



Contenido

Preparación	2
Panel superior	2
Panel trasero (conexión del equipo)	3
Instalación de las pilas	4
Encendido y apagado de la unidad	4
Ajustes de la alimentación phantom	4
Operaciones básicas	5
Configuración de los ajustes del micrófono (MIC)	5
Aplicación de un efecto de armonía	6
Edición de las memorias	7
Cómo se estructuran las memorias	7
Cambio del modo del pedal	7
Cambio de una memoria a otra	7
Creación de un sonido que le guste	8
Ajuste de la dinámica	8
Ajuste de HARMONY, EFFECT y ECHO	8
Cambio de los ajustes de MEMORY SETTING	10
Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)	11
Cambio del orden de las memorias (MEMORY ORDER)	11
Cómo inicializar las memorias (INITIALIZE)	12

Funciones útiles	13
MEMORY PEDAL	13
¿Qué es BPM TAP?	13
MANUAL PEDAL	14
CTL 1, 2/EXP	15
ASSIGN	16
Ejemplos de ajustes	16
EXP HOLD	21
OUTPUT	21
Creación de un bucle de frase (LOOP)	22
Preparativos para la grabación	22
Grabación	22
MEMORY EXTENT	24
DISPLAY	24
USB	25
INFO	26
FACTORY RESET	26
Apéndice	27
Especificaciones principales	27
Diagrama de bloques	28

Preparación

Panel superior



1 Mando [PHONES/LINE]

Establece el volumen de PHONES/LINE OUT.

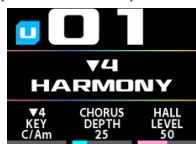
* No modifica el volumen de OUTPUT L/R.

2 Pantalla

Muestra información variada de la unidad VE-22.

NOTA

La pantalla que aparece tras encender la unidad se conoce como “pantalla de reproducción”.



3 Mando [MEMORY]

Operación	Función
Girar	Cambia de memoria o menú.
Pulsar	Confirma la operación.
Pulsar y girar	Gírelo mientras lo pulsa para saltar 10 memorias de una vez.

4 Botón [EXIT]

Operación	Función
Pulsar	Vuelve a la pantalla anterior o deshace una operación.
Pulsación prolongada	Cuando esté en la pantalla de reproducción, mantenga pulsado el botón para activar la función de bloqueo. Así, se desactivan los mandos [MEMORY], [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO], así como el botón [MENU]. De esta forma, se evita cambiar los ajustes accidentalmente. Mantenga pulsado el botón para apagar la función de bloqueo.

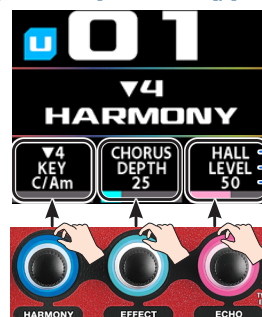
5 Botón [MENU]

Configura las funciones.

Operación	Función
Pulsar	Aparece la pantalla MENU.
Pulsar dos veces	Aparece la pantalla de edición DYNAMICS.

Si pulsa 4 y 5 a la vez, aparece la pantalla MEMORY WRITE (p. 11).

6 Mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO]



Nombre del tipo
Nombre del parámetro
Valor del parámetro

Operación	Función
Pulsar	Enciende o apaga el efecto. Cuando está activado, el indicador del mando se ilumina.
Girar	Edita los valores del parámetro que se muestran en la pantalla. Gire el mando mientras mantiene pulsado el botón [MENU] para editar el valor incrementándolo de 10 en 10.
Pulsar y girar	Cambia el tipo.
Pulsar dos veces	Cambia a la pantalla de edición.

7 Conmutador de pedal

Existen dos modos para los conmutadores de pedal: el modo de memoria y el modo manual, y cada uno tiene funciones distintas. Puede pulsar los conmutadores [▼] y [▲] a la vez para cambiar de un modo a otro (“Cambio del modo del pedal” (p. 7)).

Modo de memoria

Las funciones del conmutador de pedal son (de izquierda a derecha) activar/desactivar HARMONY, ▼ (menos memoria), ▲ (más memoria).

Puede asignar otras funciones al conmutador [HARMONY] (p. 13).

Modo manual

Las funciones del conmutador de pedal son (de izquierda a derecha) activar/desactivar HARMONY, EFFECT y ECHO.

Puede asignar otras funciones a los conmutadores (p. 14).

Panel trasero (conexión del equipo)

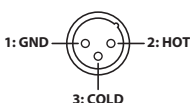
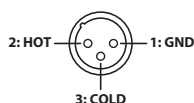
* Para evitar que el equipo deje de funcionar correctamente o que sufra algún daño, baje siempre el volumen y apague todas las unidades antes de realizar cualquier conexión.



* Asignación de pines del conector INPUT, OUTPUT

Conector INPUT

Conector OUTPUT



1 Conector INPUT

Conecte aquí el micrófono.

2 Mando [MIC SENS]

Ajusta la sensibilidad de entrada del micrófono. Ajústelo siguiendo los pasos de "Configuración de los ajustes del micrófono (MIC)" (p. 5).

3 Conmutador [PHANTOM]

Ajústelo de manera que coincida con el micrófono que ha conectado.

Cuando utilice un micrófono de condensador, póngalo en "ON" y, cuando utilice un micrófono dinámico, póngalo en "OFF".

¿Qué es la alimentación phantom?

Esta unidad puede proporcionar alimentación phantom o fantasma (+48 V) al micrófono. Si utiliza un micrófono de condensador que requiera potencia phantom, ponga el conmutador [PHANTOM] en la posición "ON" ("Ajustes de la alimentación phantom" (p. 4)).

4 Conectores OUTPUT R, L/MONO

Conéctelos al mezclador de PA o a otro equipo de audio.

Es para la salida de audio.

Utilice el ajuste "OUTPUT" (p. 21) para establecer el tipo de audio de salida.

5 Conector PHONES/LINE OUT

Conecte unos auriculares (se venden por separado) que utilicen un cable con miniclavija estéreo.

Si se trata de una salida de nivel de línea conectada a un mezclador, conecte un cable tipo telefónico estéreo de miniatura de teléfono a RCA (a la venta) al conector PHONES/LINE OUT.

6 Conector AUX IN

Cuando enchufa a este conector un reproductor de audio u otro dispositivo que use una miniclavija estéreo, el sonido de dicho dispositivo se mezcla y se envía a los conectores OUTPUT y al conector PHONES/LINE OUT.

De esta manera, puede cantar usando pistas de acompañamiento.

* Utilice los mandos del dispositivo conectado (por ejemplo, un reproductor de audio) para ajustar el volumen.

7 Conector CTL 1, 2/EXP

Puede controlar varios parámetros desde el dispositivo conectado usando un conmutador de pedal (FS-5U, FS-6, FS-7; se venden por separado) o un pedal de expresión (EV-30, FV-500L, FV-500H o Roland EV-5; se venden por separado) que se haya enchufado al conector CTL 1,2/EXP (p. 15).

* 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.

8 Puerto USB

Utilice este puerto para conectar la unidad VE-22 a su ordenador o dispositivo iOS a la hora de grabar ("USB" (p. 25)).

Utilice un cable USB Type-C®.

* No utilice un cable USB que solo esté pensado para cargar dispositivos. Los cables que son solo para carga no pueden transmitir datos.

9 Conector DC IN

Conecte aquí un adaptador de AC (serie BOSS PSA-S, se vende por separado).

* Use el anclaje para cable a fin de fijar el cable del adaptador de AC como se muestra en la ilustración.

Cable del adaptador de AC



Anclaje para el cable

10 Conmutador [POWER]

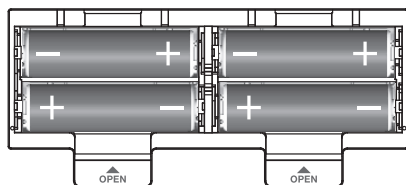
Enciende y apaga la alimentación.

11 Terminal de tierra

Conéctelo a una toma de tierra externa si fuera necesario.

Instalación de las pilas

Instale las pilas en el compartimento de las pilas en la parte inferior de esta unidad. Asegúrese de que las pilas estén orientadas en la dirección correcta.



- * Al dar la vuelta a la unidad, tenga cuidado de proteger los botones y mandos para que no sufran ningún daño. Asimismo, manipule la unidad con cuidado y no deje que se le caiga.
- * 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 enumeradas en "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y "NOTAS IMPORTANTES" (en el folleto "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD").

NOTA

Se mostrará el mensaje "BATTERY LOW" en la pantalla si la carga restante de las pilas es baja.

Si esto ocurre, sustitúyalas por otras nuevas.

Encendido y apagado de la unidad

Encendido

1. Encienda el conmutador [POWER] de la unidad en primer lugar, después encienda cualquier dispositivo conectado y, por último, encienda los amplificadores o los altavoces que estén conectados a la unidad.
2. Ajuste el volumen del equipo que se encuentra conectado.

Apagado

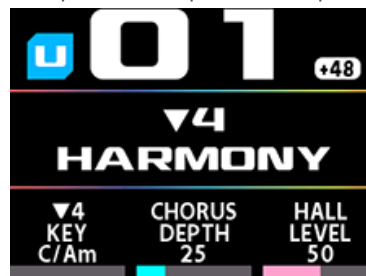
1. Apague los dispositivos en el siguiente orden: primero el amplificador/los altavoces, luego los dispositivos conectados y, por último, el conmutador [POWER] de esta unidad.

Ajustes de la alimentación phantom

Si va a usar un micrófono de condensador que requiera alimentación phantom, siga los siguientes pasos para activarla.

1. Ponga el conmutador [PHANTOM] del panel trasero en posición "ON".

En la pantalla de reproducción, aparece "+48".



NOTA

- Cuando las pilas se están agotando, la alimentación phantom no se activa al encender el conmutador [PHANTOM]. En ese caso, se indica "BATTERY LOW". Sustituya las pilas por otras nuevas o use un adaptador de AC.
- Si la carga de la pila se agota mientras el conmutador [PHANTOM] está encendido, aparece "BATTERY LOW" en la pantalla, pero la alimentación phantom se mantiene activada. Si sustituye las pilas por otras nuevas o usa un adaptador de AC, el mensaje "BATTERY LOW" desaparece.

Operaciones básicas

Configuración de los ajustes del micrófono (MIC)

1. Conecte un micrófono al conector INPUT.



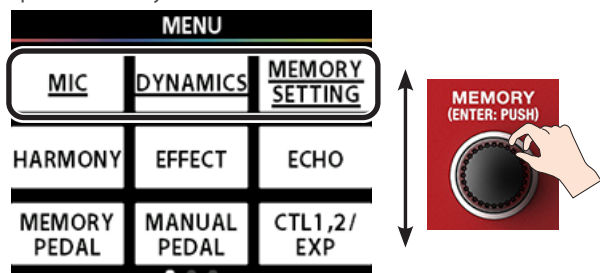
2. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



3. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "MIC".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



4. Pulse el mando [HARMONY].

Aparece la pantalla MIC.



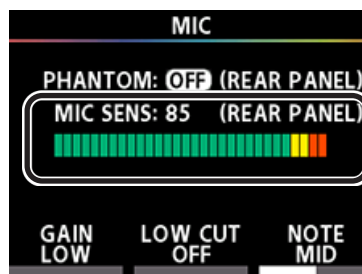
* Las posiciones de los elementos en pantalla corresponden a las posiciones de los mandos (izquierda, centro, derecha). Por este motivo, si desea seleccionar el elemento "MIC" por separado mientras la línea "MIC" está seleccionada, debe pulsar el mando [HARMONY] de la izquierda.

5. Introduzca audio en el micrófono.

6. Gire el mando [MIC SENS] del panel trasero para ajustar la sensibilidad de entrada del micrófono.

Mejora de la relación S/N (señal-ruido) para reducir el ruido

El ajuste ideal para el mando [MIC SENS] se alcanza cuando solo se enciende una barra amarilla en el volumen de entrada más alto.



Parámetro	Valor	Explicación
GAIN	LOW	Si las barras amarillas no se encienden incluso cuando el mando [MIC SENS] está establecido en MAX, gire el mando [HARMONY] y ponga GAIN en "HIGH".
	HIGH	
LOW CUT	OFF, ON	Puede cortar el audio de banda baja innecesario si gira el mando [EFFECT] y pone LOW CUT en "ON".
NOTE (NOTE SENS)	LOW	Puede girar el mando [ECHO] para establecer el límite superior de frecuencia (NOTE SENS) en el que se aplican la armonía y la corrección de tono. En ambientes donde tiende a producirse retroalimentación, ajuste NOTE a "LOW" para suprimir sonidos innecesarios.
	MID	
	HIGH	

Cómo generar ganancia unitaria

Gire el mando [MIC SENS] del panel trasero hasta la posición de las doce en punto (el mando tiene un retén central). En la pantalla MIC del paso 6, fije la GAIN de MIC en "LOW".

Gracias a este ajuste, cuando ponga la unidad en BYPASS pisando el pedal [HARMONY] y pulsando el conmutador [▼] a la vez, el audio saldrá con ganancia unitaria (*1).

(*1) "Ganancia unitaria" significa que la señal de entrada del micrófono se emite sin amplificación o reducción de la ganancia, por lo que el factor de amplificación es 1.

7. Pulse el botón [EXIT] varias veces para volver a la pantalla de reproducción (la pantalla inicial).

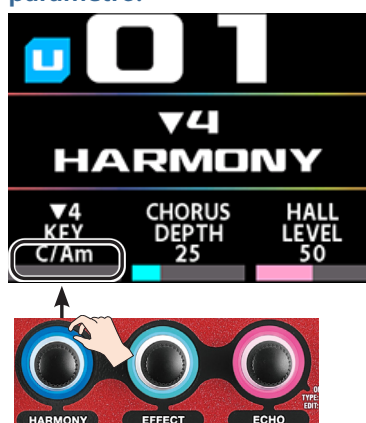


Aplicación de un efecto de armonía

1. Pise el pedal [HARMONY]. El indicador se ilumina.



2. Use el mando [HARMONY] para editar el valor del parámetro.



Puede cambiar el tipo de parámetros que se muestra desde la pantalla de edición.

- "Cambio de los parámetros mostrados en la pantalla de reproducción" (p. 9)

Edición de las memorias

Cómo se estructuran las memorias

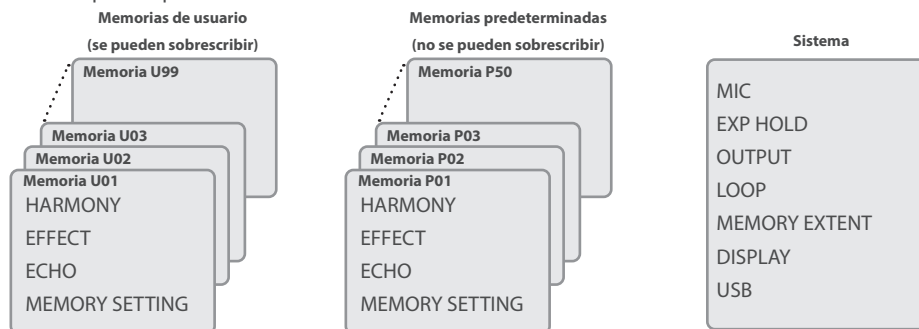
La combinación de efectos que incluye la unidad VE-22, junto a sus ajustes correspondientes, se denomina “memoria”.

Memorias de usuario y memorias predeterminadas

Hay dos tipos de memorias: las “memorias de usuario”, que se pueden sobrescribir, y las “memorias predeterminadas”, que no se pueden sobrescribir. Después de editar los ajustes de una memoria, puede guardarla en las memorias del usuario y recuperarla más adelante para volverla a usar.

Sistema

Estos son los ajustes guardados que se aplican a todas las memorias.



Cambio del modo del pedal

Hay dos modos para los conmutadores de pedal: el modo de memoria y el modo manual. La operación del pedal cambia según el modo.

Modo de memoria

Este modo permite recuperar y usar las memorias que están guardadas en la unidad. Utilice los conmutadores [▼] y [▲] para cambiar de una memoria a otra. Puede asignar otras funciones al conmutador [HARMONY] (“MEMORY PEDAL” (p. 13)).

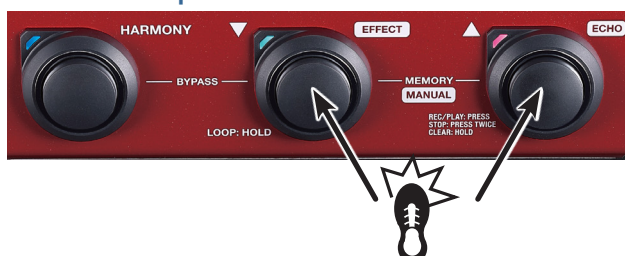
Modo manual

Este modo sirve para accionar las funciones asignadas al conmutador de pedal.

Los ajustes de fábrica asignados son activar/desactivar HARMONY, EFFECT y ECHO.

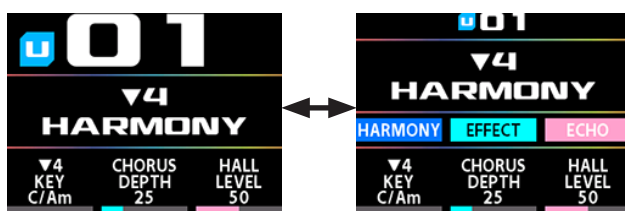
Puede asignar otras funciones a los pedales [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO], respectivamente (“MANUAL PEDAL” (p. 14)).

1. Pulse los conmutadores [EFFECT] (▼) y [ECHO] (▲) al mismo tiempo.



Modo de memoria

Modo manual

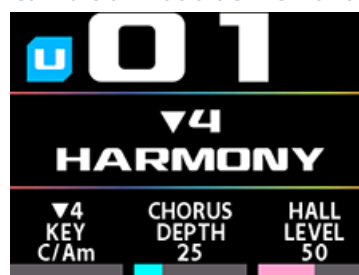


Cada vez que lo hace, la unidad pasa del modo de memoria al modo manual.

Los ajustes que realiza en el modo de memoria o en el modo manual se conservan cuando cambia al otro modo.

Cambio de una memoria a otra

1. Cambie al modo de memoria.



2. En la pantalla de reproducción, pulse el conmutador [▼] o [▲] para seleccionar una memoria.

Pulse el conmutador [▼] para recuperar el número de memoria anterior, y el conmutador [▲] para recuperar el siguiente.

* No se puede recuperar otra memoria mientras esté visible alguna pantalla que no sea la de reproducción.

Pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla de reproducción y seleccione una memoria.

NOTA

También puede girar el mando [MEMORY] para seleccionar una memoria.

Creación de un sonido que le guste

- * Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11). Debe asegurarse de llevar a cabo MEMORY WRITE después de cambiar los ajustes.
- * Para obtener más información sobre el parámetro del efecto, consulte "Parameter Guide" (en el sitio web de BOSS).

Ajuste de la dinámica

Estos parámetros sirven para configurar el sonido básico del micrófono. Si ha aplicado una fuerte compresión (COMP) o si está utilizando el efecto de distorsión, puede ajustar el NS (supresor de ruido) para suprimir el ruido.

Esta función se puede ajustar de forma diferente para cada memoria.

- * Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11). Debe asegurarse de llevar a cabo MEMORY WRITE después de cambiar los ajustes.

1. Pulse el botón [MENU].

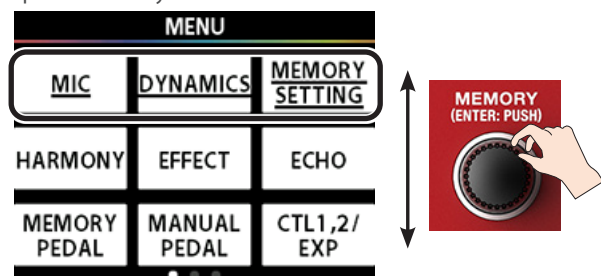
Aparece la pantalla MENU.



- * También puede pulsar el botón [MENÚ] dos veces para abrir la pantalla DYNAMICS que se muestra en el paso 4.

2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "DYNAMICS".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



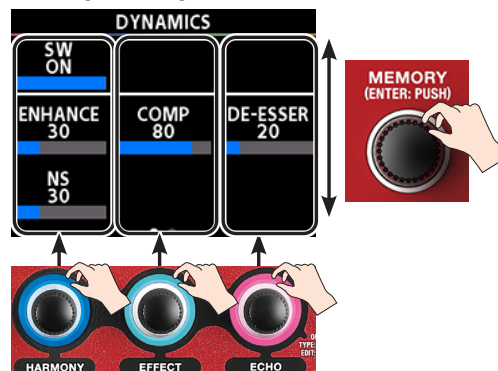
3. Pulse el mando [EFFECT].

Aparece la pantalla DYNAMICS.



4. Utilice los mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO] para ajustar los distintos valores de los parámetros.

Para mover las líneas que establecen qué se está ajustando, gire el mando [MEMORY].



5. Pulse el botón [EXIT] varias veces para volver a la pantalla de reproducción (la pantalla inicial).



6. Siga los pasos disponibles en "Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)" (p. 11) para guardar la memoria que ha editado.

- * Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11).

Ajuste de HARMONY, EFFECT y ECHO

Utilice los menús de HARMONY, EFFECT y ECHO, respectivamente, para editar los ajustes del sonido.

Menú	Explicación
HARMONY	Selecciona el tipo y la clave de la armonía.
EFFECT	Utilice ajustes tales como PTC CRCT (tono correcto) para que la voz suene ronca, o DIST (distorsión) para que suene distorsionada.
ECHO	Ajusta el eco (reverberación, como HALL, y sonido de delay).

- * Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11). Debe asegurarse de llevar a cabo MEMORY WRITE después de cambiar los ajustes.

Recuperación de una memoria

1. Gire el mando [MEMORY] para cambiar de una memoria a otra (U01–U99, P01–P50).

NOTA

Si gira el mando [MEMORY] en el sentido contrario a las agujas del reloj mientras se muestra U01, la pantalla cambia a P50. Si gira el mando [MEMORY] en el sentido de las agujas del reloj mientras se muestra P50, la pantalla cambia a U01.

Ajuste de los efectos

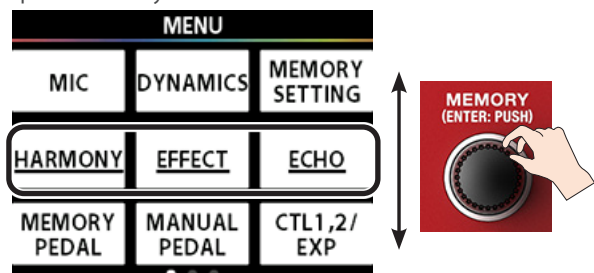
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



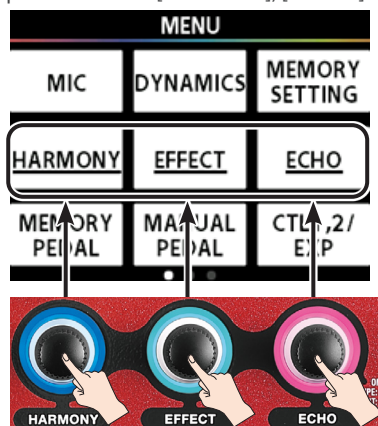
2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "HARMONY".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Utilice los mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO] para seleccionar el efecto que desea editar.

Cuando abra las pantallas de edición HARMONY, EFFECT o ECHO, pulse el mando [HARMONY], [EFFECT] o [ECHO], respectivamente.



- * Las posiciones de los elementos en pantalla corresponden a las posiciones de los mandos (izquierda, centro, derecha). Por este motivo, si desea seleccionar el elemento "HARMONY" por separado mientras está seleccionada la línea "HARMONY", debe pulsar el mando [HARMONY] de la izquierda.

4. Introduzca audio en el micrófono.

5. Utilice los mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO] para ajustar el sonido.

Para mover las líneas que indican qué se va a ajustar, gire el mando [MEMORY].

NOTA

- Puede configurarlo para que el valor cambie de 10 en 10 tanto girando el mando [HARMONY], [EFFECT] o [ECHO] mientras lo mantiene pulsado como girando el mando [HARMONY], [EFFECT] o [ECHO] mientras mantiene pulsado el botón [MENU].
- Utilice el parámetro "LEVEL" de ECHO para ajustar el nivel de eco de cada parámetro. Normalmente recomendamos que establezca el "MST LEVEL" de ECHO en "50".

El MST LEVEL de ECHO es un parámetro global del sistema que afecta a todas las memorias.

- * Si los reflejos acústicos de la sala de conciertos donde está tocando son demasiado altos o demasiado suaves, puede ajustar el nivel de eco de todas las memorias a la vez usando "MST LEVEL", dentro de ECHO.

Aumentar el nivel de eco: 51-100

Disminuir el nivel de eco: 0-49

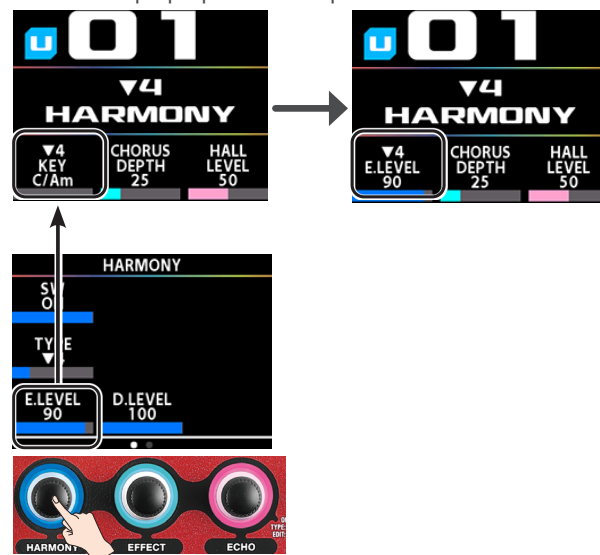
6. Siga los pasos disponibles en "Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)" (p. 11) para guardar la memoria que ha editado.

- * Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11).

Cambio de los parámetros mostrados en la pantalla de reproducción

Al pulsar el mando [HARMONY], [EFFECT] o [ECHO] dos veces en la pantalla de edición, puede asignar los parámetros del mando que ha pulsado al mando [HARMONY], [EFFECT] o [ECHO] de la pantalla de reproducción.

Al asignar los parámetros de la pantalla de edición que desee a la pantalla de reproducción, podrá cambiar los ajustes en tiempo real desde la propia pantalla de reproducción.



- * La memoria vuelve a sus ajustes originales cuando cambia de una a otra. Utilice la operación MEMORY WRITE (p. 11) para guardar los ajustes actuales.

Cambio de los ajustes de MEMORY SETTING

Estos ajustes sirven para ajustar el volumen de la memoria, así como los BPM que se utilizan para hacer que el efecto suene al compás del tiempo.

* Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11). Debe asegurarse de llevar a cabo MEMORY WRITE después de cambiar los ajustes.

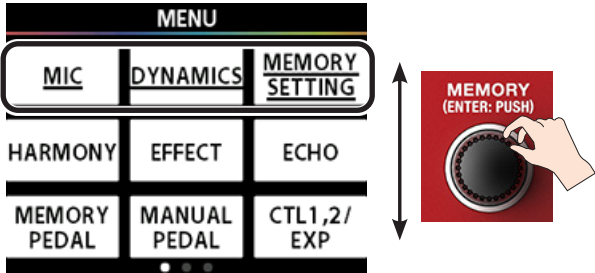
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "MEMORY SETTING".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Pulse el mando [ECHO].

Aparece la pantalla MEMORY SETTING.



4. Utilice los mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO] para ajustar los valores de los parámetros correspondientes.

Parámetro	Valor	Explicación
VOLUME	0-100	Este volumen precede al efecto de eco en la cadena de señales y ajusta el volumen de la memoria. Resulta útil cuando se toca en directo, ya que puede controlar el volumen usando un pedal de expresión enchufado al conector CTL 1, 2/EXP del panel trasero. Consulte el diagrama de funciones (p. 28).
OUT LEVEL	0-200	Este control de volumen viene después del efecto de eco en la cadena de señales y ajusta el volumen de la memoria.

Parámetro	Valor	Explicación
BPM	40-250	Cuando especifica un valor de nota para el DELAY TIME de DELAY o para el RATE de CHORUS/FLANGER/PHASER/VIBRATO/SLICER, la unidad funciona con ese valor de BPM. Cuando especifica "BPM TAP" para la función CTL 1,2, MEMORY PEDAL o MANUAL PEDAL, puede fijar los BPM mediante pulsado. Así es más fácil ajustar el tempo al ritmo de la canción cuando se toca en directo. Para obtener más información, consulte "¿Qué es BPM TAP?" (p. 13).
BPM HOLD	OFF, ON	Establece si se seguirá usando el valor de BPM de la memoria anterior (ON) o no (OFF) al cambiar de una a otra. Cuando lo fija en "ON", se activa al cambiar de memoria en medio de una canción, de manera que no tenga que volver a meter los BPM.

5. Siga los pasos disponibles en "Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)" (p. 11) para guardar la memoria que ha editado.

Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)

Puede guardar los ajustes de los efectos y controles en la memoria de usuario (U01–U99).

Al poder especificar un número de memoria para el destino donde se va a guardar, también podrá sobrescribir los ajustes de otras memorias, como copiar los ajustes de la memoria U01 en la U02.

Utilice la operación MEMORY WRITE cuando desee cambiar el nombre de una memoria.

NOTA

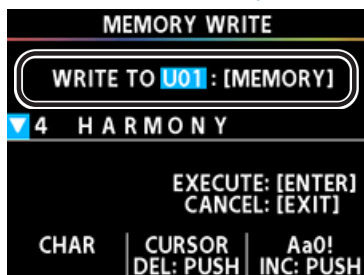
Los números de memoria P01–P50 son memorias predeterminadas y no se pueden sobrescribir.

1. Pulse los botones [EXIT] y [MENU] al mismo tiempo.

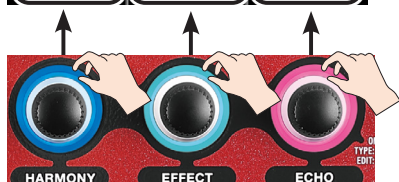
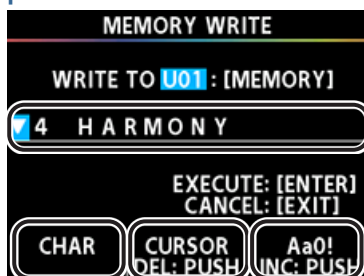
Aparece la pantalla MEMORY WRITE.



2. Gire el mando [MEMORY] para especificar el destino de escritura (U01–U99).



3. Utilice los mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO] para introducir el nombre de la memoria.



Mando	Operación	Explicación
Mando [HARMONY]	Girar	Especifica el carácter.
Mando [EFFECT]	Girar	Se utiliza para mover el cursor.
	Pulsar	Elimina el carácter.
Mando [ECHO]	Girar	Especifica los caracteres en mayúsculas/minúsculas, los números y símbolos.
	Pulsar	Añade un espacio.

4. Pulse el mando [MEMORY] (ENTER) para guardar.

Aparecerá el mensaje "EXECUTING...". La unidad vuelve a la pantalla de reproducción cuando finaliza la operación de guardado.

- * Si decide no guardar, pulse el botón [EXIT]. Pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla de reproducción.



Cambio del orden de las memorias (MEMORY ORDER)

Puede cambiar el orden de las memorias U01–U99.

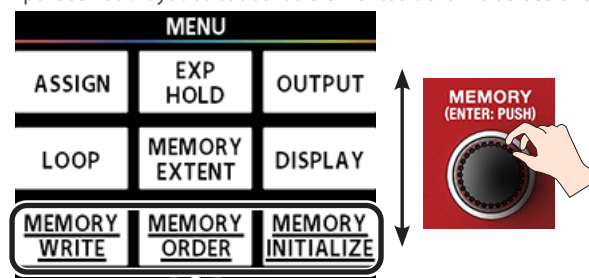
Resulta útil poner las memorias en el mismo orden que se usa al interpretar.

1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.

2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "MEMORY ORDER".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



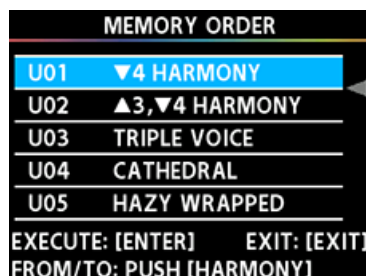
3. Pulse el mando [EFFECT].

Aparece la pantalla MEMORY ORDER.



4. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar (resaltar) la memoria que desea mover.

- * Pulse y gire el mando [HARMONY] para mover las memorias resaltadas de 10 en 10.



5. Pulse el mando [HARMONY].

Así confirma que quiere mover la memoria. La flecha (◀) que especifica la ubicación de destino está resaltada en azul.

6. Gire el mando [HARMONY] para seleccionar la ubicación de destino.

* Pulse y gire el mando [HARMONY] si desea mover la flecha (◀) de 10 en 10 memorias.

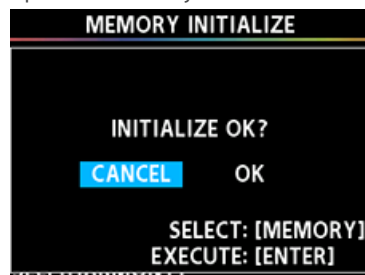
7. Para intercambiar las memorias, pulse el botón [MEMORY] (ENTER).

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

8. Pulse el botón [EXIT] varias veces para regresar a la pantalla de reproducción.

5. Para inicializar, pulse el mando [MEMORY] (ENTER).

Aparece un mensaje de confirmación.



6. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar "OK" y luego pulse el mando [MEMORY] (ENTER).

* Si decide cancelar la operación, seleccione "CANCEL" y pulse el botón [MEMORY] (ENTER).

Cómo inicializar las memorias (INITIALIZE)

Se explica cómo restaurar las memorias de usuario especificadas (U01–U99) a sus valores predeterminados.

NOTA

La operación de inicialización no se puede deshacer.

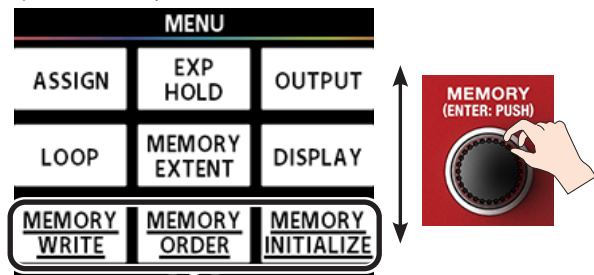
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "MEMORY INITIALIZE".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.

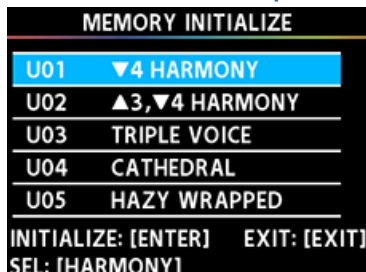


3. Pulse el mando [ECHO].

Aparece la pantalla MEMORY INITIALIZE.



4. Gire el mando [HARMONY] para seleccionar (resaltar) la memoria que desea inicializar.



MEMORY PEDAL

Los conmutadores de pedal del panel superior se pueden asignar a una gran variedad de funciones, lo que resulta útil cuando se toca en directo.

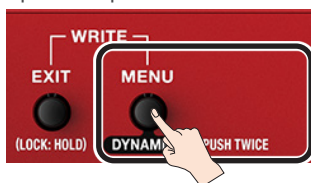
MEMORY PEDAL le permite asignar funciones que pueden controlarse mediante el conmutador de pedal [HARMONY], cuando esta unidad está en modo de memoria (p. 7).

Estos ajustes se pueden guardar para cada memoria.

* Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11). Debe asegurarse de llevar a cabo MEMORY WRITE después de cambiar los ajustes.

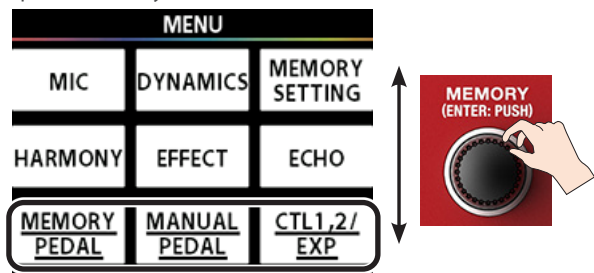
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "MEMORY PEDAL".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.

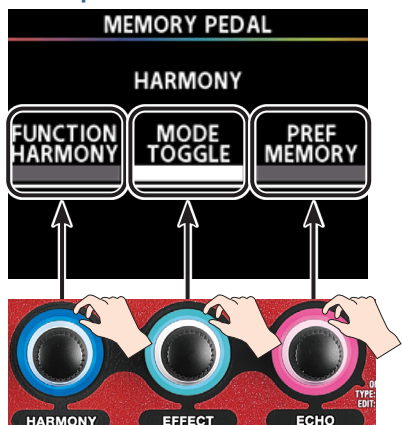


3. Pulse el mando [HARMONY].

Aparece la pantalla MEMORY PEDAL.



4. Utilice los mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO] para ajustar los valores de los parámetros correspondientes.



Parámetro	Valor	Explicación
FUNCTION	HARMONY	Especifica la función.
	EFFECT	
	ECHO	
	BPM TAP	
	OFF	
MODE	Cuando FUNCTION = HARMONY: MOMENT (MOMENTARY) o TOGGLE	Configura la operación.
	Cuando FUNCTION = EFFECT: MOMENT (MOMENTARY) o TOGGLE	MOMENT: el efecto que establezca se aplica solo mientras pise el pedal.
	Cuando FUNCTION = ECHO: MOMENT (MOMENTARY)/ TOGGLE	TOGGLE: se activa/desactiva cada vez que pulsa el conmutador de pedal.
	Cuando FUNCTION = BPM TAP, OFF: Sin parámetro MODE.	
PREF (PREFERENCE)*1	MEMORY	Se utiliza como función para cada memoria.
	SYSTEM	Se utiliza como función global para todas las memorias.

*1: Estos son los parámetros del sistema que se aplican de forma global a todas las memorias. No puede cambiar los ajustes memoria por memoria.

5. Siga los pasos de "Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)" (p. 11) para guardar los ajustes que ha editado.

* Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11).

¿Qué es BPM TAP?

Cuando pone FUNCTION en "BPM TAP", puede ajustar los siguientes parámetros para usar el tempo al que pisa el pedal.

- ECHO: parámetro DELAY TIME para DELAY
- [EFFECT] parámetro RATE para CHORUS, FLANGER, PHASER, VIBRATO y SLICER

Ejemplos de ajustes

Por ejemplo, estos son los ajustes para usar BPM TAP para controlar el DELAY TIME.

1. Establezca la FUNCTION del MEMORY PEDAL en "BPM TAP" ("MEMORY PEDAL" (p. 13)).

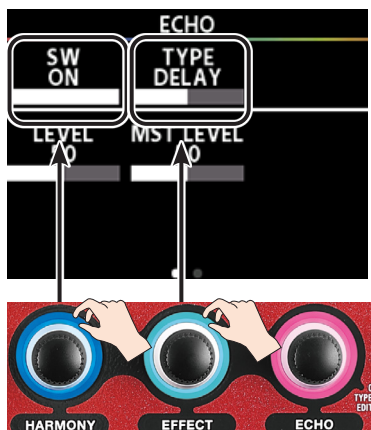
El indicador HARMONY del pedal parpadea.

2. Pulse el botón [EXIT] varias veces para regresar a la pantalla de reproducción.

3. Pulse el mando [ECHO] de nuevo.

Aparece la pantalla de edición ECHO.

4. Utilice el mando [HARMONY] para poner el conmutador en "ON" y el mando [EFFECT] para poner TYPE en "DELAY".



5. Gire el mando [MEMORY] para que muestre DLY TIME.

6. Gire el mando [EFFECT] para ajustar el DLY TIME (tiempo de delay).

Ejemplo: ajuste del DLY TIME en blancas



7. Siga los pasos de “Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)” (p. 11) para guardar los ajustes que ha editado.

8. Pise el pedal [HARMONY] varias veces en intervalos de negra (introducción por pulsado).

El indicador del pedal HARMONY comienza a parpadear según el tiempo al que lo haya pulsado.

- Cuando configura DLY TIME para un intervalo de blancas, el tiempo de delay se alarga hasta dos veces más que el tiempo de pulsado, y el delay suena en un intervalo dos veces más largo que el del parpadeo del indicador del pedal [HARMONY].
- Cuando configura DLY TIME en un intervalo de corchea, el tiempo de delay se acorta a la mitad que el de pulsado, y el delay suena en un intervalo que es la mitad que el del parpadeo del indicador del pedal [HARMONY].

De esta manera, puede ajustar fácilmente el tiempo de delay para que coincida con el tempo de su interpretación utilizando la función BPM TAP.

MANUAL PEDAL

Los conmutadores de pedal del panel superior se pueden asignar a una gran variedad de funciones, lo que resulta útil cuando se toca en directo. MANUAL PEDAL le permite asignar funciones que pueden controlarse mediante los conmutadores de pedal [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO], cuando esta unidad está en modo manual (p. 7).

Estos ajustes se pueden guardar para cada memoria.

- * Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11). Debe asegurarse de llevar a cabo MEMORY WRITE después de cambiar los ajustes.

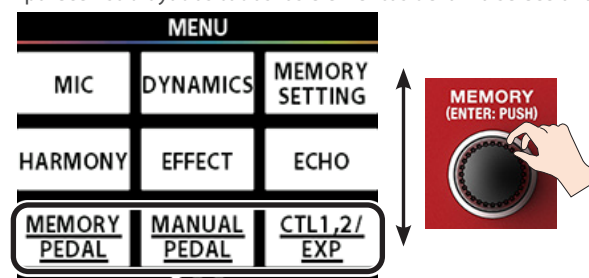
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila “MANUAL PEDAL”.

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Pulse el mando [EFFECT].

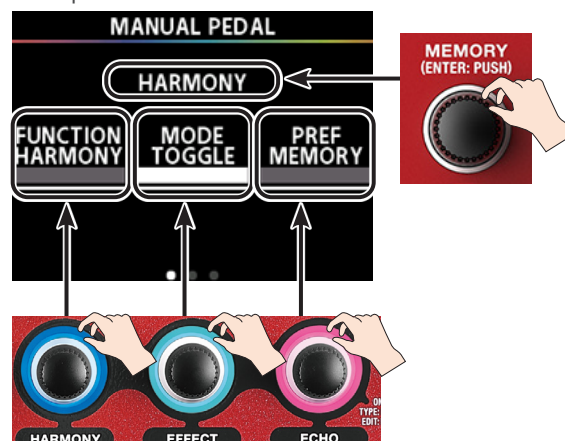
Aparece la pantalla MANUAL PEDAL.



4. Fije los valores para cada parámetro.

Puede utilizar el mando [MEMORY] para especificar el conmutador de pedal al que desea asignar una función.

Una vez especificado el conmutador de pedal, utilice los mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO] para ajustar los distintos valores de los parámetros.



Parámetro	Valor	Explicación
FUNCTION	HARMONY	Especifica la función.
	EFFECT	
	ECHO	
	BPM TAP	
	OFF	
MODE	Cuando FUNCTION = HARMONY: MOMENT (MOMENTARY)/ TOGGLE	Configura la operación.
	Cuando FUNCTION = EFFECT: MOMENT (MOMENTARY)/ TOGGLE	MOMENT: el efecto que establezca se aplica solo mientras pise el pedal.
	Cuando FUNCTION = ECHO: MOMENT (MOMENTARY) o TOGGLE	TOGGLE: se activa/desactiva cada vez que pulsa el conmutador de pedal.
	Cuando FUNCTION = BPM TAP, OFF: Sin parámetro MODE.	
PREF (PREFERENCE)*1	MEMORY	Se utiliza como función para cada memoria.
	SYSTEM	Se utiliza como función global para todas las memorias.

*1: Estos son los parámetros del sistema que se aplican de forma global a todas las memorias. No puede cambiar los ajustes memoria por memoria.

5. Siga los pasos de “Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)” (p. 11) para guardar los ajustes que ha editado.

* Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11).

CTL 1, 2/EXP

Puede asignar varias funciones a un conmutador de pedal o pedal de expresión enchufado al conector CTL 1,2/EXP del panel trasero. Esta función es útil cuando se toca en directo.

Estos ajustes se pueden guardar para cada memoria.

* Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11). Debe asegurarse de llevar a cabo MEMORY WRITE después de cambiar los ajustes.

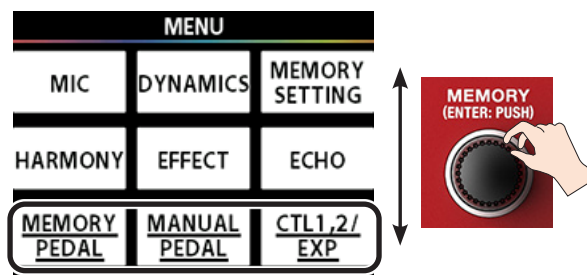
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila “CTL 1,2/EXP”.

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Pulse el mando [ECHO].

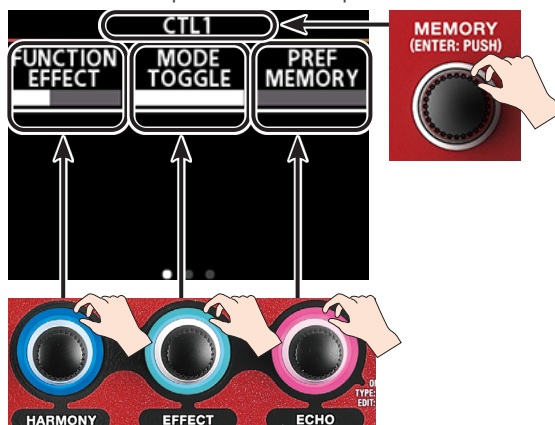
Aparece la pantalla de ajustes CTL 1,2/EXP.



4. Fije los valores para cada parámetro.

Puede utilizar el mando [MEMORY] para especificar el controlador externo (CTL 1, 2 o EXP) al que desea asignar una función.

Utilice los mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO] para establecer los valores de los parámetros correspondientes.



Parámetro	Valor	Explicación
Común para CTL 1 y 2		
FUNCTION	MEMORY ▼	Especifica la función.
	MEMORY ▲	
	HARMONY	
	EFFECT	
	ECHO	
	BPM TAP	
	LOOP (LOOP ON/OFF)	
	LOOP CTL (LOOP CONTROL)	
MODE	OFF	Configura la operación.
	Cuando FUNCTION = HARMONY: MOMENT (MOMENTARY) o TOGGLE	
	Cuando FUNCTION = EFFECT: MOMENT (MOMENTARY) o TOGGLE	
	Cuando FUNCTION = ECHO: MOMENT (MOMENTARY)/ TOGGLE	
	Cuando FUNCTION = MEMORY ▼, MEMORY ▲, BPM TAP, LOOP, LOOP CTL u OFF, no hay ningún parámetro MODE.	

Parámetro	Valor	Explicación
PREF (PREFERENCE)*1	MEMORY	Se utiliza como función para cada memoria.
	SYSTEM	Se utiliza como función global para todas las memorias.
EXP		
FUNCTION	VOLUME, OFF	Especifica la función.
PREF (PREFERENCE)*1	MEMORY	Se utiliza como función para cada memoria.
	SYSTEM	Se utiliza como función global para todas las memorias.
MIN	0-100	Establece el valor utilizado cuando el pedal de expresión está al mínimo (píselo hasta el fondo con el talón).
	No disponible cuando FUNCTION = OFF.	
MAX	0-100	Establece el valor utilizado cuando el pedal de expresión está al máximo (píselo hasta el fondo con la punta del pie).
	No disponible cuando FUNCTION = OFF.	

*1: Estos son los parámetros del sistema que se aplican de forma global a todas las memorias. No puede cambiar los ajustes memoria por memoria.

5. Siga los pasos de “Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)” (p. 11) para guardar los ajustes que ha editado.

* Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11).

ASSIGN

Puede especificar claramente qué parámetros controla al accionar los conmutadores de pedal de esta unidad o un controlador externo enchufado al conector CTL 1,2/EXP.

Estos ajustes le permiten cambiar hasta ocho parámetros a la vez accionando un controlador externo, algo muy útil cuando se toca en directo.

Estos ajustes se pueden guardar para cada memoria.

* Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11). Debe asegurarse de llevar a cabo MEMORY WRITE después de cambiar los ajustes.

Ejemplos de ajustes

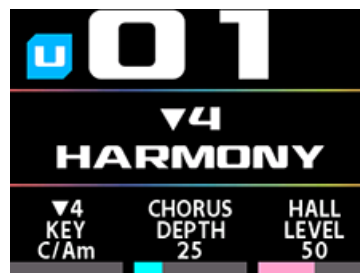
Este ejemplo muestra cómo ajustar los siguientes dos parámetros para que se cambian a la vez cuando el pedal está en modo de memoria y pisa el pedal [HARMONY].

Active Chorus y suba el volumen del eco

1. Ponga el efecto (CHORUS) en “ON”.
2. Ponga el LEVEL del eco en “80”.

Preparación

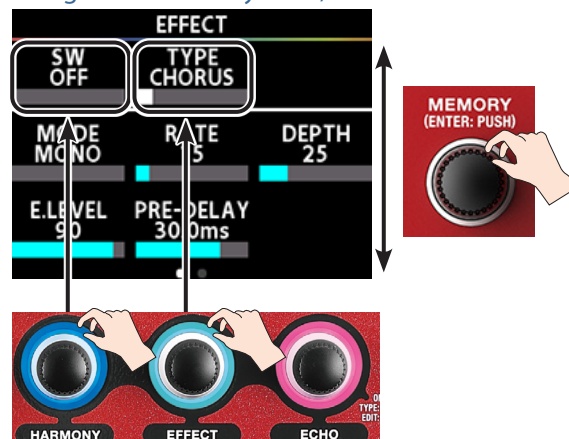
1. Pulse los conmutadores [▼] y [▲] a la vez para seleccionar el modo de memoria.



2. Configure los ajustes del efecto.

- 2-1. Pulse el mando [EFFECT] dos veces para abrir la pantalla EFFECT.

- 2-2. Ponga SW en “OFF” y TYPE, en “CHORUS”.

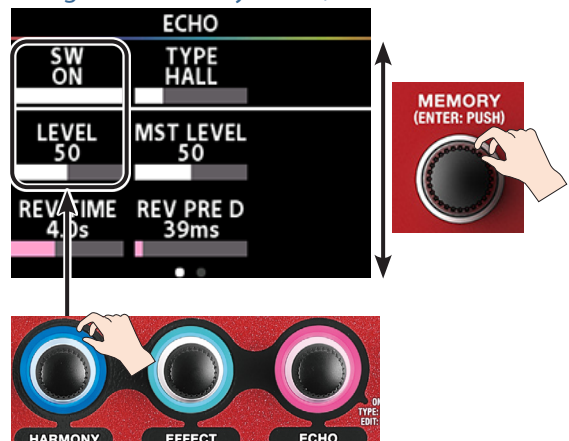


3. Pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla de reproducción.

4. Configure los ajustes del eco.

- 4-1. Pulse el mando ECHO dos veces para abrir la pantalla ECHO.

- 4-2. Ponga SW en “ON” y LEVEL, en “50”.



5. Pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla de reproducción.

6. Active la función del pedal [HARMONY].

Al utilizar este ajuste, puede hacer que la función del pedal HARMONY (HARMONY: ON/OFF) no se asigne en modo de memoria.

6-1. Pulse el botón [MENU].

6-2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "MEMORY PEDAL".

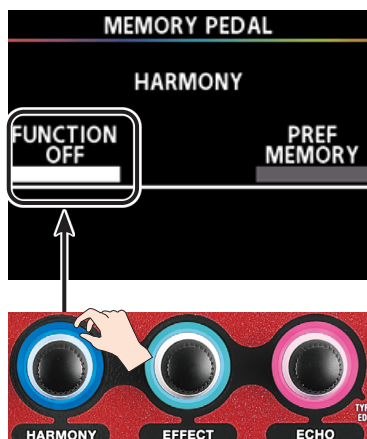
Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.

6-3. Pulse el mando [HARMONY].

Aparece la pantalla HARMONY PEDAL.



6-4. Utilice el mando [HARMONY] para poner FUNCTION en "OFF".



3. Pulse el mando [HARMONY].

Se abre la pantalla ASSIGN.



4. Ponga el efecto (CHORUS) en "ON".

Configure los ajustes como se muestra a continuación.

ASSIGN		
NUMBER 1	SW ON	SOURCE MEM.HRM
CATEGORY EFFECT	TYPE ---	TARGET SW
MODE TOGGLE	MIN OFF	MAX ON

5. Ponga el LEVEL del eco en "80".

Configure los ajustes como se muestra a continuación.

ASSIGN		
NUMBER 2	SW ON	SOURCE MEM.HRM
CATEGORY ECHO	TARGET LEVEL	
MODE TOGGLE	MIN 50	MAX 80

6. Siga los pasos de "Cómo guardar una memoria (MEMORY WRITE)" (p. 11) para guardar los ajustes que ha editado.

* Sus ajustes se pierden si cambia de una memoria a otra o si apaga la alimentación sin realizar la operación MEMORY WRITE (p. 11).

7. Pulse el botón [EXIT] varias veces para regresar a la pantalla de reproducción.

Esto completa los ajustes.

Al cambiar el pedal [HARMONY] de ON a OFF, se alterna entre los siguientes ajustes.

- EFFECT (CHORUS) ON/OFF
- ECHO LEVEL (volumen) 50/80

Ajustes de ASSIGN

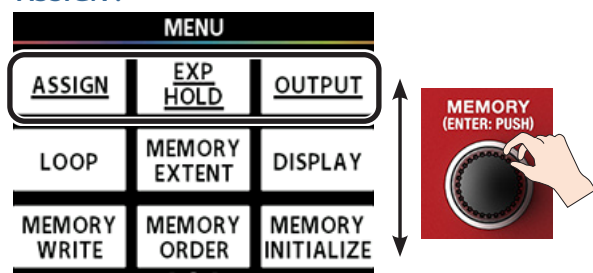
Acceda a la pantalla ASSIGN desde la pantalla MENU para configurar los ajustes de ASSIGN.

1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "ASSIGN".



Lista de parámetros de ASSIGN

Parámetro	Valor	Explicación
NUMBER	1-8	Puede configurar hasta ocho operaciones para ASSIGN. * Fije primero este número de asignación y luego configure los siguientes parámetros.
SW	OFF, ON	Especifica si la acción que se ha configurado está ON (activada) u OFF (desactivada).
SOURCE	Especifica el controlador.	
	MEM.HRM	Asigna el pedal [HARMONY] del modo de memoria.
	MAN.RRHH	Asigna el pedal [HARMONY] del modo manual.
	MAN.EFX	Asigna el pedal [EFFECT] del modo manual.
	MAN.ECO	Asigna el pedal [ECHO] del modo manual.
	CTL 1, CTL 2	Asigna el conmutador de pedal enchufado al conector CTL 1,2/EXP del panel trasero.
	EXP	Asigna el pedal de expresión enchufado al conector CTL 1,2/EXP del panel trasero.
CATEGORY	HARMONY, EFFECT, ECHO, M.SETTING (MEMORY SETTING)	Selecciona la categoría de parámetro que se quiere cambiar.
TYPE	Solo si el parámetro CATEGORY es HARMONY o EFFECT. Consulte la lista TARGET.	Selecciona el tipo de parámetro que se va a cambiar.
TARGET	Consulte la lista TARGET.	Selecciona el parámetro que se va a cambiar.
MODE	MOMENT (MOMENTARY)	El estado normal es OFF (valor mínimo). El estado es ON (valor máximo) solo mientras se usa el controlador.
	TOGGLE	El ajuste se desactiva (valor mínimo) o se activa (valor máximo) con cada operación.
MIN	Consulte la lista TARGET.	Establece el valor mínimo para el rango en el que el parámetro puede cambiar. El valor difiere según el parámetro asignado a TARGET.
MAX	Consulte la lista TARGET.	Establece el valor máximo para el rango en el que el parámetro puede cambiar. El valor difiere según el parámetro asignado a TARGET.

Lista TARGET

CATEGORY	TYPE	TARGET
HARMONY	—	SW
		KEY
		E.LEVEL (EFFECT LEVEL)
		D.LEVEL (DIRECT LEVEL)
	DOUBLE	V1 LEVEL
	TRIPLE	V1 LEVEL
		V2 LEVEL
	▼4	▼4 LEVEL
	▲3	▲3 LEVEL
	▼4+DBL	▼4 LEVEL
		DBL LEVEL
	▲3+DBL	▲3 LEVEL
		DBL LEVEL
	▼6, ▼4	▼6 LEVEL
		▼4 LEVEL
	▲3, ▼4	▲3 LEVEL
		▼4 LEVEL
	▲3, ▲5	▲3 LEVEL
		▲5 LEVEL
	MANUAL	VOICE 1
		V1 LEVEL
		VOICE 2
		V2 LEVEL

CATEGORY	TYPE	TARGET
EFFECT	—	SW
	PTC CRCT (PITCH CORRECT)	KEY
		NOTE
		SHIFT
	SHORT DL (SHORT DELAY)	TIME
		FEEDBACK
		E.LEVEL (EFFECT LEVEL)
	CHORUS	RATE
		DEPTH
		E.LEVEL (EFFECT LEVEL)
		D.LEVEL (DIRECT LEVEL)
	FLANGER	RATE
		DEPTH
		RESO
		E.LEVEL (EFFECT LEVEL)
	PHASER	D.LEVEL (DIRECT LEVEL)
		RATE
		DEPTH
		RESO
	VIBRATO	E.LEVEL (EFFECT LEVEL)
		D.LEVEL (DIRECT LEVEL)
		RATE
		DEPTH
	DIST (DISTORTION)	LEVEL
		TRIGGER
		GAIN
		TONE
	DIST+CHO (DISTORTION+CHORUS)	E.LEVEL (EFFECT LEVEL)
		D.LEVEL (DIRECT LEVEL)
		D: GAIN (DISTORTION GAIN)
		D: TONE (DISTORTION TONE)
		D: E.LEVEL (DISTORTION EFFECT LEVEL)
		D: D.LEVEL (DISTORTION DIRECT LEVEL)
		C: RATE (CHORUS RATE)
		C: DEPTH (CHORUS DEPTH)
	DIST+FL (DISTORTION+FLANGER)	C: E.LEVEL (CHORUS EFFECT LEVEL)
		C: D.LEVEL (CHORUS DIRECT LEVEL)
		D: GAIN (DISTORTION GAIN)
		D: TONE (DISTORTION TONE)
		D: E.LEVEL (DISTORTION EFFECT LEVEL)
		D: D.LEVEL (DISTORTION DIRECT LEVEL)
		F: RATE (FLANGER RATE)
		F: DEPTH (FLANGER DEPTH)
	DIST+PH (DISTORTION+PHASER)	F: RESO (FLANGER RESONANCE)
		F: E.LEVEL (FLANGER EFFECT LEVEL)
		F: D.LEVEL (FLANGER DIRECT LEVEL)
		D: GAIN (DISTORTION GAIN)
		D: TONE (DISTORTION TONE)
		D: E.LEVEL (DISTORTION EFFECT LEVEL)
		D: D.LEVEL (DISTORTION DIRECT LEVEL)
		P: RATE (PHASER RATE)
	RING MOD (RING MODULATOR)	P: DEPTH (PHASER DEPTH)
		P: RESO (PHASER RESONANCE)
		P: E.LEVEL (PHASER EFFECT LEVEL)
		P: D.LEVEL (PHASER DIRECT LEVEL)
	RING MOD (RING MODULATOR)	FREQ
		E.LEVEL (EFFECT LEVEL)
		D.LEVEL (DIRECT LEVEL)

CATEGORY	TYPE	TARGET
EFFECT	SLICER	PATTERN
		RATE
		DUTY
		DEPTH
		ATTACK
		TRIGGER
	RADIO	LO-FI
		LEVEL
	LO-FI	BIT
SAMPLE		
BALANCE		
ECHO	—	SW
		LEVEL
		DLY TIME (DELAY TIME)
		DLY FDBK (DELAY FEEDBACK)
		DLY LEVEL (DELAY LEVEL)
		REV TIME (REVERB TIME)
		REV PRE D (PRE DELAY)
		REV LEVEL (REVERB ELVEL)
M.SETTING (MEMORY SETTING)	—	VOLUME
		OUT LEVEL

EXP HOLD

Le permite establecer si desea conservar el valor del pedal de expresión que se usó en la memoria anterior al cambiar a una nueva (HOLD: ON), o no (HOLD: OFF).

Cuando EXP HOLD está en "ON", el valor del pedal de expresión de la memoria anterior se mantiene al cambiar de una memoria a otra en medio de una canción, lo que le ahorra la molestia de tener que accionar el pedal de expresión otra vez.

Este ajuste es un parámetro del sistema que está habilitado para todas las memorias de forma global.

Los datos se guardan automáticamente, aunque no realice la operación MEMORY WRITE.

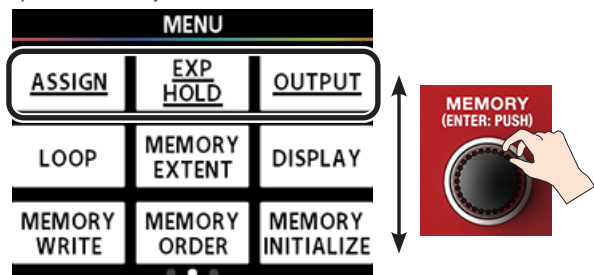
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "EXP HOLD".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Pulse el mando [EFFECT].

Aparece la pantalla EXP HOLD.



4. Gire el mando [HARMONY] para realizar el ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
HOLD	OFF, ON	Le permite establecer si desea conservar el valor del pedal de expresión que se usó en la memoria anterior al cambiar a una nueva (HOLD: ON), o no (HOLD: OFF).

5. Pulse el botón [EXIT] varias veces para regresar a la pantalla de reproducción.

OUTPUT

Ajuste estos parámetros según el dispositivo que esté conectado a OUTPUT.

Este ajuste es un parámetro del sistema que está habilitado para todas las memorias de forma global.

Los datos se guardan automáticamente, aunque no realice la operación MEMORY WRITE.

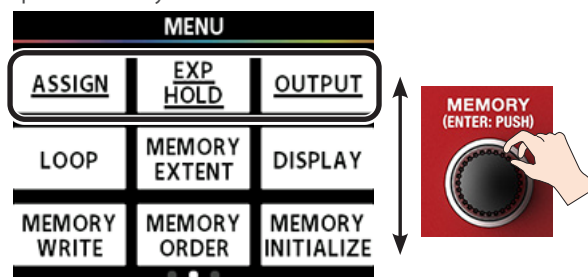
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "OUTPUT".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Pulse el mando [ECHO].

Aparece la pantalla OUTPUT.



4. Gire los mandos [HARMONY] y [EFFECT] para definir los ajustes.

Parámetro	Valor	Explicación
MST LEVEL (MASTER LEVEL)	0-200	Ajústelo para que coincida con el nivel de entrada del equipo de audio (mezclador o amplificador de monitor) que está conectado a OUTPUT. El valor recomendado es 100.
MODE	MONO	Ajústelo para que coincida con el equipo de audio (mezclador o amplificador de monitor) que está conectado a OUTPUT. Convierte la señal estéreo dentro de la unidad VE-22 a mono y envía el resultado a los conectores OUTPUT L y R.
	STEREO	Utiliza tanto OUTPUT L como R para emitir una señal estéreo.
	FX/DRY	La señal que sale de OUTPUT L es el sonido en seco más el sonido del efecto convertido a mono. A la señal que sale de OUTPUT R no se le han aplicado efectos (bypass).

5. Pulse el botón [EXIT] varias veces para regresar a la pantalla de reproducción.

Creación de un bucle de frase (LOOP)

Con la función de bucle, puede grabar una frase de hasta 37 segundos y reproducirla una y otra vez (reproducción en bucle). Además, puede superponer varias frases sobre la grabación (overdubbing).

Así, podrá recrear un coro a capela aplicando el overdubbing a varias líneas melódicas con su voz, crear frases rítmicas combinando diferentes efectos de percusión de voz, etc.

Este ajuste es un parámetro del sistema que está habilitado para todas las memorias de forma global.

Los datos se guardan automáticamente, aunque no realice la operación MEMORY WRITE.

NOTA

Las frases que grabe no se pueden guardar en la memoria de la unidad.

Preparativos para la grabación

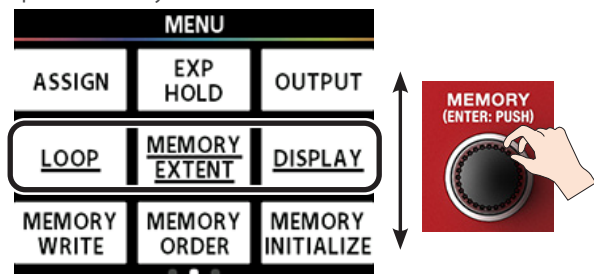
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "LOOP".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Pulse el mando [HARMONY].

Aparece la pantalla LOOP.



4. Gire los mandos [HARMONY] y [EFFECT] para definir los ajustes.

Parámetro	Valor	Explicación
TYPE	PERFORM	Para la interpretación. Graba frases a las que se les aplica armonía, efecto y eco.
	CHECK	Para las pruebas de sonido. Graba frases antes de aplicar armonía, efecto y eco.
		Así, podrá comprobar el sonido o realizar ajustes mientras reproduce su grabación de voz.

Parámetro	Valor	Explicación
LEVEL	0-100	Ajusta el volumen de reproducción de la frase grabada.

* Consulte el diagrama de bloques (p. 28) para saber dónde se coloca cada bucle en la cadena de señales.

Grabación

1. Cambie el modo del pedal a modo de memoria (p. 7).



2. Mantenga pulsado el conmutador [▼] para activar la función de bucle.

3. Pulse el conmutador [▲].

La grabación comienza justo cuando pulsa el conmutador [▲] (el indicador del pedal se ilumina en rojo).

4. Vuelva a pulsar el conmutador [▲].

La grabación termina. Una vez que finaliza la grabación, el contenido grabado se reproduce en bucle (el indicador del pedal se ilumina en azul).

NOTA

El bucle de frase puede dar como resultado un sonido oscilante si la grabación es extremadamente corta.

5. Para hacer overdubbing, repita los pasos 3 y 4.

El indicador del pedal se ilumina en amarillo durante el overdubbing.

6. Para salir de la reproducción en bucle, pulse rápidamente el conmutador [▲] dos veces (en un segundo).

La unidad vuelve al modo de espera de reproducción y el indicador del pedal parpadea en azul.

7. Pulse el conmutador [▲] para iniciar la reproducción.

8. Para borrar lo grabado, mantenga pulsado el conmutador [▲].

El indicador del pedal parpadea en blanco y la unidad entra en el modo de espera de grabación.

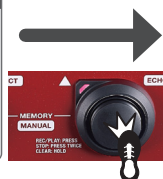
NOTA

Cuando se acciona el bucle usando solo los pedales incorporados, la función de bucle se activa únicamente en modo de memoria.

Cuando utilice la función de bucle en modo manual, enchufe un conmutador de pedal al conector CTL 1,2/EXP y establezca LOOP y LOOP CTL para la función CTL 1,2 (p. 15).

Grabar

La grabación comienza de inmediato al pulsar el conmutador [▲].
Cuando llegue al punto donde desea iniciar el bucle, pise el pedal para cambiar a reproducción.



Reproducción de bucle

El bucle se reproduce.
Pulse el conmutador [▲] para cambiar a overdubbing.



Overdubbing

Grabe capas adicionales mientras se reproduce el bucle.
Pulse el conmutador [▲] para cambiar a reproducción.



Parada/Borrado

Para parar, pulse rápidamente el conmutador [▲] dos veces.
Mantenga pulsado el conmutador [▲] para borrar la frase.

Pantalla del indicador del pedal

Estado	Indicación
En espera	Parpadea en blanco (sin frase)
	Parpadea en azul (la frase existe)
Grabación	Iluminado en rojo
Overdubbing	Iluminado en amarillo
Reproducción de bucle	Iluminado en azul

MEMORY EXTENT

Establece los límites superior e inferior de las memorias que se pueden seleccionar.

Esta función solo permite seleccionar memorias dentro del rango que haya establecido.

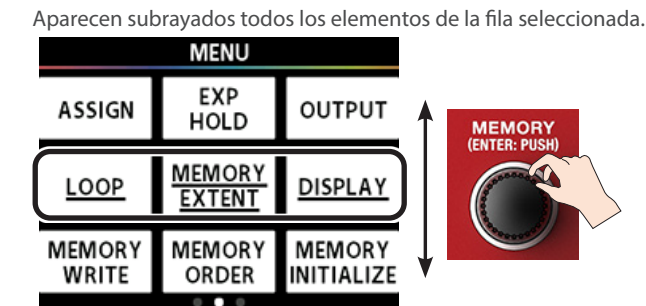
Se trata de parámetros del sistema cuyos ajustes son comunes a todas las memorias.

Los datos se guardan automáticamente, aunque no realice la operación MEMORY WRITE.

1. Pulse el botón [MENU].



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "MEMORY EXTENT".



3. Pulse el mando [EFFECT].



4. Gire los mandos [HARMONY] y [EFFECT] para definir los ajustes.

Parámetro	Valor	Explicación
MIN	U01–U99, P01–P50	Establece el límite inferior de las memorias.
MAX	U01–U99, P01–P50	Establece el límite superior de las memorias.

DISPLAY

Esta función abarca el ajuste de los colores de la pantalla y de los indicadores led.

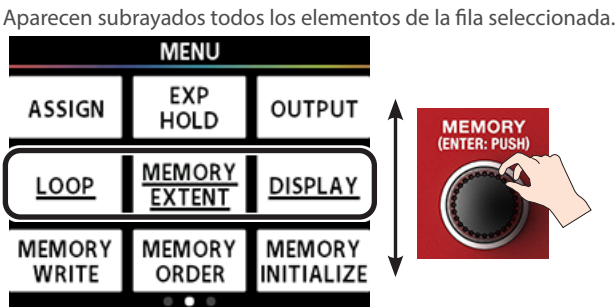
Se trata de un parámetro del sistema cuyos ajustes son comunes a todas las memorias.

Los datos se guardan automáticamente, aunque no realice la operación MEMORY WRITE.

1. Pulse el botón [MENU].



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "DISPLAY".



3. Pulse el mando [ECHO].



4. Gire el mando [HARMONY] para realizar el ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
COLOR	TYPE 1	Los colores de la pantalla y del indicador led cambian según el tipo de efecto.
	TYPE 2	Los led solo se encienden para indicar su estado en color blanco o con cambios de color fáciles de distinguir (solo rojo, amarillo y azul). Se recomienda este modo a los usuarios con dificultades para distinguir colores o que prefieran una pantalla de aspecto clásico.

USB

Utilice esta función cuando conecte un dispositivo Windows, Mac o iOS mediante un cable USB disponible en el mercado a la unidad VE-22 para grabar, reproducir pistas de acompañamiento, etc.

Consulte el diagrama de bloques (p. 28) para ver la ruta de las señales de audio.

Este ajuste es un parámetro del sistema que está habilitado para todas las memorias de forma global.

Los datos se guardan automáticamente, aunque no realice la operación MEMORY WRITE.

- * Para conectar esta unidad a un dispositivo iOS con un conector Lightning, es necesario tener un adaptador de cámara USB disponible en el mercado.
- * Al conectar un dispositivo iOS, ponga MODE en "GENERIC".

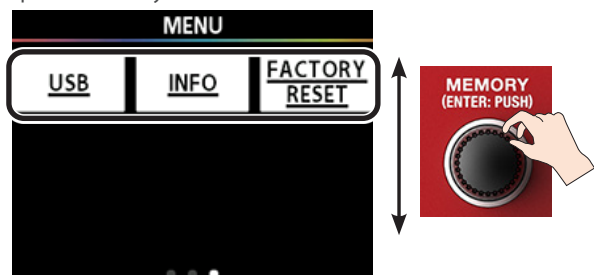
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "USB".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Pulse el mando [HARMONY].

Aparece la pantalla USB.



4. Utilice los mandos [HARMONY], [EFFECT] y [ECHO] para ajustar los parámetros correspondientes.

- * Consulte además el diagrama de bloques (p. 28).

Parámetro	Valor	Explicación
MODE	VENDOR	Para conectarse a un dispositivo Windows o macOS, use el ajuste "VENDOR". Instale el controlador VE-22 que descargó del sitio web de BOSS.
	GENERIC	Para conectarse a un dispositivo iOS, use el ajuste "GENERIC". La unidad opera con la funcionalidad estándar de iOS. Algunas funciones pueden estar limitadas en comparación con el ajuste VENDOR.
OUTPUT	0-200	Ajusta el nivel de salida de sonido al ordenador después de pasar por los efectos de la unidad VE-22.
MIX IN	0-200	Ajusta el nivel de entrada del sonido que llega del ordenador. Con este ajuste, el sonido de entrada del ordenador se mezcla en la etapa final de la cadena de señales de la unidad VE-22.
LPBCK SW (LOOPBACK SW)	OFF, ON	Active este ajuste para enviar (loopback) el sonido de entrada de su ordenador de vuelta al ordenador.
LPBCK (LOOPBACK)	0-200	Ajusta el nivel del sonido que se envía de vuelta al ordenador.
DRY OUT	0-200 (solo se admite cuando el parámetro MODE está en "VENDOR")	Ajusta el nivel de entrada del sonido desde el INPUT de la unidad VE-22 que no se procesa con efectos, sino que se envía directamente al ordenador.
INPUT	0-200 (solo se admite cuando el parámetro MODE está en "VENDOR")	Ajusta el nivel de entrada del ordenador a los efectos de la unidad VE-22.

INFO

Esta función le permite acceder al Manual de referencia (sitio web de BOSS).

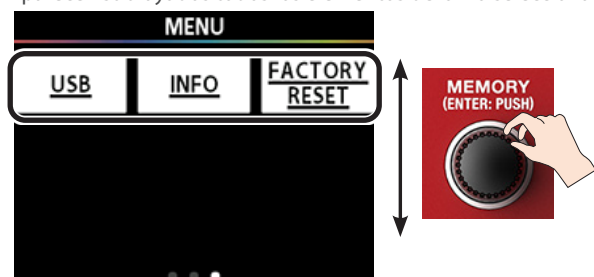
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "INFO".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Pulse el mando [EFFECT].

Aparece INFORMATION. Escanee este código en 2D con su teléfono u otro dispositivo para ver el Manual de referencia (sitio web de BOSS).



FACTORY RESET

A continuación, le explicaremos cómo restablecer los ajustes de efectos y control a sus valores predeterminados de fábrica (factory reset).

Al especificar FROM y TO, puede restaurar solo ciertas memorias a sus ajustes de fábrica.

NOTA

La operación de restablecimiento de fábrica no se puede deshacer.

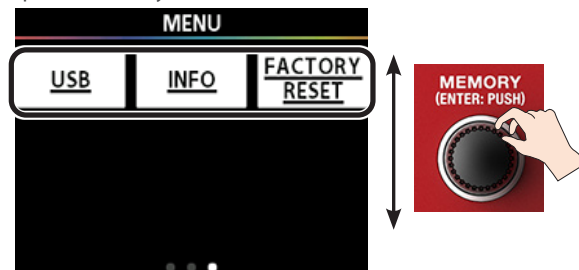
1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.



2. Gire el mando [MEMORY] para seleccionar la fila "FACTORY RESET".

Aparecen subrayados todos los elementos de la fila seleccionada.



3. Pulse el mando [ECHO].

Aparece la pantalla FACTORY RESET.



4. Utilice el mando [HARMONY] (FROM) y el mando [EFFECT] (TO) para especificar el rango que abarcará el restablecimiento de fábrica.

5. Pulse el mando [MEMORY] (ENTER).

Aparece un mensaje de confirmación.

* Si quiere cancelar, pulse el botón [EXIT].



6. Para realizar el restablecimiento de fábrica, use el mando [MEMORY] para seleccionar "OK" y pulse el mando [MEMORY] (ENTER).

* Si decide cancelar la operación, seleccione "CANCEL" o pulse el botón [EXIT].

La unidad regresa a la pantalla MENU una vez que se completa el restablecimiento de fábrica.

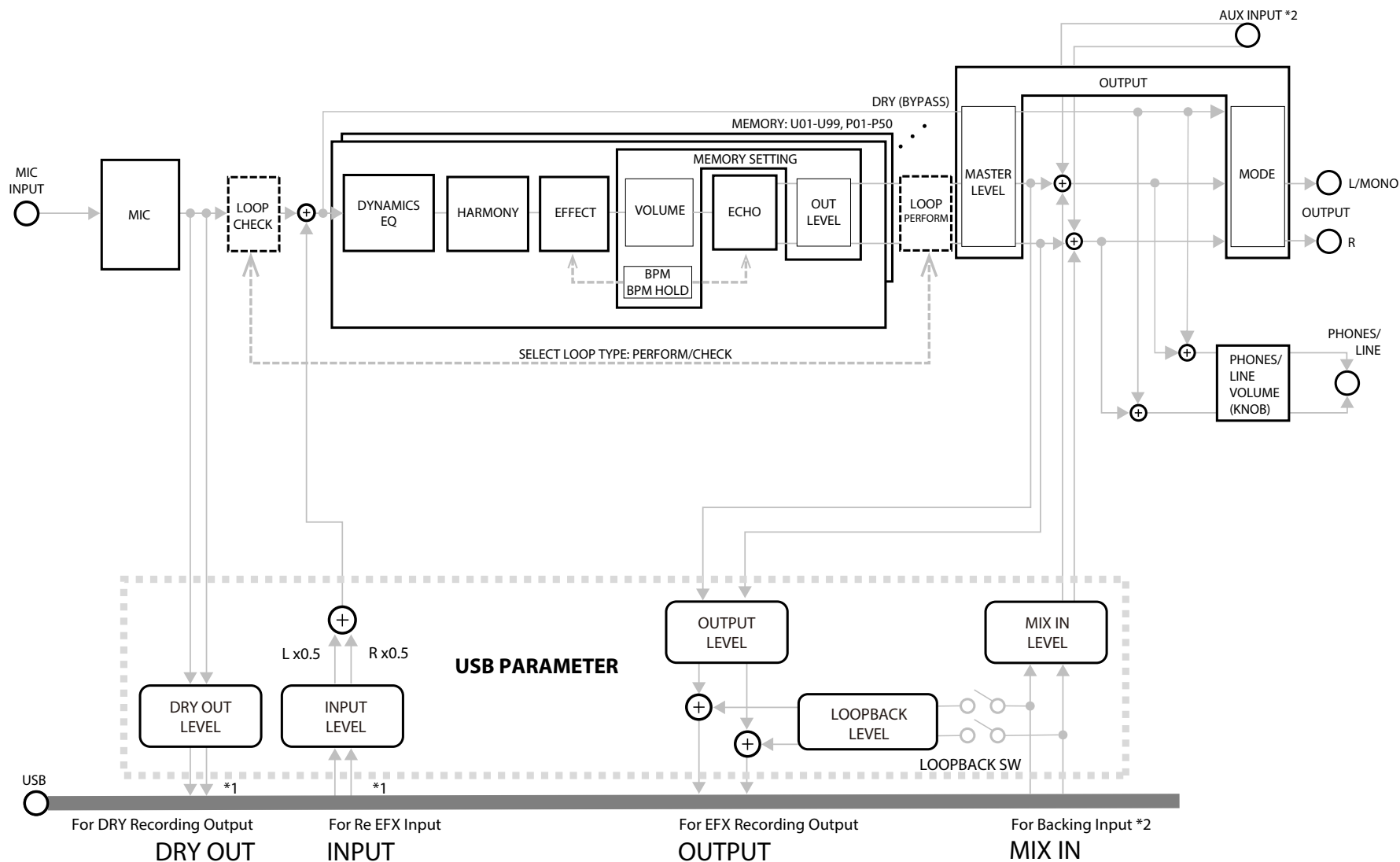
Especificaciones principales

Frecuencia de muestreo	48 kHz
Conversión AD	24 bits + método AF * El método AF (Adaptive Focus) es un método patentado de Roland y BOSS que mejora significativamente la relación señal-ruido (S/N) de los convertidores AD y DA.
Conversión DA	32 bits
Procesamiento	Coma flotante de 32 bits
Efectos	39 tipos
Memorias	99 (usuario) + 50 (predeterminadas)
Bucle de frase	37 s
Nivel de entrada nominal	INPUT: -40 dBu (ajustable) AUX IN: -20 dBu
Nivel de entrada máximo	INPUT: 0 dBu AUX IN: 0 dBu
Impedancia de entrada	INPUT: 4 kΩ AUX IN: 27 kΩ
Nivel de salida nominal	OUTPUT L/MONO, R: -40 dBu PHONES/LINE OUT: -10 dBu
Impedancia de salida	OUTPUT L/MONO, R: 600 Ω PHONES/LINE OUT: 47 Ω
Impedancia de carga recomendada	OUTPUT L/MONO, R: 600 Ω o superior PHONES/LINE OUT: 47 Ω o superior
Pantalla	Color gráfico LCD 320 x 240 puntos
Conectores	Conector INPUT: Tipo XLR balanceado, potencia phantom (48 V CC, 10 mA máx.) Conectores OUTPUT L/MONO, R Tipo XLR Conector PHONES/LINE OUT: Tipo telefónico estéreo miniatura Conector AUX IN: Tipo telefónico estéreo miniatura Conector CTL 1,2/EXP: Conector 1/4 in TRS para auriculares Puerto USB COMPUTER: USB Type-C® Conector DC IN
Alimentación	Pila alcalina (AA, LR6) x 4 o Adaptador de AC (serie PSA, a la venta por separado)
Consumo eléctrico	260 mA (con alimentación phantom) 180 mA (sin alimentación phantom)
Vida útil estimada de las pilas con un uso continuado	Pilas alcalinas: aproximadamente 6 horas (con alimentación phantom) Pilas alcalinas: aproximadamente 9 horas (sin alimentación phantom) * Los valores pueden variar según las especificaciones de las pilas, la capacidad de las mismas y las condiciones de uso.
Dimensiones	218 (anchura) x 143 (fondo) x 64 (altura) mm
Peso (pilas incluidas)	910 g
Accesorios	GUÍA DE INICIO Pila alcalina (AA, LR6) x 4 Folleto "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD"
Opciones (se venden por separado)	Adaptador de AC: Serie PSA-S Conmutador de pedal: FS-5U, FS-6 y FS-7 Pedal de expresión: EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5 Bolsa de transporte: CB-VE22

* 0 dBu = 0,775 Vrms

* Este documento recoge las especificaciones del producto en el momento de la publicación del documento. Para obtener la información más reciente, visite el sitio web de Roland.

Diagrama de bloques



*1 Solo es compatible con el controlador VENDOR (controlador VE-22) para Windows y macOS.
No es compatible con iOS (controlador GENERIC).

*2 La AUX INPUT y el USB para la Backing Input se envían a los conectores OUTPUT y al conector PHONES/LINE OUT.
El audio se mezcla de la siguiente manera según los ajustes de OUTPUT MODE.

OUTPUT MODE	AUX y USB para Backing Input se mezclan.
MONO	La entrada se convierte a mono y se envía a las salidas L y R, respectivamente.
STEREO	La entrada se envía tal cual a las salidas L y R.
FX/DRY	La entrada se convierte a mono y se envía solo al lado L (mono).