

GEBRUIKERS HANDLEIDING

BLUE NEBULA TAPE ECHO EN GUITAR FX PEDAAL



USB

MIDI IN

NAVIGATIE KNOPPEN
OK = SELECT OF
HANDMATIG

12V DC AANSLUITING

AFSTELLINGEN:
P1, P2, P3

BEDIENINGS KNOPPEN
INSTELLINGEN VOOR
VERSTERKER +CLIP

UIT

GITAAR IN



'EEN PATCH TERUG'
VOETSCHAKELAAR

'DOORLUS'
VOETSCHAKELAAR
+ 'AAN' LED

'VOLGENDE PATCH'
VOET SCHAKELAAR

OPSTARTEN

Sluit de DC IN-aansluiting aan de rechterkant van het pedaal aan op een geschikte **12V DC CENTRE POSITIVE** voeding met een **2.1mm DC-aansluiting** die **TEN MINSTE 200MA KAN LEVEREN**. Deze adaptor dient te zijn uitgevoerd met een positieve midden aansluiting. Na een paar seconden zal het scherm een welkom bericht geven waarbij ook direct de versie zichtbaar is van de software die momenteel is ingeladen. Deze software, die de machine bediend, heeft daarom de naam Firmware.

Hint: Firmware-updates kunnen worden uitgevoerd via de USB-poort met behulp van de Firmware Updater App.



Gedurende de opstart van uw Blue Nebula, terwijl het scherm de Firmware versie weergeeft, kunt u direct de navigatie drukknoppen gebruiken om naar een bepaalde modus te gaan:

Store: Als u die kort hebt ingedrukt zal het interne geheugen voor u worden klaar gezet om uw eigen Gebruikers Patches te kunnen ontvangen. Het geheugen om de Gebruikers Patches te kunnen ontvangen zal eerst schoon gemaakt worden en kopieerd ook nadien meteen de 50 Standaard Patches, die al zijn ingeladen in het Standaard geheugen bij de bouw van de Blue Nebula, naar het geheugen van de Gebruikers Patches in de eerste 50 lokaties (0-49)

WAARSCHUWING – hierbij zullen alle eventuele Gebruikers Patches die u al had opgeslagen worden overschreven. Indien u deze Gebruikers Patches wilt bewaren moet u deze eerst opslaan via uw PC met een .TXT extensie om het opgeslagen bestand verder te kunnen verwerken.

Om te voorkomen dat je per ongeluk je patches verwijdert, vraagt de Blue Nebula je om 'OK om initialize' (Bevestigen)



Als u het patchgeheugen van de gebruiker Patches echt wilt initialiseren, drukt u op de OK-knop, druk anders op een andere knop om de bewerking af te breken.

Edit: Als u deze knop kort hebt ingedrukt kunt u nadien de P2 knop exact instellen op links/midden/rechts zodat deze P2 knop als schakelaar functie exact is bij gebruik. De aanwijzingen voor deze stappen met P2 zijn zichtbaar op het scherm bovenste regel. Het indrukken van een

willekeurige toets (b.v. OK) brengt u naar het volgende kalibratie punt. Na de uitgevoerde laatste stap sluit het kalibratie proces zich automatisch af en stuurt u direct naar de eerste patch in het Standaard geheugen.

OK: Als u deze knop kort hebt ingedrukt kunt u nadien het MIDI kanaal (1-16) welke de Blue Nebula gebruikt om MIDI berichten te ontvangen via de **MIDI IN** (aansluiting rechts boven 5-polige DIN chassisdeel) aanpassen naar het kanaal wat u wenst, dit met behulp van de **UP** and **DOWN** knoppen. Als u het gewenste kanaal hebt geselecteerd kunt u met de **Store** knop uw selectie vastleggen.

UP: Als u deze knop kort hebt ingedrukt kunt u nadien de snelheid van het schakelen tussen patches sneller of langzamer doen laten gaan. De initiele tijd is 120mS. Met de **UP** and **DOWN** knoppen kunt u deze tijd naar uw wens veranderen, gebruik nadien de **Store** knop om uw selectie vast te leggen

HAND BEDIENDE FUNCTIE

OK: Als u deze knop kort hebt ingedrukt gaat de Blue Nebula in de **HAND BEDIENDE FUNCTIE** en kunt u de Blue Nebula als een normale stompbox gebruiken. U heeft dan totaal 16 verschillende emulaties tot uw beschikking die u met de **UP** and **DOWN** knoppen kunt selecteren. Per selectie is een emulatie beschikbaar.

In het bovenste deel van het scherm staat de emulatie die u hebt geselecteerd, in het onderste deel de informatie die overeen komt met de functie of waarde van de P₁, P₂ en P₃ knoppen. De exacte functie per knop is afhankelijk van de gekozen emulatie.



Om uit de **HAND BEDIENDE FUNCTIE** te gaan druk u kort op de **Edit knop**.

DE MIX AANPASSEN

Afhankelijk van de akoestische eigenschappen van de locatie waarin u speelt, kunnen er momenten zijn waarop u de relatieve niveaus van de echo wilt verfijnen met het droge signaal - in een grote ruimte met reflecterende oppervlakken kan de natuurlijke nagalm van de kamer een lagere hoeveelheid echo vereisen. In plaats van naar binnen te gaan en elke patch te bewerken om de 'Mix' aan te passen, kun je gewoon op de Store-knop drukken. Dit geeft een sterretje (*) weer aan de rechterkant onderaan op het LCD-scherm:



De P1-knop is nu 'live' zodat je de droge/echomix kan aanpassen. Zodat in deze modus de instelling van de P1-knop tijdelijk de waarde overschrijft die in de patch is opgeslagen. NB: De bestaande Patches zullen niet veranderen in deze modus.

Als u de normale modus wilt afsluiten, drukt u op de knop Bewerken en wordt de P1-waarde in de patch hersteld.

Tip: In de Echomatic II Classic emulatie P1 regelt het gecombineerde echoniveau van heads 1, 2 en 3, niet de totale Droge/Natte mix. Dit betekent dat u het H123-niveau kan aanpassen, maar het H4-niveau wordt nog steeds gehaald uit de waarde die in de patch is opgeslagen. Als u de normale modus wilt afsluiten, drukt u op de knop Bewerken en wordt de P1-waarde in de patch hersteld.

VERANDEREN VAN EEN GEBRUIKER PATCH

De Blue Nebula kan totaal 128 Gebruikers Patches, genummerd van 0 tot 127 opslaan. Elke Gebruikers Patch kunt u voorzien van een eigen naam (met een maximum van 16 leestekens) en is beschikbaar voor alle 16 beschikbare emulaties. Elke emulatie kan d.m.v. de 3 draai knoppen P1, P2 en P3 worden aangepast aan uw wens en vervolgens worden opgeslagen in het Gebruikers Patches geheugen.

Het scherm, hier als voorbeeld, laat zien dat u Gebruikers Patch 3 hebt geselecteerd. Indien u naar een andere patch locatie wilt in het Gebruikers Patch geheugen kunt u dat d.m.v. de **UP** and **DOWN** knoppen doen door ze respectievelijk kort in te drukken.



Edit : als u deze knop kort indrukt ziet u vervolgens op het scherm welke emulatie momenteel is gebruikt voor de geselecteerde Patch.



U kunt de geselecteerde emulatie, indien gewenst, veranderen door middel van de the **UP** and **DOWN** knoppen kort in te drukken. Op het scherm kunt u in de bovenste regel lezen welke emulatie u hebt geselecteerd.

Als u de correcte emulatie hebt geselecteerd kunt u met de **OK** knop uw keuze vastleggen en zal meteen een tweede scherm worden getoond die de functie namen van de instellingen geeft in het bovenste deel.

In het onderste deel worden de momentele instellingen van respectievelijk de P1, P2 en P3 knoppen zijn weergegeven.



De ^ en v aanduidingen naast de gegevens in de onderste deel van het scherm geven een indicatie van de positie van de P1, P2 en P3 knoppen ten opzichte van de Patch informatie zoals het momenteel is opgeslagen.

Deze ^ en v geven een indicatie wat men moet doen om gelijk met de opgeslagen waardes te komen. Natuurlijk zal bij veranderingen/aanpassingen, die door u zijn aangebracht, de toegevoegde waarde van deze ^ en v niet meer nuttig zijn.

Tip: als ^ en v verdwenen zijn is uw patch gelijk met de opgeslagen patch



Als u klaar bent met de Patch kunt u de **Store** knop kort indrukken om de emulatie en meteen ook uw parameters op te slaan. Vervolgens dient u een naam aan de opgeslagen patch in te voeren

*Tip: De patchinstellingen verlaten door op **OK** te drukken in plaats van **Store***



Een knipperende cursor op de onderste regel in het scherm geeft aan waar de volgende letter of nummer kan worden ingevoerd. Als de patch al een naam heeft zal deze naam al op de die onderste regel op het scherm ook zichtbaar zijn. Als u geen verandering wilt kunt u **Store** kort indrukken.

Gebruik de **UP** and **DOWN** knoppen om de letter, spatie of getal te selecteren waarbij **UP** het alfabet/getallen vanaf laag naar hoog zal laten zien en **DOWN** van hoog naar laag zoals *C → B → A → spatie → 9 → 8 → 7* enz.

Als u de letter, spatie of getal heeft gekozen kunt u die opslaan door kort op de **OK** knop te drukken hierna zal de cursor een plaats naar rechts opschuiven.

Indien de opgeslagen letter, spatie of getal foutief is opgeslagen kunt u met de **Edit** knop kort in te drukken weer terug naar die positie waarbij de cursor weer gaat knipperen waarbij u, zoals al aangegeven, weer opnieuw met de **UP** and **DOWN** knoppen de selectie opnieuw kunt maken.

Als u de invoer compleet heeft kunt u met het kort indrukken van de **Store** knop de veranderingen opslaan:



Het nummer op onderste regel op het scherm geeft (zoals hier 3) aan de geheugen locatie die u gebruikte bij het begin van de stappen om uw Gebruikers Patch te ontwerpen en op te slaan.

U kunt door de **Store** knop kort in te drukken de ontworpen/aangepaste Gebruikers Patch opslaan op exact dezelfde geheugen locatie.

WAARSCHUWING: met deze opslag in dezelfde locatie zal eerdere informatie op die locatie worden overschreven!

Als u de ontworpen/veranderde Gebruikers Patch op een andere locatie wilt opslaan kunt u met gebruik van de **UP** and **DOWN** knoppen kort in te drukken selecteren om naar een andere (bedoelde) geheugen locatie manoeuvreren. Hierna kunt u met het kort indrukken van de **Store** knop de ontworpen/aangepaste patch opslaan.



WAARSCHUWING: met deze opslag zal eerdere informatie op die locatie worden overschreven!

VOORVERSTERKER EN UITGANG REGELAARS

De drie knoppen aan de rechter zijde van de Blue Nebula met de namen **GAIN**, **PRE** en **MASTER** werken hetzelfde als de P1, P2 en P3 regelaars (potentiometers)



Gain & Pre Regeling

Als u de **GAIN** regelaar met de klok mee draait zal het gitaar signaal iets meer harmonische toegevoegd krijgen in de eerste trap van onze triode simulatie.

Deze uitsturing op de eerste trap heeft tot gevolg dat de tweede trap van de voorversterker zich ook optimaal instelt voor een optimale triode emulatie. Deze uitgebreide methode, met totaal 4 veld effect transistoren, resulterende in een exacte triode buis emulatie over een groot werkingsgebied.

Deze **GAIN** instelling moet gelijktijdig worden uitgevoerd met de **PRE** regelaar om te voorkomen dat de audio in de Blue Nebula niet gaat oversturen.

Oversturing is zichtbaar als de rode **CLIP LED** begint te knipperen of zelfs aanblijft. De opzet is om een balans te vinden waarbij het **CLIP LED** zelden knippert en de **GAIN** voldoende harmonische produceert.

Master Regeling

De **MASTER** regelaar dient te worden gebruikt om geen verschil in amplitude in de audio te hebben als de **BYPASS** voetschakelaar aan of uit is. De **BYPASSED** (LED is aan) configuratie geeft het referentie signaal sterkte waarbij de **MASTER** regelaar geen functie heeft.

Bij het selecteren van **BYPASS** (LED is aan) kan men met de **MASTER** regelaar dezelfde uitgang de amplitude exact afstellen.

MIDI GEBRUIKEN

Uitleg over het gebruik van MIDI om de Blue Nebula aan te sturen d.m.v. MIDI berichten te sturen van andere compatible systemen waaronder MIDI voetschakelaars, sequencers op uw computer en/of laptop.



De Blue Nebula gebruikt een normale MIDI kabel tussen de **MIDI IN** (aansluiting (rechts boven 5-polige DIN chassisdeel) en een MIDI compatible system.

U kunt dan MIDI PC berichten (program change messages) naar de Blue Nebula sturen om verschillende Patches te selecteren.

MIDI PROGRAMMA NUMBER	BLUE NEBULA PATCH
0 – 127	Gebruiker Patch 0-127

Table 1: MIDI Implementatie

Sommige MIDI sequencers gebruiken MIDI programma nummers die afwijken van de standaard reeks namelijk 0-127. Deze andere reeks hebben meestal 1-128 als waarde. De Blue Nebula gebruikt de standard reeks 0-127 die overeen komt met het nummer van de Patches.

Bij sequencers die een afwijkende range gebruiken dient u bijvoorbeeld het gestuurde bericht met een afwijkende, bijvoorbeeld 17 i.p.v. 16 te sturen. U dient dit met experimenteren op te lossen.

STANDAARD PRESETS

De Standaard Presets kunt u niet veranderen. Ze kunnen, zoals eerder uitgelegd, door de knop **Store** kort in te drukken gedurende de opstart waarbij het scherm het Firmware versie weergeeft, worden gekopieerd naar het geheugen dat beschikbaar is voor uw Gebruiker Patches. Hierna hebt u een exacte copy van de Standaard Patches in uw Gebruiker geheugen geplaatst.

PRESET #	NAME	PRESET #	NAME
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	ZAMBESI
19	RIDER IN THE SKY	44	THE FLYDER AND
20	CAVATINA/ARGENTINA	45	JESSICA
21	THEME FOR Y LOVERS	46	CHI MAI
22	1861	47	THEME FRM MISSIN
23	ADIOS MUCHACHOS	48	SHAKIN' ALL OVER
24	36-24-36	49	PREAMP ONLY

Tabel 2: Standaard Presets

ECHO MACHINE EMULATIE	NAAM OP SCHERM
MEAZZI ECHOMATIC-I MODEL 'J' CLASSIC	E-MATIC I J CLAS
MEAZZI ECHOMATIC-I MODEL 'F' CLASSIC	E-MATIC I F CLAS
MEAZZI ECHOMATIC-I MODEL 'F' SPECIAL	E-MATIC I F SPEC
MEAZZI ECHOMATIC-II BANK	E-MATIC II BANK
VOX LONG TOM CLASSIC	VOX LONG TOM
MEAZZI ECHOMATIC-II CLASSIC	E-MATIC II CLASS
ROLAND MODEL 301 MODE 5	ROLAND R301 VARI
REVERB AND/OR TREMOLO	TREM W/REVERB

Tabel 3: Echo Machines Emulaties in de Blue Nebula

LADEN VAN EMULATIES NAAR DE BLUE NEBULA

De BLUE NEBULA heeft twee extra geheugen plaatsen die in gebruik zijn om de emulaties op te slaan. Het eerste geheugen, met de naam **MEM 1** heeft alle emulaties zoals Tabel 3 laat zien. Het tweede geheugen met de naam **MEM 2** kan nog extra 8 nieuwe emulaties opslaan zodat de BLUE NEBULA totaal met 16 verschillende emulaties kan worden geladen.

De gratis **BLUE NEBULA EDITOR AND LIBRARIAN APP** die wij beschikbaar stellen kan gebruikt worden om extra emulaties in **MEM 2** op te slaan. Voor details dient u de 'Blue Nebula Gebruikers Handleiding' in te zien. Deze handleiding is beschikbaar op onze website, alsmede verschillende Video's.

Een kort overzicht van andere emulaties die u kunt laden naar **MEM 2** zijn o.a. Phaser, Flanger, Chorus, Tremolo, Vibrato, Wah, Reverb, Echo enz.

APPENDIX 1: HOOFDINSTELLINGEN IN MEM1

EMULATION	HEAD SETTING	HEADS USED	FEEDBACK HEAD(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 Modified Meazzi 1F 5 Heads 122, 280, 360, 428, 603ms	A	1, 4, 5	4
	B	2, 3, 4, 5	4 (delays ×1.4 speed)
	C	1, 2, 5	5
	E	1, 2, 3, 4, 5	4
	F	4, 5	4
Copicat Valve 3 Heads serial connected 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 parallel Connected 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
	C	2, 4, 5, 6	5
	E	1, 2, 3, 4, 6	6
	F	2, 3, 4, 5	5
Meazzi PA306 5 Heads as 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

APPENDIX 2: ECHOMATIC II CLASSIC EN ROLAND RE₃₀₁ EMULATIEGEGEVENS

Deze twee emulaties gebruiken het P2-besturingselement niet als een 'schakelaar' om een 'Koppen Programma' te selecteren, zoals het geval is voor de andere emulaties die in aanhangsel 1 worden beschreven. In plaats daarvan wordt P2 gebruikt als een 0-100 variabele regeling.

In de Echomatic II Classic, die vier koppen had, bestuurt P2 het echoniveau van Hoofd 4 (H₄) met P1 die het echoniveau van koppen 1, 2 en 3 samen aanstuurt (H₁₂₃). P3 regelt de feedback, die is overgenomen van Hoofd 4.

In de Roland RE₃₀₁, die drie koppen had, voor deze emulatie P2 (Vari) regelt de snelheid van de virtuele motor en dus de vertragingstijd van de geëmuleerde hoofden. De RE₃₀₁ had een aantal 'modi' met verschillende koppen combinaties geselecteerd door een zes-weg MODE schakelaar. Deze emulatie simuleert Modus 5 (Hoofden 2 en 3 geselecteerd) met feedback van beide hoofden.

EMULATION	HEAD SETTING	HEADS USED	FEEDBACK HEAD(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 A 'standard' Meazzi Model Echomatic 1F 5 Heads: 122, 280, 360, 428, 603ms	A	1, 2, 4, 5	3
	B	2, 3, 4, 5	4
	C	1, 4, 5	5
	E	1, 2, 5	5
	F	4, 5	3

EFFECT	P1	P2	P3
Echoplex	Mix	Delay	Repeats
Vertraging met één hoofdtape met een minimale vertraging van 80 ms en maximaal 920 ms			
Reverb / Tremolo	Reverb Level	Tremolo Rate	Tremolo Depth
Gecombineerd Reverb- en Tremolo-effect			
Deep Chorus	Level	Modulation Rate 1	Modulation Rate 2
Een Chorus-effect met twee modulerende lage frequentie oscillatoren (LFO)			
Guitar Abbey Rev	Level	Decay	Damping
Simuleert een beroemde studio reverb room inclusief een 120ms pre-delay			