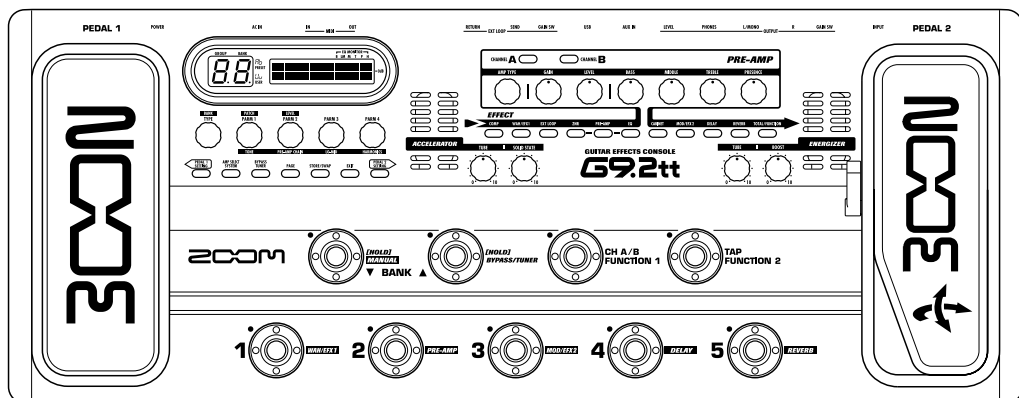


# GUITAR EFFECTS CONSOLE

# G9.2tt

## Manual de instrucciones



# ZOOM

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

# PRECAUCIONES DE SEGURIDAD Precauciones de uso

## PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

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



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, esto puede producirle daños serios e incluso la muerte.



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, puede producir daños al aparato e incluso a sí mismo.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del G9.2tt.



### Alimentación

- Utilice solo un adaptador CA que le proporcione a la unidad 15 V DC, 1.5A (Zoom AD-0012). El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA de la salida de corriente, 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.
- No pise el cable de alimentación, ni lo retuerza, ni coloque objetos pesados sobre él.



### Entorno

Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías del aparato, evite utilizar el G9.2tt en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

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

Deje libre un espacio de 5 cm como mínimo alrededor de la unidad para su correcta ventilación. No bloquee las ranuras de ventilación con periódicos o cortinas.



### Manejo

- No coloque nunca encima del G9.2tt recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del G9.2tt velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.
- El G9.2tt es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que la unidad no se caiga al suelo y de no someterla tampoco a golpes.
- Tenga cuidado de que no se introduzcan objetos extraños (monedas, etc) o líquidos dentro de la unidad.



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

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el G9.2tt y el resto de equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.



### Alteraciones

No abra nunca la carcasa del G9.2tt ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.



### Volumen

No utilice demasiado tiempo el G9.2tt a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el G9.2tt ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad, y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del G9.2tt aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el G9.2tt, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

### Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar el G9.2tt. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar) dado que pueden dañar el acabado de la superficie.

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

\* MIDI es una marca registrada de Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

# Índice

<b>PRECAUCIONES DE SEGURIDAD</b>	
Precauciones de uso .....	2
Características .....	4
Términos utilizados en este manual .....	5
Controles y funciones .....	6
Conexiones .....	8
Encendido .....	9
Guía rápida 1 (Funcionamiento del modo de reproducción/modo manual) .....	10
Guía rápida 2 (Funcionamiento del modo de edición/grabación) .....	12
Selección de programas para su reproducción (modo de reproducción) .....	14
Pantalla del panel .....	14
Selección de un programa .....	14
Ajuste del sonido .....	15
Uso del Accelerator .....	16
Uso del Energizer .....	17
Activación y desactivación de módulos con el pie durante la reproducción (modo manual) .....	19
Uso del afinador interno (estado bypass/anulación) .....	21
Uso del afinador cromático .....	21
Uso de otros tipos de afinador .....	22
Modificación del sonido de un programa (modo de edición) .....	24
Configuración de programas .....	24
Pasos básicos del modo de edición .....	24
Cambio de nombre de un programa .....	27
Grabación de programas y bancos (modo de grabación) .....	28
Grabación/intercambio de programas .....	28
Grabación/intercambio de bancos .....	29
Reinicialización de los programas a los ajustes de fábrica .....	29
Uso de los pedales de expresión .....	31
Acerca de los pedales de expresión .....	31
Asignación de destinos de control al pedal de expresión 1 .....	32
Asignación de destinos de control al pedal de expresión 2 .....	33
Ajuste de los pedales de expresión .....	35
Uso del pedal de disparo de función .....	38
Ajuste del tempo de un programa .....	39
Uso del bucle de efectos .....	41
Ejemplos de usos del sistema MIDI .....	43
Lo que puede hacer con el MIDI .....	43
Selección del canal MIDI .....	43
Envío y recepción de información de cambio de programa vía MIDI (cambio de programa) .....	44
Envío y recepción de información de funcionamiento de pedal/pedal de disparo/tecla vía MIDI (cambio de control) .....	47
Envío y recepción de datos internos del G9.2tt vía MIDI .....	50
Otras funciones .....	52
Uso de la función ARRM .....	52
Uso del G9.2tt como interface audio para un ordenador .....	54
Anulación de la salida directa cuando esté usando una conexión USB .....	55
Acerca de los programas editores/biblioteca .....	56
Ajuste del contraste de la pantalla .....	56
Enlace de efectos .....	57
Cambio entre el sonido en vivo y el sonido de grabación directa .....	57
Uso de la función de selección de amplificador .....	58
Cambio de la posición de inserción de la sección de pre-amplificación y del módulo WAH/EFX1 .....	58
Tipos de efectos y parámetros .....	60
Cómo leer la tabla de parámetros .....	60
Módulo COMP .....	61
Módulo WAH/EFX1 .....	61
Módulo EXT LOOP (bucle externo) .....	64
Módulo ZNR .....	64
Módulo PRE AMP .....	65
Módulo EQ .....	67
Módulo CABINET .....	67
Módulo MOD/EFX2 .....	67
Módulo DELAY .....	72
Módulo REVERB .....	73
Módulo TOTAL .....	75
Resolución de problemas .....	76
Especificaciones técnicas .....	77
Tabla de implementación MIDI .....	78

\* Microsoft y Windows XP son marcas registradas de Microsoft Corporation.

\* Macintosh es una marca registrada de Apple Computer.

\* El resto de nombres y marcas que aparecen en este manual son propiedad de sus respectivos dueños.

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

# Características

¡Enhorabuena por la compra de su **ZOOM G9.2tt** (al que haremos referencia en adelante como "**G9.2tt**"). El G9.2tt es un sofisticado procesador multiefectos con las siguientes características y funciones.

## ● Última tecnología para un rendimiento incomparable

Un muestreo a 96 kHz / 24 bits con procesado interno a 32 bits le asegura una excelente calidad de sonido. La respuesta de frecuencia permanece plana hasta los 40 kHz y la relación señal-ruido convertido de entrada es de unos impresionantes 120 dB o incluso más.

## ● Programas listos para ser usados

Las combinaciones de módulos de efectos y ajustes son grabadas y cargadas en unidades denominadas programas. El G9.2tt dispone de 100 programas en los grupos de presets de solo lectura y de otros 100 programas en los grupos de usuario que pueden ser regrabados, lo que da lugar a un total de 200 programas. También puede grabar como parte de un programa el nivel de envío/retorno y los ajustes on/off de los efectos externos conectados a través de las tomas SEND/RETURN.

## ● Perfecto para actuaciones en vivo y grabaciones directas

La sección de preamplificación dispone de dos canales, y cada tipo de distorsión le ofrece dos algoritmos diferentes, uno para actuaciones en vivo y el otro para grabaciones directas. El efecto CABINET simula las características de la grabación con un micro y un amplificador, y el algoritmo más adecuado es seleccionado automáticamente de acuerdo al estado on/off del efecto CABINET. Una función de selección de amplificador adapta el sonido al amplificador que esté utilizando. La conexión del G9.2tt a la entrada de etapa de potencia de su amplificador de guitarra no es ningún problema: simplemente ajuste el interruptor -10 dBm/+4 dBm a la posición +4 dBm.

## ● El afinador interno acepta distintas afinaciones

Además del afinador cromático automático standard, puede utilizar otros métodos de afinación. El afinador ha sido diseñado para que resulte fácil de utilizar en el escenario.

## ● Dos pedales de expresión incluidos de forma standard

Ajuste el volumen o el efecto en tiempo real con los dos pedales de expresión incorporados a la unidad. El pedal de la derecha merece especial atención: el pedal Z es sensible no solo al movimiento vertical sino también al horizontal. Sumérjase en la nueva dimensión del pedal de reproducción y descubra sus posibilidades.

## ● Accelerator y Energizer a válvulas

La fase de entrada analógica le ofrece el Accelerator que le permite mezclar las señales amplificadas por un circuito a válvulas y uno de estado sólido. De este modo, puede añadir la característica distorsión y compresión a válvulas a un sonido limpio. Además, el G9.2tt también dispone del efecto Energizer, que procesa la señal de salida analógica para producir ese característico sonido cálido y dinámico tan emblemático de los amplificadores a válvulas.

## ● Pedales de disparo de función programables

Dos pedales de función programables por el usuario aumentan la versatilidad y le permiten optimizar la unidad para cada aplicación. Utilícelos para cambiar de canal de preamplificador, ajustar el tiempo de retardo, activar o desactivar el mantenimiento de retardo o para otras aplicaciones.

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

# Términos utilizados en este manual

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

## ■ Módulos de efectos

Como puede ver en la imagen de abajo, el G9.2tt es una combinación de efectos individuales, cada uno de los cuales es un módulo de efectos. Entre otros, incluye un módulo compresor (COMP), un simulador de amplificador/efectos de distorsión (PRE-AMP) y un módulo de control de bucle de efectos externo (EXT LOOP). Para cada módulo puede ajustar individualmente parámetros como la intensidad de efectos y también puede activar o desactivar módulos cuando quiera. La serie de módulos EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ y CABINET funciona como un amplificador virtual controlado con los mandos y teclas de la sección de preamplificación del panel.

## ■ Tipo de efectos

Algunos módulos incluyen distintos efectos denominados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo de efectos de modulación (MOD/EFX2) incluye los efectos chorus, flanger, modulador de tono, retardo y otros tipos de efectos. Solo puede elegir uno de ellos simultáneamente.

## ■ Parámetros de efectos

Todos los módulos de efectos tienen distintos aspectos que puede ajustar. Estos reciben el nombre de parámetros de efectos y puede ajustarlos con los mandos de parámetro 1 - 4. Al igual que los mandos de una unidad de efectos, estos modifican aspectos como el carácter tonal o la intensidad del efecto.

## ■ Programa

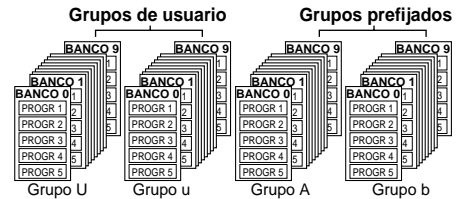
En el G9.2tt, las combinaciones de módulos de efectos son grabadas y cargadas en unidades llamadas programas. Un programa incluye información sobre el estado de activación/desactivación de cada módulo de efectos, el tipo de efectos utilizado en cada módulo y los ajustes de los parámetros de efectos. Los ajustes del pedal de expresión y del tiempo también son grabados para cada programa individualmente.

## ■ Banco y grupo

Los programas están distribuidos en grupos de usuario (U, u) que pueden ser modificados, y grupos prefijados (A, b) que son solo de lectura. Dado que cada grupo

incluye 50 programas y que existen cuatro grupos (A, b, U y u), dispondrá de un total de 200 programas.

En el G9.2tt, los programas son cargados de cinco en cinco y se seleccionan con los pedales de disparo. Estos grupos de cinco programas se denominan bancos. Hay 10 bancos dentro de un grupo, numerados del 0 al 9.



## ■ Modos

El G9.2tt tiene cinco modos operativos diferentes:

### ● Modo de reproducción

En este modo, puede seleccionar y reproducir programas. Es el modo por defecto del G9.2tt; se activa siempre al encender la unidad.

### ● Modo manual

En este modo, mientras toca el instrumento puede utilizar los pedales de disparo para activar o desactivar módulos.

### ● Modo de edición

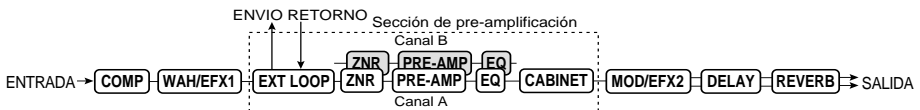
En este modo, puede editar (y modificar) los parámetros de efectos de los programas.

### ● Modo de grabación

Este modo sirve para grabar programas editados. También le permite grabar los programas en otras posiciones diferentes.

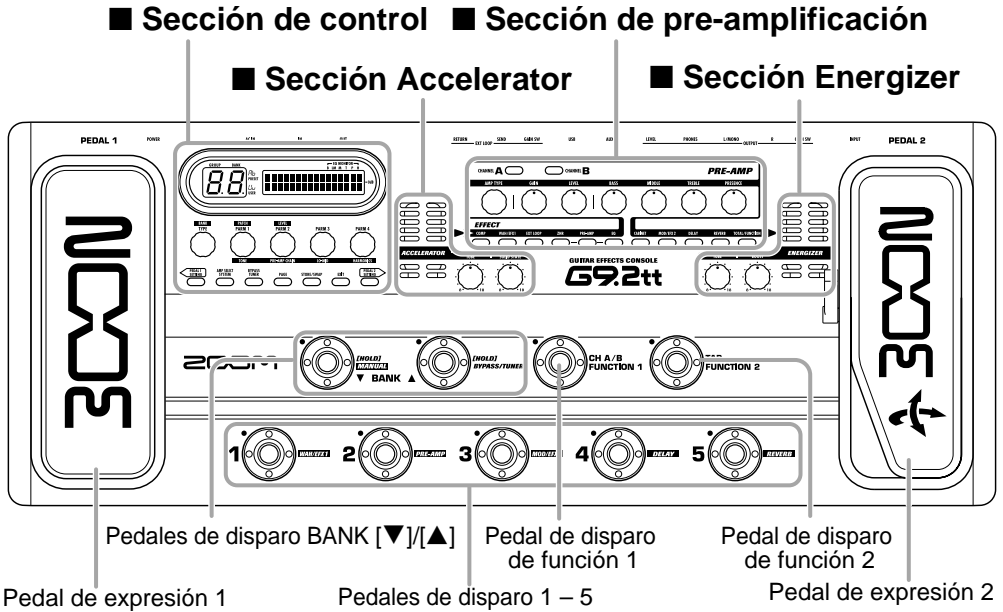
### ● Modo Bypass/anulación

Cuando el G9.2tt esté en la condición de bypass, el procesado de efectos estará desactivado temporalmente y solo se escuchará el sonido original. En el modo de anulación, no se escuchará ningún sonido. Puede utilizar el afinador interno en ambos estados.

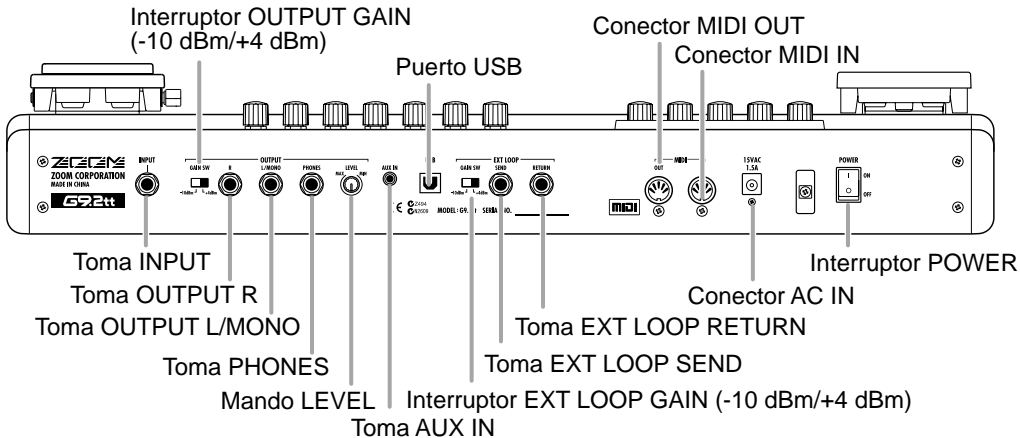


# Controles y funciones

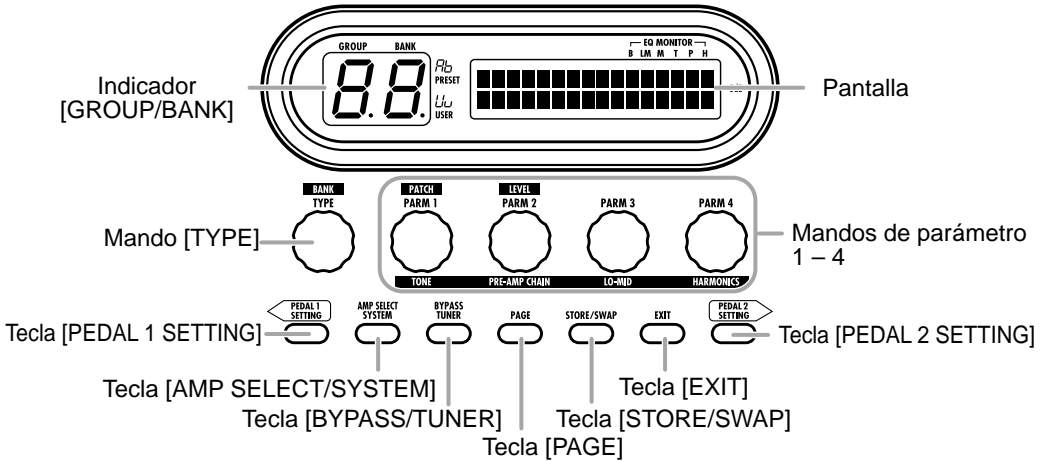
## Panel superior



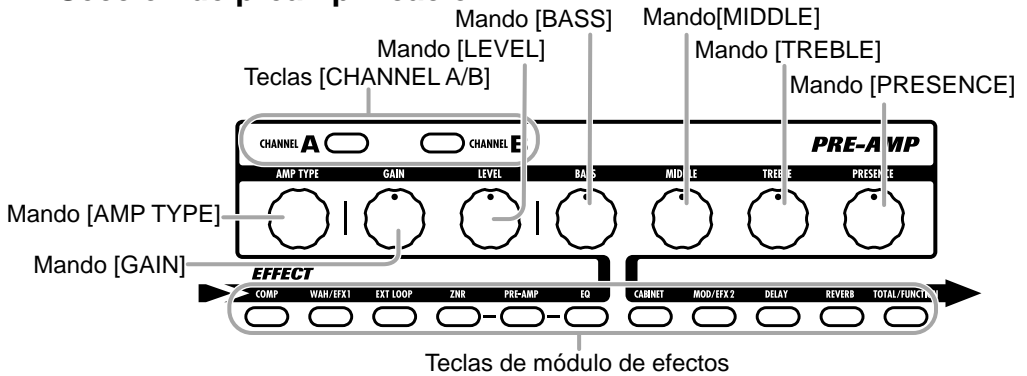
## Panel trasero



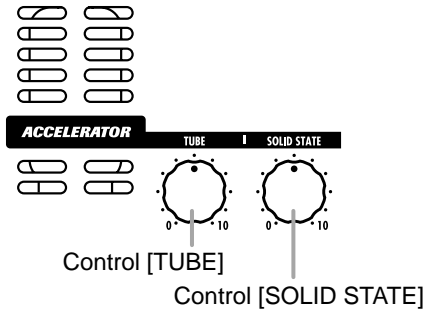
## ■ Sección de control



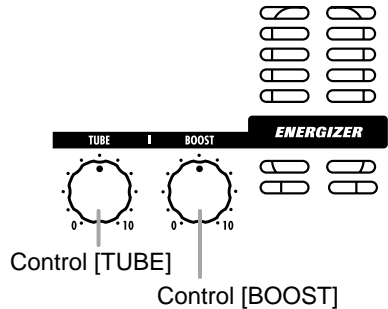
## ■ Sección de preamplificación



## ■ Sección Accelerator



## ■ Sección Energizer



# Conexiones

Para realizar las conexiones, consulte los ejemplos que aparecen a continuación.

## Ejemplo de conexión (1)

Conmutador OUTPUT GAIN



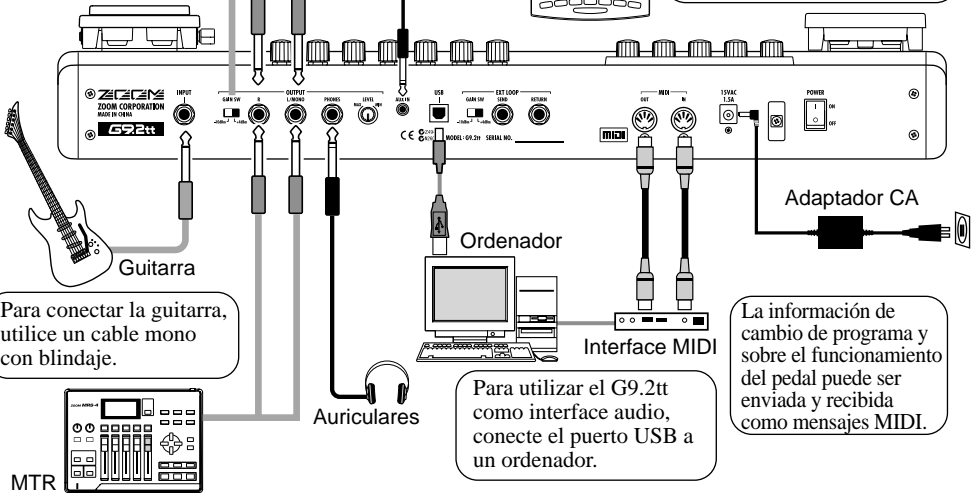
Utilice cables mono para conectar los amplificadores de guitarra. Cuando use solo un amplificador de guitarra, utilice la toma OUTPUT L/MONO.

Utilice un cable stereo en Y para conectar una caja de ritmos (ZOOM SB-246 o similar) o un reproductor de CD/MD, etc. La señal enviada a la toma AUX IN no es procesada por los efectos internos; es enviada sin modificación a las tomas OUTPUT L/MONO y OUTPUT R. La señal es enviada también al puerto USB.

Quando conecte la unidad a la entrada de guitarra del panel frontal de un amplificador de guitarra, ajuste el conmutador a "-10 dBm".

Amplificadores de guitarra

Caja de ritmos o similar



Para conectar la guitarra, utilice un cable mono con blindaje.

Para utilizar el G9.2tt como interface audio, conecte el puerto USB a un ordenador.

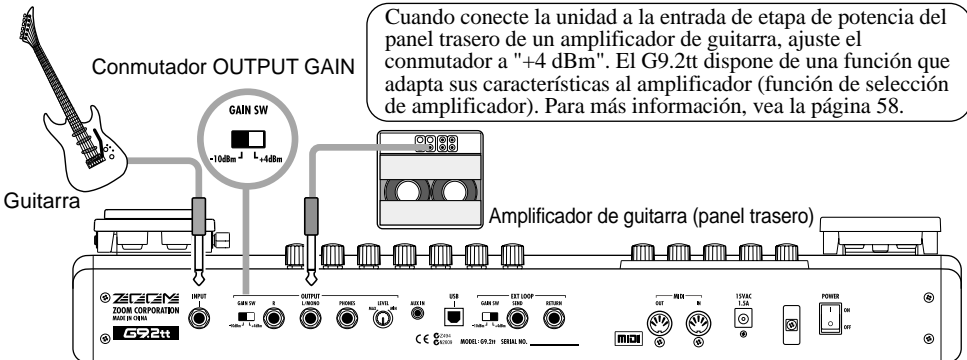
La información de cambio de programa y sobre el funcionamiento del pedal puede ser enviada y recibida como mensajes MIDI.

## Ejemplo de conexión (2) (Conexión directa a la entrada de etapa de potencia del amplificador)

Conmutador OUTPUT GAIN



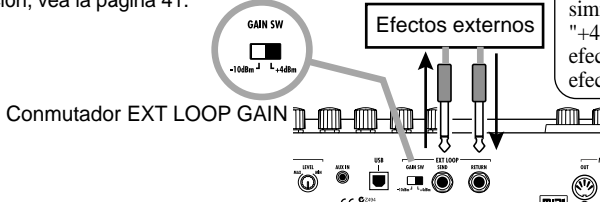
Quando conecte la unidad a la entrada de etapa de potencia del panel trasero de un amplificador de guitarra, ajuste el conmutador a "+4 dBm". El G9.2tt dispone de una función que adapta sus características al amplificador (función de selección de amplificador). Para más información, vea la página 58.





## Ejemplo de conexión (3) (conexión de efectos externos)

Cuando conecte una unidad de efectos externos a las tomas SEND/RETURN, podrá grabar como parte del programa ajustes como el on/off de efectos o el nivel de envío/retorno. Para más información, vea la página 41.



Cuando conecte un efecto cuyo nivel de entrada medio sea +4 dBm (unidad de efectos o dispositivos similares), ajuste el conmutador a "+4 dBm". Cuando conecte un efecto de instrumento o pedal de efectos, utilice el ajuste "-10 dBm".

# Encendido

Para arrancar el G9.2tt debe hacer lo siguiente:

1. Compruebe que esté apagado cualquier amplificador de guitarra conectado.

Asimismo, baje al mínimo el control de volumen del amplificador de guitarra.

2. Enchufe el adaptador CA a una toma de CA y conecte el otro extremo del cable a la toma AC IN del G9.2tt.
3. Use un cable monoaural para conectar la guitarra a la toma INPUT del G9.2tt.
4. Use un cable monoaural para conectar la toma OUTPUT L/MONO al amplificador de guitarra (cuando utilice un solo amplificador) y la toma OUTPUT R al segundo amplificador de guitarra (cuando esté usando dos amplificadores).

### AVISO

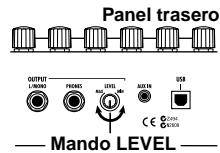
Para monitorizar la señal a través de auriculares, conecte el cable de los auriculares a la toma PHONES del G9.2tt.

5. Encienda los aparatos en este orden: G9.2tt → amplificador(es) de guitarra.

### NOTA

Tenga cuidado a la hora de encender el sistema. El encender el G9.2tt con el amplificador de guitarra encendido puede dañar los altavoces y sus propios oídos.

6. Toque la guitarra y ajuste los controles de volumen del amplificador de guitarra y de la guitarra, y el mando LEVEL en el panel trasero del G9.2tt para ajustar el volumen a su gusto.



### AVISO

El G9.2tt dispone de una función llamada "selector de amplificador" que le permite adaptar la unidad a distintos tipos de amplificadores. Si es necesario, escoja el ajuste apropiado para su amplificador la primera vez que utilice el G9.2tt (→ p. 58).

7. Para desconectar el sistema, apague los distintos elementos del mismo en orden inverso al seguido para el arranque.

### AVISO

Cuando el interruptor OUTPUT GAIN del panel trasero esté ajustado a "-10 dBm" y el mando LEVEL esté al máximo, el G9.2tt producirá la ganancia unitaria (el nivel de salida será igual al de entrada).

# Guía rápida 1 (Funcionamiento del modo de reproducción/modo manual)

Esta sección le explica una serie de pasos básicos que debe conocer para usar correctamente el G9.2tt.

## 1 Selección de un programa (modo reproducción)

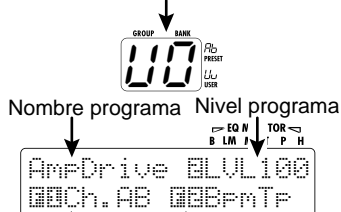
Justo después de encender la unidad, esta entrará en el modo de reproducción.

### 1. Para seleccionar un programa, utilice los pedales de disparo 1 – 5.

Puede cambiar de programa dentro del mismo grupo/banco. Podrá comprobar qué programa está seleccionado en cada momento observando el LED de pedal de disparo (1 - 5) encendido.

#### [Indicación en modo reproducción]

Nombre grupo/Número banco



Asignación del pedal de disparo de función 2

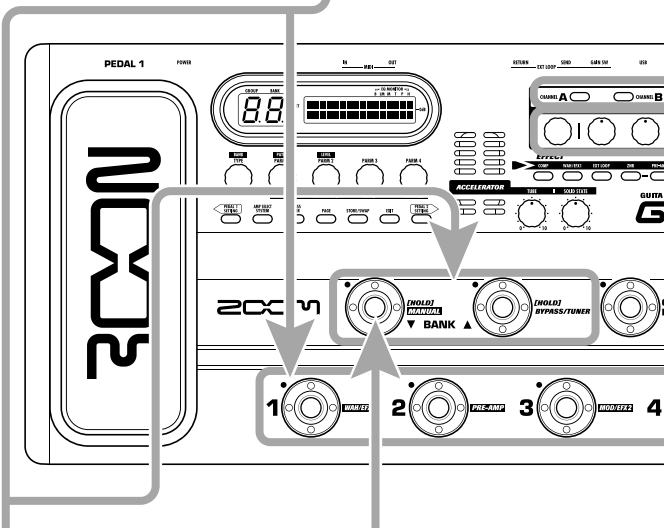
Asignación del pedal de disparo de función 1

#### AVISO

- Puede cambiar de programa dentro del mismo grupo/banco girando el mando de parámetro 1.
- Para ajustar el nivel del programa (nivel de salida del programa individual), gire el mando de parámetro 2.

### 2. Para seleccionar un programa de otro grupo/banco, utilice los pedales de disparo BANK [▼]/[▲] para elegir el grupo/banco y después use los pedales de disparo 1 – 5.

**AVISO** Para cambiar de grupo/banco, gire el mando [TYPE].



## 2 Activación o desactivación de un módulo con el pie (modo manual)

En el modo manual, puede utilizar los pedales de disparo 1 – 5 para activar o desactivar un módulo.

### 1. En el modo de reproducción, mantenga pulsado durante más de un segundo el pedal de disparo BANK [▼].

El G9.2tt cambiará al modo manual.

#### NOTA

En el modo manual, los pedales de disparo no sirven para elegir programas. Sin embargo, el mando [TYPE] (selección de grupo/banco) y el mando de parámetro 1 (selección de programa) funcionan igual que en el modo de reproducción. Recuerde que debe volver al "modo de reproducción" cuando quiera cambiar de programa.

### 3 Manejo sección de previo [Sección de previo]

La sección de previo permite ajustar el tipo de distorsión, su intensidad y la ecualización para dos canales (A/B) por separado.

Nivel de salida de módulo preamplificación  
 Realce/corte rango medios  
 Realce/corte rango super-agudos

Tipo de distorsión  
 Mando [AMP TYPE] Mando [LEVEL] Mando [MIDDLE] Mando [PRESENCE]



Mando [GAIN] Intensidad de distorsión  
 Mando [BASS] Realce/corte rango graves  
 Mando [TREBLE] Realce/corte rango agudos

#### 1. Elija el canal a ajustar con las teclas [PRE-AMP A/B].

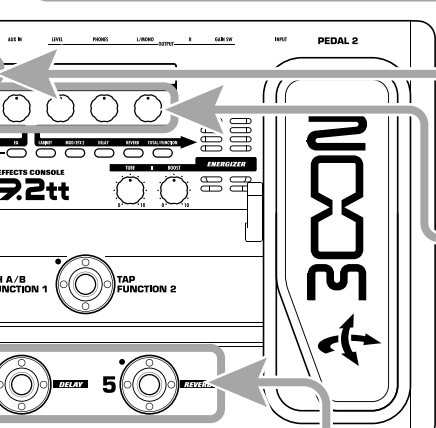
Se encenderá la tecla para indicarle el canal activo en ese momento.

**AVISO** Puede cambiar entre el canal A y el B con los pedales de disparo de función 1 ó 2 (→ p. 38).

#### 2. Utilice los mandos de la sección de previo para realizar los ajustes.

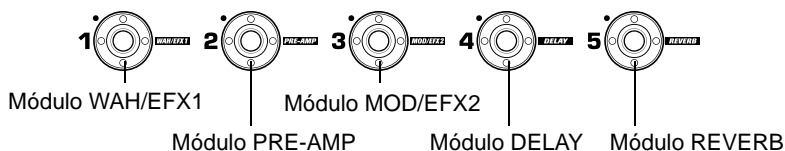
Cuando utilice un mando, aparecerá en pantalla el nombre del parámetro y su ajuste actual. Para volver al modo de reproducción (al modo manual), pulse la tecla [EXIT].

**NOTA** Los cambios que haya realizado en un programa se perderán en cuanto seleccione otro programa. Para conservarlos, grabe primero el programa (→ p. 13).



#### 2. Pulse el pedal de disparo para el módulo que quiera activar o desactivar.

[Pedal de disparo y módulos correspondientes]



#### 3. Para volver al modo de reproducción, pulse el pedal de disparo BANK [▼].

# Guía rápida 2 (Funcionamiento del modo de edición/grabación)

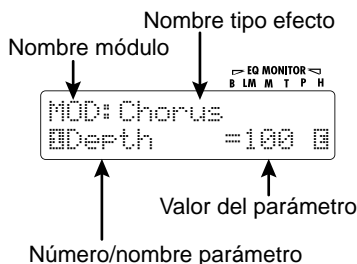
Esta sección le explica cómo editar un programa seleccionado y cómo grabar los cambios que haya realizado.

## 1 Edición de un programa (modo de edición)

### 1. Pulse la tecla del módulo de efectos a editar.

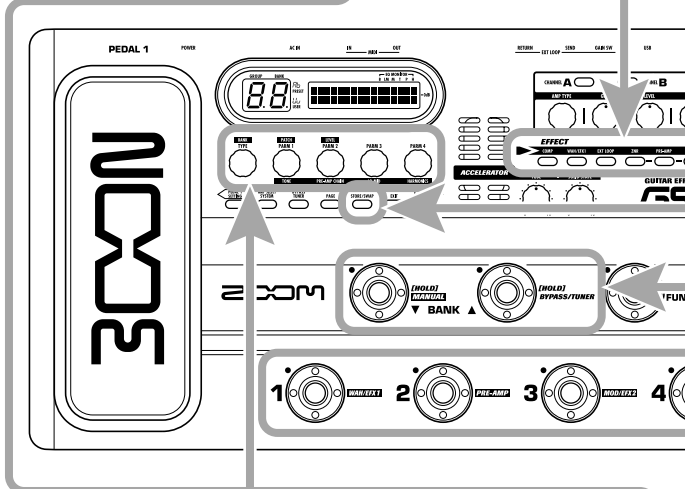
La unidad cambiará al modo de edición. Pulse repetidamente la tecla de módulo de efectos, para que dicho módulo vaya cambiando entre el estado activado y desactivado.

[Pantalla en el modo de edición]



### NOTA

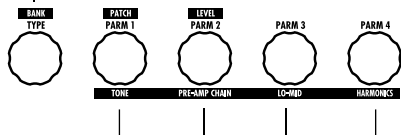
Si pulsa la tecla del módulo PRE-AMP/EQ, la pantalla será diferente. Para más información, vea la página 25.



### 2. Utilice el mando [TYPE] y los mandos de parámetro 1 – 4 para realizar ajustes.

Mando [TYPE]

Sirve para cambiar de tipo de efecto.



Mandos de parámetro 1 – 4

Modifican el correspondiente parámetro.

Para más información sobre los parámetros asignados a los mandos, vea las páginas 60 – 75.

### AVISO

- Para cambiar de tipo de efectos (tipo de distorsión) en el módulo PRE-AMP, utilice el mando [AMP TYPE].
- Puede editar los parámetros principales de módulo PRE-AMP/EQ con los mandos de la sección de previo, igual que en el modo de reproducción.

### NOTA

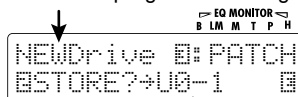
Las modificaciones que haya introducido en un programa se perderán en cuanto seleccione otro programa. Para conservar los cambios, grabe primero el programa.

## 2 Grabación de un programa (modo de grabación)

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

[Pantalla en el modo de grabación]

Nombre de grupo/nº de banco destino de grabación      Nombre programa fuente grabación



Nombre de grupo, nº de banco, nº programa destino de grabación

2. En la parte superior derecha de la pantalla aparecerá la indicación "PATCH" y en la parte inferior izquierda "STORE?". Asegúrese de que es esa la operación que realmente quiere hacer.

Ahora puede grabar programas individuales. Si la pantalla mostrada es otra diferente, use el mando de parámetro 2 para hacer que aparezca la indicación "STORE?" y el mando de parámetro 3 para hacer que aparezca la indicación "PATCH".

**AVISO** En el modo de grabación, puede intercambiar programas así como grabar e intercambiar bancos completos (→ p. 28).

3. Utilice los pedales de disparo BANK [▼]/[▲] y 1 – 5 para seleccionar el banco y el número de programa de destino.

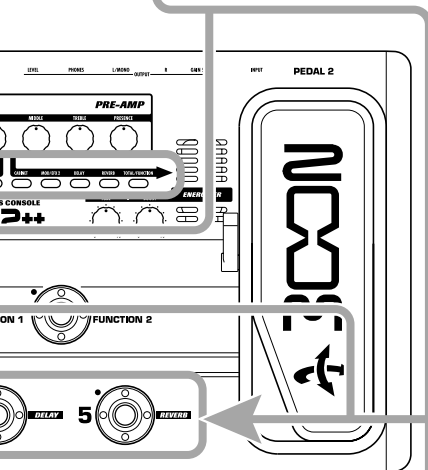
**NOTA**

- Solo serán válidos como destino de grabación los programas pertenecientes a un grupo de usuario.
- Cuando elija un programa de un grupo de usuario, este programa se convertirá en el destino de grabación por defecto.
- Cuando elija un programa de un grupo prefijado, el primer programa de grupo de usuario pasará a ser el destino de grabación por defecto.

4. Pulse de nuevo la tecla [STORE/SWAP].

Se realizará el proceso de grabación y la unidad volverá al modo de reproducción.

**AVISO** Puede hacer que los programas de los grupos de usuario recuperen sus ajustes de fábrica (→ p. 29).



# Selección de programas para su reproducción (modo de reproducción)

Después de encender el G9.2tt, la unidad entrará en el modo que le permite elegir y utilizar programas (modo de reproducción). Se cargará el programa utilizado por última vez. En esta sección le describimos los distintos pasos operativos del modo de reproducción.

## Pantalla del panel

En el modo de reproducción, en el panel aparecerá la siguiente información.

**Nombre de grupo (A, b, U, u)**  
Los grupos A y b son solo de lectura (grupos prefijados). Los grupos U y u son grupos de lectura/grabación (grupos de usuario).

**Nombre de programa**  
Le indica el número del mando de parámetro que controla el nivel del programa.

**Nivel del programa**  
Le muestra el ajuste del nivel de salida (2 – 100) para el programa seleccionado en ese momento.

**Símbolo "E"**  
Si el ajuste mostrado en pantalla es distinto del ajuste original del programa, aparecerá la indicación "E" (de "Editado").

**Número de banco (0 – 9)**  
Asignación del pedal de disparo de función 1/2  
Le muestra la función asignada al pedal de disparo de función 1/2 (→ p. 38).

**Teclas [CHANNEL A/B]** Estará encendida la tecla para el canal (A ó B) seleccionado entonces para la sección de previo.

**Teclas de módulo de efecto** Se encenderán en rojo las teclas de los módulos que estén activos en el programa seleccionado entonces.

**LEDs de pedales de disparo 1 – 5** Se encenderá el LED del pedal de disparo para el programa seleccionado entonces.

The diagram shows a control panel with several sections. At the top left, there's a display for 'GROUP' and 'BANK' showing 'A0'. Below it, a larger display shows 'AmpDrive ELVU100' and 'BOCH. AB GBBPNTFO'. To the right of this display is an 'EQ MONITOR' section with buttons 'B', 'LM', 'M', 'T', 'P', 'H'. Below the main display is a 'CHANNEL A/B' section with two buttons. Below that is a 'PRE-AMP' section with six knobs labeled 'AMP/TRE', 'GAIN', 'LEVEL', 'BASS', 'MIDDLE', 'TREBLE', and 'PASSIVE'. Below the PRE-AMP section is an 'EFFECT' section with buttons for 'COMP', 'REAN/TEXT', 'EXT LOOP', 'INL', 'PRE-AMP', 'EQ', 'CANNIB', 'MOD/TEXT', 'DELAY', 'REVERB', and 'TOTAL/FUNCTION'. At the bottom, there are five footswitches labeled '1' through '5', each with an LED and a label: '1' (MAN/TEXT), '2' (PRE-AMP), '3' (MOD/TEXT), '4' (DELAY), and '5' (REVERB).

## Selección de un programa

Esta sección le explica la forma de elegir un programa en el modo de reproducción:



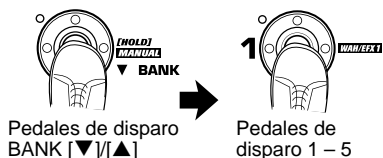
1. Pulse un pedal de disparo 1 – 5 cuyo LED no esté encendido.

Se encenderá el LED del pedal que haya pulsado, para indicarle que ha sido cargado un nuevo programa.

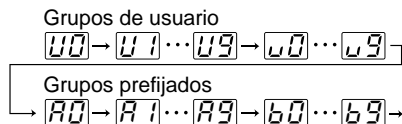
## AVISO

- En el modo de reproducción, puede seleccionar un parámetro girando el mando de parámetro 1.
- Cuando pulse un pedal de disparo cuyo LED esté encendido, se volverá a cargar el mismo programa.

2. Para cambiar a un programa de otro banco, utilice los pedales de disparo BANK [▼]/[▲] para cambiar de banco y después use los pedales de disparo 1 – 5 para elegir el programa.



Si pulsa repetidamente el pedal de disparo BANK [▲], el G9.2tt irá cambiando de grupo/banco siguiendo esta secuencia:



## AVISO

En el modo de reproducción, puede cambiar de grupo/banco girando el mando [TYPE].

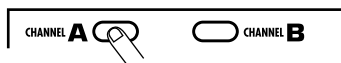
## NOTA

- Cuando utilice los pedales de disparo BANK [▼]/[▲] para cambiar de banco, púselos solo durante un instante.
- Si mantiene pulsado el pedal de disparo BANK [▼] durante más de un segundo, el G9.2tt entrará en el modo manual (→ p. 19).
- Si mantiene pulsado el pedal de disparo BANK [▲] durante más de un segundo, el G9.2tt entrará en el modo de bypass (efectos desactivados). Si mantiene pulsado durante más tiempo el pedal de disparo, el G9.2tt cambiará al modo de anulación (no se escuchará ni el sonido original ni el sonido con efectos) (→ p. 21).

## Ajuste del sonido

En el modo de reproducción, puede utilizar los mandos del panel para ajustar los parámetros básicos de la sección de preamplificador (tipo de distorsión e intensidad, realce/corte de EQ, etc.).

1. En el modo de reproducción, elija el programa.
2. Pulse una de las teclas [CHANNEL A/ B] para elegir el canal de previo A ó B para su ajuste.



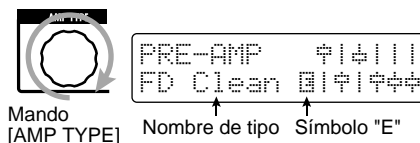
La sección de previo del G9.2tt tiene dos canales independientes que puede ajustar de forma individual. La pulsación de las teclas [CHANNEL A/B] hará que cambie inmediatamente a cada canal.

## AVISO

Puede cambiar entre los canales A y B con el pedal de disparo FUNCTION 1/2 (→ p.38).

3. Para cambiar de tipo de distorsión, gire el mando [AMP TYPE].

El mando [AMP TYPE] le permite elegir el tipo de distorsión (el amplificador o efecto que se vaya a simular). Cuando gire el mando, aparecerá en pantalla el nombre del nuevo tipo de amplificador.



## AVISO

- Cuando haya cambiado de tipo de distorsión, en pantalla aparecerá el símbolo "E" y se encenderá la tecla [STORE/SWAP].
- Si el ajuste activo es distinto del ajuste del programa original, aparecerá la indicación "E" (de "Editado").

- La tecla [STORE/SWAP] se encenderá para indicarle que han sido modificados uno o más elementos (incluidos elementos no mostrados en pantalla) con respecto al contenido del programa original. Cuando todos los elementos recuperen sus ajustes originales, la tecla se apagará.

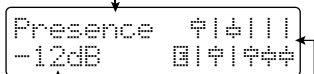


El nivel del programa es un parámetro que controla el nivel de salida de dicho programa. El rango para este parámetro va de 2 – 100. Un ajuste de 80 da lugar a la ganancia unitaria (no hay aumento ni disminución de nivel).

#### 4. Para modificar otros parámetros de la sección de preamplificador, utilice los correspondientes mandos (vea la imagen inferior).

Al girar un mando, aparecerá en pantalla el nombre y el ajuste de su respectivo parámetro. Los mandos [BASS], [MIDDLE], [TREBLE] o [PRESENCE] le permiten realzar o cortar la banda correspondiente; el ajuste aparecerá reflejado en el gráfico de la parte derecha de la pantalla.

Nombre del parámetro que está siendo ajustado



Valor parámetro      Representación gráfica del ajuste de realce/corte en cada banda

#### AVISO

Cuando ejecute el paso 3 o el 4, el G9.2tt cambiará al modo de edición. Para volver al modo de reproducción, pulse la tecla [EXIT]. (Para más información sobre el modo de edición, vea la página 24.)

#### 5. Para ajustar el nivel global del programa, gire el mando de parámetro 2 en el modo de reproducción.

#### NOTA

Los cambios que haya realizado en un programa se perderán en cuanto elija otro. Para conservarlos, grabe primero el programa (→ p. 28).

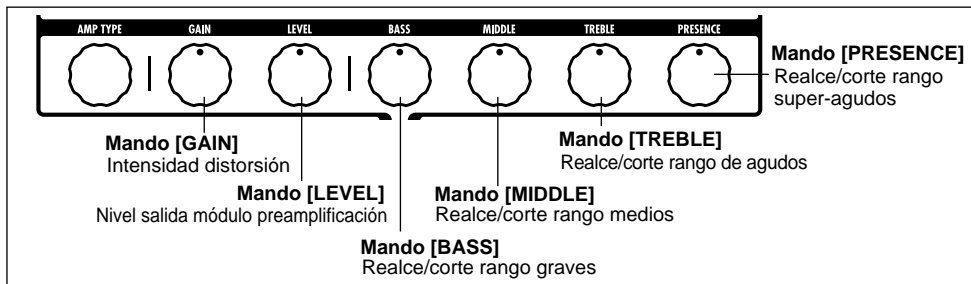
## Uso del Accelerator

La etapa de entrada del G9.2tt incluye una función Accelerator que amplifica la señal analógica antes del procesado de efectos por medio de una circuitería de estado sólido. Esto le permite añadir la característica distorsión y compresión a válvulas al sonido limpio producido por la circuitería de estado sólido y después enviar la señal a la circuitería de efectos.

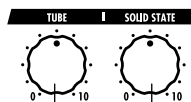
#### AVISO

El Accelerator está activo en todos los modos. Los ajustes del Accelerator no son grabados como parte del programa.

Para ajustar el Accelerator, utilice los controles de la sección Accelerator del panel. Las funciones de estos controles son las siguientes:







Control [TUBE] Control [SOLID STATE]

● **Control [TUBE]**

Este control ajusta la ganancia de la señal de entrada del circuito a válvulas. Al girar este control hacia la derecha aumentará la ganancia y también la distorsión. Los ajustes superiores al obtenido en la posición de las “tres en punto” producirán un aumento drástico del volumen y de la distorsión. Puede utilizar esto para enfatizar la característica distorsión y compresión a válvulas.

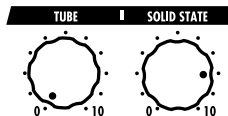
● **Control [SOLID STATE]**

Este control ajusta la ganancia de la señal de entrada del circuito de estado sólido. Al girar este control hacia la derecha solo aumentará el volumen. Cuando esté ajustado al máximo, la ganancia estará en torno a +6 dB. Puede utilizar esto para aumentar la ganancia de la señal antes del procesamiento de efectos.

Dependiendo de los ajustes del Accelerator, variará la intensidad del efecto del módulo COMP y la profundidad de distorsión del módulo PRE-AMP. Para la edición de programas, le recomendamos que tenga en cuenta los siguientes ejemplos de ajuste para el Accelerator:

● **Normal Clean**

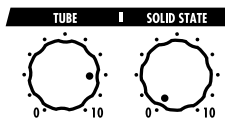
Este ajuste produce un sonido limpio con una distorsión mínima.



● **Tube Pre-amp**

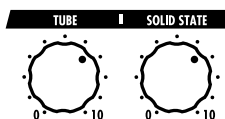
Este ajuste enfatiza la compresión a válvulas. Si aumenta más el ajuste del control [TUBE] se producirá un aumento drástico del volumen y

de la distorsión.



● **Clean - Tube Mix**

Este ajuste mezcla el sonido limpio de la circuitería de estado sólido con el sonido distorsionado de la circuitería a válvulas.



**NOTA**

Cuando ambos controles estén ajustados al mínimo, no entrará señal en el G9.2tt.

## Uso del Energizer

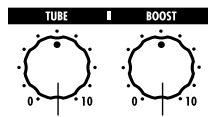
El G9.2tt dispone de una función Energizer que procesa la señal de salida analógica utilizando un circuito a válvulas.

Esta función resulta adecuada para hacer que la guitarra sobresalga en el grupo o para añadir un característico sonido de distorsión a válvulas.

**AVISO**

El Energizer está activo en todos los modos. Los ajustes del Energizer no son grabados como parte del programa.

Para ajustar el Energizer, utilice los controles de la sección Energizer del panel. Las funciones de estos controles son las siguientes:



Control [TUBE] Control [BOOST]

### ● Control [TUBE]

Este control añade al sonido una característica distorsión a válvulas, haciendo que la guitarra destaque aún más. Cuando gire este mando totalmente a la izquierda, el efecto estará desactivado. Conforme vaya girando después el mando hacia la derecha, la ganancia de la circuitería a válvulas irá aumentando gradualmente, lo que dará un sonido más cálido y distorsionado.

Lo normal es que ajuste este control a una posición en la que no se oiga demasiado la distorsión, pero también puede ajustarlo a un valor más alto cuando quiera enfatizar la distorsión producida por la circuitería a válvulas.

### ● Control [BOOST]

Este control realza bandas de frecuencia para hacer que el sonido resulte más pronunciado. Cuando gire este mando totalmente a la izquierda, el efecto estará desactivado. Si después va girando el mando hacia la derecha, realzará gradualmente las frecuencias graves y el área en torno a 2 kHz. Especialmente cuando esté utilizando un pequeño amplificador de guitarra o un sistema de audio con respuesta plana, este control puede serle útil para producir un sonido más dinámico.

El control [BOOST] le resultará de utilidad en estas situaciones y para hacer que el sonido de la guitarra sobresalga más del fondo cuando toque en un grupo.

---

### **NOTA**

- La intensidad de la distorsión conseguida con el control [TUBE] depende de la guitarra y del tipo de pastilla.
- Cuando ambos controles estén al máximo, el volumen estará muy alto y se producirá una distorsión excesiva.

# Activación y desactivación de módulos con el pie durante la reproducción (modo manual)

Se llama "modo manual" a aquel en el que los pedales de disparo 1 – 5 se utilizan para activar y desactivar individualmente los módulos principales de un programa. En este modo, puede controlar los efectos individuales del G9.2tt con el pie como unidades de efectos independientes.

1. En el modo de reproducción, elija un programa.
2. Mantenga pulsado el pedal de disparo BANK [▼] durante un segundo como mínimo.



Se encenderá el LED del pedal de disparo BANK [▼] y el G9.2tt cambiará al modo manual.

En el modo manual, en el panel aparecerá la siguiente información (vea la imagen de abajo).

## NOTA

En el modo manual, no podrá utilizar los pedales de disparo para seleccionar programas. Sin embargo, el mando [TYPE] (selección de grupo/banco) y el mando de parámetro 1 (selección de programa) funcionan igual que en el modo de reproducción. Tenga en cuenta que cuando cambie de programa el G9.2tt volverá de nuevo al modo de reproducción.

3. Para activar o desactivar un módulo, pulse el pedal de disparo para ese módulo.

**Nivel programa**  
Le muestra el nivel de salida del programa seleccionado entonces.

Le indica el número del mando de parámetro que controla el nivel del programa.

**Asignación del pedal de disparo de función 1/2**  
Le indica la función asignada al pedal de disparo de función 1/2 (→ p. 38).

**Teclas [CHANNEL A/B]**  
Estará encendida la tecla del canal (A ó B) seleccionado entonces para la sección de preamplificación.

**Teclas de módulo de efectos**  
Estarán encendidas en rojo las teclas de los módulos que estén activos en el programa activo en ese momento.

**Símbolo "E"**  
Si el valor ajustado es distinto del que tenía el programa original, aparecerá la indicación "E" (de "Editado").

**LED del pedal de disparo BANK [▼]**  
Está siempre encendido cuando el G9.2tt está en el modo manual.

**LEDs de los pedales de disparo 1 - 5**  
Se encenderá el LED del pedal de disparo correspondiente al programa seleccionado entonces.



### NOTA

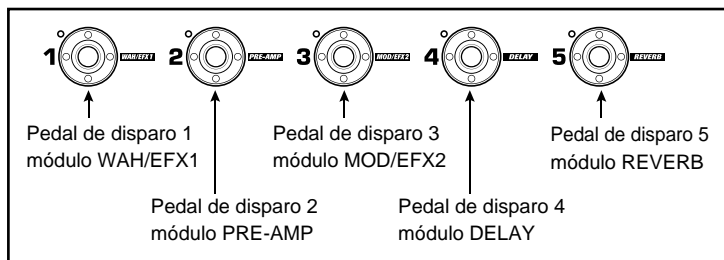
Los cambios que haya realizado en el programa se perderán en cuanto elija otro programa. Para conservarlos, grabe primero el programa (→ p.28).

En el modo manual, puede utilizar los pedales de disparo 1 – 5 para activar o desactivar los principales módulos de efectos. La distribución de módulos/pedales de disparo es la que aparece abajo:

### AVISO

- Cuando active/desactive un determinado módulo, se encenderá la tecla [STORE/SWAP].
- En el modo manual, puede utilizar los mandos del panel como en el modo de reproducción para ajustar los parámetros de pre-amplificación, el nivel del programa, el Accelerator y el Energizer. Para más información sobre estos procedimientos, vea "Ajuste del sonido" en la sección del modo de reproducción (→ p. 15).
- Puede cambiar desde el modo manual al de edición para editar programas. Para más información sobre este modo, vea la página 24.

### 4. Para volver al modo de reproducción, pulse el pedal de disparo BANK [▼].



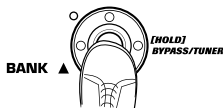
# Uso del afinador interno (estado bypass/anulación)

El G9.2tt incluye una función de afinador que le permite realizar tanto una afinación cromática como una afinación especial. Esta sección está dedicada al manejo del afinador.

## Uso del afinador cromático

Para utilizar la función de afinador cromático, haga lo siguiente:

1. En el modo de reproducción, manual o de edición, mantenga pulsado el pedal de disparo BANK [▲].



Para poder usar el afinador, el G9.2tt debe estar en el estado de bypass (efectos desactivados) o de anulación (desactivados tanto el sonido original como el sonido con efectos).

### ● Para cambiar al estado bypass

Mantenga pulsado el pedal de disparo BANK [▲] durante un segundo, hasta que aparezca en pantalla la indicación "BYPASS". Deje de pulsar entonces el pedal de disparo. El G9.2tt estará ahora en la condición de bypass.



Deje de pulsar el pedal cuando aparezca la indicación "BYPASS"

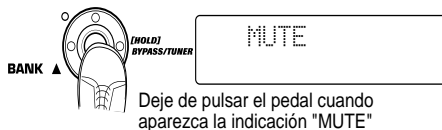
### AVISO

Puede cambiar a la condición bypass pulsando la tecla [BYPASS/TUNER].

### ● Para cambiar al estado de anulación

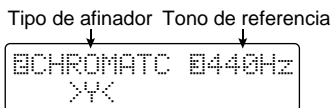
Mantenga pulsado el pedal de disparo BANK [▲] hasta que la indicación "BYPASS" sea

sustituida por "MUTE". Deje de pulsar entonces el pedal de disparo. El G9.2tt estará ahora en la condición de anulación.



Deje de pulsar el pedal cuando aparezca la indicación "MUTE"

Después de que haya aparecido la indicación "BYPASS" o "MUTE", cambiará a la pantalla de afinación.



### NOTA

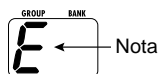
Puede cambiar a la condición de anulación manteniendo pulsada la tecla [BYPASS/TUNER].

### AVISO

- El pedal de expresión interno funciona como un pedal de volumen en el estado de bypass (en el estado de anulación, el pedal no tiene ningún efecto).
- Girando el mando de parámetro 2, puede elegir otros tipos de afinador distintos del afinador cromático. Para más información, vea la siguiente sección.
- El número que aparece en vídeo inverso en pantalla indica que puede utilizar el correspondiente mando de parámetro para su ajuste.

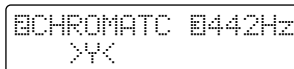
## 2. Toque "al aire" la cuerda que quiera afinar.

El indicador [GROUP/BANK] le mostrará la nota más cercana al tono activo.

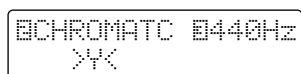


Nota	Indicador [GROUP/BANK]	Nota	Indicador [GROUP/BANK]
A <sub>b</sub>	R <sub>b</sub>	D	d
A	R	E <sub>b</sub>	E <sub>b</sub>
B <sub>b</sub>	b <sub>b</sub>	E	E
B	b	F	F
C	C	G <sub>b</sub>	G <sub>b</sub>
D <sub>b</sub>	d <sub>b</sub>	G	G

Después de encender el G9.2tt, el tono de referencia es siempre 440 Hz (La central = 440 Hz). El rango de ajuste utilizando el mando de parámetro 3 es La central = 435 – 445 Hz, a intervalos de 1-Hz.



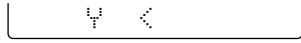
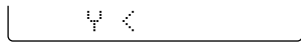
Los símbolos > < en la parte inferior de la pantalla le indican el grado de desafinación del tono con respecto a la nota que aparece en pantalla.



> Y ← El tono está bajo



X Y ← El tono es el correcto



Y < ← El tono está alto

### 3. Afine la cuerda de su instrumento mientras observa las indicaciones de nota y tono.

#### AVISO

Realice primero una afinación rápida hasta que aparezca la indicación de nota que quiera y después mire la parte inferior de la pantalla y afine el tono con precisión.

### 4. Para cambiar de tono de referencia, gire el mando de parámetro 3.

#### AVISO

Cuando apague el G9.2tt y lo vuelva a encender de nuevo, el tono de referencia será reiniciado a 440 Hz.

### 5. Cuando haya terminado con la afinación, pulse uno de los pedales de disparo BANK [▼]/[▲].



El G9.2tt volverá al modo previo. Si el G9.2tt estaba en el modo de edición, cambiará al modo de reproducción.

#### AVISO

Para cancelar el estado de bypass/anulación, pulse la tecla [BYPASS/TUNER], [EXIT] o uno de los pedales de disparo 1 – 5.

## Uso de otros tipos de afinador

Además de la afinación cromática, el G9.2tt le ofrece otros tipos de afinación como la standard de guitarra y bajo, la abierta, etc. Para utilizar estas funciones, haga lo siguiente:

**1.** Coloque el G9.2tt en el estado de bypass o anulación tal y como le hemos indicado en el paso 1 del apartado "Uso del afinador cromático".

En pantalla aparecerá la indicación de afinación.

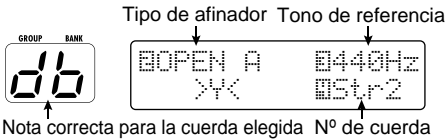
Afinación opcional a 1 - 3 semitonos por debajo



**2.** Gire el mando de parámetro 2 para elegir el tipo de afinador.

En la parte inferior de esta página hay un listado de los tipos de afinador disponibles y los nombres de las notas correspondientes a cada cuerda.

Si elige "OPEN A" como tipo de afinador, las indicaciones en pantalla y del indicador [GROUP/BANK] serán las siguientes:



Nota correcta para la cuerda elegida N° de cuerda

**3.** Si es necesario, gire el mando de parámetro 3 para modificar el tono de referencia del afinador.

El rango para este ajuste es La central = 435 – 445 Hz, a intervalos de 1-Hz.

Cuando haya elegido otro afinador distinto del cromático, al girar el mando de parámetro 3 hacia la izquierda más allá del ajuste "435" elegirá el ajuste "b" (un semitono por debajo), "bb" (dos por debajo) y "bbb" (tres semitonos por debajo).

**AVISO**

Cuando apague el G9.2tt y lo vuelva a encender de nuevo, el tono de referencia será reiniciado a 440 Hz.

**4.** Toque la cuerda abierta que corresponda al número indicado y ajuste el tono.

**5.** Gire el mando de parámetro 4 para cambiar a otras cuerdas.

**6.** Afine otras cuerdas de la misma manera.

**7.** Cuando haya terminado con la afinación, pulse uno de los pedales de disparo BANK [▼]/[▲].

El G9.2tt volverá al modo previo. Si el G9.2tt estaba en el modo de edición, cambiará al modo de reproducción.

**AVISO**

Cuando apague el G9.2tt y vuelva a encenderlo, el tipo de afinador será reiniciado a su ajuste por defecto (afinador cromático).

Tipo de afinador		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
Nº de cuerda	STR1	E	G	E	d	E	d	d
	STR2	b	d	db	b	b	A	A
	STR3	G	A	A	G	Ab	Gb	G
	STR4	d	E	E	d	E	d	d
	STR5	A	b	A	G	b	A	A
	STR6	E		E	d	E	d	d
	STR7	b						

# Modificación del sonido de un programa (modo de edición)

Se llama modo de edición al estado en el que puede modificar los tipos de efectos y los ajustes que forman parte de un programa. Esta sección le explica cómo utilizar este modo.

## Configuración de programas

Como puede ver en la imagen "Configuración de programas" que aparece en la parte inferior de esta página, el G9.2tt está formado por una serie de efectos individuales (módulos de efectos). Cada programa contiene una combinación de estos módulos y de sus ajustes.

Casi todos los módulos incluyen distintos efectos (denominados tipos de efectos), con uno activo en todo momento. Por ejemplo, el módulo MOD/EFX2 le permite elegir entre los siguientes tipos de efectos: CHORUS, PITCH SHIFTER, DELAY, etc.

Los elementos que determinan el sonido de un programa se llaman parámetros de efectos. Cada tipo de efecto tiene sus propios parámetros que puede controlar con los mandos del panel. Incluso dentro del mismo módulo, cuando el tipo de efecto es diferente, los parámetros que puede controlar son también distintos.

En la configuración del módulo que aparece en la imagen de abajo, los módulos EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ y CABINET funcionan como una sección de previo virtual. Dependiendo de la aplicación, puede insertar esta sección antes del módulo WAH/EFX1 o después del módulo DELAY (→ p. 58). Para los módulos ZNR, PRE-AMP y EQ, puede realizar distintos ajustes en dos canales (A/B).

## Pasos básicos del modo de edición

Este apartado está dedicado a los pasos básicos que habitualmente se realizan en el modo de edición. Para más información sobre los tipos de efectos y los parámetros para cada módulo, vea la sección "Tipos de efectos y parámetros" en las páginas 60 – 75.

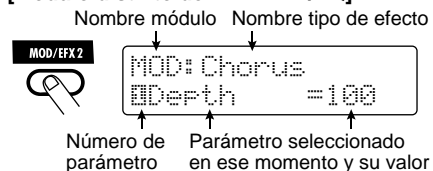
### 1. Elija el programa a editar.

Puede ser un programa de un grupo prefijado (A/b) o de un grupo de usuario (U/u). Sin embargo, si ha editado un programa de un grupo prefijado, solo podrá guardarlo en un grupo de usuario (→ p. 28).

### 2. En el modo de reproducción o en el modo manual, pulse la tecla de módulo de efectos (vea la imagen que aparece en la página siguiente) para elegir el módulo sobre el que va a realizar la operación.

El G9.2tt cambiará al modo de edición y aparecerá la siguiente pantalla:

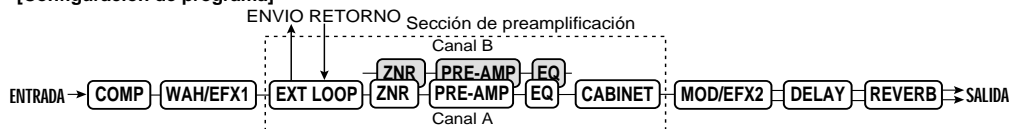
#### [Módulo distinto de PRE-AMP/EQ]



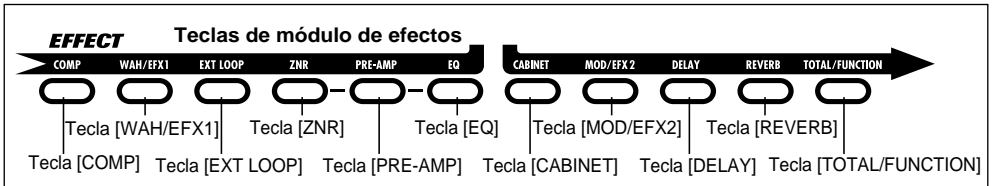
#### AVISO

Las teclas de módulos de efectos para los módulos que están ACTIVADOS en el programa seleccionado entonces están iluminadas en rojo (las teclas para los módulos que están ajustados a OFF no están

#### [Configuración de programa]



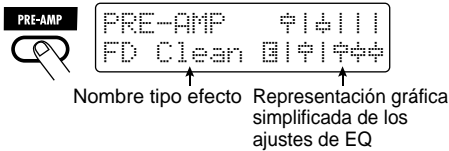




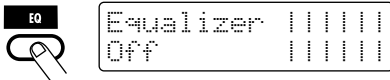
encendidas). Cuando pulse una tecla para seleccionar un módulo, el color de la tecla cambiará a naranja (o a verde si el módulo está desactivado).

elemento recupere su valor original. Sin embargo, si había modificado algún otro elemento más, la tecla [STORE/SWAP] permanecerá encendida.

### [Módulo PRE-AMP]



### [Módulo EQ]



### NOTA

- Si ha activado el modo de edición desde el modo de reproducción, podrá utilizar los pedales de disparo 1 – 5 para cambiar de programa. Pero tenga en cuenta que los cambios realizados se perderán en cuanto cambie de programa durante la edición.
- Si ha activado el modo de edición desde el modo manual, podrá utilizar los pedales de disparo 1 – 5 para activar o desactivar un determinado módulo.

### 3. Para activar o desactivar el módulo seleccionado, pulse de nuevo la misma tecla de módulo.

Cuando el módulo esté desactivado, en pantalla aparecerá la indicación "Module Off". Si pulsa otra vez la misma tecla, activará el módulo.

### AVISO

- Si ha modificado el estado de activación/desactivación de algún módulo, la selección del tipo de efecto o el ajuste de algún parámetro, se encenderá la tecla [STORE/SWAP] y al lado del elemento aparecerá la indicación "E".
- La indicación "E" desaparecerá cuando el

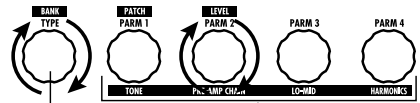
### NOTA

Puede ajustar a on u off los módulos PRE-AMP, ZNR y EQ independientemente para cada canal (A/B).

### 4. Para editar el módulo seleccionado, haga lo siguiente:

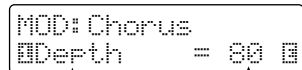
#### ● Cuando haya seleccionado otro módulo distinto de PRE-AMP/EQ

Para cambiar de tipo de efecto, utilice el mando [TYPE] (para los módulos que tengan varios tipos de efectos); use los mandos de parámetros 1 – 4 para ajustar los parámetros del tipo de efecto. Los parámetros asignados a los mandos de parámetros 1 – 4 serán diferentes dependiendo del módulo y del tipo de efecto (→ p. 60 – 75).



Mando [TYPE]      Mandos de parámetro 1 - 4

Cuando gire un mando de parámetro, aparecerá la siguiente pantalla:



Nº del mando de parámetro usado y nombre del parámetro      Valor del parámetro

### AVISO

En aquellos módulos de efectos con un único tipo de efecto (módulo EQ, CABINET, etc.), no podrá cambiar de tipo de efecto.

● Cuando esté seleccionado el módulo PRE-AMP/EQ Siempre podrá ajustar los parámetros de los módulos PRE-AMP y EQ con los mandos y teclas de la sección de preamplificador, independientemente del módulo activo en ese momento. Las funciones de los mandos y teclas aparecen indicados en la figura 1.

Cuando la tecla de módulo de efectos [PRE-AMP]/[EQ] esté seleccionada, podrá utilizar los mandos de parámetros 1 – 4 para ajustar otros parámetros del módulo PRE-AMP/EQ. Las funciones de los mandos vienen indicadas en la figura 2.

mientras que cuando esté ajustando un parámetro EQ, lo será el módulo EQ.

- Los módulos PRE-AMP, ZNR y EQ le permiten realizar ajustes de parámetros independientes en los dos canales (A/B). Elija primero el canal y después ajuste el parámetro.

5. Repita los pasos 2 – 4 para editar otros módulos de la misma forma.

6. Cuando haya terminado con el proceso de edición, pulse la tecla [EXIT].



El G9.2tt volverá al modo previo.

### AVISO

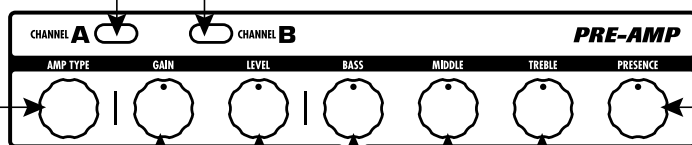
- Si está ajustando el parámetro PRE-AMP de la sección de pre-amplificación, el módulo PRE-AMP será seleccionado automáticamente,

Figura 1

#### [Edición del módulo PRE-AMP/EQ con la sección de previo]

Teclas [PRE-AMP A/B]

Selecciona uno de los dos canales de la sección de previo.



Mando [GAIN]  
Ajusta la ganancia (intensidad de distorsión) del módulo PRE-AMP.

Mando [BASS]  
Ajusta el realce/corte del rango de graves del módulo EQ.

Mando [TREBLE]  
Ajusta el realce/corte del rango de agudos del módulo EQ.

Mando [PRESENCE]  
Ajusta el realce/corte del rango de super-agudos del módulo EQ.

Mando [AMP TYPE]  
Elige el tipo de distorsión del módulo PRE-AMP.

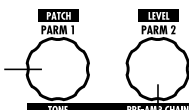
Mando [LEVEL]  
Ajusta el nivel de salida del módulo PRE-AMP.

Mando [MIDDLE]  
Ajusta el realce/corte del rango de medios del módulo EQ.

Figura 2

#### [Edición del módulo PRE-AMP/EQ con los mandos de parámetros 1 – 4]

Parámetro TONE  
Ajusta la calidad tonal del módulo PRE-AMP.



Parámetro HARMONICS  
Ajusta el componente de armónicos del módulo EQ.

Parámetro PRE-AMP CHAIN  
Selecciona la posición de inserción de la sección de previo.

Parámetro LO-MID  
Ajusta el realce/corte del rango de medios-graves del módulo EQ.

### NOTA

- Los cambios que haya realizado en un programa se perderán en cuanto elija otro. Para conservarlos, grabe primero el programa (→ p. 28).
- No podrá modificar el nivel del programa (nivel de salida del programa individual) en el modo de edición. Utilice el modo de reproducción o manual para ajustar el nivel.

### AVISO

Si ha entrado en el modo de edición desde el modo de reproducción, podrá volver al modo de reproducción pulsando los pedales de disparo BANK [▼]/[▲] o 1 – 5. En este caso, cambiará a la vez el banco/programa.

3. Gire el mando de parámetro 4 para desplazar la posición de introducción de caracteres y utilice los mandos 1 – 3 para elegir el nuevo carácter.

Los mandos de parámetros 1 – 3 le permiten elegir los siguientes caracteres.

Mando de parámetro 1 (números): 0 – 9

Mando de parámetro 2 (letras): A – Z, a – z

Mando de parámetro 3 (símbolos): (espacio)

! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . / : ; < > = ? @ [ ] ^ \_ ` { } |

4. Repita el paso 3 hasta que haya terminado de introducir el nombre que quiera. Pulse después la tecla [EXIT].

## Cambio de nombre de un programa

Puede modificar el nombre de un programa editado. Para ello, haga lo siguiente:

1. En el modo de reproducción, manual o de edición, pulse la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION].



2. Gire el mando [TYPE] para hacer que aparezca el nombre del programa en la parte inferior de la pantalla.

El primer carácter del nombre del programa irá alternando con un recuadro negro.



El recuadro negro que aparece alternativamente (■) le indica que puede modificar este carácter.

# Grabación de programas y bancos (modo de grabación)

Esta sección le explica el manejo del modo de grabación. En este modo, puede grabar en memoria programas editados, o puede intercambiar la posición de distintos programas del banco de usuario. También puede llevar a cabo estas dos operaciones sobre bancos completos. Además puede hacer que los programas de los grupos de usuario recuperen sus valores de fábrica.

## Grabación/intercambio de programas

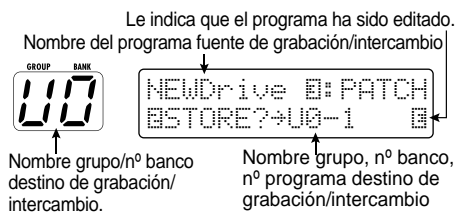
Esta sección le explica lo que debe hacer para grabar o intercambiar programas.

1. En el modo de reproducción, manual o de edición, pulse la tecla [STORE/SWAP].



The G9.2tt entrará en el modo de espera de grabación y el programa seleccionado entonces se convertirá en la fuente de la operación de grabación/intercambio.

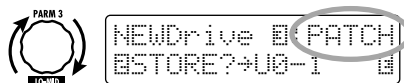
El indicador [GROUP/BANK] le mostrará el nombre del grupo y el número del banco destino de la operación de grabación/intercambio.



### AVISO

- Cuando la unidad viene de fábrica, los grupos de usuario (U, u) contienen los mismos programas que los grupos prefijados (A, b).
- Si ha editado un programa, este será grabado o intercambiado tal como lo haya editado.
- Si ha elegido un programa de un grupo prefijado, cuando pulse la tecla [STORE/SWAP], se elegirá como destino de grabación el primer programa de grupo de usuario.

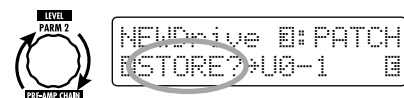
2. Para grabar/intercambiar programas individuales, gire el mando de parámetro 3 para hacer que en la parte superior derecha de la pantalla aparezca la indicación "PATCH".



### NOTA

Si aparece la indicación "BANK", la operación posterior se realizará para todo el banco. Asegúrese de que aparezca la indicación correcta.

3. Gire el mando de parámetro 2 para que aparezca en pantalla la indicación "STORE?" o "SWAP?".



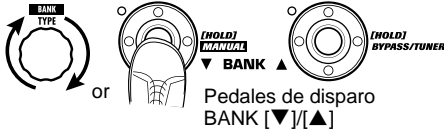
Cuando esté seleccionado "STORE?", el programa activo podrá ser grabado como un programa de usuario.

Cuando aparezca "SWAP?", el programa de usuario activo podrá ser intercambiado con otro programa de usuario.

### NOTA

Si el programa fuente pertenece a un grupo prefijado, no aparecerá la indicación "SWAP?".

4. Use el mando [TYPE] o los pedales de disparo BANK [▼]/[▲] para elegir el nombre del grupo/número de banco de destino de la operación de grabación/intercambio.



5. Utilice el mando de parámetro 1 o los pedales de disparo 1 – 5 para elegir el número del programa de destino de la operación de grabación/intercambio.



6. Pulse de nuevo la tecla [STORE/SWAP]. Se realizará la operación de grabación/intercambio y el G9.2tt volverá al modo de reproducción quedando como activo el programa de destino de la operación de grabación/intercambio. Si pulsa [EXIT] en lugar de [STORE/SWAP], anulará el proceso y volverá al modo previo.

**NOTA**

Los ajustes del Energizer y del Accelerator no son grabados como parte del programa.

## Grabación/intercambio de bancos

Esta sección le explica cómo grabar/intercambiar bancos completos.

1. En el modo de reproducción, manual o de edición, pulse la tecla [STORE/SWAP]. El G9.2tt entrará en el modo de espera de grabación y el banco activo en ese momento se convertirá en la fuente del proceso de grabación/intercambio.

2. Para grabar/intercambiar bancos completos, gire el mando de parámetro 3 para que aparezca la indicación "BANK" en la parte superior derecha de la pantalla.

Nombre de grupo/nº banco fuente grabación/intercambio



Nombre de grupo/nº banco destino de grabación/intercambio.

Nombre de grupo/nº banco destino de grabación/intercambio.

3. Gire el mando de parámetro 2 para que aparezca en pantalla la indicación "STORE?" o "SWAP?".

Cuando esté seleccionado "STORE?", el banco activo podrá ser grabado como un banco de usuario. Cuando esté seleccionado "SWAP?", el banco de usuario activo podrá ser intercambiado con algún otro banco de usuario.

**NOTA**

Si el banco fuente pertenece a un grupo prefijado, no aparecerá la indicación "SWAP?".

4. Utilice al mando [TYPE] o los pedales de disparo BANK [▼]/[▲] para elegir el banco de destino de la operación de grabación/intercambio.

5. Pulse de nuevo la tecla [STORE/SWAP]. Se realizará la operación de grabación/intercambio y el G9.2tt volverá al modo de reproducción quedando seleccionado el banco de destino de la operación de grabación/intercambio. Si pulsa [EXIT] en lugar de la tecla [STORE/SWAP], anulará el proceso y volverá al modo previo.

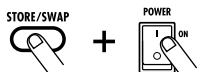
## Reinicialización de los programas a los ajustes de fábrica

Incluso aunque haya realizado modificaciones en los programas del grupo de usuario, podrá hacer que todos los programas recuperen sus ajustes de fábrica (All Initialize).

**NOTA**

Cuando ejecute la función All Initialize, serán sobregabados todos los programas de la zona de usuario. Realice el proceso con sumo cuidado.

1. Encienda el G9.2tt mientras mantiene pulsada la tecla [STORE/SWAP].



En pantalla aparecerá la indicación "All Initialize?".

```
All Initialize?  
Y:STORE N:EXIT
```

2. Pulse de nuevo la tecla [STORE/SWAP].

Todos los programas recuperarán sus ajustes de fábrica y el G9.2tt cambiará al modo de reproducción. Si pulsa la tecla [EXIT] antes de ejecutar el paso 2, anulará el proceso.

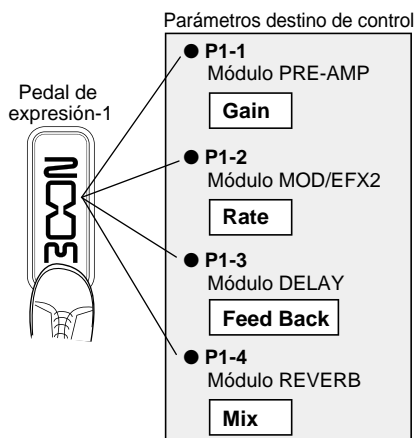
# Uso de los pedales de expresión

Esta sección le explica cómo utilizar los dos pedales de expresión internos del G9.2tt.

## Acerca de los pedales de expresión

El G9.2tt dispone de dos pedales de expresión que puede utilizar para controlar determinados parámetros de efectos en tiempo real.

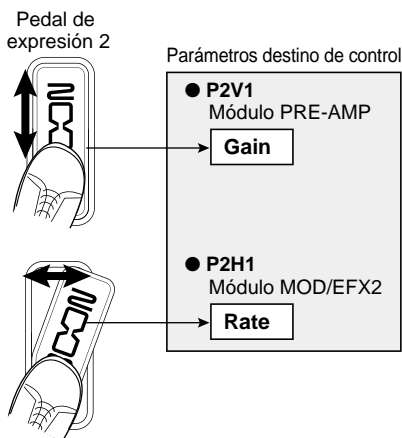
El pedal de expresión 1 situado en la parte izquierda tiene cuatro destinos de control (P1-1 a P1-4), a cada uno de los cuales puede asignar un parámetro, lo que le permite ajustar a la vez hasta cuatro parámetros de distintos módulos. A continuación aparece un ejemplo, para que pueda hacerse una idea de cómo usar el pedal.



El pedal de expresión 2 situado en la parte derecha o pedal Z es sensible no solo al movimiento vertical sino también al horizontal. Tiene cuatro destinos de control en dirección vertical (P2V1 a P2V4) y cuatro en dirección horizontal (P2H1 a P2H4). A cada destino de control puede asignarle un parámetro.

Con un ajuste como el que aparece en el ejemplo de la derecha, cuando mueva el pedal en dirección

vertical modificará el parámetro Gain del módulo PRE-AMP, mientras que cuando lo mueva en dirección horizontal ajustará el parámetro Rate del módulo MOD/EFX2. También es posible controlar ambos parámetros a la vez con el mismo pedal.



### AVISO

- Puede ajustar el rango del parámetro cubierto por los pedales de expresión 1 y 2 para cada destino de control independientemente.
- En el modo bypass, ambos pedales de expresión funcionan como pedales de volumen cuando los mueva en dirección vertical. (El mover el pedal de expresión 2 en dirección horizontal 2 no tendrá efecto).
- En el modo de anulación, ambos pedales de expresión no tienen efecto.

### NOTA

El pedal de expresión 2 del G9.2tt ha sido diseñado para su manejo con los pies. Una vez que haya girado el pedal totalmente hacia la derecha, si lo fuerza hacia abajo, lo golpea, o ejerce sobre él una presión excesiva, podría dañarlo. Asegúrese de utilizar el pedal solo en el rango para el que ha sido diseñado.

## Asignación de destinos de control al pedal de expresión 1

Esta sección le describe cómo asignar un destino de control al pedal de expresión 1.

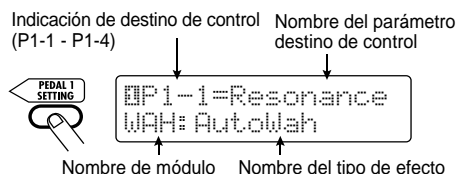
1. En el modo de reproducción, elija el programa.

### AVISO

Puede ajustar individualmente para cada programa los parámetros a ser controlados por los pedales de expresión 1/2 y el rango de ajuste.

2. Pulse la tecla [PEDAL 1 SETTING].

Aparecerá la siguiente pantalla:



### AVISO

El ajuste del pedal 1/2 está incluido en el módulo TOTAL/FUNCTION para el correspondiente programa. También puede cargar la pantalla anterior pulsando la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION] y girando el mando [TYPE].

3. Gire el mando [TYPE] para seleccionar uno de los cuatro destinos de control (P1-1 a P1-4).



Los pasos posteriores son los mismos para P1-1 a P1-4.

4. Gire el mando de parámetro 1 para elegir el parámetro a controlar.



Conforme vaya girando el mando de parámetro 1, irá cambiando el parámetro y el módulo de efectos.

### AVISO

- Para más información sobre los parámetros que puede elegir como destino de control, vea “Tipos de efectos y parámetros” en las páginas 60 - 75.
- Cuando elija “Volume” como destino de control, el pedal de expresión 1 funcionará como un pedal de volumen.
- Si aparece la indicación “NOT Assign”, no habrá ningún parámetro asignado al destino de control activo. Asignando los cuatro destinos de control a “NOT Assign”, desactivará el pedal de expresión 1.

### NOTA

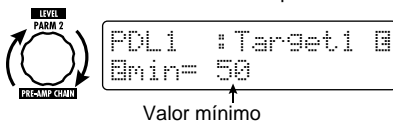
Si elige “NOT Assign”, no podrá ejecutar los pasos 5 y 6.

5. Para ajustar el rango para el parámetro a controlar, utilice el mando de parámetro 2 (valor mínimo) y el mando de parámetro 3 (valor máximo).

Los ajustes seleccionados con los mandos de parámetro 2 y 3 determinarán el valor cuando el pedal esté en la posición de puntera arriba (valor mínimo) y cuando esté pulsado a fondo (valor máximo).

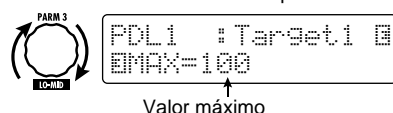
La pantalla cambiará de la siguiente manera:

- Cuando utilice el mando de parámetro 2



Valor mínimo

- Cuando utilice el mando de parámetro 3



Valor máximo



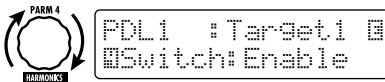
## AVISO

- El rango disponible para el ajuste dependerá del parámetro elegido en el paso 4.
- También es posible ajustar "min" a un valor superior que "MAX". En este caso, el parámetro estará al mínimo cuando pulse a tope el pedal, mientras que estará al máximo cuando levante el pie del pedal.

## 6. Para utilizar el pedal de expresión 1 para activar o desactivar el módulo, gire el mando de parámetro 4 y seleccione "Enable".

El pedal de expresión 1 tiene un interruptor que se dispara cuando pise el pedal un poco más allá del tope. Se activará o desactivará el módulo al cual pertenece el parámetro seleccionado.

Cuando gire el mando de parámetro 4, aparecerá la siguiente pantalla:



## AVISO

Si elige "Disable" en la pantalla anterior, no podrá cambiar el estado on/off del módulo.

## 7. Repita los pasos 3 – 6 para ajustar del mismo modo los otros destinos de control.

## NOTA

También es posible elegir el mismo parámetro para más de un destino de control, si bien en algunos casos, los cambios extremos en el valor del parámetro producen ruido. Esto no es ningún defecto.

## 8. Cuando haya realizado todos los ajustes para el pedal de expresión 1, pulse la tecla [EXIT].



La unidad volverá al modo de reproducción.

## 9. Si es necesario, grabe el programa.

## NOTA

Los cambios que haya realizado en los ajustes del pedal se perderán en cuanto elija un nuevo programa. Para conservarlos, grabe el programa (→ p. 28).

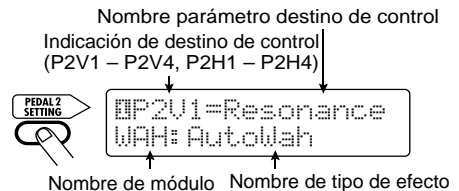
## Asignación de destinos de control al pedal de expresión 2

Esta sección le describe cómo asignar un destino de control al pedal de expresión 2. Tanto para el movimiento en dirección vertical como para el realizado en horizontal, puede asignar cuatro destinos de control. Dispone de un interruptor de activación/desactivación de módulos solo disponible para el movimiento en dirección vertical.

### 1. En el modo de reproducción, elija el programa.

### 2. Pulse la tecla [PEDAL 2 SETTING].

Aparecerá la siguiente pantalla:



## AVISO

El ajuste del pedal 1/2 está incluido en el módulo TOTAL/FUNCTION para el correspondiente programa. También puede cargar la pantalla anterior pulsando la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION] y girando el mando [TYPE].

### 3. Para asignar un destino de control para el movimiento en vertical, gire el mando [TYPE] para seleccionar uno de los cuatro destinos de control para este desplazamiento (P2V1 a P2V4).



Los pasos posteriores son los mismos para P2V1 a P2V4.

**4. Gire el mando de parámetro 1 para elegir el parámetro a controlar.**



Conforme vaya girando el mando de parámetro 1, irá cambiando el parámetro y el módulo de efectos.

**AVISO**

- Para más información sobre los parámetros que puede elegir como destino de control, vea “Tipos de efectos y parámetros” en las páginas 60 – 75.
- Cuando elija “Volume” como destino de control, el pedal de expresión 2 funcionará como un pedal de volumen.
- Si aparece la indicación “NOT Assign”, no habrá ningún parámetro asignado al destino de control activo. Asignando los cuatro destinos de control a “NOT Assign”, desactivará el pedal de expresión 2.

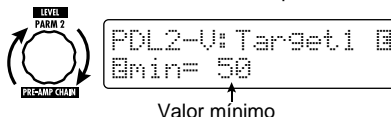
**NOTA**

Si elige “NOT Assign”, no podrá ejecutar los pasos 5 y 6.

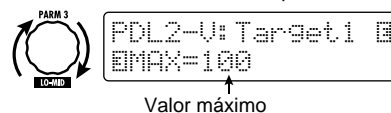
**5. Para ajustar el rango para el parámetro a controlar, utilice el mando de parámetro 2 (valor mínimo) y el mando de parámetro 3 (valor máximo).**

La pantalla cambiará de la siguiente manera:

■ Cuando utilice el mando de parámetro 2



■ Cuando utilice el mando de parámetro 3



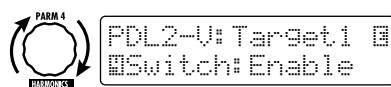
**AVISO**

- El rango disponible para el ajuste dependerá del parámetro elegido en el paso 4.
- También es posible ajustar “min” a un valor superior que “MAX”. En este caso, el parámetro estará al mínimo cuando pulse a tope el pedal, y al máximo cuando levante el pie del pedal.

**6. Para utilizar el pedal de expresión 2 para activar o desactivar el módulo, gire el mando de parámetro 4 y elija “Enable”.**

El pedal de expresión 2 tiene un interruptor que se dispara cuando pise en dirección vertical el pedal un poco más allá del tope. Se activará o desactivará el módulo al cual pertenece el parámetro seleccionado.

Cuando gire el mando de parámetro 4, aparecerá la siguiente pantalla:



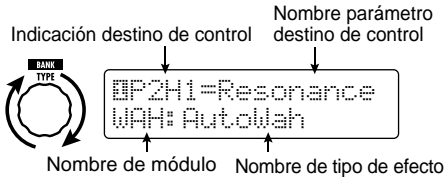
**AVISO**

Si elige “Disable” en la pantalla anterior, no podrá cambiar el estado de activación/desactivación del módulo.

**7. Repita los pasos 3 – 6 para ajustar del mismo modo los otros destinos de control para el movimiento en vertical.**

- 8.** Para asignar los destinos de control para el movimiento en horizontal, gire el mando [TYPE] y elija uno de los cuatro destinos para el movimiento en esa dirección (P2H1 a P2H4).

Aparecerá la siguiente pantalla:



Los pasos posteriores son los mismos para P2H1 a P2H4.

- 9.** Repita los pasos 4 – 5 para ajustar los valores máximo y mínimo para el destino de control.

**NOTA**

Para el movimiento en horizontal del pedal de expresión 2, no dispone de ningún interruptor de activación/desactivación de módulos. Por lo tanto, el mando de parámetro 4 no tiene efecto.

- 10.** Repita los pasos 8 – 9 para ajustar del mismo modo los otros destinos de control para el movimiento en horizontal.

**NOTA**

También es posible elegir el mismo parámetro para más de un destino de control, si bien en algunos casos, los cambios extremos en el valor del parámetro producen ruido. Esto no es ningún defecto.

- 11.** Cuando haya realizado todos los ajustes para el pedal de expresión 2, pulse la tecla [EXIT].



La unidad volverá al modo de reproducción.

- 12.** Si quiere, grabe el programa.

**NOTA**

Los cambios que haya realizado en los ajustes del pedal se perderán en cuanto elija un nuevo programa. Para conservarlos, grabe el programa (→ p. 28).

**AVISO**

El pedal de expresión 2 dispone de un tope para evitar el movimiento en dirección horizontal. Si no va a efectuar movimientos del pedal en esta dirección, le recomendamos que coloque ese tope.

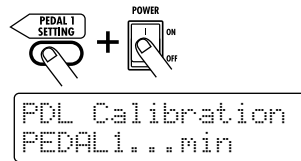
## Ajuste de los pedales de expresión

Los pedales de expresión 1/2 del G9.2tt vienen ajustados de fábrica para un funcionamiento óptimo, pero a veces es necesario reajustarlos. Si pulsa el pedal a tope y no cambia el sonido, o si este varía demasiado incluso aunque pulse mínimamente el pedal, ajuste el pedal tal como le indicamos aquí.

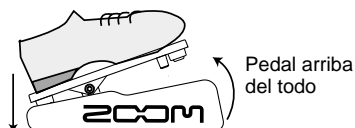
### ■ Ajuste del pedal de expresión 1

- 1.** Mantenga pulsada la tecla [PEDAL 1 SETTING] mientras enciende la unidad.

En pantalla aparecerá la siguiente indicación:



- 2.** Con el pedal de expresión 1 en la posición de puntera arriba, pulse [STORE/SWAP].



En pantalla aparecerá ahora lo siguiente:

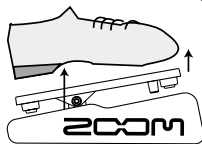


FDL Calibration  
PEDAL1...MAX

3. Pulse a tope el pedal de expresión 1 y después levante el pie del pedal.



Pulse hasta el fondo, de modo que el pedal toque aquí



Cuando levante el pie, el pedal volverá a su posición lentamente

4. Pulse la tecla [STORE/SWAP].



Ya habrá terminado con el ajuste del pedal de expresión y la unidad volverá al modo de reproducción.

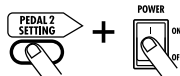
#### AVISO

- El punto en el que el módulo es activado o desactivado al pulsar el pedal de expresión 1 es siempre el mismo, independientemente de la acción realizada en el paso 3.
- Para más información sobre la función de activación/desactivación del módulo, vea la página 33.
- Si aparece en pantalla la indicación "ERROR", repita el procedimiento desde el paso 2.

## ■ Ajuste del pedal de expresión 2

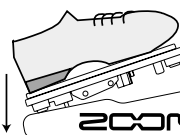
1. Mantenga pulsada la tecla [PEDAL 2 SETTING] mientras enciende la unidad.

En pantalla aparecerá la siguiente indicación:



FDL Calibration  
PEDAL2-U...nin

2. Con el pedal de expresión 2 en la posición de puntera arriba, pulse [STORE/SWAP].



Pedal arriba del todo

En pantalla aparecerá ahora lo siguiente:

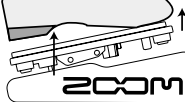
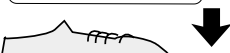


FDL Calibration  
PEDAL2-U...MAX

3. Pulse a tope el pedal de expresión 2 en dirección vertical y después levante el pie del pedal y pulse la tecla [STORE/SWAP].



Pulse hasta el fondo, de modo que el pedal toque aquí

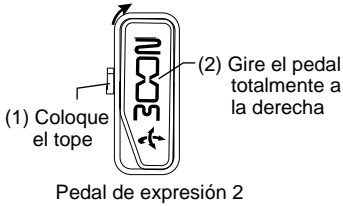


Cuando levante el pie, el pedal volverá a su posición lentamente

En pantalla aparecerá ahora lo siguiente:



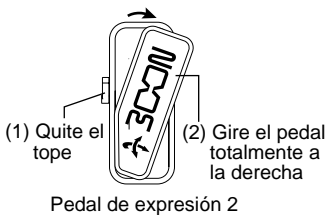
- 4.** Saque el tope del pedal de expresión 2 para fijar el pedal. Desplace después el pedal de expresión totalmente hacia la derecha y pulse la tecla [STORE/SWAP].



Cuando pulse la tecla [STORE/SWAP], aparecerá en pantalla la siguiente indicación:



- 5.** Pulse el tope del pedal de expresión 2, desplace después el pedal de expresión totalmente hacia la derecha y pulse la tecla [STORE/SWAP].



Cuando pulse la tecla [STORE/SWAP], ya habrá terminado el ajuste y la unidad volverá al modo de reproducción.

**AVISO**

Si aparece en pantalla la indicación "ERROR", repita el procedimiento desde el paso 2.

# Uso del pedal de disparo de función

El G9.2tt dispone de dos pedales de disparo programable en el panel superior. Para cada pedal, puede elegir una entre un rango de funciones, asignársela al pedal y grabar el ajuste para cada programa de forma individual. Esta sección le describe cómo asignar funciones a los pedales de disparo de función 1/2.

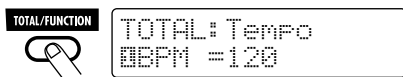
## 1. En el modo de reproducción, elija el programa.

### AVISO

Puede realizar la asignación del pedal de disparo de función 1/2 independientemente para cada programa.

## 2. Pulse la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION].

La asignación del pedal de disparo de función forma parte del módulo [TOTAL/FUNCTION]. Aparecerá la siguiente pantalla:



## 3. Gire los mandos de parámetro 2/3 para elegir la función que quiera asignar a los pedales de disparo de función 1/2.

Utilice el mando de parámetro 2 para el pedal de disparo de función 1 y el mando de parámetro 3 para el pedal de disparo de función 2. Aparecerá la siguiente pantalla:

### ■ Cuando gire el mando de parámetro 2



Función asignada al pedal de disparo de función 1

### ■ Cuando gire el mando de parámetro 3



Función asignada al pedal de disparo de función 2

Puede asignar las siguientes funciones al pedal de disparo de función 1/2.

### ● PRE-AMP CH A/B

El pedal de disparo de función le permitirá cambiar entre los canales de previo A y B.

### ● BPM TAP

El pedal de disparo de función se utiliza para especificar el tiempo individual para un programa (→ p. 39). Cuando pulse el pedal repetidamente, el tiempo será ajustado al intervalo transcurrido entre las dos últimas pulsaciones.

### AVISO

Utilizando el tiempo ajustado aquí, podrá sincronizar determinados parámetros (Time y Rate) en unidades de notas (→ p. 40).

### ● Delay TAP

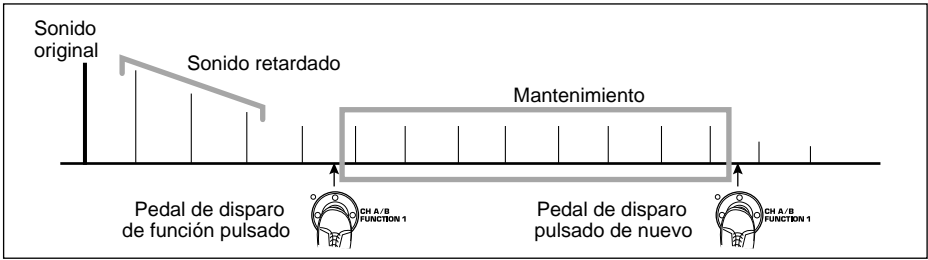
El pedal de disparo de función sirve para especificar el parámetro Time para el módulo DELAY.

### AVISO

- Mientras que BPM TAP especifica el tiempo para un programa individual, Delay TAP usa el intervalo de las pulsaciones del pedal para ajustar directamente el valor del parámetro Time (tiempo de retardo).
- Para poder usar Delay TAP, el módulo DELAY debe estar activado para ese parámetro.

### ● Hold Delay

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



### AVISO

Para poder utilizar Hold Delay, el módulo DELAY debe estar activado para ese programa.



#### ● Delay Mute

El pedal de disparo de función activa o desactiva la anulación de la señal de entrada del módulo DELAY.

#### ● Bypass OnOff, Mute OnOff

El pedal de disparo de función controla la activación/desactivación de la función bypass o mute. Cuando esté activado alguno de estos modos, aparecerá la pantalla del afinador.

#### ● Manual Mode

El pedal de disparo de función servirá para cambiar entre el modo de reproducción y el modo manual.

#### ● COMP OnOff, WAH/EFX1 OnOff, EXT LOOP OnOff, ZNR OnOff, PRE-AMP OnOff, EQ OnOff, MOD/EFX2 OnOff, DELAY OnOff, REVERB OnOff

El pedal de disparo de función se utilizará para activar/desactivar el correspondiente módulo.

### HINT

- Cuando elija "PRE-AMP CH A/B", el piloto del correspondiente pedal de disparo de función se encenderá en rojo (A) o en verde (B). Cuando seleccione "BPM TAP" o "Delay TAP", el LED parpadeará en naranja de forma sincronizada con el ajuste BPM.
- También es posible asignar la misma función a ambos pedales de disparo.

4. Después de que haya seleccionado una función para asignársela al pedal de disparo de función, pulse la tecla [EXIT].

### NOTA

Los cambios que haya realizado en las asignaciones del pedal se perderán en cuanto elija un nuevo programa. Para conservarlos, grabe el programa (→ p. 28).

Cuando cargue el programa grabado, el pedal de disparo de función controlará la función seleccionada.

## Ajuste del tempo de un programa

El G9.2tt le permite especificar el tempo para cada programa a nivel individual y sincronizar determinados parámetros a este tempo en unidades de notas. Este apartado le explica cómo especificar y utilizar el ajuste del tempo para un programa:

1. En el modo de reproducción, elija el programa.
2. Pulse la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION].

El ajuste de tempo para cada programa forma parte del módulo [TOTAL/FUNCTION]. Cuando pulse la tecla del módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION], aparecerá en pantalla el ajuste de tempo activo.

TOTAL/FUNCTION



TOTAL: Tempo  
BPM =120

### 3. Gire el mando de parámetro 1 para ajustar el tiempo.

El rango para el ajuste de tiempo es 40 – 250.

### 4. Para sincronizar un parámetro respecto al tiempo especificado, elija el tipo de efecto y el parámetro de efectos a sincronizar y seleccione el símbolo de la nota a cuyo valor quiera sincronizar el parámetro.

El valor ajustado para parámetros de efectos que admitan sincronización respecto al tiempo puede ser seleccionado en unidades de notas, utilizando como referencia el tiempo específico del programa.






Por ejemplo, el parámetro Time del tipo de efecto TAPE ECHO en el módulo MOD/EFX2 admite la sincronización con el tiempo de un programa concreto. Para utilizar esta opción, gire el mando de parámetro correspondiente desde el ajuste máximo (2000) hacia la derecha hasta que aparezca en pantalla un símbolo de nota.





#### AVISO

En la sección “Tipos de efectos y parámetros” (→ páginas 60 – 75), los parámetros que admiten sincronización respecto al tiempo vienen indicados mediante un símbolo de nota.

### 5. Escoja un valor para el parámetro eligiendo un símbolo de nota.

Puede escoger entre los siguientes ajustes:

	Fusa
	Semicorchea
	Tresillo de negras
	Semicorchea con puntillo
	Corchea
	Tresillo de blancas
	Corchea con puntillo

	Negra
	Negra con puntillo
	Negra x 2
:	:
	Negra x 20

#### NOTA

El rango de ajuste disponible dependerá del parámetro.

Cuando haya seleccionado el ajuste de corchea, el parámetro Time será ajustado a un valor que corresponde a una corchea en el tiempo específico del programa. Cuando modifique el tiempo, también cambiará el tiempo de retardo de acuerdo a él.

#### NOTA

Dependiendo de la combinación del ajuste de tiempo y del símbolo de nota elegido, el rango máximo de valores del parámetro (como 2000 ms) puede ser sobrepasado. En este caso, el valor será automáticamente dividido por la mitad (o ajustado a 1/4 si el rango ha sido sobrepasado excesivamente).

### 6. Cuando haya terminado con el ajuste del tiempo y de los parámetros, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá al modo de reproducción. Grabe el programa si quiere.

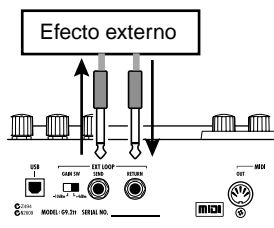
El procedimiento anterior utiliza el tiempo ajustado en el paso 3 como referencia para el ajuste de nota realizado en el paso 5. Si la función “BPM TAP” ha sido asignada al pedal de disparo de función 1/2, podrá especificar el tiempo por medio del pedal durante una actuación y hacer que el parámetro cambie de acuerdo a ese tiempo.



# Uso del bucle de efectos

Las tomas EXT LOOP SEND/RETURN del panel trasero del G9.2tt le permiten conectar un pedal de efectos, una unidad de efectos o dispositivos similares. Los ajustes para la activación/desactivación de efectos externos y para el nivel de envío/retorno pueden ser grabados como parte de un programa. Esta sección le explica cómo utilizar un bucle de efectos.

## 1. Conecte el efecto externo a las tomas EXT LOOP SEND/RETURN.



### AVISO

Cuando conecte un efecto que tenga un nivel de entrada medio de +4 dBm (unidad de efectos o dispositivos similares), ajuste el interruptor EXT LOOP GAIN a "+4 dBm". Cuando conecte un efecto de instrumento o pedal de efectos, utilice el ajuste "-10 dBm".

### NOTA

- El efecto externo siempre debe estar ajustado a ON, para permitir la conmutación on/off del efecto en el G9.2tt.
- Si el efecto externo le permite el ajuste del ratio de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos (como por ejemplo una reverb o un retardo), ajuste el sonido original al 0% y el sonido con efectos al 100%.

## 2. Elija el programa en el modo de reproducción.

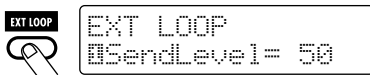
### AVISO

Puede realizar los ajustes de bucle de efectos para cada programa individualmente.

## 3. Pulse la tecla de módulo de efectos [EXT LOOP] para activar el modo de edición.

Los ajustes de bucle de efectos se realizan en el módulo EXT LOOP.

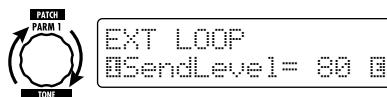
Aparecerá la siguiente pantalla:



### NOTA

Cuando aparezca la indicación "EXT LOOP Module OFF", el módulo EXT LOOP estará entonces desactivado. Pulse la tecla [EXT LOOP] para activarlo.

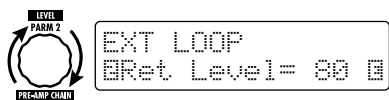
## 4. Utilice el mando de parámetro 1 para ajustar el nivel de la señal enviado desde el G9.2tt a la unidad de efectos exterior (nivel de envío).



### AVISO

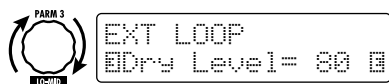
Si el nivel de entrada en la unidad de efectos exterior no es suficiente ni siquiera con el nivel de envío al máximo, o si se produce distorsión en la entrada de la unidad de efectos externa incluso con el nivel de envío al mínimo, compruebe que el ajuste del interruptor EXT LOOP GAIN sea correcto.

## 5. Utilice el mando de parámetro 2 para ajustar el nivel de la señal enviado desde la unidad de efectos exterior al G9.2tt (nivel de retorno).



## 6. Utilice el mando de parámetro 3 para ajustar el balance de nivel entre la

señal devuelta por la unidad de efectos externa y la señal interna del G9.2tt (nivel señal seca).



---

### AVISO

- Si el efecto externo es de alguno de los tipos que mezcla el sonido con efectos con el sonido original (como una reverb, chorus o retardo), ajuste el balance de nivel entre el sonido original y el sonido con efectos ajustando el nivel de retorno y el nivel de la señal seca.
- Si el efecto externo es de alguno de los tipos que procesa la señal de entrada para su salida (como un compresor o un ecualizador), el nivel de señal seca debe ser ajustado normalmente a 0 y el nivel de señal debe regulado con el parámetro de nivel de retorno.

## 7. Cuando haya terminado con los ajustes del bucle de efectos, pulse la tecla [EXIT].



La unidad volverá al modo de reproducción.

## 8. Si quiere, grabe el programa.

La próxima vez que cargue el programa grabado, también serán activados los ajustes de los efectos externos.

---

### AVISO

Si la unidad de efectos externa admite los cambios de programa vía MIDI, el G9.2tt podrá controlar los efectos enviando mensajes de cambio de programa. De esta forma, puede sincronizar el cambio de programa y el cambio de lista de programas en el G9.2tt (→ p. 44).

# Ejemplos de usos del sistema MIDI

Esta sección le describe las distintas funciones MIDI del G9.2tt.

## Lo que puede hacer con el MIDI

El G9.2tt le permite utilizar el MIDI de distintas formas, tal y como le indicamos a continuación:

### ● Envío y recepción de información de cambio de programa vía MIDI

Cuando cambie de programa en el G9.2tt, el conector MIDI OUT transmitirá los mensajes MIDI correspondientes (cambio de programa o selección de banco + cambio de programa). Asimismo, cuando se reciba un mensaje MIDI válido en el conector MIDI IN, el G9.2tt realizará el correspondiente cambio de programa.

Esto le permite cambiar automáticamente de programa en el G9.2tt por medio de un secuenciador MIDI o enlazar el funcionamiento del G9.2tt a los cambios de programa realizados desde otras unidades MIDI activas.

### ● Envío y recepción de información de pedal/pedal de disparo/tecla vía MIDI

Cuando utilice teclas específicas o pedales de disparo del G9.2tt, o los pedales de expresión 1/2, el conector MIDI OUT transmitirá los mensajes MIDI correspondientes (cambio de control). Asimismo, cuando se reciba un mensaje MIDI válido en el conector MIDI IN, el G9.2tt modificará el correspondiente parámetro.

Esto le permite utilizar el G9.2tt como un controlador de tiempo real para otros dispositivos MIDI activos o para modificar parámetros de efectos y el estado de activación/desactivación de los módulos por medio de un secuenciador MIDI, un sintetizador u otro dispositivo MIDI activo.

### ● Intercambio de datos de programas entre dos unidades G9.2tt vía MIDI

Los datos de los programas del G9.2tt pueden ser transmitidos como mensajes MIDI (sistema exclusivo) para copiarlos en otro G9.2tt.

## Selección del canal MIDI

Para permitir un correcto envío y recepción de mensajes de cambio de programa, cambio de control y otros mensajes MIDI, el ajuste del canal MIDI (1 – 16) del G9.2tt y el de otras unidades MIDI debe coincidir. Para ajustar el canal MIDI del G9.2tt, haga lo siguiente:

### 1. En el modo de reproducción, pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].

Aparecerá el menú AMP SELECT/SYSTEM para los parámetros que se aplican a todos los programas.



AMP Select 1/28  
FRONT

### 2. Gire el mando [TYPE] para elegir el parámetro "MIDI Rx Ch" (canal de recepción MIDI).



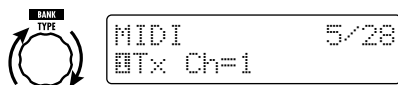
MIDI 4/28  
Rx Ch=1

### 3. Gire el mando de parámetro 1 para elegir el canal MIDI (1 – 16) en el que el G9.2tt recibirá los mensajes MIDI.



MIDI 4/28  
Rx Ch=3

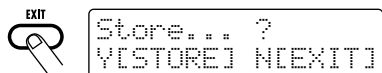
### 4. Gire el mando [TYPE] para elegir el parámetro "MIDI Tx Ch" (canal de transmisión MIDI).



5. Gire el mando de parámetro 1 para elegir el canal MIDI (1 – 16) en el que el G9.2tt enviará mensajes MIDI.

6. Cuando haya terminado el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú AMP SELECT/SYSTEM.

En pantalla aparecerá el mensaje “Store...?”, que le preguntará si quiere grabar las modificaciones realizadas.



7. Pulse [STORE/SWAP] para grabar los cambios.



El ajuste del canal MIDI será aceptado y la unidad volverá al modo de reproducción.

En la situación anterior, solo estarán activas las teclas [STORE/SWAP] y [EXIT]. Para anular los cambios y volver al modo de reproducción sin grabar nada, pulse la tecla [EXIT].

## Envío y recepción de información de cambio de programa vía MIDI (cambio de programa)

Puede enviar y recibir información de cambio de programa en el G9.2tt vía MIDI a través de mensajes de cambio de programa o selección de banco + cambio de programa.

Hay dos formas de hacer esto (modos de cambio de programa):

### ● Modo directo

Con este método, se utiliza una combinación de mensajes de selección de banco MIDI y de cambio de programa para indicar el programa. En el ajuste por defecto, todos los programas del G9.2tt están asignados a un número de banco MIDI y un número de cambio de programa MIDI. Puede utilizar estos para especificar directamente un programa.

### AVISO

- Los mensajes MIDI de selección de banco son un tipo de mensajes para especificar la categoría de sonido de un sintetizador o dispositivo similar. Se usan en combinación de mensajes de cambio de programa.
- Normalmente, la selección de banco se especifica en dos partes, utilizando el valor MSB (bit más significativo) y LSB (bit menos significativo).

### ● Modo de distribución o “mapeo”

En este método, solo se utilizan mensajes de cambio de programa MIDI para especificar el programa. Para asignar los números de cambio de programa 0 – 127 a los programas se utiliza un mapa de cambio de programa, para que la selección se realice usando esta información. Con este método puede especificar un máximo de 128 programas.

### ■ Activación del envío/recepción de cambio de programa

El procedimiento para activar el envío/recepción de mensajes de cambio de programa (+ selección de banco) es el siguiente:

1. En el modo de reproducción, pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/28  
[FRONT]

2. Para permitir que el G9.2tt pueda recibir mensajes de cambio de programa (+ selección de banco), gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI PC Rx" (recepción de cambio de programa) y gire el mando de parámetro 1 para elegir el ajuste "ON".



MIDI 8/28  
[PC Rx=ON]

3. Para permitir que el G9.2tt pueda enviar mensajes de cambio de programa (+ selección de banco), gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI PC Tx" (envío de cambio de programa) y gire el mando de parámetro 1 para seleccionar el ajuste "ON".



MIDI 9/28  
[PC Tx=ON]

4. Cuando haya terminado con estos ajustes, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú AMP SELECT/SYSTEM.

Aparecerá en pantalla la indicación "Store...?", que le preguntará si quiere guardar los cambios.



Store... ?  
[VSTORE] [NEXIT]

5. Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar los cambios.

El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo de reproducción.

En la situación anterior, solo estarán activas las teclas [STORE/SWAP] y [EXIT]. Si pulsa

[EXIT], anulará los cambios y la unidad volverá al modo de reproducción sin grabar nada.

## ■ Uso del modo directo

Utilizando una combinación de mensajes MIDI de selección de banco y de cambio de programa puede especificar directamente un programa.

### NOTA

Antes de llevar a cabo los siguientes pasos, compruebe que el ajuste del canal MIDI de envío/recepción del G9.2tt sea correcto (→ p. 43) y que el envío/recepción de mensajes de cambio de programa (→ p. 44) esté activado.

1. En el modo de reproducción, pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/28  
[FRONT]

2. Gire el mando de parámetro [TYPE] para hacer que aparezca en pantalla el parámetro "MIDI PCMODE" (modo de cambio de programa).



MIDI PCMODE 6/28  
[DIRECT]

3. Compruebe que esté seleccionado "DIRECT" como modo de cambio de programa.

Si no es así, gire el mando de parámetro 1 para elegir el ajuste "DIRECT". Esto permite la selección directa de programas utilizando mensajes de selección de banco y de cambio de programa.

### AVISO

Para más información acerca de qué número de cambio de programa/número de banco está asignado a cada programa, vea la lista que aparece al final de este manual (→ p. 79).

4. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse [EXIT] para salir del menú AMP SELECT/SYSTEM.

Si ha modificado algún ajuste del menú AMP

SELECT/SYSTEM, en pantalla aparecerá la indicación “Store...?”, que le preguntará si quiere grabar los cambios.

### 5. Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar los cambios.

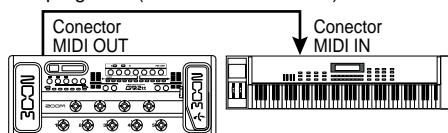
El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo de reproducción.

En la situación anterior, solo estarán activas las teclas [STORE/SWAP] y [EXIT]. Si pulsa [EXIT], anulará los cambios y la unidad volverá al modo de reproducción sin grabar nada.

### 6. Para poder enviar y recibir mensajes de cambio de programa (+ selección de banco), conecte el G9.2tt y otras unidades MIDI de la siguiente forma:

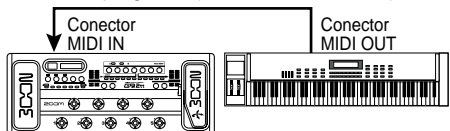
#### ■ Ejemplo de conexión para el envío de mensajes de cambio de programa (+selección de banco)

- (1) Cuando elija un programa en el G9.2tt ...
- (2) será enviado un mensaje de cambio de programa (+ selección de banco)



#### ■ Ejemplo de conexión para la recepción de mensajes de cambio de programa (+selección de banco)

- (1) Cuando se recibe un mensaje de cambio de programa (+ selección de banco)...



- (2) es seleccionado el programa en el G9.2tt.

### AVISO

- Cuando en el G9.2tt esté ajustado a “DIRECT” el modo de cambio de programa y la unidad MIDI externa envíe solo el MSB o LSB del mensaje de selección de banco, se utilizará la última

instrucción completa de selección de banco recibida (valores iniciales: MSB = 0, LSB = 0).

- Cuando la unidad MIDI externa envíe solo el mensaje de cambio de programa sin el MSB y LSB de selección de banco, se aplicará la misma regla que en el caso anterior, es decir, se utilizará la última instrucción completa de selección de banco recibida (valores iniciales: MSB = 0, LSB = 0).

### NOTA

Cuando la unidad MIDI externa envíe al G9.2tt solo un mensaje de selección de banco, no se producirá ningún cambio. La próxima vez que el G9.2tt reciba un cambio de programa, se utilizará la última instrucción de selección de banco.

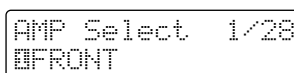
### ■ Uso del modo de “mapeo”

En este modo, se utiliza una distribución de mensajes de cambio de programa para asignar programas, de tal forma que los programas solo pueden ser especificados por medio de mensajes de cambio de programa.

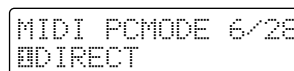
### NOTA

Antes de llevar a cabo los siguientes pasos, compruebe que el ajuste del canal MIDI de envío/recepción del G9.2tt sea correcto (→ p. 43) y que esté activado el envío/recepción de mensajes de cambio de programa (→ p. 44).

1. En el modo de reproducción, pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].



2. Gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro “MIDI PCMODE” (modo de cambio de programa).



3. Gire el mando de parámetro 1 para que aparezca la indicación “MAPPING”.

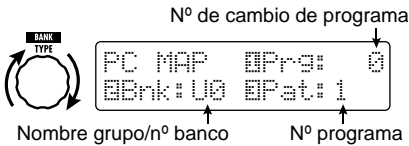
Ahora podrá especificar los programas utilizando mensajes de cambio de programa de acuerdo a la distribución de mensajes de cambio de programa.



MIDI FMODE 6/28  
MAPPING

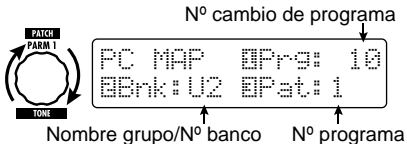
#### 4. Gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro "PC MAP" (distribución de cambio de programa).

En esta pantalla, puede asignar un programa del G9.2tt a un número de cambio de programa comprendido entre 0 y 127.



#### 5. Para asignar un programa a un número de cambio de programa, haga lo siguiente:

(1) Gire el mando de parámetro 1 hasta que aparezca en la línea superior de la pantalla el número de cambio de programa que vaya a ser utilizado.



(2) Use los mandos de parámetro 2 y 3 para elegir el nombre de grupo/número de banco y el número de programa a asignar al número de cambio de programa.



PC MAP PPrs: 10  
EBnk: A9 PPat: 3

(3) Repita estos pasos para otros números de cambio de programa.

#### 6. Cuando haya terminado con este ajuste, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú AMP SELECT/SYSTEM.

En pantalla aparecerá la indicación "Store...?", que le preguntará si quiere grabar los cambios.

#### 7. Pulse [STORE/SWAP] para grabar los cambios.

El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo de reproducción.

En la situación anterior, solo estarán activas las teclas [STORE/SWAP] y [EXIT]. Si pulsa [EXIT], anulará los cambios y la unidad volverá al modo de reproducción sin grabar nada.

#### 8. Para poder enviar y recibir mensajes de cambio de programa, siga las instrucciones del paso 6 del apartado "Uso del modo directo" (→ p. 45).

## Envío y recepción de información de funcionamiento de pedal/pedal de disparo/tecla vía MIDI (cambio de control)

El G9.2tt puede enviar y recibir mensajes de cambio de control vía MIDI. Estos mensajes gestionan acciones como por ejemplo el funcionamiento de los pedales de expresión 1/2 y la activación/desactivación de módulos o del estado bypass/anulación con las teclas y los pedales de disparo. Cada acción puede tener asignado su propio número de cambio de control (CC#).

### ■ Activación del envío/recepción de cambio de control

El procedimiento para permitir el envío/recepción de los mensajes de cambio de control es el siguiente:

#### 1. En el modo de reproducción, pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/28  
[FRONT]

- Para permitir que el G9.2tt pueda recibir mensajes de cambio de control, gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI CTRL Rx" (recepción de cambio de control) y gire el mando de parámetro 1 para seleccionar el ajuste "ON".



MIDI 10/28  
[CTRL Rx=ON]

- Para permitir que el G9.2tt pueda enviar mensajes de cambio de control, gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI CTRL Tx" (envío de cambio de control) y gire el mando de parámetro 1 para seleccionar el ajuste "ON".



MIDI 11/28  
[CTRL Tx=ON]

- Cuando ya haya terminado con los ajustes, pulse [EXIT] para salir del menú AMP SELECT/SYSTEM.

Aparecerá en pantalla la indicación "Store...?", que le preguntará si quiere grabar los cambios.



Store... ?  
[STORE] [EXIT]

- Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar los cambios.

El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo de reproducción.

En la situación anterior, solo estarán activas las teclas [STORE/SWAP] y [EXIT]. Si pulsa [EXIT], anulará los cambios y la unidad volverá al modo de reproducción sin grabar nada.

## ■ Asignación de números de cambio de control

Puede asignar números de cambio de control al pedal de expresión y a las teclas del G9.2tt. Para ello, haga lo siguiente:

### NOTA

Antes de llevar a cabo los siguientes pasos, compruebe que el ajuste del canal MIDI de envío/recepción del G9.2tt sea correcto (→ p. 43) y que esté activado el envío/recepción de mensajes de cambio de control (→ p. 47).

- En el modo de reproducción, pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/28  
[FRONT]

- Gire el mando [TYPE] para que aparezca la pantalla de asignación de números de cambio de control.

Las operaciones a las que puede asignar un cambio de control aparecen en la tabla de la página siguiente.

Por ejemplo, para asignar un número de cambio de control al pedal de expresión 1, aparecerá la siguiente pantalla:



MIDI cc# 12/28  
[PEDAL1]=7

Nº de cambio de control a asignar

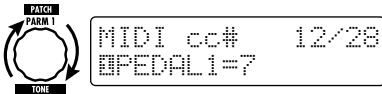
### AVISO

La asignación de número de cambio de control siempre se aplica tanto al envío como a la recepción.

- Gire el mando de parámetro 1 para especificar un número de cambio de control.



Indicación	Destino de control	CC por defecto	Rango de ajuste de CC
PEDAL1	Funcionamiento pedal de expresión 1	7	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
PEDAL2-V	Funcionamiento pedal de expresión 2 en dirección vertical	11	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
PEDAL2-H	Funcionamiento pedal de expresión 2 en dirección horizontal	12	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
COMP	Activación/desactivación módulo COMP	64	OFF, 64 – 95
WAH/EFX1	Activación/desactivación módulo WAH/EFX1	65	OFF, 64 – 95
EXT LOOP	Activación/desactivación módulo EXT LOOP	66	OFF, 64 – 95
ZNR	Activación/desactivación módulo ZNR	67	OFF, 64 – 95
PRE-AMP	Activación/desactivación módulo PRE-AMP	68	OFF, 64 – 95
EQUALIZER	Activación/desactivación módulo EQ	69	OFF, 64 – 95
MOD/EFX2	Activación/desactivación módulo MOD/EFX2	70	OFF, 64 – 95
DELAY	Activación/desactivación módulo DELAY	71	OFF, 64 – 95
REVERB	Activación/desactivación módulo REVERB	72	OFF, 64 – 95
MUTE	Activación/desactivación modo de anulación	73	OFF, 64 – 95
BYPASS	Activación/desactivación modo Bypass	74	OFF, 64 – 95
CH A/B	Cambio de canal A/B de la sección de previo	75	OFF, 64 – 95



- Asigne los números de cambio de control a otras operaciones de la misma forma.
- Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú AMP SELECT/SYSTEM.

Aparecerá en pantalla la indicación “Store...?”, que le preguntará si quiere grabar los cambios.

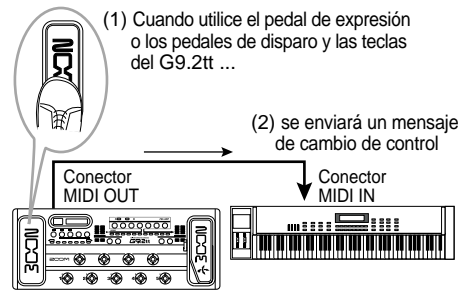
- Pulse [STORE/SWAP] para grabar los cambios.

El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo de reproducción.

En la situación anterior, solo estarán activas las teclas [STORE/SWAP] y [EXIT]. Si pulsa [EXIT], anulará los cambios y la unidad volverá al modo de reproducción sin grabar nada.

- Para poder enviar y recibir mensajes de cambio de control, conecte el G9.2tt y otras unidades MIDI así:

#### ■ Ejemplo de conexión para el envío de mensajes de cambio de control



Los valores de cambio de control enviados desde el G9.2tt variarán de la siguiente manera:

- Cuando esté utilizando el pedal de expresión 1/2

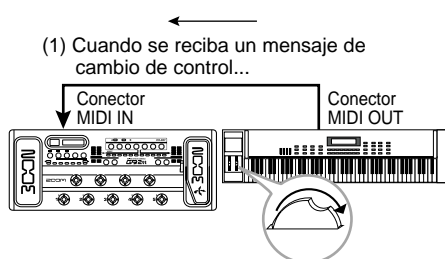
El ajuste del número de cambio de control asignado variará de forma continua a lo largo del rango 0 – 127. Para el pedal de expresión 2, pueden ser enviados simultáneamente dos mensajes de cambio de control, uno para el movimiento en horizontal y otro para el movimiento en vertical.

- Cuando esté realizando una conmutación on/off de módulo  
Cuando el módulo sea ajustado a on, se enviará como número de cambio de control el valor 127, mientras que si el módulo es ajustado a off, el valor enviado será 0.

- Cuando esté realizando una conmutación on/off del modo bypass/anulación  
Cuando ajuste a ON el modo de bypass/anulación, se enviará como número de cambio de control el valor 127, mientras que si el modo es ajustado a OFF, el valor enviado será 0.

- Cuando esté realizando un cambio de canal A/B de la sección de previo  
Cuando cambie al canal A, se enviará como número de cambio de control el valor 0, mientras que si cambia al canal B, el valor enviado será 127.

## ■ Ejemplo de conexión para la recepción de mensajes de cambio de control



- (2) tendrá lugar la misma operación que si hubiese utilizado el correspondiente pedal de expresión, pedal de disparo o tecla del G9.2tt .

De acuerdo a los valores de los cambios de control recibidos, el estado del G9.2tt y los ajustes de los parámetros cambiarán así:

- Cuando se reciba un mensaje de cambio de control para el pedal de expresión 1/2  
El valor del parámetro asignado al pedal de expresión cambiará de acuerdo al valor del cambio de control (0 – 127).

- Cuando se reciba un cambio de control para la conmutación on/off de módulo  
Si el valor del cambio de control está comprendido entre 0 y 63, el módulo será ajustado a off, mientras que si está entre 64 y 127, el módulo será ajustado a on.

- Cuando se reciba un cambio de control para la conmutación on/off del modo bypass/mute  
Si el valor del cambio de control está comprendido entre 0 y 63, el modo bypass/mute será ajustado a off, mientras que si está entre 64 y 127, el modo será ajustado a on.

- Cuando se reciba un cambio de control para el cambio de canal A/B de la sección de previo  
Si el valor del cambio de control está comprendido entre 0 y 63, la sección de previo cambiará al canal A, mientras que si está comprendido entre 64 y 127, la sección de previo cambiará al canal B.

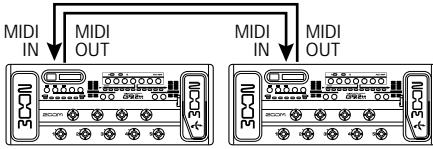
## Envío y recepción de datos internos del G9.2tt vía MIDI

Los datos de programas grabados en un G9.2tt pueden ser enviados y recibidos como mensajes MIDI (sistema exclusivo). Cuando conecte dos unidades G9.2tt por medio de un cable MIDI, podrá copiar los datos de los programas de la unidad emisora en la unidad receptora.

### NOTA

Cuando se reciba el volcado de programas, todos los datos de programas existentes en el G9.2tt de destino serán sobregrabados. Ejecute los siguientes pasos con sumo cuidado, para evitar la sobregrabación de datos importantes.

1. Conecte la toma MIDI OUT del G9.2tt fuente a la toma MIDI IN del G9.2tt de destino utilizando un cable MIDI.



Le explicamos por separado los pasos para el G9.2tt fuente y para el G9.2tt de destino.

## ■ G9.2tt destino

- Coloque el G9.2tt destino en el modo de reproducción y pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM]. Utilice después el mando [TYPE] para que aparezca en pantalla el parámetro "BulkDumpRx" (recepción de volcado).



```
BulkDumpRx 28/28
ExctcPress[PAGE]
```

- Pulse la tecla [PAGE].

El G9.2tt será activado para la operación de recepción de volcado de datos y enviará un mensaje MIDI de petición de datos al G9.2tt fuente.

## ■ G9.2tt fuente

- Coloque el G9.2tt en el modo de reproducción y pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].



```
AMP Select 1/28
FRONT
```

- Utilice el mando [TYPE] para hacer que aparezca en pantalla el parámetro "BulkDumpTx" (transmisión de volcado).



```
BulkDumpTx 27/28
ExctcPress[PAGE]
```

## 6. Pulse la tecla [PAGE].

El G9.2tt entrará en el modo de espera de envío de volcado de datos. En este estado, el G9.2tt enviará automáticamente datos de programas cuando reciba un mensaje MIDI de petición de datos.

Mientras el G9.2tt de destino esté recibiendo datos, aparecerá la siguiente pantalla:

```
PatchDataDump Rx
Receiving ...
```

### AVISO

Si pulsa la tecla [EXIT] antes de que aparezca la indicación "Receiving...", la operación de envío/recepción de datos de programas será anulada y volverá a la pantalla anterior.

Cuando haya terminado totalmente el proceso de envío/recepción de datos de programas, ambos G9.2tt volverán al menú AMP SELECT/SYSTEM.

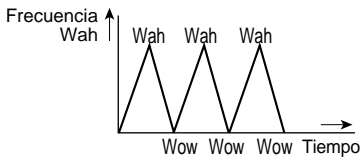
### AVISO

En la página web de ZOOM Corporation (<http://www.zoom.co.jp>) podrá encontrar programas editores/bibliotecas para su descarga. Utilizando este software, podrá grabar los datos de programa del G9.2tt en un ordenador.

# Otras funciones

## Uso de la función ARRM

El G9.2tt incluye una innovadora función llamada ARRM (modulación en tiempo real auto-repetitiva) que utiliza varias formas de onda de control generadas internamente para modificar cíclicamente parámetros de efectos. Por ejemplo, puede elegir una forma de onda triangular y aplicarla a la frecuencia wah como destino de control. El efecto resultante será el siguiente:



Esta sección le explica la forma de utilizar la función ARRM.

1. En el modo de reproducción, elija un programa.

### AVISO

Puede realizar los ajustes ARRM para cada programa individualmente.

2. Pulse la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION] para entrar en el modo de edición y gire el mando [TYPE] para que aparezca en pantalla la indicación "ARRM".

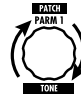
Nombre parámetro destino de control

```

EARRM=Mix
MOD: Chorus
    
```

Nombre módulo      Nombre tipo de efecto

3. Gire el mando de parámetro 1 para seleccionar el parámetro de destino de control.



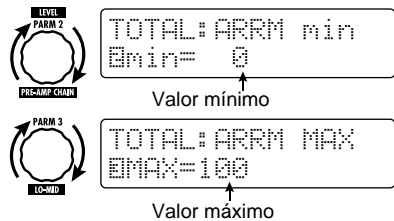
Conforme vaya girando el mando de parámetro 1, irá cambiando el parámetro de efectos, el tipo de efecto y el módulo de efectos.

### AVISO

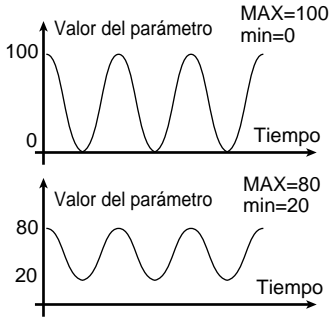
- Los parámetros que puede seleccionar como destinos de control son los mismos que puede elegir para su control con el pedal de expresión. Vea el apartado "Tipos de efectos y parámetros" en las páginas 60 – 75.
- Cuando aparezca la indicación "NOT Assign", no habrá ningún parámetro asignado como destino de control y la función ARRM estará desactivada.

4. Para ajustar el rango para el parámetro a ser controlado, utilice el mando de parámetro 2 (valor mínimo) y el mando de parámetro 3 (valor máximo).

Los ajustes elegidos con los mandos de parámetros 2 y 3 determinan el valor que se alcanzará cuando las formas de onda de control lleguen a sus valores mínimo y máximo.



La diferencia entre un rango de ajuste para un parámetro comprendido entre 0 (mínimo) – 100 (máximo) y 20 (mínimo) – 80 (máximo) queda perfectamente clara en el gráfico que aparece en la página siguiente.



**AVISO**

- El ajuste que podrá hacer del rango depende del parámetro.
- También es posible ajustar "min" a un valor superior a "MAX". En este caso, se invertirá la dirección del cambio de control.

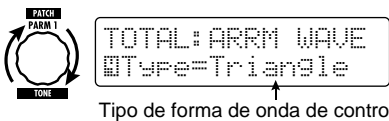
**5. Para elegir el tipo de forma de onda de control y el ciclo, pulse una vez la tecla [PAGE] para cambiar de página.**



La función ARRM dispone de cinco parámetros . Para ajustar los parámetros 4 y 5, pulse primero la tecla [PAGE] y después utilice los mandos de parámetro 1 y 2. (Para volver al ajuste de los parámetros 1 - 3, pulse una vez más la tecla [PAGE]).

**6. Gire el mando de parámetro 1 para elegir la forma de onda de control.**

Aparecerá la siguiente pantalla:



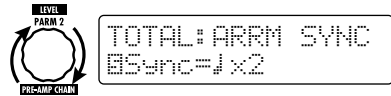
Tipo de forma de onda de control

Las formas de onda disponibles serán las siguientes:

1		Dientes de sierra creciente (Up Saw)
2		Aleta creciente (Up Curve)
3		Dientes de sierra decreciente (Down Saw)
4		Aleta decreciente (Down Curve)
5		Triangular (Triangle)
6		Triangular cuadrada (Square Tri)
7		Sinusoidal (Sine)
8		Cuadrada (Square)

**7. Gire el mando de parámetro 2 para seleccionar el ciclo de la forma de onda de control.**

Aparecerá la siguiente pantalla:



El ciclo de la forma de onda de control utiliza el tiempo específico del programa (→ p. 39) como referencia y es indicado en forma de semicorcheas, negras o negras x número (vea la tabla de la página 40).

El valor numérico después de x (2 - 20) le indica la duración de un ciclo en múltiplos de negras. Cuando elija el valor "2", la forma de onda de control variará en un intervalo cíclico que corresponde a una nota blanca del tiempo específico del programa. Cuando elija el ajuste "4", el ciclo será de 4 tiempos (1 compás de 4/4).

**8. Cuando haya terminado con el ajuste ARRM, pulse la tecla [EXIT].**



La unidad volverá al modo de reproducción. Si quiere, grabe el programa.

Cuando en esta situación toque la guitarra, el parámetro de efectos seleccionado será modificado cíclicamente a través de la forma de onda de control generada internamente.

### NOTA

Los cambios realizados en los ajustes ARRМ se perderán en cuanto elija un nuevo programa. Si quiere conservar los cambios introducidos, grabe el programa (→ p. 28).

## Uso del G9.2tt como interface audio para un ordenador

La conexión de la toma USB del G9.2tt a un ordenador le permite utilizar el G9.2tt como interface audio con convertor AD/DA y unidad de efectos internos. Las condiciones de entorno operativo para este tipo de uso son las siguientes:

### ■ Sistema operativo

- Windows XP
- Mac OS X (10.2 ó posterior)

### ■ Cuantización

Cuantización → a 16 bits

### ■ Frecuencias de muestreo

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

### AVISO

Con los sistemas operativos anteriores, el G9.2tt funcionará como interface audio simplemente al conectar el cable USB. No será necesario instalar ningún tipo de programa especial.

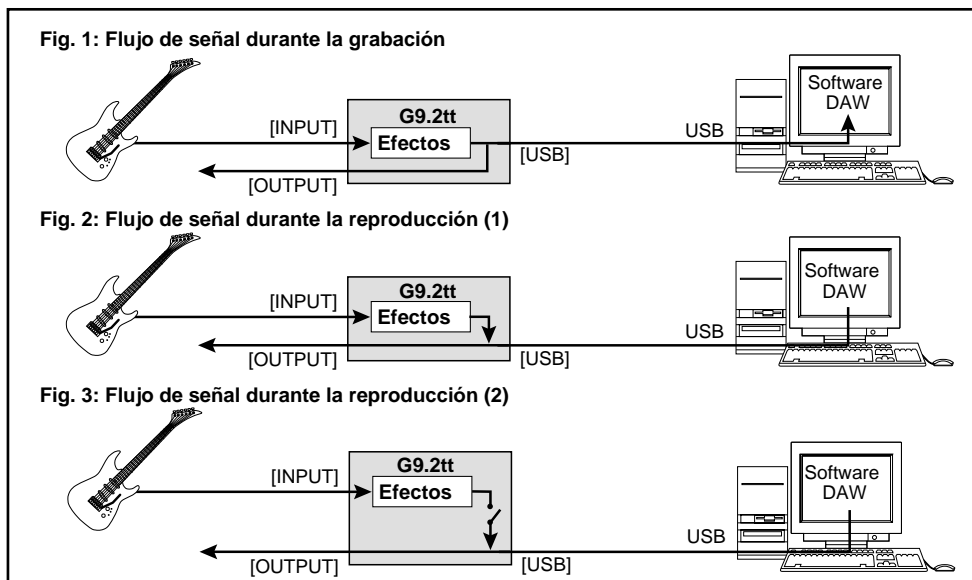
### NOTA

El puerto USB del G9.2tt solo sirve para enviar y recibir datos audio. Para mensajes MIDI, utilice los conectores MIDI IN/OUT.

Para utilizar el G9.2tt como interface audio para el ordenador, introduzca el conector USB del G9.2tt en un puerto USB del ordenador. El G9.2tt será reconocido como un interface audio.

En esta situación, puede procesar el sonido de una guitarra conectada a la toma INPUT del G9.2tt con los efectos del G9.2tt y después grabarlo en las pistas audio de un programa DAW en el ordenador (vea abajo la figura 1).

Durante la reproducción con una aplicación DAW, el sonido de reproducción de las pistas audio es mezclado con el sonido de guitarra



procesado por los efectos del G9.2tt (vea la figura 2 en la página anterior).

Si quiere, puede anular durante la reproducción la señal de guitarra después del procesado de efectos (vea la figura 3 en la página anterior). Para más información, consulte el siguiente apartado.

Para más información sobre la grabación y la reproducción, vea la documentación de su programa DAW.

#### NOTA

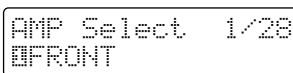
- Si la aplicación DAW tiene una función de eco (la señal de entrada durante la grabación es enviada directamente a una salida), deberá desactivarla cuando esté usando el G9.2tt con la salida directa activada. Si realiza la grabación con la función de eco activada, la señal de salida puede que suene como si hubiese sido procesada por un efecto flanger o la señal de la salida directa puede sonar retardada.
- Use un cable USB de alta calidad y emplee la menor longitud de cable posible.

## Anulación de la salida directa cuando esté usando una conexión USB

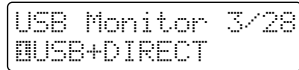
Cuando el G9.2tt esté conectado a un ordenador y lo utilice como interface audio, si quiere puede anular la señal que aparece en la toma OUTPUT después del procesado de efectos. Para ello, haga lo siguiente:

1. En el modo de reproducción, pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].

Aparecerá el menú AMP SELECT/SYSTEM para los parámetros que se aplican a todos los programas.



2. Gire el mando [TYPE] para hacer que aparezca en pantalla la indicación "USB Monitor" (modo de salida cuando esté usando la conexión USB).



3. Gire el mando de parámetro 1 para elegir uno de los siguientes ajustes:

#### ● USB+DIRECT

La señal después del procesado de efectos aparecerá en la toma OUTPUT también cuando utilice la conexión USB.

#### ● USB Only

La señal después del procesado de efectos en la toma OUTPUT será anulada cuando utilice la conexión USB.

4. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

#### AVISO

El ajuste del parámetro USB Monitor será reinicializado a su valor por defecto (USB+DIRECT) cuando apague la unidad y vuelva a encenderla de nuevo.

## Acerca de los programas editores/biblioteca

En la página web de ZOOM CORPORATION podrá encontrar programas editores/biblioteca para su descarga.

Para utilizar el software, el ordenador debe tener un interface MIDI y deben estar conectadas las tomas MIDI IN/MIDI OUT del ordenador y los conectores MIDI OUT/MIDI IN del G9.2tt. Este software le permitirá entonces grabar los datos de de programas del G9.2tt en un ordenador, editarlos y copiarlos de nuevo en el G9.2tt.

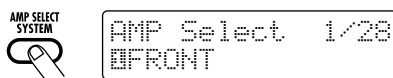
- **Página web de ZOOM CORPORATION**  
<http://www.zoom.co.jp>

## Ajuste del contraste de la pantalla

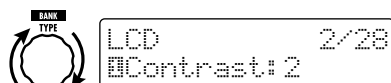
Si quiere, puede ajustar el contraste de la pantalla de la siguiente manera:

- 1. En el modo de reproducción, pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].**

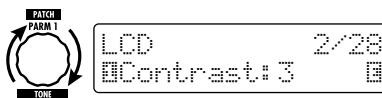
Aparecerá el menú AMP SELECT/SYSTEM para los parámetros que se aplican a todos los programas.



- 2. Gire el mando [TYPE] para hacer que aparezca en pantalla la indicación "Contrast" (contraste de pantalla).**

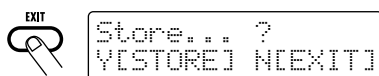


- 3. Gire el mando de parámetro 1 para ajustar el contraste en el rango 1 - 3.**



- 4. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú AMP SELECT/SYSTEM.**

Aparecerá en pantalla la indicación "Store...?", que le preguntará si quiere grabar los cambios.



- 5. Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar los cambios.**



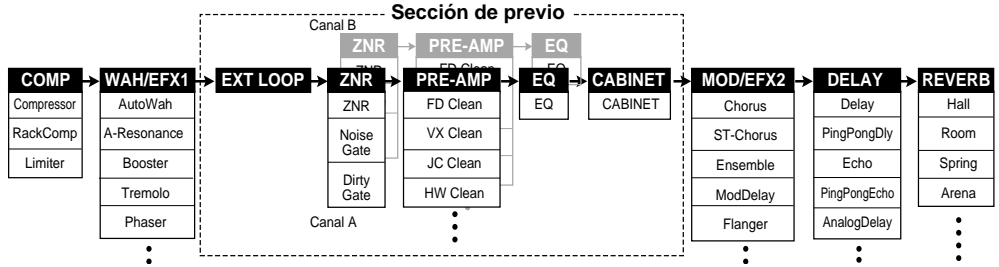
El ajuste de contraste será aceptado y la unidad volverá al modo de reproducción.

En la situación anterior, solo estarán activas las teclas [STORE/SWAP] y [EXIT]. Si pulsa [EXIT], anulará los cambios y la unidad volverá al modo de reproducción sin grabar nada.



# Enlace de efectos

Los programas del G9.2tt constan de diez módulos de efectos, como puede ver en la imagen de abajo. Puede utilizar todos los módulos de efectos a la vez o puede usar selectivamente determinados módulos activándolos o desactivándolos.



En algunos módulos de efectos, puede elegir un tipo de efecto entre una serie de opciones. Por ejemplo, el módulo MOD/EFX2 le permite elegir entre CHORUS, FLANGER y otros tipos de efectos.

La serie de cinco módulos EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ y CABINET funciona como un previo virtual con dos canales. Los módulos ZNR, PRE-AMP y EQ pueden tener distintos ajustes para los canales A y B, lo que le permite cambiar de canal también dentro del mismo programa.

seleccionado en el módulo PRE-AMP. Este algoritmo optimiza el sonido cuando esté tocando la guitarra a través de un amplificador. Esta es la opción recomendada cuando el G9.2tt esté conectado a un amplificador de guitarra.

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

El módulo PRE-AMP del G9.2tt dispone de 44 tipos de efectos, pero cada uno de esos tipos de efectos tiene dos algoritmos, uno para actuaciones en vivo y otro para grabaciones directas. Esto supone que tiene acceso a 88 tipos de efectos.

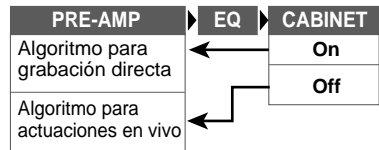
Los dos algoritmos son activados de acuerdo al estado del módulo CABINET:

### ● Cuando el módulo CABINET esté desactivado

El algoritmo para actuaciones en vivo queda

### ● Cuando esté activado el módulo CABINET

El algoritmo para grabaciones directas queda seleccionado en el módulo PRE-AMP. Este algoritmo optimiza el sonido para la reproducción a través de un sistema de respuesta plana. Esta es la opción recomendada cuando el G9.2tt esté conectado a una grabadora o un sistema hi-fi.



### NOTA

Cuando el módulo CABINET esté desactivado, también estará disponible la función AMP SELECT para adaptar el G9.2tt al amplificador en uso. Para más información, vea el siguiente apartado.

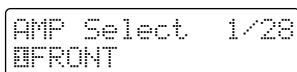
## Uso de la función de selección de amplificador

El G9.2tt incluye una función Amp Select (selección de amplificador) que optimiza la respuesta de frecuencia para adaptarla al tipo de amplificador en uso. Cuando empiece a utilizar el G9.2tt o cuando cambie de amplificador de guitarra, deberá escoger un ajuste adecuado para el selector de amplificador.

### NOTA

La función Amp Select está desactivada para los programas en los que el módulo CABINET esté activado. Esto es debido a que el algoritmo del módulo PRE-AMP para la grabación directa será seleccionado automáticamente cuando el módulo CABINET esté activado.

1. En el modo de reproducción, pulse la tecla [AMP SELECT/SYSTEM].



2. Gire el mando de parámetro 1 para elegir uno de los siguientes ajustes:

#### ● FRONT

Es el ajuste standard cuando utilice la toma GUITAR INPUT de la parte frontal de un amplificador de guitarra.

#### ● COMBO R1

Es el ajuste recomendable cuando utilice la toma POWER INPUT del panel trasero de un amplificador de guitarra Roland JC-120.

#### ● COMBO R2

Es el ajuste recomendable cuando utilice la toma POWER INPUT del panel trasero de un combo Fender.

#### ● STACK R

Es el ajuste recomendable cuando utilice la

toma POWER INPUT del panel trasero de una torre de amplificación de tipo Marshall.

3. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

Aparecerá en pantalla la indicación “Store...?”, que le preguntará si quiere grabar los cambios.

4. Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar los cambios.

En la situación anterior, solo estarán activas las teclas [STORE/SWAP] y [EXIT]. Si pulsa [EXIT], anulará los cambios y la unidad volverá al modo de reproducción sin grabar nada.

## Cambio de la posición de inserción de la sección de pre-amplificación y del módulo WAH/EFX1

El G9.2tt le permite modificar la posición de inserción de los cinco módulos que integran la sección de preamplificación (EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, CABINET) y del módulo WAH/EFX1. Esto producirá modificaciones en la acción del efecto y en el tono.

### ■ Cambio de la posición de inserción del módulo WAH/EFX1

Para modificar la posición de inserción del módulo WAH/EFX1, cargue el parámetro Position y ajústelo a “Befr” (antes de la sección de previo) o “Afr” (después de la sección de preamplificación). Podrá utilizar el parámetro Position cuando no esté seleccionado el tipo de efecto Booster, Tremolo u Octave.

1. En el modo de reproducción, manual o de edición, pulse la tecla [WAH/EFX1].
2. Gire el mando [TYPE] y elija otro tipo de efecto distinto de Booster, Tremolo u Octave.
3. Gire el mando de parámetro 1 para seleccionar “Befr” (antes de la sección de previo) o “Afr” (después de la sección de previo).

**4. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT].**

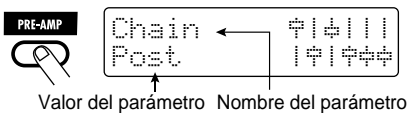
La unidad volverá al modo previo. Para conservar las modificaciones realizadas, grabe el programa (→ p. 28).

**■ Cambio de la posición de inserción de la sección de preamplificación**

Para modificar la posición de inserción de la sección de previo, cargue el parámetro Chain y ajústelo a “Pre” (antes del módulo MOD/EFX2) o “Post” (después del módulo DELAY). El parámetro Chain puede ser utilizado con todos los tipos de efectos del módulo PRE-AMP.

**1. En el modo de reproducción, manual o de edición, pulse la tecla [PRE-AMP].**

Aparecerá la siguiente pantalla:



**2. Gire el mando de parámetro 2 para seleccionar “Pre” (antes del módulo MOD/EFX2) o “Post” (después del**

módulo DELAY).

**3. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT].**

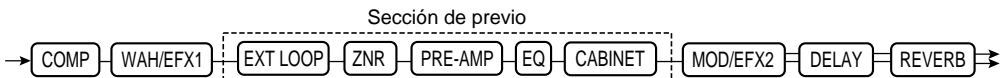
La unidad volverá al modo previo. Para conservar las modificaciones realizadas, grabe el programa (→ p. 28).

**NOTA**

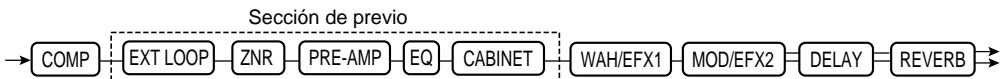
- Cuando elija el ajuste “Pre” como posición de inserción de la sección de previo, la señal después del módulo MOD/EFX2 será procesada totalmente en stereo. Cuando escoja el ajuste “Post”, la señal será procesada en la sección de pre-amplificación en mono.
- La posición de inserción de la sección de previo se aplica tanto al canal A como al B. No es posible elegir un ajuste diferente para los dos canales.

En la figura de abajo aparece representada la alineación del módulo con distintos ajustes para la posición de inserción del módulo WAH/EFX1 y del de preamplificación.

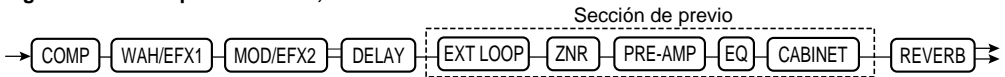
**Fig. 1 Sección de previo = PRE, WAH/EFX1 = Befr**



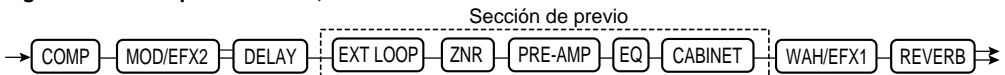
**Fig. 2 Sección de previo = PRE, WAH/EFX1 = Afrtr**



**Fig. 3 Sección de previo = POST, WAH/EFX1 = Befr**



**Fig. 4 Sección de previo = POST, WAH/EFX1 = Afrtr**




# Tipos de efectos y parámetros

## Cómo leer la tabla de parámetros


Módulo de efectos  
Tipo de efectos

### Parámetros de efectos 1 – 4


Cuando esté seleccionado este tipo de efecto, podrá ajustar los cuatro parámetros que aparecen aquí con los mandos 1 - 4. También aparecerá indicado el rango para cada parámetro. Algunos parámetros de efectos se ajustan con los mandos de la sección de previo.

 <b>WAH/EFX1 module</b> This module comprises wah and filter effects as well as special effects such as ring modulator and octave.													
<b>AutoWah</b> This effect varies wah in accordance with picking intensity.													
<b>A-Resonance</b> This effect varies the resonance filter frequency in accordance with picking intensity.													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>PARAM1</th> <th>PARAM2</th> <th>PARAM3</th> <th>PARAM4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Position</td> <td>Resonance</td> <td>1 - 400</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4	Position	Resonance	1 - 400					
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4										
Position	Resonance	1 - 400											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>PARAM1</th> <th>PARAM2</th> <th>PARAM3</th> <th>PARAM4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Time</td> <td>Feedback</td> <td>Treble</td> <td>Mix</td> </tr> <tr> <td>1 - 100 ms</td> <td>0 - 100</td> <td>0 - 100</td> <td>0 - 100</td> </tr> </tbody> </table>		PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4	Time	Feedback	Treble	Mix	1 - 100 ms	0 - 100	0 - 100	0 - 100
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4										
Time	Feedback	Treble	Mix										
1 - 100 ms	0 - 100	0 - 100	0 - 100										
<b>Delay</b> This is a delay module that allows use of the hold function.													
This is a delay with a maximum setting of 1000 ms.													

### Sincronización de tiempo


El símbolo de nota (  ) en la tabla le indica que puede sincronizar el parámetro al tiempo específico del programa. Si elige el símbolo de nota como valor para el parámetro durante el ajuste en el G9.2tt, el valor del parámetro será sincronizado al tiempo específico del programa en unidades de notas (→ p. 39).

### Pedal de expresión

Un icono de pedal (  ) en la tabla le indica que el parámetro puede ser controlado por medio del pedal de expresión 1/2. Si elige el parámetro como destino de control durante el ajuste en el G9.2tt (→ p. 32 – 35), el pedal de expresión 1/2 controlará el parámetro en tiempo real cuando seleccione el programa. También puede elegir como destinos de control para la función ARRМ los parámetros con un icono de pedal.

### Marcación /mantenimiento/anulación de retardo

Los símbolos de marcación ( **TAP** ), mantenimiento ( **HOLD** ) y anulación ( **MUTE** ) en la tabla le indica que puede utilizar el correspondiente pedal de disparo de función 1/2 para especificar el tiempo de retardo (TAP), para activar o desactivar el mantenimiento de retardo (HOLD) o para activar o desactivar la anulación (MUTE). Esto es solo aplicable al módulo DELAY. Para utilizar estas funciones, la función debe estar asignada al pedal de disparo de función 1/2 (→ p. 38) y el tipo de efecto respectivo debe estar activado.

<b>COMP</b> 	<b>Módulo COMP</b> Atenua los agudos y realza los graves, colocando el nivel global de señal dentro de un determinado rango.
--	---

**Compressor**

Es un compresor de tipo MXR Dynacomp.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Sense</b>	0 – 10	<b>Attack</b>	Fast, Slow	<b>Tone</b>	0 – 10	<b>Level</b>	2 – 100
Ajusta la sensibilidad del compresor. Cuanto mayor sea el valor introducido mayor será la sensibilidad.		Le permite elegir entre dos velocidades de ataque: rápida o lenta.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

**RackComp**


Este tipo de efecto le permite realizar un ajuste más detallado que el de "Compressor".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Threshold</b>	0 – 50	<b>Ratio</b>	1 – 10	<b>Attack</b>	1 – 10	<b>Level</b>	2 – 100
Ajusta el nivel de la señal de referencia que hará que se active el compresor.		Ajusta el ratio de compresión.		Ajusta la velocidad de ataque del compresor.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

**Limiter**

Es un limitador que suprime los picos de señal por encima de un determinado nivel de referencia.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Threshold</b>	0 – 50	<b>Ratio</b>	1 – 10	<b>Release</b>	1 – 10	<b>Level</b>	2 – 100
Ajusta el nivel de la señal de referencia que hará que se active el limitador.		Ajusta el ratio de compresión del limitador.		Ajusta el retardo entre el punto en el que el nivel de señal cae por debajo del nivel umbral y la salida del limitador.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

<b>WAH/EFX1</b> 	<b>Módulo WAH/EFX1</b> Incluye efectos de wah y de filtro así como efectos especiales como el modulador de repique y un octavador.
--	---




**AutoWah**

Este efecto produce un sonido wah que depende de la intensidad de pulsación.

Para conocer los parámetros de efectos, vea A-Resonance (el siguiente efecto).



**A-Resonance**

Este efecto modifica la banda de frecuencias del filtro de resonancia dependiendo de la intensidad del punteo.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Position</b>	Befr, Afr	 <b>Sense</b>	-10 – -1, 1 – 10	 <b>Resonance</b>	0 – 10	 <b>Level</b>	2 – 100
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX1. Los ajustes disponibles son: "Befr" (antes de la sección de preamplificación) o "Afr" (después de la sección de preamplificación).		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la resonancia del sonido.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

**Booster**

Aumenta la ganancia de señal.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Range</b>	1 – 5	<b>Tone</b>	0 – 10	 <b>Gain</b>	0 – 10	 <b>Level</b>	2 – 100
Elige la banda de frecuencias que será realzada.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta la cantidad de realce.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

<b>Tremolo</b>							
Este efecto modifica periódicamente el volumen.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Wave	UP 0 – 9, DWN 0 – 9, TRI 0 – 9	Level	2 – 100
Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.		Le permite elegir la forma de onda de modulación. Los ajustes disponibles son: "UP" (dientes de sierra hacia arriba), "DWN" (dientes de sierra hacia abajo) y "TRI" (triangular). Cuanto mayor sea el valor, mayor será la saturación de los picos de onda, lo que reforzará el efecto.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

<b>Phaser</b>							
Este efecto produce un sonido con un carácter de pulsación.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Rate	0 – 50	Color	1 – 4	Level	2 – 100
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX1. Los ajustes disponibles son: "Befr" (antes de la sección de preamplificación) o "Afr" (después del previo).		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el color del sonido.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

<b>FixedPhaser</b>							
Es un modulador de fase fijo que puede ser utilizado como un ecualizador.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	Color	1 – 4	Level	2 – 100
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX1. Los ajustes disponibles son: "Befr" (antes de la sección de preamplificación) o "Afr" (después del previo).		Ajusta la banda de frecuencias que será reforzada.		Ajusta el color del sonido.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

<b>RingModulate</b>							
Este efecto produce un sonido metálico de repique. Al ajustar el parámetro "Freq" obtendrá un cambio drástico del carácter del sonido.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	Balance	0 – 100	Level	2 – 100
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX1. Los ajustes disponibles son: "Befr" (antes de la sección de preamplificación) o "Afr" (después del previo).		Ajusta la frecuencia utilizada para la modulación.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

<b>SlowAttack</b>							
Este efecto reduce la velocidad de ataque, produciendo un sonido de tipo violín.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Time	1 – 50	Curve	0 – 10	Level	2 – 100
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX1. Los ajustes disponibles son: "Befr" (antes de la sección de preamplificación) o "Afr" (después del previo).		Ajusta el tiempo de crecimiento.		Ajusta la curva de cambio de aumento de volumen.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**PedalVox**

Simulación del clásico pedal wah Vox.

Para consultar sus parámetros de efectos, vea PedalCry (el siguiente efecto).

**PedalCry**

Simulación del clásico pedal wah Crybaby.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Position</b>	Befr, Afrt	<b>Frequency</b>	1 - 50	<b>DryMix</b>	0 - 10	<b>Level</b>	2 - 100
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX1. Los ajustes disponibles son: "Befr" (antes de la sección de previo) o "Afrt" (después de la sección de preamplificación).		Ajusta la frecuencia que será enfatizada. Cuando no use ningún pedal de expresión, el efecto equivale a pulsar el pedal hasta la mitad de su recorrido.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**MultiWah**

Es un efecto wah que le permite elegir la curva que seguirá la frecuencia reforzada.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Position</b>	Befr, Afrt	<b>Frequency</b>	1 - 50	<b>Curve</b>	1 - 10	<b>Level</b>	2 - 100
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX1. Los ajustes disponibles son: "Befr" (antes de la sección de previo) o "Afrt" (después de la sección de preamplificación).		Ajusta la frecuencia que será enfatizada. Cuando no use ningún pedal de expresión, el efecto equivale a pulsar el pedal hasta la mitad de su recorrido.		Ajusta la curva que seguirá la frecuencia (PARAM2).		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**P-Resonance**

Pedal wah con un carácter potente.


PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Position</b>	Befr, Afrt	<b>Frequency</b>	1 - 50	<b>Resonance</b>	0 - 10	<b>Level</b>	2 - 100
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX1. Los ajustes disponibles son: "Befr" (antes de la sección de previo) o "Afrt" (después de la sección de preamplificación).		Ajusta la frecuencia de modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**Octave**

Le añade al sonido original un componente una octava inferior.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>OctLevel</b>	0 - 100	<b>DryLevel</b>	0 - 100	<b>Tone</b>	0 - 10	<b>Level</b>	2 - 100
Ajusta el nivel del componente de sonido una octava inferior.		Ajusta el nivel del sonido original.		Ajusta la calidad tonal del componente de sonido una octava inferior.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

<b>EXT LOOP</b>		<b>Módulo EXT LOOP (bucle externo)</b>	
		Este módulo controla una unidad de efectos externa conectada a las tomas EXT LOOP SEND/RETURN. Puede ajustar el nivel de envío y retorno de efectos externos y el nivel de señal interno del G9.2tt para cada programa individualmente (→ p. 41). Si ajusta este módulo a OFF, anulará los efectos externos.	
PARAM1		PARAM2	
 <b>SendLevel</b>	0 – 100	 <b>RetLevel</b>	0 – 100
Ajusta el nivel de envío de efectos externos.		Ajusta el nivel de retorno de efectos externos.	
		PARAM3	
		 <b>DryLevel</b>	0 – 100
		Ajusta el volumen del sonido original en el G9.2tt (el nivel de señal que entra en el módulo EXT LOOP).	


<b>ZNR</b>		<b>Módulo ZNR</b>	
		Este módulo sirve para reducir el ruido durante las pausas de ejecución. Le ofrece una opción de reducción de ruido y otra de puerta de ruidos (corta el sonido durante las pausas de ejecución).	
<b>ZNR (ZOOM NOISE REDUCTION)</b>			
La reducción de ruidos original desarrollada por ZOOM corta el ruido durante las pausas de ejecución sin afectar al tono global.			

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

<b>DirtyGate</b>
Es una puerta de ruidos clásica con características de corte especiales.
Los tres tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

<b>PARAM1</b>	
<b>Threshold</b>	1 – 16
Ajusta la sensibilidad del ZNR. Para la máxima reducción de ruido, ajuste el valor tan alto como sea posible sin que el sonido tenga un decaimiento totalmente artificial.	



	<b>Módulo PRE AMP</b>
<b>FD Clean</b> Magnífico sonido limpio de un Fender Twin Reverb (año 65) muy apreciado por guitarristas de diversos estilos.	<b>VX Clean</b> Sonido limpio del combo Vox AC-30, funcionando en el modo de clase A.
<b>JC Clean</b> Sonido limpio de la serie JC de Roland con chorus interno que da lugar a un sonido amplio y limpio.	<b>HW Clean</b> Sonido limpio del legendario Hiwatt Custom 100 de Britain totalmente a válvulas.
<b>UK Blues</b> Sonido crunch del combo de 1962 Bluesbreaker de Marshall.	<b>US Blues</b> Sonido crunch de un Fender Tweed Deluxe de 1953.
<b>TweedBass</b> Sonido crunch del Fender Bassman, un amplificador de bajo con una gran presencia.	<b>BG Crunch</b> Sonido crunch del combo Mesa Boogie MKIII.
<b>VX Crunch</b> Sonido crunch del combo Vox AC30TBX, funcionando en el modo de clase A.	<b>Z Combo</b> Sonido crunch de un combo original de Zoom.
<b>MS #1959</b> Sonido crunch del legendario Marshall de 1959.	<b>MS Crunch</b> Sonido de una torre Marshall JCM800 cuyo rango va desde un sonido limpio hasta uno crunch.
<b>MS Drive</b> Sonido de alta ganancia de una torre Marshall JCM2000.	<b>Rect Cln</b> Sonido limpio del canal naranja del Mesa Boogie Dual Rectifier.
<b>Rect Vnt</b> Sonido de alta ganancia del canal rojo del Mesa Boogie Dual Rectifier (modo Vintage).	<b>Rect Mdn</b> Sonido de alta ganancia del canal rojo del Mesa Boogie Dual Rectifier (modo Modern).
<b>HK Clean</b> Sonido limpio del famoso modelo Triamp MKII de Hughes & Kettner (Amp 1).	<b>HK Crunch</b> Sonido crunch del famoso modelo Triamp MKII de Hughes & Kettner (Amp 2).
<b>HK Drive</b> Sonido de alta ganancia del famoso modelo Triamp MKII de Hughes & Kettner (Amp 3).	<b>DZ Clean</b> Sonido limpio del canal 1 del amplificador de guitarra alemán Diezel Herbert (fabricado a mano), con tres canales controlables por separado.
<b>DZ Crunch</b> Sonido crunch del canal 2 del amplificador Diezel Herbert.	<b>DZ Drive</b> Sonido de alta ganancia del canal 3 del amplificador Diezel Herbert.
<b>ENGL Drv</b> Sonido saturado del ENGL Ritchie Blackmore Signature 100.	<b>PV Drive</b> Sonido de alta ganancia del clásico Peavey 5150 desarrollado en colaboración con un famoso guitarrista de rock duro.
<b>Z Stack</b> Sonido de alta ganancia de cabezal de amplificación original de Zoom.	<b>OverDrive</b> Simulación del Boss OD-1, pionero en el concepto de "saturación".
<b>TS808</b> Simulación del conocido Ibanez TS808 utilizado por muchos guitarristas como realzador.	<b>Centaur</b> Simulación del KLON Centaur muy apreciado entre los profesionales y utilizado también como realzador.

<b>Guv'nor</b>	<b>RAT</b>
Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.	Simulación del PROCO Rat famoso por su cortante sonido de distorsión.

<b>DS-1</b>	<b>dist +</b>
Simulación de la distorsión Boss DS-1, una de los grandes favoritas.	Simulación del MXR distortion+ que popularizó la distorsión.

<b>HotBox</b>	<b>FuzzFace</b>
Simulación del previo a válvulas HotBox de Matchless.	Simulación del Fuzz Face que se convirtió en parte de la historia del rock con su extraño aspecto e increíble sonido.

<b>BigMuff</b>	<b>MetalZone</b>
Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, preferido de muchos artistas por su dulce y grueso sonido fuzz.	Simulación del sonido clásico del pedal METALZONE famoso por su prolongado sustain y rango de medios.



<b>TS+F_Cmb</b>	<b>SD+M_Stk</b>
Combinación de sonido de combo Fender e Ibanez TS-9.	Combinación del sonido de un amplificador de tipo torre y del Boss SD-1.

<b>FZ+M_Stk</b>	<b>Z OD</b>
Combinación de sonido Fuzz Face y del de un amplificador de tipo torre Marshall.	Saturación original de Zoom con distorsión natural.



<b>ExtremeDS</b>	<b>DigiFuzz</b>
Sonido de alta ganancia con la máxima ganancia posible en cualquier efecto de distorsión.	Ataque fuzz de alta ganancia.

<b>Z Clean</b>
Sonido limpio directo original de Zoom.

Los 43 tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.






GAIN		LEVEL	
 <b>Gain</b>	0 - 100	 <b>Level</b>	1 - 100
Ajusta la ganancia de previo (profundidad de distorsión).		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	
PARAM1		PARAM2	
<b>Tone</b>	0 - 30	<b>Chain</b>	Pre, Post
Ajusta la calidad tonal del sonido.		Elige la posición de conexión de la sección de previo. Los ajustes disponibles son "Pre" (antes del módulo MOD/ EFX2) o "Post" (después del módulo DELAY).	

<b>Aco. Sim</b>
Este efecto hace que una guitarra eléctrica suene como una acústica.

GAIN		LEVEL	
 <b>Top</b>	0 - 10	 <b>Level</b>	1 - 100
Ajusta el tono especial de cuerda característico de una guitarra acústica.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	
PARAM1		PARAM2	
<b>Body</b>	0 - 10	<b>Chain</b>	Pre, Post
Ajusta el característico sonido de caja de una guitarra acústica.		Elige la posición de conexión de la sección de previo. Los ajustes disponibles son "Pre" (antes del módulo MOD/ EFX2) o "Post" (después del módulo DELAY).	

<b>EQ</b>		<b>Módulo EQ</b>					
Es un ecualizador de 6 bandas. En el modo de edición, el módulo se ajusta utilizando los mandos [BASS], [MIDDLE], [TREBLE] y [PRESENCE] de la sección de previo y los mandos de parámetros 3 y 4.							
BASS		MIDDLE		TREBLE		PRESENCE	
Bass	±12 160Hz	Middle	±12 800Hz	Treble	±12 3.2kHz	Presence	±12 6.4kHz
Ajusta el realce/corte en el rango de graves.		Ajusta el realce/corte en el rango de medios.		Ajusta el realce/corte en el rango de agudos.		Ajusta el realce/corte en el rango de super-agudos.	
PARM3				PARM4			
Low-Mid				Low-Mid		Harmonics	
				±12 400Hz		±12 12kHz	
				Ajusta el realce/corte en el rango de medios-graves.		Ajusta el realce/corte en el rango de armónicos.	

<b>CABINET</b>		<b>Módulo CABINET</b>			
Este efecto simula el sonido que se consigue al grabar la señal de un recinto acústico captada por un micrófono. Puede elegir el tipo de micro simulado y su posición. El estado on/off de este módulo controla la selección automática del algoritmo del módulo PRE-AMP (→ p. 65).					
PARM1		PARM2		PARM3	
MicType	Dyna, Cond	MicPosi	0 – 2	Depth	0 – 2
Elige el tipo de micro. "Dyna" simula la respuesta de frecuencias de un micrófono dinámico y "Cond" la de un micro condensador.		Le permite elegir distintas características de micrófono dependiendo de la posición de captura. Dispone de los siguientes ajustes: 0: El micro apunta al centro del altavoz 1: El micro apunta a un lugar a medio camino entre el centro y la esquina del altavoz 2: El micro apunta a la esquina del altavoz		Ajusta la profundidad del efecto. Un valor de 0 también incluye una parte de sonido de recinto acústico.	

<b>MOD/EFX 2</b>		<b>Módulo MOD/EFX2</b>					
Incluye efectos de modulación como chorus y flanger, efectos de retardo y efectos de modulador de tono.							
<b>Chorus</b>							
Este efecto mezcla el sonido original con un componente de tono modificado variable, produciendo un sonido totalmente resonante.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	 Rate	1 – 50	Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	
<b>ST-Chorus</b>							
Esto es un chorus stereo con un sonido limpio.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 Depth	0 – 100	 Rate	1 – 50	Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

Ensemble							
Es un bloque de chorus con movimiento tridimensional.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 – 100	Rate	1 – 50	Tone	0 – 10	Mix	0 – 100
Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

ModDelay							
Es un retardo que le permite el uso de modulación.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 – 2000 mS	FeedBack	0 – 100	Rate	1 – 50	Mix	0 – 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación. Cuanto mayor sea el valor, más alto será el número de repeticiones del sonido retardado.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

Flanger							
Este efecto produce un sonido resonante totalmente ondulante.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Resonance	-10 – -1, 0, 1 – 10	Manual	0 – 100
Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la intensidad de resonancia.		Ajusta el rango de frecuencias en las que actuará el efecto.	

PitchShift							
Este efecto hace que aumente o disminuya el tono del sonido original.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Shift	-12 – -1, 0, 1 – 12, 24	Tone	0 – 10	Fine	-25 – 25	Balance	0 – 100
Ajusta en semitonos la cantidad en la que será modificado el tono.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Le permite realizar un ajuste preciso del tono en intervalos de centésimas (1/100 semitonos).		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

PedalPitch							
Este efecto le permite utilizar un pedal para modificar el tono en tiempo real.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 – 8	Mode	Up, Down	Tone	0 – 10	PdlPosi	0 – 100
Elige el tipo de cambio de tono realizado por el pedal (vea la tabla 1).		Elige la dirección del cambio de tono (hacia arriba o up y hacia abajo o down).		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta la cantidad en la que será modificado el tono. Dependiendo del ajuste "Color", también se verá afectado el balance de mezcla entre sonido original y sonido con efectos.	

[Tabla 1]

Color	Modo	Valor mínimo pedal	Valor máximo pedal	Color	Modo	Valor mínimo pedal	Valor máximo pedal
1	Up Down	-100 cent Solo sonido original	Solo sonido original -100 cent	5	Up Down	-1 octava + SECO +1 octava + SECO	+1 octava + SECO -1 octava + SECO
2	Up Down	DOBLAJE Desafinación + SECO	Desafinación + SECO DOBLAJE	6	Up Down	-700 cent + SECO +500 cent + SECO	+500 cent + SECO -700 cent + SECO
3	Up Down	0 cent +1 octava	+1 octava 0 cent	7	Up Down	-∞ (0 Hz) + SECO +1 octava	+1 octava -∞ (0 Hz) + SECO
4	Up Down	0 cent -2 octavas	-2 octavas 0 cent	8	Up Down	-∞ (0 Hz) + SECO +1 octava + SECO	+1 octava + SECO -∞ (0 Hz) + SECO

<b>Vibe</b>							
Efecto de vibrato automático.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Tone	0 – 10	Balance	0 – 100
Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>Step</b>							
Efecto especial que modifica el sonido siguiendo un patrón en escalera.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Resonance	0 – 10	Shape	0 – 10
Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia.		Ajusta el efecto de la envolvente sobre el sonido.	

<b>Delay</b>							
Es un retardo cuyo ajuste máximo es 2000 ms.							
Para consultar los parámetros de efectos, vea TapeEcho (el siguiente efecto).							

<b>TapeEcho</b>							
Este efecto simula un eco de cinta.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 2000  mS	Feedback	0 – 100	HiDamp	0 – 10	Mix	0 – 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación. Cuanto mayor sea el valor mayor será el número de repeticiones del sonido retardado.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido retardado. Cuanto menor sea el valor más suave será el sonido retardado.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>DynamicDelay</b>							
Es un retardo dinámico en el que el volumen del efecto varía dependiendo del nivel de la señal de entrada.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 2000  mS	Amount	0 – 100	Feedback	0 – 100	Sense	-10 – -1, 1 – 10
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la sensibilidad del efecto. Para valores positivos, el volumen del sonido con efectos aumenta al aumentar el nivel de la señal de entrada. Con valores negativos, el volumen del sonido con efectos disminuye al aumentar el nivel de la señal de entrada.	

<b>DynamicFlang</b>							
Es un flanger dinámico en el que el volumen del efecto varía dependiendo del nivel de la señal de entrada.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Resonance	-10 – -1, 0, 1 – 10	Sense	-10 – -1, 1 – 10
Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la intensidad de resonancia.		Ajusta la sensibilidad del efecto. Para valores positivos, el volumen del sonido con efectos aumenta al aumentar el nivel de la señal de entrada. Con valores negativos, el volumen del sonido con efectos disminuye al aumentar el nivel de la señal de entrada.	

<b>MonoPitch</b>							
Es un modulador de tono monofónico (interpretaciones de notas sueltas), con una baja fluctuación de sonido.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Shift	-24 – +24	Tone	0 – 10	Fine	-25 – 25	Balance	0 – 100
Ajusta en semitonos la cantidad de modulación de tono.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Realiza un ajuste preciso de la cantidad de modulación de tono en centésimas (1/100 semitono).		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>H.P.S (Harmonized Pitch Shifter)</b>							
Es un modulador de tono inteligente que genera automáticamente armonías de acuerdo a una clave y escala prefijadas.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Tone	0 – 10	Mix	0 – 100
Determina el intervalo para la modulación de tono del sonido (vea la tabla 2).		Define la tónica para la escala utilizada para la modulación de tono.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

[Tabla2]

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

<b>PdIMonoPitch</b>							
Es un modulador de tono monofónico (interpretaciones de notas sueltas), que le permite modular el tono en tiempo real con un pedal de expresión.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 – 8	Mode	Up, Down	Tone	0 – 10	PdIPosi	0 – 100
Elige el tipo de cambio de tono realizado por el pedal (vea la tabla 1).		Elige la dirección del cambio de tono (hacia arriba o up y hacia abajo o down).		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta la cantidad en la que será modificado el tono. Dependiendo del ajuste "Color", también se verá afectado el balance de mezcla entre el sonido original y los efectos.	


<b>Cry</b>							
Este efecto modifica el sonido igual que un modulador de voz.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Range	1 - 10	Resonance	0 - 10	Sense	-10 - -1, 1 - 10	Balance	0 - 100
Ajusta el rango de frecuencias procesadas por el efecto.		Ajusta la intensidad de la resonancia.		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>ReverseDelay</b>							
Es un retardo especial en el que los efectos suenan como si estuvieran siendo reproducidos al revés.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	10 - 1000	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Balance	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido retardado.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>BendChorus</b>							
Este efecto le ofrece una inflexión tonal que utiliza la señal de entrada como disparador y procesa cada nota individualmente.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	-50 - 50	Attack	1 - 10	Release	1 - 10	Balance	0 - 100
Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta el tiempo de ataque para el efecto de inflexión. Cuanto mayor sea el valor de este parámetro más lento será el ataque.		Ajusta el tiempo de salida para el efecto de inflexión. Cuanto mayor sea el valor de este parámetro más lenta será la salida.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>CombFilter</b>							
Este efecto utiliza las características de un combo generado usando una modulación fija en el flanger como un ecualizador.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Frequency	1 - 50	Resonance	-10 - 10	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Ajusta la frecuencia que será enfatizada.		Ajusta la intensidad de resonancia.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido con efectos.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>Air</b>							
Este efecto reproduce el ambiente de una sala, para crear una profundidad espacial.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Size	1 - 100	Reflex	0 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Ajusta el tamaño del espacio simulado.		Ajusta la cantidad de reflexiones.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>DELAY</b> 	<b>Módulo DELAY</b> Es un módulo de retardo que le permite utilizar la función de mantenimiento. Los parámetros de efectos están descritos abajo, después de los tipos de efectos.
---	---




**Delay** **TAP HOLD MUTE**  
Es un retardo con un ajuste máximo de 5000 ms.

**PingPongDly** **TAP HOLD MUTE**  
Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre la izquierda y la derecha.




**Echo** **TAP HOLD MUTE**  
Simula un eco de cinta con una duración de hasta 5000 ms.

**PingPongEcho** **TAP HOLD MUTE**  
Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre la izquierda y la derecha. La duración del retardo puede ser de hasta 5000 ms.



**AnalogDelay** **TAP HOLD MUTE**  
Simula un retardo analógico con una duración de hasta 5000 ms.  
Los 5 tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 – 5000 	 Feedback	0 – 100	HiDamp	0 – 10	 Mix	0 – 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido con efectos.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

**ReverseDelay** **TAP HOLD MUTE**  
Es un retardo inverso con una duración de hasta 2500 ms.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	10 – 2500 	 Feedback	0 – 100	HiDamp	0 – 10	 Balance	0 – 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido con efectos.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

**Air**  
Este efecto reproduce el ambiente de una sala, para crear una profundidad espacial.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Size	1 – 100	 Reflex	0 – 10	Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Ajusta el tamaño del espacio simulado.		Ajusta la cantidad de reflexiones.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	



**REVERB****Módulo REVERB**

Este módulo incluye varios tipos de reverb, reflexiones iniciales y retardos multifase. Los parámetros de efectos están descritos abajo, después de los tipos de efectos.

**Hall**

Esta reverb simula la acústica de una sala de conciertos.

**Room**

Esta reverb simula la acústica de una habitación.

**Spring**

Este efecto simula una reverb de muelles.

**Arena**

Este efecto reverb simula la acústica de una gran sala de actuaciones como un pabellón de deportes, por ejemplo.

**TiledRoom**

Simula la acústica de una habitación alicatada (tipo baño/cocina).

**ModernSpring**

Este efecto simula una reverb de muelles con un sonido brillante.

Los seis tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 - 30	PreDelay	1 - 100	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de la reverb.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

**E/Reflection**




Este efecto aísla solo los componentes de reflexiones iniciales de la reverb.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 - 30	Shape	±10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la envolvente del sonido con efectos. En el rango negativo, se invierte la envolvente. Con un ajuste de 0, el efecto es una reverb con puerta. En el rango positivo, es una envolvente de atenuación.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	




**MultiTapDly**






Este efecto produce varios componentes con distintos tiempos de retardo.


PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000	Pattern	1 - 8	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Elige el patrón de combinación para las marcaciones. El rango de selección va desde patrones rítmicos a aleatorio.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>PanDelay</b>							
Es un retardo stereo con un tiempo de retardo de hasta 3000 ms.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 – 3000 	 Feedback	0 – 100	HiDamp	0 – 10	 Pan	L50 – L2, 0, R2 – R50
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido con efectos.		Ajusta la posición de panorama (izquierda/derecha) del sonido.	

<b>PingPongDly</b>							
Es un retardo con un tiempo de retardo de hasta 3000 ms.							
Para consultar los parámetros de efectos, vea PingPongEcho (el siguiente efecto).							

<b>PingPongEcho</b>							
Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre la izquierda y la derecha. La duración del retardo puede ser de hasta 3000 ms.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 – 3000 	 Feedback	0 – 100	HiDamp	0 – 10	 Mix	0 – 100
Ajuste del tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido con efectos.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

<b>AutoPan</b>							
Este efecto desplaza ciclicamente la posición de panorama del sonido.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
 Width	L50 – L2, 0, R2 – R50	 Rate	0 – 50 	 Depth	0 – 10	 Wave	0 – 10
Ajusta el rango de movimiento de la posición del sonido.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la profundidad de modulación.		Elige una forma de onda para la modulación. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la saturación de los picos de onda, lo que reforzará el efecto.	

TOTAL/FUNCTION		<b>Módulo TOTAL</b>					
		Este módulo incluye los parámetros que afectan a todo el programa.					
<b>TOTAL</b>							
Especifica el tiempo del programa y la acción del pedal de disparo de función 1/2.							
<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>			
<b>Tempo</b>	40 – 250	<b>Function1</b>	Vea la página 38	<b>Function2</b>	Vea la página 38		
Especifica el tiempo del programa (→ p. 39).		Elige la acción del pedal de disparo de función 1.		Elige la acción del pedal de disparo de función 2.			
<b>NAME</b>							
Especifica el nombre del programa (→ p. 27).							
<b>ARRM</b>							
Realiza los ajustes para la función ARRM (→ p. 52). Utilice la tecla [PAGE] para cambiar entre las páginas 1 y 2.							
<b>PAGE1</b>							
<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>			
<b>ARRM control target</b>		<b>min (valor mínimo)</b>	Vea la página 52	<b>MAX (valor máximo)</b>	Vea la página 52		
Elige el destino de control ARRM. Cuando esté seleccionado el ajuste "NOT Assign", la función ARRM estará desactivada.		Especifica el valor que tendrá el parámetro cuando la forma de onda de control alcance su punto más bajo.		Especifica el valor que tendrá el parámetro cuando la forma de onda de control alcance su punto más alto.			
<b>PAGE2</b>							
<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>					
<b>Wave</b>	Vea la página 53	<b>Sync</b>	Vea la página 53				
Elige la forma de onda del destino de control.		Especifica la sincronización de la forma de onda de control utilizando como referencia el tiempo del programa.					
<b>P1-1 a P1-4 (ajuste para el pedal de expresión 1)</b>							
Especifica los destinos de control 1 - 4 para el pedal de expresión 1. Los parámetros de efectos están descritos abajo, después de los tipos de efectos.							
<b>P2V1 a P2V4 (ajuste para el pedal de expresión 2, dirección vertical)</b>							
Especifica los destinos de control 1 - 4 para el pedal de expresión 2 (dirección vertical).							
<b>P2H1 to P2H4 (ajuste para el pedal de expresión 2, dirección horizontal)</b>							
Especifica los destinos de control 1 - 4 para el pedal de expresión 2 (dirección horizontal).							
Los 12 elementos anteriores tienen los mismos parámetros. Sin embargo, para P2H1 a P2H4 (ajuste para el pedal 2, dirección horizontal), no está disponible PARM4 (activación/desactivación de módulo).							
<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>		<b>PARM4</b>	
<b>Expression pedal control target</b>		<b>min (valor mínimo)</b>		<b>MAX (valor máximo)</b>		<b>Module on/off function</b>	
Especifica el destino que es controlado por el pedal de expresión.		Especifica el valor que tendrá el parámetro cuando el pedal esté en la posición de "puntera arriba" o cuando el pedal 2 esté totalmente girado hacia la izquierda.		Especifica el valor que tendrá el parámetro cuando pulse a fondo el pedal o cuando el pedal 2 esté totalmente girado hacia la derecha.		Activa o desactiva la función on/off del módulo. Este parámetro no está disponible para P2H1 a P2H4 (ajuste para el pedal 2 en dirección horizontal).	

# Resolución de problemas

## ■ No hay sonido o el volumen es muy bajo

- Compruebe que el interruptor POWER esté en la posición on.
- Pruebe a ajustar el mando LEVEL.
- Asegúrese de que esté correctamente conectada la guitarra a la toma INPUT, y el amplificador de guitarra a la toma OUTPUT L/MONO (ó OUTPUT R).
- Compruebe que el blindaje del cable no esté dañado.
- Ajuste el nivel del programa (→ p. 16).
- Compruebe que el G9.2tt no esté en el modo de anulación (→ p. 21).
- En algunos programas puede ajustar el volumen con el pedal de expresión. Compruebe que ha seleccionado un ajuste de volumen correcto con el pedal.
- Cuando ambos controles de la sección Accelerator estén al mínimo no habrá sonido. Debe subir parcialmente al menos uno de ellos.

## ■ El sonido está distorsionado

- Disminuya el ajuste de los parámetros Gain y Level del módulo PRE-AMP.
- Reduzca el ajuste de los controles [TUBE] y [BOOST] de la sección del Energizer.
- Reduzca el ajuste del control [TUBE] de la sección del Accelerator.

## ■ Los pedales de disparo no funcionan correctamente

- Revise el ajuste de los pedales de disparo de función 1/2 (→ p. 38).
- Compruebe el modo operativo actual. La acción del pedal de disparo es distinta en el modo de reproducción y en el modo manual.

## ■ El sonido en el estado bypass es raro

- Reduzca el ajuste de los controles [TUBE] y [BOOST] de la sección del Energizer.  
El Energizer también funciona en el estado bypass.

- Ajuste el control [TUBE] de la sección del Accelerator a un valor inferior al obtenido al colocar este control en la posición de las "3 en punto".

El Accelerator también funciona en el estado bypass.

## ■ Elevados niveles de ruido

- Utilice solo un adaptador ZOOM CA.
- Ajuste el valor ZNR.
- Desplácese por la habitación para localizar ruidos RF relacionados con las pastillas, etc.
- Disminuya el ajuste de los parámetros Gain y Level del módulo PRE-AMP.
- Revise los ajustes de los pedales de expresión 1/2 (→ p. 33 – 35).

Dependiendo de los parámetros asignados a los pedales de expresión 1/2, una variación del pedal que provoque un cambio drástico de parámetro puede dar lugar a ruidos.

## ■ No se puede enviar o recibir mensajes MIDI

- Compruebe que estén conectados correctamente el conector MIDI IN del G9.2tt y la toma MIDI OUT de la otra unidad MIDI y el conector MIDI OUT del G9.2tt y la toma MIDI IN de la otra unidad.
- Revise el ajuste del canal MIDI (→ p.43).
- Compruebe si está activado el envío/recepción del tipo de mensaje MIDI respectivo (→ p. 44, 47).

## ■ La conmutación On/off con el pedal de expresión no funciona correctamente

- Compruebe que el parámetro 4 (on/off de módulo) del pedal de expresión 1 (P1-1 a P1-4) o el funcionamiento del pedal de expresión del pedal 2 en dirección vertical (P2V1 a P2V4) estén ajustados a "Enable" en el módulo TOTAL (→ p. 33, 34).
- La función de activación/desactivación de módulo no está disponible para el pedal 2 en dirección horizontal (P2H1 a P2H4) (→ p. 34).

# Especificaciones técnicas

<b>Número tipos de efectos</b>	106
<b>Número módulos efectos</b>	10 módulos simultáneamente
<b>Memoria de programas</b>	Area de usuario: 5 programas x 20 bancos = 100 (lectura/escritura) Area prefijada: 5 programas x 20 bancos = 100 (solo lectura) Total: 200 programas
<b>Frecuencia de muestreo</b>	96 kHz
<b>Conversión A/D</b>	24 bits, 64x
<b>Conversión D/A</b>	24 bits, 128x
<b>Procesado de señal</b>	32 bits
<b>Respuesta de frecuencia</b>	20 Hz - 40 kHz +1.0 dB, -3.0 dB (con 10 kilohmios de carga)
<b>Pantalla</b>	LEDs de 7 segmentos, 2 dígitos LCD retroiluminada de 16 dígitos y 2 líneas
<b>Entradas</b>	
<b>Entrada de guitarra</b>	Conector de tipo auriculares mono standard Nivel medio de entrada: -10 dBm Impedancia de entrada: 1 megohmio
<b>Entrada AUX</b>	Conector de tipo auriculares mini (stereo) Nivel medio de entrada: -10 dBm Impedancia de entrada: 10 kilohmios
<b>Retorno externo</b>	Conector de tipo auriculares mono standard Nivel medio de entrada: -10 dBm/+4 dBm (conmutable)
<b>Salidas</b>	
<b>Salida de línea</b>	Conector de tipo auriculares mono standard x 2 Nivel medio de salida: -10 dBm/+4 dBm (conmutable) Nivel máximo de salida: +19 dBm (impedancia de carga de 10 kilohmios o superior) Impedancia de salida: 1 kilohmio o inferior
<b>Salida de auriculares</b>	Conector de auriculares stereo standard Salida media: 60 mW (con 32 ohmios de carga), 20 mW (con 300 ohmios de carga) Impedancia de salida: 47 kilohmios
<b>Envío externo</b>	Conector de tipo auriculares mono standard Nivel medio de salida: -10 dBm/+4 dBm (conmutable)
<b>Circuitería a válvulas</b>	12AX7 x 2
<b>Conectores de control</b>	MIDI OUT, MIDI IN
<b>Interface USB</b>	
<b>Interface PC</b>	16 bits (configuración stereo para grabación/reproducción)
<b>Frecuencias de muestreo</b>	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
<b>Alimentación</b>	15 V DC, 1.5 A (adaptador de CA AD-0012 incluido)
<b>Dimensiones</b>	235 (P) x 595 (L) x 85 (A) mm
<b>Peso</b>	5.5 kg

\* 0 dBm = 0.775 Vrms

\* Diseño y especificaciones sujetos a modificaciones sin previo aviso.

## Tabla de implementación MIDI

[EFFECTOR Model G9.2tt		MIDI Implementation Chart		Date : 08.Oct.,2005 Version :1.00
Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	x *****	x	
Velocity	Note ON Note OFF	x x	x x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		o 0,32 1-5,7-31,64-95  64-95	o 0,32 1-5,7-31,64-95  64-95	Bank select Expression Pedal 1, Expression Pedal 2 Effect module on/off, Signal mute,Bypass, Channel A/B (See Note 1)
Prog Change	True #	o 0-99 *****	o 0-127	
System Exclusive		o	o	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x x	x x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes		1. Control # 1-5,7-31,64-95 is assignable. 2. Transmit Control # and Recognized Control # that used in some function are same.		
Mode 1 : OMNI ON, POLY		Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY		Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No	

■ Tabla de asignación de número de grupo/banco + número de programa del G9.2tt

GRUPO	BANCO	No. PROGRAMA														
		1			2			3			4			5		
		N° banco		Número programa	N° banco		Número programa	N° banco		Número programa	N° banco		Número programa	N° banco		Número programa
MSB	LSB	MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB				
U	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	3	0	0	4
	1	0	0	5	0	0	6	0	0	7	0	0	8	0	0	9
	2	0	0	10	0	0	11	0	0	12	0	0	13	0	0	14
	3	0	0	15	0	0	16	0	0	17	0	0	18	0	0	19
	4	0	0	20	0	0	21	0	0	22	0	0	23	0	0	24
	5	0	0	25	0	0	26	0	0	27	0	0	28	0	0	29
	6	0	0	30	0	0	31	0	0	32	0	0	33	0	0	34
	7	0	0	35	0	0	36	0	0	37	0	0	38	0	0	39
	8	0	0	40	0	0	41	0	0	42	0	0	43	0	0	44
9	0	0	45	0	0	46	0	0	47	0	0	48	0	0	49	
u	0	0	0	50	0	0	51	0	0	52	0	0	53	0	0	54
	1	0	0	55	0	0	56	0	0	57	0	0	58	0	0	59
	2	0	0	60	0	0	61	0	0	62	0	0	63	0	0	64
	3	0	0	65	0	0	66	0	0	67	0	0	68	0	0	69
	4	0	0	70	0	0	71	0	0	72	0	0	73	0	0	74
	5	0	0	75	0	0	76	0	0	77	0	0	78	0	0	79
	6	0	0	80	0	0	81	0	0	82	0	0	83	0	0	84
	7	0	0	85	0	0	86	0	0	87	0	0	88	0	0	89
	8	0	0	90	0	0	91	0	0	92	0	0	93	0	0	94
9	0	0	95	0	0	96	0	0	97	0	0	98	0	0	99	
A	0	1	0	0	1	0	1	1	0	2	1	0	3	1	0	4
	1	1	0	5	1	0	6	1	0	7	1	0	8	1	0	9
	2	1	0	10	1	0	11	1	0	12	1	0	13	1	0	14
	3	1	0	15	1	0	16	1	0	17	1	0	18	1	0	19
	4	1	0	20	1	0	21	1	0	22	1	0	23	1	0	24
	5	1	0	25	1	0	26	1	0	27	1	0	28	1	0	29
	6	1	0	30	1	0	31	1	0	32	1	0	33	1	0	34
	7	1	0	35	1	0	36	1	0	37	1	0	38	1	0	39
	8	1	0	40	1	0	41	1	0	42	1	0	43	1	0	44
9	1	0	45	1	0	46	1	0	47	1	0	48	1	0	49	
b	0	1	0	50	1	0	51	1	0	52	1	0	53	1	0	54
	1	1	0	55	1	0	56	1	0	57	1	0	58	1	0	59
	2	1	0	60	1	0	61	1	0	62	1	0	63	1	0	64
	3	1	0	65	1	0	66	1	0	67	1	0	68	1	0	69
	4	1	0	70	1	0	71	1	0	72	1	0	73	1	0	74
	5	1	0	75	1	0	76	1	0	77	1	0	78	1	0	79
	6	1	0	80	1	0	81	1	0	82	1	0	83	1	0	84
	7	1	0	85	1	0	86	1	0	87	1	0	88	1	0	89
	8	1	0	90	1	0	91	1	0	92	1	0	93	1	0	94
9	1	0	95	1	0	96	1	0	97	1	0	98	1	0	99	



ZOOM CORPORATION  
ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,  
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan  
Página web: <http://www.zoom.co.jp>



# Uso de efectos específicos con el pedal Z

Además de los efectos descritos en este manual, los módulos WAH/EFX1, MOD/EFX2 y REVERB del G9.2tt incluyen una serie de tipos de efectos especiales diseñados para sacarle el máximo partido posible a las capacidades del pedal de expresión Z (pedal Z). Estos tipos de efectos son los que le describimos a continuación.

Otra función adicional es el parámetro "ARRM BPM" que puede ser asignado a un pedal de expresión. En este caso, puede controlar con el pedal el tempo de referencia para la función ARRM(0 - 250). (El ajuste del tempo específico del programa no se verá afectado).

## Módulo WAH/EFX1

### X-Wah

Este efecto le permite hacer un cruce entre el sonido original y el sonido con efectos (wah tipo VOX), utilizando el pedal. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Frequency" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, AftR	Frequency	1 - 50	X-Fade	0 - 100	Level	2 - 100
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX1. Los ajustes disponibles son: "Befr" (antes de la sección de preamplificación) o "AftR" (después del previo).		Ajusta la frecuencia que será resaltada.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

### X-Phaser

Este efecto le permite hacer un cruce entre el sonido original y el sonido con efectos (modulador de fase), utilizando el pedal. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Rate" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	Bef1 - 4, Aft1 - 4	Rate	0 - 50	X-Fade	0 - 100	Level	2 - 100
Elige la posición de conexión y el tipo de sonido. Con los ajustes "Bef1" a "Bef4", la posición de conexión está antes del módulo PRE-AMP, y con los ajustes "Aft1" a "Aft4" la posición está después de dicho módulo.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

### X-Vibe

Este efecto le permite hacer un cruce entre la acción del modulador de fase y del trémolo, utilizando el pedal. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Rate" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
PHA Rate	0 - 50	TRM Rate	0 - 50	X-Fade	0 - 100	Level	2 - 100
Ajusta la velocidad de modulación del modulador de fase.		Ajusta la velocidad de modulación del trémolo.		Ajusta el balance de nivel entre el modulador de fase y el trémolo.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

### Z-Oscillator

Este oscilador le permite modificar su frecuencia usando el tono de la señal de guitarra o con el pedal. También puede añadir un efecto portamento o vibrato a la señal del oscilador.

Para hacer que la frecuencia del oscilador controle el tono de la guitarra, ajuste el parámetro "Frequency" a "A-Bf" (antes del módulo PRE-AMP) o "A-Af" (después del módulo PRE-AMP). En este caso, pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Balance" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) a "Portament" o "Vibrato".

Para controlar la frecuencia del oscilador con el pedal, ajuste el parámetro "Frequency" a 0 - 60 (esta pasará a ser la frecuencia de referencia) y asigna la dirección vertical del pedal Z al parámetro "Frequency" y la dirección horizontal al parámetro "Balance".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Frequency	0 - 60, A-Bf, A-Af	Portament	0 - 10	Vibrato	0 - 10	Balance	0 - 100
Elige la frecuencia del oscilador (vea la tabla 1).		Ajusta la suavidad del cambio de tono.		Ajusta la profundidad del vibrato.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

[Tabla 1]

Parámetro Frequency	Nota	Parámetro Frequency	Nota
0 - 11	A2 - Ab3	36 - 47	A5 - Ab6
12 - 23	A3 - Ab4	48 - 59	A6 - Ab7
24 - 35	A4 - Ab5	60	A7

## Módulo MOD/EFX2

### Z-Echo

Este efecto le permite modificar el tono del eco y su duración controlando el parámetro "Time" con el pedal. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Time" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "FeedBack" o "Mix".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	10 - 1000	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación. Cuanto mayor sea el valor mayor será el número de repeticiones del sonido retardado.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido retardado. Cuanto menor sea el valor más suave será el sonido retardado.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

### X-Flanger

Este efecto le permite hacer un cruce entre el sonido original y el sonido con efectos (Flanger), utilizando el pedal. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Rate" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	X-Fade	0 - 100	Manual	0 - 100
Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.		Ajusta el rango de frecuencias en el que actuará el efecto.	

### X-Step

Este efecto le permite hacer un cruce entre el sonido original y el sonido con efectos (Step), utilizando el pedal. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Rate" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	X-Fade	0 - 100	Shape	0 - 10
Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.		Ajusta la envolvente del sonido con efectos.	

### Z-Step

Es un efecto que desplaza hacia arriba o hacia abajo la frecuencia resaltada, utilizando el pedal. Si asigna el parámetro "Frequency" al pedal, la frecuencia resaltada será modificada en pasos independientes, hasta que se alcance la frecuencia de destino.

Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Frequency" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "Mix".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Frequency	1 - 50	Depth	0 - 100	Shape	0 - 10	Mix	0 - 100
Ajusta la frecuencia resaltada.		Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la envolvente del sonido con efectos.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

### Z-Pitch

Es un modulador de tono que le permite ajustar una cantidad de modulación de tono diferente para el pedal Z en dirección vertical y en dirección horizontal.

Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "PdlPosi V" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "PdlPosi H".

Los parámetros son los mismos que para el Z-MonoPitch.

### Z-MonoPitch

Es un modulador de tono monofónico (para la reproducción nota única) que le permite ajustar una cantidad de modulación de tono diferente para el pedal Z en dirección vertical y en dirección horizontal.

Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "PdlPosi V" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "PdlPosi H".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 - 8	Tone	0 - 10	PdlPosi V	0 - 100	PdlPosi H	0 - 100
Elige el tipo de cambio de tono producido por el pedal (vea la tabla 2).		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de modulación (dirección vertical del pedal).		Ajusta la cantidad de modulación (dirección horizontal del pedal).	

[Tabla 2] La tabla de abajo le muestra un ejemplo de funcionamiento del pedal Z cuando la dirección vertical está ajustada a "PdIPosi V" y la horizontal a "PdIPosi H".

Color	Dirección vertical	min	Dirección horizontal	max	Color	Dirección vertical	min	Dirección horizontal	max
1	max min	1000 centésimas -200 centésimas	+1 octava 0 centésimas		5	max min	700 cent 0 centésimas	+1 octava 0 centésimas	
2	max min	+1 octava 0 centésimas	1500 centésimas 300 centésimas		6	max min	+1 octava 0 centésimas	+2 octava 0 centésimas	
3	max min	300 centésimas 0 centésimas	+1 octava 0 centésimas		7	max min	+1 octava 0 centésimas	-∞ (0 Hz) 0 centésimas	
4	max min	500 centésimas 0 centésimas	+1 octava 0 centésimas		8	max min	500 centésimas -700 centésimas	-1 octava +1 octava	

### Z-Talking

Este efecto transforma el sonido de guitarra en una voz. Cuando utilice el pedal Z, puede modificar la vocalización de distintas formas moviendo el pedal en dirección horizontal o vertical.

Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Formant V" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "Formant H".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Variation	1 - 5	Tone	0 - 10	Formant V	0 - 100	Formant H	0 - 100
Elige el tipo de variación de sonido producido por el pedal (vea la tabla 3).		Ajusta el tono.		Ajusta las modulaciones silábicas [picos del espectro de frecuencias acústicas que caracteriza la vocalización] (dirección vertical del pedal).		Ajusta las modulaciones silábicas [picos del espectro de frecuencias acústicas que caracteriza la vocalización] (dirección horizontal del pedal).	

[Tabla 3] La tabla de abajo le muestra un ejemplo de funcionamiento del pedal Z cuando la dirección vertical está ajustada a "Formant V" y la horizontal a "Formant H".

Variación	Dirección vertical	min	Dirección horizontal	max	Variación	Dirección vertical	min	Dirección horizontal	max
1	max min	i a		u e	4	max min	o e		a i
2	max min	u i		e o	5	max min	a o		i u
3	max min	e u		o a					

### Módulo REVERB

#### Z-Delay

Es un efecto de retardo que le permite ajustar del panorama y del nivel de mezcla utilizando el pedal. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Mix" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "Pan".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 - 3000	FeedBack	0 - 100	Pan	L50 - R50	Mix	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta el panorama izquierdo/derecho del sonido retardado.		Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.	

#### Z-Dimension

Es un efecto espacial que le permite ajustar de la profundidad, panorama y reverberación utilizando el pedal. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Depth" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "Pan".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Pan	L50 - R50	Depth	0 - 100	Decay	1 - 30	Mix	0 - 100
Ajusta el panorama izquierdo/derecho del sonido.		Ajusta la profundidad de posición del sonido.		Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta el nivel de mezcla del sonido de la reverb.	

#### Z-Tornado

Es un efecto de retardo que hace que el sonido con efectos se parezca al de un tornado. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (P2V1 - P2V4) al parámetro "Rate" y la dirección horizontal (P2H1 - P2H4) al parámetro "Width".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 - 3000	Rate	1 - 50	Width	L50 - R50	Mix	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el rango de movimiento del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla del sonido retardado.	

# Ajuste del giro del pedal de expresión

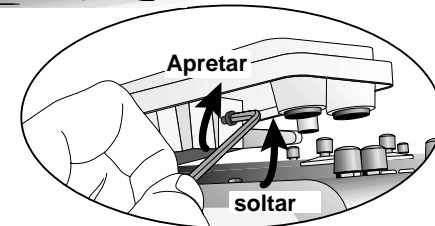
## Ajuste del giro horizontal para el pedal de expresión 2

- Coloque en la posición de puntera arriba el pedal de expresión 2 situado en la parte derecha de la unidad.



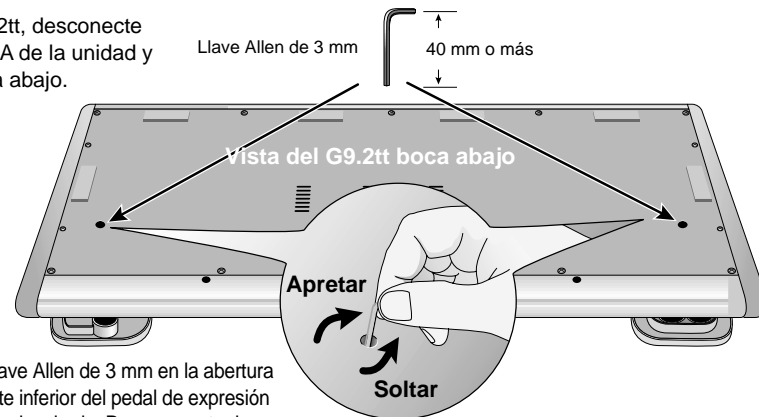
La abertura para el ajuste del pedal es visible en el panel trasero del pedal de expresión 2.

- Introduzca una llave Allen de 3 mm en la abertura de la parte exterior del panel. Para aumentar la resistencia del pedal, gire la llave hacia la derecha y para disminuirla, gírela hacia la izquierda.



## Ajuste del giro horizontal para el pedal de expresión 1/2

- Apague el G9.2t, desconecte el adaptador CA de la unidad y colóquela boca abajo.





- Introduzca una llave Allen de 3 mm en la abertura situada en la parte inferior del pedal de expresión del lado derecho o izquierdo. Para aumentar la resistencia del pedal, gire la llave hacia la derecha y para disminuirla, gírela hacia la izquierda.























Aviso

- El pedal de expresión 2 del G9.2t ha sido diseñado para ser controlado con el pie. Una vez lo haya girado totalmente hacia la derecha, si lo pulsa enérgicamente o lo fuerza de algún modo, podrá dañarlo. Asegúrese de utilizar el pedal solo dentro del rango para el cual ha sido diseñado.
- Si ha ajustado demasiado baja la resistencia del pedal, puede que se suelte el tornillo interno y entonces ya no podrá modificar la resistencia. Realice esta operación con sumo cuidado.
- Si al soltarse el tornillo éste se introduce dentro de la unidad, póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico de Zoom.
- No intente abrir la carcasa del G9.2t y no encienda el G9.2t si está flojo el tornillo. Si lo hiciera podría dañarse la circuitería electrónica.













# G9.2tt Patch List

- \* The amp channel indicated by shading will be selected when the patch is called up.
- \* The Z-pedal setting indicates the effect type name and the parameter name. Expression pedal 1 is always assigned to the Volume parameter.
- \* The  symbol indicates the vertical direction setting and the  symbol the horizontal direction setting.
- \* An effect listed in brackets ( ) in the Z-pedal setting can be turned on by depressing the pedal fully.

## DEMO













Patch name	PRE-AMP CHANNEL		FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )
	For LIVE use	For REC use			
<b>G9 Drive</b>	DZ Clean	PV Drive	A/B	Phaser on	 Z-MonoPitch : PdlPosi V ( +1 Oct )  Z-MonoPitch : PdlPosi H ( +2 Oct )
U0 -1   U0 -1	This patch simulates the new-generation warming sound of Rage Against The Machine guitarist Tom Morello. Moving the Z-pedal in the vertical direction gives a 1-octave higher pitch change, and the horizontal direction adds one more octave, for extreme pitch changes. Channel A is modeled on the Diezel Herbert high-gain setting, and channel B on channel 1 clean sound of the Peavey 5150.				
<b>CleanCMB</b>	FD Clean	VX Clean	A/B	Hold Delay	 ModernSpring : Mix  AnalogDelay : Mix
U0 -2   U0 -2	Ultimate clean tone recreating the saturation of a tube amp. Select either American Fender sound (channel A) or British Vox sound (channel B). By making use of the Energizer tube circuitry, the sound can be given additional sheen.				
<b>CrosOver</b>	Z Clean	OverDrive	A/B	BPM TAP	 AMP-B : Gain  Delay : Mix
U0 -3   U0 -3	Versatile overdrive sound very popular in Fusion and Crossover of the nineteen-eighties. When playing a guitar solo, increase the gain by pushing down the Z-pedal. Add delay by moving the Z-Pedal sideways. Channel A offers Z Clean sound for cutting.				
<b>X-Phase</b>	FD Clean	VX Clean	A/B	Step on	 X-Phaser : Rate  X-Phaser : X-Fade
U0 -4   U0 -4	Compression + phaser sound great for funky cutting. Cross-fade the regular phaser with the original sound by moving the Z-pedal sideways. Add brushing and single-note riffs to really build that groove. Channel A is a clean sound variation based on the Fender Twin Reverb.				
<b>Wah&amp;Pit!</b>	MS #1959	MS Drive	A/B	PdlMonoPitch on	 PedalVox : Frequency  PdlMonoPitch : PdlPosi
U0 -5   U0 -5	This patch is ideal for some tricky guitar play. Use the Z-pedal with one foot and turn into Steve Vai. Control wah with vertical pedal movement and operate a mono pitch shifter in real time with horizontal pedal work. Channel A contains the Marshall 1959 crunch sound with moderate gain.				
<b>Z-Talker</b>	OFF	FuzzFace	A/B	DelayTAP	 Z-Talking : Formant V  Z-Talking : Formant H
U1 -1   U1 -1	Make the guitar talk with the Z-pedal. Moving the pedal in a V-shaped pattern during chord stroking creates a back-up chorus. Or switch to channel B with the Fuzz Face sound for stronger impact. Channel A of the REC patch (u1-1) contains Z Clean sound.				
<b>'70s Dry</b>	TS+F_Cmb	SD+M_Stk	A/B	DelayTAP	 P-Resonance : Frequency  AnalogDelay : Mix
U1 -2   U1 -2	Dry sound reminiscent of the seventies. Gradually moving the Z-pedal vertically brings up from the "woman tone" of Eric Clapton to brighter tone. Channel A is a combination of Fender combo amp and Ibanez TS-9 crunch sound.				
<b>Morphing</b>	Z Clean	MS Drive	A/B	P-Resonance on	 ReverseDelay : Balance  P-Resonance : Frequency
U1 -3   U1 -3	Psychedelic morphing sound using reverse delay. Let the pedal take you from the real world (Arena) to the world of fantasy (Reverse Delay), and back again. Channel B gives a heavily distorted Marshall sound.				
<b>HarmonyC</b>	VX Clean	VX Crunch	A/B	DelayTAP	 Delay : Mix  H.P.S : Mix
U1 -4   U1 -4	A patch that adds harmony in C major and delay to lead crunch sound. The Z-pedal lets you freely control the mixing ratio of delay and harmonized pitch shifter. Why not try your hand at guitar orchestration using delay tap and the Z-pedal. Channel A is a clean sound based on the same Vox AC30TBX.				
<b>AcoJazz</b>	Aco.Sim	FD Clean	A/B	Ensemble on	 Hall : Mix  Delay : Mix
U1 -5   U1 -5	This patch uses the acoustic effect to modify the sound of an electric guitar in electroacoustic style. The beautiful ambience creates a Jazzy feel. Recommended for use with single-coil front pickups. Channel B provides the Fender Twin Reverb clean sound.				

## MODELING



















<b>MS#1959</b>	MS #1959	MS #1959	A/B	Booster on	 ( Vibe : Rate )  Spring : Mix
U2 -1   U2 -1	A patch modeled on the legendary Marshall 1959 SuperLead 100 used extensively by numerous rock guitarists. Enjoy distortion that is slightly different from modern high-gain stack amps. Pushing the Z-pedal all the way down turns vibrato on. Channel A is a variation of the same amp with lower gain setting.				
<b>ENGL</b>	ENGL Drv	ENGL Drv	A/B	Delay on	 X-Wah : Frequency  X-Wah : X-Fade
U2 -2   U2 -2	This patch simulates the sound of the ENGL E650 Ritchie Blackmore Signature 100. Ample distortion but never muddy, that is what Ritchie Blackmore's sound is all about. Moving the Z-pedal horizontally brings X-WAH into play. Channel A is a variation of the same amp with lower gain setting.				
<b>Rectify</b>	Rect Cln	Rect Vnt	A/B	Hall on	 Hall : Mix  Chorus : Mix
U2 -3   U2 -3	Simulates the high-gain sound of the Mesa Boogie Rectifier, a world-wide standard for heavy music. Warm sound with a strong presence provides a mighty buildup whether playing riffs or lead. Channel A provides the clean channel sound (Rect Cln).				
<b>J-Chorus</b>	JC Clean	JC Clean	A/B	ST-Chorus on	 ST-Chorus : Mix  Hall : Mix
U2 -4   U2 -4	A simulation of the Roland JazzChorus sound with its beautiful chorus-based clean tone. Every guitarist needs a transparent clean sound with a wide range of uses, for cutting, arpeggios and many other situations. Stereo chorus can be turned on and off with the function foot switch. Channel A offers a tone variation of the same JazzChorus.				
<b>800/2000</b>	MS Crunch	MS Drive	A/B	MultiWah on	 ( MultiWah : Frequency )  Hall : Mix
U2 -5   U2 -5	This patch recreates both the Marshall JCM800 and JCM2000. Channel A is modeled on the characteristically solid crunch sound of the JCM800, while channel B brings you the higher gain sound of the JCM2000. Toggle between channels A and B with the function foot switch, for quick access to two types of Marshall sound.				
<b>Diezel</b>	DZ Clean	DZ Drive	A/B	AutoWah on	 Z-MonoPitch : PdlPosi V ( +1 Oct )  Z-MonoPitch : PdlPosi H ( +1500 Cent )
U3 -1   U3 -1	A simulation of the Diezel Herbert high gain sound popular among guitarists who want that extra heavy impact. Dry and penetrating distortion not available with other amps sharply etches the outlines also of a heavily down-tuned guitar. Channel A uses "DZ Clean" which simulates the Diezel Herbert channel 1 with ultra-clean, transparent tone.				

- \* When connected to a guitar amplifier, select the "For LIVE use" patches. When connected to a recorder or similar equipment, select the "For REC use" patches.
- \* Banks A and b of the preset area contain the same patches as banks U and u.
- \* The noise reduction setting may have to be adjusted according to the guitar and amplifier you are using.

## MODELING

Patch name	PRE-AMP CHANNEL		FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )
	For LIVE use	For REC use			
<b>HiWatt</b>	HW Clean	HW Clean	A/B	DelayTAP	 Delay : Mix  Chorus : Mix
U3 -2   U3 -2	This patch is modeled on the clean tone of the Hiwatt Custom 100 with its lively midrange. The typical saturation characteristics of a tube amp are faithfully preserved, resulting in confident, responsive sound. Immerse yourself in the sultry clean tone of a British amp. Channel B is a tonal variation.				
<b>AC30TBX</b>	VX Clean	VX Crunch	A/B	Tremolo on	 Tremolo : Rate  Tremolo : Depth
U3 -3   U3 -3	Simulation of the Vox AC30TBX crunch sound with the smooth high range typical of a class A amplifier, and its delicately detailed distortion. When you play a chord, the sound virtually jumps from the speaker in a way that is just not possible with other amps. Channel A gives the beautiful clean tone that is another hallmark of a class A amp.				
<b>TriAmp</b>	HK Clean	HK Drive	A/B	DelayTAP	 AnalogDelay : Mix  AnalogDelay : FeedBack
U3 -4   U3 -4	This patch simulates the smooth drive sound of the Hughes & Kettner Triamp MKII. Let the powerful low end and ample distortion propel your lead play. Channel A recreates the sound of the class A amp in the clean channel of the Triamp MKII.				
<b>TweedDLX</b>	US Blues	US Blues	A/B	BPM TAP	 E/Reflection : Mix  TapeEcho : Mix
U3 -5   U3 -5	Sound modeled on the Fender Tweed Deluxe beloved by many Blues greats. Dry crunch sound with just the right amount of sustain brings out delicate shifts in dynamics that make all the difference. Lay your heart into those picking nuances. Channel B contains a Tweed Deluxe sound variation.				
<b>Breaker</b>	UK Blues	UK Blues	A/B	MultiWah on	 ( MultiWah : Frequency )  TiledRoom : Mix
U4 -1   U4 -1	The Marshall Bluesbreaker simulated by this patch is not an amp that provides heavy distortion like the Marshall JCM series. Its crunch sound faithfully follows each picking nuance and has the classic ring of British Blues in the vein of Eric Clapton. Channel B contains a variation with stronger drive feeling.				
<b>W Fender</b>	FD Clean	TweedBass	A/B	ST-Chorus on	 ST-Chorus : Mix  ModernSpring : Mix
U4 -2   U4 -2	Channel A of this patch contains the clean sound of a Fender Twin Reverb, while channel B recreates the crunch sound of the Fender Bassman. With these two great choices, you can make optimum use of the stereo chorus while playing a wide variety of styles.				



## ARTIST

<b>Metallic</b>	MS Crunch	DZ Drive	A/B	DelayTAP	 PdlMonoPitch : PdlPosi  Echo : Mix
U4 -3   U4 -3	This patch simulates the Deep setting of the Diezel amp known for its hard, high-gain tone, used extensively by bands such as Metallica. It is best suited to playing guitar with drop tuning. Combination with Gate produces a dramatic and startling sound. Channel A is a Marshall crunch sound.				
<b>BlackMor</b>	MS #1959	ENGL Drv	A/B	Booster on	 Ensemble : Mix  Echo : Mix
U4 -4   U4 -4	Simulation of the famous Ritchie Blackmore sound. Channel A emulates the Marshall 1959 and channel B the ENGL Drv setting for Deep Purple and Rainbow sound, respectively. Press function foot switch 2 to turn the booster on and get that great tone for lead play.				
<b>SurfRock</b>	FD Clean	dist+	A/B	BendChorus on	 X-Vibe : TRM Rate  X-Vibe : X-Fade
U4 -5   U4 -5	The ideal sound for playing surf rock in the style of The Shadows or The Ventures. Get those phrases flowing and catch the wave. Move the Z-pedal sideways to use both phaser and tremolo. Channel B is a dry sound using modeling of dist +.				
<b>Smash</b>	Rect Mdn	DZ Drive	A/B	Delay on	 ( Delay : Mix )  Room : Mix
U5 -1   U5 -1	Simulates the punk rock sound pumped out by Offspring. The drive feeling will make you want to hit those power chords, but the sound still retains enough crispness for speedy playing. Channel B notches up the aggressiveness with DZ Drive.				
<b>The Edge</b>	HW Clean	BigMuff	A/B	BPM TAP	 ST-Chorus : Mix  Echo : Mix
U5 -2   U5 -2	Simulates the sound of the famous U2 guitarist Edge who jumped onto the world scene in the 1980s. Moving the Z-pedal sideways produces clear echo sound. Make optimum use of the pedal for those impressive solos. Channel B offers BigMuff type fuzz sound.				
<b>NotSubtl</b>	Z Clean	DZ Drive	A/B	RingModulate on	 RingModulate : Frequency  AnalogDelay : Mix
U5 -3   U5 -3	Simulates the loud and super-distorted sound of Slipknot, a major band on the modern heavy music scene. Moving the Z-pedal vertically gives the sound a more metallic ring, while the horizontal direction adds ambience for solos. Channel A provides Z Clean sound.				
<b>SalasWah</b>	Z Clean	Guv'nor	A/B	AutoWah on	 AutoWah : Resonance  Room : Mix
U5 -4   U5 -4	This patch simulates the heavy auto wah sound of Stevie Salas. It uses the compressor + auto wah combination indispensable for true funk. Make free use of brushing and single-note cutting to play those groovy phrases. Channel A contains a clean sound.				
<b>BeckOct</b>	FD Clean	RAT	A/B	DelayTAP	 Octave : OctLevel  Echo : Mix
U5 -5   U5 -5	Simulates the octaver sound cherished by Jeff Beck. It's the ideal patch for playing passages in the fluid driving style of his famous song "Led Boots". Adjust the octaver level with the pedal. Channel A provides a Fender Twin Reverb clean sound.				
<b>KingTone</b>	FD Clean	UK Blues	A/B	DelayTAP	 Echo : Mix  ModernSpring : Mix
U6 -1   U6 -1	Clean tone like the choking guitar of the king of Blues, Mr. BB King. Recreate the moody solo from "The Thrill Is Gone", and use the pedal to control the ambience. Channel B has a drive sound modeled on the Marshall Bluesbreaker.				





















\* Manufacturer names and product names mentioned in this document are trademarks or registered trademarks of their respective owners. The names are used only to illustrate sonic characteristics and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION.

Continued overleaf >>













# G9.2tt Patch List

- \* The amp channel indicated by shading will be selected when the patch is called up.
- \* The Z-pedal setting indicates the effect type name and the parameter name. Expression pedal 1 is always assigned to the Volume parameter.
- \* The  symbol indicates the vertical direction setting and the  symbol the horizontal direction setting.
- \* An effect listed in brackets ( ) in the Z-pedal setting can be turned on by depressing the pedal fully.







## ARTIST

Patch name For LIVE use   For REC use	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )	
	A	B				
<b>Hendrix</b> U6-2   U6-2	MS Crunch	FuzzFace	A/B	Phaser on	 Vibe : Rate	 Hall : Mix
<b>Cream</b> U6-3   U6-3	Z Clean	UK Blues	A/B	DelayTAP	 AutoPan : Rate	 Echo : Mix
<b>ZZ Drive</b> U6-4   U6-4	FZ+M_Stk	FZ+M_Stk	A/B	BPM TAP	 Delay : Mix	 Chorus : Mix
<b>SRV</b> U6-5   U6-5	FD Clean	TS+F_Cmb	A/B	Wah on	 Vibe : Balance	 Vibe : Rate
<b>SatchDST</b> U7-1   U7-1	DS-1	MS Drive	A/B	Delay on	 CombFilter : Frequency	 Delay : Mix
<b>LukeCLN</b> U7-2   U7-2	Z Clean	Rect Vnt	A/B	DelayTAP	 Delay : Mix	 ST-Chorus : Mix
<b>Santana</b> U7-3   U7-3	BG Crunch	BG Crunch	A/B	Arena on	 ( PedalVox : Frequency )	 AMP : Gain
<b>B.Setzer</b> U7-4   U7-4	TweedBass	TweedBass	A/B	PRE-AMP on	 ModernSpring : Mix	 Echo : Mix
<b>BrianDly</b> U7-5   U7-5	VX Crunch	ENGL Drv	A/B	Hold Delay	 PingPongDly : Mix	 H.P.S : Mix
<b>KurtDRV</b> U8-1   U8-1	Z Clean	BigMuff	A/B	Ensemble on	 AMP-B : Gain	 Ensemble : Mix

## SPECIAL FX

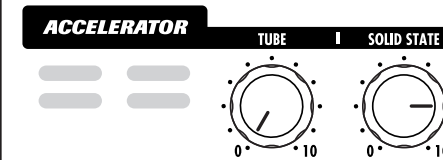
Patch name For LIVE use   For REC use	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )	
	A	B				
<b>X-Flange</b> U8-2   U8-2	Z Clean	HotBox	A/B	X-Flanger on	 X-Flanger : Rate	 X-Flanger : X-Fade
<b>PedalPan</b> U8-3   U8-3	FD Clean	DZ Drive	A/B	Z-Echo on	 X-Dimension : Depth	 X-Dimension : Pan
<b>Rotary</b> U8-4   U8-4	Z Clean	UK Blues	A/B	DelayTAP	 AutoPan : Rate	 AnalogDelay : Mix
<b>PdIPhase</b> U8-5   U8-5	HW Clean	TS808	A/B	BPM TAP	 FixedPhaser : Frequency	 Echo : Mix
<b>Gt-Osc</b> U9-1   U9-1	TweedBass	HotBox	A/B	Delay on	 Z-Oscillator : Balance	 Z-Oscillator : Portament
<b>Bend4T</b> U9-2   U9-2	Z Clean	JC Clean	A/B	BPM TAP	 BendChorus : Balance	 Hall : Mix

## SPECIAL FX

Patch name For LIVE use   For REC use	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )	
	A	B				
<b>SFX G9</b> U9-3   U9-3	FD Clean	BigMuff	A/B	BPM TAP	 Z-Step : Frequency	 Z-Step : Mix
<b>Pdl-Osc</b> U9-4   U9-4	Rect Vnt	Rect Vnt	A/B	DelayTAP	 Z-Oscillator : Frequency	 Z-Oscillator : Balance
<b>RingMod</b> U9-5   U9-5	FD Clean	DZ Crunch	A/B	Z-Echo on	 RingModulate : Balance	 RingModulate : Frequency

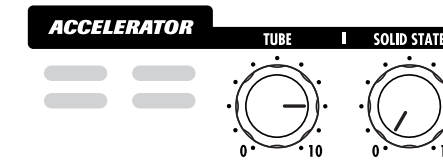
### Recommended Accelerator settings

#### Normal Clean



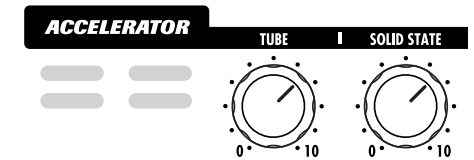
Settings for clean tone with low distortion levels

#### Tube Pre-amp



Settings for adding tube compression

#### Clean-Tube Mix

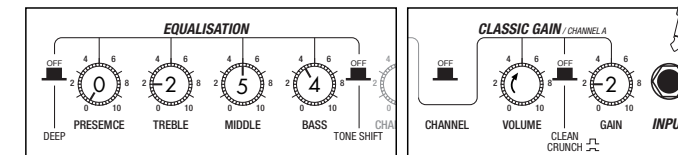


Settings for mixing solid state clean sound and tube distortion

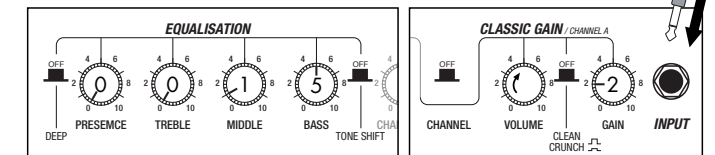
### Recommended settings for major guitar amps

#### Marshall JCM-2000

Live performance patches (U0~U9, A0~A9)

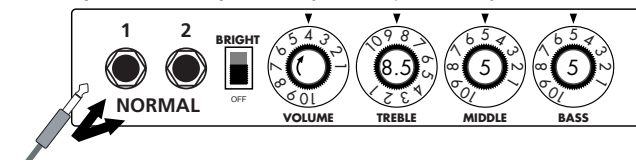


Recording patches (u0~u9, b0~b9)

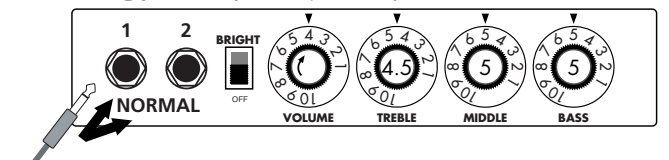


#### Fender TWIN Reverb

Live performance patches (U0~U9, A0~A9)

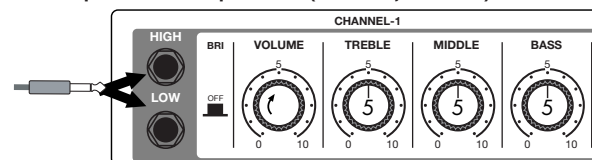


Recording patches (u0~u9, b0~b9)

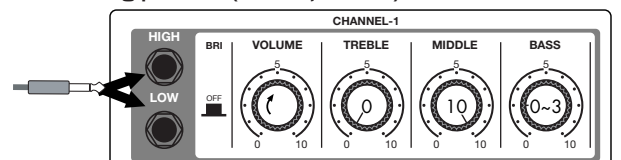


#### Roland JC-120

Live performance patches (U0~U9, A0~A9)



Recording patches (u0~u9, b0~b9)



- \* The recommended settings shown above are for the FRONT setting of the amp select feature.
- \* If a recording patch is selected while using a guitar amp, the desired effect may not be obtained and the sound may be unpleasant. Adjust the amp settings using the above examples as reference.
- \* The recommended settings shown above may need fine-tuning according to usage condition of the amplifier.

## Cubase LE Installation

## Connections and Preparations

## Recording with Cubase LE

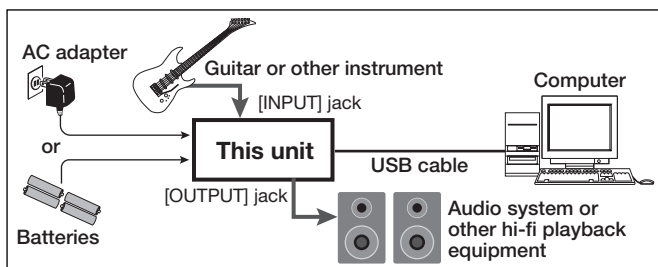
## Windows XP

To connect this unit to a computer running Windows XP and to enable audio input/output, proceed as follows.

### 1 Install Cubase LE on the computer.

When you insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the computer, the installer will start up automatically. Follow the on-screen instructions to install Cubase LE.

### 2 Connect this unit to the computer using a USB cable.



#### NOTE

- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

#### HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

When you connect this unit for the first time to a computer running Windows XP, a message saying "New Hardware Found" will appear. Before proceeding, wait a while until this message disappears.

### 3 From the "Start" menu, select "Control Panel" and double-click "Sounds and Audio Devices".

The sounds and audio devices properties screen appears. Click the "Audio" tab and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default device for audio playback and recording.

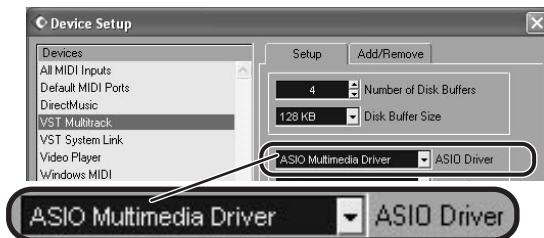


If another device is selected, use the "Default Device" pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, click the OK button to close the sounds and audio devices properties screen.

### 4 Start Cubase LE.

A window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

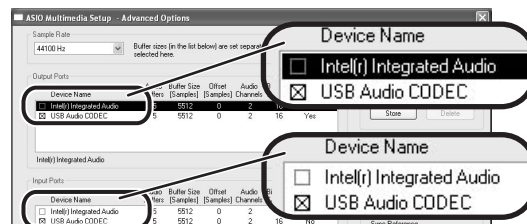
### 5 After Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Multitrack" in the list of devices.



Check whether "ASIO Multimedia Driver" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.

### 6 Click the "Control Panel" button in the device setup window. In the window that appears, click the "Advanced Options" button.

In the advanced options window, check whether "USB Audio CODEC" is selected as input port and output port.



If not selected, click the respective box to place a check mark in it. When the setting has been made, click the OK buttons to close the windows and return to the normal post-startup Cubase LE screen.

#### HINT

- By clicking the Move up/Move down button in the advanced options window, you can change the priority sequence setting of the currently selected port. If you move "USB Audio CODEC" to the top of the list, it will also be at the top in the following VST input window.
- When you edit any of the settings in the advanced settings window, a window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

### 7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.



If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.

#### HINT

When multiple input ports are available for selection, you should scroll or enlarge the window and check the enable/disable settings for all ports.



## Cubase LE Installation

## Connections and Preparations

## Recording with Cubase LE

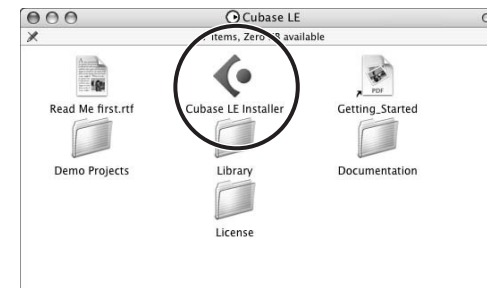
## MacOS X

To connect this unit to a computer running MacOS X and enable audio input/output, proceed as follows.

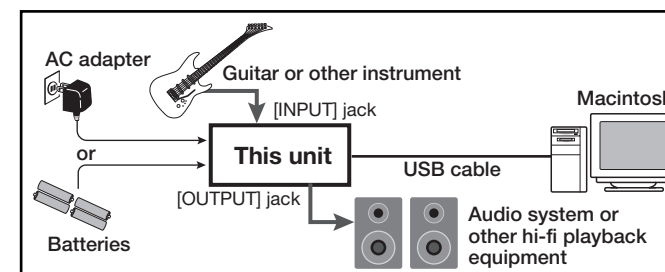
### 1 Insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the Macintosh computer.

The "Cubase LE" icon appears on the desktop.

### 2 Double-click the icon to open it, and use the "Cubase LE Installer" to install Cubase LE.



### 3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



#### NOTE

- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

#### HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

### 4 Open the "Applications" folder and then the "Utilities" folder, and double-click "Audio MIDI Setup".

The Audio MIDI Setup screen appears. Click "Audio Devices" and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default input/default output.



If another device is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, close Audio MIDI Setup.

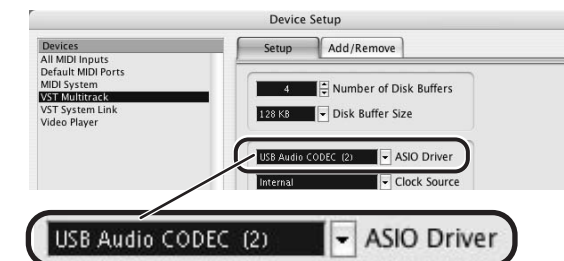
### 5 Start Cubase LE.

#### HINT

The Cubase LE program is installed in the "Applications" folder.

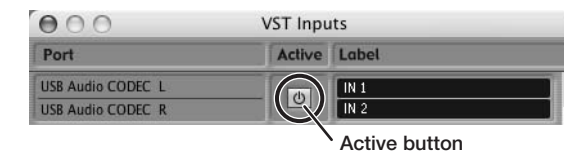
### 6 When Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.

Check whether "USB Audio CODEC(2)" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.



If another item is selected, use the pull-down menu to change the selection. When the setting has been made, click the OK button to close the window.

### 7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.

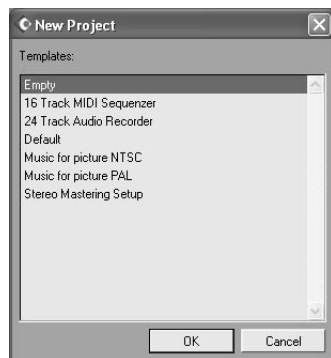


If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.



**8 Access the "File" menu and select "New Project".**

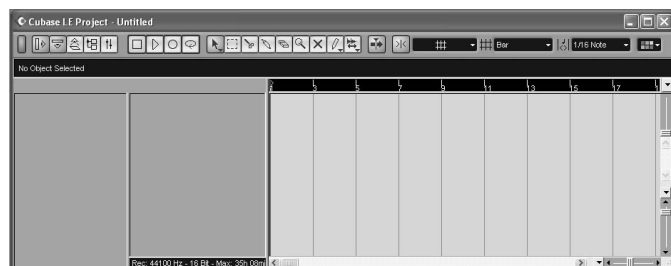
The new project window appears. Here you can select a project template.

**9 Make sure that the "Empty" template is selected, and click the OK button.**

A window for selecting the project file save location appears.

**10 After specifying the project file save location (such as the desktop), click the OK button (Choose button in MacOS 10.4).**

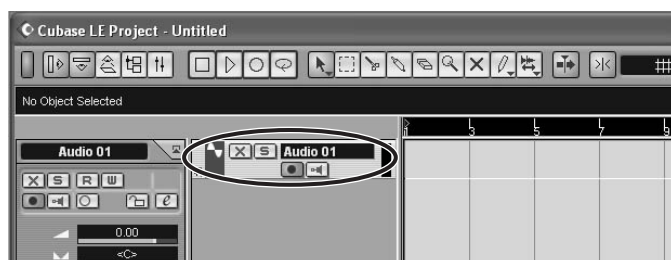
A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE operations appears.



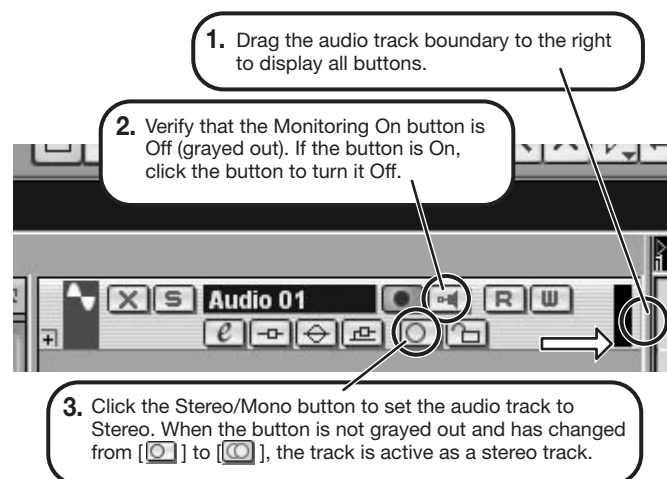
Project window

**11 To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".**

A new audio track is added to the project window.

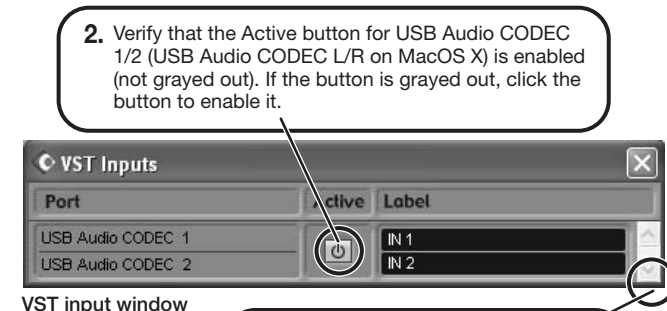
**HINT**

You can add several tracks at once by accessing the "Project" menu, selecting "Add track" and then selecting "Multiple..." in the submenu.

**12 Make the following settings for the new audio track.****13 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs".**

The VST inputs window appears. This window shows the available input ports and their active/inactive status.

You can perform the following steps here.



VST input window

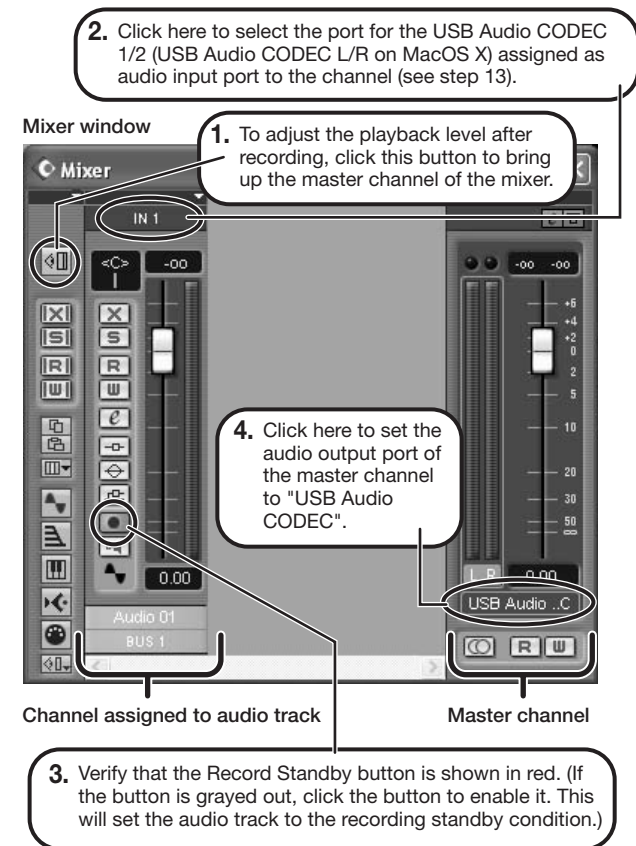
**14 Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.**

The sound selected here will be recorded on the computer via the [USB] port.

**15 Access the "Devices" menu and select "Mixer".**

The mixer window appears. This window shows the channels assigned to created tracks.

You can perform the following steps here.

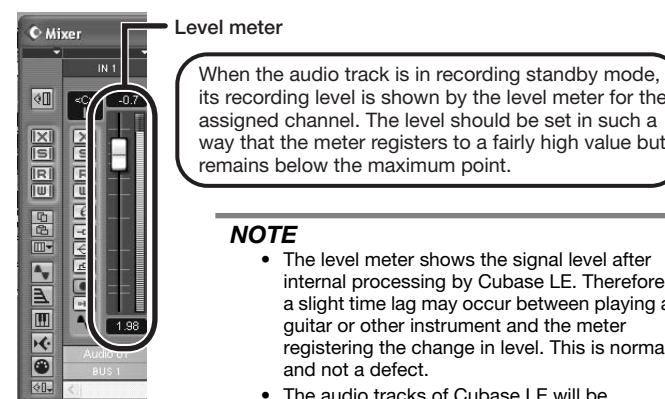


Channel assigned to audio track

Master channel

**HINT**

When the Record Standby button is enabled, the level meter next to the fader shows the input level for the audio track. When the button is disabled, the output level for the audio track is shown.

**16 While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE.****NOTE**

- The level meter shows the signal level after internal processing by Cubase LE. Therefore a slight time lag may occur between playing a guitar or other instrument and the meter registering the change in level. This is normal and not a defect.
- The audio tracks of Cubase LE will be recorded with correct timing exactly matched to your instrument play. There will be no lag between already recorded tracks and newly added tracks.

**17 Verify that the transport panel is shown.**

Transport panel

If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

**18 To start recording, click the Record button in the transport panel.**

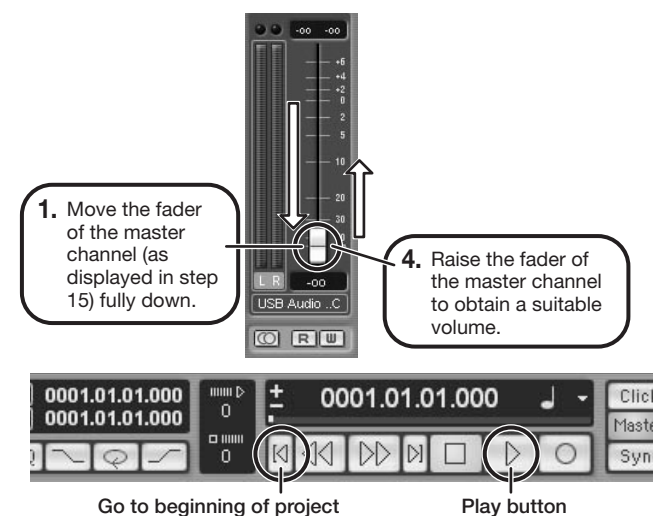
As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

**19 To stop recording, click the Stop button in the transport panel.**

Recording stops.

**20 Check the recorded content.**

To play the recording, perform the following steps.



Go to beginning of project

Play button

**HINT**

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the settings in the VST input window (step 13) and the master channel output port setting (step 15) once more.

**For optimum enjoyment**

While using Cubase LE, other applications may slow down drastically or the message "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE.

- (1) **Shut down other applications besides Cubase LE.**  
In particular, check for resident software and utilities.
- (2) **Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE.**  
When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.
- (3) **Power the unit from an AC adapter**  
When a device designed to use USB power is powered via the USB port, the current supply may sometimes fluctuate, leading to problems. See if using an AC adapter improves operation.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE again.

# G9.2tt Modeling Description 1 Reference for drive effect types and its original models.

## Fender Twin Reverb '65

FD Clean

In the later half of 1963, a reverb unit was added to the "Twin" amp, which was the birth of the "Twin Reverb" model. In 1965, Fender company was sold to CBS because of Leo Fender's health problem. The program on this Zoom G series is modeled after the pre-CBS "Twin Reverb" from 1965 aka "Black Panel". This amp has four 7025 (12AX7), a 12AX7 and two 12AT7 pre-tubes, four 6L6GC power-tubes and silicon diodes for the rectifier circuit. The diode rectifier is believed to give a tighter sound to the amplifier than the tube rectifier does, which should be the key to the characteristic glittering sound of this "Twin Reverb". This guitar amplifier has two 12" loudspeakers by Jensen and pus out 80w power. On the program in this Zoom G series, you can have the sound with the "Bright" switch on by tweaking the "Harmonics" parameter in the "6 band EQ" section. When you turn the reverb effect on, you will get that "Twin Reverb" sound you have been longing for.

## Fender Tweed Deluxe '53

US Blues

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

## Fender BASSMAN

TweedBass

Among the many famous Fender amps, the Bassman has earned a special place. When Jim Marshall developed his original amplifier, he is said to have used the Bassman circuit as a reference. When it first came out in 1951, the Bassman had an output of 26 watts and used a single Jensen 15-inch speaker. After various modifications, it reemerged in 1959 with a 50-watt output and four Jensen 10-inch drivers. The simulation of the Zoom G series is modeled on the "bright" channel of the '59 Bassman. Introduced at the 1951 NAMM show along with the Precision Bass, this amp was originally intended for use with bass guitars. But its reedy distortion made it a favorite with some of the early blues giants, and later with many rock guitarists. Of course, the amp continues to be used by musicians to this day.

## VOX AC30TBX

VX Clean  
VX Crunch

Tracing back the long history of Vox, one finds that it all began in 1958 under the moniker "Jennings Musical Instruments" (JMI). Originally, this company built amps in the ten to fifteen watt range, but as time went on, the demand for higher-power amps became stronger, leading to the birth of the famous AC30. The original AC30 had two Alnico Celestion 12" speakers, an EF86 tube preamp and EL84 tube power section, along with a GZ34 rectifier. Around this time, the Shadows as well as the Beatles started using the AC30 which quickly became very popular among guitarists. In the following years, musicians wanted even higher gain, and Vox responded with the Top Boost unit, an add-on that was later integrated in the AC30TBX. This is the model whose sound is simulated by the Zoom G series. After Vox left the JMI stable, sales unfortunately dropped drastically. In recent years, Korg has acquired the trademark rights to the Vox name and has started to produce a re-issue that is faithful to the original sound. The AC30TBX simulation in the Zoom G9.2tt duplicates the Hi gain inputs of the normal channel and brilliant channel. It delivers a clean unsullied sound typical of a class A amplifier as well as smooth overdrive sound.

## Marshall 1959 SuperLead100

MS #1959

This 1959 stack amp that received the nickname "Plexi" from the material of its front panel is one of the most famous amplifiers in Rock history. Its iconic status is right up there with the Fender Stratocaster and the Gibson Les Paul. Jimi Hendrix, Jimmy Page, Edward Van Halen, Eric Clapton and many other top guitarists all over the world have immortalized its sound in countless recordings. It is no exaggeration to say that virtually everybody has heard the sound of this amp at least once. By way of circuitry, it uses three ECC83 preamp tubes and four EL34 power tubes. Two cabinets with four Celestion 12" speakers complete the package that is the epitome of British Rock. With the volume full up, the aggressive transients and distortion sound complemented by smooth harmonics are the dream of every guitarist. The only drawback could be seen in the fact that a very high volume level is needed to get that sound. But the Zoom G9.2tt overcomes this problem, letting you duplicate the sound by simply raising the gain parameter. After all, even Rock guitarists should be kind to their ears.

## Marshall 1962 Bluesbreaker

UK Blues

Since it was used by Eric Clapton when recording the album "John Mayall and the Blues Breakers with Eric Clapton" (commonly known as the "Beano" album), this amp has acquired the moniker "Bluesbreaker". Up to then, guitar amps aimed for a clean sound with minimal distortion, but the fat and sweet tone of this amp driven by Eric Clapton's Les Paul fascinated guitarists the world over. They liked it so much that it has become the defining sound of the rock guitar. While different from the distortion produced by modern high-gain amps, the long sustain and distortion following each picking nuance is ideal for playing the blues. The creamy sound of this amplifier with its four ECC83 pre-stage tubes, two 5881 power tubes, and a GZ34 tube in the rectifier circuit is perfectly captured by the simulation.

## Marshall JCM800

MS Crunch

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

## Marshall JCM2000

MS Drive

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

## Roland JAZZ CHORUS

JC Clean

Simply put, the Roland "JC-120" is the most familiar guitar amplifier among both professionals and amateurs. Released in 1975 from Roland, this amp became known as "portable", "loud" and "almost trouble-free" (which are the very characteristics Japanese products are known for). You are pretty sure to find one in any live houses or studios all over the world. The key to that sound of "JC-120" is its unique chorus effect: the slightly delayed vibrato sound comes from one of two 12" loudspeakers and the dry sound from another and both sounds are combined in the air, which creates that distinctive spacey mood. This effect became very popular which is why Roland decided to release the chorus circuit independently as the "CE-1" pedal. Incidentally, the chorus effect on the Zoom G series is modeled after its follower "CE-2". Another unique feature of JC-120 is its "Bright" switch. This function is not included in this modeling program but you can approximate the effect of this switch by tweaking the "Harmonics" parameter in the "6 band EQ" section.

## HIWATT Custom 100

HW Clean

The Custom 100 was the flagship amp from Hiwatt, a British manufacturer that ranks with Marshall among the British legends. Vintage Hiwatt amplifiers made before the mid-1980s use high-grade military-spec parts and hand-soldered point-to-point wiring. This is the reason why production was limited to about 40 units per month. Because of their solid construction, these amplifiers have been likened to tanks. Their sound, in a word, is the epitome of clean. The pre-stage tubes are ECC83, while the power tubes are the same EL34 as used by Marshall. Unlike the glittering clean sound of a Fender amp, the clean sound of a Hiwatt is darker, having that characteristic British tone. Especially in the "normal" channel, turning up the volume to maximum will simply increase the sound pressure, without breakup or loss of detail. In the high-gain "brilliant" channel, slight distortion is possible by connecting a guitar with a high-output pickup such as a Les Paul. But the sound always remains detailed and transparent, allowing the listener to clearly pick out the individual notes that make up a chord. The "normal" and "brilliant" channel inputs can be linked with a short shielded cable, for even higher sound pressure output. This effect type simulates the linked sound as described above, much favored by Pete Townshend of The Who and Pink Floyd's David Gilmour.

## MESA/BOOGIE Mark III

BG Crunch

The origin of the MESA/BOOGIE amplifier was the modified Fender Princeton. Randall Smith, an amp tech in San Francisco, souped up those small guitar amps to put out 100w power and sold them. The first model was called "Mark I". Carlos Santana tried one and said, "Shit man, that little thing really Boogies!" -which gave the amplifier the brand name "BOOGIE." The second model "Mark II" had lead and rhythm channels and a 4-band equalizer to give wider variety to the guitar tone. The special feature of this model was an accomplished simul-power circuitry (the operation could be switched between class A and class AB). The power amplifier section had six power tubes. When the class A operation is selected, two EL34 power tubes are activated and the amp puts out a really smooth sound. When the class AB operation is selected, these two EL34s and other four 6L6GC power tubes are all activated and the amplifier puts out its full potential power. Until the model Mark II, MESA/BOOGIE amps were quite expensive, hand-made amplifiers, but the next model "Mark III" was more affordable. It has one 10" loudspeaker and 60w output power but retains all of the classic BOOGIE features; simul-power circuitry, the graphic EQ, and three (Rhythm1, Rhythm2 and Lead) separate channels. With this Zoom G series, you can select the modeling of the combo type of this "Mark III."

## MESA/BOOGIE Dual Rectifier

Rect Cln  
Rect Vnt  
Rect Mdn

The Rectifier was born by improving on the simul power circuit of the Mesa/Boogie Mark 1 to 3 as well as increasing the preamp gain and applying other tweaks. From its five 12AX7 preamp tubes and four 6L6GC power tubes, the amp produces an output of 100 watts. Unlike the Mark series, this model gives priority to tone, featuring a tone control circuit after the volume. With this model, the Mesa/Boogie brand image progressed from Fusion to Metal. The distinguishing feature of this amplifier, and its namesake, is of course the rectifier. The sound provided by this patch is based on the Dual Rectifier model which has two rectifier circuits, one of which is tube based and one configured with silicone diodes. The diodes create a tight, high-powered sound, while the tube sound is more soft and warm. The Zoom G9.2tt simulates the orange channel with its characteristic warmth, and the high-gain red channel having vintage and modern modes. Both use the silicone diode rectifier, and the cabinet is the same as the Boogie with four Celestion 12" speakers.

## ENGL E650 Ritchie Blackmore Signature 100

ENGL Drv

The German-born ENGL started out as a tube combo amp built in the mid-eighties by Edmund Engl. Towards the end of that decade, Heavy Metal ruled the music scene and high-gain amps were in great demand. ENGL rose to the challenge with a full-blown stack amp that caught the attention of professional musicians in Europe and cemented the reputation of the brand. The head amp E650 uses three ECC83 tubes in the pre section and four 5881 (6L6GC) tubes in the power section. It has two channels (Clean/Lead), but since it allows overall Lo/Hi gain switching, the amp can also be regarded as a four-channel unit. The Clean channel provides a tight, bright Fender style clean sound that is unusual in a stack amp. The Lead channel is more in the Marshall vein, but at higher gain settings, it becomes a unique ENGL sound. But another vital aspect of the ENGL sound is the solid and heavy E412VS cabinet with its 4 x 12" Celestion Vintage 30 speakers. The Zoom G9.2tt simulates the Lead channel of the E650 combined with the E412VS.

## PEAVEY 5150 STACK

PV Drive

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

## Hughes & Kettner TriAmp MK2

HK Clean  
HK Crunch  
HK Drive

Using a total of 13 tubes in the pre and power amp stages, with A and B settings for each, this is a monster of an amplifier offering the equivalent of six channels to play with. AMP1 is a Fender type clean channel with bright and uncluttered sound. AMP2 is a classic British drive channel which covers the overdrive range from crunch to distortion. AMP3 has already fairly high gain, but it is surpassed by AMP3. While allowing deep distortion, the sound has a solid core and remains wonderfully detailed. The reason why the TriAmp is so popular among guitar pros is the fact that all three channels offer high-quality sound. The full range from clean to high-gain distortion can be covered with a single amp. The Zoom G9.2tt simulates all three channels, letting you enjoy the same versatility as the monster amp itself.

## Diezel Herbert

DZ Clean  
DZ Crunch  
DZ Drive

This modern three-channel amp features great tonal versatility, ranging from clean tone to distortion. In particular, the extremely dry and gritty distortion produced by channel 3 gives a piercing effect that is hard to produce with any other amp. It is a favorite of Heavy Rock bands such as Metallica and Limp Bizkit. The uncluttered sound sharply etches the outlines also of a heavily down-tuned guitar. A DEEP control allows further boosting of the bass frequencies, for sound so low that it seems to hug the ground. The Zoom G9.2tt lets you achieve the same effect by boosting the BASS control of the EQ module. While the amp is justly famous for its distortion sound, the other channels also provide attractive choices. Channel 1 is ultra-clean, and channel 2 has a dry crunch sound with a character that clearly distinguishes it from Californian amps. The Zoom G9.2tt provides patches modeled on all three channels.

# G9.2tt Modeling Description ② Reference for drive effect types and its original models.

## BOSS OD-1

OverDrive

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

## Ibanez TS808

TS808

This is modeled on the early Tube Screamer introduced by Ibanez in 1979 for the non-US market. In Japan, it was sold under the Maxon name as the OD808. As the moniker implies, when using the pedal on its own, it produces natural distortion such as when driving a tube amp hard. But it often was used simply as a booster, with gain at 0 and volume at 10, to drive a full-up amp even further. Normally, this would not change the amplifier's sound, but a slight peak in the midrange results in a softer tone. This pedal is also famous for being used by blues guitar legend Stevie Ray Vaughan who tragically perished in a helicopter crash.

## KLON CENTAUR

Centaur

This pedal is well known for two things: its capability of producing pure distortion without impairing the original sound, and its high price. Being four-and-a-half years in the making, the Centaur distinguishes itself from other famous pedals such as the Ibanez TS808 or the Boss OD-1. It is also often used as a booster, but whereas these vintage pedals add their characteristics to the amp sound, the Centaur creates a tone as if it were driven by the amp.

## Marshall Guv'nor

Guv'nor

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

## PROCO RAT

RAT

This is one of the most widely used pedals. It has only three knobs (Distortion, Filter, Volume), but each knob has a wide adjustment range, allowing various types of sound. With distortion fully turned up, the fat, up-front sound is close to a Fuzz pedal. At the twelve o'clock position, the crunch sound brings out those fine picking nuances, allowing the player to tweak the sound by varying the playing style. As opposed to a regular tone control, the filter knob cuts the treble when turned clockwise. This is the secret behind the typical "RAT" sound. In the Zoom G series, this effect is simulated by the TONE parameter, but operation is reversed (treble is cut when turned counterclockwise).

## BOSS DS-1

DS-1

This orange-colored pedal can be called the standard of distortion sound. Among the many distortion pedals from Boss, it is a real long-seller, along with the SD-1. In Japan, sales of the pedal ceased at one point (although production for the U.S. market continued), but as of 2005, the product is available again. This is the only Boss pedal to be reintroduced to the market in this fashion. The sound is trebly and very "distortion-like", but it can very well hold its own in a band. Favored by Joe Satriani and Nirvana's Kurt Cobain.

## MXR Distortion+

dist+

MXR, a company founded in the seventies by two high school students, is famous for stomp boxes such as the Dynacomp and Phase 90. In the early days, their products were actually built and painted in a garage and set out to dry in the garden. As the story goes, sometimes small insects would get stuck on the surface, and the lot would be shipped out as is. The pedals soon gained worldwide fame in the seventies, but eventually lost their market share to "Made in Japan" products from Boss and others that provided high performance at lower cost. MXR disappeared from the scene, but in the late eighties, Jim Dunlop bought the rights and is now producing a number of re-issue models. This pedal much beloved by Randy Rhoads who made the "distortion" moniker and sound famous the world over. The hard-edged tone stays detailed also when playing fast solos or riffs with the lower strings muted. The world of heavy metal and hard rock wouldn't be the same without it.

## MATCHLESS HOT BOX

HotBox

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

## Dallas-Arbiter FUZZ FACE

FuzzFace

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

## Electro-Harmonix BIG MUFF

BigMuff

There are several versions of this pedal. The Zoom G series simulation is based on the so-called "Ram's Head" from the early seventies, characterized by very long sustain and rich distortion tapestry. Major names from the 70's associated with this sound are Carlos Santana and Robert Fripp of King Crimson. From the late eighties into the nineties, the grunge movement took over, with Nirvana's Cobain and J. Mascis of Dinosaur Jr. using the pedal to do their thing. Compared to an ordinary fuzz pedal, the BIG MUFF offers rich midrange and detailed distortion that maintain presence also when playing chords. The result is a wholly unique sound somewhere between distortion and fuzz.

## BOSS MT-2

MetalZone

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

## Fender Combo + TS9

TS+F\_Cmb

Opinion may be divided, but it can be argued that the most powerful and fat guitar sound ever was created by Stevie Ray Vaughan. He did this by putting extremely heavy-gauge strings that would fit an acoustic guitar on his old and battered Stratocaster. Add to this the full-up Fender amp and a small Ibanez pedal, and you are approaching magic territory. Just like this effect type does. Connect a Stratocaster and bend the third string near the 14th fret. Feel that smile appear on your face. If you want to express your feelings, give this one a go.

## Marshall Stack + SD-1

SD+M\_Stk

Ever since the dawn of rock, Marshall has been recognized as the best brand of amp for this genre. With the JCM800 series that appeared in the eighties, Marshall again pulled ahead of the pack. Among the various models of the series, the most successful must be the 100-watt 2203 featuring a master volume control. With its crisp and solid sound, it makes the guitar stand out gloriously in a band even over the vocals, something that hard rock guitarists really appreciate. However, for dashing leads with heavy riffs or right-hand playing, gain with this amp alone was still not enough. Driving the Marshall JCM800 with an overdrive pedal was the answer. This effect type recreates the sound of those glitzy hairspray bands from the eighties, using the Boss SD-1 as overdrive pedal.

## Marshall Stack + FUZZ FACE

FZ+M\_Stk

At the Monterey Pop Festival in 1967, a guitar was smashed and burnt on stage, helped along by Zippo lighter fluid. Just before this poor Stratocaster gave up the ghost, its psychedelic colors disintegrating, it had been played with furious intensity and produced a sound unlike anything heard before. And that is also what this effect type, combining a Marshall SuperLead 100 with the FUZZ FACE from Dallas-Arbiter, attempts to do. It produces a wildly deformed sound that is not destined for delicate chords but for audacious dramatic leads with heavy sustain. Such as those of the legendary Jimi Hendrix.

## Z Combo

Z Combo

The Bluesbreaker or Bassman are wonderful combo amps, but nowadays, their gain can seem a little low. Sometimes you just want to combine the transparency and dynamics of these combo amps with a more intense level of distortion and sustain. The Z Combo (great name!) is the answer to your prayers. You get a midrange sound like adding up a Marshall and a Fender and dividing them by two, plus distortion that equals notching up the volume from 10 to 15 (or from 12 to 17 on the Bassman). While not intended for jazz or heavy metal, the sound is great for a wide range of other blues and rock styles.

## Z Stack

Z Stack

Which amplifier has the strongest distortion in the world? Is it the Rectifier, the Herbert, the TriAmp? No, it is the Z Stack that you find right here. The distortion is so strong that simply touching the fingerboard with your left hand (or right hand if you're left-handed) will produce sound. (This makes right-hand playing a snap.) But amazingly, a 9th chord will remain clearly identifiable as such, because the sound does not lose its core. The biggest problem of this amplifier is that it does not exist--except in the Zoom G series, that is. Give it a try if you are after really heavy sound.

## Z OD

Z OD

When playing an electric guitar, distortion is of course one of the essential style elements, but different guitarists will have different preferences. What this effect type does is exemplify the preferences of the Zoom G series developers. The smooth overdrive sound should lend itself to many playing styles, allowing finely nuanced changes. Warmth is better than with any stomp box, and loud volume will not cause the sound to become unpleasant. Just the right amount of sustain ensures that attack dynamics remain vibrant. Tracking your fingerwork with uncanny accuracy, the effect reproduces even the final tinge of the pick when it leaves the string. We believe that many guitarists will find here what they were looking for.

## Extreme Distortion

ExtremeDS

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

## Digital Fuzz

DigiFuzz

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

## Z Clean

Z Clean

This is a clean sound that makes the drive module virtually disappear. The bass is tight, and a very slight treble emphasis creates vigor. Why choose this effect type, then? Try it when creating patches for arpeggios and cutting. You should get smoother and more rounded sound. If you want to produce clean guitar sound via a line input, excessive bass may make it sound as if the pick got caught between the strings. This effect type should solve such problems.