

GUITAR EFFECTS & USB AUDIO I/F PEDAL

G2Nu / G2.1Nu

MANUAL DE INSTRUCCIONES

¡Enhorabuena y gracias por la compra de su ZOOM G2Nu/G2.1Nu (al que haremos referencia como G2Nu/G2.1Nu). Tómese algún tiempo en leer detenidamente este manual para comprender perfectamente todas las funciones del G2Nu/G2.1Nu y así poder sacarle el máximo partido posible a esta unidad. Conserve este manual para cualquier referencia en el futuro.

Indice

Precauciones de uso y seguridad	2	Ajuste del nivel master, tempo y tono standard del afinador	30
Términos utilizados en este manual	3	Ajuste de la monitorización directa y de los niveles de grabación	30
Nombres de las partes del G2Nu	4	Ajuste de la retroiluminación y el contraste de la unidad	31
Nombre de las partes del G2.1Nu	6	Ajuste del tipo de pila	31
Selección del patch a reproducir (Modo Play)	8	Comprobación de la versión actual	31
Uso del afinador	10	Actualización de la versión de firmware	32
Uso de la función de bucle	13	Tipos de efectos y parámetros	33
Uso de los ritmos (modo de ritmo)	16	Módulo COMP (compresor)	34
Creación y modificación de patches (modo de edición)	18	Módulo EFX (efectos)	35
Grabación y copia de patches (modo de grabación)	22	Módulo ZNR (reducción de ruido ZOOM)	37
Uso del modo directo	24	Módulo DRIVE	38
Preselección de patches (PRE SELECT)	25	Módulo EQUALIZER	40
Uso de un pedal de disparo	26	(rango de graves y medios)	40
Uso de un pedal de expresión	27	Módulo EQUALIZER (rango de agudos)	40
Ajuste del parámetro a controlar y de su rango	27	Módulo MODULATION	41
Ajuste del pedal de expresión interno	28	Módulo DELAY	46
Uso de las funciones de interface audio	29	Módulo REVERB	47
Grabación y reproducción con software DAW	29	Módulo TOTAL	48
Ajustes diversos (menús global)	30	Resolución de problemas	49
Acceso a los menús global	30	Especificaciones técnicas	50
		Listado de ritmos	51



© ZOOM CORPORATION

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

Precauciones de uso y seguridad

Precauciones de seguridad

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

	Este símbolo advierte de la existencia de explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, existe el riesgo de daños graves e incluso de 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 de esta unidad

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 siempre un adaptador de corriente de 9 V y 500 mA con polo central negativo (ZOOM AD-16). El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

Funcionamiento a pilas

- Utilice cuatro pilas AA convencionales de 1.5 V (o de Ni-MH).
- Antes de utilizar las pilas, lea las indicaciones de seguridad que figuran en su etiqueta.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- En caso de una fuga del electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de fluido.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento de pilas debe estar cerrada.

Entorno

 Para evitar averías del aparato, evite utilizarlo en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas demasiado bajas o demasiado elevadas
- Fuentes de calor como radiadores o calefactores
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Fuertes vibraciones o golpes

Manejo

 No coloque nunca encima de la unidad recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.

 No coloque tampoco encima del G2Nu/G2.1Nu velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.



- El G2Nu/G2.1Nu es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que la unidad no se le caiga al suelo y de no someterla tampoco a golpes.
- Tenga cuidado de que no se introduzcan objetos extraños (monedas, etc) o líquidos dentro de la unidad.

Conexión de cables y conectores de entrada y salida

 Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el G2Nu/G2.1Nu 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 G2Nu/G2.1Nu ni trate de modificarlo ya que podría dañar la unidad. Zoom Corporation no se hará cargo de los daños producidos por tales alteraciones.

Volumen

 No utilice demasiado tiempo el G2Nu/G2.1Nu a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas con otros equipos

Por motivos de seguridad, el G2Nu/G2.1Nu 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 G2Nu/G2.1Nu 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 G2Nu/G2.1Nu, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar el G2Nu/G2.1Nu. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar) .

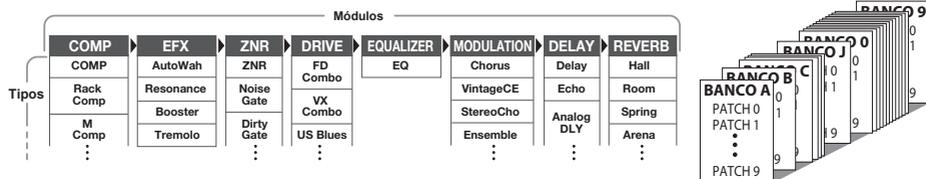
Averías

Si la unidad parece haberse estropeado, desconecte el adaptador de corriente y apáguela inmediatamente. Desconecte después todos los demás cables que tenga conectados.

Tenga a mano diversa información como el nombre del modelo, el número de serie, los síntomas específicos de la avería, su nombre, dirección y número de teléfono y póngase en contacto con el comercio en el que adquirió este aparato o con el servicio técnico de ZOOM.

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

Términos utilizados en este manual



● Módulo de efectos

Como aparece reflejado en la imagen de arriba, puede utilizar hasta ocho bloques de efectos simultáneamente, a cada una de los cuales nos referiremos como "módulo".

● Tipo de efectos

Algunos módulos incluyen distintos efectos denominados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo MODULATION (efectos de modulación/retardo) incluye, entre otros, los efectos chorus, flanger y retardo.

● Parámetros de efectos

Las variables que determinan la aplicación de un efecto se denominan "parámetros". Si nos imaginamos cada módulo como un pedal de efectos independiente, entonces los parámetros serían los mandos de ese pedal.

● Patch o programa

El estado ON/OFF de cada módulo y los ajustes de parámetros son grabados en unidades llamadas "parches o programas". Utilice estos parches para cargar y grabar efectos.

● Banco

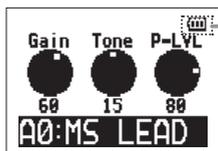
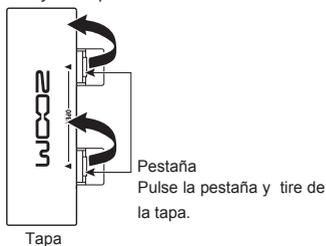
Se llama banco a un grupo de diez programas. Esta unidad, como puede ver en la imagen superior derecha, incluye un total de 20 bancos: los bancos de usuario A–J (que pueden ser editados y grabados) y los bancos prefijados 0–9 (que son bancos solo de lectura).

● Modo

El estado operativo del G2Nu/G2.1Nu es lo que se conoce como "modo". Las funciones de las teclas y de los mandos varían en función del modo. Los modos en los que puede funcionar esta unidad son el modo de reproducción, en el que puede seleccionar programas y utilizarlos para tocar su instrumento, el modo de ritmo, en el que puede reproducir patrones rítmicos, el modo de edición, en el que puede crear y modificar parches y el modo de grabación, que le permite grabar programas.

Uso de la unidad a pilas

1. Dele la vuelta a la unidad y abra la tapa del compartimento para pilas que hay en la parte inferior.
2. Introduzca 4 pilas AA en el compartimento para pilas.
3. Cierre la tapa.



Carga de las pilas

Cuando utilice la unidad con el adaptador de CA o con alimentación vía bus USB, aparecerá el icono de un adaptador o de USB.

Nombre de las partes del G2Nu

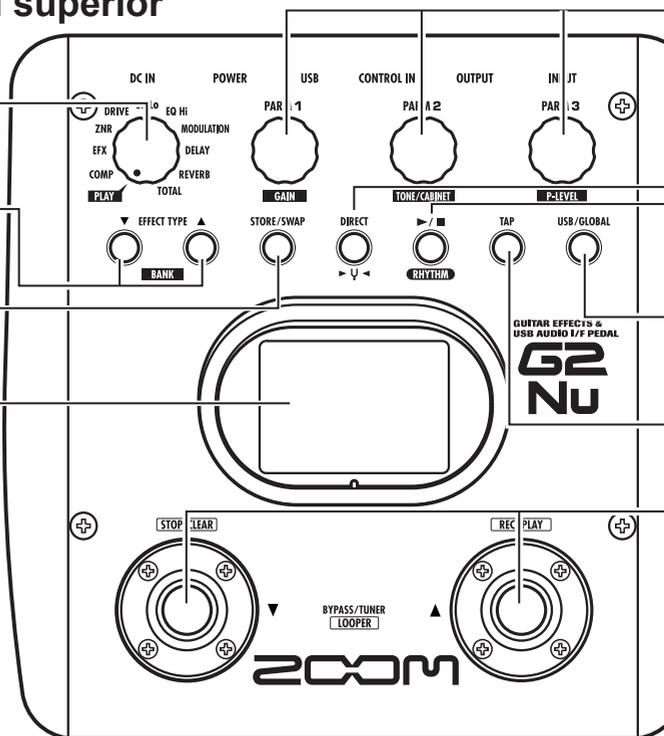
Panel superior

Selector de módulo

Teclas EFFECT TYPE/
BANK [▼]/[▲]

Tecla STORE/SWAP

Pantalla



Guitarra



Panel trasero

Toma INPUT

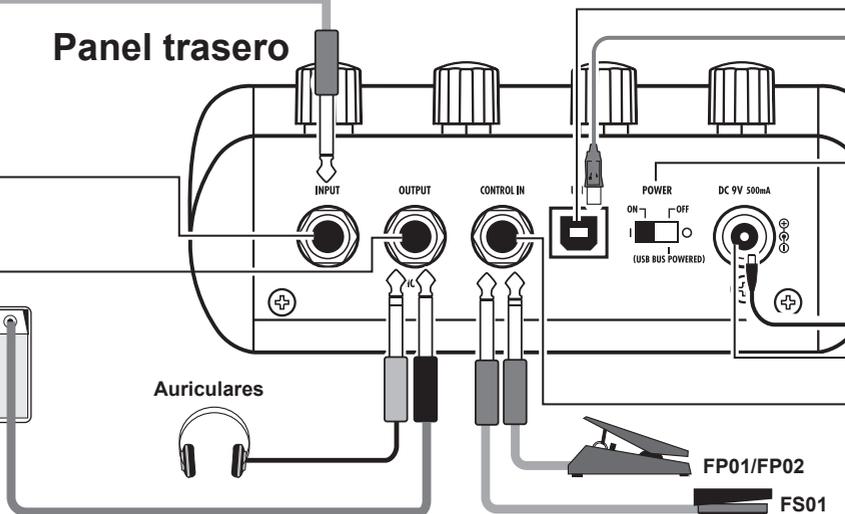
Toma OUTPUT

Amplificador
de guitarra

Auriculares

FP01/FP02

FS01



Mandos de parámetros 1-3

Tecla DIRECT

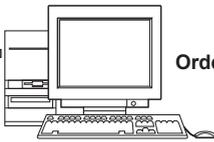
Tecla RHYTHM [▶/■]

Tecla USB/GLOBAL

Tecla TAP

Pedales de disparo [▼]/[▲]

Conector USB



Ordenador

Interruptor POWER

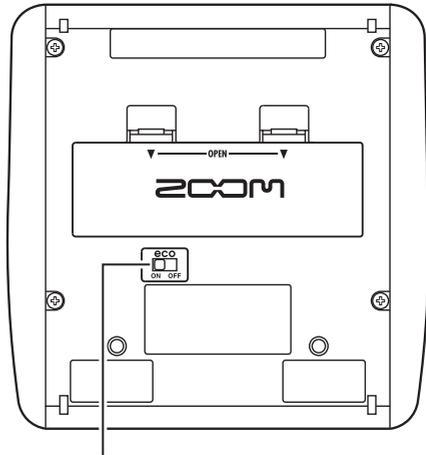


Adaptador de CA ZOOM (AD-16)

Toma adaptador de CA de 9V

Toma CONTROL IN

Panel inferior



Interruptor eco

Cuando este interruptor esté en ON:

- Si no utiliza la unidad en 25 minutos, se activará el modo standby.
- Si se detecta una señal de entrada de guitarra, la unidad no entrará en el modo standby.

Cuando la unidad esté en standby:

- La unidad funcionará al mínimo para reducir el consumo de energía.
- Se ignorará la entrada de señales de guitarra.
- Cualquier operación hará que la unidad vuelva al modo normal.

Nombre de las partes del G2.1Nu

Panel superior

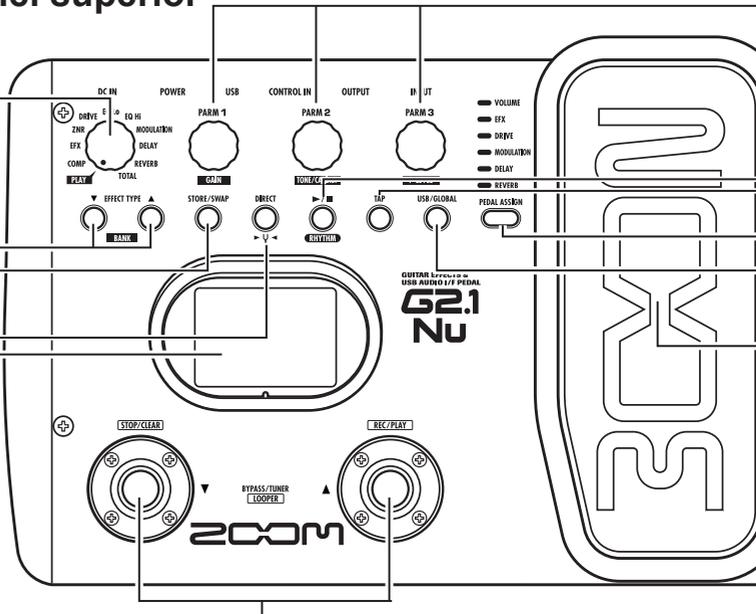
Selector de módulo

Teclas EFFECT TYPE/
BANK [▼]/[▲]

Tecla STORE/SWAP

Tecla DIRECT

Pantalla



Pedales de disparo [▼]/[▲]

Guitarra



Panel inferior

Toma INPUT

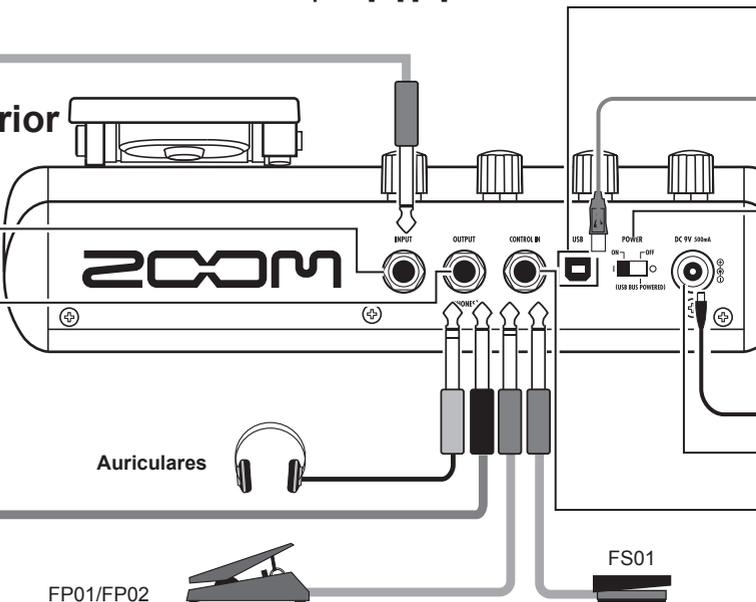
Toma OUTPUT

Auriculares

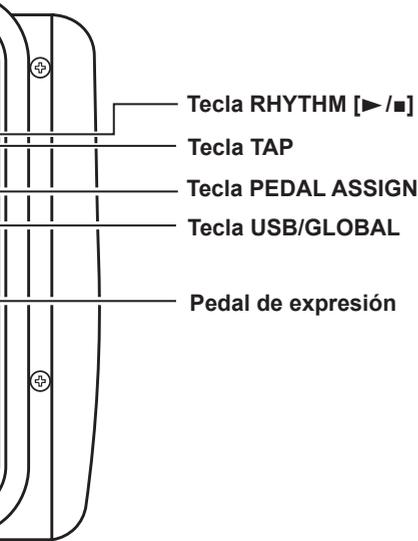
Amplificador guitarra

FP01/FP02

FS01



Teclas de parámetros 1-3



Tecla RHYTHM [▶/■]

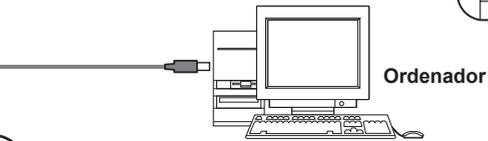
Tecla TAP

Tecla PEDAL ASSIGN

Tecla USB/GLOBAL

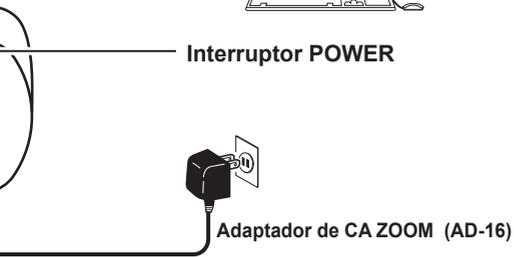
Pedal de expresión

Conector USB



Ordenador

Interruptor POWER

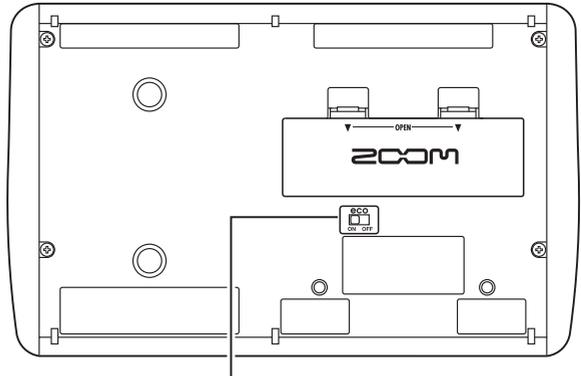


Adaptador de CA ZOOM (AD-16)

Toma adaptador de CA de 9V

Toma CONTROL IN

Panel inferior



Interruptor eco

Cuando este interruptor esté en ON:

- Si no utiliza la unidad en 25 minutos, se activará el modo standby.
- Si se detecta una señal de entrada de guitarra, la unidad no entrará en el modo standby.

Cuando la unidad esté en standby:

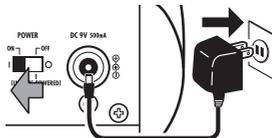
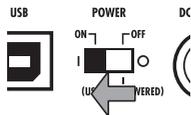
- La unidad funcionará al mínimo para reducir el consumo de energía.
- Se ignorará la entrada de señales de guitarra.
- Cualquier operación hará que la unidad vuelva al modo normal.

Selección del patch a reproducir (Modo Play)

1. Encendido

Ajuste al mínimo el control de volumen del amplificador.

- Cuando utilice la unidad a pilas Coloque el interruptor POWER en la posición ON.
- Cuando use esta unidad con un adaptador de corriente Conecte el adaptador y coloque el interruptor POWER en la posición ON.



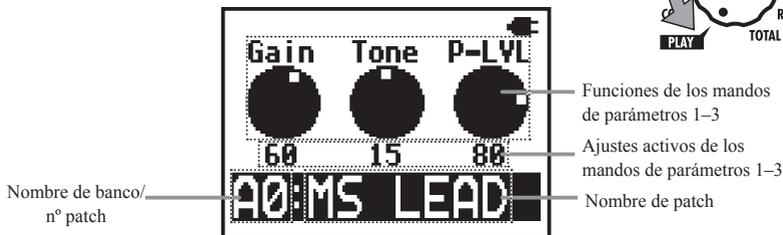
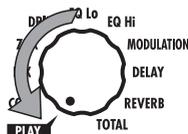
Encienda después el amplificador y suba su volumen.

HINT Para utilizar la alimentación vía bus, coloque el interruptor POWER en la posición OFF y conecte la toma USB a un ordenador (→P29).

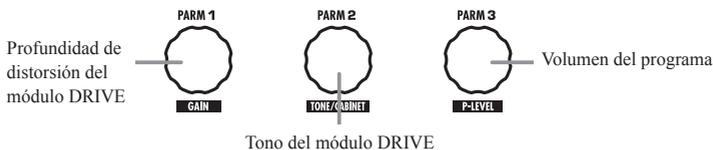
2. Ajuste de la unidad al modo Play

Ajuste el selector Module a "PLAY".

Gire uno de los mandos de parámetros (1-3) para que aparezca la siguiente pantalla:



HINT Justo después de encender la unidad, se activará el modo de reproducción independientemente de la posición del selector de módulo.



- Si no graba las modificaciones realizadas en los parámetros (→ P22), cuando elija otro programa diferente perderá todos estos cambios.
- Cuando utilice auriculares o un mezclador, le recomendamos que use el modo directo (→ P24), que simula el sonido de un recinto acústico de guitarra.
- Ajuste el volumen de todos los patches utilizando el nivel master (→P30).

3. Selección de un patch

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



La pulsación repetida de uno de los pedales le permitirá ir recorriendo los distintos bancos y patches siguiendo este orden: A0–A9...J0–J9→00–09...90–99→A0.

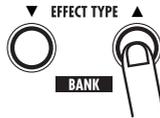


Pulse el pedal [▼] para cargar el patch anterior.

HINT Utilizando el modo de preselección (→P25), puede saltar directamente a un programa que esté lejos del patch activo.

4. Cambio de banco

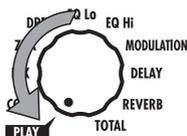
Para cambiar al banco siguiente o al anterior, use las teclas de banco [▼]/[▲].



HINT También puede conectar un pedal de disparo externo (FS01) y utilizarlo para cambiar de banco (→P26).

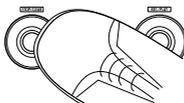
Uso del afinador

1. Ajuste la unidad al modo de reproducción



2. Activación de bypass/anulación

Pulse a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲].



- Para activar el modo bypass

Después de que aparezca "Bypass/Tuner" en pantalla, deje de pulsar los pedales.

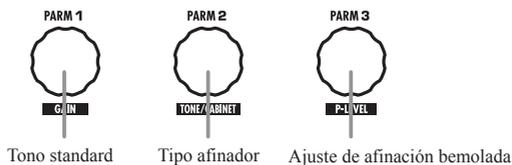


- Para activar el modo de anulación

Después de que desaparezca de la pantalla la indicación "Bypass/Tuner" y aparezca "Mute/Tuner", deje de pulsar los pedales.



Cuando la unidad esté en el modo bypass/anulación, se activará el afinador.



- Si continua pulsando ambos pedales de disparo [▼]/[▲] durante más de 2 segundos, se activará la función de bucle (→P13).
- No puede cambiar al modo de bypass/anulación desde el modo de edición (→P18).
- Cuando pulse simultáneamente los pedales de disparo [▼]/[▲], en algunos casos el pedal de disparo que pulse en primer lugar puede modificar el tono. Por este motivo, evite producir sonidos mientras pulse los pedales.

3. Seleccione el tipo de afinador

Para seleccionar el tipo de afinador, gire el mando de parámetro 2.



■ **CHROMATIC**

El afinador cromático le muestra el nombre del tono más cercano (semitono) y lo alejado que se encuentra de él el sonido entrante.

■ **Otros tipos de afinador**

Dependiendo del tipo elegido, aparecerá el nombre de la cuerda más cercana y lo lejos que está respecto al tono. Puede elegir entre las siguientes afinaciones:

Indicación	Significado	Nº cuerda/Nombre nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Afinación standard, incluso para guitarras de 7 cuerdas	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	En esta afinación, las cuerdas al aire producen un acorde A (La)		E	A	E	A	C#	E
OPEN D	En esta afinación, las cuerdas al aire producen un acorde D (Re)		D	A	D	F#	A	D
OPEN E	En esta afinación, las cuerdas al aire producen un acorde E (Mi)		E	B	E	G#	B	E
OPEN G	En esta afinación, las cuerdas al aire producen un acorde G (Sol)		D	G	D	G	B	D
DADGAD	Esta afinación alternativa se utiliza normalmente para la marcación de tempo, etc.		D	A	D	G	A	D

4. Afine la guitarra

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

■ Cuando haya elegido el ajuste CHROMATIC

Aparecerá indicado el nombre de la nota más cercana y el grado de desafinación.



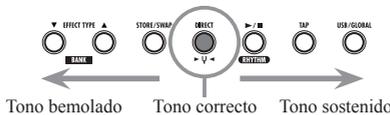
■ Cuando haya elegido otros tipos de afinación

Aparecerá indicado el número de la cuerda más cercana y el grado de desafinación. Por ejemplo, cuando esté afinando la tercera cuerda, si aparece un 4 o un valor superior, suba el tono, mientras que si aparece un 2 o un valor inferior, bájelo. Cuando aparezca el valor correcto, la cuerda estará bien afinada.

Nº cuerda (cuando la tercera cuerda esté bien afinada)



También puede utilizar las teclas que hay encima de la pantalla para comprobar el tono.



5. Afinación bemolada

Para una afinación bemolada puede afinar una cuerda de 1 a 3 semitonos por debajo de lo habitual.

Gire el mando de parámetro 3 para bajar la afinación uno ($b \times 1$), dos ($b \times 2$) o tres ($b \times 3$) semitonos.



Como puede ver en la imagen de la derecha, si ha bajado la afinación un semitono ($b \times 1$) cuando esté utilizando el tipo de afinador "GUITAR", cuando afine la sexta cuerda aparecerá indicado como tono correcto E b .

Afinación bemolada



NOTE No es posible utilizar la afinación bemolada con el afinador CHROMATIC.

6. Cambio de la frecuencia del tono standard del afinador.

Gire el mando de parámetro 1.



Tono standard

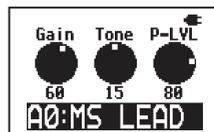


Puede ajustar el tono standard de La central en el rango 435–445 Hz.
(Valor por defecto: 440 Hz)

NOTE Si modifica el tono standard en el modo de afinador, cuando apague la unidad y vuelva a encenderla, el ajuste será reinicializado al valor por defecto.
Si quiere conservar estas modificaciones, introduzca este ajuste utilizando los parámetros globales (→ P30).

7. Vuelta al modo de reproducción

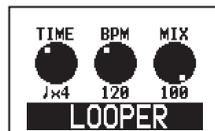
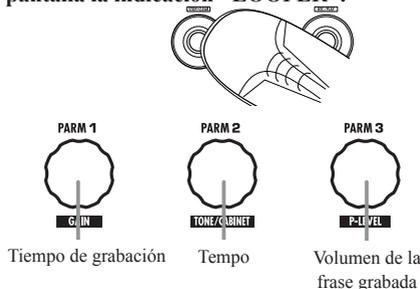
Pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].



Uso de la función de bucle

1. Activación de la función de bucle

En el modo de reproducción, pulse ambos pedales de disparo [▼]/[▲] hasta que aparezca en pantalla la indicación "LOOPER".



NOTE Cuando esté activada la función de bucle, el módulo DELAY estará desactivado.

2. Ajuste del tiempo de grabación

Gire el mando de parámetro 1 para seleccionar el tiempo de grabación.

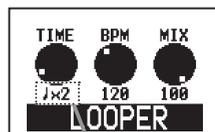


■ Indicación de nota

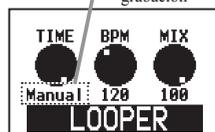
El tiempo de grabación es ajustado utilizando el tiempo activo, en base a negras. Por ejemplo, con el ajuste "Jx2.", la grabación se detendrá de forma automática cuando hayan transcurrido dos tiempos musicales con el tiempo activo.

■ Manual

Utilice el pedal de disparo para hacer que comience y termine la grabación.



Tiempo grabación

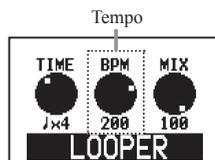


3. Ajuste del tempo

Gire el mando de parámetro 2 para ajustar el tempo.



Puede ajustar el tempo en el rango 40–250 BPM (tiempos musicales por minuto). Si ha elegido una indicación de nota en el paso 2, el tiempo de grabación será calculado de acuerdo a este valor de tempo.



Tempo

HINT También puede ajustar el tempo utilizando la tecla TAP (→P17).

4. Grabación/reproducción de una frase musical

Pulse el pedal de disparo [▲] y reproduzca la frase a grabar.



Aparecerá en pantalla la indicación "REC" y comenzará la grabación.

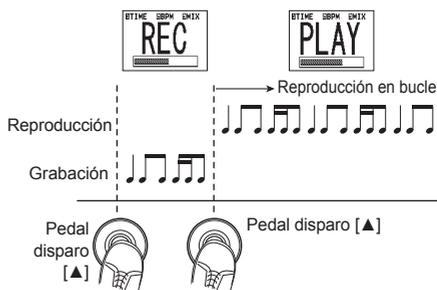
Dependiendo del método de grabación elegido en el paso 2, la grabación tendrá lugar de una u otra de las siguientes maneras:

■ Si ha elegido una indicación de nota

Después de que haya transcurrido el tiempo especificado, terminará la grabación y comenzará la reproducción en bucle (y aparecerá en pantalla "PLAY").

■ Si ha elegido "Manual"

Cuando pulse de nuevo el pedal de disparo [▲], o cuando se alcance la duración máxima de la grabación (unos 5 segundos), terminará la grabación y comenzará la reproducción en bucle (y aparecerá en pantalla "PLAY").



Cuando esté usando la función de bucle, la unidad también puede reproducir un ritmo (→P16). Sin embargo, los mandos de parámetros solo controlan la función de bucle.

5. Sobregrabación de una frase musical

Durante la reproducción en bucle, pulse el pedal de disparo [▲].

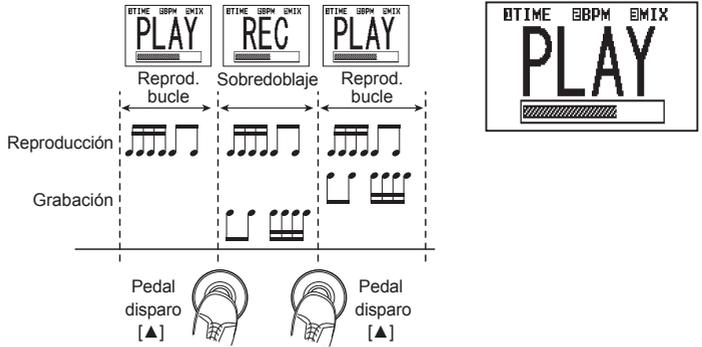


Aparecerá en pantalla la indicación "REC" y comenzará la grabación por sobredoblaje.

Cuando se alcance el final de la frase grabada, la unidad volverá al principio y continuará la grabación por sobredoblaje.

Para detener la grabación por sobredoblaje, pulse de nuevo el pedal de disparo [▲].

Aparecerá en pantalla la indicación "PLAY".



HINT

Para detener la reproducción en bucle, pulse el pedal de disparo [▼] (en pantalla aparecerá "STOP"). Para ponerla de nuevo en marcha, pulse el pedal de disparo [▲].

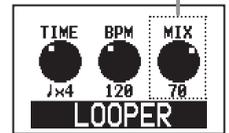
6. Ajuste del volumen de la frase musical

Gire el mando de parámetro 3.

El rango de ajuste es 0–100.



Volumen PHRASE



NOTE

Tenga en cuenta que si gira el mando de parámetro 1 ó 2 una vez que ya ha grabado una frase, esa frase será borrada.

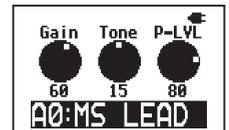
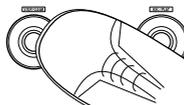
7. Borrado de la frase musical

Para borrar la frase grabada, pulse el pedal de disparo [▼] hasta que aparezca en pantalla la indicación "CLEAR".



8. Vuelta al modo de reproducción

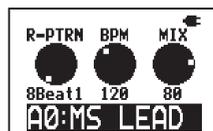
Pulse ambos pedales de disparo [▼]/[▲].



Uso de los ritmos (modo de ritmo)

1. Activación del modo de ritmo

En el modo de reproducción, pulse la tecla RHYTHM [▶/■] para empezar a reproducir un patrón rítmico.



Patrón rítmico



Tempo del ritmo



Volumen del ritmo

NOTE Cuando esté activado el modo de ritmo, el módulo REVERB estará ajustado a OFF.

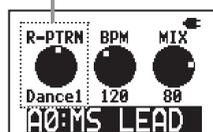
- HINT**
- Cuando esté utilizando el afinador o la función de bucle, también podrá reproducir un ritmo. Sin embargo, los mandos de parámetros controlarán el afinador o la función de bucle.
 - En el modo de ritmo, puede utilizar los pedales de disparo [▼]/[▲] y las teclas de banco [▼]/[▲] para cambiar de patch.

2. Elección de un patrón rítmico

Gire el mando de parámetro 1 (listado de ritmos →P51).



Patrón de ritmo



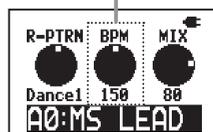
3. Ajuste del tempo

El rango de ajuste para este parámetro es 40–250 BPM (tiempos musicales por minuto).

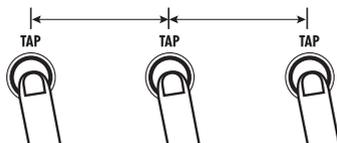
- Ajuste del valor numérico del tempo
Gire el mando de parámetro 2 para ajustar los BPM.



Tempo



- Para ajustar el tempo por marcación (marcación de tempo)
Pulse como mínimo dos veces la tecla al intervalo de tempo deseado. La unidad detectará automáticamente el intervalo hasta la segunda pulsación y siguientes y ajustará el tempo a este valor.



HINT También puede utilizar un pedal de disparo FS01 (opcional) para ajustar el tempo (→P26).

4. Ajuste del volumen del ritmo

Gire el mando de parámetro 3.

El rango de ajuste para este parámetro es 0–100.



5. Detención del ritmo

Pulse la tecla de ritmo [▶ / ■] para detener la reproducción del patrón rítmico y volver al modo de reproducción ordinario.



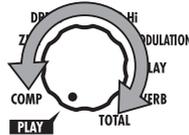
Creación y modificación de patches (modo de edición)

1. Selección de un patch para editarlo (→P9)

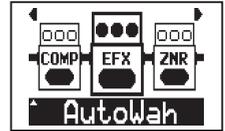
2. Selección de un módulo para editarlo

Gire el selector de módulo hasta la posición del módulo que quiera editar.

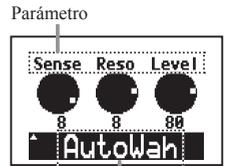
Se activará el modo de edición.



En pantalla se desplegará el módulo elegido.



Aparecerá automáticamente la pantalla de edición.



Tipo de efecto

HINT La pantalla de edición no aparecerá si el módulo seleccionado está ajustado a OFF.



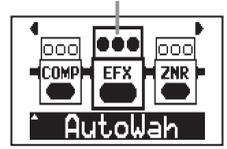
- HINT**
- El módulo EQ es único, aunque para su edición aparezca separado en las pantallas "EQ Lo" y "EQ Hi".
 - El módulo TOTAL es un módulo especial que le permite, por ejemplo, ajustar el volumen global del patch (nivel de patch) y editar su nombre.

3. Para activar o desactivar un módulo de efectos

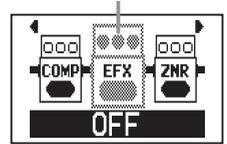
Pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].



Módulo ON (negro)



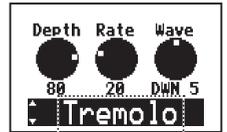
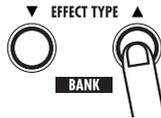
Módulo OFF (gris)



- Puede activar o desactivar el módulo EQ tanto desde la pantalla "EQ Lo" como desde la pantalla "EQ Hi".
- No es posible desactivar el módulo TOTAL.

4. Cambio de tipo de efecto

Pulse una de las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para cambiar de tipo de efecto.



Tipo de efecto

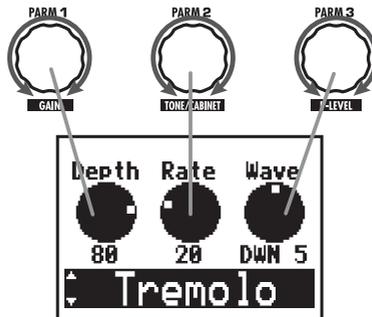
Los parámetros mostrados variarán en función del tipo de efecto.



- El módulo EQ solo tiene un tipo de efecto.
- Para más información sobre los tipos de efectos y parámetros incluidos en cada módulo, vea las páginas 33–48.

5. Ajuste de los parámetros

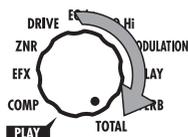
Gire los mandos de parámetros 1–3.



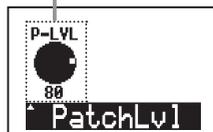
También puede ajustar los parámetros relacionados con el tiempo y la frecuencia mediante la marcación de tiempo (→P17).

6. Ajuste del volumen del patch (nivel de patch)

Gire el selector de módulo hasta la posición "TOTAL" y use las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para seleccionar "PatchLvl". Gire el mando de parámetro 1.



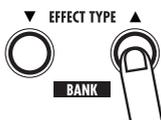
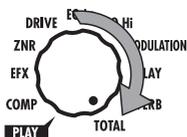
Nivel de patch



- También puede ajustar el nivel del patch en el modo de reproducción.
- Ajuste el nivel master para modificar el volumen de todos los patches (→P30).

7. Cambio de nombre del patch

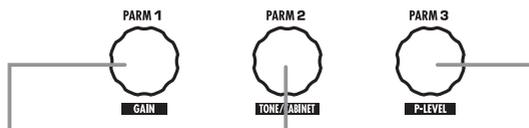
Gire el selector de módulo hasta la posición "TOTAL" y use las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para seleccionar "PatchName".



Cursor



Use los mandos de parámetros 1–3 para modificar el nombre.



Modifica el carácter/símbolo de la posición del cursor de uno en uno.

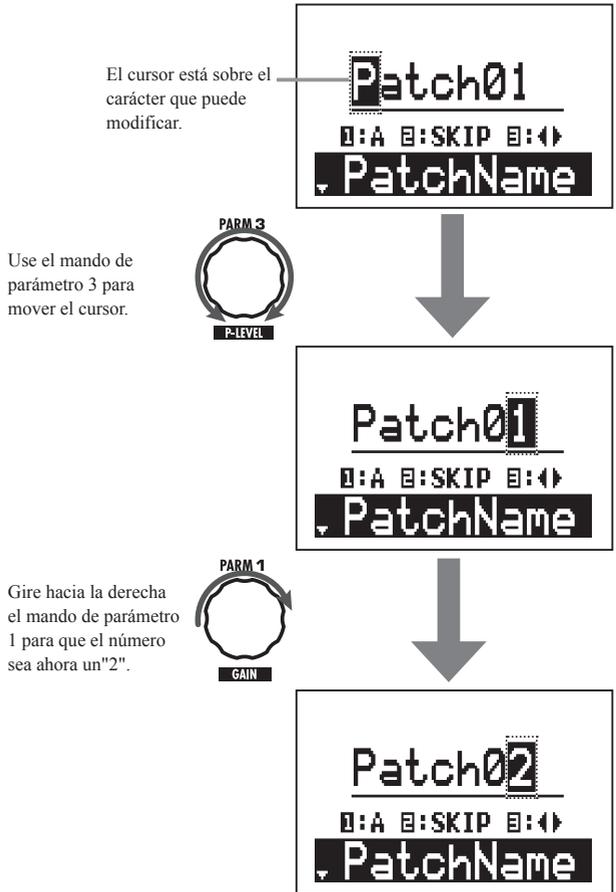
Modifica el tipo de carácter/símbolo de la posición del cursor (mayúsculas, minúsculas, números y símbolos).

Desplaza el cursor

Puede utilizar los siguientes caracteres y símbolos:

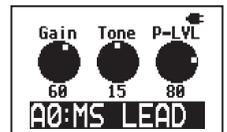
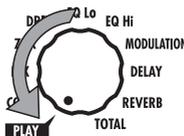
! # \$ % & ' () + , - . : ; = @ [] ^ _ ` { } ~
A-Z, a-z, 0-9, (espacio)

Por ejemplo, para cambiar del nombre "Patch01" a "Patch02", utilice el mando de parámetro 3 para mover el cursor y el mando de parámetro 1 para modificar el carácter/símbolo.



8. Salida del modo de edición

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



NOTE Si cambia a otro patch, perderá todas las modificaciones realizadas. Para conservarlas, grabe el patch (→P22).

Grabación y copia de patches (modo de grabación)

1. Activación del modo de grabación

Elija el patch que quiera copiar o grabar y pulse la tecla STORE/SWAP.



■ Para grabar el patch

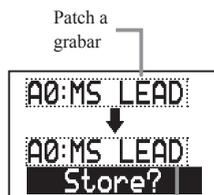
Deje de pulsar la tecla STORE/SWAP.

En pantalla aparecerá la indicación "Store?".



■ Para intercambiar el patch

Continúe pulsando la tecla hasta que aparezca en pantalla "Swap?".



Posición para grabar el patch



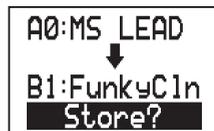
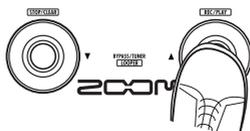
Segundo patch para el intercambio



- Solo podrá intercambiar parches de los bancos de usuario (A–J).
- Cuando la unidad sale de fábrica, los bancos de usuario contienen los mismos parches que los bancos prefijados.

2. Selección del destino de grabación o del otro patch a intercambiar

Use los pedales de disparo [▼]/[▲].



Para cambiar de banco, utilice las teclas de banco [▼]/[▲].



Solo podrá intercambiar parches de los bancos de usuario (A–J).

3. Ejecución de la grabación/intercambio de patches

Pulse la tecla STORE/SWAP.

Cuando aparezca la indicación "COMPLETE!", el patch habrá sido grabado en la posición de destino o habrá sido intercambiado con el segundo patch.

STORE/SWAP



COMPLETE!

B1:MS LEAD



Para anular esta operación, gire el selector de módulo en vez de pulsar la tecla STORE/SWAP.

Reinicialización de los patches a sus valores de fábrica (función ALL INITIALIZE)

Puede restaurar todos los patches de los bancos A–J a sus valores de fábrica.

Para utilizar la función ALL INITIALIZE, ajuste el interruptor POWER a la posición ON mientras mantiene pulsada la tecla STORE/SWAP.

STORE/SWAP



USB



POWER



DC



Pulse de nuevo la tecla STORE/SWAP para restaurar todos los patches a sus ajustes de fábrica y volver al modo de reproducción.

STORE/SWAP



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



Aparecerá el siguiente mensaje en pantalla:

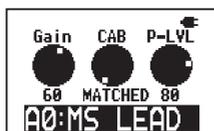


Cuando ejecute la función ALL INITIALIZE se borrarán todos los patches grabados en los bancos de usuario. Utilice esta función con sumo cuidado.

Uso del modo directo

Este modo simula el sonido de un recinto acústico de guitarra, lo que le permite conseguir un sonido optimizado para su uso con auriculares o con una mesa de mezclas.

1. En el modo de reproducción, pulse la tecla **DIRECT**. Se encenderá la tecla y la unidad cambiará al modo directo.



NOTE

- Al igual que en el modo de reproducción, puede utilizar las funciones de edición, ritmo y grabación, así como las de afinador y bucle.
- Elija los patches igual que en el modo de reproducción.

2. Use los mandos de parámetros 1-3 para ajustar los parámetros.



Profundidad de distorsión del módulo DRIVE



Tipo de recinto acústico simulado



Volumen global del patch

- Tipos de recintos acústicos

Tipo	Descripción
MATCHED	Esta configuración de recinto acústico es optimizada en función del tipo de efecto de saturación.
COMBO	Simula un combo Fender 2 x 12.
TWEED	Simula un recinto acústico Fender 4 x 10 con recubrimiento de tweed.
STACK	Simula una torre Marshall 4x12.

3. Pulse la tecla **DIRECT** para hacer que se apague y volver al modo de reproducción.



Preselección de patches (PRE SELECT)

Este modo le permite preseleccionar de antemano un banco y un patch, y solo cambiar a ese patch después de que confirme la selección. Esta función le resultará útil en directo cuando quiera cambiar a un patch que esté grabado en una posición distante.

1. **Coloque el interruptor POWER en la posición ON mientras pulsa el pedal de disparo [▲].**

En pantalla aparecerá la indicación "PRE SELECT" y la unidad arrancará en el modo de preselección.



2. **Use los pedales de disparo [▼]/[▲] y las teclas BANK [▼]/[▲] para elegir el siguiente patch.**

El procedimiento de selección de patches es el mismo que en el modo de reproducción. Sin embargo, no se efectuará el cambio de patch hasta que no lo confirme en el paso 3.



Patch actual

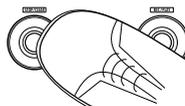
Siguiente patch a ser seleccionado



HINT

Si entra en el modo de edición o en el de grabación cuando esté abierta la pantalla del paso 2, solo se verá afectado el patch activo.

3. **Para cambiar de patch, pulse a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲].**



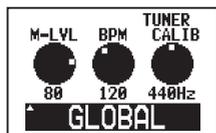
HINT

Para volver al orden normal de los patches, apague la unidad y vuelva a encenderla de nuevo.

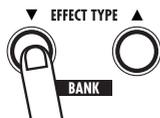
Uso de un pedal de disparo

Puede conectar un pedal de disparo opcional a la toma CONTROL IN y utilizarlo para controlar ajustes adicionales de la unidad, por ejemplo, para cambiar de bancos y gestionar los efectos.

1. **Conecte un pedal de disparo (FS01) a la toma CONTROL IN.**
2. **Pulse la tecla USB/GLOBAL para hacer que se encienda y aparezca el menú GLOBAL.**



3. **Use las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para seleccionar "FootSwitch".**



4. **Gire el mando de parámetro 1 para ajustar la función del pedal de disparo.**



Función del pedal de disparo



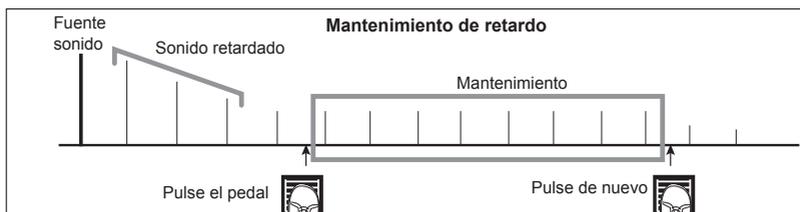
Puede elegir entre las siguientes funciones:

- BP/MT Ajusta la unidad a bypass/anulación.
- BANK UP Aumenta el número de banco una unidad con cada pulsación del pedal de disparo.
- RHYTHM Ajusta el modo de ritmo a ON/OFF. Le permite ajustar el tempo utilizado para el ritmo, función de bucle y efectos pulsando repetidamente el pedal de disparo al intervalo de tempo deseado.
- BPM TAP
- DL TAP Ajusta el parámetro Time del módulo DELAY pulsando repetidamente el pedal de disparo.
- DL HOLD Activa o desactiva la función de mantenimiento de retardo, que permite que el sonido del retardo sea repetido sin decaimiento (vea la imagen de abajo).
- DL MUTE Ajusta a ON/OFF la anulación de la entrada del módulo DELAY.

HINT Para poder utilizar DL TAP, DL HOLD o DL MUTE, primero debe activar el módulo DELAY.

5. **Después de realizar el ajuste, pulse de nuevo la tecla USB/GLOBAL para que se apague.**

HINT El ajuste de la función de pedal de disparo afecta a todos los patches. Además, este ajuste se conserva en memoria incluso aunque apague la unidad.



Uso de un pedal de expresión

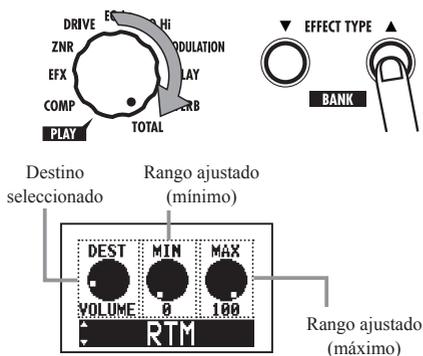
Utilice el pedal de expresión interno del G2.1Nu o uno externo (FP01/FP02) para controlar el volumen y los parámetros de efectos en tiempo real.

Ajuste del parámetro a controlar y de su rango

1. Elija un patch que utilice el pedal de expresión.

NOTE Cuando esté utilizando el G2Nu, conecte un pedal de expresión opcional (FP01/FP02) a la toma CONTROL IN.

2. Ajuste el selector de módulo a la posición "TOTAL" y utilice las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para seleccionar "RTM".



3. Gire el mando de parámetro 1 para ajustar el módulo que será controlado por el pedal de expresión. En el G2.1Nu, también puede utilizar la tecla PEDAL ASSIGN para ajustar el módulo a controlar. El indicador se iluminará para mostrarle el destino seleccionado.

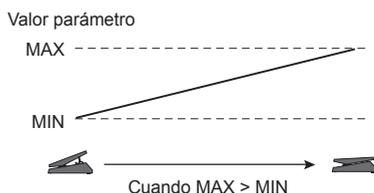


Indicador	Indicación destino (DEST)	Parámetro controlado
OFF	(Ninguna)	(Ninguno)
VOLUME	VOLUME	Volumen
EFX	EFX	Módulo EFX
DRIVE	DRIVE	Módulo DRIVE
MOD	MODULATION	Módulo MODULATION
DELAY	DELAY	Módulo DELAY
REVERB	REVERB	Módulo REVERB

- HINT**
- En la sección de parámetros del tipo de efecto, aparecerá un icono de un pedal al lado de los tipos de efectos/parámetros que pueden ser controlados por un pedal de expresión (→ P33–48).
 - Cuando el ajuste sea "VOLUME", el volumen no podrá estar fuera del rango fijado por los parámetros de nivel de patch y nivel master.
 - Para otros ajustes distintos de "VOLUME", el pulsar el pedal de expresión interno hasta el tope y después continuar pisándolo todavía más a fondo, le permitirá ajustar a ON/OFF el módulo controlado.
 - Cuando el módulo controlado esté ajustado a OFF, el indicador que hay al lado de él parpadeará (en el G2.1Nu). En este estado, puede pisar a fondo el pedal de expresión interno para ajustar a ON el módulo, o puede elegir un módulo diferente para controlarlo.

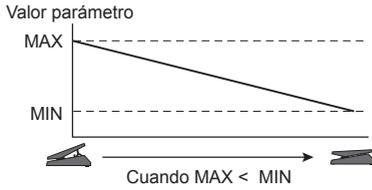
4. Use los mandos de parámetro 2 y 3 para modificar el rango de ajuste del parámetro a controlar.

Use el mando de parámetro 2 para ajustar el valor mínimo (MIN) y el mando de parámetro 3 para ajustar el valor máximo (MAX). El rango que puede ajustar dependerá del módulo elegido en el paso 3.



Uso de un pedal de expresión

El valor mínimo puede ser superior que el máximo. En este caso, el efecto será menor cuando pulse el pedal a fondo que cuando esté en la posición de puntera arriba.



5. Cuando haya terminado de configurar el pedal de expresión, ajuste el selector de módulo a la posición "PLAY" para volver al modo de reproducción.

HINT En cuanto elija otro patch diferente perderá los ajustes realizados del pedal de expresión. Para conservarlos, grave el patch (→P22).

Ajuste del pedal de expresión interno (solo G2.1Nu)

El pedal de expresión interno del G2.1Nu viene ajustado de fábrica para un rendimiento óptimo, pero si quiere puede modificar su sensibilidad. Si el cambio del efecto parece insuficiente al pulsar el pedal o si el volumen o el tono cambian demasiado incluso al pulsar muy poco el pedal, ajústelo de la siguiente forma:

1. Ajuste el interruptor POWER a la posición ON mientras pulsa la tecla PEDAL ASSIGN.



2. Suba a tope el pedal de expresión y pulse la tecla STORE/SWAP.



Aparecerá la siguiente pantalla:



3. Pulse a tope el pedal de expresión y después suéltelo y pulse luego la tecla STORE/SWAP.

Cuando haya terminado de realizar el ajuste, la unidad volverá al modo de reproducción.



HINT Si aparece en pantalla el mensaje "ERROR!", vuelva al paso 2 y repita la calibración.

Uso de las funciones de interface audio

Puede utilizar esta unidad con ordenadores que utilicen alguno de los siguientes sistemas operativos:

■ Sistemas operativos compatibles

- Windows XP SP2 o posterior
Windows Vista o posterior
- Mac OS X (10.4.6/10.5/10.6 o posterior)

Para la grabación y la reproducción, esta unidad admite los siguientes formatos:

■ Cuantización (velocidad de bits)

16 bits

■ Frecuencia de muestreo

32/44.1/48 kHz

La unidad será reconocida por el ordenador como un dispositivo audio cuando la conecte por medio del cable USB.

Con el sistema operativo Windows, instale un driver ASIO específico para una grabación y reproducción audio de baja latencia.

HINT

Si coloca el interruptor POWER en la posición OFF y conecta la unidad a un ordenador vía USB, la unidad funcionará con el sistema de alimentación por bus desde ese ordenador.

Grabación y reproducción con software DAW

Puede conectar una guitarra a la toma de entrada de la unidad, aplicar efectos a su sonido y grabarlo en una pista audio utilizando un software DAW (Figura 1 abajo).

Puede dar salida a una mezcla del sonido de reproducción de las pistas audio del programa DAW y la guitarra conectada y con efectos a través de la clavija de salida de esta unidad (Figura 2 abajo).

Si es necesario, puede desactivar el sonido de la guitarra que es pasado directamente a la toma de salida antes de ir al ordenador (desactivación de la monitorización directa) (Figura 3 abajo). Para más información, vea "Ajuste de la monitorización directa y de los niveles de grabación" (→P30).

Para más información sobre la grabación, reproducción y otras funciones, vea el manual del programa DAW.

HINT

- Cuando esté utilizando la monitorización directa, si el software DAW tiene una función de eco (que envía la señal de entrada directamente a la salida durante la grabación), ajústela siempre a OFF. Si graba teniéndola activada, la salida de señal sonará como si hubiese sido procesada con un flanger.
- También puede ajustar el nivel de grabación enviado al programa DAW (→P30).

Figura 1. Flujo de señal durante la grabación

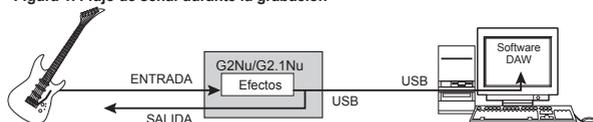


Figura 2. Flujo de señal durante la reproducción (monitorización directa en ON)

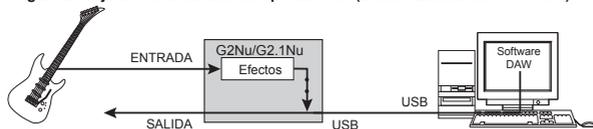
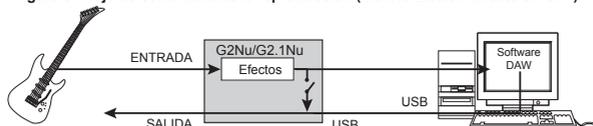


Figura 3. Flujo de señal durante la reproducción (monitorización directa en OFF)

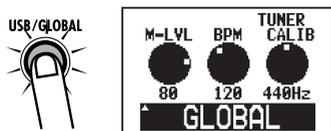


Ajustes diversos (menú global)

Los menús global le permiten realizar diversos ajustes relacionados con el nivel master, la pantalla, el USB y otros aspectos. Los ajustes realizados sobre los parámetros globales afectarán a todos los patches.

Acceso a los menús global

Pulse la tecla USB/GLOBAL para que aparezca el menú GLOBAL.

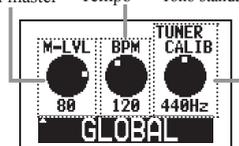


- HINT**
- Para más información sobre el parámetro global "FootSwitch" (pedal de disparo), vea "Uso de un pedal de disparo" (→P26).
 - Cuando esté en el modo de bypass, anulación o de bucle no podrá acceder al menú GLOBAL.

Ajuste del nivel master, tempo y tono standard del afinador

1. Use las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para seleccionar "GLOBAL" y utilice los mandos de parámetros 1-3 para ajustar el nivel master (mando 1), tempo (mando 2) y el tono standard del afinador (mando 3).

Nivel master Tempo Tono standard del afinador



- HINT** También puede utilizar la tecla Tap para ajustar el tempo (→P17).

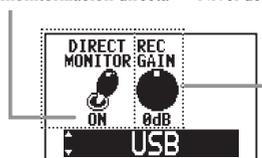
2. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla USB/GLOBAL para que se apague.

HINT El tono standard del afinador permanecerá memorizado incluso aunque apague la unidad.

Ajuste de la monitorización directa y de los niveles de grabación

1. Pulse las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para seleccionar "USB". Utilice el mando de parámetro 1 para activar/desactivar la monitorización directa y el mando de parámetro 2 para ajustar el nivel de grabación.

ON/OFF monitorización directa Nivel de grabación

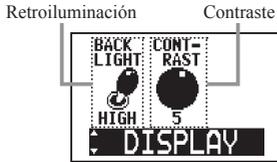


2. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla USB/GLOBAL para que se apague.

HINT El ajuste del nivel de grabación permanecerá memorizado incluso aunque apague la unidad.

Ajuste de la retroiluminación y el contraste de la unidad

1. Pulse las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para seleccionar "DISPLAY". Utilice el mando de parámetro 1 para ajustar la retroiluminación y el mando de parámetro 2 para ajustar el contraste.



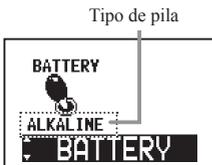
2. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla USB/GLOBAL para que se apague.

HINT Los ajuste de la retroiluminación y del contraste permanecerán memorizados incluso aunque apague la unidad.

Ajuste del tipo de pila

1. Pulse las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para seleccionar "BATTERY" y gire el mando de parámetro 1 para ajustar el tipo de pila a una de las siguientes posibilidades:

- ALKALINE
Utilice este ajuste para pilas alcalinas u oxyride (oxi-hidróxido de níquel).
- NiMH
Utilice este ajuste para pilas de Ni-MH que pueden ser recargadas y reutilizadas.



NOTE Realice este ajuste para que la unidad pueda calcular la carga de las pilas con mayor precisión.

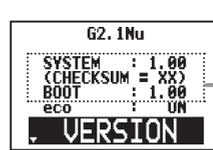
2. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla USB/GLOBAL para que se apague.

HINT El ajuste del tipo de pila permanecerá memorizado incluso aunque apague la unidad.

Comprobación de la versión actual

1. Pulse las teclas EFFECT TYPE [▼]/[▲] para seleccionar "VERSION". Aparecerá la siguiente pantalla.

Información de la versión actual



2. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla USB/GLOBAL para que se apague.

HINT Para más información sobre cómo actualizar la versión, consulte la página siguiente.

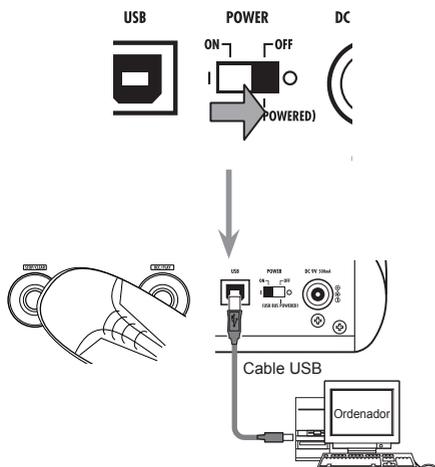
Actualización de la versión de firmware

1. Descárguese la actualización a la versión más reciente desde la página web de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>).

Debe conectar la unidad a un ordenador para actualizar la versión.

HINT Vea la página anterior para saber que versión tiene instalada.

2. Compruebe que el interruptor POWER esté en la posición "OFF". Mientras pulsa ambos pedales de disparo [▼]/[▲], conecte la unidad a un ordenador por medio de un cable USB.



Si la conexión con el ordenador se realiza correctamente, aparecerá en pantalla el siguiente mensaje:



3. Ponga en marcha el programa de actualización de versión y ejecute la actualización.

Para más información sobre los procedimientos de actualización, visite la página web de ZOOM. Cuando se haya realizado la actualización, aparecerá en pantalla el mensaje "Please Restart".



NOTE No desconecte el cable USB durante el proceso de actualización de la versión.

4. Cuando haya terminado la actualización, desconecte el cable USB y apague la unidad. Vuelva a encenderla de nuevo para que empiece a funcionar con la versión actualizada.

Tipos de efectos y parámetros

Nombre tipo efecto

Cuando esté activado el módulo, use las teclas de tipo de efecto [▼]/[▲] para elegir el tipo.

Mando de módulo

Indica la posición en la que cargará el módulo.

Parámetros 1-3

Le muestra los parámetros de efectos que podrá ajustar con los mandos de parámetros 1-3 y sus rangos de ajuste.

Nombre del módulo

Módulo DELAY
Este módulo le permite el uso de la función de mantenimiento.

Delay
Este retardo tiene una duración máxima de 5000 mS.

Echo
Esta simulación de retardo de eco tiene una duración máxima de 5000 mS.

Los controles de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARAM1	PARAM2	PARAM3
Time Ajusta tiempo de retardo	F.B (realimentación) Ajusta la cantidad de realimentación.	Mix Ajusta la cantidad de sonido con efectos que será mezclada con el sonido original.

Tap

Puede utilizar la tecla TAP para ajustar un parámetro en el que aparezca este icono. Cuando esté seleccionado el módulo/tipo de efecto con esta opción en el modo de edición, el parámetro (frecuencia de modulación, tiempo de retardo, etc) será ajustado de acuerdo al intervalo de tiempo con el que haya pulsado la tecla.

Marca tiempo

Cuando al lado de un parámetro aparezca una nota, el tiempo ajustado utilizando el menú GLOBAL (→P30) podrá ser sincronizado a intervalos de notas. Por ejemplo, si el parámetro Time del módulo DELAY está ajustado a una corchea, el tiempo de retardo será equivalente a una corchea del tiempo activo.

Pedal expresión

Cuando aparezca un icono de un pedal al lado de un parámetro esto le indica que podrá controlarlo por medio del pedal de expresión. Si ajusta el módulo a ser controlado por el pedal de expresión (→P27), podrá controlar el parámetro en tiempo real cuando elija un patch que utilice este parámetro. Con el G2Nu, necesitará conectar un pedal de expresión externo (FP01/FP02).

Delay tap, hold delay y delay mute

Los tipos de efectos con estos iconos le permiten utilizar un pedal de disparo para ajustar el tiempo de retardo (DELAY TAP), para activar/desactivar la función de mantenimiento de retardo (HOLD) y para activar/desactivar la anulación de la entrada del módulo DELAY (MUTE). Para utilizar estas funciones, debe conectar un pedal de disparo, ajustar la función (→P26) y activar un tipo de efecto compatible.

Nota: Los nombres de los fabricantes o productos que aparecen en esta tabla son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Los nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no indican ningún tipo de relación de las mismas con ZOOM CORPORATION.

		Módulo COMP (compresor)			
		Este módulo reduce las señales de alto nivel y aumenta las más débiles.			
COMP (compresor)					
Es un compresor de tipo MXR Dynacomp.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Sense (sensibilidad)	0-10	ATTCK (ataque)	Slow, Fast	Level (nivel)	2-100
Ajusta la sensibilidad del compresor. Cuanto más elevado sea el valor de este parámetro mayor será la sensibilidad.		Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast (rápida) o Slow (lenta).		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	
RackComp (compresor rack)					
Permite un ajuste más detallado que COMP.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
THRSH (umbral)	0-50	Ratio	1-10	Level (nivel)	2-100
Ajusta el nivel que activará el compresor.		Ajusta el ratio de compresión.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	
M Comp (compresor M)					
Es un compresor que le ofrece un sonido más natural.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
THRSH (umbral)	0-50	Ratio	1-10	Level (nivel)	2-100
Ajusta el nivel que activará el compresor.		Ajusta el ratio de compresión.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	



Módulo EFX (efectos)

Este módulo incluye los efectos de wah y filtro, así como efectos especiales como un modulador de repique y un octavador.

AutoWah

Este efecto modifica el wah en función de la intensidad del punteo.

Resonance

Este efecto modifica la frecuencia del filtro de resonancia en función de la intensidad del punteo.

Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Sense (sensibilidad) 	-10--1, 1-10	Reso (resonancia)	0-10	Level (nivel)	2-100
Ajusta la sensibilidad del efecto. Cuando esté ajustada a un valor negativo, el movimiento del filtro se invertirá.		Ajusta la intensidad del sonido de resonancia.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	

Booster

Aumenta la ganancia de señal para hacer que el sonido sea más potente.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Range (rango)	1-5	Tone (tono)	0-10	Level (nivel) 	2-100
Ajusta el rango de frecuencias que será realizado		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	

Tremolo

Modifica el volumen a una velocidad constante.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (profundidad)	0-100	Rate (veloc)  TAP	0-50 	Wave (onda)	UP 0-9, DWN 0-9, TRI 0-9
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la forma de onda de modulación a "UP" (dientes de sierra hacia arriba), "DWN" (dientes de sierra hacia abajo) o "TRI" (triangular). Los valores elevados producen una saturación potente, enfatizando el efecto.	

Tipos de efectos y parámetros

RingMod (modulador de repique)					
Este efecto produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro "Freq" da lugar a un cambio drástico del carácter del sonido.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Freq (frecuencia) 	1-50	Tone (tono)	0-10	Bal (balance)	0-100
Ajusta la frecuencia de la modulación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	
SlowATTCK (ataque lento)					
Este efecto ralentiza el ataque de cada nota, dando la impresión de que estuviera tocando un violín.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time (tiempo) 	1-50	Curve (curva)	0-10	Level (nivel)	2-100
Ajusta el tiempo de ataque.		Ajusta la curva de cambio de volumen durante el ataque.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	
Octave					
Añade un sonido con efectos una octava por debajo del original.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Tone (tono)	0-10	OctLV (nivel octava) 	0-100	DryLV (señal seca)	0-100
Ajusta el tono del efecto.		Ajusta el volumen del efecto.		Ajusta el volumen del sonido sin efectos.	
PedalVox					
Simula el clásico pedal wah Vox.					
PedalCry					
Simula un clásico pedal wah CRYBABY.					
Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Freq (frecuencia) 	1-50	DryMX (señal seca)	0-10	Level (nivel)	2-100
Ajusta la frecuencia enfatizada. Cuando no utilice un pedal de expresión, el efecto será similar a un pedal medio pisado.		Ajusta la mezcla con el sonido sin efectos.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	

ZNR



Módulo ZNR (reducción de ruido ZOOM)

Este módulo reduce el ruido durante las pausas cuando no esté tocando.

ZNR (reducción de ruido ZOOM)

Función de reducción de ruidos creada por ZOOM que disminuye el ruido durante las pausas cuando no esté tocando sin afectar al tono.

NoiseGate

Es una puerta de ruidos que corta el sonido durante las pausas cuando no esté tocando.

DirtyGate

Esta puerta de ruidos de estilo tradicional le ofrece una forma de cierre característica.

Los tres tipos de efectos anteriores tienen el mismo parámetro.

PARAM1

THRSH (umbral)	1-16
-----------------------	------

Ajusta la sensibilidad del efecto. Utilice un valor tan alto como sea posible sin que el sonido decaiga de forma artificial.

Tipos de efectos y parámetros

 Módulo DRIVE		
Este módulo incluye 29 tipos de distorsión y simuladores acústicos.		
FD Combo Magnífico sonido limpio de un Fender Twin Reverb (del 65) muy apreciado por guitarristas de diversos estilos.	VX Combo Sonido limpio del combo Vox AC-30, funcionando en el modo de clase A.	US Blues Sonido crunch de un Fender Tweed Bassman.
BG Crunch Sonido crunch del combo Mesa Boogie MkIII.	HW Stack Sonido del legendario Hiwatt Custom 100 inglés totalmente a válvulas.	MS Crunch Sonido crunch del legendario Marshall del año 1959.
MS Drive Sonido de alta ganancia de una torre Marshall JCM2000.	PV Drive Sonido de alta ganancia del clásico Peavey 5150 desarrollado en colaboración con un famoso guitarrista de rock duro.	DZ Drive Sonido de alta ganancia del amplificador de guitarra alemán Diezel Herbert fabricado a mano, con tres canales controlables por separado.
BG Drive Sonido de alta ganancia del canal rojo del amplificador Mesa Boogie Dual Rectifier (modo clásico).	OverDrive Simulación del Boss OD-1, pionero en el concepto de "saturación".	T Scream (tube scream) Simulación del Ibanez TS808, utilizado por muchos guitarristas como realzador.
Governor Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.	Dist + (distortion plus) Simulación del MXR distortion+ que popularizó la distorsión.	Dist 1 (distortion 1) Simulación de Boss DS-1, uno de los más aclamados.
Squeak Simulación del ProCo Rat famoso por su cortante sonido de distorsión.	FuzzSmile Simulación del Fuzz Face que se convirtió en parte de la historia del rock con su extraño aspecto e increíble sonido.	GreatMuff Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, favorito de muchos músicos por su sonido fuzz dulce y grueso.

MetalWRLD (Metal World)	HotBox	Z Clean
Sonido del Boss Metal Zone con un largo sustain y un rango medio-grave dinámico.	Simulación del previo a válvulas HotBox de Matchless.	El auténtico sonido plano y limpio de Zoom.
Z Wild	Z MP1	Z Bottom
Sonido de alta ganancia con más realce en la saturación.	Sonido original que combina las características del ADA MP1 y del Marshall JCM800.	Sonido de alta ganancia que enfatiza los graves y medios.
Z Dream	Z Scream	Z Neos
Sonido de alta ganancia para guitarras solistas basado en el canal solista del Mesa Boogie Road King Series II.	Original sonido de alta ganancia con un extraordinario balance de graves a agudos.	Sonido crunch basado en un Vox AC30 modificado.
Lead	ExtremeDS	
Sonido de distorsión suave y brillante.	Sonido de alta ganancia con la máxima ganancia posible en cualquier efecto de distorsión.	

Estos 29 tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Gain (ganancia) 	0-100	Tone (tono)	0-30	Level (nivel)	1-100
Ajusta la ganancia (profundidad de distorsión).		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	

Aco.Sim (simulador acústico)

Modifica el tono de una guitarra eléctrica para que suene como una guitarra acústica.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Top 	0-10	Body (caja)	0-10	Level (nivel)	1-100
Ajusta el exclusivo sonido de cuerda de las guitarras acústicas.		Ajusta la resonancia de la caja de las guitarras acústicas.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	

 <p>EQ Lo</p>	<h3>Módulo EQUALIZER (rango de graves y medios)</h3> <p>Esta unidad dispone de un ecualizador de 6 bandas. Coloque el selector de módulo en la posición "EQ Lo" para ajustar las tres bandas de graves y medios.</p>				
EQ LOW					
Ajusta las bandas de medios y graves.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
160Hz	± 12	400Hz	± 12	800Hz	± 12
Realza o corta la banda de graves (160 Hz).		Realza o corta la banda de medios-graves (400 Hz).		Realza o corta la banda de medios (800 Hz).	

 <p>EQ Hi</p>	<h3>Módulo EQUALIZER (rango agudos)</h3> <p>Esta unidad dispone de un ecualizador de 6 bandas. Coloque el selector de módulo en la posición "EQ Hi" para ajustar las tres bandas de agudos.</p>				
EQ HIGH					
Ajusta las bandas de agudos.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
3.2kHz	± 12	6.4kHz	± 12	12kHz	± 12
Realza o corta la banda de agudos (3.2 kHz).		Realza o corta la banda de super agudos (6.4 kHz).		Realza o corta la banda de frecuencias de armónicos (12 kHz).	



MODULATION

Módulo MODULATION

Este módulo incluye los efectos de chorus, modulación tonal, retardo, eco y otros efectos de modulación y retardo.

Chorus

Este efecto mezcla el sonido original con un componente de tono modificado variable para añadirle movimiento y hacer que resulte más grueso.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (profundidad)	0-100	Rate (velocidad)	1-50	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

VintageCE

Es una simulación del BOSS CE-1.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Comp (compresor)	0-9	Rate	1-50	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta la sensibilidad del compresor.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

StereoCho (chorus stereo)

Es un chorus stereo con un sonido limpio.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (profundidad)	0-100	Rate (velocidad)	1-50	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

Ensemble

Es un bloque de chorus con movimiento tridimensional.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (profundidad)	0-100	Rate (velocidad)	1-50	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

Tipos de efectos y parámetros

Phaser					
Este efectos añade una variación de fase al sonido.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Rate (vel) 	0-50 	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level (nivel)	2-100
Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el tono del tipo de efecto al 4 fases habitual (4 STG), 8 fases (8 STG) o 4 (inv 4) u 8 fases invertido.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.	
Flanger					
Este efecto añade una potente ondulación al sonido.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (profundidad)	0-100	Rate (vel) 	0-50 	Reso (resonancia)	±10
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de la modulación.	
DynaFLNGR (flanger dinámico)					
El volumen del efecto cambia en función del nivel de la señal entrante con este flanger dinámico.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (profundidad)	0-100	Rate (vel) 	0-50 	Sense (sensibilidad)	±10
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la sensibilidad del efecto. Cuando la señal de entrada se haga más potente, los valores positivos aumentarán el efecto, mientras que los negativos lo disminuirán.	
Vibrato					
Este efecto añade automáticamente vibrato.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (profundidad)	0-100	Rate (vel) 	0-50 	Bal (balance)	0-100
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	

Step					
Es un efecto especial que modifica el sonido con un patrón en escalera.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (profundidad)	0-100	Rate (vel) 	0-50 	Reso (resonancia)	0-10
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad del sonido de resonancia de la modulación.	
Cry					
Este efecto modifica el sonido como un modulador de voz					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Range (rango)	1-10	Reso (resonancia) 	0-10	Sense (sensibilidad)	±10
Ajusta el rango de frecuencias procesado por el efecto.		Ajusta la intensidad del sonido de resonancia de la modulación.		Ajusta la sensibilidad del efecto.	
Detune					
Mezcla un sonido con efectos ligeramente desafinado con respecto al original para producir un chorus sin mucha modulación.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Cent (centésimas)	±50	PreD (pre-retardo)	0-50	Mix 	0-100
Ajusta la desafinación en centésimas (1/100 de semitono).		Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido con efectos.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	
PitchSHFT (modulador de tono)					
Este efecto hace que aumente o disminuya el tono del sonido original.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Shift (modulación)	-12~-1, dt, 1-12, 24	Tone (tono)	0-10	Bal (balance) 	0-100
Ajusta la cantidad de modulación de tono en semitonos. "dt" produce un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	

Tipos de efectos y parámetros

MonoPitch					
Es un modulador de tono con baja fluctuación de sonido para reproducción monofónica (interpretaciones de notas sueltas).					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Shift (modulación)	-12~-1, dt, 1-12, 24	Tone (tono)	0-10	Bal (balance)	0-100
Ajusta la cantidad de modulación de tono en semitonos. "dt" produce un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	

HPS (Modulador de tono armonizado)					
Este modulador de tono inteligente genera un sonido con efectos con la fluctuación de tono correspondiente a los ajustes de escala y de clave realizados.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Scale (escala)	±6 (vea abajo)	Key (clave)	C-B	Mix (mezcla)	0-100
Ajusta el tono del sonido con la modulación de tono añadido al sonido original (vea Tabla 1).		Ajusta la tónica (raíz) de la escala utilizada para la modulación de tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	

Tabla 1

Ajuste	Escala utilizada	Intervalo	Ajuste	Escala utilizada	Intervalo
-6	Mayor	6ª abajo	3	Mayor	3ª arriba
-5		5ª abajo	4		4ª arriba
-4		4ª abajo	5		5ª arriba
-3		3ª abajo	6		6ª arriba
-m	Menor	3ª abajo			
m		3ª arriba			

PDL Pitch (pedal de inflexión tonal)					
Utilice con este efecto un pedal de expresión para modificar el tono en tiempo real.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Color	1-9 (Vea abajo)	Tone (tono)	0-10	Bend	0-100
Ajusta el tipo de cambio de tono realizado con el pedal de expresión (vea Tabla 2).		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de modulación de tono. Dependiendo del ajuste Color, también cambia el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	

Tabla 2

Color	 Pedal mín.	Pedal máx. 	Color	 Pedal mín.	Pedal máx. 
1	0 cents	+1 octava	6	-1 octava + original	+1 octava + original
2	0 cents	+2 octavas	7	-700 cents + original	+500 cents + original
3	0 cents	-100 cents	8	Doblaje	Desafinado + original
4	0 cents	-2 octava	9	-∞ (0 Hz) + original	+1 octava + original
5	0 cents	-∞			

CombFLTR (filtro de peine)

Este efecto utiliza las características del filtro de peine que se produce al fijar la modulación del flanger como un equalizador.

PARM1		PARM2		PARM3	
Freq (frecuencia) 	1-50	Reso (resonancia)	-10-10	Mix (mezcla)	0-100
Ajusta la frecuencia a enfatizar por el filtro.		Ajusta la intensidad del sonido de resonancia del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	

Air

Este efecto reproduce el ambiente de una sala, para crear una sensación de profundidad.

PARM1		PARM2		PARM3	
Size (tamaño)	1-100	Tone (tono)	0-10	Mix 	0-100
Ajusta el tamaño del espacio simulado.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

Delay

El retardo máximo de este efecto es 2000 mS.

PARM1		PARM2		PARM3	
Time 	1-2000 mS 	F.B (realimentación)	0-100	Mix 	0-100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación. Cuanto mayor sea el valor de este parámetro habrá más repeticiones del sonido retardado.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	

TapeEcho

Este efecto simula un eco de cinta. La modificación del parámetro "Time" le permite cambiar el tono de los ecos.

PARM1		PARM2		PARM3	
Time 	1-1200 mS 	F.B (realimentación)	0-100	Mix (mezcla)	0-100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación. Cuanto mayor sea el valor de este parámetro habrá más repeticiones del sonido retardado.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	

Tipos de efectos y parámetros

ModDelay (retardo de modulación)					
Este efecto de retardo le permite el uso de modulación.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (tiempo) TAP	1-2000 mS 	F.B (feedback)	0-100	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación. Cuanto mayor sea el valor de este parámetro habrá más repeticiones del sonido retardado.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	

DynaDelay (retardo dinámico)					
Ajusta el volumen del sonido con efectos en función del nivel de la señal de entrada.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (tiempo) TAP	1-2000 mS 	Sense (sensibilidad)	±10	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la sensibilidad del efecto. Cuando la señal de entrada se haga más potente, el sonido del efecto aumentará con los valores positivos, mientras que disminuirá con los negativos.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	

 Módulo DELAY					
Este módulo de retardo le permite el uso de una función de mantenimiento.					
Delay	DELAY TAP HOLD MUTE				
Es un retardo cuyo ajuste máximo es 5000 mS.					
Echo	DELAY TAP HOLD MUTE				
Este efecto simula un eco de cinta con un retardo de hasta 5000 mS.					
AnalogDLY (retardo analógico)	DELAY TAP HOLD MUTE				
Simula un retardo analógico con una duración de hasta 5000 mS.					
PingPongD (retardo ping-pong)	DELAY TAP HOLD MUTE				
Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre los lados izquierdo y derecho.					
Los cuatro tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (tiempo) TAP	1-5000 mS 	F.B (realimentación)	0-100	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	

ReverseDL (retardo invertido)		DELAY TAP HOLD MUTE			
Es un retardo cuyo ajuste máximo es 2500 mS.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (tiempo) TAP	10-2500 mS 	F.B (realimentación)	0-100	Bal (balance) 	0-100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	

	Módulo REVERB				
	Este módulo tiene distintas reverbs, un efecto de reflexiones iniciales y un retardo multifases.				
Hall					
Esta reverb simula la acústica de una sala de conciertos.					
Room					
Esta reverb simula la acústica de una habitación.					
Spring					
Este efecto simula una reverb de muelles.					
Arena					
Este efecto reverb simula la acústica de un gran recinto cerrado como un pabellón de deportes.					
TiledRoom					
Simula la acústica de una habitación alicatada.					
Los cinco tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Decay (decaimiento)	1-30	Tone (tono)	0-10	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	

Tipos de efectos y parámetros

EarlyRef (reflexiones iniciales)					
Este efecto reproduce solo las reflexiones iniciales de la reverb.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Decay (decaimiento)	1-30	Shape (forma)	-10-10	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la envolvente de efectos. Los valores negativos la invierten. Con un ajuste de 0, el efecto es una reverb de puerta. Con ajustes positivos es un tipo de decaimiento.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	
MultiTapD (retardo multifases)					
Este efecto produce varios sonidos retardados con diferentes tiempos de retardos.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time (tiempo) TAP	1-3000 mS 	PTTRN (patrón)	1-8	Mix (mezcla) 	0-100
Ajusta el tiempo del retardo base.		Ajusta el patrón de marcación, que puede ir desde patrones rítmicos a patrones aleatorios.		Ajusta la cantidad de sonido con efectos que es mezclada con el sonido original.	
		Módulo TOTAL			
		Ajusta parámetros para todo el patch.			
PatchLvl (nivel de patch)					
Ajusta el volumen global para el patch.					
PARM1					
P-LVL (nivel patch)	2-100				
Ajusta el volumen global del patch.					
RTM (modulación en tiempo real)					
Ajusta el módulo/parámetro controlado por el pedal de expresión (→P27).					
PARM1		PARM2		PARM3	
DEST (destino control)		MIN (valor mínimo)		MAX (valor máximo)	
Ajusta el módulo controlado por el pedal de expresión.		Ajusta el valor enviado al parámetro cuando el pedal esté en la posición de puntera arriba.		Ajusta el valor enviado al parámetro cuando pise a fondo el pedal.	
PatchName (nombre de patch)					
Cambia de nombre el patch (→P20).					

Resolución de problemas

- **No se enciende la unidad**
 - Compruebe que el interruptor POWER esté en la posición "ON".
 - Cuando esté utilizando la alimentación vía bus, asegúrese de que el interruptor anterior esté en "OFF" antes de conectar el cable USB.
 - Cuando esté usando la unidad a pilas, compruebe que las pilas estén cargadas.
- **No hay sonido o su volumen es muy bajo**
 - Revise las conexiones (→P4-7).
 - Ajuste el nivel del patch (→P20).
 - Ajuste el nivel master (→P30).
 - Cuando esté ajustando el volumen con un pedal de expresión, asegúrese de haber introducido un ajuste de volumen correcto con el pedal.
 - Confirme que la unidad no esté en el modo de anulación (→P10).
 - Puede que la unidad haya activado el modo standby para ahorrar energía (→P5, 7). En este modo, las entradas y salidas de audio están desactivadas.
- **Hay mucho ruido**
 - Revise los cables con blindaje que esté utilizando.
 - Utilice solo un adaptador de CA ZOOM.
 - Pruebe a ajustar de nuevo los valores del módulo ZNR.
- **No puedo cambiar el programa**

La unidad puede que esté en el "modo de preselección" (→P25). Si es así, coloque el interruptor POWER en la posición OFF y después en ON para reiniciar la unidad en el modo normal.
- **El sonido distorsiona/el tono es extremo**
 - Pruebe a ajustar los parámetros Gain y Level del módulo DRIVE.
 - Puede que la unidad esté en el modo directo (→P24), que simula el sonido de un recinto acústico.
- **El efecto reverb no está funcionando**

Si la unidad está en el modo de ritmo, el módulo REVERB estará desactivado. Detenga el ritmo y salga del modo de ritmo para poder utilizar el efecto reverb (→P17).
- **El efecto de retardo no está funcionando**

Si está activada la función de bucle, estará desactivado el módulo DELAY. Desactive la función de bucle (→P15).
- **El pedal de expresión no está funcionando bien**
 - Compruebe los ajustes del pedal de expresión (→P27).
 - Ajuste el pedal de expresión (→P28).
- **El nivel grabado en un DAW es bajo**

Compruebe el ajuste del nivel de grabación (→P30).
- **Las pilas duran poco**
 - ¿Está utilizando pilas de manganeso? La unidad puede funcionar de forma continua 6,5 horas con pilas alcalinas.
 - Compruebe el ajuste del tipo de pila (→P31). Ajuste convenientemente este parámetro para una estimación más precisa de la carga disponible.

Especificaciones técnicas

- Tipos de efectos:** 83 tipos
- Módulos de efectos:** máximo 8 módulos simultáneamente
- Nº bancos/patches de usuario:** 10 patches x 10 bancos
- Bancos/patches prefijados:** 10 patches x 10 bancos
- Frecuencia de muestreo:** 96 kHz
- Conversión A/D:** 24 bits sobremuestreo 64x
- Conversión D/A:** 24 bits sobremuestreo 64x
- Procesado de señal:** 32 bits
- Respuesta de frecuencia:** 20–40 kHz +1 dB, -3 dB (con 10 k Ω de carga)
- Pantalla:** LCD
- Entrada:** Conector de tipo auriculares mono standard
- Nivel de entrada medio:** -20 dBm*
- Impedancia de entrada:** 1 M Ω
- Salida:** Conector de tipo auriculares stereo standard (realiza doble función como conector de auriculares/línea)
- Nivel máximo de salida:** Línea: +5 dBm*
(impedancia de carga de salida 10 k Ω o superior)
Auriculares: 20 mW + 20 mW (con 32 Ω de carga)
- Entrada control:** Para FP02/FS01
- Señal/ruido (ruido entrada equivalente):** 120 dB
- Ruido de fondo (ruido residual):** -100 dBm*
- Alimentación:** Adaptador CA: DC 9 V (polo central negativo), 500 mA (ZOOM AD-16)
Pilas: 4 AA, duración aprox. 6.5 h en funcionamiento continuo con retroiluminación ajustada a LOW
USB: Alimentación vía bus
- Dimensiones:** G2Nu: 166 mm (P) × 160 mm (L) × 64 mm (A)
G2.1Nu: 169 mm (P) × 260 mm (L) × 67 mm (A)
- Peso:** G2Nu: 800 g (sin pilas)
G2.1Nu: 1.300 g (sin pilas)
- Accesorios:** Pedal de expresión FP02 y pedal de disparo FS01

*0 dBm = 0.775 Vrms

Listado de ritmos

Nº	Nombre del patrón	Tipo de ritmo
1	8Beat1	4/4
2	8Beat2	4/4
3	8Beat3	4/4
4	8SHFFL	4/4
5	16Beat1	4/4
6	16Beat2	4/4
7	16SHFFL	4/4
8	Rock	4/4
9	Hard	4/4
10	Metal1	4/4
11	Metal2	4/4
12	Thrash	4/4
13	Punk	4/4
14	DnB	4/4
15	Funk1	4/4
16	Funk2	4/4
17	Hiphop	4/4
18	R'nR	4/4
19	Pop1	4/4
20	Pop2	4/4

Nº	Nombre del patrón	Tipo de ritmo
21	Pop3	4/4
22	Dance1	4/4
23	Dance2	4/4
24	Dance3	4/4
25	Dance4	4/4
26	3Per4	3/4
27	6Per8	3/4
28	5Per4_1	5/4
29	5Per4_2	5/4
30	Latin	4/4
31	Ballad1	4/4
32	Ballad2	3/4
33	Blues1	4/4
34	Blues2	3/4
35	Jazz1	4/4
36	Jazz2	3/4
37	Metro3	3/4
38	Metro4	4/4
39	Metro5	5/4
40	Metro	

Para los países de la UE



Declaración de conformidad:
Este producto cumple los requisitos de la directiva EMC 2004/108/EG, la directiva de bajo voltaje 2006/95/EC y de la directiva EuP 2005/32/EC



Eliminación de dispositivos eléctricos y electrónicos

(Aplicable en los países de la Unión Europea con normas de reciclaje)

Este símbolo en el aparato o en su embalaje le indica que este producto no debe ser tratado como basura ordinaria. A la hora de deshacerse del mismo deberá entregarlo en el punto limpio más cercano de reciclaje de aparatos eléctrico y/o electrónicos. Al hacerlo estará ayudando a prevenir las consecuencias negativas potenciales para el entorno y la salud de una eliminación inadecuada. El reciclaje de estos materiales ayudará a preservar los recursos naturales. Para una mayor información acerca del reciclaje de este aparato, póngase en contacto con el Ayuntamiento de su ciudad, la empresa de limpiezas o el comercio en el que adquirió este aparato.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

<http://www.zoom.co.jp>