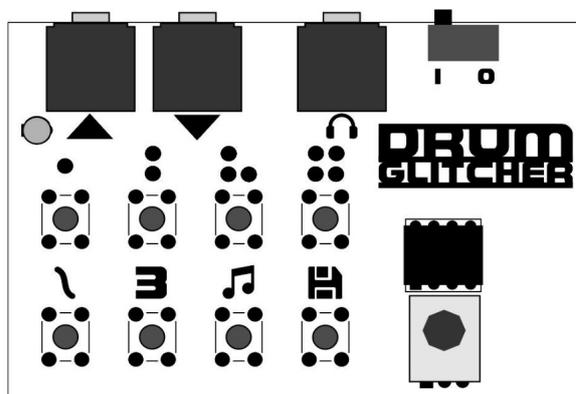


DRUM GLITCHER

Drum Machine



ÍNDICE

Precauciones.	2
Especificaciones.	2
Introducción.	3
Descripción general.	3
Manejo de presets.	4
Patrones de ritmos.	4
Algoritmos de tracks.	5
Modos tresillo.	5
Conexión con otros equipos.	6

Precauciones

Usar este equipo en los siguientes lugares puede causar un mal funcionamiento:

- Bajo el sol.
- Bajo temperatura o humedad extrema.
- Lugares con mucho polvo o suciedad.

No aplicar una fuerza excesiva sobre las perillas ni botones. No usar productos líquidos para limpiar el equipo.

Mantener el equipo lejos de contenedores con líquidos, ya que los mismos podrían causar daño irreparable, fuego, o shock eléctrico.

Especificaciones

Teclado: 8 teclas mecánicas.

Generador de sonido: Digital 8-bit @ 6Khz

Medidas: 8cm x 5,5cm x 6cm (Ancho x Profundidad x Altura)

Entradas: Jack TRS 3.5mm entrada de sincronismo (Nivel max 12V),

Salidas: Jack TRS 3.5mm salida de sincronismo (Nivel 5V). Jack 3.5mm salida audio para auriculares.

Alimentación:

Batería de 9V. Consumo: 25mA. Duración de batería (Alcalina): 8hs.

Plug 2.1 negativo al centro.(Compatible con la mayoría de las fuentes de pedales de efectos)

No incluye baterías ni fuente de alimentación.

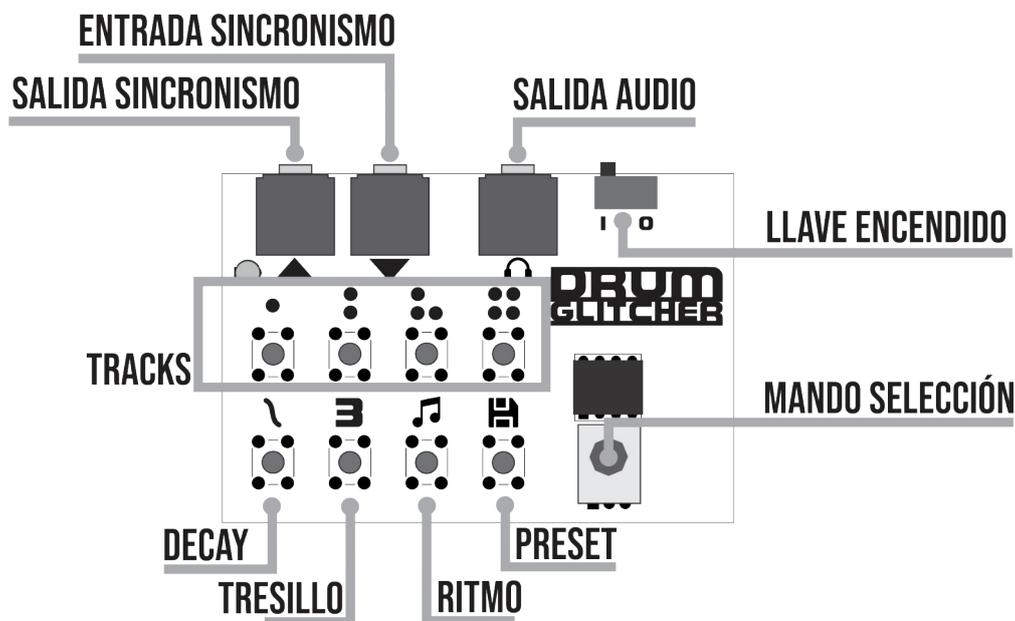
Introducción

Gracias por adquirir Drum Glitcher. Esta pequeña Drum Machine le permitirá trabajar con 4 tracks independientes a los cuales se les puede configurar un determinado ritmo a cada uno.

El equipo posee 3 tracks generados mediante algoritmos Byte Beat, cada uno de ellos con un parámetro variable, y un track que utiliza wavetables permitiendo seleccionar entre 4 sonidos diferentes. Existen 12 ritmos diferentes asignables a cada track, estos ritmos pueden ser alterados mediante la función de tresillo. Mediante la función de Decay, es posible ajustar el decay de cada track.

Drum Glitcher dispone de 4 presets asignables que permiten grabar y activar diferentes configuraciones de sonidos y ritmos a voluntad y encadenarlas en una reproducción de hasta 32 presets encadenados.

Descripción general



- **Track + Mando selección:** En tracks 1, 2 y 3, permite variar un parámetro del algoritmo Byte Beat del track. En el track 4, permite seleccionar el sample que se utilizará.
- **Decay + Track+ Mando selección:** Permite mutear el track (mínimo) o seleccionar el valor del decay para el track.
- **Tresillo + Track:** Permite asignar tresillos en la primera negra, en la 3ra y 4ta, solo en la cuarta o en las 4 negras.
- **Ritmo + Track:** Permite variar entre 12 patterns diferentes.
- **Preset + Track:** Permite activar un preset (el 1,2,3 o 4 según botón de track presionado) o varios encadenados (seguir presionando los botones del 1 al 4)
- **Preset + Decay + Track:** Permite guardar la configuración actual como un preset.
- **Ritmo + Mando selección:** Permite setear el tempo. Al llevar a cero se activa la entrada de sincronismo.
- **Ritmo + Decay:** Reset del sequencer al primer step.

Manejo de presets

Grabación.

Para grabar en uno de los 4 presets disponibles el estado actual del equipo, mantener presionado el botón de preset y luego presionar el botón de decay, con ambos presionados, presionar y soltar el botón "1", "2", "3" o "4" según en qué nº de preset se desea guardar el estado actual.

Reproducción.

Para reproducir un preset, mantener presionado el botón de preset y luego presionar y soltar el botón "1", "2", "3" o "4" según qué nº de preset se desea reproducir.

Reproducir presets encadenados.

Para reproducir en loop una serie de presets (hasta 32) mantener presionado el botón de preset y luego presionar y soltar los botones "1", "2", "3" o "4" en el orden deseado. Se comenzará a reproducir en loop la secuencia de presets cargada.

NOTA: Para detener la reproducción de esta secuencia de presets, presionar y soltar el boton de preset.

Patrones de ritmos

PATTERNS DE PERCUSIÓN								
P 01	■	■	■	■	■	■	■	■
P 02	■	□	■	□	■	□	■	□
P 03	■	□	□	□	□	□	□	□
P 04	□	□	■	□	□	□	■	□
P 05	■	■	□	□	□	□	□	□
P 06	□	□	■	□	□	□	□	□
P 07	■	□	□	□	□	□	□	■
P 08	□	□	□	■	□	□	□	□
P 09	□	□	□	□	■	□	□	■
P 10	□	□	□	□	■	□	□	□
P 11	□	□	□	■	□	■	□	□
P 12	□	□	□	□	□	□	■	□

Algoritmos Byte Beat de cada track

Track 1

```
out = (t*param*(t%128 >= 64) | (-t*(param>>1)-1)*(t%128 < 64)) + t/64
```

Track 2

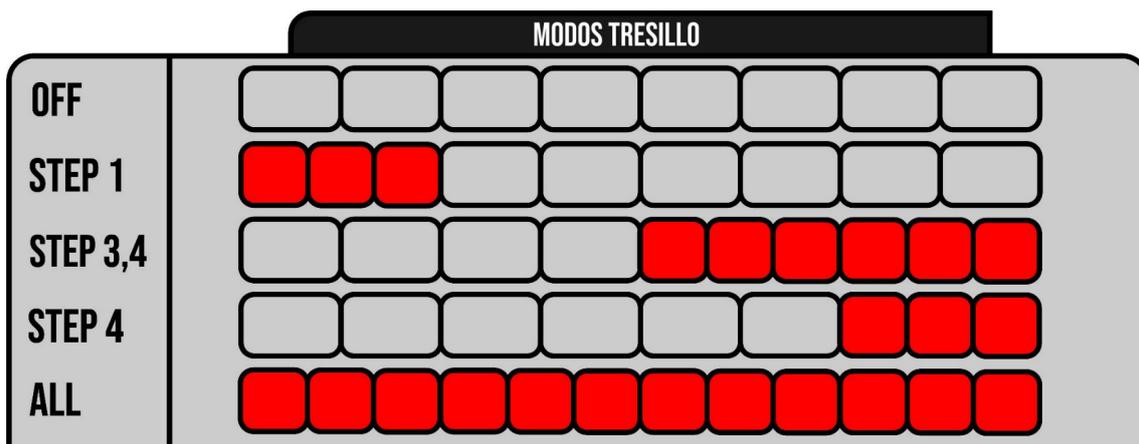
```
out = ((2 * (t & 1) - 1) * t * param) - (t >> (1 + param / 256))
```

Track 3

```
out = t*(0xCA98>>(t >>9&param) & (param+1)) | t>>8
```

En los tres casos, el valor "param" es el que se setea con el mando de selección. Los algoritmos se reproducen a 6Khz.

Modos de tresillo

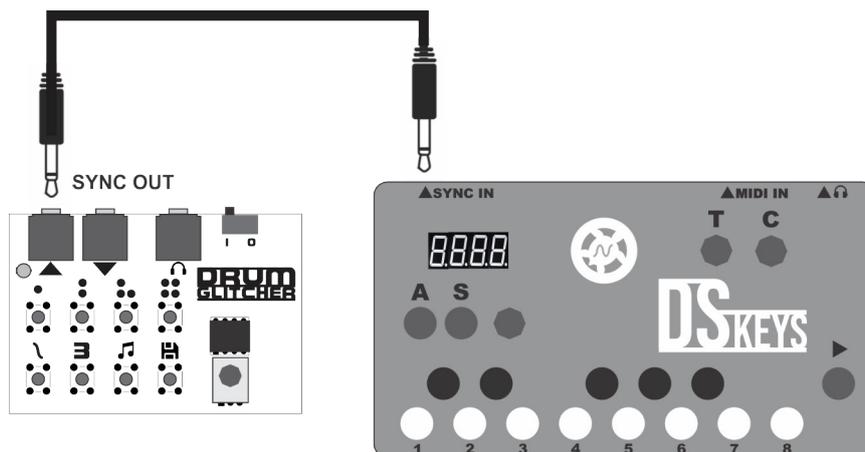


NOTA: El tresillo se ejecutará solo si el ritmo seleccionado tiene activo el step en la posición dada.

Conexión con otros equipos

Conexión de sincronismo.

Para utilizar la salida de sincronismo de Drum Glitcher, usar un cable con un conector Jack de 3.5mm TS (mono) y conectarlo en la entrada "Sync IN" de cualquier equipo que posea entrada de sincronismo.



Para utilizar la entrada de sincronismo de Drum Glitcher, usar un cable con un conector Jack de 3.5mm TS (mono) y conectarlo en la salida "Sync OUT" de cualquier equipo que posea salida de sincronismo, por ejemplo, un DS-Drum.

