SDRUM

Strummable Drums™



MODE D'EMPLOI

DigiTech by HARMAN

Garantie

La société DigiTech® est très fière de ses produits, qui sont tous sont couverts par la garantie suivante :

1. N'oubliez pas d'enregistrer votre achat en ligne sur digitech.com dans les dix jours à compter de la date d'achat, afin de valider cette garantie. Cette garantie ne s'applique qu'aux achats effectués aux États-Unis.
2. DigiTech garantit ce produit, à condition qu'il ait été acheté neuf chez un revendeur DigiTech des États-Unis et utilisé aux États-Unis, contre tout vice de pièces et de main-d'œuvre, dans des conditions normales d'utilisation et d'entretien. Non transférable, cette garantie n'est valable que pour l'acheteur d'origine.
3. La responsabilité de DigiTech se limite à la réparation ou à l'échange du matériel présentant des signes de défectuosité, à condition que le produit lui soit retourné ACCOMPAGNÉ DE L'AUTORISATION DE RETOUR, les pièces et la main-d'œuvre étant couverts pendant une période d'un an. Un Numéro d'autorisation de retour peut être obtenu en contactant DigiTech. La société décline toute responsabilité en cas de dommages consécutifs à l'utilisation du produit, quels que soient les circuits ou assemblages concernés.
4. Il incombe au consommateur de fournir un justificatif d'achat. Toute demande de réparation sous garantie doit être accompagnée d'une copie du ticket de caisse d'origine.
5. DigiTech se réserve le droit de modifier la présentation du produit, d'y apporter des compléments ou améliorations, sans aucune obligation d'installer ces mêmes modifications sur des versions antérieures du produit.
6. Le consommateur perd le privilège de cette garantie si le produit a été ouvert et modifié autrement que par un technicien agréé DigiTech, ou en cas d'utilisation du produit à une tension secteur ne correspondant pas aux consignes du fabricant.
7. Les présentes consignes remplacent toute autre garantie, exprimée ou implicite. DigiTech décline toute obligation ou responsabilité associée à la vente de ce produit, et elle n'autorise personne d'autre à assumer ces obligations et responsabilités en son nom. DigiTech ou ses revendeurs déclinent toute responsabilité afférente à d'éventuels dommages exceptionnels ou indirects ou à des retards d'application de cette garantie résultant de raisons indépendantes de leur volonté.

REMARQUE : Linformation fournie dans ce mode d'emploi est susceptible d'être modifiée à tout moment, sans préavis. Certains détails de ce mode d'emploi peuvent être erronés suite à des modifications non documentées eapportées au produit depuis la publication de la présente version. L'information publiée dans ce mode d'emploi se substitue aux détails publiés dans toutes les versions antérieures.

Service & Support technique

Contactez le Support technique DigiTech pour tout problème nécessitant son intervention. Veillez à disposer de l'information nécessaire pour pouvoir décrire précisément le problème. Munissez-vous du numéro de série de votre appareil - vous le trouverez sur une étiquette collée sur le châssis. Si vous n'avez pas encore pris le temps d'enregistrer votre produit, veillez à le faire dès maintenant à l'adresse digitech.com.

Nous vous recommandons de consulter ce mode d'emploi avant de renvoyer un produit à l'usine à des fins de réparation. Vérifiez que vous avez bien suivi les étapes de la procédure d'installation et d'utilisation de votre appareil. Pour toute aide technique plus poussée ou réparation, contactez nos services de support technique au (801) 566-8800 ou rendez-vous sur digitech.com. N'OUBLIEZ PAS avant de renvoyer un produit à l'usine à des fins de réparation, de contacter le Support technique pour demander un Numéro d'autorisation de retour.

AUCUN PRODUIT NE PEUT ÊTRE ACCEPTÉ PAR L'USINE SANS NUMÉRO D'AUTORISATION DE RETOUR.

Veuillez consulter l'information relative à la garantie, qui concerne le premier utilisateur final du produit. Après expiration de la garantie, des frais d'un montant raisonnable sont pratiqués pour les pièces, la main-d'œuvre et l'emballage du produit, si vous choisissez de renvoyer votre produit à l'usine à des fins de réparation. Dans tous les cas, les frais de transport du produit jusqu'à l'usine sont à votre charge. DigiTech assume la prise en charge des frais de renvoi, si l'appareil est encore sous garantie.

Si vous les avez gardés, utilisez les matériaux d'emballage d'origine. Indiquez, sur l'emballage, le nom de l'expéditeur et la mention suivante en lettres rouges : ATTENTION INSTRUMENT DÉLICAT - FRAGILE ! Assurez le colis à sa juste valeur. Veillez à ce que le colis soit envoyé en port prépayé et non en port dû. N'envoyez pas votre appareil par colis postal.

Sommaire

Introduction 1

Caractéristiques 2

Guide de démarrage rapide 2

Interface utilisateur et connecteurs 3
- Connecteurs 3
- Interface utilisateur 4

Schémas électriques 8
- Configuration de l'amplificateur 8
- Configuration de la console 8
- Paramétrage Ampli + Console 9
- Configuration du JamSync 9

Fonctionnement du jack de sortie 10

Établir les connexions et mettre sous tension ... 10

Apprendre les patterns de batterie 11
- Utilisation du métronome 11
- Apprendre les patterns de batterie avec les pads Kick et Snare 12
- Apprendre les patterns de batterie avec une guitare ou une basse 13

Sélection des réglages du pattern de batterie .. 15
- Sélection des indicateurs de mesure 15
- Sélection du caractère 15
- Sélection du nombre d'ornements 16
- Sélection du kit de batterie 17
- Sélection d'autres sons pour le Kick/Snare 18
- Sélection des éléments main droite de la batterie 19
  - Sélection d'une variation et d'un chiffrage du sous-rythme pour les éléments main droite de la batterie 20
  - Sélection d'autres sons pour les éléments main droite de la batterie 20
- Réglage du tempo 21
  - Réglage du tempo à l'aide du bouton Tempo 21
  - Réglage du tempo à l'aide de la molette Tempo 21

Utilisation de parties de chanson 22
- Modifier les intensités des parties des chansons 22
- Lire et basculer entre les parties de chanson 22
- Arrêter le playback et terminer une chanson 23
- Effacer une partie de chanson 23

Gestion des chansons 24
- Créer une nouvelle chanson 24
- Charger une chanson 24
- Copier une chanson vers un emplacement vide 25
- Effacer une chanson 25
- Effacer plusieurs chansons 26

Fonctions avancées et conseils 27
- Activer le pré-décompte et le SilentClear 27
- Génération automatique d'un pattern de batterie pour le pont 27
- Pré-sélectionner les réglage du chiffrage et du caractère 28
- Apprendre une chanson entière en une seule fois 28

Apprendre des patterns de batterie particuliers 29
- Apprendre un pattern difficile 29
- Apprendre un pattern sans kick ou snare sur la pulsation 1 29
- Apprendre un pattern sans kick ou snare. 29
- Apprendre un pattern avec un kick et snare sur la même pulsation 29
- Apprendre un pattern shuffle sur un demi-temps 29
- Apprendre un pattern Ballad 6/8 30
- Apprendre un pattern de train beat classique 30
- Apprendre un pattern Brush Swirl Jazz typique 30

Utiliser JamSync 31
- Établir les connexions JamSync 31
- Apprendre à la SDRUM et aux boucles d'enregistrement 32

Utiliser un commutateur au pied FS3X 33

Réinitialisation aux valeurs d'usine 35

Mise à jour du firmware 35

Spécifications 36

Introduction

Merci d'avoir choisi la pédale DigiTech® SDRUM™ Strummable Drums™. La SDRUM est la première boîte à rythme intelligente au monde pour les guitaristes et les bassistes. La SDRUM permet de manière rapide et amusante de créer des patterns de batterie de qualité professionnelle pour des séances de répétition, la recherche d'idées de chanson, l'enregistrement et l'interprétation.



Il y a deux façons de créer des patterns de batterie avec la SDRUM : en utilisant les pads ou en se servant de BeatScratch™, une technologie brevetée permettant de créer des patterns kick/snare (grosse caisse/caisse claire) simplement en grattant les cordes aigües et graves d'une guitare électrique, d'une guitare acoustique (avec micro) ou d'une basse. Cela permet à la SDRUM de « mémoriser » les patterns de batterie grâce à une méthode couramment utilisée par les guitaristes et les bassistes pour expliquer un rythme à un batteur.

Une fois qu'un pattern kick/snare est créé, l'élément « main droite » (hi-hat, ride, tom) de la batterie est automatiquement ajouté pour compléter le pattern de batterie. L'élément main droite de la batterie peut ensuite être modifié en fonction de la chanson.

La SDRUM peut mémoriser jusqu'à 3 parties par chanson et stocker jusqu'à 36 chansons. Chaque chanson et partie disposent de divers réglages pouvant être affinés à tout moment. Ceux-ci incluent les chiffres indicateurs de la mesure, le caractère (straight ou swing), la quantité d'ornements (simple ou fournie), l'intensité de la partie, le tempo, etc.

Les sons de la batterie de la SDRUM, de RealiTone™ et Digital Sound Factory®, incorporent des samples (échantillons) grâce à de multiples couches de vélocité, pour une expression dynamique réaliste. Des variations de tempo aléatoires et de bon goût, des ajouts de notes fantômes et une humanisation conservent le côté intéressant de la batterie et donnent le sentiment d'une véritable interprétation.

La SDRUM propose cinq kits de batterie, couvrant un large éventail de genres. D'autres sons kick/snare sont également disponibles pour chaque kit. Les batteries sont traitées de manière interne avec la réverbération Lexicon®, par conséquent les queues de réverbération décroissent naturellement et ne sont jamais coupées. Tout cela signifie que la SDRUM peut générer des pistes de batterie qui sonnent de manière très naturelle, puissante, organique et authentique. Avec un minimum d'effort et de temps.

Caractéristiques

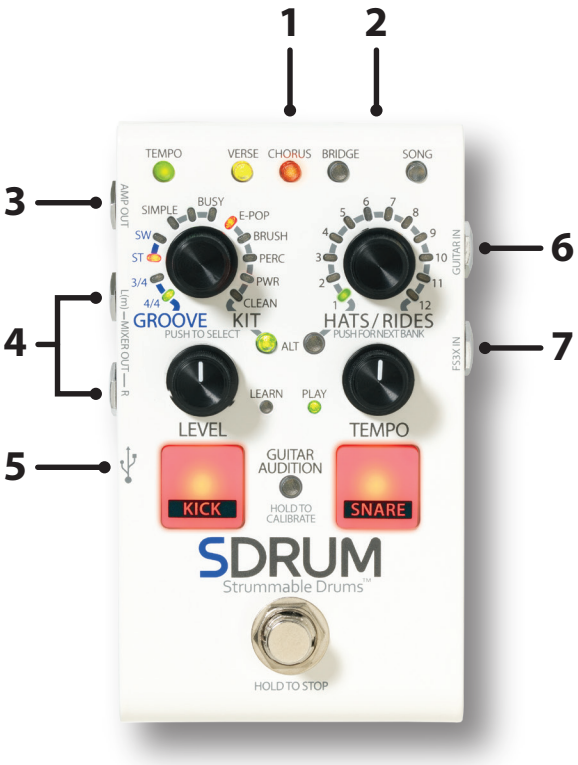
- Des samples de batterie de haute qualité, avec de multiples couches de vélocité, une humanisation et des variations mineures pour des patterns de batterie musicaux et réalistes.
- Sélection de 5 kits de batterie : E-Pop, Brush, Percussion, Power et Clean
- D'autres sons kick et snare pour chaque kit de batterie
- Faites votre choix entre des patterns hihat ou ride, ou choisissez des toms, des shakers ou d'autres percussions
- La légendaire réverbération Lexicon™ appliquée de manière interne aux batteries
- Choisissez entre des indicateurs de mesure 3/4 ou 4/4
- Changez le caractère (straight ou swing) et la quantité d'ornements (simple à fournie) pour chaque pattern de batterie
- La technologie brevetée BeatScratch™ permet de créer des patterns de batterie kick/snare en grattant les cordes d'une guitare ou d'une basse
- Les pads kick ou snare fournissent une méthode conventionnelle pour apprendre les patterns de batterie
- Tempo réglable à l'aide de la commande variable ou en tapant le tempo
- Métronome intégré et pré-décompte baguettes
- Créez jusqu'à 3 parties par chanson (couplet, refrain et pont) et passez de l'une à l'autre lors du playback à l'aide du commutateur au pied intégré
- Intensité sélectionnable pour chaque partie de chanson pour une meilleure dynamique de la chanson
- Jusqu'à 36 chansons stockées
- Contrôle du niveau de sortie de la batterie
- Sorties mono ou stéréo 1/4" de la table de mixage
- Sortie ampli 1/4"
- Support JamSync™ pour la synchronisation du playback avec loopers (boucleurs) DigiTech JamMan® compatibles
- La fonction SilentClear™ évite les moments de court playback lors de l'effacement de parties de chansons ou de chansons
- Prise en charge d'un commutateur au pied DigiTech FS3X externe (facultatif) avec 3 modes de fonctionnement
- Commutateur au pied soft-touch au vide
- Adaptateur secteur inclus

Guide de démarrage rapide

Pour être rapidement opérationnel et autonome avec la SDRUM, consultez le guide de démarrage rapide SDRUM inclus dans votre emballage ou rendez-vous sur http://digitech.com/en-US/products/sdrum#documentation.

Interface utilisateur et connecteurs

Connecteurs



1. **Jack POWER INPUT**
   Ce jack est exclusivement réservé au branchement de l'adaptateur secteur HARMAN fourni. Voir *'Specifications' on page 36* pour plus de détails sur l'adaptateur secteur.

2. **Jack JAMSYNC OUT**
   Branchez ce jack aux loopers compatibles DigiTech JamSync pour les utiliser avec la SDRUM. Voir *'Using JamSync' on page 31* pour de plus amples détails.

3. **Jack AMP OUT**
   Branchez cette sortie à l'entrée de l'ampli de la guitare ou de la basse, ou branchez-la à l'entrée d'une chaîne d'effets en cas d'utilisation. Veuillez noter que les jacks de sortie ont une fonction d'auto-détection et que la fonctionnalité en sortie dépendra des sorties connectées. Voir *'Output Jack Operation' on page 10* pour de plus amples détails.

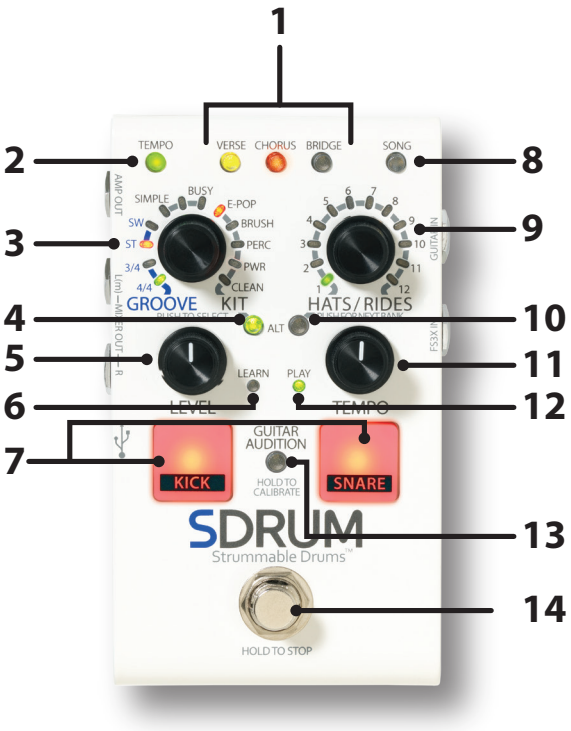
4. **Jacks MIXER L/R OUT**
   Branchez ces sorties sur l'entrée de ligne d'une console. Veuillez noter que les jacks de sortie ont une fonction d'auto-détection et que la fonctionnalité en sortie dépendra des sorties connectées. Voir *'Output Jack Operation' on page 10* pour de plus amples détails.

5. **Port USB** Ce port Mini USB est utilisé pour mettre à jour le firmware de la SDRUM. Voir *'Updating Firmware' on page 35* pour de plus amples détails.

6. **Jack GUITAR IN**
   Branchez votre guitare sur ce jack avec un câble asymétrique pour instrument (TS).

7. **Jack FS3X IN**
   Branchez un commutateur au pied DigiTech FS3X facultatif sur ce jack pour un contrôle mains libres supplémentaire. Voir *'Using an FS3X Footswitch' on page 33* pour de plus amples détails.

Interface utilisateur



1. **Boutons PART VERSE/CHORUS/BRIDGE (partie couplet/refrain/pont)**
   Ces boutons PART (partie) permettent d'accéder aux trois parties qui constituent une chanson et desservent les fonctions suivantes :

   - **Sélectionnez une partie** – Appuyez sur les boutons PART pour basculer entre chacune des trois parties de la chanson.
   - **Modifier l'intensité de la partie** – Après avoir sélectionné une partie, appuyez de manière répétée sur le bouton PART pour parcourir le cycle des intensités de partie disponibles (ou déterminer le volume de diffusion de la partie). Voir ***'Changing Song Part Intensities' on page 22*** pour de plus amples détails.
   - **Activez la fonction métronome ou pré-décompte** – Lorsque le playback est à l'arrêt, appuyez longuement sur le bouton PART sélectionné à ce moment-là pour activer la fonction métronome (lorsque la partie de la chanson sélectionnée est vide) ou pré-décompte (lorsque la partie de la chanson sélectionnée contient un pattern de batterie).

   Les boutons PART comportent les états suivants :

   - **Voyant LED éteint** – La partie n'a pas été mémorisée et n'est pas sélectionnée.
   - **Voyant LED continu de faible intensité (vert, orange ou rouge)** – Lorsqu'une chanson vide est sélectionnée [voyant LED SONG (chanson) éteint], cet état indique que la chanson sera automatiquement créée. Par exemple, lorsqu'une chanson est effacée, la lumière du voyant LED VERSE (couplet) sera orange, continue et brillante, et la lumière du voyant LED CHORUS (refrain) sera rouge, continue et de faible intensité, indiquant que l'apprentissage du couplet créera automatiquement une partie refrain. Lorsqu'une chanson non vide est sélectionnée (voyant LED SONG de faible intensité), cet état indique que la chanson a été mémorisée mais n'est pas sélectionnée.
   - **Voyant LED continu, brillant (vert, orange ou rouge)** – La partie est sélectionnée.
   - **Voyant LED clignotant (vert, orange ou rouge)** – La partie a été mémorisée, est sélectionnée et la fonction pré-décompte est activée. La vitesse du clignotement indique le tempo actuel de la chanson. Lorsqu'une partie est effacée, le bouton PART clignote brièvement en rouge. Lorsqu'une chanson est effacée, les trois boutons PART clignotent brièvement en rouge. Lorsqu'une partie ou une chanson est restaurée via une opération d'annulation, les boutons clignotent brièvement en vert.

2. Bouton TEMPO

Le bouton TEMPO fournit les fonctions suivantes :

- **Indication du Tempo** – Lorsqu'une partie de chanson est vide et que le métronome est activé, ou si une partie de chanson n'est pas vide, le voyant LED TEMPO clignote au rythme du tempo actuel de la chanson. Le voyant LED TEMPO s'allumera en rouge pendant le premier temps de la mesure (lors du playback), en vert de faible intensité pendant les temps suivants, puis en vert brillant pendant les temps ultérieurs de la dernière mesure. Si le tempo d'une chanson est modifié, les mesures suivantes s'allumeront en orange brillant au lieu de vert pour indiquer la modification. Sachez qu'il est possible d'appuyer longuement sur le bouton TEMPO pour sauvegarder le nouveau tempo d'une chanson.
- **Métronome** – Lorsqu'une partie vide a été sélectionnée, appuyez longuement sur le bouton TEMPO pendant environ 2 secondes pour allumer ou éteindre le métronome. Voir ***'Using the Metronome' on page 11*** pour de plus amples détails.
- **Appuyez sur Tempo** – Appuyez sur le bouton TEMPO au rythme du tempo souhaité pour modifier le tempo d'une chanson.
- **Mettre à jour le tempo nominal** – Si le tempo d'une chanson est modifié à l'aide du bouton TEMPO ou de la molette TEMPO, il ne sera pas automatiquement sauvegardé pour la chanson. Pour sauvegarder le tempo mis à jour, appuyez longuement sur le bouton TEMPO pendant environ 2 secondes. Cette action conservera le nouveau réglage du tempo sur le réglage nominal (molette TEMPO en position centrale).

Voir ***'Adjusting the Tempo' on page 21*** pour de plus amples détails.

3. Encodeur GROOVE/KIT

Tournez puis appuyez sur cet encodeur pour changer le chiffrage de la mesure de la batterie, le caractère, le nombre d'ornements et le kit. Les options suivantes sont disponibles :

- **Chiffrage de mesure** – Les deux premiers réglages sélectionnent des indicateurs de la mesure de 3/4 ou 4/4.
- **Caractère** – Les deux réglages suivants permettent une sélection entre un caractère straight (ST) ou swing (SW).
- **Nombre d'ornements** – Les trois voyants LED suivants permettent de sélectionner la simplicité ou la richesse de la partie batterie.
- **Kit** – Les voyants LED restants permettent de faire un choix entre les cinq kits de batterie disponibles. Voir ***'Selecting the Drum Kit' on page 17*** pour de plus amples détails.

4. Bouton ALT (Kick/Snare)

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner d'autres dispositions de l'accord pour la grosse caisse (kick) caisse claire (snare) :

- **Voyant LED éteint** – Disposition standard de l'accord
- **Voyant LED vert** – Autre disposition de l'accord

Les autres dispositions de l'accord sont différentes pour chaque kit de batterie. Voir ***'Selecting Alternate Sounds for the Kick/Snare' on page 18*** pour de plus amples détails.

5. Molette LEVEL

Cette molette permet de régler le niveau de sortie de la batterie. Réglez cette molette pour adapter le niveau de la batterie à la guitare.

6. Voyant LED LEARN (mémoriser)

Ce voyant LED indique les fonctions suivantes :

- **Clignote lentement en rouge** – Indique qu'une partie de chanson vide est sélectionnée.
- **Clignote rapidement en rouge** – Indique que la SDRUM est prête à mémoriser et commencera à mémoriser le pattern de la batterie lorsque seront diffusés les pads KICK/SNARE, que les cordes de la guitare seront grattées ou que l'on appuiera sur le COMMUTATEUR AU PIED.
- **Rouge continu** – Indique que la SDRUM est en train de mémoriser le pattern de la batterie.

7. Pads KICK/SNARE

Lorsque la SDRUM est prête à mémoriser, le fait d'appuyer sur ces pads fournit une méthode traditionnelle d'apprentissage des patterns de la batterie. Il est aussi possible de s'en servir lorsque la SDRUM est utilisée avec un instrument dépourvu de micro. Voir ***'Teaching Drum Patterns with the Kick and Snare Pads' on page 12*** pour de plus amples détails.

8. Bouton SONG (Chanson)

Appuyez sur ce bouton et tournez l'encodeur HATS/RIDES pour sélectionner une chanson différente. Les sélections de chanson sont affichées sur les voyants LED entourant l'encodeur HATS/RIDES. Tournez l'encodeur HATS/RIDES pour sélectionner une chanson à partir de l'une des trois banques (voyant LED vert, orange ou rouge), puis appuyez sur le bouton SONG ou l'encodeur HATS/RIDES pour charger la chanson. Voir ***'Managing Songs' on page 24*** pour de plus amples détails sur la création, le chargement et la copie de chansons.

9. Encodeur HATS/RIDES

Tournez cet encodeur pour sélectionner une variation différente sur la manière dont l'élément batterie main droite est diffusé. Appuyez sur cet encodeur pour effectuer une sélection entre les différentes options de chiffrage du sous-rythme pour l'élément main droite de la batterie. Voir ***'Selecting Right-Hand Drum Elements' on page 19*** pour de plus amples détails sur les options disponibles et l'utilisation de l'encodeur HATS/RIDES.

10. Bouton ALT (Hats/Rides)

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner d'autres dispositions de l'accord pour l'élément main droite de la batterie :

- **Voyant LED éteint** – Disposition de l'accord standard
- **Voyant LED vert** – Autre disposition de l'accord 1
- **Voyant LED rouge** – Autre disposition de l'accord 2

Les autres dispositions de l'accord sont différentes pour chaque kit de batterie. Voir ***'Selecting Alternate Sounds for Right-Hand Drum Elements' on page 20*** pour de plus amples détails.

11. Molette TEMPO

Tournez cette molette pour modifier le tempo de la chanson. La gamme du tempo va de la demi-vitesse (butée gauche) à la double vitesse (butée droite). Pour conserver le changement de tempo d'une chanson, appuyez sur le bouton TEMPO et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes. La position centrale de la molette TEMPO représente le tempo sauvegardé pour une chanson.

REMARQUE : Lorsqu'un tempo est modifié sans utiliser directement la molette TEMPO (par exemple lors de l'apprentissage d'un nouveau pattern, du chargement d'une nouvelle chanson ou de l'utilisation d'un tempo saisi), il peut être nécessaire de remettre la molette TEMPO en position centrale avant qu'elle ne redevienne active. Cela évite des changements soudains de tempo si la molette est activée lorsque la position en cours ne correspond pas au tempo en cours.

Voir ***'Adjusting Tempo Using the Tempo Knob' on page 21*** pour de plus amples détails.

12. Voyant LED PLAY (lecture)

Ce voyant LED indique la fonctionnalité suivante :

- **Voyant LED éteint** – Indique que la partie de chanson sélectionnée est vide.
- **Voyant LED vert de faible intensité** – Indique que la partie de la chanson sélectionnée contient un pattern de batterie et que le playback est à l'arrêt.
- **Voyant LED vert brillant** – Indique que la SDRUM est en train de lire la chanson.
- **Voyant LED clignotant** – Le voyant LED PLAY clignote avec les pads KICK et SNARE lorsque le COMMUTATEUR AU PIED est maintenu enfoncé pour mettre le playback à l'arrêt.

13. Bouton GUITAR AUDITION

Appuyez sur ce bouton pour parcourir le cycle des modes d'audition de la guitare (Guitar Audition). Appuyez longuement sur ce bouton pour étalonner le BeatScratch pour une guitare (voir ***'Teaching Drum Patterns with a Guitar or Bass' on page 13*** pour de plus amples détails sur l'étalonnage du BeatScratch). Ce bouton comporte trois états :

- **Off (voyant LED éteint) –** Il sera possible d'entendre la guitare lorsqu'elle sera diffusée.
- **Hybride (voyant LED de faible intensité) –** Lorsqu'une partie vide sera sélectionnée, les sons kick/snare se feront entendre quand la guitare sera grattée, de manière à ouvoir utiliser le BeatScratch. Lorsqu'une partie de chanson contenant un pattern de batterie sera sélectionnée, la guitare se fera entendre quand elle sera diffusée, de manière à ce que vous puissiez jouer avec la batterie.
- **On (voyant LED brillant) –** Les sons kick/snare se feront toujours entendre lorsque la guitare sera grattée.

REMARQUE : La fonction Audition de la guitare sera automatiquement activée (voyant LED brillant) après avoir étalonné BeatScratch. Après avoir créé un pattern de batterie, la fonction Audition de la guitare sera automatiquement définie sur le mode « Hybride » (voyant LED de faible intensité).

14. COMMUTATEUR AU PIED

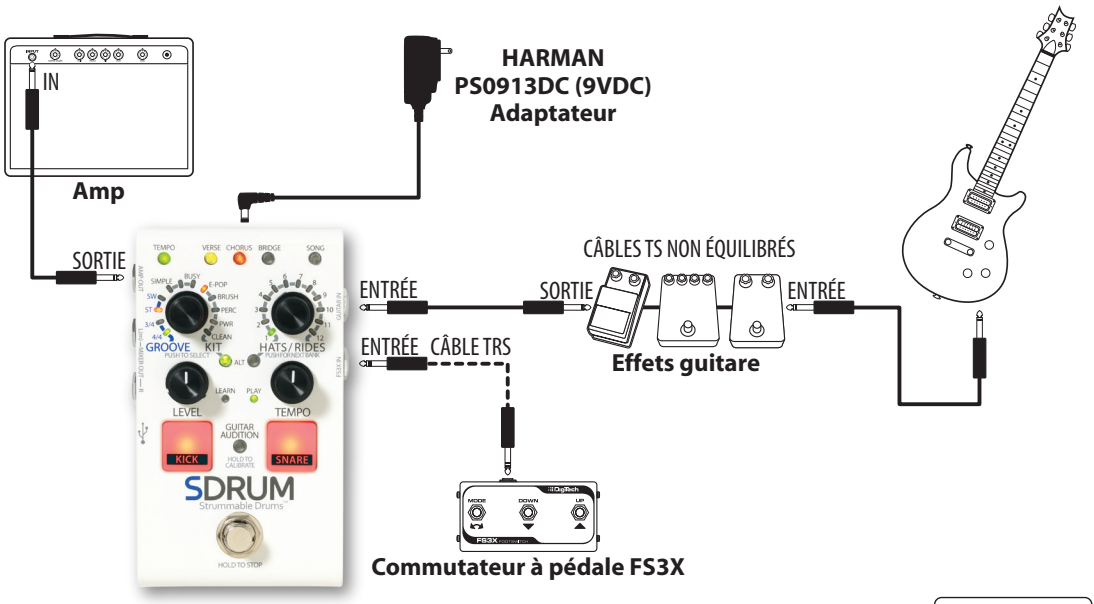
Ce commutateur au pied permet les fonctions suivantes :

- **Préparer pour la mémorisation** – Lorsqu'une partie de chanson vide est sélectionnée, appuyez sur le COMMUTATEUR AU PIED une fois pour préparer la SDRUM à mémoriser un nouveau pattern de batterie (le voyant LED LEARN clignotera rapidement). Jouez la partie ou appuyez de nouveau sur le COMMUTATEUR AU PIED pour obliger la SDRUM à commencer à mémoriser le nouveau pattern de batterie.
- **Démarrer le playback** – Lorsque le playback est à l'arrêt et qu'une partie de chanson est mémorisée et sélectionnée, appuyez sur le COMMUTATEUR AU PIED une fois pour commencer à lire la chanson.
- **Arrêter le playback** – Pendant le playback, appuyez sur le COMMUTATEUR AU PIED et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que les pads KICK et SNARE commencent à clignoter rapidement) pour mettre le playback à l'arrêt. Relâchez le COMMUTATEUR AU PIED dès que les pads KICK et SNARE commencent à clignoter pour arrêter la chanson sans cymbale crash maintenue. Continuez d'appuyer sur le COMMUTATEUR AU PIED et de le maintenir enfoncé pour terminer une chanson avec une cymbale crash maintenue. Remarque : la cymbale crash diminuera naturellement jusqu'au relâchement du COMMUTATEUR AU PIED ou la résonance du sustain (maintien).
- **Effacer une partie et restaurer** – Lorsque le playback est à l'arrêt, appuyez sur le COMMUTATEUR AU PIED et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que le bouton PART sélectionné commence à clignoter rapidement), puis relâchez. La partie de la chanson sélectionnée sera alors vide. Appuyez de nouveau immédiatement sur le COMMUTATEUR AU PIED et maintenez-le enfoncé pendant 2 secondes pour restaurer la partie effacée.
- **Effacer une chanson et restaurer** – Lorsque le playback est l'arrêt, appuyez sur le COMMUTATEUR AU PIED et maintenez-le enfoncé pendant environ 4 secondes (ou jusqu'à ce que tous les boutons PART commencent à clignoter rapidement), puis relâchez. Toutes les parties de la chanson seront alors vides. Appuyez de nouveau immédiatement sur le COMMUTATEUR AU PIED et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes pour restaurer la chanson effacée.

REMARQUE : La partie sélectionné à ce moment-là sera effacée en premier lors de l'effacement d'une chanson, mais tant que le COMMUTATEUR AU PIED continue d'être enfoncé, alors toutes les chansons seront effacées d'un seul coup.

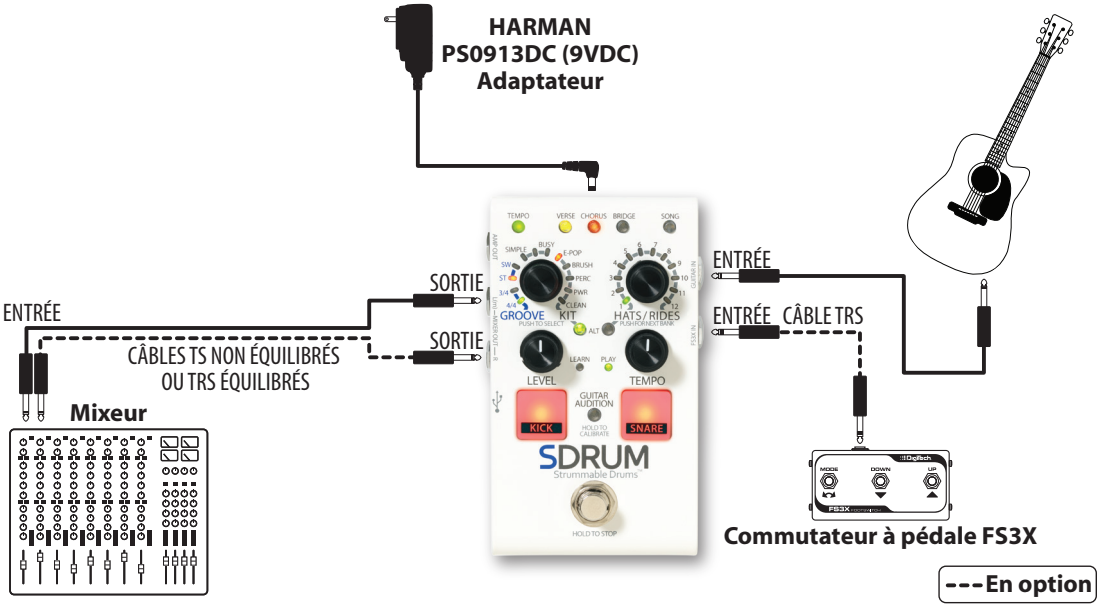
Schémas électriques

Configuration de l'amplificateur



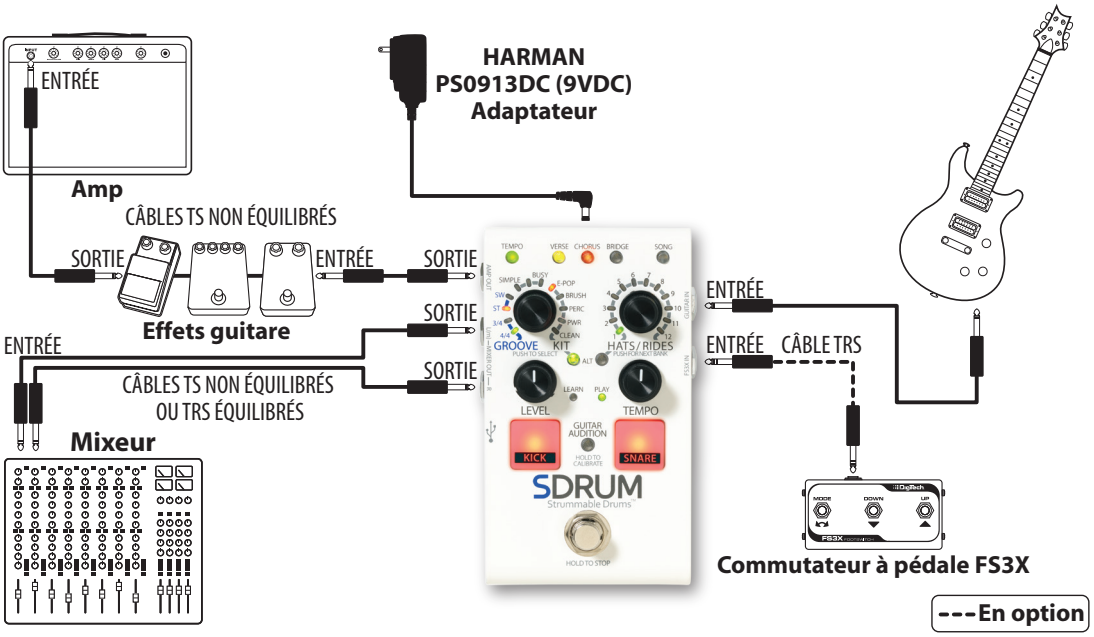
REMARQUE : Lorsque seul le jack AMP OUT est utilisé, le signal batterie sera traité de manière à ce que la batterie ait un meilleur son lorsqu'elle est jouée par le biais d'un ampli de guitare. Voir ***'Output Jack Operation' on page 10*** pour de plus amples détails. En cas d'utilisation des effets guitare et/ou d'un looper dans ce type d'application, ceux-ci doivent être placés avant la SDRUM afin de ne pas affecter le signal de batterie. Il se peut qu'il faille ignorer les effets pour utiliser BeatScratch.

Configuration de la console



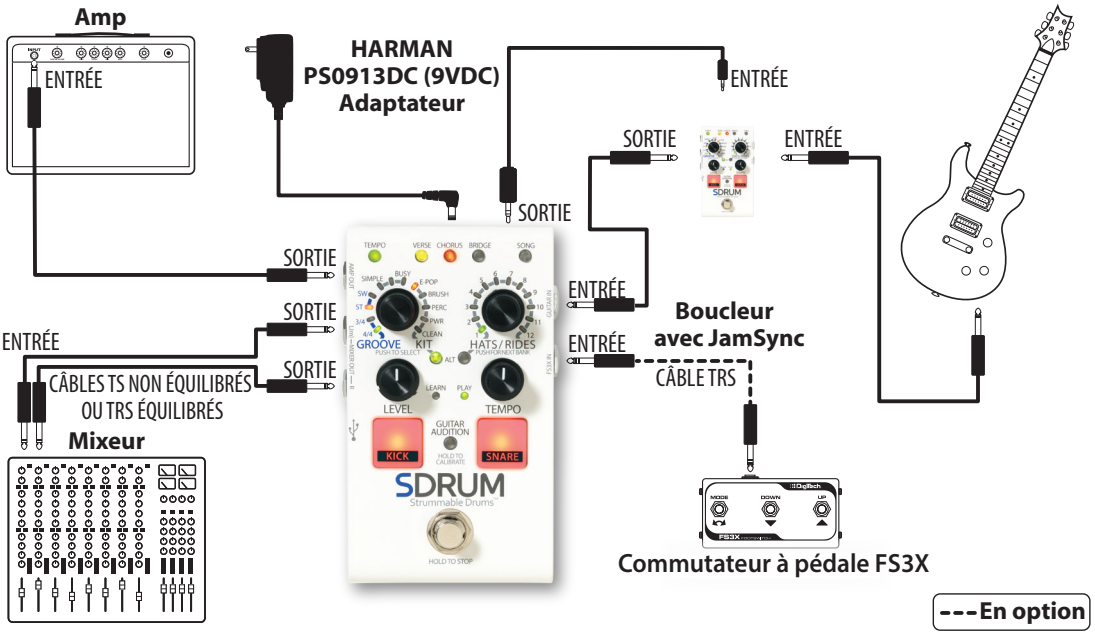
REMARQUE : Lorsque seuls les jacks MIXER OUT sont utilisés, le signal guitare mono et le signal batterie stéréo sont alimentés vers les jacks MIXER OUT. Cette installation fonctionne bien pour les applications dans lesquelles une guitare acoustique équipée d'un micro ou une guitare basse sont connectées à un système de sonorisation en direct. Voir ***'Output Jack Operation' on page 10*** pour de plus amples détails.

Paramétrage Ampli + Console



REMARQUE : Lorsqu'il est connecté à la fois au jack MIXER et AMP OUT, le signal guitare sera diffusé dans le jack AMP OUT et le signal de la batterie sera diffusé dans les jacks MIXER OUT. Voir ***'Output Jack Operation' on page 10*** pour de plus amples détails. En cas d'utilisation d'effets de guitare, ils peuvent être placés avant la SDRUM ou entre la SDRUM et l'ampli dans ce type d'application. Sachez que si les effets sont placés avant la SDRUM, vous devrez peut-être les contourner pour utiliser BeatScratch.

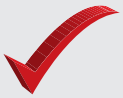
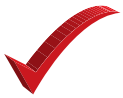
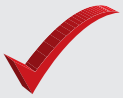
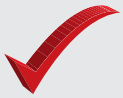
Configuration du JamSync



REMARQUE : Le looper doit être placé avant la SDRUM dans la plupart des cas, comme lorsque seul le jack AMP OUT est utilisé. En cas d'utilisation des jacks AMP et MIXER OUT, le looper peut aussi être placé entre la SDRUM et l'ampli, si vous le souhaitez. Voir ***'Using JamSync' on page 31*** pour des informations sur l'utilisation de la SDRUM dans une installation JamSync.

Fonctionnement du jack de sortie

Les jacks de sortie présentent une fonction d'auto-détection qui permet à la SDRUM d'optimiser automatiquement les sorties pour l'application prévue. Le tableau ci-dessous décrit comment la SDRUM va fonctionner selon la façon dont les sorties sont branchées.

Jack AMP OUT branché	Jacks MIXER OUT branchés	Description du fonctionnement
		Un mixage mono de guitare et de signal batterie sera envoyé au jack AMP OUT. Une égalisation complémentaire sera appliquée au signal batterie pour que le son soit optimisé lorsqu'il est diffusé par un ampli de guitare. **REMARQUE :** Lorsque vous utilisez un ampli de guitare pour jouer de la batterie et de la basse à partir de la SDRUM, réglez l'ampli afin qu'il fonctionne aussi proprement que possible pour éviter toute distorsion de la batterie. La batterie est pré-égalisée pour un son optimal à travers un ampli propre avec un réglage «plat» (sans fréquences) de l'égaliseur. En cas d'utilisation d'effets guitare et/ou d'un looper, ils doivent être placés avant la SDRUM lorsque seul le jack AMP OUT est utilisé.
		Les signaux batterie et guitare seront mixés et envoyés aux jacks MIXER OUT. Si seul le jack MIXER OUT (mono) gauche est branché, le mixage guitare/batterie sera mono. Si les jacks MIXER OUT gauche et droit sont branchés, le signal guitare sera mono et le signal batterie sera stéréo. **REMARQUE :** La SDRUM n'applique pas de simulation de baffle au signal guitare. Cela permet d'utiliser une guitare acoustique ou basse lorsque seuls les jacks MIXER OUT sont branchés.
		Le signal guitare sera diffusé par le jack AMP OUT seulement. Le signal batterie sera envoyé aux jacks MIXER OUT en mono (si seul le jack MIXER OUT est utilisé) ou stéréo (si les deux jacks MIXER OUT sont utilisés). En cas d'utilisation d'effets guitare et/ou d'un looper, ils peuvent être placés avant ou après la SDRUM quand les deux jacks AMP OUT et MIXER OUT sont utilisés.

Établir les connexions et mettre sous tension

Pour brancher la pédale SDRUM :

1. Baissez l'ampli guitare. En cas de branchement à une console, baissez les commandes gain/trim et abaissez les faders (équilibreurs) sur les canaux auxquels vous êtes branchés.
2. Établissez toutes les connexions audio à la SDRUM, tel que montré dans ***'Connection Diagrams' on page 8***.
3. Branchez l'adaptateur secteur HARMAN (fourni) au connecteur d'entrée SDRUM POWER, puis branchez l'autre extrémité à une prise secteur AC et attendez que la SDRUM démarre.
4. Montez complètement le volume de la guitare, grattez la guitare et ensuite augmentez graduellement le volume de l'ampli guitare jusqu'à atteindre le niveau souhaité. Si vous utilisez une console, réglez les faders du canal sur unitaire (0), puis augmentez les commandes gain/trim tout en appuyant sur les pads **KICK**/**SNARE** jusqu'au volume souhaité. Réglez la molette **LEVEL (niveau)** sur 12 heures.

Apprendre les patterns de batterie

La SDRUM permet de créer des patterns de batterie d'une des deux manières suivantes : en utilisant BeatScratch pour gratter naturellement les patterns de batterie avec une guitare ou une basse, ou à l'aide des pads KICK et SNARE, qui permettent aussi d'utiliser la SDRUM avec d'autres instruments dépourvus de micro.

Lors de l'apprentissage d'un nouveau pattern de batterie, la SDRUM déterminera automatiquement les réglages des indicateurs de la mesure et du caractère (straight ou swing). Une fois le nouveau pattern de batterie appris, les réglages des indicateurs de la mesure et du caractère détectés seront reflétés sur les voyants LED entourant l'encodeur KIT/GROOVE. L'encodeur KIT/GROOVE peut être utilisé pour modifier manuellement les chiffres indicateurs de la mesure et le caractère, si vous le souhaitez.

ASTUCE : Si nécessaire, la détection automatique de l'indicateur de mesure/caractère de la SDRUM peut être annulée, et un indicateur de mesure et/ou un caractère pré-déterminé peut être pré-sélectionné avant d'apprendre un nouveau pattern de batterie. Voir ***'Pre-Selecting Timing and Feel Settings' on page 28*** pour de plus amples détails.

Par défaut, lorsque la SDRUM mémorise une nouvelle chanson, le couplet est sélectionné en tant que partie active et, lorsque le pattern de la batterie a été mémorisé pour le couplet, la partie refrain est automatiquement générée. La batterie a alors le même pattern kick/snare que le couplet, mais avec une plus forte intensité et un pattern de cymbale au lieu des hi-hats par défaut. Ce comportement est indiqué sur l'interface utilisateur par le voyant LED VERSE (couplet) allumé en orange brillant continu et le voyant LED CHORUS (refrain) allumé en rouge de faible intensité continu.

Cela signifie qu'en apprenant un seul pattern de batterie pour la partie couplet, vous avez alors les patterns de batterie pour les deux parties de chanson, ce qui vous permet de commencer instantanément à chercher des idées de chansons. Si vous préférez, vous pouvez remplacer par le vôtre le pattern de batterie qui a été généré automatiquement pour le refrain, désactiver la partie refrain (voyant LED CHORUS éteint) avant d'apprendre la partie couplet, ou générer automatiquement une partie pont également lors de la création de la partie couplet (voir ***'Automatically Generating a Bridge Drum Pattern' on page 27***).

Utilisation du métronome

Le métronome intégré peut être utilisé pour améliorer la synchronisation et éviter des résultats imprévus lors de l'apprentissage d'un nouveau pattern de batterie, et également pour faire correspondre le tempo à toutes les parties qui constituent une chanson. Le métronome est automatiquement activé lorsqu'au moins une partie de chanson a été mémorisée et qu'une partie de chanson vide est sélectionnée.

Pour activer/désactiver le métronome :

1. Sélectionnez une partie de chanson vide (le voyant LED **LEARN** doit clignoter).
2. Appuyez sur le bouton **TEMPO** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes pour activer/désactiver le métronome. Le bouton **TEMPO** clignotera également au rythme du métronome pour fournir une indication visuelle du tempo.

ASTUCE : Le fait d'appuyer et de maintenir enfoncé le bouton **PART** alors sélectionné quand la partie est vide fournit une autre façon d'activer/de désactiver le métronome.

ASTUCE : Le tempo peut être modifié avant d'apprendre la nouvelle partie de batterie soit en entrant le tempo souhaité sur le bouton **TEMPO**, soit en tournant la molette **TEMPO**.

REMARQUE : Le BPM par défaut pour une chanson vide est de 120. La SDRUM effectue toujours un playback à un BPM entier, facilitant la correspondance avec le BPM d'un appareil externe ou d'une station audio numérique.

REMARQUE : Dans une chanson où au moins une partie a déjà été mémorisée, le métronome sera automatiquement activé lors de la sélection d'une partie vide.

Apprendre les patterns de batterie avec les pads Kick et Snare

Les pads KICK et SNARE de la SDRUM peuvent être utilisés pour apprendre les patterns de batterie de manière plus traditionnelle ou lorsqu'est joué un instrument dépourvu de micro.

Pour apprendre un pattern de batterie avec les pads KICK et SNARE :

1. Assurez-vous de sélectionner une partie de chanson vide [**VERSE (couplet)**, **CHORUS (refrain)** ou **BRIDGE (pont)**]. Le voyant LED **LEARN** clignotera si la partie sélectionnée est vide.

   ASTUCE : Lorsqu'une chanson vide est sélectionnée (voyant LED **SONG** éteint), le voyant LED **VERSE** s'allumera en orange brillant continu et le voyant LED **CHORUS** s'allumera en rouge continu de faible intensité Ceci indique que l'apprentissage du couplet génèrera automatiquement une partie refrain. Si vous voulez créer à la place un pattern personnalisé pour la partie refrain, désactivez la fonction de génération automatique de partie avant d'apprendre à la SDRUM, en appuyant à plusieurs reprises sur le bouton **CHORUS** jusqu'à ce que le voyant LED **CHORUS** s'éteigne. Sachez que, si vous le préférez, la partie refrain générée automatiquement peut aussi être effacée et un nouveau pattern peut être appris après avoir appris à la SDRUM.

   Pour obtenir des informations sur la façon de générer automatiquement un pattern de batterie pour le pont avec le couplet et le refrain, voir ***'Automatically Generating a Bridge Drum Pattern' on page 27***.

2. Si vous le souhaitez, activez le métronome en appuyant sur le bouton **TEMPO** et en le maintenant enfoncé pendant environ 2 secondes. Définissez le tempo en appuyant sur le bouton **TEMPO** jusqu'à obtenir la cadence souhaitée ou en tournant la molette **TEMPO**.
3. Appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pour préparer la SDRUM. Le voyant LED **LEARN** se mettra à clignoter rapidement pour indiquer que la SDRUM est préparée.
4. Commencez à diffuser le pattern de la batterie sur les pads **KICK** et **SNARE**.

   ASTUCE : Sinon, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pour commencer à mémoriser sans avoir besoin de frapper un pad. Le voyant LED **LEARN** s'allumera an rouge continu, indiquant que la SDRUM est en cours de mémorisation. Ceci peut être utile pour certains styles de musique qui incorporent des patterns de batterie sans frappe de kick ou de snare sur le premier temps fort de la mesure, comme le reggae.

   REMARQUE : Lors de la création d'un nouveau pattern de batterie, la longueur maximale ne peut pas dépasser 4 mesures.

5. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED**. Pour de meilleurs résultats, essayez d'appuyer sur le **COMMUTATEUR AU PIED** sur le même temps fort que celui du début (temps 1).
6. Le pattern de la batterie se mettra à jouer. Diffusez la guitare et réglez la molette **LEVEL** pour obtenir un bon mélange entre la guitare et la batterie.
7. Pour arrêter le playback, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (jusqu'à ce que les pads **KICK** et **SNARE** commencent à clignoter). Si vous relâchez le **COMMUTATEUR AU PIED** dès que les pads **KICK**/**SNARE** commencent à clignoter, le playback s'arrêtera. Si vous continuez à appuyer longuement sur le **COMMUTATEUR AU PIED**, cela provoquera la diffusion d'une cymbale crash à la fin de la mesure en cours, qui résonnera tant que le pied sera maintenu sur le **COMMUTATEUR AU PIED**.

ASTUCE : La SDRUM offre des fonctionnalités avancées qui peuvent améliorer son fonctionnement lorsque vous créez un pattern de batterie. Voir ***'Advanced Features and Tips' on page 27*** pour de plus amples détails concernant les options disponibles et comment les utiliser.

Apprendre les patterns de batterie avec une guitare ou une basse

La toute nouvelle fonction BeatScratch permet d'utiliser une guitare ou une basse pour apprendre un pattern de batterie à la SDRUM. Pour cela, la SDRUM doit tout d'abord être étalonnée pour la guitare/basse qui est connectée.

Pour étalonner BeatScratch pour une guitare/basse :

1. Réglez la position du micro de la guitare/basse et de la commande de la tonalité pour la tonalité souhaitée.

2. Appuyez sur le bouton **GUITAR AUDITION (audition guitare)** et maintenez-le enfoncé pendant 2 secondes. Le pad **KICK** commencera à clignoter et les voyants LED **HATS/RIDES** deviendront tous rouges. Ne jouez pas de la guitare ou de la basse tant que vous n'êtes pas prêt à démarrer le processus d'étalonnage.

3. Mettez les cordes en sourdine avec votre main de frette, puis grattez seulement les cordes basses de la façon dont vous souhaitez apprendre les frappes de la grosse caisse. Avec chaque frappe détectée, les voyants LED **HATS/RIDES** s'éteindront les uns après les autres. Arrêtez une fois que les douze événements kick ont été reçus (tous les voyants LED **HATS/RIDES** s'éteindront, le pad **SNARE** commencera à clignoter et les voyants LED **HATS/RIDES** s'allumeront de nouveau en rouge).

4. Mettez les cordes en sourdine avec votre main de frette, en plaçant la main dans la même position sur le manche que celle utilisée pour l'étalonnage de la grosse caisse, puis grattez seulement les cordes aigües de la façon dont vous souhaitez apprendre les frappes de la grosse caisse. Avec chaque frappe détectée, les voyants LED **HATS/RIDES** s'éteindront les uns après les autres. Une fois que les douze événements snare auront été reçus, (tous les voyants LED **HATS/RIDES** se seront éteints), la SDRUM sortira du mode d'étalonnage.

5. Lorsque l'étalonnage sera terminé, le fait de gratter la guitare/basse génèrera des sons kick et snare.

REMARQUE : Les paramètres d'étalonnage sont conservés, même après un arrêt et une remise sous tension.

ASTUCE : Si vous jouez de la basse, essayez d'utiliser un médiator si le doigté ou le pincement des cordes ne donne rien. N'hésitez pas à essayer différentes façons d'apprendre à la SDRUM pour savoir ce qui fonctionne le mieux avec votre instrument et votre style d'apprentissage. Certains bassistes ont trouvé que le slap de la corde la plus grave et le tiré pop de la corde la plus aigüe fonctionnent bien.

Pour apprendre un pattern de batterie avec une guitare/basse :

1. Si la guitare/basse n'a pas encore été calibrée pour utiliser BeatScratch, commencez par suivre les consignes d'étalonnage ci-dessus avant de continuer.

2. Assurez-vous de sélectionner une partie de chanson vide [**VERSE (couplet)**, **CHORUS (refrain)** ou **BRIDGE (pont)**]. Le voyant LED **LEARN** clignotera si la partie sélectionnée est vide.

   ASTUCE : Lorsqu'une chanson vide est sélectionnée (voyant LED **SONG** éteint), le voyant LED **VERSE** s'allumera en orange brillant continu et le voyant LED **CHORUS** s'allumera en rouge continu de faible intensité Ceci indique que l'apprentissage du couplet génèrera automatiquement une partie refrain. Si vous voulez créer à la place un pattern personnalisé pour la partie refrain, désactivez la fonction de génération automatique de partie avant d'apprendre à la SDRUM, en appuyant à plusieurs reprises sur le bouton **CHORUS** jusqu'à ce que le voyant LED **CHORUS** s'éteigne. Sachez que, si vous le préférez, la partie refrain générée automatiquement peut aussi être effacée et un nouveau pattern peut être appris après avoir appris à la SDRUM.

   Pour obtenir des informations sur la façon de générer automatiquement un pattern de batterie pour le pont avec le couplet et le refrain, voir ***'Automatically Generating a Bridge Drum Pattern' on page 27***.

3. Si vous le souhaitez, activez le métronome en appuyant sur le bouton **TEMPO** et en le maintenant enfoncé pendant environ 2 secondes. Définissez le tempo en appuyant sur le bouton **TEMPO** jusqu'à obtenir la cadence souhaitée ou en tournant la molette **TEMPO**.

4. Appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pour armer la SDRUM. Le voyant LED **LEARN** se mettra à clignoter rapidement pour indiquer que la SDRUM est armée.

5. Commencez à jouer le pattern de la batterie en grattant la guitare/basse.

   ASTUCE : Sinon, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pour lancer manuellement la mémorisation de la SDRUM. Le voyant LED **LEARN** s'allumera en rouge continu, indiquant que la SDRUM est en train de mémoriser. Ceci peut être utile pour certains styles de musique qui incorporent des patterns de batterie sans frappe de kick ou de snare sur le premier temps fort de la mesure, comme le reggae.

   REMARQUE : Lors de la création d'un nouveau pattern de batterie, la longueur maximale ne peut pas dépasser 4 mesures.

6. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED**. Pour de meilleurs résultats, essayez d'appuyer sur le **COMMUTATEUR AU PIED** sur le même temps fort que celui du début (temps 1).

7. Pour arrêter le playback, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (jusqu'à ce que les pads **KICK)** et **SNARE** commencent à clignoter). Le fait de relâcher le **COMMUTATEUR AU PIED** dès que les pads **KICK**/**SNARE** commencent à clignoter arrêtera le playback. Le fait de continuer à appuyer longuement sur le **COMMUTATEUR AU PIED** entraînera la diffusion d'une cymbale crash à la fin de la mesure en cours, qui résonnera tant que le pied sera maintenu sur le **COMMUTATEUR AU PIED**.

ASTUCE : La SDRUM offre des fonctionnalités avancées qui peuvent améliorer son fonctionnement lorsque vous apprenez des patterns de batterie. Voir ***'Advanced Features and Tips' on page 27*** pour de plus amples détails concernant les options disponibles et comment les utiliser.

Sélection des réglages du pattern de batterie

Sélection des indicateurs de mesure

La SDRUM comporte deux choix de réglage des indicateurs de la mesure : 3/4 et 4/4. Les indicateurs de la mesure peuvent être modifiés sur une seule partie de la chanson ou sur la chanson entière.

Pour changer les indicateurs de la mesure des parties :

1. Sélectionnez la partie de la chanson à l'aide du bouton **VERSE**, **CHORUS** ou **BRIDGE**.
2. Tournez l'encodeur **GROOVE/KIT** pour sélectionner les nouveaux indicateurs de la mesure.
3. Appuyez sur l'encodeur **GROOVE/KIT** pour effectuer la sélection. Pour modifier le réglage des indicateurs de la mesure pour toutes les parties de la chanson, appuyez sur l'encodeur **GROOVE/KIT** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (jusqu'à ce que le voyant LED des indicateurs de la mesure clignote trois fois).

ASTUCE : Le réglage du chiffrage indicateur de la mesure peut aussi être pré-sélectionné avant d'apprendre un pattern de batterie à la SDRUM. Voir ***'Pre-Selecting Timing and Feel Settings' on page 28*** pour de plus amples détails.

Sélection du caractère

La SDRUM propose deux choix de réglage de caractère : straight (ST) ou swing (SW). Le caractère peut être modifié sur une seule partie de la chanson ou pour toute la chanson.

Pour modifier le caractère des parties :

1. Sélectionnez la partie de la chanson à l'aide du bouton **VERSE**, **CHORUS**, ou **BRIDGE**.
2. Tournez l'encodeur **GROOVE/KIT** pour sélectionner le nouveau réglage du caractère
3. Appuyez sur l'encodeur **GROOVE/KIT** pour effectuer la sélection. Pour modifier le réglage du caractère pour toutes les parties de la chanson, appuyez sur l'encodeur **GROOVE/KIT** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (jusqu'à ce que le voyant LED sélectionné clignote trois fois).

ASTUCE : Le réglage du caractère peut aussi être pré-sélectionné avant d'apprendre un pattern de batterie à la SDRUM. Voir ***'Pre-Selecting Timing and Feel Settings' on page 28*** pour de plus amples détails.

Sélection du nombre d'ornements

Le réglage du nombre d'ornements détermine à quel point le pattern de la batterie sera simple ou fourni. La SDRUM dispose de trois réglages du nombre d'ornements : SIMPLE, INTERMÉDIAIRE et FOURNI.

Réglage du nombre d'ornements	Description
SIMPLE	En choisissant cette option, seuls les éléments kick/snare (ou équivalents) de la batterie qui ont été appris à la partie seront diffusés (il n'y aura aucun ajout de note fantôme ou d'autres frappes de batterie).
INTERMÉDIAIRE	Avec cette option, certaines notes fantômes et d'autres frappes de batterie occasionnelles seront ajoutées pour que le pattern de batterie reste intéressant
FOURNI	En sélectionnant cette option, le pattern sera plus complexe, avec des notes supplémentaires ajoutées aux patterns kick/snare et variation.

Le réglage du nombre d'ornements peut être modifié sur une seule partie de la chanson ou pour une chanson entière.

Pour modifier le nombre d'ornements des parties :

1. Sélectionnez la partie de la chanson à l'aide du bouton **VERSE**, **CHORUS** ou **BRIDGE**.
2. Tournez l'encodeur **GROOVE/KIT** pour sélectionner le nouveau réglage du nombre d'ornements.
3. Appuyez sur l'encodeur **GROOVE/KIT** pour effectuer la sélection. Pour modifier le réglage du nombre d'ornements pour toutes les parties d'une chanson, appuyez sur l'encodeur **GROOVE/KIT** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (jusqu'à ce que le voyant LED du nombre d'ornements sélectionné clignote trois fois).

Sélection du kit de batterie

La SDRUM propose de choisir entre cinq kits de batterie :

Kit de batterie	Description
E-POP	Ce kit est fabriqué à partir de sons de batterie synthétisés qui imitent les boîtes à rythmes analogiques.
BRUSH	Il s'agit d'un kit au son vintage joué avec des balais, pour les styles de musique jazz et folk. Ce kit comprend également des samples de hochet et de tambourin.
PERCUSSION	Il s'agit d'un kit de batterie optimisé avec une cloche (cow-bell), des claves, des timbales et des congas. Il est conçu pour les styles de musique latine fusion.
POWER	Ce kit de batterie est destiné aux styles de musique hard rock, métal et punk, avec un son plus agressif que le kit Clean.
CLEAN	Ce kit de batterie clean est adapté aux styles de musique rock, pop et country.

Tous les kits, à l'exception du E-Pop, comportent de multiples couches de vélocité pour tous les principaux tambours (kick, snare, hi-hats, toms et cymbales). Cela signifie que les différents samples (échantillons) sont utilisés en fonction de la puissance de chaque tambour, ce qui permet aux tambours du sample de sembler beaucoup plus réalistes. E-Pop est une exception car les boîtes à rythmes synthétisées ne modifient généralement pas la tonalité d'une batterie en fonction de la vélocité.

Le kit de batterie peut être modifié sur une seule partie de la chanson ou pour toute la chanson.

Pour modifier le kit de batterie sur les parties :

1. Sélectionnez la partie de la chanson à l'aide du bouton **VERSE**, **CHORUS** ou **BRIDGE**.
2. Tournez l'encodeur **GROOVE/KIT** pour sélectionner le nouveau réglage du kit de batterie.
3. Appuyez sur l'encodeur **GROOVE/KIT** pour effectuer la sélection. Pour modifier le réglage du kit de batterie pour toutes les parties d'une chanson, appuyez sur l'encodeur **GROOVE/KIT** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (jusqu'à ce que le voyant LED du kit sélectionné clignote trois fois).

ASTUCE : Le réglage du kit de batterie peut être modifié avant ou après avoir appris un nouveau pattern.

Sélection d'autres sons pour le Kick/Snare

Le tableau suivant indique les autres sons kick et snare disponibles pour chaque kit de batterie :

Kit de batterie	Bouton ALT (Groove/Kit)	
	Voyant LED éteint	Voyant LED vert
E-POP	Electronic-Pop Kick 1 et Snare 1	Electronic-Pop Kick 2 et Snare 2
BRUSH	Balai kick et snare	Balai kick et tambourin
PERCUSSION	Timbale grave et timbale aigüe	Percussion kick et snare
POWER	Power Kick 1 et Snare 1	Power Kick 2 et Snare 2
CLEAN	Clean Kick et Snare	Clean Kick et Sidestick

Pour sélectionner d'autres sons pour le kick et le snare :

1. Sélectionnez la partie de la chanson à l'aide du bouton **VERSE**, **CHORUS** ou **BRIDGE**.
2. Appuyez sur le bouton **ALT** situé près de l'encodeur **GROOVE/KIT** pour basculer entre les options répertoriées dans le tableau ci-dessus.
3. Faites de même pour les autres parties de la chanson, si vous le souhaitez.

Sélection des éléments main droite de la batterie

L'élément main droite (hi-hat, ride, tom, etc.) de chaque pattern de batterie peut être sélectionné à l'aide de l'encodeur HATS/RIDES et du bouton ALT situé près de l'encodeur HATS/RIDES. Le tableau suivant indique certains patterns de batterie main droite bien connus et les réglages à sélectionner pour les obtenir.

Réglage du bouton ALT HATS/RIDES	Réglage du kit de batterie	Chiffrage	Ambiance	Réglage de l'encodeur HATS/RIDES	Description du pattern main droite
Voyant LED éteint (Hats)	N'importe lequel	3/4 ou 4/4	Straight	N° 11 (voyant LED vert)	Hats ouverts en contretemps (le rythme du « Disco »)
	N'importe lequel	4/4	Straight	N° 6 (voyant LED orange)	Rythme Guiro
	N'importe lequel	4/4	Straight	N° 2 (voyant LED rouge)	Rythme Mozambique
	PERC	4/4	Straight	N° 1 (voyant LED vert)	3-2 Clave
	PERC	4/4	Straight	N° 10 (voyant LED rouge)	2-3 Clave
	BRUSH	4/4	Straight ou Swing	N° 2 (voyant LED de n'importe quelle couleur)	Profusion de balais avec pédale hats
Voyant LED vert (cymbales)	N'importe lequel	4/4	Straight	N° 11 (voyant LED vert)	Frappes égales
	N'importe lequel	4/4	Straight	N° 5 (voyant LED rouge)	Pédale hi-hat en contretemps avec ride
	N'importe lequel	4/4	Straight	N° 10 (voyant LED rouge)	Rythme de galop Ride Bell
	N'importe lequel	4/4	Straight	N° 4 (voyant LED orange)	Pattern de cymbale typique du jazz

Consultez la page suivante pour obtenir de plus amples détails sur la modification des réglages des éléments de batterie main droite.

Sélection d'une variation et d'un chiffrage du sous-rythme pour les éléments main droite de la batterie

Le fait de tourner l'encodeur HATS/RIDES sélectionne différentes variations d'interprétation de la main droite de la batterie. Le fait d'appuyer sur l'encodeur HATS/RIDES effectue une sélection entre les options de chiffrage du sous-rythme disponibles. La couleur des voyants LED autour de l'encodeur HATS/RIDES indique l'option du chiffrage du sous-rythme sélectionné pour l'élément main droite de la batterie, avec les options suivantes à disposition :

- **Voyant LED vert** – L'élément main droite de la batterie est joué à l'aide principalement des noires.
- **Voyant LED orange** – L'élément main droite de la batterie est joué à l'aide principalement des croches.
- **Voyant LED rouge** – L'élément main droite de la batterie est joué à l'aide principalement des doubles croches.

Pour modifier le chiffrage du sous-rythme pour l'élément main droite de la batterie :

1. Appuyez sur l'encodeur **HATS/RIDES**. Chaque pression sur l'encodeur fera basculer entre les options et les voyants LED de couleur indiqués dans la liste ci-dessus.

Pour sélectionner une variation d'interprétation différente de l'élément main droite de la batterie :

1. Tournez l'encodeur **HATS/RIDES**.

> **ASTUCE :** L'encodeur HATS/RIDES peut être réglé entre 12 et 1 (tous les voyants LED sont éteints). Lorsque cette option est choisie, aucun élément main droit de la batterie ne sera joué dans le pattern de la batterie.

Sélection d'autres sons pour les éléments main droite de la batterie

Le tableau suivant indique les autres sons main droite de la batterie disponibles pour chaque kit de batterie :

Kit de batterie	Bouton ALT (Hats/Rides)		
	Voyant LED éteint	Voyant LED vert	Voyant LED rouge
E-POP	Hi-Hats	Ride/Cymbale crash	Tom et Percussion
BRUSH	Hi-Hats	Ride/Cymbale crash	Shaker/Tambourin
PERCUSSION	Percussion	Shaker/Tambourin	Toms
POWER	Hi-Hats	Ride/Cymbale crash	Toms
CLEAN	Hi-Hats	Ride/Cymbale crash	Toms

Pour sélectionner d'autres sons pour les hats/rides :

1. Sélectionnez la partie de la chanson à l'aide du bouton **VERSE**, **CHORUS** ou **BRIDGE**.
2. Appuyez sur le bouton **ALT** situé près de l'encodeur **HATS/RIDES** pour basculer entre les options répertoriées dans le tableau ci-dessus.
3. Faites de même pour les autres parties de la chanson, si vous le souhaitez.

Réglage du tempo

Le tempo d'une chanson peut être réglé soit avant, soit après avoir appris à la SDRUM, et il peut être réglé à l'aide du bouton TEMPO (appuyez sur tempo) ou de la molette TEMPO.

Après avoir mémorisé une partie, ou si la fonction métronome est activée, le bouton TEMPO clignotera au tempo actuel de la chanson. Le bouton TEMPO clignotera en rouge sur le premier battement de chaque mesure (seulement lors du playback) et en vert pour les battements de croches restantes si le tempo de la chanson n'a pas été modifié. Si le tempo a été modifié à partir de la valeur sauvegardée de la chanson, le bouton LED du TEMPO clignotera en orange au lieu de vert. Si le tempo est changé par un mécanisme autre que la molette du TEMPO (par ex. à l'aide du tap tempo ou en chargeant une nouvelle chanson), alors la molette du TEMPO ne fonctionnera pas avant d'avoir été tournée au-delà de la position centrale (sauvegardée).

Lorsqu'une partie est jouée, lors de la dernière mesure de cette partie, le bouton TEMPO clignotera plus vivement pour indiquer que la boucle du pattern de batterie va revenir au début.

Réglage du tempo à l'aide du bouton Tempo

Pour régler le tempo d'une chanson avec le bouton TEMPO :

1. Lisez la chanson.
2. Tapez le tempo souhaité sur le bouton **TEMPO**.
3. Le bouton **TEMPO** clignotera maintenant en orange, indiquant que le nouveau tempo est différent de celui qui est sauvegardé avec la chanson.

   ASTUCE : Pour revenir au tempo d'origine, faites tourner la molette **TEMPO** d'un quart de tour au-dessus ou au-dessous de la position centrale, puis ramenez-la sur la position centrale.

4. Appuyez sur le bouton **TEMPO** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes pour conserver le nouveau réglage de tempo pour la chanson. Le voyant LED **TEMPO** clignotera de nouveau en vert pour indiquer qu'il s'agit du tempo conservé pour la chanson (position centrale sur la molette **TEMPO**).

Réglage du tempo à l'aide de la molette Tempo

La position centrale de la molette TEMPO représente un multiplicateur de tempo de 1X, qui est le tempo d'origine de la partie de la chanson mémorisée. La position butée de droite fournit un tempo de 2 fois le tempo mémorisé et la position butée de gauche fournit un multiplicateur de 1/2 du tempo mémorisé.

Pour régler le tempo d'une chanson avec la molette TEMPO :

1. Lisez la chanson.
2. Tournez la molette **TEMPO** pour modifier le tempo. Sachez qu'il peut falloir tourner la molette **TEMPO** au-delà de la position centrale avant que les changements soient effectués. Le bouton **TEMPO** clignotera maintenant en orange, indiquant que le nouveau tempo est différent de celui qui est sauvegardé avec la chanson.

   ASTUCE : Pour revenir au tempo d'origine, tournez la molette **TEMPO** de nouveau sur la position centrale.

3. Appuyez sur le bouton **TEMPO** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes pour sauvegarder le nouveau réglage de tempo pour la chanson. Le voyant LED **TEMPO** clignotera de nouveau en vert pour indiquer qu'il s'agit du tempo conservé pour la chanson (position centrale sur la molette **TEMPO**).

Utilisation de parties de chanson

Les trois parties de chanson de la SDRUM (couplet, refrain et pont) constituent une chanson. Chaque partie peut être programmée pour une intensité plus faible ou plus élevée afin d'ajouter de la dynamique à la chanson. Les parties de chanson mémorisées sont automatiquement sauvegardées jusqu'à ce qu'elles soient effacées, même après arrêt puis remise sous tension.

Modifier les intensités des parties des chansons

L'intensité de la partie de chaque chanson peut être modifiée pour créer une dynamique de chanson en vue d'une performance plus énergique.

Il y a trois intensités de partie disponibles :

LED de la partie	Description
Vert	Faible intensité
Orange	Intensité moyenne
Rouge	Intensité élevée

Pour modifier l'intensité de la partie d'une chanson :

1. Sélectionnez la partie à modifier en appuyant sur le bouton **VERSE**, **CHORUS** ou **BRIDGE** (le voyant LED qui est le plus brillant indique la sélection effectuée).
2. Appuyez plusieurs fois sur le bouton **PART** sélectionné pour parcourir le cycle de la sélection d'intensité.

Lire et basculer entre les parties de chanson

Pour lire et basculer entre les parties de chanson :

1. Sélectionnez la première partie à lire à l'aide des boutons **PART** (**VERSE**, **CHORUS** et **BRIDGE**).
2. Donnez un petit coup sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pour commencer à lire la partie de la chanson.
3. Pendant la lecture de la chanson, donnez un petit coup sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pour avancer jusqu'à la partie suivante, ou appuyez sur l'un des boutons **PART** pour appeler la lecture d'une autre partie. Le bouton **PART** de la partie appelée clignotera à son tempo mémorisé, un roulement de tambour sera joué, puis la partie suivante commencera sa lecture au début de la mesure suivante. La pédale FS3X facultative peut aussi être utilisée pour intervertir les parties des chansons. Voir ***'Using an FS3X Footswitch' on page 33*** pour de plus amples détails.

   ASTUCE : Appuyez deux fois sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pour sauter une partie, par exemple pour aller de la lecture de la partie 1 (le couplet) à la lecture de la partie 3 (le pont). Pour jouer un remplissage de batterie mais rester sur la partie en cours, tapez à plusieurs reprises sur le **COMMUTATEUR AU PIED** jusqu'à ce que la partie en cours soit de nouveau sélectionnée.

Arrêter le playback et terminer une chanson

Pour arrêter le playback d'une chanson :

1. Lors du playback, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que le voyant LED **PLAY** et les pads **KICK**/**SNARE** commencent à clignoter).

2. Relâchez le **COMMUTATEUR AU PIED** dès que le voyant LED **PLAY** et les pads **KICK**/**SNARE** commencent à clignoter pour arrêter immédiatement le playback. Ou bien, continuez de maintenir le **COMMUTATEUR AU PIED**enfoncé pour finir la mesure et ensuite terminez la chanson avec une cymbale crash. Continuez à maintenir le **COMMUTATEUR AU PIED** enfoncé pour que le son de la cymbale crash puisse s'atténuer naturellement.

Effacer une partie de chanson

Pour effacer une partie de chanson :

1. Arrêtez le playback en appuyant sur le **COMMUTATEUR AU PIED** et en le maintenant enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que le voyant LED **PLAY** et les pads **KICK**/**SNARE** commencent à clignoter).

2. Sélectionnez la partie à effacer en appuyant sur le bouton **VERSE**, **CHORUS** ou **BRIDGE**. Le voyant LED le plus brillant indique la partie sélectionnée.

3. Appuyez longuement sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que le bouton **PART** sélectionné à ce moment-là clignote rapidement en rouge), puis relâchez. Le voyant LED **LEARN** commencera à clignoter lentement, pour indiquer que la partie est vide. Assurez-vous de relâcher le **COMMUTATEUR AU PIED** dès que le voyant LED **PART** commence à clignoter, car le fait d'appuyer sur le **COMMUTATEUR AU PIED** et de le maintenir enfoncé pendant environ 4 secondes effacera l'intégralité de la chanson.

   ASTUCE : Une partie peut être restaurée tant que la SDRUM n'a pas été arrêtée puis remise sous tension ou que toute autre opération n'a pas été réalisée depuis l'effacement de la partie.

   Pour restaurer une partie après l'avoir effacée, appuyez immédiatement sur le **COMMUTATEUR AU PIED** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que le bouton **PART** sélectionné à ce moment-là clignote rapidement en vert), puis relâchez. Le voyant LED **LEARN** s'éteindra et le voyant LED **PLAY** s'allumera pour indiquer que la partie est de nouveau disponible.

   ASTUCE : Si la fonction SilentClear est activée, les parties de chanson peuvent être effacées sans lancer momentanément le playback. Voir ***'Enabling Count-In and SilentClear' on page 27*** pour de plus amples détails.

   REMARQUE : Lorsqu'une partie est effacée, si la chanson contient encore au moins une partie de chanson mémorisée, un métronome commencera à marquer le tempo de la dernière chanson jouée, facilitant ainsi la correspondance avec le tempo de toutes les parties de chanson.

Gestion des chansons

La SDRUM peut sauvegarder jusqu'à 36 chansons, chacune constituée de 3 parties. Les chansons sont automatiquement sauvegardées en temps réel. Les sections suivantes décrivent comment créer, charger, copier et effacer des chansons.

ATTENTION : Pour s'assurer que les données d'une chanson ne sont pas perdues par inadvertance, arrêtez toujours le playback de la SDRUM et attendez au moins 5 secondes, sans rien changer aux chansons, avant de mettre la pédale hors tension.

Les paramètres suivants sont sauvegardés dans la SDRUM :

- Données des chansons
- Derniers paramètres de l'interface utilisateur avant la mise hors tension
- Dernier mode du commutateur au pied FS3X utilisé

Créer une nouvelle chanson

Pour créer une nouvelle chanson :

1. Appuyez sur le bouton **SONG** pour entrer le mode chanson. Le voyant LED **SONG** commencera à clignoter en vert, et la sélection de la chanson en cours sera indiquée avec un voyant LED brillant autour de l'encodeur **HATS/RIDES**. Quand le mode chanson est activé, tous les autres voyants LED s'éteindront sauf le bouton **SONG** et les voyants LED **HATS/RIDES**.
2. Tournez l'encodeur **HATS/RIDES** pour sélectionner une chanson vide (les chansons vides sont indiquées par un voyant LED non encore allumé).

   ASTUCE : Continuez de régler l'encodeur **HATS/RIDES** au-delà de 12 et 1 pour basculer entre les trois banques de chansons : banque 1 (voyants LED verts), banque 2 (voyants LED orange) et banque 3 (voyants LED rouges).

3. Appuyez sur le bouton **SONG** ou la molette **HATS/RIDES** pour confirmer la sélection et sortir du mode chanson.

Charger une chanson

Pour charger une chanson :

1. Appuyez sur le bouton **SONG** pour entrer le mode chanson. Le voyant LED **SONG** commencera à clignoter en vert, et la sélection de la chanson en cours sera indiquée avec un voyant LED brillant autour de l'encodeur **HATS/RIDES**. Quand le mode chanson est activé, tous les autres voyants LED s'éteindront sauf le bouton **SONG** et les voyants LED **HATS/RIDES**.
2. Tournez l'encodeur **HATS/RIDES** pour sélectionner une chanson à charger. Lorsque chaque chanson sauvegardée est sélectionnée, les divers voyants LED de l'interface utilisateur s'allumeront pour indiquer les options sélectionnées pour la chanson.

   ASTUCE : Continuez de régler l'encodeur **HATS/RIDES** au-delà de 12 et 1 pour basculer entre les trois banques de chansons : banque 1 (voyants LED verts), banque 2 (voyants LED orange) et banque 3 (voyants LED rouges).

3. Appuyez sur le bouton **SONG** ou la molette **HATS/RIDES** pour confirmer la sélection et sortir du mode chanson.

Copier une chanson vers un emplacement vide

Pour copier une chanson vers un emplacement vide :

1. Appuyez sur le bouton **SONG** pour entrer le mode chanson.
2. Tournez l'encodeur **HATS/RIDES** et sélectionnez la chanson sauvegardée à copier (une chanson sauvegardée est indiquée par un voyant LED vert, orange ou rouge de faible intensité).
3. Appuyez sur l'encodeur **HATS/RIDES** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes pour copier la chanson. Le voyant LED de la chanson sélectionnée commencera à clignoter.
4. Tournez l'encodeur **HATS/RIDES** et sélectionnez un emplacement de chanson vide. Les emplacements de chanson vides seront indiqués par un voyant LED éteint.
5. Appuyez sur l'encodeur **HATS/RIDES** pour coller la chanson copiée sur l'emplacement sélectionné. Plusieurs voyants LED s'allumeront pour indiquer les options sélectionnées de la chanson copiée, fournissant également la confirmation que la chanson a été copiée.
6. Appuyez sur l'encodeur **HATS/RIDES** ou le bouton **SONG** pour sortir du mode chanson.

Effacer une chanson

Pour effacer une chanson :

1. Arrêtez le playback en appuyant sur le **COMMUTATEUR AU PIED** et en le maintenant enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que le voyant LED **PLAY** et les pads **KICK**/**SNARE** commencent à clignoter).
2. Appuyez longuement sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pendant environ 4 secondes (ou jusqu'à ce que tous les voyants LED **PART** clignotent rapidement en rouge), puis relâchez.
3. La chanson a maintenant été effacée et est vide.

ASTUCE : Une chanson peut être restaurée tant que la SDRUM n'a pas été arrêtée puis remise sous tension ou que toute autre opération n'a pas été réalisée depuis l'effacement de la chanson.

Pour restaurer une chanson après l'avoir effacée, appuyez immédiatement sur le **COMMUTATEUR AU PIED** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que tous les boutons **PART** clignotent rapidement en vert), puis relâchez. Le voyant LED **LEARN** s'éteindra, et le voyant LED **PLAY** s'allumera pour indiquer que la chanson est de nouveau disponible.

ASTUCE : Si la fonction SilentClear est activée, les chansons peuvent être effacées sans lancer momentanément le playback. Voir ***'Enabling Count-In and SilentClear' on page 27*** pour de plus amples détails sur l'utilisation de cette fonction.

Effacer plusieurs chansons

Pour effacer plusieurs chansons :

1. Arrêtez le playback en appuyant sur le **COMMUTATEUR AU PIED** et en le maintenant enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que le voyant LED **PLAY** et les pads **KICK**/**SNARE** commencent à clignoter).

2. Appuyez sur le bouton **SONG** pour entrer le mode chanson.

3. Sélectionnez la chanson à effacer en tournant l'encodeur **HATS/RIDES**.

   ASTUCE : Continuez de régler l'encodeur **HATS/RIDES** au-delà de 12 et 1 pour basculer entre les trois banques de chansons : banque 1 (voyants LED verts), banque 2 (voyants LED orange) et banque 3 (voyants LED rouges).

4. Appuyez sur le bouton **SONG** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que tous les boutons **PART** clignotent rapidement en rouge), puis relâchez.

5. La chanson a maintenant été effacée et est vide.

   ASTUCE : Une chanson peut être restaurée en mode chanson tant que la SDRUM n'a pas été arrêtée puis remise sous tension ou que toute autre opération n'a pas été réalisée depuis l'effacement de la chanson.

   Pour restaurer une chanson après l'avoir effacée en mode chanson, appuyez immédiatement sur le bouton **SONG** et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes (ou jusqu'à ce que tous les boutons **PART** clignotent rapidement), puis relâchez. Le voyant LED **LEARN** s'éteindra, et le voyant LED **PLAY** s'allumera pour indiquer que la chanson est de nouveau disponible.

6. Pour effacer d'autres chansons, recommencez les étapes 3 et 4 ;

Fonctions avancées et conseils

Activer le pré-décompte et le SilentClear

La SDRUM comporte une fonction de pré-décompte qu'il est possible d'utiliser pour avoir un pré-décompte d'une mesure à la baguette de tambour avant le début de lecture d'une chanson. Lorsque la fonction pré-décompte est activée, il en est de même pour SilentClear. La fonction SilentClear permet aux chansons ou aux parties de chanson d'être effacées sans lancer momentanément le playback.

Pour activer/désactiver les fonctions pré-décompte et SilentClear :

REMARQUE : Il faut apprendre à la SDRUM au moins une partie de chanson pour que la fonction pré-décompte soit disponible.

1. Si le playback est à l'arrêt, appuyez sur le bouton **PART** (**VERSE**, **CHORUS** ou **BRIDGE**) pour sélectionner la première partie qui sera jouée pour la chanson. Le bouton de la partie sélectionnée à ce moment-là sera de plus forte intensité que les autres.
2. Appuyez pendant environ 2 secondes sur le bouton **PART** sélectionné à ce moment-là pour activer ou désactiver les fonctions de pré-décompte/SilentClear. Le bouton **PART** commencera à clignoter au rythme du tempo de la partie sélectionnée lorsque les fonctions seront activées.
3. Appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pour démarrer le pré-décompte.
4. Après le pré-décompte d'une mesure, la partie sélectionnée commencera à jouer et vous pourrez l'accompagner.

REMARQUE : En activant ou en désactivant les fonctions pré-décompte et SilentClear, le réglage sera retenu, même après avoir modifié les chansons et avoir arrêté puis remis la SDRUM sous tension.

Génération automatique d'un pattern de batterie pour le pont

Vous avez peut-être remarqué que, par défaut, la SDRUM génère automatiquement un pattern de batterie pour le refrain lorsque vous lui apprenez un pattern de batterie pour le couplet. Cette action est indiquée par le voyant LED VERSE qui s'allume en orange brillant continu et le voyant LED CHORUS qui s'allume en rouge continu de faible intensité lorsqu'une chanson vide est sélectionnée (voyant LED SONG éteint). Bien que le pattern du refrain soit généré automatiquement par défaut, le pattern du pont ne l'est pas quant à lui et doit donc être appris séparément, une fois que le couplet/refrain a été appris, ou il doit être activé pour être appris avec le couplet et le refrain.

Pour générer automatiquement un pattern de batterie pour le pont lors de l'apprentissage des parties couplet et refrain :

1. Sélectionnez une chanson vide. Voir ***'Creating a New Song' on page 24*** pour obtenir les instructions.
2. Appuyez sur le bouton **BRIDGE**. Le bouton devrait à présent être allumé.
3. Appuyez sur le bouton **VERSE** pour sélectionner de nouveau la partie couplet à apprendre. Le bouton **BRIDGE** va alors s'allumer en vert de faible intensité, pour indiquer qu'une partie sera automatiquement apprise lorsque le couplet sera appris.
4. Apprenez le pattern de batterie pour le couplet. Une fois terminé, une chanson complète avec couplet, refrain et pont sera créée.

ASTUCE : Le pattern de batterie pour le pont généré automatiquement reflètera le pattern de batterie pour le couplet. Essayez de modifier l'élément main droite de la batterie à l'aide de l'encodeur **HATS/RIDES** pour le différentier du couplet. Par exemple, modifiez un hi-hat en cymbale ride et modifiez le chiffrage du sous-rythme. Sachez que les réglages peuvent aussi être pré-sélectionnés avant l'apprentissage des patterns de batterie. Voir les pages suivantes pour de plus amples détails.

ASTUCE : Les patterns de batterie pour le pont et le refrain qui sont générés automatiquement peuvent être effacés si vous décidez de créer des patterns personnalisés pour ces parties après l'apprentissage. Voir ***'Clearing a Song Part' on page 23*** pour de plus amples détails.

Pré-sélectionner les réglage du chiffrage et du caractère

Dans la plupart des cas, la SDRUM fait un excellent travail en déterminant automatiquement le chiffrage et le caractère lors de la mémorisation d'un nouveau pattern. Toutefois, si vous apprenez à la SDRUM un pattern de batterie et que vous n'obtenez pas les résultats escomptés, vous devrez peut-être remplacer la détection automatique de la SDRUM et sélectionner un réglage spécifique pour le chiffrage et/ou le caractère avant de lui apprendre un nouveau pattern.

Pour pré-sélectionner le chiffrage/caractère avant d'apprendre un nouveau pattern de batterie :

1. Sélectionnez une partie de chanson vide à l'aide du bouton **VERSE**, **CHORUS** ou **BRIDGE**. Le voyant LED **LEARN** doit clignoter, indiquant ainsi que la partie est vide.
2. Tournez la molette **GROOVE/KIT** pour sélectionner le chiffrage (3/4 ou 4/4) et/ou le caractère (ST (straight) ou SW (swing)) souhaités, puis appuyez sur l'encodeur **GROOVE/KIT**.
3. Le voyant LED du chiffrage et/ou du caractère pré-sélectionné va se mettre à clignoter, indiquant le remplacement du chiffrage ou du caractère détecté automatiquement.

REMARQUE : Les réglages pré-sélectionnés sont généraux, c'est-à-dire qu'une fois pré-sélectionnés, ils seront utilisés pour apprendre toutes les parties d'une chanson.

ASTUCE : Pour remettre la détection automatique, il vous suffit de sélectionner le réglage des indicateurs de la mesure ou du caractère qui clignote, puis d'appuyer sur l'encodeur **GROOVE/KIT**.

Apprendre une chanson entière en une seule fois

Grâce aux fonctions avancées de la SDRUM décrites dans cette section du manuel, il est possible de créer une chanson entière en apprenant uniquement la partie couplet. Il vous suffit de pré-sélectionner les réglages du chiffrage et du caractère souhaités à l'aide de l'encodeur **GROOVE/KIT**, puis d'appuyer sur le bouton **BRIDGE** pour activer la partie pont qui doit être mémorisée avec le couplet et le refrain. Vous pouvez même pré-sélectionner les options **ALT** et les réglages **HATS/RIDES** pour chaque partie. Préparez la SDRUM pour la mémorisation, puis apprenez le pattern de batterie pour le couplet. Voilà, c'est tout ! Vous pouvez maintenant découvrir et improviser une chanson complète.

Apprendre des patterns de batterie particuliers

Apprendre un pattern difficile

Si vous n'obtenez pas les résultats souhaités lorsque vous apprenez un pattern de batterie, essayez d'allumer le métronome et de régler le tempo sur celui que vous voulez. De même, le fait d'apprendre 2 mesures donnera généralement des résultats plus précis qu'apprendre une seule mesure. Essayez aussi de pré-sélectionner le caractère (straight ou swing) et/ou le chiffrage (3/4 or 4/4). Une autre astuce consiste tout d'abord à ralentir le tempo, puis apprendre le pattern de batterie à un BPM (battement par minute) plus lent. Une fois le pattern de batterie mémorisé, augmentez le tempo au BPM désiré.

Apprendre un pattern sans kick ou snare sur la pulsation 1

Certains patterns de batterie, notamment beaucoup de styles de reggae, n'ont pas de kick ou de snare sur la première pulsation. Pour apprendre ce type de pattern, commencez par activer le métronome. Ensuite, préparez la SDRUM pour le début de la mémorisation en appuyant sur le COMMUTATEUR AU PIED, mais au lieu de démarrer le processus de mémorisation en grattant la guitare ou en appuyant sur un pad de la batterie, appuyez de nouveau sur le COMMUTATEUR AU PIED. Le voyant LED LEARN s'allumera en rouge continu, indiquant ainsi que la SDRUM est en cours de mémorisation. Continuez d'apprendre le reste du pattern, en appuyant de nouveau sur le COMMUTATEUR AU PIED sur la pulsation 1 pour arrêter le processus de mémorisation. Le pattern va alors jouer et n'aura aucun kick ou snare sur la première pulsation.

Apprendre un pattern sans kick ou snare.

Quelquefois, vous voudrez peut-être créer un pattern sans kick ni snare, par exemple uniquement un hi-hat en noire, un shaker ou un tambourin. Pour créer ce type de pattern, commencez par activer le métronome. Ensuite, préparez la SDRUM pour le début de la mémorisation en appuyant sur le COMMUTATEUR AU PIED, mais au lieu de démarrer le processus de mémorisation en grattant la guitare ou en appuyant sur un pad de la batterie, appuyez de nouveau sur le COMMUTATEUR AU PIED. Le voyant LED LEARN s'allumera en rouge continu, indiquant ainsi que la SDRUM est en train de mémoriser. Comptez une ou deux mesures, puis appuyez de nouveau sur le COMMUTATEUR AU PIED. Tant que seules une ou plusieurs mesures entières sont apprises, la SDRUM jouera un pattern contenant uniquement l'élément batterie main droite. Essayez avec plusieurs options différentes HATS/RIDES afin de mieux adapter le pattern à votre chanson.

Apprendre un pattern avec un kick et snare sur la même pulsation

Il n'est pas possible d'utiliser une guitare pour apprendre à la SDRUM un pattern avec un kick et un snare sur la même pulsation. Toutefois, ceci peut s'accomplir facilement à l'aide des pads KICK et SNARE. Lorsqu'ils sont appuyés ensemble, le kick tout comme le snare seront mémorisés dans le pattern.

Apprendre un pattern shuffle sur un demi-temps

Un autre pattern courant est le shuffle sur un demi-temps. La meilleure façon d'apprendre ce pattern est de commencer par pré-sélectionner les indicateurs de la mesure 4/4 et un caractère swing, puis d'activer le métronome. Ensuite, apprenez le pattern kick et snare et sautez une pulsation entre chaque kick et snare.

Exemple :

Mesure 1								Mesure 2								
1	&	2	&	3	&	4	&	1	&	2	&	3	&	4	&	
•		•		•		•		•		•		•		•		← Pulsations du métronome
K				S				K				S				← Ce que vous apprenez

Jouez plusieurs patterns kick/snare différents pour obtenir le son désiré. Tant que le pattern kick/snare basique repose sur chaque pulsation du métronome, vous devriez avoir une pulsation shuffle qui fonctionne.

Apprendre un pattern Ballad 6/8

Beaucoup de chansons ont une mesure de 6/8, où le kick est sur la pulsation 1 et le snare sur la pulsation 4. Pour avoir ce type de pulsation avec la SDRUM, allumez le métronome et réglez le tempo sur le BPM souhaité. Pré-sélectionnez un indicateur de mesure à 3/4 pour vous assurer que le rythme est bien interprété. Ensuite, apprenez à la SDRUM un pattern sur 2 mesures en 3/4, avec le kick sur la pulsation 1 de la première mesure et le snare sur la pulsation 1 de la seconde mesure.

Exemple :

Mesure 1						Mesure 2						
1	&	2	&	3	&	1	&	2	&	3	&	
•		•		•		•		•		•		← Pulsations du métronome
K						S						← Ce que vous apprenez

Ceci fournira essentiellement un pattern en 6/8. Choisissez le pattern hi-hat qui correspond le mieux à la chanson. Vous pouvez aussi basculer entre les réglages swing et straight pour définir le caractère souhaité pour la chanson.

Apprendre un pattern de train beat classique

Un train beat est un pattern kick/snare utilisé surtout dans la musique country, folk et bluegrass. Étant donné qu'il serait presque impossible d'apprendre cette pulsation légendaire avec une guitare ou les pads intégrés, un mode de détection spécial a été inclus dans la SDRUM.

Pour obtenir un train beat, comptez quatre pulsations pour chaque mesure, grattez ensuite un snare (ou utilisez le pad du snare) pour apprendre un snare sur chaque pulsation de croche. Par exemple, essayez un pattern de 2 mesures avec 16 frappes de snare consécutives régulières sur les pulsations 1 et 2 et 3 et 4 pour chaque mesure. De même, essayez d'activer le métronome et de réduire le tempo pour voir si cela est utile (le tempo peut être augmenté de nouveau une fois le pattern mémorisé). Si vous apprenez le pattern spécial, vous aurez un train beat avec des kicks et des snares.

Exemple :

Mesure 1								Mesure 2								
1	&	2	&	3	&	4	&	1	&	2	&	3	&	4	&	
•		•		•		•		•		•		•		•		← Pulsations du métronome
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	← Ce que vous apprenez

Apprendre un pattern Brush Swirl Jazz typique

Lorsque le kit BRUSH est sélectionné, l'option variation #2 HATS/RIDES fournit un son brush swirl, aussi bien que la pédale hi-hats. Lors de l'apprentissage d'un pattern brush swirl typique, les frappes de snare ne doivent pas être jouées parce que la pédale hi-hats remplacera le snare. Pour apprendre ce type de pattern, pré-sélectionnez le kit BRUSH et l'option variation #2 HATS/RIDES (appuyez de manière répétée sur l'encodeur HATS/RIDES jusqu'à ce que le voyant LED devienne vert, si ce n'est pas déjà le cas). Il peut aussi être utile de pré-sélectionner les options du chiffrage 4/4 et du caractère SW (swing), et de ralentir le tempo.

Exemple :

Mesure 1								Mesure 2								
1	&	2	&	3	&	4	&	1	&	2	&	3	&	4	&	
•		•		•		•		•		•		•		•		← Pulsations du métronome
K			K	K				K			K	K				← Ce que vous apprenez

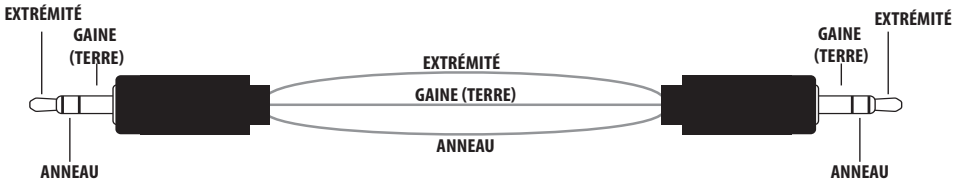
(swinguez ces pulsations de kick juste avant la 3e pulsation !)

Vous devriez maintenant entendre un brush swirl, avec une pédale de hats sur les pulsations 2 et 4.

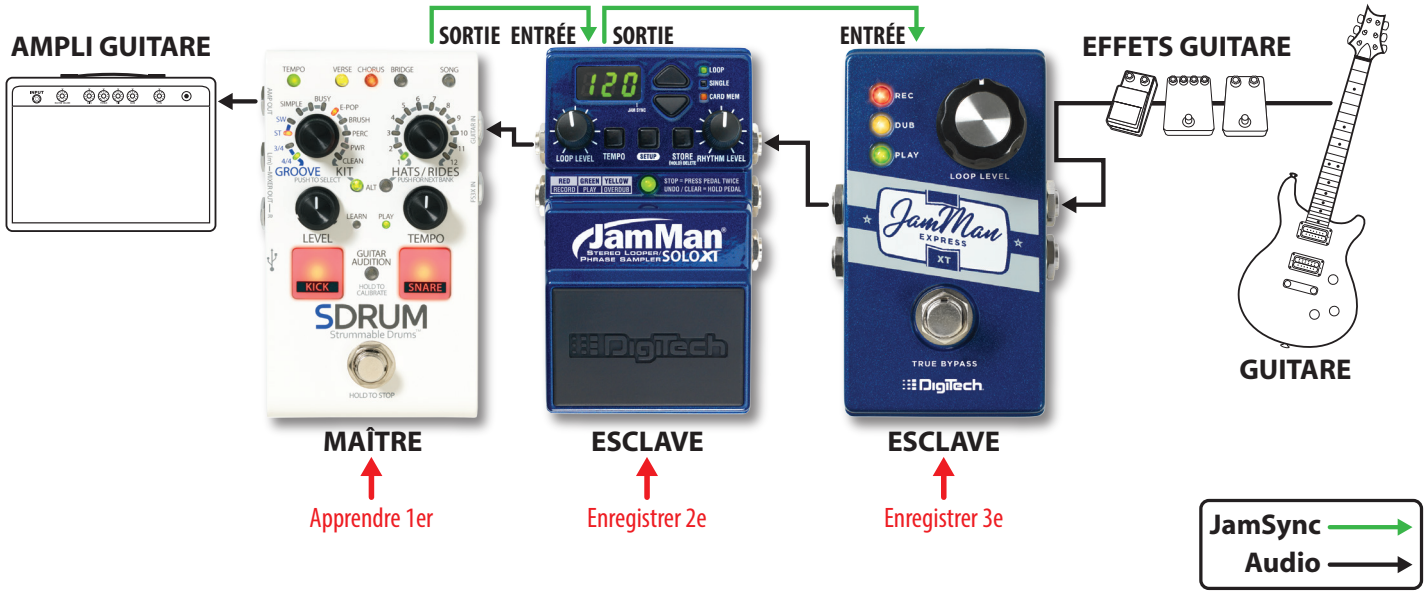
Utiliser JamSync

Établir les connexions JamSync

Le jack de sortie JAMSYNC OUT de la SDRUM peut être connecté à un looper DigiTech JamMan compatible JamSync à l'aide d'un mini câble stéréo 1/8" (TRS) facultatif (voir le diagramme des câbles ci-dessous). Ceci permet à la SDRUM d'agir en tant que JamSync maître et de contrôler l'enregistrement de la boucle, le playback, et d'arrêter les fonctions d'un looper asservi. Les nombreux loopers compatibles JamSync peuvent être asservis à la SDRUM pour un contrôle synchronisé.



Le diagramme ci-dessous montre une application JamSync utilisant la SDRUM, le JamMan Express XT et le JamMan Solo XT en cascade.



REMARQUE : Lors d'une redistribution de l'audio par le biais de plusieurs loopers JamMan en série, et de l'utilisation d'un JamSync (comme le montre le diagramme ci-dessus), la SDRUM (le maître) doit dans la plupart des cas se situer en dernière position dans la chaîne,. Vous devrez alors apprendre à la SDRUM en premier, puis enregistrer du deuxième au dernier appareil, etc..., en remontant toute la chaîne de signal. Suivre cette procédure vous permettra de n'enregistrer que ce que vous voulez à chaque partie.

Vous pouvez inverser cet ordre si vous préférez, mais alors, si vous enregistrez sur le premier esclave, vous enregistrerez un mix de votre guitare live et ce que le maître rejouera, et ainsi de suite sur la ligne. Lors de l'utilisation des jacks AMP OUT et MIXER OUT, vous pouvez placer la SDRUM avant ou après les loopers et les effets, selon ce qui fonctionne pour vous, étant donné que la batterie ne ressort pas du jack AMP OUT.

Pour connecter les appareils JamSync :

1. Connectez le jack **JAMSYNC OUT** de la SDRUM au jack **JAMSYNC IN** du premier appareil esclave. En fonction du looper JamMan utilisé, les voyants LED **REC** et **PLAY** de l'appareil esclave peuvent clignoter brièvement, ou l'affichage peut changer pour indiquer que l'unité est en mode esclave.
2. Connectez en série tous les esclaves JamSync de la même façon.

Apprendre à la SDRUM et aux boucles d'enregistrement

Lors de l'utilisation d'un looper JamMan compatible JamSync avec la SDRUM, le looper doit être armé pour l'enregistrement soit avant le lancement du playback dans la SDRUM, soit pendant le playback et avant que la SDRUM atteigne la mesure 1 (le début du pattern de batterie). C'est à la mesure 1 que la SDRUM dira à l'appareil esclave de commencer l'enregistrement, mais l'appareil esclave doit être préalablement armé pour l'enregistrement.

Pour utiliser la SDRUM avec les loopers JamMan :

1. Avec la sélection d'une partie vide, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** de la SDRUM et apprenez-lui un pattern de batterie en grattant la guitare ou à l'aide des pads **KICK**/**SNARE**.
2. Une fois l'apprentissage de la SDRUM terminé, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** une seule fois, pour définir le point final de la boucle. Le pattern de batterie commencera automatiquement à jouer en boucle continue et le voyant LED **PLAY** s'allumera en vert continu.
3. Appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** du looper esclave, pour l'armer pour l'enregistrement. Le looper peut être armé à tout moment pendant que la SDRUM est en train de jouer. Le voyant LED **REC** du looper clignote en rouge, pour indiquer que l'esclave est armé pour l'enregistrement. L'enregistrement débute dès que la SDRUM effectue une nouvelle partie au point de départ du pattern de batterie (le voyant LED **REC** de l'appareil esclave s'allume en rouge continu, lorsque débute l'enregistrement). Jouez votre partie de guitare dès le début de l'enregistrement. La boucle enregistrée doit être de la même longueur que la boucle de la SDRUM ou en être un multiple.
4. À la fin de l'enregistrement sur l'appareil esclave, appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** de l'esclave une seule fois, pour définir le point final de la boucle. La phrase commencera automatiquement à jouer, avec la boucle de la SDRUM et le voyant LED **PLAY** s'allumera en vert continu sur le looper.
5. Recommencez les étapes 3-4 pour enregistrer les boucles pour tout autre looper connecté via JamSync.
6. Maintenez enfoncé le **COMMUTATEUR AU PIED** de la SDRUM pour arrêter le playback de la boucle sur tous les appareils.

REMARQUE : La SDRUM possède des capacités qui ne sont pour le moment pas prises en charge par les appareils JamSync esclaves :

- **Tempo variable** – Si une boucle est enregistrée sur un esclave JamSync, et que le tempo sur la SDRUM est ensuite modifié, l'esclave ne sera plus synchronisé sur la SDRUM. Il est recommandé d'inscrire sur la SDRUM le tempo pour une chanson avant d'enregistrer sur l'esclave JamSync.
- **Plusieurs parties** – Si des parties sont modifiées sur la SDRUM, l'esclave JamSync n'aura pas connaissance du changement. Par conséquent, si la longueur de la boucle de l'esclave est compatible avec la nouvelle partie (par ex., c'est un multiple entier de la longueur de la boucle de la nouvelle partie de la SDRUM), alors l'appareil restera synchronisé ; mais si la longueur de la boucle de l'esclave n'est pas compatible, il ne sera plus synchronisé avec la SDRUM.

REMARQUE : Certains loopers compatibles avec JamSync prennent en charge une « Méthode d'enregistrement esclave séquentiel » (enregistrement des boucles sur un seul looper, puis immédiatement sur le suivant, etc.). Sachez que la SDRUM ne prend pas en charge cette fonctionnalité.

Pour jouer la SDRUM et les appareils esclaves :

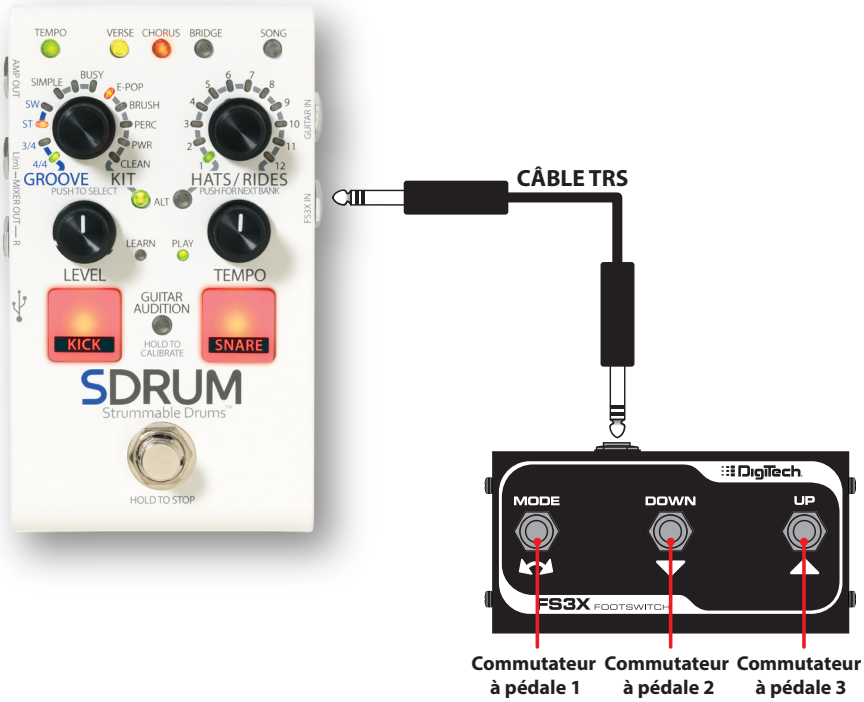
1. Appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** de tous les appareils esclaves, pour les armer pour l'enregistrement. Le voyant LED **PLAY** vert clignotera sur chacun d'entre eux.
2. Appuyez sur le **COMMUTATEUR AU PIED** de la SDRUM pour lancer le playback. Chaque esclave commencera à jouer en synchronisation avec la SDRUM et son voyant LED s'allumera en vert continu.
3. Maintenez enfoncé le **COMMUTATEUR AU PIED** de la SDRUM pour arrêter le playback de la boucle sur tous les appareils.

Utiliser un commutateur au pied FS3X

Un commutateur au pied DigiTech FS3X facultatif peut être branché au jack FS3X IN pour un contrôle mains libres supplémentaire de la SDRUM.

Un câble TRS (tip-ring-sleeve) 1/4" doit être utilisé lors du branchement du FS3X.

Lorsque vous utilisez un FS3X pour le contrôle, vous avez le choix de trois modes de fonctionnement : Live, Table Top et Direct Part. Vous pouvez avoir accès à ces modes en maintenant enfoncé l'un des commutateurs au pied FS3X lorsque vous effectuez la connexion à la SDRUM. Le tableau ci-dessous décrit comment entrer chaque mode FS3X et les fonctions contrôlées par chacun d'entre eux.



FS3X Mode	Appuyer longuement pendant la connexion	Contrôle FS3X		
		Commutateur au pied 1	Commutateur au pied 2	Commutateur au pied 3
Live (par défaut)	Commutateur au pied 1 FS3X 	**Sélectionner la variation Hats/Rides** : Appuyez pour sélectionner la variation HATS/RIDES suivante (maintenez enfoncé pour la précédente).	**Sélectionnez le chiffrage du sous-rythme Hats/Rides** : Appuyez pour sélectionner le chiffrage du sous-rythme HATS/RIDES suivant maintenez enfoncé pour le précédent).	**Jouer une cymbale crash** : Appuyez pour jouer une cymbale crash sur demande.
Haut du tableau	Commutateur au pied 2 FS3X 	**Fonctions SDRUM :** Même fonctionnalité que le commutateur au pied de la SDRUM (appuyez pour lire et passer d'une partie à une autre, maintenez enfoncé pour arrêter et effacer).	**Ajouter un remplissage :** Lors du playback, appuyez pour un remplissage. **Sourdine temporaire** : Maintenez enfoncé pour mettre temporairement la batterie en sourdine. Une fois le COMMUTATEUR AU PIED relâché, un remplissage sera joué, et la batterie jouera normalement au début de la mesure suivante. **Appuyer sur le tempo et le métronome pour l'allumer/ l'éteindre** : Lorsque le playback est à l'arrêt, appuyez de manière répétée pour saisir le tempo (si la partie sélectionné est vide, le métronome se mettra en marche). Maintenez enfoncé pour allumer/ éteindre le métronome (la partie sélectionnée doit être vide).	**Jouer une cymbale crash** : Appuyez pour jouer une cymbale crash sur demande.

FS3X Mode	Appuyer longuement pendant la connexion	Contrôle FS3X		
		Commutateur au pied 1	**Commutateur au pied 2**	**Commutateur au pied 3**
Partie directe	Commutateur au pied 3 FS3X 	**Sélectionner le couplet/Jouer le remplissage** : Appuyez pour basculer vers le couplet. Si le couplet est déjà sélectionné et en train d'être joué, appuyez pour jouer un remplissage.	**Sélectionner le refrain/Jouer le remplissage** : Appuyez pour basculer vers le refrain. Si le refrain est déjà sélectionné et en train d'être joué, appuyez pour jouer un remplissage.	**Sélectionner le pont/ Jouer le remplissage** : Appuyez pour basculer vers le pont. Si le pont est déjà sélectionné et en train d'être joué, appuyez pour jouer un remplissage.
		Sourdine temporaire : Lors du playback avec la partie du couplet sélectionnée, maintenez enfoncé pour mettre temporairement la batterie en sourdine. Une fois le COMMUTATEUR AU PIED relâché, un remplissage sera joué, et la batterie jouera normalement au début de la mesure suivante.	**Sourdine temporaire** : Lors du playback avec la partie du refrain sélectionnée, maintenez enfoncé pour mettre temporairement la batterie en sourdine. Une fois le COMMUTATEUR AU PIED relâché, un remplissage sera joué, et la batterie jouera normalement au début de la mesure suivante.	**Sourdine temporaire** : Lors du playback avec la partie du pont sélectionnée, appuyez longuement pour mettre temporairement la batterie en sourdine. Une fois le COMMUTATEUR AU PIED relâché, un remplissage sera joué, et la batterie jouera normalement au début de la mesure suivante.
		Saisir le tempo et appuyer sur le métronome pour l'allumer/l'éteindre : Lorsque le playback est à l'arrêt, appuyez de manière répétée pour sélectionner le couplet et saisir le tempo (si la partie couplet sélectionnée est vide, le métronome s'allumera). Maintenez enfoncé pour allumer/ éteindre le métronome (la partie couplet doit être vide).	**Saisir le tempo et appuyer sur le métronome pour l'allumer/ l'éteindre** : Lorsque le playback est à l'arrêt, appuyez de manière répétée pour sélectionner le refrain et saisir le tempo (si la partie refrain sélectionnée est vide, le métronome se mettra en marche). Maintenez enfoncée pour allumer/éteindre le métronome (la partie refrain doit être vide).	**Saisir le tempo et appuyer sur le métronome pour l'allumer/l'éteindre** : Lorsque le playback est à l'arrêt, appuyez de manière répétée pour sélectionner le pont et saisir le tempo (si la partie pont sélectionnée est vide, le métronome se mettra en marche). Maintenez enfoncée pour allumer/éteindre le métronome (la partie pont doit être vide).

Pour changer le mode du FS3X :

1. Lorsque la SDRUM est sous tension et entièrement initialisée, débranchez la FS3X de la SDRUM si elle est branchée à ce moment-là.
2. Maintenez enfoncé le **COMMUTATEUR AU PIED FS3X** correspondant au mode souhaité (voir le tableau précédent).
3. Tout en appuyant longuement sur le **COMMUTATEUR AU PIED**, branchez le FS3X dans le jack **FS3X IN**. Continuez à appuyer sur le **COMMUTATEUR AU PIED** pendant environ 2 secondes après avoir branché le FS3X avant de le relâcher.
4. La SDRUM utilisera désormais le nouveau mode FS3X.

Réinitialisation aux valeurs d'usine

Le fait d'effectuer une réinitialisation aux valeurs d'usine redonnera à la SDRUM ses paramètres d'usine par défaut originaux :

- Les 36 chansons seront toutes effacées.
- Le profil d'étalonnage de la guitare sera effacé.
- La fonction pré-décompte sera désactivée.
- CLEAN sera sélectionné en tant que kit de batterie par défaut.

Pour effectuer une réinitialisation d'usine :

ATTENTION : Effectuer la réinitialisation d'usine supprimera définitivement les 36 chansons. Cette procédure est irréversible.

1. Débranchez l'adaptateur secteur de la SDRUM.
2. Appuyez et maintenez enfoncés le pad **KICK**, le pad **SNARE** et le bouton **ALT (GROOVE/KIT)** et ensuite branchez l'adaptateur secteur.
3. Attendez que les voyants LED commencent à parcourir le cycle de l'encodeur **HATS/RIDES** puis relâchez les boutons.
4. Lorsque les voyants LED entourant l'encodeur **HATS/RIDES** commencent à clignoter de couleur orange, appuyez sur l'encodeur **HATS/RIDES** et attendez que la réinitialisation d'usine se termine. Pendant la réinitialisation, les voyants LED **HATS/RIDES** parcourront le cycle en rouge, puis orange, puis vert , et une fois terminé, la SDRUM reviendra à un fonctionnement normal.

   REMARQUE : Si vous n'appuyez pas sur l'encodeur **HATS/RIDES**, l'opération expirera et la réinitialisation d'usine sera annulée. Le fait d'appuyer sur n'importe quel bouton autre que l'encodeur **HATS/RIDES** annulera également la réinitialisation d'usine.

Mise à jour du firmware

Il est possible d'actualiser le firmware de la SDRUM en connectant un Mac® ou un PC à la SDRUM via le connecteur Mini USB. Lorsque de nouvelles mises à jour de firmware seront disponibles, un utilitaire d'actualisation du firmware sera mis à disposition sur la page de la SDRUM : http://digitech.com/en/products/sdrum.

Spécifications

Interface

Commandes :	Groove/Kit, Hats/Rides, Niveau, Tempo
Boutons rétro-éclairés :	Tempo, Couplet, Refrain, Pont, Chanson, Alt (Kit), Alt (Hats/Rides), Audition de la guitare
Pads :	Kick, Snare
Les commutateurs au pied :	Commutateur au pied principal
Les voyants LED :	Mémoriser, jouer
Les Jacks :	Guitar In, FS3X In, Amp Out, Mixer Out L(m), Mixer Out R, JamSync Out
Autre :	Port Mini USB

Entrées

Entrée guitare :	Type : Asymétrique 1/4" (TS)
	Impédance : 1 MΩ
	Entrée maximale : +8 dBu
Entrée FS3X :	Type : TRS 1/4" (compatible avec la FS3X de DigiTech)

Sorties

Sortie ampli :	Type : Asymétrique 1/4" (TS)
	Impédance : 1 kΩ
	Réponse en fréquence : 20 Hz, 20 kHz
Sorties console G/R :	Type : Impédance symétrique, 1/4" TRS
	Impédance : 1 kΩ
	Sortie maximale : +19 dBu
	Réponse en fréquence : 20 Hz, 20 kHz
Sorties JamSync :	Type : 1/8" TRS

Performance

Profondeur de bits :	24 bits
Fréquence d'échantillonnage :	44,1 kHz
Rapport signal-bruit :	≥ 108 dB, mesure pondérée A
THD + Bruit :	0,004 % à 1 kHz

Conservation :

Maximum de mesures :	4 mesures par partie de chanson
Maximum de parties :	3 par chanson
Maximum de chansons :	36

USB

Type :	Mini-B, USB 2.0

Présentation physique

Dimensions :	5,25”(Long.) x 3”(Larg.) x 2,45”(Haut.)
	133,4 mm (Long.) x 76,2 mm (Larg.) x 62,2 mm (Haut.)
Poids :	1,14 lb
	0,52 kg
Poids du colis :	1,92 lb
	0,87 kg

Électricité

Exigences d'alimentation :	Adaptateur secteur externe 9 Vcc
Consommation électrique :	<5 W
Appel de courant :	500 mA
Modèle d’adaptateur secteur :	PS0913DC-04 (US, JA, EU, AU, UK)
Polarité adaptateur secteur :	
Sortie adaptateur secteur :	9 Vcc 1,3 A

TÉLÉPHONE : (801) 566-8800
WEB : digitech.com
SUPPORT : digitech.com/en-US/support

Mode d'emploi de la SDRUM
5086301-A

© 2017 Harman. Tous droits réservés.

DigiTech est une marque déposée de Harman.

Certains samples de batterie de la SDRUM sont sous licence de RealiTone™
http://realitone.com

D'autres samples de batterie de la SDRUM sont sous licence de Digital Sound Factory®
https://www.digitalsoundfactory.com