

## GUITAR EFFECTS PEDAL

# G1N<sup>EXT</sup> / G1XN<sup>EXT</sup>

## Manual de instrucciones

¡Enhorabuena y gracias por la compra de su **ZOOM G1N/G1XN** (al que haremos referencia como "**G1N/G1XN**").

Tómese algún tiempo en leer detenidamente este manual y así poder sacar el máximo partido posible a esta unidad y asegurarse un rendimiento óptimo y la máxima fiabilidad.

Conserve este manual para cualquier referencia en el futuro.

### Indice

<b>PRECAUCIONES DE SEGURIDAD / Precauciones de uso</b> .. 2	Uso de la tecla [PEDAL ASSIGN] .....	20
<b>Términos utilizados en este manual</b> .....	Ajuste del pedal de expresión .....	20
<b>Controles y funciones / Conexiones (G1N)</b> .....	<b>Tipos de efectos y parámetros</b> .....	21
<b>Controles y funciones / Conexiones (G1XN)</b> .....	Explicación de los símbolos .....	21
<b>Selección del patch a reproducir (Modo Play)</b> .....	PATCH LEVEL .....	21
<b>Uso del afinador</b> .....	Módulo COMP/EFX .....	21
<b>Uso de la función rítmica (Modo Rhythm)</b> .....	Módulo DRIVE .....	22
<b>Edición de un patch (Modo Edit)</b> .....	Módulo EQ .....	23
<b>Grabación/copia de patches (Modo Store)</b> .....	Módulo ZNR/AMP .....	23
Reinicialización a los valores de fábrica .....	Módulo MODULATION .....	24
<b>Cambio de la forma de carga de los patches</b> .. 18	Módulo DELAY .....	25
<b>Uso de un pedal o pedalera externa (solo G1N)</b> 18	Módulo REVERB .....	26
Uso de una pedalera .....	Patrones prefijados de la función rítmica .....	26
Uso de un pedal de expresión .....	<b>Especificaciones técnicas</b> .....	27
<b>Uso del pedal de expresión interno (solo G1XN)</b> 20	<b>Resolución de problemas</b> .....	27

# 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:



Este símbolo advierte de la existencia de explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, se arriesgará a daños graves e incluso la muerte.



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 G1N/G1XN.

### 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 de corriente Zoom AD-0006 ó AD-16. 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.
- Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

#### [Funcionamiento a pilas]

- Utilice cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) convencionales (alcalinas).
- El G1N/G1XN no puede recargar las pilas.
- Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que sean del tipo adecuado.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- En caso de una fuga del electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de fluido.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento de pilas debe estar cerrada.

### Entorno



Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías del aparato, evite utilizar el G1N/G1XN 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
- Fuertes vibraciones o golpes

### Manejo



- No coloque nunca encima del G1N/G1XN recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del G1N/G1XN velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.
- El G1N/G1XN es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que la unidad no se le 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.



### Conexión de cables y conectores de entrada y salida



Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el G1N/G1XN 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.

### Alteraciones



No abra nunca la carcasa del G1N/G1XN ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.

### Volumen



No utilice demasiado tiempo el G1N/G1XN a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el G1N/G1XN 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 G1N/G1XN 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 G1N/G1XN, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

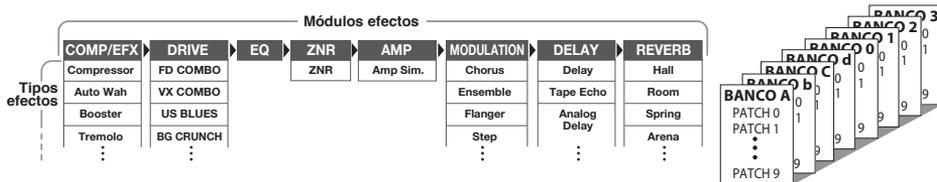
### Limpeza

Use un trapo suave y seco para limpiar el G1N/G1XN. 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.**

# Términos utilizados en este manual

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



## • Módulo de efectos

Como puede ver en la imagen de arriba, un programa del G1N/G1XN es una combinación de hasta ocho efectos individuales, a cada uno de los cuales nos referiremos como módulo de efectos.

## • Tipo de efectos

Algunos módulos incluyen distintos efectos denominados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo MODULATION incluye los efectos chorus, flanger, modulador de tono y otros tipos de efectos. Solo puede elegir uno de ellos simultáneamente.

## • Parámetros de efectos

Todos los módulos de efectos tienen distintas opciones que puede ajustar y que reciben el nombre de parámetros de efectos. Cuando quiera usar un módulo de efectos como un efecto compacto, los parámetros modificarán el tono y la intensidad del efecto de forma similar a los mandos de una unidad compacta.

## • Programa

En el G1N/G1XN, 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 y de los ajustes de los parámetros de efectos.

## • Banco

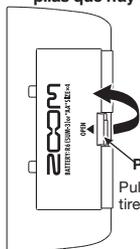
Se llama banco a un grupo de diez programas. La memoria del G1N/G1XN incluye un total de 8 bancos, indicados como A a d (bancos editables por el usuario) y 0 a 3 (bancos prefijados solo de lectura), como puede ver en la imagen superior derecha.

## • Modo

El estado interno del G1N/G1XN es lo que se conoce como modo operativo. Las teclas de función y los controles varían en función del modo. Los modos en los que puede funcionar el G1N/G1XN son el modo de reproducción, en el que puede seleccionar programas y utilizarlos para tocar su instrumento, el modo de ritmo, en el que puede reproducir patrones rítmicos, el modo de edición, en el que puede modificar los efectos y el modo de grabación, que le permite grabar programas.

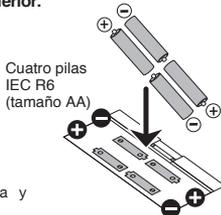
### Uso del G1N/G1XN a pilas

**1.** Dele la vuelta al G1N/G1XN y abra la tapa del compartimento para pilas que hay en la parte inferior.



Pestaña  
Pulse la pestaña y tire de la tapa.

**2.** Introduzca cuatro pilas nuevas IEC R6 (tamaño AA).



Cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA)

**3.** Cierre la tapa del compartimento para pilas.

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

Cuando utilice el G1N/G1XN a pilas, es conveniente que desconecte el cable de guitarra de la toma [INPUT] cuando no esté usando la unidad, para evitar que se gasten las pilas.

# Controles y funciones / Conexiones (G1N)

## Panel superior

### Selector de módulo

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

### Tecla RHYTHM [▶/■]

En el modo de reproducción y en el de ritmo, esta tecla sirve para poner en marcha y detener el patrón rítmico.

### Pantalla

Le muestra números de patrón y de banco, valores de ajustes y otro tipo de información acerca del funcionamiento del G1N.

### Toma [INPUT]

Sirve para conectar la guitarra. Al introducir en esta toma el conector del cable de guitarra se encenderá la unidad.

Guitarra



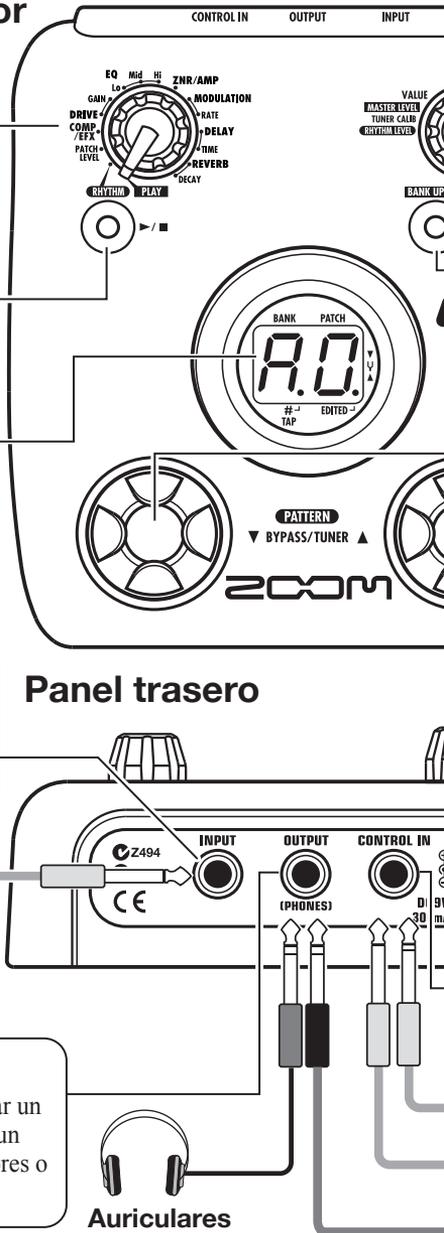
Cuando esté utilizando el G1N a pilas, es recomendable que desconecte el cable de guitarra de la toma [INPUT] cuando no esté usando la unidad para evitar que se gasten las pilas.

### Toma [OUTPUT/PHONES]

Esta toma de auriculares stereo sirve para conectar un amplificador de guitarra. También puede utilizar un cable en Y para enviar la salida a dos amplificadores o para conectar un par de auriculares stereo.

## Panel trasero

Auriculares



**Mando [VALUE]**

Le permite modificar el ajuste los parámetros de efectos o el ajuste de nivel global del programa.

**Tecla [STORE]**

Sirve para grabar en memoria programas editados y para copiar programas en otra posición.

**Tecla [BANK UP·TAP]**

En el modo de reproducción, esta tecla sirve para cambiar directamente al banco superior. En otros modos, esta tecla le permite especificar manualmente el tempo del patrón de ritmo y otros parámetros relacionados con la temporización y los ciclos.

**Pedales [▼]/[▲]**

Se utilizan para seleccionar programas y para controlar el afinador o la función de bucle.

**Toma [DC IN]**

Puede conectar a esta toma un adaptador de corriente ZOOM AD-0006 ó AD-16.



**Adaptador de corriente**

**Toma [CONTROL IN]**

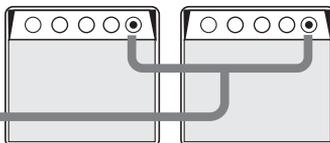
Puede conectar a ella la pedalera opcional (FS01) o el pedal de expresión (FP01/FP02).

FP01/FP02



FS01

**Amplificador de guitarra**



# Controles y funciones / Conexiones (G1XN)

## Panel superior

### Selector de módulo

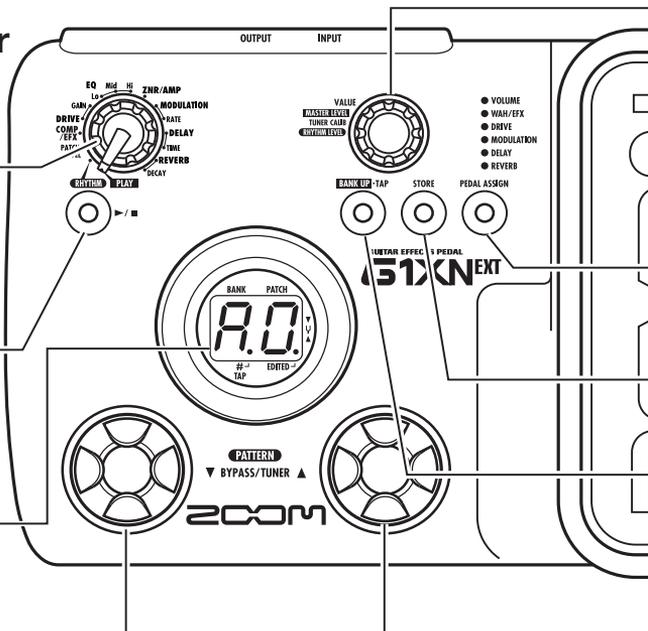
Le permite cambiar entre los modos de reproducción, edición y de ritmo. En el modo de edición, el mando elige el módulo/parámetro operativo.

### Tecla RHYTHM [▶/■]

En el modo de reproducción y en el de ritmo, esta teclas sirve para poner en marcha y detener el patrón rítmico.

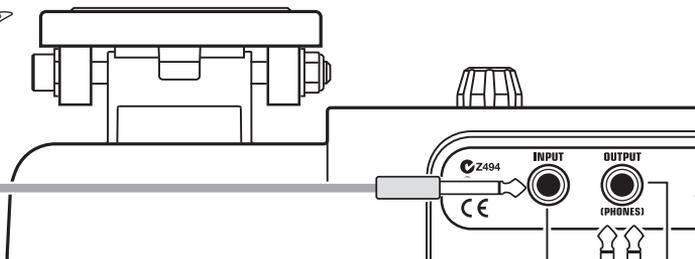
### Pantalla

Le muestra números de patrón y de banco, ajustes y otro tipo de información acerca del funcionamiento del G1XN.



## Panel tarsero

Guitarra



Cuando esté utilizando el G1XN a pilas, es recomendable que desconecte el cable de guitarra de la toma [INPUT] cuando no esté usando la unidad para evitar que se gasten las pilas.

### Toma [INPUT]

Sirve para conectar la guitarra. Al introducir en esta toma el conector del cable de guitarra se encenderá la unidad.

Auriculares



**Mando [VALUE]**

Le permite modificar el ajuste los parámetros de efectos o el ajuste de nivel global del programa.

**Pedal de expresión**

Puede usarlo como pedal de volumen o como controlador en tiempo real para el ajuste de parámetros de efecto. (Vea página 20).

**Tecla [PEDAL ASSIGN]**

Elige el módulo a ser controlado por el pedal de expresión interno.

**Tecla [STORE]**

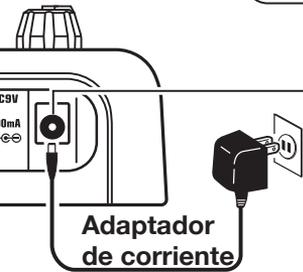
Sirve para grabar en memoria programas editados y para copiar programas en otra posición.

**Tecla [BANK UP-TAP]**

En el modo de reproducción, esta tecla sirve para cambiar directamente al banco superior. En otros modos, esta tecla le permite especificar manualmente el tiempo del patrón de ritmo y otros parámetros relacionados con la temporización y los ciclos.

**Pedales [▼]/[▲]**

Se utilizan para seleccionar programas y para controlar el afinador o la función de bucle.

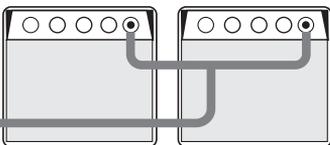


**Toma [DC IN]**

Puede conectar a esta toma un adaptador de corriente ZOOM AD-0006 ó AD-16.

**Toma [OUTPUT/PHONES]**

Esta toma de auriculares stereo sirve para conectar un amplificador de guitarra. También puede utilizar un cable en Y para enviar la salida a dos amplificadores o para conectar un par de auriculares stereo.



**Amplificador de guitarra**

# Selección del patch a reproducir (Modo Play)

Esta sección le explica las funciones básicas del modo de reproducción (Play).

## 1 Encendido

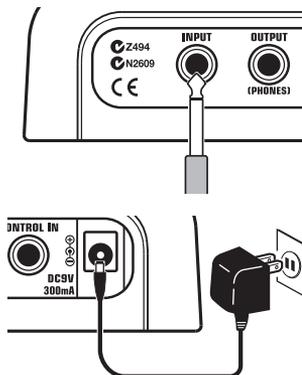
Coloque al mínimo el control de volumen del amplificador conectado.

Conecte un cable audio con blindaje a la toma [INPUT].

Quando use esta unidad con un adaptador de corriente

Conecte el cable del adaptador a la toma [DC IN].

Encienda después el amplificador de guitarra y ajuste el volumen a la posición adecuada.



## 2 Ajuste del G1N/G1XN al modo Play

Ajuste el selector Module a "PLAY".

En la pantalla aparecerán el número del banco y del patch elegidos.



**HINT**

Justo después de encender el G1N/G1XN, la unidad activará el modo Play, independientemente de la posición del selector Module.

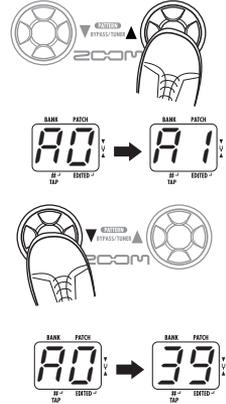
### 3 Selección de un patch

#### Uso de los pedales.

Pulse el pedal [▲] para cargar el patch siguiente.

Pulse el pedal [▼] para cargar el patch anterior.

La pulsación repetida de uno de los pedales le hará ir pasando por los patches de forma ordenada A0 – A9 ... d0 – d9, 00 – 09 ... 30 – 39, A0.



### 4 Acceso directo a un banco

Pulse la tecla [BANK UP·TAP].

La pulsación repetida de la tecla le hará ir pasando por los distintos bancos en el orden A ... d, 0 ... 3, A.

**HINT** En el G1N, también puede utilizar la pedalera (FS01) para cambiar de un banco a otro (→ p. 18).



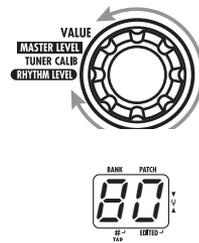
### 5 Ajuste del nivel master

Uso del mando [VALUE].

El ajuste de nivel master aparece en la pantalla.

El nivel master se aplica a todos los patches. El rango de ajuste va de 0 – 98, 1.0. Será reiniciado a 80 cuando apague y vuelva a encender la unidad.

**HINT** Cuando use auriculares, este mando le permitirá ajustar el volumen de escucha.



# Uso del afinador

Para utilizar la función de afinador del G1N/G1XN, debe dejar los efectos en bypass (temporalmente desactivados) o anulados (solo sonido original; sonido con efectos desactivado).

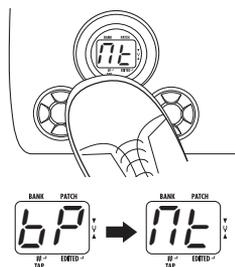
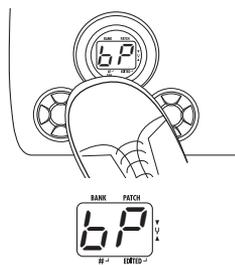
## 1 Activación de bypass o anulación

### • Ajuste del G1N/G1XN al estado de bypass

En el modo de reproducción o en el de ritmo (→ p. 12), pulse a la vez los dos pedales de disparo [▼]/[▲]. Cuando aparezca en pantalla la indicación "bP", deje de pulsarlos durante un segundo.

### • Ajuste del G1N/G1XN al estado mute o de anulación

En el modo de reproducción o en el de ritmo (→ p. 12), pulse a la vez los dos pedales de disparo [▼]/[▲]. Espere hasta que la indicación "bP" de la pantalla cambie a "Mt" y deje de pulsar los pedales.



### NOTE

No podrá activar el estado bypass o de anulación cuando la unidad esté en el modo de edición (→ p. 14).

## Cambio de patch o programa en bypass/anulación

Cuando pulse a la vez los pedales de [▼]/[▲] mientras toca su instrumento, el sonido cambiará momentáneamente justo antes de que se active la condición bypass/mute. Esto es debido a que el G1N/G1XN cambia al programa superior o inferior cuando pulse uno de los pedales algo antes que el otro. (Cuando cancele la condición de 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 G1N/G1XN 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 Afinación del instrumento

Toque "al aire" la cuerda a afinar y ajuste el tono.

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

A = $\overset{\cdot}{A}$	C# = $\overset{\cdot}{C}\#$	F = $\overset{\cdot}{F}$
A# = $\overset{\cdot}{A}\#$	D = $\overset{\cdot}{D}$	F# = $\overset{\cdot}{F}\#$
B = $\overset{\cdot}{B}$	D# = $\overset{\cdot}{D}\#$	G = $\overset{\cdot}{G}$
C = $\overset{\cdot}{C}$	E = $\overset{\cdot}{E}$	G# = $\overset{\cdot}{G}\#$



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

Tono sostenido    Tono correcto    Tono bemolado

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

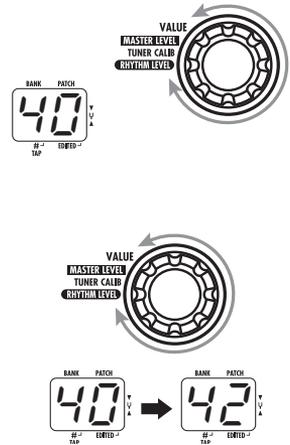
## 3 Ajuste del tono de referencia del afinador

Para realizar un ajuste preciso del tono de referencia del afinador del G1N/G1XN, gire el mando [VALUE] en la condición de bypass/anulación.

Cuando gire el mando, aparecerá indicado en pantalla el tono de referencia activo. El ajuste por defecto es 40 (La central = 440 Hz).

Mientras aparece indicado el tono de referencia, vuelva a girar el mando [VALUE] para ajustar el valor en el rango 35 - 45 (La central = 435 a 445 Hz).

**NOTE** Cuando apague el G1N/G1XN 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 [▼]/[▲].



# Uso de la función rítmica (Modo Rhythm)

Esta sección le describe cómo utilizar la función de ritmo, que reproduce sonidos de batería utilizando distintos patrones.

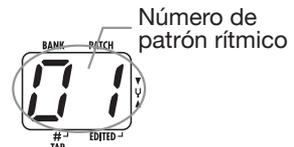
## 1 Selección del modo de ritmo

Coloque el selector Module en la posición "RHYTHM".

En la pantalla aparecerá indicado el número de patrón rítmico activo (01 – 40).

**HINT**

En el modo de ritmo, siempre estará activo el último programa seleccionado. Sin embargo, los efectos de reverb estarán desactivados mientras reproduzca patrones rítmicos. También podrá utilizar la función de ritmo en el modo de reproducción.



## 2 Activación de la función rítmica

Pulse la tecla RHYTHM [▶/■].

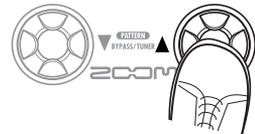
**HINT**

La pulsación de la tecla RHYTHM [▶/■] en el modo de reproducción le permite poner en marcha la reproducción de patrones rítmico. Sin embargo, no podrá cambiar de patrón ni ajustar el volumen y el tempo del patrón rítmico en dicho modo.



## 3 Elección de un patrón rítmico

Para cambiar entre los 40 patrones rítmicos internos, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲]. (Para más información sobre el contenido de los patrones, vea la página 26.)



**HINT**

Si pulsa a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] en el modo de ritmo, el G1N/G1XN activará el estado bypass/mute. En este estado podrá seguir utilizando la función de afinación (→ p. 10) mientras es reproducido el patrón rítmico.

## 4 Ajuste del volumen del ritmo

Gire el mando [VALUE].

Aparecerá en pantalla durante un momento el ajuste activo (0 – 30).



## 5 Ajuste del tempo

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

- **Para modificar el tempo de forma continua**  
Pulse una vez la tecla [BANK UP·TAP] y después gire el mando [VALUE] mientras aparece indicado en pantalla el valor de tempo.
- **Para especificar el tempo manualmente**  
Pulse como mínimo dos veces [BANK UP·TAP] al intervalo de tempo deseado. El G1N/G1XN detectará automáticamente el intervalo hasta la segunda pulsación y siguientes y ajustará el tempo a este valor (función de marcación de tempo).

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



### HINT

En el G1N, también puede utilizar una pedalera opcional para ajustar manualmente el tempo (→ p. 18). El G1XN no admite el uso de una pedalera.

## 6 Detención del ritmo

Pulse la tecla RHYTHM [▶/■].

El G1N/G1XN volverá a la situación anterior.



# Edición de un patch (Modo Edit)

Puede editar libremente los programas del G1N/G1XN modificando el tipo de efecto utilizado por los distintos módulos y los valores de los parámetros. Pruebe a editar el programa que esté activo en ese momento para crear su propio sonido.

## 1

## Selección del módulo de efectos/parámetro

Gire el selector Module para elegir el módulo de efectos y el parámetro a editar. A continuación puede ver un listado de los ajustes disponibles.

- (1) PATCH LEVEL (Prm)
- (2) Módulo COMP/EFX (Type&Prm)
- (3) Módulo DRIVE (Type)
- (4) Módulo DRIVE (Prm)
- (5) – (7) Módulo EQ (Prm)
- (8) Módulo ZNR/AMP (Type&Prm)
- (9) Módulo MODULATION (Type&Prm1)
- (10) Módulo MODULATION (Prm2)
- (11) Módulo DELAY (Type&Prm1)
- (12) Módulo DELAY (Prm2)
- (13) Módulo REVERB (Type&Prm1)
- (14) Módulo REVERB (Prm2)

La indicación "Type" y "Prm" entre paréntesis le muestra la categoría del elemento.

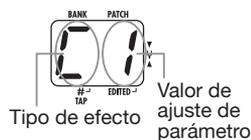
• **Type&Prm o Type&Prm1 (Tipo y Parámetro)**  
Elemento que le permite ajustar el tipo de efecto (parte izquierda de la pantalla) y el valor para el parámetro (parte derecha).

• **Tipo**  
Elemento que solo le permite elegir el tipo de efecto.

• **Prm o Prm2 (Parámetro)**  
Elemento que solo le permite ajustar el valor para el parámetro.



El módulo EQ tiene tres parámetros, mientras que los módulos MODULATION, DELAY y REVERB solo tienen dos. El cambio del tipo le da acceso al segundo y tercer parámetro.



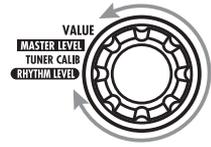
## 2 Modificación del ajuste

Gire el mando [VALUE].

Cambiará el ajuste del elemento seleccionado y en la parte inferior derecha de la pantalla aparecerá un punto (.). Esto le indicará que ha modificado un ajuste.

### HINT

Quando elija un parámetro que pueda ser ajustado a través la función de marcación (→ p. 21), podrá utilizar la tecla [BANK UP-TAP] para ajustar un intervalo o velocidad al tiempo que transcurra entre las pulsaciones de la tecla.



El punto indica que el ajuste ha cambiado

## 3 Para activar o desactivar un módulo de efectos

Pulse uno de los pedales [▼]/[▲].

En pantalla aparecerá la indicación "oF" y el módulo quedará desactivado. Cuando vuelva a pulsar uno de los pedales de disparo, el ajuste volverá a la situación en la que se encontraba anteriormente.



## 4 Salida del modo de edición

Coloque el selector Module en la posición "PLAY" para volver al modo de reproducción.

### NOTE

Quando vuelva al modo de reproducción, si ha realizado algún cambio en el programa, en la parte inferior derecha de la pantalla aparecerá un punto (.). Si ahora cambia de programa, las modificaciones que haya realizado en el modo de edición se perderán salvo que primero grabe el programa. Para conservar los cambios introducidos, grabe el programa como le indicamos en la página 16.



# Grabación/copia de patches (Modo Store)

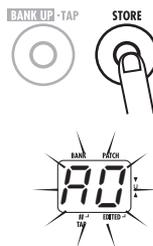
Puede grabar un programa editado en un banco de la zona de usuario (A – d). También es posible grabar un programa existente en otra posición para crear una copia.

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

En la pantalla parpadearán el banco y el número de programa.

### NOTE

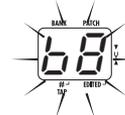
Los programas de los bancos prefijados (0 – 3) son solo de lectura. No puede grabar o copiar programas en esas posiciones. Si pulsa la tecla [STORE] cuando esté seleccionado un programa de la zona prefijada, el programa "A0" (banco A, programa 0) será seleccionado automáticamente como destino de la operación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



## 2 Selección del banco de destino de grabación/copia y del nº de programa

- Use los pedales [▼]/[▲] para elegir el banco/número de patch.

- Para cambiar solo de banco, use la tecla [BANK UP · TAP].



### NOTE

- Solo puede elegir uno de los bancos de usuario (A – d) como banco de destino de la grabación/copia.
- Durante el proceso de grabación/copia no puede usar la pedalera (FS01) para cambiar el banco.

3

## Pulse la tecla [STORE] una vez más

Cuando termine el proceso de grabación/copia, el G1N/G1XN volverá al modo anterior, quedando como activo el programa de destino.

### HINT

Para anular el proceso de grabación, utilice el mando [VALUE] antes de pulsar de nuevo la tecla [STORE].



## Reinicialización a los valores de fábrica

Incluso después de que haya sobregabado los programas de la zona de usuario, puede restaurar su contenido original con una única operación (función "All Initialize").

Para hacer esto, encienda el G1N/G1XN mientras mantiene pulsada la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "AL".



Para que se ejecute la función All Initialize, pulse de nuevo la tecla [STORE]. Los ajustes de todos los programas serán reinicializados a los valores de fábrica y la unidad cambiará al modo de reproducción.

Para anular esta operación, pulse la tecla RHYTHM [▶/■] en lugar de la tecla [STORE].

### NOTE

Cuando realice este tipo de reset All Initialize, todos los programas que haya creado serán eliminados (sobregabados). Utilice esta función con sumo cuidado para evitar perder programas que quiera conservar.

# Cambio de la forma de carga de los patches

Esta sección le describe cómo hacer que el G1N/G1XN cambie al método de "pre-selección". En este modo, primero tendrá que seleccionar el patch que vaya a utilizar a continuación y después realizar un paso adicional para activarlo.

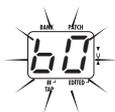
## 1. Encienda el G1N/G1XN mientras mantiene pulsado el pedal [▲].

En pantalla se irá desplazando la indicación "PrE-SElEct".

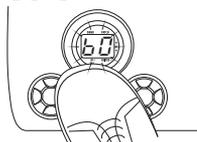
## 2. En el modo de reproducción, elija el patch que quiera usar después.



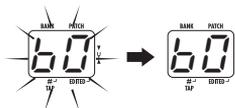
El nuevo banco y número de programa especificado parpadeará en pantalla. El sonido todavía no cambiará.



## 3. Una vez que haya especificado el patch a usar, pulse a la vez los dos pedales [▼]/[▲].



El cambio de patch será aceptado, haciendo que el sonido cambie y la indicación en pantalla dejará de parpadear y quedará fija.



## 4. Para hacer que el G1N/G1XN vuelva al modo de selección de patch normal, apague y vuelva a encender la unidad.

El método de selección de patch volverá al formato tradicional.

# Uso de un pedal o pedalera externa (solo G1N)

La toma [CONTROL IN] del G1N le permite la conexión de una pedalera o pedal de expresión opcional para controlar efectos y la función rítmica. Esta sección le explica estas capacidades.

## Uso de una pedalera

Simplemente conecte la pedalera opcional (FS01) a la toma [CONTROL IN] del G1N y encienda la unidad. Esta pedalera le permitirá cambiar de banco y especificar el tempo para los patrones rítmicos.

Dependiendo del modo activo, la pedalera actuará de la siguiente forma.

### • Modo de reproducción

El pulsar el pedal le permitirá seleccionar el banco siguiente.

• **Modo de ritmo**

Cuando pulse dos o más veces el pedal de disparo, el G1N detectará el intervalo entre las pulsaciones y ajustará el tempo a ese intervalo (función de marcación de tempo).



• **Modo de edición/grabación**

El pedal no tiene efecto.

**Uso de un pedal de expresión**

Cuando conecte el pedal de expresión opcional (FP01/FP02) a la toma [CONTROL IN] del G1N, podrá cambiar los parámetros de efecto en tiempo real o usar el pedal como un controlador de volumen. Podrá almacenar de forma individual para cada patch la función del pedal de expresión.

1. Conecte el FP01 ó FP02 en la toma [CONTROL IN] del G1N.
2. En el modo de reproducción, elija un patch en el que quiera usar el pedal de expresión.
3. Ajuste el selector Module a cualquier posición distinta a "PLAY" o "RHYTHM".



El G1N/G1XN accederá al modo de edición.

4. Mantenga pulsada la tecla RHYTHM [▶/■] y gire el mando [VALUE] para elegir uno de los módulos siguientes para su control por el pedal de expresión.

Pantalla	Destino de control
<i>oF</i>	Off
<i>uP</i>	Volumen
<i>hP</i>	Módulo COMP/EFX
<i>lP</i>	Módulo DRIVE
<i>mP</i>	Módulo MODULATION
<i>dP</i>	Módulo DELAY
<i>rP</i>	Módulo REVERB

- HINT**
- En la sección "Tipos de efectos y parámetros" (→ p. 21), los tipos de efectos/parámetros que pueden ser controlados por el pedal de expresión son indicados con un símbolo de pedal.
  - Cuando haya elegido un módulo para el que no aparezca el símbolo de pedal, el pedal de expresión no tendrá efecto para ese programa.

**5. Grabe el patch.**

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

**6. En el modo de reproducción, elija el patch y use el pedal de expresión.**

El correspondiente parámetro cambiará. En la condición de bypass, el pedal de expresión siempre funcionará como un pedal de volumen, independientemente del ajuste realizado.

- HINT**
- El pedal de expresión también funcionará en el modo de edición.

# Uso del pedal de expresión interno (solo G1XN)

El G1XN le permite ajustar el volumen o los parámetros en tiempo real por medio del pedal de expresión de la propia unidad. Esta sección le explica cómo usar esas opciones.

## Uso de la tecla [PEDAL ASSIGN]

En el panel superior del G1XN encontrará la tecla [PEDAL ASSIGN]. Con ella podrá elegir el módulo que será controlado con el pedal.

### 1. En el modo de reproducción o edición, pulse la tecla [PEDAL ASSIGN] para elegir el módulo de destino del control.

El módulo activo entonces como destino del control será indicado con la fila de pilotos que está sobre la tecla [PEDAL ASSIGN].

- All out ..... Pedal inactivo
- VOLUME ..... Volumen
- WAH/EFX ..... Módulo COMP/EFX
- DRIVE ..... Módulo DRIVE
- MODULATION ... Módulo MODULATION
- DELAY ..... Módulo DELAY
- REVERB ..... Módulo REVERB

PEDAL ASSIGN



*Aparte del método descrito ahora, puede elegir también el módulo a ser controlado manteniendo pulsada la tecla [RHYTHM] y girando el mando [VALUE]. Esto es igual que en el G1N. (Para más detalles, vea la página 19).*

### 2. Grabe el patch si es necesario.

### 3. En el modo de reproducción, elija el patch y use el pedal de expresión.

El parámetro correspondiente cambiará en tiempo real.

### 4. Para activar o desactivar el módulo asignado al pedal, pulse brevemente el pedal.

Si el módulo está en off, el piloto respectivo de los de encima de la tecla [PEDAL ASSIGN] parpadeará. También puede usar esta función en el modo de edición.

## Ajuste del pedal de expresión

Si es necesario, puede reajustar la respuesta del pedal de expresión del G1XN. Si el cambio del efecto parece insuficiente al pulsar el pedal o si el volumen o el tono cambian demasiado incluso al pulsar muy poco el pedal, ajústelo de la siguiente forma.

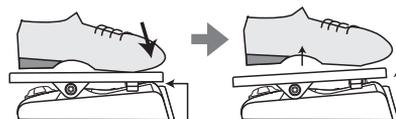
### 1. Mantenga pulsada la tecla [PEDAL ASSIGN] mientras enciende el G1XN.

En pantalla aparecerá la indicación "dn".

### 2. Suba a tope el pedal de expresión y pulse la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "UP".

### 3. Pulse a tope el pedal de expresión y después suéltelo.



Pulse con fuerza, hasta que el pedal toque aquí

Cuando deje de pulsar el pedal, volverá hacia atrás ligeramente

### 4. Pulse de nuevo la tecla [STORE].

El ajuste habrá sido completado y la unidad volverá al modo de reproducción. Si aparece la indicación "Er", repita el procedimiento anterior desde el paso 2.

# Tipos de efectos y parámetros

## Explicación de los símbolos

### • Selector Module



Le indica la posición de mando en la que será cargado ese módulo/parámetro.

### • Pedal de expresión



Le indica un parámetro que puede ser controlado con el pedal de expresión.

### • Tap



Le indica un parámetro que puede ajustar golpeando la tecla [BANK UP·TAP]. Cuando esté seleccionado el módulo/tipo de efecto correspondiente en el modo de edición, el parámetro (ciclo de modulación, tiempo de retardo, etc) será ajustado de acuerdo al intervalo de tiempo con el que haya pulsado la tecla.

\* Los nombres de los fabricantes o 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 indican ningún tipo de relación de las mismas con ZOOM CORPORATION.

En algunos módulos de efectos, puede elegir un tipo de efecto entre una serie de opciones.

## ■ PATCH LEVEL

	<b>PATCH LEVEL (Prm)</b>
	Define el volumen global del programa.
	Ajusta el nivel global en el rango 2 – 98, 1.0. Un valor de 80 corresponde a la ganancia unitaria (el nivel de entrada es el mismo que el de salida).

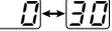
## ■ Módulo COMP/EFX (compresor/efectos especiales)

	<b>COMP/EFX (Type&amp;Prm)</b>
	Elige el tipo de efectos y parámetros del módulo COMP/EFX.
	<b>Compresor</b>
	Es un compresor de tipo MXR Dynacom. Atenúa los agudos y realiza los graves para mantener el nivel general de la señal dentro de un determinado rango. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la sensibilidad.
	<b>Auto Wah </b>
	Este efecto produce un sonido wah que depende de la intensidad de punteo. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la sensibilidad.
	<b>Booster </b>
	Aumenta el nivel de la señal y crea un sonido dinámico. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la ganancia.
	<b>Tremolo </b>
	Este efecto modifica periódicamente el volumen. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la velocidad de modulación.
	<b>Phaser </b>
	Efecto con carácter de pulsación. Los valores altos producen una velocidad de modulación más rápida.
	<b>Ring Mod (modulador de repique) </b>
	Esto produce un repique metálico. Los valores altos producen una frecuencia de modulación más aguda.

	<b>Slow Attack</b>
	Esto reduce la velocidad de ataque de cada nota individual. Los valores altos producen tiempos de ataque más lentos.
	<b>Pedal Vox</b>
	Este efecto simula un pedal wah de VOX medio abierto. Los valores altos producen un mayor énfasis en la frecuencia.
	<b>Pedal Cry</b>
	Este efecto simula un pedal wah Crybaby medio abierto. Los valores altos producen un mayor énfasis en la frecuencia.

## ■ Módulo DRIVE (efectos de distorsión)

	DRIVE (Type)	
	Elige el tipo de efectos para el módulo DRIVE.	
	<b>FD COMBO</b> Magnífico sonido limpio de un Fender Twin Reverb (del 65) muy apreciado por guitarristas de diversos estilos.	
	<b>US BLUES</b> Sonido crunch de un Fender Tweed Bassman.	
	<b>HW STACK</b> Sonido del legendario Hiwatt Custom 100 inglés totalmente a válvulas.	
	<b>MS DRIVE</b> Sonido de alta ganancia de una torre Marshall JCM2000.	
	<b>DZ DRIVE</b> Sonido de alta ganancia del amplificador de guitarra alemán Diezel Herbert fabricado a mano, con tres canales controlables por separado.	
	<b>OVER DRIVE</b> Simulación del Boss OD-1, pionero en el concepto de "saturación".	
	<b>SQUEAK</b> Simulación del ProCo Rat famoso por su cortante sonido de distorsión.	
	<b>HOT BOX</b> Simulación del previo a válvulas HotBox de Matchless.	
	<b>Z MP1</b> Sonido original que combina las características del ADA MP1 y del Marshall JCM800.	
	<b>VX COMBO</b> Sonido limpio del combo Vox AC-30, funcionando en el modo de clase A.	
	<b>BG CRUNCH</b> Sonido crunch del combo Mesa Boogie MkIII.	
	<b>MS CRUNCH</b> Sonido crunch del legendario Marshall del año 1959.	
	<b>PV DRIVE</b> Sonido de alta ganancia del clásico Peavey 5150 desarrollado en colaboración con un famoso guitarrista de rock duro.	
	<b>BG DRIVE</b> Sonido de alta ganancia del canal rojo del amplificador Mesa Boogie Dual Rectifier (modo clásico).	
	<b>GOVERNOR</b> Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.	
	<b>FUZZ SMILE</b> Simulación del Fuzz Face que se convirtió en parte de la historia del rock con su extraño aspecto e increíble sonido.	
	<b>Z CLEAN</b> El auténtico sonido plano y limpio de Zoom.	
	<b>Z NEOS</b> Sonido crunch basado en un Vox AC30 modificado.	

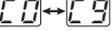
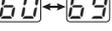
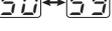
	<b>LEAD</b> Sonido de distorsión suave y brillante.		<b>EXTREME DS</b> Sonido de alta ganancia con la máxima ganancia posible en cualquier efecto de distorsión.
	<b>ACO.SIM (simulador acústico)</b> Este efecto hace que una guitarra eléctrica suene como una acústica.		
	<b>GAIN (Prm)</b> Ajusta los parámetros del módulo DRIVE. La acción variará dependiendo de si ha elegido un efecto de distorsión (Fd – Ed) o uno de tipo Aco.Sim (sim. acústico).		
Cuando haya elegido un efecto de tipo distorsión (Fd – Ed)			
	<b>GAIN</b>  Ajusta la ganancia (intensidad de distorsión).		
Cuando haya elegido un efecto de tipo simulador acústico			
	<b>TOP</b>  Ajusta el tono de cuerda característico de una guitarra acústica.		

\* Los nombres de los fabricantes y productos mencionados en esta lista 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 indican ningún tipo de relación de las mismas con ZOOM CORPORATION.

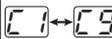
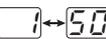
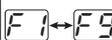
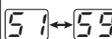
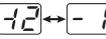
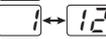
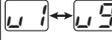
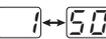
### ■ Módulo EQ (ecualizador)

	<b>EQ LO (Prm)</b> Ajusta la banda LO del módulo EQ.		<b>EQ MID (Prm)</b> Ajusta la banda MID del módulo EQ.		<b>EQ HI (Prm)</b> Ajusta la banda HI del módulo EQ.
	<b>Lo</b> Ajusta el realce/corte del rango de graves (160 Hz).		<b>Mid</b> Ajusta el realce/corte del rango de medios (800 Hz).		<b>Hi</b> Ajusta el realce/corte del rango de agudos (3.2 kHz).

### ■ Módulo ZNR/AMP (ZNR/simulador de amplificador)

	<b>ZNR/AMP (Type&amp;Prm)</b> Combinación del ZNR (reducción de ruidos creada por ZOOM que reduce el ruido durante las pausas sin afectar a la calidad del sonido) y un simulador de amplificador que recrea el sonido de distintos recintos acústicos. El tipo de efectos y los parámetros se ajustan a la vez.		
	<b>ZNR (reducción de ruidos ZOOM)</b> Función solo de reducción de ruidos. Los valores altos dan un efecto más potente. Ajústelo tan alto como sea posible sin que el sonido sea cortado de forma artificial.		
	<b>Combo &amp; ZNR</b> Combinación del ZNR con un simulador de amplificador que recrea el sonido de un combo con recinto cerrado. El dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.		
	<b>Bright Combo &amp; ZNR</b> Combinación del ZNR con un simulador de amplificador que recrea el sonido de un combo brillante con recinto cerrado abierto. El dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.		
	<b>Stack &amp; ZNR</b> Combinación del ZNR con un simulador de amplificador que recrea el sonido de una torre de recintos acústicos de amplificación. El dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.		

## ■ Módulo MODULATION

	<b>MODULATION (Type&amp;Prm1)</b> Elige el tipo de efecto del módulo MODULATION y controla a la vez el parámetro 1.		<b>RATE (Prm2)</b> Controla el parámetro 2 del módulo MODULATION. La acción del parámetro variará en función del tipo de efecto.
	<b>Chorus</b>  Este efecto mezcla el sonido original con un componente de tono modificado variable. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un ratio mayor de mezcla.		<b>Rate</b>
	<b>Ensemble</b>  Es un bloque de chorus con movimiento tridimensional. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un ratio mayor de mezcla.		Ajusta la velocidad de modulación.
	<b>Flanger</b> Este efecto produce un sonido resonante totalmente ondulante. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan las características del efecto.		<b>Rate</b> 
	<b>Step</b> Es un efecto especial que modifica el sonido con un patrón en escalera. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan las características del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.
	<b>Pitch Shift</b>  Este efecto hace que aumente o disminuya el tono del sonido original. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.	 	<b>Shift</b> Ajusta la cantidad de modulación de tono en semitonos. "dt" produce un efecto de desafinación.
	<b>Mono Pitch</b>  Es un modulador de tono monofónico (interpretaciones de notas sueltas), con una baja fluctuación de sonido. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.	 	
	<b>HPS (Modulador de tono armonizado)</b>  Es un modulador de tono inteligente que genera automáticamente armonías de escala mayor de acuerdo a una clave prefijada. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.	     	<b>Key</b> Especifica la tónica para la escala utilizada durante la modulación de tono. El símbolo "o" hace referencia a # (sostenido).
	<b>Vibrato</b> Efecto de vibrato automático. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan la intensidad del vibrato.		<b>Rate</b>  Ajusta la velocidad del vibrato.

	<b>Pitch Bend</b> Este efecto le permite utilizar el pedal de expresión para modificar el tono en tiempo real. Los valores del dígito de la derecha eligen el tipo de cambio de efecto producido por el pedal de expresión (vea la Tabla 1).		<b>Pedal Position</b> Ajusta el valor inicial para la cantidad de modulación de tono (el valor que estará activo cuando el pedal esté en reposo). El balance de nivel entre el sonido original/sonido con efectos también variará de acuerdo al ajuste del parámetro 1.
--	---	--	--

[Tabla 1]

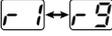
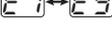
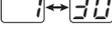
Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0
	Pedal puntera arriba (mínimo)	Pedal pulsado a fondo (máximo)		Pedal puntera arriba (mínimo)	Pedal pulsado a fondo (máximo)
b1	0 centésimas	+1 octava	b6	-1 octava + sonido original	+1 octava + sonido original
b2	0 centésimas	+2 octavas	b7	700 cent. + sonido original	+500 cent. + sonido original
b3	0 centésimas	-100 centésimas	b8	Doblaje	Desafinación + sonido original
b4	0 centésimas	-2 octavas	b9	-∞(0Hz) + sonido original	+1 octava + sonido original
b5	0 centésimas	-∞			

	<b>Delay</b> Es un retardo cuyo ajuste máximo es 2000 ms. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original y aumentan la cantidad de realimentación.		<b>Time (tiempo de retardo) TAP</b> Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 1000 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99, 1.0). Para valores de 1 segundo y superiores, el ajuste se realiza a intervalos de 100 ms (1.1 – 2.0).
--	--	--	--

## ■ Módulo DELAY

	<b>DELAY (Type&amp;Prm1)</b> Elige el tipo de efecto del módulo DELAY y a la vez controla el parámetro 1.
	<b>Delay</b> Es un retardo cuyo ajuste máximo es 5000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.
	<b>Tape Echo</b> Este efecto simula un eco de cinta con un retardo de hasta 5000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.
	<b>Analog Delay</b> Simula un retardo analógico con una duración de hasta 5000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.
	<b>Ping Pong Delay</b> Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre los lados izquierdo y derecho. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.
	<b>TIME (Prm2)</b> Controla el parámetro 2 del módulo DELAY.
	<b>Time (tiempo de retardo) TAP</b> Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 1000 milisegundos, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99, 1.0). Para valores de 1 segundo y superiores, a intervalos de 100 ms (1.1 – 5.0).

## ■ Módulo REVERB

	<b>REVERB (Type&amp;Prm1)</b>
	Elige el tipo de efecto del módulo REVERB y a la vez controla el parámetro 1.
	<b>Hall</b> 
	Esta reverb simula la acústica de una sala de conciertos. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	<b>Room</b> 
	Esta reverb simula la acústica de una habitación. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	<b>Spring</b> 
	Este efecto simula una reverb de muelles. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	<b>Arena</b> 
	Este efecto reverb simula la acústica de una gran sala de directo como un pabellón de deportes, por ejemplo. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	<b>Tiled Room</b> 
	Simula la acústica de una habitación alicatada. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	<b>DECAY (Prm2)</b>
	Controla el parámetro 2 del módulo REVERB. Este parámetro es común a todos los tipos de efectos.
	<b>Decay</b>
	Ajusta la duración del decaimiento.

## Patrones prefijados de la función rítmica

Nº	Nombre	Tipo ritmo	Nº	Nombre	Tipo ritmo	Nº	Nombre	Tipo ritmo	Nº	Nombre	Tipo ritmo
1	8beat 1	4/4	11	METAL 2	4/4	21	POP 3	4/4	31	BALLAD 1	4/4
2	8beat 2	4/4	12	THRASH	4/4	22	DANCE 1	4/4	32	BALLAD 2	3/4
3	8beat 3	4/4	13	PUNK	4/4	23	DANCE 2	4/4	33	BLUES 1	4/4
4	8shuffle	4/4	14	DnB	4/4	24	DANCE 3	4/4	34	BLUES 2	3/4
5	16beat 1	4/4	15	FUNK 1	4/4	25	DANCE 4	4/4	35	JAZZ 1	4/4
6	16beat 2	4/4	16	FUNK 2	4/4	26	3per4	3/4	36	JAZZ 2	3/4
7	16shuffle	4/4	17	HIPHOP	4/4	27	6per8	3/4	37	METRO 3	3/4
8	ROCK	4/4	18	R'nR	4/4	28	5per4 1	5/4	38	METRO 4	4/4
9	HARD	4/4	19	POP 1	4/4	29	5per4 2	5/4	39	METRO 5	5/4
10	METAL 1	4/4	20	POP 2	4/4	30	LATIN	4/4	40	METRO	

# Especificaciones técnicas

<b>Tipos de efectos</b>	54
<b>Módulos de efectos</b>	máximo 8 módulos simultáneos
<b>Memoria de patches</b>	Zona de usuario: 10 patches x 4 bancos = 40 Zona prefijada: 10 patches x 4 bancos = 40 Total 80 patches
<b>Frecuencia de muestreo</b>	96 kHz
<b>Conversión A/D</b>	24 bits, sobremuestreo 128x
<b>Conversión D/A</b>	24 bits, sobremuestreo 128x
<b>Procesado de señal</b>	32 bits
<b>Respuesta de frecuencia</b>	20 Hz - 40 kHz +1.0 dB -4.0 dB (carga 10 kilohmios)
<b>Pantalla</b>	LED, 2 dígitos, 7 segmentos
<b>Entrada</b>	Clavija de tipo auriculares mono standard
Nivel entrada medio	-20 dBm
Impedancia de entrada	470 kilohmios
<b>Salida</b>	Clavija de tipo auriculares stereo standard (actúa como línea/auriculares)
Nivel salida máximo	Línea +3 dBm (Impedancia de carga de salida de 10 kilohmios o superior) Auriculares 20 mW + 20 mW (con carga 32 ohmios) Para FP02/FP01 ó FS01 (solo G1)
<b>Entrada de control</b>	
<b>Alimentación</b>	
Adaptador de corriente	ZOOM AD-0006, AD-16
Pilas	G1N/G1XN Cuatro pilas IEC R6 (tipo AA), duración aproximada de 12 horas en funcionamiento continuo (pilas alcalinas)
<b>Dimensiones</b>	G1N 155 mm (P) x 136 mm (L) x 52 mm (A) G1XN 155 mm (P) x 234 mm (L) x 52 mm (A)
<b>Peso</b>	G1N 350 g (sin pilas) G1XN 600 g (sin pilas)
<b>Accesorios</b>	Pedal de expresión FP01/FP02 o pedalera FS01 (solo G1N)

# Resolución de problemas

- **No se enciende la unidad**  
Vea el apartado "Encendido" en la página 8.
- **El efecto reverb no funciona**  
Mientras se esté reproduciendo un patrón rítmico, no estará disponible el efecto reverb.  
Detenga primero el patrón rítmico (→ p. 12).
- **Al cambiar de patch no cambia el sonido**  
¿Ha ajustado la forma de cambiar programas del G1N/G1XN a "pre-selección" (→ p. 18)? Apague la unidad y vuélvala a encender de nuevo para volver al método normal de cambio de programa.
- **Elevado nivel de ruidos**  
¿Está usando el adaptador CA ZOOM? Asegúrese de usar solo el adaptador de corriente ZOOM AD-0006 ó AD-16.
- **Las pilas duran poco**  
¿Está utilizando pilas de manganeso? La unidad puede funcionar de forma continua 12 horas con pilas alcalinas.

## Para los países de la Unión Europea



Declaración de conformidad:  
Este producto cumple con los requisitos de la Directiva EMC 2004/108/EG y con la Directiva de bajo voltaje 2006/95/EC



### **Eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos antiguos (aplicable en todo los países europeos con sistemas de clasificación de residuos)**

Este símbolo en el producto o en su embalaje indica que este aparato no debe ser tratado como basura orgánica. En lugar de ello deberá llevarlo al punto limpio más cercano para el reciclaje de sus elementos eléctricos / electrónicos. Al hacer esto estará ayudando a prevenir las posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud que podrían ser provocadas por una gestión inadecuada de este aparato. El reciclaje de materiales ayudará a conservar los recursos naturales. Para más información acerca del reciclaje de este aparato, póngase en contacto con el Ayuntamiento de su ciudad, el punto limpio local o con el comercio donde adquirió este aparato.

# ZOOM

## **ZOOM CORPORATION**

4-4-3, Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japan  
Página web: <http://www.zoom.co.jp>

G1N/G1XN - 5005-1