

El AD-10 está diseñado para guitarristas acústicos que actúan en directo; en una sola unidad, combina preamplificador, efectos, Looper y caja directa.



Contenido

Para comenzar	2	Looper	9
Conexión del equipo	2	Configuración avanzada	10
Conexión de un conmutador de pedal o pedal de expresión	3	Ajuste de salida	10
Encendido/apagado de la unidad	3	Ajuste de salida de ambiente	10
Ajustes de entrada	4	Ajuste del pedal Stomp	11
Ajuste de la sensibilidad de entrada	4	Ajustes del sistema	11
Alternancia entre GUITAR IN 1/2 y ajuste del balance	4	Ajustes de EQ independientes para GUITAR IN 1 y 2	11
Afinación de la guitarra (Tuner)	4	Asignación de las funciones de los pedales.	12
Modo Manual/Memory	5	Otras funciones	12
Modo Manual	5	Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)	13
Modo Memory	5	Apéndices	14
Almacenamiento de una memoria	5	Especificaciones principales	14
Inicialización de los ajustes de memoria	5	UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD	14
Edición de efectos	6	NOTAS IMPORTANTES	14
EQ (Ecuador)	6		
BOOST	6		
FX LOOP	6		
ANTI-FEEDBACK	7		
ACOUSTIC RESONANCE	7		
COMP (Compresor)	7		
DELAY/CHORUS	7		
AMBIENCE	7		
Ajuste de parámetros secundarios	8		

Para comenzar

Conexión del equipo

Conectores LINE OUT (L/PHONES, R/MONO)

Conecte estos conectores a un amplificador de guitarra o a unos auriculares.

- * Conecte los auriculares al conector L/PHONES.
- * Si la conexión es monoaural, utilice solamente el conector R/MONO.



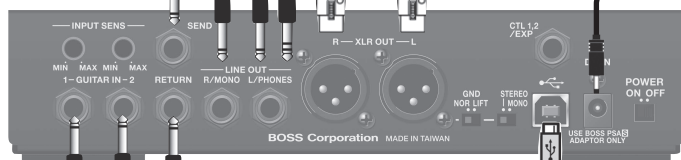
Conectores XLR OUT (L, R)

Conéctelos a un PA, etc.

- * Asignación de los pines del conector XLR OUT (L, R)



Panel trasero



Conector DC IN

Conecte aquí el adaptador de CA incluido.

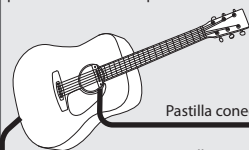
- * Es recomendable dejar las pilas puestas en la unidad aunque se esté usando con el adaptador de CA. De este modo, podrá seguir tocando aunque el cable del adaptador de CA se desconecte accidentalmente.



Conectores GUITAR IN (1, 2)

Conecte aquí la guitarra.

Puede usar los dos conectores para mezclar dos tipos de pastillas diferentes o para conectar dos guitarras.



Puerto USB COMPUTER

Use un cable USB 2.0 de venta en comercios para conectar este puerto a su ordenador y poder enviar y recibir el audio entre el AD-10 y el ordenador. Puede grabar el sonido del AD-10 en su ordenador o emitir el sonido del ordenador a través de los conectores de salida del AD-10.



Conectores SEND, RETURN

Conecte un dispositivo de efectos externo (monoaural).

Conecte el conector SEND a la entrada del dispositivo de efectos externo y conecte la salida de dicho dispositivo al conector RETURN.

RETURN → OUTPUT

SEND → INPUT

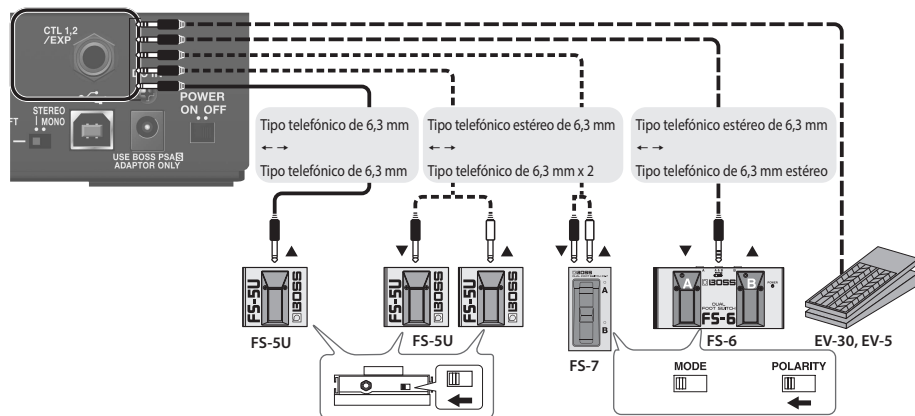


* Para evitar que el equipo deje de funcionar correctamente o que sufra algún daño, baje siempre el volumen y apague todas las unidades antes de realizar cualquier conexión.

Conexión de un conmutador de pedal o pedal de expresión

Si conecta un conmutador de pedal (FS-5U, FS-6 o FS-7: se venden por separado) o pedal de expresión (FV-500H, FV-500L, EV-30 o Roland EV-5: se venden por separado) al conector CTL1,2/EXP, podrá asignarle diversas funciones. "Asignación de las funciones de los pedales" (p. 12)

- * Utilice solo el pedal de expresión especificado. Si conecta otros pedales de expresión diferentes, corre el riesgo de que la unidad no funcione correctamente o de que sufra algún daño.



Encendido/apagado de la unidad

Antes de realizar las conexiones, asegúrese de que la ganancia de entrada o el volumen del mezclador o del amplificador están al mínimo.

Si enciende los dispositivos en un orden incorrecto, corre el riesgo de que se produzca algún fallo de funcionamiento y/o de posibles daños en los altavoces y los demás dispositivos.



- * Antes de encender o apagar la unidad, asegúrese siempre de bajar el volumen. Incluso con el volumen bajado, podría oírse algún sonido al encender o apagar la unidad. No obstante, esto es normal y no indica ningún fallo de funcionamiento.
- * Cuando las pilas se están agotando, la pantalla muestra "b L". Cuando esto suceda, ponga pilas nuevas.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

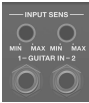
Português

Nederlands

Para comenzar

Ajustes de entrada

El AD-10 está equipado con dos canales de conector de entrada (GUITAR IN 1, 2). Puede usarlos para mezclar dos tipos de pastillas diferentes (como piezo y magnética) en el balance que desee o para alternar entre dos guitarras conectadas que esté usando en una actuación en directo.



Ajuste de la sensibilidad de entrada

Utilice los mandos del panel trasero [INPUT SENS] para ajustar la sensibilidad de entrada. Ajuste la sensibilidad de modo que los indicadores INPUT del panel principal se iluminen en color naranja cuando se produzca la entrada máxima. Si el nivel de entrada es excesivo, los indicadores INPUT se iluminarán en color rojo.

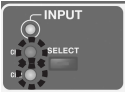


Alternancia entre GUITAR IN 1/2 y ajuste del balance

Si va a usar los dos conectores (GUITAR IN 1 y 2), puede activar o desactivar el conector 1 y el 2, o activarlos ambos y ajustar el balance de mezcla.

1. Pulse el botón [SELECT].

Cada vez que se pulsa este botón, la selección de entrada alterna por las posiciones 1, 2 y 1+2 (MIX). El indicador (CH1, CH2) de una entrada activada está iluminado.



Ajuste del balance de CH1/CH2

Si selecciona 1+2 (MIX), los indicadores CH1 y CH2 se iluminan los dos y puede ajustar el balance.

1. Pulse el botón [SELECT] varias veces para seleccionar 1+2 (MIX).

Los indicadores CH1 y CH2 están los dos iluminados. La pantalla muestra el valor del ajuste de balance entre las entradas 1 y 2.

2. Use los botones [▼] [▲] para ajustar el valor.



Pantalla	Balance de mezcla CH1: CH2
0-50-99	100: 0-50: 50-0: 100 (Valor predeterminado: 50)

Afinación de la guitarra (Tuner)

1. Pise el pedal [TUNER & MUTE].

La guitarra se silencia, el afinador se activa.

2. Cambie el tono de referencia con los botones [▼] [▲].

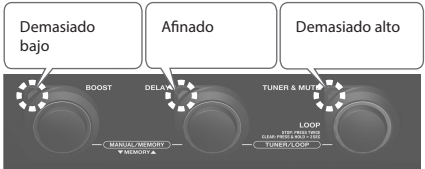
Pantalla	Tono
35-45	435-445 Hz (valor predeterminado: 440 Hz)

3. Toque una nota suelta al aire en la cuerda que desee afinar.

En la pantalla aparece el nombre de la nota más próxima al tono de la cuerda que se ha tocado.

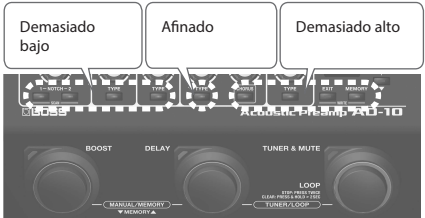
* Ej. (E) (C#) símbolo #

4. Afine para que el pedal [DELAY] se ilumine.



RECUERDE

Cuando el afinador está activado, puede pulsar el botón [MENU] para cambiar el modo de visualización del afinador. El estado de afinación también se puede mostrar mediante los botones situados encima de los pedales.



Cada vez que se pulsa el botón [MENU], el modo de visualización cambia en el orden siguiente.

Modo de visualización	Explicación
PP	Los indicadores luminosos del pedal y los botones indican ambos el tono.
PANEL & PEDAL	
Pd	Solo los indicadores luminosos del pedal indican el tono.
PEDAL	
Pn	Solo los botones indican el tono.
PANEL	

5. Para desactivar el afinador, pise cualquiera de los pedales.

Modo Manual/Memory

Modo Manual

Cuando se inicia el AD-10, está en modo Manual. En este modo, el sonido y los efectos se aplican conforme a la posición de los mandos del panel.

- En la pantalla se muestra un punto. Cuando se mueve un mando, se muestra el valor de su ajuste.
- Puede activar y desactivar los efectos mediante los pedales (indicador luminoso azul).

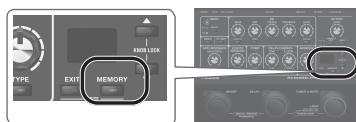
ACTIV./DESACT. DE BOOST

ACTIV./DESACT. DE DELAY



Modo Memory

Cuando se pulsa el botón [MEMORY] para que se ilumine en rojo, el AD-10 está en modo Memory. En este modo puede guardar y recuperar 10 combinaciones de efectos y ajustes (sonidos) como "memorias".



También puede pisar los dos pedales al mismo tiempo para cambiar entre los modos Manual y Memory.



- En la pantalla se muestra el número de la memoria.
- * Cuando se edita el ajuste, aparece un punto en la pantalla.
- Puede cambiar de memoria con los pedales (indicador luminoso rojo).

Número de memoria ▼/▲



Modo Stomp

En el modo Memory, al mantener pisados simultáneamente los dos pedales mostrados en la ilustración, la unidad cambia al modo Stomp. Puede activar y desactivar los efectos mediante los pedales (indicador luminoso azul).

ACTIV./DESACT. DE BOOST

ACTIV./DESACT. DE DELAY



Almacenamiento de una memoria

Aquí se explica cómo guardar los ajustes que desea conservar.

1. Mantenga pulsado el botón [EXIT] y pulse el botón [MEMORY].

En la pantalla parpadea "Hr" (Write).

2. Pulse el botón [MEMORY].

La pantalla indica el número de la memoria.

3. Use los botones [▼] [▲] para elegir el número de memoria donde desea guardar la memoria.

4. Pulse el botón [MEMORY].

El botón [MEMORY] y las indicaciones de la pantalla parpadean rápidamente.

RECUERDE

Para cada efecto, puede especificar si desea guardarlo en la memoria o usarlo manualmente (posiciones del mando (p. 12).

Inicialización de los ajustes de memoria

Inicializa los ajustes de la memoria seleccionada actualmente.

1. Mantenga pulsado el botón [EXIT] y pulse el botón [MEMORY].

En la pantalla parpadea "Hr" (Write).

2. Pulse el botón [▲] para elegir "I" (Initialize).

El botón [MEMORY] parpadea en rojo.

* Si decide cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].

3. Pulse el botón [MEMORY].

Comprobación del valor de mandos/botones

- Si acciona un mando o botón mientras mantiene pulsado el botón [EXIT], puede ver su valor actual en la pantalla sin que cambie el ajuste de ese mando o botón.



- Cuando se recuperan ajustes (sonidos) en modo Memory, los valores de los ajustes no coinciden con las posiciones de los mandos físicos. Por ejemplo, si el valor del ajuste de un mando es el correspondiente a las 12 en punto del reloj, pero el mando físico se gira todo lo posible a la izquierda, el valor no cambiará hasta que el mando se gire pasando la posición de las 12 en punto.
- * Cuando se edita el ajuste, aparece un punto en la pantalla.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Edición de efectos



EQ (Ecuador)

Ajusta el tono.



Mando [BASS]

Ajusta el nivel de sonido de la gama de frecuencias bajas.

Botón [LOW CUT]

Cuando está activado, se corta la región de frecuencias inferiores a la indicada.

Cuando se pulsa este botón, la pantalla muestra la frecuencia especificada. Use los botones [▼] [▲] para cambiar el ajuste.

Valor	Explicación
1-99	10-990 Hz

Mando [MID]

Ajusta el nivel de sonido de la gama de frecuencias medias.

Botón [FREQ]

Especifica la región de frecuencia que se ajusta con el mando [MID]. Cuando se pulsa este botón, la pantalla muestra la frecuencia especificada. Use los botones [▼] [▲] para cambiar el ajuste.

Valor	Explicación
20-50	200 Hz-5,0 kHz

Mando [TREBLE]

Ajusta el nivel de sonido de la gama de frecuencias altas.

Mando [PRESENCE]

Añade un contorno brillante a las gamas de frecuencias media y alta. Esto es efectivo cuando queremos mejorar la definición del sonido.

Mando [LEVEL]

Ajusta el nivel de volumen global del ecualizador.

Botón [ON/OFF]

Activa o desactiva el ecualizador.

RECUERDE

El EQ se puede especificar de forma independiente para GUITAR IN 1 y 2. Para obtener más información, consulte "Ajustes de EQ independientes para GUITAR IN 1 y 2" (p. 11).

BOOST

Al activarlo aumenta el nivel. Esto puede resultar práctico cuando desee aumentar el nivel por encima del sonido de acompañamiento (como cuando toca un solo), o cuando desee bajar el nivel durante una sección específica de una canción.



Botón [BOOST]

Activa o desactiva el refuerzo. Si está activado, la pantalla muestra el ajuste de ganancia. Use los botones [▼] [▲] para cambiar el ajuste.

Valor	Explicación
0-50-99	En un ajuste de 50, los niveles de activado y desactivado son iguales.

FX LOOP

Activa o desactiva un efecto externo que está conectado a los conectores SEND, RETURN (p. 2).



Botón [FX LOOP]

Activa o desactiva el efecto externo. Si está activado, la pantalla muestra el ajuste de nivel de retorno. Use los botones [▼] [▲] para cambiar el ajuste.

ANTI-FEEDBACK

Suprime el retorno acústico (silbido o chirrido) que puede producirse en función de la posición de la guitarra y el amplificador, o según el entorno.

Mando [REDUCTION]

Es una función de supresión diseñada para tener un efecto mínimo sobre la calidad tonal y optimizada para el retorno de baja frecuencia que suele producirse con las guitarras acústicas. Use el mando para ajustar la potencia del efecto de reducción.

Cuando se produce retorno, la reducción se aplica automáticamente solo en aquella frecuencia en la que tiene lugar el retorno.



Botón [NOTCH1], [NOTCH2]

Ajuste este botón en el punto (frecuencia de supresión) en el que desea reducir el retorno. El AD-10 le permite especificar dos puntos distintos: [NOTCH1] y [NOTCH2]. También puede definir la frecuencia de supresión automáticamente cuando se produce el retorno.

1. Pulse el botón [NOTCH1] o [NOTCH2] para activarlo.

Cada vez que se pulsa un botón, se activa o desactiva.

2. Use los botones [▼] [▲] para especificar el nombre de la nota del punto en el que se está produciendo el retorno.

* Si pulsa [NOTCH1] y [NOTCH2] al mismo tiempo, el punto en el que se está produciendo el retorno se explora y especifica automáticamente.

Valor	Explicación
<i>A</i> , <i>I</i> - <i>F</i> 7	A#1-F7. El "#" (signo agudo) lo indica el "" (punto decimal).

ACOUSTIC RESONANCE

Use este mando para ajustar el balance entre el efecto de resonancia de la caja de la guitarra acústica y el sonido directo de la pastilla.

Botón [TYPE]

Ajusta el carácter tonal apropiadamente para la guitarra o los ajustes que se están usando.



Pantalla	Botón	Explicación
<i>a</i> <i>F</i> OFF	Apagado	OFF
<i>n</i> <i>A</i> NATURAL	Verde	Sonido natural y sin color
<i>w</i> <i>d</i> WIDE	Naranja	Sonido suave que enfatiza la resonancia de la caja
<i>b</i> <i>r</i> BRIGHT	Rojo	Sonido brillante con una gama de frecuencias altas ampliada

COMP (Compresor)

Hace el volumen de la señal de entrada más consistente. Al suprimir el pico de los ataques, evita la distorsión incluso cuando la sensibilidad de entrada está subida.

Si gira el mando hacia la derecha, el efecto será más acusado.



Botón [TYPE]

Cada vez que se pulsa este botón, el ajuste alterna entre apagado/ suave/fuerte.

DELAY/CHORUS

DELAY es un efecto similar al eco. Añade un sonido retardado al sonido original para crear una sensación espacialmente expansiva.

En el efecto CHORUS se añade un sonido ligeramente desafinado al sonido original para conferirle una mayor profundidad y amplitud.



Mando [TIME]

Ajusta el tiempo de retardo.

Mando [E.LEVEL]

Ajusta el volumen de retardo.

Botón [TYPE]

Cada vez que pulsa este botón, el ajuste cambia entre apagado/ retardo/retardo de modulación/retardo invertido.

Botón [CHORUS]

Activa o desactiva el coro y especifica el tipo de coro.

Pantalla	Botón	Explicación
<i>a</i> <i>F</i> OFF	Apagado	OFF
<i>n</i> <i>r</i> NORMAL	Verde	Sonido brillante
<i>m</i> <i>L</i> MILD	Naranja	Sonido suave que se fusiona bien
<i>b</i> <i>r</i> BRIGHT	Rojo	Sonido de coro con resonancia brillante de las cuerdas

AMBIENCE

Este efecto añade reverberación al sonido.

Mando [E.LEVEL]

Ajusta el volumen de la reverberación.

Botón [TYPE]

Selecciona la duración de la reverberación.



Pantalla	Botón	Explicación
<i>a</i> <i>F</i> OFF	Apagado	OFF
<i>s</i> <i>h</i> SHORT	Verde	Reverberación corta
<i>m</i> <i>d</i> MID	Naranja	Reverberación media
<i>L</i> <i>G</i> LONG	Rojo	Reverberación larga

Ajuste de parámetros secundarios

Manteniendo pulsado uno de los botones de efecto, puede acceder a ajustes adicionales.

1. Mantenga pulsado un botón.

La pantalla indica el parámetro/valor.



2. Use los botones [▼] [▲] para seleccionar un valor.

Botón	Parámetro	Valor	Explicación
INPUT			
SELECT	LU LEVEL	0-50-99	Nivel de salida del selector de entrada. Si CH1 y 2 están mezclados, cambia el volumen de ambos canales.
BOOST			
BOOST	TON TONE	- 10-0- 10	Especifica el carácter tonal cuando el refuerzo está activado.
FX LOOP			
FX LOOP	d5 DIRECT	oF, on * Puede ajustar esto si hay un dispositivo externo conectado al conector RETURN.	Mezcla el sonido directo.
ANTI-FEEDBACK			
NOTCH 1, 2	dP DEPTH	1-20	Ajusta la profundidad del filtro de supresión.
ACOUSTIC RESONANCE			
TYPE	TON TONE	- 10-0- 10	Ajusta el carácter tonal cuando la resonancia acústica está activada.
COMP			
TYPE	Rt ATTACK	0-50-99	Ajusta la potencia del ataque en el rasgueo.
DELAY			
TYPE	Fb FEEDBACK	0-99	Ajusta el número de repeticiones de retardo.
	nL NOTE	d, d. 7	Ajusta la nota del sonido de retardo. d = J (negra) d. 7 = 2 (corchea punteada)
	* Para cambiar entre FEEDBACK y NOTE, use el botón [TYPE] para entrar en el modo de ajuste de parámetros secundarios y, a continuación, vuelva a usar el botón [TYPE] para cambiar.		
CHORUS			
CHORUS	LU LEVEL	0-99	Ajusta el nivel del sonido del efecto.

Botón	Parametro	Valor	Explicación
AMBIENCE			
TYPE	E_n TONE	- 10-0- 10	Ajusta el carácter tonal del sonido del efecto.
EQ			
ON/OFF	n^5 NOISE SUPPRESSOR	0-99	Ajusta el supresor de ruido.
FREQ	n^9 MID Q	0.5- 16	Ajusta la amplitud del área afectada por el EQ, centrada en la frecuencia especificada por este botón (p. 6). Los valores más altos reducen el área.

Looper

Cuando se pisan los pedales [DELAY] y [TUNER & MUTE] al mismo tiempo, se inicia el Looper.

Cuando se inicia el Looper, puede usar el pedal [TUNER & MUTE] para grabar la guitarra y crear una interpretación en bucle.



Grabar

La grabación comenzará de inmediato al pisar el pedal [TUNER & MUTE].

Cuando llegue al punto donde desea realizar el bucle, pise el pedal para cambiar a reproducción.



Reproducir bucle

Reproduce el bucle.

Si pisa el pedal [TUNER & MUTE], cambiará a mezcla.



Mezclar

Graba capas adicionales al tiempo que reproduce el bucle.

Pise el pedal [TUNER & MUTE] para cambiar a reproducción.

Pisar dos veces



Parar/Borrar

Para parar, pise el pedal [TUNER & MUTE] dos veces.

Para borrar la frase, mantenga pisado el pedal [LOOP] durante al menos dos segundos mientras está detenida.

Ajuste del nivel de reproducción de bucle

Si define el nivel de reproducción en 50 (valor predeterminado), el volumen de la actuación y el de la reproducción en bucle serán idénticos.

Si define el nivel de reproducción en un valor inferior a 50, el volumen de la reproducción será inferior al de la actuación. En consecuencia, el sonido de la actuación no quedará sofocado por el sonido de la reproducción en bucle aunque se grabe varias veces.

Para obtener más información sobre los ajustes, consulte "Ajuste de salida" (p. 10).

Colores del pedal [LOOP]

Colores del pedal [LOOP]	Indicación de la pantalla	Estado
Rojo	$r \text{ } \overline{L}$	Grabación
Verde	$P \text{ } \overline{L}$	Reproducción
Naranja	$d \text{ } \overline{b}$	Mezcla
Verde (parpadeando)	$S \text{ } \overline{L}$	Detenido (hay una frase)
Rojo (parpadeando)	$\overline{L} \text{ } \overline{L}$	Detenido (no hay ninguna frase)

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Configuración avanzada

Ajuste de salida

Aquí se explica cómo se ajusta el nivel de salida de los conectores XLR OUT (L, R) y los conectores LINE OUT (L/PHONES, R/MONO), y también cómo se especifica la forma en que se emite el ambiente (p. 7).



1. Pulse el botón [MENU].



El AD-10 está en modo de ajuste de salida.

2. Pulse el botón [MEMORY] para seleccionar un parámetro.

Cada vez que se pulsa el botón, el ajuste cambia en el orden siguiente.

"PL" (PHONES LEVEL) → "HL" (XLR LEVEL) → "LL" (LOOP LEVEL) → "LP" (LOOP ACTION) → "HS" (XLR) → "LS" (LINE) → "2b" (GUITAR INPUT 2 FX BYPASS)

RECUERDE

Para regresar al parámetro anterior, mantenga pulsado el botón [EXIT] y pulse el botón [MEMORY].

3. Use los botones [▼] [▲] para seleccionar un valor.

Parámetro	Valor	Explicación
PL (PHONES LEVEL)	Ajusta el volumen del conector PHONES.	
	0-99, 0-99 (OUTPUT LEVEL)	Si está definido como OUTPUT LEVEL, el nivel corresponde a la posición del mando. 0-99 es un valor fijo (Valor predeterminado: OUTPUT LEVEL)
HL (XLR LEVEL)	Especifica el volumen de los conectores XLR.	
	0-99, 0-99 (OUTPUT LEVEL)	Si está definido como OUTPUT LEVEL, el nivel corresponde a la posición del mando. 0-99 es un valor fijo (Valor predeterminado: OUTPUT LEVEL)
LL (LOOP LEVEL)	0-99	Especifica el nivel de reproducción del Looper.
LP (LOOP ACTION)	Especifica el orden de cambio del Looper.	
	RP (REC → PLAY) RD (REC → DUB)	REC → PLAY → DUB (valor predeterminado) REC → DUB → PLAY

Parámetro	Valor	Explicación
HS (XLR), LS (LINE)		Selecciona el sonido que se va a emitir por los conectores XLR y LINE.
	MH (MIX)	Se emite el sonido procesado por los efectos. El sonido de reproducción de USB AUDIO también se mezcla y se emite.
	PP (PRE/POST)	L: Se emite el sonido previo a la aplicación de los efectos (la salida del selector de entrada). R: Se emite el sonido con los efectos ya aplicados.
	LH	L: Se emite el sonido de GUITAR IN 2. R: Se emite el sonido de GUITAR IN 1.
2b (GUITAR INPUT 2 FX BYPASS)	aF, on	Especifica si el sonido que está entrando desde GUITAR INPUT 2 se procesa a través de los efectos u omite los efectos. Si está activado, los efectos se omiten, solo se aplican los efectos de ambiente y Looper. En lugar de una guitarra, podría conectar un instrumento distinto al conector GUITAR IN 2; esto le permitiría interpretar con bucles dispuestos en capas.

Ajuste de salida de ambiente

Aquí se explica cómo se especifica el modo en que se emite el ambiente. Se puede enviar a XLR OUT y LINE OUT a la vez o solo a uno de ellos.

1. Pulse el botón [AMBIENCE OUT] para especificar el método de salida.



Cada vez que se pulsa el botón, el ajuste alterna entre XLR+LINE, solo XLR, solo LINE y ambos desactivados. Los indicadores se iluminan para indicar los conectores desde los que se emite el ambiente.



RECUERDE

Cuando se pulsa el botón [AMBIENCE OUT], la pantalla muestra el nivel de ambiente de todo el AD-10. Use los botones [▼] [▲] para especificar el nivel.

Esto puede resultarles práctico cuando desee realizar un ajuste preciso en la cantidad de ambiente, por ejemplo para compensar la acústica del recinto en el que va a actuar.

Ajuste del pedal Stomp

Para cada memoria, puede especificar qué efecto se activa o desactiva al pisar un pedal en el modo Manual o el modo Stomp (p. 5).

1. Mantenga pulsado el botón [MEMORY] y pise el pedal que desea usar para activar o desactivar los efectos.

El botón [MEMORY] y los pedales correspondientes se iluminan en color rojo; el AD-10 está en modo de ajuste del pedal Stomp.

Al mismo tiempo, el botón de cada efecto parpadea.



- * El ajuste del pedal Stomp se puede realizar para el pedal al que se le ha asignado la función FX ON/OFF en "Asignación de las funciones de los pedales" (p. 12).

2. Pulse el botón de cada efecto varias veces para especificar el estado de activación/desactivación del efecto cuando se acciona el pedal.



Estado	Explicación
Iluminado	El efecto está activado cuando el pedal está activado.
Parpadeo	El efecto está desactivado cuando el pedal está activado.
Parpadeo lento	El accionamiento del pedal no cambia la activación/desactivación del efecto.

3. Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de ajuste.

Modo Memory/Stomp

4. Guarde el ajuste siguiendo las indicaciones de la sección "Almacenamiento de una memoria" (p. 5).

Ajustes del sistema

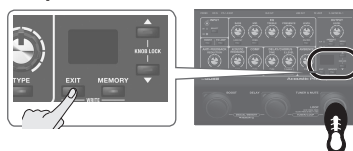
Los ajustes comunes a todo el AD-10 se denominan "ajustes del sistema".

Ajustes de EQ independientes para GUITAR IN 1 y 2

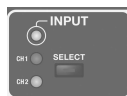
Los ajustes de EQ se pueden realizar por separado para GUITAR IN 1 y 2. Esto le permite ajustar el EQ correctamente para la respuesta según las distintas pastillas o los diferentes recintos donde va a actuar.

1. Mantenga pulsado el botón [EXIT] y pise el pedal [TUNER & MUTE].

El botón [MEMORY] se ilumina en color rojo y el pedal [TUNER & MUTE] se ilumina en morado.



2. Use el botón [SELECT] para seleccionar el canal cuyo EQ desea cambiar.



3. Utilice los mandos para ajustar el EQ.

RECUERDE

- Si mantiene pulsado el botón [ON/OFF], puede ajustar el supresor de ruido. La pantalla muestra el valor. Use los botones [▼] [▲] para editar el valor.
- Puede usar el botón [FX LOOP] para cambiar la fase. Cada vez que se pulsa el botón, la fase se invierte.

4. Pulse el botón [EXIT] para salir de los ajustes.

Configuración avanzada

Asignación de las funciones de los pedales

Puede especificar la función de cada uno de los pedales del AD-10 y la de un conmutador de pedal o pedal de expresión conectados al conector CTL 1, 2/EXP.

➔ "Conexión de un conmutador de pedal o pedal de expresión" (p. 3)

1. Mantenga pulsado el botón [EXIT] y pise el pedal [BOOST].

El botón [MEMORY] se ilumina en color rojo y el pedal [BOOST] se ilumina en morado.

2. Pulse el botón [MEMORY] para seleccionar el parámetro que desea editar.

3. Use los botones [▼] [▲] para seleccionar un valor.

4. Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
EF (Exp Function)	ou	OUTPUT LEVEL
	Rn	AMBIENCE LEVEL
	LP	LOOP LEVEL
iF (CTL1 Function), 2F (CTL2 Function), bF (BOOST Pdl Function), dF (DELAY Pdl Function), tF (TUNER & MUTE Pdl Function)	nn	MEMORY/MANUAL
	tu	TUNER & MUTE ON/OFF
	tr	TUNER & MUTE ON/OFF (PULSADO:ANTI-FB SCAN)
	rt	ANTI-FB SCAN (PULSADO:TUNER&MUTE ON/OFF)
	fh	FX ON/OFF
	tt	TapTempo
	in	InSelect
	LP	LOOP REC/PLAY/DUB (PULSAR DOS VECES: STOP, PULSADO: CLEAR)
	LS	LOOP STOP (PULSADO: CLEAR)
	LC	LOOP CLEAR
	RS	ANTI-FB SCAN (PULSADO: CLEAR)
	ni	MEMORY ▲ (CTL 1: valor predeterminado)
	nd	MEMORY ▼ (CTL 2: valor predeterminado)

Otras funciones

1. Mantenga pulsado el botón [EXIT] y pise el pedal [DELAY].

El botón [MEMORY] se ilumina en color rojo y el pedal [DELAY] se ilumina en morado.

2. Pulse el botón [MEMORY] para seleccionar un parámetro (consulte la tabla).

RECUERDE

Para regresar al parámetro anterior, mantenga pulsado el botón [EXIT] y pulse el botón [MEMORY].

3. Use los botones [▼] [▲] para seleccionar un valor.

4. Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
Ajuste de monitor USB		
ud (USB direct out)		Cambia la salida del sonido del AD-10 a los conectores XLR y LINE. * Es imprescindible instalar el controlador USB si va a conectar el AD-10 a su ordenador. Descargue el controlador USB del sitio web de BOSS. Para obtener más información, consulte el archivo Readme.htm que se incluye en la descarga. ➔ https://www.boss.info/support/
	oF	El sonido del AD-10 no se emite por los conectores XLR y LINE; se envía únicamente al ordenador (USB). Use este valor cuando desee usar el software DAW para aplicar un efecto de complemento al sonido del AD-10 y emitir el resultado por los conectores de salida.
	on	El sonido del AD-10 se envía a los conectores XLR y LINE (predeterminado).
ui (USB INPUT LEVEL)	0-55-99	Nivel de entrada de USB AUDIO
uo (USB OUTPUT LEVEL)	0-55-99	Nivel de salida de USB AUDIO
Ajuste de Auto Off		
Ro (Auto Off)		La configuración de fábrica hará que el AD-10 se apague automáticamente cuando hayan transcurrido 10 horas desde que se dejó de tocar o de usar la unidad. * Si no desea que la unidad se apague automáticamente, cambie este ajuste a la posición "oF" (OFF).
	oF	La unidad no se apagará automáticamente.
	on	La unidad se apagará automáticamente cuando hayan transcurrido 10 horas (predeterminado).
MODO STARTUP		
Sn (STARTUP MODE)		Selecciona el modo que está activo cuando se enciende la unidad.
	1	MANUAL MODE (predeterminado)
	2	MEMORY MODE
	3	MEMORY STOMP MODE

Ajustes de memoria para cada efecto

Para cada efecto, puede especificar si sus ajustes se cambian según la MEMORY seleccionada o si siempre se usan los ajustes que corresponden a la posición de sus mandos (MANUAL). Por ejemplo, puede especificar que los ajustes de entrada/salida y EQ usen siempre los mismos valores, pero que el retardo y el ambiente cambien al seleccionar una memoria diferente.



En el estado del paso 1, puede pulsar cada botón de efecto para alternarlo entre parpadeo e iluminado.

Estado	Explicación
Iluminado	Cambiar conforme a cada MEMORY.
Parpadeo	Usar siempre las posiciones de los mandos.

Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)

Aquí se explica cómo se restablece el AD-10 a su estado de configuración de fábrica.

1. Mantenga pulsado los botones NOTCH [1] y NOTCH [2], y encienda la unidad.



“F r” aparece en la pantalla y el botón [MEMORY] parpadea.

* Si decide cancelar el restablecimiento de fábrica, apague la unidad.

2. Pulse el botón [MEMORY].

La pantalla parpadeará y comenzará a ejecutarse el restablecimiento de los ajustes de fábrica.

* No apague nunca la unidad mientras se esté ejecutando esta operación.

3. Cuando “D L” aparezca en la pantalla, puede apagar la unidad.

Apéndices

Especificaciones principales

BOSS AD-10: Acoustic Preamp

Alimentación	Adaptador de CA, pila alcalina (AA, LR6) x 6
Consumo	300 mA
Vida útil estimada de las pilas con un uso continuado	Pila alcalina: aprox. 6 horas * Estas cifras pueden variar en función de las condiciones de uso reales.
Dimensiones	217 (anchura) x 161 (fondo) x 65 (altura) mm
Peso	1,3 kg
Accesorios	Manual del usuario, folleto "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD"; adaptador de CA
Accesorios opcionales (se venden por separado)	Pedal de expresión: FV-500H, FV-500L, EV-30, Roland EV-5 Conmutador de pedal: FS-5U Conmutador de pedal dual: FS-6, FS-7

* Este documento explica las especificaciones del producto en el momento de su publicación. Para obtener información actualizada, consulte el sitio web de Roland.

UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD



ADVERTENCIA

Acerca de la función Auto Off

La unidad se apagará automáticamente cuando haya transcurrido un periodo de tiempo predeterminado desde la última vez que se usó para reproducir música o se accionó alguno de sus botones o controles (función Auto Off). Si no desea que la unidad se apague automáticamente, desactive la función Auto Off (p. 12).



Utilice únicamente el adaptador de CA incluido y la tensión correcta

Asegúrese de utilizar exclusivamente el adaptador de CA que se entrega con la unidad. Asimismo, compruebe que la tensión de la instalación eléctrica coincida con la tensión de entrada especificada en el adaptador de CA. Es posible que otros adaptadores de CA utilicen polaridades diferentes o que estén diseñados para una tensión distinta, por tanto su uso podría causar daños, un funcionamiento incorrecto o descargas eléctricas.



NOTAS IMPORTANTES

Fuente de alimentación: Uso de las pilas

- La incorrecta manipulación de las pilas puede provocar riesgo de explosión y fugas de líquido. Asegúrese de cumplir todas las instrucciones relativas a las pilas recogidas en las secciones "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y "NOTAS IMPORTANTES" (en el folleto "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y la p. 14 del Manual del usuario).
- Si va a usar esta unidad con pilas, use pilas alcalinas.
- Cuando ponga la unidad boca abajo, tenga cuidado de proteger los botones y mandos para que no sufran ningún daño. Además, maneje la unidad con cuidado; no la deje caer.

Reparaciones y datos

- Si la unidad necesitara alguna reparación, antes de enviarla asegúrese de anotar la información que pueda necesitar. Aunque procuraremos por todos los medios conservar los datos almacenados en la unidad cuando realicemos las reparaciones oportunas, hay casos en los que la restauración de los datos podría resultar imposible, por ejemplo cuando la sección de la memoria está físicamente dañada. Roland no asume responsabilidad alguna en lo relativo a la restauración de cualquier contenido almacenado que se haya perdido.

Otras precauciones

- Los datos almacenados en la unidad se podrían perder como resultado de un fallo del equipo, un funcionamiento incorrecto, etc. Para protegerse contra la pérdida irrecuperable de los datos, procure acostumbrarse a anotar los datos importantes en papel.
- Roland no asume responsabilidad alguna en lo relativo a la restauración de cualquier contenido almacenado que se haya perdido.
- No utilice cables de conexión con resistencias integradas.

Derechos de propiedad intelectual

- La ley prohíbe realizar grabaciones de audio, grabaciones de vídeo, copias o revisión del trabajo protegido por derechos de autor de un tercero (trabajo musical, de vídeo, difusión, actuación en directo u otro tipo de trabajos), ya sea parcialmente o en su totalidad; también está prohibida la distribución, venta, alquiler, representación o difusión de ese trabajo sin el consentimiento del propietario de los derechos de autor.
- No utilice este producto para fines que puedan infringir los derechos de autor propiedad de un tercero. Roland no asume responsabilidad alguna en lo que respecta a cualquier infracción de los derechos de autor de un tercero derivada del uso de este producto.
- ASIO es una marca comercial y software de Steinberg Media Technologies GmbH.
- Este producto contiene la plataforma de software integrada eParts de eSOL Co., Ltd. eParts es una marca comercial de eSOL Co., Ltd. en Japón.
- Roland y BOSS son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Roland Corporation en Estados Unidos y/o en otros países.
- Los nombres de empresa y los nombres de producto mencionados en este documento son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de sus respectivos propietarios.