



CREATIVE USE OF YOUR  
**SDS 1000**

SIMMONS

## CONTENTS

CONCEPT – AN INTRODUCTION TO THE SDS 1000 .....	1
BEFORE YOU START .....	2
SETTING UP .....	3
AMPLIFICATION .....	5
PLAYING THE "FACTORY" SOUNDS .....	7
USER KITS AND FACTORY KITS .....	9
PROGRAMMING KITS .....	10
PROGRAMMING SOUNDS .....	2
PROGRAMMING THE BASS DRUM .....	14
SNARE DRUM CONCEPT .....	15
PROGRAMMING THE SNARE DRUM .....	16
TOM-TOM CONCEPT .....	18
PROGRAMMING THE TOM-TOMS .....	19
RACK MOUNTING .....	20
THE SDS 1000 + TMI – TRIGGER TO MIDI INTERFACE .....	21
FACTORY SOUNDS – AN ATTEMPT AT DESCRIPTION .....	22
SPECIFICATION .....	23

## TABLE DES MATIERES

CONCEPT – UNE INTRODUCTION AU SDS 1000 .....	1
AVANT DE COMMENCER .....	2
MONTAGE .....	3
AMPLIFICATION .....	5
COMMENT OBTENIR LES SONS D'ORIGINE .....	7
BATTERIES UTILISATEUR ET BATTERIES D'ORIGINE .....	9
PROGRAMMATION DES BATTERIES .....	10
PROGRAMMATION DES SONS .....	13
PROGRAMMATION DE LA GROSSE CAISSE .....	14
CONCEPT DE LA CAISSE CLAIRE .....	15
PROGRAMMATION DE LA CAISSE CLAIRE .....	16
CONCEPT DES TAMS-TAMS .....	18
PROGRAMMATION DES TAMS-TAMS .....	19
MONTAGE SUR CHEVALET .....	20
LE SDS 1000 ET LE TMI – TRIGGER-MIDI INTERFACE .....	21
SONS D'ORIGINE – UN ESSAI DE DESCRIPTION .....	22
SPECIFICATION .....	23

## INHALT

DAS KONZEPT – EINFÜHRUNG IN DAS SDS 1000 .....	1
VOR DEM BEGINN .....	2
VORBEREITUNG .....	3
VERSTÄRKUNG .....	5
SPIELEN DER SYSTEMKLÄNGE .....	7
BENUTZERSÄTZE UND SYSTEMSÄTZE .....	9
SATZ-PROGRAMMIERUNG .....	10
KLANG-PROGRAMMIERUNG .....	13
BASSTROMMEL-PROGRAMMIERUNG .....	14
SNARE-DRUM-KONZEPT .....	15
SNARE-DRUM-PROGRAMMIERUNG .....	16
TOMTOM-KONZEPT .....	18
TOMTOM-PROGRAMMIERUNG .....	19
RACK MONTAGE .....	20
SDS 1000 + TMI – AUSLÖSER AN MIDI-SCHNITTSTELLE .....	21
SYSTEMKLÄNGE – VERSUCH EINER BESCHREIBUNG .....	22
TECHNISCHE DATEN .....	23

## ■ CONCEPT – An Introduction to the SDS 1000

The SDS 1000 is a 5-drum kit, comprising bass, snare and 3 tom-toms, triggering 10 complete "drum kits" (5 factory and 5 programmable presets).

Hitting a specific pad triggers the corresponding channel on the "drum voice console" giving you the sounds, feel and control of acoustic drums plus all the sounds and advantages of electronic drums.

To add to all this "reality", the small pads (snare and toms) have a floating head and the bass pad is piston loaded – giving you the feel and playability of acoustic drums.

The SDS 1000 electronically synthesises the sounds of each drum. The bass, snare and toms use different methods of synthesis – each the most appropriate for the sound and control you require. The bass is software generated directly by the computer. The snare is a digital sample of an acoustic drum, 4 different snare sounds are under program control. The tom-toms are synthesised using analogue circuitry. The toms also have a unique 'second skin' control to match the sound and response of a double headed acoustic tom.

The program/store memory facility allows you to build up 5 kits of your own drum sounds.

The SDS 1000 can be rack mounted or used 'stand alone'. Midi can be added by adding the specially designed TMI interface which will allow you to enjoy the sounds of other MIDI equipped voicing units such as the Simmons SDE. The Simmons COMBO amplifier completes the package – being a 200w amplifier designed to make the most of the SDS 1000's unique voicing.

All of us at SIMMONS hope that you enjoy the use of your SDS 1000.

## ■ CONCEPT – Une introduction au SDS 1000

Le SDS 1000 est une batterie de 5 tambours comprenant une grosse caisse, une caisse claire et trois tams-tams, permettant de créer 10 "batteries" complètes (5 pré-réglées d'origine et 5 programmables).

En frappant sur un tambour spécifique, on déclenche le canal correspondant de la "console des voix des tambours" ce qui donne les sons, la sensation et le contrôle d'une batterie acoustique ainsi que tous les sons et les avantages d'une batterie électronique.

Pour ajouter à ce sens de "réalité", les petits tambours (caisse claire et tams-tams) possèdent une peau flottante et la grosse caisse est à piston, vous donnant la sensation et le jeu d'une batterie acoustique.

Le SDS 1000 effectue la synthèse électronique des sons de chaque tambour. La grosse caisse, la caisse et les tams-tams font appel à des méthodes de synthèse différentes – chacune étant la mieux appropriée au son et au contrôle que vous désirez. La grosse caisse est créée directement par le logiciel de l'ordinateur. La caisse claire est un échantillon numérique d'une caisse acoustique, il y a 4 sons de caisse claire différents sous le contrôle du programme. Les tams-tams sont synthétisés grâce à un circuit analogue. Les tams-tams possèdent aussi un contrôle unique de "deuxième peau" pour donner l'équivalent du son et de la réponse de tams-tams acoustique à peau double.

La capacité de mémoire programme/enregistrement vous permet de construire 5 batteries composées de vos propres sons.

Le SDS 1000 peut être monté sur chevalet ou utilisé "sur pied". On peut y ajouter un système MIDI à l'aide de l'interface TIM spécialement conçue, ce qui vous permettra d'obtenir les sons des autres unités d'harmonisation équipées de MIDI telles que le Simmons SDE. L'amplificateur Simmons COMBO vient compléter l'ensemble – un amplificateur de 200W conçu pour obtenir les meilleurs résultats des capacités uniques du SDS 1000.

Chez SIMMONS, nous espérons tous que vous aurez le plus de plaisir possible à vous servir de votre SDS 1000.

## ■ DAS KONZEPT – Einführung in das SDS 1000

SDS 1000 ist ein fünfteiliges Schlagzeug mit Baßtrommel, Snare-Drum und drei Tomtoms, die zehn Trommelsätze auslösen (fünf Systemsätze und fünf programmierbare Benutzersätze).

Durch Anschlagen einer Taste wird der zugehörige Kanal in der Trommelstimmen-Konsole ausgelöst, der Sie mit dem Klang, dem Anschlag und der Handhabung eines akustischen Schlagzeugs und allen Klängen und Vorteilen eines elektronischen Schlagzeugs versorgt.

Die "Echtheit" der Anlage wird noch dadurch erhöht, daß die kleinen Tasten (für Snare-Drum und Tomtoms) seitlich verschiebbare Auflagen haben und die Taste für die Baßtrommel Kolbenlagerung hat, so daß sie das Anschlaggefühl und die Spielbarkeit eines akustischen Schlagzeugs haben.

Der Klang jeder Trommel wird vom SDS 1000 synthetisch erzeugt, wobei für die Baßtrommel, die Snare-Drum und die Tomtoms jeweils verschiedene und stets die für den Klang und die Spielbarkeit am besten geeigneten Methoden verwendet werden. Die Baßtrommel wird unmittelbar vom Programm des Computers erzeugt. Die Snare-Drum ist ein digitales Muster einer akustischen Trommel, wobei vier verschiedene Snare-Drum-Klänge vom Programm gesteuert werden. Die Tomtoms werden mittels Analogschaltung erzeugt. Die Tomtoms sind mit einem einmaligen "zweiten Fell" bestückt, so daß sie an den Klang und die Ansprache eines doppelfelligen akustischen Tomtoms angepaßt werden können.

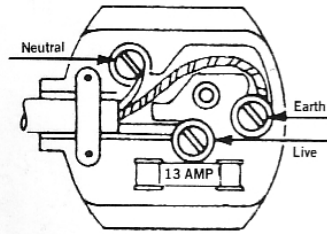
Mithilfe der Programmier- und Speichereinrichtung können Sie bis zu fünf verschiedene Sätze Ihrer eigenen Schlagzeugklangfarben aufbauen. Das SDS 1000 kann im Regal montiert oder als freistehende Anlage aufgebaut werden.

Durch Installation der eigens hierfür entwickelten TMI-Schnittstelle kann ein MIDI (Musical Instrument Digital Interface) angeschlossen werden. Damit können Sie die Klänge anderer MIDI-bestückter Klangeinheiten wie des Simmons SDE nutzen. Der Simmons-Verstärker COMBO vervollständigt die Anlage mit einer Leistung von 200 Watt und gibt dem SDS 1000 eine einmalige Klangqualität.

Alle Mitarbeiter von SIMMONS hoffen sehr, daß Sie recht viel Freude an der Arbeit mit Ihren SDS 1000 haben.

# ■ BEFORE YOU START ■ AVANT DE COMMENCER

# ■ VOR DEM BEGINN



## CONNECTING TO A MAINS SUPPLY European mains voltage

Connect an appropriate mains plug to the mains cable according to the following colour code.

**Brown – Live**  
**Blue – Neutral**  
**Green/Yellow – Earth (Ground)**

Check that the voltage label on the back of the panel matches your domestic mains supply.

**240v – G.B. and Australia**  
**220v – Europe**  
**115v – U.S.A. and Canada**  
**100v – Japan**

The SDS 1000 is a computer-controlled synthesiser and should be treated with care. A few simple rules, if followed, will avoid problems in the future.

They are:

Try and use a clean power source, away from equipment that may produce transient spikes through the mains power, i.e. electric motors, heavy switch gear etc.

The SDS 1000 is supplied with a three core power cord – use this with a grounded AC power source.

Switch on the SDS 1000 last, and off first.

Do not place the SDS 1000 on top of speaker cabinets or amplifiers which might subject it to excessive heat and vibration.

## POUR LE BRANCHEMENT AU SECTEUR Tension du secteur en Europe

Monter une prise de courant appropriée au câble de branchement en respectant le code des couleurs suivant.

**Marron – fil sous tension**  
**Bleu – fil neutre**  
**Vert/jaune – fil de terre**

Vérifier que la tension indiquée sur la plaque correspond à celle du secteur.

**240v – G.B. et Australie**  
**220v – Europe**  
**115v – Etats Unis et Canada**  
**100v – Japon**

Le SDS 1000 est un synthétiseur commandé par un ordinateur et doit être manipulé avec soin. Il suffit de suivre quelques règles simples pour éviter les problèmes à l'avenir.

Ces règles sont les suivantes:

Essayer d'utiliser une source de courant propre, loin de tout matériel risquant de produire des pointes transitoires dans l'alimentation du secteur, par ex. moteurs électriques, appareils de commutation lourds, etc.

Le SDS 1000 est fourni avec un câble à trois fils – utiliser celui-ci avec une source de courant alternatif avec prise à la terre.

Mettre le SDS 1000 sous tension en dernier et le mettre hors tension en premier.

Ne pas poser le SDS 1000 sur un haut-parleur ou un amplificateur où il pourrait être soumis à des vibrations ou une chaleur trop fortes.

## ANSCHLUSS AN DAS STROMNETZ Europäische Netzspannung

Bestücken Sie das Netzkabel mit einem passenden Netzstecker unter Beachtung der folgenden Farbkodierung:

**Braun – Phase**  
**Blau – Nulleiter**  
**Grün-Gelb – Erdung**

Prüfen Sie, ob die Spannungsangabe auf der Paneelrückseite mit Ihrer Netzspannung übereinstimmt.

**240v – England und Australien**  
**220v – Europa**  
**115v – USA und Kanada**  
**100v – Japan**

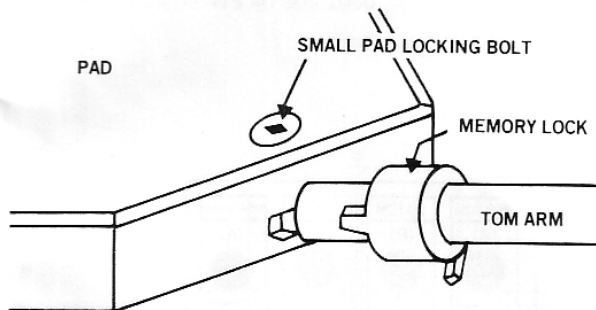
DAS SDS 1000 ist ein computergesteuerter Synthesiser und sollte sorgfältig behandelt werden. Die Beachtung einiger einfacher Regeln hilft bei der Vorbeugung künftiger Probleme.

Verwenden Sie eine störungsfreie Stromquelle in ausreichendem Abstand zu elektrischen Geräten, die kurzfristige Spannungsschwankungen verursachen können, z.B. Elektromotoren, Lastschalter usw.

Das SDS 1000 ist mit einem dreidrigen Netzkabel ausgerüstet und muß an eine geerdete Stromquelle angeschlossen werden. Schalten Sie das SDS 1000 stets zuletzt ein und zuerst aus.

Plazieren Sie das SDS 1000 nicht auf Lautsprecherboxen oder Verstärkern, die übermäßiger Erwärmung und Vibration unterworfen sind.

## SETTING UP



### THE PADS

The 5 pads should be assembled on stands to suit your own preference. Either conventional 'tripod' stands can be used, or an exciting option is the Simmons drum rack which adds a new dimension to the usual side of the drums as well as providing an ideal method of mounting the SDS 1000 drum voice console – See 'Rack Mounting'

You should be able to arrive at a playing position you feel happy with. You could also experiment with novel and unusual ways of setting up which would normally be impossible with acoustic drums. This is one of the many advantages you will come across when using the SDS 1000.

**Mounting small drum on stand** – The small drum pads are mounted on conventional 22mm diameter tom-tom arms. One side of the small pad has a hole for the tom-tom arm. Carefully push the drum on to the arm, a gentle rocking action will ease the drum on to the arm. If the arm will not enter the drum, turn the locking bolt anti-clockwise 1 turn with a conventional drum key.

The tom-tom arm can enter the drum to a maximum depth of 6 inches.

Loosen the 'memory lock' ring on the tom-tom arm (if fitted) and locate the tongue of the ring into the drum pad. Tighten the locking bolt and memory lock with a drum key by turning the key clockwise.

**Bass drum pad** – Insert the spurs into the side of the bass drum by loosening the turn keys (turn anti-clockwise to loosen) and push the end of the spur into the nylon clamp, so that the spurs slope forward to form a tripod with the bass drum pedal plate.

Tighten the spurs in this position by rotating the turn keys clockwise.

**Note:** Memory locks can be fitted on the spurs if required.

Fit a bass drum pedal on the plate in the conventional manner. Ensure that the pedal is adjusted so that the beater strikes the drum in the central 'piston area'.

## MONTAGE

### LES TAMBOURS

Monter les 5 tambours sur des pieds selon votre préférence. On peut utiliser soit des "trépieds" traditionnels ou bien une option intéressante offerte par le chevalet à tambours de Simmons qui ajoute une nouvelle dimension au côté habituel d'une batterie de tambours tout en constituant une méthode idéale pour le montage de la console des voix des tambours du SDS 1000 – voir "Montage sur râtelier".

Vous devriez arriver à une position qui vous convienne. Vous pourriez aussi expérimenter et essayer d'autres façons nouvelles et inhabituelles de monter votre batterie qui ne seraient pas normalement possibles avec une batterie acoustique. C'est un des nombreux avantages que vous allez rencontrer en utilisant votre SDS 1000.

**Montage des petits tambours sur leur support** – Les petits tambours sont montés sur des bras conventionnels de tams-tams de 22mm. Un des côtés du tambour comporte un trou pour le bras. Enfoncer soigneusement le tambour sur le bras en le faisant pivoter doucement pour que le bras pénètre plus facilement. Si le bras n'arrive pas à rentrer dans le trou, faire tourner le bouchon de serrage d'un tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à l'aide d'une clé à tambour conventionnelle.

Le bras peut pénétrer de 15cm dans le tambour.

Desserrer l'anneau du verrou à repère situé sur le bras du tam-tam (s'il existe) et placer la langue de l'anneau dans le tambour. Serrer le bouchon de blocage et le verrou à repère à l'aide d'une clé à tambour en tournant la clé dans le sens des aiguilles d'une montre.

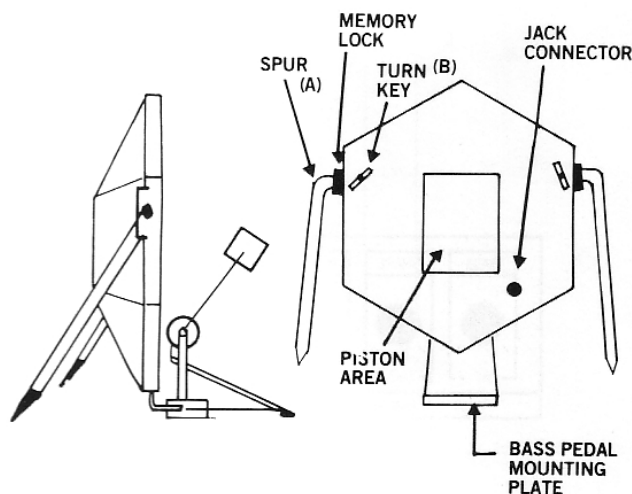
**Grosse caisse** – Insérer les pattes sur les côtés de la grosse caisse en desserrant les clés de serrage (tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour desserrer) et enfoncer l'extrémité de la patte dans la bride en nylon afin que les pattes soient tournées vers l'avant pour former un trépied avec la plaque de la pédale de la grosse caisse.

Fixer les pattes dans cette position en tournant les clés dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Note:** Il est possible de fixer des verrous à repère sur les pattes si on le désire.

Fixer une pédale de grosse caisse sur la plaque de la manière habituelle. S'assurer que la pédale est réglée de façon que le battoir frappe le tambour dans la partie centrale du piston.

## VORBEREITUNG



### DIE PADS

Die fünf pads können entsprechend Ihren Bedürfnissen auf herkömmlichen Stativ-Ständern oder auf dem sehr interessanten Zubehör von Simmons lieferbaren Schlagzeugregal montiert werden, das Ihr Schlagzeug nicht nur um eine weitere Dimension bereichert, sondern auch ein ideales Verfahren zur Montage der Schlagzeug-Stimmenkonsole des SDS 1000 darstellt – vgl. "Rackmontage".

Versuchen Sie auf jeden Fall einen Aufbau zu erzielen, mit dem Sie wirklich zufrieden sind. Sie können auch mit ungewöhnlichen und neuen Arrangements experimentieren, die mit akustischen Schlagzeugen sonst unmöglich sind. Dies ist jedoch nur einer von vielen Vorteilen des SDS 1000.

**Ständeraufbau für Kleine Trommel** – die pads für die Kleine Trommel werden auf handelsüblichen Tomtom-Armen von 22 mm Durchmesser montiert. Auf der einen Seite des kleinen pads befindet sich eine Öffnung für den Tomtom-Arm. Schieben Sie die Trommel unter vorsichtigen seitlichen Bewegungen auf den Arm. Falls der Arm sich nicht in die Trommel einführen läßt, drehen Sie den Spannbolzen mit einem handelsüblichen Trommelschlüssel um eine Umdrehung gegen den Uhrzeigersinn.

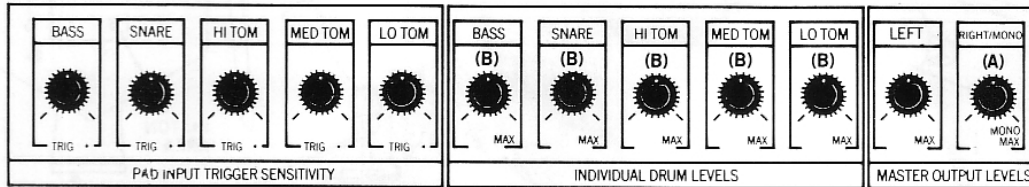
Der Tomtom-Arm Kann höchstens 15,24cm in die Trommel eingeführt werden.

Lösen Sie den "Speichersperr" – Ring am Tomtom-Arm (falls montiert) und plazieren Sie die Zunge des Rings in die Trommeltaste. Ziehen Sie den Spannbolzen und die Speichersperr mit einem Trommelschlüssel durch Drehen im Uhrzeigersinn an.

**Bassdrum Pad** – führen Sie die Streben nach Lösen der Knebelschrauben durch Drehen gegen den Uhrzeigersinn seitlich in die Baßtrommel ein und schieben Sie die Enden der Streben so in die Nylonschelle ein, daß die Streben sich nach vorn neigen und zusammen mit der Pedalplatte der Baßtrommel einen Dreifuß bilden. Befestigen Sie die Streben in dieser Position durch Anziehen der Knebelschrauben im Uhrzeigersinn.

**Achtung:** Falls gewünscht können die Streben mit Speichersperrn ausgestattet werden.

Montieren Sie das Baßtrommelpedal wie üblich auf der Pedalplatte. Achten Sie darauf, daß das Pedal so montiert ist, daß der Anschlag der Trommel im zentralen "kolbenbereich" liegt.



### CONNECTING UP

All the sockets for connecting up are situated along the back of the drum voice console.

**Pad Inputs** – Each pad connects to the appropriate "Trigger Input" socket (Bass drum – ch. 1, Snare – ch. 2 etc.) with the jack-jack leads supplied.

**Footswitch** – If you have the footswitch option plug it into the "foot select" socket – this enables you to change kit numbers. You will probably want to experiment with the most convenient positioning of the footswitch itself, but try placing it just to the left of your hi-hat pedal. A quick sideways movement of the foot will change the presets.

**Audio Outputs** – Each drum has its own individual output socket (for mixing desks etc.), but if you have a limited number of available channels (e.g. one or two channels of an amplifier etc.) you can use the right/mono output which has all the channels in mono, or the right and left outputs for the drums in stereo.

The right/mono output is a mono mix of all five drums, the relative levels of each drum is set on the individual output level controls (B), whilst the right/mono level (A) control varies the overall volume. These controls do not affect the individual outputs (C), so that if you are using the mono or stereo outputs on stage for your own monitoring you can adjust your own mix levels without affecting the main feeds to the P.A. (individual outs).

**Headphones** – There is also a headphone socket (B) which will accept any standard jack headphone plug and enable you to hear the SDS 1000 without any amplification equipment. The jack is standard 1/4" stereo and headphones of 600 impedance are recommended.

### BRANCHEMENT

Toutes les prises de branchement sont situées à l'arrière de la console de voix des tambours.

**Entrées des tambours** – Chaque tambour est branché à la prise d'entrée de déclenchement appropriée (Grosse caisse – ch. 1, caisse claire – ch. 2, etc.) grâce aux prises à jack fournies.

**Commande au pied** – Si vous avez l'option de commande au pied, la brancher dans la prise "foot select" – ceci vous permet de changer le numéro des batteries. Vous voudrez probablement expérimenter pour trouver la position de la commande au pied qui vous convienne le mieux, mais essayez de la placer juste à gauche de votre pédale "hi-hat". Un déplacement rapide de votre pied sur le côté vous permettra de changer les batteries pré-réglées.

**Sorties audio** – Chaque tambour possède sa propre prise de sortie individuelle (pour les pupitres de mixage, etc.) mais si vous disposez d'un nombre limité de voies (par exemple un amplificateur à une ou deux voies, etc.) vous pouvez utiliser la sortie de gauche/mono qui comporte toutes les voies en mono ou les sorties de droite et de gauche pour obtenir la batterie en stéréo.

La sortie de droite/mono est un mixage mono des cinq tambours, le niveau relatif de chaque caisse est réglé sur les contrôles de niveau de sortie individuels (B) tandis que le contrôle du niveau de la sortie de droite/mono (A) fait varier le volume de l'ensemble. Ces commandes n'affectent pas les sorties individuelles (C), si bien que si vous utilisez les sorties mono ou stéréo sur scène pour votre propre contrôle vous pouvez régler votre propre niveau de mixage sans affecter l'alimentation principale de la sonorisation générale (sorties individuelles).

**Ecouteurs** – Il existe également une prise pour écouteurs (B) qui convient pour toute prise à jack standard pour écouteurs et vous permet d'entendre votre SDS 1000 sans matériel d'amplification. La prise à jack est une prise stéréo standard de 1/4" et il est recommandé d'utiliser des écouteurs de 600 d'impédance.

### ANSCHLÜSSE

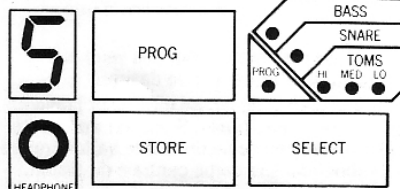
Sämtliche Anschlußbuchsen befinden sich auf der Rückseite der Trommelstimmenkonsole.

**Pads** – jede Taste verbindet die entsprechende "Eingangs"-Buchse (Baßtrommel – ch. 1, Snare-Drum – ch. 2 usw.) mit den mitgelieferten Klinkensteckerkabeln.

**Fußschalter** – falls Sie den Fußschalter bestellt haben, verbinden Sie ihn mit der "Fußwähl"-Buchse, mit deren Hilfe Sie die Klangsatznummern wechseln können. Sie können selbst mit der für Sie bequemsten Position des Fußschalters experimentieren oder aber ihn links neben dem Pedal für die Charleston-Maschine anbringen. Eine schnelle seitliche Fußbewegung löst die Umschaltung auf einen anderen vorprogrammierten Klangsatz aus.

**Audio-Ausgänge** – jede Trommel hat eine gesonderte Ausgangsbuchse (für das Mischen von Pulten usw.). Falls Ihnen aber nur eine begrenzte Zahl von Kanälen zur Verfügung steht (z.B. ein oder zwei Kanäle eines Verstärkers usw.), können Sie den rechten Mono-Ausgang mit allen Kanälen in Mono oder den rechten und linken Ausgang für Stereo verwenden. Der rechte oder Mono-Ausgang mischt alle fünf Trommeln, wobei die relative Höhe jeder Trommel über die einzelne Ausgangshöhenregelung (B) justiert wird, während die rechte oder Mono-Pegelsteuerung (A) die Gesamtlautstärke regelt. Diese Regeleinrichtung beeinflussen nicht die Einzelausgänge (C), so daß Sie, falls Sie die Mono- oder Stereo-Ausgänge auf der Bühne für die Selbstkontrolle verwenden, Ihre eigene Mischung ohne Beeinflussung der einzelnen padsausgänge vornehmen können.

**Kopfhörer** – die Anlage hat außerdem eine Kopfhörerbuchse (B) für Normklinkenstecker, über die Sie das SDS 1000 ohne Verstärker abhören können. Der Klinkenstecker hat ein Normmaß von 1/4 Zoll. Für die Kopfhörer empfehlen wir eine Impedanz von 600 Ohm.

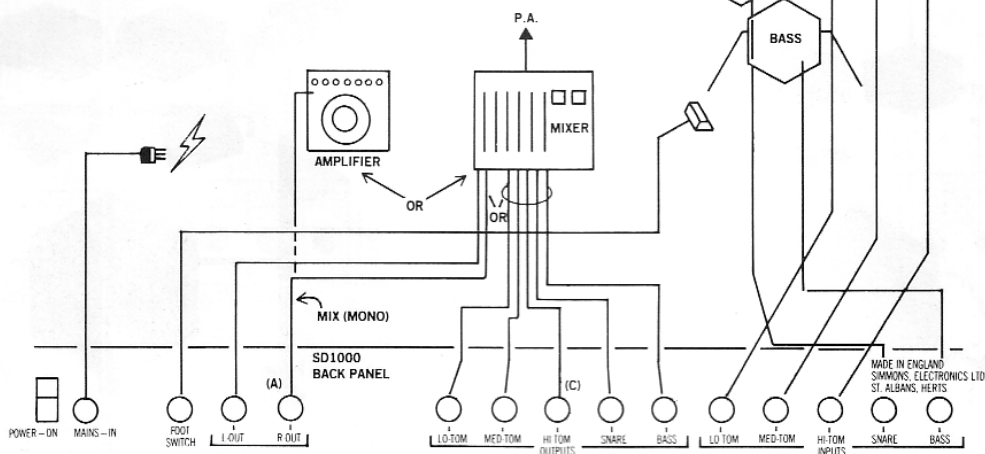


## ■ AMPLIFICATION

CONNECTIONS TO SDS 1000

ANSCHLÜSSE FÜR SDS 1000

BRANCHEMENTS AU SDS 1000



The SDS 1000 sounds have been chosen to sound good through small combos as well as larger P.A. systems but the question of a recommended system has no easy answer. Obviously such variables as the size of the venue and the type of music being played should affect your choice. By their definition, drum sounds are highly percussive and it is certainly desirable to amplify the SDS 1000 at a level at least comparable to a conventional drum kit. Therefore, your chosen system should be capable of reproducing very dynamic sounds, spanning a broad frequency range.

If you have previously been playing an amplified acoustic kit, the outputs from the SDS 1000 can simply replace the drum mics. If the SDS 1000 is being played live and you wish to utilise the facilities of an external mixing desk, the sockets marked "Audio Outputs", 1-5 should be utilised to connect each channel with a separate channel of the desk. The output of each of these connections contains only the sound from the relevant channel. This allows each drum sound to be equalised independently and is certainly the most desirable method of amplifying or recording the drums. If you have only a small stereo mixing desk and vacant channels are in short supply, the left and right outputs should be utilised to connect the SDS 1000 to two channels of the desk. The drum sounds are panned automatically in these outputs and hence the pan controls on the mixing desk should be turned to left in the channel receiving the left output and right in the channel receiving the right.

For the smaller venues Simmons have designed their own combination amplifier which will perfectly match the signals coming from the SDS 1000.

It is a 200w amplifier and speaker enclosure with separate inputs for bass, snare and toms with the appropriate 2 and 3 band equalisation to suit the different drums. The SDC 200 (Simmons Drum Combo) has a specially designed 300w RMS 12" speaker to project the high level of bass and handle the fast transients contained in the Simmons drum sounds. The cabinet amplifier speaker combination has been optimised to give you maximum sound level from this compact combo. See your dealer for further information.

## ■ AMPLIFICATION

Les sons du SDS 1000 ont été choisis pour bien rendre sur les petits combos aussi bien qu'avec les systèmes de sonorisation plus importants, mais la question du système recommandé n'a pas de réponse simple. Il est évident que les facteurs tels que la grandeur du local et le type de musique doivent affecter votre choix. Par définition, les sons d'une batterie sont hautement percussifs et il est certainement désirable d'amplifier le SDS 1000 à un niveau comparable au moins à celui d'une batterie conventionnelle. Par conséquent, le système que vous choisirez devrait être capable de reproduire des sons extrêmement dynamiques sur une large gamme de fréquences.

Si vous avez auparavant utilisé une batterie acoustique amplifiée, les sorties du SDS 1000 peuvent simplement remplacer les micros des caisses.

Si vous utilisez le SDS 1000 en public et que vous désirez utiliser les facilités d'un pupitre de mixage externe, il faudra utiliser les prises marquées, "Audio Outputs" 1-5 pour brancher chaque voie sur une voie séparée du pupitre. La sortie de chacun de ces branchements ne comportera que le son de la voie correspondante. Ceci permet d'égaliser indépendamment le son de chaque caisse et c'est certainement la méthode la plus désirable pour amplifier ou enregistrer la batterie. Si vous ne disposez que d'un petit pupitre de mixage stéréo et que le nombre des voies libres est restreint, il faudra alors utiliser les sorties de droite et de gauche pour brancher le SDS 1000 aux deux voies du pupitre. Les sons de la batterie sont automatiquement panoramiqués dans ces sorties et les commandes de panoramique du pupitre de mixage devront être tournées à gauche pour la voie recevant la sortie de gauche et à droite pour la voie recevant celle de droite.

Pour les locaux plus petits, Simmons a mis au point son propre amplificateur combiné qui convient parfaitement aux signaux provenant du SDS 1000.

Il s'agit d'un amplificateur de 200w et d'une enceinte de hauts-parleurs avec entrées distinctes pour la grosse caisse, la caisse claire et les tams-tams, avec l'égalisation appropriée de 2 et 3 bandes adaptée aux différentes caisses. Le SDC 200 (Simmons Drum Combo) possède un haut-parleur de 300W RMS 12" conçu spécialement pour projeter le haut niveau de basses et faire face aux transitoires rapides que contiennent les sons des caisses Simmons. Le combiné amplificateur haut-

## ■ VERSTÄRKUNG

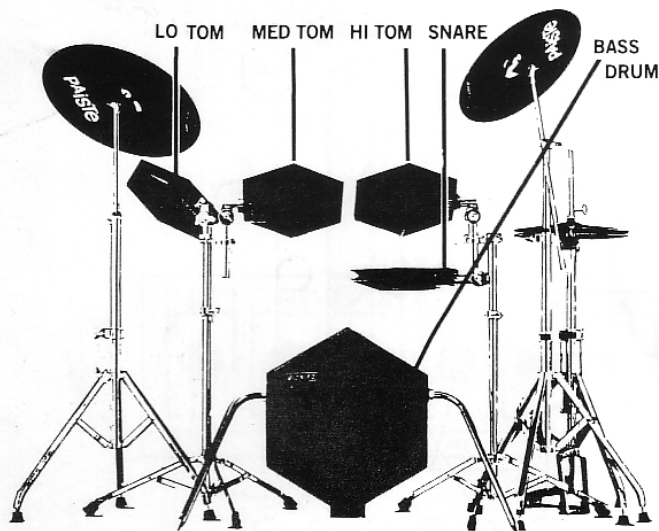
Die Klangqualität des SDS 1000 ist auf kleine Combos ebenso wie auf größere Verstärkeranlagen ausgelegt, doch die Frage nach der besten Verstärkeranlage ist nicht leicht zu beantworten. Augenscheinlich wird die Wahl von verschiedenen Faktoren wie der Saalgröße und der Art der Musik bestimmt. Schlagzeugklänge sind ihrer Natur nach sehr durchschlagend. Es ist daher ratsam, das SDS 1000 so weit zu verstärken, daß es zumindest einem handelsüblichen Schlagzeug entspricht. Das von Ihnen gewählte System sollte daher in der Lage sein, dynamisch sehr intensive Klänge mit einem weiten Frequenzbereich wiederzugeben.

Falls Sie bisher ein akustisches Schlagzeug mit Verstärker gespielt haben, brauchen Sie anstelle der Trommel-Mikrofone nur die Ausgänge des SDS 1000 zu verwenden.

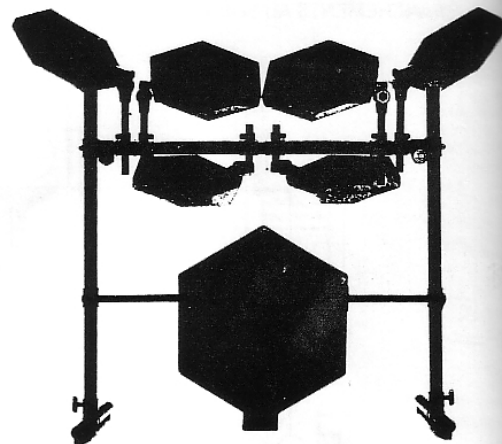
Falls das SDS 1000 live gespielt wird und Sie die Möglichkeiten eines externen Mischpults nutzen möchten, sollten Sie die Buchsen 1 bis 5 mit der Bezeichnung "Audio Outputs" (Audio-Ausgänge) für den Anschluß jedes Kanals mit einem separaten Kanal des Mischpults verbinden. Der Ausgang jedes Anschlusses übermittelt nur die Signale des betreffenden Kanals. Damit kann jede Trommel unabhängig von den anderen Stimmen entzerrt werden, was sicherlich die beste Methode für die Verstärkung oder Aufnahme des Schlagzeugs ist. Falls Sie nur über ein kleines Stereo-Mischpult mit einer begrenzten Anzahl freier Kanäle verfügen, sollten der linke und rechte Ausgang für den Anschluß des SDS 1000 an zwei Kanäle des Mischpults genutzt werden. Die Schlagzeug-Signale werden über diese Ausgänge automatisch angesteuert, weshalb der Mischpultregler für den Eingang des linken Kanals nach links und der Regler für den Eingang des rechten Kanals nach rechts gestellt werden sollte.

Simmons hat für die Verwendung in kleineren Sälen einen Kombi-Verstärker entwickelt, der sich hervorragend für die Verstärkung der vom SDS 1000 kommenden Signale eignet.

Die Einheit umfaßt einen 200W-Verstärker mit Lautsprecher und getrennten Eingängen für Baßtrommel, Snare-Drum und Tomtoms mit einer auf die jeweilige Trommel ausgelegten 2- und 3-Bandentzerrung. Der SDC 200 (Simmons Drum Combo) ist mit einem speziell entwickelten Lautsprecher von 300W Ausgangsleistung und 30 cm Durchmesser bestückt, der den hohen Pegel der Baßtrommel projiziert und die in den Simmons-Trommelklängen enthaltenen schnellen



SDR 1 – SIMMONS DRUM RACK  
 SDR 1 – CHEVALET A BATTERIE SIMMONS  
 SDR 1 – SIMMONS-TROLLEMTRACK



#### Conventional 5 drum set-up

It is advisable to place the drum voice console within easy reach of the pads, once you have found a set up that is comfortable. (You should be able to sit at the kit and operate the unit at the same time).

A stand is not supplied for the drum voice console, there is a specially designed electronics tray which mounts on a standard tripod stand or on the Simmons drum rack. (See Rack Mounting).

parleur a été optimisé afin de vous offrir le niveau maximal de son pour ce combo compact. Renseignez-vous auprès de votre détaillant.

#### Batterie conventionnelle de 5 caisses

Il est conseillé de placer la console à proximité des caisses, une fois que vous êtes arrivé à une disposition que vous trouvez confortable. (Vous devez pouvoir être assis à la batterie et vous servir de l'unité en même temps).

La console n'est pas fournie avec un support, mais il existe un plateau spécialement conçu qui se monte sur un trépied ordinaire ou sur le chevalet spécial Simmons (Voir montage sur râtelier).

Übergänge verarbeiten kann. Die Gehäuse-Kombination mit Verstärker und Lautsprecher ist auf die optimale Pegelausbeute dieser kompakten Combo ausgelegt. Lassen Sie sich von Ihrem Händler ausführlich beraten.

#### Konventionelle 5-Trommel-Anlage

Sie platzieren die Trommelstimmen-Konsole am besten in Reichweite der pads, wenn Sie eine komfortable Anordnung gefunden haben. (Sie sollten am Schlagzeug sitzen und dabei gleichzeitig die Einheit bedienen können.)

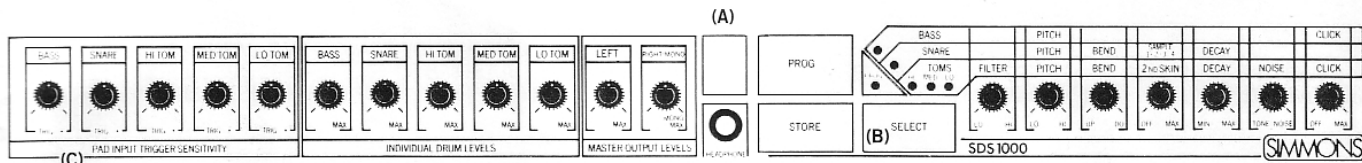
Für die Trommelstimmen-Konsole wird kein Ständer geliefert, sondern ein speziell entwickelter Tisch, der auf einem handelsüblichen Dreifuß oder auf dem Trommelrack von Simmons montiert werden kann (vgl. rackmontage).



## ■ PLAYING THE "FACTORY" SOUNDS

## ■ COMMENT OBTENIR LES SONS "D'ORIGINE"

## ■ SPIELEN DER SYSTEMKLÄNGE



### POWER ON!

Once you have connected up all the leads the next thing to do is switch on! The power switch is on the rear panel of the drum voice console.

### SELECTING A KIT

When the power is turned on the "Display" (A) will show "1". This means you are on "Factory Kit" 1. There are a total of 5 "Factory" kits. These kits can be "accessed" by pushing the "Select" (B) button. You can also change the kit number by using the footswitch. Each tap on the switch advances the number by 1 through 5. If you press the select button or footswitch again you will see the display change to "1", but the "dot" in the display will light – this indicates that you are in the "user" area. Further presses will take you through the 5 user kits, and back to the "Factory" kits, and so on. With a bit of practise you should be able to change the kits whilst playing, by using the footswitch.

### PAD SENSITIVITY

The sensitivity of the drum pads is controllable, using the sensitivity pots at the left of the front panel. This allows you to alter the sensitivity of each drum according to your own taste and preference.

When set low (anti-clockwise) the drums must be struck very hard to produce a "hard" sound and when set high (clockwise), the drums will produce a "hard" sound with a very light tap of the stick. These controls should be set to facilitate your technique. Of course the perceived sensitivity of the pad will also be affected by the weight and type of stick, and in the case of the bass drum, the type and throw of the beater.

The playing surfaces of the SDS 1000 have been designed to emulate the response of a conventional drum head, but we do recommend that you experiment with various weights of stick and select the type that suits you best. Similarly with bass drum beaters the choice is yours, however we do suggest that you avoid the use of wooden beaters. The playing surfaces will not wear out with normal use but will mark at the point of impact. These marks can be removed with a damp cloth.

### EN MARCHÉ!

Une fois que vous avez branché tous les raccords, il ne vous reste plus qu'à mettre en marche! L'interrupteur se trouve à l'arrière de la console de voix des tambours.

### COMMENT CHOISIR UNE BATTERIE

Lorsque vous mettez en marche, le panneau d'affichage (A) montrera un "1". Ceci signifie que vous êtes sur la "batterie d'origine" 1. Il existe 5 batteries "d'origine". Vous pouvez obtenir ces différentes batteries en appuyant sur le bouton "Select" (B). Vous pouvez aussi changer le numéro de la batterie en appuyant sur la commande au pied. Chaque fois que vous appuyez le numéro change d'une unité jusqu'au 5. Si vous appuyez encore une fois sur le bouton "select" ou sur la commande au pied, vous verrez réapparaître le "1" mais le point du panneau d'affichage s'allumera – ceci indique que vous êtes dans le secteur "utilisateur". En appuyant encore, vous obtiendrez les cinq batteries utilisateur puis vous reviendrez aux batteries d'origine et ainsi de suite. Avec l'habitude, vous devriez arriver à changer de batterie tout en jouant, grâce à la commande à pied.

### SENSIBILITE DES PEAUX

La sensibilité des peaux de tambour est contrôlable, grâce aux boutons de sensibilité situés sur la gauche du panneau avant. Ceux-ci vous permettent de changer la sensibilité de chaque tambour suivant votre propre goût ou préférence.

En bas (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) il faut frapper les tambours très fort pour obtenir un son "sec" et en haut (dans le sens des aiguilles d'une montre), les tambours produiront un son "sec" avec un coup de baguette très léger. Ces contrôles doivent être réglés pour faciliter votre technique. Bien entendu, la sensibilité de la caisse sera aussi affectée par le poids et le type de la baguette, et, dans le cas de la grosse caisse, le type et la frappe du batteur.

Les surfaces du SDS 1000 ont été conçues pour imiter la réponse d'une peau de tambour conventionnelle, mais nous vous recommandons d'expérimenter et d'essayer divers poids de baguettes et de choisir le type qui vous convient le mieux. De même avec la grosse caisse, le choix du battoir dépend entièrement de vous, mais nous vous suggérons toutefois d'éviter d'utiliser des battoirs en bois. Les surfaces ne s'useront pas à l'usage mais finiront par se marquer à

### POWER ON!

Wenn Sie alle Verbindungen hergestellt haben, können Sie die Anlage einschalten. Der Einschalter befindet sich an der Rückwand der Trommelstimmen-Konsole.

### WAHL DER KLANGSÄTZE

Nach dem Einschalten des Strom erscheint auf der Anzeige (A) die Ziffer 1. Dies bedeutet, daß der Systemklangsatz 1 eingeschaltet ist. Insgesamt gibt es fünf solcher Systemklangsätze, die durch Drücken des Wählschalters (B) angesteuert werden können. Außerdem kann zu diesem Zweck der Fußschalter benutzt werden. Jedes Niederdrücken des Fußschalters schaltet um eine Ziffer von 1 bis 5 weiter. Wenn Sie den Wählschalter oder den Fußschalter erneut drücken, geht die Anzeige auf die Ziffer 1 zurück, doch leuchtet dabei ein Punkt in der Anzeige auf, der Ihnen angibt, daß Sie sich jetzt im Benutzerbereich befinden. Erneutes Drücken der Taste steuert die übrigen Benutzersätze und und danach wieder die Systemsätze an, und so fort. Mit ein wenig Übung sind Sie sicherlich in der Lage, während des Spielens mittels des Fußschalters von einem Satz auf den nächsten umzuschalten.

### PAD EMPFINDLICHKEIT

Die Empfindlichkeit der pads ist über Potentiometer auf der linken Seite des Steuerpaneels regelbar. Damit können Sie die Ansprache jeder einzelnen Trommel nach Ihren besonderen Bedürfnissen regeln.

Bei niedriger Justierung (gegen den Uhrzeigersinn) müssen die Trommeln sehr hart geschlagen werden, um einen scharfen Klang zu erzielen, während bei Justierung im Uhrzeigersinn die Trommeln für denselben Effekt nur sehr leicht geschlagen zu werden brauchen. Justieren Sie diese Regler entsprechend Ihrer Spieltechnik. Natürlich wird die jeweilige padempfindlichkeit auch von Gewicht und Typ des Schlegels und bei Baßbrommeln vom Typ und Wurf des Schlegels beeinflußt.

Die Auflageflächen der pads des SDS 1000 sind darauf ausgelegt, die Ansprache konventioneller Trommelfelle zu imitieren, doch möchten wir Ihnen empfehlen, mit verschiedenen Schlegeln zu experimentieren und denjenigen Typ zu wählen, der Ihnen am besten zusagt. Desgleichen haben Sie bei den Baßtrommelschlegeln die Wahl, doch raten wir Ihnen, hölzerne Schlegel nach Möglichkeit zu

### **PLAY AWAY**

At this point we recommend that you experiment with the 5 'Factory pre-set kits'. Explore the feel of the pads and interaction of the sounds programmed for the different drums. As well as amplification, reverb etc. A list of factory sounds are listed at the back of the manual.

### **OPTIONAL EXTRA FOOTSWITCH**

The footswitch allows you to change "kits" whilst playing. The kits will advance by 1 through to 5 (Factory) and then 1 through 5 (user, dot on) and then back to Factory 1. The footswitch is actually connected to the select button, so that any time you want to press the select button you can use the footswitch.

l'endroit frappé. Il est possible d'effacer ces marques à l'aide d'un chiffon mouillé.

### **A VOUS DE JOUER**

Au point où nous en sommes, nous vous recommandons de vous exercer avec les cinq batteries "d'origine". Essayez les caisses, voyez comment elles réagissent et explorez l'interaction des sons programmés pour les différentes caisses. Essayez aussi l'amplification, l'écho, etc.

Vous trouverez une liste des sons d'origine à la fin de cette brochure.

### **OPTION FACULTATIVE COMMANDE AU PIED**

La commande au pied vous permet de changer de "batterie" tout en continuant à jouer. Les numéros passeront de la 1 à 5 (batteries d'origine) puis de la 1 à 5 (batteries utilisateur, point allumé).

La commande au pied est en fait reliée au bouton "select", si bien que chaque fois que vous voulez appuyer sur ce bouton vous pouvez utiliser la commande au pied.

vermeiden. Bei normalem Gebrauch nutzt sich die Spielfläche nicht ab, wird jedoch am Aufschlagpunkt mit der Zeit dunkler. Diese Verfärbung kann mit einem feuchten Tuch beseitigt werden.

### **SPIELN SIE DRAUFLOS**

An dieser Stelle möchten wir Ihnen raten, mit den fünf Systemsätzen zu experimentieren. Probieren Sie den Anschlag der pads und die Reaktion der für die verschiedenen Trommeln vorprogrammierten Klänge und ebenso die Verstärkungs- und Halleffekte usw. aus. Ein Verzeichnis der Systemsätze findet sich auf der Rückseite der Betriebsanleitung.

### **AUF WUNSCH LIEFERBAR FUSSCHALTER**

Mit dem Fußschalter können Sie während des Spielens die Sätze wechseln. Die Sätze schreiten von 1 bis 5 (System) und dann von 1 bis 5 (Benutzersätze mit Punktanzeige) und anschließend wieder zu Systemsatz 1 vor. Der Fußschalter ist an den Wählschalter angeschlossen, so daß Sie anstelle des Wählschalters jederzeit den Fußschalter benutzen können.



## USING SENSITIVITY

The SDS2000 is set with typical sensitivity levels before leaving the factory. These sensitivity levels will probably require changing to match your playing style.

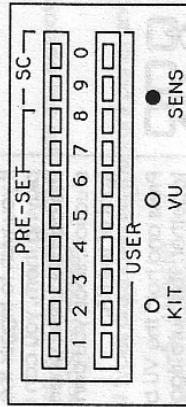
The SDS2000 automatically computes a set of parameters that give optimum triggering for your playing style. These computations result in maximising the dynamic range of your playing and minimising retriggering and cross-talk.

Setting the sensitivity of the pads is independent of the kits selected.

Note you can see which pad you're playing by watching for the trigger leds.

### Sens

To activate the Sensitivity processor, press the Sens button.



The led above the Sens button lights indicating sensitivity mode and the current Drum led is lit (dimly, indicating the drum being modified). Note that no sound will be generated and no midi is transmitted while a trigger is being processed.

### SELECTING THE DRUM CHANNEL

When the Sens button is first pressed you can select the Drum Channel you wish to process.

Press the Up or Down buttons to step to the required Drum from 1 to 5.



### SETTING THE SENSITIVITY

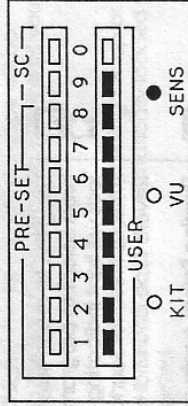
Once you have selected the Drum Channel you can process the trigger.

### Sens

When the Sens button is pressed a second time the sensitivity is armed. Pressing any of the other buttons will abort the Sens if you wish.

The sensitivity LED flashes indicating that SDS2000 is waiting for a trigger input to process.

When a hit is received from the selected Drum, the Sensitivity processing is activated.



If the hit was good all of the green LEDs on the lower bar graph will light while the sensitivity of the hit is analysed and re-constructed numerically. This takes around 1 second.

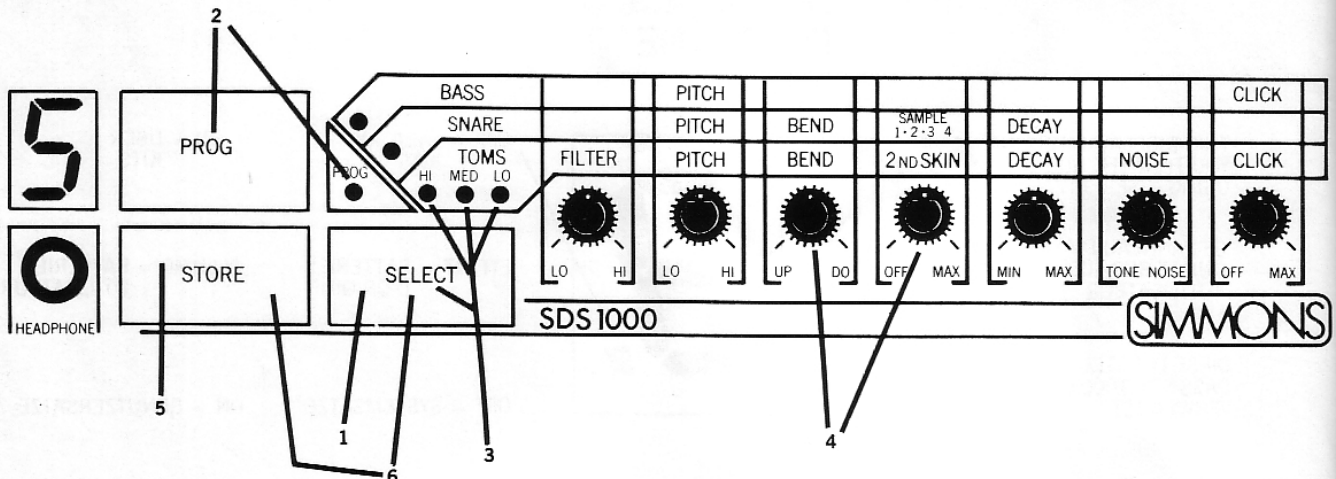
Once the computation has finished the display will clear.

Repeat the Sensitivity process for each of the Pad inputs you have connected.

## PROGRAMMING KITS

## PROGRAMMATION DES BATTERIES

## SATZ-PROGRAMMIERUNG



Programming a particular drum kit is achieved by following a logical series of actions as follows:-

- 1) **Select a kit to program** by pressing select. You can use any of the 5 Factory or 5 User kits as a starting point – but remember you can only STORE Kits in the User area.
- 2) **Enter prog mode** by pressing program – the led 'prog' will be lit.
- 3) **Select a voice to program** by pressing 'select', each press moves on to the next voice to program i.e. bass – snare – hi tom – med tom – lo tom. The 'Prog' led on the appropriate channel will light.
- 4) **Program a voice** by turning the program variable controls, these have different effects on different voices. The effects are printed on the front panel above the controls.
- 5) **Save a kit** by pressing the 'store' button – the display will flash – this means the voices in the kit are only temporarily stored at this stage.
- 6) **Store a kit** by selecting a kit with select (you can of course store your new kit back where you originally had it in 2 above) and press 'store'. The display will flash s.t.o.r.i.n.g. and will store the new parameters. Note – you cannot store kits in the factory area, the display will blink n.o. if you attempt to, so make sure the 'dot' is lit (i.e. User) before storing.

La programmation d'une batterie particulière s'effectue en accomplissant une série d'actions logiques comme suit:

- 1) **Choisir une batterie à programmer** en appuyant sur "select". Vous pouvez utiliser comme point de départ n'importe laquelle des 5 batteries d'origine ou des 5 batteries "utilisateur" – mais rappelez-vous que vous ne pouvez la MEMORISER que dans le mode utilisateur.
- 2) **Passer dans le mode prog** en appuyant sur "program" – la diode "prog" s'allume.
- 3) **Choisir une voix à programmer** en appuyant sur "select", vous passez à la voix suivante à programmer en appuyant sur "select" – grosse caisse, caisse claire, tam-tam aigu, tam-tam moyen, tam-tam grave. La diode "prog" de la bande appropriée s'allumera.
- 4) **Programmer la voix** en manipulant les commandes variables de programmation, celles-ci ont des effets différents sur les différentes voix. Ces effets sont imprimés sur le panneau avant au-dessus des commandes.
- 5) **Conserver la batterie** en appuyant sur le bouton "store" – le panneau d'affichage clignote – ceci signifie que les voix sont temporairement mémorisées à ce stade.
- 6) **Mémoriser la batterie** en choisissant une batterie grâce au bouton "select" (vous pouvez évidemment mémoriser votre batterie à l'endroit d'où vous êtes parti au point 2) et appuyer sur le bouton "store". Le message "s.t.o.r.i.n.g." se mettra à clignoter au panneau d'affichage et les nouveaux paramètres seront mémorisés. Note: vous ne pouvez pas mémoriser de nouvelles batteries dans le secteur "d'origine", le message "n.o." se mettra à clignoter au panneau d'affichage si vous essayez de ce faire, assurez-vous que le "point" est allumé (c-à-d "utilisateur") avant de mémoriser.

Die Programmierung eines bestimmten Trommelsatzes geschieht mittels Durchführung einer logischen Serie von Maßnahmen wie folgt:

- 1) **Wahl eines Satzes zur Programmierung** durch Drücken des Wählschalters. Sie können jeden beliebigen der fünf zur Verfügung stehenden Benutzersätze als Start verwenden, doch bedenken Sie bitte, daß Sie nur im Benutzerbereich Sätze speichern können.
- 2) **Eingabe Programmierbetrieb** durch Drücken des Programmschalters. Daraufhin leuchtet "prog" auf.
- 3) **Auswahl einer Stimme zur Programmierung** durch Drücken des Wählschalters. Jedes erneute Drücken bewirkt ein Fortschreiten zur nächsten Stimme, also z.B. zur Baßtrommel – Snare – Drum – hohes, mittleres und tiefes Tomtom. Dabei leuchtet die Anzeige "prog" auf.
- 4) **Programmierung einer Stimme** durch Drehen der Regelschalter. Diese haben unterschiedlichen Einfluß auf die verschiedenen Stimmen. Die Resultate sind auf dem Frontpaneel über den Reglern dargestellt.
- 5) **Speichern eines Satzes** durch Drücken der Speichertaste. Daraufhin blinkt die Anzeige und gibt damit an, daß die Stimmen auf dieser Stufe nur vorübergehend gespeichert werden.
- 6) **Festspeichern eines Satzes** durch Auswahl eines Satzes mit dem Wählschalter (natürlich können Sie Ihren neuen Satz an der ursprünglichen Stelle festspeichern) und Drücken der Taste "store". Die Anzeige blinkt s.t.o.r.i.n.g. und speichert die neuen Kennwerte. Achtung – im Systembereich können Sie keine Sätze speichern. Falls Sie dies trotzdem versuchen, blinkt die Anzeige n.o. Überzeugen Sie sich also vorher, daß der Punkt (für den Benutzerbereich) vor der Programmeingabe aufleuchtet.

## PROGRAMMING SOUNDS – IN MORE DETAIL

Choose a kit to program – it can be from the User or Factory kits. Then to enter program mode, press the program button. The prog led and bass drum led will light up.

In other words the program variable pots (pots 1-7) take on the meaning written in the column to the right of the voice whose program led is on. For example, the bass drum can have the thump pitch changed when pot 2 is adjusted – but only when the bass drum program led is lit.

### SELECTING A VOICE PROGRAM

To select a different voice to program you keep pressing 'select', this steps you on to the next voice, i.e. snare, hi, med, lo toms, and then back to bass again.

### ACTIVATING THE 'PROGRAM VARIABLE' POTS

A variable will only change when the pot has been turned past the value of the sound already stored. So once you have decided which variable you wish to change, a good tip is to twist the pot fully in both directions (to give you complete control) before you start. Remember, if you lose the sound originally stored and wish to return to it, just reload this kit by pressing 'program' (to exit from program mode – the led will go out) and then re-enter program again.

### SAVING A VOICE

Once you have arrived at a sound you are happy with, you can change other voices by selecting them with the select button and changing the variables that apply to the voice. Note that the changes you have made to previous voices in the kit are saved as you cycle around the voices in the kit. This is so that you can program a complete kit at once – it is not necessary to store individual voices.

You can now change the parameters for the bass drum i.e. the bass drums pitch on click volume (variables 2 and 7) – the other variables are not used by the bass drum.

## PROGRAMMATION DES SONS – DETAILS

Choisissez une batterie à programmer – il peut s'agir d'une batterie d'origine ou utilisateur. Pour passer en mode programmation, appuyez sur le bouton "program". La diode "prog" et grosse caisse s'allumeront.

En d'autres termes, les potentiomètres variables de programme (1 à 7) prennent la signification inscrite dans la colonne à droite de la voix dont la diode "prog" est allumée. Par exemple, il est possible de changer la hauteur de résonance de la grosse caisse lorsque l'on règle le potentiomètre 2 – mais seulement lorsque la diode de la grosse caisse est allumée.

### CHOISIR UNE VOIX A PROGRAMMER

Pour choisir une voix à programmer, continuez à appuyer sur le bouton "select", vous passez de cette façon à la voix suivante, c-à-d, caisse claire, tam-tam aigu, tam-tam moyen, tam-tam grave et retour à la grosse caisse.

### COMMENT ACTIVER LES POTENTIOMETRES DES VARIABLES A PROGRAMMER

Une variable ne peut changer que lorsque le potentiomètre a été tourné au delà de la valeur du son qui est déjà en mémoire. Aussi, une fois que vous aurez décidé quelle est la variable que vous désirez changer, une bonne chose à faire consiste à tourner le potentiomètre à fond dans les deux directions avant de commencer (vous avez ainsi le contrôle total). Rappelez-vous que si vous perdez le son d'origine mémorisé et souhaitez y retourner, il vous suffit de recharger cette batterie en appuyant sur "program" (afin de sortir du mode programmation – la diode s'éteindra) puis de repasser en mode programmation.

### CONSERVER UNE VOIX

Une fois que vous êtes arrivé à un son qui vous plaît, vous pouvez changer les autres voix en les choisissant grâce au bouton "select" et en changeant les variables s'appliquant à cette voix. Notez que les changements que vous avez apportés aux autres voix de la batterie sont conservés tandis que vous passez aux autres voix de la batterie. De cette façon, vous pouvez programmer une batterie entière – il n'est pas nécessaire de mémoriser les voix individuellement.

Vous pouvez maintenant changer les paramètres de la grosse caisse c-à-d: hauteur de résonance et volume de frappe (variables 2 et 7) – les autres variables ne sont pas utilisées pour la grosse caisse.

## KLANGPROGRAMMIERUNG IN AUSFÜHRLICHER BESCHREIBUNG

Wählen Sie einen Satz zur Programmierung aus. Er kann auch aus dem Systembereich stammen. Zwecks Ansteuerung des Programmierbetriebs drücken Sie die Programmtaste. Daraufhin erscheinen die Anzeigesymbole "prog" und "bass".

Mit anderen Worten: Die Potentiometer 1 bis 7 übernehmen die Bedeutung der Spalte auf der rechten Seite der Stimme, deren Programm-Anzeige erleuchtet ist. So kann die Baßtrommel zum Beispiel einen anderen "Thump"-Wert annehmen, wenn das Potentiometer 2 gedreht wird, doch nur dann, wenn das Baßtrommel-Programm erleuchtet ist.

### AUSWAHL EINES STIMMENPROGRAMMS

Zwecks Auswahl einer anderen Stimme zur Programmierung halten Sie die Wähltaste gedrückt und schreiten damit zur nächsten Stimme vor, also zur Snare-Drum, zum hohen, mittleren oder tiefen Tomtom und dann wieder zurück zur Baßtrommel.

### AKTIVIERUNG DER POTENTIOMETER ZUR PROGRAMMIERUNG

Ein veränderlicher Kennwert kann nur dann geändert werden, wenn das Potentiometer über den Punkt des bereits gespeicherten Kennwerts hinaus angesteuert wird. Nachdem Sie sich also entschieden haben, welchen Kennwert Sie ändern möchten, drehen Sie das Potentiometer am besten voll nach beiden Richtungen. Damit erhalten Sie eine bessere Kontrolle über den Regelbereich. Denken Sie daran, daß Sie, wenn Sie den ursprünglichen Klang verlieren und zurückgewinnen möchten, diesen Satz durch erneutes Drücken der Programmtaste wieder einspeisen können (beim Verlassen des Programmierbetriebs erlischt die Anzeige "prog") und dann den Programmbetrieb wieder aktivieren können.

### SPEICHERUNG EINER STIMME

Sobald Sie mit der von Ihnen bearbeiteten Stimme zufrieden sind, können Sie andere Stimmen ändern, indem Sie den Wählschalter drehen und die Kennwerte der betreffenden Stimme ändern. Beachten Sie dabei, daß die Bearbeitung der vorherigen Stimmen dieses Satzes während des Durchlaufens der anderen Stimmen des Satzes gespeichert wird. Damit können Sie einen ganzen Satz auf einmal programmieren und brauchen die einzelnen Stimmen nicht gesondert zu speichern.

Sie können jetzt die Kennwerte für die Baßtrommel ändern, also die Tonhöhe der

### STORING THE EDITED KIT

Once you are happy with the sound of the kit you are editing press 'store', the display will flash. At this point you can use the select button to change the kit number so that you can store the new edited kit in any of the 5 user kit numbers. Then press "store". As you press the button you will notice that the display will flash s.t.o.r.i.n.g. This indicates that the voices have been stored. Note that you stay in 'program' mode, so that you can store the edited kit in more than one location if you wish. Get out of program by pressing program again.

### USING THE FACTORY PRESETS AS A STARTING POINT

Factory voices may be changed (exactly the same way as "User" voices), the difference comes when you try to store them. Factory sounds are stored in ROM (Read Only Memory) which cannot be updated. If you hit "store" in Factory kits, the display will flash n.o. (No!). It is possible, however, to store a great sound that was derived from a Factory voice by changing to the "User" kits while the display is flashing and then "storing" it.

It is possible to shuffle voices around from kit to kit by entering "prog" mode, changing kit number, and storing the voices at their new destination!

### MEMORISER LA BATTERIE MODIFIEE

Une fois que vous êtes satisfait du son de la batterie que vous avez composée, appuyez sur "store", le panneau d'affichage se mettra à clignoter. A ce moment, vous pouvez vous servir du bouton "select" pour changer le numéro de la batterie, si bien que vous pouvez mémoriser la nouvelle batterie sur n'importe lequel des numéros de batterie "utilisateur". Appuyez sur "store". Lorsque vous appuyez sur le bouton, vous verrez le message "s.t.o.r.i.n.g." se mettre à clignoter sur le panneau d'affichage. Ceci signifie que les voix sont mises en mémoire. Notez que vous restez en mode "program", si bien que vous pouvez mémoriser cette batterie en plusieurs endroits si vous le voulez. Quittez le mode "program" en appuyant de nouveau sur le bouton "program".

### COMMENT UTILISER LES BATTERIES D'ORIGINE COMME POINT DE DEPART

Les voix d'origine peuvent être changées (de la même façon que les voix utilisateur) la différence vient lorsque vous essayez de les mémoriser. Les sons d'origine sont stockés dans la mémoire fixe, qu'il n'est pas possible de modifier. Si vous appuyez sur "store" sur une bande d'origine, le panneau affichera "n.o." (non!). Il est toutefois possible de mémoriser un son dérivé d'une batterie d'origine en passant sur une batterie utilisateur pendant que le panneau d'affichage clignote et de le mémoriser.

Il est possible de déplacer les voix d'une batterie à l'autre en passant en mode "prog", en changeant le numéro de batterie et en mémorisant les voix au nouvel endroit désiré!

Trommel in Abhängigkeit von der Lautstärke des "Click" (Kennwerte 2 und 7). Die anderen Kennwerte werden von der Baßtrommel nicht benutzt.

### FESTSPEICHERUNG DES BEARBEITETEN SATZES

Wenn Sie mit dem Klang des gesamten Satzes zufrieden sind, drücken Sie die Taste "store". Daraufhin blinkt die Anzeige. An dieser Stelle können Sie den Wählschalter drücken und damit die Nummer des Satzes zu einer der fünf Benutzersätze ändern. Anschließend drücken Sie erneut die Taste "store". Dabei werden Sie feststellen, daß die Anzeige die Mitteilung s.t.o.r.i.n.g. blinkt. Dies bedeutet, daß der Satz festgespeichert ist. Beachten Sie, daß Sie sich jetzt immer noch im Programmierbetrieb befinden, den bearbeiteten Satz also an mehr als einer Stelle speichern können. Verlassen Sie den Programmbetrieb durch erneutes Drücken der Programmtaste

### BENUTZUNG DER SYSTEMSÄTZE ALS START

Die Systemstimmen können (und zwar nach demselben Verfahren wie oben beschrieben) geändert werden. Der einzige Unterschied liegt in der Speicherung. Systemsätze sind als ROM (elektrisch ängerbarer Festwertspeicher) eingegeben, die sich nicht bearbeiten lassen. Falls Sie die Taste "store" drücken, erscheint auf der Anzeige "n.o." (Nein!). Trotzdem ist es möglich, einen interessanten Klang zu speichern, der aus einem Systemklang entwickelt wurde, indem Sie auf die Benutzersätze umschalten, während die Anzeige blinkt, und anschließend die Speichertaste drücken.

Sie können außerdem mit den Stimmen "jonglieren" und sie von einem Satz in einen anderen transportieren, indem Sie den Programmbetrieb aktivieren und die Stimmen an ihrer neuen Position speichern.

## ■ PROGRAMMING SOUNDS

The following pages discuss in detail the various parameters of the sounds that can be altered.

The sounds are alterable whilst in the program mode and the program led is lit by the particular voice to be programmed.

The 7 program variable controls vary the parameters boxed under the channel heading – for example program variable pot 1 (the left hand control) will vary the filter pitch when programming the tom-toms but nothing when programming the snare or bass drum. There are 2 variables for the bass drum, 4 for the snare and 7 for each of the tom-toms. The balance and amount of these variables can change drastically according to how hard the particular drum has been struck. For example bend and brightness can be programmed to increase with harder hits, so during programming it is advisable to strike the drum with differing strength to hear the effect.

## ■ COMMENT PROGRAMMER LES SONS

Dans les pages qui suivent, les divers paramètres des sons qui peuvent être modifiés sont discutés en détail.

Ces sons peuvent être modifiés lorsqu'on est dans le mode "prog" et que la diode "program" est allumée pour la voix particulière que l'on veut programmer.

Les 7 contrôles variables de programmation font varier les paramètres concernant une bande particulière – par exemple, le potentiomètre de variable de programmation 1 (le contrôle manuel de gauche) fait varier la hauteur du filtre lorsqu'on programme les tams-tams mais n'a aucun effet lorsqu'on programme la caisse claire ou la grosse caisse. Il y a 2 variables pour la grosse caisse, 4 pour la caisse claire et 7 pour chacun des tams-tams. L'équilibrage et l'importance de ces variables peut changer de façon dramatique suivant la force avec laquelle on frappe une caisse particulière. Il est par exemple possible de programmer le fléchissement et la netteté afin qu'ils augmentent en fonction de la force de frappe, si bien qu'au cours de la programmation, il est recommandé de frapper la caisse avec des forces différentes pour se rendre compte de l'effet.

## ■ KLANG- PROGRAMMIERUNG

In den folgenden Abschnitten erläutern wir ausführlich die verschiedenen Kennwerte der Klangfarben, die geändert werden können.

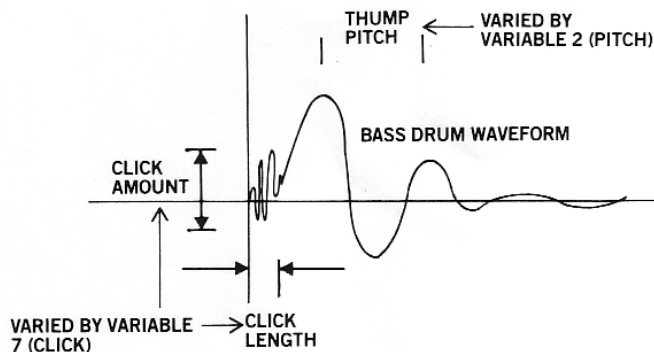
Die Klangfarben können geändert werden, solange sie sich im Programmierbetrieb befinden und die Programmier-Anzeige der zu programmierenden Stimme angezeigt ist.

Die 7 Programmierregler ändern die in den Feldern unter der Kanalanzeige angegebenen Kenndaten; z.B. ändert das Programmier-Potentiometer 1 (die linke Steuerung) den Filter bei der Programmierung des Tomtoms, hat jedoch keinen Einfluß bei der Programmierung der Snare-Drum oder der Baßtrommel. Es stehen 2 Regler für die Baßtrommel, 4 für die Snare-Drum und 7 für jedes Tomtom zur Verfügung. Die Aussteuerung und Anzahl dieser Regler kann je nach Anschlagstärke einer bestimmten Trommel gewaltig schwanken. So können Sie z.B. programmieren, daß mit der Schlagverstärkung auch die Wellenform und Brillanz gesteigert wird. Schlagen Sie also während des Programmierens die Trommel mit unterschiedlicher Stärke, um den Effekt hörbar zu machen.

## PROGRAMMING THE BASS DRUM

## COMMENT PROGRAMMER LA GROSSE CAISSE

## BASSTROMMEL-PROGRAMMIERUNG



### THE PARAMETERS YOU CAN CHANGE

The bass drum is a digitally synthesised voice incorporating two main component parts.

#### THUMP & CLICK

Thump is the main body of the sound – in an acoustic drum this is the bass drum head vibrating after it has been struck.

Click is the sound of the bass drum beater hitting the skin. In an acoustic drum the size and tension of the drum skin will vary the pitch of the drum. The amount of damping affects the length of the thump, whilst the type of beater along with equalisation during recording drastically changes the quality of the beater sound or click.

These are the most commonly manipulated parts of an acoustic bass drum sound, you can change these easily on the SDS 1000.

There are program variable pots to change the pitch of the thump, and the amount of click.

With these 2 variables many different bass drum sounds can be attained.

### LES PARAMETRES QUE VOUS POUVEZ CHANGER

La grosse caisse est une voix de synthèse numérique comportant deux composantes principales.

#### LA RESONANCE ET LA FRAPPE

La résonance constitue le corps principal du son – pour une caisse acoustique, c'est la vibration de la peau de la grosse caisse une fois qu'elle a été frappée.

La frappe est le son produit par le battoir de la grosse caisse frappant la peau. Dans le cas d'une caisse acoustique, la taille et la tension de la peau du tambour fait varier la hauteur de la caisse. La proportion de sourdine affecte la longueur de la résonance, tandis que le type de battoir ainsi que l'égalisation au cours de l'enregistrement changent de façon dramatique la qualité du son de la frappe du battoir.

Ce sont ces deux composantes qui sont le plus souvent manipulées pour altérer le son d'une grosse caisse acoustique et elles sont faciles à modifier sur le SDS 1000.

Il existe des potentiomètres pour les variables à programmer permettant de changer la hauteur de la résonance et le volume de la frappe.

Grâce à ces deux variables, il est possible de réaliser de nombreux sons différents pour la grosse caisse.

### VERÄNDERLICHE KENNWERTE

Die Baßtrommel ist eine digitalsynthetisch erzeugte Stimme mit zwei Hauptbestandteilen.

#### “THUMP” und “CLICK”

Unter “Thump” verstehen wir den Hauptbestandteil des Klangs, nämlich die Vibration des Fells nach dem Anschlagen.

“Click” ist der Klang, der beim Aufschlagen des Schlegels auf dem Fell entsteht. Die Tonhöhe einer akustischen Trommel hängt von ihrer Größe und der Fellspannung ab. Das Ausmaß der Dämpfung beeinflusst die Dauer des “Thump”, während der Schlegeltyp zusammen mit der Entzerrung während der Aufnahme die Klangqualität des Aufschlags oder “Clicks” deutlich beeinflusst.

Diese beiden wesentlichen Klangbestandteile einer akustischen Baßtrommel können mit dem SDS 1000 problemlos manipuliert werden.

Es gibt Potentiometer für die Programmierung geänderter “Thump”-Effekte und für die quantitative Bestimmung des “Click”.

Mit diesen beiden variablen Größen können zahlreiche verschiedene Baßtrommel-Effekte erzielt werden.



## ■ SNARE DRUM CONCEPT

The SDS 1000 snare is in fact four snare drums in one – there are four different sampled snare drum sounds stored in the SDS 1000's memory. Tight, rock, ambient and electric snare.

Imagine its acoustic counterpart –

### TUNING

You can tune it at a turn of a knob and store that tuning away. You can choose the sample and store that with the tuning.

It's like having variable depth of shell, material of shell, make of drum head.

### DAMPING

You can have a long snare sound, or a damped sound, and again store these variations for re-call later.

### CHANGE OF PITCH WITH DYNAMICS

You can raise or lower the pitch of the snare by how hard you strike the drum.

This 'bend' facility makes the digital recording of the snare drum sound more natural – mimicking the stretching of the drum head when it is struck harder.

## ■ CONCEPT DE LA CAISSE CLAIRE

La caisse claire du SDS 1000 est en fait quatre caisses claires rassemblées en une – il existe quatre sons échantillons de caisse claire stockés dans la mémoire du SDS 1000. Caisse serrée, rock, d'ambiance et électrique.

Imaginez son équivalent acoustique –

### ACCORDAGE

Vous pouvez l'accorder en tournant simplement un bouton et mémoriser cet accord. Vous pouvez choisir le son échantillon et le mémoriser avec cet accord.

C'est comme si vous pouviez varier à volonté la profondeur de la caisse, sa matière et celle de la peau.

### SOURDINE

Vous pouvez avoir un son prolongé ou un son en sourdine et là encore mémoriser ces variations pour les réutiliser plus tard.

### COMMENT CHANGER LA HAUTEUR AVEC DYNAMIQUE

Vous pouvez changer la hauteur de la caisse claire suivant la force avec laquelle vous frappez la peau du tambour.

Cette facilité de "fléchissement" rend l'enregistrement numérique du son de la caisse claire encore plus naturel – imitant la façon dont la peau de tambour se tend lorsqu'on la frappe plus fort.

## ■ SNARE-DRUM- KONZEPT

Die Snare-Drum des SDS 1000 umfaßt eigentlich vier Snare-Drums, da der Speicher des SDS 1000 vier verschiedene Snare-Drum-Effekte zur Verfügung hält, nämlich trockene, Rock-, breite und elektrische Snare-Drum-Klänge. Stellen Sie sich den Aufbau einer entsprechenden akustischen Anlage vor!

### STIMMUNG

Sie können den Klang über einen Drehregler stimmen und diese Stimmung speichern, oder Sie können ein Muster auswählen und zusammen mit der Stimmung speichern.

Dies entspricht einer Anlage mit Trommeln verschiedener Höhe und aus verschiedenem Material und verschiedener Bespannung.

### DÄMPFUNG

Sie können einen lang nachklingenden Snare-Klang oder einen gedämpften Klang erzeugen und auch diese Klang-effekte für spätere Verwendung speichern.

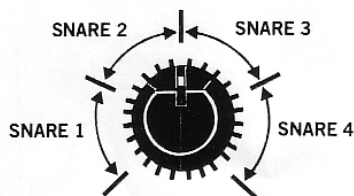
### TONHÖHENÄNDERUNG BEI DYNAMIKÄNDERUNG

Sie können die Tonhöhe der Snare-Drum in Abhängigkeit von der Schlagstärke bestimmen. Diese "Beugungs"-Einrichtung läßt die digitale Aufnahme einer Snare-Drum natürlicher klingen, da hierdurch die stärkere Spannung des Fells bei härterem Schlagen imitiert wird.

## PROGRAMMING THE SNARE DRUM

## COMMENT PROGRAMMER LA CAISSE CLAIRE

## SNARE-DRUM- PROGRAMMIERUNG



Experiment with the settings for pitch, bend and decay for each of the four snare sounds.

Exercez-vous et essayez les différents réglages de hauteur, de fléchissement et d'extinction pour chacun des quatre sons différents de la caisse claire.

Experimentieren Sie mit den Einstellungen für Tonhöhe, Ablenkung und Nachhall für jeden der vier Snare-Drum-Klänge.

### THE PARAMETERS YOU CAN CHANGE

The snare drum is itself divided into four voices: these voices are digital samples of acoustic drums held in PROM.

The prom contains the following snare samples.

- 1) Tight snare
- 2) Rock snare
- 3) Huge ambient snare
- 4) Electric snare

You choose the sample with program variable 4 – sample 1.2.3.4.

You can change the pitch of the snare drum with PV2, the bend up or down with PV3, and the decay or length of the sound with PV5.

### A PROGRAMMING SESSION WITH THE SNARE DRUM

1. Select factory sound 1 – this re-calls the factory sound stored in 1 as a starting point for programming.
2. Enter prog mode by pressing the program button so that the prog led is lit.
3. Press the select button so that the snare led is lit.
4. **Snare Pitch** Activate the control, hit the snare and vary the snare pitch control, note how the low sounds get long and distorted whilst the high sounds are short and crisp. Leave the control half way.
5. **Snare Pitch Bend** Whilst hitting the snare with varying dynamics, turn the control clockwise – note how the pitch of the snare goes up when you hit the drum hard. Turn the control anti-clockwise, note how the pitch of the drum goes down when the drum is struck hard.

At roughly the halfway point, no bend will be apparent. A small amount of bend down sounds most realistic. Experiment with different amounts of bend at different snare pitches.

6. **Snare Decay** Try different lengths of snare sound. Note that you can never get a longer sound than the sample itself. The length of the sample is dependent upon the speed (i.e. pitch) that it is played at. Note that if the delay control is turned fully clockwise there will be no decay at all during the sample – only at the end of the sample will the decay start – this is great for 'sample & hold' effects when you use maximum bend and hit the drum with varying dynamics – be careful though, you will lose dynamic control of the sample whilst it is playing, only at the end of the sample can a quieter hit be played.

### LES PARAMETRES QUE VOUS POUVEZ CHANGER

La grosse caisse elle-même comporte quatre voix: ces voix sont des échantillons numériques de caisses acoustiques conservés dans la mémoire fixe.

Celle-ci contient les quatre sons échantillons suivants:

- 1) Caisse serrée
- 2) Caisse rock
- 3) Caisse d'ambiance
- 4) Caisse électrique

Vous pouvez choisir le son échantillon grâce à la variable de programmation 4 – échantillon 1.2.3.4.

Vous pouvez changer la hauteur de la caisse claire grâce à PV2, le fléchissement vers le haut ou vers le bas grâce à PV3 et l'extinction ou la longueur du son grâce à PV5.

### UNE SESSION DE PROGRAMMATION AVEC LA CAISSE CLAIRE

1. Choisissez le son d'origine 1 – ceci rappelle le son d'origine stocké en 1 comme point de départ pour la programmation.
2. Passez en mode "prog" en appuyant sur le bouton "program" afin que la diode "prog" soit allumée.
3. Appuyez sur le bouton "select" afin que la diode "snare" soit allumée.
4. **Hauteur de la caisse claire** Actionnez la commande, frappez la caisse claire et manipulez la commande de hauteur de la caisse; remarquez comment les sons bas deviennent longs et déformés tandis que les sons aigus sont courts et clairs. Régler les commandes entre les deux.
5. **Fléchissement de hauteur de la caisse claire** Tout en frappant la caisse claire en variant la dynamique, tourner le bouton de contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre – remarquez comment la hauteur augmente lorsque vous frappez plus fort. Tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et remarquez comment la hauteur descend lorsque vous frappez plus fort. Aux environs du milieu, il n'y aura pas de fléchissement. Un certain fléchissement vers le bas donne un son tout à fait réaliste. Exercez-vous et essayez différents fléchissements pour différentes hauteurs.
6. **Extinction de la caisse claire** Essayez des sons de différentes longueurs. Remarquez que vous ne pouvez jamais obtenir un son plus long que le son échantillon lui-même. La longueur

### VERÄNDERLICHE KENNWERTE

Die Snare-Drum ist wiederum in vier Stimmen unterteilt, die digitale Muster der im Speicher verfügbaren akustischen Trommeln darstellen. Der Speicher enthält folgende Snare-Muster:

- 1) Trockene Snare-Drum
- 2) Rock-Snare
- 3) breite Snare-Drum
- 4) elektrische Snare-Drum

Mit dem Programmregler 4 können Sie die Muster 1 bis 4 ansteuern.

Sie können die Tonhöhe der Snare-Drum mit Programmregler 2, die Ablenkung nach oben oder unten mit Programmregler 3 und den Nachhall oder die Länge des Klangs mit dem Programmregler 5 regeln.

### BEISPIEL FÜR DIE PROGRAMMIERUNG DER SNARE-DRUM

1. Wählen Sie die Systemklangfarbe 1 – damit rufen Sie den in 1 als Startpunkt gespeicherten Systemklang für die Programmierung ab.
2. Geben Sie den Programmierbetrieb durch Drücken der Taste "prog" ein. Daraufhin erscheint "prog" in der Anzeige.
3. Drücken Sie den Wählschalter, so daß die Anzeige für die Snare-Drum aufleuchtet.
4. **Snare-Tonhöhe** – aktivieren Sie den Regler, schlagen Sie die Snare-Drum und ändern Sie die Tonhöhe. Achten Sie darauf, wie die tiefen Töne verlängert und verzerrt werden, während die hohen Töne kurz und frisch klingen. Belassen Sie den Regler in Mittelstellung.
5. **Snare-Tonhöhenablenkung** – während des Schlagens der Snare-Drum mit unterschiedlicher Dynamik drehen Sie den Regler im Uhrzeigersinn. Beachten Sie das Ansteigen der Tonhöhe bei härterem Schlagen. Bei ungefährender Mittelstellung erfolgt keine Ablenkung. Am natürlichsten klingt eine geringfügige Ablenkung nach unten. Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Graden der Ablenkung bei verschiedenen Tonhöhen.
6. **Snare-Drum-Nachhall** – probieren Sie verschiedene Längen des Snare-Drum-Klangs aus. Bedenken Sie dabei, daß der Klangeffekt nicht länger sein kann als das eigentliche Klangmuster. Die Länge des Klangmuster hängt von der Wiedergabegeschwindigkeit (d.h. von der Tonhöhe) ab. Beachten Sie, daß die bei vollem Aufdrehen des Nachhall-reglers (im Uhrzeigersinn) beim Durchspielen des Musters überhaupt kein Nachhall auftritt,

7. **Sample Select** Factory kit 1 uses the 'tight snare' sample (sample 1), rotate the sample select control left and right while hitting the snare. The control acts as a four-way switch, switching between the different snare sounds.

**Storing** At any time you can hit store a voice. Press store, the display will flash, change to user kit and press store again, the new snare will be stored in that kit, overwriting the old snare sound.

du son échantillon dépend de la vitesse (c-à-d la hauteur) à laquelle on en joue. Remarquez que si la commande de retard est tournée à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, il n'y aura pas du tout de durée du son échantillon – ce n'est qu'à la fin que le son commencera à durer – ceci est très pratique pour les effets "échantillon et tenue" lorsque vous utilisez le fléchissement maximum et frappez la caisse à des vitesses différentes – mais faites attention, vous perdrez le contrôle dynamique du son échantillon lorsqu'il est joué, ce n'est qu'à la fin que vous pourrez obtenir une frappe plus douce.

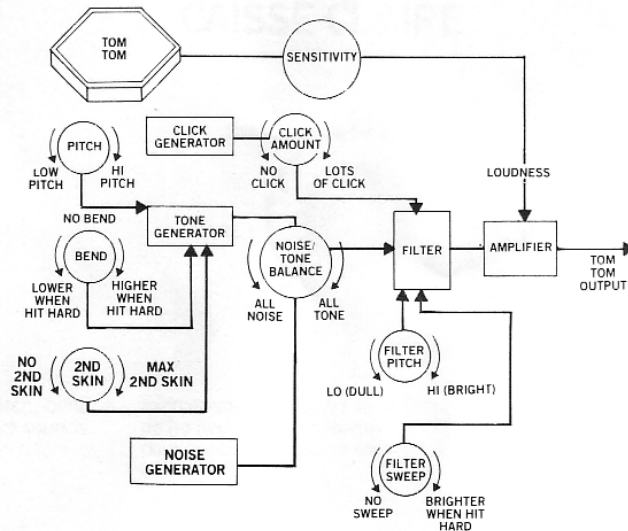
7. **Choix du son échantillon** La batterie d'origine 1 contient la caisse serrée (échantillon 1); faites tourner la commande de sélection de l'échantillon à droite et à gauche tout en frappant la caisse claire. Cette commande agit en tant que commutateur à quatre voies, passant d'un son à l'autre.

**Mémorisation.** Vous pouvez mémoriser une voix à n'importe quel moment. Appuyez sur "store", le panneau d'affichage se mettra à clignoter, passez à une batterie utilisateur et appuyez de nouveau sur "store"; la nouvelle caisse claire sera mémorisée pour cette batterie, remplaçant l'ancien son.

sondern erst am Ende des Musters. Dies ist sehr vorteilhaft für Dauereffekte bei maximaler Ablenkung und Spielen mit variierter Dynamik. Passen Sie jedoch auf, daß Sie bei der Wiedergabe des Musters nicht die Kontrolle über die Dynamik verlieren. Erst am Ende des Musters kann ein leichterer Schlag gespielt werden.

7. **Musterauswahl** – der Systemsatz 1 verwendet das Muster der trockenen Snare-Drum (Muster 1). Drehen Sie den Musterwählschalter nach links und rechts, während sie die Snare-Drum schlagen. Der Regler funktioniert als Vierwegschalter und schaltet zwischen den verschiedenen Snare-Drum-Klängen um.

**Speicherung** – speichern Sie jedesmal, wenn Sie schlagen können, eine Stimme. Drücken Sie den Speicherschalter (die Anzeige blinkt), schalten Sie auf einen Benutzersatz um und drücken Sie wieder den Speicherschalter. Damit ist der neue Snare-Drum-Klang anstelle des alten Klangs gespeichert.



The three tom-toms are identical on the SDS 1000 apart from pitch, the hi tom is higher in pitch than the medium tom, and this is higher in pitch than the lo tom.

The tom sound itself is made up from four 'sound' components – tone, noise, click and 2nd skin (frequency modulation) and four 'control' parameters – filtering, bending, amplifying (dependent upon dynamics) and decay length.

**TONE**

The 'tone' of the drum is its natural pitch, i.e. the pitch to which you would tune an acoustic drum. This pitch can change dependent upon how hard the drum is struck. This pitch change is called bend. The pitch can be bent down (i.e. the pitch goes up as the drum is struck harder and then bends down as the sound dies away – normal tom sounds) or bent up (i.e. the pitch goes down as the drum is struck harder and then bends up as the sound dies away – tabla like sounds).

**NOISE AND FILTER**

The noise content of the sound mimics the high random tones or brightness in the drum. This brightness dies away as the drum sound dies away. The drum sound also gets brighter the harder the drum is struck. These functions are carried out by the filter controls (filter pitch – the initial brightness of the drum).

**DECAY**

Decay length is simply the time it takes for the sound to die away after the drum has been struck. On an acoustic drum this would be achieved with tensioning the head, along with various pieces of gaffer tape and sponge!

**CLICK**

Click is the sound of the stick hitting the drum head. This is synthesized with a burst of noise and is shaped by the filter. The amount of click is independently variable.

**2ND SKIN**

By modulating the tone of the drum with a second, unrelated frequency, a deeper, harmonically rich sound can be produced. This is the 'second skin' feature on the SDS 1000.

Les trois tams-tams du SDS 1000 sont les mêmes, à l'exception de la hauteur, le tam-tam aigu est plus haut que le tam-tam moyen qui est à son tour plus haut que le tam-tam grave.

Le son du tam-tam lui-même se compose de quatre éléments – le ton, le bruit, la frappe et la deuxième peau (modulation de fréquence) et de quatre paramètres de contrôle – filtrage, fléchissement, amplification (suivant la dynamique) et durée d'extinction.

**LE TON**

Le ton de la caisse est sa hauteur naturelle, c-à-d, la hauteur à laquelle vous accorderiez une caisse acoustique. Cette hauteur peut changer en fonction de la force avec laquelle on frappe le tambour. On appelle cette hauteur le fléchissement. Cette hauteur peut être descendue (c-à-d que la hauteur monte à mesure qu'on frappe plus fort puis fléchit à mesure que le son s'éteint – son normal du tam-tam) ou montée (c-à-d que la hauteur descend à mesure qu'on frappe plus fort puis monte à mesure que le son s'éteint – son "tabla").

**LE BRUIT ET LE FILTRE**

L'élément bruit du son imite les tons élevés divers ou la netteté de la caisse. Cette netteté disparaît en même temps que le son s'éteint. Le son du tambour devient aussi plus net plus il est frappé fort. Ces fonctions sont assurées par les contrôles du filtre (hauteur du filtre – netteté initiale du tambour).

**LA DUREE D'EXTINCTION**

La longueur d'extinction est simplement le temps qu'il faut au son pour s'éteindre une fois que l'on a frappé sur le tambour. Sur un tambour acoustique, on la réglerait en changeant la tension de la peau et avec des morceaux de ruban adhésif et d'éponge!

**LA FRAPPE**

La frappe est le son de la baguette frappant la peau du tambour. Ce son est synthétisé par un bruit suramplifié et mis en forme par un filtre. La force de frappe peut être réglée indépendamment.

**LA DEUXIEME PEAU**

En modulant le ton du tambour avec une seconde fréquence, il est possible de produire un son plus profond et plus riche sur le plan harmonique. C'est la facilité "seconde peau" du SDS 1000.

Die drei tomtoms des SDS 1000 sind – abgesehen von der Tonhöhe – in den Klangfarben identisch, wobei das hohe Tomtom höher ist als das mittlere und das mittlere höher ist als das tiefe Tomtom.

Der Tomtom-Klang selbst wird aus vier Klangkomponenten, nämlich Klang, Rauschen, "click" und zweitem Fell (mittels Frequenzmodulation) und vier Kennwerten, nämlich Filterung, Ablenkung, Verstärkung (abhängig von der Dynamik) und Nachhall aufbereitet.

**KLANG**

Der Klang der Trommel entspricht ihrer normalen Tonhöhe, d.h. der Tonhöhe, auf die Sie eine akustische Trommel stimmen würden. Die Tonhöhe ändert sich in Abhängigkeit von der Anschlagstärke, was als Ablenkung bezeichnet wird. Die Tonhöhenablenkung kann nach unten erfolgen (d.h. die Tonhöhe geht mit härterem Anschlag nach oben und fällt beim Ausklingen wieder ab, was dem normalen Tomtom-Klang entspricht), oder sie kann nach oben erfolgen (d.h. die Tonhöhe fällt mit härtem Anschlag ab und steigt beim Ausklingen wie bei Tablas wieder an).

**RAUSCHEN UND FILTER**

Der Rauschanteil des Klangs imitiert die hohen Rauschobertöne oder Helligkeit der Trommel. Diese Klanghelligkeit klingt zusammen mit den übrigen Klangbestandteilen aus. Außerdem wird der Klang desto heller, je stärker die Trommel geschlagen wird. Diese Effekte werden mittels der Filtersteuerung erzielt (Filter-tonhöhe – die anfängliche Helligkeit der Trommel).

**AUSKLINGEN**

Die Ausklingzeit ist die gesamte Zeitspanne zwischen dem Anschlagen der Trommel und ihrem vollkommenen Verstummen. Bei einer akustischen Trommel kann diese Zeitspanne durch stärkeres Spannen des Fells zusammen mit Isolierband und Schwämmen erreicht werden.

**"CLICK"**

Als "Click" wird der Klang bezeichnet, den der Schlegel beim Anschlagen der Trommel verursacht und der bei der synthetischen Klangerzeugung durch ein plötzliches und von einem Filter begrenztes Rauschen imitiert wird. Die Quantität des "Click" ist getrennt regelbar.

**ZWEITES FELL**

Durch Modulation des Trommelklangs mittels einer zweiten, nicht bezogenen Frequenz kann ein tieferer und an Obertönen reicher Klang erzeugt werden. Dies ist die Einrichtung des "zweiten Fells" im SDS 1000.

## ■ PROGRAMMING THE TOM-TOMS

## ■ PROGRAMMATION DES TAMS-TAMS

## ■ TOMTOM- PROGRAMMIERUNG

### THE PARAMETERS YOU CAN CHANGE

The tom voices are generated by analog synthesis, in a similar way to the SIMMONS SDS 5, 7 and SDS 8 but the SDS 1000 toms have been specifically designed to sound more 'real' than ever before.

You have control over the tone pitch, pitch bend and 2nd skin, the filter pitch and sweep, the length of the sound (decay), the amount of click and the balance between tone and noise.

### THE SECOND-SKIN CONTROL – SINGLE/DOUBLE HEADED TOMS

This is a subharmonic tone, which when added to the existing tone gives the sound of a second skin to the toms. It is most noticeable when the tom-tom is tuned to a high pitch.

Turning the control clockwise adds more modulation, turning it anti-clockwise turns the 2nd skin effect off.

Program the tom-toms in exactly the same way as you did for the snare drum – select a kit, press program, select a tom-tom, change the parameters, save the kit, choose where you want to store it and then store the kit.

### LES PARAMETRES QUE VOUS POUVEZ CHANGER

Les voix des tams-tams sont produites par synthèse analogique, d'une façon qui ressemble à celles des SDS 5, 7 et SDS 8 de SIMMONS, mais les tams-tams du SDS 1000 ont été conçus spécifiquement pour avoir un son encore plus réel que jamais auparavant.

Vous pouvez contrôler la hauteur de ton, le fléchissement du ton et la seconde peau, le ton et la modulation du filtre, la durée du son (extinction), le volume de la frappe et l'équilibre entre ton et bruit.

### LE CONTROLE DE LA SECONDE PEAU – TAMS-TAMS A UNE OU DEUX PEAUX

Il s'agit d'un ton sous-harmonique qui, lorsqu'il s'ajoute aux tons existants donne aux tams-tams le son d'une seconde peau. Il se remarque davantage lorsque le ton tam-tam est plus aigu.

En tournant le bouton de commande dans le sens des aiguilles d'une montre on augmente la modulation, et on supprime l'effet de seconde peau en tournant le bouton à fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Programmez les tams-tams exactement de la même façon dont vous avez programmé la caisse claire – choisissez une batterie, appuyez sur "program", choisissez un tam-tam, changez les paramètres, conservez la batterie, choisissez l'endroit où vous voulez le mettre en mémoire et mémorisez.

### VERÄNDERLICHE KENNWERTE

Die Tomtom-Stimmen werden mittels Analog-Synthese nach einem ähnlichen Verfahren wie bei den SIMMONS SDS 5, 7 und SDS 8 erzeugt, doch die Tomtoms des SDS 1000 wurden speziell entwickelt und klingen un "echter" als je zuvor.

Sie können die Tonhöhe, die Ablenkung, das zweite Fell, die Filterwerte und die Frequenzablenkung, den Nachhall, das "Click" und das Verhältnis zwischen Klang und Rauschen regeln.

### STEUERUNG DES ZWEITEN FELLS – TOMTOMS MIT EINEM UND ZWEI FELLEN

Dies ist ein subharmonischer Klang, der unter Zufügung zum bestehenden Klang den Eindruck eines zweiten Fells entstehen läßt. Dieser Eindruck wird besonders deutlich hörbar, wenn das Tomtom sehr hoch gestimmt ist.

Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn wird mehr Modulation erreicht, während Drehen gegen den Uhrzeigersinn das zweite Fell abschaltet.

Programmieren Sie die Tomtoms nach genau derselben Methode wie die Snare-Drum: Wählen Sie einen Satz, Drücken Sie die Programmier Taste, wählen Sie ein Tomtom, ändern Sie die Kennwerte, speichern Sie den Satz, wählen Sie, wo Sie den Satz speichern möchten und speisen Sie ihn in den Festspeicher ein.

## ■ RACK MOUNTING

## ■ MONTAGE SUR CHEVALET

## ■ RACK MONTAGE

The SDS 1000 can be rack mounted into a standard 19" rack. The unit comes supplied complete with the rack mounting brackets on each side of the unit. If you wish to mount the unit in a rack in close proximity to other equipment you will have to remove the four rubber feet on the bottom of the unit with a pozi-drive screw driver. Alternatively if you are using the unit as a free standing unit it will probably be convenient to remove the rack mounting brackets. This is achieved by unscrewing the two pozi-type screws in each rack mounting ear.

For a lot of users rack mounting the SDS 1000 would not be convenient. Simmons have developed a simple electronic tray which will mount on standard twin arm tom-tom stand or alternatively on an extension to the new Simmons standard drum rack, the SDR1. The electronics tray (SET1) mounts either on a tripod stand or on an extension arm of the standard drum rack and is fixed at a convenient angle so as to be in easy reach of the drummer at all times. See your dealer for more information.

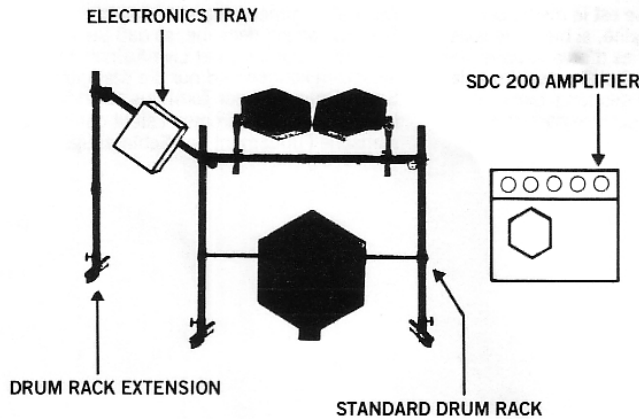
Il est possible de monter le SDS 1000 sur un chevalet standard de 19". L'unité est livrée complète avec les consoles de montage sur chevalet de chaque côté de l'unité. Si vous désirez monter l'unité sur chevalet à proximité d'autre matériel, il vous faudra alors enlever les pieds en caoutchouc avec un tournevis "pozi-drive". Par contre, si vous utilisez l'unité seule il sera probablement plus pratique d'enlever les consoles de montage sur chevalet. Pour ce faire, dévisser les deux vis "pozi-drive" dans chacune des oreilles de montage sur chevalet.

Pour un grand nombre d'utilisateurs, le montage sur chevalet du SDS 1000 ne serait pas pratique. Simmons a mis au point un simple plateau électronique qui peut être monté sur un support de tam-tam jumelé standard ou encore sur une extension du nouveau chevalet à batterie standard Simmons, le SDR 1. Le plateau électronique se monte soit sur un support à trépied soit sur le bras d'extension d'un chevalet à batterie standard et se fixe à un angle qui convienne pour être à tout moment à la portée du batteur. Consultez votre détaillant pour plus de renseignements.

Das SDS 1000 kann in einem Standard-Regal von 48,26cm (19") Breite montiert werden. Die Einheit wird komplett mit den Montagewinkeln auf jeder Seite der Einheit geliefert. Wenn Sie die Einheit in einem Regal in der Nähe anderer Ausstattungen montieren möchten, müssen Sie die vier GummifüÙe am Boden der Einheit mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher entfernen. Wenn Sie die Einheit jedoch freistehend aufbauen möchten, ist es wahrscheinlich am besten, wenn Sie die Montagewinkel entfernen, indem Sie die beiden Kreuzschlitzschrauben in jedem Winkel herausnehmen.

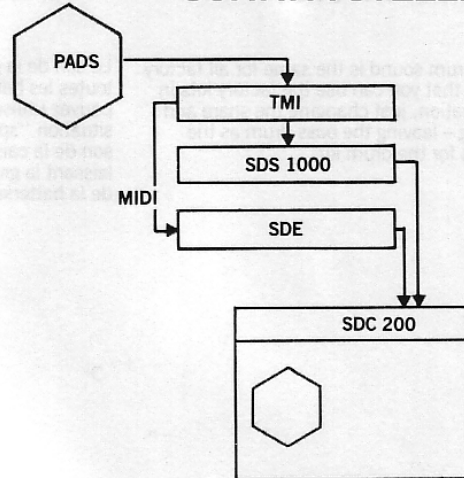
Zahlreiche Benutzer finden es wahrscheinlich bequemer, das SDS 1000 nicht im Regal zu montieren. Für diesen Fall hat Simmons ein elektronisches Tablett entwickelt, das sich auf einem serienmäßigen Tomtom-Ständer mit Zwillingsarm oder auf einer Verlängerung des neuen Standard-Schlagzeuggestells SDR 1 von Simmons montieren läÙt. Das Elektroniktablett SET 1 wird entweder auf einem DreifuÙ oder auf einer Verlängerung des Standard-Schlagzeuggestells montiert und in einem Winkel festgezogen, der es jederzeit für den Schlagzeuger erreichbar macht. Ihr Händler gibt Ihnen gern nähere Auskünfte.

## ■ THE SDS1000 AND TMI – TRIGGER TO MIDI INTERFACE



## ■ LE SDS 1000 ET LE TMI – TRIGGER-MIDI INTERFACE

## ■ SDS 1000 + TMI – AUSLÖSER AN MIDI-SCHNITTSTELLE



The SDS1000 can be used with other midi equipped voices using a special interface developed by Simmons, this is called the TMI which stands for Trigger to Midi Interface. This takes the triggers produced by the SDS 1000 drum pads and converts them into midi code which can be used to drive any midi controlled voicing such as the Simmons SDE (Simmons Drum Expander). The SDE, when used in conjunction with TMI will enable you to play such sounds as bells, marimbers, glocks, wood blocks, as well as many other unique and exciting percussion sounds. The SDS 1000 is just part of a continually expanding and upgradeable set of electronic percussion devices, being the 1st in the chain of a complete system consisting of the SDS 1000 drum voicing and pads, the TMI Interface between pads and midi, the SDE Percussion Expander voicing and the SDC 200 Combo amplifier.

Le SDS 1000 peut être utilisé avec d'autres voix équipées de midi à l'aide d'une interface spéciale mise au point par Simmons, dénommée le TMI – Trigger-midi interface. Celle-ci reçoit les impulsions créées par les caisses du SDS 1000 et les convertit en code midi qui peut être utilisé pour alimenter n'importe quelles voix à contrôle par midi comme le Simmons SDE (Simmons Drum Expander). Le SDE, lorsqu'il est utilisé en conjonction avec le TIM vous permettra de produire des sons tels que les cloches, les marimbas, le glockenspiel, les blocs de bois ainsi que de nombreux autres instruments de percussion uniques et intéressants. Le SDS 1000 ne constitue qu'une partie des appareils de percussion électroniques extensibles et en amélioration continue et constitue le premier maillon d'une chaîne dans un système complet se composant des tambours et de la console du SDS 1000, de l'interface TMI entre tambours et midi, du SDE – Percussion Expander et du combo amplificateur SCD 200.

Das SDS 1000 kann in Verbindung mit anderen MIDI-bestückten Stimmen mittels einer speziell von Simmons entwickelten Schnittstelle benutzt werden. Diese TMI-Schnittstelle (Trigger to MIDI Interface) verarbeitet die vom SDS 1000 kommenden Auslöser und transformiert sie in MIDI-Kodes, mittels derer jede MIDI-gesteuerte Stimme wie z.B. der Simmons SDE (Drum Expander – Schlagzeug-Dynamikexpander) verwendet werden kann. Wenn Sie den SDE in Verbindung mit TMI benutzen, können Sie solche Klangfarben wie Glocken, Marimbas, Holzblöcke und viele andere interessante und originelle Klänge verarbeiten. Das SDS 1000 ist nur ein Element in einer fortlaufend erweiterten und ausbaubaren Anlageelektronischer Schlagzeugsysteme und das erste Bauteil einer vollständigen Kette mit den Trommelpads des SDS 1000, der TMI-Schnittstelle zwischen den pads und dem MIDI, dem SDE-Dynamikexpander und dem SDC Combo-Verstärker.

## ■ FACTORY SOUNDS – AN ATTEMPT AT DESCRIPTION

The bass drum sound is the same for all factory sounds, so that you can use the factory kits in a 'live' situation, just changing the snare and tom voicing – leaving the bass drum as the static basis for the drum kit.

## ■ SONS D'ORIGINE – UN ESSAI DE DESCRIPTION

Le son de la grosse caisse est le même pour toutes les batteries d'origine, si bien que vous pouvez utiliser les batteries d'origine dans une situation "spectacle" en ne changeant que le son de la caisse claire et des tams-tams – en laissant la grosse caisse comme base statique de la batterie.

## ■ SYSTEMKLÄNGE VERSUCH EINER BESCHREIBUNG

Der Baßtrommelklang ist bei allen Systemklängen derselbe, so daß Sie die Systemklänge bei einer Live-Aufnahme einsetzen können und nur die Klangfarben der Snare-Drum und der Tomtoms zu ändern brauchen. Die Baßtrommel stellt dann das statische Fundament des Schlagzeugs dar.

Kit No	Bass	Snare	Hi Tom	Med Tom	Lo Tom
1	Medium pitched sharp click Hauteur moyenne frappe claire mittelhohes scharfes Click	Med pitched. Tight snare. Slight bend Hauteur moyenne. Corde serrée. Léger fléchissement mittelhoch trockene Schnarre leicht abgelenkt	Slightly bent, well balanced toms with 2nd skin Léger fléchissement, tams-tams bien équilibrés avec seconde peau leicht abgelenkte, gut ausgesteuerte Tomtoms mit zweitem Fell		
2	As 1 Comme 1 wie 1	Rock snare with bend Caisse rock avec fléchissement Rock-Snare mit	As 1 Comme 1 wie 1		
3	As 1 Comme 1 wie 1	Long ambient snare sound Son d'ambiance long langer, voller Snare-Klang	As 1 Comme 1 wie 1		
4	As 1 Comme 1 wie 1	Low, long electronic snare Son électrique bas et long lange, tiefe Elektronik-Snare	More bend on toms Davantage de fléchissement mehr Ablenkung		
5	As 1 Comme 1 wie 1	High pitched snare when hit soft. Goes low when hit hard – good for grace notes etc. – rock snare Caisse aigue si elle est frappée doucement. Devient grave lorsqu'elle est frappée fort – bon pour les notes de grâce – caisse rock hohe Snare-Drum bei leichtem Anschlag. Tiefer bei hartem Anschlag. Gut für Vorschläge usw. Rock-Snare	Damped toms Tams-tams en sourdine gedämpft		

## USER SOUNDS

These are the sounds that you will find in the user area (dot lit) before you change them – once they have been re-programmed by you, they obviously will not be any further use.

## SONS UTILISATEURS

Ce sont les sons que vous trouverez dans le secteur utilisateur (point allumé) avant que vous ne les changiez – une fois que vous les aurez reprogrammés, il est évident qu'ils ne serviront plus à rien.

## BENUTZERKLÄNGE

Diese Klänge finden Sie im Benutzerbereich (Punktanzeige), bevor Sie sie verändern. Nach einer eventuellen Neuprogrammierung stimmt die untenstehende Tabelle natürlich nicht mehr.

1.	High bass drum Grosse caisse aigue hohe Baßtrommel	Short, high, tight, snare Caisse claire serrée, aigue, sèche. kurze, hohe, trockene Snare	High pitched toms not much bend Tams-tams aigus, peu de fléchissement hohe Tomtoms mit wenig Ablenkung
2.	Med bass drum Grosse caisse moyenne mittlere Baßtrommel	Med rock snare Caisse rock moyenne mittlere Rock-Snare	More bend in toms Davantage de fléchissement stärkere Ablenkung
3.	Low bass drum Grosse caisse grave tiefe Baßtrommel	Low ambient snare Caisse d'ambiance grave tiefe, weiche Snare-Drum	Long undamped toms Tams-tams longs sans sourdine lange, ungedämpfte Tomtoms
4.	Mellow bass (low click) Grosse caisse douce (frappe douce) weicher (schwaches Click)	Rock snare with exaggerated bend Caisse rock avec fléchissement exagéré Rock-Snare mit übertriebener Ablenkung	High bell type tom – Two low toms Tam-tam aigu résonnant - Deux tams-tams graves hohes glockenartiges Tomtom – zwei tiefe Tomtoms
5.	Loud click Frappe forte lautes Click	Electric snare with exaggerated bend Caisse électrique avec fléchissement exagéré elektrische Snare-Drum mit übertriebener Ablenkung	Crash toms Tams-tams "crash" Crash-Tomtoms



## ■ SPECIFICATION

### SDS 1000 ELECTRICAL/ MECHANICAL SPECIFICATION

#### POWER REQUIREMENTS

240 }  
220 } Internally selected AC volts 25VA  
110 }  
100 }

Single board computer/hybrid voice generation.  
Pad trigger voltage – 5V max  
Individual outputs – line level 3V PP  
L output – line level 3V PP  
R output – line level 3V PP  
Processor type – 8051  
Program tom – 4K bytes  
User ram – 128 bytes  
Electronics dimension including knobs + rack ears + rubber feet  
210 x 480 x 55mm

#### (Sales Reference Number)

Kit comprises:-	(Sales Reference Number)
1 x drum voice console	(SDS 1000)
4 x mono pads	(SPM 1)
1 x bass pad	(BPM 1)
2 x bass spurs	
5 x mono jack-jack leads	(MJCI)

#### Packing dimensions

Shipping size/weight inc stands  
61 x 52 x 43cm + 75 x 17 x 31cm  
(Stands)/34.5KG.

Shipping size/weight ex stands  
61 x 52 x 43cm/21KG

#### Accessories available

Trigger – midi converter – (TMI)  
SDS 64 sequencer software for Commodore 64 (SDS 64)  
Drum stand (DTS2)  
Standard drum rack (SDR1)  
Footswitch (DFS1)  
Electronics Tray (SET1)

Specification subject to change without notice.

## ■ SPECIFICATION

### SPECIFICATION ELECTRIQUE/MECANIQUE DU SDS 1000

#### ALIMENTATION

240 }  
220 } Tension de CA à sélection  
110 } interne 25VA  
100 }

Ordinateur sur plaque unique/génération de voix hybride.  
Tension d'impulsion des tambours – 5V max.  
Sorties individuelles – niveau 3V PP  
Sortie de gauche (L) – niveau 3V PP  
Sortie de droite (D) – niveau 3V PP  
Type de processeur – 8051  
Mémoire fixe programme – 4K bytes  
Mémoire à accès sélectif utilisateur – 128 bytes  
Dimensions de la console électronique, y compris boutons, oreilles de montage et pieds en caoutchouc – 210 x 480 x 55mm.

#### (Numéro de référence catalogue)

Liste du matériel	(Numéro de référence catalogue)
1 x console de commande	(SDS 1000)
4 x tambours mono	(SPM 1)
1 x grosse caisse	(BPM 1)
2 x montants grosse caisse	
5 x prises de jack mono	(MJCI)

#### Dimensions de l'emballage

Dimensions/poids d'expédition avec supports  
61 x 52 x 43cm + 75 x 17 x 31cm  
(Stands)/34.5KG.

Dimensions/poids d'expédition sans supports  
61 x 52 x 43cm/21KG

#### Accessoires disponibles

Interface trigger-midi – (TMI)  
SDS 64 logiciel de séquence pour Commodore 64 (SDS 64)  
Support de tambours (DTS2)  
Chevalet à tambours standard (SDR1)  
Commande au pied (DFS1)  
Plateau électronique (SET1)

Les spécifications peuvent être changées sans avis préalable.

## ■ TECHNISCHE DATEN

### SDS 1000 – ELEKTRISCHE UND MECHANISCHE BAUTEILE

#### STROMVERSORGUNG

240 }  
220 } eingebauter Spannungswähler  
110 } für Wechselspannung 25 Watt

Einplatinen – Computer/hybride  
Stimmenerzeugung.  
Tastenauslösespannung – max. 5 Volt  
Einzelne Ausgänge – Leitungspegel 3 Volt  
Spitzenleistung  
Linker Ausgang – LP 3V Spitzenleistung  
Rechter Ausgang – LP 3V Spitzenleistung  
Prozessor – Modell – 8051  
Tomtom-Programm – 4K-bytes  
Benutzerspeicher – 128 bytes  
Elektronik-Maße einschließlich  
Bedienungsknöpfen, Regalösen und  
Gummifüßen  
210 x 480 x 55mm

#### (Bestellnummer)

Bauteil	(Bestellnummer)
1 Trommelstimmen-Konsole	(SDS 1000)
4 Mono-Pads	(SPM 1)
1 Baß-Pad	(BPM 1)
2 Baß-Streben	
5 Mono-Anschlußkabel mit Klinkensteckern an beiden Enden	(MJCI)

#### Verpackungsmaße

Verpackungsmaße und Frachtgewicht  
einschließlich Ständer  
61 x 52 x 43 + 75 x 17 x 31cm  
(Stands) 34.5KG.

Verpackungsmaße und Frachtgewicht ohne  
Ständer 61 x 52 x 43/21KG.

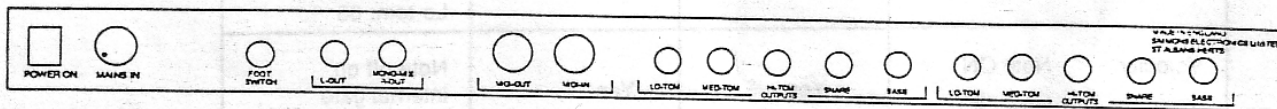
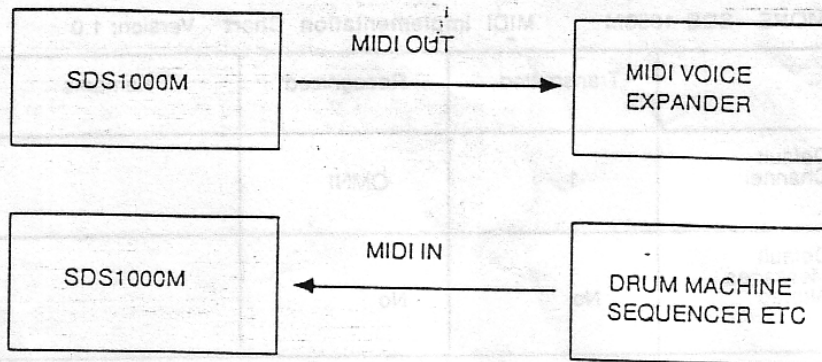
#### Lieferbares Zubehör

Auslöser/MIDI-Wandler (TMI)  
Sequenzprogramm SDS 64 für  
Commodore 64 (SDS 64)  
Trommelständer (DTS 2)  
Standard-Trommelregal (SDR 1)  
Fußschalter (DFS 1)  
Elektronik-Tablett (SET 1)

Änderungen ohne vorherige Ankündigung  
vorbehalten.

# THE SIMMONS SDS1000M

## ■ ADDENDUM



The SDS1000M is a 5 piece electronic drum kit comprising bass, snare and 3 tom - toms. It is a new version of the SDS1000 and has the advantage of an onboard MIDI interface. MIDI stands for Musical Instrument Digital Interface. It is a standard interface that you will find on many modern electronic musical instruments. It allows you to connect your SDS1000M to many other voice units, and MIDI equipped instruments.

The SDS1000M Midi implementation has both output and input.

**MIDI OUT** - You can connect your SDS1000M MIDI out to voice expanders and play their voices from the pads. You will be able to play the voices dynamically; (the harder you hit the pad, the louder the voices will sound) and have the SDS1000M control which patch on the voices are being played by MIDI patch change.

**MIDI IN** - The MIDI in socket allows you to dynamically trigger the SDS1000M voices from external equipment, such as drum machines, sequencers etc. You can also change SDS1000M kit by MIDI program change.

MODEL: SIMMONS SDS 1000M MIDI Implementation Chart Version: 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Channel	1	OMNI	
Mode Default Messages Altered	No	No	
Note Number True Voice	Fixed	Fixed	Bass: 60 Snare: 62 Hi-tom: 64 Med-tom: 66 Lo-tom: 68
Velocity Note ON Note OFF	Yes	Yes	Note off on internal gate timer
After Touch Key's Ch's	N/A	N/A	
Pitch bender	N/A	N/A	
Control Change	N/A	N/A	
Prog Change True #	Yes	Yes	1-10
System Exclusive	No	No	System Exclusive
System :Song Pos :Song Sel :Tune	N/A	N/A	
System Real Time :Clock :Commands	N/A	N/A	
Aux Messages :Local ON /OFF :All Notes Off :Active Sense :Reset	N/A	N/A	:Local ON /OFF :All Notes Off :Active Sense :Reset
Notes		Notes	



**Simmons Electronics Limited**

Alban Park, Hatfield Road, St Albans, Herts AL4 0JH  
Tel: (0727) 36191 (5 lines). Telex: 291326 HEXDRM G

Thanks for visiting  
<http://www.simmonsmuseum.com>

