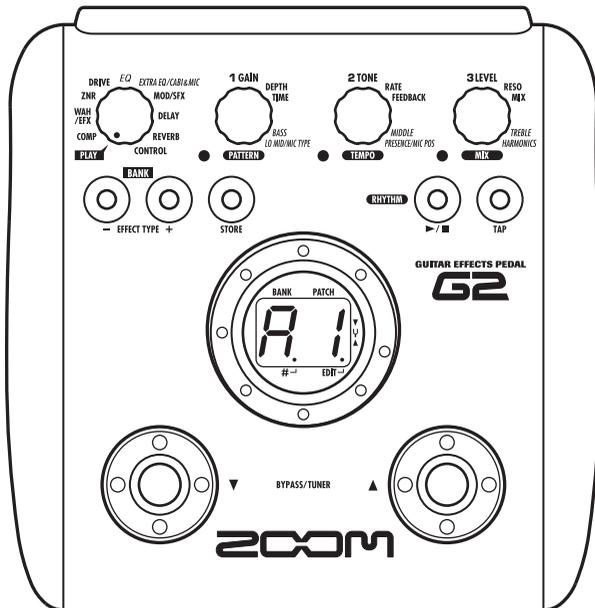


# GUITAR EFFECTS PEDAL

# G2

## Manual de instrucciones



# zoom

© ZOOM Corporation

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

# PRECAUCIONES DE SEGURIDAD Precauciones de uso

## PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

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



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños serios 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 producirle daños al aparato e incluso a sí mismo.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del G2.



### Alimentación

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

### [Funcionamiento con el adaptador CA]

- Utilice solo un adaptador CA que le proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que disponga de un conector "con polo central negativo" (Zoom AD-0006). El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- 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 G2 no puede recargar las pilas.
- Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que son del tipo adecuado.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- Si se fuga el electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de electrolito.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento para pilas debe estar cerrada.



### Entorno

Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías del aparato, evite utilizar el G2 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

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



### Manejo

- No coloque nunca encima del G2 recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del G2 velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.
- El G2 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que no se le caiga la unidad 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 G2 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 G2 ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.



### Volumen

No utilice demasiado tiempo el G2 a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el G2 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 G2 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 G2, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

### Limpieza

Utilice un trapo suave y seco para limpiar el G2. 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 las superficies.

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

# Índice

<b>PRECAUCIONES DE SEGURIDAD Precauciones de uso ....</b>	<b>2</b>
<b>PRECAUCIONES DE SEGURIDAD .....</b>	<b>2</b>
Precauciones de uso .....	2
<b>Características.....</b>	<b>4</b>
<b>Términos utilizados en este manual .....</b>	<b>5</b>
<b>Controles y funciones / Conexiones .....</b>	<b>6</b>
<b>Selección de un programa.....</b>	<b>8</b>
<b>Uso del afinador .....</b>	<b>10</b>
<b>Uso de la función rítmica .....</b>	<b>12</b>
<b>Edición de un programa.....</b>	<b>14</b>
<b>Grabación/copia de programas .....</b>	<b>16</b>
<b>Uso de un pedal de expresión o disparo opcional .....</b>	<b>18</b>
Uso del pedal de disparo (FS01) .....	18
Uso del pedal de expresión (FP01/FP02) .....	19
<b>Reinicialización a los valores de fábrica .....</b>	<b>20</b>
<b>Enlace de efectos .....</b>	<b>21</b>
Cambio entre el sonido en vivo y el sonido de grabación directa ..	21
<b>Tipos de efectos y parámetros .....</b>	<b>22</b>
Cómo leer la tabla de parámetros .....	22
COMP .....	23
WAH/EFX .....	23
ZNR .....	24
DRIVE .....	25
EQ .....	26
EXTRA EQ/CABI&MIC.....	26
MOD/SFX .....	26
DELAY .....	29
REVERB .....	29
CONTROL.....	30
<b>Especificaciones técnicas .....</b>	<b>31</b>
<b>Resolución de problemas .....</b>	<b>31</b>
Patrones prefijados del G2 .....	Contraportada

# Características

¡Enhorabuena por la compra de su ZOOM G2! (al que haremos referencia como "G2"). El G2 es un procesador multiefectos con las siguientes características y funciones:

- **Ultima tecnología para un rendimiento incomparable**

Un muestreo a 96 kHz / 24 bit (con procesado interno a 32 bit) le asegura una excelente calidad de sonido. La respuesta de frecuencia permanece plana hasta los 40 kHz y el valor de nivel de ruido convertido de entrada son unos impresionantes 120 dB, lo que demuestra el extraordinario rendimiento del G2.

- **Dispone de una versátil paleta de efectos que incluye nuevas creaciones**

Dispone de un total de 54 efectos, de los cuales puede utilizar hasta nueve simultáneamente (incluyendo el ZNR). Las extraordinarias opciones que pone a su disposición el G2 incluyen efectos de distorsión que simulan el sonido de famosos amplificadores y modelos de efectos compactos, EQ de guitarra de 6 bandas y efectos de retardo con un control de mantenimiento por medio de un pedal de disparo.

- **Resulta perfecto para actuaciones en vivo y grabaciones directas**

El módulo de efectos de distorsión le ofrece dos algoritmos diferentes para cada uno de sus 17 tipos de efectos, uno para actuaciones en vivo y el otro para grabaciones directas. Dependiendo del estado de activación/desactivación del efecto CABINET & MIC que simula sonidos de recintos acústicos y características de micro, se elegirá de forma automática el algoritmo más adecuado, obteniendo el mejor sonido para cualquier aplicación.

- **Funciones de ritmo y afinador cromático automático**

Dispone de distintos patrones rítmicos que utilizan sonidos PCM de batería totalmente realistas. Puede utilizar esto como metrónomo durante los ensayos individuales o como parte rítmica durante un jam session. Dispone de un afinador cromático automático interno, que le permite afinar fácilmente el aparato tanto en directo como en el estudio.

- **Completo Interface de usuario**

La combinación de un selector giratorio y de tres mandos de parámetros hacen que el proceso de edición de efectos resulte sencillo e intuitivo. El intervalo de anulación en los cambios de programa ha sido reducido a menos de 5 milisegundos. Los cambios de programa "sin saltos" son ahora realidad.

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

El G2 puede funcionar con un adaptador de alterna o con cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA). Las pilas alcalinas le permiten utilizar la unidad de forma continua hasta 7.5 horas.

- **Manejo sencillo de la unidad mediante un pedal de disparo o un pedal de expresión**

Puede conectar un pedal de disparo opcional (FS01) o un pedal de expresión (FP01/FP02) a la toma CONTROL IN. El pedal de disparo resulta adecuado para cambiar rápidamente entre programas de efectos, ajustar el tempo para la función de ritmo o conmutar el mantenimiento del retardo. Puede usar el pedal de expresión para ajustar el volumen o la calidad tonal de un efecto en tiempo real.

Para poderle sacar el máximo partido posible a esta unidad, dedique un mínimo tiempo a leer con calma este manual.

# Términos utilizados en este manual

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

IN → **COMP** **WAH/EFX** **ZNR** **DRIVE** **EQ** **EXTRA EQ/CABI&MIC** **MOD/SFX** **DELAY** **REVERB** → OUT

## ■ Módulo de efectos

Como puede ver en la imagen de arriba, el G2 es una combinación de efectos individuales. Cada uno de estos efectos es un módulo de efectos. Además de los módulos que incluyen efectos de compresor (COMP), efectos de simulación de amplificador/distorsión (DRIVE) y efectos de modulación/especiales (MOD/SFX), el G2 también dispone de un módulo ZNR (reducción de ruido ZOOM). Para cada módulo puede ajustar individualmente parámetros como la intensidad de efectos y puede activar o desactivar módulos cuando quiera.

## ■ Tipo de efectos

Algunos módulos de efectos incluyen distintos efectos denominados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo de efectos de modulación/efectos especiales (MOD/SFX) incluye los efectos chorus, flanger, modulador de tono, retardo y otros tipos de efectos. Solo puede elegir uno de ellos simultáneamente.

## ■ Parámetros de efectos

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

En el G2, los parámetros de efectos se ajustan con los mandos de parámetros 1 – 3. Al igual que los mandos de un efecto compacto, estos modifican aspectos como el carácter tonal o la intensidad del efecto. El parámetro asignado a cada mando dependerá del módulo de efectos y del tipo de efecto seleccionado en cada momento.

## ■ Programa

En el G2, las combinaciones de módulos de efectos son grabadas y cargadas en unidades llamadas programas. Un programa incluye información sobre el estado de activación/desactivación de cada módulo de efectos, el tipo de efectos utilizado en cada módulo y los ajustes de los parámetros de efectos. La memoria interna del G2 admite hasta 80 programas incluyendo 40 programas de lectura/grabación).

## ■ Banco y zona

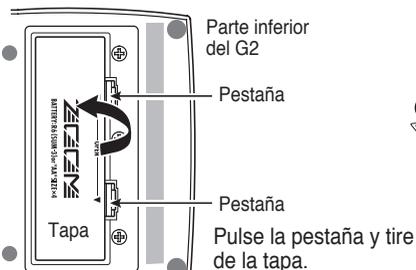
Se llama banco a un grupo de diez programas. La memoria del G2 incluye un total de ocho bancos, indicados como A a d y 0 a 3. Los bancos A – d forman la zona de usuario, con programas de lectura/grabación, mientras que los bancos 0 a 3 forman la zona prefijada que contiene programas solo de lectura. Los programas dentro de cada banco están numerados de 0 a 9. Para especificar un programa del G2, debe utilizar el formato "A1" (programa número 1 del banco A), "06" (programa número 6 del banco 0), etc.

## ■ Modo de reproducción/edición

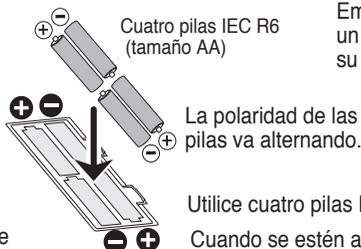
El estado interno del G2 es lo que se conoce como modo de operación. Los dos modos principales son el "modo de reproducción", en el que puede seleccionar programas y utilizarlos para tocar su instrumento, y el "modo de edición", en el que puede modificar los efectos. El selector de módulo le permite cambiar entre los modos de reproducción y edición.

## Uso del G2 a pilas

1. Dele la vuelta al G2 y abra la tapa del compartimento para pilas que hay en la parte inferior.



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



3. Cierre la tapa del compartimento para pilas.

Empuje hasta que se oiga un clic y la tapa quede en su sitio.

Utilice cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA).

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

# Controles y funciones / Conexiones

## Selector de módulo

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

## Teclas BANK [-]/[+]

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

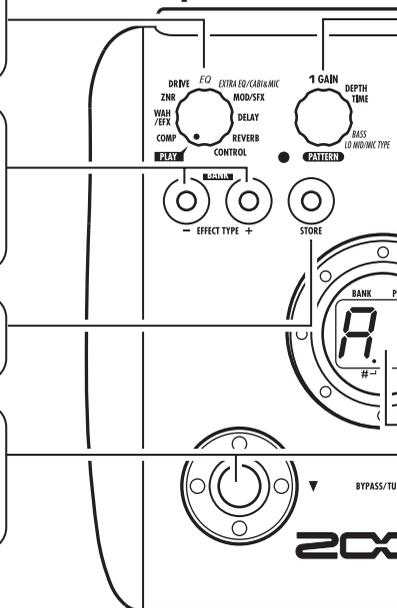
## Tecla [STORE]

Sirve para grabar en memoria los programas editados.

## Pedales de disparo [▼]/[▲]

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

## Panel superior



Guitarra

## Conector [INPUT]

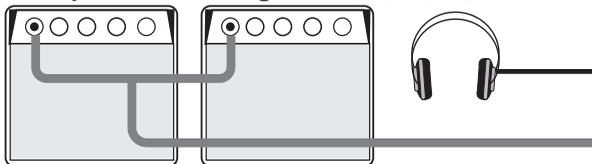
Se usa para conectar su guitarra.

## Toma [OUTPUT/PHONES]

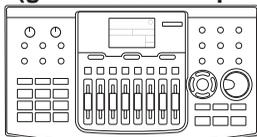
Esta toma de auriculares stereo sirve para conectar un amplificador de guitarra o una grabadora. También puede utilizar un cable en Y para enviar la salida a dos amplificadores, o para conectar unos auriculares stereo a esta toma.

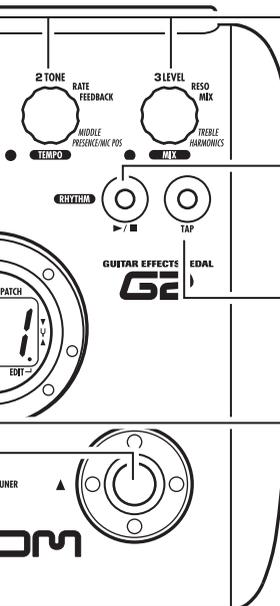
## Amplificadores de guitarra

## Auriculares



## MTR (grabadora multipistas)





### Mandos de parámetros 1 - 3

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

### Tecla RHYTHM [▶/■]

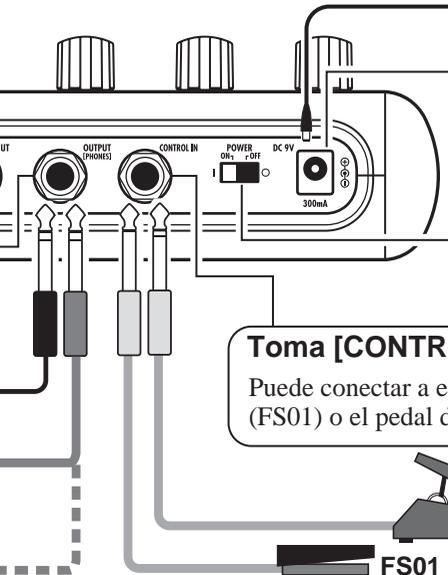
Se utilizan para iniciar/detener la reproducción rítmica.

### Tecla [TAP]

Le permite la introducción manual de valores de parámetros de efectos relacionados con el tiempo como el tiempo de retardo y el tempo de patrón rítmico.

### Pantalla

Le muestra números de patrón, valores de ajustes y otro tipo de información acerca del funcionamiento del G2.



Adaptador CA

### Toma [DC IN]

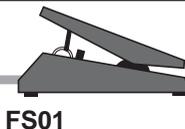
Puede conectar a esta toma un adaptador CA (ZOOM AD-0006) con una salida media de 9 voltios DC, 300 mA (polo central negativo).

### Interruptor [POWER]

Enciende y apaga la unidad.

### Toma [CONTROL IN]

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



FS01

FP01/FP02

# Selección de un programa

Para probar los distintos efectos del G2, le recomendamos que toque el instrumento mientras va cambiando de programa.

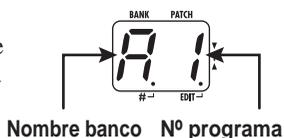
## 1 Encendido

- Utilice un cable monoaural con blindaje para conectar la guitarra a la toma [INPUT] del G2.
- Cuando esté utilizando el G2 con el adaptador CA, conecte el adaptador a una salida de corriente y conecte el cable del adaptador a la toma [DC IN] del G2.
- Coloque el interruptor [POWER] del panel trasero del G2 en ON.
- Encienda el amplificador de guitarra y ajuste a su gusto el volumen.

## 2 Ir al modo de reproducción

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

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



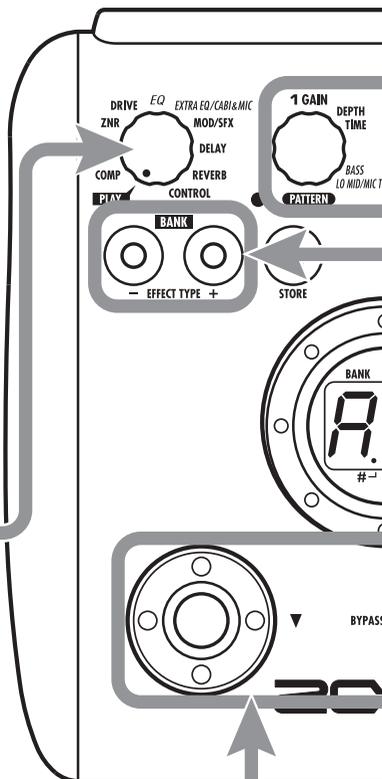
**AVISO** En cuanto encienda el G2, la unidad entrará en el modo de reproducción, incluso aunque el selector de módulo no esté ajustado a "PLAY".

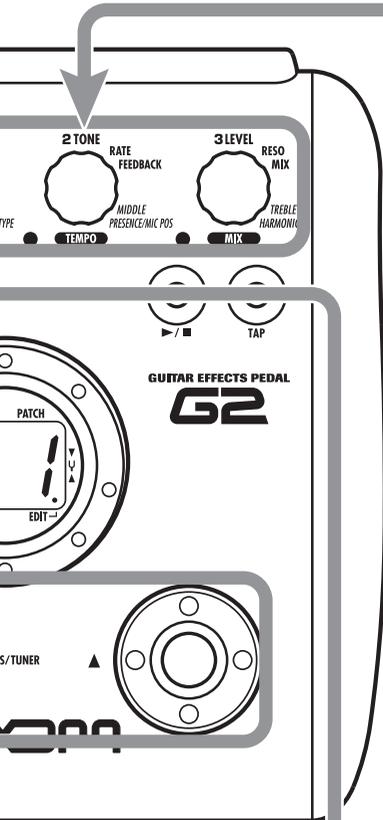
## 3 Selección de un programa

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

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

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



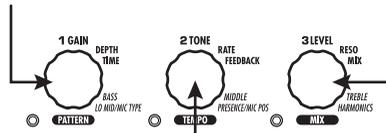


## 5 Ajuste de tono y volumen

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

**Mando de parámetro 1**  
Ajusta el parámetro GAIN del módulo DRIVE (principalmente profundidad de distorsión).

**Mando de parámetro 3**  
Ajusta el parámetro PATCH LEVEL (nivel de salida de todo el programa).



### Mando de parámetro 2

Ajusta el parámetro TONE del módulo DRIVE (principalmente carácter de la distorsión).

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

- NOTA**
- Si el módulo DRIVE está ajustado a OFF para el módulo seleccionado entonces (indicación "oF" en pantalla), los mandos de parámetros 1 y 2 no tienen efecto.
  - Los cambios realizados son temporales y se perderán en cuanto elija otro programa. Para conservarlos, grabe el programa en la zona de usuario.
  - El nivel master que es común para todos los programas es ajustado en el modo de edición (→ p. 30).

## 4 Selección directa de un banco

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

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

# Uso del afinador

El G2 dispone de un afinador cromático automático. Para utilizar la función de afinador, debe dejar los efectos en bypass (temporalmente desactivados) o anulados (solo sonido original; sonido con efectos desactivado).

## 1 Activación de bypass o anulación

### • Activación del estado bypass

En el modo de reproducción, pulse a la vez durante un instante los pedales de disparo [▼]/[▲].



### • Activación del estado mute

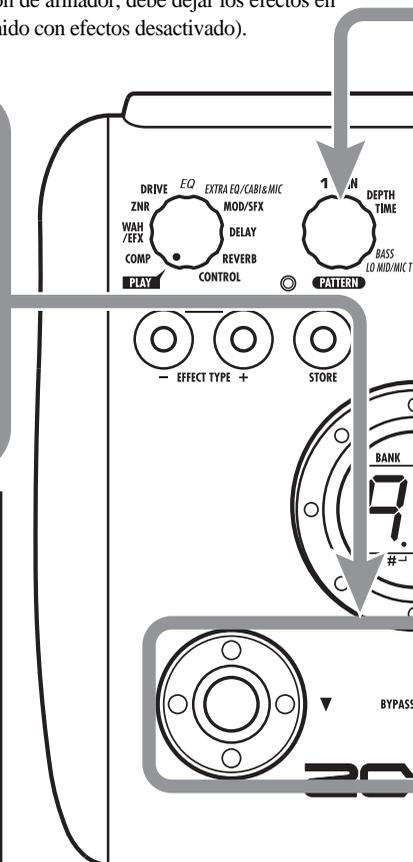
En el modo de reproducción, mantenga pulsados durante 1 segundo como mínimo los pedales de disparo [▼]/[▲].



## Cambio de programa en bypass/anulación

Cuando pulse a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] mientras toca su instrumento, se activará la condición de bypass/anulación. Sin embargo, puede que el sonido cambie momentáneamente justo antes de que se active la condición. Esto es debido a que el G2 cambia al programa superior o inferior cuando pulse uno de los pedales algo antes que el otro. (Cuando cancele la condición bypass / anulación, se volverá a activar el programa original).

Este tipo de comportamiento no es ningún defecto. Es debido a la enorme velocidad con la que el G2 responde al cambio de programa. Para evitar el cambio de sonido producido por lo que acabamos de explicarle, no produzca ningún sonido con su instrumento hasta que esté totalmente establecida la condición de bypass/anulación.



## 2 Toque la cuerda a afinar

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

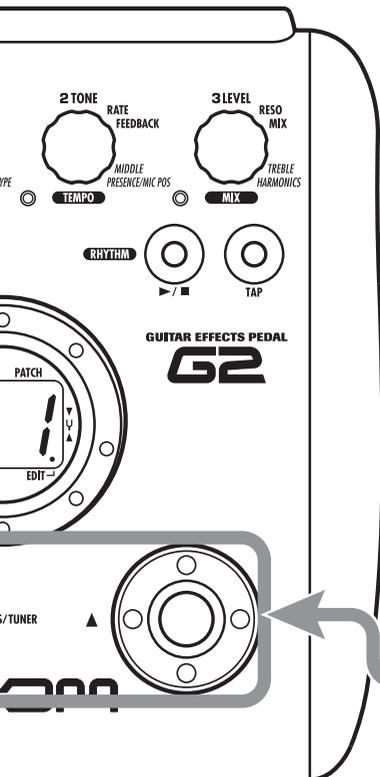


En la parte izquierda de la pantalla aparecerá indicada la nota más cercana al tono actual.

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

### 3 Ajuste del tono de referencia del afinador

Si quiere, puede realizar un ajuste preciso del tono de referencia del afinador del G2. El valor por defecto es La central = 440 Hz.



- Gire el mando de parámetro 1.



Aparecerá indicado el tono de referencia activo. El rango para este ajuste es 35 – 45 (La central = 435 a 445 Hz).

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



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

**NOTA** Cuando apague el G2 y vuelva a encenderlo, el ajuste del tono de referencia será reiniciado a 40 (La central = 440 Hz).

### 4 Vuelta al modo de reproducción

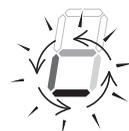
- Pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

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



Afine otras cuerdas siguiendo el mismo procedimiento.

Tono sostenido Tono correcto Tono bemolado



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

# Uso de la función rítmica

El G2 dispone de una función rítmica que reproduce sonidos de batería utilizando distintos patrones. La función rítmica está disponible en el modo de reproducción o en el estado de bypass/anulación.

## 1 Ajuste del G2 al modo de reproducción

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

## 2 Activación de la función rítmica

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

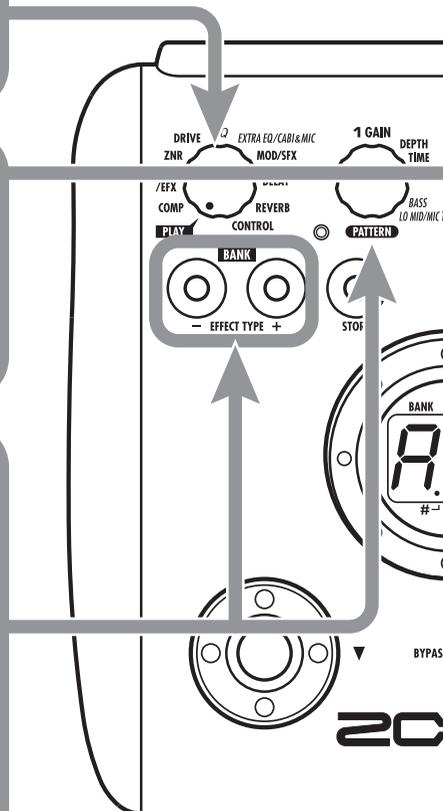
**NOTA** Durante la reproducción rítmica, el módulo REVERB está desactivado.

## 3 Elección de patrón rítmico

El G2 dispone de 40 patrones rítmicos. Para más información sobre el contenido de los patrones, vea la contraportada de este manual.

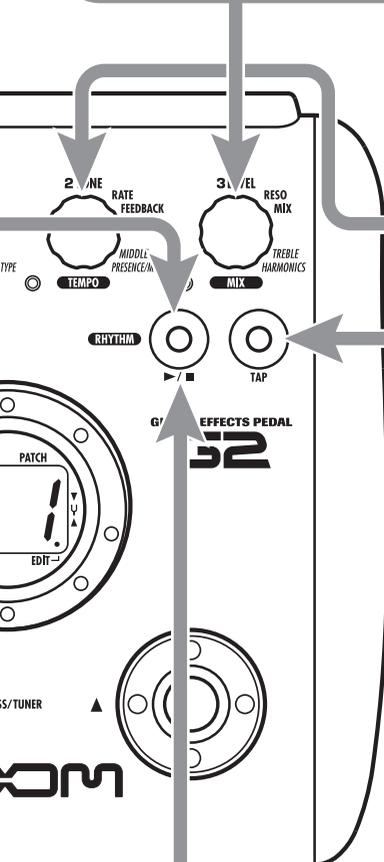
- Para ir cambiando entre los distintos patrones rítmicos, gire el mando de parámetro 1
- Para seleccionar el patrón rítmico siguiente o el anterior, pulse las teclas BANK [-]/[+].

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



## 4 Ajuste del volumen del ritmo

- Para ajustar el volumen del ritmo, gire el mando de parámetro 3. Cuando gire ese mando de parámetro, aparecerá en pantalla el ajuste activo (0 – 30).



## 5 Ajuste del tempo

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

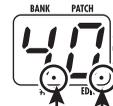
- Para ir modificando el tempo continuamente, gire el mando de parámetro 2.
- Para especificar el tempo manualmente, pulse dos veces [TAP] al intervalo de tempo deseado.

El G2 detectará automáticamente el intervalo entre las dos pulsaciones de la tecla [TAP] y ajustará el tempo a este valor.

Mientras esté realizando los pasos anteriores, aparecerá en pantalla el valor de tempo activo (40 – 250). Para valores 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.



Verá un punto  
Tempo = 120 BPM



Verá dos puntos  
Tempo = 240 BPM

## 6 Detención del ritmo

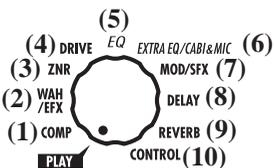
- Para detener el ritmo, pulse la tecla RHYTHM [◀/■].  
El G2 volverá a la situación anterior.

# Edición de un programa

Puede editar libremente los programas del G2 modificando los valores de los parámetros de efectos. Pruebe a editar el programa que esté seleccionado entonces para crear su propio sonido.

## 1 Elija el módulo de efectos

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

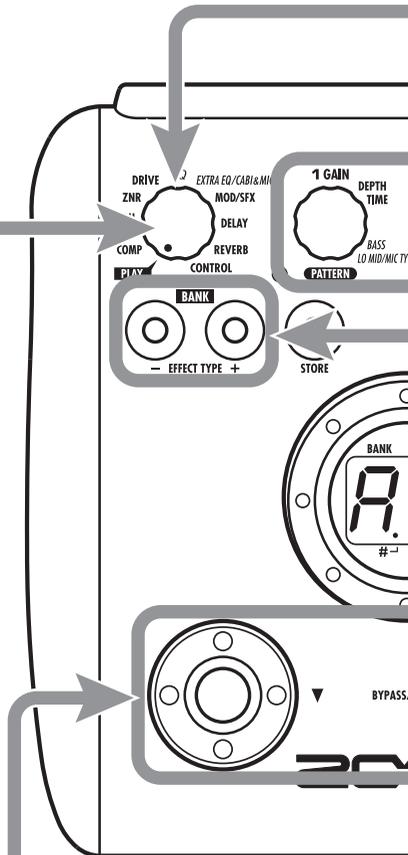


- (1) Módulo COMP
- (2) Módulo WAH/EFX
- (3) Módulo ZNR
- (4) Módulo DRIVE
- (5) Módulo EQ
- (6) Módulo EXTRA EQ/CABI&MIC
- (7) Módulo MOD/SFX
- (8) Módulo DELAY
- (9) Módulo REVERB
- (10) Parámetros relacionados con la pedalera

Cuando cambie a un módulo distinto, aparecerá en pantalla el tipo de efecto seleccionado entonces para ese módulo. Mientras el G2 esté en el modo de edición, en la parte inferior derecha de la pantalla aparecerá un punto.



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



## 2 Para activar o desactivar un módulo de efectos

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

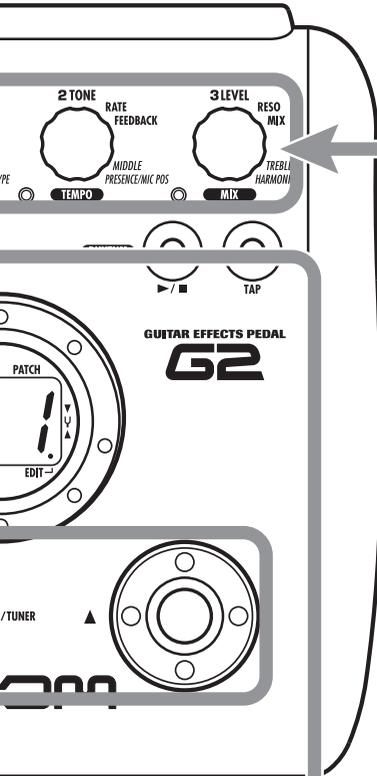
En pantalla aparecerá la indicación "oF". Cuando vuelva a pulsar uno de los pedales de disparo, la indicación en pantalla volverá a la situación en la que se encontraba anteriormente.



## 5 Salida del modo de edición

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

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

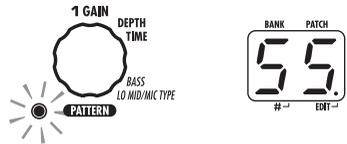


## 4 Modificación del valor del parámetro

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

El parámetro que esté asignado a cada mando dependerá del módulo de efectos/tipo de efecto seleccionado. Para más información sobre los parámetros para los módulos de efectos/tipos de efectos, vea las páginas 23 – 30.

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



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

## 3 Selección del tipo de efecto

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

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



# Grabación/copia de programas

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

## 1 En el modo de reproducción o en el de edición, pulse la tecla [STORE].

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



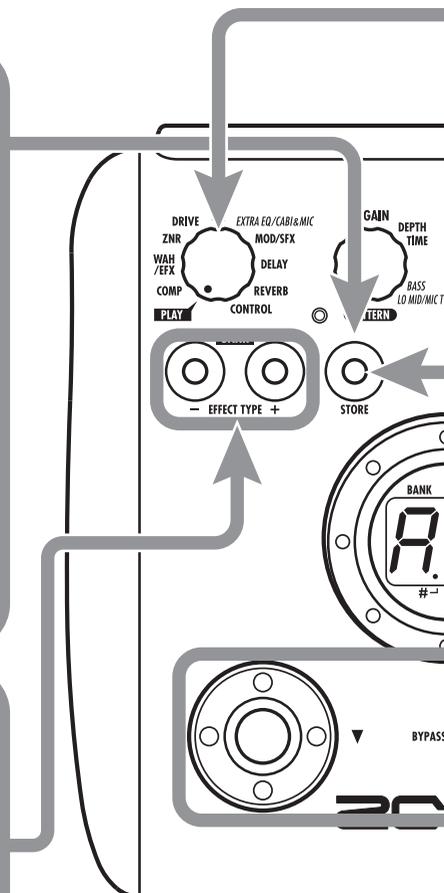
**NOTA** Los programas de los bancos de la zona prefijada (0 – 3) son solo de lectura. No puede grabar o copiar programas en esas posiciones. Si pulsa la tecla [STORE] cuando esté seleccionado un programa de la zona de usuario, el programa "A0" (banco A, programa 0) será seleccionado automáticamente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

## 2 Selección del banco de destino de grabación/copia

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



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



## 5 Para cancelar el proceso de grabación

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

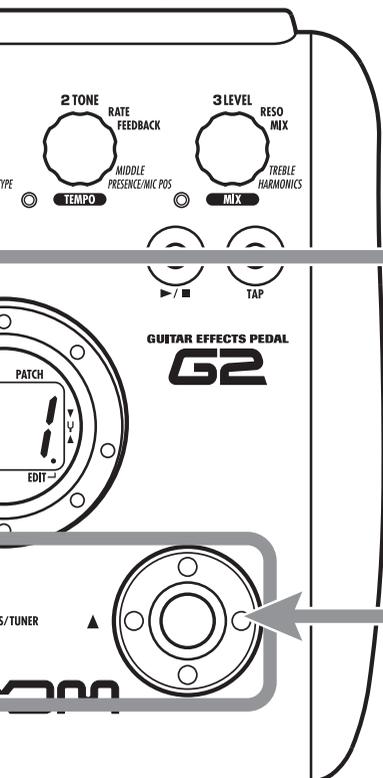
## 4 Pulse de nuevo la tecla [STORE]

- Cuando termine el proceso, el G2 volverá al modo anterior, quedando seleccionado el programa de destino.



## 3 Especificación del programa destino de copia/grabación

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



# Uso de un pedal de expresión o disparo opcional

El G2 viene con una toma [CONTROL IN] diseñada para la conexión de un pedal de disparo o de expresión opcionales. Esta sección le explica la forma de utilizar ambos elementos.

## Uso del pedal de disparo (FS01)

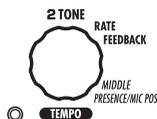
La conexión del pedal de disparo opcional FS01 a la toma [CONTROL IN] le permite cambiar de banco utilizando el pedal de disparo cuando la unidad esté en el modo de reproducción. También es posible activar/desactivar la función bypass/mute, controlar la función de marcación de tempo o realizar otras funciones con el pedal de disparo.

1. Conecte el cable del FS01 a la toma [CONTROL IN] y encienda el G2.
2. Coloque el selector de módulo en la posición "CONTROL".



El G2 entrará en el modo de edición. Allí podrá realizar los ajustes para el pedal de expresión y para el pedal de disparo.

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



### ● bP (bypass/mute)

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

### ● tP (marcación de tempo)

La pulsación del pedal de disparo repetidamente puede ser utilizada para ajustar el intervalo para la función rítmica o para realizar ajustes para los parámetros de efectos de la función de marcación. Es equivalente a pulsar la tecla [TAP].

### ● bU (aumento de banco)

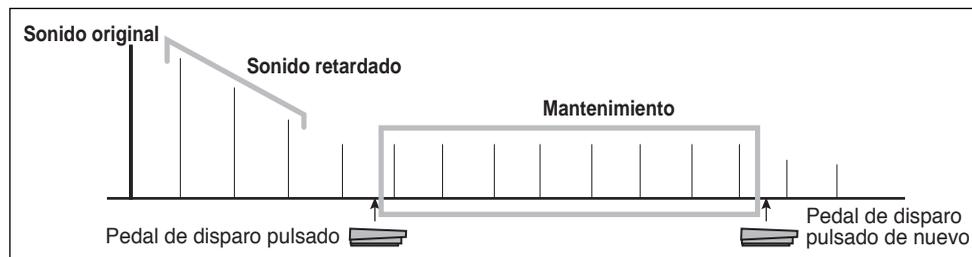
Cada pulsación del pedal de disparo hace que pase al siguiente banco. Es equivalente a pulsar la tecla BANK [+].

### ● rH (activación/desactivación de ritmo)

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

### ● dH (mantenimiento de retardo)

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



● **dM (anulación entrada de retardo)**

Activa o desactiva la anulación de la entrada del módulo de retardo.

---

**AVISO**

- Para más información sobre los parámetros de efectos relacionados con la función de marcación, vea las páginas 23 – 29.
- Para utilizar la función de mantenimiento, debe elegir en el programa un tipo de efecto que admita esta función. Para más información, vea las páginas 23 – 29.
- Cuando el módulo de retardo esté ajustado al modo de mantenimiento o de anulación, parpadeará el punto que hay en la parte central de la pantalla.

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

Se activará la función elegida. Esta función se aplica a todos los programas.

---

## Uso del pedal de expresión (FP01/FP02)

---

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.

Para más información sobre los parámetros que puede ajustar con el pedal de expresión, consulte las páginas 23 – 29.

**1. Conecte el cable del pedal de expresión a la toma [CONTROL IN] y después encienda el G2.**

**2. Elija el programa para el que quiera utilizar el pedal de expresión.**

**3. Ajuste el selector de módulo a la posición "CONTROL".**

El G2 entrará en el modo de edición.

**4. Gire el mando de parámetro 1 para elegir un destino de modulación para el pedal de expresión (vea la página 30).**

● **oF**

El pedal está inactivo.

● **VL**

Volumen.

● **WU, Wd, WH, WL**

Módulo WAH/EFX.

● **GU, Gd, GH, GL**

Módulo DRIVE.

● **MU, Md, MH, ML**

Módulo MOD/SFX.

● **dU, dd, dH, dL**

Módulo DELAY.

● **rU, rd, rH, rL**

Módulo REVERB.

---

**AVISO**

- El parámetro que cambie cuando utilice el pedal de expresión dependerá del módulo elegido. Para más información, vea las páginas 23 – 29.
- El patrón en el que el pedal de expresión modificará el parámetro se elige en el modo de edición. Hay cuatro opciones (→ p. 30).

**5. Si quiere, grabe el programa.**

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

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

Se activará la función elegida.

En la condición de bypass, el pedal de expresión siempre funcionará como un pedal de volumen, independientemente del ajuste realizado en el paso 4.

# Reinicialización a los valores de fábrica

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

## 1. Encienda el G2 mientras mantiene pulsada la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "AL".



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

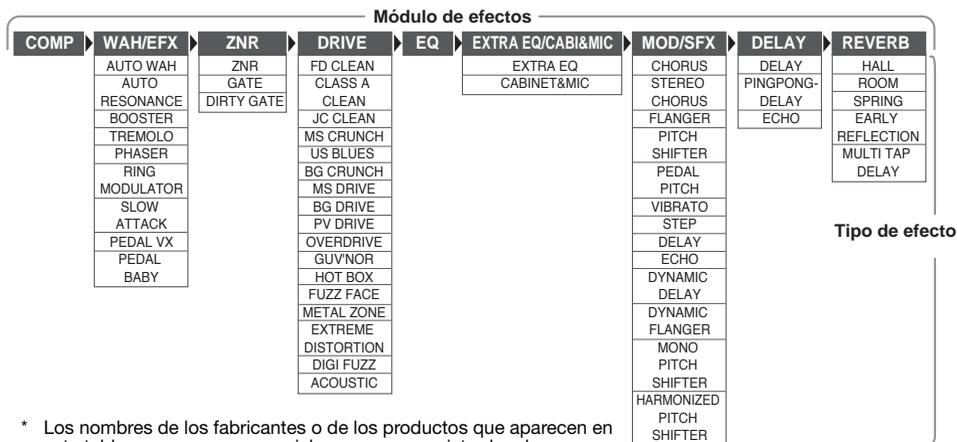
Todos los programas volverán a sus ajustes de fábrica y la unidad entrará en el modo de reproducción. Para cancelar la función All Initialize, pulse la RHYTHM [▶/■] en lugar de [STORE].

### NOTA

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

# Enlace de efectos

Los programas del G2 constan de ocho módulos de efectos, como puede ver en la imagen de abajo. Puede utilizar todos los módulos de efectos a la vez o puede usar selectivamente ciertos módulos activándolos o desactivándolos.



\* Los nombres de los fabricantes o de los productos que aparecen en esta tabla son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Los nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no indica que exista 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. Por ejemplo, el módulo MOD/SFX incluye CHORUS, FLANGER y otros tipos de efectos entre los que puede elegir uno de ellos, mientras que las opciones para el módulo REVERB son HALL, ROOM y otros tipos de efectos.

## Cambio entre el sonido en vivo y el sonido de grabación directa

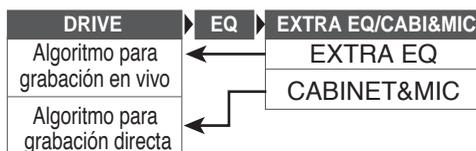
En la imagen anterior, el módulo DRIVE dispone de 17 tipos de efectos. Pero cada tipo de efecto tiene dos algoritmos (uno para actuaciones en vivo y otro para grabaciones directas) para cada uno de estos 17 tipos de efectos, de modo que en realidad dispone de 34 tipos de efectos que puede utilizar. Los dos algoritmos son activados de acuerdo al tipo de efecto elegido por el módulo EXTRA EQ/CABI & MIC, de la siguiente forma.

### ● Si está seleccionado EXTRA EQ

El algoritmo para actuaciones en vivo queda seleccionado en el módulo DRIVE. Es la opción recomendada cuando utilice el G2 para tocar a través de un amplificador de guitarra.

### ● Si está seleccionado CABINET & MIC

El algoritmo para grabaciones directas queda seleccionado en el módulo DRIVE. Opción recomendada cuando el G2 esté conectado directamente a una grabadora, a un sistema hifi o a otras unidades audio.



# Tipos de efectos y parámetros

## Cómo leer la tabla de parámetros

### Parámetros de efectos 1 – 3

Son los parámetros de efectos que puede ajustar con los mandos de parámetros 1 – 3 cuando esté seleccionado el tipo de efecto. Aparecerá indicado el rango para cada parámetro.

Los valores de tres dígitos aparecen con un punto entre los dos números.

Ejemplo: 1 – 98, 1.0 = 1 – 98, 100

### Selector de módulo

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

### Módulo de efectos Tipo de efecto

	<b>DELAY</b> DELAY module	This is a delay module which allows long delay time and use of the hold function.
dL	dL DELAY	
	<b>HOLD</b>	This is a delay with a maximum setting of 5000 ms.
	<b>Pd</b> PINGPONG DELAY	This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right.
	<b>EC</b> ECHO	This effect simulates a tape echo with a long delay time of up to 5000 ms.
These three effects have the same parameters.		
<b>1</b> TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	<b>2</b> FEEDBACK 0 – 98, 1.0
	Adjusts the delay time. In the range from 10 – 990 ms, the adjustment is made in 10 ms steps (1 – 99). For 1 second and above, the adjustment is made in 0-ms steps (1.0 – 2.0).	<b>3</b> MIX 0 – 98, 1.0
		Adjusts the mixing ratio of original sound and effect sound.

### Pedal de expresión

Un icono de pedal () en la lista le indica un parámetro que puede ser controlado a través del pedal de expresión (FP01/FP02).

Especifique el correspondiente módulo como destino de modulación para el pedal de expresión (→ p. 19) y después elija el tipo de efecto para ese módulo. Entonces podrá controlar el parámetro en tiempo real mediante un pedal de expresión conectado.

### Tap

Un icono de tecla [TAP] () en la lista indica un parámetro que puede ser ajustado golpeando la tecla [TAP].

En el modo de edición, cuando esté seleccionado el correspondiente módulo/tipo de efecto, el pulsar repetidamente la tecla [TAP] ajustará el parámetro de acuerdo al intervalo de tiempo con el que haya pulsado la tecla (ciclo de modulación, tiempo de retardo, etc.).

En el modo de reproducción, si el módulo DELAY está ajustado a ON para el programa elegido entonces, al pulsar repetidamente la tecla [TAP] modificará temporalmente el parámetro.

### Hold

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

Ajuste la función de pedal de disparo a "dH" (mantenimiento de retardo) (→ p. 18) para el correspondiente programa. Cuando elija este programa en el modo de reproducción, podrá activar y desactivar la función de mantenimiento pulsando el pedal de disparo.

	<b>COMP</b>				
	<b>Módulo COMP (Compresor)</b>				
Atenúa los agudos y realza los graves, colocando el nivel global de señal dentro de un determinado rango.					
<b>1 SENSE</b>	0 – 10	<b>2 ATTACK</b>	FS, SL	<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0
Ajusta la sensibilidad del compresor. Cuanto mayor sea el valor introducido mayor será la sensibilidad		Le permite elegir entre dos velocidades de ataque: "FS" (rápida) y "SL" (lenta).		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

	<b>WAH/EFX</b>				
	<b>Módulo WAH/EFX (Wah/Efectos)</b>				
Influye efectos de wah y de filtro así como efectos de tipo VCA.					
<b>AW AUTO WAH</b>					
Este efecto produce un sonido wah ique depende de la intensidad de pulsación.					
<b>Ar AUTO RESONANCE</b>					
Este efecto modifica la banda de frecuencias del filtro de resonancia dependiendo de la intensidad del punteo.					
Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.					
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 SENSE</b>	-10 – -1, 1 – 10	<b>3 RESONANCE</b>	0 – 10
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes disponibles son: "bF" (antes del modulo DRIVE) y "AF" (después del módulo EQ/EXTRA EQ).		 Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la resonancia del sonido.	

<b>bS BOOSTER</b>					
Aumenta la ganancia de señal y crea un sonido dinámico.					
<b>1 RANGE</b>	1 – 5	<b>2 TONE</b>	0 – 10	<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0
Elige la banda de frecuencias que será realzada.		Ajusta la calidad del sonido.		 Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

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

<b>PH PHASER</b>					
Este efecto produce un sonido con un carácter pulsante.					
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 RATE</b>	0 – 50	<b>3 COLOR</b>	1 – 4
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes disponibles son: "bF" (antes del módulo DRIVE) y "AF" (después del módulo EQ/EXTRA EQ).		 <b>TAP</b> Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el tipo de sonido.	

<b>rG RING MODULATOR</b>		
Este efecto produce un sonido metálico de repique. Al ajustar el parámetro FREQUENCY obtendrá un cambio drástico del carácter del sonido.		
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 FREQUENCY</b> 1 – 50
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes disponibles son: "bF" (antes del módulo DRIVE) y "AF" (después del módulo EQ/EXTRA EQ).		 Ajusta la frecuencia utilizada para la modulación.
		<b>3 MIX</b> 0 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel del sonido con efectos mezclado con el sonido original.

<b>SL SLOW ATTACK</b>		
Este efecto reduce la velocidad de ataque del sonido, produciendo un sonido de tipo violín.		
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 TIME</b> 1 – 50
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes disponibles son: "bF" (antes del módulo DRIVE) y "AF" (después del módulo EQ/EXTRA EQ).		 Ajusta el tiempo de ataque.
		<b>3 CURVE</b> 0 – 10
		Ajusta la curva de cambio de volumen de ataque.

<b>PV PEDAL VX</b>		
Simula el sonido de un pedal wah clásico.		
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 FREQUENCY</b> 1 – 50
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes disponibles son: "bF" (antes del módulo DRIVE) y "AF" (después del módulo EQ/EXTRA EQ).		 Ajusta la frecuencia que será enfatizada. Cuando no use ningún pedal de expresión, el efecto equivale a pulsar el pedal hasta la mitad de su recorrido.
		<b>3 LEVEL</b> 2 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.

<b>Pb PEDAL BABY</b>		
Simula el sonido de un pedal wah clásico.		
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 FREQUENCY</b> 1 – 50
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes disponibles son: "bF" (antes del módulo DRIVE) y "AF" (después del módulo EQ/EXTRA EQ).		 Ajusta la frecuencia que será enfatizada. Cuando no use ningún pedal de expresión, el efecto equivale a pulsar el pedal hasta la mitad de su recorrido.
		<b>3 LEVEL</b> 2 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.

	<b>ZNR</b>
<b>Módulo ZNR (reducción de ruido ZOOM)</b>	
Este módulo sirve para cortar el ruido durante las pausas de ejecución. Le ofrece una opción de reducción de ruido (reducción de los componentes del ruido) y otra de puerta de ruidos (corta el sonido durante las pausas de ejecución).	

<b>nr</b>	<b>ZNR (Reducción de ruido ZOOM)</b>
La reducción de ruidos original desarrollada por ZOOM corta el ruido durante las pausas de ejecución sin afectar al tono global.	

<b>Gt</b>	<b>GATE</b>
Es una puerta de ruidos que corta totalmente el sonido durante las pausas de ejecución.	

<b>dG</b>	<b>DIRTY GATE</b>
Es una puerta de ruidos clásica con características de corte especiales.	
Todos los tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.	

<b>1 THRESHOLD</b>	1 – 16
Ajusta la sensibilidad. Para la máxima reducción de ruido, ajuste el valor tan alto como sea posible sin que el sonido tenga un decaimiento totalmente artificial.	

<b>DRIVE</b>		<b>Módulo DRIVE</b>	
		Este módulo incluye 16 tipos de distorsión y un simulador acústico. Cada tipo de efecto del módulo tiene dos algoritmos de modelado (para actuaciones en vivo y para grabaciones directas). Estos algoritmos se activan automáticamente de acuerdo al estado on/off del efecto CABINET & MIC (→ p. 21).	
<b>FC</b>	<b>FD CLEAN</b>	<b>CA</b>	<b>CLASS A CLEAN</b>
Magnífico sonido limpio de un Fender Twin Reverb de 1965		Sonido limpio del combo Vox AC-30, funcionando en el modo de clase A.	
<b>JC</b>	<b>JC CLEAN</b>	<b>MC</b>	<b>MS CRUNCH</b>
Sonido limpio de la serie JC de Roland con chorus incorporado que da lugar a un sonido amplio y limpio.		Potente sonido de una torre Marshall funcionando entre clean y crunch	
<b>bL</b>	<b>US BLUES</b>	<b>bC</b>	<b>BG CRUNCH</b>
Sonido crunch de un Fender Tweed Deluxe de 1953		Sonido grueso del combo Mesa Boogie MkIII	
<b>Md</b>	<b>MS DRIVE</b>	<b>bG</b>	<b>BG DRIVE</b>
Sonido con una ganancia elevada de una torre Marshall JCM2000.		Sonido con alta ganancia del canal 2 del amplificador Mesa Boogie Dual Rectifier (modo clásico).	
<b>PV</b>	<b>PV DRIVE</b>	<b>Od</b>	<b>OVERDRIVE</b>
Sonido con una ganancia elevada del clásico Peavey 5150		Simulación del clásico pedal de saturación Boss OD-1	
<b>GV</b>	<b>GUV'NOR distortion</b>	<b>Hb</b>	<b>HOT BOX</b>
Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.		Simulación del canal de distorsión de un amplificador a válvulas Hot Box.	
<b>FF</b>	<b>FUZZ FACE</b>	<b>Mt</b>	<b>METAL ZONE</b>
Simulación del sonido clásico de un pedal fuzz de tipo "británico".		Simulación del sonido clásico del pedal Boss Metal Zone famoso por su prolongado sustain y rango de medios	
<b>Ed</b>	<b>EXTREME DISTORTION</b>	<b>dF</b>	<b>DIGI FUZZ (fuzz digital)</b>
Potente distorsión con una enorme ganancia		Ataque fuzz de alta ganancia	
Todos los tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.			
<b>1 GAIN</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 TONE</b>	0 – 10
 Ajusta la intensidad de la distorsión.		Ajusta la calidad del sonido.	
		<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

\* Los nombres de los fabricantes y de los productos mencionados en esta tabla son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Estos nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no implican ningún tipo de relación con ZOOM CORPORATION.

<b>AC</b>		<b>ACOUSTIC</b>	
Este efecto hace que una guitarra eléctrica suene como una guitarra acústica.			
<b>1 TOP</b>	0 – 10	<b>2 BODY</b>	0 – 10
 Ajusta el tono especial de cuerda característico de una guitarra acústica.		Ajusta el grado de resonancia de caja.	
		<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

	<b>EQ</b>		
	<b>Módulo EQ (Ecuador)</b>		
Le permite ajustar las tres bandas principales (BASS, MIDDLE, TREBLE) del ecualizador de seis bandas.			
<b>1 BASS</b>	±12 160Hz	<b>2 MIDDLE</b>	±12 800Hz
Ajusta el rango de graves.		Ajusta el rango de medios.	
		<b>3 TREBLE</b>	±12 3.2kHz
		Ajusta el rango de agudos.	

	<b>EXTRA EQ/CABI&amp;MIC</b>		
	<b>Módulo EXTRA EQ/CABINET &amp; MIC</b>		
Este módulo le permite ajustar las otras tres bandas del ecualizador de seis bandas. Además, el módulo incluye un simulador de recinto acústico que produce un sonido adecuado para la grabación directa en un MTR o para la reproducción a través de auriculares o de un monitor de estudio.			
<b>Et EXTRA EQ</b>			
Ajusta las otras tres bandas del ecualizador de seis bandas. El control HARMONICS le permite ajustar el rango de frecuencias de los armónicos.			
<b>1 LO MID</b>	±12 400Hz	<b>2 PRESENCE</b>	±12 6.4kHz
Ajusta el rango de medios-graves.		Ajusta el rango de los sonidos extremadamente agudos.	
		<b>3 HARMONICS</b>	±12 12kHz
		Ajusta el rango de frecuencias de los armónicos.	

<b>Cb CABINET &amp; MIC</b>	
Este efecto simula las características direccionales de un recinto acústico y de un micro; resulta adecuado para la grabación directa en un multipistas. La características son ajustadas automáticamente a Combo (12" x 1, 12" x 2) o a Stack (12" x 4), dependiendo del tipo de distorsión elegida. El estado on/off de este efecto activa el algoritmo de modelado adecuado para el módulo DRIVE (→ p. 21).	
<b>1 MIC TYPE</b>	dy, Co
Elige el tipo de micro. "dy" simula la respuesta de frecuencias de un micro dinámico y "Co" la de un micro condensador.	
<b>2 MIC POSITION</b>	0 - 2
Le permite elegir distintas características de micrófono dependiendo de la posición de captura. Dispone de los siguientes ajustes: 0: El micro apunta al centro del altavoz 1: El micro apunta a un lugar a mitad de camino entre el centro y la esquina del altavoz 2: El micro apunta a la esquina del altavoz	

	<b>MOD/SFX</b>		
	<b>Módulo MOD/SFX (Modulation/SFX)</b>		
Incluye efectos de modulación y de retardo como el chorus, modulador de tono, retardo y eco.			
<b>CH CHORUS</b>			
Este efecto mezcla el sonido original con un componente con un tono modificado variable, produciendo un sonido totalmente resonante.			
<b>1 DEPTH</b>	0 - 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	1 - 50
Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.	
		<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
		Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.	
<b>SC STEREO CHORUS</b>			
Esto es un chorus stereo con un sonido limpio.			
<b>1 DEPTH</b>	0 - 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	1 - 50
Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.	
		<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
		Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.	

<b>FL FL FLANGER</b>			
Este efecto produce un sonido resonante totalmente ondulante.			
<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		Velocidad de la modulación.	<b>3 RESONANCE</b> -10 – -1, 0, 1 – 10
			Intensidad de resonancia de la modulación.
<b>Pt Pt Pitch Shifter</b>			
Este efecto hace que aumente o disminuya el tono del sonido original.			
<b>1 SHIFT</b>	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	<b>2 TONE</b>	0 – 10
Ajusta en semitonos la cantidad en la que será modificado el tono. El ajuste "dt" da lugar a un efecto de desafinado.		Ajusta la calidad del sonido.	
		<b>3 MIX</b> 0 – 98, 1.0	
		Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.	
<b>PP PP PEDAL PITCH</b>			
Este efecto le permite utilizar un pedal para modificar el tono en tiempo real.			
<b>1 COLOR</b>	Vea la tabla 1	<b>2 MODE</b>	UP, dn
Elige el tipo de cambio de tono realizado por el pedal.		Elige la dirección del cambio de tono.	
		<b>3 TONE</b> 0 – 10	
		Ajusta la calidad del sonido.	
<b>Tabla 1</b>			
COLOR	MODO	Valor mímimo pedal	Valor máximo pedal
COLOR	MODO	Valor mímimo pedal	Valor máximo pedal
1	UP dn	-100 centésimas Solo sonido original	Solo sonido original -100 centésimas
2	UP dn	DOBLAJE Desafinación + SECA	Desafinación + SECA DOBLAJE
3	UP dn	0 centésimas +1 octava	+1 octava 0 centésimas
4	UP dn	0 centésimas -2 octavas	-2 octavas 0 centésimas
5	UP dn	-1 octava + SECA +1 octava + SECA	+1 octava + SECA -1 octava + SECA
6	UP dn	-700 cents + SECA 500 cents + SECA	500 cents + SECA -700 cents + SECA
7	UP dn	-∞ (0 Hz) + SECA +1 octava	+1 octava -∞ (0 Hz) + SECA
8	UP dn	-∞ (0 Hz) + SECA +1 octava + SECA	+1 octava + SECA -∞ (0 Hz) + SECA
<b>Vb Vb VIBRATO</b>			
Efecto con vibrato automático.			
<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		Velocidad de modulación.	<b>3 MIX</b> 0 – 98, 1.0
			Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.
<b>St St STEP</b>			
Efecto especial que modifica el sonido siguiendo un patrón en escalera.			
<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		Velocidad de la modulación.	<b>3 RESONANCE</b> 0 – 10
			Ajusta la intensidad de la resonancia de la modulación.
<b>dL dL DELAY</b>			
Es un retardo cuyo ajuste máximo es 2000 ms.			
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 2.0	<b>2 FEEDBACK</b>	0 – 98, 1.0
Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10-ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, el ajuste se realiza a intervalos de 100-ms (1.0 – 2.0).		Ajusta la cantidad de realimentación.	
		<b>3 MIX</b> 0 – 98, 1.0	
		Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.	

## Tipos de efectos y parámetros

<b>EE tE TAPE ECHO</b>			
Este efecto simula el de un eco de cinta.			
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 2.0	<b>2 FEEDBACK</b>	0 – 98, 1.0
<b>ⓈTAP</b> Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, se realiza a intervalos de 10-ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, se realiza a intervalos de 100-ms (1.0 – 2.0).		Ajusta la cantidad de realimentación.	
		<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0
		 Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.	

<b>dd dd DYNAMIC DELAY</b>			
Es un retardo dinámico en el que el volumen del efecto varía dependiendo del nivel de la señal de entrada. Para ajustes positivos, el volumen del efecto aumentará al aumentar el nivel de la señal de entrada, mientras que para ajustes negativos ocurrirá lo contrario.			
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 2.0	<b>2 AMOUNT</b>	0 – 10
<b>ⓈTAP</b> Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10-ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, se realiza a intervalos de 100-ms (1.0 – 2.0).		 Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos	
		<b>3 SENSE</b>	-10 – -1, 1 – 10
		Ajusta la sensibilidad del efecto.	

<b>df df DYNAMIC FLANGER</b>			
Es un flanger dinámico en el que el volumen del efecto varía dependiendo del nivel de la señal de entrada. Con valores positivos, el volumen del efecto aumentará al aumentar el nivel de la señal de entrada, mientras que para ajustes negativos ocurrirá lo contrario.			
<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		 <b>ⓈTAP</b> Ajusta la velocidad de modulación.	
		<b>3 SENSE</b>	-10 – -1, 1 – 10
		Ajusta la sensibilidad del efecto.	

<b>mp MP MONO PITCH SHIFTER</b>			
Es un modulador de tono monofónico con una baja modulación de sonido, adecuado para interpretaciones de notas sueltas (punteos).			
<b>1 SHIFT</b>	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	<b>2 TONE</b>	0 – 10
Ajusta la cantidad de modulación de tono en semitonos. El ajuste "dt" produce un efecto de desafinación.		Ajusta la calidad de sonido.	
		<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0
		 Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.	

<b>hp HP HARMONIZED PITCH SHIFTER</b>			
Es un modulador de tono inteligente que genera armonías automáticamente de acuerdo a una una clave y escala prefijadas.			
<b>1 SCALE</b>	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	<b>2 KEY</b>	C, Co, d...b
Determina el intervalo para el sonido al que le es aplicada la modulación de tono (vea la tabla Tabla 2).		Define la tónica para la escala utilizada para la modulación de tono (vea la tabla 3).	
		<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0
		 Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.	

Tabla 2

Ajuste	Tipo de escala	Intervalo	Ajuste	Tipo de escala	Intervalo
-6	Escala mayor	Sexta arriba	3	Escala mayor	Tercera arriba
-5		Quinta abajo	4		Cuarta arriba
-4		Cuarta abajo	5		Quinta arriba
-3		Tercera abajo	6		Sexta arriba
-m	Escala menor	Tercera abajo			
m		Tercera arriba			

Tabla 3

Ajuste	Tónica	Ajuste	Tónica
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

		<b>DELAY</b>	
		<b>Módulo DELAY</b>	
Es un módulo de retardo que le ofrece tiempos de retardo largos y le permite utilizar la función de mantenimiento.			
<b>dL</b>	<b>dL</b>	<b>DELAY</b>	
 <b>HOLD</b> Es un retardo con un ajuste máximo de 5000 ms.			
<b>Pd</b>	<b>Pd</b>	<b>PINGPONG DELAY</b>	
 <b>HOLD</b> Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre la izquierda y la derecha			
<b>EC</b>	<b>EC</b>	<b>ECHO</b>	
 <b>HOLD</b> Es un retardo prolongado y cálido con una duración de hasta 5000 ms.			
Estos tres tipos de efectos tienen los mismos parámetros.			
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 5.0	<b>2 FEEDBACK</b>	0 – 98, 1.0
<b>3 MIX</b>	Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.		0 – 98, 1.0
 <b>TAP</b> Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10-ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, se realiza a intervalos de 100-ms (1.0 – 5.0).		Ajusta la cantidad de realimentación.	
<b>REVERB</b>		<b>Módulo REVERB</b>	
Este módulo incluye varias funciones reverb como la reverb de muelles, la reflexión inicial o el retardo multifases.			
<b>HL</b>	<b>HL</b>	<b>HALL</b>	
Esta reverb simula la acústica de una sala de conciertos.			
<b>rM</b>	<b>rM</b>	<b>ROOM</b>	
Esta reverb simula la acústica de una habitación.			
<b>SP</b>	<b>SP</b>	<b>SPRING</b>	
Este efecto simula una reverb de muelles.			
Los tres tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.			
<b>1 DECAF</b>	1 – 30	<b>2 TONE</b>	0 – 10
<b>3 MIX</b>	Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.		0 – 98, 1.0
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la calidad del sonido.	
<b>Er</b>	<b>Er</b>	<b>EARLY REFLECTION</b>	
Este efecto aísla solo el componente de reflexiones iniciales de la reverb.			
<b>1 DECAF</b>	1 – 30	<b>2 SHAPE</b>	±10
<b>3 MIX</b>	Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.		0 – 98, 1.0
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la envolvente del sonido con efectos. En el rango negativo, se invierte la envolvente. Con un ajuste de 0, el efecto es una reverb con puerta. En el rango positivo, es una envolvente de tipo decaimiento.	
<b>Md</b>	<b>Md</b>	<b>MULTI TAP DELAY</b>	
Este efecto produce varios componentes de retardo con distintos tiempos de retardo.			
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 3.0	<b>2 PATTERN</b>	1 – 8
<b>3 MIX</b>	Ajusta el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.		0 – 98, 1.0
 <b>TAP</b> Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10-ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, se realiza a intervalos de 100-ms (1.0 – 3.0).		Elige el patrón de combinación para las fases. El rango de selección va de rítmicos a patrones aleatorios.	

		<b>CONTROL</b>	
		<b>Módulo CONTROL</b>	
Sirve para realizar ajustes de pedal y le permite controlar la función de pedal de disparo y el ajuste del nivel master que se aplica a todos los programas.			
<b>1</b>	<b>RTM DESTINATION</b>	Ve la tabla 4	
Cuando tenga conectado un pedal de expresión (FP01/FP02) a la toma [CONTROL IN], este parámetro le permite elegir el módulo de destino de modulación para la función RTM (Vea la tabla 4).		<b>2</b>	<b>FS</b>
		Ve la tabla 5	
		<b>3</b>	
		<b>MASTER LEVEL</b>	0 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel master para todos los programas.	

Tabla 4

Ajuste	Destino de modulación
oF	OFF
VL	Volumen
WU, Wd, WH, WL	Módulo WAH/EFX (*)
GU, Gd, GH, GL	Módulo DRIVE (*)
MU, Md, MH, ML	Módulo MOD/SFX (*)
dU, dd, dH, dL	Módulo DELAY (*)
rU, rd, rH, rL	Módulo REVERB (*)

Tabla 5

Ajuste	Función
bP	Bypass/Mute
tP	Marcación de tempo
bU	Aumento de banco
rH	On/off función rítmica
dH	Mantenimiento de retardo
dM	Anulación de retardo

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

 **UP**

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

 **DOWN**

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

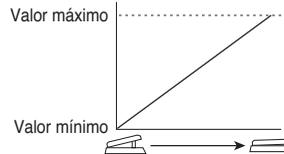
 **HIGH**

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

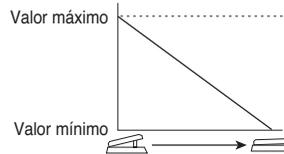
 **LOW**

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

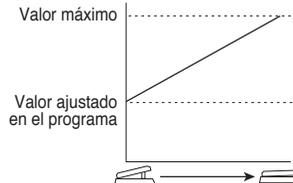
**"UP"**



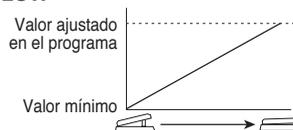
**"DOWN"**



**"HIGH"**



**"LOW"**



# Especificaciones técnicas

Tipos de efectos	54
Módulos de efectos	Max. 9 módulos simultáneos
Programas	Zona de usuario: 10 programas x 4 bancos Zona prefijada: 10 programas x 4 bancos
Frecuencia de muestreo	96 kHz
Convertor A/D	24 bits, 64 x
Convertor D/A	24 bits, 128 x
Procesado de señal	32 bits
Respuesta de frecuencia	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (con 10 kilohmios de carga)
Pantalla	LEDs de 7 segmentos, 2 dígitos LEDs de parámetros
Entrada	Conector de auriculares mono standard
Nivel medio de entrada	-20 dBm
Impedancia de entrada	1 megaohmio
Salida	Conector de auriculares stereo standard (que realiza la doble función de salida de auriculares y de línea)
Nivel máximo de salida	Línea: +5 dBm (impedancia de carga de salida 10 kilohmios o superior) Auriculares: 20 mW + 20 mW (32 ohmios de carga)
Entrada de control	Para pedal FP02/FS01
Alimentación	
Adaptador CA	9 V DC, 300 mA (polo central negativo) (ZOOM AD-0006)
Pilas	Cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA), Aproximadamente 7.5 horas de duración (pilas alcalinas)
Dimensiones	162 mm (P) x 156 mm (L) x 65 mm (A)
Peso	700 g (sin pilas)
Opciones	Pedal de expresión FP02/ Pedal de disparo FS01

• 0 dBm = 0.775 Vrms

• Diseño y especificaciones sujetos a modificaciones sin previo aviso.

## Resolución de problemas

### ● No se enciende la unidad

Vea el apartado "Encendido" en la página 8.

### ● No funciona el efecto Reverb

Mientras se esté reproduciendo un patrón rítmico, no estará disponible el efecto reverb. Detenga primero el patrón rítmico (→ p. 12).

### ● Elevados niveles de ruido

¿Está utilizando el adaptador CA ZOOM?. Asegúrese de que está utilizando un adaptador que le proporciona a la unidad 9 V DC, 300 mA y que dispone de un "polo central negativo" (ZOOM AD-0006).

### ● Las pilas duran poco

¿Está utilizando pilas de manganeso?. Recuerde que solo le recomendamos que use pilas alcalinas.

## Patrones prefijados del G2

#	Nombre patrón	Tipo ritmo	#	Nombre patrón	Tipo ritmo
1	8beat_1	4/4	21	POP_3	4/4
2	8beat_2	4/4	22	DANCE_1	4/4
3	8beat_3	4/4	23	DANCE_2	4/4
4	8shufle	4/4	24	DANCE_3	4/4
5	16beat_1	4/4	25	DANCE_4	4/4
6	16beat_2	4/4	26	3per4	3/4
7	16shufle	4/4	27	6per8	3/4
8	ROCK	4/4	28	5per4_1	5/4
9	HARD	4/4	29	5per4_2	5/4
10	METAL_1	4/4	30	LATIN	4/4
11	METAL_2	4/4	31	BALLAD_1	4/4
12	THRASH	4/4	32	BALLAD_2	3/4
13	PUNK	4/4	33	BLUES_1	4/4
14	DnB	4/4	34	BLUES_2	3/4
15	FUNK_1	4/4	35	JAZZ_1	4/4
16	FUNK_2	4/4	36	JAZZ_2	3/4
17	HIPHOP	4/4	37	METRO_3	3/4
18	R'nR	4/4	38	METRO_4	4/4
19	POP_1	4/4	39	METRO_5	5/4
20	POP_2	4/4	40	METRO	



ZOOM CORPORATION

ITOHPA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,

Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

Página web: <http://www.zoom.co.jp>

# G2 Patch List

Please use patches "for Live" when you use guitar amp, and use patches "for Recording" when you connect your guitar directly to a recorder.

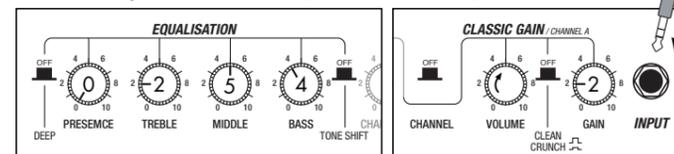
Name of patches		Descriptions	Key effect
for Live	for Recording		
RECTIFYING		This patch is modeled after the powerful sound which uses the silicone rectifier section of that popular amplifier. You may want to play riffs and solos with this sound valued by heavy rock guitarists. <b>Referenced album: "Hybrid Theory" by Linkin Park (2001)</b>	BG DRIVE
A0	C0		
LUSH LIFE		This sound features the high-quality sound of our G2's signal processing technology with a clean and lush chorus plus delay patch. Try to use it for accompaniments in pop music, or solo music with your favorite guitar.	CHORUS
A1	C1		
The Pie		We have already started to call this sound of the UK rock band "traditional". This patch is modeled after the punchy sound of the overdriven JCM 800 amplifier and thus it is suitable also for the hard plucking of modern punk rock guitar style. This is the sound of Humble Pie in later years with Dave Clemson as its guitar player. <b>Referenced album: "Smokin'" by Humble Pie (1972)</b>	MS CRUNCH
A2	C2		
SynthDaze		We took advantage of a newly developed fast tracking pitch shift algorithm and created this simulated synthesizer sound. We hope you will come up with great solos using this sound reminiscent of Jan Hammer's exciting trades with Jeff Beck. <b>Referenced album: "Wired" by Jeff Beck (1976)</b>	METAL ZONE
A3	C3		
FENDER CLEAN		This patch is a straightforward modeling of the sound of that black-face Fender Twin Reverb and provides a clean sound that is indispensable for the ensemble. With the EFX module switched on, you can add that unique tremolo effect to get that retro-sound instantly. We have selected a room ambience as default to make this patch suitable for current musical style but, of course, you can replace it with the spring reverb simulation.	FENDER CLEAN
A4	C4		
Mr. Fripp		This wildly fat sound with infinite sustain is modeled truthfully after the sound created by the combination of MXR's Dyna Comp and Dallas' Fuzz Face. Designed for using your guitar's front pick-up. <b>Referenced album: "In The Court Of The Crimson King" by King Crimson (1969)</b>	FUZZ FACE
A5	C5		
FUNK PLANET		This patch is suitable for the funky chording. The most popular effects for the funk guitar sound are the wah-wah pedals but here we have chosen the phase shifter to create a unique feel. We have also refreshed the flavor of this vintage stomp box sound to fit more modern styles. <b>Referenced album: "Ship Ahoy" by O'Jays (1973)</b>	PHASER
A6	C6		
NUANCE DRIVE		This patch is the simulation of the legendary tone of the BOSS OD-1 that is considered the de-facto standard for the overdrive stomp box. The patch can provide high playability and retains the nuances of the guitarists' touches. The addition of the chorus effect will enable the guitar players to adapt to virtually any musical situations.	OD1
A7	C7		
C MAJOR HARMONY		This patch provides a mild lead sound accompanied by the harmonies based on the C major scale and makes our G2 the world's first effective device in the class that features the HPS (harmonized pitch shifter) function. You can select the key and the scale according to the phrase you play.	PV DRIVE
A8	C8		
ACOUSTIK		With this patch selected, your electric guitar will start to sound like an acoustic electric guitar. We would recommend you to combine this patch with the single-coil type front pick-up. You can also use this patch actively to create the clean ensemble effect.	ACOUSTIC SIM
A9	C9		
POWERED BY		Even if you are the type of guitar player who is proud of wailing solos, you may sometimes want to use thrash power chords (with some muting-technique on the bridge). The distorted sound of this patch provides the best playability for that purpose. <b>Referenced album: "Dookie" by Green Day (1994)</b>	PV DRIVE
B0	D0		
BREATH YOU TAKE		This patch provides you with a clean sound with effective use of the compressor. If you add the delay effect with delay time set to synchronize with the 8th notes, you will get Andy Summers' signature sound for arpeggios. <b>Referenced album: "Synchronicity" by the Police (1983)</b>	JC CLEAN
B1	D1		
SANTANA		Many people through the years have favored Carlos Santana's guitar sound. This patch is modeled specifically after his wailing lead sound with sweet distortion. Any of his hits like "Black Magic Woman", "Europe" or "Adouma" will sound pleasant if you make use of this patch. <b>Referenced album: "Amigos" (1976) and "Shaman" (2002) by Santana</b>	BG CRUNCH
B2	D2		
ORANGE CRUSH		This patch provides the jet sound from the good old days created by the combination of the edgy vintage distortion stomp box and the flanger. We have rearranged that sound to give a hybrid tone that is retro sounding and refreshing at the same time by combining the dry distortion, flanging jet-effect and lush reverb. <b>Referenced album: "Barracuda" by Heart (1972)</b>	GUV'NOR
B3	D3		
AC CLEAN		This patch is modeled after the classical Brit clean sound of the VOX AC series guitar amps operated in the class A without the negative feedback. The sound of those amps became enormously popular in the British musical industry of the 1960s, continued through many famous British groups in the 1970s and has remained popular to this day. <b>Referenced album: "1962-1966...Red Album" by the Beatles</b>	CLASS A CLEAN
B4	D4		
BIG WALL		This powerful sound is the result of the deepest distortion ever created by any multi-effect pedals. The overwhelming presence of the power chords in lower registers and the smooth responses to the tapping technique will be favored by the connoisseurs of the high-gain sound.	BG DRIVE
B5	D5		
VibroCrunch		This patch is modeled after the sound that utilizes the so-called Leslie effect for its vibrato-like character and it is popular among the American blues-rock players like the late S.R.V. It is suitable for crisp rhythm playing or the dynamic chording. <b>Referenced album: "Texas Flood" by Stevie Ray Vaughan (1983)</b>	VIBRATO
B6	D6		
1984		Recently E.V.H. is known as the user of the 5150 amps but in the past he used to create that big crunchy sound with his specially modified Marshall amp. This patch is the consummate simulation of that E.V.H. sound from his early years. The name of this patch is, of course, borrowed from that greatest album of V. H. with David Lee Roth. <b>Referenced album: "1984" by Van Halen (1984)</b>	MS DRIVE
B7	D7		
The SPY who loved me (or Spagetti Western)		The sound will remind you of the soundtracks of the James Bond series or Spaghetti Western movies. <b>Referenced album: The soundtracks from "007, Dr. No" (1962)</b>	FENDER CLEAN
B8	D8		
HEAD LONG		This sound is ZOOM'S original that became a favorite of the guitarist Brian May. The patch has a very strong character but you can hear how it is effectively used in his actual recordings. If you are big-fan of Brian May, you may also want to try the sound with the "step" turned "off" and the "delay" turned "on". You will be transported to the world of "Brighton Rock" with that incredible guitar orchestration. With the additional use of the HPS set to the minor 3rd in the key of E, you will be able to perfect the simulation!! <b>Referenced album: "Innuendo" by Queen (1991)</b>	STEP
B9	D9		

Note 1 : The default patches stored in the pre-set area from the bank No. 0 to No. 3 are the same as those stored in the banks from A to d.  
Note 2 : We recommend you to adjust the parameter for the noise reduction according to your guitars and amps.

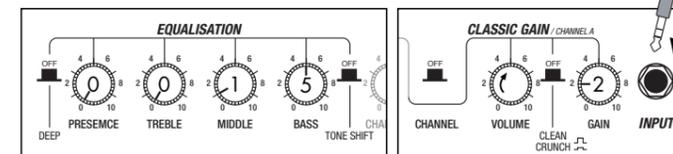
# Setting recommendation on popular guitar amps

## Marshall JCM-2000

In case of patches for Live (A0~A9, b0~b9)

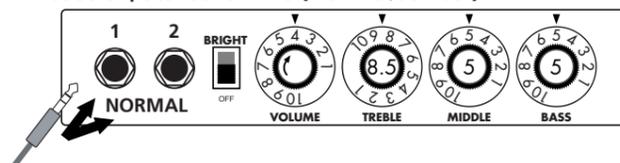


In case of patches for Recording (C0~C9, d0~d9)

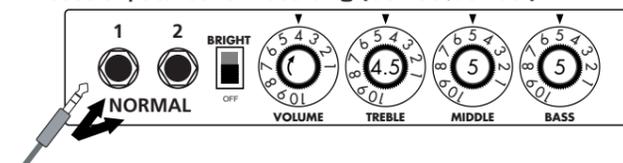


## Fender TWIN Reverb

In case of patches for Live (A0~A9, b0~b9)

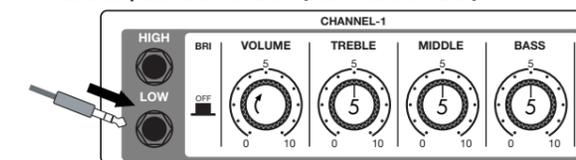


In case of patches for Recording (C0~C9, d0~d9)

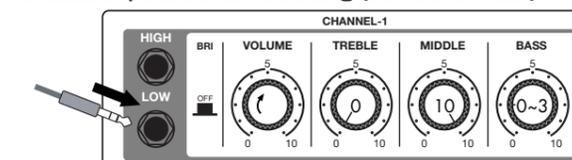


## Roland JC-120

In case of patches for Live (A0~A9, b0~b9)



In case of patches for Recording (C0~C9, d0~d9)



When you use guitar amp for recording patches, not only intended modeling sound will not existing, but also you hear harsh-sounding sometimes. Please adjust guitar amp setting as above reference.

# Introduction for newly developed effects

## Early Reflection

Early Reflection is the component of the reverb sound that reaches to the listener first after the original sound has bounced off the wall. The reverb sound consists of this early reflection and the late reflection, and the former characterizes the size of the room. The early reflection effect extracted from the whole reverb sound has been quite popular among the rack-mounted signal processors but we have arranged this effect on the G series especially for the guitar. To get the most popular type of this effect, you can set the "SHAPE" parameter to the plus value (decaying effect) and adjust the "DECAY" parameter to decide the size of the simulated room. If you would like a wild effect, set the "SHAPE" parameter to the extreme minus value and you will get the special effect that sounds like the tape machine played in reverse.

## EXTRA EQ

In addition to the frequency ranges of 160Hz, 800Hz and 3.2kHz (LOW, MID and TREBLE respectively,) controlled by the normal EQ module, you can boost or cut the ranges of 400Hz, 6.4kHz and 12kHz using the LOW MID, PRESENCE and HARMONICS controls respectively in the EXTRA EQ module. These frequency ranges are rarely controllable with other effect devices made for guitars. With "PRESENCE" you can adjust the high frequency range that affects the projection of the sound and with "HARMONICS" you can tweak the overtone contained in the clipped sound. The overdriven sound of tube amplifiers is rich in overtone and this EXTRA EQ module is indispensable for the simulation of this aspect of the sound.

## Multi Tap Delay

With this effect, you can utilize up to eight independent delay lines whose delay times can be set separately to make rhythmical patterns. We also provided eight practical settings ranging from the constant rhythmic pattern to the random one. Try pattern 2 for example: the played notes are fed back like rhythmic patterns that will inspire you to come up with various phrases one after another. You could apply this effect to your solo performances as something different from the sound-on-sound effect. This effect is programmed as a stereo ping-pong delay and thus we strongly recommend you to try it using headphones. The delay time can be set to 3 sec. maximum.

## Dynamic Delay/Dynamic Flanger

This is the so-called ducking effect: the mix balance of the dry signal and the effect signal of a delay or a flanger is controlled by the envelope of the original signal of the guitar.

In the Dynamic Delay section, you can set the "SENSE" parameter to the minus value to get the ducking delay effect: the feedback component in the delayed signal is not put out while there is an input signal and the feedback component arises as soon as the input signal is muted. This effect is very handy when, for example, you play fast phrases on the guitar and the feedback component gets in the way. On the other hand, you can set the "SENSE" parameter to the plus value and you will have the feedback component while you are playing the guitar and you can cut off the feedback as soon as you mute the guitar, which should be very handy in the break of a song where you want to mute all of the sound.

The same thing goes with the "Dynamic Flanger": you can set the "SENSE" parameter to the minus value and you will get no flanging effect while the input signal is high and you will get flanging effect when you lower the signal level of the input. You can get a unique effect like a long note that is completely dry at the beginning and then the flanging effect is gradually added as the signal level of the note decreases. On the other hand, you can have the flanging effect only when you play loud if you set the "SENSE" parameter to the plus value. This effect works great when you want to embellish the accents in your arpeggios and riffs or to add a hidden flavor to your lead guitar sound.

Such as product names and company names are all (registered) brand names or trade marks of each respective holders, and Zoom Corporation is not associated or affiliated with them. All product names, explanation and images are used for only purpose of identifying the specific products that were referenced during product development.

# Modeling Description ··· Reference for drive effect types and its original models.

## ● MESA/BOOGIE Mark III

EFFECT TYPE : BC CRUNCH



The origin of the MESA/BOOGIE amplifier was the modified Fender Princeton. Randall Smith, an amp tech in San Francisco, souped up those small guitar amps to put out 100w power and sold them. The first model was called "Mark I". Carlos Santana tried one and said, "Shit man, that little thing really Boogies!" -which gave the amplifier the brand name "BOOGIE."

The second model "Mark II" had lead and rhythm channels and a 4-band equalizer to give wider variety to the guitar tone. The special feature of this model was an accomplished simul- power circuitry (the operation could be switched between class A and class AB). The power amplifier section had six power tubes. When the class A operation is selected, two EL34 power tubes are activated and the amp puts out a really smooth sound. When the class AB operation is selected, these two EL34s and other four 6L6GC power tubes are all activated and the amplifier puts out its full potential power.

Until the model Mark II, MESA/BOOGIE amps were quite expensive, hand-made amplifiers, but the next model "Mark III" was more affordable. It has one 10" loudspeaker and 60w output power but retains all of the classic BOOGIE features; simul-power circuitry, the graphic EQ, and three (Rhythm1, Rhythm2 and Lead) separate channels. With this Zoom G series, you can select the modeling of the combo type of this "Mark III."

## ● Fender Tweed Deluxe '53

EFFECT TYPE : US BLUES



The very first Fender amplifier was developed by Leo Fender and his trusty partner, the engineer Doc Kaufman in 1945-46. Actually, the earliest models were not made under the "Fender" brand but the "K&F Manufacturing Corporation" named after the initials of the two. The first amplifier using the "Fender" brand was the "Model 26" in 1947. In 1949, the entry models called "Champion 400/600" series followed. The so-called "Tweed Amps" covered literally with tweeds all over were developed during the 1950s and the 1960s. In these years, the company put out various tweed models like the "Bassman" or the "Bandmaster". The program of this G series is modeled after, among others, the most representative "Tweed Deluxe" aka the "Wide Panel" from 1953. This amplifier has a 12AY7 and a 2AX7 pre-tubes, two 6V6GT power-tubes, a 5Y3GT rectifier tube and a 12" Jensen loudspeaker and its output power is 10w. Recently the original amplifier is priced quite highly and is very difficult to find in good condition. This amp has two inputs but one is the input for a microphone. It has just one tone knob for treble control. Therefore, it is advisable to use this program on the G series with a flat tone setting except for the treble parameter so that you can enjoy the characteristic sound in the lower registers and the unique sound in the higher registers of the original Fender amp.

## ● MESA/BOOGIE Dual Rectifier

EFFECT TYPE : BG DRIVE



The "Rectifier" model has the improved simul-power circuitry (see the "Mark III" section) and the increased gain in the preamp section. This amp puts out 100w power and has five 12AX7 tubes for the pre-amp and four 6L6GC tubes for the power-amp. As opposed to the "Mark" series, the Rectifier has its tone control circuit after the volume circuit for better effect on the sound. Since this amp had been introduced, the brand image of MESA/BOOGIE has changed from being the premiere amp manufacturer for fusion music to that for heavy metal music.

The most prominent feature of this amp is its rectifier circuitry after which it was named. The "Dual Rectifier" employs, as its name suggests, two different rectifier circuits: one uses silicon diodes and another uses tubes. When the diodes are selected, the amp gives you tight and highly powerful sound. When the tube rectifier circuit is selected, you will get a warmer sound. This program is modeled after the combination of a four-12" BOOGIE cabinet and the Dual Rectifier head using the vintage channel and the silicon-diode rectifier circuit.

## ● Fender Twin Reverb '65

EFFECT TYPE : FD CLEAN



In the later half of 1965, a reverb unit was added to the "Twin" amp, which was the birth of the "Twin Reverb" model. In 1965, Fender company was sold to CBS because of Leo Fender's health problem. The program on this G series is modeled after the pre-CBS "Twin Reverb" from 1965 aka "Black Panel". This amp has four 7025 (12AX7), a 12AX7 and two 12AT7 pre-tubes, four 6L6GC power-tubes and silicon diodes for the rectifier circuit. The diode rectifier is believed to give a tighter sound to the amplifier than the tube rectifier does, which should be the key to the characteristic glittering sound of this "Twin Reverb". This guitar amplifier has two 12" loudspeakers by Jensen and pus out 80w power. On the program in this G series, you can have the sound with the "Bright" switch on by tweaking the "Harmonics" parameter in the "EXTRA EQ" section. When you turn the reverb effect on, you will get that "Twin Reverb" sound you have been longing for.

## ● Roland JAZZ CHORUS

EFFECT TYPE : JC CREAN



Simply put, the Roland "JC-120" is the most familiar guitar amplifier among both professionals and amateurs. Released in 1975 from Roland, this amp became known as "portable", "loud" and "almost trouble-free" (which are the very characteristics Japanese products are known for!). You are pretty sure to find one in any live houses or studios all over the world. The key to that sound of "JC-120" is its unique chorus effect: the slightly delayed vibrato sound comes from one of two 12" loudspeakers and the dry sound from another and both sounds are combined in the air, which creates that distinctive spacey mood. This effect became very popular which is why Roland decided to release the chorus circuit independently as the "CE-1" pedal. Incidentally, the chorus effect on the G series is modeled after its follower "CE-2". Another unique feature of JC-120 is its "Bright" switch. This function is not included in this modeling program but you can approximate the effect of this switch by tweaking the "Harmonics" parameter in the "Extra EQ" section.

## ● PEAVEY 5150 STACK

EFFECT TYPE : PV DRIVE



The "5150" and the "5150 MkII" were very famous guitar amplifiers originally developed as the signature models for Eddie Van Halen. Unfortunately, he doesn't use it anymore because of the expiration of the endorsement contract. The program on this G series is modeled after the first version of the "5150". This amplifier has two (Rhythm and Lead) channels and puts out 120w power using five 12AX7 pre-tubes and four 6L6GC power-tubes. The rectifier circuit employs silicon diodes. The uniqueness of the sound of this amplifier is characterized by its sharp attack, deep and smooth tone, fine distortion and fat and clinging low registers. The program is modeled after the combination of the Lead channel of the 5150 head and a "5150SL", a four-12" cabinet. Just crank up the gain and play one of Van Halen's hit "Top Of The World"!

## ● VOX AC30/6TB

EFFECT TYPE : CLASS A CLEAN



The long history of the VOX company harks back to the foundation of "Jennings Musical Instruments" (JMI) in 1958. Originally, this company made amplifiers with 10-15w output power but the musical trend required more powerful amplification, which resulted in the birth of the revered "AC30" guitar amp. The very original AC30 had two Celestion 12" loudspeakers using alnico magnets, EF86 pre-tubes, EL84 power-tubes and a GZ34 rectifier tube. The Shadows and the Beatles used this model and their influence helped this amp become popular among many guitarists. Later, as the musical trend required amplifiers with even more gain, the company developed an add-on device called "Top Boost Unit". The "AC30-6TB", which this program in our G series is modeled after, is the later version of the AC30 with an integrated "Top Boost Unit". After the JMI had sold the VOX brand, the sales of the amplifier regrettably began to decline. However, the KORG Inc. acquired the VOX name recently and rejuvenated the brand by starting to manufacture truthful reissue models. In this G series, the program is modeled after the sound using the Hi input of the normal channel that will give you that clean guitar sound of the Beatles and the Shadows, which are the best examples of the distortion-free sound of the class-A operated amplifiers.

## ● Marshall JCM2000

EFFECT TYPE : MS DRIVE



"JCM2000" is based on the reputed "Plexi" amp (aka Old Marshall) whose rich overtones and powerful sound were legendary. It has very flexible sound and can produce the traditional Marshall sound, modern heavy metal sound or sounds suitable for any musical genre. It has the modern Marshall's standard circuit with four ECC83 pre-tubes and four EL34 power-tubes. It is an all-tube amplifier that can produce clean or heavily distorted sound and you can use it in all kinds of music. The sound is rather grainy but the response is fast and the guitar sound cuts through very well. "JCM2000" series has two different models: the TSL and the DSL. The program on the G series is modeled after the simply designed "DSL-100". As with the modeling of the "JCM800", we combined the head with a "1960A" cabinet and used the Lead channel that has more distortion.

## ● Marshall JCM800

EFFECT TYPE : MS CRUNCH



Marshall has continued to produce great amplifiers for up-to-date musical trends in cooperation with the musicians. This brand started with its "JTM- 45 (stands for Jim&Terry Marshall)" in 1962 and now its products are indispensable items in the modern Rock scene. Marshall seems to have been experimenting with different circuit designs of amplifiers but 1981 was the most prolific year for the brand because it released many new models like the "1959" and "1987" with four inputs, "2203" and "2204" with master volumes. In 1983, Marshall added the "2210" and "2205" with two (Normal and Boost) channels as well as effect send/return connectors to its lineup. These models also carried the collective designation "JCM (stands for Jim&Charles Marshall) 800". They had three ECC83 pre-tubes and four EL34 power-tubes. The tone control circuit was placed after the pre-amp section and this design seems to have become the standard for the modern Marshall amplifiers. For the modeling on this G series, we selected the "2203" with a master volume and it is quite easy to get the distortion. By today's standards, the amplifier's distortion is rather moderate, but the sound is very fat, the low-end is quite tight and, above all, the sound cuts through very well. When higher gain is required, this amplifier is often combined with overdrive or booster pedals. For the modeling, we used the head with a "1960A" cabinet that has four 12" loudspeakers and works very well with the "2203".

## ● BOSS OD-1

EFFECT TYPE : OVERDRIVE



The "OD-1" released by BOSS in 1977 was originally developed for the simulation of the natural overdrive sound of tube amplifiers, but this stomp box turned out to be popular as the booster unit to connect to the input of the real tube amplifier to get tighter and more punchy sound with the increased gain. The "OD-1" employs the asymmetrical "clipper" section in its circuit design that uses three diodes to create the overdrive sound that is mild and rich in nuances. The pedal had been in production from 1977 to 1985, but now it is unexpectedly difficult to even find a used one. And if you could locate one, it would be astonishingly expensive. There have been many stomp boxes known as overdrive units. The most famous one is probably the "Tube Screamer" but we chose this very original overdrive pedal "OD-1". If you are lucky enough to use the real "OD-1", we invite you to try blind test to turn off all of the effect module except the "OD-1" on the G series and compare the sound of the modeling and that of the real one. We think that you will not hear any difference.

## ● BOSS MT-2

EFFECT TYPE : METAL ZONE



The "MT-2" ("METAL ZONE") has the strongest distortion. Its unique distortion sound has very fat mid to low range and it has a parametric EQ in addition to the Hi and Low EQs, which is the key to the scooped metal sound. This stomp box is reputed for its flexibility in sound because you can not only get that scooped metal sound by cutting the mid range and boosting the high and low range but also the overdrive sound by reducing the gain and boosting the mid range. This is one of the best-selling stomp boxes among many of the popular line-ups of BOSS products. Once connected, the Strat or the Les Paul will have the "MT-2" sound regardless of the types of guitar pickups. It was first introduced in 1991 and is still in the BOSS's catalog; a truly a long-seller!

## ● Dallas-Arbitr FUZZ FACE

EFFECT TYPE : FUZZ FACE



"FUZZ FACE" was originally released from the Dallas-Arbitr company in 1966 encased in a uniquely designed housing that literally looked like a face. It is also famous as legendary guitarist Jimi Hendrix's favorite gear. He combined this "FUZZ FACE" with his Marshall amps because it was hard to get distorted sound from them at that time, and created avant-garde tones. The heavy and fat low end and the fuzz sound with long sustain are the characteristics of this effective device. The earliest model used two PNP germanium transistors and was very different in sound from the later models using silicon transistors. The theory of creating distorted sound is simple. Have you tried to connect the guitar to a microphone input on your radio cassette recorder to emulate that sound? You cannot go too wrong if you think that the circuitry of this device is similar to that. The program on this G series is modeled after this earliest version most satisfactorily.

## ● Marshall Guv'nor

EFFECT TYPE : GUVNOR



The initial sales talk for this serious distortion pedal "Guv'nor" bearing the Marshall brand was that you could get the distortion sound of the Marshall amps with this small stomp box. Depending on which guitar amps you combine, you can actually get the Marshall amps distortion. There are two different versions of the Guv'nor: the Britain-made ones from 1988 and the Korean-made ones from 1998. The program on this G series is modeled after the original version from 1988. The Guv'nor's characteristic feature is the frequency point you can tweak using the "TREBLE" control. Even if you lower this parameter value, the sound will get fat instead of getting dullish. As you raise the value, the sound will get sweeter and clearer.

## ● MATCHLESS HOT BOX

EFFECT TYPE : HOT BOX



The "HOT BOX" was released as a pedal preamp bearing the MATCHLESS brand. It uses two 12AX7A tubes for the truthful reproduction of the sound of the "MATCHLESS" guitar amplifiers. It has the compressed sound and the quick response, which are distinctive characteristics of tube amps. Its sound is fat and cuts through very well, too. Even if you crank up the gain to get a distorted sound, you will retain the nuances of the original guitar sound. Although it is categorized as preamp, the ideal way to get the best possible sound is to connect it, like usual stomp boxes, to the input of your guitar amp. Its design is also attractive: the case is polished like a mirror and the "MATCHLESS" logo lights up when you turn it on. This "Hot Box" is literally a magic box: you can get the signature sound of the "MATCHLESS" amps regardless of the guitar amplifier you connect it to.

## ● ZOOM Extreme Distortion

EFFECT TYPE : EXTREME DISTORTION



This distortion program is developed especially for the G series. We deliberately made use of the characteristics of digital devices and even emphasized the edge of the digital sound to get the distortion to the maximum. The "TM-01" (Tri Metal) was the pedal that had the deepest distortion sound among the stomp boxes from ZOOM but was discontinued. It had as much as three diode-clipping stages and had very high gain. The "Extreme Distortion" is programmed to get the gain even higher. It raises the signal level to the maximum at the input stage and gets the wild distortion sound at the clipping stage. In fact, you won't change the distortion rate even if you lower the volume on your guitar! Its distortion is that deep. Contrary to the usual distortion effects whose sound gets thinner as you raise the gain, this "Extreme Distortion" won't lose the fatness and tightness of the sound.

## ● ZOOM Digital Fuzz

EFFECT TYPE : DIGI FUZZ



Forty years ago, my fellow guitar player used to crank up his amp trying to distort his guitar sound and make other guys of the band virtually deaf at the end of the rehearsal. When it was difficult to get the distorted sound out of the amplifiers like in those days, some guys made cuts in the cone loudspeakers to make the sound distorted, which was the origin of the sound of fuzz effects. The fuzz pedals were developed to reproduce that distortion-like sound. In other words, the trick of fuzz effect is to simulate the dirty distortion and that "broken" feel. This "Digital Fuzz" has the very effect described above. Its drastic distortion, relentless cut-offs and noises in the decay are the characteristics that one could simply describe as "broken". Its fat and tight sound can be seriously recommended for the fuzz maniacs to try. This is literally the Digital Dirty Fuzz that is only possible in the digital domain (are you brave enough to make cuts in your loudspeakers?).