte den Song löschen/leeren. (Abschnitt 5)
- Drücke den **FOOTSWITCH** einmal—die **LEARN** LED beginnt schnell zu blinken - SDRUM ist bereit.
- Spiele das Pattern in der Art, wie du es beim Kalibrieren getan hast. Sobald das Pattern erneut startet, drücke den **FOOTSWITCH** um die Anlernphase abzuschließen. Die **PLAY** LED leuchtet nun grün und das SDRUM gibt das Pattern wieder.

**Hinweis:** Achte auf das Timing. Wenn du mit der Anlernphase fertig bist, bekommst du die besten Ergebnisse, wenn du den **FOOTSWITCH** passend am Ende drückst.

- Drücke **FOOTSWITCH** um das SDRUM bereit zu machen.
- Spiele Kick Patterns mit den tiefen Saiten deiner Gitarre (abgedämpft) und Snare Patterns mit den hohen Saiten.
- Drücke **FOOTSWITCH** erneut um das Pattern abzuschließen.



## 9 FORTGESCHRITTENE BEDienung

Für die fortgeschrittene Bedienung bitte die Gebrauchsanleitung lesen. Dort sind weitere Features beschrieben wie:

- Einzähler aktivieren
- Silent Clear
- Timin und Feel vorwählen
- Einstellungsvorwahl für Parts
- Metronom in einem neuen Song verwenden
- Drumfill ohne die Parts zu wechseln
- Patterns anlernen ohne Kick und Snare im ersten Takt

Viel Spaß und Danke, dass du dich für DigiTech entschieden hast.

### Gebrauchsanleitung erhalten

Lade die Gebrauchsanleitung unter <http://digitech.com/en-US/products/sdrum#documentation> oder scanne den QR CODE mit einer passenden App.



### Produktregistrierung

Registriere dein Produkt unter [http://digitech.com/en-US/support/warranty\\_registration](http://digitech.com/en-US/support/warranty_registration) oder scanne den QR CODE mit einer passenden App.

# DigiTech by HARMAN SDRUM QUICK START GUIDE



### WAS IST DRIN?

- SDRUM Pedal
- Netzteil