

GUITAR EFFECTS & USB AUDIO I/F PEDAL

G1u

Manual de instrucciones

¡Enhorabuena y gracias por la compra de su **ZOOM G1u** (al que haremos referencia como "**G1u**").

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

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD / Precauciones de uso ····· 2	Uso del G1u como un interface audio ····· 20
Términos utilizados en este manual ····· 3	Acerca del ZFX Tools ····· 20
Controles y funciones /Conexiones ····· 4	Tipos de efectos y parámetros ····· 21
Selección de un programa para su reproducción · 6	Explicación de los símbolos ····· 21
Uso del afinador ····· 8	PATCH LEVEL ····· 21
Uso de la función rítmica ····· 10	Módulo COMP/EFX ····· 21
Uso de la función de bucle ····· 12	Módulo DRIVE ····· 22
Edición de un programa ····· 14	Módulo EQ ····· 23
Grabación/copia de programas ····· 16	Módulo ZNR/AMP ····· 23
Reinicialización a los valores de fábrica ····· 17	Módulo MODULATION ····· 24
Cambio de la forma de carga de programas ··· 18	Módulo DELAY ····· 25
Uso de un pedal de disparo/ expresión ····· 18	Módulo REVERB ····· 26
Uso de un pedal de disparo ····· 18	Patrones prefijados de la función rítmica ····· 27
Uso de un pedal de expresión ····· 19	Comprobación de la versión del G1u ····· 27
	Resolución de problemas ····· 27
	Especificaciones técnicas ····· Contraportada

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 Glu.

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 o 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 Glu no puede recargar las pilas.
- Fijese 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 Glu 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 Glu recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.

• No coloque tampoco encima del Glu velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.



• El Glu es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que la unidad no se 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 Glu 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 Glu ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.

Volumen



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

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

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

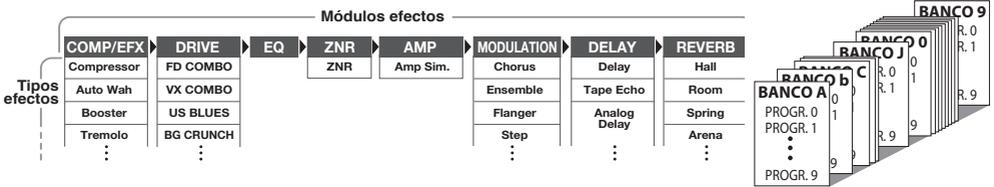
Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar el Glu. 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 G1u 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 G1u, 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

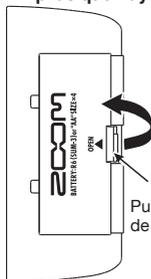
Se llama banco a un grupo de diez programas. La memoria del G1u incluye un total de 20 bancos, indicados como A a J (bancos editables por el usuario) y 0 a 9 (bancos prefijados solo de lectura), como puede ver en la imagen superior derecha.

• Modo

El estado interno del G1u 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 G1u 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.

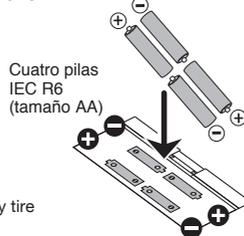
Uso del G1u a pilas

1. Dele la vuelta al G1u 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.

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

Quando utilice el G1u 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

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, estas teclas 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 G1u.



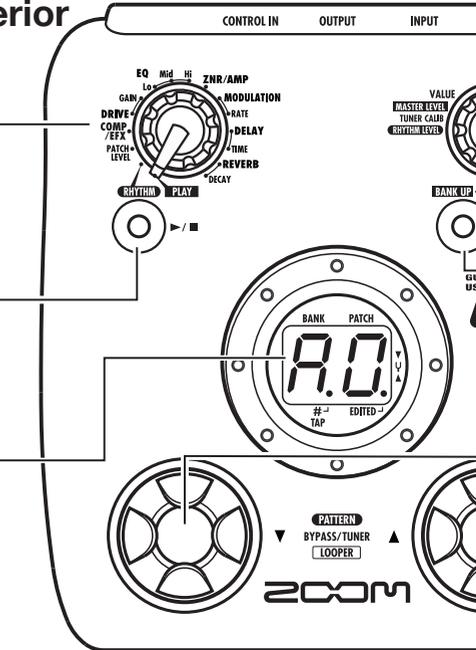
Puerto [USB]

Sirve para conectar el G1u a un ordenador. Esto le permite usar el G1u como un interface audio para el ordenador y para editar y gestionar los ajustes del G1u utilizando el ordenador.

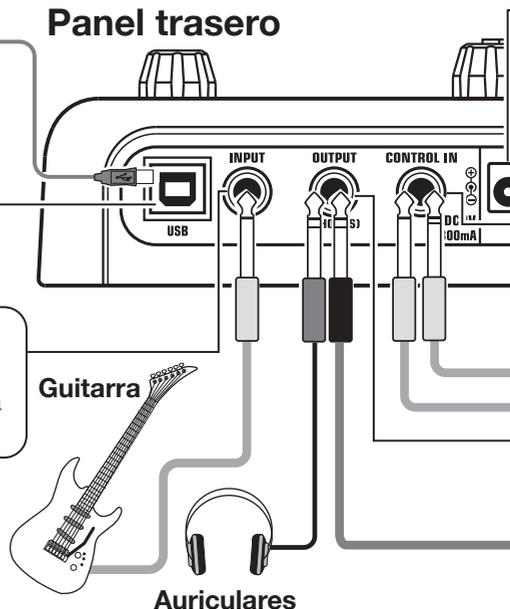
Toma [INPUT]

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

Cuando esté utilizando el G1u 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.



Panel trasero



Mando [VALUE]

Le permite modificar el ajuste los parámetros de efectos o el ajuste 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 de disparo [▼]/[▲]

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 CA

Toma [CONTROL IN]

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

FP01/FP02

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 de un programa para su reproducción (modo reproducción)

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

1 Encendido

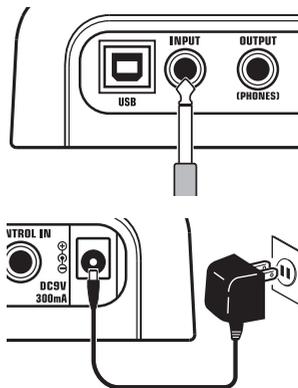
El control de volumen del amplificador conectado debe estar ajustado al mínimo.

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

Cuando esté usándola con el adaptador CA

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

Encienda el amplificador de guitarra y ajuste el volumen a su gusto.



HINT

Si el G1u está conectado a un ordenador por medio de un cable USB y no está conectado el adaptador de CA, la unidad recibirá corriente a través del puerto USB.

2 Ajuste del G1u al modo de reproducción

Coloque el selector de módulo en la posición "PLAY".

Aparecerá en pantalla el banco y el número de programa activos.

HINT

En cuanto encienda el G1u, la unidad entrará en el modo de reproducción, independientemente de la posición en que esté el selector de módulo.



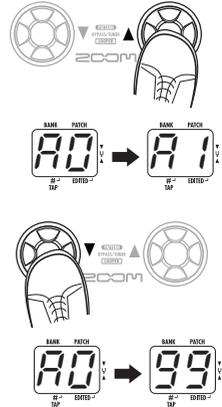
3 Selección de un programa

Utilice los pedales de disparo.

Pulse el pedal de disparo [▲] para cargar el programa superior (siguiente).

Pulse el pedal de disparo [▼] para cargar el programa inferior (anterior).

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 ... J0 – J9 → 00 – 09 ... 90 – 99 → A0, o en el inverso.



4 Selección directa de un banco

Pulse la tecla [BANK UP·TAP].

La unidad irá pasando cíclicamente a través de los distintos bancos en este orden A ... J, 0 ... 9, A.

HINT También puede cambiar de banco utilizando el pedal de disparo externo (FS01) (→ p. 18).



5 Ajuste del nivel master

Utilice el mando [VALUE]

Aparecerá en pantalla el ajuste del nivel master.

El ajuste del nivel master se aplicará a todos los programas. El rango del mismo es 0 – 98, 1.0. Cuando apague la unidad y vuelva a encenderla de nuevo, este parámetro será reinicializado a 80.

HINT Cuando esté utilizando auriculares, este mando ajustará el volumen de escucha.



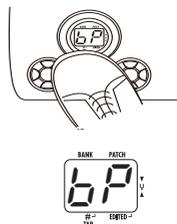
Uso del afinador

Para utilizar la función de afinador del G1u, 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 G1u al estado de bypass

En el modo de reproducción o en el de ritmo (→ p. 10), pulse a la vez los dos pedales de disparo [▼]/[▲]. Cuando aparezca en pantalla la indicación "bP", deje de pulsarlos durante un segundo.



• Ajuste del G1u al estado mute o de anulación

En el modo de reproducción o en el de ritmo (→ p. 10), pulse a la vez los dos pedales de disparo [▼]/[▲]. Espere hasta que la indicación "bP" cambie a "Mt" y entonces deje de pulsarlos durante un segundo.



NOTE

- Si mantiene pulsados los pedales de disparo más de un segundo después de que haya aparecido la indicación "Mt", se activará la función de bucle (→ p. 12).
- No podrá activar el estado bypass o mute desde el modo de edición (→ p. 14).

Cambio de programa en bypass/anulación

Cuando pulse a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] mientras toca su instrumento, el sonido cambiará momentáneamente justo antes de que se active la condición bypass/mute. Esto es debido a que el G1u 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 G1u 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 que quiera afinar y ajuste el tono.

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

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

A = <i>A</i>	C# = <i>C#</i>	F = <i>F</i>
A# = <i>A#</i>	D = <i>D</i>	F# = <i>F#</i>
B = <i>B</i>	D# = <i>D#</i>	G = <i>G</i>
C = <i>C</i>	E = <i>E</i>	G# = <i>G#</i>



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

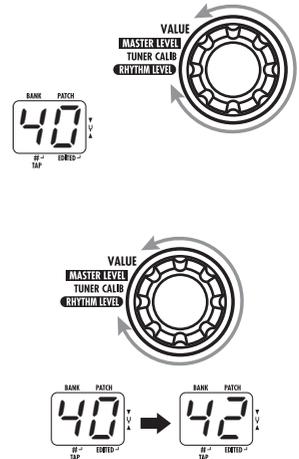
Para realizar un ajuste preciso del tono de referencia del afinador del G1u, gire el mando [VALUE] en la condición de bypass/anulación.

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 G1u 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 de ritmo)

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

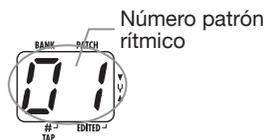
1 Selección del modo de ritmo

Coloque el selector de módulo en la posición "RHYTHM".

Aparecerá indicado en pantalla 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 y en el de bucle.



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.

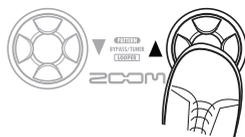


3 Elección de un patrón rítmico

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 27).

HINT

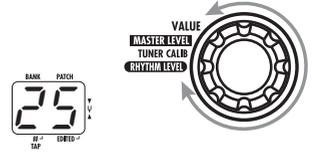
Si pulsa a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] en el modo de ritmo, el G1u activará el estado bypass/mute. En este estado podrá seguir utilizando la función de afinación (→ p. 8) mientras es reproducido el patrón rítmico.



4 Ajuste del volumen del ritmo

Gire el mando [VALUE].

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 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 G1u 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.



Detectado automáticamente



Verá un punto
Tempo = 120 BPM



Dos puntos
Tempo = 240 BPM

HINT

También puede utilizar el pedal de disparo (FS01) para especificar el tempo (→ p. 18).

6 Detención del ritmo

Pulse la tecla RHYTHM [▶/■].

El G1u volverá a la situación anterior.



Uso de la función de bucle (modo de bucle)

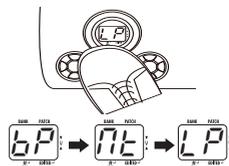
El G1u dispone de una función de bucle que le permite grabar y repetir hasta cinco segundos de su interpretación o grabar frases musicales como un sobredoblaje. Esta función le describe cómo usar el modo de bucle.

1 Selección del modo de bucle

En el modo de reproducción, pulse ambos pedales de disparo [▼]/[▲] y espere hasta que la indicación en pantalla cambie de "bP" a "Mt" y después a "LP". Cuando aparezca "LP", deje de pulsarlos.

NOTE

En el modo de bucle, los efectos de retardo están desactivados.



2 Elección del método de grabación

Gire el mando [VALUE] para seleccionar el método de grabación. Puede elegir entre los siguientes ajustes:

- **1 - 8** El tiempo de grabación es ajustado utilizando el tiempo activo, en base a negras. Por ejemplo, con el valor "2", la grabación se detendrá de forma automática cuando hayan transcurrido dos tiempos musicales del tiempo activo.
- **Mn** El inicio y el final de la grabación son controlados manualmente.



Tiempo de grabación ajustado en base a negras



Tiempo de grabación ajustado manualmente

3 Ajuste del tempo

Si ha elegido un ajuste entre 1 y 8 como método de grabación, utilice la tecla [BANK UP·TAP] y el mando [VALUE] para ajustar el tempo. El procedimiento es el mismo que para la función de ritmo. También puede usar la función de marcación de tempo (→ p. 11).

BANK UP·TAP



4 Grabación/reproducción de una frase musical

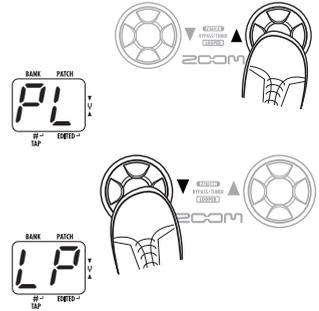
Pulse el pedal de disparo [▲] y reproduzca la frase a grabar. La indicación cambiará a "rC" y comenzará la grabación.



- **Cuando elija 1 – 8 como método de grabación**
Después de que haya transcurrido el tiempo especificado, terminará la grabación y comenzará la reproducción en bucle.
- **Cuando elija Mn como método de grabación**
Cuando pulse de nuevo el pedal de disparo [▲], o cuando se alcance la duración máxima de la grabación (5 segundos), terminará la grabación y comenzará la reproducción en bucle. La indicación en pantalla cambiará a "PL".
Para detener la reproducción en bucle, pulse el pedal de disparo [▼]. La indicación en pantalla cambiará a "LP".

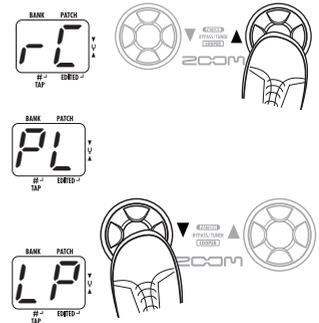
NOTE

Cuando elija un ajuste 1 – 8, dependiendo del tiempo, es posible que se supere la duración máxima de la grabación (5 segundos). En este caso, la grabación acabará cuando haya transcurrido la mitad (o la cuarta parte) del tiempo seleccionado.



5 Sobregrabación de una frase musical

Realice la grabación como le indicamos en el paso 4. Durante la reproducción en bucle de una frase musical, pulse el pedal de disparo [▲]. La indicación en pantalla cambiará a "rC" y comenzará la grabación por sobredoblaje. Cuando se alcance el final de la frase grabada, la unidad volverá al principio y continuará la grabación por sobredoblaje. Para detener la grabación por sobredoblaje y volver a la reproducción en bucle, pulse el pedal de disparo [▲]. La indicación en pantalla cambiará a "PL". Para detener la reproducción en bucle, pulse el pedal de disparo [▼]. La indicación en pantalla cambiará a "LP".

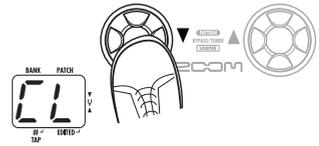


6 Borrado del contenido grabado

Mantenga pulsado el pedal de disparo [▼]. La indicación en pantalla cambiará a "CL" y se borrará el contenido grabado.

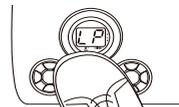
NOTE

Cuando cambie de método de grabación o de ajuste del tiempo, también se borrará el contenido grabado.



7 Retorno al modo de reproducción

Pulse ambos pedales de disparo [▼]/[▲].



Edición de un programa (modo de edición)

Puede editar libremente los programas del G1u 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 de módulo para elegir el módulo de efectos y el parámetro a editar. Tiene disponibles los siguientes ajustes:

- (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).

• Type

Elemento que solo le permite seleccionar el tipo de efecto.

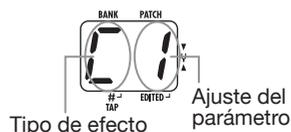
• Prm o Prm2 (Parámetro)

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.



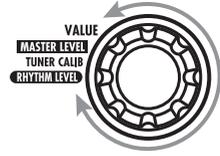
2 Modificación del ajuste

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

Cuando 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.

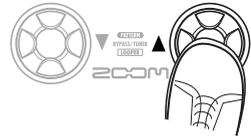


El punto le indica que ha modificado el ajuste

3 Para activar o desactivar un módulo de efectos

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

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 de módulo en la posición "PLAY" para volver al modo de reproducción.

NOTE

Cuando 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 programas (Modo grabación)

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 en el de edición, pulse [STORE]

En pantalla parpadeará el banco y el número de programa.

NOTE

Los programas de los bancos prefijados (0 – 9) 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.



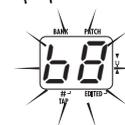
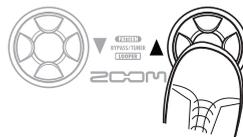
2 Selección del banco de destino de grabación/copia y del nº de programa

- Utilice los pedales de disparo [▼]/[▲] para seleccionar el banco/número de programa.

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

NOTE

- Solo puede elegir un banco de la zona de usuario (A – J) como banco de destino de grabación/copia.
- Durante el proceso de grabación/copia, no podrá utilizar el pedal de disparo (FS01) para cambiar de banco.



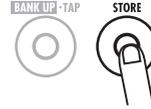
3

Pulse de nuevo la tecla [STORE]

Cuando termine el proceso de grabación/copia, el G1u volverá al modo anterior, quedando seleccionado 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 sobregrabado los programas de la zona de usuario, puede restaurar su contenido original con una única operación (función "All Initialize").

Para hacer esto, encienda el G1u 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 la operación, pulse la tecla RHYTHM [▶/■] en lugar de la tecla [STORE].

NOTE

Cuando realice un 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.

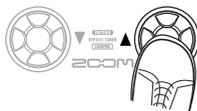
Cambio de la forma de carga de programas

Esta sección le describe cómo hacer que el G1 cambie de método de "pre-selección". En este modo, primero tendrá que seleccionar el programa que vaya a utilizar a continuación y después realizar un paso adicional para activarlo.

1. Encienda el G1u mientras mantiene pulsado el pedal de disparo [▲].

Durante el arranque en pantalla se irá desplazando la indicación "PrE-SElEct".

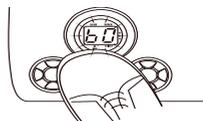
2. En el modo de reproducción, elija el programa que quiera utilizar después.



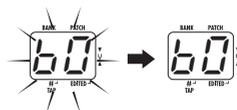
Papadeará en pantalla el nuevo banco y número de programa especificado. El sonido todavía no cambiará.



3. Una vez que haya especificado el programa a utilizar, pulse los pedales de disparo [▼]/[▲].



Se aceptará el cambio de programa, la indicación en pantalla dejará de parpadear y pasará a quedar iluminada fija. Entonces cambiará el sonido.



4. Para que el G1u vuelva al método normal de selección de programas, simplemente apague la unidad y vuélvala a encender.

El método de selección de programas es automáticamente reinicializado al funcionamiento habitual.

Uso de un pedal de disparo/expresión

Esta sección le explica cómo utilizar un pedal de disparo o un pedal de expresión.

Uso de un pedal de disparo

Cuando tenga un pedal de disparo (FS01) conectado a la toma [CONTROL IN] del G1u, podrá cambiar de banco y especificar el tempo para los patrones rítmicos con ese pedal.

Dependiendo del modo activo en ese momento, el pedal de disparo funcionará así:

• Modo de reproducción

Al pulsar el pedal de disparo seleccionará el siguiente banco.

• Modo de ritmo/modo de bucle

Cuando pulse dos o más veces el pedal de disparo, el G1u detectará el intervalo entre las pulsaciones y ajustará el tempo a ese intervalo (función de marcación de tempo).

• **Modo de edición/grabación**

El pedal de disparo no tiene efecto.



Uso de un pedal de expresión

En el Glu, la conexión de un pedal de expresión (FP01/FP02) a la toma [CONTROL IN] le permite utilizarlo como un pedal de volumen o para ajustar un parámetro de efectos en tiempo real. La función elegida para el pedal de expresión es grabada para cada programa individualmente.

1. Conecte el FP01 o FP02 a la toma [CONTROL IN].
2. En el modo de reproducción, elija el programa para el que quiera utilizar el pedal de expresión.
3. Ajuste el selector de módulo a una posición distinta de "PLAY" o "RHYTHM".



El Glu entrará en el modo de edición.

4. Mantenga pulsada la tecla RHYTHM [▶/■] y gire el mando [VALUE] para elegir uno de los siguiente módulos para que sea controlado con el pedal de expresión.

Indicación	Destino de control
	Off
	Volumen
	Módulo COMP/EFX
	Módulo DRIVE
	Módulo MODULATION
	Módulo DELAY
	Módulo REVERB



- En la sección "Tipos de efectos y parámetros" (→p. 21), un símbolo de pedal indica qué tipo de efecto/parámetro es controlado por el 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 programa.

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

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

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



El pedal de expresión también funcionará en el modo de edición.

Uso del G1u como un interface audio

Cuando el G1u esté conectado a un ordenador por medio del puerto USB, éste puede funcionar como un interface audio para el ordenador. Los requisitos para este tipo de uso son los siguientes:

■ Sistemas operativos compatibles

- Windows XP SP2 o posterior
Windows Vista o posterior
- MacOS X (versión 10.4.6 o posterior/10.5 o posterior)

■ Cuantización

16 bits

■ Frecuencias de muestreo

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

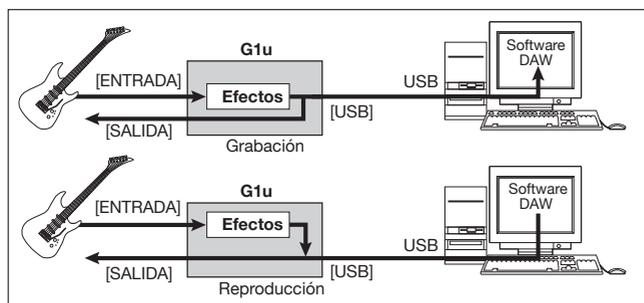
Con los sistemas operativos anteriores, el G1u funcionará como un interface audio con solo conectar el cable USB. No será necesario que instale ningún driver especial.

Sin embargo, el driver ASIO incluido le ofrece grabación y reproducción audio de baja latencia.

HINT

Si el G1u está conectado a un ordenador por medio de un cable USB y no está conectado el adaptador de CA, la unidad recibirá corriente a través del puerto USB.

En esta condición, podrá procesar el sonido de una guitarra conectada a la toma [INPUT] del G1u con los efectos del G1u y después grabarlo en las pistas audio de un programa DAW (Workstation de audio digital) que esté siendo ejecutado en el ordenador.



Al mismo tiempo, la toma [OUTPUT] del G1u da salida al sonido de reproducción de las pistas audio de la aplicación DAW, mezclado con el sonido de guitarra procesado por los efectos del G1u.

Para más información sobre los pasos de grabación y reproducción, vea la documentación de la aplicación DAW.

NOTE

- Además, cuando esté utilizando el G1u como un interface audio, la señal posterior al procesamiento de efectos estará siempre disponible directamente en la toma [OUTPUT] (permiéndole usar el G1u como una unidad de efectos).
- Si la aplicación DAW tiene una función de eco (la señal de entrada durante la grabación es enviada directamente a una salida), debe desactivarla cuando esté utilizando el G1u. Si graba con esta función activada, la señal de salida sonará como si hubiese sido procesada por un efecto flanger.
- Utilice un cable USB de alta calidad y haga que la conexión sea lo más corta posible. Si el G1u recibe alimentación a través de un cable USB de más de 3 metros de longitud, puede que aparezca la indicación de aviso de bajo voltaje.

Acerca del ZFX Tools

El G1u viene con una aplicación de software llamada ZFX Tools que incluye funciones de editor/biblioteca y funciones de grabación.

Cuando el G1u esté conectado a un ordenador vía USB, podrá utilizar el ZFX Tools para importar datos de programas del G1u en el ordenador para su edición y almacenamiento y también podrá grabar la señal del G1u en el ordenador.

Tipos de efectos y parámetros

Explicación de los símbolos

• Selector de módulo



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 ser ajustado golpeando la tecla [BANK UP·TAP]. Cuando esté seleccionado el correspondiente módulo/tipo de efecto 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.

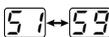
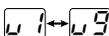
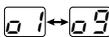
En algunos módulos de efectos, puede elegir un tipo de efecto entre una serie de opciones.

■ PATCH LEVEL

	PATCH LEVEL (Prm)
	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)

	COMP/EFX (Type&Prm)
	Elige el tipo de efectos y parámetros del módulo COMP/EFX.
	Compresor
	Es un compresor de tipo MXR Dynacomp. 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.
	Auto Wah
	Este efecto produce un sonido wah que depende de la intensidad de pulsación. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la sensibilidad.
	Booster
	Aumenta el nivel de la señal y crea un sonido dinámico. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la ganancia.
	Tremolo
	Este efecto modifica periódicamente el volumen. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la velocidad de modulación.
	RingMod (Modulador de repique)
	Este efecto produce un sonido metálico de repique. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la frecuencia utilizada para la modulación.

	Slow Attack 
	Este efecto reduce la velocidad de ataque de cada nota individual. Los valores altos producirán tiempos de ataque más lentos.
	Pedal Vox 
	Este efecto simula un pedal wah de VOX medio abierto. Los valores altos producen un mayor énfasis en la frecuencia.
	Pedal Cry 
	Este efecto simula un pedal wah Crybaby medio abierto. Los valores altos producen un mayor énfasis en la frecuencia.
	Octave 
	Este efecto añade un componente de una octava inferior al sonido original. Los valores altos producen un mayor ratio de mezcla del efecto.

■ **Módulo DRIVE (efectos de distorsión)**

 DRIVE (Tipo)	Elige el tipo de efectos para el módulo DRIVE.		
	FD COMBO Magnífico sonido limpio de un Fender Twin Reverb (del 65) muy apreciado por guitarristas de diversos estilos.		VX COMBO Sonido limpio del combo Vox AC-30, funcionando en el modo de clase A.
	US BLUES Sonido crunch de un Fender Tweed Bassman.		BG CRUNCH Sonido crunch del combo Mesa Boogie MkIII.
	HW STACK Sonido del legendario Hiwatt Custom 100 inglés totalmente a válvulas.		MS CRUNCH Sonido crunch del legendario Marshall del año 1959.
	MS DRIVE Sonido de alta ganancia de una torre Marshall JCM2000.		PV DRIVE Sonido de alta ganancia del clásico Peavey 5150 desarrollado en colaboración con un famoso guitarrista de rock duro.
	DZ DRIVE Sonido de alta ganancia del amplificador de guitarra alemán Diezel Herbert fabricado a mano, con tres canales controlables por separado.		BG DRIVE Sonido de alta ganancia del canal rojo del amplificador Mesa Boogie Dual Rectifier (modo clásico).
	OVER DRIVE Simulación del Boss OD-1, pionero en el concepto de "saturación".		T SCREAM Simulación del Ibanez TS808, utilizado por muchos guitarristas como realzador.
	GOVERNOR Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.		DIST+ Simulación del MXR distortion+ que popularizó la distorsión.
	Dist1 Simulación de Boss DS-1, uno de los más aclamados.		SQUEAK Simulación del ProCo Rat famoso por su cortante sonido de distorsión.
	FUZZ SMILE Simulación del Fuzz Face que se convirtió en parte de la historia del rock con su extraño aspecto e increíble sonido.		GREAT MUFF Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, favorito de muchos músicos por su sonido fuzz dulce y grueso.
	METAL WORLD Sonido del Boss Metal Zone con un largo sustain y un rango medio-grave dinámico.		HOT BOX Simulación del previo a válvulas HotBox de Matchless.

	Z CLEAN El auténtico sonido plano y limpio de Zoom.		Z WILD Sonido de alta ganancia con más realce en la saturación.
	Z MP1 Sonido original que combina las características del ADA MP1 y del Marshall JCM800.		Z BOTTOM Sonido de alta ganancia con un rango de graves y de medios pronunciado.
	Z DREAM Sonido de alta ganancia para guitarras solistas basado en el canal solista del Mesa Boogie Road King Series II.		Z SCREAM Original sonido de alta ganancia con un extraordinario balance de graves a agudos.
	Z NEOS Sonido crunch basado en un Vox AC30 modificado.		LEAD Sonido de distorsión suave y brillante.
	EXTREME DS Sonido de alta ganancia con la máxima ganancia posible en cualquier efecto de distorsión.		ACO.SIM (simulador acústico) Este efecto hace que una guitarra eléctrica suene como una acústica.
	GAIN (Prm) Ajusta los parámetros del módulo DRIVE. La acción del parámetro variará dependiendo de si ha seleccionado un efecto de distorsión (Fd – Ed) o uno de tipo Aco.Sim (simulador acústico).		
Cuando haya elegido un efecto de tipo distorsión (Fd – Ed)			
	GAIN Ajusta la ganancia (intensidad de distorsión).		
Cuando haya elegido un efecto de tipo simulador acústico			
	TOP 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)

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

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

	ZNR/AMP (Type&Prm) Este módulo combina dos elementos: el ZNR (circuito de reducción de ruidos desarrollado por ZOOM que se encarga de reducir el ruido durante las pausas de ejecución 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.
	ZNR (Reducción de ruidos ZOOM) Es únicamente la función de reducción de ruido. Cuanto más elevado sea el valor de este parámetro más potente será el efecto. Ajuste el valor tan alto como sea posible sin que se produzca una supresión del sonido que haga que quede totalmente artificial.

	Combo & ZNR Combinación del ZNR con un simulador de amplificador que recrea el sonido de un combo con un recinto de caja cerrada. El valor del dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.
	Bright Combo & ZNR Combinación del ZNR con un simulador de amplificador que recrea el sonido de un combo brillante con recinto de caja abierta. El valor del dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.
	Stack & ZNR Combinación del ZNR con un simulador de amplificador que recrea el sonido de una torre de altavoces. El valor del dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.

■ Módulo MODULATION

	MODULATION (Type&Prm1)		RATE (Prm2)
	Elige el tipo de efecto del módulo MODULATION y controla a la vez el parámetro 1.		Controla el parámetro 2 del módulo MODULATION. La acción del parámetro variará en función del tipo de efecto.
	Chorus Este efecto mezcla el sonido original con un componente de tono modificado variable, produciendo un sonido totalmente resonante. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un ratio mayor de mezcla.		Rate
			Ajusta la velocidad de modulación.
	Ensemble Es un bloque de chorus con movimiento tridimensional. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un ratio mayor de mezcla.		
	Flanger Este efecto produce un sonido resonante totalmente ondulante. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan las características del efecto.		Rate
			Ajusta la velocidad de modulación.
	Step 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.		
	Pitch Shift 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.	 	Shift
			Ajusta la cantidad de modulación de tono en semitonos. "dt" produce un efecto de desafinación.
	Mono Pitch 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.		
	HPS (modulador de tono armonizado) 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.	 	Key Especifica la tónica para la escala utilizada durante la modulación de tono. El símbolo "o" hace referencia a # (sostenido).

	Vibrato Efecto de vibrato automático. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan la intensidad del vibrato.		Rate Ajusta la velocidad del vibrato.
	Pitch Bend 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).		Pedal Position 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.

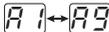
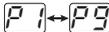
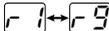
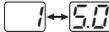
[Tabla 1]

Type&Prm1	Prm2=0		Prm2=1.0	
	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
b2	0 centésimas	+2 octavas	b7	-700 cent. + sonido original
b3	0 centésimas	-100 centésimas	b8	Doblaje
b4	0 centésimas	-2 octavas	b9	-∞(0Hz) + sonido original
b5	0 centésimas	-∞		+1 octava + sonido original

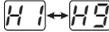
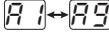
	Delay Es un retardo cuyo ajuste máximo es 2000 ms. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original y aumentan la cantidad de realimentación.		Time (Delay Time) Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 1000 ms, el ajuste se realiza a 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).
	CombFilter Este efecto utiliza las características del combo generado utilizando una modulación fija sobre el flanger como un ecualizador. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.		Frequency Ajusta la frecuencia a enfatizar por el filtro. Al aumentar el valor de este ajuste aumentará el valor de la frecuencia enfatizada.
	Air Este efecto reproduce el ambiente de una sala, para crear una sensación de profundidad. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.		Size Ajusta el tamaño del espacio simulado. Cuanto mayor sea su valor, más grande será el tamaño de la sala.
	Phaser Produce un sonido con un carácter pulsante. Los valores ajustados modifican el tipo de sonido.		Rate Ajusta la velocidad del modulador de fase.

■ Módulo DELAY

	DELAY (Type&Prm1) Elige el tipo de efecto del módulo DELAY y a la vez controla el parámetro 1.
	Delay 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.
	Tape Echo 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.

	Analog Delay 
	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.
	Ping Pong Delay 
	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.
	Reverse 
	Es un retardo especial que consiste en un sonido como si la reproducción estuviese teniendo lugar al revés. El tiempo de retardo máximo es 2500 ms. Cuanto mayores sean los valores más potente será el sonido del efecto.
	TIME (Prm2)
	Controla el parámetro 2 del módulo DELAY. El rango de ajuste es diferente cuando esté seleccionado el tipo de efecto Reverse que cuando estén seleccionados otros tipos de efectos.
Cuando esté seleccionado el ajuste Ping Pong Delay	
	Time (tiempo de retardo) TAP
	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).
Cuando esté seleccionado el ajuste Reverse	
	Time (tiempo de retardo) TAP
	Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 1000 milisegundos, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (10 – 99, 1.0). Para valores de 1 segundo y superiores, a intervalos de 100 ms (1.1 – 2.5).

■ Módulo REVERB

	REVERB (Type&Prm 1)
	Elige el tipo de efecto del módulo REVERB y a la vez controla el parámetro 1.
	Hall 
	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.
	Room 
	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.
	Spring 
	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.
	Arena 
	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.
	Tiled Room 
	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.
	DECAY (Prm2)
	Controla el parámetro 2 del módulo REVERB. Este parámetro es común a todos los tipos de efectos.
	Decay
	Ajusta la duración del decaimiento.

Patrones prefijados de la función rítmica

#	Nombre	Tipo ritmo	#	Nombre	Tipo ritmo	#	Nombre	Tipo ritmo	#	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	

Comprobación de la versión del G1u

Para comprobar la versión de software del G1u, haga lo siguiente:

1. Encienda el G1u mientras mantiene pulsada la tecla [BANK UP-TAP] y el pedal de disparo [▲].

Aparecerán en pantalla los dos dígitos superiores de la versión actual.

2. Pulse el pedal de disparo [▲].

Ahora se mostrarán los dos dígitos inferiores de la versión.

3. Pulse ahora cualquiera de los pedales de disparo [▼]/[▲] para salir de la pantalla de comprobación de la versión y que el G1u sea reiniciado.

Para más información sobre la versión de software más reciente, visite la página web de ZOOM: <http://www.zoom.co.jp/>

Resolución de problemas

• No se enciende la unidad

Vea el apartado "Encendido" en la página 6.

• No funciona el efecto Reverb

Mientras se esté reproduciendo un patrón rítmico, no estará disponible el efecto reverb.

Detenga primero el patrón rítmico (→ p. 10).

• No funciona el efecto de retardo

Mientras esté utilizando la función de bucle, no estará disponible el efecto de retardo. Detenga primero la función de bucle (→ p. 12).

• No puede cambiar de programa

¿Ha ajustado la forma de cambiar programas a

"pre-select" (→ p. 18)? Apague la unidad y vuélvala a encender de nuevo para volver al método normal de cambio de programa.

• Elevados niveles de ruido

¿Está usando el adaptador CA ZOOM?. Asegúrese de que está utilizando exclusivamente un 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 10 horas con pilas alcalinas.

Especificaciones técnicas

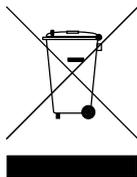
Tipos de efectos	67	Entrada de control	Para FP01/FP02 o FS01
Módulos de efectos	máximo 8 módulos simultáneamente	Interface USB	Interface para ordenador 16 bits (doble línea para grabación/reproducción stereo)
Memoria de programas	Área de usuario: 10 programas x 10 bancos = 100 Área prefijada: 10 programas x 10 bancos = 100 Total 200 programas	Frecuencias de muestreo	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Frecuencia de muestreo	96 kHz	Alimentación	
Convertor A/D	24 bits sobremuestreo 64x	Adaptador CA	ZOOM AD-0006, AD-16
Convertor D/A	24 bits sobremuestreo 128x	Pilas	4 pilas IEC R6 (tamaño AA), 10 horas de funcionamiento continuo (pilas alcalinas)
Procesado de señal	32 bits	Alimentación bus USB	
Respuesta de frecuencia	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB -4.0 dB (con 10 kilohmios de carga)	Dimensiones	155 mm (P) x 136 mm (L) x 52 mm (A)
Pantalla	LEDs de 7 segmentos, 2 dígitos	Peso	350 g (sin pilas)
Entrada	Conector de tipo auriculares mono standard	Opciones	Pedal de expresión FP01/FP02 o pedal de disparo FS01
Nivel medio de entrada	-20 dBm		
Impedancia de entrada	470 kilohmios		
Salida	Conector de tipo auriculares stereo standard (realiza doble función como conector de auriculares/línea)		
Nivel máximo de salida	Línea +3 dBm (impedancia de carga de salida 10 kilohmios o superior) Auriculares 20 mW + 20 mW (con 32 ohmios de carga)		

Para países de la UE



Declaración de conformidad:

Este producto cumple los requerimientos de la directiva EMC 2004/108/EG y de 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>

G1u - 5005-1