



Aerodrums

The Best Drum Set You've Never Seen

Manual del usuario

Prólogo

Gracias por comprar el instrumento de percusión de batería aérea Aerodrums. Este manual le guiará paso a paso para que pueda empezar a tocar. Antes de nada, por favor compruebe que las siguientes partes están en la caja. Aprovechamos esta oportunidad para presentar un poco de vocabulario.

- Dos baquetas con bolas reflectantes;
- Dos triángulos de espuma con cintas elásticas: los “marcadores de los pies”;
- Una lámpara con forma de rosca con una lente y un conector USB: la “lámpara”;
- Unas gafas de sol de papel;
- Un folleto de seguridad. Por favor tómese un momento para leerlo ahora;
- Una tarjeta de registro con su clave de producto de Aerodrums;
- Este manual.

También necesitará:

- Una cámara Sony® Playstation® Eye: la “cámara”;
- Un ordenador (modelo de 2010 o posterior) con uno de los siguientes sistemas operativos: Windows® Vista, Windows 7, Windows 8 o Mac OS X® 10.6 y versiones posteriores; con 2 gigabytes de espacio libre en el disco duro y dos puertos USB libres y compatibles con el protocolo USB 2.0;
- Conexión a Internet de alta velocidad para descargar el software de Aerodrums.
- Una mesa de escritorio o de comedor, o cualquier superficie de altura similar; y un asiento.

Descargar e instalar el software

Descárguese el instalador de Aerodrums en esta dirección:

aerodrums.com/installer/

Tendrá que introducir su clave de producto; guárdela en un lugar seguro. Aerodrums contiene muchos samples de batería, por favor tenga paciencia mientras se descarga. Mientras tanto, puede instalar el hardware.

En Mac, abra el archivo .dmg en su carpeta de descargas y siga las instrucciones indicadas.

En Windows, haga clic derecho en el archivo .zip que descargó anteriormente y seleccione ‘Extraer todo...’. Asegúrese de que está conectado con una cuenta de usuario que disponga de privilegios de administrador y que aún no ha conectado la cámara. Acto seguido, en la carpeta extraída, ejecute el instalador. Windows le preguntará si desea permitir que el programa realice cambios en su equipo; por favor haga clic en ‘Sí’ o ‘Permitir’. Esto es necesario porque a su vez se instala un driver o controlador que Aerodrums usa para comunicarse con la cámara.

Entonces se instalará el programa de Aerodrums. Por favor siga las instrucciones proveídas. Introduzca de nuevo su clave de producto.

Instalar el hardware

Preparar la lámpara y la cámara

La lámpara está diseñada para que se acople al selector del ángulo de la lente de la cámara. Para ello, insértelo en el agujero de la parte de atrás de la cámara hasta que note cierta resistencia. Entonces presione con cuidado para asegurar la lámpara a la cámara.

En el transcurso de este proceso, verá que el selector del ángulo de la lente de la cámara puede rotar. Una vez haya acoplado la lámpara a la cámara, asegúrese de que se encuentra en la posición apropiada. Para ello, **gire completamente la lámpara en el sentido de las agujas del reloj**, hasta alinear la marca del ángulo de la lente con el indicador del ángulo de la lente azul. Véase el dibujo **1** en la siguiente página para una ilustración del proceso y resultado final.

Escoger ubicación

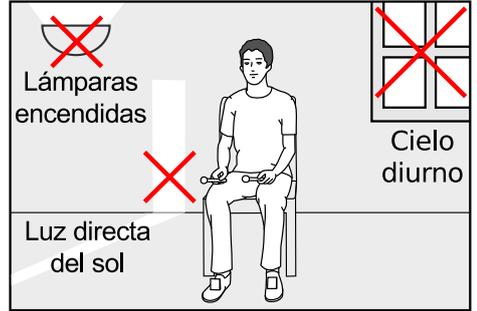
Los dos requisitos para una apropiada ubicación para usar Aerodrums són:

- A** Que haya suficiente espacio para dar dos pasos entre el asiento y la mesa (o cualquier superficie de altura similar, por ejemplo una estantería baja).
- B** Que pueda controlar la cantidad de luz alrededor del asiento.

Aerodrums funciona observándole tocar la batería a través de la cámara. Capta la ubicación de sus baquetas y pies porque aparecen más brillantes que otros objetos gracias a la lámpara y los reflectantes.

Es por ello que es importante que la cámara no perciba objetos más luminosos que los marcadores.

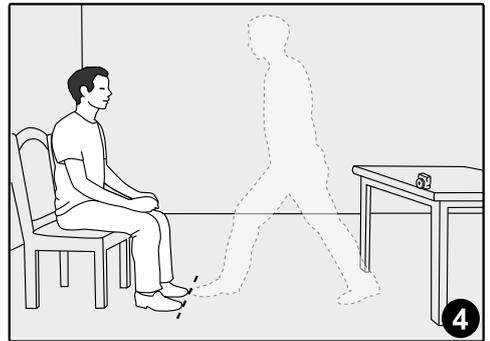
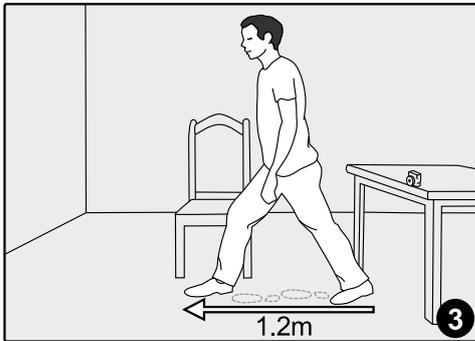
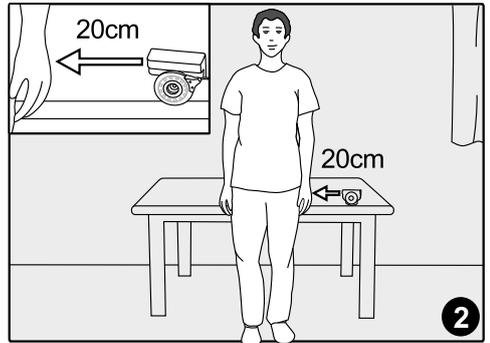
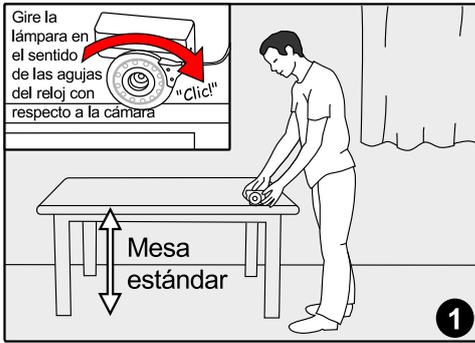
Por favor tenga en cuenta que Aerodrums no está diseñado para funcionar al aire libre a plena luz del día



Colocar la cámara y el asiento

Los siguientes dibujos ilustran cómo debe situar el asiento para que la cámara le enfoque correctamente.

En caso de que sea zurdo, imagínese que los dibujos **1** y **2** están reflejados en un espejo, y sustituya “derecha” por “izquierda” en las explicaciones.

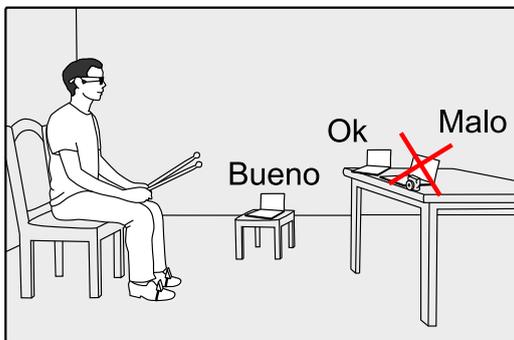


- 1** Coloque la cámara al borde de una mesa de altura estándar (aproximadamente 70 cm; una estantería baja de altura similar también valdría).
- 2** Sitúese de espaldas contra el borde de la mesa, con los brazos a los lados y que la cámara quede a unos 20 cm a la izquierda de su mano izquierda.
- 3** De un gran paso adelante, dejando unos 1,2 m entre el talón del pie izquierdo y la punta del pie derecho. Si lo prefiere, puede dar tres pasos pequeños, situando sus pies uno detrás del otro.
- 4** Coloque el asiento justo delante suyo, de manera que cuando se siente las puntas de sus pies se sitúen donde estaba su pie delantero tras dar el gran paso hacia delante.

Llegados a este punto, encienda la lámpara con el interruptor, que se sitúa donde el cable converge con la lámpara. En cuanto al uso de la lámpara, por favor lea el folleto de seguridad: recomendamos que se ponga gafas de sol si le molesta la luz al tocar la batería con Aerodrums.

Por favor sitúe la pantalla del ordenador lejos de la cámara. Si no, la lámpara le deslumbrará cuando mire la pantalla, ya que estará en su línea directa de visión.

La imagen de la derecha muestra buenas y malas ubicaciones donde situar la pantalla del ordenador.



Ahora ya puede ejecutar

Aerodrums (no se olvide antes de conectar la cámara y la lámpara en los puertos USB). Aerodrums le guiará paso a paso en el proceso de configuración para asegurarse de que ha elegido una buena ubicación y posicionado el asiento correctamente. Ahora es un buen momento para ponerse los marcadores de los pies, si desea controlar los pedales del bombo y hi-hat o charles con los pies.

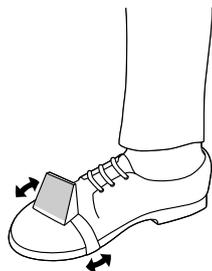
Cómo ponerse los marcadores de los pies

Aerodrums está diseñado para permitirle manejar los pedales con el antepié (usando la técnica de punta o la técnica plana).

Para ponerse un marcador del pie, oriéntelo de modo que la base de la cuña de espuma esté boca abajo y la pieza reflectante de frente a la cámara. Introduzca el pie dentro de la cinta elástica. Recomendamos que se ponga el marcador tan cerca de la punta del pie como le sea posible, teniendo en cuenta que debe estar lo suficientemente seguro como para que no se resbale (véase el dibujo).



Si sus pies forman un ángulo abierto cuando toca, gire los marcadores de los pies para que encaren hacia la cámara, cosa que ayudará a Aerodrums a seguir mejor la trayectoria de sus pies.



Técnicas gestuales

Tocar la batería en el aire es algo bastante intuitivo de hacer, pero hay una técnica de manos que funciona especialmente bien con Aerodrums. Consiste en agarrar la baqueta con la palma de la mano dejándola suelta, inclinada un poco hacia abajo, de modo que la empuñadura de la baqueta dé con la parte carnosa de su palma al golpear la batería.

Esta técnica tiene como ventaja que imita el rebote de una superficie de la batería, permitiéndole tocar más rápidamente. Puede ver un video de demostración en aerodrums.com/technique/, así como un video que muestra varias técnicas de pedaleo compatibles con Aerodrums.

Bolas reflectantes suplementarias

Aparte de lo necesario para empezar a tocar con Aerodrums, la caja contiene un kit para adherir los marcadores reflectantes de Aerodrums a un par de baquetas. Puede usarlo para permitir a Aerodrums monitorizar sus baquetas preferidas, o para reparar sus baquetas de Aerodrums en caso de que se dañen. El kit está compuesto por dos bolas reflectantes de recambio, un tubo de pegamento de silicona y un folleto de instrucciones. Por favor lea las instrucciones detenidamente antes de usar el kit.

Almacenamiento y transporte

Recomendamos que reutilice la caja en la que venía Aerodrums para almacenarlo o transportarlo. Esto garantizará que las puntas de las baquetas no toquen otras superficies. Están hechas de un material frágil y debería evitarse el contacto con otros objetos.

Más información

Aerodrums dispone de un manual de instrucciones digital en línea más detallado. Puede acceder a él mediante el botón 'Ayuda' en la pantalla principal del programa Aerodrums. Si el manual no responde a tus preguntas, puede enviarnos un correo electrónico a support@aerodrums.com, o visitar el foro de asistencia técnica en aerodrums.com.

Garantía de un año en el instrumento Aerodrums

¿Qué cubre la garantía?

La garantía cubre las partes no consumibles del instrumento Aerodrums, que son la lámpara, la cámara y las piezas para los pies. Se pueden comprar kits de bolas adicionales en aerodrums.com/ball-kit/

¿Qué no cubre la garantía?

La garantía no cubre equipamiento que haya sido dañado debido a mal uso o accidente, como:

- uso de un puerto USB incorrecto o defectuoso;
- no seguir las instrucciones de uso proveídas;
- no seguir las instrucciones de almacenamiento y transporte proveídas;
- reparaciones indebidas o no autorizadas; o
- fuego, inundación, causas de fuerza mayor o cualquier otra contingencia más allá de nuestro control.

La garantía no cubre el ordenador o cualquier otro equipamiento que se use en conjunción con Aerodrums, ni cualquier daño incurrido mientras se esté usando Aerodrums.

¿Cuál es el periodo de cobertura?

El periodo de cobertura es de un año desde la fecha de compra o la fecha de entrega. Este periodo puede ser mayor si así lo indican las leyes de su país de residencia.

¿Qué haremos nosotros para solucionar los problemas?

En caso que sea conveniente, le daremos instrucciones sencillas de cómo solucionar el problema. Cuando sea necesario, le enviaremos piezas de recambio, a menos que resulte imposible debido a circunstancias extraordinarias.

En tal caso, le reembolsaremos el precio que pagó por el instrumento Aerodrums. El reembolso no incluirá gastos de envío.

¿Qué debe hacer para recibir atención?

Por favor envíe un correo electrónico a warranty@aerodrums.com para recibir atención. Podemos pedirle que nos envíe pruebas fotográficas del defecto y una copia del recibo de compra. Podemos pedirle que nos envíe la parte defectuosa. En tal caso, si la garantía está vigente, cubriremos los gastos de envío.

¿Qué debe hacer para mantener la garantía en regla?

Para mantener la garantía en regla debe conservar el recibo de compra. Si quiere que el periodo de garantía empiece desde la fecha de entrega, también debe conservar el recibo de entrega. En caso de que adquiera Aerodrums de segunda mano, debe obtener el recibo de compra del anterior dueño.

¿Cuáles son sus responsabilidades habituales al usar Aerodrums?

- Instalar, usar, almacenar y transportar Aerodrums según las instrucciones de uso proveídas;
- Conectar el aparato adecuadamente a un puerto USB que funcione correctamente;
- No mirar fijamente a la lámpara y ponerse gafas de sol en caso de molestia; y
- Tocar la batería con responsabilidad. (Véase el aviso de seguridad en los dos últimos puntos).

¿Cómo se aplica la ley en esta garantía?

Las leyes de su país de residencia predominan sobre cualquier parte de esta garantía en caso de que resulten serle más favorables.

Créditos

Inventores y autores: Richard Lee and Yann Morvan
Ilustraciones: Anne-Marie Morvan

Agradecimientos

Samples de batería: Patrick Robin naturaldrum.com NDK samples

Bibliotecas de software:

Ross Bencina, Phil Burk	portaudio.com	PortAudio
Roger B. Dannenberg		PortMidi
Ariya Hidayat	fastlz.org	FastLZ
Sean Barrett	nothings.org	stb bibliotecas
Jean-loup Gailly, Mark Adler	zlib.org	zlib
The Xiph.Org Foundation	vorbis.com	Ogg Vorbis
Los libusb, libusbwin32 y libwdi proyectos		

Baquetas: carpe europeo, de Pellwood

Licencias

Las bibliotecas de software reconocidas anteriormente son software libre. Encontrará sus licencias específicas así como instrucciones de cómo obtener su código fuente en el apartado “licencias” del directorio de instalación de Aerodrums. Lamentamos que Aerodrums de por sí no sea software libre (véase el aviso de copyright a continuación).

Aviso de marca registrada

Aerodrums es una marca registrada de propiedad exclusiva de Fictitious Capital Limited.

Windows, Windows Vista, Windows 7 y Windows 8 son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o otros países. Sony, PlayStation y PLAYSTATION Eye son marcas registradas o marcas de Sony Electronics Inc. en Estados Unidos y/o otros países. Mac OS X es una marca registrada de Apple Inc. En Estados Unidos y otros países.

Microsoft Corporation, Sony Electronics Inc. y Apple Inc. no están afiliadas con Fictitious Capital Limited y no patrocinan ni promocionan nuestros productos.

Aviso de copyright

El logo de Aerodrums, el software de Aerodrums y este manual tienen copyright © 2017 Fictitious Capital Limited. Todos los derechos reservados. Fictitious Capital Limited tiene propiedad exclusiva de todo código fuente, derivados, progresos y mejoras relacionados con Aerodrums. Cualquier redistribución o reproducción del software de Aerodrums, en cualquier forma, está estrictamente prohibida, a menos que se autorice explícitamente por escrito por parte de Fictitious Capital Limited. Puede realizar una copia de seguridad del software.

Los samples de batería de NDK tienen copyright © Atelier Robin Inc. y no deben ser extraídos del software de Aerodrums.

Notificación de patente

La tecnología detrás del instrumento de batería aérea Aerodrums es objeto de la patente número 9224377 en Estados Unidos y de la solicitud de patente número 1220326.1 en el Reino Unido.

Conformidad

El instrumento de batería aérea Aerodrums cumple con todas las requisitas normas de los Estados Unidos y directivas del UE que se aplican. Todos los materiales empleados están en conformidad con la RoHS y con el protocolo de Montreal. Los marcadores de los pies son resistentes al fuego. El producto está exento de marca WEEE porque su único componente eléctrico es una lámpara. Está exento de marca FCC porque el circuito de la lámpara es pasivo (no oscilante).