

ZOOM *GFX-1*

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

Manual de instrucciones

Introducción

¡Enhorabuena por la compra de su *ZOOM GFX-1* (al que haremos referencia de aquí en adelante como "GFX-1").

Dedique un momento a leer a fondo este manual ya que así podrá sacar el máximo partido posible a su nueva unidad y asegurarse un rendimiento óptimo.

Conserve este manual, la tarjeta de garantía y el resto de la documentación incluida.

Índice

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD	2
Características	3
Conceptos básicos	4
Funcionamiento a pilas	5
Controles y funciones / conexiones	6
Selección de programas para su reproducción ...	10
Uso de la función de afinador	12
Ajustes del módulo DRIVE	14
Edición de un programa	16
Grabación / copia de programas	18
Uso de un pedal de expresión opcional	20
Reinicialización a los valores de fábrica	21
Secuencia de efectos	22
Parámetros de efectos	23
Especificaciones / Resolución de problemas ...	37
Precauciones de uso	38
Listado de programas	39

© ZOOM Corporation

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



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:



Atención

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



Cuidado

Esto indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si 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 GFX-1.



Atención

Alimentación

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

[Funcionamiento con el adaptador CA]

- Utilice solo un adaptador CA que le proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que disponga de un conector "con polo central negativo" (Zoom AD-0006). El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

[Funcionamiento a pilas]

- Utilice cuatro pilas convencionales IEC R6 (tamaño AA) (alcalinas).
- El GFX-1 no puede recargar las pilas.
- Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que son del tipo adecuado.

- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- En caso de fuga del electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de electrolito.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento para pilas debe estar cerrada.



Atención

Entorno

Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías, no utilice el GFX-1 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.



Atención

Manejo

- No coloque nunca encima del GFX-1 recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del GFX-1 velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.
- El GFX-1 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que no se le caiga la unidad y de no someterla tampoco a golpes.
- Tenga cuidado de no introducir objetos (monedas, etc) ni derramar líquidos sobre la unidad.



Cuidado



Cuidado

Conexión de cables y conectores de entrada y salida

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el GFX-1 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.



Atención

Alteraciones

No abra nunca la carcasa del GFX-1 ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.



Cuidado

Volumen

No utilice demasiado tiempo el GFX-1 a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

Características

El GFX-1 es un sofisticado procesador multiefectos de guitarra que le ofrece las siguientes características.

● Excelente rendimiento

El GFX-1 dispone de una gama de 34 efectos internos de alta calidad, incluyendo una amplia variedad de ajustes de distorsión y flexibles efectos de modulación. Puede utilizar simultáneamente hasta nueve efectos. En cuanto a rendimiento y características, el GFX-1 supera a cualquier otro aparato de su misma gama.

● Carcasa robusta y manejo suave

La carcasa metálica y los enormes pedales de disparo del GFX-1 han sido diseñados para soportar los rigores de su uso en el escenario. El manejo intuitivo de la unidad está basado en el del conocido ZOOM 606. Dispone de selectores específicos para los efectos de distorsión más importantes, lo que permite el manejo de la unidad de forma instantánea. El control del tipo de distorsión y la intensidad durante una actuación es suave y fácil.

● Afinador cromático automático interno

La función de afinador cromático automático ha sido diseñada para adaptarse a las necesidades del guitarrista y para su uso en el escenario.

● Compatible con pedales de expresión

La conexión de un pedal de expresión opcional le facilita el ajuste de la profundidad de efecto o del volumen con su pie mientras toca. Tanto si elige un pedal wah o una inflexión tonal, el rango de sonidos disponibles está a la altura de unidades de gama alta.

● El sistema de doble fuente de alimentación le permite usarlo donde quiera

Además de con el adaptador CA, la unidad también puede funcionar con cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA). Las pilas de manganeso le permiten utilizar la unidad de forma continua hasta 7 horas y las alcalinas hasta 24 horas.

Conceptos básicos

Esta sección le explica algunos conceptos importantes con los que se encontrará a lo largo de este manual.

● Módulo de efectos

Como puede ver en la imagen de abajo, el sonido de efecto del GFX-1 es creado por el direccionamiento de la señal a través de una serie de efectos. Cada uno de esos efectos es un módulo de efectos.



Además de módulos de efectos como DRIVE (distorsión), MOD/PITCH (modulación) o DLY/REV (retardo y reverb), también puede utilizar simultáneamente el ZNR (reducción de ruidos Zoom) y el simulador de amplificador. Puede ajustar parámetros como la intensidad del efecto para cada módulo, y también puede activar y desactivar los módulos.

● Tipo de efecto

Cada módulo de efectos del GFX-1 contiene distintos efectos pertenecientes a la misma familia general. Estos son los llamados tipos de efectos, y solo puede elegir uno de ellos a la vez. Por ejemplo, el módulo MOD/PITCH incluye los tipos de efectos chorus, flanger, modulador de tono, etc.

● Parámetros de efectos

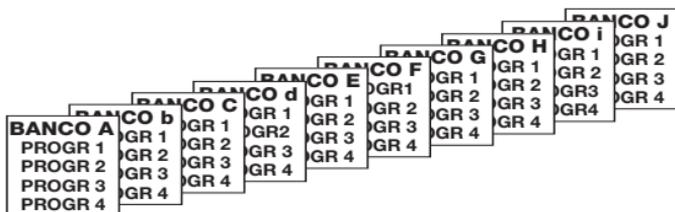
Cada módulo de efectos tiene distintos parámetros que controlan la forma en que se comporta el efecto. Ajustando los parámetros para cada módulo, tendrá un enorme control sobre el sonido final.

● Programa

En el GFX-1, los efectos son grabados y cargados en programas. Un programa contiene información acerca de los ajustes de activación/desactivación de módulos, tipos de efectos seleccionados y ajustes de los parámetros de efectos. El GFX-1 puede almacenar hasta 40 programas en su memoria interna.

● Banco

Un banco es una combinación de 4 programas. El GFX-1 tiene un total de 10 bancos marcados de la A a la J. Los programas de cada banco están numerados del 1 al 4. Para seleccionar un programa tiene que indicar su banco y el número del programa. "A1" elige el programa 1 del banco A y "F4" elige el programa 4 del banco F.



● Modo de reproducción/modo de edición

Estos términos hacen referencia al estado operativo del GFX-1. El modo se elige con el selector PLAY/EDIT. En el modo de reproducción, usted elegirá los efectos para su reproducción, y en el modo de edición, podrá modificar los ajustes de los efectos.

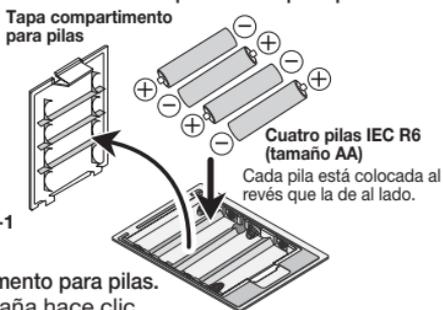
Funcionamiento a pilas

1. Coloque boca abajo la unidad, empuje la pestaña del compartimento para pilas y quite la tapa



pestaña
Parte inferior del GFX-1

2. Introduzca cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) en el compartimento para pilas.



3. Cierre la tapa del compartimento para pilas. Asegúrese de que la pestaña hace clic.

NOTA

Cuando aparezca un punto (.) que parpadee en pantalla, esto le indica que las pilas están a punto de agotarse. Cámbielas en cuanto pueda.

Controles y funciones / conexiones

Panel superior

Selector DRIVE

Elige la distorsión (tipo de efecto) utilizada en el módulo DRIVE.

Pantalla

Le muestra diversa información, como números de programa, ajustes de parámetros, etc.

LED DRIVE

Indica el estado de activación/desactivación del módulo DRIVE.

Tecla STORE

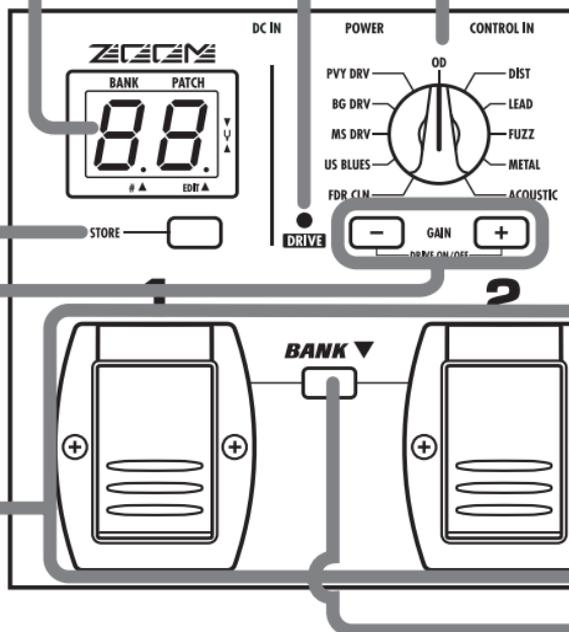
Sirve para grabar un programa editado o copiar un programa ya existente en otra posición

Teclas GAIN [+] / [-]

Ajustan la ganancia e intensidad de distorsión del módulo DRIVE.

Pedales de disparo [1] - [4]

Se utilizan para cambiar de programa de efectos y para el manejo de la función de afinador.

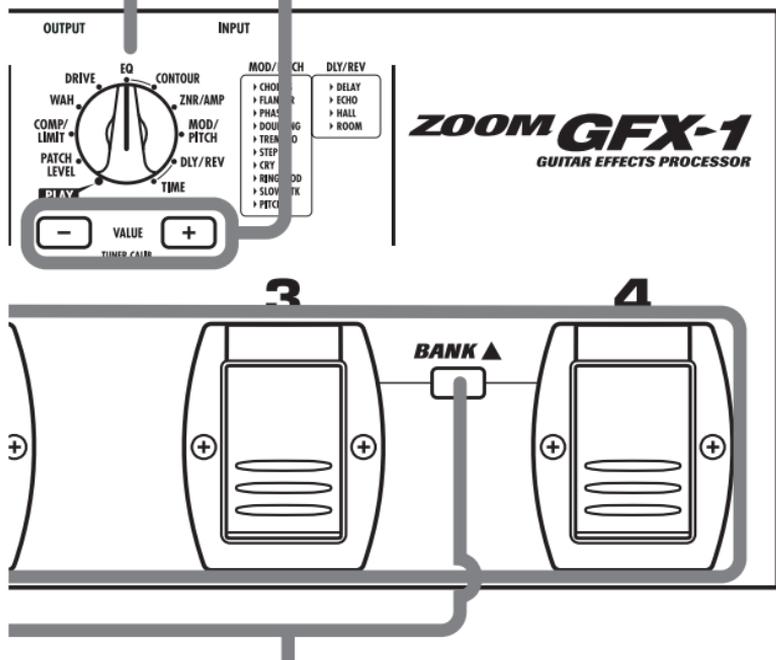


Selector PLAY/EDIT

Le permite cambiar entre el modo de reproducción y el de edición y también sirve para elegir el módulo a editar.

Teclas VALUE [+] / [-]

Sirven para modificar el valor ajustado de distintos elementos.



Teclas BANK [▼] / [▲]

Le permiten cambiar de banco de programas.

Panel trasero

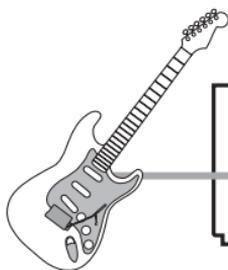
Toma [OUTPUT / PHONES]

Sirve para conectar un amplificador de guitarra o unos auriculares stereo. También puede conectar a esta toma un cable en Y para conectar el GFX-1 a dos amplificadores.

Toma [INPUT]

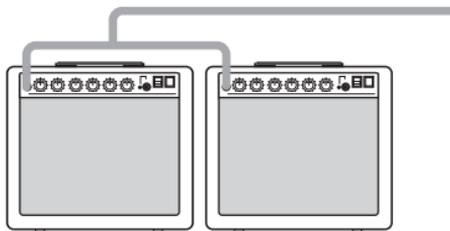
Conecte la guitarra a esta toma.

Conexiones



Para utilizar el GFX-1 en una configuración mono, conecte la toma [OUTPUT/PHONES] al amplificador utilizando un cable con conectores de auriculares mono.

Utilizando un cable en Y y conectando la salida a dos amplificadores, puede conseguir un sonido más amplio. También puede conectar un par de auriculares a esta toma.

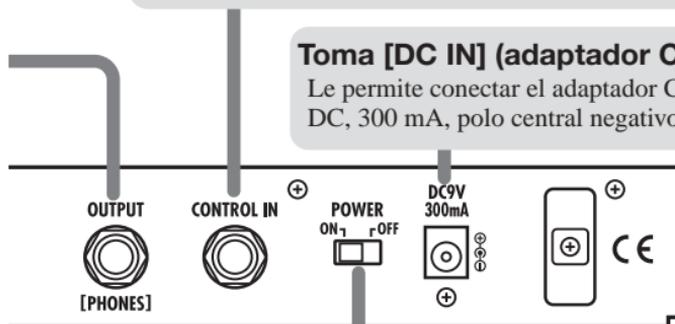


Toma [CONTROL IN]

Puede conectar aquí un pedal de expresión opcional (FP01/FP02)

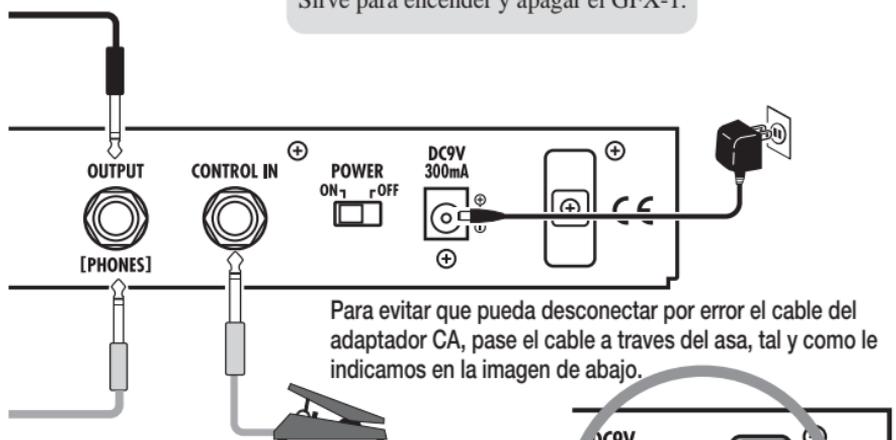
Toma [DC IN] (adaptador CA)

Le permite conectar el adaptador CA AD-0006 (9 V DC, 300 mA, polo central negativo).



Interruptor [POWER ON/OFF]

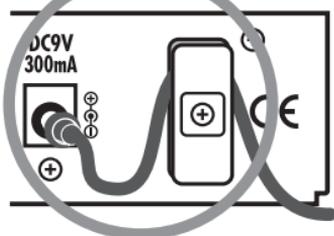
Sirve para encender y apagar el GFX-1.



Para evitar que pueda desconectar por error el cable del adaptador CA, pase el cable a través del asa, tal y como lo indicamos en la imagen de abajo.

[CONTROL IN]

Si conecta aquí un pedal de expresión opcional (FP01/FP02), podrá ajustar la intensidad del efecto.



Selección de programas para su reproducción

Para probar el GFX-1, le recomendamos que toque su instrumento mientras va cambiando de programa.

1 Encendido

- Conecte el instrumento y el amplificador de guitarra al GFX-1, y ajuste el interruptor [POWER ON/OFF] del panel trasero a ON.
- Encienda el amplificador de guitarra y ajuste el volumen a un valor adecuado.

2 Ajuste el GFX-1 al modo reprod

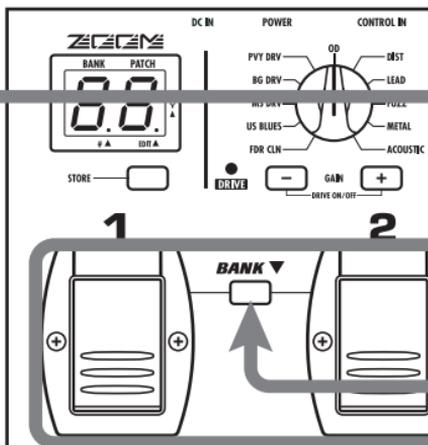
- Cuando el selector [PLAY/EDIT] esté ajustado a otra posición, ajústelo a "PLAY". En pantalla aparecerán el banco y el número de programa elegido entonces



Banco N° programa

AVISO

Justo después de encender el GFX-1, la unidad estará en el modo de reproducción aunque el selector [PLAY/EDIT] esté ajustado a otro posición diferente.



3 Cambio programa

- Para cambiar de programa en el modo de reproducción, utilice los pedales [1] - [4].

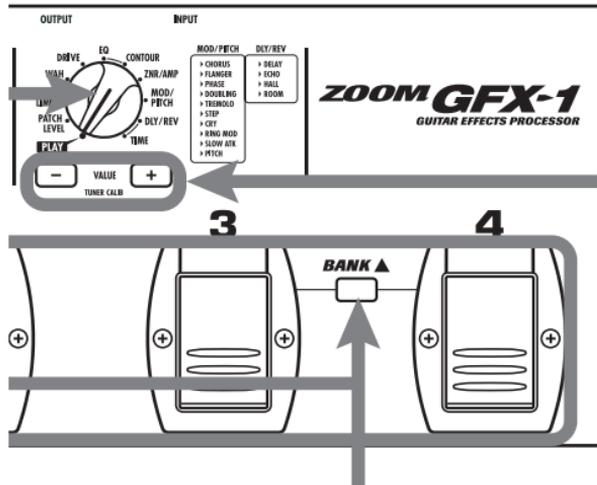
5 Para ajustar el volumen master

- Pulse una de las teclas VALUE [+]/[-] para modificar el valor.



El rango de ajuste es 0 - 50. Cuando apague la unidad y vuelva a encenderla de nuevo, el parámetro será reinicializado a 40.

AVISO Cuando utilice auriculares, podrá usar el volumen master para ajustar el volumen que escuche.



4 Cambio de banco

- Para elegir entre los bancos A - J, utilice las teclas BANK [▼]/[▲].

AVISO Si pulsa a la vez los pedales [1] y [2], cambiará al banco anterior, mientras que si pulsa simultáneamente los pedales [3] y [4], cambiará al banco siguiente.

Uso de la función de afinador

El GFX-1 dispone de un afinador cromático automático para guitarra. Para utilizar la función de afinador, los efectos internos deben estar en bypass (temporalmente desactivados) o anulados (sonido original y sonido de efecto desactivados).

NOTA

La función de afinador no estará disponible si el selector PLAY/EDIT está ajustado a una posición que no sea PLAY.

1 Activación del modo bypass o de anulación

- Pulse el pedal de disparo [1] - [4] que corresponda al programa activo entonces.

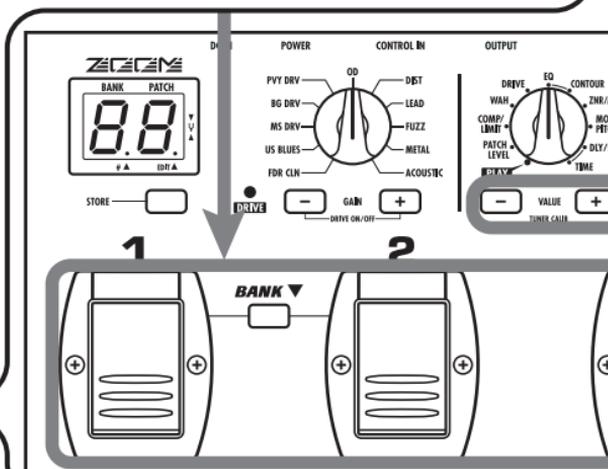
Si pulsa los pedales la unidad entrará en el modo bypass. Si mantiene pulsados los pedales durante 1 segundo como mínimo, activará el modo de anulación.



Bypass



Anulación



2 Afinación de la guitarra

- Toque al aire la cuerda que quiera afinar y observe la pantalla.

En la parte derecha de la pantalla aparecerá la nota más cercana al tono activo.



A = \bar{A} D = \bar{d} G = \bar{G}
A# = \bar{A} D# = \bar{d} G# = \bar{G}
B = \bar{b} E = \bar{E}
C = \bar{C} F = \bar{F}
C# = \bar{C} F# = \bar{F}



3 Ajuste del tono de referencia del afinador

El tono de referencia por defecto del afinador (el valor cuando enciende la unidad) es A = 440 Hz. Si quiere, puede ajustar de una forma precisa este tono.

- Pulse una de las teclas VALUE [+] / [-].

Aparecerá durante 2 segundos el tono de referencia activo. El valor por defecto es "40" (La central = 440 Hz).

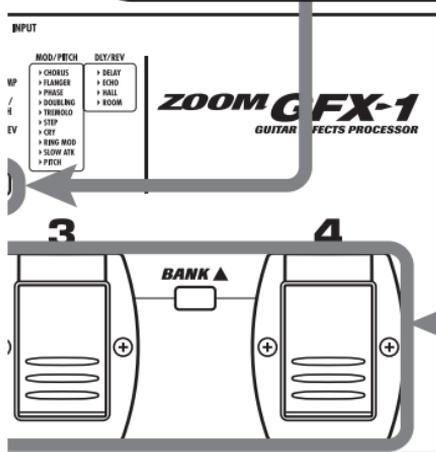


- Utilice las teclas VALUE [+] / [-] para ajustar el valor.

El rango de ajuste es 35 - 45 (La central = 435 a 445 Hz).

AVISO

Cuando apague la unidad y vuelva a encenderla de nuevo, el ajuste volverá a "40" (La central = 440 Hz).



4 Vuelta al modo de reproducción

- Pulse uno de los pedales de disparo [1] - [4].

Se cargará el programa de ese pedal.

Tono sostenido Tono correcto Tono bemolado



Cuanto más rápido gire la indicación más desfasado estará el tono.

En la parte derecha de la pantalla aparecerá un símbolo que le indicará lo desfasado que está el tono.

- Afine del mismo modo las otras cuerdas.

Ajustes del módulo DRIVE

El módulo DRIVE incluye varios tipos de distorsión y valores de ganancia, que podrá ajustar con las teclas y el selector destinado para ello.

AVISO

La operación que le describimos a continuación puede realizarla tanto en el modo de reproducción como en el de edición.

1 Elija el tipo de distorsión del módulo DRIVE

- Utilice el selector DRIVE para elegir el tipo de distorsión que quiera (tipo de efecto).

Aparecerá en pantalla durante 2 segundos el nombre del tipo de efecto escogido. Para ver una lista detallada de los tipos de efectos, vaya a la sección "Parámetros de efectos" que hay al final de este manual.

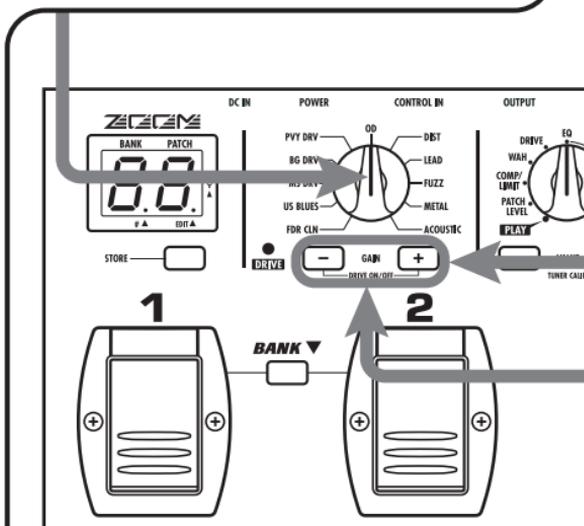


AVISO

Si ajusta el selector PLAY/EDIT a la posición DRIVE, podrá comprobar el tipo de efecto activo.

NOTA

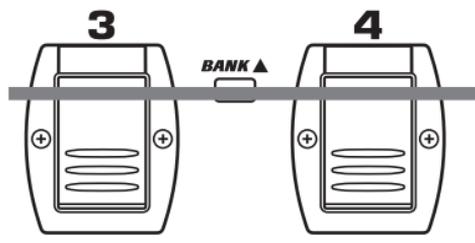
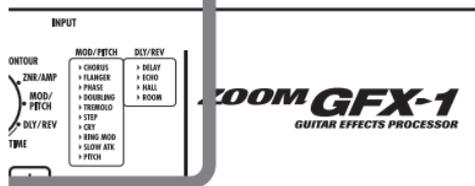
Cuando esté apagado el LED DRIVE, el módulo DRIVE estará desactivado. Si en esta situación cambia a un tipo de efecto diferente, el módulo se activará automáticamente.



2 Ajuste la ganancia del módulo DRIVE

- Pulse una de las teclas GAIN [+] / [-]

Dependiendo del tipo de efecto elegido, modificará la profundidad de la distorsión o la ganancia de la señal. En pantalla aparecerá durante 2 segundos el valor del parámetro GAIN.



3 Para activar o desactivar el módulo DRIVE

- Pulse a la vez las teclas GAIN [+] / [-].

Cuando esté desactivado el módulo DRIVE, el piloto DRIVE LED se apagará.

AVISO

Las modificaciones realizadas de esta forma son solo temporales. Cuando elija otro programa, el ajuste volverá al valor original. Si quiere conservar los cambios, grabe el programa, como le indicamos en la página 18.

Edición de un programa

La edición implica el modificar los distintos parámetros de ajuste de los efectos de un programa. Utilice como punto de partida un programa ya existente y modifique sus parámetros para crear su propio sonido.

1 Selección del parámetro de efecto

- Utilice el selector PLAY/EDIT para elegir el módulo y el parámetro que quiera editar.

El GFX-1 cambiará al modo de edición y aparecerá en pantalla el valor del parámetro de efecto seleccionado entonces. Cuando el GFX-1 esté en el modo de edición, aparecerá un punto en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Valor del parámetro

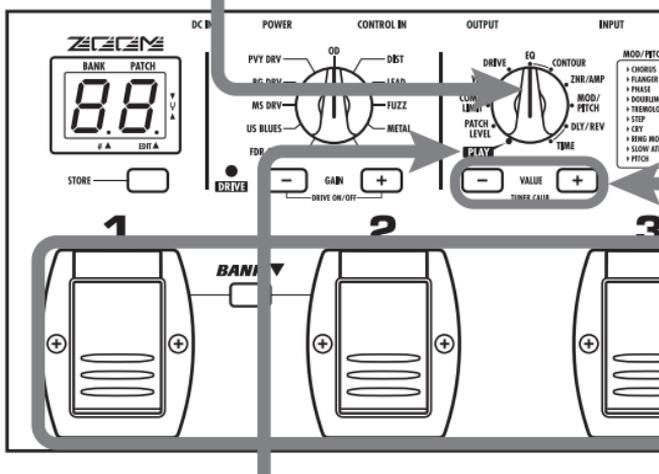


Encendido

Para más información sobre los módulos de efectos y los parámetros, vea "Parámetros de efectos" al final de este manual.

AVISO

También puede editar directamente el módulo DRIVE utilizando el selector DRIVE y las teclas GAIN [+]/[-] (→ p. 14).



4 Salida del modo de edición

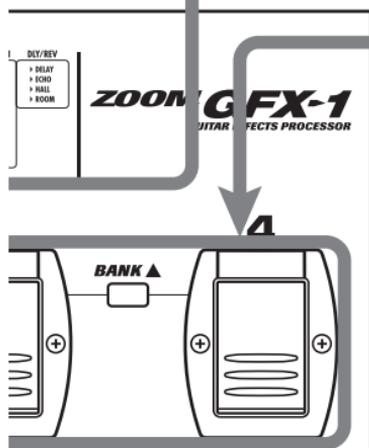
- Ajuste el selector PLAY/EDIT a "PLAY". La unidad volverá al modo de reproducción.

2 Ajuste del valor del parámetro

- Utilice las teclas VALUE [+] / [-].

Las teclas funcionan así:

- Si mantiene pulsada una de ellas: el valor irá cambiando continuamente.
- Si mantiene pulsada una de ellas y pulsa la otra: El valor aumentará/disminuirá rápidamente.
- Si mantiene pulsadas ambas a la vez: Cambiará al siguiente tipo de efectos dentro del mismo módulo.



3 Activación/ desactivación del módulo

- Pulse uno de los pedales de disparo [1] – [4].

Esto activará o desactivará el módulo de efectos elegido con el selector PLAY/EDIT.

NOTA

Cuando el selector [PLAY/EDIT] esté ajustado a "PATCH LEVEL" no podrá desactivar el módulo.

NOTA

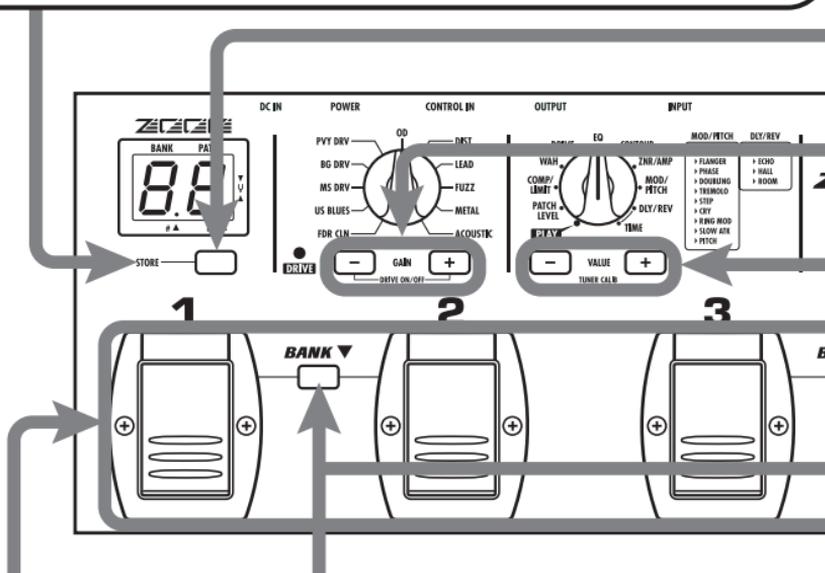
Las modificaciones de edición introducidas de este modo son solo temporales. Cuando vuelva al modo de reproducción y elija un programa diferente, los ajustes volverán a valor original. Si quiere conservar las modificaciones, grabe los ajustes antes de cambiar de programa (→ p.18).

Grabación / copia de programas

Puede grabar un programa editado en cualquier posición de la memoria interna de la unidad. También puede copiar un programa ya existente y grabarlo en otra posición.

1 Pulse STORE en el modo de reproducción o de edición

Parpadeará en pantalla el banco y el número de programa.



2 Indique el destino de copia / grabación

- Utilice las teclas BANK [▼]/[▲] y los pedales de disparo [1] - [4] para indicar el programa que quiera utilizar como destino de copia / grabación.



3 Pulse de nuevo STORE

Cuando haya terminado el proceso de grabación / copia, la unidad volverá al modo original, quedando como activo el programa de destino.

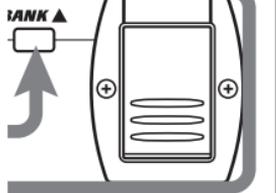


NOTA

Cuando se ejecute el proceso de grabación / copia, el contenido anterior del destino de grabación será sobregabado y no podrá restaurarlo si es un programa de usuario. Por ello, fíjese cuando elija el programa de destino. Sin embargo, sí podrá restaurar los valores de fábrica de un programa individual o de todos ellos, tal como le indicamos en la página 21.

ZOOM GFX-1
GUITAR EFFECTS PROCESSOR

4



4 Para anular el proceso de grabación / copia

- Pulse las teclas VALUE [+] / [-] o GAIN [+] / [-] en lugar de la tecla STORE.

Se anulará el proceso y la unidad volverá al modo anterior.

NOTA

También se anulará el proceso de grabación cuando utilice el selector [PLAY/EDIT] o [DRIVE].

Uso de un pedal de expresión opcional

El GFX-1 dispone de una toma [CONTROL IN] que acepta un pedal de expresión opcional. Conéctelo y utilícelo tal y como le indicamos:

■ Manejo del pedal de expresión (FP01/FP02)

Si conecta un pedal de expresión a la toma [CONTROL IN], podrá utilizar ese pedal para ajustar el volumen o como un controlador en tiempo real para un parámetro de efectos.

Para más información sobre los parámetros que puede controlar con el FP01/FP02, vea las páginas 25 - 36.

1. Introduzca el conector del FP01/FP02 en la toma [CONTROL IN] y encienda el GFX-1.

2. Elija el programa en el modo de reproducción y mueva el pedal de expresión hacia arriba o hacia abajo.

Dependiendo de lo que haya programado para ese patch, el pedal modificará el volumen o un parámetro de efectos.

AVISO

También puede utilizar el pedal en el modo de edición.

NOTA

Si conecta el pedal de expresión cuando el GFX-1 esté encendido, puede producirse un funcionamiento extraño. Conecte primero el pedal y encienda después el GFX-1.

Reinicialización a los valores de fábrica

El GFX-1 viene con 40 programas recomendados (programas de fábrica). Aunque sobregrebe cualquiera de esos programas, en cualquier momento podrá restaurar el contenido original de los mismos.

Hay dos formas de restaurar el contenido original de los programas: "All Initialize" reinicializa todo el conjunto de programas a su condición original y "Factory Recall" que solo restaura el contenido original de un programa concreto.

1. Mantenga pulsada la tecla STORE y encienda la unidad.

En pantalla parpadeará la indicación "AL".



■ Para realizar un reset de tipo All Initialize

2. Pulse de nuevo la tecla STORE.

Los ajustes de todos los programas serán reinicializados a los valores de fábrica y la unidad cambiará al modo de reproducción. Para anular la operación, pulse la tecla VALUE [-].

NOTA

La ejecución de un reset de tipo All Initialize hará que pierda todos los programas creados por el usuario. Utilice esta función con sumo cuidado.

■ Para realizar un reset de tipo Factory Recall

2. Utilice las teclas BANK [▼]/[▲] y los pedales de disparo [1] - [4] para escoger el programa que quiera reinicializar a su condición original.

En pantalla parpadeará el banco y el número del programa elegido.



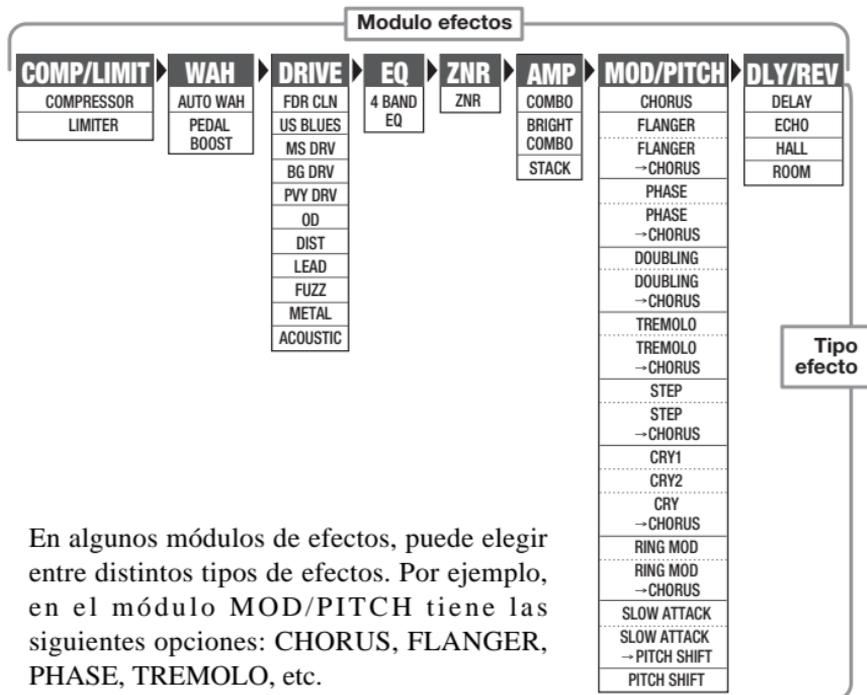
3. Pulse de nuevo la tecla STORE.

Los ajustes del programa especificado volverán a los valores de fábrica.

Si quiere, repita los pasos 2 y 3 para restaurar otros programas. Para finalizar este proceso de reset, pulse la tecla VALUE [-]. La unidad cambiará al modo de reproducción.

Secuencia de efectos

Puede imaginarse un programa del GFX-1 como 8 módulos de efectos conectados en serie, como puede ver en la imagen de abajo. Dependiendo del estado de activación/desactivación de los módulos individuales, podrá utilizar los ocho módulos de efectos a la vez o solo determinados módulos.



En algunos módulos de efectos, puede elegir entre distintos tipos de efectos. Por ejemplo, en el módulo MOD/PITCH tiene las siguientes opciones: CHORUS, FLANGER, PHASE, TREMOLO, etc.

En este módulo, también puede tener dos tipos de efectos colocados de forma sucesiva, como por ejemplo FLANGER → CHORUS o TREMOLO → CHORUS.

Parámetros de efectos

Esta sección le explica todos los tipos de efectos y parámetros de los módulos de efectos.

● Cómo leer el listado de "Parámetros de efectos"

Pantalla Le muestra los ajustes que puede elegir para cada módulo con las teclas VALUE [+] / [-]. Dependiendo del módulo de efectos escogido, aparecerá solo el tipo de efecto, el valor ajustado para el parámetro, o ambos.

Solo se indica el tipo de efecto



Tipo de efecto

Solo se indica el valor ajustado para el parámetro



Valor ajustado

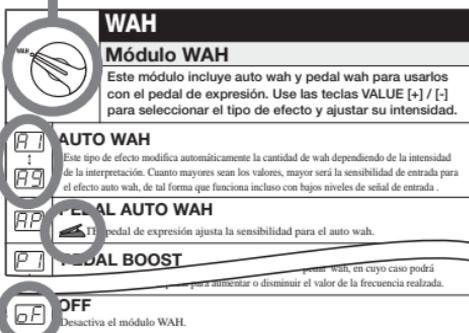
Se indica el tipo de efecto y el valor ajustado para el parámetro



Tipo efecto Valor ajustado

Selector PLAY/EDIT

En la imagen aparece indicada la posición del selector para cargar el módulo /parámetro de efectos.



On/off del módulo

Para cada módulo de efectos, el elegir el ajuste "oF" desactivará el módulo. (No podrá elegir el valor "oF" si el selector [PLAY/EDIT] está ajustado a "PATCH LEVEL").

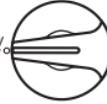
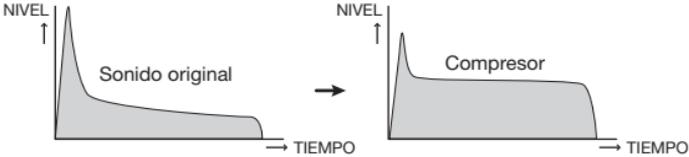
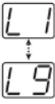
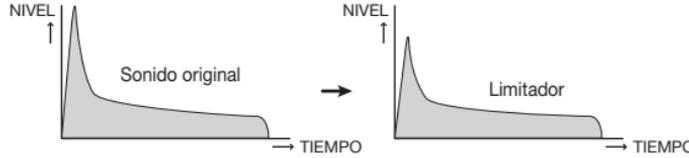
Icono de pedal

Cuando elija este tipo de efecto, podrá controlar en tiempo real el módulo de efectos correspondiente con un pedal de expresión conectado al GFX-1. El parámetro que se modifica al usar el pedal también depende del tipo de efecto.

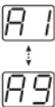
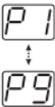
AVISO

- Excepto para pedal wah, cuando elija un tipo de efecto en el que aparezca el icono de pedal, el sonido reflejará un ajuste representativo de ese módulo.
- Si no ha elegido dentro del programa ningún tipo de efecto en el que aparezca el icono de pedal, el pedal de expresión funcionará como pedal de volumen.

	PATCH LEVEL
PATCH LEVEL (nivel de programa)	
	<p>Ajusta el volumen global de un programa. Un valor de 25 corresponde a la ganancia unitaria (el nivel de entrada es igual al de salida).</p>

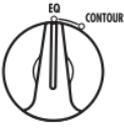
	COMP/LIMIT
Módulo COMP/LIMIT	
<p>Este módulo incluye los efectos compresor y limitador. Utilice las teclas VALUE [+]/[-] para elegir el tipo de efecto y ajustar la intensidad del mismo.</p>	
	<p>■ COMPRESSOR</p> <p>Este tipo de efecto atenúa las partes de la señal con mayor nivel y realiza las de nivel menor, manteniendo así el nivel global de la señal dentro de un cierto rango. El efecto prolonga el sustain y hace que el sonido sea más uniforme. Cuanto mayor sea el ajuste mayor será la compresión.</p> <div data-bbox="210 865 899 1022">  <p>The graph shows two waveforms over time (TIEMPO). The first waveform, labeled 'Sonido original', has a high initial peak followed by a gradual decay. The second waveform, labeled 'Compresor', has a lower peak and a significantly longer, more uniform sustain phase, indicating that the higher levels have been reduced and the lower levels have been boosted.</p> </div>
	<p>■ LIMITER</p> <p>Este tipo de efecto atenúa los picos de señal y evita la saturación del siguiente módulo. Cuanto mayor sea el ajuste más potente será la acción del limitador.</p> <div data-bbox="210 1150 899 1308">  <p>The graph shows two waveforms over time (TIEMPO). The first waveform, labeled 'Sonido original', has a very high peak that reaches a saturation level. The second waveform, labeled 'Limitador', has a lower peak that is flattened at the top, preventing the signal from saturating the next module.</p> </div>

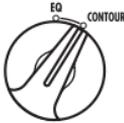
	■ OFF Desactiva el módulo COMP/LIMIT.
---	---

WAH	
Módulo WAH	
	<p>Este módulo incluye auto wah y pedal wah para usarlos con el pedal de expresión. Use las teclas VALUE [+] / [-] para seleccionar el tipo de efecto y ajustar su intensidad.</p>
	■ AUTO WAH <p>Este tipo de efecto modifica la cantidad de wah dependiendo de la intensidad de la interpretación. Cuanto mayores sean los valores, mayor será la sensibilidad de entrada para el efecto auto wah, de tal modo que funciona incluso con bajos niveles de señal de entrada.</p>
	■ PEDAL AUTO WAH  El pedal de expresión ajusta la sensibilidad para el auto wah.
	■ PEDAL BOOST <p>Crea un sonido en el que se realiza una determinada frecuencia cuando el pedal está abierto a la mitad. Cuanto mayores sean los valores ajustados más alta será la frecuencia realizada.</p>
	■ PEDAL WAH  Este tipo de efecto le permite utilizar el pedal de expresión como pedal wah, en cuyo caso podrá utilizar el pedal para aumentar o disminuir el valor de la frecuencia realizada.
	■ OFF Desactiva el módulo WAH.

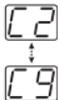
DRIVE	
Módulo DRIVE	
	<p>Además de los 9 tipos de efectos de distorsión, este módulo incluye también dos tipos de efectos sin distorsión.</p> <p>Utilice las teclas VALUE [+] / [-] para elegir el tipo de efecto y las teclas GAIN [+] / [-] para ajustar la ganancia.</p> <p style="text-align: center;">El ajustar la ganancia a "dP" le permite controlar  la ganancia con el pedal de expresión (para todos los tipos de efectos del módulo DRIVE).</p>
	<p>■ FDR CLN (FDR limpio) Simula el sonido limpio de un amplificador a válvulas.</p>
	<p>■ US BLUES Sonido crunch sólido para tocar Blues.</p>
	<p>■ MS DRV (MS saturado) Sonido saturado que simula una torre de amplificadores a válvulas fabricados en el Reino Unido.</p>
	<p>■ BG DRV (BG saturado) Sonido saturado que simula una torre de amplificadores a válvulas con un potente rango de medios.</p>
	<p>■ PVY DRV (PVY saturado) Sonido saturado de un amplificador a válvulas de alta ganancia; perfecto para heavy metal.</p>
	<p>■ OD (Saturación) Sonido de saturación ampliado con el carácter de una distorsión de amplificador de válvulas.</p>
	<p>■ DIST (Distorsión) Distorsión similar a la activación de una torre de tres amplificadores en el estilo hard rock.</p>

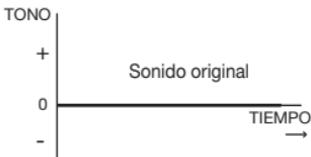
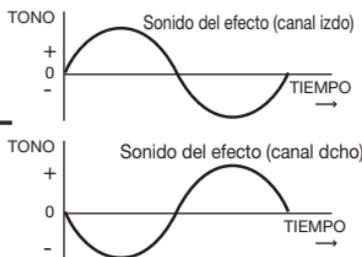
	<p>■ LEAD</p> <p>Distorsión suave y brillante.</p>
	<p>■ FUZZ</p> <p>Sonido fuzz de los sesenta con bajo grueso.</p>
	<p>■ METAL</p> <p>Sonido de tipo heavy metal en el que se enfatizan los graves y agudos. También resulta adecuado para guitarras de 7 cuerdas.</p>
	<p>■ ACOUSTIC</p> <p>Hace que una guitarra eléctrica suene como una acústica.</p>
	<p>■ OFF</p> <p>Desactiva el módulo DRIVE.</p>

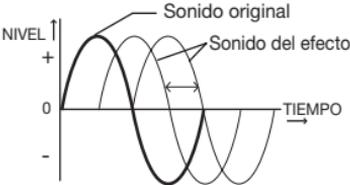
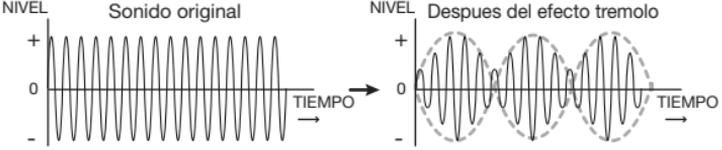
	<p>EQ</p> <p>Módulo EQ (parámetro básico)</p> <p>Este módulo incluye un EQ de 4 bandas. Utilice las teclas VALUE [+] / [-] para escoger las características del ecualizador.</p>
	<p>■ 4-BAND EQ (Ecualizador de 4 bandas)</p> <p>Le permite realzar o cortar la banda de graves/medios/agudos/presencia. Puede elegir uno de los 50 patrones disponibles (1 - 50).</p> <p>1 - 10: Los valores bajos atenúan los agudos y enfatizan los graves. 11 - 20: Los valores bajos enfatizan los graves. 21 - 24: Los valores bajos enfatizan los medios. 25: Respuesta plana 26 - 30: Los valores altos enfatizan los agudos. 31 - 40: Los valores altos enfatizan los agudos. 41 - 50: Los valores altos producen una mayor presencia y graves.</p>
	<p>■ OFF</p> <p>Desactiva el módulo EQ.</p>

	CONTOUR
	Parámetros ampliados del módulo EQ
<p>Le permite un ajuste preciso de las características de EQ que haya seleccionado a través de los parámetros básicos del módulo EQ.</p>	
   (Indicacion Off) 	<p>■ CONTOUR</p> <p>Utilizando el valor 0 como referencia (ajuste plano), los valores negativos producirán un realce de los graves y los positivos un realce de los agudos. Cuando esté activado el módulo EQ, este parámetro siempre estará activo. Revise este parámetro si el ajuste del tipo de efecto de ecualizador de 4 bandas no produce los efectos deseados.</p>

	ZNR/AMP
	Módulo ZNR/AMP
<p>Este módulo incluye el ZNR (reducción de ruidos ZOOM) para reducir el ruido durante las pausas de reproducción o durante las partes silenciosas, y un simulador de amplificador que imita el sonido de varios tipos de amplificadores de guitarra. Utilice las teclas VALUE [+] / [-] para ajustar el umbral del ZNR o elegir el tipo de amplificador.</p>	
 	<p>■ ZNR</p> <p>El ZNR (reducción de ruidos ZOOM) se utiliza para reducir el ruido durante las pausas de reproducción o durante los pasajes silenciosos. Cuanto mayor sea el valor ajustado más eficiente será la reducción de ruido. Ajuste el valor tan alto como le sea posible sin que se produzca un corte del sonido "no natural".</p>
	<p>■ COMBO</p> <p>Simula un amplificador de tipo combo. Cuando está seleccionado este ajuste, el simulador de amplificador está activado y el ZNR desactivado.</p>

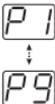
	<p>■ ZNR + COMBO</p> <p>En este caso están activados tanto el ZNR como el amplificador combo. El aumentar el valor del dígito derecho da lugar a una reducción de ruido más eficiente.</p>
	<p>■ BRIGHT COMBO</p> <p>Simula un amplificador de tipo combo con un sonido brillante. Cuando está seleccionado este ajuste, el simulador de amplificador está activado y el ZNR desactivado.</p>
	<p>■ ZNR + BRIGHT COMBO</p> <p>En este caso están activados tanto el ZNR como un simulador de amplificador de combo brillante. El aumentar el valor del dígito derecho da lugar a una reducción de ruido más eficiente.</p>
	<p>■ STACK</p> <p>Simula una torre de amplificadores de guitarra. Cuando está seleccionado este ajuste, el simulador de amplificador está activado y el ZNR desactivado.</p>
	<p>■ ZNR + STACK</p> <p>En este caso están activados tanto el ZNR como el simulador de torre de amplificadores. El aumentar el valor del dígito derecho da lugar a una reducción de ruido más eficiente.</p>
	<p>■ OFF</p> <p>El módulo ZNR/AMP está desactivado.</p>

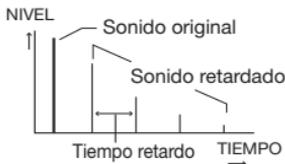
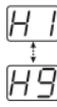
MOD/PITCH	
Módulo MOD/PITCH	
	<p>Este módulo incluye efectos de modulación como chorus y flanger, así como un modulador de tono. Utilice las teclas VALUE [+] / [-] para elegir el tipo de efecto y ajustar la intensidad del efecto.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 40px; margin: 5px auto;">C1</div> <div style="text-align: center; margin: 2px;">↑</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 40px; margin: 5px auto;">C9</div>	<p>■ CHORUS (Chorus)</p> <p>Este efecto mezcla un componente de modulación de tono variable con la señal original, lo que produce un sonido expandido y de más cuerpo. Cuanto mayores sean los valores más pronunciado será el efecto chorus.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sonido original</p> </div> <div style="font-size: 2em; margin: 0 10px;">+</div> <div style="text-align: center;">  <p>Sonido del efecto (canal izdo)</p> <p>Sonido del efecto (canal dcho)</p> </div> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 40px; margin: 5px auto;">CP</div>	<p>■ PEDAL CHORUS</p> <p> El pedal de expresión ajusta la profundidad del efecto.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 40px; margin: 5px auto;">F1</div> <div style="text-align: center; margin: 2px;">↑</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 40px; margin: 5px auto;">F6</div>	<p>■ FLANGER</p> <p>Este efecto produce un sonido ondulante único, modulando el tono hacia arriba y hacia abajo. Cuanto mayor sea el valor ajustado más rápida será la modulación.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 40px; margin: 5px auto;">F7</div> <div style="text-align: center; margin: 2px;">↑</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 40px; margin: 5px auto;">F9</div>	<p>■ FLANGER→CHORUS</p> <p>Este tipo de efecto es una combinación de flanger y chorus en serie. Cuanto mayor sea el valor ajustado más rápida será la modulación del flanger. (La intensidad del chorus es fija).</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 40px; margin: 5px auto;">FP</div>	<p>■ PEDAL FLANGER</p> <p> El pedal de expresión ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.</p>

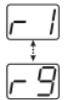
	<p>■ PHASE SHIFT (modulador de fase)</p> <p>Este efecto mezcla un componente de inversión de fase con el sonido original, produciendo una carácter de pulsación. Cuanto mayor sea el valor ajustado más rápida será la modulación.</p>  <p>SONIDO ORIGINAL SONIDO DEL EFECTO NIVEL TIEMPO</p>
	<p>■ PHASE SHIFT → CHORUS</p> <p>Este tipo de efecto es una conexión en serie del modulador de fase y del chorus. Cuanto mayor sea el valor ajustado más rápida será la modulación de fase. (La intensidad del chorus es fija).</p>
	<p>■ PEDAL PHASE SHIFT</p> <p> El pedal de expresión ajusta la velocidad de modulación del efecto de modulación de fase.</p>
	<p>■ DOUBLING</p> <p>Este efecto añade señales retardadas a la señal original, lo que produce un sonido con más cuerpo como cuando toca a la vez varios instrumentos. Cuanto mayor sea el valor ajustado más pronunciado será el efecto de doblaje.</p>
	<p>■ DOUBLING → CHORUS</p> <p>Este tipo de efecto es una conexión en serie del doblaje y del chorus. Cuanto mayor sea el valor ajustado más pronunciado será el efecto de doblaje. (La intensidad del chorus es fija).</p>
	<p>■ PEDAL DOUBLING</p> <p> El pedal de expresión ajusta la profundidad del efecto de doblaje.</p>
	<p>■ TREMOLO</p> <p>Este efecto modifica el volumen de forma periódica. Cuanto mayor sea el valor ajustado más rápido será el trémolo.</p>  <p>SONIDO ORIGINAL DESPUES DEL EFECTO TREMOLO NIVEL TIEMPO</p>

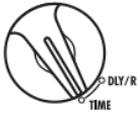
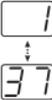
	<p>■ TREMOLO→CHORUS</p> <p>Este tipo de efecto es una conexión en serie del trémolo y el chorus. Cuanto mayor sea el valor ajustado más rápido será el trémolo. (La intensidad del chorus es fija).</p>
	<p>■ PEDAL TREMOLO</p> <p> El pedal de expresión ajusta la velocidad del efecto trémolo.</p>
	<p>■ STEP</p> <p>Este efecto introduce un filtro que va cambiando de forma aleatoria, dando lugar a un sonido auto-arpeggio. Cuanto mayor sea el valor ajustado más rápida será la modificación por pasos del sonido.</p>
	<p>■ STEP→CHORUS</p> <p>Este tipo de efecto es una combinación en serie del filtro por pasos y del chorus. Cuanto mayor sea el valor ajustado más rápida será la modificación por pasos del sonido. (La intensidad del chorus es fija).</p>
	<p>■ PEDAL STEP</p> <p> El pedal de expresión ajusta la velocidad del efecto de filtro por pasos.</p>
	<p>■ CRY1</p> <p>Este efecto modifica el sonido de forma similar a un simulador de caja parlante. Cuanto mayor sea el valor ajustado más pronunciada será la modificación del sonido.</p>
	<p>■ CRY2</p> <p>Es un efecto cry con un carácter de sonido diferente a CRY1. Cuanto mayor sea el valor ajustado más pronunciada será la modificación del sonido.</p>
	<p>■ CRY→CHORUS</p> <p>Este tipo de efecto es una conexión en serie de cry y chorus. Cuanto mayor sea el valor ajustado más pronunciada será la modificación de sonido de tipo cry. (La intensidad del chorus es fija).</p>
	<p>■ PEDAL CRY</p> <p> El pedal de expresión ajusta la sensibilidad de entrada del efecto cry.</p>

	<p>■ RING MOD (Modulador de repique)</p> <p>Este efecto añade modulación de amplitud a la señal, dando lugar a un sonido metálico. Cuanto mayor sea el valor ajustado, mayor será la frecuencia de modulación.</p>
	<p>■ RING→CHORUS (modulador de repique→chorus)</p> <p>Este tipo de efecto es una conexión en serie del modulador de repique y del chorus. Cuanto mayor sea el valor ajustado mayor será la frecuencia del modulador de repique. (La intensidad del chorus es fija).</p>
	<p>■ PEDAL RING MOD</p> <p> El pedal de expresión ajusta la frecuencia de modulación del modulador de repique.</p>
	<p>■ SLOW ATTACK (ataque lento)</p> <p>Este efecto reduce la velocidad de ataque del sonido, produciendo algo parecido al uso de un pedal de volumen. Cuanto mayor sea el valor ajustado más lento será el ataque.</p>
	<p>■ SLOW ATTACK→PITCH SHIFT</p> <p>Este tipo de efecto es una conexión en serie del ataque lento y del modulador de tono. Cuanto mayor sea el valor ajustado más lento será el ataque. (El modulador de tono está ajustado fijo a una octava hacia arriba).</p>
	<p>■ PEDAL SLOW ATTACK</p> <p> El pedal de expresión ajusta el tiempo de despegue del ataque lento.</p>

	<p>■ PITCH SHIFT (modulador de tono)</p> <p>Este efecto modifica el tono del sonido original. Puede elegir uno de los nueve patrones de modulador de tono prefijados (P1 - P9).</p> <ul style="list-style-type: none"> • P1: Se mezcla con el sonido original un componente modulado una octava hacia abajo. • P2: Se mezcla con el sonido original un componente modulado una quinta perfecta hacia abajo. • P3: Se añade un efecto chorus al ajuste P2. • P4: Se mezcla con el sonido original un componente modulado una cuarta perfecta hacia arriba. • P5: Se añade un efecto chorus al ajuste P4. • P6: Se mezcla con el sonido original un componente modulado una octava hacia arriba. • P7: Se mezcla con el sonido original un componente con leve desplazamiento del tono, produciendo un chorus con una ligera modulaci3n. • P8: Se mezcla con el sonido original un componente modulado una cuarta perfecta hacia arriba y hacia abajo. • P9: Se mezcla con el sonido original un componente modulado una octava hacia arriba y hacia abajo.
	<p>■ PEDAL PITCH DOWN</p> <p> El pedal de expresi3n modula hacia abajo el tono del sonido original. El rango de ajuste va de 0 a -2 octavas.</p>
	<p>■ PEDAL PITCH UP</p> <p> El pedal de expresi3n modula hacia arriba y hacia abajo el tono del sonido original y el sonido modulado es mezclado con el original. El rango de ajuste va de 0 a +1 octava.</p>
	<p>■ OFF</p> <p>Desactiva el m3dulo MOD/PITCH.</p>

DLY/REV	
Módulo DLY/REV (parámetros básicos)	
	<p>Este módulo incluye los efectos de retardo y reverb. Utilice las teclas VALUE [+] / [-] para elegir el tipo de efecto y ajustar la intensidad del mismo.</p>
<p>■ DELAY</p> <p>Es un efecto digital de retardo convencional. Utilizando la salida en stereo, puede conseguir un retardo ping-pong donde el sonido retardado va alternando entre el canal izquierdo y el derecho. El valor del dígito derecho controla la realimentación (número de repeticiones) y el ratio de mezcla entre el sonido original y el sonido del efecto.</p> <p style="text-align: center;">  </p>	<p style="text-align: center;">  </p>
<p>■ PEDAL DELAY</p> <p> El pedal de expresión ajusta la cantidad de mezcla del efecto.</p>	
<p>■ ECHO</p> <p>Es un efecto de retardo con un sonido cálido parecido a un eco de cinta. Utilizando la salida en stereo, puede conseguir un retardo ping-pong donde el sonido retardado va alternando entre el canal izquierdo y el derecho. El valor del dígito derecho controla la realimentación (número de repeticiones) y el ratio de mezcla entre el sonido original y el sonido del efecto.</p> <p style="text-align: center;">  </p>	
<p>■ PEDAL ECHO</p> <p> El pedal de expresión ajusta la cantidad de mezcla del efecto.</p>	
<p>■ HALL</p> <p>Es un efecto reverb que produce un sonido similar a la reverberación de una sala de conciertos. Cuanto mayor sea el valor ajustado más potente será la reverberación.</p> <p style="text-align: center;">  </p>	
<p>■ PEDAL HALL</p> <p> El pedal de expresión ajusta la cantidad de mezcla del efecto.</p>	

	<p>ROOM</p> <p>Es un efecto reverb que simula la reverberación en una sala. Cuanto mayor sea el valor ajustado más potente será la reverb.</p>
	<p>PEDAL ROOM</p> <p> El pedal de expresión ajusta la cantidad de mezcla del efecto.</p>
	<p>OFF</p> <p>Desactiva el módulo DLY/REV.</p>

	<h2>TIME</h2>
	<h3>Módulo DLY/REV (parámetros ampliados)</h3>
<p>Estos parámetros le permiten ajustar el tiempo de retardo o de reverb para el tipo de efecto elegido en los parámetros básicos del módulo DLY/REV. Los parámetros están enlazados al módulo DLY/REV y estarán desactivados cuando lo esté el módulo DLY/REV.</p>	
	<p>DELAY TIME</p> <p>(Cuando haya elegido como tipo de efecto DELAY o ECHO) Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms. El rango de ajuste es 10 - 370 ms. (Ejemplo: un ajuste de 15 produce un tiempo de retardo de 150 ms).</p>
 <p>(indicador Off)</p>	<p>REVERB TIME</p> <p>(Cuando haya elegido como tipo de efecto HALL o ROOM) Ajusta el tiempo de reverb en el rango 1 - 10. Cuanto mayor sea el ajuste del dígito derecho, mayor será el tiempo de reverb.</p>

Especificaciones

Tipo de efecto	34 como máximo, 9 simultáneos
Módulos de efectos	8 como máximo simultáneamente
Programas	4 programas x 10 bancos = 40 programas
Frecuencia de muestreo	31.25 kHz
Conversión A/D	20 bits, sobremuestreo 64x
Conversión D/A	20 bits, sobremuestreo 8x
Pantalla	Pantalla de LEDs de 7 segmentos de 2 dígitos
Entrada	Conector standard de tipo auriculares mono
Nivel de entrada medio	-20 dBm
Impedancia de entrada	470 kilohmios
Salida	Conector standard de tipo auriculares stereo (conector combo de auriculares/línea)
Nivel de salida máximo	+3 dBm
Impedancia carga de salida	10 kilohmios o superior
Entrada de control	Entrada FP02
Alimentación	
Adaptador CA	9 V DC, polo central negativo, 300 mA (ZOOM AD-0006)
Pilas	4 x IEC R6 (tamaño AA); Duración aprox. pilas 24 horas (pilas alcalinas)
Dimensiones	268(L) x 117(P) x 55(A) mm
Peso	1.0 kg sin pilas
Opciones	Pedal de expresión FP02

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* El diseño y las especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso.

Resolución de problemas

● No se enciende

Consulte el "punto 1. Encendido" de la página 10.

● No hay sonido

- ¿Hay un pedal de expresión (FP01/FP02) conectado al GFX-1 y que esté al mínimo?

Para algunos programas, el pedal de expresión controla el volumen y debe estar pisado al máximo para obtener un volumen adecuado.

- ¿Está bajo el ajuste del volumen master?

Consulte el "punto 5. Ajuste del volumen master" de la página 11.

● Nivel de ruido elevado

- ¿Está utilizando el adaptador CA ZOOM? Utilice solo el adaptador AD-0006 (9 V DC, 300 mA, polo central negativo).
- ¿Es adecuado el ajuste ZNR? Ajuste el valor del ZNR tan alto como sea posible sin que se produzca un corte "no natural" del sonido del instrumento.

● La duración de la pila es breve

- ¿Está utilizando pilas de manganeso? Las pilas alcalinas le permiten utilizar la unidad de forma continua 24 horas, mientras que las de manganeso solo le permiten utilizarla 7 horas. Le recomendamos que utilice pilas alcalinas.

Precauciones de uso

● Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el GFX-1 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección frente a la emisión de radiaciones electromagnéticas desde el interior de la unidad, y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del GFX-1 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 GFX-1, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

● Limpieza

Utilice un trapo suave y seco para limpiar el GFX-1. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de limpieza) dado que pueden dañar el acabado de la superficie.

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

Listado de programas

Banco	Nº	Nombre progr.	Comentarios
[A] DEMO	1	Attack	Bello sonido crunch con ataque fuerte
	2	Harpichord Guitar	Sonido de clavecín
	3	Fuse Lead	Suave sonido solista
	4	Passion	Apasionado sonido fuzz
[B] LOUD/HEAVY	1	Extreme Metal	Duro sonido metal de tipo americano
	2	Mystical	Amplio retardo, muy bueno con tempo de 120 BPM
	3	Def-T Rhythm	Sonido crunch para heavy rock
	4	Def-T Drive	Distorsión para heavy rock
[C] MODERN ROCK	1	Emotion	Distorsión muy expresiva
	2	Radio-H Clean	Sonido trémolo muy adecuado para arpeggios
	3	Wild Crunch	Sólido sonido crunch
	4	Double Rage	Muy bueno para solos en afinación D bemol
[D] GRUNGE/ PUNK	1	Green Punk	Sonido de pop punk
	2	Delayed Clean	Muy bueno para música de tipo violín a 120 BPM
	3	Kurdt Crunch	Sonido crunch ligeramente distorsionado
	4	Super Drive	Distorsión brillante multiusos
[E] CLASSIC	1	Old Stack	Nostálgico sonido de torre de amplificadores
	2	Rockabilly	Sonido rockabilly con efecto de doblaje
	3	Jeff's Pitch	Octavador
	4	White LPC	Sonido solista de pastilla doble
[F] MULTI FX	1	Heavy Jet	Duro sonido de tipo reactor
	2	Fantasy	Mágico sonido de tipo limpio
	3	Talk & Cry	Sonido de modulador parlante
	4	Step Stream	Sonido por fases de máxima calidad
[G] TRAD	1	70's Wah Drive	Sonido de wah y saturación de los años 70
	2	Beat Box	Sonido para acompañamientos de tipo británico
	3	LK Flange	Versátil sonido de flanger
	4	LP-Paf	Sonido tradicional de pastilla doble
[H] JAZZ/BLUES	1	Blues Drive	Sonido saturado para blues
	2	Pat M	Sonido jazz de New York
	3	Warm Tone	Sonido de acid jazz ligeramente distorsionado
	4	Match	Increíble sonido crunch
[I] FUNK	1	Heavy Funk	Sonido para música heavy funk
	2	American Clean	Sonido limpio de amplificador a válvulas
	3	Crunch P-Wah	Sonido crunch con pedal wah intensificado
	4	Soul/Funk	Auto wah para música funk
[J] NEW AGE	1	Hi-Gain Drive	Distorsión potente
	2	Neo Phase	Un precioso modulador de fase
	3	Digi Dist	Distorsión compatible con big beat
	4	Radio-H Wall	Sonido de torre de amplificadores moderno



ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

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

GFX-1 - 5005-1