



## GUITAR EFFECTS PROCESSOR

# GFX-5

## Manual de instrucciones

<b>PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD</b> .....	2
<b>Introducción</b> .....	3
<b>Controles y funciones</b> .....	4
<b>Ajustes iniciales</b> .....	6
Colocación de las pilas .....	6
Conexión .....	6
<b>Guía rápida</b> .....	8
<b>Reproducción de programas (modo de ejecución)</b> .....	10
Pantalla del modo de ejecución .....	10
Selección de un programa .....	10
Uso del afinador interno (función bypass/mute) .....	11
Ajuste del sonido de un programa .....	12
<b>Uso de la función de ritmo</b> .....	14
<b>Activación y desactivación de efectos por pedal (modo manual)</b> .....	16
<b>Modificación del sonido de un programa (modo de edición)</b> .....	17
Configuración de programa .....	17
Pasos básicos del modo de edición .....	17
Cambio del nombre de un programa .....	18
<b>Grabación e intercambio de programas</b> .....	19
<b>Otras funciones</b> .....	20
Modificación de efectos en tiempo real .....	20
Uso de la función de mantenimiento de retardo .....	23
Uso de la función de sampler .....	25
Calibración del pedal de expresión .....	26
Reinicialización del GFX-5 a los valores de fábrica .....	27
<b>Tipos de efectos y parámetros</b> .....	28
◆ Módulo BOOST .....	28
◆ Módulo ISO/COMP (aislante/compresor) .....	28
◆ Módulo DRIVE .....	29
◆ Módulo EQ (ecualizador) .....	30
◆ Módulo ZNR (reducción de ruido ZOOM) .....	30
◆ Módulo CABINET .....	30
◆ Módulo MOD (modulación) .....	31
◆ Módulo REV (retardo/reverb) .....	33
◆ Módulo TOTAL .....	34
<b>Resolución de problemas</b> .....	35
<b>Especificaciones técnicas</b> .....	35
Lista de programas del GFX-5 .....	36

# PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD

## PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

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



Este símbolo 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.



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

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del GFX-5.



### 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.
- 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-5 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 electrolito.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento para pilas debe estar cerrada.



### Entorno

Evite utilizar el GFX-5 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Vibraciones o golpes excesivos



### Manejo

El GFX-5 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.



### Alteraciones

No abra nunca la carcasa del GFX-5 ni trate de modificarlo en forma alguna dado que eso puede producir daños en la unidad.



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

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el GFX-5 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

## Precauciones de uso

### • Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el GFX-5 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-5 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-5, 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-5. 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 referencia en el futuro.

# Introducción

Enhorabuena por la compra de su ZOOM GFX-5. 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-5 le ofrece 74 opciones, que van desde efectos de distorsión y modulación hasta funciones de realce y un simulador de caja que duplica el sonido de varios amplificadores de guitarra.

### ● Complemento perfecto de los efectos de distorsión

Los 33 efectos de tipo distorsión no solo recrean las características de famosos amplificadores clásicos sino que también duplican el sonido y funcionamiento de conocidos efectos compactos y pedales. La tecla [TURBO] le permite realizar en un momento la presión sónica, mientras que [EDGE] crea unos superagudos brillantes. Tiene a su disposición una amplia variedad de sonidos saturados con solo pulsar una tecla.

### ● 120 programas listos para ser utilizados

Puede grabar combinaciones de ajustes del módulo de efectos como programas. El GFX-5 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.

### ● Manejo y distribución de teclas intuitivos

Los mandos y teclas del panel de la unidad han sido diseñados para conseguir la máxima manejabilidad. Puede elegir los tipos de distorsión o ajustar la configuración del equalizador en un instante. El pedal de expresión resulta perfecto para controlar parámetros de efectos en tiempo real. El GFX-5 revive durante las actuaciones.

### ● Función ARRМ de nueva creación

La función ARRМ (modulación de la auto-repetición en tiempo real) es un concepto fascinante. El uso del control interno de formas de onda, le permite moldear rítmicamente la señal de muchas formas. Puede crear sonidos totalmente

nuevos que cautivarán al público. Incluso puede utilizar el pedal de expresión para ajustar la profundidad de modulación de la función ARRМ.

### ● Caja de ritmos interna

Dispone de 60 patrones rítmicos internos que utilizan fuentes PCM de sonidos reales, los cuales resultan perfectos para ensayar o para una jam session rápida. Los ciclos ARRМ pueden ser sincronizados con respecto al tempo del ritmo, lo que le permitirá modificar los efectos de forma sincronizada con respecto al flujo de la música. Las posibilidades creativas son ilimitadas.

### ● Función de muestreo de 6 segundos

Puede muestrear hasta 6 segundos de una frase de guitarra o de la señal procedente de una fuente de entrada como un reproductor de CD y grabarlos en la memoria interna. El muestreo grabado puede ser reproducido después a una velocidad inferior sin que el tono sea modificado. Esta es una magnífica herramienta para realizar una actuación en directo para copiar un solo o una frase musical rápida.

### ● El Energize crea un sonido dinámico

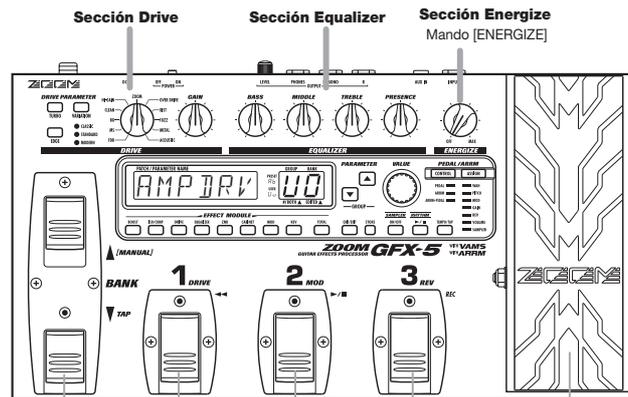
El Energize es otra innovación con un extraordinario atractivo. Con solo girar un mando puede optimizar las características del sonido para que se adapten al sistema de reproducción. Disfrute de su sonido potente y dinámico tanto con un pequeño amplificador de guitarra como con un sistema de audio de respuesta plana.

### ● Diseñado para su uso en el escenario

El GFX-5 puede funcionar con un adaptador de alterna o con pilas. Las pilas alcalinas le permiten utilizar la unidad de forma continua hasta 10 horas. Existe un modo especial que le permite activar o desactivar los efectos principales a través de su pedal o marcar el tempo del ritmo durante una actuación. Maneje la unidad como si fuese un grupo de efectos compactos pero con acceso a una amplia gama de funciones.

# Controles y funciones

## Panel superior

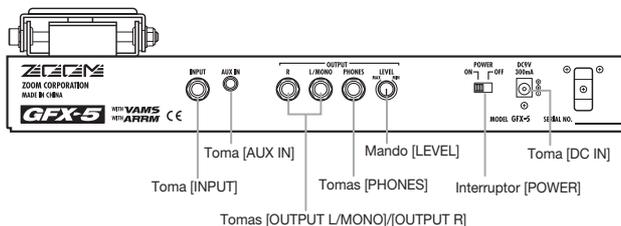


Pedales de disparo BANK [▲]/[▼]

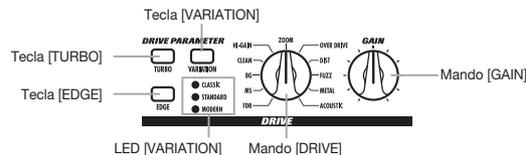
Pedales de disparo [1] - [3]

Pedal de expresión

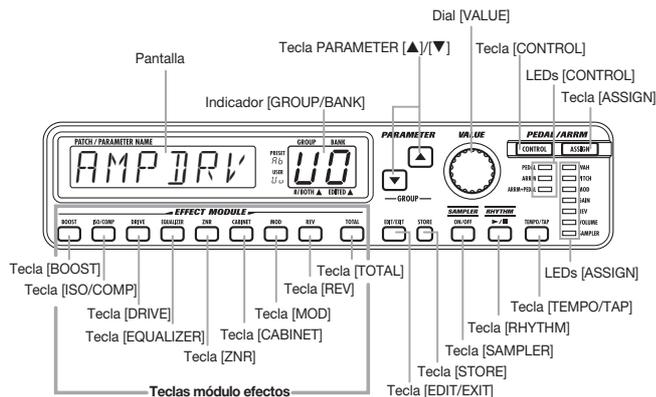
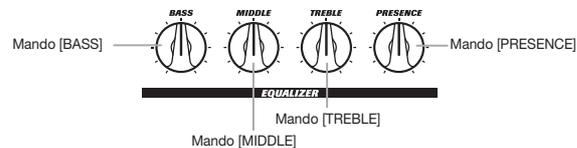
## Panel trasero



## Sección Drive



## Sección Equalizer

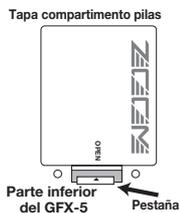


# Ajustes iniciales

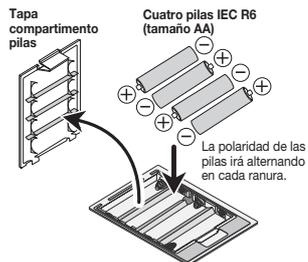
## Colocación de las pilas

Para utilizar el GFX-5 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.)



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 largo período de tiempo, saque las pilas para evitar los daños que podrían producirse si se saliese el electrolito.
- En pantalla aparecerá la indicación "BATT" si las pilas están casi agotadas. En ese caso cámbielas en cuanto pueda.



## Conexión

1. Compruebe que el amplificador y el GFX-5 estén apagados.

Ajuste al mínimo el volumen del amplificador.

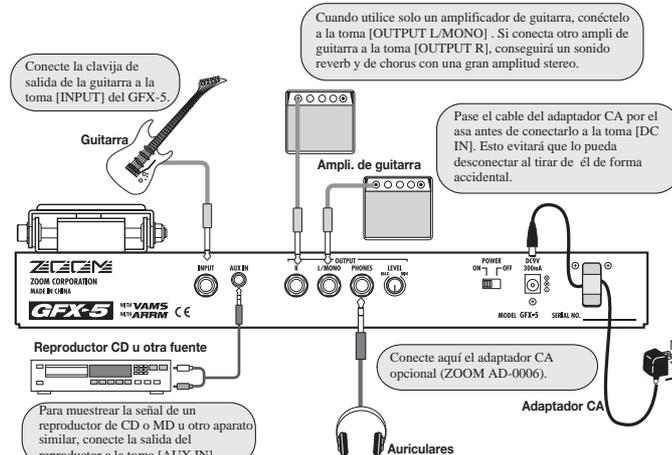
2. Para que la unidad pueda funcionar con el adaptador de alterna, introduzca el conector pequeño del adaptador en la toma [DC IN] del GFX-5. Conecte después el adaptador a un enchufe.

3. Conecte la guitarra a la toma [INPUT] del GFX-5, utilizando un cable mono.

4. Conecte la toma [OUTPUT] del GFX-5 al amplificador de guitarra, utilizando un cable mono.

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

6. Apague los aparatos de su sistema en este orden: GFX-5 → amplificador.



### NOTA

Si enciende el GFX-5 cuando ya esté encendido el amplificador, puede que el amplificador se dañe. Encienda siempre el amplificador al final. Cuando apague el sistema, siga el orden inverso.

7. Suba el volumen del instrumento y del amplificador y ajuste el mando [LEVEL] del panel trasero del GFX-5.

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



Si gira el mando hacia la derecha enfatizará el rango de graves mientras que si lo gira hacia la izquierda enfatizará el de agudos. El mensaje "of" le indicará que la función Energize está desactivada.



Si gira el mando hacia la derecha enfatizará el rango de graves mientras que si lo gira hacia la izquierda enfatizará el de agudos. El mensaje "of" le indicará que la función Energize está desactivada.

### Aviso

El ajuste Energize se aplica al sonido de salida de todas las señales salvo a las procedentes de la toma [AUX IN].

9. Para apagar el sistema, siga el orden inverso al de encendido.

# Guía rápida

Cuando encienda el GFX-5, este entrará en el modo de ejecución. Esta sección le explica los pasos básicos de este modo, lo que le permitirá utilizar la unidad correctamente.

## Selección de un programa

- Para elegir 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-5 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 determinado ajuste de los parámetros. 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].

[Pantalla modo ejecución]



Nombre de programa

Grupo

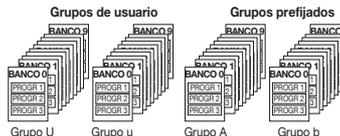
Número de banco

- Para cambiar a un programa de otro banco, utilice los pedales de disparo 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 grupo incluye diez bancos numerados del 0 al 9, y cada banco está integrado por tres programas. Los pedales de disparo BANK [▲]/[▼] le permitirán elegir grupos y bancos siguiendo este orden: A0 - A9, b0 - b9, U0 - U9, u0 - u9.

\* También puede utilizar las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para cambiar directamente de grupo.

◆ Para una explicación en profundidad sobre el cambio de programa, vea la página 10.



## Modificación de un efecto con el pedal

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

A medida que mueva el pedal, la profundidad del efecto, el volumen u otro parámetro del efecto irá cambiando en tiempo real (El parámetro que cambie dependerá del programa)

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

◆ Para más información sobre el control del efecto con el pedal, vea la página 20.



Mueva arriba y abajo

## Cambio de sonido de un programa en modo ejecución

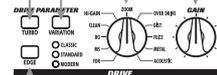
Mientras toca el instrumento, utilice los siguientes mandos y teclas.

### [Sección Drive]

Tecla [TURBO]  
El ajustar esta tecla a ON aumentará la presión sonora del programa.

Tecla [VARIATION]/Mando [DRIVE]  
Le permite elegir el tipo de distorsión.

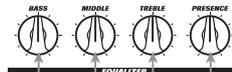
Mando [GAIN]  
Ajusta la profundidad de distorsión.



Tecla [EDGE] Al ajustar esta tecla a ON enfatizará el contenido de agudos del programa.

### [Sección Equalizer]

Los mandos ajustan el realce/corte para cada rango de frecuencias.



Mando [BASS]

Mando [MIDDLE]

Mando [TREBLE]

Mando [PRESENCE]

◆ Para más información sobre cómo editar efectos, vea la página 17.

## Grabación de efectos

- Pulse la tecla [STORE].

El GFX-5 entrará en el modo de espera de grabación.



Si es necesario, utilice los pedales de disparo BANK [▲]/[▼] y [1] - [3] para elegir 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, será seleccionado como destino de grabación por defecto el programa número 1 de "U0" (grupo de usuario).

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

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

◆ Para más información sobre el proceso de grabación, vea la página 19.  
◆ Para más información sobre cómo hacer que los programas de los grupos de usuario vuelvan a los valores de fábrica, vea la página 27.



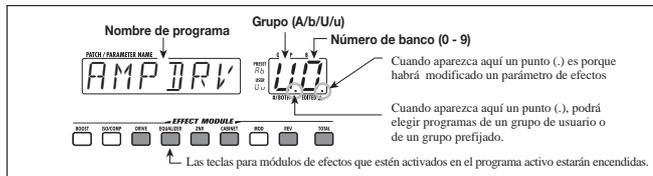
Púlselo a fondo

# Reproducción de programas (Modo de ejecución)

Se llama modo de ejecución a aquel en el que puede cargar programas almacenados en la memoria del GFX-5 y utilizarlos para tocar su instrumento. Cuando encienda el GFX-5, éste entrará en este modo. En esta sección le describimos las distintas funciones que puede utilizar en el modo de ejecución.

## Pantalla del modo de ejecución

En el modo de ejecución, la pantalla le mostrará la siguiente información.



## Selección de un programa

1. Para elegir un programa en el modo de ejecución, 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 está encendido, la unidad entrará en el modo bypass/mute (→ p. 11).

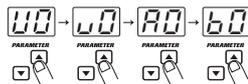
2. Para elegir un programa en otro grupo o banco, use los pedales de disparo BANK [▲]/[▼] y después los pedales de disparo [1] - [3] para elegir el grupo y el banco.

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



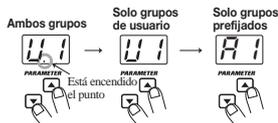
3. Para cambiar de un grupo a otro, utilice las teclas PARAMETER [▲]/[▼].

Si pulsa la tecla PARAMETER [▲] se desplazará al siguiente grupo superior, mientras que si pulsa la tecla PARAMETER [▼] se desplazará al siguiente inferior.



4. Si quiere elegir solo programas de un determinado grupo de usuario o grupo prefijado, pulse simultáneamente las teclas PARAMETER [▲]/[▼].

Cada vez que pulse simultáneamente las teclas PARAMETER [▲]/[▼], cambiará de tipo de grupo.



## Uso del afinador interno (función bypass/mute)

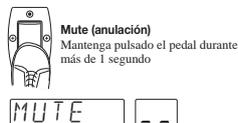
El GFX-5 dispone internamente de un afinador cromático automático para guitarras. Para utilizar la función del afinador, los efectos internos deben estar desactivados temporalmente o la unidad debe estar anulada (sonido original y sonido con efectos desactivados).

1. Para ajustar el GFX-5 al modo bypass (mute), pulse el pedal de disparo del programa activo en ese momento (aquel cuyo LED esté encendido) en el modo de ejecución.

Al pulsar durante un instante el pedal de disparo, el GFX-5 entrará en el modo bypass. El pedal de disparo pasará automáticamente a funcionar como un pedal de volumen.



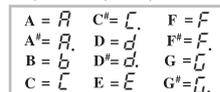
Si mantiene pulsado el pedal de disparo durante más de un segundo, el GFX-5 entrará en el modo de anulación.



2. Toque la cuerda que quiera afinar.

El indicador [GROUP/BANK] le mostrará la nota más cercana al tono actual. Ajuste el tono de tal forma que el indicador le muestre la nota deseada.

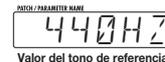
La nota aparece en la parte izquierda del indicador.



Cuanto más alejado esté del tono correcto, más rápida será la rotación del indicador.

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

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



Mientras aparezca en pantalla el tono de referencia, podrá modificarlo girando el dial [VALUE]. El rango para este parámetro es 435 - 445 Hz a intervalos de 1-Hz. Cuando apague el GFX-5 y lo vuelva a encender, el tono será reiniciado a 440 Hz.

4. Para volver al modo de ejecución, 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.

## Ajuste del sonido de un programa

Después de elegir un programa en el modo de ejecución, puede utilizar los mandos y teclas del panel para ajustar parámetros como el tipo de distorsión y su profundidad, los ajustes del ecualizador, etc.

1. En el modo de ejecución, elija el programa que quiera utilizar.
2. Para modificar el tipo de distorsión, utilice el mando [DRIVE] y la tecla [VARIATION] de la sección de saturación.

Puede modificar el tipo de distorsión utilizado para el módulo DRIVE con el mando [DRIVE] y con la tecla [VARIATION]. Gire el mando [DRIVE] para escoger una categoría general de distorsión (tipo de amplificador o pedal de efectos) y utilice la tecla [VARIATION] para elegir una variación dentro de esa categoría.

Con cada pulsación del botón [VARIATION] irá avanzando cíclicamente a través de los ajustes CLASSIC → STANDARD → MODERN → OFF (módulo DRIVE desactivado) y se encenderá el correspondiente LED. Para más información sobre las características de la categoría y de la variación, vea la página 29.

- (1) Elija la categoría general de distorsión con el mando [DRIVE].
- DRIVE PARAMETER**

**VARIATION**

  - CLASSIC Encendido
  - STANDARD
  - MODERN Apagado
  - OFF (El módulo DRIVE está desactivado)


- (2) Elija la variación en la categoría escogida con la tecla [VARIATION].

### NOTA

Si gira el mando [DRIVE] o pulsa la tecla [VARIATION] mientras esté seleccionado un programa para el que el módulo DRIVE esté ajustado a off (la tecla [DRIVE] del módulo de efectos no estará encendida), este módulo DRIVE se activará automáticamente (se encenderá la tecla [DRIVE]).

3. Para ajustar la ganancia (profundidad de distorsión) del módulo DRIVE, gire el mando [GAIN] de la sección de saturación.

Cuando gire el mando, se mostrará el ajuste actual de ganancia en el indicador [GROUP/BANK] y aparecerá el punto "de edición". Cuando haga que la ganancia recupere su ajuste original, el punto desaparecerá.



Cuando aparezca aquí un punto es porque habrá editado un parámetro de efectos.

### NOTA

Si gira el mando [GAIN] mientras esté seleccionado un programa para el que esté desactivado el módulo DRIVE, en pantalla aparecerá la indicación "--OFF--" y este mando no producirá ningún efecto.



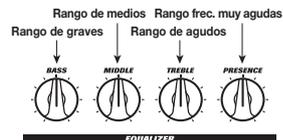
4. Si es necesario, utilice la tecla [TURBO] o la tecla [EDGE] para ajustar el sonido global del programa.

La tecla [TURBO] y la tecla [EDGE] le permiten retocar el sonido de cada programa. La tecla [TURBO] aumenta la presión sonora global (intensidad) y la tecla [EDGE] realiza los agudos. También puede ajustar ambas teclas a ON.

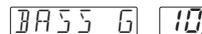


5. Para ajustar la ecualización, utilice los mandos de la sección del ecualizador.

Los mandos de la sección del ecualizador le permiten el realce o corte en los siguientes rangos:



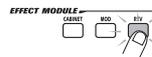
Cuando utilice un mando, en pantalla aparecerá el nombre del rango activo y el indicador [GROUP/BANK] le mostrará el ajuste actual del mismo (-12 - 0 - 12).



### NOTA

Si gira un mando en la sección del ecualizador mientras esté seleccionado un programa para el que el módulo EQUALIZER esté desactivado (la tecla [EQUALIZER] no estará encendida), en pantalla aparecerá la indicación "--OFF--" y el mando no producirá ningún efecto. Pulse primero la tecla [EQUALIZER] para activarlo.

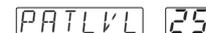
6. Para activar o desactivar un módulo de efectos, pulse la tecla del módulo de efectos para ese módulo.



Se encenderá o se apagará la luz de la tecla del módulo de efectos y el módulo pasará de estar desactivado a estar activado o viceversa.

7. Para ajustar el volumen global del programa (nivel del programa), gire el dial [VALUE].

El nivel del programa es un parámetro que controla el nivel de la combinación entre el sonido original y el sonido con efectos. Puede ajustar este parámetro dentro del rango 1 - 30. Durante el ajuste, el indicador [GROUP/BANK] le mostrará el valor actual.



### Aviso

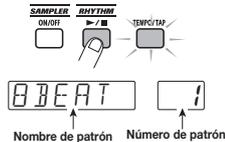
Cualquier cambio que realice durante el modo de ejecución se perderá cuando cambie de programa. Si es necesario, grabe el programa para conservar los cambios (→ p. 19).

# Uso de la función de ritmo

El GFX-5 dispone de 60 patrones rítmicos que puede elegir para su reproducción. Le resultarán muy útiles para ensayos o para una "jam session" rápida.

## 1. Para activar la función de ritmo, pulse la tecla [RHYTHM] en el modo de ejecución.

Se encenderá la tecla y empezará la reproducción del patrón rítmico. La tecla [TEMPO/TAP] parpadeará de forma sincronizada con respecto al tiempo activo.



## 2. Para cambiar de patrón rítmico, gire el dial [VALUE] mientras aparece en pantalla el nombre del patrón.

## 3. Para modificar el tiempo, pulse la tecla [TEMPO/TAP] y gire después el dial [VALUE].

Cuando pulse la tecla [TEMPO/TAP], aparecerá en pantalla el valor actual del tiempo (BPM). Mientras aparezca en pantalla esta indicación, el giro del dial [VALUE] modificará el tiempo.



Si pulsa la tecla [TEMPO/TAP] repetidamente, el intervalo de tiempo entre las dos últimas pulsaciones será tomado como nuevo tiempo (función de ajuste de tiempo por marcación).



## Aviso

El tiempo ajustado de esta forma puede ser sincronizado con respecto al ciclo de la forma de onda de control para la función ARRM (→ p. 20). También puede enlazarlo con el parámetro DELAY TIME del módulo REV (→ p. 34).

## 4. Para modificar el volumen del sonido rítmico, pulse las teclas PARAMETER [▲]/ [▼] durante la reproducción del patrón de ritmo para que aparezca en pantalla la indicación "LVL xx" (donde xx es un número) y gire después el dial [VALUE].

Cambiará el volumen de reproducción del patrón rítmico.



## Aviso

El pulsar repetidamente una de las teclas PARAMETER [▲]/[▼], le permitirá ir cambiando cíclicamente entre el nombre del patrón, el tiempo y la indicación del volumen de reproducción.

## 5. Para detener la reproducción del patrón de ritmo, pulse de nuevo la tecla [RHYTHM].

## Aviso

- Cuando el GFX-5 esté en el modo manual (→ p. 16), podrá utilizar el pedal de disparo BANK [▼] para que aparezca en pantalla el tiempo o para ajustar el tiempo por marcación.
- Si durante la edición de un programa se está reproduciendo un patrón rítmico, solo podrá modificar el tiempo.

## Lista de patrones rítmicos

Patrón rítmico	Pantalla	Indicador
8 BEAT 1		1
8 BEAT 2		2
8 BEAT 3	8 BEAT	3
8 BEAT 4		4
8 BEAT 5		5
8 BEAT SHUFFLE 1		1
8 BEAT SHUFFLE 2	8 SHUFL	2
16 BEAT 1		1
16 BEAT 2		2
16 BEAT 3	16 BEAT	3
16 BEAT 4		4
16 BEAT SHUFFLE	16 SHFL	
3/4	3:4	
6/8 ROCK	6:8	
5/4		1
5/4 ROCK	5:4	2
ROCK'n ROLL 1		1
ROCK'n ROLL 2	ROCK	2
ROCK 1		1
ROCK 2	ROCK	2
1970s ROCK	70ROCK	
HARD ROCK 1		1
HARD ROCK 2	HARD	2
HARD ROCK 3		3
METAL 1		1
METAL 2	METAL	2
THRASH	THRASH	
PUNK	PUNK	
POP 1		1
POP 2	POP	2

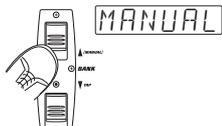
Patrón rítmico	Pantalla	Indicador
DANCE 1		1
DANCE 2	DANCE	2
DANCE 3		3
FUNK 1		1
FUNK 2	FUNK	2
BALLAD 1		1
BALLAD 2	BALLAD	2
BLUES 1		1
BLUES 2	BLUES	2
COUNTRY	COUNTRY	
BOSSA NOVA	BOSSA	
JAZZ 1		1
JAZZ 2	JAZZ	2
REGGAE	REGGAE	
SKA	SKA	
LATIN 1		1
LATIN 2	LATIN	2
SAMBA 1		1
SAMBA 2	SAMBA	2
AFRO	AFRO	
MOTOWN	MOTOWN	
EUROBEAT	EURO	
FUSION	FUSION	
OLDIES	OLDIES	
METRO (tiempo triple)		3
METRO (tiempo cuádruple)		4
METRO (tiempo quintuple)	METRO	5
METRO (tiempo séxtuple)		6
METRO (tiempo séptuple)		7
METRO	METRO	

## Activación y desactivación de efectos por pedal (modo manual)

El modo manual es un modo especial en el que puede utilizar los pedales de disparo para activar o desactivar módulos de efectos o para modificar el tiempo del patrón rítmico. Esto le resultará útil por ejemplo si durante una actuación solo quiere activar y desactivar determinados módulos de efectos.

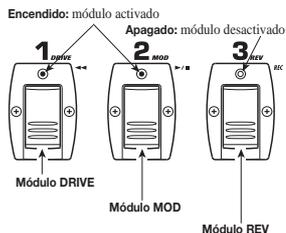
1. Para colocar el GFX-5 en el modo manual, mantenga pulsado el pedal de disparo BANK [▲] mientras la unidad está en el modo de ejecución.

En pantalla aparecerá la indicación "MANUAL", para indicarle que el GFX-5 ha cambiado al modo manual.



2. Para activar y desactivar los módulos de efectos, pulse uno de los pedales de disparo [1] - [3].

Cuando el GFX-5 esté en el modo manual, podrá activar y desactivar los módulos DRIVE, MOD y REV con los pedales de disparo [1] - [3]. Los módulos están asignados tal y como le indicamos a continuación.



3. Para modificar el tiempo del patrón de ritmo, pulse el pedal de disparo BANK [▼] siguiendo la secuencia a la cual quiera ajustar el tiempo.

El intervalo entre las dos últimas pulsaciones será tomado como nuevo tiempo.



### Aviso

Programando de antemano un programa para enlazar la forma de onda de control de la función ARRM (→ p. 20) o el parámetro DELAY TIME del módulo REV (→ p. 34) con el tiempo de patrón, podrá controlar estos parámetros manualmente durante una actuación.

4. Para volver al modo de ejecución, pulse de nuevo el pedal de disparo BANK [▲].

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

El modo de edición le permite modificar libremente los parámetros que forman parte de un programa, pudiendo crear sus propios programas. Esta sección le describe cómo hacerlo.



### Configuración de programa

Cada programa del GFX-5 consta de varios efectos (módulos de efectos), como puede ver en el esquema anterior. Un programa es una combinación de módulos grabada, cada uno con sus propios ajustes de parámetros.

Dentro de cada módulo, hay varios efectos diferentes pero relacionados entre sí llamados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo MOD (modulación) incluye tipos de efectos como CHORUS, PHASER y WAH, entre los que puede elegir uno.

Los parámetros que definen el sonido de un programa son conocidos como parámetros de efectos. Cada módulo tiene determinados parámetros de efectos, cuyo valor podrá ajustarse con las teclas del módulo de efecto, con las teclas PARAMETER [▲]/[▼], con el dial [VALUE], etc.

### NOTA

También dentro del mismo módulo, distintos tipos de efectos tendrán distintos parámetros.

### Pasos básicos del modo de edición

Esta sección le describe el procedimiento básico para editar programas en el modo de edición. Para más información sobre los tipos de efectos y los parámetros de los distintos módulos, vea el apartado "Tipos de efectos y parámetros" en las páginas 28 - 34.

1. En el modo de ejecución, elija el programa que quiera editar.

Los programas a editar pueden ser programas de un grupo de usuario (U/u) o de un grupo prefijado (A, b). Sin embargo, los programas de los grupos

prefijados son programas solo de lectura. Cuando haya modificado uno de estos programas y quiera grabar sus cambios, tendrá que elegir como destino de grabación un programa de grupo de usuario (el programa número 1 del banco de grupo de usuario "U0" se elige automáticamente).

2. Para activar el modo de edición, pulse la tecla [EDIT/EXIT].

La primera vez que cambie al modo de edición después de encender la unidad, estará seleccionado el parámetro PATLVL (nivel de programa) del módulo TOTAL.



3. Pulse la tecla correspondiente al módulo de efectos que quiera editar.

Aparecerá en pantalla el tipo de efecto activo entonces para ese módulo.



### AVISO

Si elige un módulo que esté desactivado en ese momento, la tecla parpadeará más lentamente.

4. Para cambiar entre el estado de activación/desactivación del módulo elegido, pulse de nuevo la misma tecla mientras aparezca en pantalla el tipo de efecto.

La indicación del tipo de efecto será sustituida por el mensaje "-OFF-".

Para que el módulo de efectos vuelva a estar activado, pulse de nuevo la tecla.

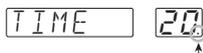


- 5. Para cambiar de tipo de efecto para el módulo elegido, gire el dial [VALUE] .**



- 6. Para modificar el valor de un parámetro, pulse una de las teclas PARAMETER [▲]/[▼] .**

Cuando pulse la tecla, se cargarán en pantalla uno por uno los parámetros del tipo de efecto elegido entonces. El indicador [GROUP/BANK] le mostrará el valor del parámetro.



Cuando aparezca aquí un punto es porque habrá editado el programa. Si hace que el parámetro recupere su valor original, desaparecerá el punto.

- 7. Para modificar el valor del parámetro, gire el dial [VALUE] .**

Para algunos módulos como DRIVE y EQUALIZER, podrá modificar los tipos de efectos y los parámetros directamente con los mandos y teclas del panel.

- 8. Repita los pasos 3 - 7 para editar otros módulos.**

- 9. Cuando haya terminado con el proceso de edición, pulse la tecla [EDIT/EXIT].**

La unidad volverá al modo de ejecución. Si ha modificado algún elemento del programa, aparecerá el punto "de edición" en el indicador [GROUP/BANK].

#### NOTA

Si quiere conservar los cambios realizados en el programa, grábelos (→ p. 19). De lo contrario los perderá en cuanto cambie a otro programa.

## Cambio del nombre de un programa

Si quiere, puede asignar un nuevo nombre a un programa editado. Para ello, haga lo siguiente.

- 1. En el modo de edición, pulse la tecla [TOTAL].**
- 2. Utilice las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para hacer que aparezca en pantalla el nombre del programa.**

El carácter que esté parpadeando será el único que podrá modificar en ese momento.



- 3. Utilice las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para elegir el carácter a cambiar y gire el dial [VALUE] para modificarlo.**

En la página 34 puede ver una lista con todos los caracteres disponibles.

- 4. Repita el paso 3 hasta que esté completo el nombre que quiera asignar a ese programa. Pulse después la tecla [EDIT/EXIT] para volver al modo de ejecución.**

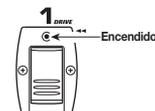
No olvide grabar el programa (→ p. 19) para que este conserve el nuevo nombre.

## Grabación e intercambio de programas

Esta sección le describe cómo grabar en memoria un programa editado y cómo intercambiar programas dentro de un grupo de usuario.

- 1. En el modo de ejecución, en el manual o en el de edición, pulse la tecla [STORE] .**

El GFX-5 entrará en el modo de espera de grabación. En pantalla aparecerá alternativamente el nombre del programa y las indicaciones "STORE" o "SWAP" . El indicador [GROUP/BANK] le mostrará el número de banco y el grupo activos y se encenderá el LED del pedal de disparo correspondiente.



#### NOTA

Si el programa original pertenece a un grupo prefijado, no aparecerá en pantalla la opción "SWAP" .

- 3. Use las teclas PARAMETER [▲]/[▼] y los pedales de disparo BANK [▲]/[▼] para elegir el grupo y el banco de destino para la operación de grabación/intercambio.**
- 4. Use los pedales de disparo [1] - [3] para escoger el número de programa de destino para la operación de grabación/intercambio.**

Se encenderá el LED del pedal de disparo correspondiente.

#### NOTA

No podrá elegir como destino un grupo prefijado. Si pulsa la tecla [STORE] mientras esté seleccionado un grupo prefijado, el programa número 1 de "U0" (grupo de usuario) será elegido automáticamente como destino de grabación por defecto.

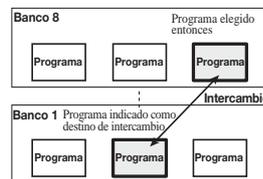
#### AVISO

Para cambiar el nombre de un programa antes de grabarlo, vea la página 18.

- 2. Gire el dial [VALUE] para elegir entre "STORE" o "SWAP".**

Si elige "STORE" , podrá grabar el programa activo en cualquier posición de los programas del grupo de usuario.

Si elige la opción "SWAP", podrá intercambiar el programa activo en el grupo de usuario por cualquier otro programa del grupo de usuario. Esto le resultará útil, por ejemplo, si quiere modificar el orden en el que utilizará los programas en una actuación.



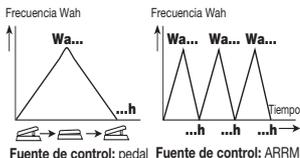
## Otras funciones

Esta sección está dedicada a funciones especiales como la modificación de un determinado parámetro de efectos en tiempo real, el uso de las funciones de mantenimiento de retardo y sampler y cómo hacer que los programas vuelvan a sus valores de fábrica por defecto.

### Modificación de efectos en tiempo real

El GFX-5 le permite modificar un determinado parámetro de efectos en tiempo real. Por ejemplo, puede utilizar el pedal de expresión como fuente de control y el tipo de efectos P-WAH del módulo MOD como destino de control. Utilizando entonces el pedal podrá modificar la frecuencia del filtro, consiguiendo un pedal de efectos wah.

La función ARRM de nueva creación le permite utilizar una forma de onda de control generada internamente en lugar del pedal de expresión. Esto hace que sea posible crear fácilmente variaciones cíclicas de un parámetro de efectos. Si elige la forma de onda de control (onda triangular) como fuente de control y el tipo de efectos P-WAH del módulo MOD como destino de control, obtendrá un sonido wah cíclico incluso sin utilizar el pedal.



También puede controlar la profundidad de la modulación ARRM con el pedal de expresión y enlazar el ciclo de la forma de onda de control al patrón rítmico.

A continuación le indicamos el procedimiento para utilizar el pedal de expresión y la función ARRM para modificar parámetros en tiempo real.

#### ■ Elección de la fuente de control y del destino de control

En primer lugar, escoja el elemento (pedal de expresión, ARRM, o una combinación de ambos) que vaya a utilizar como fuente de control.

1. En el modo de ejecución, elija el programa.
2. Pulse repetidamente la tecla [CONTROL] para elegir la fuente de control.

Con cada pulsación de la tecla, irá avanzando cíclicamente a través de los posibles ajustes para la fuente y se encenderá el correspondiente LED [CONTROL]: PEDAL → ARRM → ARRM + PEDAL. A continuación le explicamos el significado de cada uno de estos ajustes.

#### ● PEDAL

El pedal de control será utilizado como fuente de control, para modificar un parámetro de efectos o el volumen con el pedal.

#### ● ARRM

Estará activada la función ARRM (modulación en tiempo real de la auto-repetición). El parámetro de efectos variará cíclicamente, utilizando una forma de onda de control generada internamente.

#### ● ARRM + PEDAL

La función ARRM estará activa y podrá ajustar su profundidad de modulación con el pedal de expresión.

3. Pulse repetidamente la tecla [ASSIGN] para elegir el módulo que vaya a utilizar como destino de control.

Con cada pulsación de la tecla, irá avanzando cíclicamente a través de los ajustes posibles para el destino y se encenderá el correspondiente LED [ASSIGN]: WAH → PITCH → MOD → GAIN → REV → VOLUME → SAMPLER.

A continuación le explicamos el significado de cada una de estas opciones.

#### ● WAH

Elige el tipo de efecto P-WAH (pedal wah) del módulo MOD como destino de control y podrá ajustar la frecuencia wah (parámetro FREQ) con el pedal o con la función ARRM. Además, si elige otro tipo de efecto para el módulo MOD, se activará el P-WAH mientras este LED esté encendido.

#### ● PITCH

Elige el tipo de efecto P-PIT (pedal de tono) del módulo MOD como destino de control y podrá ajustar el tono del sonido con efecto con el pedal o a través de la función (lo que dará lugar a un efecto de cambio de tono). Además, si elige otro tipo de efecto para el módulo MOD, se activará el P-PIT mientras este LED esté encendido.

#### ● MOD

Elige como destino de control el tipo de efecto del módulo MOD elegido en ese momento y podrá ajustarlo con el pedal o a través de la función ARRM. El parámetro a ser ajustado dependerá del tipo de efecto.

#### ● GAIN

Elige el parámetro GAIN (para algunos tipos de efecto se utiliza el parámetro RESONANCE/TOP) del módulo DRIVE como destino de control y podrá ajustarlo con el pedal o a través de la función ARRM (lo que dará lugar a un cambio en la intensidad de la distorsión).

#### ● REV

Elige como destino de control el tipo de efecto del módulo REV elegido en ese momento y podrá ajustarlo con el pedal o a través de la función ARRM. El parámetro a ser ajustado dependerá del tipo de efecto.

#### ● VOLUME

Podrá ajustar el volumen global con el pedal o a través de la función ARRM.

#### ● SAMPLER

Podrá ajustar el volumen de reproducción del sampler interno con el pedal o a través de la función ARRM. Para activar o desactivar la función del sampler, pulse a fondo el pedal de expresión.

### AVISO

- Para más información sobre el parámetro controlado cuando esté seleccionado MOD, GAIN o REV, vea las páginas 31 – 34.
- Si el módulo elegido como destino de control está entonces desactivado, se activará temporalmente.
- Los ajustes de la fuente de control y el destino de control serán grabados individualmente para cada programa. Si quiere conservar estos ajustes, grabe el programa (→ p. 19).

#### ■ Control del funcionamiento de ARRM

Cuando haya elegido "ARRM" o "ARRM + PEDAL" como fuente de control, podrá ajustar en el modo de edición el tipo de forma de onda de control y la frecuencia.

4. Pulse la tecla [EDIT/EXIT] para activar el modo de edición y elija el módulo TOTAL.

Los ajustes de la función ARRM son parte del módulo TOTAL.

5. Utilice las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla la indicación "R-WAVE" y gire el dial [VALUE] para elegir una forma de onda de control entre las siguientes opciones.

Tiene disponibles los valores de forma de onda indicados en la tabla de abajo.

6. Para ajustar el ciclo de la forma de onda de control, use las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla la indicación "R-SYNC" y después gire el

1		Onda en dientes de sierra con pendiente hacia arriba	5		onda triangular
2		Onda en forma de aleta tiburón con pendiente hacia arriba	6		onda triangular aplanada
3		Onda en dientes de sierra con pendiente hacia abajo	7		onda sinusoidal
4		Onda en forma de aleta tiburón con pendiente hacia abajo	8		onda cuadrada

### dial [VALUE] para elegir un ajuste.

El ciclo de la forma de onda de control está basado en el tiempo del patrón rítmico y puede ajustarlo en compases y tiempos musicales. Dispone de los siguientes valores:

0.5:	corchea	b1:	1 compás
1:	negra	b2:	2 compases
2:	blanca	b3:	3 compases
3:	blanca con puntillo	b4:	4 compases

### ■ Ajuste del rango de acción del pedal de expresión

Cuando elija "ARRM" o "ARRM + PEDAL" como fuente de control, podrá ajustar el rango de acción del pedal (la cantidad en la que será modificado el parámetro al mover el pedal).

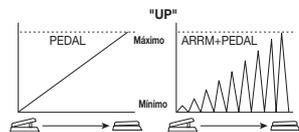
### 7. Con el módulo TOTAL escogido como destino de edición, utilice las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla la indicación "R-MODE".

Cuando en esta situación gire el dial [VALUE], podrá elegir uno de los siguientes ajustes para la dirección de cambio del parámetro y rango de este cambio.

#### ● UP

Cuando la fuente de control esté ajustada a "PEDAL", el parámetro estará ajustado al mínimo cuando el pedal esté en la posición de puntera arriba y al máximo cuando el pedal esté en la posición de puntera abajo.

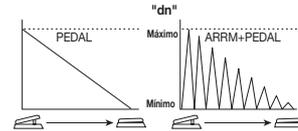
Cuando la fuente de control esté ajustada a "ARRM + PEDAL", el cambio en el valor del parámetro producido por ARRM (la amplitud de la forma de onda) aumentará desde el mínimo hasta su valor máximo cuando pulse el pedal.



#### ● dn

Con este ajuste, el funcionamiento del pedal es el contrario al conseguido con el ajuste "UP". En la posición de puntera arriba, el parámetro estará ajustado al máximo e irá disminuyendo a medida

que lo vaya pulsando.



#### ● Hi

Cuando la fuente de control sea "PEDAL", el ajuste actual del programa para el parámetro será aplicado cuando el pedal esté en la posición de puntera arriba y el ajuste alcanzará su máximo valor cuando el pedal esté en la posición de puntera abajo.

Cuando la fuente de control sea "ARRM + PEDAL", el cambio en el parámetro producido por la función ARRM (la amplitud de la forma de onda) aumentará desde el ajuste actual para el programa hasta el máximo a medida que vaya pulsando el pedal.



#### ● Lo

Cuando la fuente de control sea "PEDAL", el parámetro estará ajustado al mínimo cuando el pedal esté en la posición de puntera arriba e irá aumentando gradualmente a medida que lo vaya pulsando.

Cuando la fuente de control sea "ARRM + PEDAL", el cambio en el parámetro producido por la función ARRM (la amplitud de la forma de onda) aumentará desde el mínimo hasta el ajuste actual del programa a medida que vaya pulsando el pedal.



### 8. Cuando haya terminado con el procedimiento de ajuste, pulse la tecla [EDIT/EXIT] para volver al modo de ejecución. Si es necesario, grabe el programa para conservar los cambios introducidos (→ p. 19).

### ■ Comprobación del efecto

#### 9. Toque su instrumento para probar los ajustes.

Cuando la fuente de control sea "PEDAL", el parámetro del efecto del destino de control debe cambiar de acuerdo a cómo utilice el pedal.

Cuando la fuente de control sea "ARRM", el parámetro del efecto debe cambiar cíclicamente de acuerdo a la forma de onda elegida.

Cuando la fuente de control sea "ARRM + PEDAL", la forma de onda de control debe cambiar de acuerdo a cómo utilice el pedal.

### AVISO

Independientemente de la fuente de control elegida, el pulsar a tope el pedal de expresión activará o desactivará el módulo de efectos destino de control (o la función del sampler).

## Uso de la función de mantenimiento de retardo

El módulo REV incluye un efecto de mantenimiento de retardo (HLDDLY) que le permite grabar y reproducir una frase de guitarra de hasta dos segundos. También puede reproducir la frase al revés o ejecutar una reproducción en bucle para crear interesantes capas de "sonido sobre sonido".

1. En el modo de ejecución, elija el programa en el que quiera utilizar el mantenimiento de retardo.
2. Pulse la tecla [EDIT/EXIT] para activar el modo de ejecución y elija "HLDDLY" como tipo de efecto para el módulo REV.
3. Para ajustar el tiempo de grabación, utilice las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla la indicación "TIME" y gire después el dial [VALUE].

El efecto de mantenimiento de retardo tiene tres parámetros: TIME, MODE y MIX. El parámetro TIME determina el intervalo de grabación del mantenimiento de retardo. El rango es ajustado de la siguiente forma.

- 1-99: 10-990 milisegundos (unidades de 10 ms)
- 1.0-2.0: 1.0-2.0 segundos (unidades de 100 ms)
- Mn (Manual): La grabación es controlada manualmente (max. 2 segundos).

#### 4. Para ajustar el modo de reproducción de frase, utilice las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla la indicación "MODE" y gire después el dial [VALUE].

El parámetro MODE determina la forma en la que será reproducida la frase grabada. Puede elegir entre los siguientes ajustes.

- nL (Normal): Reproducción en la dirección normal.
- So (Sonido sobre sonido): El contenido grabado es reproducido repetidamente para crear capas. Repitiendo el proceso de grabación una vez que haya terminado el pase anterior, podrá crear múltiples capas.
- rS (Reverse): Reproducción al revés.

#### 5. Para ajustar el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido retardado, use las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla la indicación "MIX" y gire después el dial [VALUE].

El parámetro MIX controla el ratio de mezcla del sonido retardado. Un valor de 30 hace que el nivel de sonido original sea igual al del sonido retardado.

6. Utilice la tecla [CONTROL] y la tecla [ASSIGN] para elegir "PEDAL" como fuente de control y "REV" como destino.
7. Grabe el programa y vuelva al modo de ejecución.

Cuando elija en el modo de ejecución un programa en el que se pueda utilizar el mantenimiento de retardo, el piloto de la tecla [REV] y el de la tecla [ASSIGN] parpadearán.



### 5. Para detener el muestreo, pulse el pedal de disparo [2].

Se detendrá el muestreo e inmediatamente empezará la reproducción desde el principio. Si no detiene el muestreo manualmente, este terminará de forma automática cuando llegue al tiempo de muestreo máximo (6 segundos) y empezará la reproducción.

### 6. Utilice las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla la indicación "SPMODE".

SPMODE es un parámetro que determina cómo será reproducido el muestreo grabado. Gire el dial [VALUE] para elegir uno de los siguientes ajustes.

- n1  
Reproducción a velocidad normal
- n2  
Reproducción con el tono y el tempo reducidos a la mitad
- P2  
Reproducción con el tono normal y la mitad del tempo
- n4  
Reproducción con un tempo y un tono reducidos a la cuarta parte
- P4  
Reproducción con el tono normal y el tono reducido a la cuarta parte



Modo reproducción de muestreos

### 7. Utilice los pedales de disparo [1]/[2] para controlar la reproducción del muestreo (inicio/parada/rebobinado).

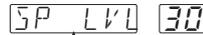
La primera vez que utilice la función de sampler, el muestreo grabado será reproducido una sola vez (reproducción directa). Durante la reproducción, se encenderá el LED del pedal de disparo [2]. La posición actual de reproducción es indicada por el estado encendido/apagado de las teclas del módulo de efectos.

### 8. Para reproducir el muestreo de forma repetida, utilice las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla la indicación "SPPLAY" y gire el dial [VALUE] para elegir la opción "rP".

El muestreo grabado será repetido ahora continuamente. Para volver al modo de reproducción directa, cambie el ajuste a "IS".

### 9. Para ajustar el volumen de reproducción, use las teclas PARAMETER [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla la indicación "SP LVL" y gire el dial [VALUE].

Puede ajustar el volumen en el rango 0 - 30. Elija un valor con el que consiga los mejores resultados en su sistema.



Volumen de reproducción

#### AVISO

Mientras esté activa la función de sampler, también podrá usar el pedal de expresión para ajustar el nivel de reproducción.

### 10. Para volver al modo de reproducción, pulse la tecla [SAMPLER] cuando la reproducción esté detenida.

#### NOTA

- Cuando vuelva al modo de reproducción, perderá los contenidos grabados.
- No puede utilizar la función de sampler junto con la función de ritmo.

## Calibración del pedal de expresión

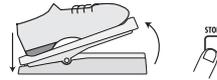
El pedal de expresión viene ajustado de fábrica para un funcionamiento óptimo, pero a veces es necesario reajustarlo. Si pulsa el pedal a tope y no consigue un efecto potente, o si el volumen o el sonido varían demasiado incluso aunque solo pulse mínimamente el pedal, calibre el pedal tal y como le indicamos.

### 1. Encienda el GFX-5 mientras mantiene pulsada la tecla [ASSIGN].

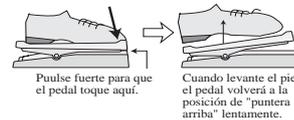
En pantalla aparecerá la indicación "MIN".

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

En pantalla aparecerá la indicación "MAX".



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



Puulse fuerte para que el pedal toque aquí.

Cuando levante el pie, el pedal volverá a la posición de "puntera arriba" lentamente.

### 4. Pulse la tecla [STORE].

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

#### AVISO

- La posición del pedal en el paso 3 determina el punto en el que se producirá 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 "ERROR", repita el procedimiento desde el paso 2.

## Reinicialización del GFX-5 a los valores de fábrica

Los programas de los grupos de usuario pueden volver a su condición original en cualquier momento, incluso aunque los haya modificado.

### 1. Encienda el GFX-5 mientras mantiene pulsada la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "ALINIT".

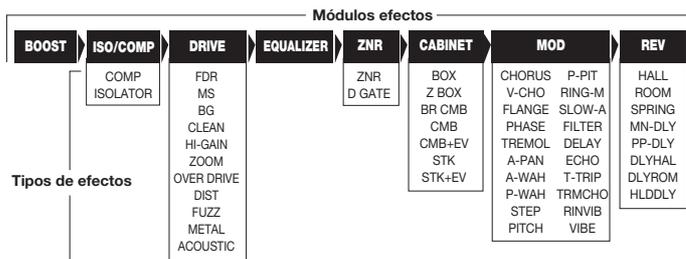
### 2. Pulse de nuevo la tecla [STORE].

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 entrará en el modo de ejecución.

# Tipos de efectos y parámetros

En esta sección le explicamos todos los tipos de efectos y parámetros del GFX-5. Como puede ver en la ilustración siguiente, el GFX-5 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 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 y a la función ARRM para su manejo en tiempo real (→ p. 20).

## ◆ Módulo BOOST

Este módulo amplifica la señal de entrada. Puede ajustar la cantidad de realce a Low (1) o High (2).

Parámetro 1	GAIN	1, 2	Elige la cantidad de realce.
-------------	------	------	------------------------------

## ◆ Módulo ISO/COMP (aislante/compresor)

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

TIPO 1: COMP (compresor)					
Compresor de tipo universal que controla la velocidad de ataque en dos etapas.					
Parámetro 1	ATTACK	Parámetro 2	SENS	Parámetro 3	LEVEL
ES(FAST)/SL(SLOW)		0 – 10		1 – 8	
Ajusta el intervalo de tiempo entre la aparición de la señal y el inicio de la compresión.		Ajusta la sensibilidad del compresor.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	
TIPO 2: ISOLTR (aislante)					
Aislante que permite cortar o enfatizar una banda específica.					
Parámetro 1	HIGH	Parámetro 2	MID	Parámetro 3	LOW
oF(OFF), -12 – 12		oF(OFF), -12 – 12		oF(OFF), -12 – 12	
Ajusta la mezcla del rango de agudos.		Ajusta la mezcla del rango de medios.		Ajusta la mezcla del rango de graves.	
Parámetro 4	FREQ L	Parámetro 5	FREQ H	Parámetro 6	LEVEL
5 – 8.0, 0.0 (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)		5 – 8.0, 0.0 (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)		1 – 8	
Ajusta la frecuencia de crossover para el rango de graves y medios.		Ajusta la frecuencia de crossover o separación para el rango de medios y agudos.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

## ◆ Módulo DRIVE

Este módulo incluye 30 tipos de distorsión y efectos de simulador acústico. Normalmente, los tipos de efectos se eligen con el mando [DRIVE] y con la tecla [VARIATION], pero también puede utilizar el dial [VALUE].

TIPO 1A FDFDR					
CLASSIC	FD BLU	STANDARD	FD CLN	MODERN	FD DRV
Sonido de bias clásico de un amplificador de válvulas		Sonido limpio de un amplificador a válvulas			Sonido saturado de un amplificador a válvulas
TIPO 2A FMS					
CLASSIC	MS OLD	STANDARD	MS CRU	MODERN	MS DRV
Sonido clásico de un ampli. de válvulas en torre British		Sonido crunch de un ampli. de válvulas en torre British		Sonido saturado de un ampli. de válvulas en torre British	
TIPO 3A FBG					
CLASSIC	BG OLD	STANDARD	BG DRV	MODERN	BG MTL
Sonido clásico de un combo a válvulas con un potente rango de medios		Sonido saturado de un ampli. de válvulas en torre con un potente rango de medios		Sonido metálico de un ampli. de válvulas en torre con un potente rango de medios	
TIPO 4: CLEAN					
CLASSIC	VX CRU	STANDARD	JAZZ C	MODERN	MACH
Sonido crunch clásico		Sonido limpio y brillante de combo		Sonido cálido y potente de combo	
TIPO 5: HI-GAIN					
CLASSIC	MP 1	STANDARD	PV DRV	MODERN	SL DRV
Sonido de previo a válvulas con alta ganancia		Sonido de ampli. de válvulas en torre para heavy metal		Sonido cálido y moderno de ampli. de válvulas en torre	
TIPO 6: ZOOM (efectos originales de ZOOM)					
CLASSIC	9002	STANDARD	Z LEAD	MODERN	Z PWR
Sonido tipo 9002 original de ZOOM		Rico sonido solista tradicional de ZOOM		Potente sonido de ampli. original de ZOOM	
TIPO 7: OVER DRIVE					
CLASSIC	V-OD	STANDARD	OD	MODERN	PD 1
Sonido seco saturado		Sonido saturado con carácter de caja		Sonido saturado con amplio rango de aplicaciones, desde el realce hasta una potente distorsión	
TIPO 8: DIST (Distorsión)					
CLASSIC	V-DIST	STANDARD	TB DST	MODERN	HP DST
Sonido característico de distorsión seca		Sonido de distorsión con mucho realce de señal		Sonido con mucha distorsión	

\* Los parámetros para el TIPO 1 – 8 son los mismos.

Parámetro 1	GAIN	Parámetro 2	TONE	Parámetro 3	LEVEL
👣 1 – 30		0 – 10		1 – 8	
Ajusta la intensidad de la distorsión.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	
TIPO 9: FUZZ					
CLASSIC	WILDFZ	STANDARD	FUZZ		
Sonido fuzz agresivo clásico con alta ganancia		Nostálgico sonido fuzz de los años sesenta			* Para este tipo, los parámetros de los ajustes WILDFZ/FUZZ son los mismos.
Parámetro 1	GAIN	Parámetro 2	TONE	Parámetro 3	
👣 1 – 30		0 – 10		1 – 8	
Ajusta la intensidad de la distorsión.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	
TIPO 9: FUZZ					
MODERN	UF 1				
Sonido fuzz original de ZOOM con control de oscilación					
Parámetro 1	GAIN	Parámetro 2	RESO	Parámetro 3	LEVEL
1 – 30		👣 0 – 10		1 – 8	
Ajusta la intensidad de la distorsión.		Ajusta el nivel de oscilación.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

TIPO 10: METAL					
CLASSIC	MTZ	STANDARD	METAL	MODERN	MT 7TH
Tradicional sonido de tipo metal con un prominente rango de medios		Sonido de tipo metal original de ZOOM con realce del rango de graves y del de agudos		Sonido de metal para una guitarra de 7 cuerdas	
Parámetro 1	GAIN	Parámetro 2	STONE	Parámetro 3	LEVEL
▲ 1 – 30		0 – 10		1 – 8	
Ajusta la intensidad de la distorsión.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

TIPO 11: ACOUSTIC (simulador acústico)					
CLASSIC	AC FAT	STANDARD	AC STD	MODERN	AC BRI
Modifica el sonido de una guitarra eléctrica para que imite a una acústica. La tecla [VARIATION] elige las variaciones del carácter de sonido.					
Parámetro 1	TOP	Parámetro 2	BODY	Parámetro 3	LEVEL
▲ 1 – 10		1 – 10		1 – 8	
Ajusta el característico sonido de cuerda de una guitarra acústica.		Ajusta la resonancia de la caja.		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	

### ◆ Módulo EQ (ecualizador)

Es un ecualizador de 4 bandas. También puede ajustar los parámetros 1 - 3 y el parámetro 5 con los mandos del panel.

Parámetro 1	PRESEN	Parámetro 2	TREBLE	Parámetro 3	MIDDLE
-12 -12		-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).		Ajusta el realce/corte en el rango de medios (frecuencia central 800 Hz).	
Parámetro 4	BASS F	Parámetro 5	BASS G	Parámetro 6	LEVEL
1, 2		-12 -12		1 – 8	
Elige la frecuencia central para el rango de graves. 1 = 63 Hz, 2 = 125 Hz.		Ajusta el realce/corte para el rango de agudos elegido con BASS F.		Ajusta el nivel de la señal después de que ésta pase a través del módulo del ecualizador.	

### ◆ Módulo ZNR (reducción de ruido ZOOM)

Este módulo sirve para cortar el ruido durante las pausas de ejecución. Le ofrece una opción de reducción de ruidos y puerta de ruidos que corta totalmente el sonido durante las pausas de ejecución.

TIPO 1: ZNR (reducción de ruidos ZOOM)	
La reducción de ruidos original desarrollada por ZOOM corta el ruido durante las pausas de ejecución sin empeorar la calidad del sonido.	
TIPO 2: D GATE	
Puerta de ruidos clásica con características de corte distintivas.	
* Los parámetros para el TIPO 1 y 2 son los mismos.	

Parámetro 1	
1 – 8	Ajusta la sensibilidad. Ajusta el valor para obtener la máxima reducción de ruido sin que se produzca un corte anormal.

### ◆ Módulo CABINET

Simula el sonido de un recinto acústico.

<b>TIPO 1: BOX</b> Simula una pequeña caja autoamplificada.	<b>TIPO 5: CMB+EV (combo + EV)</b> Simula un altavoz EV en un combo.
<b>TIPO 2: Z BOX (recinto acústico ZOOM)</b> Simula un recinto acústico con el carácter de sonido original de ZOOM.	<b>TIPO 6:STK (pila)</b> Simula un amplificador de tipo pila.
<b>TIPO 3: BR CMB (combo brillante)</b> Simula un combo brillante.	<b>TIPO 7: STK+EV (pila + EV)</b> Simula un altavoz EV en un amplificador de tipo pila.
<b>TIPO4: CMB (combo)</b> Simula un combo convencional.	

\* Todos los parámetros para este módulo son los mismos.

Parámetro 1	DEPTH
0 – 10	Ajusta la intensidad del efecto de recinto acústico.

### ◆ 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			
Añade pulsación y amplitud al sonido.			
Parámetro 1	DEPTH	Parámetro 2	RATE
0 – 10		1 – 30	
▲ 0 – 30			
Ajusta la intensidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.	
Parámetro 3	MIX		
		Ajusta el balance de mezcla del sonido original y el sonido con efectos.	

TIPO 2: V-CHO (chorus tradicional)			
Simula el cálido sonido de un chorus clásico.			
Parámetro 1	DEPTH	Parámetro 2	RATE
0 – 10		▲ 1 – 30	
		0 – 30	
Ajusta la intensidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.	
Parámetro 3	MIX		
		Ajusta el balance de mezcla de sonido original y sonido con efectos.	

TIPO 3: FLANGE (flanger)			
Produce un sonido ondulante único.			
Parámetro 1	DEPTH	Parámetro 2	RATE
0 – 10		▲ 1 – 30	
		-10 -10	
Ajusta la intensidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.	
Parámetro 3	FB		
		Ajusta el ratio de realimentación. Un mayor valor en la dirección positiva o negativa producirá unas características más fuertes.	

TIPO 4: PHASE (modulador de fase)			
Produce un sonido silbante.			
Parámetro 1	POSI	Parámetro 2	RATE
AF, bF		▲ 1 – 30	
		1 – 4	
Elige el punto de conexión del módulo MOD. AF: después del módulo CABINET bF: antes del módulo DRIVE		Ajusta la velocidad de modulación.	
Parámetro 3	COLOR		
		Elige el carácter del sonido.	

TIPO 5: TREMOL (tremolo)			
Produce una variación periódica en el nivel del sonido.			
Parámetro 1	DEPTH	Parámetro 2	RATE
0 – 10		▲ 1 – 30	
		0 – 10	
Ajusta la intensidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.	
Parámetro 3	CLIP		
		Ajusta la saturación de la forma de onda de modulación. Cuanto mayores sean los valores más intensa será la modulación.	

TIPO 6: A-PAN (auto panorama)			
Este efecto de panorama stereo hará que el sonido se desplace periódicamente de derecha a izquierda y viceversa cuando se utilicen dos amplificadores. Cuando se use un amplificador, el efecto producirá un sonido trémolo.			
Parámetro 1	WIDTH	Parámetro 2	RATE
0 – 10		▲ 1 – 30	
		0 – 10	
Ajusta la amplitud del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.	
Parámetro 3	CLIP		
		Ajusta la saturación de la forma de onda de modulación.	

TIPO 7: A-WAH (auto wah)			
Este efecto produce un sonido wah que depende de la intensidad de pulsación.			
Parámetro 1	POSI	Parámetro 2	RESO
AF, bF		1 – 10	
		▲ -10 -1, 1 -10	
Elige el punto de conexión del módulo MOD.		Ajusta la intensidad del efecto wah.	
Parámetro 3	SENS		
		Ajusta la sensibilidad. Los valores negativos producen un wah hacia abajo.	

<b>TIPO 8: P-WAH (pedal wah)</b>					
Este efecto de pedal wah le permite controlar el wah con el pedal de expresión.					
Parámetro 1	POSI	Parámetro 2	FREQ	Parámetro 3	DIRMIX
AF, bF		1 - 10	0 - 10		
Elige el punto de conexión del módulo MOD.		Ajusta la frecuencia central del efecto wah.		Ajusta la mezcla del sonido original.	
<b>TIPO 9: STEP</b>					
Es un efecto especial con características de tipo filtro por pasos.					
Parámetro 1	DEPTH	Parámetro 2	RATE	Parámetro 3	RESO
0 - 10		1 - 30	0 - 10		
Ajusta la intensidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la intensidad del carácter del efecto.	
<b>TIPO 10: PITCH (modulador de tono)</b>					
Es un modulador de tono con un rango de 1 octava arriba y 2 abajo.					
Parámetro 1	SHIFT	Parámetro 2	ZONE	Parámetro 3	BAL
-12 - -1, dt, 1 - 12, 24		0 - 10		0 - 30	
Ajusta la cantidad de modulación de tono. El ajuste "dt" produce un efecto de desafinación.		Ajusta el tono del efecto.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	
<b>TIPO 11: P-PIT (pedal de tono)</b>					
Este efecto le permite modificar el tono en tiempo real, utilizando el pedal de expresión.					
Parámetro 1	TYPE	Parámetro 2	ZONE		
1 - 16		0 - 10			
Elige el tipo de pedal de tono. La modulación de tono para cada tipo viene indicada en la tabla de la derecha.		Ajusta el tono del efecto.			

[P-PIT]	
Pedal	Pedal
Valor mínimo	valor máximo
1 -100 centésimas	Solo sonido original
2 Solo sonido original	-100 centésimas
3 DUPLICACION	Desafinación + SECA
4 Desafinación + SECA	DUPLICACION
5 0 centésimas	+1 octava
6 +1 centésimas	0 centésimas
7 0 centésimas	-2 octavas
8 -2 octavas	0 centésimas
9 -1 octava + SECA	+1 octava + SECA
10 +1 octava + SECA	-1 octava + SECA
11 700 centésimas+SECA	500 centésimas+SECA
12 500 centésimas+SECA	700 centésimas+SECA
13 ∞ (0 Hz) + SECA	+1 octave
14 +1 octava	∞ (0 Hz) + SECA
15 ∞ (0 Hz) + SECA	+1 octava + SECA
16 +1 octava + SECA	∞ (0 Hz) + SECA

<b>TIPO 12: RING M (modulador de repique)</b>					
Produce un sonido metálico.					
Parámetro 1	POSI	Parámetro 2	RATE	Parámetro 3	BAL
AF, bF		1 - 30	0 - 30		
Elige el punto de conexión del módulo MOD.		Ajusta la frecuencia para el efecto de modulación de repique. El tono cambiará dependiendo del ajuste de frecuencia.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	
<b>TIPO 13: SLOW-A (ataque lento)</b>					
Este efecto crea automáticamente un sonido de tipo violín con ataque suave.					
Parámetro 1	POSI	Parámetro 2	TIME	Parámetro 3	CURVE
AF, bF		1 - 30	1 - 10		
Elige el punto de conexión del módulo MOD.		Ajusta la velocidad de ataque.		Ajusta la curva de ataque.	
<b>TIPO 14: FILTER</b>					
Este efecto controla la acción de pulsación y la correspondiente apertura del filtro.					
Parámetro 1	POSI	Parámetro 2	TIME	Parámetro 3	RANGE
AF, bF		1 - 30	1 - 10		
Elige el punto de conexión del módulo MOD.		Ajusta la velocidad de ataque del filtro.		Ajusta el rango del filtro.	

<b>TIPO 15: DELAY</b>					
Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 500 milisegundos.					
Parámetro 1	TIME	Parámetro 2	FB	Parámetro 3	MIX
1 - 50		0 - 10		0 - 30	
Ajusta el tiempo de retardo a intervalos de 10 ms.		Ajusta el número de ciclos de repetición (realimentación) para el sonido retardado.		Ajusta el nivel de sonido del efecto.	
<b>TIPO 16: ECHO</b>					
Efecto de retardo con un sonido cálido, con un tiempo de retardo de hasta 500 milisegundos.					
Parámetro 1	TIME	Parámetro 2	FB	Parámetro 3	MIX
1 - 50		0 - 10		0 - 30	
Ajusta el tiempo de retardo a intervalos de 10 ms.		Ajusta el número de ciclos de repetición (realimentación) para el sonido retardado.		Ajusta el nivel de sonido del efecto.	
<b>TIPO 17: T-TRIP (recorrido de tiempo)</b>					
Este efecto de retardo modifica el tiempo de acuerdo a la intensidad de pulsación.					
Parámetro 1	SENS	Parámetro 2	FB	Parámetro 3	BAL
1 - 50		-10 - 10		0 - 30	
Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta el número de ciclos de repetición (realimentación) para el sonido retardado.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	
<b>TIPO18: TRMCHO (trémolo + chorus)</b>					
Es efecto combinado de trémolo y chorus.					
Parámetro 1	TRMRAT	Parámetro 2	CHORAT	Parámetro 3	CHOMIX
1 - 30		1 - 30		0 - 30	
Ajusta la velocidad del trémolo.		Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.		Ajusta la mezcla de sonido de chorus.	
<b>TIPO 19: RINVIB (modulador de repique + vibrato)</b>					
Esto es un efecto combinado de modulador de repique y vibrato.					
Parámetro 1	RINRAT	Parámetro 2	VIBRAT	Parámetro 3	VIBDEP
1 - 30		1 - 30		0 - 10	
Ajusta la frecuencia del efecto de mod. de repique.		Ajusta la velocidad del efecto vibrato.		Ajusta la profundidad del efecto vibrato.	
<b>TIPO 20: VIBE (vibrato)</b>					
Es un efecto de vibrato automático.					
Parámetro 1	DEPTH	Parámetro 2	RATE	Parámetro 3	BAL
0 - 10		1 - 30		0 - 30	
Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta la velocidad del efecto.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	

◆ Módulo REV (retardo/reverb)

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

<b>TIPO 1: HALL (reverb de salón)</b>					
Es un efecto reverb que simula la acústica de una sala de conciertos.					
<b>TIPO 2: ROOM (reverb de habitación)</b>					
Es un efecto reverb que simula la acústica de una habitación.					
<b>TIPO 3: SPRING (reverb de muelles)</b>					
Es un efecto que produce una reverb de muelles.					
					* Los parámetros para TIPE 1 - 3 son lo mismos.
Parámetro 1	TIME	Parámetro 2	ZONE	Parámetro 3	MIX
1 - 30		0 - 10		0 - 30	
Ajusta la duración de la reverb (tiempo de reverb).		Ajusta el tono del efecto.		Ajusta el nivel de sonido de la reverb.	



## Lista de programas del GFX-5

### Demostración

GRUPO/ BANCO	No.	NOMBRE	COMENTARIOS
U0 A0	1	AMPDRV	Sonido natural de amplificador
	2	NUANCE	Sonido saturado para tocar sin púa
	3	ALLCLN	Sonido limpio versátil y de calida
U1 A1	1	MS9000	Increíble sonido de pila de amplificadores
	2	PV PWR	Sonido de hard rock americano
	3	FD TWN	Sonido limpio de combo americano
U2 A2	1	LD-DIST	Distorsión suave para solos
	2	PEDWAH	Pedal wah salvaje
	3	BEATS	Mersey beat renacido
U3 A3	1	POWER	Distorsión potente
	2	MT 7TH	Heavy metal sound for 7-string guitar
	3	ARMWAH	Pedal wah with ARRM
U4 A4	1	MULT-OD	Saturación suave multi-usos
	2	TECH-M	Sonido de efectos artístico
	3	FLANGE	Profundo sonido de flanger

### Modelado

GRUPO/ BANCO	No.	NOMBRE	COMENTARIOS
U5 A5	1	MS OLD	Clásico sonido MS
	2	MS MTL	Sonido de alta ganancia para rock duro
	3	USBLUS	Sonido de blues americano
U6 A6	1	MARK	Sonido de combo de la serie Mark
	2	SLDN	Sonido de amplificador de Heavy rock
	3	MACDRV	Brillante sonido moderno y limpio
U7 A7	1	MP 1	Clásico sonido preamplif. de alta ganancia
	2	CRY-B	Wah clásico como el Cry B
	3	D-COMP	Compresor de pedal
U8 A8	1	PD 1	PD-01 de ZOOM
	2	FZFACE	Fuzz tradicional
	3	MTZONE	Sonido de pedal de efectos para metal
U9 A9	1	SD+CE	Combinación saturación y chorus tradicionales
	2	DIST+	Distorsión de pedal clásica
	3	OLDVIB	Nostálgico tono VIB

### Variación de sonido

GRUPO/ BANCO	No.	NOMBRE	COMENTARIOS
u0 b0	1	ARMPHA	Periódicamente cambia la fase con ARRM
	2	BOOTS	Pedal octavador
	3	WAVE	Sonido ARRM para tocar arpeggios y acordes
u1 b1	1	ZLEAD	El sonido solista definitivo
	2	CLNWAH	Wah limpio
	3	12STR	Guitarra acústica de 12 cuerdas
u2 b2	1	U-FUZZ	Fuzz ZOOM compacto
	2	TRMCHO	Combinación de trémolo y chorus
	3	INSECT	Sonido de efectos con varias coloraciones
u3 b3	1	ARMPIT	Pedal modulador de tono con ARRM
	2	AT-WAH	Pedal wah sensible al tacto
	3	VIOLIN	Violín
u4 b4	1	STEP	Sonido de pasos original de ZOOM
	2	JET	Sonido standard de reactor
	3	TALK	Conversación en el rango de medios

### Artista/Sonido de línea

GRUPO/ BANCO	No.	NOMBRE	COMENTARIOS
u5 b5	1	VHALEN	Guitarra solista y de fondo Heavy
	2	VAI PT	Modulador de tono de estilo Vai
	3	PAT-M	Sonido Metheny
u6 b6	1	GARYBD	Solo de balada de estilo Gary
	2	ERIC	Sonido Heavy blues
	3	CATS	Brillante sonido Rockabilly
u7 b7	1	L-DRV	Distorsión multiusos
	2	D-FEEL	Sonido de línea saturado
	3	JMP	Sonido de línea de tipo amplificador
u8 b8	1	AUTO-W	Sonido de línea Auto wah
	2	EDGE	Distorsión brillante
	3	JC CHO	Brillante sonido de línea de combo
u9 b9	1	BOX	Sonido de línea con resonancia de caja
	2	TURBO	Suave sonido de línea saturada
	3	L-FUNK	Modulador de fase funky



### ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

TELEFONO: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Página web: <http://www.zoom.co.jp>