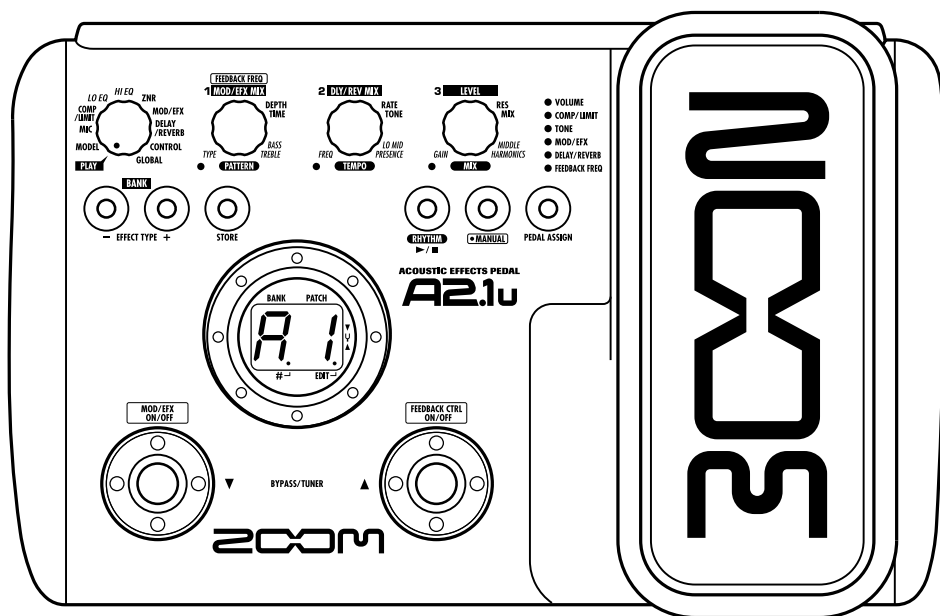


ACOUSTIC EFFECTS PEDAL

A2.1u

Manual de instrucciones



zoom

© ZOOM Corporation

Está prohibida la reproducción total o parcial de este manual por cualquier sistema.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD Precauciones de uso

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:



Atención

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, esto puede producirle daños serios e incluso la muerte.



Cuidado

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, puede producir daños al aparato e incluso a sí mismo.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del A2.1u.



Atención

Alimentación

Dado que el consumo eléctrico de la unidad es bastante elevado, le recomendamos que utilice el adaptador CA siempre que pueda. Si va a manejar la unidad a pilas, use solo pilas alcalinas.

[Funcionamiento con el adaptador CA]

- Utilice solo un adaptador CA que proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que disponga de un conector con "polo central negativo" (Zoom AD-0006). El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Desenchufe el adaptador CA durante las tormentas o cuando no lo vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo.

[Funcionamiento a pilas]

- Utilice cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) convencionales (alcalinas).
- El A2.1u no puede recargar las pilas.
- Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que son del tipo adecuado.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- Si se fuga el electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de electrolito.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento para pilas debe estar cerrada.



Atención

Entorno

Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías del aparato, evite utilizar el A2.1u en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Fuentes de calor como radiadores o calefactores
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Vibraciones o golpes excesivos



Atención

Manejo

- No coloque nunca encima del A2.1u recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del A2.1u velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.
- El A2.1u es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que la unidad no caiga al suelo y de no someterla tampoco a golpes.
- Tenga cuidado de que no se introduzcan objetos extraños (monedas, etc) o líquidos dentro de la unidad.



Cuidado

Conexión de cables y conectores de entrada y salida

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el A2.1u y el resto de equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.



Atención

Alteraciones

No abra nunca la carcasa del A2.1u ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.



Cuidado

Volume

No utilice demasiado tiempo el A2.1u a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el A2.1u ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad, y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del A2.1u aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el A2.1u, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar el A2.1u. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar) dado que pueden dañar el acabado de la superficie.

Tenga siempre a mano este manual para cualquier referencia en el futuro.

- * Windows y Windows XP son marcas registradas de Microsoft Corporation.
- * Macintosh es una marca registrada de Apple Computer.
- * El resto de nombres y marcas que aparecen en este manual son propiedad de sus respectivos dueños.

Índice

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD	Precauciones de uso	2
Características		4
Términos utilizados en este manual		5
Controles y funciones / Conexiones		6
Selección de un programa		8
Uso del afinador		10
Uso de la función rítmica		12
Edición de un programa		14
Grabación/copia de programas		16
Uso del pedal de expresión interno		18
Uso del control de realimentación		20
Manejo manual del control de realimentación		20
Detección automática de la frecuencia de realimentación		21
Uso del pedal de expresión interno para manejar la función del control de realimentación		22
Uso del modo manual		23
Otras funciones		24
Ajustes del pedal de expresión interno		24
Ajuste de la sensibilidad del pedal de expresión interno		24
Uso de un pedal de expresión externo (FP01/FP02)		25
Uso de un pedal de disparo (FS01)		25
Uso del A2.1u como interface audio para un ordenador		26
Uso como caja directa		27
Arranque del A2.1u en el modo HI-GAIN		28
Reinicialización a los valores de fábrica		28
Enlace de efectos		29
Módulo CONTROL y módulo GLOBAL		29
Tipos de efectos y parámetros		30
Cómo leer la tabla de parámetros		30
MODEL		31
MIC		32
COMP/LIMIT		32
LO EQ		32
HI EQ		33
ZNR		33
MOD/EFX		33
DELAY/REVERB		35
CONTROL		37
GLOBAL		38
Resolución de problemas		38
Especificaciones técnicas		39
Patrones prefijados del A2.1u	Contraportada	

Características

¡Enhorabuena por la compra de su **ZOOM A2.1u** (al que haremos referencia como "**A2.1u**"). El A2.1u es un sofisticado procesador de efectos para guitarra acústica con las siguientes características y funciones.

- **Última tecnología para un rendimiento incomparable**

Un muestreo a 96 kHz / 24 bits, con procesado interno a 32 bits, le asegura una excelente calidad de sonido. La respuesta de frecuencia permanece plana hasta los 40 kHz y la relación señal-ruido es de unos impresionantes 100 dB. Dispone de un puerto USB interno para la conexión directa a un ordenador. Puede utilizar el A2.1u como interface audio para el ordenador, lo que le permite la grabación directa con el programa DAW incluido.

- **Amplia gama de efectos optimizados para guitarra acústica**

Dispone de un total de 47 efectos, de los cuales puede utilizar hasta ocho simultáneamente (incluyendo el ZNR). El A2.1u dispone de efectos que simulan el sonido de famosas guitarras acústicas, un simulador de micro que crea la ambientación de una grabación con micro y otros efectos especializados para el trabajo con guitarra acústica.

- **Selección de las características óptimas para pastillas y amplificadores**

El A2.1u le permite elegir la mejor respuesta de frecuencia para sus pastillas y amplificadores. Esto le resultará muy útil para eliminar problemas de sonido que puedan producirse cuando pase la señal de una guitarra acústica a través de un amplificador de guitarra.

- **Supresión automática de realimentación acústica**

El control de realimentación selecciona la frecuencia en la que se produce la realimentación acústica (pitido) y aplica un remedio eficaz. Puede activar la función durante una actuación por medio de un pedal de disparo.

- **Conector XLR para salida directa**

Además de la toma de salida ordinaria, el A2.1u dispone de un conector XLR para enviar una señal de nivel de línea balanceada a equipos como una mesa PA o una de grabación. La señal puede ser derivada desde un punto anterior o posterior al procesado de efectos. Dispone de un interruptor de anulación de toma de tierra, que le será útil para prevenir zumbidos en la salida directa producidos por los bucles a tierra.

- **Innovador interface**

La combinación de selectores giratorios y tres mandos de parámetros hacen que el manejo del procesador resulte sencillo e intuitivo. El intervalo de anulación en los cambios de programa ha sido reducido a menos de 8 milisegundos, haciendo que los cambios de programa "sin saltos" sean ahora una realidad.

- **Funciones de ritmo y afinador cromático**

Puede usar patrones rítmicos, creados utilizando fuentes PCM totalmente realistas. El afinador cromático automático diseñado para guitarra convierte la afinación en un "juego de niños".

- **Control de la unidad mediante un pedal de disparo o un pedal de expresión**

El pedal de expresión interno le permite ajustar en tiempo real parámetros de efectos o el volumen. Además, puede conectar un pedal opcional externo (FP01/FP02) o un pedal de disparo (FS01) a la toma CONTROL IN del panel trasero.

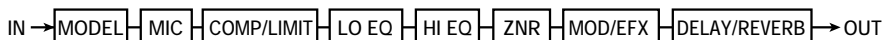
- **Fuente de alimentación dual que le permite utilizar la unidad en cualquier lugar**

El A2.1u puede funcionar con un adaptador de alterna o con cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA). Las pilas alcalinas le permiten utilizar la unidad de forma continuada durante 6 horas.

Para poder sacarle el máximo partido posible a esta unidad, dedique al menos unos minutos a leer con calma este manual.

Términos utilizados en este manual

Esta sección le explica algunos conceptos importantes utilizados a lo largo de este manual.



■ Módulos de efectos

Como puede ver en la imagen de arriba, el A2.1u es una combinación de efectos individuales. Cada uno de estos efectos es un módulo de efectos. Entre otros, incluye un módulo ZNR (reducción de ruidos ZOOM), uno de modelado (simulación de sonido) (MODEL), compresor/limitador (COMP/LIMIT) y un módulo de modulación/efectos especiales (MOD/EFX). Para cada módulo puede ajustar individualmente parámetros como la intensidad de efectos y puede activar o desactivar módulos cuando quiera.

■ Tipo de efecto

Algunos módulos de efectos incluyen distintos efectos denominados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo MOD/EFX incluye los efectos chorus, flanger, retardo, modulador de fase y otros tipos de efectos. Solo puede elegir uno de ellos simultáneamente.

■ Parámetros de efectos

Todos los módulos de efectos tienen distintos parámetros que puede ajustar. Estos reciben el nombre de parámetros de efectos.

En el A2.1u, los parámetros de efectos se ajustan con los mandos de parámetro 1 – 3. Al igual que los mandos de un efecto compacto, estos modifican aspectos como el carácter tonal o la intensidad del efecto. El parámetro asignado a cada mando dependerá del módulo de efectos y del tipo de efecto seleccionado en cada momento.

■ Programa

En el A2.1u, las combinaciones de módulos de efectos son grabadas y cargadas en unidades llamadas

programas. Un programa incluye información sobre el estado de activación/desactivación de cada módulo de efectos, el tipo de efectos usado en cada módulo y los ajustes de los parámetros de efectos. La memoria interna del A2.1u admite hasta 80 programas (40 de los cuales son programas de usuario).

● Banco y zona

Se llama banco a un grupo de diez programas. La memoria del A2.1u incluye un total de ocho bancos, indicados como A a d y 0 a 3. Los bancos A – d forman la zona de usuario, con programas de lectura/grabación, mientras que los bancos 0 a 3 forman la zona prefijada que contiene programas solo de lectura. Los programas dentro de cada banco están numerados de 0 a 9. Para especificar un programa, debe utilizar el formato "A1" (programa número 1 del banco A), "06" (programa número 6 del banco 0), etc.

■ Modos

El A2.1u dispone de los siguientes modos operativos:

● Modo de reproducción

Le permite seleccionar programas y utilizarlos para tocar su instrumento.

● Modo manual

En él, mientras toca el instrumento puede usar los pedales de disparo para activar o desactivar el módulo MOD/EFX o la función de control de realimentación. También se usa para la detección automática de la frecuencia de realimentación acústica.

● Modo de edición

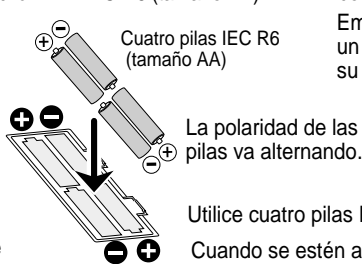
En este modo, puede editar los parámetros de efectos de un programa.

Uso del A2.1u a pilas

1. Dele la vuelta al A2.1u y abra la tapa del compartimento para pilas que hay en la parte inferior.



2. Introduzca 4 pilas nuevas IEC R6 (tamaño AA).



3. Cierre la tapa del compartimento para pilas. Empuje hasta que se oiga un clic y la tapa quede en su sitio.

Utilice cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA).

Cuando se estén acabando las pilas, en pantalla aparecerá la indicación "bt".

Controles y funciones / Conexiones

Selector de módulo

Le permite cambiar entre los modos de reproducción/manual y edición. En el modo de edición, el mando elige el módulo operativo.

Teclas BANK [-]/[+]

En el modo de reproducción, estas teclas le permiten cambiar directamente al banco inferior o superior. En el modo de edición, cambian el tipo de efecto para el módulo activo en ese momento.

Tecla [STORE]

Sirve para grabar en memoria programas editados.

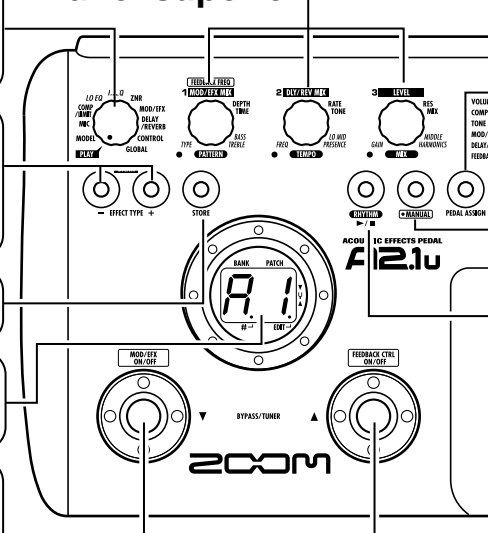
Pantalla

Le muestra números de programas, ajustes y otro tipo de información relativa al funcionamiento del A2.1u.

Pedales de disparo [▼]/[▲]

Se utilizan para seleccionar programas, activar y desactivar módulos de efectos, controlar el afinador y para otras funciones.

Panel superior



Panel trasero

Ordenador



Conector [USB]

Le permite conectar el A2.1u. a un ordenador para intercambiar datos audio.

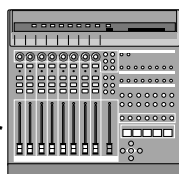
Conector [BALANCED OUT]

Puede utilizar este conector XLR para enviar una señal de nivel de línea balanceada a un equipo PA, unidades de grabación, etc.

Interruptor [PRE/POST]

Elige el punto en el que será derivada la señal del conector [BALANCED OUT].

Mezclador

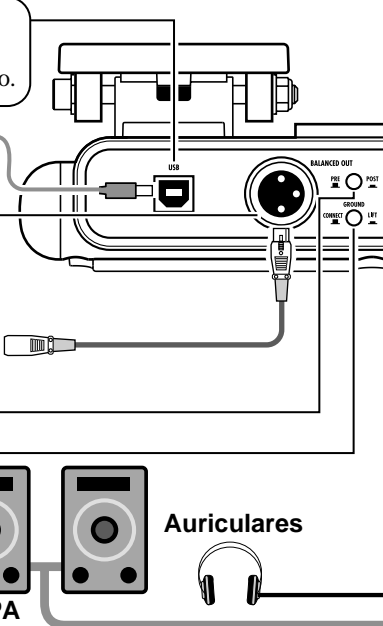


Interruptor [GROUND]

Determina si el conector [BALANCED OUT] estará conectado a tierra o no.

Sistema PA

Auriculares



Mandos de parámetro 1 - 3

Le permiten modificar el nivel de los parámetros de efectos o del programa global. Durante la reproducción rítmica, estos mandos le permiten elegir un patrón, ajustar el tempo y ajustar el volumen del ritmo.

Tecla [PEDAL ASSIGN]

Le permite elegir la función del pedal de expresión interno. La función activa en esos momentos será indicada mediante un LED.

Tecla [MANUAL]

Le permite cambiar entre el modo de reproducción y el modo manual. La tecla estará encendida cuando el A2.1u esté en el modo manual.

Tecla RHYTHM [▶/■]

Se utilizan para iniciar/detener la reproducción rítmica.

Pedal de expresión

Le permite ajustar en tiempo real el volumen o distintos parámetros de efectos durante la reproducción.

Conector [INPUT]

Se usa para conectar su guitarra acústica con pastilla, una guitarra electroacústica o una guitarra eléctrica.

NOTA

Cuando esté utilizando una guitarra con un bajo nivel de salida, puede aumentar la ganancia de entrada del A2.1u seleccionando el modo HI-GAIN (→ p. 28).

Toma [DC 9V]

Puede conectar a esta toma un adaptador CA (ZOOM AD-0006) con una salida media de 9 voltios DC, 300 mA (polo central negativo).

Adaptador CA

Interruptor [POWER]

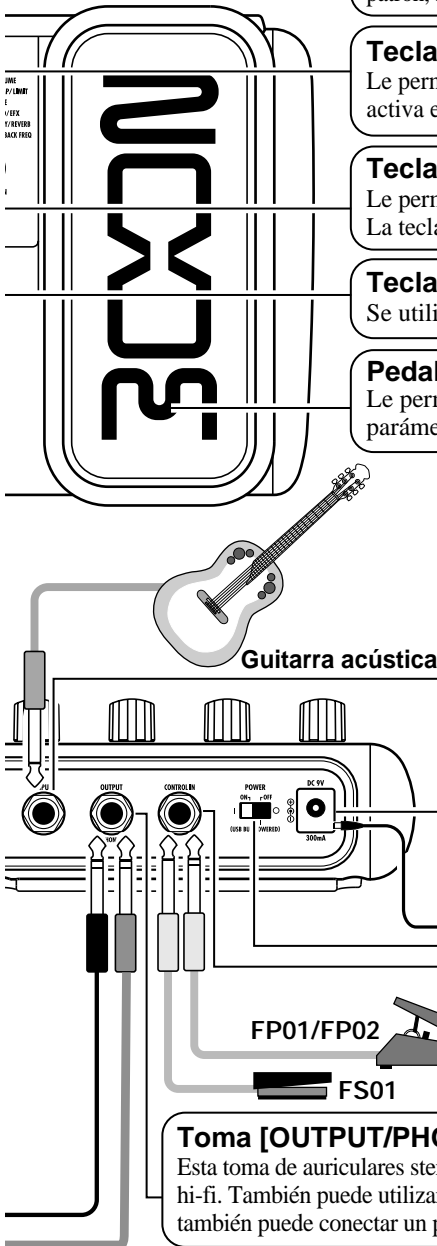
Enciende y apaga la unidad.

Toma [CONTROL IN]

Puede conectar a ella el pedal de disparo opcional (FS01) o el pedal de expresión (FP01/FP02).

Toma [OUTPUT/PHONES]

Esta toma de auriculares stereo sirve para conectar un amplificador de guitarra o un sistema hi-fi. También puede utilizar un cable en Y para enviar la salida a dos amplificadores, o también puede conectar un par de auriculares stereo a esta toma.



Selección de un programa

Para probar las posibilidades de A2.1u, le recomendamos que toque el instrumento mientras va cambiando de programa.

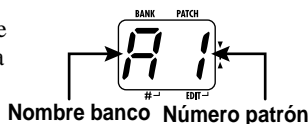
1 Encendido

- Utilice un cable monoaural con blindaje para conectar la guitarra a la toma [INPUT] del A2.1u.
- Cuando esté utilizando el A2.1u con el adaptador CA, conecte el adaptador a una salida de corriente y conecte el cable del mismo a la toma [DC 9V] del A2.1u.
- Coloque el interruptor [POWER] del panel trasero del A2.1u en ON.
- Encienda el sistema de reproducción y ajuste el volumen a su gusto.

2 Ir al modo de reproducción

- Si el selector de módulo está en otra posición distinta a "PLAY", colóquelo en "PLAY".

En pantalla aparecerá el banco y el programa que estaban seleccionados la última vez que apagó la unidad.



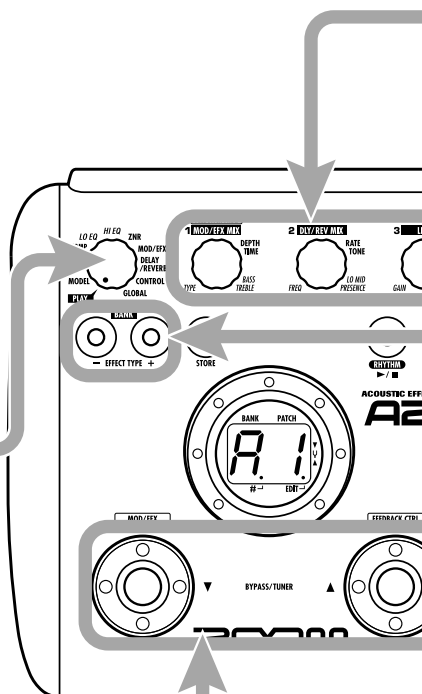
AVISO En cuanto encienda el A2.1u, la unidad entrará en el modo de reproducción, incluso aunque el selector de módulo no esté ajustado a "PLAY".

3 Selección de un programa

- Para cambiar de programa, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

Al pulsar el pedal de disparo [▼] se cargará el programa inferior, mientras que si pulsa el pedal de disparo [▲] se cargará el superior.

La pulsación repetida de uno de estos pedales de disparo le permitirá ir pasando a través de los distintos programas en este orden A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, o en el orden inverso.



5 Ajuste de tono y volumen

- Para ajustar el volumen y el sonido del efecto en el modo de reproducción, puede utilizar los mandos de parámetro 1 – 3. Cada mando controla un determinado parámetro.

Mando de parámetro 1

Ajusta el parámetro MIX del módulo MOD/EFX (el nivel de sonido con efectos mezclado con el sonido original).

Mando de parámetro 3

Ajusta el parámetro PATCH LEVEL (nivel de salida para todo el programa).



Mando de parámetro 2

Ajusta el parámetro MIX del módulo DELAY / REVERB (el nivel de sonido con efectos mezclado con el sonido original).

Cuando gire un mando de parámetro, se encenderá el LED correspondiente y en pantalla aparecerá durante un instante el valor del parámetro que corresponda.

NOTA

- Si el módulo MOD/EFX o el módulo DELAY / REVERB está ajustado a off para el programa activo en ese momento (indicación "of" en pantalla), los mandos de parámetros correspondientes (1 ó 2) no tendrán efecto.
- Los cambios realizados son temporales y se perderán en cuanto elija otro programa. Para conservarlos, grabe el programa (→ p. 16).
- Además de los niveles de los programas individuales, el A2.1u también le permite ajustar el nivel master. Este ajuste afecta a todos los programas (→ p. 37).

4 Selección directa de un banco

- Para elegir directamente los bancos A – d, 0 – 3, use las teclas BANK [-]/[+].

Al pulsar la tecla BANK [-] cargará el banco inferior, mientras que al pulsar BANK [+] cargará el superior.

Uso del afinador

El A2.1u dispone de un afinador cromático automático. Para utilizar la función de afinador, debe dejar los efectos en bypass (temporalmente desactivados) o anulados (solo sonido original; sonido con efectos desactivado).

1 Activación de bypass o anulación

• Activación del estado bypass

En el modo de reproducción (o en el modo manual), pulse a la vez durante un instante los dos pedales de disparo.



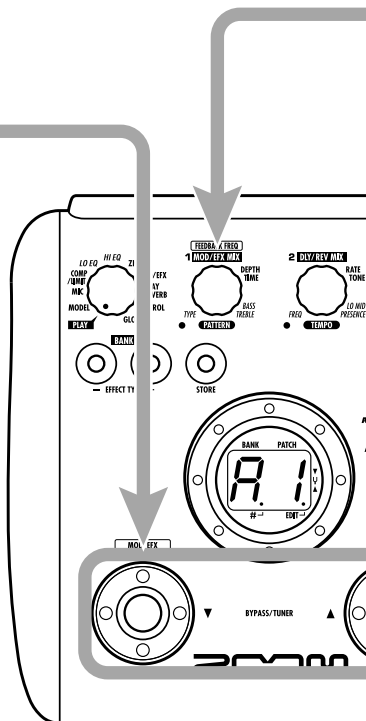
• Activación del estado mute

En el modo de reproducción (o en el modo manual), mantenga pulsados durante 1 segundo como mínimo los pedales de disparo [▼]/[▲].



Cambio de programa en bypass/anulación

Cuando pulse a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] mientras toca su instrumento, se activará la condición de bypass/anulación. Sin embargo, puede que el sonido cambie momentáneamente justo antes de que se active la condición. Esto es debido a que el A2.1u cambia al programa superior o inferior cuando pulse uno de los pedales algo antes que el otro. (Cuando cancele la condición bypass / anulación, se volverá a activar el programa original). Este tipo de comportamiento no es ningún defecto. Es debido a la enorme velocidad con la que el A2.1u responde al cambio de programa. Para evitar el cambio de sonido producido por lo que acabamos de explicarle, no produzca ningún sonido con su instrumento hasta que esté totalmente establecida la condición de bypass/anulación.



2 Toque la cuerda a afinar

• Toque "al aire" la cuerda que quiera afinar y ajuste el tono.



En la parte izquierda de la pantalla aparecerá indicada la nota más cercana al tono actual.

A = A	D = d	G = G
A# = A.	D# = d.	G# = G.
B = b	E = E	
C = C	F = F	
C# = C.	F# = F.	

3 Ajuste del tono de referencia del afinador

Si quiere, puede realizar un ajuste preciso del tono de referencia del afinador del A2.1u. El valor por defecto es La central = 440 Hz.

- **Gire el mando de parámetro 1.**

Aparecerá indicado el tono de referencia activo.

El rango para este ajuste es 35 – 45 (La central = 435 a 445 Hz).



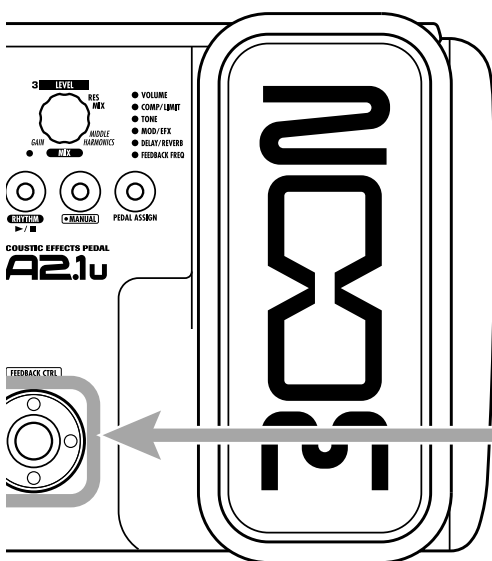
- **Mientras aparece indicado el tono de referencia, vuelva a girar el mando de parámetro 1 para ajustarlo.**



Cuando suelte el mando de parámetro, la indicación en pantalla volverá tras un instante a la situación anterior.

NOTA

Cuando apague el A2.1u y vuelva a encenderlo, el ajuste del tono de referencia será reiniciado a 40 (La central = 440 Hz).



4 Vuelta al modo de reproducción

- **Pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].**

En la parte derecha de la pantalla aparecerá un símbolo que le indicará el grado de desafinación del tono.



Afine otras cuerdas siguiendo el mismo procedimiento.

Tono sostenido Tono correcto Tono bemolado



La indicación girará más rápido cuanto más desafinado esté el tono.

Uso de la función rítmica

El A2.1u dispone de una función rítmica que reproduce sonidos de batería utilizando distintos patrones. La función rítmica está disponible tanto en el modo de reproducción como en el estado de bypass/anulación.

1 Ajuste del A2.1u al modo de reproducción (o al manual)

- Si el selector de módulo está en otra posición distinta de "PLAY", ajústelo a dicha posición.

AVISO Puede utilizar la función rítmica tanto en el modo de reproducción como en el estado de bypass/anulación.

2 Activación de la función rítmica

- Pulse la tecla RHYTHM [▶/■] para que comience la función rítmica.

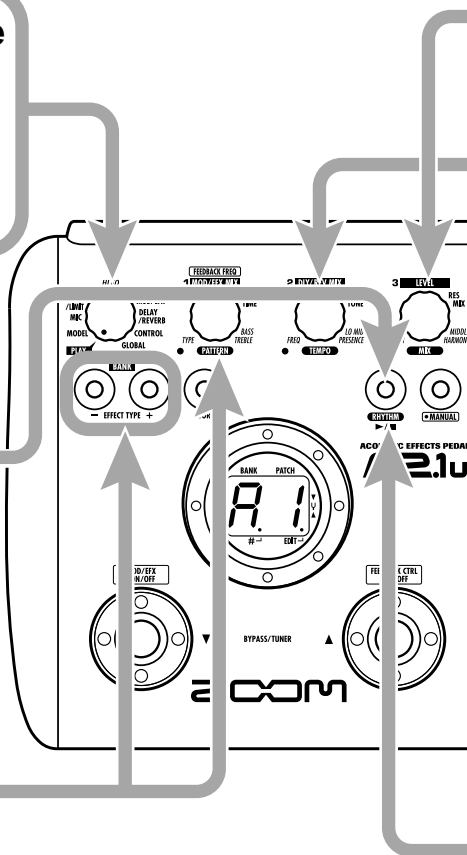
NOTA Durante la reproducción rítmica, el módulo DELAY/REVERB está desactivado.

3 Selección de patrón rítmico

El A2.1u dispone de 40 patrones rítmicos. Para más información sobre el contenido de los patrones, vea la contraportada.

- Para ir cambiando entre los distintos patrones rítmicos, gire el mando de parámetro 1.
- Para seleccionar el patrón rítmico anterior o el siguiente, pulse una de las teclas BANK [-]/[+].

Cuando haya efectuado los pasos anteriores, aparecerá en pantalla durante un instante el número de patrón rítmico activo (01 – 40).



4 Ajuste del volumen del ritmo

- Para ajustar el volumen del ritmo, gire el mando de parámetro 3.

Cuando gire ese mando de parámetro, aparecerá en pantalla el ajuste activo (0 – 30).



5 Ajuste del tempo

Puede ajustar el tempo del patrón rítmico en el rango 40 – 250 BPM (tiempos por minuto).

- Para ir modificando el tempo continuamente, gire el mando de parámetro 2.
- Si conecta un pedal de disparo (FS01) a la toma [CONTROL IN] y le asigna la función de marcación de tempo, podrá especificar el tempo pulsando el pedal de disparo con el intervalo de tempo deseado (→ p 25).

La primera pulsación del pedal de disparo, hará que aparezca en pantalla el valor actual del tempo. El A2.1u detectará automáticamente el intervalo entre la segunda pulsación y las posteriores y ajustará el tempo a este valor.

Mientras esté realizando los pasos anteriores, aparecerá en pantalla el valor de tempo activo (40 – 250). Para valores entre 100 y 199, después del primer dígito verá un punto. Para los iguales o superiores a 200, aparecerá un punto después del primer dígito y otro después del segundo.



Un punto
Tempo = 120 BPM

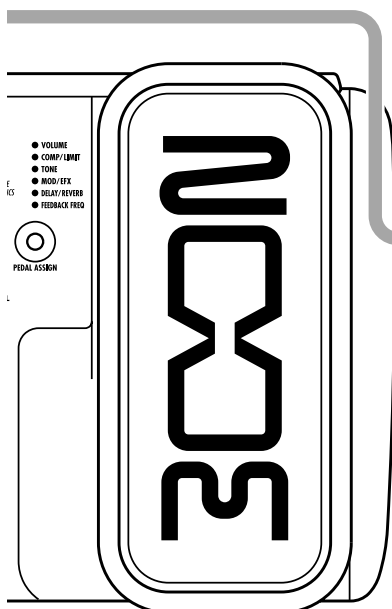


Dos puntos
Tempo = 240 BPM

6 Detención del ritmo

- Para detener el ritmo, pulse la tecla RHYTHM [▶/■].

El A2.1u volverá a la situación anterior.



Edición de un programa

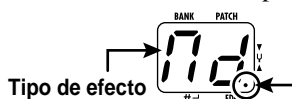
Puede editar libremente los programas del A2.1u modificando los valores de los parámetros de efectos. Pruebe a editar el programa que esté seleccionado en ese momento para crear su propio sonido.

1 Elija el módulo de efectos

- Gire el selector de módulo para elegir el módulo de efectos a editar. Tiene disponibles los siguientes ajustes:

- (1) Módulo MODEL
- (2) Módulo MIC
- (3) Módulo COMP/LIMIT
- (4) Módulo LO EQ
- (5) Módulo HI EQ
- (6) Módulo ZNR
- (7) Módulo MOD/EFX
- (8) Módulo DELAY/REVERB
- (9) Módulo CONTROL
- (10) Módulo GLOBAL

Cuando ajuste el selector de módulo a una posición distinta de "PLAY", el A2.1u cambiará al modo de edición y aparecerá en pantalla el tipo de efecto elegido entonces para el correspondiente módulo. En el modo de edición, aparecerá un punto en la parte inferior derecha de la pantalla.



Tipo de efecto

El punto le indica que la unidad está en el modo de edición

AVISO Puede activar el modo de edición desde el modo de reproducción o desde el modo manual.

2 Para activar o desactivar un módulo de efectos

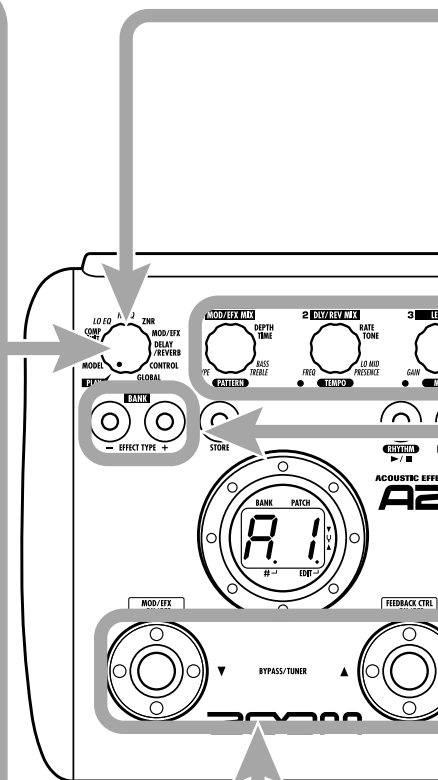
- Para activar o desactivar el módulo seleccionado, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

Cuando el módulo esté desactivado, aparecerá en pantalla la indicación "oF".



AVISO

Los módulos CONTROL y GLOBAL son módulos especiales que sirven para realizar ajustes que afectan a toda la unidad, como la selección de función del pedal. Estos módulos no pueden ser activados/desactivados.



5 Salida del modo de edición

- Para salir del modo de edición y volver al de reproducción, ajuste el selector de módulo a la posición "PLAY".

El A2.1u volverá al modo de reproducción (o al modo manual).

NOTA

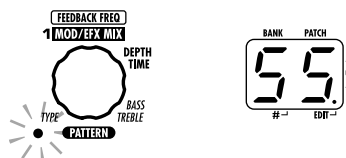
Cuando elija otro programa tras la edición, los cambios realizados en el modo de edición se perderán salvo que primero grabe el programa. Para conservar las modificaciones, grabe el programa como le indicamos en la página 16.

4 Modificación del valor del parámetro

- Para modificar el valor de los parámetros de efectos, utilice los mandos de parámetro 1 – 3.

El parámetro que esté asignado a cada mando dependerá del módulo de efectos/tipo de efecto seleccionado (→ p. 30 – 38).

Cuando gire un mando de parámetro, se encenderá el LED correspondiente y en pantalla aparecerá el valor activo del parámetro que sea.



NOTA Cuando elija un módulo que esté ajustado a off, en pantalla aparecerá la indicación "oF".

3 Selección del tipo de efecto

- Para cambiar de tipo de efecto en el banco seleccionado, use las teclas BANK [-]/[+].



NOTA

- Si pulsa las teclas BANK [-]/[+] para un módulo ajustado a off, se activará ese módulo.
- Para módulos que solo tengan un efecto, el pulsar las teclas BANK [-]/[+] no tendrá ningún efecto.

Grabación/copia de programas

Puede grabar un programa editado en un banco de la zona de usuario (A – d). También es posible grabar un programa existente en otra posición para crear una copia.

1 En el modo de reproducción, en el modo manual o en el de edición, pulse [STORE]

- En pantalla parpadeará el banco y el número de programa.



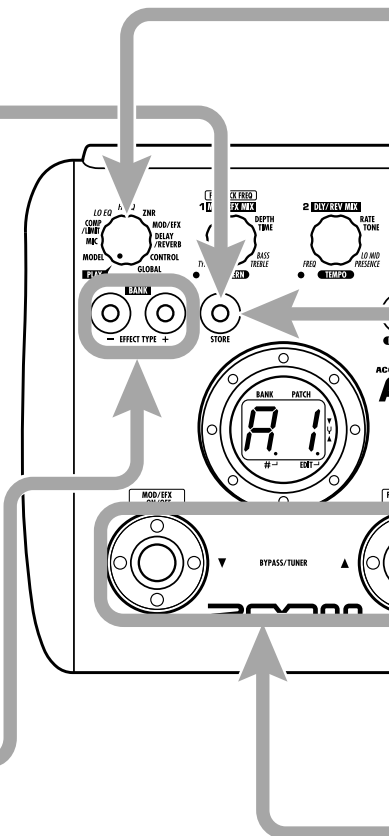
NOTA Los programas de los bancos de la zona prefijada (0 – 3) son solo de lectura. No puede grabar o copiar programas en esas posiciones. Si pulsa la tecla [STORE] cuando esté seleccionado un programa de la zona prefijada, el programa "A0" (banco A, programa 0) será seleccionado automáticamente como destino de la operación de grabación/copia.

2 Selección del banco de destino de grabación/copia

- Para elegir el banco utilizado como destino de la operación de grabación/copia, use las teclas BANK [-]/[+].

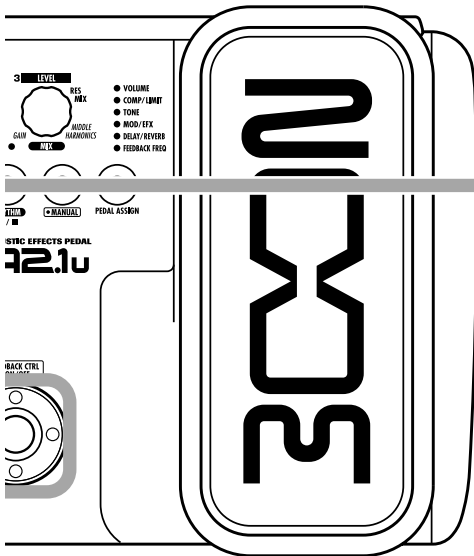


NOTA Solo puede elegir un banco de la zona de usuario (A – d) como banco de destino de grabación/copia.



5 Para cancelar el proceso de grabación

- Para anular el proceso, utilice el selector de módulo antes de pulsar de nuevo la tecla [STORE] (paso 4).



4 Pulse de nuevo la tecla [STORE]

- Cuando termine el proceso, la unidad volverá al modo anterior, quedando seleccionado el programa de destino.



3 Especificación del programa destino de copia/grabación

- Para especificar el número de programa destino para la copia/grabación, utilice los pedales de disparo [▼]/[▲].



Uso del pedal de expresión interno

El pedal de expresión del panel superior del A2.1u le permite ajustar en tiempo real parámetros de efectos o el volumen durante la reproducción, o modificar la frecuencia del control de realimentación. La función elegida para el pedal de expresión es memorizada para cada programa individualmente.

1 Elija el programa para el que vaya a usar el pedal de expresión

2 Seleccione el elemento a controlar por el pedal de expresión

- Pulse la tecla [PEDAL ASSIGN] para elegir el elemento que quiera controlar con el pedal de expresión. La columna de LEDs que hay encima de la tecla le indicará el elemento seleccionado entonces:

- **VOLUME**
- **COMP/LIMIT**
- **TONE**
- **MOD/EFX**
- **DELAY/REVERB**
- **FEEDBACK FREQ**

El significado de estos LEDs es el siguiente:

- **Todos los LEDs apagados**

El pedal de expresión no tiene efecto.

- **VOLUME**

El pedal de expresión controla el volumen del programa.

- **TONE**

El pedal de expresión controla el parámetro TONE del módulo MODEL.

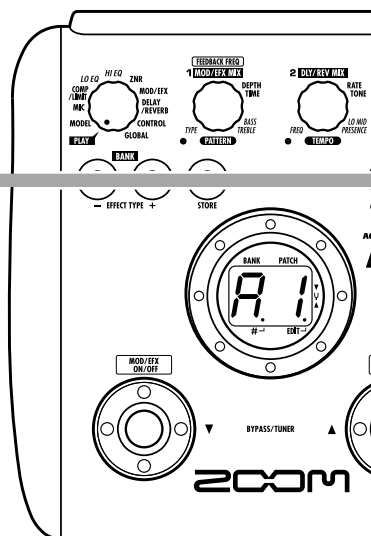
- **COMP/LIMIT, MOD/EFX, DELAY/REVERB**

El pedal de expresión controla un parámetro del módulo correspondiente.

- **FEEDBACK FREQ**

El pedal de expresión controla la frecuencia del sistema de gestión de realimentación.

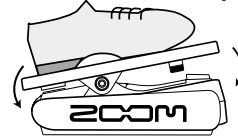
- AVISO**
- El parámetro controlado por el pedal de expresión dependerá del tipo de efecto elegido para el correspondiente módulo. Para más información, vea las páginas 30 - 38.
 - En el modo de edición puede elegir la forma en que variará el parámetro al usar el pedal de expresión cuando elija el módulo COMP/LIMIT, TONE, MOD/EFX o DELAY/REVERB. Para más información, vea la página 37.
 - Si el parámetro o módulo al que ha asignado el pedal de expresión está ajustado a OFF en el programa, el LED parpadeará. En este caso, el pedal de expresión no tendrá efecto.



3 Utilice el pedal

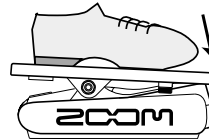
- Mueva el pedal de expresión arriba y abajo mientras toca el instrumento.

Muévalo hacia arriba o hacia abajo



4 Activar o desactivar un módulo

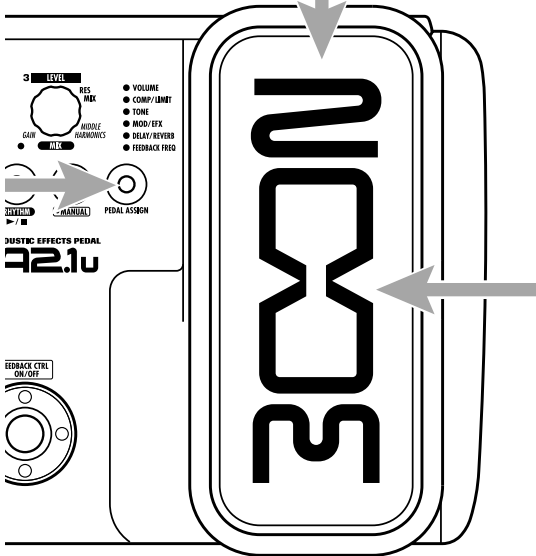
- Para activar o desactivar el parámetro o módulo seleccionado con la tecla [PEDAL ASSIGN], pulse a fondo el pedal de expresión.



Púlselo a fondo

AVISO

- Cuando el pedal de expresión esté asignado al parámetro TONE, podrá activar o desactivar el módulo MODEL.
- Cuando el pedal de expresión esté asignado a FEEDBACK FREQ, podrá activar o desactivar la función del control de realimentación.



5 Si quiere, grabe el programa

- Puede grabar el ajuste del pedal de expresión para cada programa individualmente.

NOTA

Si elige otro programa en el modo de reproducción sin haber grabado el programa anterior, perderá todos los cambios que haya realizado en él.

Uso del control de realimentación

La función de control de realimentación del A2.1u le permite la detección manual o automática del rango de frecuencias en el que se producirá la realimentación acústica. Este rango de frecuencias es atenuado después para eliminar la realimentación. La función del control de realimentación puede ser ajustada en el modo de edición y también puede gestionarla con la pedalera o el pedal de expresión interno.

Manejo manual del control de realimentación

Esta sección le describe cómo detectar la frecuencia de realimentación manualmente.

1. Ajuste el selector de módulo a "GLOBAL".



Cuando elija el módulo GLOBAL, podrá usar el mando de parámetro 2 para ajustar el parámetro de control de realimentación (FEEDBACK FREQ). Puede elegir entre los siguientes ajustes:

● oF

Desactiva la función de control de realimentación. Cuando elija este ajuste, podrá utilizar el pedal de disparo en el modo de reproducción o en el manual para activar la función y que tenga lugar la detección automática de la frecuencia de realimentación. Cuando asigne la frecuencia de realimentación al pedal de expresión interno y lo pulse a fondo, se activará la función del control de realimentación, que utilizará un ajuste de "30".

● At

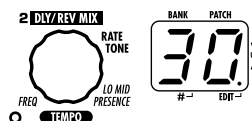
La frecuencia de realimentación es detectada automáticamente y es atenuado el rango correspondiente.

● 1 – 30

Le permite ajustar manualmente la frecuencia de realimentación. Los valores más altos corresponden a las frecuencias agudas.

2. Gire el mando de parámetro 2 para ajustar la frecuencia de realimentación, dentro del rango 1 – 30.

Se cortará el rango de frecuencias correspondiente al valor ajustado. Elija el valor que le ofrezca la mejor reducción de la realimentación acústica (pitido).



3. Cuando haya terminado con el ajuste, coloque el selector de módulo en la posición "PLAY".



AVISO

- Si elige "At" en el paso 2, empezará la detección automática de la frecuencia de realimentación. Durante el proceso, aparecerá en pantalla la indicación "SC" (Scan o barrido).
- El ajuste del control de realimentación se aplica a todos los programas y quedará siempre activo el valor más reciente. No es necesario que grabe el ajuste.

Detección automática de la frecuencia de realimentación

El A2.1u puede detectar automáticamente el rango de frecuencias en el que se está produciendo la realimentación acústica. Si durante una actuación en directo observa que existe una realimentación, simplemente pulse el pedal de disparo para activar la función y eliminar el sonido de la realimentación. Esto es posible tanto en el modo de reproducción como en el modo manual.

1. Vaya al apartado "Manejo manual del control de realimentación" y ajuste el valor FEEDBACK FREQ a "oF" o a "At".



Cuando elija el ajuste "oF" para el parámetro FEEDBACK FREQ, la función de control de realimentación estará desactivada, pero podrá activarla pulsando el pedal de disparo [▲] (solo en el modo manual) o un pedal externo. El ajuste cambiará a "At" y empezará la detección automática de la frecuencia de realimentación.

Si elige el valor "At", la función de control de realimentación estará activada. En esta situación, al pulsar dos veces el pedal de disparo comenzará la detección automática de la frecuencia de realimentación.

AVISO

En el modo manual, puede modificar el valor de FEEDBACK FREQ girando el mando de parámetro 1.

2. Para que tenga lugar la detección automática de la frecuencia de realimentación mientras toca la guitarra, haga lo siguiente:

■ En el modo de reproducción

Utilice un pedal de disparo externo (FS01) conectado a la toma [CONTROL IN]. Ajuste la

función que quiera controlar por medio del pedal de disparo a "Fb" (activación/desactivación del control de realimentación) (→ p. 25). Pulse el pedal de disparo para activar el control de realimentación.

NOTA

Si no tiene ningún pedal de disparo conectado, no podrá activar o desactivar la detección automática de la frecuencia de realimentación en el modo de reproducción.

■ En el modo manual

Pulse el pedal de disparo [▲] para activar el control de realimentación.

En ambos casos, la detección automática de la frecuencia de realimentación empezará en cuanto active la función. Aparecerá en pantalla la indicación "SC".

Para que se repita el proceso de detección automática, pulse dos veces el pedal de disparo [▲] (en el modo manual) o el pedal externo para desconectar la función de control de realimentación y volver a activarla después. De nuevo tendrá lugar la detección automática de la frecuencia de realimentación.



AVISO

- También puede utilizar el pedal de expresión opcional para ajustar la frecuencia del control de realimentación con el pie (rango de ajuste 1 – 30). Para más información, vea la sección siguiente.
- Para más información acerca los ajustes a través de un pedal de disparo o de un pedal de expresión, vea las páginas 24 – 26.

Uso del pedal de expresión interno para manejar la función de control de realimentación

El pedal de expresión interno del A2.1u puede servir para activar o desactivar la función de control de realimentación o para ajustar la frecuencia de realimentación. Esto es posible tanto en el modo de reproducción como en el manual.

1. Vaya al apartado "Manejo manual del control de realimentación" y ajuste el valor **FEEDBACK FREQ** a "oF".



2. Pulse repetidamente la tecla [PEDAL ASSIGN] hasta que aparezca "FEEDBACK FREQ" como destino de control para el pedal de expresión interno.



En esta situación, podrá utilizar el pedal de expresión interno para activar o desactivar la función de control de realimentación y para ajustar la frecuencia de realimentación.

3. Si lo cree necesario, grabe el programa. Puede grabar el ajuste del pedal de expresión para cada programa individualmente.
4. Si se produce realimentación cuando esté tocando su instrumento, pulse a fondo el pedal de expresión interno. Cuando pulse a fondo el pedal de expresión interno, si el parámetro **FEEDBACK FREQ** está ajustado a "oF", se activará la función de control

de realimentación. En esta situación el valor de la frecuencia de realimentación será "30".



5. Utilice el pedal de expresión interno hasta que localice la posición que suprima más eficazmente la realimentación.

NOTA

- No es posible utilizar el pedal de expresión interno para realizar una detección automática de la frecuencia de realimentación.
- La operación anterior solo se puede llevar a cabo con el pedal de expresión interno. El pedal de expresión externo (FP01/FP02) solo puede ser usado como pedal de volumen (→ p. 25).

Uso del modo manual

Se llama modo manual al estado en el que los pedales de disparo sirven para activar y desactivar el módulo MOD/EFX o la función de control de realimentación durante una interpretación.

1. En el modo de ejecución, elija un programa.

Cuando entre en el modo manual, los pedales de disparo [▼]/[▲] serán asignados a funciones diferentes y no podrá usarlos para seleccionar programas. Por ello debe elegir el programa a utilizar antes de entrar en el modo manual.

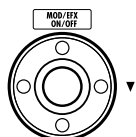
2. Pulse la tecla [MANUAL].

Se encenderá la tecla [MANUAL] y el A2.1u cambiará al modo manual.

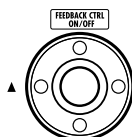


Encendido

En el modo manual, los interruptores y mandos del panel funcionarán de la siguiente manera:



Pedal disparo [▼]
Activa/desactiva el módulo MOD/EFX.



Pedal disparo [▲]
Activa/desactiva la función de control de realimentación.



Mando parámetro 1

Activa/desactiva la función de control de realimentación y le permite el ajuste manual de la frecuencia de realimentación.

AVISO

- El resto de los controles de la unidad funcionan de la misma manera que en el modo de ejecución.
- En el modo manual, también puede activar el modo de edición girando el selector de módulo.

3. Para activar o desactivar el control de realimentación, pulse el pedal de disparo [▲].

El funcionamiento de la unidad cuando pulse el pedal de disparo [▲] dependerá del valor al que esté ajustado el control de realimentación.

● oF

Cuando pulse el pedal de disparo, la unidad detectará automáticamente la frecuencia de realimentación y la atenuará. Si pulsa de nuevo el pedal de disparo desactivará el control de realimentación.

● At

Cuando pulse el pedal de disparo, desactivará la función de control de realimentación. Si pulsa de nuevo el pedal de disparo, volverá a activar la función y la unidad detectará automáticamente la frecuencia de realimentación y la atenuará.

● 1 – 30

Cada vez que pulse el pedal de disparo, cambiará entre los estados de activación y desactivación para esta función. Cuando esté activada, la frecuencia de realimentación será atenuada en la cantidad fijada por el valor de este parámetro.

4. Para activar o desactivar el módulo MOD/EFX, pulse el pedal de disparo [▼].

5. Para volver al modo de ejecución, pulse la tecla [MANUAL].

La tecla [MANUAL] se apagará y el A2.1u volverá al modo de ejecución.



Apagado

Otras funciones

Esta sección le indica cómo utilizar el pedal de expresión interno, un pedal externo o un pedal de disparo. En ella también le explicamos la forma de usar el A2.1u como un interface audio o caja directa.

Ajustes del pedal de expresión interno

El pedal de expresión del panel superior del A2.1u le permite ajustar en tiempo real parámetros de efectos o el volumen durante una interpretación. También puede utilizarlo para ajustar con el pie la frecuencia del control de realimentación. Puede seleccionar para cada programa individualmente qué elemento será controlado por este pedal de expresión.

Para más información acerca de los parámetros que puede controlar con el pedal de expresión, vea las páginas 30 – 38.

1. Elija el programa para el que quiera utilizar el pedal de expresión.
2. Ajuste el selector de módulo a la posición "CONTROL".



El A2.1u entrará en el modo de edición, que le permite realizar ajustes del pedal de expresión y del pedal de disparo.

3. Gire el mando de parámetro 1 para elegir uno de los siguientes módulos o parámetros para controlarlo a través del pedal de expresión.

- oF
El pedal no está activo.
- vL
Volumen.
- CU, Cd, CH, CL
Módulo COMP/LIMIT.
- tU, td, tH, tL
Parámetro TONE (módulo MODEL).

- EU, Ed, EH, EL
Módulo MOD/EFX.
- dU, dd, dH, dL
Módulo DELAY/REVERB.
- Fb
Frecuencia del control de realimentación.

AVISO

- También puede elegir el módulo a controlar usando la tecla [PEDAL ASSIGN] (→ p. 18).
- El parámetro que cambie cuando utilice el pedal de expresión dependerá del tipo de efecto elegido para el módulo. Para más información, vea las páginas 30 – 38.
- Si ha elegido el módulo COMP/LIMIT, TONE, MOD/EFX, o DELAY/REVERB, podrá seleccionar el patrón con el que el pedal de expresión modificará el parámetro. Para más información, vea la página 37.

4. Si quiere, grabe el programa.

El ajuste del pedal de expresión será grabado como parte del programa.

5. Elija el programa en el modo de reproducción y utilice el pedal de expresión.

Se activará la función elegida.

Cuando A2.1u esté en la condición de bypass, el pedal de expresión siempre funcionará como un pedal de volumen, independientemente del ajuste realizado en el paso 3.

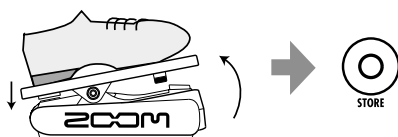
Ajuste de la sensibilidad del pedal de expresión interno

El pedal de expresión del A2.1u viene ajustado de fábrica para un funcionamiento óptimo, pero a veces es necesario reajustarlo. Si pulsa el pedal a tope y no cambia el volumen o el sonido, o si este varía demasiado incluso aunque pulse mínimamente el pedal, ajuste el pedal tal y como le indicamos:

1. Encienda el A2.1u mientras mantiene pulsada la tecla [PEDAL ASSIGN]. En pantalla aparecerá la indicación "dn".

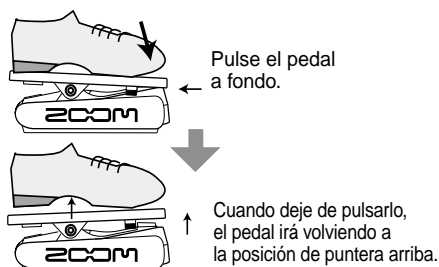


2. Con el pedal de expresión en la posición de puntera arriba, pulse la tecla [STORE].



En pantalla aparecerá la indicación "UP".

3. Pulse a tope el pedal de expresión y después levante el pie del pedal.



4. Pulse de nuevo la tecla [STORE].

Ya habrá terminado con el ajuste del pedal de expresión y la unidad volverá al modo de reproducción.

AVISO

- El punto en el que el módulo es activado o desactivado al pulsar el pedal es siempre el mismo, independientemente de la acción realizada en el paso 3.
- Si aparece en pantalla la indicación "Er", repita el procedimiento desde el paso 2.

Uso de un pedal de expresión externo (FP01/FP02)

La conexión de un pedal de expresión opcional (FP01/FP02) a la toma [CONTROL IN] del A2.1u le permite utilizarlo como un pedal de volumen independiente del pedal de expresión interno.

1. Conecte el cable del pedal de expresión a la toma [CONTROL IN] y después encienda el A2.1u.
2. Utilice el pedal de expresión externo en el modo de reproducción o en el de edición.

Cambiará el volumen.

AVISO

El pedal de expresión externo siempre funciona como pedal de volumen.

Uso de un pedal de disparo (FS01)

La conexión del pedal de disparo opcional (FS01) a la toma [CONTROL IN] del A2.1u le permite cambiar de banco en el modo de reproducción. Con este pedal de disparo también es posible activar/desactivar la función bypass/mute, controlar la función de marcación de tempo y realizar otras funciones.

1. Conecte el cable del FS01 a la toma [CONTROL IN] y encienda el A2.1u.
2. Coloque el selector de módulo en la posición "CONTROL".



El A2.1u entrará en el modo de edición. Allí podrá realizar los ajustes para el pedal de expresión y para el pedal de disparo.

3. Gire el mando de parámetro 2 para elegir una de las siguientes funciones para el pedal de disparo.

● bP (bypass/mute)

El pedal de disparo controlará la activación/desactivación de la función bypass o mute. Equivale a pulsar a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] en el modo de reproducción o en el modo manual.

● tP (marcación de tempo)

La pulsación repetida del pedal de disparo puede ser utilizada para ajustar el intervalo para la función rítmica o para realizar ajustes para los parámetros de efectos de la función de marcación.

● bU (aumento de banco)

Cada pulsación del pedal de disparo hace que pase al siguiente banco. Es equivalente a pulsar la tecla BANK [+].

● rH (activación/desactivación de ritmo)

El pedal de disparo controla el inicio/parada de la función rítmica. Es equivalente a pulsar la tecla RHYTHM [►/■].

● dH (mantenimiento de retardo)

El pedal de disparo controla la activación/desactivación de la función de mantenimiento de retardo. Cuando escoja un programa que utilice la función de mantenimiento, al pulsar el pedal de disparo activará el mantenimiento, haciendo que se repita el sonido retardado activo (vea la imagen de abajo). Si pulsa el pedal de disparo más de una vez desactivará el mantenimiento y el sonido retardado pasará a tener una fase de decaimiento como ocurre normalmente.

● dM (anulación entrada de retardo)

El pedal de disparo controla la activación/desactivación de la entrada DELAY del módulo DELAY/REVERB.

● Mn (Modo manual)

El pedal de disparo le permite cambiar entre los modos de reproducción y manual. Es equivalente a pulsar la tecla [MANUAL].

● Fb (Control de realimentación)

El pedal de disparo activa o desactiva la función de control de realimentación. Esto es equivalente a pulsar el pedal de disparo [▲] en el modo manual. Para más información sobre la función de control de realimentación, vea la página 20.

AVISO

- Para más información sobre los parámetros de efectos que admite la función de marcación de tempo, vea las páginas 30 – 38.
- Para utilizar la función de mantenimiento, debe elegir en el programa un tipo de efecto que admita esta función. Para más información, vea las páginas 30 – 38.
- Mientras el módulo de retardo/reverb esté ajustado al modo de mantenimiento o al de anulación, parpadeará un punto en el centro de la pantalla.

4. Elija el programa en el modo de reproducción y use el pedal de disparo.

Se activará la función elegida.

Este ajuste se aplica a todos los programas y siempre estará activo el valor más reciente. No es necesario por tanto que grabe el ajuste.

Uso del A2.1u como interface audio para un ordenador

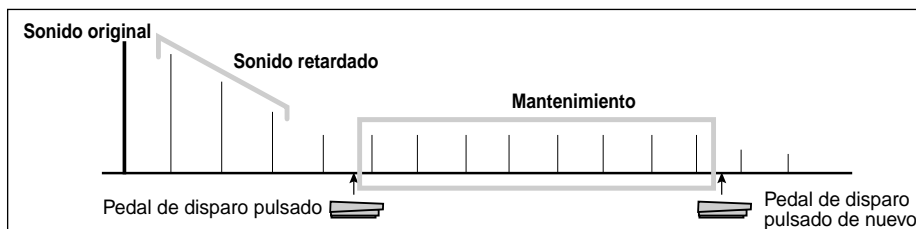
La conexión de la toma [USB] del A2.1u a un ordenador le permite utilizar el A2.1u como interface audio con convertor AD/DA incorporado y unidad de efectos. Las condiciones de entorno operativo para este tipo de uso son las siguientes:

■ Sistemas operativos

- Windows XP
- Mac OS X (10.2 y posteriores)

■ Cuantización

Cuantización a 16 bits



■ Frecuencias de muestreo

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

AVISO

Con los sistemas operativos indicados anteriormente, el A2.1u funcionará como interface audio simplemente al conectar el cable USB. No es necesario instalar ningún tipo de programa especial.

Para utilizar el A2.1u como interface audio para el ordenador, introduzca el conector [USB] del A2.1u en un puerto USB del ordenador. El A2.1u será reconocido como un interface audio.

AVISO

- Si el interruptor [POWER] del A2.1u está en la posición OFF, la unidad funcionará gracias a la corriente que reciba a través de la conexión USB.
- Si el interruptor [POWER] del A2.1u está en la posición ON, el A2.1u funcionará a pilas o utilizando el adaptador de CA. Debe tener especial cuidado cuando esté usando la unidad a pilas ya que el ajustar el interruptor a la posición ON hará que las pilas se agoten más rápidamente.

En esta situación, puede procesar el sonido de una guitarra conectada a la toma [INPUT] del A2.1u con los efectos del A2.1u y después grabarlo en las pistas audio de un programa DAW en el ordenador.

Al mismo tiempo, la toma [OUTPUT/PHONES] del A2.1u transporta el sonido de reproducción de las pistas audio del programa DAW, mezclado con el sonido de guitarra procesado por los efectos del A2.1u (vea la imagen de abajo).

Para más información sobre la grabación y reproducción, consulte el manual del programa DAW.

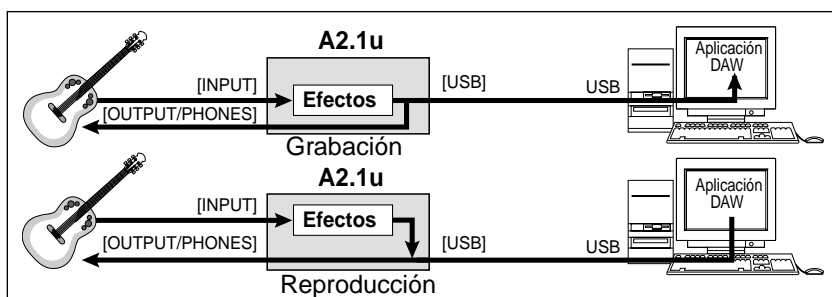
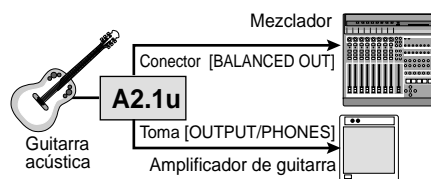
NOTA

- Cuando esté utilizando el A2.1u como interface audio, la señal también estará siempre disponible en la toma [OUTPUT/PHONES] después de haber realizado el procesamiento de efectos.
- Si la aplicación DAW tiene una función de eco (la señal de entrada durante la grabación es enviada directamente a una salida), deberá desactivarla cuando esté usando el A2.1u. Si realiza la grabación con esta función activada, la señal de salida sonará como si hubiese sido procesada por un efecto flanger.
- Use un cable USB de alta calidad y emplee la menor longitud de cable posible. Si el A2.1u recibe corriente a través de un cable USB de más de 3 metros, aparecerá la indicación de bajo nivel de voltaje.

Uso como caja directa

El conector [BALANCED OUT] del panel trasero le permite utilizar el A2.1u como una caja directa para enviar la señal de guitarra directamente a un mezclador PA o a una mesa de grabación. (Ganancia: 0 dB, impedancia de salida: 200 ohmios, ACTIVO-PASIVO)

Para utilizar esta función, conecte la toma [BALANCED OUT] del A2.1u al mezclador PA o a la mesa de grabación empleando un cable XLR balanceado. Al mismo tiempo, también puede conectar la toma [OUTPUT/PHONES] a un amplificador de guitarra para la monitorización de la señal.



El interruptor [PRE/POST] le permite controlar la posición en la que es derivada la señal enviada a la toma [BALANCED OUT]. Para utilizar la señal después del procesado de efectos, elija la posición "POST" (interruptor activado), mientras que si quiere usar la señal antes del procesado de efectos, deberá elegir la posición "PRE" (interruptor desactivado).



AVISO

Cuando el interruptor [PRE/POST] esté ajustado a "POST", la señal en el conector [BALANCED OUT] reflejará el ajuste del parámetro AMP SELECT (→ p. 29). Si la toma [OUTPUT/PHONES] no está conectada directamente a un amplificador de guitarra y solo utiliza el conector [BALANCED OUT], es recomendable que ajuste el parámetro AMP SELECT a "oF".

En determinadas configuraciones, puede producirse un bucle a tierra (bucle de señal eléctrica creado porque las unidades de un sistema están conectadas a tomas de tierra independientes), dando lugar a problemas de ruido (zumbidos). En este caso, pruebe a ajustar el interruptor [GROUND] a "LIFT". Esto puede ayudarle a eliminar o a reducir el ruido.

AVISO

El interruptor [GROUND] controla la conexión a tierra de la toma [BALANCED OUT]. Si está ajustado a la posición "LIFT" (interruptor activado), la punta de toma de tierra del conector [BALANCED OUT] es desacoplada de la ruta de señal. Esto puede ayudarle a eliminar o reducir zumbidos producidos por los bucles a tierra.

Arranque del A2.1u en el modo HI-GAIN

Cuando utilice una pastilla magnética, una guitarra eléctrica con una pastilla de bobinado simple o cualquier otra guitarra con bajo nivel de salida, puede que tenga que aumentar la ganancia de entrada del A2.1u partiendo del modo HI-GAIN, como le explicamos después.

■ Para arrancar el A2.1u en el modo HI-GAIN

Encienda la unidad mientras mantiene pulsado el pedal de disparo [▼]. En pantalla aparecerá la indicación "Hi-Gain" y la ganancia de entrada será ajustada a un valor más alto.

NOTA

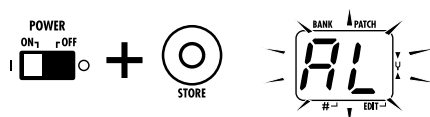
El ajuste de ganancia no será grabado en la memoria y se perderá en cuanto apague la unidad. Realice el procedimiento que acabamos de describirle durante el arranque cada vez que sea necesario.

Reinicialización a los valores de fábrica

Con los valores de fábrica, los programas de la zona de usuario (A0 – d9) contienen los mismos ajustes que los de la zona prefijada (00 – 39). Incluso después de sobregabar los programas de usuario, puede restaurar su contenido original por medio de una operación (función "All Initialize").

1. Encienda el A2.1u mientras mantiene pulsada la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "AL".



2. Para que se ejecute la función All Initialize, pulse de nuevo la tecla [STORE].

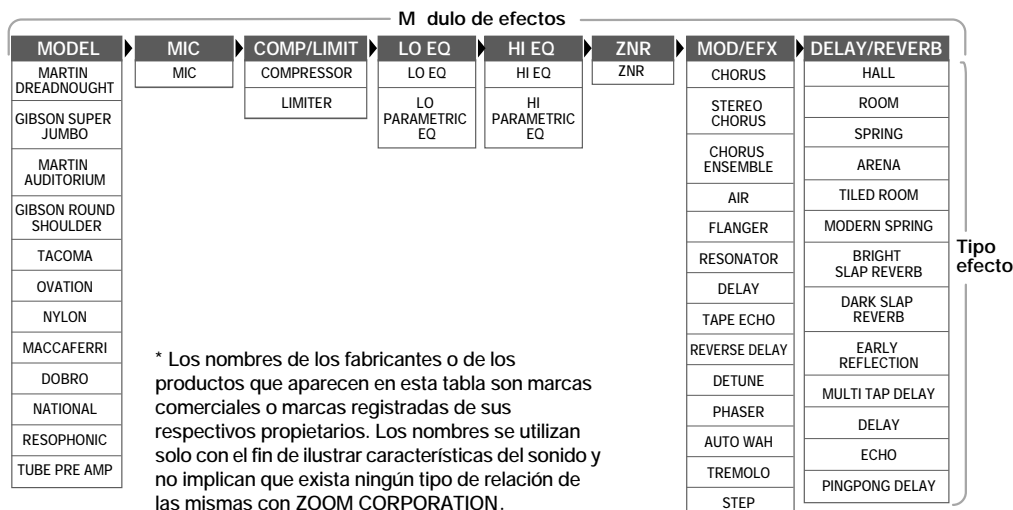
Todos los programas volverán a sus valores de fábrica y la unidad entrará en el modo de reproducción. Para cancelar la función All Initialize, pulse la tecla RHYTHM [▶/■] en lugar de [STORE].

NOTA

Cuando se ejecute la función All Initialize, cualquier programa que haya creado y grabado en la zona de usuario será borrado (sobregabado). Utilice esta función con sumo cuidado para evitar perder programas que quiera conservar.

Enlace de efectos

Los programas del A2.1u constan de ocho módulos de efectos, como puede ver en la imagen de abajo. Puede utilizar todos los módulos de efectos a la vez o puede usar selectivamente determinados módulos activándolos o desactivándolos.



En algunos módulos de efectos, puede elegir un tipo de efecto entre una serie de opciones. Por ejemplo, el módulo MOD/EFX le permite elegir entre CHORUS, FLANGER y otros tipos de efectos entre los que puede elegir. El módulo MODEL incluye efectos que simulan el sonido de algunos tipos de guitarras acústicas. La elección aquí de tipos de efectos implica la selección de distintos sonidos de caja de guitarra.

Módulo CONTROL y módulo GLOBAL

Además de los módulos anteriores, el A2.1u también dispone de los módulos CONTROL y GLOBAL. El módulo CONTROL comprende ajustes como el de pedal de expresión y la asignación de la función de pedal de disparo, así como el nivel master que se aplicará a todos los programas.

El módulo GLOBAL le permite optimizar las características del A2.1u para adaptarlo a las necesidades de su amplificador de guitarra y pastilla. Incluye los siguientes ajustes:

● AMP SELECT

Este parámetro sirve para optimizar la respuesta de frecuencia del A2.1u para adaptarla al tipo de amplificador. Puede ser útil para reducir los súper agudos que pueden ser un problema cuando toque una guitarra acústica con una pastilla a través de un amplificador. Dispone de distintas profundidades de efectos para combos, torres y otros tipos de amplificadores de guitarra.

● PICK UP SELECT

Este parámetro sirve para optimizar la respuesta de frecuencia del A2.1u para adaptarla al tipo de pastilla. También puede utilizarlo para simular la conversión del sonido de una guitarra eléctrica en el de una acústica.

Tipos de efectos y parámetros

Cómo leer la tabla de parámetros

Selector de módulo

La marca del selector de módulo le indica la posición del mando en la que se carga este módulo/parámetro.

Parámetros de efectos 1 – 3

Son los parámetros de efectos que puede ajustar con los mandos de parámetros 1 – 3 cuando esté seleccionado el tipo de efecto. Aparecerá indicado el rango para cada parámetro. Los valores de tres dígitos aparecen con un punto entre los dos números.


Ejemplo: 0 - 98, 1.0 = 0 - 98, 100

Módulo de efectos

Tipo de efectos


MOD/EFX		MOD/EFX (Modulation/Effets) module	
MOD/EFX (Modulation/Effets) module		Comprises modulation and delay effects such as chorus, wah, delay, and echo.	
CH	CH	CHORUS	This effect mixes a variable pitch-shifted component to the original signal, resulting in full-bodied resonating sound.
1 DEPTH	0 - 98, 1.0	2 RATE	1 - 50
Adjusts the modulation depth.		Adjusts the level of the effect sound mixed to the original.	
HOLD ms		warm sounding long delay of up to 5000 ms duration.	
Ping-Pong		PINGPONG DELAY	
This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right.		This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right.	
1 TIME		2 FEEDBACK	0 - 98, 1.0
Adjusts the delay time. In the range from 10 - 990 ms, the adjustment is made in 10-ms steps (1.0 - 5.0)."		Adjusts the level of the effect sound mixed to the original sound.	
3 MIX		0 - 98, 1.0	

Pedal de expresión


Un icono de pedal () en la lista le indica un parámetro que puede ser controlado por medio del pedal de expresión.

Especifique el correspondiente módulo (o parámetro) como destino de modulación para el pedal de expresión (→ p. 24) y después elija el tipo de efecto para ese módulo.

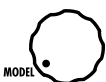


Tap


Un icono de tecla [TAP] () en la lista indica un parámetro que puede ser ajustado golpeando el pedal de disparo (FS01). La función de marcación debe estar asignada previamente al pedal de disparo (→ p. 25), y deberá estar activado un módulo que incluya este parámetro. En el modo de edición, el pulsar repetidamente el pedal de disparo ajustará el correspondiente parámetro de acuerdo al intervalo de pulsación (ciclo de modulación, tiempo de retardo, etc.). En el modo de reproducción y en el manual, el pulsar el pedal de disparo modificará temporalmente el parámetro TIME del tipo de efecto de retardo en el módulo DELAY/REVERB. (En el modo de reproducción y en el modo manual, solo podrá controlar por marcación el efecto de retardo en el módulo DELAY/REVERB).

Hold

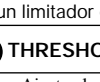

Un icono de pedal de disparo () en la lista le indica un tipo de efecto para el que puede activar y desactivar el mantenimiento con el pedal de disparo (FS01).


Ajuste la función de pedal de disparo a "dH" (mantenimiento de retardo) (→ p. 25) para el programa correspondiente. Cuando elija este programa en el modo de reproducción o manual, podrá activar y desactivar la función de mantenimiento pulsando el pedal de disparo.

		MODEL	
		Módulo MODEL	
Incluye simulaciones de 12 tipos de guitarra acústica y preamplificadores de micro. * Los nombres de los fabricantes o de los productos que aparecen en esta tabla son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Los nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no implican que exista ningún tipo de relación de las mismas con ZOOM CORPORATION.			
Md	MARTIN DREADNOUGHT		
Simulación de la MARTIN D-28, una de las más famosas guitarras acústicas.			
GJ	GIBSON SUPER JUMBO		
Simulación de la GIBSON SJ-200, conocida como "la reina de los agudos planos".			
MA	MARTIN AUDITORIUM		
Simulación de la MARTIN 000-18 con un sonido limpio y una caja de pequeño tamaño.			
Gr	GIBSON ROUND SHOULDER		
Simulación de la GIBSON J-45 con un sonido rico y cálido.			
tC	TACOMA		
Simulación de la TACOMA C3C, cuya caja y sonido son únicos.			
ov	OVATION		
Simulación de la OVATION ADAMAS con su caja de parte trasera curvada.			
ny	NYLON		
Simulación del sonido de una guitarra NYLON, perfecta para música tipo Bossa Nova.			
MC	MACCAFERRI		
Simulación de la SELMER MACCAFERRI, famosa por su sonido de jazz gypsy.			
db	DOBRO		
Simulación de la DOBRO MODEL 27 con caja de madera y resonador metálico.			
nt	NATIONAL		
Simulación de la NATIONAL RESO-PHONIC STYLE O con caja y resonador metálicos.			
rE	RESOPHONIC		
Potente sonido de guitarra con resonador original de ZOOM.			
Todos los tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 TONE	0 – 10
Ajusta la intensidad de la simulación.		 Ajusta la calidad del sonido.	3 LEVEL
			2 – 98, 1.0
Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.			
TP	TUBE PRE AMP		
Sonido de preamplificador a válvulas original de ZOOM que le permite ajustar el balance desde una ruta de amplificador de estado sólido a un previo a válvulas.			
1 TUBE BLEND	0 – 98, 1.0	2 TONE	0 – 10
 Ajusta la cantidad de sonido del preamplificador que debe ser mezclada con la señal.		Ajusta la calidad del sonido.	3 LEVEL
			2 – 98, 1.0
Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.			

	MIC		
	Módulo MIC		
	Este módulo simula las características direccionales del micro durante la grabación por micrófono del tipo de guitarra acústica elegida con el módulo MODEL.		
MC	MIC		
Simula el sonido grabado por el micrófono. Puede elegir el tipo de micro y la posición.			
1 MIC TYPE	dy, Co	2 POSITION	0 – 2
Elige el tipo de micro. "dy" simula la respuesta de frecuencia de un micro dinámico y "Co" la de un micro condensador.		Le permite escoger distintas características de micro en función de la posición de la pastilla. Puede elegir entre estos ajustes: 0: Micro enfrente del oído de la guitarra 1: Micro cerca del 15avo traste 2: Micro cerca del 12avo traste	
		3 MIC DISTANCE	0 – 2
		Le permite elegir distintas características de micrófono en función de la distancia de la pastilla. Puede elegir entre estos ajustes: 0: Micro al lado de la guitarra 1: Micro a 50 cm 2: Micro a 1 metro	


	COMP/LIMIT		
	Módulo COMP/LIMIT (Compresor/Limitador)		
	Este módulo incluye un compresor que mantiene el nivel global de señal dentro de un determinado rango, atenuando los componentes agudos de la señal y realizando los graves, así como un limitador que suprime los picos.		
CP	COMPRESSOR		
Atenúa los agudos y realza los graves, manteniendodo el nivel global de señal dentro de un determinado rango.			
1 SENSE	0 – 10	2 ATTACK	1 – 10
 Ajusta la sensibilidad del compresor. Cuanto mayor sea el valor introducido mayor será la sensibilidad.		Ajusta el tiempo entre el punto de ataque del sonido y el inicio de la compresión. Cuanto más altos sean los valores, más rápida será la acción de compresión.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

	LM		
	LIMITER		
	Es un limitador que suprime los picos de señal por encima de un determinado nivel de referencia.		
1 THRESHOLD	0 – 10	2 RATIO	1 – 10
 Ajusta el nivel de la señal de referencia para la acción del limitador.		Ajusta la intensidad del limitador. Cuanto mayor sea el valor ajustado, más fuerte será la compresión de la señal de entrada.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

	LO EQ		
	Módulo LO EQ		
	Es un ecualizador para graves. Puede elegir entre un ecualizador de 3 bandas o uno paramétrico.		
LE	LO EQ (EQ de graves)		
Es un ecualizador de 3 bandas que ajusta el rango de frecuencias por debajo de 500 Hz.			
1 60Hz	±12	2 320Hz	±12
Ecualizador de tipo estantería, 60 Hz.		Ecualizador de tipo picos, 320 Hz.	
		3 500Hz	±12
		Ecualizador de tipo picos, 500 Hz.	
LP	LO PARAMETRIC EQ (EQ paramétrico de graves)		
Es un ecualizador paramétrico que ajusta el rango de frecuencias por debajo de 600 Hz.			
1 TYPE	1, 2, SH	2 FREQUENCY	Vea Tabla 1
Elige el tipo de filtro. "1" corresponde a un filtro de tipo picos con una Q estrecha, "2" a uno del mismo tipo pero con una Q amplia y "SH" a un ecualizador de graves de tipo estantería.		Selecciona una frecuencia dentro del rango 50 – 600 Hz.	
		3 GAIN	±12
		Ajusta la ganancia.	

[Tabla 1]



Indicación	5	10	20	40	60
Frecuencia	50 Hz	100 Hz	200 Hz	400 Hz	600 Hz



<div>HI EQ</div> <div></div>		<div>HI EQ</div>	
		<div>Módulo HI EQ</div>	
		<div>Es un ecualizador para el rango de agudos. Puede elegir entre un ecualizador de 3 bandas o uno paramétrico.</div>	
<div>HE</div>	<div>HE</div>	<div>HI EQ (EQ de agudos)</div>	
<div>Es un ecualizador de 3 bandas que ajusta el rango de frecuencias por encima de 1.2 kHz.</div>			
<div>1 1.2kHz</div>	<div>±12</div>	<div>2 6.3kHz</div>	<div>±12</div>
<div>Ecualizador de tipo picos, 1.2 kHz.</div>		<div>Ecualizador de tipo picos, 6.3 kHz.</div>	
		<div>3 12kHz</div>	<div>±12</div>
		<div>Ecualizador de tipo estantería, 12 kHz.</div>	

HP HP HI PARAMETRIC EQ (EQ paramétrico de agudos)			
Es un ecualizador paramétrico para el rango de frecuencias por encima de 800 Hz.			
1 TYPE	1, 2, SH	2 FREQUENCY	Vea Tabla 2
Elige el tipo de filtro. "1" corresponde a un filtro de tipo picos con una Q estrecha, "2" a uno del mismo tipo pero con una Q amplia y "SH" a un ecualizador de agudos de tipo estantería.		Selecciona una frecuencia dentro del rango 800 Hz – 10 kHz.	
		3 GAIN	±12
		Ajusta la ganancia.	

[Tabla 2]


Indicación	80	2 . 0	4 . 0	8 . 0	10
Frecuencia	800 Hz	2 kHz	4 kHz	8 kHz	10 kHz


		ZNR	
		Módulo ZNR (Reducción de ruido ZOOM)	
		Este módulo sirve para cortar el ruido durante las pausas de ejecución.	
	nr	<i>ZNR (Reducción de ruidos ZOOM)</i>	
La reducción de ruidos original de ZOOM corta el ruido durante las pausas de ejecución sin afectar al tono global.			
1	THRESHOLD	1 – 16	
Ajusta la sensibilidad. Para la máxima reducción de ruido, ajuste el valor tan alto como sea posible sin que el sonido tenga un decaimiento totalmente artificial.			


		MOD/EFX	
Módulo MOD/EFX (Modulación/efectos)			
Incluye efectos de modulación y de retardo como el chorus, wah, retardo y eco.			
CH CH		CHORUS	
Mezcla el sonido original con un componente de desafinación variable, produciendo un sonido totalmente resonante .			
1 DEPTH		2 RATE	
0 – 98, 1.0		1 – 50	
Ajusta la profundidad de modulación.		 Ajusta la velocidad de modulación.	
3 MIX		0 – 98, 1.0	
Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.			
SC SC		STEREO CHORUS	
Es un chorus stereo con un sonido limpio.			
CE CE		CHORUS ENSEMBLE	
Es un bloque de chorus con una compleja ondulación.			


Tipos de efectos y parámetros

Los dos tipos de efectos de la página anterior tienen los mismos parámetros.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	1 – 50	3 MIX	0 – 98, 1.0
Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

ArAIR					
Simula el ruido de fondo de una habitación, dándole al sonido una profundidad espacial.					
1 SIZE		2 TONE		3 MIX	
2 – 98, 1.0		0 – 10		0 – 98, 1.0	
Ajusta la anchura espacial.		Ajusta la calidad del sonido.		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	



F_L FL FLANGER					
Este efecto produce un sonido resonante totalmente ondulante.					
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 RESONANCE	-10 – -1, 0, 1 – 10
Ajusta la profundidad de modulación.		 TAP Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la intensidad de la modulación de la resonancia.	


r5 rS		RESONATOR			
Enfatiza una determinada frecuencia y produce un sonido ondulante como el de un resonador de guitarra. También puede utilizar este efecto como un pedal wah.					
1 FREQUENCY		1 – 50	2 RESONATOR LEVEL		0 – 98, 1.0
 Ajusta la frecuencia que será enfatizada. Cuando utilice un pedal de expresión, el efecto será el mismo que el de un pedal wah.		Ajusta el balance de mezcla del sonido con efectos.		3 DIRECT LEVEL	
				0 – 98, 1.0	
				Ajusta el balance de mezcla del sonido original.	


dL	dL	DELAY
Es un retardo cuyo ajuste máximo es 5000 ms.		


LE	tE	TAPE ECHO			
Este efecto simula el de un eco de cinta.					


Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

1 TIME	1-99, 1.0-5.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
 Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, el ajuste se realiza a intervalos de 100 ms (1.0 – 5.0).		Ajusta la cantidad de realimentación.		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

rd rd REVERSE DELAY					
Produce un sonido similar al de una cinta reproduciéndose en sentido inverso.					
1 TIME	1 – 99, 1.0 – 2.5	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 BALANCE	0 – 98, 1.0
ⓈTAP Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, el ajuste se realiza a intervalos de 100 ms (1.0 – 2.5).		Ajusta la cantidad de realimentación.		 Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	







$d\tau$ $d\tau$ <i>DETUNE</i>			
Este efecto mezcla un componente de tono modificado con la señal original, dando lugar a un sonido resonante como el de una guitarra de 12 cuerdas.			
1 DEPTH	-15 – -1, 0, 1 – 15	2 TONE	0 – 10
Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la calidad de sonido.	
		3 MIX	0 – 98, 1.0
		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

PH PH PHASER			
Este efecto produce un sonido con un carácter pulsante.			
1 COLOR	1 – 4	2 RATE	0 – 50
Ajusta el tipo de sonido.		 TAP Ajuste de velocidad.	3 RESONANCE 0 – 10
			Ajusta la intensidad de la resonancia de la modulación.

AW AUTO WAH			
Este efecto modifica el wah de acuerdo a la intensidad de ejecución.			
1 SENSE	-10 - -1, 1 - 10	2 RESONANCE	0 - 10
 Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la resonancia del sonido.	
		3 DIRECT MIX	0 - 98, 1.0
		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	


<div><div><div></div><div>tr</div></div><div>TREMOLO</div></div>			
Este efecto modifica periódicamente el volumen.			
<div>1</div> DEPTH	0 – 98, 1.0	<div>2</div> RATE	0 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		<div><div><div></div><div>OTAP</div></div>Ajusta la velocidad del efecto.</div>	
<div>3</div> WAVE	u0 – u9, d0 – d9, t0 – t9	Le permite elegir la forma de onda de la modulación. Los ajustes disponibles son: "u" (diente de sierra hacia arriba), "d" (diente de sierra hacia abajo) y "t" (triangular). Cuanto más alto sea el ajuste más se saturarán los picos de la forma de onda lo que reforzará el efecto.	

St		STEP	
Efecto especial para guitarra acústica que modifica el sonido siguiendo un patrón en escalera.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		3 MIX	
		0 – 98, 1.0	
		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

		DELAY/REVERB	
		Módulo DELAY/REVERB	
		Este módulo incluye varias funciones de reverb y retardo. El efecto de retardo le permite utilizar la función de mantenimiento.	
	HL	HALL	
Esta reverb simula la acústica de una sala de conciertos.			
	rM	ROOM	
Simula la acústica de una habitación.			
	SP	SPRING	
Este efecto simula una reverb de muelles.			
	Ar	ARENA	
Simula la acústica de una gran sala de actuaciones como por ejemplo la de un pabellón de deportes.			
	tr	TILED ROOM	
Simula la acústica de una habitación alicatada (tipo baño/cocina).			

ms	MS	MODERN SPRING
Este efecto simula una reverb de muelles con un sonido brillante.		

Los seis tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

1 DECAY	1 – 30	2 TONE	0 – 10	3 MIX	0 – 98, 1.0
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la calidad del sonido.		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	


bs	bS	BRIGHT SLAP REVERB
-----------	-----------	---------------------------

Es una reverb con un sonido brillante que permite el ajuste del parámetro de pre-retardo.

ds	dS	DARK SLAP REVERB
-----------	-----------	-------------------------


Es una reverb con un sonido oscuro que permite el ajuste del parámetro de pre-retardo.

Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

1 DECAY	1 – 30	2 PRE DELAY	0 – 30	3 MIX	0 – 98, 1.0
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta el tiempo de pre-retardo. El ajuste se realiza a intervalos de 10 ms en el rango 0-300 ms.		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	


Er	Er	EARLY REFLECTION
-----------	-----------	-------------------------

Este efecto aísla solo el componente de reflexiones iniciales de la reverb.

1 DECAY	1 – 30	2 SHAPE	-10 – -1, 0, 1 – 10	3 MIX	0 – 98, 1.0
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la envolvente del sonido con efectos. En el rango negativo, se invierte la envolvente. Con un ajuste de 0, el efecto es una reverb con puerta. En el rango positivo, es una envolvente de tipo decaimiento.		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

md	Md	MULTI TAP DELAY
-----------	-----------	------------------------

Este efecto produce varios componentes de retardo con distintos tiempos de retardo.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	2 PATTERN	1 – 8	3 MIX	0 – 98, 1.0
⊙TAP Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, se realiza a intervalos de 100 ms (1.0 – 5.0).		Elige el patrón de combinación para las marcaciones. El rango de selección va desde patrones rítmicos a aleatorios.		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

dl	dL	DELAY
-----------	-----------	--------------

≡HOLD Es un retardo con un ajuste máximo de 5000 ms.


ec	EC	ECHO
-----------	-----------	-------------


≡HOLD Es un retardo prolongado y cálido con una duración de hasta 5000 ms.

pd	Pd	PINGPONG DELAY
-----------	-----------	-----------------------

≡HOLD Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre la izquierda y la derecha.

Estos tres tipos de efectos tienen los mismos parámetros.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
⊙TAP Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, se realiza a intervalos de 100 ms (1.0 – 5.0).		Ajusta la cantidad de realimentación.		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

 CONTROL		CONTROL	
		Módulo CONTROL	
		Sirve para realizar ajustes de pedal de expresión interno y le permite controlar la función de pedal de disparo y el ajuste del nivel master que se aplica a todos los programas.	
 Ct	CONTROL		
1 RTM DESTINATION	Vea tabla 3	2 FS	Vea tabla 4
Elige el módulo de destino de la modulación que es controlado por el pedal de expresión interno (vea tabla 3).		Cuando tenga conectado un pedal de disparo (FS01) a la toma [CONTROL IN], este parámetro le permite elegir la función gestionada por el pedal de disparo (vea la tabla 4). La función escogida aquí se aplica a todos los programas.	
		3 MASTER LEVEL	0 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel master para todos los programas.	

[Tabla 3]

Ajuste	Destino de modulación
oF	OFF
vL	Volumen
CU, Cd, CH, CL	Módulo COMP/LIMIT (*)
tU, td, tH, tL	Parámetro TONE del módulo MODEL (*)
EU, Ed, EH, EL	Módulo MOD/EFX (*)
dU, dd, dH, dL	Módulo DELAY/REVERB (*)
Fb	Frecuencia de la función del control de realimentación.

[Tabla 4]

Ajuste	Función
bP	Bypass/Mute
tP	Marcación de tempo
bU	Aumento de banco
rH	On/off de la función rítmica
dH	Mantenimiento de retardo
dM	Anulación de la entrada de retardo
Mn	On/off del modo manual
Fb	On/off función control realimentación

El funcionamiento de los módulos marcados con el símbolo (*) será el siguiente dependiendo de la letra que haya a la derecha.

UP

El parámetro estará al mínimo cuando el pedal esté totalmente arriba y estará al máximo cuando el pedal esté totalmente pulsado.

DOWN

El parámetro estará al máximo cuando el pedal esté totalmente arriba y al mínimo cuando el pedal esté totalmente pulsado.

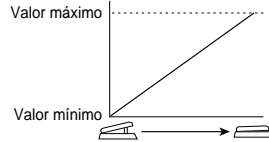
HIGH

Cuando el pedal esté totalmente arriba, el parámetro tendrá el valor ajustado en el programa. Cuando el pedal esté totalmente pulsado, el parámetro estará al máximo.

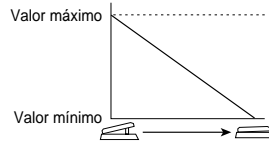
LOW

Cuando el pedal esté totalmente arriba, el parámetro estará al mínimo. Cuando el pedal esté totalmente pulsado, el parámetro tendrá el valor ajustado en el programa.

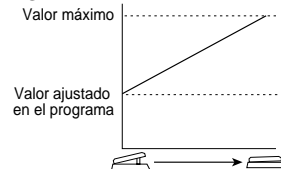
"UP"



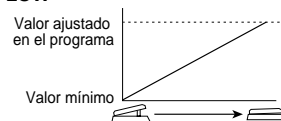
"DOWN"




"HIGH"



"LOW"



GLOBAL			
			
Módulo GLOBAL			
Sirve para adaptar correctamente el amplificador de guitarra y la pastilla que esté usando y para controlar la función del control de realimentación. Los ajustes de este módulo se aplican a todos los programas.			
GL	GL	GLOBAL	
1 PICK UP SELECT	Vea tabla 5	2 FEEDBACK FREQ	oF, At, 1 – 30
Modifica la calidad del sonido en función de la guitarra o pastilla que esté utilizando, para utilizar al máximo las posibilidades de simulación del módulo MODEL (vea la tabla 5).		Reduce la realimentación acústica atenuando la banda de frecuencias en la que se produce la realimentación. La frecuencia puede ser detectada automática o manualmente. Para más información sobre el uso de la función de CONTROL REALIMENTACION, vea la página 20.	
		3 AMP SELECT	Vea tabla 6
		Este parámetro sirve para atenuar la banda de frecuencias en la que el sonido distorsiona cuando una guitarra acústica es reproducida a través de un amplificador de guitarra (vea tabla 6). Elija el ajuste más adecuado dependiendo del amplificador utilizado y ajuste el valor convenientemente.	

[Tabla 5]

Ajuste	Significado
oF	OFF
bP	Diseñado para su uso con una pastilla piezoeléctrica para un sonido brillante.
dP	Diseñado para su uso con una pastilla piezoeléctrica para un sonido oscuro.
bM	Diseñado para su uso con una pastilla magnética para un sonido brillante.
dM	Diseñado para ser utilizado con una pastilla magnética para un sonido oscuro.
SE	Diseñado para su uso con una guitarra eléctrica y una pastilla(s) de bobinado simple.
HE	Diseñado para su uso con una guitarra eléctrica y una pastilla(s) de bobinado doble.

[Tabla 6]

Ajuste	Significado
oF	Ajusta el parámetro AMP SELECT a OFF.
b1 – b9	Diseñado para su uso con combo para un sonido brillante. A mayor valor mayor será la atenuación.
C1 – C9	Diseñado para su uso con combos ordinarios. Cuanto más alto sea su valor mayor será la atenuación.
S1 – S9	Diseñado para su uso con amplificadores de tipo torre. Cuanto más alto sea su valor mayor será la atenuación.

Resolución de problemas

● Volumen bajo

Ajuste el volumen del programa (→ p. 9) o el volumen master (→ p. 37). Cuando utilice una pastilla con una salida baja, arranque el A2.1u en el modo HI-GAIN (→ p. 28). Pruebe a ajustar el pedal de expresión.

● Problemas con el sonido final de un amplificador de guitarra o pastilla concretos

Compruebe los ajustes PICKUP SELECT y AMP SELECT.

● No funciona el efecto de retardo/reverb

El módulo DELAY/REVERB estará inactivo durante la reproducción de un patrón rítmico. Detenga la reproducción rítmica (→ p. 12).

● No hay procesado de efectos (cuando use el conector [BALANCED OUT])

Compruebe si el interruptor [PRE/POST] está ajustado a "POST" (procesado de efectos activado).

● Elevados niveles de ruido

Ajuste el módulo ZNR. Utilice solo un adaptador ZOOM CA (ZOOM AD-0006).

● Se escucha un zumbido (cuando esté utilizando el conector [BALANCED OUT])

Se ha creado un bucle a tierra entre los dispositivos conectados. Pruebe a ajustar el interruptor [GROUND] a "LIFT". Esto le ayudará a eliminar o reducir el ruido.

● Las pilas duran poco

¿Está utilizando pilas de manganeso? Las pilas alcalinas le permiten utilizar este aparato de forma continuada durante 6 horas. Recuerde que solo le recomendamos usar pilas alcalinas.

Especificaciones técnicas

Tipos de efectos	47
Módulos de efectos	Máximo 8 módulos simultáneos
Memoria de programas	
Área de usuario	10 programas x 4 bancos
Área prefijada	10 programas x 4 bancos
Frecuencia de muestreo	96 kHz
Conversión A/D	24-bits, 64x
Conversión D/A	24-bits, 128x
Procesado de señal	32 bits
Respuesta de frecuencia	20 Hz – 40 kHz +1 dB, -3 dB (carga 10 kilohmios)
Pantalla	LEDs de 7 segmentos, 2 dígitos, LEDs de parámetros, LEDs de asignación de pedal
Entrada	Conector de auriculares mono standard
Nivel entrada medio:	-20 dBm
Impedancia entrada:	1 megohmio
Salidas	Conector de auriculares stereo standard (línea/auriculares)
	Valor máximo de salida de línea: +5 dBm (impedancia de carga de salida 10 kilohmios o superior)
	Valor máximo de salida de auriculares: 20 mW + 20 mW (a 32 ohmios de carga)
Conector XLR (salida balanceada)	
	Ganancia de entrada/salida: 0 dB
	Impedancia de salida: 100 ohmios (ACTIVO-TIERRA), (PASIVO-TIERRA), 200 ohmios (ACTIVO-PASIVO)
Entrada de control	Para FP02 (FP01)/FS01
Interface USB	
Interface PC	16 bits (configuración stereo para grabación/reproducción)
Frecuencias de muestreo	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Alimentación	
Adaptador CA	9 V DC, 300 mA (adaptador de CA ZOOM AD-0006)
Pilas	Cuatro pilas IEC R6 (tipo AA), para 6 horas de funcionamiento continuo (con pilas alcalinas)
Dimensiones	165 (P) x 255 (L) x 79 (A) mm
Peso	1200 g (sin pilas)
Accesorios opcionales	Pedal de expresión FP02/pedal de disparo FS01

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Diseño y especificaciones sujetos a modificaciones sin previo aviso.

Patrones prefijados del A2.1u

Nº	Nombre de patrón	Tipo de ritmo	Nº	Nombre de patrón	Tipo de ritmo
1	8beat_1	4/4	21	3per4	3/4
2	8beat_2	4/4	22	6per8	3/4
3	8beat_3	4/4	23	5per4_1	5/4
4	8shuffle	4/4	24	5per4_2	5/4
5	16beat_1	4/4	25	COUNTRY	4/4
6	16beat_2	4/4	26	REGGAE	4/4
7	16shuffle	4/4	27	LATIN1	4/4
8	ROCK	4/4	28	LATIN2	4/4
9	FUNK_1	4/4	29	LATIN3	4/4
10	FUNK_2	4/4	30	BALLAD_1	4/4
11	HIPHOP	4/4	31	BALLAD_2	3/4
12	R'nR	4/4	32	BLUES_1	4/4
13	POP_1	4/4	33	BLUES_2	3/4
14	POP_2	4/4	34	JAZZ_1	4/4
15	POP_3	4/4	35	JAZZ_2	3/4
16	POP_4	4/4	36	JAZZ_3	4/4
17	DANCE_1	4/4	37	METRO_3	3/4
18	DANCE_2	4/4	38	METRO_4	4/4
19	DANCE_3	4/4	39	METRO_5	5/4
20	DANCE_4	4/4	40	METRO	



ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

Página web: <http://www.zoom.co.jp>

USB/Cubase LE Startup Guide

USB/Cubase LE Startup Guide

This USB/Cubase LE Startup Guide explains how to install Cubase LE on a computer, how to make the connection and settings of this unit, and how to record your instrument play.

Cubase LE Installation

Connections and Preparations

Recording with Cubase LE

MacOS X

Cubase LE Installation

Connections and Preparations

Recording with Cubase LE

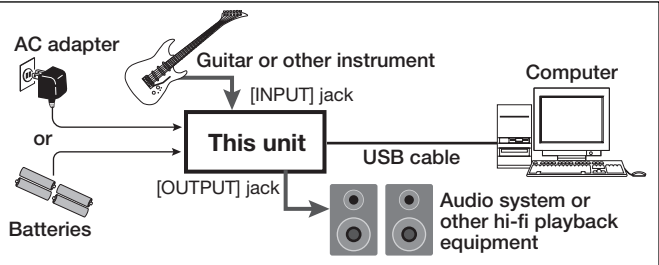
Windows XP

To connect this unit to a computer running Windows XP and to enable audio input/output, proceed as follows.

1 Install Cubase LE on the computer.

When you insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the computer, the installer will start up automatically. Follow the on-screen instructions to install Cubase LE.

2 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

When you connect this unit for the first time to a computer running Windows XP, a message saying "New Hardware Found" will appear. Before proceeding, wait a while until this message disappears.

3 From the "Start" menu, select "Control Panel" and double-click "Sounds and Audio Devices".

The sounds and audio devices properties screen appears. Click the "Audio" tab and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default device for audio playback and recording.

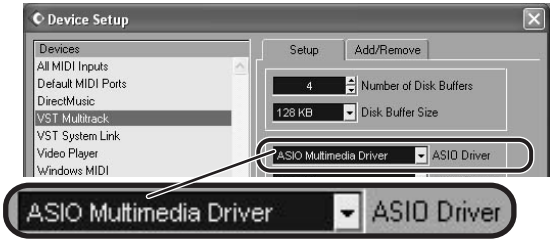


If another device is selected, use the "Default Device" pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, click the OK button to close the sounds and audio devices properties screen.

4 Start Cubase LE.

A window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

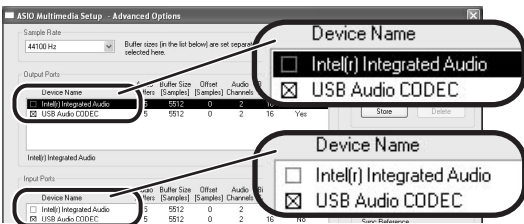
5 After Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.



Check whether "ASIO Multimedia Driver" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.

6 Click the "Control Panel" button in the device setup window. In the window that appears, click the "Advanced Options" button.

In the advanced options window, check whether "USB Audio CODEC" is selected as input port and output port.



If not selected, click the respective box to place a check mark in it. When the setting has been made, click the OK buttons to close the windows and return to the normal post-startup Cubase LE screen.

HINT

- By clicking the Move up/Move down button in the advanced options window, you can change the priority sequence setting of the currently selected port. If you move "USB Audio CODEC" to the top of the list, it will also be at the top in the following VST input window.
- When you edit any of the settings in the advanced settings window, a window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.



If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.

HINT

When multiple input ports are available for selection, you should scroll or enlarge the window and check the enable/disable settings for all ports.



Cubase LE Installation

Connections and Preparations

Recording with Cubase LE

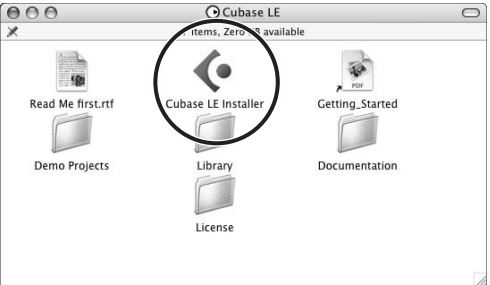
MacOS X

To connect this unit to a computer running MacOS X and enable audio input/output, proceed as follows.

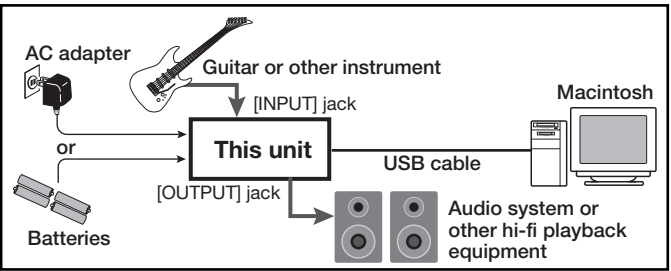
1 Insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the Macintosh computer.

The "Cubase LE" icon appears on the desktop.

2 Double-click the icon to open it, and use the "Cubase LE Installer" to install Cubase LE.



3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

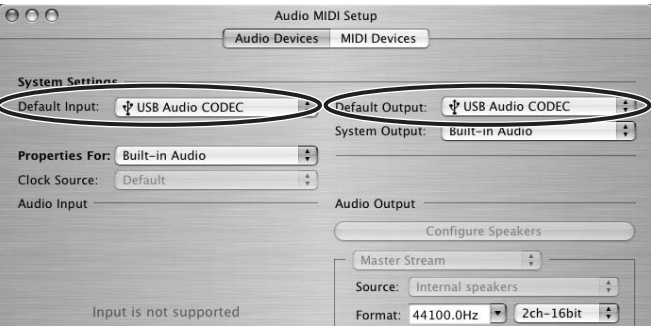
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

4 Open the "Applications" folder and then the "Utilities" folder, and double-click "Audio MIDI Setup".

The Audio MIDI Setup screen appears. Click "Audio Devices" and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default input/default output.



If another device is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, close Audio MIDI Setup.

5 Start Cubase LE.

HINT

The Cubase LE program is installed in the "Applications" folder.

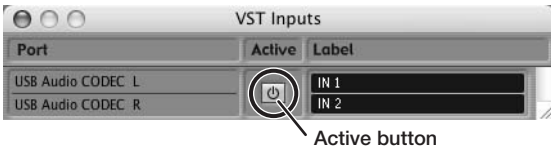
6 When Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.

Check whether "USB Audio CODEC(2)" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.



If another item is selected, use the pull-down menu to change the selection. When the setting has been made, click the OK button to close the window.

7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.

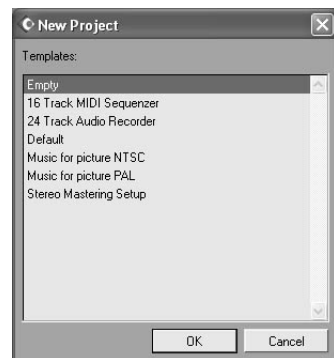


If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.



8 Access the "File" menu and select "New Project".

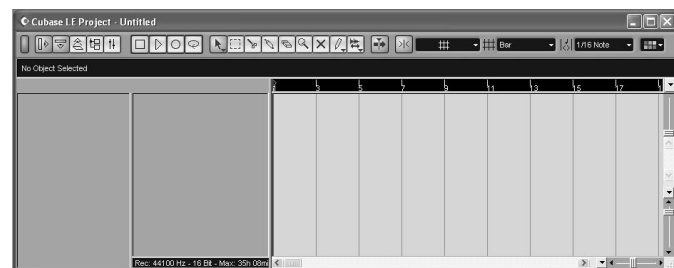
The new project window appears. Here you can select a project template.

**9 Make sure that the "Empty" template is selected, and click the OK button.**

A window for selecting the project file save location appears.

10 After specifying the project file save location (such as the desktop), click the OK button (Choose button in MacOS 10.4).

A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE operations appears.



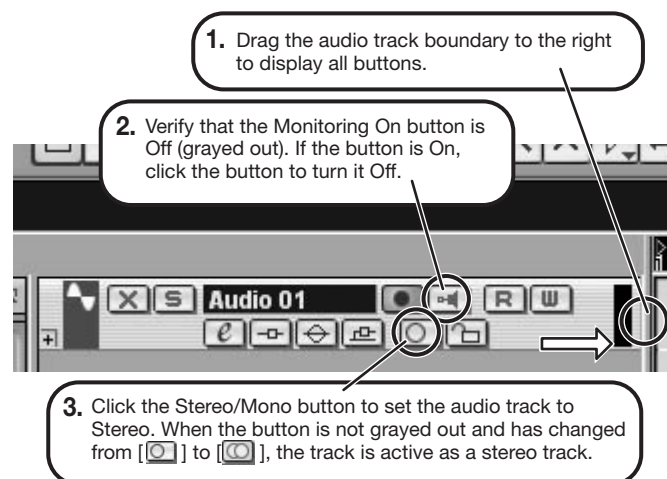
Project window

11 To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".

A new audio track is added to the project window.

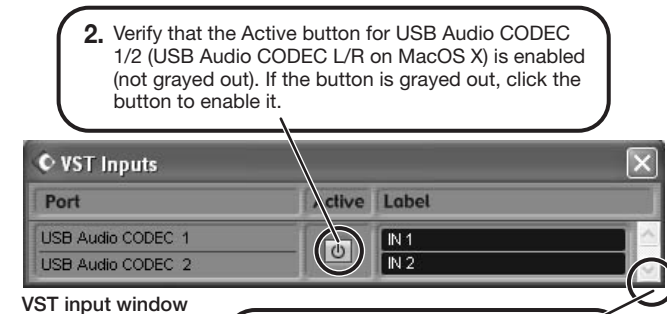
**HINT**

You can add several tracks at once by accessing the "Project" menu, selecting "Add track" and then selecting "Multiple..." in the submenu.

12 Make the following settings for the new audio track.**13 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs".**

The VST inputs window appears. This window shows the available input ports and their active/inactive status.

You can perform the following steps here.



VST input window

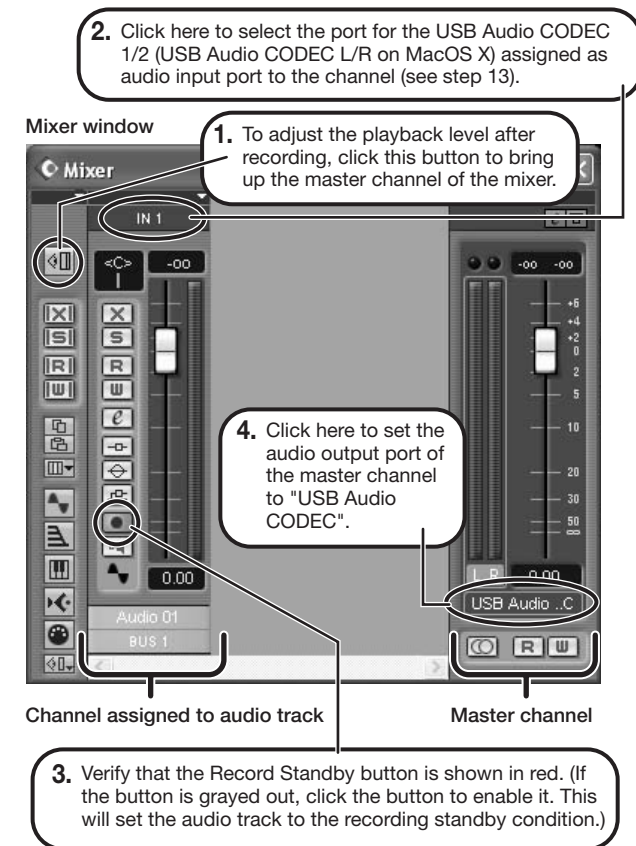
14 Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.

The sound selected here will be recorded on the computer via the [USB] port.

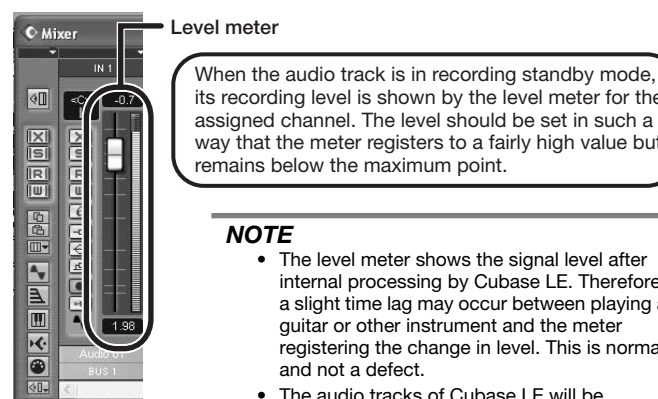
15 Access the "Devices" menu and select "Mixer".

The mixer window appears. This window shows the channels assigned to created tracks.

You can perform the following steps here.

**HINT**

When the Record Standby button is enabled, the level meter next to the fader shows the input level for the audio track. When the button is disabled, the output level for the audio track is shown.

16 While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE.**NOTE**

- The level meter shows the signal level after internal processing by Cubase LE. Therefore a slight time lag may occur between playing a guitar or other instrument and the meter registering the change in level. This is normal and not a defect.
- The audio tracks of Cubase LE will be recorded with correct timing exactly matched to your instrument play. There will be no lag between already recorded tracks and newly added tracks.

17 Verify that the transport panel is shown.

Transport panel

If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

18 To start recording, click the Record button in the transport panel.

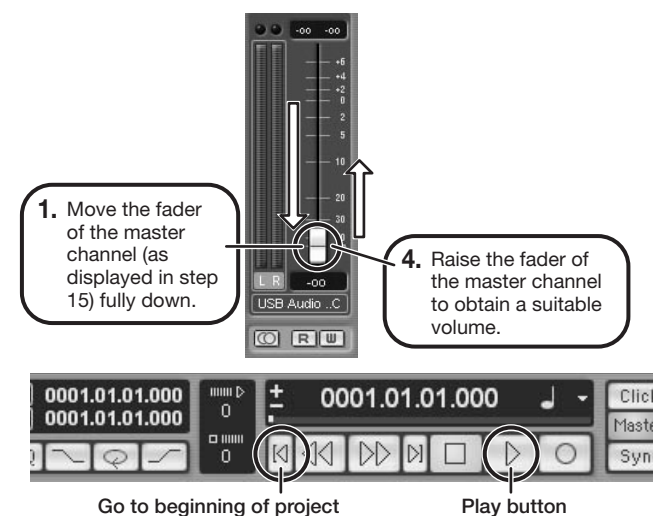
As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

19 To stop recording, click the Stop button in the transport panel.

Recording stops.

20 Check the recorded content.

To play the recording, perform the following steps.



Go to beginning of project

Play button

HINT

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the settings in the VST input window (step 13) and the master channel output port setting (step 15) once more.

For optimum enjoyment

While using Cubase LE, other applications may slow down drastically or the message "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE.

- (1) Shut down other applications besides Cubase LE.**
In particular, check for resident software and utilities.
- (2) Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE.**
When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.
- (3) Power the unit from an AC adapter**
When a device designed to use USB power is powered via the USB port, the current supply may sometimes fluctuate, leading to problems. See if using an AC adapter improves operation.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE again.