



GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-3

Manual de instrucciones

Indice

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD	2
Introducción	3
Controles y funciones	4
Ajustes iniciales	6
Colocación de las pilas	6
Conexión	6
Guía rápida	8
Selección y reproducción de programas	10
Pantalla	10
Selección de un programa	10
Uso del afinador interno (función bypass/mute)	11
Modificación del sonido de un programa	12
Configuración de programa	12
Pasos básicos de edición	12
Grabación de un programa	14
Reinicialización del GFX-3 a los valores de fábrica	14
Otras funciones	15
Uso del pedal de expresión para modificar un efecto	15
Ajuste del pedal de expresión	16
Tipos de efectos y parámetros	17
◆ Módulo ZNR/[TOTAL]	17
◆ Módulo COMP/ISO (Compresor/aislante)	17
◆ Módulo DRIVE	18
◆ Módulo EQ (Ecualizador)	19
◆ Módulo MOD (Modulación)	19
◆ Módulo REV/DLY (Reverb/retardo)	21
Lista de programas del GFX-3	23
Resolución de problemas	24
Especificaciones técnicas	24

© ZOOM Corporation

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

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

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



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

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

Tenga en cuenta lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del GFX-3.



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). Si utiliza cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso podría 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-3 no puede recargar las pilas. Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que son del tipo adecuado.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- Si se fugase el electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de líquido.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento para pilas debe estar cerrada.

Entorno

Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías del aparato, evite utilizar el GFX-3 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:



Atención

- 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-3 recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del GFX-3 velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.
- El GFX-3 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-3 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-3 ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.



Cuidado

Volumen

No utilice demasiado tiempo el GFX-3 a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

Precauciones de uso

• Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el GFX-3 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-3 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-3, 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-3. 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.

Introducción

Enhorabuena por la compra de su **ZOOM GFX-3**. Este aparato es un sofisticado procesador de efectos de guitarra con las siguientes características.

● **Versátil bloque de efectos**

El sistema de modelado de arquitectura variable (VAMS) desarrollado por ZOOM adapta la configuración interna de la unidad para conseguir exactamente el sonido deseado. El GFX-3 le ofrece 50 opciones, que van desde efectos de distorsión y modulación hasta el procesado espacial de sonido.

● **Complemento perfecto de efectos de distorsión**

Los 20 efectos de tipo distorsión no solo recrean las características de algunos amplificadores clásicos famosos sino que también duplican el sonido y funcionamiento de conocidos efectos compactos y pedales. El simulador acústico interno hace que la guitarra eléctrica suene como instrumento acústico.

● **120 programas listos para su uso**

Puede grabar combinaciones de ajustes del módulo de efectos como programas. El GFX-3 le ofrece 60 programas de usuario que puede modificar a su gusto y 60 programas prefijados. Juntos, esos 120 ajustes le permiten tocar música increíble sin más ajustes.

● **Edición sin tener que cambiar de modo para una mayor flexibilidad**

Los selectores y teclas del panel le permiten acceder directamente a cualquier efecto. Dado que no es necesario cambiar de modo, puede realizar procesos de edición rápidamente, incluso durante las actuaciones. El pedal interno le facilita las cosas al permitirle modificar parámetros de efectos en tiempo real. El GFX-3 es una magnífica herramienta para cualquier actuación en directo.

● **El Energizer produce un potente sonido**

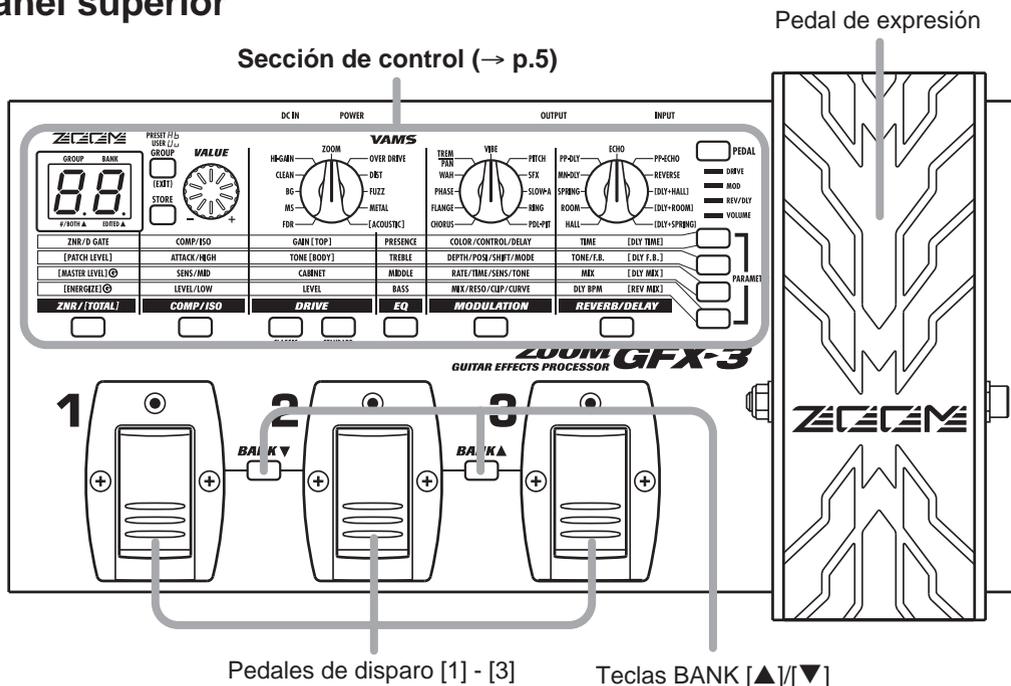
El Energizer le permite adaptar la salida del GFX-3 al sistema de reproducción. Disfrute de un sonido potente y dinámico tanto con un pequeño amplificador de guitarra como con un sistema de audio de respuesta plana.

● **Diseñado para su uso en el escenario**

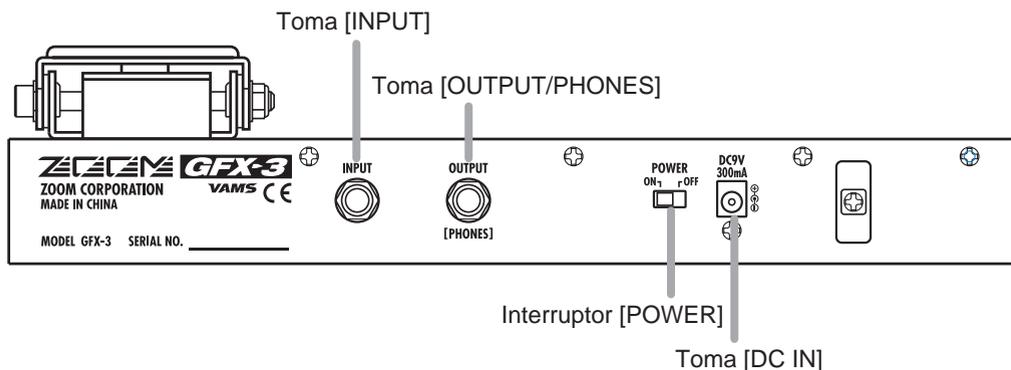
La carcasa metálica del GFX-3 ha sido diseñada para que soporte los rigores de su uso en el escenario. El GFX-3 puede funcionar con un adaptador de alterna o con pilas. Las pilas alcalinas le permiten utilizar la unidad de forma continuada hasta 11 horas.

Controles y funciones

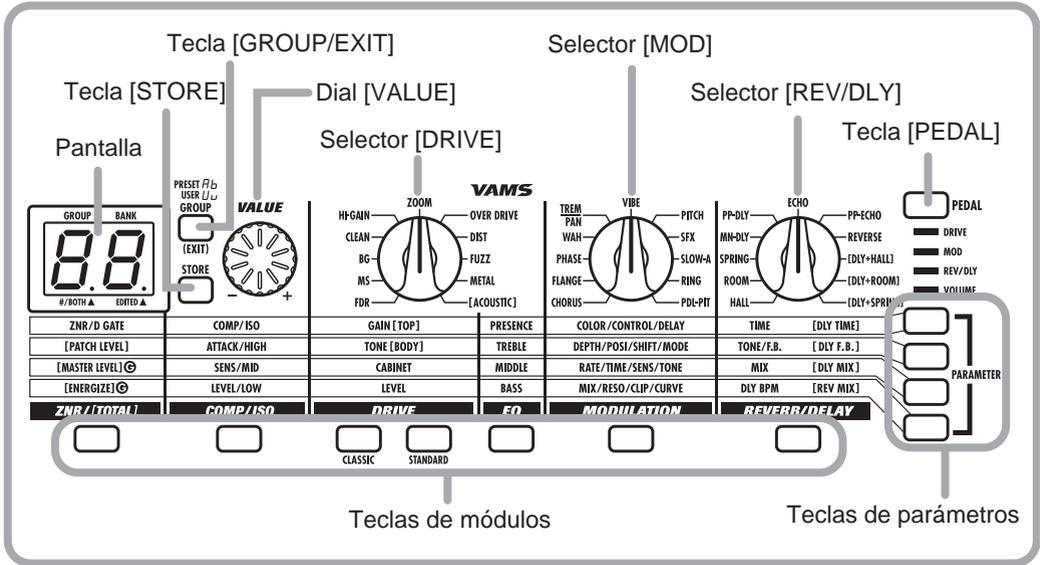
Panel superior



Panel trasero



Sección de control



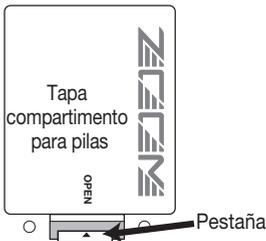
Ajustes iniciales

Colocación de las pilas

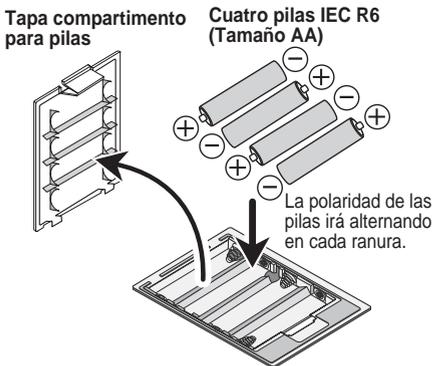
Para utilizar el GFX-3 a pilas, colóquelas tal y como le indicamos.

1. Apague la unidad y abra la tapa del compartimento para pilas. (Pulse la pestaña y tire después de la tapa).

Parte inferior del GFX-3



2. Introduzca las pilas con la polaridad correcta (+) (-) dentro del compartimento.



3. Cierre la tapa del compartimento para pilas. (Compruebe que la pestaña haya quedado bien colocada)

NOTA

- Si no va a utilizar la unidad durante un periodo de tiempo largo, saque las pilas para evitar los daños que podrían producirse si se saliese el electrolito.
- Si las pilas están casi agotadas en pantalla aparecerá la indicación "bt". En ese caso, cámbielas en cuanto pueda.



Conexión

1. Compruebe que el amplificador y el GFX-3 estén apagados.

Ajuste al mínimo el volumen del amplificador.

2. Para que la unidad pueda funcionar con el adaptador de corriente, introduzca el conector pequeño del adaptador en la toma [DC IN] del GFX-3. Conecte después el adaptador a una salida de corriente.

3. Conecte la guitarra a la toma [INPUT] del GFX-3, utilizando un cable mono.

4. Conecte la toma [OUTPUT/ PHONES] del GFX-3 al amplificador de guitarra, utilizando el cable.

Para monitorizar el sonido a través de los auriculares, conecte unos auriculares a la toma [OUTPUT/PHONES].

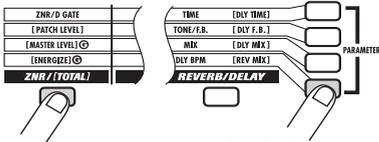
5. Encienda primero el GFX-3 y después el amplificador.

NOTA

Si enciende el GFX-3 cuando ya esté encendido el amplificador, puede que dañe el altavoz. Encienda siempre el amplificador al final. Cuando apague el sistema, siga el orden inverso.

6. Pulse la tecla de módulo que esté más a la izquierda (ZNR/[TOTAL]) y después la tecla inferior de parámetro.

Parpadeará la correspondiente tecla y podrá utilizar la función Energizer para adaptar el GFX-3 al sistema de reproducción. Aparecerá en pantalla el valor activo.



Tecla de módulo (ZNR/[TOTAL])

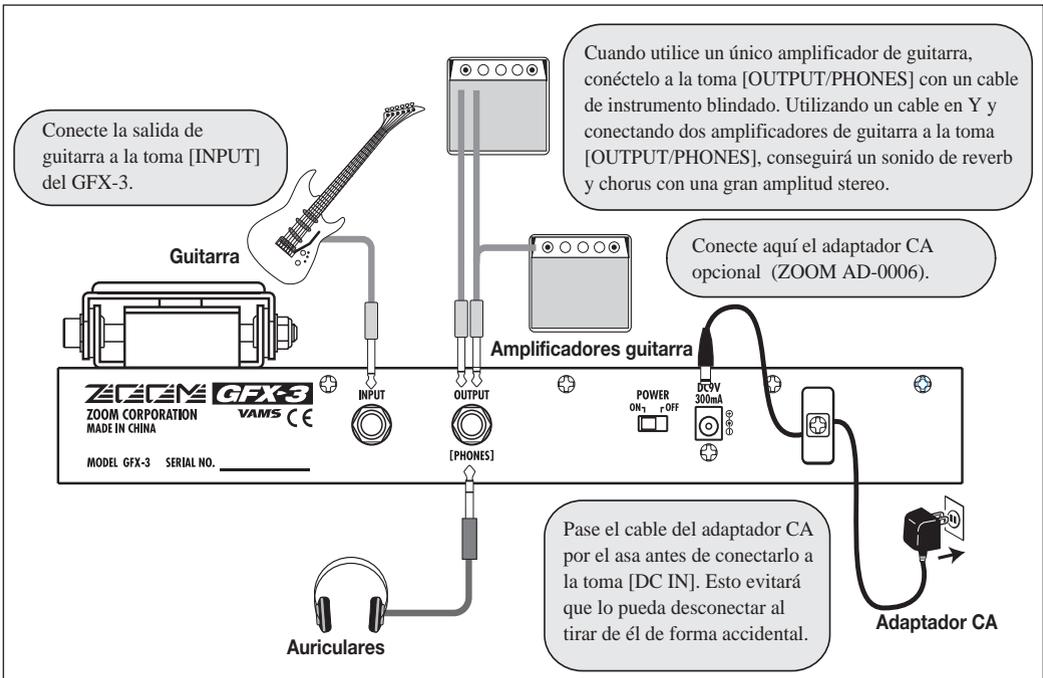
Tecla de parámetro

7. Mientras toca el instrumento, gire el mando [VALUE] hasta conseguir la calidad de sonido que quiera.



Cuando gire el dial, la indicación en pantalla cambiará de oF a un valor 1 - 30. Los valores elevados realzan los graves, mientras que los valores inferiores realzan el rango de agudos. El ajuste "oF" implica que la función Energizer está desactivada.

8. Cuando vaya a apagar el sistema, hágalo siguiendo el orden inverso que para la secuencia de encendido.



Guía rápida

Esta sección le explica los pasos básicos de manejo, lo que le permitirá utilizar la unidad correctamente.

Selección de un programa

- 1 Para seleccionar un programa, pulse uno de los pedales de disparo [1] - [3] cuyo LED no esté encendido.

Puede combinar los efectos individuales (módulos de efectos) en el GFX-3 y puede modificar los ajustes de los parámetros para cada efecto para conseguir un determinado sonido. Se llama programa a una combinación de efectos con un ajuste de parámetros concreto. Los programas se cargan siempre en el panel en bancos formados por tres de ellos y para elegir el programa se utilizan los pedales de disparo [1] - [3].



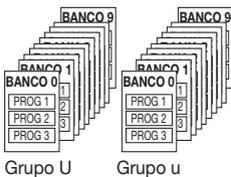
- 2 Para cambiar a un programa de otro grupo o banco, use las teclas BANK [▲]/[▼] y después los pedales de disparo [1] - [3].

Los programas están distribuidos en grupos de usuario (U, u), que pueden ser modificados, y en grupos prefijados (A, b), que son solo de lectura. Cada banco incluye diez bancos numerados de 0 a 9, y cada banco tiene tres programas.

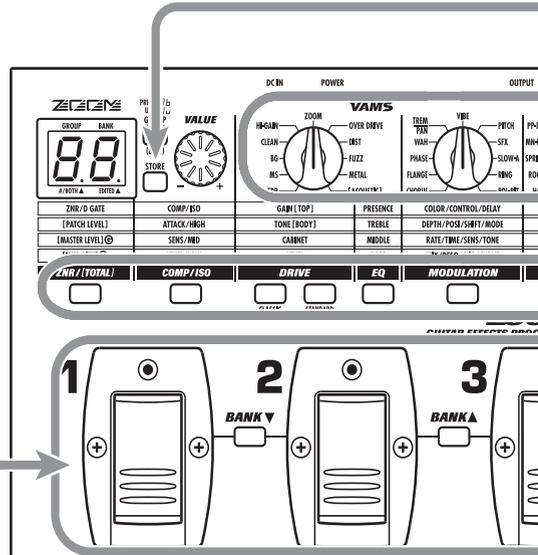
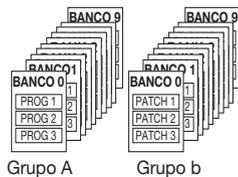
Las teclas BANK [▲]/[▼] le permiten elegir los grupos y bancos siguiendo este orden: U0 - U9, u0 - u9, A0 - A9, b0 - b9.

* El pulsar a la vez los pedales [1] y [2] es lo mismo que pulsar la tecla BANK [▼], mientras que la pulsación simultánea de los pedales [2] y [3] produce el mismo efecto que pulsar la tecla BANK [▲].

Grupos de usuario



Grupos prefijados



Modificación de un efecto con el pedal

- 1 Mueva el pedal de expresión arriba y abajo mientras toca el instrumento.

A medida que vaya moviendo el pedal de expresión, irá cambiando en tiempo real la profundidad del efecto, el volumen u otro parámetro. (el parámetro que vaya a cambiar dependerá del programa).

* Para algunos programas, el pedal no tiene ningún efecto.

Para una explicación sobre el control de efectos con el pedal, vea la página 15.



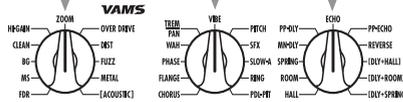
Modificación del sonido de un programa

Mientras toca el instrumento, utilice los siguientes selectores y teclas.

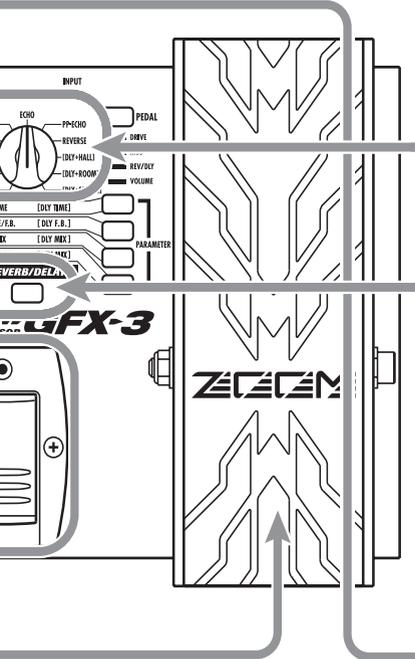
Selector [DRIVE]
Elige el tipo de distorsión del módulo DRIVE.

Selector [REV/DLY]
Elige el tipo de efectos del módulo REV/DLY.

Selector [MOD]
Elige el tipo de efecto del módulo MOD.



Teclas de módulos
Pulse estas teclas para activar o desactivar el módulo correspondiente.



Grabación de efectos

- 1 Para grabar el programa el programa modificado, pulse la tecla [STORE].

El GFX-3 entrará en el modo de espera de grabación.

Si es necesario, utilice las teclas BANK[▲]/[▼] y los pedales de disparo [1] - [3] para seleccionar el banco y el número de programa en el que grabar los ajustes de efectos actuales.

* Si ha escogido un programa de un grupo prefijado, el programa 1 del banco de grupo de usuario "U0" será seleccionado automáticamente como destino de grabación.

- 2 Para que se realice el proceso de grabación, pulse de nuevo la tecla [STORE].

Para anular la operación, pulse la tecla [GROUP/EXIT].

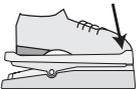
Para una descripción más en profundidad del proceso de grabación, vea la página 14.

Para más información sobre cómo hacer que los programas de los grupos de usuario vuelvan a los valores de fábrica, vea la página 14.

Para activar o desactivar el módulo de efectos, pulse a fondo el pedal de expresión.

El pedal de expresión también dispone de un interruptor de pulsación que le permite el control on/off de un determinado módulo de efectos.

Para más información sobre cómo elegir el módulo controlado por el pedal, vea la página 15.



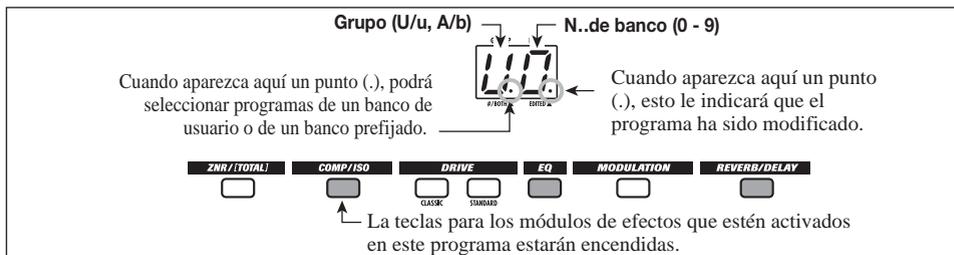
Púlselo a fondo

Selección y reproducción de programas

En cuanto encienda el GFX-3, ya podrá reproducir los programas almacenados en la memoria.

Pantalla

Inmediatamente después de encender el GFX-3, verá la siguiente información en la pantalla.



NOTA

- Mientras esté modificando un programa, aparecerá en pantalla el valor ajustado para el parámetro activo. Para volver a la pantalla de grupo/banco, pulse la tecla [GROUP/EXIT].
- Mientras aparezca en pantalla el valor ajustado de un parámetro, tenga cuidado de no cambiar sin querer de programa. Si lo hiciese perdería el contenido del ajuste.

Por ejemplo, si pulsa repetidamente la tecla BANK [▲], irá cambiando de grupo/banco de la siguiente forma:



Selección de un programa

1. Para elegir un programa, pulse uno de los pedales de disparo [1] - [3] cuyo LED no esté encendido.

El LED del pedal de disparo para el programa activo entonces estará encendido.

NOTA

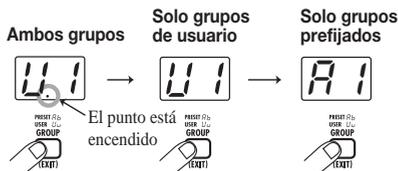
Si pulsa el pedal de disparo cuyo LED esté encendido, la unidad entrará en el modo bypass/mute (→ p. 11).

2. Para elegir un programa en otro grupo o banco, use las teclas BANK [▲]/[▼] y después los pedales de disparo [1] - [3] para elegir el grupo y el banco.

El pulsar simultáneamente los pedales de disparo [1] y [2] tiene el mismo efecto que pulsar la tecla BANK [▼], mientras que pulsar a la vez los pedales de disparo [2] y [3] es lo mismo que pulsar la tecla BANK [▲].

3. Para limitar la selección de programas solo a los grupos de usuario o solo a los prefijados, pulse la tecla [GROUP/EXIT].

Cada vez que pulse la tecla, los grupos disponibles irán cambiando de la siguiente manera:

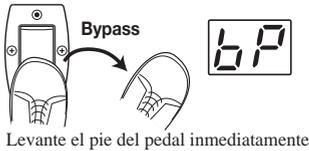


Uso del afinador interno (función bypass/mute)

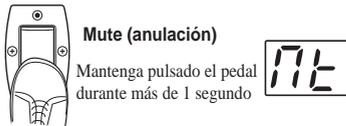
El GFX-3 dispone internamente de un afinador cromático automático para guitarras. Para utilizar la función del afinador, los efectos internos deben estar desactivados temporalmente o la unidad debe estar anulada (sonido original y sonido con efectos desactivados).

1. Para ajustar el GFX-3 al modo bypass (mute), pulse el pedal de disparo del programa activo en ese momento (aquel cuyo LED esté encendido).

Al pulsar de forma rápida el pedal de disparo, el GFX-3 entrará en el modo bypass. El pedal de expresión pasará automáticamente a funcionar como un pedal de volumen.



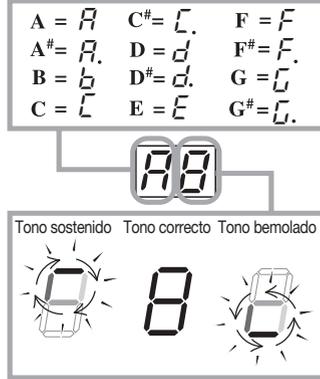
Si mantiene pulsado el pedal de disparo durante más de un segundo, el GFX-3 entrará en el modo de anulación o mute.



2. Toque la cuerda abierta que quiera afinar.

En pantalla aparecerá la nota más cercana al tono actual. Ajuste el tono de tal forma que el indicador le muestre la nota deseada.

La nota aparece en la parte izquierda de la pantalla.



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

3. Para modificar el tono de referencia del afinador, use el dial [VALUE].

En pantalla aparecerá durante un instante el tono de referencia activo. El valor por defecto después de encender es 40 (La central = 440 Hz).



Mientras aparezca en pantalla el tono de referencia, podrá modificarlo girando el dial [VALUE].

El rango para este parámetro es 35 (435 Hz) - 45 (445 Hz) a intervalos de 1 Hz. Cuando apague el GFX-3 y lo vuelva a encender, el tono será reiniciado a 440 Hz.

4. Para volver a la condición normal, pulse uno de los pedales de disparo [1] - [3].

El programa correspondiente a ese pedal de disparo volverá a quedar activado.

NOTA

Si cambia de banco/grupo mientras está utilizando el afinador, esta función se desactivará temporalmente. Cuando vuelva al banco/grupo original, la función de afinador volverá a quedar activa.

Modificación del sonido de un programa

Puede modificar los programas del GFX-3 cambiando los parámetros y los tipos de efectos. Esta sección le explica cómo editar programas.

ENTR. — **COMP/AIS.** — **SAT.** — **ECUALIZADOR** — **ZNR** — **RECINTO** — **MOD** — **REV/RET** — SALIDA

Configuración de programa

Cada programa del GFX-3 consta de varios efectos (módulos de efectos), como puede ver en la imagen anterior. Un programa es una combinación de módulos grabada, cada uno con sus diferentes ajustes de parámetros.

Dentro de cada módulo hay distintos efectos inter-relacionados, llamados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo MOD (modulación) incluye tipos de efectos como por ejemplo el CHORUS, PHASER y WAH, de los cuales puede elegir uno.

Los elementos que definen el sonido de un programa se llaman parámetros de efectos. Cada módulo tiene distintos parámetros de efectos, cuyo valor puede ser ajustado con las teclas de módulo de efectos, las teclas PARAMETER, el dial [VALUE], etc.

NOTA

Dentro de un mismo módulo, los distintos tipos de efectos tendrán diferentes parámetros.

Pasos básicos de edición

A continuación le indicamos los pasos más habituales para la edición de un programa. Para una descripción más detallada de los tipos de efectos y parámetros de cada módulo, vea el apartado "Tipos de efectos y parámetros" en las páginas 17 - 22.

1. Elija el programa a editar.

Puede elegir un programa que pertenezca a un grupo prefijado (A, b) o a un grupo de usuario (U/u). Los programas de los grupos prefijados son solo de lectura. Si quiere modificar un programa y conservar los cambios realizados, debe grabarlo en un grupo de usuario (→p.14).

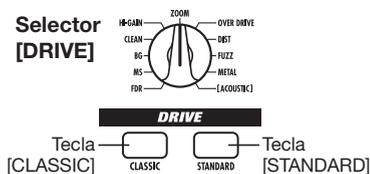
2. Para modificar el nivel del programa, utilice el dial [VALUE].

Mientras aparezca en pantalla la indicación del grupo/número de banco podrá utilizar el dial [VALUE] para ajustar el nivel del programa (nivel de salida final del programa).

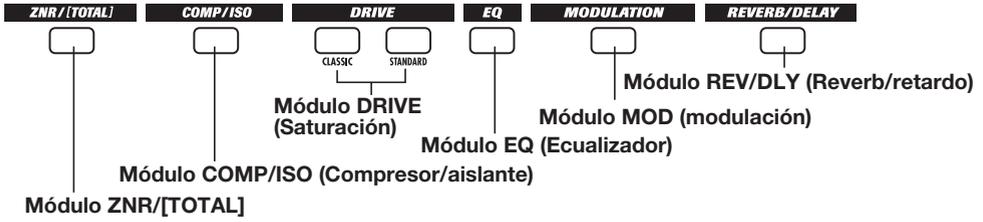


Cuando gire el dial, en pantalla verá el valor actual del nivel del programa (1 - 30). Si en la parte inferior derecha de la pantalla aparece un punto (.), esto le indicará que el programa ha sido editado.

3. Cuando sea necesario, utilice los tres selectores para elegir el módulo de efectos DRIVE, MOD o REV/DLY.

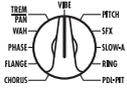


Puede modificar el tipo de distorsión utilizado para el módulo DRIVE con el selector [DRIVE] y las dos teclas de este módulo ([CLASSIC]/[STANDARD]).

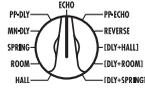


Para ajustar el tipo de efecto de los módulos MOD y REV/DLY tendrá que utilizar el selector [MOD] o [REV/DLY] respectivamente.

Selector [MOD]



Selector [REV/DLY]



4. Utilice las teclas de módulo para elegir el módulo a editar.

Las teclas de módulo le permiten elegir un módulo de efectos con el que trabajar. En el gráfico de arriba puede ver la asignación de teclas a los módulos de efectos.

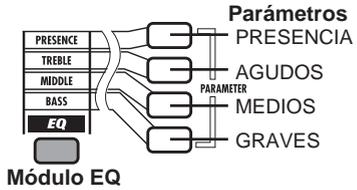
Las teclas de los módulos que estén activos en un programa dado están encendidas. Cuando pulse una tecla para escoger un módulo, la tecla parpadeará. (Si elige un módulo que esté entonces desactivado, la tecla parpadeará más lentamente).

5. Para activar o desactivar el módulo, pulse de nuevo la tecla del módulo.

6. Elija el parámetro a editar con las teclas de parámetros.

Las teclas de parámetros le permiten elegir un parámetro dentro del módulo activo en ese momento. Con cada pulsación de la tecla avanzará hasta el siguiente parámetro y aparecerá en pantalla el valor ajustado para ese parámetro.

Los parámetros asignados a las teclas de parámetros para cada módulo aparecen impresos en el panel. Cuando seleccione el módulo EQ, las teclas de parámetros corresponderán a los siguientes parámetros:



NOTA

Cuando utilice el selector para cambiar de tipo de efecto, también cambiará el tipo de parámetro. Elija primero el tipo de efecto y después escoja el parámetro.

7. Utilice el dial [VALUE] para modificar el ajuste.

El dial [VALUE] controla el valor ajustado para el parámetro seleccionado entonces. En pantalla aparecerá en valor activo del mismo.

8. Para editar otros módulos y parámetros, repita los pasos 3 - 7.

NOTA

Si quiere conservar los cambios realizados en el programa, grábelos (→ p. 14). De lo contrario los perderá en cuanto cambie a otro programa.

Grabación de un programa

Esta sección le explica cómo grabar en memoria un programa editado.

1. Pulse la tecla [STORE].

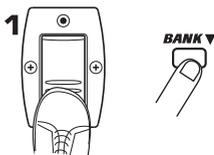
El GFX-3 entrará en el modo de espera de grabación. En pantalla aparecerá el número de banco y el grupo activos y se encenderá el LED del pedal de disparo correspondiente.



AVISO

Un programa puede ser grabado mientras esté siendo reproducido o editado.

2. Utilice las teclas BANK [▲]/[▼] y los pedales de disparo [1] - [3] para elegir el banco y el número programa en el que quiere grabar el programa.



NOTA

Los programas no pueden ser grabados en un grupo prefijado. Si pulsa la tecla [STORE] mientras esté seleccionado un programa de un grupo prefijado, el programa número 1 de "U0" (grupo de usuario) será elegido automáticamente como destino de grabación.

3. Pulse de nuevo la tecla [STORE].

Se grabará el programa y en pantalla aparecerá el grupo y el banco del destino de grabación. Dado que el contenido editado estará ahora grabado, desaparecerá de la pantalla el punto "de edición".

Si pulsa la tecla [GROUP/EXIT] en lugar de la tecla [STORE], se anulará la operación de grabación.

Reinicialización del GFX-3 a los valores de fábrica

Los programas de los grupos de usuario pueden volver a los ajustes originales en cualquier momento, incluso aunque los haya modificado.

1. Encienda el GFX-3 mientras mantiene pulsada la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "AL".



2. Pulse de nuevo la tecla [STORE].

Todos los programas serán reiniciados a los valores de fábrica y la unidad entrará automáticamente en el modo de ejecución.

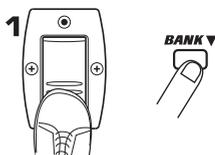
Si pulsa la tecla [EDIT/EXIT] antes de realizar el paso 2, la operación será cancelada y la unidad volverá a la condición normal.

Otras funciones

Esta sección le explica cómo modificar un parámetro de efectos con el pedal de expresión y cómo realizar funciones especiales como el ajuste del pedal de expresión.

Uso del pedal de expresión para modificar un efecto

1. Utilice las teclas BANK [▲]/[▼] y los pedales de disparo [1] - [3] para elegir el programa que quiera controlar con el pedal de expresión.



2. Pulse repetidamente la tecla [PEDAL] para elegir el módulo a controlar.



La tecla [PEDAL] elige el módulo que será controlado por el pedal de expresión. El módulo seleccionado entonces vendrá indicado por la fila de LEDs que hay justo debajo de la tecla. Con cada pulsación de la tecla irá avanzando cíclicamente a través de los posibles ajustes: DRIVE → MOD → REV/DLY → VOLUME. A continuación le describimos el parámetro controlado con cada ajuste.

- **DRIVE**

El pedal de expresión ajusta el parámetro GAIN del módulo DRIVE (parámetro BODY para algunos tipos de efectos). Cambia la catidad de distorsión.

- **MOD**

El pedal de expresión ajusta el tipo de efecto seleccionado entonces en el módulo MOD. El parámetro depende del tipo de efecto.

- **REV/DLY**

El pedal de expresión ajusta el tipo de efecto seleccionado entonces en el módulo REV/DLY. El parámetro depende del tipo de efecto.

- **VOLUME**

El pedal de expresión ajusta el volumen antes de la entrada al módulo MOD.

AVISO

- Para más información sobre los parámetros controlados cuando esté seleccionada la opción "MOD" o REV/DLY", vea las páginas 17 - 22.
- Si el módulo elegido como destino de control está entonces desactivado, el pedal no tendrá ningún efecto hasta que no lo pulse a fondo para activar el módulo.

3. Toque el instrumento y mueva el pedal de expresión para probar el efecto.

Si es necesario, edite el tipo de efecto o el parámetro de efectos que esté controlando.

AVISO

- El destino de control elegido es grabado por separado para cada programa. Si es necesario, grabe el programa (→ p. 14).
- Para activar o desactivar el módulo de efectos controlado, pulse a fondo el pedal de expresión.

Ajuste del pedal de expresión

El pedal de expresión viene ajustado de fábrica para un funcionamiento óptimo, pero a veces es necesario reajustarlo. Si pulsa el pedal a tope y no consigue un efecto potente, o si el volumen o el sonido varían demasiado incluso aunque solo pulse mínimamente el pedal, calibre el pedal tal y como le indicamos.

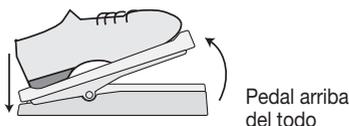
1. Encienda el GFX-3 mientras mantiene pulsada la tecla [PEDAL].

En pantalla aparecerá la indicación "dn".

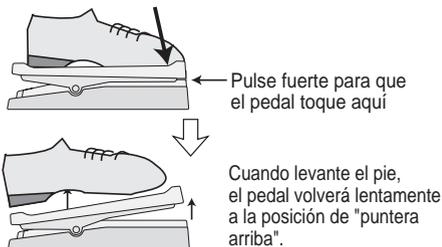


2. Con el pedal de expresión en la posición de puntera arriba, pulse la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "UP".



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



4. Pulse la tecla [STORE].

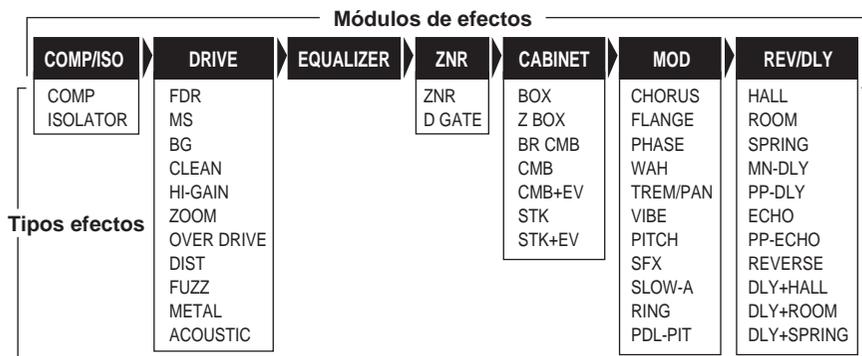
Ya habrá terminado con el ajuste y volverá a aparecer la pantalla de grupo/banco para el programa.

AVISO

- La posición del pedal en el paso 3 determina el punto en el que se producirá el cambio en el estado de activación/desactivación del módulo. Si quiere que el pedal realice este cambio solo con un toque suave, ajuste el pedal en el paso 3 a una posición relativamente alta.
- Si aparece en pantalla la indicación "Er" repita el procedimiento desde el paso 2.

Tipos de efectos y parámetros

En esta sección le explicamos todos los tipos de efectos y parámetros del GFX-3. Como puede ver en la ilustración siguiente, el GFX-3 dispone de ocho módulos de efectos que podrá conectar en serie. Puede utilizar todos los módulos a la vez o activar/desactivar módulos individuales. Casi todos los módulos de efectos incluyen varios tipos de efectos, de los cuales solo puede elegir uno a la vez.



A continuación adjuntamos un listado con los tipos de efectos y parámetros que puede utilizar en cada módulo. El icono del pedal (👣) indica que ese parámetro puede ser asignado al pedal de expresión en tiempo real (→ p. 15).

◆ Módulo ZNR/[TOTAL]

Este módulo sirve para ajustar el ZNR (reducción de ruido ZOOM), el nivel del programa y otros parámetros comunes para todos los programas.

Parámetro 1	ZNR/D GATE	Parámetro 2	PATCH LEVEL
oF, Z1 – Z8, G1 – G8		1 – 30	
Ajusta la sensibilidad de la puerta de ruidos/ZNR. Con los ajustes Z1 - Z8, el ZNR está activado, mientras que con G1 - G8, está activada la puerta de ruidos. Ajuste el valor tan alto como le sea posible sin que se produzca un corte del sonido "no natural".		Ajusta el nivel final de salida del programa.	
Parámetro 3	MASTER LEVEL	Parámetro 4	ENERGIZE
0 – 30		oF, 1 – 30	
Ajusta el nivel master para todos los programas.		Controla el ajuste Energizer que se aplicará a todos los programas. Los valores bajos realzan los agudos, mientras que los valores elevados realzan los graves. El ajuste "oF" desactiva el Energizer.	

◆ Módulo COMP/ISO (Compresor/aislante)

El compresor sirve para eliminar niveles de señal demasiado alto. El aislante le permite cortar o enfatizar una banda determinada.

Parámetro 1	COMP/ISO	Parámetro 2	ATTACK/HIGH
CO, IS		ATTACK (CO)	HIGH (IS)
		FS, SL	oF, -12 – 12
Elija entre CO (compresor) o IS (aislante). El efecto de los parámetros 2 - 4 varía, dependiendo del ajuste que elija aquí.		Puede ajustar el intervalo de tiempo entre la aparición de la señal y el inicio de la compresión a FS (rápido) o SL (lento).	Ajusta la mezcla del rango de agudos.

Parámetro 3	SENS/MID	Parámetro 4	LEVEL/LOW
SENS (CO)	MID (IS)	LEVEL (CO)	LOW (IS)
0 – 10	oF, -12 – 12	1 – 8	oF, -12 – 12
Ajusta la sensibilidad del compresor.	Ajusta la mezcla de medios.	Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	Ajusta la mezcla del rango de graves.

◆Módulo DRIVE

Este módulo incluye 20 tipos de distorsión y efectos de simulador acústico. Los tipos de efectos se eligen con el selector [DRIVE] y las dos teclas de módulo ([CLASSIC]/[STANDARD]).

TIPO1:FDR (Fd)			
CLASSIC	FD BLU	STANDARD	FD CLN
Sonido de blues clásico de un amplificador de válvulas		Sonido limpio de un amplificador a válvulas	
TIPO 2:MS (mS)			
CLASSIC	MS OLD	STANDARD	MS DRV
Sonido clásico de una torre de amplificadores de válvulas “británica”		Sonido saturado de una torre de amplificadores de válvulas “británica”	
TIPO 3:BG (bG)			
CLASSIC	BG OLD	STANDARD	BG DRV
Sonido clásico de un combo a válvulas con un potente rango de medios		Sonido saturado de una torre de amplificadores de válvulas con un potente rango de medios	
TIPO 4:CLEAN (cL)			
CLASSIC	VX CRU	STANDARD	JAZZ C
Sonido crunch clásico		Sonido limpio y brillante de combo	
TIPO 5: HI-GAIN (HG)			
CLASSIC	MP 1	STANDARD	PV DRY
Sonido de previo a válvulas con alta ganancia		Sonido de torre de amplificador a válvulas para heavy metal	
TIPO 6: ZOOM (zN)			
CLASSIC	9002	STANDARD	Z PWR
Sonido tipo 9002 original de ZOOM		Potente sonido de amplificación original de ZOOM	
TIPO 7:OVER DRIVE (od)			
CLASSIC	V-OD	STANDARD	PD 1
Sonido seco saturado		Sonido saturado con amplio rango de aplicaciones, desde el realce hasta una potente distorsión	
TIPO 8: DIST (dL)			
CLASSIC	V-DIST	STANDARD	HP DST
Sonido característico de distorsión seca		Sonido con mucha distorsión	
TIPO 9: FUZZ (Fu)			
CLASSIC	WILDFZ	STANDARD	UF1
Sonido fuzz agresivo clásico con alta ganancia		Sonido fuzz original de ZOOM	
TIPO 10: METAL (mL)			
CLASSIC	MTZ	STANDARD	MT 7TH
Tradicional sonido de tipo metal con un prominete rango de medios		Sonido de metal para una guitarra de 7 cuerdas	

*Los parámetros para los TIPOS 1 – 10 son los mismos.

Parámetro 1	GAIN	Parámetro 2	TONE
1 – 30		0 – 10	
Ajusta la intensidad de la distorsión.		Ajusta el tono.	
Parámetro 3	CABINET	Parámetro 4	LEVEL
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1 – 8	
Ajusta la resonancia de la caja. (vea la tabla 1)		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

[Tabla 1]

Ajuste	Descripción	Ajuste	Descripción
oF	Desactiva el simulador de caja.	CM	Simula un combo convencional.
bo	Simula un pequeño recinto acústico.	CE	Simula un altavoz EV en un combo.
Zb	Simula un recinto acústico con el carácter de sonido original de ZOOM.	St	Simula un amplificador de tipo torre.
bC	Simula un combo brillante.	SE	Simula un altavoz EV en un amplificador de tipo torre.

TYPE 11: ACOUSTIC (AC)			
CLASSIC	ACFAT	STANDARD	AC BRI
Modifica el sonido de una guitarra eléctrica para que imite a una acústica. Los ajustes CLASSIC y STANDARD le dan un carácter distinto al sonido.			
Parámetro 1	TOP	Parámetro 2	BODY
1 – 10		1 – 10	
Ajusta el característico sonido de una cuerda de guitarra acústica.		Ajusta la resonancia de la caja.	
Parámetro 3	CABINET	Parámetro 4	LEVEL
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1 – 8	
Elige el tipo de caja.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

◆Módulo EQ (Ecuador)

Es un ecualizador de 4 bandas.

Parámetro 1	PRESENCE	Parámetro 2	TREBLE
-12 – 12		-12 – 12	
Ajusta el realce/corte en el rango de agudos (frecuencia central 8 kHz).		Ajusta el realce/corte en el rango de medios-agudos (frecuencia central 3.125 kHz).	
Parámetro 3	MIDDLE	Parámetro 4	BASS
-12 – 12		-12 – 12	
Ajusta el realce/corte en el rango de medios (frecuencia central 8 kHz).		Ajusta el realce/corte en el rango de graves (frecuencia central 125 Hz).	

◆Módulo MOD (Modulación)

Este módulo contiene efectos de tipo modulación como el chorus y el flanger, efectos que modifican drásticamente el sonido como el wah, el filtro y el modulador de repique y efectos que modifican el tono como la modulación de tono y el vibrato.

TIPO 1: CHORUS (CH)			
Añade pulsación y amplitud al sonido.			
Parámetro 1	COLOR	Parámetro 2	DEPTH
C1, C2		0 – 10	
Elige el carácter del chorus. C1 produce un chorus stereo moderno y C2 da lugar a un sonido de chorus clásico.		Ajusta la intensidad de modulación.	
Parámetro 3	RATE	Parámetro 4	MIX
1 – 30		0 – 30	
Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el balance de mezcla del sonido original y el sonido con efectos.	
TIPO 2: FLANGE (FL)			
Produce un sonido ondulante único.			
Parámetro 1	COLOR	Parámetro 2	DEPTH
1 – 30		0 – 10	
Ajusta el pre-retardo.		Ajusta la intensidad de modulación.	
Parámetro 3	RATE	Parámetro 4	RESO
1 – 30		-10 – 10	
Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el ratio de realimentación. Un mayor valor en la dirección positiva o negativa producirá unas características más fuertes.	

TIPO 3: PHASE (PH)			
Produce un sonido muy oscilatorio.			
Parámetro 1	COLOR	Parámetro 2	POSI
1 – 4		AF, bF	
Elige el carácter del efecto.		Elige el punto de conexión del módulo MOD. Puede elegir en tre AF (después del módulo CABINET) y bF (antes del módulo DRIVE) .	
Parámetro 3	RATE	Parámetro 4	RESO
≡ 1 – 30		1 – 10	
Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la cantidad de realimentación. Los valores más altos darán lugar a un carácter más fuerte.	
TIPO 4: WAH (WA)			
Efecto wah con efecto autowah y pedal wah seleccionable.			
Parámetro 1	CONTROL	Parámetro 2	POSI
Au, Ad, Pd		AF, bF	
Elige el modo de funcionamiento. "Au" le da un autowah hacia arriba y "Ad" un auto wah hacia abajo. El valor "Pd" da lugar a un pedal wah.		Elige el punto de conexión del módulo MOD.	
Parámetro 3	SENS/FREQ	Parámetro 4	RESO/MIX
≡ 1 – 10		0 – 10	
Ajusta la sensibilidad auto wah cuando haya elegido el ajuste Au/Ad para el parámetro 1. Cuando el ajuste que haya escogido sea Pd, este parámetro ajustará la frecuencia central del pedal wah.		Ajusta la intensidad del carácter del pedal wah cuando haya elegido el ajuste Au/Ad para el parámetro 1. Cuando el ajuste que haya escogido sea Pd ,este parámetro ajustará la cantidad de mezcla del sonido original.	
TIPO 5: TREM/PAN (TP) (Tremolo/Pan)			
Este efecto se puede utilizar para el trémolo o para el ajuste automático del panorama.			
Parámetro 1	COLOR	Parámetro 2	DEPTH
Mn, St		0 – 10	
Elige el tipo de efecto. "Mn" corresponde al trémolo y "St" al autopanorama.		Ajusta la intensidad de modulación.	
Parámetro 3	RATE	Parámetro 4	CLIP
≡ 1 – 30		0 – 10	
Ajusta la velocidad de modulación.		Los valores más altos dan lugar a un carácter de modulación más fuerte a través de la saturación de la forma de onda de modulación.	
TIPO 6: VIBE (VB) (Vibrato)			
Es un efecto de vibrato automático.			
Parámetro 1	COLOR	Parámetro 2	DEPTH
0 – 10		0 – 10	
Ajusta la calidad de sonido del sonido del efecto.		Ajusta la profundidad del efecto.	
Parámetro 3	RATE	Parámetro 4	MIX
≡ 1 – 30		0 – 30	
Ajusta la velocidad del efecto.		Ajusta la mezcla del sonido original.	
TIPO 7: PITCH (PL) (modulador de tono)			
Este efecto puede desplazar el tono hacia arriba o hacia abajo.			
Parámetro1	DELAY	Parámetro 2	SHIFT
0 – 30		-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	
Ajusta el tiempo de retardo del sonido con efecto.		Ajusta la cantidad de modulación de tono. "dt" produce un efecto de desafinación.	
Parameter 3	TONE	Parameter 4	MIX
0 – 10		≡ 0 – 30	
Ajusta el tono del efecto.		Ajusta la mezcla del sonido original.	
TIPO 8: SFX (SF) (Efectos especiales)			
Usa formas de onda aleatorias y un procesado para crear un tipo especial de sonido.			
Parámetro 1	COLOR	Parámetro 2	DEPTH
0 – 10		0 – 10	
Ajusta la forma en la que es modulado el sonido. Con un valor de "0", el sonido es modificado utilizando una forma de onda aleatoria en forma de escalera. Con un ajuste de "10", los cambios de nivel del sonido original son reflejados en el sonido con efectos. Los valores comprendidos entre ambos ajustes producen una situación intermedia.		Ajusta la profundidad del efecto (sensibilidad). Cuando haya ajustado el parámetro 1 a un valor bastante elevado, al aumentar el valor de este parámetro se producirá una variación en el tiempo de retardo de acuerdo a la intensidad de la señal.	

Parámetro 3	RATE	Parámetro 4	RESO
1 – 30		0 – 10	
Ajusta la velocidad de modulación de la forma de onda aleatoria.		Un mayor valor producirá unas características más fuertes.	
TIPO 9: SLOW-A (\overline{SA}) (ataque lento)			
Este módulo crea una curva de respuesta lentamente ascendente y un efecto de filtro en el que la apertura/cierre del filtro es controlada por el punteo.			
Parámetro 1	COLOR	Parámetro 2	POSI
0 – 10		AF, bF	
Ajusta el rango de variación del filtro. Un valor de "10" solo produce un ataque lento.		Elige el punto de conexión del módulo MOD.	
Parámetro 3	TIME	Parámetro 4	CURVE
1 – 30		1 – 10	
Ajusta la velocidad de ascenso del filtro/ataque lento.		Ajusta la curva de ataque.	
TIPO 10: RING (\overline{RN}) (Modulador de repique)			
Produce un sonido metálico.			
Parámetro 1	COLOR	Parámetro 2	POSI
0 – 10		AF, bF	
Ajusta la calidad del sonido con efectos.		Elige el punto de conexión del módulo MOD.	
Parámetro 3	RATE	Parámetro 4	MIX
1 – 30		0 – 30	
Ajusta la frecuencia de modulación. El tono cambiará de acuerdo a la frecuencia.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	
TIPO 11: PDL-PIT (\overline{PP}) (Pedal de tono)			
Este efecto le permite modificar el tono en tiempo real, utilizando el pedal de expresión.			
Parámetro 1	COLOR	Parámetro 2	MODE
1 – 8		UP, dn	
Elige el tipo de pedal de tono. (vea la tabla 2)		Ajusta la dirección de modificación del tono.	
Parámetro 3	TONE		
0 – 10			
		Ajusta el tono del efecto.	

[Tabla 2]

COLOR	MOD	Pedal valor mínimo	Pedal valor máximo	COLOR	MOD	Pedal valor mínimo	Pedal valor máximo
1	UP dn	-100 centésimas Solo sonido original	Solo sonido original -100 centésimas	5	UP dn	-1 octava + SECA +1 octava + SECA	+1 octava + SECA -1 octava + SECA
2	UP dn	DUPLICACION Desafinación + SECA	Desafinación + SECA DUPLICACION	6	UP dn	-700 cents + SECA 500 cents + SECA	500 cents + SECA -700 cents + SECA
3	UP dn	0 centésimas +1 octava	+1 octava 0 centésimas	7	UP dn	-∞ (0 Hz) + SECA +1 octava	+1 octava -∞ (0 Hz) + SECA
4	UP dn	0 centésimas -2 octavas	-2 octavas 0 centésimas	8	UP dn	-∞ (0 Hz) + SECA +1 octava + SECA	+1 octava + SECA -∞ (0 Hz) + SECA

◆ Módulo REV/DLY (Reverb/retardo)

Este módulo incluye varios efectos espaciales incluyendo el retardo y la reverb.

TIPO 1: HALL (\overline{HL})
Es un efecto reverb que simula la acústica de una sala de conciertos.
TIPO 2: ROOM (\overline{RN})
Es un efecto reverb que simula la acústica de una habitación.
TIPO 3: SPRING (\overline{SP})
Es un efecto que produce una reverb de muelles.

* Los parámetros para los TIPOS 1 – 3 son los mismos.

Parámetro 1	TIME	Parámetro 2	TONE
1 – 30		0 – 10	
Ajusta la duración de la reverb (tiempo de reverb).		Ajusta el tono del efecto.	

Parámetro 3	MIX
◀ 0 – 30	
Ajusta el volumen de sonido de la reverb.	
TIPO 4: MN-DLY ($\overline{M}D$) (retardo mono)	
Es un retardo monoaural con una duración de hasta 1.5 segundos.	
TIPO 5: PP-DLY ($\overline{P}D$) (retardo ping-pong)	
Cuando se utilicen dos amplificadores, este efecto funcionará como un retardo de tipo ping-pong con una duración de hasta 1.5 segundos. Cuando haya un único amplificador, el efecto será un retardo mono.	
TIPO 6: ECHO ($\overline{E}E$)	
Es un eco monoaural que simula un eco de cinta.	
TIPO 7: PP-ECHO ($\overline{P}E$) (eco ping pong)	
Cuando utilice dos amplificadores, el sonido retardado va cambiando entre ellos. Cuando utilice un único amplificador, el efecto será el mismo que el que consigue con un eco monoaural.	

* Los parámetros para los TIPOS 4 - 7 son los mismos.

Parámetro 1	TIME	Parámetro 2	FB
1 – 99, 1.0 – 1.5, t1 – t9		0 – 10	
Ajusta el tiempo de retardo entre 10 y 990 ms a intervalos de 10 ms (1 - 99), y por encima de 1 segundo a intervalos de 100 ms (1.0 - 1.5). El ajuste t1 - t9 le permite especificar una nota con base a BPM tal como ajuste con el parámetro 4. (vea la tabla 3)		Ajusta el número de ciclos de repetición (realimentación) del sonido retardado.	
Parámetro 3	MIX	Parámetro 4	DLYBPM
◀ 0 – 30		40 – 199	
Ajusta el nivel del sonido retardado.		Ajusta el tiempo de retardo en BPM (tiempos musicales por minuto). Este ajuste solo es válido cuando el parámetro 1 sea t1 - t9. Los ajustes iguales o superiores a 100 vendrán indicados por un punto (.) entre los dos números.	

[Tabla 3]

Valor	t1	t2	t3	t4	t5	t6	t7	t8	t9
Nota correspondiente	blanca	negra con puntillo	negra	corchea con puntillo	tresillo de blancas	corchea	semicorchea con puntillo	tresillo de negras	semicorchea

Parámetro 1	TIME	Parámetro 2	FB
5 – 99, 1.0 – 1.5, t1 – t9		0 – 10	
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el número de ciclos de repetición (realimentación) del sonido retardado.	
Parámetro 3	MIX	Parámetro 4	DLYBPM
◀ 0 – 50		40 – 199	
Ajusta el nivel del sonido retardado.		Ajusta el tiempo de retardo en BPM (tiempos musicales por minuto). Este ajuste solo es válido cuando el parámetro 1 sea t1 - t9. Los ajustes iguales o superiores a 100 vendrán indicados por un punto (.) entre los dos números.	
TIPO 8: REVERSE ($\overline{r}E$)			
Produce un sonido similar a la reproducción de una cinta al revés.			
TIPO 9: DLYHAL ($\overline{d}H$) (retardo + reverb de salón)			
Es un efecto combinado de retardo y reverb de salón.			
TIPO 10: DLY+ROOM ($\overline{d}r$) (retardo + reverb de sala)			
Es un efecto combinado de retardo y reverb de sala.			
TIPO 11: DLY + SPRING ($\overline{d}S$) (retardo + reverb de muelles)			
Es un efecto combinado de retardo y reverb de muelles.			

* Los parámetros para los TIPOS 9 - 11 son los mismos.

Parámetro 1	DLYTIM	Parámetro 2	DLYFB
1 – 50		0 – 10	
Ajusta el tiempo de retardo a intervalos de 10 ms en el rango 10 - 500 ms.		Ajusta la cantidad de realimentación del retardo.	
Parámetro 3	DLYMIX	Parámetro 4	REVMIX
◀ 0 – 15		0 – 15	
Ajusta el nivel del sonido retardado.		Ajusta el volumen de la reverb.	

Lista de programas del GFX-3

	BANCO	No.	NOMBRE	COMENTARIO	PEDAL
VARIATION	[U 0 / A0] STANDARD	1	STANDARD CLEAN	Sofisticado sonido limpio	VOLUME
		2	RHYTHM CRUNCH	El sonido crunch perfecto para un ritmo	GAIN
		3	GARAGE DIST	Sonido de distorsión dentro de un recinto tipo garage	VOLUME
	[U 1 / A1] POWER	1	RICH CLEAN	Potente sonido limpio	VOLUME
		2	FREEDOM	El sonido perfecto para un riff de guitarra	P.PITCH
		3	POWER DRIVE	Sonido saturado para un acompañamiento	P.PITCH
	[U 2 / A2] VINTAGE EFFECT	1	D-COMP	Pedal compresor	VOLUME
		2	PD 1	ZOOM PD-01	GAIN
		3	CRY-B	Wah tradicional como un Cry B	P-WAH
	[U 3 / A3] AMP MODELING	1	FDR TWIN	Sonido limpio de combo de fabricación americana	VOLUME
		2	MARK	Sonido de combo de tipo Mark	GAIN
		3	MS 900	Sonido saturado de una torre de amplificadores tradicional	GAIN
[U 4 / A4] TRICK EFFECT	1	REVERSE WORLD	Sonido de efecto de retardo al revés	RVS_DLY	
	2	STEP	Sonido por fases original de ZOOM	GAIN	
	3	RING DRIVE	Sonido de modulador de repique	GAIN	
MODELING	[U 5 / A5] VINTAGE EFFECT 2	1	CRUNCH ECHO	Sonido de eco crunch	VOLUME
		2	SD+CE	Combinación de saturación y chorus de tipo tradicional	CHORUS
		3	FZFACE	Fuzz clásico	GAIN
	[U 6 / A6] AMP MODELING 2	1	J-CLEAN	Sonido de combo brillante	VOLUME
		2	PV PWR	Sonido de rock duro de tipo americano	VOLUME
		3	MP1	Sonido de previo tradicional de alta ganancia	VOLUME
	[U 7 / A7] AMP MODELING 3	1	US BLUES	Sonido de música blues americana	VOLUME
		2	MS OLD	Sonido MS tradicional	VOLUME
		3	MS MTL	Sonido de alta ganancia para rock duro	VOLUME
MUSIC STYLE	[U 8 / A8] ROCK'N ROLL	1	R&R CLEAN	Sonido tradicional de rock'n'roll	SPRING
		2	CATS	Sonido crunch perfecto para música rockabilly	DELAY
		3	TRAIN ROLLIN	Sonido saturado de tipo Perry	GAIN
	[U 9 / A9] SOUTHERN /BOOGIE	1	SOUTHERN CLEAN	Sonido limpio de tipo Bros	VOLUME
		2	SKYNYRD OD	Sonido saturado de tipo SKYNYRD	ROOM
		3	AFTER BURNER	Sonido saturado años 80 de tipo ZZ	GAIN
	[U 0 / B0] JAM ROCK	1	CLEAN RHYTHM	Sonido limpio de tipo PHISH	SPRING
		2	SUSTAIN LEAD	Sonido solista de tipo PHISH	GAIN
		3	UF1	ZOOM UF-01	GAIN
	[U 1 / B1] CLASSIC REVIVAL	1	SURF TREM	Combo tradicional de tipo americano con sonido tremolo	VOLUME
		2	BEATS	El renacimiento del sonido Mersey beat	HALL
		3	BOOTS	Pedal octavador	GAIN
	[U 2 / B2] JAZZ /BLUES	1	WARM TONE	Sonido medio crunch para jazz	VOLUME
		2	PAT M	Sonido de Metheny	VOLUME
		3	BLUES DRIVE	Sonido saturado para música blues	VOLUME
	[U 3 / B3] SOUL /FUNK	1	FUNK PHASE	Sonido con cambio de fase para música funky	PHASE
		2	BOOMY RHYTHM	Sonido amplio y potente para ritmos	VOLUME
		3	SMOOTH A-WAH	Sonido con wah para solos y obbligato	A-WAH
	[U 4 / B4] PUNK	1	COMP DELAY	Pedal compresor con retardo	DELAY
		2	GREEN OD	Moderno sonido de pop punk	VOLUME
		3	PUNK DRIVE	Sonido saturado para ska punk	GAIN
	[U 5 / B5] U.K ROCK	1	Radio+H Clean	Sonido de arpeggio con trémolo	GAIN
		2	U.K RYTHM	Sonido de tipo acompañamiento de música rock "británica"	GAIN
		3	DIST WALL	Moderno sonido de distorsión de torre de amplificadores	HALL
	[U 6 / B6] ALTERNATIVE	1	FLANGE UP	Sonido con flanger para arpeggios o rasgueos	FLANGE
		2	KURT OD	Sonido saturado suave	CHORUS
		3	RESONANCE	Sonido fuzz resonante	GAIN
[U 7 / B7] HARD ROCK	1	ROSE CLEAN	Sonido con vibrato limpio	DELAY	
	2	E.V.H	Sonido solista de válvulas de alta ganancia	VOLUME	
	3	US ARENA	Potente distorsión para acompañamientos	VOLUME	
[U 8 / B8] DARK &HEAVY	1	Aco Flange	Sonido de simulación de flanger sobre instrumento acústico	HALL	
	2	FALLEN POWER	Otro sonido saturado para afinaciones bajas	GAIN	
	3	WHITE LPC	Sonido solista de tipo Randy	GAIN	
[U 9 / B9] NEW AGE	1	NEO PHASE	Sonido de pedal de cambio de fase	VOLUME	
	2	DIGI DIST	Sonido de distorsión digital	GAIN	
	3	GLASS FUZZ	Sonido fuzz excesivo	P-WAH	

Resolución de problemas

■ No hay sonido o suena muy bajo

- ¿Está encendida la unidad?
- ¿Están bien conectadas la toma [INPUT] y [PHONES/OUTPUT] al instrumento y al amplificador?
- ¿Está dañado el cable blindado?
- ¿Está ajustado el GFX-3 al modo de anulación?
- ¿Está ajustado demasiado bajo el parámetro de nivel master?
- ¿Está el pedal de expresión abajo?

En algunos programas, el pedal de expresión controla el volumen. Ajustelo como quiera.

■ El sonido está distorsionado artificialmente

- Ajuste el parámetro GAIN y el nivel de los módulos de efectos.
- Ajuste el módulo COMP/ ISO a OFF.

Cuando use con los efectos anteriores una guitarra con una salida alta, puede que se produzcan distorsiones no deseadas dependiendo de la configuración del módulo DRIVE.

■ Elevados niveles de ruido

- Ajuste el parámetro ZNR. Si persiste el problema, pruebe a reducir el parámetro GAIN. Si está utilizando el módulo BOOSTER o ISO/COMP, pruebe a reducir el parámetro GAIN del módulo DRIVE.

■ No funciona bien el cambio entre la activación/desactivación del pedal de expresión.

- Use el procedimiento descrito en el apartado "Calibración del pedal de expresión" en la página 16.

■ El sonido en bypass suena artificial

- El Energize también funciona en el modo bypass.
Ajuste el Energize a "oF".

Especificaciones técnicas

Programas efectos	50 tipos
Módulos efectos	7 módulos
Memoria programas	USUARIO: 60 programas PREFIJADOS: 60 programas 120 programas en total

Frecuencia muestreo	31.25 kHz
Conversión A/D	20 bits, sobremuestreo 64x
Conversión D/A	20 bits, sobremuestreo 8x

Entradas

Entrada de guitarra	Conector standard tipo auriculares mono Nivel de entrada medio -20 dBm Impedancia de entrada 470 kilohmios
---------------------	--

Salidas

	Conector standard tipo auriculares stereo (para línea/auriculares)
--	---

Nivel máximo de salida	+3 dBm
Impedancia de carga de salida	10 kilohmios o superior
Pantalla	Pantalla de LEDs de 7 segmentos de 2 dígitos

Pantalla

Alimentación

Adaptador CA	9 V DC, polo central negativo, 300 mA (ZOOM AD-0006)
--------------	---

Pilas

	4 x IEC R6 (tamaño AA) Funcionamiento continuo: aprox. 11 horas (con pilas alcalinas)
--	---

Dimensiones

Peso	323 (L) x 175.5 (P) x 70 (A) mm 2.2 kg (sin pilas)
------	---

* 0 dBm = 0.775 Vrms

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



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>