

MANUAL DE USUARIO

BLUE NEBULA TAPE ECHO Y PEDAL DE EFECTOS DE GUITARRA



USB

MIDI IN

BOTONES DE NAVEGACIÓN

OK = SELECC/MANUAL

12V DC JACK

GANANCIA, CLIP LED, NIVEL
PREAMP, NIVEL DE SALIDA
DE EFECTO

INPUT JACK

PARÁMETROS
AJUSTABLES: P₁, P₂,
P₃

OUTPUT JACK



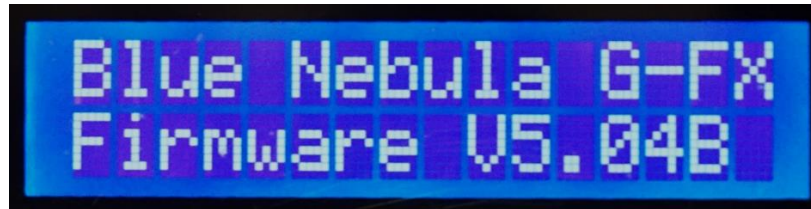
PARCHE ANTERIOR

ON (LED)/OFF
TRUE BYPASS

SIGUIENTE PARCHE

EMPEZANDO A USARLO

Conecte el jack **DC IN** situado en el lado derecho del pedal a una fuente de alimentación **12V DC POSITIVO EN EL CENTRO**. Tras un par de segundos, el Blue Nebula mostrará un mensaje de Bienvenida en el que indica la versión de Firmware que está actualmente instalada. Las actualizaciones de Firmware se pueden hacer via puerto USB usando la App Firmware Updater.



Al encender su Blue Nebula existen varias opciones que le van a permitir ajustar la forma en que el pedal trabaja. Mientras en la pantalla LCD se muestra el mensaje de Bienvenida que se ve en el recuadro, Ud puede presionar cualquiera de los botones de Navegación, de tal manera que:

Store: Inicializa la memoria de forma que queda preparada para aceptar sus propios Parches de Usuario. Borra la memoria de User Patch y copia los 50 presets de fábrica en los primeros 50 User Patches (0-49). **ATENCIÓN** – esto borra y sobrescribe todos los parches de usuario existentes, de forma que, si Ud. ya ha creado algunos parches y desea conservarlos, asegúrese de haber hecho una copia de seguridad en su ordenador, usando la app Librarian.

Para prevenir el borrado accidental de sus parches, el Blue Nebula le pedirá que confirme la operación mediante la frase "OK to initialize".



Si Ud. realmente **desea** inicializar la memoria de User Patch, pulse el botón **OK**, por el contrario, cualquier otra tecla abortará la operación.

Edit: Esto le permite calibrar el mando P2 y así mostrar los ajustes correctos de los cabezales para las máquinas de eco vintage emuladas por el Blue Nebula. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla LCD.

OK: Esto le permite calibrar el canal MIDI (1-16) que el Blue Nebula usa para recibir mensajes MIDI en su conector **MIDI IN**. Use los botones de navegación **ARRIBA** y **ABAJO** para seleccionar el canal MIDI requerido y pulse **Store** para confirmarlo.

ARRIBA: Esto le permite ajustar la velocidad de respuesta en el cambio de parches al usar los controles **ARRIBA** y **ABAJO**. El valor por defecto está establecido en 120ms, lo que proporciona una razonable velocidad de rotación pero permite todavía cambios de uno en uno con los interruptores de

pie para pasar de un parche a otro sin saltarse ninguno por descuido. Use **ARRIBA** y **ABAJO** para alterar el tiempo en incrementos de 10ms (un tiempo más largo produce una velocidad de respuesta más lenta) y pulse **Store** cuando haya terminado.

MODO MANUAL

Si pulsa el botón **OK** el Blue Nebula pasará a **MODO MANUAL**. Esto le permitirá usar el Blue Nebula como un pedal multiefectos y podrá seleccionar cualquiera de los 16 efectos usando los botones **ARRIBA** y **ABAJO** al tiempo que el nombre del efecto seleccionado se muestra en la línea superior de la LCD. Podrá ajustar los parámetros del efecto en tiempo real usando los mandos P1, P2 y P3. La función de cada mando varía dependiendo del efecto que Ud. haya seleccionado y se mostrará en la línea inferior de la LCD:



Para abandonar el **MODO MANUAL**, pulse el botón **Edit**.

MODIFICANDO LA MEZCLA

Dependiendo de las propiedades acústicas del recinto en el que va a tocar, hay veces que puede necesitar afinar los niveles relativos de la mezcla entre el eco y la señal directa – en una habitación grande con superficies reflectantes, la reverberación natural de la habitación puede requerir una menor cantidad de eco. En lugar de tener que entrar y editar cada parche para ajustar la mezcla cada vez, Ud. puede simplemente pulsar el botón **Store**. Esto mostrará un asterisco (*) en el extremo derecho de la línea inferior de la LCD:



Con el mando P1 podrá ahora modificar 'en directo' la mezcla señal directa/eco sobre la marcha. Estando en este modo, el ajuste del mando P1 invalida temporalmente el valor almacenado en el parche. **NB: NO SE PUEDE CAMBIAR DE PARCHE ESTANDO EN ESTE MODO.**

Para volver al modo normal, pulse el botón **Edit** y el valor de P1 será restaurado al valor almacenado en el parche.

Consejo: en la emulación Echomatic II Classic, P1 controla el nivel combinado de eco de los cabezales 1, 2 y 3, no el general de la mezcla señal directa/eco. Esto significa que Ud. puede ajustar el nivel H123 pero el H4 todavía mantendrá el nivel del valor almacenado en el parche.

EDITANDO UN PARCHE DE USUARIO

Blue Nebula puede almacenar un total de 128 Parches de Usuario, numerados desde 0 a 127. Cada parche deberá tener un nombre (de hasta 16 caracteres) y puede usar cualquiera de los 16 efectos disponibles. Cada efecto tiene tres parámetros, los cuales pueden ser ajustados usando los mandos P1, P2 y P3 y estos ajustes serán almacenados en el parche.



Para editar un Parche de Usuario pulse el botón **Edit** y la LCD mostrará el efecto que está siendo usado en ese momento por el parche:

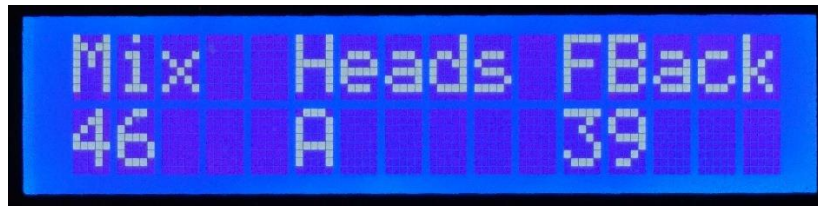


Ud. puede cambiar esto si lo desea, usando los botones **ARRIBA** y **ABAJO** para seleccionar cualquiera de los 16 efectos disponibles en el Blue Nebula. Con el efecto requerido en pantalla, pulse el botón **OK** para seleccionarlo y la línea superior de la pantalla mostrará ahora los nombres de los tres parámetros del efecto y sus valores actuales de P1, P2 y P3 en la línea inferior:



Los caracteres ^ y v que puede ver junto a cada número indican si el valor del mando del parámetro es actualmente más bajo (^) o más alto (v) que el valor almacenado con el parche. Piense en la flecha como un indicador que le dice si tiene que incrementar (^) o disminuir (v) el ajuste para que coincida con el almacenado. Puede ignorar estas indicaciones y solo 'manipular' los mandos hasta que consiga el sonido que está Ud. buscando o puede usarlos para ajustar los controles a los valores almacenados y después hacer pequeños ajustes de oído.

Consejo: Cuando el ajuste de control es el mismo o muy cercano al valor almacenado, ni ^ ni v se muestran. De esa forma sabrá que ha alcanzado el valor almacenado en el parche.



Una vez que consigue que el efecto suene como a Ud. le gusta, pulse el botón **Store** para almacenar el efecto y los ajustes de los parámetros.

*Consejo: Si prefiere conservar los valores originales del parche, pulse **OK** en lugar de **Store***

A continuación se le pedirá que introduzca un nombre para su parche:



Un cursor parpadeante mostrará donde introducir el siguiente carácter. Si el parche ya tenía un nombre, se mostrará en la pantalla y podrá editarlo si lo desea. Si no desea cambiar el nombre, simplemente pulse **Store** para avanzar al siguiente paso.

Durante la edición del nombre, use los botones **ARRIBA** y **ABAJO** para desplazarse entre las letras *A* → *B* → *C* etc. *Espacio* es el carácter anterior a *A* seguido por los dígitos *9* – *0* así que, por ejemplo, pulsando repetidamente **ABAJO** tendremos la secuencia *C* → *B* → *A* → *espacio* → *9* → *8* → *7* etc.

Cuando se alcance el carácter deseado, pulse **OK**. Esto introducirá ese carácter y moverá el cursor adelante hasta el siguiente carácter en el nombre de su parche. Si se equivoca y quiere volver atrás hasta un carácter anterior, pulse **Edit** hasta que el cursor parpadee sobre el carácter que quiere cambiar y entonces edítelo como antes usando los botones **ARRIBA** y **ABAJO**.

Una vez que haya terminado de introducir el nombre, pulse el botón **Store** otra vez para completar el proceso y seleccione dónde quiere almacenar su parche:



El número mostrado está en el banco actual (ubicación en la memoria) desde el cual Ud. empezó el proceso de edición. Ud. puede simplemente almacenar su parche otra vez en el mismo banco

presionando la tecla **Store** otra vez. **NB: ESTO SOBRESCRIBIRÁ CUALQUIER OTRO PARCHÉ PREVIAMENTE ALMACENADO ALLÍ.**

Si quiere almacenar el nuevo parche en un banco diferente use los botones **ARRIBA** y **ABAJO** para seleccionar un diferente número de banco, después pulse **Store** para guardarlo en ese banco:



NB: ESTO SOBRESCRIBIRÁ CUALQUIER PARCHÉ PREVIAMENTE ALMACENADO ALLÍ.

LOS CONTROLES DE PREAMP Y NIVEL DE SALIDA

Los tres mandos situados a la derecha del pedal: **GAIN**, **PRE** y **MASTER** operan en forma similar a los correspondientes controles en un amplificador de guitarra.



Controles Gain & Pre

Al girar el control de **GAIN** en sentido de las agujas del reloj se incrementa el nivel de señal desde el primer par de transistores JFET lo que incrementará el contenido armónico en el siguiente segundo par de transistores JFET propulsándolo en una distorsión asimétrica – justo como actúa una válvula triodo en un eco de cinta vintage. Este control ha de ser usado cuidadosamente en conjunto con el control **PRE** para asegurarse de que el procesador de señal digital (DSP) del Blue Nebula no sature, lo que será indicado por un parpadeo del **CLIP LED** - el cual está situado en el panel entre los controles **GAIN** & **PRE**. El control **GAIN** debe ser ajustado lo más posible para un sonido armónicamente rico y el control **PRE** usado como se describe más arriba para prevenir que el DSP no sobresature.

Control Master

Este control debe ser usado en conjunto con el interruptor **BYPASS** para asegurarse que el nivel de salida de los efectos es similar a cuando el BN está desconectado. Esto asegura que Ud. no tendrá que ajustar su amplificador dependiendo si la unidad está o no desconectada.

USANDO MIDI

Aquí encontrará información sobre cómo controlar el Blue Nebula usando mensajes MIDI enviados desde otro dispositivo tal como un pedal controlador MIDI o un secuenciador MIDI corriendo en un ordenador o en un portátil.



Conectando la Salida MIDI de su ordenador, teclado o pedal controlador MIDI a la **MIDI IN** en el Blue Nebula usando un cable MIDI estándar, podrá enviar mensajes de *cambio de programa* (PC) para seleccionar diferentes parches de usuario.

NÚM. DE PROGRAMA MIDI	PARCHE BLUE NEBULA
0 – 127	Parche de usuario 0-127

Tabla 1: Implementación MIDI

Note que algunos secuenciadores usan los números de programa MIDI desde 1-128 mientras MIDI estándar especifica valores de 0-127. Blue Nebula usa valores de cambio de programa de 0-127, los cuales corresponden a la numeración de Parches de Usuario. Muchos programas secuenciadores tienen la opción de usar valores de 1-128 ó 0-127 de forma que Ud. puede ajustarlos para corresponderse con el Blue Nebula. Si no, para seleccionar un preset específico Ud. necesitaría enviar un valor de cambio de programa (PC) más alto que el del preset requerido. Por ejemplo, para seleccionar Parche de Usuario 16 debería enviar un mandato PC₁₇.

¡Solo experimentando podrá averiguar la forma en que trabaja su secuenciador!

PRESETS DE FÁBRICA

Los presets no pueden ser editados pero pueden ser copiados al banco de usuario y editados posteriormente, por ejemplo pulsando **Store** cuando el mensaje de Bienvenida es mostrado en la LCD después de encender el Blue Nebula. Esto copiará todos los presets de fábrica al principio del banco de usuario.

PRESET #	NOMBRE	PRESET #	NOMBRE
0	APACHE	25	DANCE ON
1	F.B.I.	26	GERONIMO/RUMBLE
2	MUSTANG	27	THE BREEZE AND I
3	MAN OF MYSTERY	28	PARISIENNE WWAYS
4	FRIGHTENED CITY	29	SPRING IS NEARLY
5	MIDNIGHT	30	BIG BOY
6	Q MASTERS STORES	31	STARS ON STOCK'N
7	THE STRANGER	32	THE LOST CITY
8	SHADOOGIE	33	BLUE STAR
9	WONDERFUL LAND	34	PERFIDIA
10	KON TIKI	35	GONZALES
11	THE SAVAGE	36	BLUE SKY SEA ME
12	ATLANTIS/FANDANGO	37	ROUND AND ROUND
13	PEACE PIPE	38	PIPELINE/SACHA
14	COSY	39	DUCK POND
15	FLINGEL BUNT	40	THE YOUNG ONES
16	SHINDIG/BLUE DAY	41	MY RESISTANCE
17	FOOT TAPPER	42	RAINING IN MY
18	SLEEPWALK	43	
19	RIDER IN THE SKY	44	
20	CAVATINA/ARGENTINA	45	
21	THEME FOR Y LOVERS	46	
22	1861	47	
23	ADIOS MUCHACHOS	48	
24	36-24-36	49	

Tabla 2: Presets de fábrica

EMULACIÓN MÁQUINA DE ECO	EN LCD APARECE COMO	BANCO DE MEMORIA #
MEAZZI ECHOMATIC-I MODEL 'J' CLASSIC	E-MATIC I J CLAS	1
MEAZZI ECHOMATIC-I MODEL 'F' SPECIAL	E-MATIC I F SPEC	1
COPICAT VALVE 3 HEADS	Copicat Valve 3H	1
COPICAT IC300 3 HEADS	Copicat IC300 3H	1
VOX LONG TOM CLASSIC 6 HEADS	Vox Long Tom	1
MEAZZI ECHOMATIC-II CLASSIC	E-MATIC II CLASS	1
ROLAND MODEL 301 MODE 5	Roland R301 Vari	1
MEAZZI PA306 5 HEAD	Meazzi PA306	1
BINSON MODEL B2 MODES 1-5	BINSON-B2-1-5	2
BINSON MODEL B2 MODES 6-10	BINSON-B2-6-10	2
BINSON MODEL B2 MODES 11-15	BINSON-B2-11-15	2
ECHOPLEX-STYLE SINGLE HEAD DELAY	ECHOPLEX	2
MEAZZI ECHOMATIC-I MODEL 'F' CLASSIC	E-MATIC 1 F CLAS	2
REVERB + TREMOLO	Reverb / Tremolo	2
DEEP CHORUS	Deep Chorus	2
GUITAR 'ABBEY' REVERB	Guitar Abbey Rev	2

Tabla 3: Máquinas de Eco emuladas por el Blue Nebula (Instalación de fábrica)

CARGANDO EFECTOS AL BLUE NEBULA

El código DSP que emula los efectos de las máquinas de eco vintage listados en la Tabla 3 se almacena en el primero de los dos bancos de memoria DSP del Blue Nebula, conocido como **MEM 1**. El segundo banco de memoria DSP, **MEM 2**, puede contener otros 8 efectos y Ud. puede usar el **EDITOR BLUE NEBULA** y la **APP LIBRARIAN** para cargar el código a **MEM 2**. Esto queda fuera del alcance de este Manual de Usuario pero está descrito en detalle en la Guía de Usuario de Librarian, que puede descargar de nuestra página web.

Algunos de los otros efectos que es posible cargar a **MEM 2** incluyen phaser, flanger, chorus, tremolo, vibrato, wah, reverb, delay etc.

EMULACIÓN	AJUSTE CABEZAL	CABEZALES USADOS	FEEDBACK CABEZAL(S)
Echomatic-1J 6 Heads 121, 238, 331, 424, 510, 595ms	A	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
	B	1, 4, 6	2
	C	1, 3, 4, 6	4
	E	6	6
	F	1, 2, 3, 4, 5, 6	5
Echomatic-1F Special Meazzi 1F Modificado 5 Heads 122, 280, 360, 428, 603ms	A	1, 4, 5	4
	B	2, 3, 4, 5	4 ×1.4 velocidad
	C	1, 2, 5	5
	E	1, 2, 3, 4, 5	4
	F	4, 5	4
Copicat Valve 3 Heads conectados en serie 157, 297, 424ms	A	1	1
	B	1, 2	1,2
	C	1, 3	1,3
	E	2, 3	2,3
	F	1, 2, 3	1,2,3
Copicat IC300 3 Heads conectados en paralelo 125, 234, 338ms	A	1	1
	B	1, 2	1,2
	C	1, 3	1,3
	E	2, 3	2,3
	F	1, 2, 3	1,2,3
Vox Long Tom	A	6	6
6 Heads 86, 160, 234, 308, 382, 456ms B. Andersson-->	B	5, 6	5 (R Januarsa set)
	C	2, 4, 5, 6	5
	E	1, 2, 3, 4, 6	6
	F	2, 3, 4, 5	5
Meazzi PA306 5 Heads como en TVS 121, 194, 263, 335, 405ms	A	1, 2, 3, 4, 5, 6	5
	B	1, 3, 5	5
	C	1, 4, 5	4
	E	1, 2, 5	5
	F	4, 5	3

En estas dos emulaciones no se usa el control P2 como un 'interruptor' para seleccionar un 'Heads Program' como es el caso de otras emulaciones detalladas en el Apéndice 1. En su lugar, P2 es usado como un control variable de 0-100.

En el Echomatic II Classic, que tiene cuatro cabezales, P2 controla el nivel de eco del cabezal 4 (H4) mientras P1 controla los niveles de eco de los cabezales 1,2 y 3 a la vez (H123). P3 controla el feedback (repeticiones), que se toman desde el cabezal 4.

En el Roland RE301, que tenía tres cabezales, para esta emulación P2 (Vari) controla la velocidad del motor virtual y por lo tanto los tiempos de retardo de los cabezales emulados. El RE301 tenía un número de 'modos' con varias combinaciones de cabezales que se podían seleccionar mediante un interruptor (MODE) de seis posiciones. Nuestra emulación simula Mode 5 (Cabezales 2 y 3 seleccionados) con feedback desde ambos cabezales.

EMULACIÓN	AJUSTE CABEZAL	CABEZALES USADOS	FEEDBACK CABEZAL(S)
Binson-B2-1-5 4 Heads 77, 153, 230, 306ms	A	1	1
	B	2	2
	C	3	3
	E	4	4
	F	1, 2	1, 2
Binson-B2-6-10	A	2, 3	2, 3
	B	3, 4	3, 4
	C	1, 3	1, 3
	E	2, 4	2, 4
	F	1, 2, 3	1, 2, 3
Binson-B2-11-15	A	2, 3, 4	2, 3, 4
	B	1, 2, 3, 4	1, 2, 3, 4
	C	1, 4	1, 4
	E	1, 2, 4	1, 2, 4
	F	1, 3, 4	1, 3, 4
Echomatic 1F Classic Meazzi Modelo Echomatic 1F estándar	A		
	B		
	C		
	E		
	F		

EFFECTO	P1	P2	P3
Echoplex	Mix	Delay	Repeat
Delay de cinta de un único cabezal retardo máximo de 920ms			
Reverb / Tremolo	Reverb Level	Tremolo Rate	Tremolo Depth
Efecto combinado de Reverb y Trémolo			
Deep Chorus	Level	Modulation Rate 1	Modulation Rate 2
Efecto de Chorus con dos osciladores de modulación de baja frecuencia (LFO)			
Guitar Abbey Rev	Level	Decay	Damping
Simula la cámara de reverberación de un famoso estudio incluyendo un pre-delay de 120ms			