

Guitar Effects & Amp Simulator

GB / GBX

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Muchas gracias por adquirir el ZOOM **GB/GBX**.

Por favor lea cuidadosamente este manual para aprender todas las funciones del **GB/GBX** y poderlo usar al completo durante mucho tiempo.

Conserve este manual en un lugar seguro para usarlo como referencia cuando sea necesario.

Índice

Precauciones de seguridad y uso 2	Uso de los ritmos 28
Introducción..... 3	Uso del Looper (generador de bucles)..... 30
Términos utilizados en este manual..... 3	Uso de las funciones de interface de audio 36
Nombres de las partes 4	Ajuste del pedal de expresión 37
Puesta en marcha 6	Actualización del firmware 38
Ajuste de los efectos 8	Restauración del GB/GBX a sus valores de fábrica 39
Selección de patches 12	Tipos de efectos y parámetros 40
Almacenamiento de patches 14	Resolución de problemas 58
Ajuste de parámetros específicos de patch. 16	Especificaciones técnicas 59
Cambio de diversos ajustes..... 20	Listado de ritmos..... 59
Uso del afinador..... 26	

Precauciones de seguridad y 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:

	Algo que podría ocasionar daños graves o incluso la muerte.
	Algo que podría ocasionar daños al aparato o incluso a usted mismo.

Otros símbolos

	Acciones necesarias (obligatorias)
	Acciones prohibidas

Cuidado

Uso con el adaptador CA

-  Utilice con esta unidad únicamente el adaptador ZOOM AD-16.
-  No use o haga nada que pudiera sobrepasar las especificaciones de una toma u otros equipos con cableado eléctrico. Antes de usar el equipo en otros países o regiones en donde el voltaje sea distinto del indicado en el adaptador AC, consulte siempre una tienda que comercialice productos ZOOM y utilice el adaptador AC adecuado.

Funcionamiento a pilas

-  Utilice 4 pilas AA convencionales de 1.5 voltios (alcalinas o Ni-MH).
-  Lea con atención la etiqueta de las pilas.
 - Cierre siempre la tapa del compartimento de las pilas cuando use la unidad.

Modificaciones

-  No abra nunca la carcasa ni trate de modificar el producto.

Precauciones

Manejo del producto

-  No deje caer, golpee o aplique una fuerza excesiva sobre la unidad.
-  Evite que cualquier objetos extraño o líquido penetre en la unidad.

Entorno

-  Evite usarlo a temperaturas extremas.
-  Evite usarlo cerca de estufas, hornos o fuentes de calor.
-  Evite usarlo con altos niveles de humedad o cerca de salpicaduras.
-  Evite usarlo en lugares con fuertes vibraciones o golpes.
-  Evite usarlo en lugares con exceso de polvo o suciedad.

Manejo del adaptador CA

-  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.

Manejo de las pilas

-  Instale las pilas con la correcta orientación +/-.
-  Use el tipo de pilas especificado. No mezcle pilas nuevas y usadas o diferentes marcas o tipos al mismo tiempo. Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
-  En caso de una fuga del electrolito, limpie el compartimento de las pilas y los terminales de las pilas para eliminar cualquier resto de fluido.

Conexión de cables en entradas y salidas

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

Volumen

-  No use demasiado tiempo el producto a un volumen muy elevado.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el **GB/G3X** 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 de esta unidad aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes. Si esto ocurre, aleje el **GB/G3X** del otro dispositivo el máximo posible. Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el **GB/G3X**, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos y causar daños inesperados. Actúe siempre con cautela.

Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar los paneles de esta unidad si se ensucian. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar).

Averías

En caso de una avería o rotura, desconecte inmediatamente el adaptador de corriente, apague la unidad y desconecte todos los cables. Póngase en contacto con el comercio en el que adquirió la unidad o con el servicio técnico ZOOM y facilite la siguiente información: modelo, número de serie y los síntomas concretos de la avería, junto con su nombre, dirección y número de teléfono.

Copyrights

- Windows®, Windows Vista® y Windows® 7 son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft®.
- Macintosh® y Mac OS® son marcas comerciales o marcas registradas de Apple Inc.
- El resto de marcas, nombres de productos y empresas que aparecen aquí son propiedad de sus respectivos propietarios.

Nota: Todas las marcas comerciales y marcas comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.

Introducción

Seis efectos simultáneos

Puede elegir y cambiar como quiera el orden de hasta seis efectos y usarlos simultáneamente. Con las teclas SCROLL puede cambiar rápidamente el efecto visualizado.

La misma sensación que al usar pedales de efectos

Puede visualizar hasta tres efectos en cada una de las pantallas, lo que le permite controlarlo de forma totalmente intuitiva usando los mandos de parámetros y pedales.

Modelado realista de amplificador

Gracias a nuestro nuevo DSP ZFX-IV, hemos recreado a la perfección la distorsión rica en armónicos y compresión característica de los amplificadores de válvulas.

Estos sonidos modelados, diseñados hasta el máximo detalle, tienen una respuesta máxima al dinamismo del punteo y el control de volumen de la guitarra.

Combine diversos efectos a su gusto

Con unos 100 tipos de efectos distintos que puede combinar libremente, el **G3/G3X** es un multiefectos que hará que su imaginación vuele libremente.

Looper que puede ser sincronizado con los ritmos

El Looper puede ser sincronizado con los ritmos y grabar fraseos de hasta 40 segundos.

Funciona con el software 'Edit & Share' de ZOOM

Puede usar el **G3/G3X** en un ordenador con el software Edit & Share, que es un editor y biblioteca de patches, para grabar copias de patches y cambiar el orden de los efectos.

Consulte la página web de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>) para más información acerca de 'Edit & Share'.

Términos utilizados en este manual

Patch

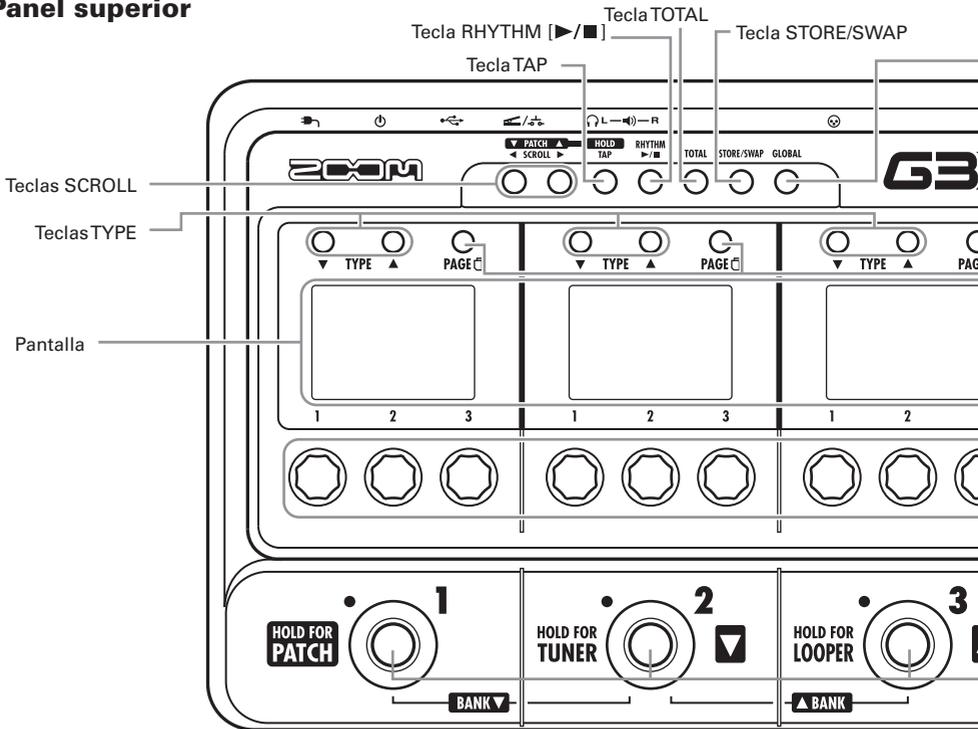
El estado ON/OFF y los ajustes de parámetros de cada efecto son almacenados como "patches". Use estos patches para cargar y guardar efectos. El **G3/G3X** puede guardar 100 patches.

Bank

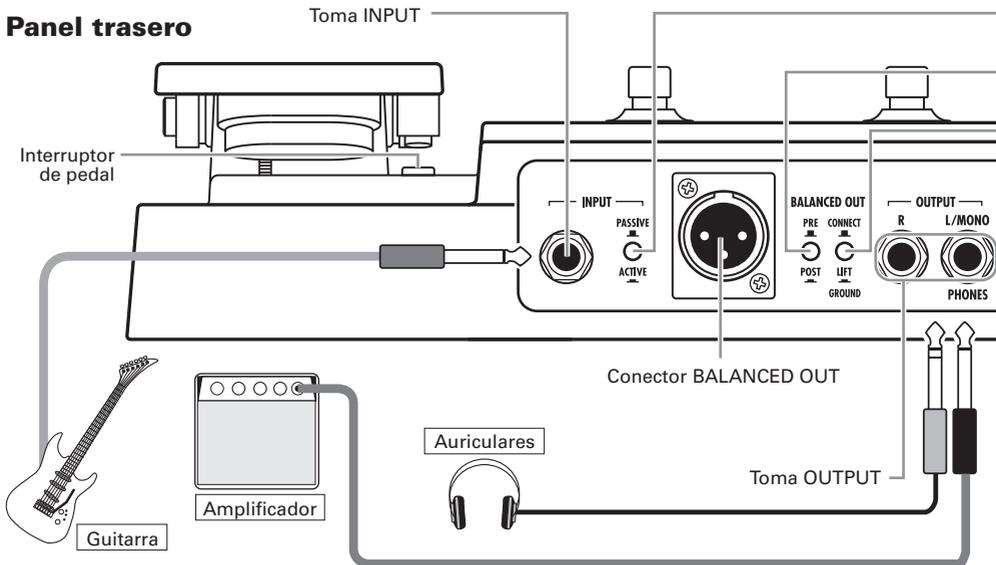
Se denomina "banco" a un grupo de 10 patches. El **G3/G3X** tiene 10 bancos etiquetados de A-J.

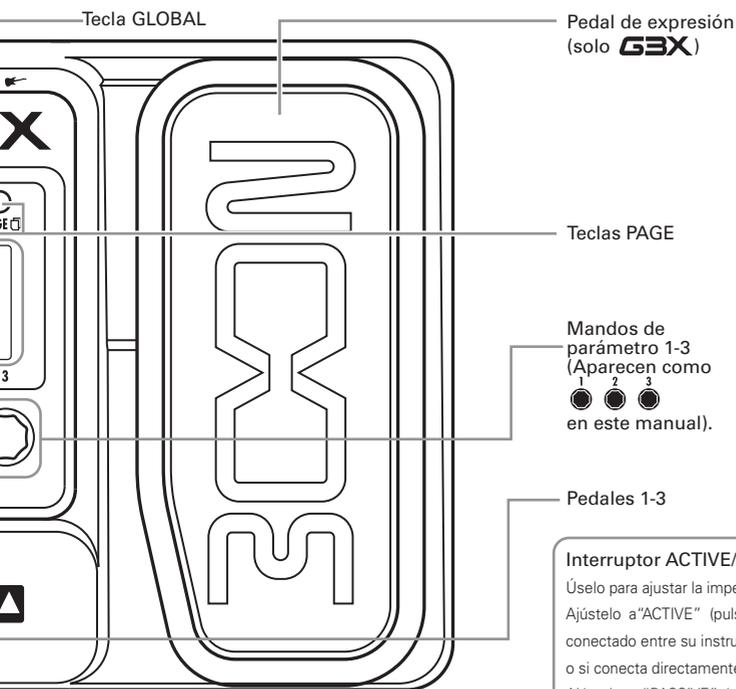
Nombres de las partes

Panel superior



Panel trasero



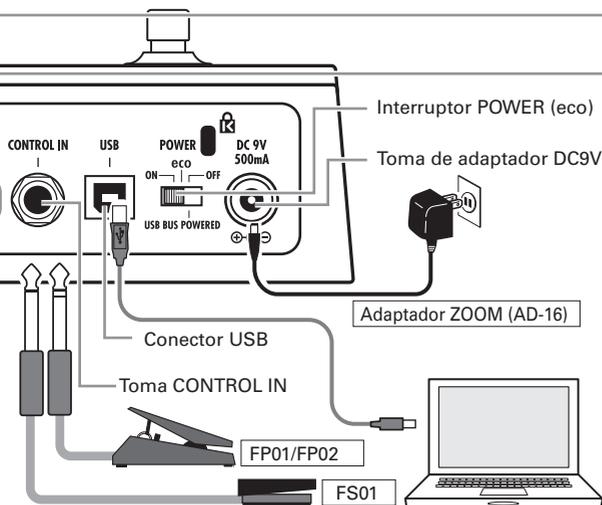


Interruptor ACTIVE/PASSIVE

Úselo para ajustar la impedancia de entrada del **GB/G3X**.
 Ajústelo a "ACTIVE" (pulsado) si tiene un pedal de efecto conectado entre su instrumento y el **GB/G3X** o si conecta directamente una guitarra con pastillas activas.
 Ajústelo a "PASSIVE" (sin pulsar) si conecta directamente una guitarra con pastillas pasivas.

Interruptor PRE/POST

Úselo para ajustar el punto en el que es emitida la señal desde el conector BALANCED OUT.
 Ajústelo a "POST" (pulsado) para emitir la señal tras los efectos del **GB/G3X**.
 Ajústelo a "PRE" (sin pulsar) para que la señal provenga de antes de los efectos.



Interruptor GROUND

Use este interruptor para conectar o desconectar la toma BALANCED OUT de la toma de tierra.
 Ajústelo a "LIFT" (pulsado) para separar la ruta de señal de la punta de tierra, o a "CONNECT" (sin pulsar) para establecer la conexión a tierra.

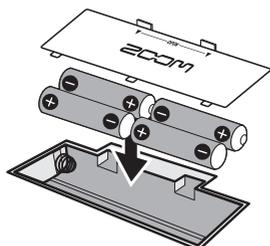
Puesta en marcha

Encendido

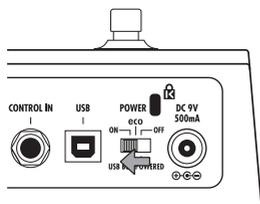
- Baje al mínimo el volumen del amplificador antes de encender esta unidad.

■ Funcionamiento a pilas

Inserte las pilas en el compartimento para pilas y coloque el interruptor POWER en ON.

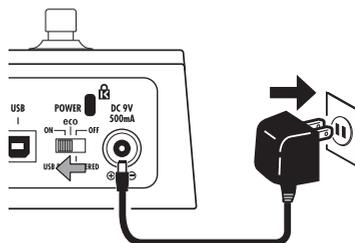


Parte inferior de la unidad



■ Uso con adaptador

Conecte el adaptador AC y ajuste el interruptor POWER a ON.



- Encienda el amplificador y aumente el volumen.

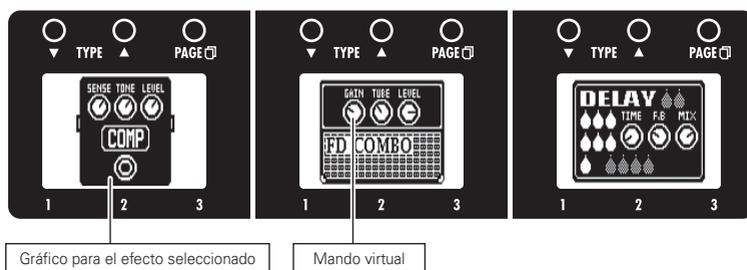
Uso del ajuste eco del interruptor POWER

Si no usa el **G3/G3X durante un periodo de 25 minutos, pasará de forma automática a quedar en standby o reposo.**

Siempre que esté entrando una señal de guitarra, el **G3/G3X** no entrará de forma automática en este standby.

Información en pantalla

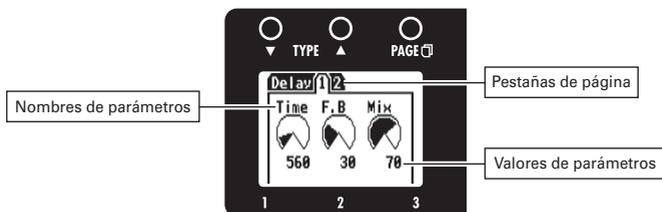
■ Las pantallas iniciales muestran el patch activo



AVISO

- Las posiciones de los mandos virtuales cambian con los valores de los parámetros.

■ Las pantallas de edición muestran los parámetros que están siendo editados

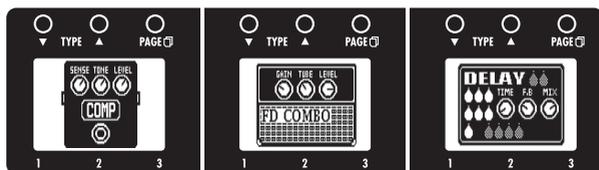


AVISO

- Si hay 4 ó más parámetros que puedan ser ajustados, aparecerán varias pestañas de página.

Ajuste de los efectos

Confirme que esté visualizando las pantallas iniciales.

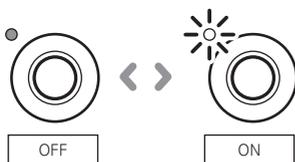


1 Activación y desactivación de efectos

- Pulse   y .



- Active o desactive el efecto.



NOTA

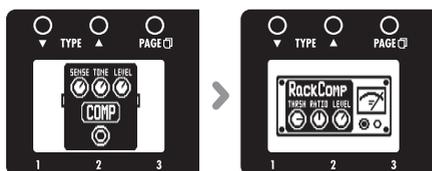
- Un efecto está activado cuando el LED de su pedal está encendido.
- Un efecto está desactivado cuando el LED de su pedal está apagado.

2 Selección de un tipo de efecto

- Pulse  TYPE .



- El tipo de efecto cambia.



AVISO

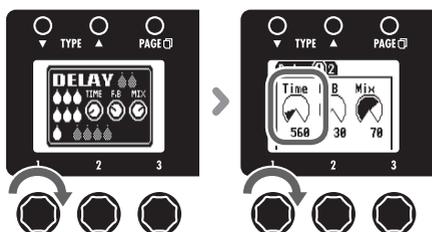
- Vea en la página 40 y siguientes la información sobre los tipos de efectos y parámetros.
- Cuando la función AUTO SAVE del menú GLOBAL esté en ON, cualquier cambio será grabado automáticamente. (Vea pág. 24).

3 Ajuste de los parámetros

- Gire  1,  2 y  3.



- Se abrirá la pantalla de edición en la que podrá ajustar los parámetros.



NOTA

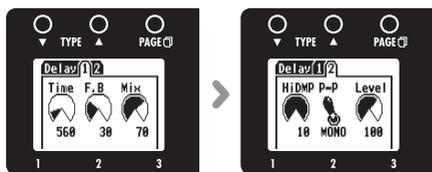
- 'Time', 'Rate' y otros parámetros de efectos pueden ser ajustados a duraciones de notas sincronizadas al tiempo.

4 Cambio de página

- Pulse  .



- Se abre la página siguiente.



Capacidad de procesamiento de efectos



El **G3/G3X** le permite combinar hasta seis efectos como quiera. Sin embargo, si combina tipos de efectos que requieren gran potencia de procesamiento (incluyendo modelos de amplificador) es posible que sobrepase la capacidad de procesamiento. En ese caso aparecerá "DSP FULL" y todos los efectos serán anulados. Puede solucionar esto cambiando algunos de los tipos de efectos y/o ajustándolos a THRU.

NOTA

- Un efecto requiere la misma cantidad de potencia de procesamiento tanto si está activado como si no lo está.

AVISO

- Mantenga pulsado  durante un segundo para ajustar el efecto rápidamente a THRU, anulándolo.

5 Desplazamiento por los efectos visualizados

- Pulse ◀ SCROLL ▶

Ejemplo: Si pulsa ▶

AVISO

Puede desplazarse usando los pedales.

- Izquierda: Pulse 1 y 2 a la vez.
- Derecha: Pulse 2 y 3 a la vez.



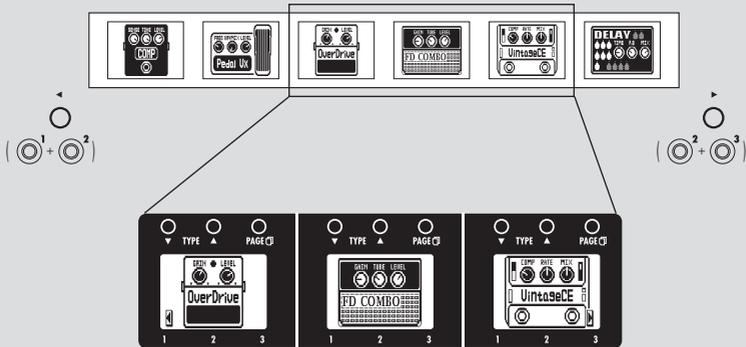
▼ Aparece esto si hay más efectos en esa dirección



Le muestra el número de efectos ocultos en esa dirección

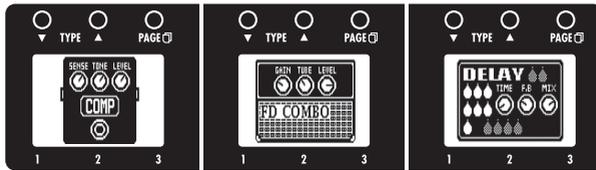
Acerca del desplazamiento por los efectos

Con el **G3/G3X**, puede distribuir y usar hasta seis efectos simultáneamente. La pantalla le mostrará a la vez tres de los efectos. Con el desplazamiento, podrá moverse a distintas partes de la cadena de efectos y ver efectos que quedan ocultos inicialmente.



Selección de patches

Confirme que esté visualizando la pantalla inicial.

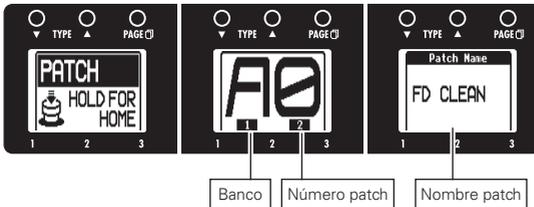


1 Activación de la selección de patch

- Mantenga pulsado  ¹ durante un segundo.



- Las pantallas le mostrarán el banco, número y nombre del patch.

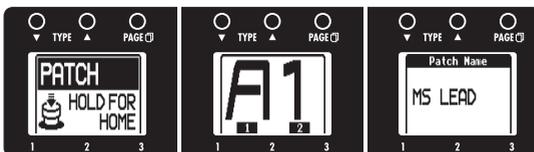


2 Cambio de patch

- Pulse  ² para elegir el siguiente patch inferior.
- Pulse  ³ para seleccionar el siguiente patch superior.
- Gire  ² del efecto central.



- El número y nombre del patch cambiará.



AVISO

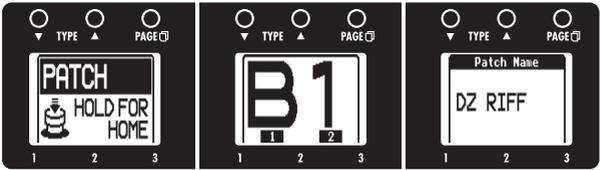
- También puede cambiar patches pulsando   mientras mantiene .

3 Cambio del banco

- Pulse a la vez  ¹ y  ² para elegir el siguiente banco inferior.
- Pulse a la vez  ² y  ³ para elegir el siguiente banco superior.
- Gire  ¹ del efecto central.



- El nombre y banco del patch cambiarán.



NOTA

- Cuando pulse dos pedales a la vez, el sonido podría verse afectado por el pedal que haya pisado ligeramente antes. Para evitar esto, no produzca ningún sonido cuando cambie de banco.

4 Vuelta a las pantallas iniciales

- Mantenga pulsado  ¹ durante 1 segundo.

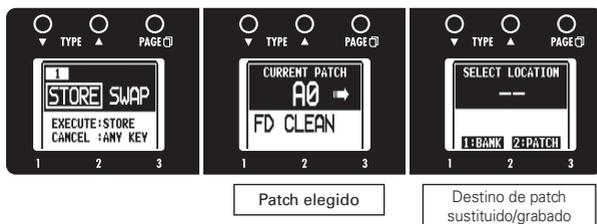


Almacenamiento de patches

Cuando la función AUTO SAVE haya sido activada (ON), los ajustes serán almacenados automáticamente en cuanto después de cambiar los parámetros .

1 Almacenamiento de un patch o sustitución por otro

- Pulse  .
-  parpadeará y aparecerán las pantallas siguientes.



2 Selección de si quiere almacenar o intercambiar el patch

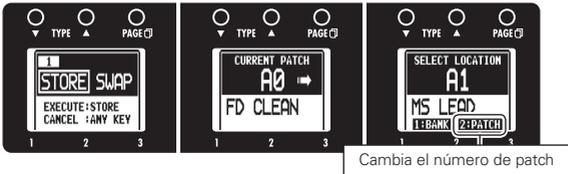
- Gire  del efecto de la izquierda.



3 Selección de donde almacenar o intercambiar el nuevo patch

■ Cambio del número de patch de grabación/intercambio

- Gire  del efecto de la derecha.



■ Cambio del número de banco de almacenamiento/intercambio

- Gire  del efecto de la derecha.



NOTA

- Cuando la función AUTO SAVE del menú GLOBAL esté en ON, no podrá elegir como destino el preset activo en ese momento.

4 Finalización del almacenamiento/intercambio de patch

- Pulse .



- Una vez que en la pantalla aparezca "COMPLETE!", se abrirá el patch que acaba de almacenar/intercambiar.



AVISO

- Para cancelar esto, pulse cualquier otra tecla en lugar de .

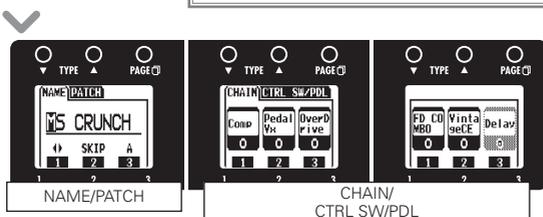
Ajuste de parámetros específicos de patch

1 Activación del menú TOTAL

- Pulse  .

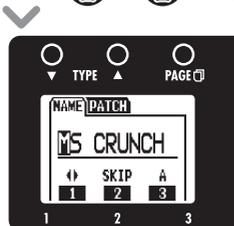
NOTA

- Los ajustes de los parámetros TOTAL son grabados de forma individual en cada patch.



2 Cambio del nombre del patch

- Gire  ,  y  del efecto de la izquierda.



 : Gire  para desplazar el cursor.

 : Gire  para cambiar el tipo de carácter/símbolo.

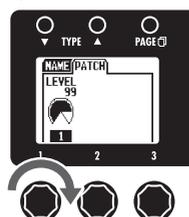
 : Gire  para modificar el carácter.

NOTA

- Puede usar los siguientes caracteres y símbolos.
! # \$ % & ' () + , - . : = @ [] ^ _ ` { } ~A-Z, a-z, 0-9, (espacio)

3 Ajuste del nivel de patch

- Pulse  del efecto de la izquierda y gire  .



NOTA

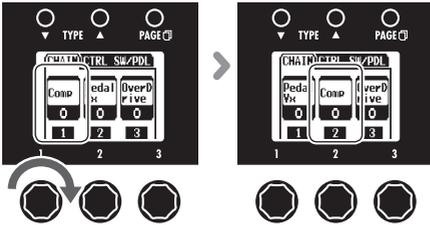
- El rango de ajuste es 0-120.

AVISO

- Para cambiar el volumen general de todos los patches, ajuste el nivel master. (Vea pág. 20).

4 Cambio del orden de los efectos

- Gire ,  y  de los efectos central y derecho para cambiar la posición de los efectos.



AVISO

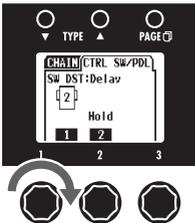
- Los efectos en OFF aparecen en gris.

5 Ajuste de la función de un pedal de disparo opcional

- Pulse  y gire  del efecto central.



- Aparecerán las funciones de efecto que puedan ser asignadas.



AVISO

- BYPASS/MUTE: Úselo para dejar en bypass/anular el efecto.
- TAP TEMPO: Pulse varias veces el pedal al tempo que quiera para ajustar el tempo usado por los ritmos, looper y efectos.
- NO ASSIGN: No es asignada ninguna función al pedal.
- Si el parámetro elegido tiene varias funciones, use  para elegir una.

NOTA

- Para que pueda usar la función ajustada, el efecto correspondiente debe estar también en ON.
- Vea "Tipos de efectos y parámetros" para más detalles sobre las funciones asignables a cada efecto.
- Si conecta un pedal ZOOM FP01 ó FP02 al **GBX**, podrá usarlo como un pedal de volumen.

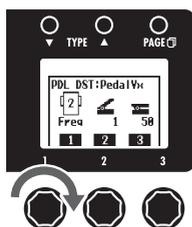
Ajuste de parámetros específicos de patch

6 Ajuste de la función de un pedal de expresión

Usando el pedal de expresión del **GBX** o un pedal de expresión externo opcional (ZOOM FP01/FP02) conectado al **GB**, podrá controlar el volumen y parámetros de efecto en tiempo real.

■ Selección del parámetro controlado

- Pulse  del efecto central y gire  del efecto derecho.
- Los parámetros que pueden ser asignados al pedal de expresión aparecen en la pantalla derecha.



NOTA

- Si tiene activos varios parámetros que admiten AUTO ASSIGN, todos sus parámetros correspondientes serán asignados a la vez al pedal de expresión.
- Vea "Tipos de efectos y parámetros" para más detalles acerca de las funciones que pueden ser asignadas para cada efecto.

AVISO

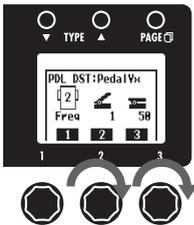
- INPUT VOL: Controla el nivel de entrada.
- OUTPUT VOL: Controla el nivel de salida. (No afecta al volumen del ritmo o del looper).
- AUTO ASSIGN: Cuando elija un efecto que admita auto assign, será asignado automáticamente un parámetro al pedal de acuerdo a lo siguiente.

Tipo de efecto	Parámetro
PedalVx	Freq
PedalCry	Freq
TheVibe	Speed
PDL Pitch	Bend
PDL MnPitch	Bend

- NO ASSIGN: No es asignada ninguna función al pedal.
- Puede usar el interruptor del pedal de expresión para activar o desactivar el efecto asignado a dicho pedal.

■ Elección del rango de parámetro que puede ajustar el pedal

- Gire  del pedal de la derecha para ajustar el valor mínimo del rango.
- Gire  del pedal de la derecha para ajustar el valor máximo del rango.



AVISO

- Puede ajustar el valor mínimo por encima del máximo. Con este tipo de ajuste, al pulsar el pedal disminuirá el efecto, mientras que cuando tire del pedal hacia atrás el efecto aumentará.
- Cuando use AUTO ASSIGN, los valores máximo y mínimo del parámetro están fijados de forma automática y no puede cambiarlos.

7

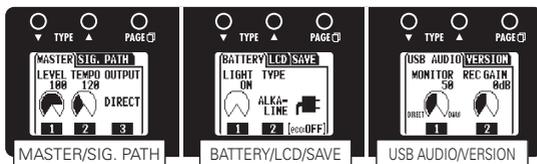
Para salir del menú TOTAL

- Pulse .

Cambio de diversos ajustes

1 Activación del menú GLOBAL

- Pulse **GLOBAL** .

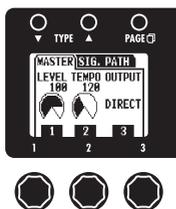


NOTA

- Los valores de los parámetros de este menú Global afectan a todos los patches.

2 Ajuste del nivel master

- Gire  del efecto izquierdo.

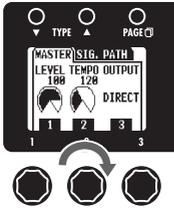


NOTA

- El rango de ajuste es 0-120.

3 Ajuste del tiempo master

- Gire **2** del efecto izquierdo.

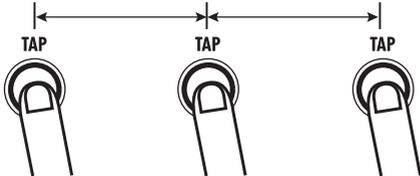


NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- Este ajuste de tiempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

■ Ajuste del tiempo con una pulsación rítmica

- Pulse **TAP** dos o más veces al tiempo que quiera.



AVISO

- También es posible ajustar el tiempo usando un pedal FS01 (opcional). (Vea pág. 17).

4 Selección de los dispositivos conectados

- Gire **3** del efecto izquierdo.



Valor parámetro	Significado
DIRECT	Cuando tenga conectados unos auriculares o monitores
COMBO FRONT	Si está conectado a la entrada de un combo ordinario
STACK FRONT	Si está conectado a la entrada de una torre de amplificación
COMBO POWER AMP	Si está conectado al retorno de un combo ordinario
STACK POWER AMP	Si está conectado al retorno de una torre de amplificación

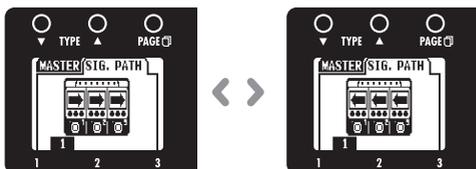
Cambio de diversos ajustes

5 Cambio del sentido del flujo de señal

- Pulse  del efecto de la izquierda.

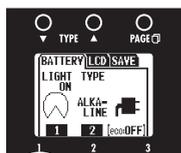


- Gire  para ajustar el sentido del flujo de señal.



6 Ajuste del tiempo hasta que se atenúa la retroiluminación

- Gire  del efecto central.



NOTA

- Las opciones posibles son ON y 1-30 segundos.

AVISO

- La cantidad de electricidad que consume la unidad se verá reducida al atenuar la retroiluminación.

7 Selección del tipo de pila

- Gire  del efecto central para ajustar el tipo de pilas a ALKALINE o Ni-MH (hidruro metálico-níquel).



: Funcionamiento con pilas



: Funcionamiento con adaptador de corriente



: Alimentación por bus USB

NOTA

- Ajuste el tipo de pilas de forma correcta para que aparezca la carga de pilas restante con precisión.

8 Verificación del estado del modo eco

- El ajuste ON/OFF del modo eco aparece a la derecha del tiempo master.



9 Ajuste del contraste de las pantallas

- Pulse  del efecto central.



- Gire ,  y  del efecto central.



: Pantalla izquierda



: Pantalla central



: Pantalla derecha

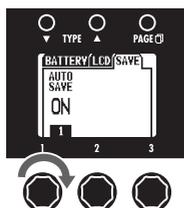
Cambio de diversos ajustes

10 Ajuste de la función auto save

- Pulse  del efecto central.



- Gire  del efecto central.

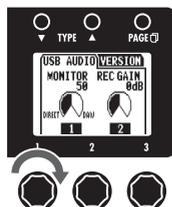


AVISO

- ON: Los cambios en los patches serán grabados automáticamente.
- OFF: Las modificaciones en los patches no serán almacenadas hasta que las grabe manualmente. (Vea pág. 14).

11 Ajuste del balance de monitorización de audio USB

- Gire  del efecto de la derecha.

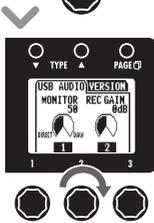


NOTA

- Esto ajusta el balance entre las señales enviadas desde un ordenador conectado (DAW) y la entrada de señal y la procesada a través de la unidad (DIRECT).
- El rango de ajuste es 0-100.
- Ajuste a 0 para monitorizar sólo la señal DIRECT ó 100 para monitorizar sólo la señal DAW.

12 Ajuste del nivel de grabación

- Gire  del efecto de la derecha.

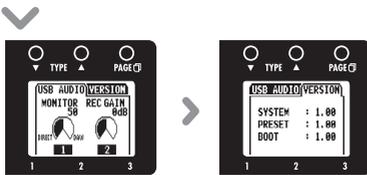


NOTA

- Esto ajusta el nivel de la señal enviada al ordenador (software DAW).
- El rango de ajuste es ± 6 dB.

13 Visualización de las versiones de firmware

- Pulse  del efecto de la derecha.



AVISO

- Visite la página web de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>) para comprobar las versiones de firmware más recientes.

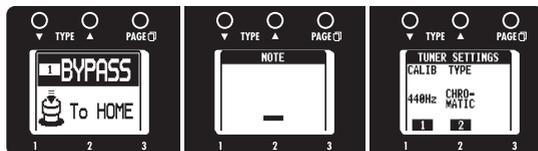
14 Salida del menú GLOBAL

- Pulse .

Uso del afinador

1 Activación del afinador

- Pulse  ² durante un segundo.

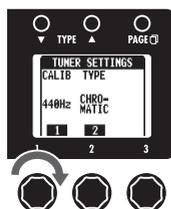


NOTA

- Gire  del efecto izquierdo para cambiar entre los ajustes BYPASS y MUTE.

2 Cambio del tono standard del afinador

- Gire  del efecto de la derecha.

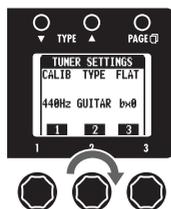


NOTA

- Puede ajustar el tono standard para el la (A) central entre 435-445 Hz.
- El tono standard queda memorizado incluso después de apagar la unidad.

3 Selección del tipo de afinador

- Gire  del efecto de la derecha.



CHROMATIC

El afinador cromático muestra el nombre del tono más aproximado (semitono) y la distancia a la que se encuentra el sonido de entrada de dicho tono.

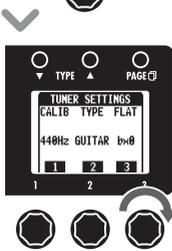
Otros tipos de afinador

Dependiendo del tipo seleccionado, se muestran el nombre de la cuerda más cercana y a qué distancia está el sonido de entrada de ese tono. Puede elegir entre las siguientes afinaciones.

Indicación	Significado	Número de cuerda/nombre de nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Afinación standard de guitarras, incluyendo guitarras de 7 cuerdas	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Afinación A abierta, las cuerdas abiertas producen un acorde A	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Afinación D abierta, las cuerdas abiertas producen un acorde D	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Afinación E abierta, las cuerdas abiertas producen un acorde E	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Afinación G abierta, las cuerdas abiertas producen un acorde G	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Esta afinación alternativa se usa para efectos "tap", etc.	-	D	A	D	G	A	D

4 Uso de una afinación "drop"

- Gire  del efecto de la derecha.



NOTA

- Puede bajar la afinación en uno (b x1), dos (b x2) o tres (b x3) semitonos.
- La afinación "drop" no es posible si TYPE está ajustado a CHROMATIC.

5 Afinación de una guitarra

- Toque la cuerda al aire (abierta) que quiera afinar y afínela.

■ AFINADOR CROMÁTICO

Aparece el nombre de la nota más cercana y la precisión del tono.



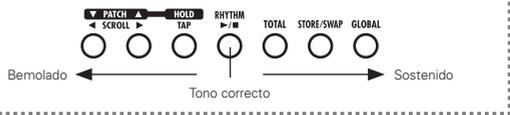
■ OTROS AFINADORES

Aparece el número de la cuerda más cercana y la exactitud del tono.



AVISO

- Las teclas encima de las pantallas también se iluminan para mostrarle la precisión del tono.



6 Finalización de la afinación

- Pulse  1,  2 o  3.

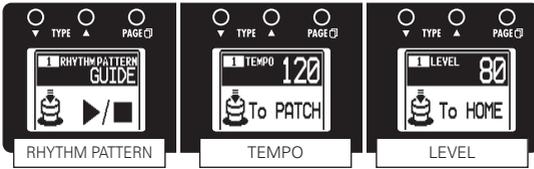
Uso de los ritmos

1 Activación de un ritmo

- Pulse .



- El patrón rítmico empezará a sonar automáticamente y se abrirá la pantalla de ajuste.

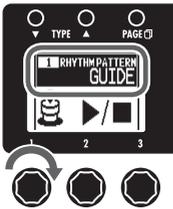


AVISO

- Puede usar un patrón rítmico mientras usa el Looper.

2 Selección del patrón rítmico

- Gire  del efecto izquierdo.



NOTA

- Vea en pág. 59 los distintos tipos de patrones.

3 Ajuste del tempo

- Gire  del efecto central.



AVISO

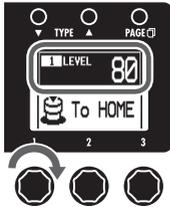
- También puede ajustar el tempo usando .

NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- Este ajuste de tempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

4 Ajuste del volumen del ritmo

- Gire  del efecto de la derecha.



NOTA

- El rango de ajuste es 0-100.

5 Para detener el ritmo

- Pulse .

AVISO

- Pulse  de nuevo para reiniciar la reproducción del ritmo.

6 Para completar el ajuste del ritmo

■ Para detener el ritmo y volver a la pantalla anterior

- Pulse .

■ Para elegir un patch mientras sigue la ejecución del ritmo

- Pulse .

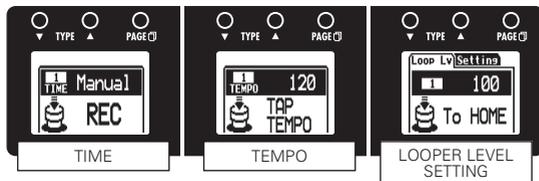
■ Para volver a las pantallas iniciales mientras sigue el ritmo

- Pulse .

Uso del Looper (generador de bucles)

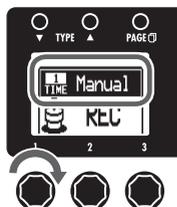
1 Activación del Looper

- Pulse  ³ durante un segundo.



2 Ajuste del tiempo de grabación

- Gire  ¹ del efecto de la izquierda.



Manual

Use el pedal para iniciar y detener la grabación.

Marca de nota

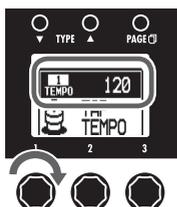
Ajusta el tiempo de grabación a través de un tempo y del número de notas negras.

NOTA

- El Looper puede grabar 1.5–40 segundos (20 segundos en caso de que UNDO esté activado).
- Si el ajuste (número de negras) no queda dentro de ese rango, se ajustará de forma automática.
- El cambio del tiempo de grabación borrará el bucle recién grabado.

3 Ajuste del tempo

- Gire  ¹ del efecto central.



AVISO

- También puede ajustar el tempo usando .
- Si no se ha grabado ningún bucle todavía, puede ajustar también el tempo pulsando rítmicamente .

NOTA

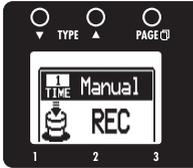
- El rango de ajuste es 40-250.
- El cambio del tempo borrará el bucle recién grabado.
- Este ajuste de tempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

4 Grabación y reproducción de una frase

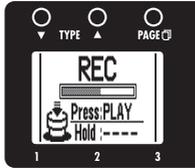
- Pulse  1.



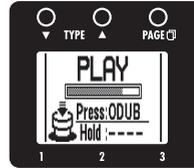
Espera de grabación



Grabación



Reproducción bucle



■ Si lo ha ajustado a "Manual"

- Cuando pulse de nuevo  1 o sea alcanzado el tiempo máximo de grabación (unos 40 segundos), empezará la reproducción del bucle (y en la pantalla aparece "PLAY").

■ Si lo ha ajustado a una marca de nota

- La grabación continúa durante el tiempo establecido y luego se inicia la reproducción del bucle (y en la pantalla aparece "PLAY").

AVISO

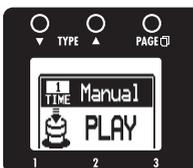
- Durante la grabación, pulse  2 si quiere cancelarla.

NOTA

- Cuando use un ritmo, la grabación se iniciará después de una claqueta (cuenta atrás).
- Cuando use un ritmo, la temporización del bucle será cuantizada, por lo que si detiene la grabación del bucle de forma un poco desincronizada, el punto final del bucle será ajustado para encajar en el tempo.

5 Para detener la reproducción del bucle

- Pulse  2.



6 Sobregrabación de un bucle grabado

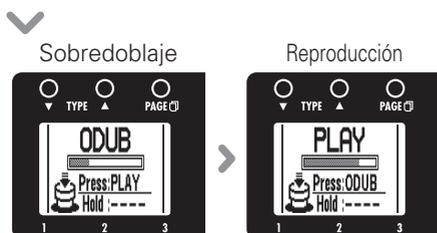
■ Inicio de la sobregrabación o sobredoblaje

- Durante la reproducción del bucle, pulse ¹.



■ Para finalizar el sobredoblaje

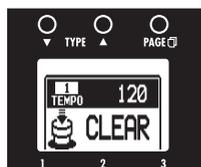
- Pulse ¹ de nuevo.



7 Borrado del bucle

- Pulse ² durante un segundo.

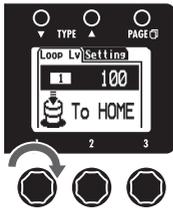
- ✓
- En la pantalla aparecerá "CLEAR".



8 Ajuste del volumen de bucle

■ Ajuste del volumen de la frase del bucle

- Gire **1** del efecto de la derecha.

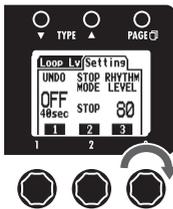


NOTA

- El rango de ajuste es 0-100.

■ Para ajustar el volumen del ritmo

- Pulse **PAGE** del efecto de la derecha y gire **3**.



NOTA

- El rango de ajuste es 0-100.

9 Retorno a las pantallas iniciales

- Pulse **3**.

AVISO

- Para volver a las pantallas iniciales el bucle debe estar detenido.

NOTA

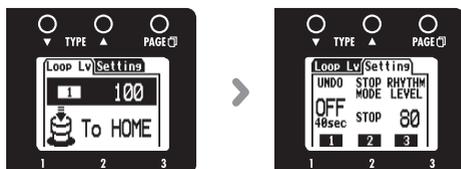
- El retorno a las pantallas iniciales no borrará el bucle.
- El apagar la unidad Sí hará que el bucle sea eliminado.

Uso del Looper (generador de bucles)

10 Cambio de los ajustes del Looper

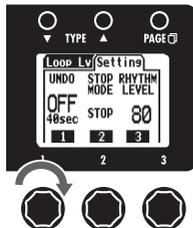
- Pulse  del efecto de la derecha.

PAGE 



■ Activación de la función UNDO

- Gire  del efecto de la derecha.



NOTA

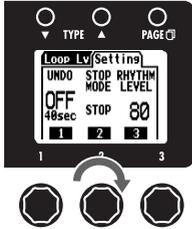
- Cuando esta función Undo esté activada, el tiempo máximo de grabación quedará limitado a 20 segundos.

AVISO

- Cuando Undo esté en ON, puede cancelar el último sobredoblaje pulsando  durante un segundo. Después de deshacer la operación, puede también rehacerla pulsando otra vez  durante un segundo, restableciendo el último sobredoblaje.

■ Para elegir el STOP MODE

- Gire ² del efecto de la derecha.



STOP MODE	Cómo se detiene la reproducción del bucle
STOP	El bucle se detiene de forma inmediata
FINISH	El bucle se detiene al llegar al final
FADE OUT	La reproducción se detiene tras un fundido de salida

AVISO

- Incluso con los ajustes "FINISH" o "FADEOUT", podrá detener la reproducción del bucle de forma inmediata manteniendo pulsado ².

Uso de las funciones de interface de audio

Puede usar esta unidad con ordenadores con los siguientes sistemas operativos.

■ Sistemas operativos compatibles

Windows

Windows® XP SP3 (32 bits) o posterior

Windows® Vista SP1 (32, 64 bits) o posterior

Windows® 7 (32, 64 bits)

32 bits: Intel® Pentium® 4 1.8 GHz o más rápido, RAM 1 GB o superior

64 bits: Intel® Pentium® Dual-Core 2.7 GHz o más rápido, RAM 2 GB o superior

Mac

OS X 10.5/10.6/10.7

Intel® Core Duo 1.83 GHz o más rápido

RAM 1 GB o superior

■ Cuantización (velocidad de bits)

16 bits

■ Frecuencia de muestreo

44.1 kHz

Para ver más detalles acerca de la grabación, reproducción y otras funciones, consulte la guía de puesta en marcha incluida.

AVISO

- Puede ajustar el balance entre la señales del **GB/GBX** y del ordenador. (Vea pág. 24).
- Puede ajustar también el nivel de grabación. (Vea pág. 25).
- Cuando el interruptor de encendido esté en OFF, podrá conectar el **GB/GBX** a un ordenador vía USB para que reciba la alimentación eléctrica a través de este bus USB.

NOTA

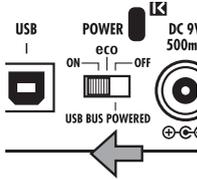
- Para monitorizar la señal de la guitarra conectada una vez que haya pasado a través del software DAW (ordenador), ajuste el balance USB AUDIO MONITOR a 100. (Vea pág. 24). En el resto de ajustes, las señales del ordenador y del **GB/GBX** serán mezcladas, haciendo que la señal de salida suene como si estuviese usando un efecto flanger.

Ajuste del pedal de expresión

1 Calibración de la sensibilidad del pedal

- Mientras pulsa , coloque el interruptor de encendido en ON.

GLOBAL



NOTA

- Calibre el pedal en estos casos:
 - La pulsación del pedal no produce mucho efecto.
 - El volumen o el tono cambian demasiado aun pulsando el pedal solo suavemente.



- De acuerdo a estos gráficos, use el pedal y pulse  cada vez.



- Una vez que haya terminado la calibración aparecerá "OK!" en pantalla y se reactivará el modo de reproducción.

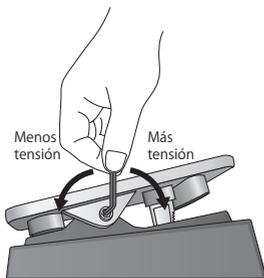
AVISO

- Si aparece la indicación "ERROR!"; realice de nuevo el proceso de calibración desde el principio.

2 Ajuste del "torque" (resistencia o tensión)

Puede usar una llave hexagonal (de tipo Allen) de 5 mm para ajustar la tensión del pedal de expresión.

- Introduzca la llave en el tornillo de ajuste de tensión del lateral del pedal. Gírela a la derecha para una mayor tensión y a la izquierda para un pedal más suave.



NOTA

- Tenga cuidado al liberar la tensión del tornillo, dado que si lo gira demasiado es posible que se desenrosque por completo, lo que haría imposible que el pedal quedase fijo en su posición.

Actualización del firmware

Descarga de la aplicación de actualización de firmware:

- Visite la página web de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

AVISO

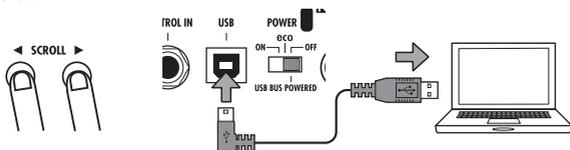
- Abra el menú GLOBAL para comprobar las versiones del firmware activas. (Vea pág. 25).

1 Uso de la función de actualización de versión

- Confirme que el interruptor de encendido esté en la posición OFF.



- Mientras pulsa a la vez ◯ ◯, conecte la unidad a un ordenador usando el cable USB.



- Aparecerá la pantalla VERSION UPDATE.



2 Actualización del firmware

- Ejecute el programa de actualización del firmware en su ordenador, y realice la actualización.

NOTA

- No desconecte el cable USB mientras se esté actualizando el firmware.

AVISO

- Consulte en la página web de ZOOM las instrucciones sobre cómo usar este programa.

3 Finalización de la actualización

- Cuando el **G3/G3X** haya finalizado la actualización, aparecerá "Complete!" en la pantalla.



- Desconecte el cable USB.

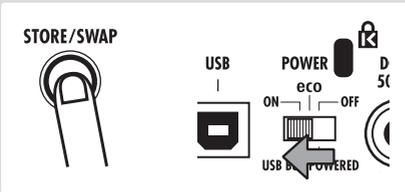
AVISO

- La actualización de la versión del firmware no borrará los patches almacenados.

Restauración del **G3/G3X** a sus valores de fábrica

1. Para usar la función "All Initialize"

- Mientras pulsa ^{STORE/SWAP} , coloque el interruptor de encendido en ON.



- Aparecerá la pantalla All Initialize.



2. Para ejecutar la función All Initialize

- Pulse ^{STORE/SWAP} .

NOTA

- Pulse cualquier otra tecla distinta de ^{STORE/SWAP}  para cancelar la restauración.

AVISO

- Al ejecutar la función All Initialize todos los valores del **G3/G3X** serán restaurados a los valores de fábrica, incluyendo sus patches. No use esta función a menos que esté seguro que quiere hacer esto.

Tipos de efectos y parámetros

Número de efecto	Parámetro	Rango de parámetro	Explicación del efecto	Función del pedal															
091	DynaDelay	Este retardo dinámico ajusta el volumen del sonido con efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.		FS InputMute															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mando</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Time 1-2000</td> <td>Sense -10--1, 1-10</td> <td>Mix 0-100</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>FB 0-100</td> <td>Level 0-150</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Cantidad de rementación.</td> <td>Ajusta el nivel de salida.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	Time 1-2000	Sense -10--1, 1-10	Mix 0-100	Pág. 02	FB 0-100	Level 0-150			Cantidad de rementación.	Ajusta el nivel de salida.	
	Mando	Mando 2	Mando 3																
Pág. 01	Time 1-2000	Sense -10--1, 1-10	Mix 0-100																
Pág. 02	FB 0-100	Level 0-150																	
	Cantidad de rementación.	Ajusta el nivel de salida.																	

Pantalla de efecto

Icono de posible sincronización de tempo

Icono de posible control de pedal

Explicación de parámetro

Icono de asignación automática

Tipos de efectos y parámetros

001	Comp	Este compresor es del estilo del MXR Dyna Comp.																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Sense 0-10</td> <td>Tone 0-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>ATTCK Slow, Fast</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ajusta la sensibilidad del compresor.</td> <td>Ajusta el tono.</td> <td>Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast o Slow.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150	Pág. 02	ATTCK Slow, Fast				Ajusta la sensibilidad del compresor.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.		Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast o Slow.		
	Mando 1	Mando 2	Mando 3																				
Pág. 01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150																				
Pág. 02	ATTCK Slow, Fast																						
	Ajusta la sensibilidad del compresor.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.																				
	Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast o Slow.																						
002	RackComp	Este compresor le ofrece un ajuste más preciso y detallado que COMP.																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>THRSH 0-50</td> <td>Ratio 1-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>ATTCK 1-10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ajusta el nivel que activa el compresor.</td> <td>Ajusta el ratio de compresión.</td> <td>Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ajusta la velocidad de ataque.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	Pág. 02	ATTCK 1-10				Ajusta el nivel que activa el compresor.	Ajusta el ratio de compresión.	Ajusta el nivel de salida.		Ajusta la velocidad de ataque.		
	Mando 1	Mando 2	Mando 3																				
Pág. 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150																				
Pág. 02	ATTCK 1-10																						
	Ajusta el nivel que activa el compresor.	Ajusta el ratio de compresión.	Ajusta el nivel de salida.																				
	Ajusta la velocidad de ataque.																						
003	M Comp	Este compresor ofrece un sonido más natural.																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>THRSH 0-50</td> <td>Ratio 1-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>ATTCK 1-10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ajusta el nivel que activa el compresor.</td> <td>Ajusta el ratio de compresión.</td> <td>Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ajusta la velocidad de ataque.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	Pág. 02	ATTCK 1-10				Ajusta el nivel que activa el compresor.	Ajusta el ratio de compresión.	Ajusta el nivel de salida.		Ajusta la velocidad de ataque.		
	Mando 1	Mando 2	Mando 3																				
Pág. 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150																				
Pág. 02	ATTCK 1-10																						
	Ajusta el nivel que activa el compresor.	Ajusta el ratio de compresión.	Ajusta el nivel de salida.																				
	Ajusta la velocidad de ataque.																						
004	SlowATTCK	Este efecto ralentiza el ataque de cada nota, obteniéndose una interpretación tipo violín.																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Time 1-50</td> <td>Curve 0-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ajusta el tiempo de ataque.</td> <td>Ajusta el cambio de la curva de volumen durante el ataque.</td> <td>Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	Time 1-50	Curve 0-10	Level 0-150	Pág. 02					Ajusta el tiempo de ataque.	Ajusta el cambio de la curva de volumen durante el ataque.	Ajusta el nivel de salida.				
	Mando 1	Mando 2	Mando 3																				
Pág. 01	Time 1-50	Curve 0-10	Level 0-150																				
Pág. 02																							
	Ajusta el tiempo de ataque.	Ajusta el cambio de la curva de volumen durante el ataque.	Ajusta el nivel de salida.																				
005	ZNR	La exclusiva reducción de ruido de ZOOM corta el ruido durante las pausas sin afectar al tono.																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>THRSH 1-25</td> <td>DETECT GtrIn, EfxIn</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ajusta la sensibilidad del efecto.</td> <td>Nivel de detección de señal de control.</td> <td>Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	THRSH 1-25	DETECT GtrIn, EfxIn	Level 0-150	Pág. 02					Ajusta la sensibilidad del efecto.	Nivel de detección de señal de control.	Ajusta el nivel de salida.				
	Mando 1	Mando 2	Mando 3																				
Pág. 01	THRSH 1-25	DETECT GtrIn, EfxIn	Level 0-150																				
Pág. 02																							
	Ajusta la sensibilidad del efecto.	Nivel de detección de señal de control.	Ajusta el nivel de salida.																				

006 NoiseGate	Esta es una puerta de ruido que corta el sonido durante las pausas de su interpretación.													
		Mando 1				Mando 2				Mando 3				
		Pág. 01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta el nivel de salida.									
007 DirtyGate	Esta puerta de ruidos de tipo clásico dispone de una forma de cerrarse característica.													
		Mando 1				Mando 2				Mando 3				
		Pág. 01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta el nivel de salida.									
008 GraphicEQ	Esta unidad dispone de un ecualizador de seis bandas.													
		Mando 1				Mando 2				Mando 3				
		Pág. 01	160Hz	-12-12			400Hz	-12-12			800Hz	-12-12		
		Realza o corta la banda de frecuencias graves (160 Hz).				Realza o corta la banda de frecuencias semi graves (400 Hz).				Realza o corta la banda de frecuencias medias (800 Hz).				
Pág. 02	3.2kHz	-12-12			6.4kHz	-12-12			12kHz	-12-12				
Realza o corta la banda de frecuencias agudas (3.2 kHz).				Realza o corta la banda de frecuencias súper agudas (6.4 kHz).				Realza o corta la banda de frecuencias de armónicos (12 kHz).						
Pág. 03	Level	0-150		P										
Ajusta el nivel de salida.														
009 ParaEQ	Esto es un ecualizador paramétrico de 2 bandas.													
		Mando 1				Mando 2				Mando 3				
		Pág. 01	Freq1	20Hz-20kHz			Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain1	-12-12		
		Ajusta la frecuencia central de EQ1.				Ajusta la Q de EQ1.				Ajusta la ganancia de EQ1.				
Pág. 02	Freq2	20Hz-20kHz			Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain2	-12-12				
Ajusta la frecuencia central de EQ2.				Ajusta la Q de EQ2.				Ajusta la ganancia de EQ2.						
Pág. 03	Level	0-150		P										
Ajusta el nivel de salida.														
010 CombFLTR	Este efecto usa el filtro en peine que resulta de fijar la modulación del flanger como un ecualizador.													
		Mando 1				Mando 2				Mando 3				
		Pág. 01	Freq	1-50		P	Reso	-10-10		P	Mix	0-100		P
Esto ajusta la frecuencia enfatizada.				Ajusta la intensidad del sonido resonante del efecto.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.						
Pág. 02	HiDMP	0-10			Level	0-150		P						
Ajusta la atenuación de agudos del sonido del efecto.				Ajusta el nivel de salida.										
011 AutoWah	Este efecto varía el wah de acuerdo a la intensidad del punteo.													
		Mando 1				Mando 2				Mando 3				
		Pág. 01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta la intensidad del sonido resonante.				Ajusta el nivel de salida.						
Pág. 02														
012 Resonance	Este efecto varía la frecuencia del filtro resonante de acuerdo a la intensidad del punteo.													
		Mando 1				Mando 2				Mando 3				
		Pág. 01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta la intensidad del sonido resonante.				Ajusta el nivel de salida.						
Pág. 02														

Tipos de efectos y parámetros

013 Cry 	Este efecto modifica el sonido como un modulador de voz.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Range	1-10		P	Reso	0-10		P	Sense	-10-1, 1-10		P
	Ajusta el rango de frecuencia procesado por el efecto.				Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.				Ajusta la sensibilidad del efecto.				
Pág. 02	Bal	0-100		P	Level	0-150		P					
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.				Ajusta el nivel de salida.								
014 M-Filter 	Esta envolvente de filtro con el estilo del filtro pasabajos MOOG MF-101 dispone de un amplio rango de ajustes.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Freq	0-100		P	Sense	0-10			Reso	0-10		P
	Ajusta la frecuencia mínima de la envolvente del filtro.				Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta la resonancia del efecto.				
Pág. 02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			VLCTY	Fast, Slow			
	Ajusta el tipo de filtro.				Ajusta la cantidad de filtro aplicada.				Ajusta la velocidad de acción del filtro.				
Pág. 03	Bal	0-100		P	Level	0-150		P					
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.				Ajusta el nivel de salida.								
015 Step 	Este efecto especial proporciona al sonido una cualidad escalonada.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Depth	0-100			Rate	0-50		♪	P	Reso	0-10	
	Ajusta la profundidad de la modulación.				Ajusta la velocidad de la modulación.				Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.				
Pág. 02	Shape	0-10			Level	0-150			P				
	Ajusta la envolvente del efecto.				Ajusta el nivel de salida.								
016 SeqFLTR 	El secuenciador tiene el sabor de un Z.Vex Seek-Wah.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Step	2-8			PTRN	1-8			Speed	1-50		♪
	Número de pasos de la secuencia.				Ajusta el patrón del efecto.				Ajusta la velocidad de modulación.				
Pág. 02	Shape	0-10			Reso	0-10			P	Level	0-150		P
	Envolvente de sonido del efecto.				Ajusta la resonancia del efecto.				Ajusta el nivel de salida.				
017 RndmFLTR 	Este efecto de filtro cambia el carácter de forma aleatoria.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Speed	1-50		♪	P	Range	0-100		P	Reso	0-10	
	Ajusta la velocidad de modulación.				Elige el rango de frecuencia afectado.				Ajusta la resonancia del efecto.				
Pág. 02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			Bal	0-100			P
	Ajusta el tipo de filtro.				Ajusta la cantidad de filtro aplicada.				Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.				
Pág. 03	Level	0-150			P								
	Ajusta el nivel de salida.												
018 Booster 	Esto aumenta la ganancia de la señal para hacer que el sonido sea más potente.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				
Pág. 02													
019 OverDrive 	Simulación del Boss OD-1, el efecto compacto que llevó el nombre "overdrive" por primera vez.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				
Pág. 02													

020	T Scream	Simulación del Ibanez TS808, adorado por muchos guitarristas como realzador y que ha servido como inspiración de gran cantidad de réplicas.										
			Mando 1			Mando 2			Mando 3			
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.					
021	Governor	Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.										
			Mando 1			Mando 2			Mando 3			
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.					
022	Dist+	Simulación del efecto MXR distortion+ que hizo famosa a la distorsión en todo el Mundo.										
			Mando 1			Mando 2			Mando 3			
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.					
023	Dist 1	Simulación del pedal de distorsión Boss DS-1, un auténtico "best-seller" de los pedales.										
			Mando 1			Mando 2			Mando 3			
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.					
024	Squeak	Simulación del popular Pro Co Rat, famoso por su sonido de distorsión cortante.										
			Mando 1			Mando 2			Mando 3			
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.					
025	FuzzSmile	Simulación del Fuzz Face, que fue parte de la historia del rock tanto por su diseño como por su sonido impactante.										
			Mando 1			Mando 2			Mando 3			
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.					
026	GreatMuff	Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos por su dulce y grueso sonido fuzz.										
			Mando 1			Mando 2			Mando 3			
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.					
027	MetalWRLD	Simulación del Boss Metal Zone, famoso por su largo sustain y el potente rango medio-grave.										
			Mando 1			Mando 2			Mando 3			
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.					

Tipos de efectos y parámetros

028 HotBox 	Simulación del previo Matchless Hotbox, compacto y con una válvula interna.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				
029 Z Clean 	Sonido limpio original y sin adornos de ZOOM.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				
030 Z MP1 	Un sonido original creado mezclando características de un ADA MP1 y un MARSHALL JCM800.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				
031 Z Bottom 	Un sonido de alta ganancia que enfatiza las frecuencias graves y medias.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				
032 Z Dream 	Un sonido de alta ganancia para una interpretación solista, basado en el canal solista del Mesa Boogie Road King Series II.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				
033 Z Scream 	Un sonido de alta ganancia original, balanceado desde las frecuencias graves a las agudas.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				
034 Z Neos 	Sonido crunch modelado a partir del sonido de un combo de clase A británico modificado.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				
035 Z Wild 	Un sonido de alta ganancia con incluso aun más realce de saturación.												
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.				

036	Lead		Sonido de distorsión suave y brillante.																	
			Mando 1				Mando 2				Mando 3									
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02																				
037	ExtremeDS		Este efecto de distorsión le ofrece la mayor ganancia del Mundo.																	
			Mando 1				Mando 2				Mando 3									
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02																				
038	Aco.Sim		Esto cambia el tono de una guitarra eléctrica para hacer que suene como una acústica.																	
			Mando 1				Mando 2				Mando 3									
			Pág. 01	Top	0-100	P	Body	0-100	Level	0-150	P	Ajusta el exclusivo sonido de cuerda de las guitarras acústicas.			Ajusta la resonancia de la caja de las guitarras acústicas.			Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02																				
039	FD COMBO		Sonido modelado de un Fender Twin Reverb ('65), adorado por guitarristas de todo tipo.																	
			Mando 1				Mando 2				Mando 3									
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.			Ajusta el nivel de salida.		
			Pág. 02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100		Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.			Ajusta el volumen de los graves.		
Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve a la tabla 1				Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.								
040	DELUXE-R		Esto modela el sonido de un Fender Deluxe Reverb fabricado en 1965.																	
			Mando 1				Mando 2				Mando 3									
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.			Ajusta el nivel de salida.		
			Pág. 02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100		Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.			Ajusta el volumen de los graves.		
Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve a la tabla 1				Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.								
041	FD VIBRO		Sonido modelado de un Fender Vibroverb del 63.																	
			Mando 1				Mando 2				Mando 3									
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.			Ajusta el nivel de salida.		
			Pág. 02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100		Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.			Ajusta el volumen de los graves.		
Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve a la tabla 1				Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.								
042	US BLUES		Sonido crunch de un Fender Tweed Bassman.																	
			Mando 1				Mando 2				Mando 3									
			Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.			Ajusta el nivel de salida.		
			Pág. 02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100		Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.			Ajusta el volumen de los graves.		
Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve a la tabla 1				Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.								

Tipos de efectos y parámetros

043	VX COMBO	Sonido modelado de un combo inglés que representa el sonido de Liverpool de los años 60.											
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
		Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
044	VX JMI	Simula el sonido de uno de los primeros combos británicos de clase A.											
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
		Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
045	BG CRUNCH	Sonido crunch de un combo Mesa Boogie MkIII.											
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
		Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
046	MATCH 30	Sonido modelado de un DC-30 (canal 1), el combo estrella de Matchless.											
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
		Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
047	CAR DRIVE	Esto replica el sonido de un pequeño combo Carr Mercury de máxima calidad.											
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
		Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
048	TW ROCK	Este sonido crunch usa el canal saturado de un Two Rock Emerald 50, un amplificador americano muy exclusivo.											
		Mando 1				Mando 2				Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
		Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							

049	TONE CITY	Sonido modelado de un Sound City 50 Plus Mark 2, un legendario amplificador británico.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.		
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.		
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1					
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.						
050	HW STACK	Sonido modelado del legendario Hiwatt Custom 100, amplificador completamente a válvulas fabricado en el Reino Unido.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.		
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.		
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1					
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.						
051	TANGERINE	Esto modela el sonido del Orange Graphic 120, único por su diseño y sonido.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.		
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.		
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1					
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.						
052	B-BREAKER	Sonido modelado de un combo Marshall 1962 Bluesbreaker.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.		
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.		
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1					
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.						
053	MS CRUNCH	El sonido crunch del Marshall 1959 que vio nacer a muchas leyendas.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.		
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.		
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1					
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.						
054	MS 1959	Esto modela el sonido de un Marshall 1959 Plexi fabricado en 1969.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.		
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.		
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1					
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.						

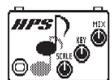
Tipos de efectos y parámetros

055	MS DRIVE	Sonido de alta ganancia de una torre Marshall JCM2000.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 03	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve la tabla 1			
		Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.				
056	BGN DRIVE	Esto simula el sonido solista del canal 3 de un Bogner Ecstasy.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 03	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve la tabla 1			
		Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.				
057	BG DRIVE	Sonido de alta ganancia del canal rojo de un Mesa Boogie Dual Rectifier (modo Vintage).							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 03	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve la tabla 1			
		Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.				
058	DZ DRIVE	Sonido de alta ganancia del canal 3 de un Diezel Herbert, amplificador de guitarra alemán fabricado a mano que permite el control de tres canales independientes.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 03	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve la tabla 1			
		Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.				
059	ALIEN	Simula el sonido de alta ganancia del Engl Invader, que ofrece unos potentes súper graves.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 03	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve la tabla 1			
		Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.				
060	REVO-1	Simula el sonido de alta ganancia de un Krank Revolution 1 Plus.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 03	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Ve la tabla 1			
		Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.				

061 Tremolo	Este efecto modifica el volumen a una velocidad constante.												
	Mando 1				Mando 2				Mando 3				
	Pág. 01	Depth	0-100	P	Rate	0-50	P	Level	0-150	P	Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9	P									
Profundidad de la modulación.													
Forma de onda de la modulación.													
062 Slicer	Este efecto crea un sonido rítmico al dividir de forma continua la entrada.												
	Mando 1				Mando 2				Mando 3				
	Pág. 01	PTTRN	1-20		Speed	1-50	P	Bal	0-100	P	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		
	Pág. 02	THRSH	0-50		Level	0-150	P						
Ajusta el patrón del efecto.													
Ajusta la velocidad de modulación.													
Ajusta el umbral del efecto.													
Ajusta el nivel de salida.													
063 Phaser	Este efecto añade una variación de fase al sonido.												
	Mando 1				Mando 2				Mando 3				
	Pág. 01	Rate	1-50	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0-150	P	Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	Ajusta la velocidad de la modulación.				Ajusta el tono del tipo de efecto.							
Ajusta el nivel de salida.													
064 DuoPhase	Este efecto combina dos moduladores de fase.												
	Mando 1				Mando 2				Mando 3				
	Pág. 01	RateA	1-50	P	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	P	Level	0-150	P	Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	Velocidad de modulación de LFO A.				Velocidad de modulación de LFO B.				Ajusta la forma en la que están conectados los dos "phasers".			
	Pág. 03	DPT_A	1-100	P	DPT_B	1-100	P						
	Profundidad de modulación de LFO A.				Profundidad de modulación de LFO B.								
ResoA 0-10 P Link Seri, Para, STR													
065 WarpPhase	Este modulador de fase tiene un efecto de sentido único.												
	Mando 1				Mando 2				Mando 3				
	Pág. 01	Speed	1-50	P	Reso	0-10	P	Level	0-150	P	Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	DRCTN	Go, Back		Ajusta la dirección de la modulación.								
Ajusta la velocidad de modulación.													
Ajusta la resonancia del efecto.													
066 Chorus	Este efecto mezcla un tono modulado con el sonido original para añadir movimiento y grosor.												
	Mando 1				Mando 2				Mando 3				
	Pág. 01	Depth	0-100		Rate	1-50	P	Mix	0-100	P	Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	Tone	0-10		Level	0-150	P						
Ajusta la profundidad de la modulación.													
Ajusta el tono.													
Ajusta el nivel de salida.													
067 Detune	Al mezclar un sonido con efecto que tiene el tono ligeramente modulado con el sonido original, se consigue un efecto de chorus sin mucha sensación de modulación.												
	Mando 1				Mando 2				Mando 3				
	Pág. 01	Cent	-25-25		PreD	0-50		Mix	0-100	P	Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	Tone	0-10		Level	0-150	P						
Ajusta la desafinación en centésimas, pasos precisos de 1/100 de semitono.													
Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.													
Ajusta el tono.													
Ajusta el nivel de salida.													

Tipos de efectos y parámetros

	068 VintageCE				Esto es una simulación del BOSS CE-1.				
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Comp	0-9	Rate	1-50	P	Mix	0-100	P
	Ajusta la sensibilidad del compresor.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	Level	0-150	P						
	Ajusta el nivel de salida.								
	069 StereoCho				Esto es un chorus stereo con un sonido limpio.				
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Depth	0-100	P	Rate	1-50	P	Mix	0-100
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	Tone	0-10		Level	0-150	P			
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.						
	070 Ensemble				Esto es un grupo de chorus que ofrece un movimiento tridimensional.				
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Depth	0-100		Rate	1-50	P	Mix	0-100
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	Tone	0-10		Level	0-150	P			
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.						
	071 VinFLNGR				Este sonido de flanger analógico es similar a un MXR M-117R.				
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Depth	0-100	P	Rate	0-50	P	Reso	-10-10
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.				
Pág. 02	PreD	0-50	P	Mix	0-100	P	Level	0-150	
	Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta el nivel de salida.				
	072 Flanger				Esto es un sonido de reactor parecido al de un flanger ADA.				
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Depth	0-100	P	Rate	0-50	P	Reso	-10-10
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.				
Pág. 02	PreD	0-50	P	Mix	0-100	P	Level	0-150	
	Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta el nivel de salida.				
	073 DynaFLNGR				Con este flanger dinámico, el volumen del sonido del efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.				
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Depth	0-100		Rate	0-50	P	Sense	-10-1, 1-10
	Profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la sensibilidad del efecto.				
Pág. 02	Reso	-10-10	P	Level	0-150	P			
	Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.		Ajusta el nivel de salida.						
	074 Vibrato				Este efecto añade vibrato de forma automática.				
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Depth	0-100		Rate	0-50	P	Bal	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 efecto.				
Pág. 02	Tone	0-10		Level	0-150	P			
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.						
	075 Octave				Este efecto añade sonido una y dos octavas por debajo del sonido original.				
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Oct1	0-100	P	Oct2	0-100	P	Dry	0-100
	Ajusta el nivel del componente de sonido una octava por debajo.		Ajusta el nivel del componente de sonido dos octavas por debajo.		Ajusta el nivel del sonido original (sin efectos).				
Pág. 02	Chara	0-100		Tone	0-10		Level	0-150	
	Ajusta el carácter del efecto.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.				

076	PitchSHFT	Este efecto hace que suba o baje el tono.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Shift	-12 -12 , 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P	
Pág. 01		Ajusta el cambio de tono en semitonos. "0" le da un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
Pág. 02		Fine	-25 -25	Level	0-150	P			
		Ajuste preciso del cambio de tono en pasos de un Cent (1/100 semitono).		Ajusta el nivel de salida.					
077	MonoPitch	Modulador de tono con poca variación de sonido para ejecuciones monofónicas (una sola nota).							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Shift	-12 - 12 , 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P	
Pág. 01		Ajusta el cambio de tono en semitonos. "0" le da un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
Pág. 02		Fine	-25 - 25	Level	0-150	P			
		Ajuste preciso del cambio de tono en pasos de un Cent (1/100 semitono).		Ajusta el nivel de salida.					
078	HPS	Este modulador de tono inteligente emite el sonido modulado de acuerdo a los ajustes de clave y escala.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Vea la tabla 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100	P	
Pág. 01		Ajusta el tono del sonido con tono modulado añadido al sonido original.		Ajusta la tónica (raíz) de la escala usada para el cambio de tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
Pág. 02		Tone	0-10	Level	0-150	P			
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.					
079	BendCho	Inflexión tonal usando la señal de entrada como disparador con procesado individual de cada nota.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Depth	0-100	Time	0-50	P	Bal	0-100	P
Pág. 01		Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta el tiempo que pasa antes de que empiece el efecto.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
Pág. 02		Mode	Up, Down	Tone	0-10	Level	0-150	P	
		Dirección de la inflexión tonal.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
080	RingMod	Este efecto produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro "Freq" provocará un cambio drástico del carácter del sonido.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Freq	1-50	P	Tone	0-10	Bal	0-100	P
Pág. 01		Ajusta la frecuencia de la modulación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
Pág. 02		Level	0-150	P					
		Ajusta el nivel de salida.							
081	BitCrush	Este efecto crea un sonido "lo-fi" (de baja fidelidad).							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Bit	4-16	SMPL	0-50	P	Bal	0-100	P
Pág. 01		Ajusta la profundidad de bits.		Ajusta la frecuencia de muestreo.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
Pág. 02		Tone	0-10	Level	0-150	P			
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.					
082	Bomber	Este efecto produce un sonido explosivo al puntear.				FS	Trigger		
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	P	Bal	0-100	P
Pág. 01		Ajusta el tipo del efecto de sonido.		Ajusta la duración o longitud de las reverberaciones.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
Pág. 02		THRSH	0-50	Power	0-30	Tone	0-10		
		Ajusta el umbral del efecto.		Ajusta la fuerza del sonido explosivo.		Ajusta el tono.			
Pág. 03		Level	0-150	P					
		Ajusta el nivel de salida.							

Tipos de efectos y parámetros

083	MonoSynth	Este efecto produce el sonido de un sintetizador de guitarra monofónico (una única nota) que detecta el tono de la señal de entrada.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Synth	0-100		P	Dry	0-100		P	Level	0-150	
084	Z-Organ	Este efecto simula un sonido de órgano.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Upper	0-100		P	Lower	0-100		P	Dry	0-100	
085	Delay	Este largo retardo tiene una duración máxima de 2500 ms.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Time	1-2500		>	FB	0-100		P	Mix	0-100	
086	TapeEcho	Este efecto simula un eco de cinta. El cambio del parámetro "Time" modifica el tono de los ecos.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Time	1-2000		>	P	FB	0-100		P	Mix	0-100
087	ModDelay	Este efecto de retardo permite el uso de modulación.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Time	1-2000		>	P	FB	0-100		P	Mix	0-100
088	AnalogDly	Esta simulación de retardo analógico tiene un largo retardo con una duración máxima de 2500 ms.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Time	1-2500		>	P	FB	0-100		P	Mix	0-100
089	ReverseDL	Retardo inverso con una duración máxima de 1250 ms.											
		Mando 1			Mando 2			Mando 3					
		Pág. 01	Time	10-1250		>	P	FB	0-100		P	Bal	0-100

090 MultiTapD	Esto produce varios sonidos retardados con distintos tiempos de retardo.		FS	InputMute		
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Time 1-2500 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	PTRN 1-8 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>	
	Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el patrón de marcación, que va desde rítmico a patrones aleatorios.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	Tone 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>			
Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.				
091 DynaDelay	Este retardo dinámico ajusta el volumen del sonido con efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.		FS	InputMute		
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Sense -10--1, 1-10 <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>	
	Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>			
Cantidad de realimentación.		Ajusta el nivel de salida.				
092 FilterDly	Este efecto filtra un sonido retardado.		FS	InputMute		
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>	
	Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Rate 1-50 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Depth 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Reso 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>	
	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.	
Pág. 03	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>				
Ajusta el nivel de salida.						
093 PitchDly	Este efecto aplica cambio de tono a un sonido retardado.		FS	InputMute		
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Pitch -12-12 <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>	
	Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el volumen del cambio de tono aplicado al sonido retardado.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Tone 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>		
Cantidad de realimentación.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
094 StereoDly	Este retardo stereo permite que se ajusten por separado los tiempos de retardo izquierdo y derecho.		FS	InputMute		
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	TimeL 1-1000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	TimeR 1-1000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>	
	Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo.		Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	LchFB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	RchFB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>	
Realimentación del retardo izquierdo.		Realimentación del retardo derecho.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 03	LchLv 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	RchLv 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>			
Salida de retardo del canal izquierdo.		Salida de retardo del canal derecho.				
095 PhaseDly	Este efecto aplica un modulador de fase a un sonido retardado.		FS	InputMute		
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>	
	Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	Rate 1-50 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>		
Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el tono del tipo de efecto.		Ajusta el nivel de salida.		
096 TrgHldDly	Retardo "sample-&hold" usando el punteo como disparador.		FS	InputMute		
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Time 10-1000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Duty 25-100 <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>	
	Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta durante cuanto tiempo es producido el sonido "sample-and-hold".		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	THRSH 0-30 <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	P <input type="text"/> <input type="text"/>			
Ajusta el umbral del efecto.		Ajusta el nivel de salida.				

Tipos de efectos y parámetros

097	HD Reverb	Esta es una reverb de alta definición.						FS	InputMute
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100		P
	Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	PreD	1-200	HPF	0-10	Level	0-150		P
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Frecuencia de corte del filtro pasa-altos.		Ajusta el nivel de salida.					
098	Hall	Reverb que simula la acústica de una sala de conciertos.						FS	InputMute
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100		P
	Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.							
099	Room	Este efecto de reverb simula la acústica de una habitación.						FS	InputMute
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100		P
	Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.							
100	TiledRoom	Reverb que simula la acústica de una habitación alicatada.						FS	InputMute
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100		P
	Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.							
101	Spring	Este efecto de reverb simula una reverb de muelles.						FS	InputMute
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100		P
	Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.							
102	Arena	Este efecto de reverb simula la acústica de un amplio espacio cerrado como un pabellón de deportes.						FS	InputMute
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100		P
	Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.							
103	EarlyRef	Este efecto reproduce sólo las reflexiones iniciales de reverb.							
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100		P
	Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta el envolvente del efecto.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150				
Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.							

104	Air	Este efecto reproduce el ambiente de una sala, para crear profundidad espacial.								
		Mando 1		Mando 2		Mando 3				
	Pág. 01	Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100	P		
	Pág. 02	Ajusta el tamaño del espacio simulado.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
		Ref	0-10	P	Level	0-150	P			
		Ajusta la cantidad de reflexión de las paredes.		Ajusta el nivel de salida.						
105	Comp+OD	Este efecto combina compresor y saturación.								
		Mando 1		Mando 2		Mando 3				
	Pág. 01	Comp	0-10	Gain	0-100	P	Level	0-150	P	
	Pág. 02	Ajusta la intensidad del compresor.		Ajusta la ganancia de la saturación.		Ajusta el nivel de salida.				
		Tone	0-100							
		Ajusta el tono de la saturación.								
106	Comp+Phsr	Este efecto combina compresor y un modulador de fase.								
		Mando 1		Mando 2		Mando 3				
	Pág. 01	Comp	0-10	Rate	1-50	P	Level	0-150	P	
	Pág. 02	Ajusta la intensidad del compresor.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.				
		Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8							
		Ajusta el color del phaser.								
107	Comp+AWah	Este efecto combina compresor y auto-wah.								
		Mando 1		Mando 2		Mando 3				
	Pág. 01	Comp	0-10	Sense	0-1, 1-10	P	Level	0-150	P	
	Pág. 02	Ajusta la intensidad del compresor.		Ajusta la sensibilidad del auto-wah.		Ajusta el nivel de salida.				
		Reso	0-10	P						
		Ajusta la resonancia del auto-wah.								
108	Cho+Dly	Este efecto combina chorus y retardo.								
		Mando 1		Mando 2		Mando 3				
	Pág. 01	ChoRt	1-50	P	ChoMx	0-100	P	DlyTm	1-2000	P
	Pág. 02	Ajusta la velocidad del chorus.		Ajusta la mezcla del chorus.		Ajusta el tiempo de retardo.				
		DlyFB	0-100	P	DlyMx	0-100	P	Level	0-150	P
		Realimentación del retardo.		Ajusta la mezcla del retardo.		Ajusta el nivel de salida.				
109	Dly+Rev	Este efecto combina retardo y reverb.								
		Mando 1		Mando 2		Mando 3				
	Pág. 01	DlyTm	1-1500	P	DlyMx	0-100	P	RevMx	0-100	P
	Pág. 02	Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la mezcla del retardo.		Ajusta la mezcla de la reverb.				
		DlyFB	0-100	P	Level	0-150	P			
		Realimentación del retardo.		Ajusta el nivel de salida.						
110	Cho+Rev	Este efecto combina un chorus y reverb.								
		Mando 1		Mando 2		Mando 3				
	Pág. 01	ChoRt	1-50	P	ChoMx	0-100	P	RevMx	0-100	P
	Pág. 02	Ajusta la velocidad del chorus.		Ajusta la mezcla del chorus.		Ajusta la mezcla de la reverb.				
		Level	0-150	P						
		Ajusta el nivel de salida.								
111	FLG+VCho	Este efecto combina un flanger y un chorus tradicional.								
		Mando 1		Mando 2		Mando 3				
	Pág. 01	FlgDp	0-100	P	FlgRt	0-50	P	ChoMx	0-100	P
	Pág. 02	Ajusta la profundidad del flanger.		Ajusta la velocidad del flanger.		Ajusta la mezcla de chorus vintage.				
		ChoRt	1-50	P	Level	0-150	P			
		Velocidad del chorus vintage.		Ajusta el nivel de salida.						

Tipos de efectos y parámetros

	112 PedalVx										Esto simula un pedal wah inglés de hace años.										
				Mando 1			Mando 2			Mando 3											
	Pág. 01	Freq	1-50				P	Dry/MX	0-100				P	Level	0-150						P
			Ajusta la frecuencia enfatizada.			Ajusta la mezcla con el sonido sin efecto.			Ajusta el nivel de salida.												
Pág. 02																					
	113 PedalCry										Simula un pedal wah CRYBABY de antaño.										
				Mando 1			Mando 2			Mando 3											
	Pág. 01	Freq	1-50				P	Dry/MX	0-100				P	Level	0-150						P
			Ajusta la frecuencia enfatizada.			Ajusta la mezcla con el sonido sin efecto.			Ajusta el nivel de salida.												
Pág. 02																					
	114 TheVibe										Esto sonido vibe dispone de unas ondulaciones realmente únicas.										
				Mando 1			Mando 2			Mando 3											
	Pág. 01	Speed	0-50				P	Depth	0-100				P	Bias	0-100						P
			Ajusta la velocidad de modulación.			Ajusta la profundidad de la modulación.			Bias de modulación de la forma de onda.												
Pág. 02	Wave	0-100				P	Mode	VIBRT, CHORS					Level	0-150							P
			Forma de onda de modulación.			Ajusta el efecto del vibrato o chorus.			Ajusta el nivel de salida.												
	115 PDL Pitch										Use un pedal de expresión para cambiar el tono en tiempo real con este efecto.										
				Mando 1			Mando 2			Mando 3											
	Pág. 01	Color	1-9 (Vea la tabla 3)					Tone	0-10					Bend	0-100						P
			Ajusta el tipo de control de cambio de tono con el pedal de expresión.			Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad de cambio de tono.												
Pág. 02	Mode	Up, Down					Level	0-150				P									
			Ajusta la dirección del cambio de tono a arriba o abajo.			Ajusta el nivel de salida.															
	116 PDL MnPit										Esto es un modulador de tono especialmente para sonido monofónico (una sola nota), que permite que el tono cambie en tiempo real con el pedal de expresión.										
				Mando 1			Mando 2			Mando 3											
	Pág. 01	Color	1-9 (Vea la tabla 3)					Tone	0-10					Bend	0-100						P
			Ajusta el tipo de control de cambio de tono con el pedal de expresión.			Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad de cambio de tono.												
Pág. 02	Mode	Up, Down					Level	0-150				P									
			Ajusta la dirección del cambio de tono a arriba o abajo.			Ajusta el nivel de salida.															

■ **Tabla 1**

Tipo	Recinto acústico y altavoces modelados
FD COMBO 2x12	Recinto Fender Twin Reverb ('65) con altavoces Jensen 2x12 pulgadas
DELUXE-R 1X12	Recinto Fender Deluxe Reverb con altavoz Jensen 1x12 pulgadas
FD VIBRO 2x10	Recinto Fender Vibroverb ('63) con altavoces Jensen 2x10 pulgadas
US BLUES 4x10	Recinto Fender Tweed Bassman con altavoces Jensen 4x10 pulgadas
VX COMBO 2x12	Recinto acústico de combo de tipo británico con altavoces Celestion Alnico 2x12 pulgadas
VX JMI 2x12	Recinto acústico de los primeros combos de tipo británico con altavoces Celestion Alnico 2x12 pulgadas
BG CRUNCH 1x12	Recinto Mesa Boogie MkIII con altavoz Electro Voice 1x12 pulgadas
MATCH 30 2x12	Recinto Matchless DC30 con altavoces Celestion 2x12 pulgadas
CAR DRIVE 1x12	Recinto Carr Mercury con altavoz Eminence 1x12 pulgadas
TW ROCK 1x12	Recinto Two Rock Emerald 50 con altavoz Fane 1x12 pulgadas
TONE CITY 4x12	Recinto acústico con altavoces Fane 4x12 pulgadas
HW STACK 4x12	Recinto Hiwatt Custom 100 con altavoces Fane 4x12 pulgadas
TANGERINE 4x12	Recinto Orange Graphic 120 con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
B-BREAKER 2x12	Recinto Marshall Bluesbreaker con altavoces Celestion 2x12 pulgadas
MS CRUNCH 4x12	Recinto Marshall 1959 con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
MS 1959 4x12	Recinto Marshall 1959 B con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
MS DRIVE 4x12	Recinto Marshall JCM2000 con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
BGN DRIVE 4x12	Recinto Bogner Ecstasy con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
BG DRIVE 4x12	Recinto Mesa Boogie Dual Rectifier con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
DZ DRIVE 4x12	Recinto Diezel Herbert con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
ALIEN 4x12	Recinto Engl Invader con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
REVO-1 4x12	Recinto Krank Revolution 1 Plus con altavoces Eminence 4x12 pulgadas
OFF	No se usa recinto acústico.

■ **Tabla 2**

Ajuste	Escala usada	Intervalo	Ajuste	Escala usada	Intervalo
-6	Mayor	6º abajo	3	Mayor	3º arriba
-5		5º abajo	4		4º arriba
-4		4º abajo	5		5º arriba
-3		3º abajo	6		6º arriba
-m	Menor	3º abajo			
m		3º arriba			

■ **Tabla 3**

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

Resolución de problemas

La unidad no se enciende

- Confirme que el interruptor POWER esté ajustado en "ON". Cuando use alimentación por bus USB, confirme que el interruptor está en "OFF" antes de conectar el cable USB.
- Cuando use pilas, confirme que todavía tienen carga.

No hay sonido o volumen muy bajo

- Compruebe las conexiones (→P4-5).
- Ajuste el nivel del patch (→P16).
- Ajuste el nivel master (→P20).
- Cuando ajuste el volumen con un pedal de expresión, asegúrese que ha ajustado una adecuada configuración de volumen con el pedal.
- Confirme que la unidad no está en el modo 'mute' o anulado (→P26).

Hay mucho ruido

- Compruebe que los cables con blindaje no estén dañados.
- Use sólo un adaptador ZOOM AC original.

El sonido distorsiona/tiene un timbre extraño

- Ajuste el parámetro OUTPUT de acuerdo al dispositivo de salida (→P21).
- Ajuste el interruptor Active/Passive de acuerdo al tipo de pastillas de su guitarra o al dispositivo que tenga conectado directamente al **GB/GBX** (→P5).

No funciona un efecto

- Si se sobrepasa la capacidad de procesamiento del efecto, en la pantalla del efecto aparece "DSP FULL". En este caso, el efecto se desactivará (→P10).

El pedal de expresión no funciona bien

- Compruebe los ajustes del pedal de expresión (→P18).
- Ajuste el pedal de expresión (→P37).

El nivel grabado en un DAW es bajo

- Compruebe el ajuste de nivel de grabación (→P25).

Las pilas se descargan rápidamente

- ¿Está usando pilas de magnesio? Las pilas alcalinas deberían proporcionar 6 horas de funcionamiento.
- Compruebe el ajuste de las pilas (→P23).
- Ajuste el tipo de pilas que se están usando para una información más precisa de la carga restante.

Especificaciones técnicas

Tipos de efectos	116 tipos
Número de efectos simultáneos	6
Nº bancos/patches de usuario	10 patches x 10 bancos
Frecuencia de muestreo	44.1 kHz
Conversión A/D	24 bits, sobremuestreo 128x
Conversión D/A	24 bits, sobremuestreo 128x
Procesado de señal	32 bits punto flotante y 32 bits punto fijo
Características de frecuencia	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ carga)
Pantalla	LCD x 3
Entrada	Clavija de tipo auriculares monoaural standard Nivel de entrada medio -20 dBm Impedancia de entrada 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (conmutable)
Salidas R	Clavija de tipo auriculares monoaural standard Nivel de salida máximo: Línea: +5 dBm (con impedancia de carga de salida de 10 kΩ o superior)
L/MONO/PHONES	Clavija de tipo auriculares stereo standard (línea/auriculares) Nivel de salida máximo: Línea: +5 dBm (con impedancia de carga de salida de 10 kΩ o superior) Auriculares: 20 mW + 20 mW (con carga 32 Ω)
BALANCED OUTPUT	Conector XLR Impedancia de salida 100 Ω (activo-masa, pasivo-masa), 200 Ω (activo-pasivo) PRE/POST (conmutable) GND LIFT (conmutable)
Entrada de control	Para FP01/FP02/FS01
Power	Adaptador 9 V CC (central negativo), 500 mA (ZOOM AD-16) Pilas 6 horas de funcionamiento continuo usando 4 pilas alcalinas de tipo AA USB Alimentación por bus USB
Dimensiones	G3 170 (P) x 234 (L) x 54 (A) mm G3X 175 (P) x 323 (L) x 66 (A) mm
USB	Audio USB
Peso	G3 1.2 kg G3X 1.6 kg
Opciones	Pedal de expresión FP01/FP02 y pedal de disparo FS01

• 0 dBm = 0.775 Vrms

Listado de ritmos

#	Nombre patrón	T. ritmo
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

#	Nombre patrón	T. ritmo
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

#	Nombre patrón	T. ritmo
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

Para países de la UE



Declaración de Conformidad:

Este producto cumple con los requisitos de la Directiva EMC 2004/108/CE, Directiva de Bajo Voltaje 2006/95/CE y Directiva ErP 2009/125/CE Directiva RoHS 2011/65/UE



Eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos antiguos

(Aplicable en todos los países europeos con sistemas de reciclaje)

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

ZOOM

ZOOM CORPORATION

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

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