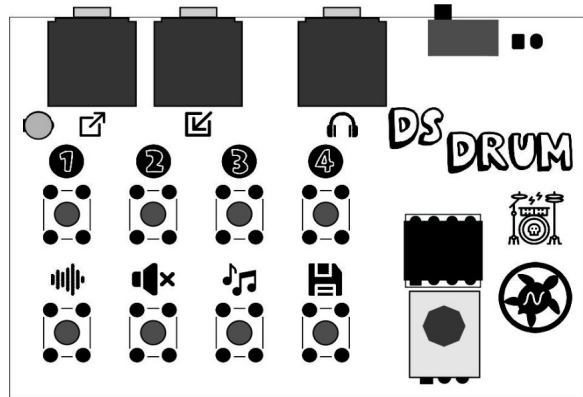


DS DRUM

Drum Machine



ÍNDICE

Precauciones.	2
Especificaciones.	2
Introducción.	3
Descripción general.	3
Manejo de presets.	4
Patrones de ritmos.	5
Conexión con otros equipos.	6
Ejemplos.	7

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 @ 20Khz

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

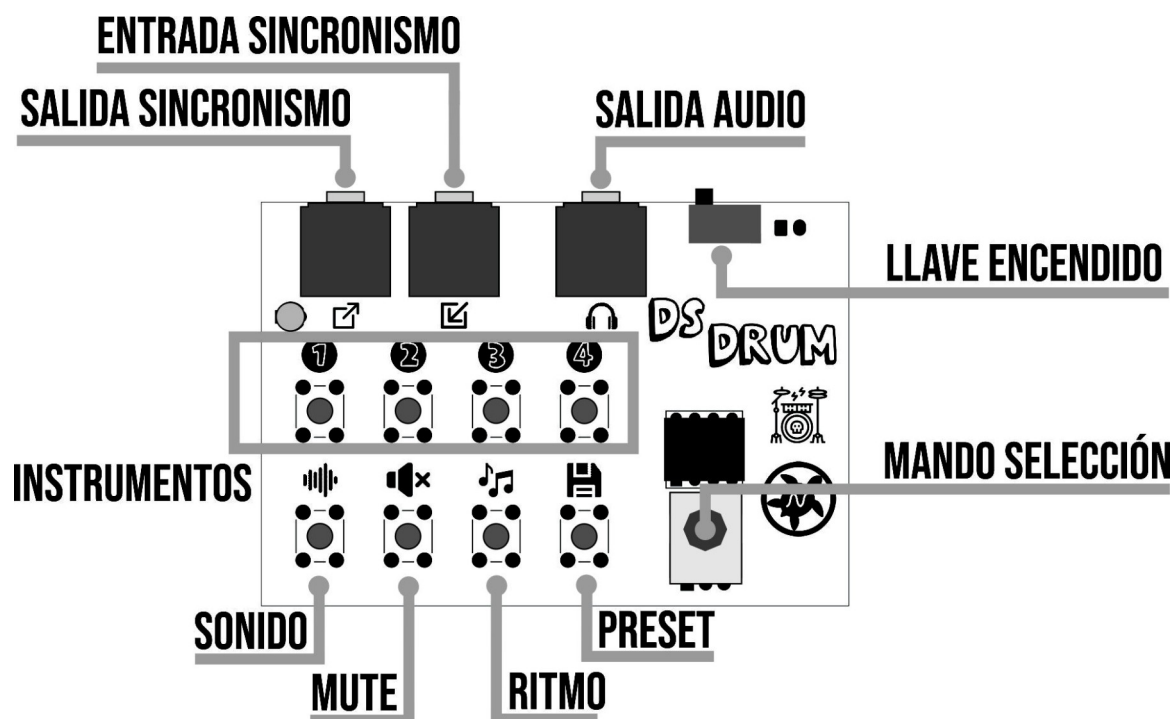
Gracias por adquirir DS-Drum. Esta pequeña Drum Machine le permitirá trabajar con 4 instrumentos independientes a los cuales se les puede configurar un determinado sonido y ritmo a cada uno.

El equipo posee 3 sonidos de percusión: Kick, Snare y HiHat. Y un sonido de sintetizador: Onda cuadrada a la cual es posible asignar una nota entre 37 notas posibles (A2 a A5).

Existen 12 ritmos diferentes para los instrumentos de percusión y 12 para la onda cuadrada.

DS-Drum 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



- **Sonido + Instrumento:** Permite variar el sonido del instrumento entre 4 sonidos diferentes: Kick, Snare, HitHat y Onda cuadrada. El instrumento 4 no dispone la opción de Onda cuadrada.
- **Mute + Instrumento:** Permite apagar o encender el instrumento.
- **Ritmo + Instrumento:** Permite variar entre 12 patterns diferentes.
- **Preset + Instrumento:** Permite activar un preset (el 1,2,3 o 4 según botón de instrumento presionado) o varios encadenados (seguir presionando los botones del 1 al 4)
- **Preset + Sonido + Instrumento:** Permite guardar la configuración actual como un preset.
- **Instrumento + Mando selección:** Permite setear la nota de la onda cuadrada para dicho instrumento (Solo funciona si el sonido seteado en el instrumento es onda cuadrada).
- **Ritmo + Mando selección:** Permite setear el tempo. Al llevar a cero se activa la entrada de sincronismo.
- **Ritmo + Sonido:** 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 sonido, con ambos presionados, presionar y soltar el botón "1", "2", "3" o "4" según en qué n° 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 n° 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 botón de preset.

Patrones de ritmos

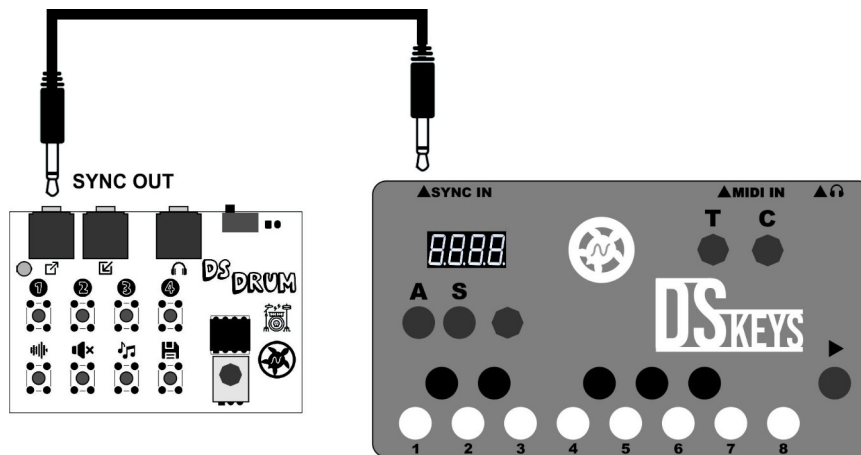
PATTERNS DE PERCUSIÓN								
P 01	■	■	■	■	■	■	■	■
P 02	■	□	■	□	■	□	■	□
P 03	■	□	□	□	□	□	□	□
P 04	□	□	■	□	□	□	■	□
P 05	■	■	□	□	□	□	□	□
P 06	□	□	■	□	□	□	□	□
P 07	■	□	□	□	□	□	□	■
P 08	□	□	□	■	□	□	□	□
P 09	□	□	□	□	■	□	□	■
P 10	□	□	□	□	■	□	□	□
P 11	□	□	□	■	□	■	□	□
P 12	□	□	□	□	□	□	■	□

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

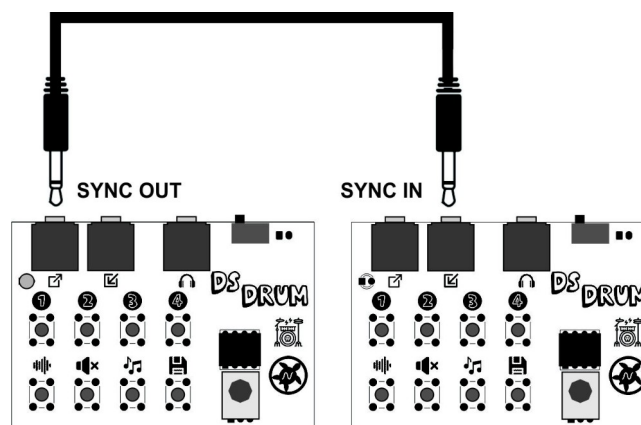
Conexión con otros equipos

Conexión de sincronismo.

Para utilizar la salida de sincronismo de DS-Drum, 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 DS-Drum, 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, otro DS-Drum.



Ejemplos

A continuación se muestran algunos ejemplos de ritmos de percusión que pueden componerse utilizando 3 o 4 tracks, indicando qué sonido y qué pattern debe setearse en cada track.

Ejemplo 1: "On the floor"

EJEMPLO 1.									
TRACK1	KICK	■						■	P 07
TRACK2	-								P -
TRACK3	SNARE				■				P 10
TRACK4	HIHAT		■				■		P 04

Ejemplo 2: "Bo Diddley beat"

EJEMPLO 2. COMPAS 1									
TRACK1	KICK	■							P 03
TRACK2	KICK			■		■			P 11
TRACK3	SNARE		■				■		P 04
TRACK4	HIHAT	■		■		■		■	P 02

EJEMPLO 2. COMPAS 2									
TRACK1	KICK			■					P 08
TRACK2	KICK						■		P 12
TRACK3	SNARE		■				■		P 04
TRACK4	HIHAT	■		■		■		■	P 02

Ejemplo 3: "The two beat"

EJEMPLO 3.								
TRACK1	KICK	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 03
TRACK2	HIHAT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 07
TRACK3	SNARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 10
TRACK4	HIHAT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 10

Ejemplo 4: "Boom-bap"

EJEMPLO 4. COMPAS 1								
TRACK1	KICK	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 05
TRACK2	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P -
TRACK3	SNARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	P 09
TRACK4	HIHAT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	P 02

EJEMPLO 4. COMPAS 2								
TRACK1	KICK	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 05
TRACK2	KICK	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 08
TRACK3	SNARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	P 09
TRACK4	HIHAT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	P 02

Ejemplo 5: "Impeach the president"

EJEMPLO 5. COMPAS 1								
TRACK1	KICK	■					■	P 07
TRACK2	HIHAT	■					■	P 07
TRACK3	SNARE				■			P 09
TRACK4	HIHAT	■		■		■		P 02

EJEMPLO 5. COMPAS 2								
TRACK1	KICK	■						P 03
TRACK2	KICK			■			■	P 04
TRACK3	SNARE				■			P 09
TRACK4	HIHAT	■		■		■		P 02

Ejemplo 6: "Iconic eighths"

EJEMPLO 6. COMPAS 1								
TRACK1	KICK	■						P 03
TRACK2	-							P -
TRACK3	SNARE				■			P 10
TRACK4	HIHAT	■		■		■		P 02

EJEMPLO 6. COMPAS 2

TRACK1	KICK								P 06
TRACK2	-								P -
TRACK3	SNARE								P 10
TRACK4	HIHAT								P 02

Ejemplo 7: "Shuffle"
EJEMPLO 7. COMPAS 1

TRACK1	KICK								P 05
TRACK2	SNARE								P 10
TRACK3	SNARE								P 12
TRACK4	HIHAT								P 10

EJEMPLO 7. COMPAS 2

TRACK1	KICK								P 03
TRACK2	KICK								P 04
TRACK3	SNARE								P 10
TRACK4	HIHAT								P 10

Ejemplo 8: "Dilla beat"

EJEMPLO 8. COMPAS 1									
TRACK1	KICK	■							P 03
TRACK2	KICK						■		P 12
TRACK3	SNARE			■			■		P 04
TRACK4	HIHAT	■	■	■	■	■	■	■	P 01

EJEMPLO 8. COMPAS 2									
TRACK1	KICK	■	■						P 05
TRACK2	KICK						■		P 12
TRACK3	SNARE			■			■		P 04
TRACK4	HIHAT	■	■	■	■	■	■	■	P 01

Ejemplo 9: "Soul vibe"

EJEMPLO 9. COMPAS 1									
TRACK1	KICK	■						■	P 07
TRACK2	KICK			■					P 06
TRACK3	SNARE					■			P 10
TRACK4	HIHAT	■		■		■		■	P 02

EJEMPLO 9. COMPAS 2

TRACK1	KICK									P 04
TRACK2	KICK									P 03
TRACK3	SNARE									P 10
TRACK4	HIHAT									P 02

Ejemplo 10: "ABAC"

































EJEMPLO 10. COMPAS 1

TRACK1	KICK									P 03
TRACK2	-									P -
TRACK3	SNARE									P 10
TRACK4	HIHAT									P 02

































EJEMPLO 10. COMPAS 2

TRACK1	KICK									P 06
TRACK2	-									P -
TRACK3	SNARE									P 10
TRACK4	HIHAT									P 02

Ejemplo 11: "Slow Jam"
EJEMPLO 11. COMPAS 1

TRACK1	KICK									P 03
TRACK2	-									P -
TRACK3	SNARE									P 10
TRACK4	HIHAT									P 01

EJEMPLO 11. COMPAS 2

TRACK1	KICK									P 03
TRACK2	KICK									P 08
TRACK3	SNARE									P 10
TRACK4	HIHAT									P 01