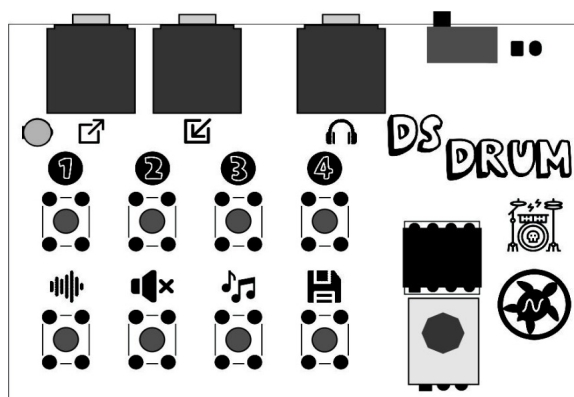


DS DRUM

Drum Machine



ÍNDICE

Precauciones.	2
Especificaciones.	2
Introducción.	3
Descripción general.	3
Patrones de ritmos.	4
Conexión con otros equipos.	5
Ejemplos.	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 @ 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. Uso continuo: 24hs.

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

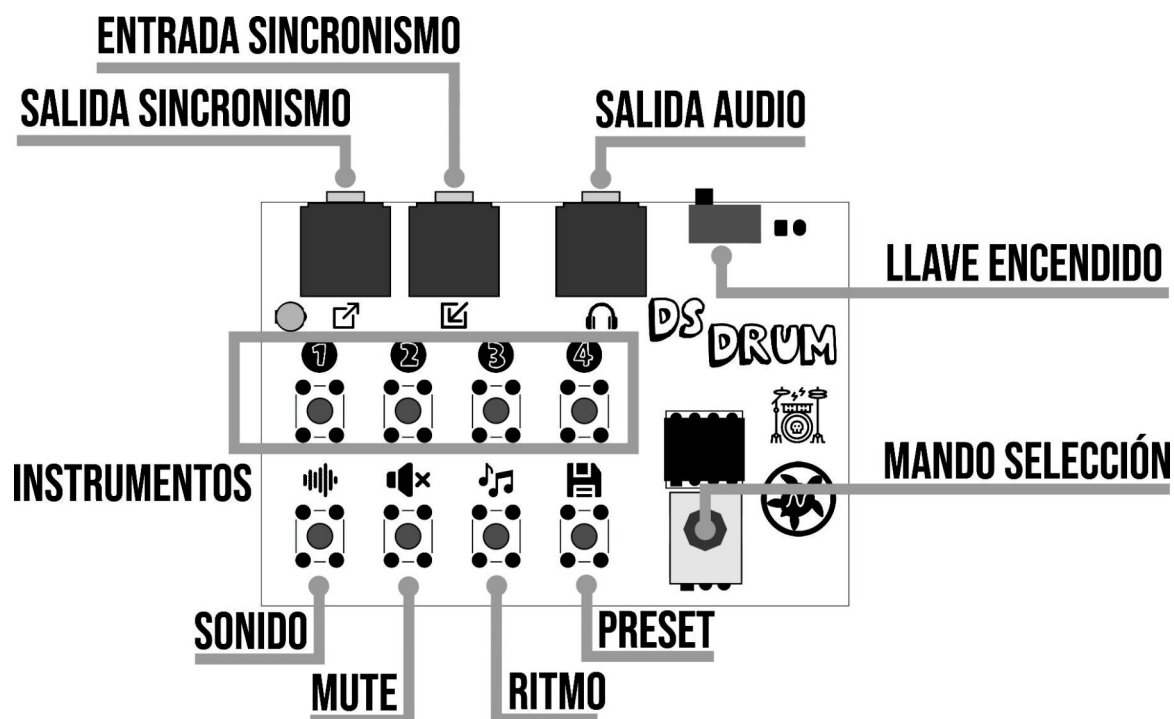
Gracias por adquirir DS-Drum. Esta pequeña Drum Machine le permitirá trabajar con 4 instrumentos independientes a los cuales se les puede configurar un determinado sonido y ritmo a cada uno.

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.

Patrones de ritmos

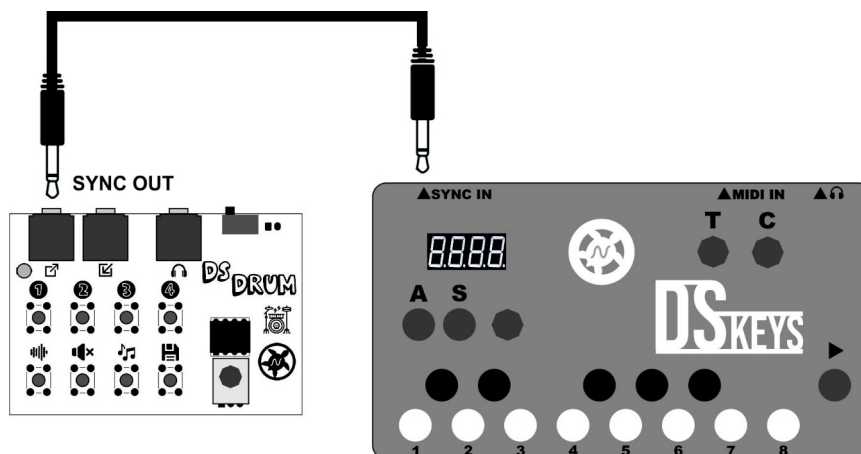
PATTERNS DE PERCUSIÓN								
P 01								
P 02								
P 03								
P 04								
P 05								
P 06								
P 07								
P 08								
P 09								
P 10								
P 11								
P 12								

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								

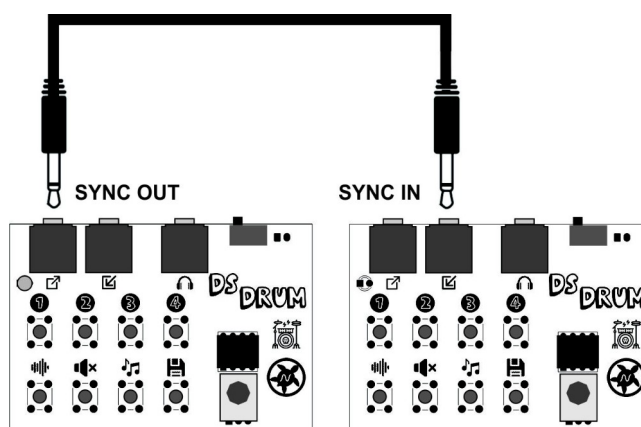
Conexión con otros equipos

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.






















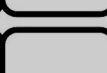

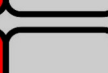

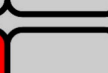
Ejemplos
















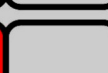
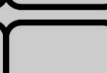






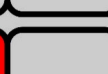
A continuación se muestran algunos ejemplos de ritmos de percusión que pueden componerse utilizando 3 o 4 tracks, indicando qué sonido y qué pattern debe setearse en cada track.

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	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 03
TRACK2	HIHAT	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 07
TRACK3	SNARE	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 10
TRACK4	HIHAT	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 10

Ejemplo 4: "Boom-bap"

EJEMPLO 4. COMPAS 1									
TRACK1	KICK	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 05
TRACK2	-	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P -
TRACK3	SNARE	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 09
TRACK4	HIHAT	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 02

EJEMPLO 4. COMPAS 2									
TRACK1	KICK	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 05
TRACK2	KICK	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 08
TRACK3	SNARE	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	P 09
TRACK4	HIHAT	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 06
TRACK2	-	<input type="checkbox"/>	<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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 10
TRACK4	HIHAT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	P 02

Ejemplo 7: "Shuffle"
EJEMPLO 7. COMPAS 1

TRACK1	KICK	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 05
TRACK2	SNARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 10
TRACK3	SNARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 12
TRACK4	HIHAT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 10

EJEMPLO 7. COMPAS 2

TRACK1	KICK	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 03
TRACK2	KICK	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P 04
TRACK3	SNARE	<input type="checkbox"/>	<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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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"









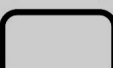
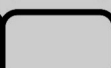
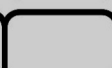
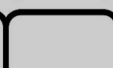
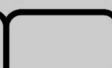
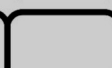
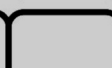
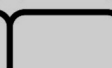
















EJEMPLO 10. COMPAS 1

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









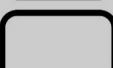
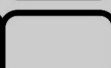
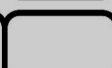

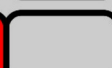
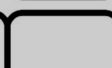
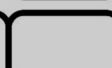

















EJEMPLO 10. COMPAS 2

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