ZFX STACK PACKAGE / ZFX CONTROL PACKAGE ZFX Plug-in Manual de instrucciones





©ZOOM Corporation Está prohibida la reproducción de este manual, tanto parcial como completa.

Licencia de software

Zoom Corporation le otorga el derecho a usar el ZFX Plug-in, suponiendo que Vd. esté de acuerdo con las condiciones siguientes.

El uso de este software implica la aceptación de estas condiciones.

- Zoom Corporation es el propietario de los derechos de autor (copyright) del software y la documentación adjunta, así como de todos los derechos asociados con ellos. Todos los derechos no mencionados de forma expresa pertenecen a Zoom Corporation.
- Está prohibida cualquier redistribución, venta, alquiler, leasing, renting, modificación o ingeniería inversa sobre este software.
- Este software no puede ser usado para ningún tipo de fin que implique la infracción de los derechos de autor (copyright) de terceros. Zoom Corporation no aceptará ninguna responsabilidad por aquellos casos en que este software haya sido usado para tales fines.
- Zoom Corporation no acepta ninguna reclamación de daños o perjuicios de terceras personas cuyo origen haya sido el uso de este software, tanto de forma directa como indirecta. Zoom Corporation tampoco aceptará ninguna reclamación que implique la restauración o recuperación de ficheros en caso de cualquier pérdida de datos de un disco duro que se produzca por el uso de este software.
- Las características y especificaciones de este software y el contenido de los documentos adjuntos están sujetos a futuras modificaciones sin previo aviso.

*Microsoft, Windows XP y Windows Vista son marcas registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y el resto de países.

%Intel y Pentium son marcas registradas de Intel Corporation.

- %Steinberg, Cubase y VST son marcas registradas de Steinberg Media Technologies GmbH.
- %Adobe y Adobe Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.
- MIDI es una marca registrada de Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- XEI resto de marcas comerciales, nombres de productos y empresas mencionadas en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

**Todas las marcas comerciales y marcas registradas que aparecen en este manual son usadas únicamente con fines de identificación, lo que no implica la infracción de los derechos de autor (copyright) de sus respectivos propietarios.

[%]AMD y Athlon son marcas registradas de Advanced Micro Devices Inc.

^{*} Tecnología de interconexión VST PlugIn por Steinberg Media Technologies GmbH.

Indice

Introduco	<u>ión</u>	. 005
	Características de los interfaces USB audio S2t / USB audio C5.1t	. 005
	Características del ZFX Plug-in	. 006
Controles	s y funciones del ZFX Plug-in	. 007
<u>Guía de a</u>	rranque rápido	. 008
	Puesta en marcha	. 008
	Selección de la fuente de entrada	. 009
	Selección de programas	. 009
	Control de los amplificadores	. 010
	Amplificación y desplazamiento por el área de efectos	. 011
	Control de las unidades de efectos	. 012
	Selección de dispositivos	. 013
	Grabación de programas	. 015
Area de c	ontrol de señal	. 018
	Controles y funciones	. 018
	Selección de la fuente de entrada	. 019
	Selección de las pastillas	. 019
	Mostrar/ocultar tramas	. 020
	Ajuste del nivel del programa	. 021
	Ajuste del nivel master	. 021
	Acerca del estado de conexión	. 022
Funciona	miento básico	. 023
Catalog		. 024
	Puesta en marcha del Catalog	. 024
	Catalog - Funcionamiento básico	. 025
	Cambio a la página anterior o siguiente	. 025
	Cambio a otra página que esté varias más allá	. 026
	Salto de página por pestañas	. 027
	Salto a la página de detalles	. 028
	Selección de elementos desde la página de detalles	. 029
Area de a	mplificación	. 031
	Controles y funciones	. 031
	Sección de amplificador - Funcionamiento básico	. 031
	Selección de los amplificadores	. 031
	Ajuste de los amplificadores	. 033
	Eliminación de amplificadores	. 033
	Sección de cabina - Funcionamiento básico	. 034
	Selección de recintos acústicos y micrófonos	. 034
	Eliminación de recintos acústicos y de micrófonos	. 035
	Sustitución de micrófonos	. 036
	Ajuste de la distancia del micrófono	. 036
	Ajuste de la posición del micrófono	. 037

Area de efe	<u>ctos</u>	
<u>C</u>	ontroles y funciones	
<u> </u>	lujo de señal del área de efectos	
<u>S</u>	elección/ajuste de dispositivos	
	Selección de dispositivos	
	Colocación de los dispositivos	
	Ajuste de los dispositivos	041
	Eliminación de dispositivos	041
A	mpliación y desplazamiento	
	Ampliación del área de efectos	
	Ampliación del dispositivo	
	Ampliación del dispositivo siguiente/anterior	044
	Desplazamiento del área de efectos	044
<u>C</u>	ables de interconexión	
	Conexión de un cable de interconexión	
	Cambio de la interconexión	
	Conexión directa a la entrada/salida	
	Eliminación de cables de interconexión	
D	ivisores y mezcladores	
	Gestión de los divisores	
	Gestión de los mezcladores	
Ν	lódulo de amplificador	
	Gestión de varios módulos de amplificador	
	Eliminación de módulos de amplificador	
Gestión de	programas	
	uesta en marcha del gestor de programas	
N	lanejo de los programas	
_	Selección de programas	
	Grabación de programas	
	Grabación en un destino concreto	059
	Organización de los programas	
	Benombrado de programas	064
	Fliminación de programas	065
	Borrado de la configuración activa	066
	Exportación de la configuración activa	067
	Importación a la configuración activa	360
G	estión de los bancos	060
<u> </u>	Creación de un banco	060
	Organización de los bancos	
	Benombrado do banços	071
	Fliminación de bancos	07 ^7
	Emminación de bancos	
	Exportación de banaca	۰/۱۰
Aver -1- 1		
Area de byp	<u>ass</u>	
<u>C</u>	<u>ontroles y tunciones</u>	
<u>B</u>	ypass dei sonido	

	Anulación del sonido	. 078
	Comparación del estado activo con el original	. 078
<u>Afinador</u>		. 079
	Puesta en marcha del afinador	. 079
	Manejo del afinador cromático	. 080
	Ajuste de la calibración	. 082
	Bajar medio tono	. 082
	Bajar un tono completo	. 082
	Uso de otros tipos de afinación	. 083
Pedal de	expresión y pedales de disparo	. 085
	Puesta en marcha del gestor de la pedalera	. 085
	El gestor de la pedalera con la conexión C5.1t	. 085
	El gestor de la pedalera con la conexión S2t	. 086
	Asignación de parámetros	. 087
	Asignación de parámetros al pedal de expresión	. 087
	Asignación de parámetros a los pedales de disparo	. 089
	Ajuste del rango del parámetro	. 090
	Eliminación de la asignación	. 092
	Asignación de ajustes globales	. 093
	Asignación de la selección de programa siguiente/anterior	. 093
	Asignación de la selección de banco siguiente/anterior	. 095
	Asignación de la selección de programas	. 097
	Asignación de la función bypass/anulación	. 100
	Activación de los ajustes globales	. 102
	Cancelación de la asignación	. 102
	Manejo de la imagen del aparato	. 103
	Comprobación de las asignaciones del pedal	. 103
	Comprobación de las asignaciones de los pedales	. 104
	Cambio entre el interface USB Audio S2t/USB Audio C5.1t	. 106
	Otras funciones	. 106
	Selección del plug-in activo	. 106
	Recepción de mensajes MIDI	. 107
	Ajuste de la calibración del pedal	. 108
Modo ind	ependiente	. 112
	Puesta en marcha del programa de control	. 112
	Menú Device	. 113
	Selección del driver ASIO	. 113
	Configuración del driver ASIO	. 113
	Conexión/desconexión	. 114
	Menú File	. 114
	Ajuste BPM	. 114
	Salir de la aplicación	. 115
	Menú Help	. 115
	Información sobre la versión	. 115
<u>Resolució</u>	on de problemas	. 117
Apéndice		

Introducción

¡Enhorabuena por elegir el ZFX Stack Package/ZFX Control Package!. Este manual de instrucciones hace referencia tanto al primer modelo como al segundo. Para poder sacar el máximo partido posible a sus versátiles funciones y asegurarse un funcionamiento sin problemas, lea detenidamente este manual. Conserve este manual y la tarjeta de garantía.

Características de los interfaces USB audio S2t / USB audio C5.1t

Los interfaces USB audio S2t / USB audio C5.1t (a los que haremos referencia en este manual como "S2t", "C5.1t") son interfaces audio que tienen las siguientes características:

- Control en tiempo real con el pedal de expresión El C5.1t incorpora de forma standard un pedal de expresión, mientras para que el S2t, tiene disponibles de forma opcional las pedaleras externas (FP01/FP02). Con estos pedales de expresión, puede ajustar en tiempo real el tono o volumen del efecto.
- Accelerator amplificado a válvulas La etapa de entrada analógica dispone de un Accelerator que le permite mezclar con total libertad las señales amplificadas por un circuito a válvulas y uno de estado sólido. De este modo, podrá añadir la característica compresión y distorsión a válvulas a un sonido limpio.

Pedales de disparo con función programable

El C5.1t dispone de cinco pedales internos, mientras que para el S2t, tiene disponible de forma opcional la pedalera FS01. Con estos pedales, puede programar funciones como el cambio de canal de amplificación, el ajuste del tiempo de retardo, el cambio de programa, etc.

Admite una amplia gama de fuentes de entrada

Los conectores de entrada son compatibles con fuentes de alta impedancia y alimentación fantasma de 48V. Esto permite que la unidad pueda gestionar cualquier tipo de fuente, desde bajos/guitarras eléctricas y otros instrumentos de alta impedancia a micros dinámicos/condensadores, sintetizadores y otros equipos de nivel de línea.

Programa de protección anticopia
El S2t/CE 1t actúa como una machila física a la hara

El S2t/C5.1t actúa como una mochila física a la hora prevenir el copiado. Compruebe que el S2t/C5.1t esté conectado a su ordenador antes de poner en marcha el ZFX Plugin. El ZFX Plug-in solo funciona cuando el S2t/C5.1t está conectado correctamente.

Características del ZFX Plug-in

- El ZFX Plug-in es un plug-in de efectos VST con las siguientes características:
- Programas listos para ser utilizados

Puede grabar y cargar combinaciones de módulos de efectos y configuraciones como programas" o "patches". El ZFX Plug-in le ofrece más de 300 programas listos para su uso, y puede grabar tantos como quiera mientras quede espacio disponible en su disco duro.

El estimulante Catalog

E g-in le ofrece 78 efectos, incluyendo amplificadores, unidades de efectos y micrófonos, a través de un catálogo de tipo consola. En ella podrá elegir los instrumentos rápida e intuitivamente mientras crea música.

Modelado realista de amplificador/pedal de efectos

La saturación analógica de válvulas y diodos es simulada digitalmente, por lo que el carácter de distorsión de los amplificadores a válvulas y de las clásicas unidades de efectos es modelado de forma precisa. No solo se trata de fascinantes modelos históricos, sino también de modelos más recientes y populares. El simulador de recintos acústicos le ofrece una reverberación natural, gracias a los distintos micrófonos de posición variable.

Cadena de efectos totalmente editable

Puede cambiar fácilmente las conexiones de las unidades de efectos y amplificadores, recableándolas con el ratón. Puede colocarlas libremente en cualquier posición, al no haber límites por su categoría (distorsiones, modulaciones y reverbs) como ocurre en las unidades de efectos múltiples y en los plug-ins de efectos habituales. El número de amplificadores/unidades de efectos que puede utilizar simultáneamente dependerá del entorno de su ordenador.

El afinador interno admite afinaciones especiales

Además del afinador cromático automático standard, puede utilizar otros métodos de afinación.

Para sacarle el máximo partido posible a su Z Stack Package/Z Control Package y para un funcionamiento y fiabilidad óptimo de los mismos, lea detenidamente este manual.

Controles y funciones del ZFX Plug-in



└ ④ Area de efectos

5 Area de bypass

① Area de herramientas

La zona de herramientas incluye cuatro funciones: Catalog (\rightarrow P024), Afinador (\rightarrow P079), Gestión de programas (\rightarrow P055) y Gestor de la pedalera (\rightarrow P085)

2 Area de control de señal

Gestiona el flujo total de señal del ZFX Plug-in. En esta zona, puede seleccionar las fuentes de entrada y las pastillas de guitarra, ajustar el nivel master y otros parámetros generales (\rightarrow P018)

3 Area de amplificación

La sección de amplificador y la de recintos acústicos pertenecen al área de amplificación. En la sección de recintos acústicos, puede configurar la posición del micrófono (\rightarrow P031)

④ Area de efectos

Aquí puede clasificar, ordenar y ajustar distintas unidades de efectos como distorsión, dinamismo, modulación, reverb y otros (→P038)

5 Area de bypass

Le permite ajustar la condición de bypass/anulación del ZFX Plug-in. Con el botón Current/Original, podrá comparar el ajuste actual del programa con el ajuste original del mismo (\rightarrow P077)

Guía de arranque rápido

Puesta en marcha

Encontrará el acceso directo a este programa en [Inicio]-[Programas]-[ZOOM]-[ZFX Plug-in]-[ZFX Plug-in].



Para ejecutar el ZFX Plug-in de forma independiente, elija "ZFX Plug-in" como arriba.





Para ejecutarlo como un plug-in desde un programa DAW, consulte el manual de instrucciones de la aplicación DAW.

Selección de la fuente de entrada

Lo primero que debe hacer es elegir la fuente de entrada de acuerdo a la entrada del S2t/C5.1t, al que estará conectado su instrumento. Cuando esté conectada una guitarra/bajo a la entrada Hi-Z, este ajuste será ignorado. Para más detalles, vea "Selección de la fuente de entrada" (→P019)



Selección de programas

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior de área de herramientas.



Se encenderá el correspondiente LED y quedará activo el gestor de programas.

	•				-
C/	TALOG	TUNER	CONTROL	PATCH	-
6	BANK SE	LECT			
	000: 01_ 001: 02_ 002: 03_ 003: 04_ 004: 05_ 005: 06_	Amp_Demo Effects_Demo Rock_Artist JazzBlues_Arti Metal_Artist 1965_Bright_Ar	st mp		
	PATCH S	JAZZ CIEAN V DELETI ELECT	E	EXPORT	
	000: 196 001 : Jaza 002: MS	5_Bright_Amp z_Clean Crunch	008: 1959_V 009: Tweed 01 0: HW_1 0	/intage _Bass O	
	003: MB 004: MB 005: VX	Recti_Vintage Recti_Modern UK30	011: DzBert 012: DzBert 013: DzBert	t_Clean t_Crunch t_Drive	
	006: ELH 007: ELV	V.Rhythm H.Lead	01 4: Matchi 01 5: Tanger	ng_30 rine_+	
		IMPORT	EXPORT	STORE	
-		NEW	DELETE	STORE AS	

2. Haga clic sobre uno de los programas de la lista PATCH SELECT para cargarlo.

PATCH SELECT	
000:1965_Bright_Amp	008:1959_Vintage
001: Jazz_Olean	009: Tweed_Bass
002: MS_Orunch 🔨	01 0: HW_1 00
003: MB_Recti_Vintage	011: DzBert_Olean
004: MB_Recti_Modern	012: DzBert_Orunch
005: VX_UK30	013: DzBert_Drive
006: ELHV Rhythm	01 4: Matching_30
007: ELVH_Lead	015:Tangerine_+
<	>



Para visualizar todos los programas, arrastre la barra de deslizamiento horizontalmente.

El programa será cargado.



Control de los amplificadores

En el área de amplificación, puede ajustar los mandos, interruptores, posición del micrófono y otros parámetros del amplificador activo.

1. Arrastre verticalmente el mando que quiera ajustar del amplificador.



El parámetro del efecto será ajustado de acuerdo a la posición del mando.



Cada amplificador tiene distintos mandos e interruptores. Para más información, vea los tipos de efectos y parámetros. (\rightarrow Apéndice)

2. Arrastre el micrófono horizontalmente.



El sonido del efecto será ajustado de acuerdo a la posición del micro. Por ejemplo, cambiará de un sonido sólido y duro a uno suave.

3. Gire la rueda del ratón sobre el área de cabina.



A medida que el micrófono se acerque o se aleje, cambiará la reverberación de la sala.

Ampliación y desplazamiento por el área de efectos

1. Gire la rueda del ratón sobre el área de efectos.



Cambiará el ratio de ampliación.





Para ampliar, también puede hacer clic sobre el icono [+/-] del área de efectos (${\rightarrow}\text{P043})$

2. Amplíe el área de efectos y mantenga el puntero del ratón en esa zona. Observe como el puntero se convierte en una mano.



Cuando aparezca la mano, podrá arrastrar el suelo para desplazarlo.



Control de las unidades de efectos

Aquí, podrá ajustar los mandos, interruptores y otros controles de los efectos.

1. Haga clic sobre uno de los mandos de los dispositivos (efectos) que se encuentran en la zona de efectos y arrástrelo verticalmente.



El sonido del efecto será ajustado de acuerdo a la posición del mando.



Cada dispositivo tiene distintos mandos e interruptores. Para más información, vea los tipos de efectos y parámetros. (\rightarrow Apéndice).

2. Haga clic sobre un pedal de disparo del dispositivo.



El dispositivo se apagará y quedará en bypass. Para activarlo de nuevo, haga clic otra vez más sobre el pedal de disparo.



También puede apagar los dispositivos haciendo clic sobre su LED.

Selección de dispositivos

1. Haga clic sobre el botón [CATALOG] de la parte superior de área de herramientas.



Se encenderá el correspondiente LED y el Catalog quedará activo.

2. Haga clic sobre la pestaña marcada como "GUITAR", "BASS", "CABINET", etc. en la parte derecha del Catalog.

	<u></u>		GUITAR BAS
-	1965 Bright Amp	JAZZ CLEAN	70. SS
-	Man 2 2 2 2 2 2 5 5 5 5		UBINET -
	MS Crunch	MB Dual Head	MIC
		ELVH	- CMP/W
	VX UK30	PV STACK	AH D
			IST 🚬
T	MS #1959	Tweed Bass	MOB
			DLY/RE
	HW 100 Custom	DZ Bert	IV TOO
			S

Aparecerán las miniaturas para los amplificadores, recintos acústicos, unidades de efectos, etc.





Para mas información sobre cada categoría, vea P027.

3. Para insertar un dispositivo, utilice la técnica de "arrastrar y soltar" la miniatura en el área/sección apropiada.



El dispositivo será insertado.



Puede soltar los amplificadores en la sección del amplificador, los recintos acústicos y micrófonos en la de cabina y los dispositivos en el área de efectos.

4. Para eliminar un dispositivo, haga doble clic sobre él con el ratón derecho.



El dispositivo será eliminado.





Puede eliminar del mismo modo los amplificadores, recintos acústicos y micrófonos. En el área de efectos, también está disponible el icono de [PAPELERA].

Grabación de programas

Para grabar el ajuste del programa, haga lo siguiente:

1. Haga clic sobre el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el correspondiente LED y el gestor de programas quedará activo.

BANK SELECT 000:01 Amp Demo 001:02_Effects_Demo 002:03_Rock_Artist 003:04_JazzBlues_Artist 004: 05_Metal_Artist 005: 06_1965_Bright_Amp 1477 OLEAN 07 DELETE IMPORT EXPORT NEW PATCH SELECT 000:1965_Bright_Am 008:1959_Vintage : Jazz_Olean 009: Tweed_Bass MS_Crunch 01 0: HW_1 00 3: MB_Recti_Vintage 011:DzBert_Clean 012: DzBert_Crunct 4: MB_Recti_Modern 013: DzBert_Drive : VX_UK30 01 4: Matching_30 6: ELHV_Rhythm ELVHLead 015: Tangerine_+ < >

EXPORT

DELETE

IMPORT

NEW

2. Haga clic sobre el botón [STORE] para sobregrabar el programa activo.

El programa activo será sobregrabado (sustituido) por el ajuste actual.

STORE AS

3. Para grabar el ajuste en otra posición de programa, haga clic sobre el botón [STORE AS].



Se abrirá el recuadro de diálogo "Store as".

- **Storing Patches** × Select the store target bank 000:01_Amp_Demo 001:02 Effects Demo 002: 03_Rock_Artist 003: 04_JazzBlues_Artist 004: 05_Metal_Artist 005: 06_1965_Brieht_Amp 07 ZOLE Select the store target patch 008: Ring_Modulator 016: No Name 009: Muff_Step 017: No Name 009: Muff_Step 017: No Name 010: Baby_Rats 018: No Name 011: Acoustic 019: No Name 012: Stereo_Delay 020: No Name 013: Stereo_Mod 021: No Name 014: Parallel_Mod 022: No Name 015: 65Bright_and_Recti 023: No Name < > STORE R
- **4.** Elija el banco y programa de destino y haga clic sobre el botón [STORE].

Se grabarán los ajustes activos en el programa que haya elegido.

Area de control de señal

En esta zona podrá gestionar los ajustes globales de entrada/salida, tal como los volúmenes o la selección de fuentes de entrada. Los detalles sobre estas cuestiones vienen a continuación.



Selección de la fuente de entrada

1. Cuando el instrumento esté conectado a la entrada CH1/L, haga clic sobre el botón INPUT SOURCE [L].



2. Cuando el instrumento esté conectado a la entrada CH2/R, haga clic sobre el botón INPUT SOURCE [R].



3. Cuando el instrumento esté conectado tanto a la entrada CH1/L como a CH/R como una fuente stereo, haga clic sobre INPUT SOURCE [STEREO].





Cuando tenga conectada una guitarra/bajo a la entrada Hi-Z, este ajuste será ignorado.

Selección de las pastillas

Para guitarras eléctricas/bajos, debe elegir correctamente las pastillas. Cuando esté usando una guitarra eléctrica, debería iluminarse "SINGLE" para pastillas de bobinado simple y "HUMBUCKER" para las de doble bobinado. En el caso de los bajos, aparecerá "SINGLE" para las pastillas de tipo pasivo y "HUMBUCKER" para las activas. Para cambiar de ajuste, haga clic sobre el botón.

		PICKUP SELECTOR SINGLE / HUMBUCKER	OC2: MS Cr	•		PICKUP SELECTOR SINGLE / HUMBUCKER	OCE: MS C
	-	7			Sector Sector	7	C PERCIPS



Para micrófonos e instrumentos de entrada de línea, haga clic sobre el botón anterior hasta que se apague.

Mostrar/ocultar tramas

Puede hacer que aparezcan/se oculten las tramas con los botones [TRAMA HORIZONTAL] y [TRAMA VERTICAL].

1. Haga clic sobre el botón [TRAMA HORIZONTAL] del área de control de señal.



Se ocultará la zona de herramientas.



2. Para que vuelvan a aparecer de nuevo todas las zonas, haga clic otra vez sobre [TRAMA HORIZONTAL].



Aparecerá la zona de herramientas.

3. Haga clic sobre el botón [TRAMA VERTICAL] del área de control de señal.



Se ocultarán todas las zonas excepto la de control de señal.



Ajuste del nivel del programa

El nivel del programa es el nivel de salida para el ajuste del programa. Para ajustarlo, arrastre el mando [PATCH] verticalmente. O dB es la ganancia unitaria (sin aumento o disminución). Para grabar este ajuste, haga clic en el botón [STORE] del gestor de programas. El nivel del programa se grabará junto con la configuración del programa activo. (\rightarrow P058)



N□TE El ajuste que esté editando se perderá en cuanto cargue un nuevo preset. Si quiere conservarlo, grábelo como acabamos de indicarle. (→P058)

Ajuste del nivel master

El nivel master no puede ser almacenado de forma individual ya que controla el nivel de salida total del ZFX Plug-in. Para ajustarlo, arrastre el mando [MASTER] verticalmente. O dB es la ganancia unitaria (sin aumento o disminución).





El nivel master no se grabará como parte de la configuración del programa.

Acerca del estado de conexión

Cuando el S2t/C5.1t esté correctamente conectado a su ordenador, se encenderá el [logo ZFX Plug-in] que se encuentra en la zona de control de la señal. Por contra, si no es detectada conexión no se encenderá.





Mientras esté utilizando el ZFX Plug-in, compruebe que el S2t/C5.1t esté correctamente conectado a su ordenador. Si no se detecta la conexión, se pondrá en marcha el sistema de protección anticopia y todas las señales quedarán en bypass independientemente del ajuste.

Funcionamiento básico

Ahora vamos a pasar a explicarle el funcionamiento básico del ZFX Plug-in. En primer lugar, elija uno de los elementos del Catalog y "arrastre y suéltelo" en su correspondiente área o sección. La sección de amplificador es para amplificadores, la de cabina para recintos acústicos y micrófonos y la de efectos para los otros dispositivos.



En la sección de amplificador, puede controlar los mandos e interruptores para ajustar su sonido. La de cabina, le permite ajustar la distancia del micrófono y su posición. También es posible controlar los mandos e interruptores en la sección de efectos. En ella puede conectar los dispositivos libremente con los cables de interconexión.

Catalog

Puede seleccionar los tipos de efectos por medio del Catalog. El Catalog incluye los distintos tipos de efectos, junto con los amplificadores, micros y recintos acústicos. Hay dos tipos de páginas: la de miniaturas y la de detalles.

Puesta en marcha del Catalog

Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y el Catalog quedará activo. Su página de detalles es la siguiente:





Cuando arranque el ZFX Plug-in, aparecerá por defecto la página de miniaturas para los amplificadores de guitarra.

Catalog - Funcionamiento básico

El funcionamiento básico de la página de miniaturas y de la de detalles es el siguiente:

Cambio a la página anterior o siguiente

Puede cambiar de página con los botones [SIGUIENTE][ANTERIOR].

1. Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá su correspondiente LED y el Catalog quedará disponible.

 Cuando el ratón esté colocado sobre el Catalog, aparecerán los botones [SIGUIENTE] y [ANTERIOR]. Para avanzar hasta la página siguiente, haga clic sobre el botón [SIGUIENTE].

 		 콞
HW 100 Custom	DZ Bert	
	-1-	3
		S

Pasará a la página siguiente.



LE botón [ANTERIOR] no aparecerá cuando esté en la primera página.

3. Para retroceder a la página anterior, haga clic en el botón [ANTERIOR].



Cambiará a la página anterior. Estos botones de permiten avanzar/ retroceder por las páginas de una en una.



Además de utilizando los botones [SIGUIENTE][ANTERIOR], para cambiar de página también puede arrastrar la parte en blanco de la página.

Girando la rueda del ratón, puede avanzar o retroceder varias páginas de golpe.

1. Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá su correspondiente LED y el Catalog quedará disponible.

2. Coloque el ratón sobre el Catalog y gire la rueda hacia delante.





Las páginas irán avanzando de una en una.

3. Coloque el ratón sobre el Catalog y gire la rueda hacia atrás.



Las páginas irán retrocediendo de una en una.

Salto de página por pestañas

Para saltar entre las categorías, siga las instrucciones que aparecen a continuación. Tomemos como ejemplo la categoría de distorsión.

1. Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá su correspondiente LED y el Catalog quedará disponible.

2. Haga clic en la pestaña "DIST" que aparece en la parte derecha del Catalog.



Aparecerá la página de miniaturas de las unidades de efectos de distorsión.



- 3. Haga lo mismo para las otras categorías. Estos son los detalles:
 - 1) Pestaña GUITAR
 - 2 Pestaña BASS
 - ③ Pestaña CABINET
 - 4 Pestaña MIC
 - 5 Pestaña CMP/WAH
 - 6 Pestaña DIST
 - 7 Pestaña MOD
 - **8 Pestaña DLY/REV**
 - 9 Pestaña TOOLS

- Amplificadores de guitarra
- Amplificadores de bajo
 - Recintos acústicos de guitarra/bajo
- Micrófonos
- /AH Dinamismo/WAH
- Distorsión
 - Modulación
 - Retardo/Reverb
 - Otros instrumentos, normalmente el divisor y el mezclador.





Una categoría puede incluir más de una página de miniaturas. Con las pestañas, la página activa será la primera página de la pestaña en cuestión. Haga clic en el botón [SIGUIENTE] para avanzar páginas. (\rightarrow P025)

Salto a la página de detalles

Desde la página de miniaturas, puede saltar directamente a la de detalles, o insertar los elementos en el área de amplificador y en la de efectos. Siga las instrucciones que aparecen a continuación. Tomemos como ejemplo la categoría "DIST".

1. Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá su correspondiente LED y el Catalog quedará disponible.

2. Haga clic en la pestaña "DIST" que aparece en la parte derecha del Catalog.



Aparecerá la página de miniaturas de las unidades de efectos de distorsión.



3. Haga doble clic sobre la imagen del "FUZZ SMILE".



La página activa pasará a ser la página de detalles del "FUZZ SMILE".





Puede "arrastrar y soltar" la imagen directamente en el área de amplificador o de efectos, como en las páginas de detalles explicadas a continuación.

Selección de elementos desde la página de detalles

Para insertar el elemento, deberá colocarlo en el área de amplificador o en la de efectos. Haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá su correspondiente LED y el Catalog quedará disponible.



Las páginas de detalles están después de las de miniaturas. Aquí, por ejemplo, puede ver el "FUZZ SMILE" de la categoría "DIST".

3. "Arrastre y suelte" la imagen del "FUZZ SMILE" en el área de efectos.



El "FUZZ SMILE" será insertado. Los cables de interconexión se conectarán automáticamente.



Area de amplificación

A través de este área de amplificación puede gestionar el amplificador, los recintos acústicos y el micrófono. El amplificador pertenece a la sección del amplificador, mientras que los recintos acústicos y el micrófono pertenecen a la de cabina. Puede colocarlos y ajustarlos como le explicamos a continuación.

Controles y funciones

C ① Sección de amplificador	
MsCrumch	
PRESENCE BASS MIDDLE TREBLE MASTER	PRE-AMP UOLUME
	259C Blogins
© Sección de cabina	Medidor VU

① Sección amplificador Incluye el amplificador.

3 Medidor VU

2 Sección de cabina Incluye los recintos acústicos y el micro.

Le indica el nivel final de la señal después de todos los efectos y del control de nivel master.

Sección de amplificador - Funcionamiento básico

Cuando elija un amplificador desde el Catalog, podrá ajustarlo y eliminarlo a través de la sección del amplificador.

Selección de los amplificadores

Para elegir el amplificador, siga las instrucciones que le mostramos a continuación. Hemos elegido, a modo de ejemplo, el "1965 Bright Amp".

1. Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá su correspondiente LED y el Catalog quedará disponible.



Para más información sobre el Catalog, vea "Catalog - Funcionamiento básico". (\rightarrow P025). Para más información sobre las miniaturas del Catalog, consulte "Salto a la página de detalles". (\rightarrow P028).

2. Haga clic sobre la pestaña "GUITAR" que está en la parte derecha del Catalog.



Aparecerá la página de miniaturas para los amplificadores de guitarra.

3. "Arrastre y suelte" la imagen del "1965 Bright Amp" en la sección de amplificador.



El amplificador quedará seleccionado.





También puede seleccionar los amplificadores desde las páginas de detalles del Catalog. Tendrá que "arrastrar y soltar" la imagen en la sección de amplificador. (\rightarrow P029)

Ajuste de los amplificadores

Para ajustar el sonido del amplificador, utilice los mandos e interruptores.



① Interruptor Le permite cambiar de canal o modificar otros parámetros del amplificador.



② Mandos Arrastrándolos verticalmente, podrá ajustar los parámetros asociados a ellos.





Algunos elementos pueden incluir otros tipos de controles, pero todos pueden ser ajustados con la técnica de "clic y arrastre".



El interruptor de encendido del amplificador no puede ser editado.

Eliminación de amplificadores

Para eliminar el amplificador, haga doble clic sobre él con el botón derecho del ratón.



El amplificador será eliminado.





También puede eliminar a la vez el amplificador, el recinto acústico y el micrófono suprimiendo el módulo de amplificador al que pertenecen. $(\rightarrow P041)$

Sección de cabina - Funcionamiento básico

Cuando seleccione el recinto acústico y el micrófono desde el Catalog, podrá ajustarlos y eliminarlos desde la sección de cabina.

Selección de recintos acústicos y micrófonos

Para elegir el recinto acústico en la sección de cabina, siga las instrucciones que aparecen a continuación. En este caso hemos elegido el "Bright Combo 2x12".

1. Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá su correspondiente LED y el Catalog quedará disponible.



Para más información sobre el Catalog, vea "Catalog -Funcionamiento básico". (\rightarrow P025). Para más información sobre las miniaturas del Catalog, consulte "Salto a la página de detalles". (\rightarrow P028). **2.** Haga clic en la pestaña "CABINET" de la parte derecha del Catalog.



Aparecerá la página de miniaturas de los recintos de guitarra/bajo.

3. "Arrastre y suelte" la imagen del "Bright Combo 2x12" en la sección de cabina.



En la sección de cabina aparecerá el recinto acústico y un micrófono recomendado para él.

Eliminación de recintos acústicos y de micrófonos

Para eliminar recintos acústicos y micrófonos, haga doble clic sobre ellos con el botón derecho del ratón.



El recinto acústico y el micrófono serán eliminados.


Sustitución de micrófonos

Para sustituir el micrófono de la sección de cabina por otro diferente, siga estas instrucciones. En este ejemplo hemos elegido el "Dynamic 421".

1. Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá su correspondiente LED y el Catalog quedará disponible.



Para más información sobre el Catalog, vea "Catalog -Funcionamiento básico". (\rightarrow P025). Para más información sobre las miniaturas del Catalog, consulte "Salto a la página de detalles". (\rightarrow P028).

2. Haga clic sobre la pestaña "MIC" de la parte derecha del Catalog.

MS Crunch	MB Dual Head	ET MI
	ELVH	C

Aparecerá la página de miniaturas de los micrófonos.

3. "Arrastre y suelte" la imagen del "Dynamic421" en la sección de cabina.



En la sección de cabina aparecerá este micrófono.

Ajuste de la distancia del micrófono

Coloque el ratón sobre la sección de cabina y gire la rueda del ratón. De esta forma podrá ajustar la distancia entre el micrófono y el recinto acústico.





En cuanto el ratón esté sobre la sección de cabina, aparecerán los botones [+][-]. Estos botones también le permitirán ajustar la distancia entre el micrófono y el recinto acústico.



Ajuste de la posición del micrófono

Para ajustar la posición del micro con respecto al altavoz, "arrástrelo" horizontalmente.



Area de efectos

Esta zona le permite seleccionar, ajustar y colocar los dispositivos y conectar los cables de interconexión con total libertad.

Controles y funciones



Flujo de señal del área de efectos

La señal será procesada de izquierda a derecha, tal y como aparece abajo.





Los cables de interconexión están disponibles tanto para las señales stereo como para las mono.

Selección/ajuste de dispositivos

Podrá ajustar y eliminar los dispositivos que haya escogido desde el Catalog.

Selección de dispositivos

Para seleccionar el dispositivo en la sección de efectos, siga estas instrucciones. Aquí hemos elegido, a modo de ejemplo, el "FUZZ SMILE".

1. Haga clic en el botón [CATALOG] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá su correspondiente LED y el Catalog quedará disponible.



Para más información sobre el Catalog, vea "Catalog - Funcionamiento básico". (\rightarrow P025). Para más información sobre las miniaturas del Catalog, consulte "Salto a la página de detalles". (\rightarrow P028).

2. Haga clic sobre la pestaña "DIST" de la parte derecha del Catalog.



Aparecerá la página de efectos de distorsión.

3. "Arrastre y suelte" la imagen del "FUZZ SMILE" en el área de efectos.



El "FUZZ SMILE" será insertado en el área de efectos, en la posición en la que lo haya "soltado".





Para seleccionar los dispositivos, también puede "arrastrar y soltar" la imagen en la página de detalles del Catalog.



Los cables de interconexión se conectarán automáticamente.

Colocación de los dispositivos

La técnica de "arrastrar y soltar" le permite colocar los dispositivos con total libertad.

1. Comience a arrastrar el dispositivo que quiera colocar. Asegúrese de que no haya interruptores o mandos en la posición inicial.



La imagen traslúcida del dispositivo aparecerá en cuanto comience la operación de desplazamiento.

2. "Suelte" el dispositivo en la posición de destino.



El dispositivo será trasladado a la posición de destino.



Los cables de interconexión se recablearán automáticamente después de esta operación.

Ajuste de los dispositivos

Para ajustar el dispositivo, utilice los interruptores y mandos.



1 Mando

④ Pedal

5 Nota

Arrástrelo verticalmente para ajustar los parámetros correspondientes.

- ② **Toma de salida** La señal será enviada al exterior por esta toma.
- ③ **Toma de entrada** La señal será recibida a través de esta toma.
 - Le permite activar/desactivar el dispositivo.
 - Aparecerá cuando edite parámetros para indicarle el valor activo.



Para ajustar los mandos de una forma precisa, pulse la tecla Shift (Mayúsculas) mientras realiza el arrastre. Los mandos girarán entonces más lentamente.



Algunos dispositivos pueden incluir otros tipos de controles, pero puede gestionar todos ellos utilizando la técnica de "clic y arrastre".

Eliminación de dispositivos

Para eliminar dispositivos, haga lo siguiente:

1. Comience a arrastrar el dispositivo a eliminar. Asegúrese de que no haya mandos e interruptores en la posición inicial.



El dispositivo comenzará a ser arrastrado.

2. Suelte el dispositivo sobre el icono de la papelera situado en la esquina inferior derecha.



El dispositivo será eliminado.





Para eliminar un dispositivo, también puede hacer doble clic con el botón derecho sobre él.



Cuando el dispositivo sea eliminado, el dispositivo anterior y el siguiente serán cableados automáticamente.

Ampliación y desplazamiento

Puede tanto ampliar como desplazarse por el área de efectos.

Ampliación del área de efectos

Para ampliar el área de efectos, haga lo siguiente:

1. Coloque el puntero del ratón sobre el área de efectos.



2. Gire la rueda del ratón hacia delante.



La vista será ampliada. Para reducirla, gire la rueda del ratón hacia atrás.





En cuanto coloque el ratón sobre el área de efectos, aparecerán los botones [+][-]. También puede hacer clic sobre ellos para ajustar el grado de ampliación.





Si realiza una ampliación excesiva, no podrá arrastrar los dispositivos. Reduzca el grado de ampliación para las operaciones de desplazamiento.

Ampliación del dispositivo

Asegúrese de que no haya mandos e interruptores debajo del puntero del ratón.



El dispositivo será ampliado.



Ampliación del dispositivo siguiente/anterior

Cuando coloque el ratón sobre el área de efectos, en la esquina inferior izquierda aparecerán los botones de desplazamiento hacia la izquierda/derecha. Estos botones le permitirán ir ampliando los dispositivos de uno en uno. Haciendo clic sobre el botón izquierdo, ampliará el dispositivo que esté justo a la izquierda.



Haga clic sobre el botón derecho para ampliar el dispositivo que esté a la derecha.





Cuando no esté ampliado ningún dispositivo concreto, el movimiento ampliará el que esté justo al lado del último editado.

Desplazamiento del área de efectos

Cuando esté ampliada el área de efectos, el puntero del ratón se convertirá en una mano.



Cuando aparezca la mano, podrá arrastrar el suelo para desplazarlo.



Cables de interconexión

Puede conectar los dispositivos entre sí utilizando cables de interconexión.

Conexión de un cable de interconexión

Para conectar uno de estos cables, haga lo siguiente:

1. Seleccione un dispositivo del área de efectos y coloque el puntero del ratón sobre su salida [OUTPUT].



El puntero se convertirá en "un cursor de conexión". Ahora ya podrá empezar a arrastrar el cable de interconexión.



N□TE Para elegir el dispositivo, vea "Selección de dispositivos". (→P039)

2. Comience el arrastre desde la toma de salida.



Ahora ya podrá conectar el cable a la toma de entrada de otros dispositivos.



No está permitido conectar una entrada a otra entrada ni una salida a otra salida. En ambos casos, aparecerá el cursor "no disponible", como en la imagen de abajo.





Para cancelar la operación durante el arrastre, suéltelo en cualquier punto del suelo o entre conectores.

3. Suéltelo en la toma de entrada de otro dispositivo.



Se realizará la interconexión. También puede empezar el arrastre desde una toma de entrada y soltar en una toma de salida.





No está permitido conectar una toma de salida a la toma de entrada que está situada a su izquierda para evitar crear bucles de realimentación, ni tampoco están permitidas las conexiones desde una entrada hasta la salida justo a la derecha de ella.

Cambio de la interconexión

Para recablear los cables de interconexión ya conectados, haga lo siguiente:

1. Comience a arrastrar la toma de entrada/salida a la que esté conectado el cable de interconexión.



Durante el arrastre, el cable elegido quedará en color verde. Ahora podrá reconectar las unidades.

2. Suéltelo sobre la toma de entrada/salida a la que quiera conectarlo.



Las unidades quedarán reconectadas. Cuando existan otros dispositivos en medio de la conexión, el cable los irá bordeando.





Puede hacer que el cable de interconexión rodee el dispositivo de arriba a abajo o viceversa. Para que lo haga de arriba a abajo, arrastre y suelte la toma hacia abajo.



Para rodear el dispositivo de abajo a arriba, hágalo hacia arriba.



También puede producir este efecto haciendo doble clic sobre el conector.

Conexión directa a la entrada/salida

Cuando arrastre los conectores, en uno de los laterales del área de efectos aparecerá la barra [INPUT] y en el otro la barra [OUTPUT]. Puede arrastrar la toma de entrada hasta la barra [INPUT] para conectarla directamente a la entrada del ZFX Plug-in.



Para conectar directamente la salida del dispositivo a la salida del área de efectos, arrastre el conector de salida hasta la barra [OUTPUT].





Las barras [INPUT][OUTPUT] también aparecerán cuando coloque el ratón sobre el lateral del área de efectos. Con ello podrá realizar el arrastre desde la barra [INPUT][OUTPUT] igual que con los conectores de entrada y salida.

Eliminación de cables de interconexión

Para eliminar un cable de interconexión, haga lo siguiente:

1. Comience a arrastrar la toma de entrada/salida a la que esté conectado el cable de interconexión.



Durante el arrastre, el cable elegido quedará en color verde.

2. Compruebe que el cable en color verde es el que quiere eliminar. Suéltelo entonces en la papelera que hay en la esquina inferior derecha.



El cable será eliminado.





Para eliminar cables de interconexión, también puede hacer doble clic con el botón derecho sobre las tomas a las que están conectados.



No se pueden eliminar los cables de interconexión verticales de los módulos del amplificador.

Divisores y mezcladores

En el área de efectos, puede separar en dos la señal utilizando el divisor o combinar dos señales en una usando el mezclador. Para realizar estas operaciones avanzadas, haga lo siguiente:

Gestión de los divisores

Haga clic en el índice "TOOLS" que está en la parte derecha del Catalog.

1. Aparecerá la página de miniaturas "TOOLS".





Para más información sobre el Catalog, vea "Catalog -Funcionamiento básico". (→P025)

- CATALOG TIMER CONTROL PACH CATALOG TIMER CONTROL PACH ZNR Volume Pedul EQ Amp Module Splits Mixer Isolator Splits Mixer Isolator Splits Mixer Isolator Company Compan
- **2.** Arrastre y suelte la imagen del divisor ("Splitter") en el área de efectos.

El divisor será insertado. Como verá abajo, el divisor tiene dos tomas de salida, cada de las cuales emite la señal que ha sido pasada al divisor.



Puede cablear ambas tomas [OUTPUT] de la misma manera.





Para más información sobre las páginas de miniaturas, vea "Salto a la página de detalles". (ightarrowP028)

Gestión de los mezcladores

Las instrucciones para gestionar los mezcladores son las siguientes:

1. Haga clic en la pestaña "TOOLS" de la parte derecha del Catalog.



Aparecerá la página de miniaturas "TOOLS".



2. Arrastre y suelte la imagen del mezclador ("Mixer") en el área de efectos.

El mezclador será insertado. Como puede ver abajo, el mezclador tiene dos tomas de entrada ([INPUT A] e [INPUT B]), que le permiten combinar dos señales en una.



Puede cablear ambas tomas [INPUT] de la misma forma.

3. Conecte los cables de interconexión a la tomas [INPUT A] e [INPUT B].



4. Arrastre el mando [LEVEL A] verticalmente.



De este modo ajustará el volumen del canal A. El del canal B se ajusta con el mando [LEVEL B].

5. Arrastre el mando [PAN A] verticalmente.



Esto le permitirá ajustar el panorama del canal A. El giro hacia la derecha ajustará la señal al canal R y el giro hacia la izquierda al canal L. Para ajustar el panorama del canal B, arrastre el mando [PAN B].

Módulo de amplificador

El módulo de amplificador envía la señal a la zona de amplificación. Puede insertar varios de estos módulos, cada uno de los cuales corresponderá a áreas de amplificación individuales.



Gestión de varios módulos de amplificador

El área de amplificación mostrada corresponde al módulo de amplificador indicado con un halo rojo. Para cambiar de área de amplificación, haga clic sobre su correspondiente módulo de amplificador.



Eliminación de módulos de amplificador

El proceso es el mismo que para eliminar dispositivos. No podrá eliminar el último de estos módulos, ya que debe existir como mínimo un módulo de amplificador, pero, arrastrándolo sobre la papelera, sí que puede eliminar el amplificador, recinto acústico y micro que contiene.





Gestión de programas

Estos ajustes incluyen tipos de efectos y parámetros y pueden ser cargados/grabados como programas o "patches" convencionales. Estos programas están organizados en bancos, de 128 programas cada uno. Cada banco se corresponde con un fichero de ordenador y puede crear tantos como quiera mientras su disco duro tenga espacio suficiente para ello.

Puesta en marcha del gestor de programas

2 Nombres bancos ① Listado [BANK SELECT] BANK SELECT 00:01_Amp_Demo 02_Effe ck_Artis 004:05 Metal Arti ④ Botón [DELETE-BANK] -5 Botón [IMPORT-BANK] ¥ 006-07 JAZZ CLE IMPORT NEW DELETE EXPORT 3 Botón [NEW-BANK] – ⑥ Botón [EXPORT-BANK] PATCH SELECT 8 Nombres de programas -⑦ Listado [PATCH SELECT] 1965 Bright Amp 008:1959_Vinitage 9: Tweed Bas 01 0: HW_1 00 Crunct 011:DzBert_Olea oti Moder 9 Botón [IMPORT-PATCH] 10 Botón [EXPORT-PATCH] IMPORT EXPORT STORE 1 Botón [NEW-PATCH] -- 13 Botón [STORE] NEW DELETE STORE AS 12 Botón [DELETE-PATCH] Image: Botón [STORE AS] ① Listado [BANK SELECT] Es el lista de bancos. ② Nombres de bancos Aquí aparece indicado el nombre y el índice de cada banco. 3 Botón [NEW-BANK] Le permite crear un nuevo banco. **4 Botón [DELETE-BANK]** Elimina el banco que esté seleccionado entonces. **5 Botón [IMPORT-BANK]** Le permite importar ficheros de bancos externos.

Para arrancar el gestor de presets, siga estas instrucciones.

Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



6 Botón [EXPORT-BANK]	Sirve para exportar los bancos a un fichero externo.
⑦ Listado [PATCH SELECT]	Es el listado de programas.
⑧ Nombres de programas	Le indica el nombre y el índice de cada
	programa.
Botón [IMPORT-PATCH]	Le permite importar ficheros de programas
	externos.
10 Botón [EXPORT-PATCH]	Sirve para exportar los programas a un
	fichero externo.
1) Botón [NEW-PATCH]	Borra el ajuste del programa activo.
12 Botón [DELETE-PATCH]	Le permite eliminar el programa que esté
	seleccionado entonces.
13 Botón [STORE]	Graba el ajuste actual en el programa activo.
Botón [STORE AS]	Le permite grabar el ajuste activo en los otros
	programas.

Manejo de los programas

El gestor de presets le permite seleccionar, grabar, crear y eliminar los programas.

Selección de programas

Para cargar los programas existentes, incluyendo los prefijados, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



BAI	K SELEC	т			
00	0: 01_Amp_	Demo		^	
00	1: 02_Effec	ots_Demo)		
00	2: 03_ R ock	Artist			
00	3: 04_JazzB	Blues_Art	tist		
00	4: 05_Meta	LArtist			
00	5: 06_1965	_Bright_A	Amp		
المتار ا	§∙07.JA77		l	×	
	NEW	DELET	TE IMPOR	TEXPORT	
PA	CH SELE	ст			
00	0:1965_Bri	sht,Amp	008:1959	Vintage	
00	: Jazz_Cle:	an	009: Twee	d_Bass	
00:	2: MS_Orun	ch	01 0: HW_1 (00	
00	3: MB_Rect	i_Vin tage	011: DzBei	rt_Clean	
00	4: MB_Rect	i_Modern	012: DzBei	rt_Crunch	
00	5: VX_UK30)	013: DzBei	rt_Drive	
00	5: ELHV,Rh	ythm	01 4: Match	ning_30	
00	7: ELVH_Le	ad	015: Tange	erine_+	
<				>	
	IMPO	DRT	EXPORT	STORE	
	NE	w	DELETE	STODE AS	



Cuando arranque el ZFX Plug-in, el último programa elegido quedará seleccionado automáticamente.

2. Haga clic en el nombre de uno de los bancos de la lista [BANK SELECT].

	BANK SELECT		
	000:01_Amp_Demo		~
	001: 02_Effects_Demo		
	002: 03_Rock_Artist		
	003: 04_JazzBlues_Artist		
	004: 05_Metal_Artist		
	005:06_1965_Bright_Amp)	_
	006: 07 JAZZ CLEAN		~
	NEW DELETE	IMPORT	EXPORT
	PATCH SELECT		
	000: All_Duaneman	008: LA Luke	
2	001 : BackNBlack, Angus	009: MayQueen	
	002: Reak Oatow	010: Zan Bara	

La lista [PATCH SELECT] será refrescada de acuerdo al banco seleccionado, que aparecerá en vídeo inverso.

3. Haga clic en el nombre de uno de los programas de la lista [PATCH SELECT].



Se cargará el programa.





Cuando el programa sea cargado, los ajustes del programa activo se perderán. Si no quiere que esto ocurra, grabe los ajustes antes de cargar un nuevo preset. (\rightarrow P058)

Grabación de programas

Puede grabar los ajustes de efectos como programas, organizados en bancos.

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de presets. El banco y programa en vídeo inverso son los que están activos.

BANK GELECT	
DOD: 01 Amo Dom	
001: 02 Effects D	
001: 02_Enects_E	<mark></mark>
002: 00 1 box 14	
004: 05 Metal Art	
005: 06 1965 Brie	
	>
NEW	IMPORT EXPORT
PATCH SELECT	LAI OIT
DOD: 1055 Dright A	09:1050 Vistore
000. I statennet	Do: Twood Pocc
002: MS. Crup ch	IO: HW 100
002: MB Becti Vint	11: DzBert Clean
004: MB Recti Mor	2: DzBert Grunch
005: YX UK30	3: DzBert Drive
006: ELHV Rhythm	4: Matching 30
007: ELVH Lead	5: Tangerine +
	N
IMPORT	PORT STORE
NEW	ELETE STORE AS

2. Haga clic en el botón [STORE] de la parte inferior del gestor de programas.

PATCH SELECT				
000:1965_Bright_A	mp 008:1959.	_Vin tage		
001: Jazz_Clean	009: Twee	009: Tweed_Bass		
002: MS_Orunch	01 0; HW_1 (00		
003: MB_Recti_Vint	tage 011:DzBei	rt_Clean		
004: MB_Recti_Mod	lern 012: DzBei	rt_Crunch		
005: VX_UK30	013: DzBei	013: DzBert_Drive		
006: ELHV_Rhythm	01 4: Match	014: Matching_30		
007: ELVH_Lead	015: Tange	erine_+		
<		>		
IMPORT	EXPORT	STORE		
NEW	DELETE	STORE AS		

El ajuste se grabará ahora en el programa activo.



Antes de cargar otro programa, grabe el que acaba de crear para evitar perderlo.

Grabación en un destino concreto

Para grabar el ajuste en otro programa, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de programas. El banco y el programa activos son los que están en vídeo inverso. 2. Haga clic en el botón [STORE AS] de la parte inferior del gestor de programas.





Stori	ng Patches		×	
62	Select the store target b	ank	ég.	
	000: 01 Amp Demo	~		
	001: 02 Effects Demo			
	002: 03_Rock_Artist			
	003:04_JazzBlues_Artist			① Listado ITARGET BANK
	004: 05_Metal_Artist			0
	005:06_1965_Bright_Am	P		
	1006-07 JAZZ CLEAN	×		
	Select the store target p	atch		
	000: 1965_Bright_Amp	008: 1959_Vintage		
100	001: Jazz_Olean	009: Tweed_Bass		
	002: MS_Crunch	010: HW_100		
	003: MB_Recti_Vintage	011: DzBert_Clean		
	1004: MB Recti Modern	012: DzBert_Crunch		2 Listado [TARGET PATCH]
	006: VX_0K30	013: DzBert_Drive		
	1000: ELHV_Phythm	015: Tangaring 4		
		/		
		STORE		- @ Botón [STOPE]
				S BOIDH [STORE]
10			6.9	
			_	

 ① Listado [TARGET BANK]
② Listado [TARGET PATCH]
② Botón [STORE]
Belija aquí el programa de destino. El activo es el que está en vídeo inverso.
③ Botón [STORE]
Belija aquí el programa de destino. El activo es el que está en vídeo inverso.
③ Botón [STORE]
Ø Botón [STORE] 3. Elija como banco de destino uno de los que aparece en la lista [TARGET BANK].



El destino seleccionado aparecerá en vídeo inverso y en la lista [TARGET PATCH] verá sus correspondientes programas.

Select the store	target bank
000: 01_Amp_De	mo 🔨
001: 02_Effects	Demo
002: 03_Rock_A	rtist 1
003: 04_JazzBlu	es_Artist
004: 05_Metal_A	rtist
005: 06_1965_B	right_Amp
006-07-1477.0	
Select the store	target patch
000: AC_Blues	008: Ring_Modulator
001: Reso_Phas	e 009: Muff_Step
002 TS Trom	010: Pobu Poto

4. Elija como programa de destino uno de los que de la lista [TARGET PATCH].

008: Ring_Modulator	016: No Name
009: Muff_Step	017: No Name
010: Baby_Rats	018: No Name
011: Acoustic	019: No Name
012: Stereo_Delay	020: No Name
013: Stereo_Mod	021: No Name
014: Parallet_Mod	022: No Name
015:65Bright_and_Rect	ti 023: No Name
<	2

El destino seleccionado aparecerá en vídeo inverso.

008: Ring_Modulator	016:NoName	
009: Muff_Step	017: No Name 🔨	1
010: Baby_Rats	018: No Name	
011: Acoustic	019: No Name	
012: Stereo_Delay	020: No Name	
013: Stereo_Mod	021: No Name	
014: Parallel_Mod	022: No Name	
015:65Bright_and_Recti	023: No Name	
< _	>	
	STORE	

5. Haga clic en el botón [STORE] de la parte inferior.

008: Ring_Modu	ulator	016:	No	Name	
009: Muff_Step)	017:	No	Name	
010: Baby_Pats		018:	No	Name	
011: Acoustic		019:	No	Name	
012: Stereo_De	elay	020:	No	Name	
013: Stereo_Mo	od	021:	No	Name	
014: Parallet_Mo	od	022:	No	Name	
015:65Bright_a	nd_Recti	023:	No	Name	
<					>
				STO	RE

El ajuste se grabará ahora en el programa que haya elegido como destino.

Organización de los programas

Para cambiar de orden los programas, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



2. Arrastre en la lista [PATCH SELECT] el programa que quiera recolocar.

BANK SELECT			
000: 01_Amp_Demo		~	
001: 02_Effects_Demo			
002: 03_Rock_Artist			
003:04_JazzBlues_Artis	t		
004: 05_Metal_Artist			
005:06_1965_Bright_Am	φ		
1006-07 JAZZ CLEAN		×.	
NEW DELETE	IMPORT	EXPORT	
PATCH SELECT			
000:1965_Bright_Amp	008:1959_Vir	ntage	
001: Jazz_Clean	009:Tweed_B	Bass	
002: MS_Orunch	01 0: HW_1 00		
003: MB_Recti_Vintage	ntage 011:DzBert_Clean		
004: MB_Recti_Modern	012: DzBert_	Drunch	
005: VX_UK30	013: DzBertJ	Drive	
006: ELHV_Rhythm	01 4: Matching_30		
007: ELVH_Lead	015: Tangerin	ne_+	
		>	
IMPORT	EXPORT	STORE	

Suéltelo cuando localice el destino en que quiera colocarlo.



El programa será insertado en el destino elegido.

000:1965_Bright_Amp	008:1959_Vintage		
001 : MS_Crunch	009: Tweed_Bass		
002: MB_Recti_Vintage	01 0: HW_1 0	0	
003: MB_Recti_Modern	011: DzBer	t_Clean	
004: VX_UK30	012: DzBer	t_Crunch	
005: Jazz_Clean	013: DzBer	t_Drive	
006: ELHV Rhythm	01 4: Match	ing_30	
007: ELVH_Lead	015: Tange	rine_+	
<		>	
IMPORT	EXPORT	STORE	
NEW	DELETE	STORE AS	

Renombrado de programas

Para renombrar los programas, haga lo siguiente.

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de programas.

Haga doble clic sobre el programa que quiera renombrar en la lista [PATCH SELECT].

PATCH SELECT			
000:1965_Bright_Amp	008:1959_	Vintage	
Jazz_Clean	009: Twee	d_Bass	
002: MS_Crunch	01 0: HW_1 0	0	
003: MB_Recti_Vintage	011: DzBer	rt_Olean	
004: MB_Recti_Modern	012: DzBer	rt_Orunch	
005: VX_UK30	013: DzBer	rt_Drive	
006: ELHV_Rhythm	01 4: Match	ing_30	
007: ELVH_Lead	015: Tange	rine_+	
<		>	
IMPORT	EXPORT	STORE	
NEW	DELETE	STORE AS	

Ahora ya podrá editar el nombre del programa.



Los caracteres que puede utilizar para el nombre son los siguientes: Números: 0 - 9Letras: A - Z, a - Z

Símbolos: (espacio)!"#\$%&'()+,-.;=@[]^_`{~

3. Introduzca el nombre del programa y pulse ENTER.

000:1965_Bright_	Amp 008:1959	_Vin tage
001 : JO-Clean	009: Twee	d_Bass
002: MS_Orunch	01 0: HW_1	00
003: MB_Recti_Vir	ntage 011:DzBe	rt_Clean
004: MB_Recti_Mo	odern 012: DzBe	rt_Orunch
005: VX_UK30	01 3: DzBe	rt_Drive
006: ELHV_Rhyth	m 01 4: Matel	hing_30
007: ELVH_Lead	015:Tange	erine_+
<		>
IMPORT	EXPORT	STORE
NEW	DELETE	STORE AS

El nuevo nombre le será asignado al programa.



Además de pulsar la tecla enter, también puede validar el nombre seleccionando otro programa.

Eliminación de programas

Para eliminar programas, haga lo siguiente:

Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de programas.

2. Elija en la lista [PATCH SELECT] el programa que quiera eliminar.



El programa elegido aparecerá en vídeo inverso.



Haga clic en el botón [DELETE] de la parte inferior del gestor de programas.

El programa será eliminado. El nombre asignado será ahora "NO NAME".





Después de eliminar un programa, continuará apareciendo en pantalla la configuración activa. Puede grabarla si ha borrado por error su correspondiente programa. (→P058)

Borrado de la configuración activa

Para borrar la configuración activa, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de programas.

Haga clic en el botón [NEW] de la parte inferior del gestor de programas.

FATCH SELECT				and a second sec		The same the
000:1965_Bright_Amp	008:1959_Vin	tage	 TED TO Any Devel	-		
001 : Jazz_Clean	009: Tweed_B	ass	 HT: 12 Print Arts HZ: 12 Print Arts HD: 14 Arcthon Arts			JAZZ CLEAD
002: MS_Crunch	010: HW_100		DR D. New And BS D. Hell, Seder Arg.			
003: MB_Recti_Vintage	011: DzBert_C	lean	NUMER DOLLARS AND			
004: MB_Recti_Modern	012: DzBert_C	runch	HE FEEL Report of the FEEL States	-		
005: VX_UK30	013: DzBert_D	rive	TE MUSALDAR DI MALAN Na MUlanipatan Di Selati Jawa Mi Wujiti Di Selati Jawa			
006: ELHV_Rhythm	014: Matching	30	Mill Burld (Royling) (1 Mill Burld Land) (19. Tuntarity at Control (Land) (19. Tuntarity at			
007: ELVH,Lead	015:Tangerine	2_+	Marcer Carton Store	/	1	Contract of
<		>		Manager and	-	
IMPORT	EXPORT	STORE		0 00 m	19- 2	2
NEW	DELETE	STORE AS	0		r	

Los ajustes activos serán borrados.





Los datos del programa permanecerán después de esta operación.

Exportación de la configuración activa

Para exportar la configuración activa a un fichero externo de su ordenador, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Haga clic en el botón [EXPORT] de la parte inferior del gestor de programas.

000;1965_Bright_Amp	008:1959_\	vîn tage
001 : Jazz_Clean	009: Tweed	Bass
002: MS_Orunch	010: HW_10	0
003: MB_Recti_Vintage	011: DzBer	t_Clean
004: MB_Recti_Modern	012: DzBer	t_Orunch
005: VX_UK30	013: DzBer	t_Drive
006: ELHV_Rhythm	01 4: Matchi	ing_30
007: ELVH_Lead	015: Tanger	rine_+
<		>
IMPORT	EXPORT	STORE
NEW	DELETE	STORE AS

Cuando aparezca el diálogo "Save As", elija el destino y ejecute la función.





NDTE La extensión de los ficheros de programas es "*.zfp".

Importación a la configuración activa

Para importar un fichero externo a la configuración activa, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de programas.

	08:1959_Vintage	01 5: No Na	ame		
0	09: Tweed_Bass	017: No_Name			
0	1 0: HW_1 00	018: No_Ns	ime		
0	11: DzBert_Olean	019: No_Na	ime		
0	12: DzBert_Orunch	020: No_Na	ime		
0	13: DzBert_Drive	021 : No_Na	ime		
0	14: Matching_30	022: No_Ns	ime		
o	15:Tangerine_+	023: No_Na	ime		
<		-	>		
	IMPORT	EXPORT	STORE		
	NEW	DELETE	STORE AS		

Haga clic en el botón [IMPORT] de la parte inferior del gestor de programas.

Se abrirá el recuadro de diálogo "Open File".



3. Elija y abra el fichero (*.zfp) a importar.



La configuración de efectos será cargada.



Gestión de los bancos

El gestor de programas le permite crear, eliminar, exportar e importar bancos. A continuación le explicamos cómo hacerlo.

Creación de un banco

Puede crear tantos bancos como le permita la capacidad de su disco duro. Para crear un banco, haga lo siguiente:

Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



2. Haga clic en el botón [NEW] que hay en mitad del gestor de programas.



En la lista [BANK SELECT] aparecerá ahora un nuevo banco.

10	00.04.004		
Щ	23: 24_wan		^
0	24: 25_Modulation		
0	25: 26_Delay_Reve	rb	
0	26: 27_Tools		
0	27: 28_SFX		
0	28: 00000000		
			~
	NEW DEI	LETE IMPORT	EXPORT
P/	ATCH SELECT		
0	00: No Name	008: No Name	
0	01 : No Name	009: No Name	



La asignación de nombres a los nuevos bancos se realiza de forma automática y consecutiva a partir de "0". Si quiere, puede cambiarle el nombre al banco. (\rightarrow P071)

Organización de los bancos

Para reorganizar la lista [BANK SELECT], haga lo siguiente:

Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



2. Arrastre en la lista [BANK SELECT] el banco que quiera recolocar.



3. Suelte el banco en el destino en que quiera colocarlo.

BANK SELECT				
000: 01 Amo Demo			~	
001: 05 Metal Artist				
002: 02_Effects_Dem	6			
003: 03_Rock_Artist				
004:04_JazzBlues_Ar	tist			
005: 06_1965_Bright_	Amp			
006-07 JAZZ CLEAN	V.		×	
NEW DELE	TE	IMPORT	EXPORT	
PATCH SELECT				
000: EVH_Stack	00	8: Vol3Dual		
001: MadHouse_v	00)9: Randy Pu	ıls	
002: Carcass Heart	101	0: Vicerio		

El banco será insertado en el destino elegido.

Renombrado de bancos

Para renombrar el banco, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.


2. Haga doble clic sobre el banco que quiera renombrar en la lista [BANK SELECT].



Ahora ya podrá editar I nombre del banco.



Los caracteres que puede utilizar para el nombre son los siguientes: Números: 0 - 9 Letras: A – Z, a - z Símbolos: (espacio)!"#%&'()+,-.;=@[]^_`{}~

3. Introduzca el nuevo nombre del banco y pulse ENTER para validarlo.



El nuevo nombre será asignado al banco.



Además de pulsar la tecla enter, también puede seleccionar otro banco para validar el nombre.

Eliminación de bancos

Para eliminar un banco, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de programas.

2. Haga clic en el banco que quiera eliminar de la lista [BANK SELECT].



La lista [PATCH SELECT] será refrescada de acuerdo al banco que haya seleccionado.

3. Haga clic en el botón [DELETE] que hay en mitad del gestor de programas.



Será eliminado el banco y sus correspondientes programas.

B/	NK SELECT		
0	00:01_Amp_Demo		^
0	01:02_Effects_Demo		
Ō	02:04_JazzBlues_Arti	st	
0	03: 05_Metal_Artist		
Ō	04:06_1965_Bright_A	mp	
0	05: 07_JAZZ_CLEAN		
lä	16:08 MS Grunch		~
	NEW DELET	E IMPORT	EXPORT
P/	TCH SELECT		
0	00:1965_Bright_Amp	008:1959_Vin	tage
0	01 : Jazz_Olean	009:Tweed_B	855
In	02: MS Grunch	010 HW 100	



No puede eliminar el último banco. Para poder eliminar este banco, antes tendrá que crear un banco nuevo. (→P069) Tenga en cuenta que una vez que haya eliminado un banco no podrá restaurarlo.

Exportación de bancos

Para exportar un banco a un fichero externo, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de programas.

2. Haga clic en el banco a exportar de la lista [BANK SELECT].



El banco elegido aparecerá en vídeo inverso.

3. Haga clic en el botón [BANK EXPORT] que hay en mitad del gestor de programas.





Se abrirá el recuadro "Save As". Elija el destino y grabe el fichero.



La extensión correspondiente a este tipo de ficheros es *.zfb.

Importación de bancos

Para importar ficheros de bancos externos, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [PATCH] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de programas.

2. Haga clic en el botón [BANK IMPORT] que hay en mitad del gestor de programas.





Se abrirá el recuadro de diálogo "Open" (abrir fichero).

3. Abra el fichero del banco externo (*.zfb).



Los datos del banco importado se añadirán al final de la lista [BANK SELECT].

BANK SELECT		
023: 24_Wah	^	
024: 25_Modulation		
025: 26_Delay_Reverb		
026: 27_Tools		
027: 28_SFX		
028: 04_JazzBlues_Artis	st_0000 📃 🛁	
	×	
NEW DELETE	IMPORT EXPORT	
PATCH SELECT		
000: BB - JJ	008: Metheny_Clean	
001 : BriAbilly	009: MuddyWhat	
002: BuddyWhatAGuy	01 0: Robben Blues	

Area de bypass

Esta zona le permite colocar en bypass (desactivar los efectos) los sonidos y también anularlos (desactivar la entrada completa). Además, con el botón [CURRENT/ORIGINAL], puede comparar el sonido de la configuración activa de un programa con el de la original.

Controles y funciones



Bypass del sonido

El botón [BYPASS] le permite colocar la configuración de efectos en bypass. Cuando ocurra esto, se encenderá la indicación [BYPASS], como en la imagen de abajo.



Para salir del modo de bypass, haga clic de nuevo en el botón [BYPASS].

Anulación del sonido

El botón [MUTE] le permite anular el sonido de salida. Cuando ocurra esto, se encenderá la indicación [MUTE], como en la imagen de abajo.



Para que finalice la anulación, haga clic de nuevo en el botón [MUTE].

Comparación del estado activo con el original

El botón [CURRENT/ORIGINAL] le permite comparar el sonido de la configuración activa de un programa, recién almacenada, con el de la original. Para cambiar de una configuración a otra, pulse este botón.



Como le mostramos arriba, el estado original es visualizado en tonos sepia, mientras que la configuración que acaba de almacenar aparece en formato normal. El botón [CURRENT/ORIGINAL] le indica la condición actual.





Cuando sea visualizado el estado original, no podrá editar la configuración de efectos, es decir, no podrá elegir ni eliminar tipos de efectos, ajustar parámetro o recablear las interconexiones.



Tenga en cuenta que la configuración original será sobregrabada por la activa en cuanto almacene el programa con [STORE] o [STORE ÁS]. $(\rightarrow P058)$

El botón [PATCH NEW] borra solo la configuración activa. (→P066)

Afinador

Afinador

Además de la afinación cromática standard, el ZFX Plug-in admite otros métodos de afinación. También puede bajar un tono completo o medio, o ajustar la calibración de la afinación (la frecuencia de referencia). A continuación le explicamos detalladamente estos aspectos.

Puesta en marcha del afinador



TUNE

CATALOG

Para poner en funcionamiento el afinador, haga lo siguiente:

CONTROL

Haga clic en el botón [TUNER] de la parte superior del área de herramientas.

PATCH

2 LED alto/bajo

Le indica el tono preciso con una resolución de cinco centésimas. Cuando el tono esté demasiado alto, se encenderá uno de los de los pilotos de la derecha, mientras que si está demasiado bajo, será uno de los de la parte izquierda. Si la afinación es perfecta, se encenderá el LED central.

Cuando el tono esté demasiado alto, se encenderá el LED de la parte derecha y cuando esté demasiado bajo, el de la izquierda. Cuando esté afinado, se encenderán ambos.

③ Tono o número de la cuerda	Con el afinador cromático, esta indicación corresponde al nombre del tono más cercano, pero con otras afinaciones, le indica el número de la cuerda que haya tocado.
4 Modo de afinador	Le indica el modo de afinador activo.
⑤ Botón [TUNER MODE]	Le permite cambiar de modo de afinación.
⑥ Botón doble bemol	Se utiliza para bajar el tono de la guitarra un
	tono completo.
⑦ Botón bemol	Le permite bajar el tono de la guitarra medio
	tono.
8 Valor de calibración	Le indica el valor de la calibración, que es la
	frecuencia de referencia.
9 Botón [CALIBRATION]	Le permite aumentar o disminuir el valor de la
	calibración.

Manejo del afinador cromático

Para realizar una afinación con el afinador cromático, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [TUNER] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el afinador.

2. Ajuste el modo de afinación a "Chromatic" con el botón [TUNER MODE].



Se activará el afinador cromático.

3. Toque la cuerda a afinar.



Aparecerá indicado el nombre del tono más cercano de la siguiente manera:

Nombre	Indicación	Nombre	Indicación
А	<u>H</u>	D#	Ħ.
A#	Ħ.	Е	E.
В	<u>B</u>	F	E.
С	E.	F#	E.
C#	Ħ.	G	6
D	<u>II</u>	G#	6.

4. Afine la cuerda utilizando como referencia el indicador de tono y el LED alto/bajo. Cuando esté afinada, se encenderá el piloto central del indicador de tono, así como los LED alto y bajo.





Primero debe realizar una afinación grosera, hasta que aparezca indicado el nombre del tono correcto, y después debe efectuar una afinación precisa utilizando como referencia el indicador de tono y el LED alto/bajo.

Los botones [CALIBRATION] que están a los lados del valor de calibración le permiten ajustar la frecuencia de referencia (el "A" o "La" central), en el rango entre 435 y 445 Hz.





Cuando arranque el ZFX Plug-in, por defecto, la frecuencia de referencia estará ajustada a "440Hz" (La central a 440Hz).

Bajar medio tono

Independientemente del modo de afinación, puede bajar el tono del instrumento medio tono. Para ello, Haga clic en el botón bemol. Se encenderá este botón y se activará el modo que se encarga de llevar a cabo tal reducción.



Para cancelar el proceso, pulse de nuevo el botón bemol.

Bajar un tono completo

Independientemente del modo de afinación, puede bajar el tono del instrumento un tono completo. Para ello, Haga clic en el botón doble bemol. Se encenderá este botón y se activará el modo que se encarga de llevar a cabo esa reducción.



Para cancelar el proceso, pulse de nuevo el botón doble bemol.



NO está permitido pulsar a la vez los botones bemol y doble bemol.

Uso de otros tipos de afinación

Además de la afinación cromática, el ZFX Plug-in admite también otros tipos de afinación, como la standard para guitarra/bajo o las afinaciones abiertas. Para cambiar a estos modos de afinación, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [TUNER] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el afinador.

2. Haga clic en el botón [TUNER MODE] para elegir el modo de afinador.



Modo a	afinador	Guitar	Bass	Drop D	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
	1	E	G	Е	Е	D	Е	D	D
	2	В	D	В	C#	В	В	А	А
	3	G	А	G	А	G	G#	F#	G
Número cuerda	4	D	E	D	Е	D	E	D	D
	5	А	В	А	А	G	В	А	А
	6	E		D	E	D	E	D	D
	7	В							

Los modos de afinador disponibles y sus correspondientes afinaciones son estos:

3. Realice la afinación siguiendo los pasos 3 y 4 del apartado "Manejo del afinador cromático". El número de cuerda aparecerá indicado al lado del nombre del tono, pero los operaciones son idénticas.





Primero debe realizar una afinación grosera, hasta que aparezca indicado el nombre del tono correcto, y después debe efectuar una afinación precisa utilizando como referencia el indicador de tono y el LED alto/bajo.



Cuando arranque el ZFX Plug-in, el modo de afinación estará ajustado por defecto a la afinación cromática.

Pedal de expresión y pedales de disparo

Puede controlar el ZFX Plug-in en tiempo real con el pedal de expresión interno y los pedales de disparo del C5.1t, o con la pedalera opcional y el pedal de expresión del S2t. Puede asignar parámetros de efectos a los pedales de disparo, así como utilizarlos para cambiar de bancos y de programas o colocar los efectos en bypass o anularlos. A continuación le explicamos detalladamente todas estas cuestiones.

Puesta en marcha del gestor de la pedalera

Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.



Fíjese en la imagen del aparato que aparece en la parte inferior. Le indica si está conectado entonces el S2t o el C5.1, aunque también puede cambiar esta conexión. (\rightarrow P106)



El gestor de la pedalera con la conexión C5.1t

funciona la pedalera.

④ Recuadro [MIN/MAX]	Le indica el nombre del parámetro de efectos asignado y le permite ajustar el rango disponible del parámetro para cada asignación.
5 Icono de papelera	Le permite borrar las asignaciones.
6 Icono [ASSIGN]	Sirve para asignar los parámetros de efectos a la pedalera.
⑦ Recuadro comprobación [ENABLE]	Activa los ajustes de la lista [GLOBAL SETTING].
⑧ Listado [GLOBAL SETTING]	Es la lista de asignaciones globales para los pedales de disparo.
Recuadro de asignación	Le permite asignar los ajustes globales.
10 Botón de pedalera de destino	Hace que la imagen del aparato en el recuadro [CONTROL] cambie de S2t a C5.1t y viceversa.
1 Botón [CONNECT]	Le indica y le permite cambiar el ZFX Plug-in activo, que será el que recibirá los eventos de pedalera, cuando esté ejecutando varios a la vez. (P106)
12 Botón [MIDI]	Permite que pueda recibir los eventos de pedalera a través de mensajes MIDI.
Botón [SET PEDAL CALIBRATION]	Le permite ajustar el pedal interno del C5.1t.

El gestor de la pedalera con la conexión S2t



- ① Listado [EFX PRM ASSIGN] Es la lista de asignaciones de parámetros.
- ② Listado [GLOBAL SETTING] Es la lista de asignaciones globales para el pedal de disparo externo.

③ Recuadro [CONTROL]

Le permite comprobar fácilmente cómo funciona la pedalera.

Asignación de parámetros

Para controlar los parámetros de efectos a través de los pedales de disparo y del pedal de expresión, tiene que asignar el parámetro a la lista [EFX PRM ASSIGN]. Para ello, deberá seguir estas instrucciones.

Asignación de parámetros al pedal de expresión

Asigne el parámetro al pedal de expresión interno C5.1t o al pedal externo S2t tal y como le indicamos. Hemos elegido el "PEDAL BOX" a modo de ejemplo.

1. Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.

	OR PEDAL	17 17 4 A 47 1 / 4 4 7 4	A D DIDAU
	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIE
	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
İ	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
F	OR SWITCH 1	NO ASSIGN	
F	OR SWITCH 1	NO ASSIGN	
F	CR SWITCH 1 CR SWITCH 2	NO ASSIGN	



Fíjese en que la imagen del aparato en el recuadro [CONTROL] sea el de la unidad que tenga conectada. Si no coincide, pulse el botón de pedalera de destino, que está en la parte superior derecha del recuadro [CONTROL] y elija la correcta. (\rightarrow P106)

2. Desplácese en la lista [EFX PRM ASSIGN] hasta la parte superior. Con el C5.1t, en ella aparecerá la indicación [PEDAL], mientras que con el S2t, la indicación será [EXT PEDAL].

GR PEDAL	TITING BARL (MANY		IF EXT PEDAL	TI TIM MARI (MANY	ADDIDAL
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSICN	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN		NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
PATCH CHANGE ASS	IGN -GLOBAL SETTING	ENABLE	PATCH CHANGE ASS	IGN -GLOBAL SETTING	ENAB

3. Arrastre el icono [ASSIGN] por la lista [EFX PRM ASSIGN] y suéltelo sobre el "PEDAL BOX".



El parámetro "WAH" del "PEDAL BOX" será asignado al pedal de expresión.

TAPPET	DDM MN/MAX		۱.
PEDAL BOX	Wah		
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	
NO ASSIGN	NO ASSIGN		



Puede asignar un máximo de cinco parámetros por cada pedal para controlarlos simultáneamente.

Asignación de parámetros a los pedales de disparo

Asigne el parámetro al pedal de disparo interno C5.1t o al pedal de disparo externo S2t tal y como le indicamos. Hemos elegido el "FUZZ SMILE" a modo de ejemplo.

1. Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.

 Desplácese en la lista [EFX PRM ASSIGN] hasta la fila correspondiente al pedal de disparo de destino. Elija [SWITCH 1] para el C5.1t y [EXT SWITCH] para el S2t.

GR SWITCH 1	DDM MN/MAX		IF EXT SWITCH	DDM MN/MAX	ASSIDA
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN	NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN		NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
PATCH CHANGE ASS	IGN -GLOBAL SETTING		PATCH CHANGE ASS	IGN -GLOBAL SETTING	ENAB
PATCH CHANGE ASS	IGN -GLOBAL SETTING	ENABLE	PATCH CHANGE ASS	GN -GLOBAL SETTING	ENA

3. Arrastre el icono [ASSIGN] y suéltelo sobre el interruptor ON/OFF del "FUZZ SMILE".



El parámetro ON/OFF del "FUZZ SMILE" será asignado al pedal.

OR SWITCH 1	TITIM NAME (MANY	
FUZZ SMILE	On/Off	The second secon
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	
PATCH CHANGE AS	SIGN -GLOBAL SETTING	
CR SWITCH 1	NO ASSIGN	



Puede asignar un máximo de cinco parámetros por cada pedal para controlarlos simultáneamente.

Ajuste del rango del parámetro

Puede ajustar el valor mínimo y máximo para cada asignación de parámetros, para ajustar su rango efectivo.

1. Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.

-	0	0	٥	٥	-
-				-	-
-	CATALOG	TUNER	CONTROL	PATCH	-

Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.

2. Coloque el puntero del ratón sobre el recuadro [MIN/MAX].



Vea los valores mínimo y máximo que aparecen. El izquierdo es el mínimo y el derecho el máximo.



Cuando el pedal esté en la posición de "puntera arriba" el valor del parámetro será el valor mínimo, mientras que cuando esté en la posición de "puntera abajo" será el valor máximo. Con el pedal de disparo, el valor cambia entre el máximo y el mínimo.

3. El triángulo con el vértice hacia abajo le permite ajustar el valor mínimo. Para ello, arrástrelo horizontalmente.

	59% MIN/MAX	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN

Cambiará el valor mínimo.

4. El triángulo con el vértice hacia arriba le permite ajustar el valor máximo. Para ello, arrástrelo horizontalmente.

TARGET	PRM MIN/MAX	ASSIGN
PEDAL BOX		* 💼
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSA	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	
PATCH CHANGE ASS	GN -GLOBAL SETTING	ENABL

Cambiará el valor máximo.



El rango disponible dependerá del parámetro de efectos que haya asignado. El valor mínimo ajustado puede ser mayor que el máximo. En este caso, el parámetro estará al mínimo cuando el pedal esté en la posición de "puntera abajo" y llegará al máximo cuando el pedal esté en la posición de "puntera arriba"

Eliminación de la asignación

Para eliminar la asignación de pedales, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.

2. Haga clic en el icono de la papelera de la lista [EFX PRM ASSIGN] para eliminar la asignación.

TARGET	PRM MIN/MAX	ASSIGN
1965 Bright Amp	VOLUME	
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
PATCH CHANGE ASSI	GN -GLOBAL SETTING	ENABL

La asignación será eliminada.

TARGET	PRM MIN/MAX	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
NO ASSIGN	NO ASSIGN	ASSIGN
ATCH CHANGE ASS	IGN -GLOBAL SETTING	V ENA

Asignación de ajustes globales

Las funciones de selección de programas/bancos, anulación y bypass pueden ser asignadas a los pedales internos C5.1t y al pedal externo S2t a través de la lista [GLOBAL SETTING]. Para ello, siga estas instrucciones.

Asignación de la selección de programa siguiente/anterior

Este apartado está dedicado a la asignación de la función de programa siguiente/anterior, que le permite desplazarse hasta esos programas. Hemos tomado como ejemplo el pedal de disparo 1 del C5.1t.

1. Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.

2. Haga clic en el botón [ASSIGN] de la fila del control a asignar. En este ejemplo elegiremos "SWITCH 1".



Aparecerá la lista de funciones:

CR SWITCH 1	NO	ASSIGN	TOUL	~
OR SWITCH 2	NO	DDCV D	нсн	
CR SWITCH 3	NO		NICH	_
	_	NEAL DR	ADDL	
USB Audio Interfac	e C5.1t	PREV B	ANK	
USB Audio Interfac	PEDAL	PREV BA	ANK	
USB Audio Interfac	PEDAL	PREV BA PATCH BYPASS	ANK	

3. Haga clic en la lista de funciones sobre la opción "NEXT PATCH".





PATCH CHANGE ASSIGN -	GLOBAL SETTING	🗹 ENA	BLE
OR SWITCH 1	NEXT PATCH	Ē	^
OR SWITCH 2	NO ASSIGN	Ŵ	
CR SWITCH 3	NO ASSIGN	Ŵ	~
USB Audio Interface C	CONNECTIO	MID	ING I ON

4. También puede asignar la función de programa previo, eligiendo la opción "PREV PATCH".





Para el pedal externo S2t, asigne la función a la fila "EXT SWITCH".



Para activar el ajuste, tiene que estar marcado el recuadro de comprobación [ENABLE]. (${\rightarrow}\text{P102})$

Asignación de la selección de banco anterior/siguiente

Este apartado está dedicado a la asignación de la función de banco siguiente/anterior, que le permite desplazarse hasta dichos bancos. Hemos tomado como ejemplo el pedal 2 del C5.1t.

1. Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.

2. Haga clic en el botón [ASSIGN] de la fila del control a asignar. En este ejemplo elegiremos "SWITCH 2".



Aparecerá la lista de funciones.

CR SWITCH 1	NEXT PA	тсн	
CR SWITCH 2	NO ASSI	NEXT	PATCH
CR SWITCH 3	NO ASSI	PREV	PATCH
		-	
		NEXT	BANK
USB Audio Interfac	EDAL CON	NEXT PREV	BANK BANK
USB Audio Interfac	CON	NEXT PREV PATC	BANK BANK
USB Audio Interfac	EDAL CON CON	NEXT PREV PATC BYPA	" BANK / BANK CH ISS

3. Haga clic en la opción "NEXT BANK" de la lista de funciones.



La función de banco siguiente será asignada al pedal de disparo 2 del C5.1t.

PATCH CHANGE ASSIGN -	GLOBAL SETTING	Menable
CR SWITCH 1	NEXT PATCH	i
OR SWITCH 2	NEXT BANK	
CR SWITCH 3	NO ASSIGN	İ
USB Audio Interface C	5.11 CONNECTIO	IN SETTING

4. También puede asignar la función de banco previo, eligiendo la opción "PREV BANK".

CR SWITCH 1	NEXT PA	тон 💼 📤
CR SWITCH 2	NO ASSI	NEXT PATCH
CR SWITCH 3	NO ASSI	PREV PATCH
		NEXT BANK
USB Audio Interfac	CON	NEXT BANK
USB Audio Interfac	CON	NEXT BANK PREV BANK PATCH
USB Audio Interfac	CON	NEXT BANK PREV BANK PATCH BYPASS



Para el pedal de disparo externo S2t, asigne la función a la fila "EXT SWITCH". Para activar el ajuste, tiene que estar marcado el recuadro de comprobación [ENABLE]. (\rightarrow P102)



Después de cambiar de banco, el cambio de programa se producirá de acuerdo al índice de programas activo.

Asignación de la selección de programas

Le permite saltar hasta un determinado índice de programa que haya asignado. En este ejemplo hemos elegido el pedal de disparo 3 del C5.1t y como programa de destino el "015".

1. Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.

2. Haga clic en el botón [ASSIGN] de la fila del control a asignar. En este ejemplo, se trata del control "SWITCH 3".



Aparecerá la lista de funciones.



3. Haga clic en la opción "PATCH" de la lista de funciones.



Aparecerá el recuadro de diálogo de selección de programas:



① Lista programas de destino
② Botón [OK]
Debe seleccionar aquí el programa de destino.
Le permite validar el destino.

4. Haga clic en el programa "015".

Patch Select		X
PATCH SELECT		
000: 1965_Bright_Amp	008: 1959_Vintage	
001: Jazz_Clean	009: Tweed_Bass	
002: MS_Crunch	010: HW_100	
003: MB_Recti_Vintage	011: DzBert_Clean	
004: MB_Recti_Modern	012: DzBert Crunch	
005: VX_UK30	013: DzBert_Drive	
006: ELHV Rhythm	014: Matching 30	
007: ELVH_Lead	015: Tangerine_+	
<	× 2/	
	ок	
10		



5. Haga clic en el botón [OK].

Patch Select		X
PATCH SELECT		
000: 1965_Bright_Amp	008: 1959_Vintage	
001: Jazz_Clean	009: Tweed_Bass	
002: MS_Crunch	010: HW_100	
003: MB_Recti_Vintage	011: DzBert_Clean	
004: MB_Recti_Modern	012: DzBert_Orunch	
005: VX_UK30	013: DzBert_Drive	
006: ELHV_Rhythm	014: Matching_30	
007: ELVH_Lead	015: Tangerine_+	
<	>	
	OK	
	OK 1	
10		



PATCH CHANGE ASSIC	GN -GLOBAL SETTING	M ENABLE	
CR SWITCH 3	Tangerine_+		
CR SWITCH 4	NO ASSIGN	tin al	
	NO ASSIGN		
USB Audio Interfac		ON SETTING	
USB Audio Interfac		ON SETTING	



Para el pedal de disparo externo S2t, asigne la función a la fila "EXT SWITCH".

Para activar el ajuste, tiene que estar marcado el recuadro de comprobación [ENABLE]. (\rightarrow P102)



Con esta función, no puede seleccionar un programa de un banco concreto. El programa cambiará al índice seleccionado del banco activo.

Asignación de la función bypass/anulación

Utilizando el pedal de disparo puede colocar en bypass/anular el ZFX Plugin. Para asignar estas funciones, siga estos pasos indicados. En este ejemplo hemos elegido el pedal de disparo 4 del C5.1t.

1. Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.

2. Haga clic en el botón [ASSIGN] de la fila del control a asignar. En este ejemplo, se trata del control "SWITCH 4".



Aparecerá la lista de funciones.



3. Haga clic en la opción "BYPASS" de la lista de funciones.





PATCH CHANGE ASSIGN	-GLOBAL SETTING	M ENABLE	
OR SWITCH 3	Santana	<u> </u>	
CR SWITCH 4	BYPASS	ti a	
CR SWITCH 5	NO ASSIGN		
LICE Audio Interface	05 11 7		
USB Audio Interface (DN SETTING	

4. Para asignar la función de anulación, elija "MUTE" en la lista de funciones.





Para el pedal de disparo externo S2t, asigne la función a la fila "EXT SWITCH". Para activar el ajuste, tiene que estar marcado el recuadro de comprobación [ENABLE]. (\rightarrow P102)

Activación de los ajustes globales

Para activar las asignaciones de la lista [GLOBAL SETTING], debe estar marcado el recuadro de comprobación [ENABLE], como en la imagen de abajo.



Cuando esté marcado, estarán activadas las asignaciones de la lista [GLOBAL SETTING]. Cuando las asignaciones [GLOBAL SETTING] y [EFX PRM ASSIGN] compitan por un mismo control, tendrán prioridad las asignaciones [GLOBAL SETTING].



Para desactivar la lista [GLOBAL SETTING], haga clic de nuevo sobre el recuadro de comprobación [ENABLE].

Cancelación de la asignación

Para eliminar la asignación de la lista [GLOBAL SETTING], Haga clic en el icono de la papelera en la fila correspondiente.



Se eliminará la asignación.



Manejo de la imagen del aparato

El recuadro [CONTROL] de la parte inferior izquierda le permite comprobar fácilmente cómo funciona la pedalera. A continuación le explicamos los detalles al respecto.

Comprobación de las asignaciones del pedal

Para comprobar cómo funciona el pedal, arrastre verticalmente la imagen del pedal en el recuadro [CONTROL].





Los parámetros de efectos serán ajustados de acuerdo a la asignación.



El pedal interno del C5.1t tiene un interruptor dentro de él, que puede ser disparado al pisar todavía más el pedal después de haberlo pisado a fondo hasta el tope. También puede asignar un parámetro de efectos a este interruptor en la lista [EFX PRM ASSIGN]. Para comprobar su efecto, haga clic en el interruptor que hay al lado de la imagen del pedal.



Comprobación de las asignaciones de los pedales

Para comprobar cómo funcionan los pedales de disparo, haga clic en la imagen del recuadro [CONTROL].



Los parámetros de efectos serán ajustados de acuerdo a la asignación.



Cambio entre el interface USB Audio S2t/USB Audio C5.1t

El botón de pedalera de destino que hay al lado del nombre del aparato, le permite cambiar de la imagen del S2t a la del C5.1t y viceversa.



Cambiará tanto la imagen como la lista de asignaciones.

IF EXT SWITCH	H NO) ASSIGN	Ē	^
				=
				~
		-		
USB Audio Inte	rface S2t	ONNECT	ON SETT	ING
USB Audio Inte	rface S2t		ON SETT	ING

Otras funciones

A continuación figuran las instrucciones para otras funciones, que le permiten ajustar la calibración del pedal interno C5.1, especificar si se recibirán eventos MIDI o no, o cambiar de ZFX Plug-in activo, que será el que reciba los eventos de pedalera si tiene varios ZFX Plug-in activados.

Selección del plug-in activo

Cuando tenga varios ZFX Plug-in activados, sólo uno de ellos podrá recibir los eventos de pedalera. Para cambiar de plug-in activo, haga clic en su botón [CONNECT].



Se encenderá el botón [CONNECT] y el plug-in correspondiente empezará a recibir los eventos de pedalera.

PATCH CHANGE ASSIGN -	M ENABLE	
CR SWITCH 1	NO ASSIGN	i ^ 8
OR SWITCH 2	NO ASSIGN	
OR SWITCH 3	NO ASSIGN	
USB Audio Interface C	5.11 CONNECTIO	MIDI



Para cancelar la operación, haga clic de nuevo en el botón [CONNECT].



Cuando esté encendido el botón [CONNECT], los otros ZFX Plug-in estarán desconectados.

Recepción de mensajes MIDI

Los interruptores y pedales del C5.1t/S2t enviarán mensajes MIDI. En el modo normal, podrá controlar fácilmente los efectos y programas cuando el botón [CONNECT] esté encendido (\rightarrow 106), pero si quiere un control más avanzado, también podrá automatizar los parámetros por medio de mensajes MIDI desde programas DAW. Para recibir mensajes MIDI para el control de efectos y programas, Haga clic en el botón [MIDI].

Para más información sobre los mensajes MIDI, vea la tabla de implementación MIDI. (→Apéndice)
PATCH CHANGE ASSIGN	GLOBAL SETTING	ENABLE
OR SWITCH 1	NO ASSIGN	
OR SWITCH 2	NO ASSIGN	
OR SWITCH 3	NO ASSIGN	
USB Audio Interface (O O O O A O O 1 2 3	CONNECTIO	

Se encenderá el botón [MIDI] y el ZFX Plug-in empezará a recibir los mensajes MIDI. Para la automatización y otros usos, mantenga encendido el botón [MIDI].

PATCH CHANGE ASSIG	IN -GLOBAL SETTING	M ENABLE
CR SWITCH 1	NO ASSIGN	i
CR SWITCH 2	NO ASSIGN	
OR SWITCH 3	NO ASSIGN	



Para desactivar la recepción de mensajes MIDI, haga clic de nuevo sobre el botón [MIDI].



Para más información sobre la automatización, consulte el manual de instrucciones de su aplicación DAW.

Ajuste de la calibración del pedal

Cuando el C5.1t esté conectado al ordenador, aparecerá el botón [SET PEDAL CALIBRATION] en el gestor de la pedalera. La calibración del pedal interno viene ajustada de fábrica, pero puede volverla a ajustar cuando sea necesario. Si el pedal es poco o demasiado sensible, ajuste su calibración así:

1. Haga clic en el botón [CONTROL] de la parte superior del área de herramientas.



Se encenderá el LED correspondiente y aparecerá el gestor de la pedalera.

2. Haga clic en el botón [SET PEDAL CALIBRATION] que hay en la parte inferior derecha del gestor de la pedalera.





Pedal Calibration	× *	
STEP1	With expression pedal fully raised, press the [OK] key. OK Push expression pedal fully down and then lift your foot off the pedal. Press the [OK] key.	① Botón [OK]
STEP3	EXIT	② Botón [EXIT]
1) Botón [OK]	Sirve para valida	r el ajuste en cada fase.

3. Como aparece indicado en el paso 1 del diálogo, con el pedal de expresión en la posición de "puntera arriba", haga clic en el botón [OK].

Le permite cancelar el ajuste de la calibración.

2 Botón [EXIT]



El valor mínimo quedará ajustado.

 En el paso 2, pulse el pedal de expresión a fondo y haga clic en el botón [OK].



El valor máximo quedará ajustado.

5. En el paso 3, aparecerá el mensaje "COMPLETE!". Haga clic en el botón [EXIT] para salir del recuadro de diálogo.

Pedal Calibration		X
STEP1	With expression pedal fully raised, press the [OK] key.	
STEP2	Push expression pedal fully down and then lift your foot off the pedal. Press the [OK] key.	
STEP3	Pedal setting is completed, press the [OK] key.	

Se cerrará el recuadro de diálogo. Puede pulsar el botón [EXIT] en cualquier fase del proceso para cancelar el ajuste.



Si en el paso 3 aparece el mensaje "ERROR!", vuelva a realizar el proceso desde el principio.

Pedal Calibration		X
STEP1	With expression pedal fully raised, press the [OK] key.	
STEP2	Push expression pedal fully down and then lift your foot off the pedal. Press the [OK] key.	
STEP3	Setting error, press the [OK] key. OK	



El botón [SET PEDAL CALIBRATION] no aparecerá cuando esté conectado el S2t.

Modo independiente

El ZFX Plug-in puede ser iniciado de forma independiente por medio del programa de control ZFX, con aplicaciones DAW. El programa de control tiene tres menús, "File", "Device" y "Help". El primero de ellos le permite ajustar el tempo (valor BPM) y salir de la aplicación. Con el menú Device, puede elegir y configurar los drivers ASIO, así como conectar/desconectar el C5.1t y el S2t. El menú Help le permite comprobar la versión del ZFX Plug-in. En este capítulo le explicamos los detalles sobre todas estas cuestiones.

Puesta en marcha del programa de control

Abra el menú "Inicio" de Windows y elija el elemento "ZFX Plug-in" en "Programas" - "ZOOM" - "ZFX Plug-in".



El ZFX Plug-in arrancará en el modo independiente.

₩®	Device(D)	Help/ED	covinia.	PATCH	•	NPUT BOURCE L _ A STEREO	PICKUP MELICION ENGLEJ HUMBUCKEN	000: 1905 Dietri Am	0/TWT	e e e e e e e e e e e e e e e e e e e		
	744 1965 B	id diefer night Amp Alair Canadh	JAZZ C	LEAN	ITAD BASS CANNET	в	VOLUME	THEALE	MOOLE	(interest of the second	1965 Bhighter for	°
Ŧ	VX	UK30	PV ST		an mumo par	•						
	HWI	00 Custom	Tweed	Bass Ref	NOO DANKY TOOLS			1			D TPASS	BUTE



Puede que encuentre el programa en otra carpeta distinta a la indicada antes, si es que ha realizado una instalación personalizada.

Menú Device

Para abrir el menú Device, haga clic en el elemento "Device" de la barra de menús, o pulse [ALT + D]. Las funciones de este menú son las siguientes.

Selección del driver ASIO

Los drivers ASIO aparecen recogidos en una lista en el menú Device. Vea cuál de todos ellos está seleccionado. Para cambiar esa selección, haga clic sobre el nuevo driver que quiera elegir.



Cambiará de driver ASIO. Por defecto, está marcado el driver ASIO ZOOM S2t C5.1t. Para otros interfaces audio, elija el driver que corresponda.

Configuración del driver ASIO

Puede comprobar los ajustes del dispositivo activo haciendo clic sobre el elemento "Device Setting" del menú Device.



Para cambiar la configuración del driver ASIO, haga clic en "Control Panel" en la ventana Device Setting.



El panel de control tiene un mando deslizante para ajustar la latencia audio. Ajústela al valor más bajo que sea posible sin que haya petardeos ni chasquidos. El valor apropiado dependerá del entorno. Cuanto mayor sea el rendimiento del ordenador, menor podrá ser la latencia. En caso de que el rendimiento sea bajo, le recomendamos una mayor latencia de cara a garantizar la estabilidad. El aspecto del panel de control y las funciones que puede personalizar dependen del driver ASIO.

Conexión/desconexión

Para iniciar la conexión utilizando el driver ASIO activo, haga clic sobre el elemento "Connect" del menú Device.



Menú File

Para abrir el menú File, haga clic en el elemento "File" de la barra de menús, o pulse [ALT + F]. Las funciones de este menú son las siguientes.

Ajuste BPM

Para ajustar el tempo (valor BPM), haga clic sobre el elemento "BPM Setting" del menú File.



Se abrirá el recuadro de diálogo de ajustes BPM.

BpmSetting	
120.000	SET

Salir de la aplicación

Haga clic en el elemento "Quit" del menú File para salir del programa de control del ZFX Plug-in.



Menú Help

Para abrir el menú Help, haga clic en el elemento "Help" de la barra de menús, o pulse [ALT + H]. Las funciones de este menú son las siguientes:

Información sobre la versión

Para comprobar la versión del ZFX Plug-in, haga clic sobre el elemento "Version Info" del menú Help.



Resolución de problemas

No hay sonido o su volumen es muy bajo.

- Compruebe que el C5.1t/S2t esté correctamente conectado a su ordenador por medio de un cable USB.
- Pruebe a ajustar los mandos [GAIN], [PHONE] y [OUTPUT] del C5.1t/S2t.
- · Compruebe que el cable de interconexión no está defectuoso.
- Pruebe a ajustar el mando [PATCH LEVEL] del ZFX Plug-in. (→P021)
- Pruebe a ajustar el mando [MASTER LEVEL] del ZFX Plug-in. (→P021)
- · Compruebe que el ZFX Plug-in no esté en el modo de anulación. (→P078)
- Para algunos programas, puede ajustar el volumen con el pedal de expresión. Compruebe que ha elegido con el pedal un ajuste de volumen adecuado.
- Pruebe a ajustar los parámetros de ganancia/nivel de los amplificadores y unidades de efectos que esté usando.
- · Compruebe el ajuste de la fuente de entrada del ZFX Plug-in. (→P019)
- · Compruebe que ha seleccionado la pastilla correcta. (→P019)
- · Asegúrese de que la configuración de dispositivos sea correcta. (→P113)

Se escuchan ruidos

- · Inserte y configure el módulo ZNR en su programa.
- Pruebe a reducir el ajuste de los parámetros de ganancia y nivel de los amplificadores y las unidades de efectos de distorsión del ZFX Plug-in.
- Compruebe los ajustes de los pedales de expresión (→P085).
 Dependiendo de su asignación de parámetros, la acción de un pedal puede producir un cambio brusco en un parámetro, produciéndose ruido.
- El estado de conservación, desconexión o la suciedad de la guitarra y los cables de interconexión pueden afectar al nivel de ruidos. Revise todos estos periféricos antes de utilizarlos.

El C5.1t/S2t no puede ser detectado por su ordenador

· Compruebe que el sistema operativo pueda adaptarse a él.

El efecto no funciona

- Compruebe el LED del efecto insertado. El LED se encenderá cuando esté activado.
- Compruebe que los cables de interconexión estén conectados correctamente para el efecto insertado.
- · Asegúrese de que el ZFX Plug-in no esté en el modo bypass. (→P077)

• El afinador no funciona

 Compruebe que la fuente de entrada seleccionada sea adecuada para su conexión. (→P019)

Apéndice: Tipos de efectos y parámetros

Amplificadores de guitarra

1965 BRIGHT AMP

Simulación del Fender TwinReverb '65.

• BRIGHT	ON/OFF Enriquece el rango de agudos cuando está activado.
• VOLUME	1.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• TREBLE	1.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• MIDDLE	1.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
• BASS	1.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.

JAZZ CLEAN

Simulación del Roland JC-120.

• BRIGHT	ON/OFF Enriquece el rango de agudos cuando está activado.
• VOLUME	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• MIDDLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
• BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.

MS CRUNCH

Simulación del Marshall JCM800.

•	PRESENCE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los súper agudos
•	BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.

- MIDDLE 0.00 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
 TREBLE 0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
 MASTER VOLUME 0.00 - 10.00
 - Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.
- PRE-AMP VOLUME 0.00 10.00
 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).

MB DUAL HEAD

Simulación del Mesa Boogie Dual Rectifier.

• CHANNEL	CLEAN: VINTAGE: MODERN: Le permite e	Canal perfecto para sonidos limpios. Canal de alta ganancia para sonidos solistas. Canal de alta ganancia con énfasis en agudos. legir el canal del amplificador.
PRESENCE	0.00 - 10.00 Ajusta el rea	lce/corte de los súper agudos.
• MASTER	0.00 - 10.00 Ajusta el niv	el de la señal tras el procesado.
• GAIN	0.00 - 10.00 Ajusta la gar	nancia del previo (profundidad de distorsión).
• BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el rea	lce/corte de los graves.
• MID	0.00 - 10.00 Ajusta el rea	lce/corte del rango de frecuencias medias.
• TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el rea	lce/corte del rango de agudos.

VX UK30

Simulación del Vox AC30TBX.

• BRILLIANT	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.
• CUT	0.00 - 10.00 Ajusta el corte aplicado en el rango de agudos.

P٧

/	STACK			
	Simulación del Peavey 5150.			
•	CHANNEL	RHYTHM:Ideal para sonidos de acompañamiento.LEAD:Canal adecuado para sonidos solistas.Le permite elegir el canal del amplificador.		
	PRE GAIN (Para ca	anal RHYTHM) 0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).		
	BRIGHT (Para can	al RHYTHM) ON/OFF Enriquece el rango de agudos cuando está activado.		
•	CRUNCH	CLEAN/CRUNCH CLEAN: Activa un sonido limpio. CRUNCH: Activa el sonido crunch.		
	PRE GAIN (FOR LE	EAD CHANNEL) 0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).		
•	LOW	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.		
•	MID	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.		
•	HIGH	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.		
•	POST GAIN	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.		
•	RESONANCE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los súper graves.		

0.00 - 10.00

1959

• PRESENCE

Simulación del Marshall 1959.

•	PRESENCE	0.00 - 10.00 Ajusta el realo	ce/corte de los súper agudos.
•	BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el realo	ce/corte de los graves.
•	MIDDLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realo	ce/corte del rango de frecuencias medias.
•	TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realo	ce/corte del rango de agudos.
•	HIGH TREBLE LOU	DNESS1 Ajusta la profi	0.00 - 10.00 undidad de distorsión de los agudos.
•	NORMAL LOUDNES	SS2 Ajusta la profi	0.00 - 10.00 undidad de distorsión de los graves.

Ajusta el realce/corte de los súper agudos.

TWEED BASS

Simulación del Fender Bassman.

PRESENCE	1.00-12.00 Ajusta el realce/corte de los súper agudos.
• MIDDLE	1.00-12.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
• BASS	1.00-12.00 Ajusta el realce/corte de los graves.
• TREBLE	1.00-12.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• VOLUME	1.00-12.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).

HW 100 CUSTOM

Simulación del Hiwatt Custom 100.

NORMAL VOL	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.
• TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• MIDDLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
PRESENCE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los súper agudos.
MASTER VOL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

DZ BERT

Simulación del Diezel Herbert.

• CHANNEL	CHANNEL1: Canal adecuado para sonidos limpios.CHANNEL2: Canal adecuado para sonidos crunch.CHANNEL3: Canal para sonidos de alta ganancia.Le permite elegir el canal del amplificador.
• GAIN	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• VOLUME	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de señal tras la señal de previo.
• TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.

- MIDDLE 0.00 10.00
 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
- BASS 0.00 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.
- MID CUT ON/OFF
- Corta el rango de medios cuando está activado.
- INTENSE 0.00 10.00 Ajusta la cantidad de corte de MID CUT.
 LEVEL 0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de señal tras el procesado MID CUT.
 PRESENCE 0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los súper agudos.
 DEEP 0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los súper graves.

MATCHING30

Simulación del Matchless DC-30.

•	VOLUME (Para CH	I) 0.00 -10.00 Ajusta la ganano	cia del previo (profundidad de distorsión).
•	BASS (Para CH I)	0.00 -10.00 Ajusta el realce/	'corte de los graves.
•	TREBLE (Para CH	l) 0.00 -10.00 Ajusta el realce/	'corte del rango de agudos.
•	VOLUME (Para CH	II) 0.00 - 10.00 Ajusta la ganano	cia del previo (profundidad de distorsión).
•	TONE (Para CH II)	1-6 Ajusta el corte e	en el rango de graves.
•	CUT	0.00 -10.00 Ajusta el corte e	en el rango de agudos.
•	MASTER	0.00 -10.00 Ajusta el nivel d	e la señal tras el procesado.
•	CHANNEL	CHANNEL CH I (CLEAN): CH II (DRIVE):	CLEAN/DRIVE Canal adecuado para sonidos limpios. Canal adecuado para sonidos solistas.

TANGERINE

Simulación del Orange Graphic 120.

• F.A.C	1 - 6 Ajusta el corte del rango de frecuencias graves.
• TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.
HF DRIVE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los súper agudos.
• GAIN	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).

Amplificadores de bajo

CLASSIC AMP

Simulación del Ampeg SVT.

• GAIN	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• ULTRA HIGH	ON/OFF Enriquece el rango de agudos cuando está activado.
ULTRA LOW	ON/OFF Enriquece el rango de graves cuando está activado.
• BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.
• MID RANGE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
FREQUENCY	220Hz/450Hz/800Hz/1600Hz/3000Hz Elige la frecuencia de destino del parámetro MID RANGE.
• TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• MASTER	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

100BASSMAN

Simulación del Fender Bassman 100.

• DEEP	ON/OFF Enriquece el rango de graves cuando está activado.
• VOLUME	1.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• TREBLE	1.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• BASS	1.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.
• MASTER	1.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

MS SUPER B

Simulación del Marshall Super Bass.

PRESENCE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los súper agudos.
• BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.
• MIDDLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
• TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
VOLUME I	0.00 - 10.00 Ajusta la profundidad de distorsión de las frecuencias agudas.
VOLUME II	0.00 - 10.00 Ajusta la profundidad de distorsión de los graves.

AC BASS370

Simulación del Acoustic 370.

• BRT	ON/OFF Enriquece el rango de agudos cuando está activado.
• VOLUME	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• TREBLE	-5.00 - 5.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• MID-RANGE	-5.00 - 5.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
• BASS	-5.00 - 5.00 Ajusta el realce/corte de los graves.

- GRAPHIC EQUALIZER
 - 50Hz -5.00 5.00 Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 50 Hz.
 - 100Hz -5.00 5.00 Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 100 Hz.
 - 200Hz -5.00 5.00 Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 200 Hz.
 - 300Hz -5.00 5.00 Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 300 Hz.
 - 400Hz -5.00 5.00 Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 400 Hz.

HRT3500

Simulación del Hartke HA3500.

•	TUBE	0.00 - 10.00 Ajusta la mezcla por el amplificador a válvulas simulado.
•	SOLID STATE	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de mezcla a través del circuito de estado sólido simulado.
•	COMP	OFF/ 0.00 – Inf Ajusta la sensibilidad del compresor.
•	IN/OUT	IN(ON)/OUT(OFF) Ajuste ON/OFF del ECUALIZADOR GRAFICO.
•	GRAPHIC EQUALIZ	ZER
	• 30Hz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 30 Hz.
	• 64Hz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 64 Hz.
	• 125Hz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 125 Hz.
	• 250Hz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 250 Hz.
	• 500Hz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 500 Hz.
	• 1kHz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 1 kHz.
	• 2kHz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 2 kHz.
	• 3kHz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 3 kHz.
	• 5kHz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 5 kHz.
	• 8kHz	-15.00dB - 15.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 8 kHz.
•	CONTOUR LOW PA	ASS -18.00 - 18.00 Ecualiza el rango de graves con más amplitud.
•	CONTOUR HIGH P	ASS -18.00 - 18.00 Ecualiza el rango de agudos con más amplitud.
•	MASTER VOLUME	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

Recinto acústico

Parámetro común

• DISTANCE

0.00-10.00 Hace que el sonido reverbere conforme más aleje el recinto.

BRIGHT COMBO 2x12

Simulación del recinto acústico 2x12" Fender TwinReverb '65.

JAZZ COMBO 2x12

Simulación del recinto acústico 2x12" Roland JC-120.

MS CRUNCH STACK 4x12

Simulación del 4x12" Marshall 1960A.

MB DUAL STACK 4x12

Simulación del 4x12" Mesa/Boogie Recto Standard Armor.

UK30 COMBO 2x12

Simulación del recinto acústico 2x12" Vox AC30TBX.

PV STACK 4x12

Simulación del 4x12" Peavey 5150SL.

B/M COMBO 4x10

Simulación del recinto acústico 4x10" Fender Bassman.

HC100 STACK 4x12

Simulación del 4x12" Hiwatt SE-4123.

TANGERINE STACK 4x12

Simulación del 4x12" Orange PPC412.

DZ BERT STACK 4x12

Simulación del 4x12" Diezel V412FD.

DC COMBO 2x12

Simulación del recinto acústico 2x12" Matchless DC-30.

CLASSIC AMP STACK 8x10

Simulación del 8x10" Ampeg SVT-810E.

B/M100 STACK 4x12

Simulación del recinto acústico 4x12" Fender Bassman.

MS SUPER BASS STACK 4x12

Simulación del 4x12" Marshall 1953A.

AC BASS370 STACK 1x18

Simulación del 1x18" Acoustic 301.

HRT Stack 4x10

Simulación del 4x10" Hartke4.5XL.

Micrófonos

Parámetro común

- POSITION
- L10.00 C10.00 R10.00 Ajusta la posición del micrófono.

DYNAMIC57

Simulación del Shure SM57.

CONDENSER414

Simulación del AKG C414.

DYNAMIC421

Simulación del Sennheiser MD421.

CONDENSER87

Simulación del Neumann U 87.

Compresor/Wah

DYNAMIC COMPRESSOR

Simulación del MXR DynaComp.

• LEVEL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.
• SENSITIVITY	0.00 - 10.00 Ajusta la sensibilidad del compresor. Los valores altos producen una mayor sensibilidad.

COMPRESSOR

Compresor con más parámetros que pueden ser retocados.

THRESHOLD	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal de referencia para el compresor.
• RATIO	1.00:1 - 20.00:1 Ajusta el ratio de compresión.
• ATTACK	0.1ms -99.0ms Ajusta la velocidad de ataque del compresor.
• RELEASE	0.00ms - 999.00ms Ajusta la respuesta de salida de la compresión cuando la señal pasa por debajo del umbral.

LIMITER

Limitador que elimina los picos de señal por encima de un determinado nivel de referencia.

THRESHOLD	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal de referencia para este limitador.
• RATIO	1.00:1 - ∞:1 Ajusta el ratio de compresión.
• LEVEL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

AUTO WAH

Este efecto hace que varíe el wah de acuerdo con la intensidad del punteo.

• SENSE	0.00 - 10.00 Ajusta la sensibilidad del efecto.
RESONANCE	0.00 - 10.00 Ajusta la intensidad de la resonancia.

• LEVEL 0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

RING MODULATOR

Este efecto produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro "Freq" produce un cambio drástico en el carácter del sonido.

FREQUENCY	41.00Hz - 2093.00Hz Ajusta la frecuencia de modulación.
• BALANCE	0.00 - 10.00 Ajusta el balance entre el sonido original y el de efectos.
• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
• LEVEL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

PEDAL BOX

Simulación del pedal wah tradicional de Vox.

•	DRY MIX	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel del sonido original que es mezclado con el sonido del efecto.
•	LEVEL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.
•	PEDAL POSITION	0.00 - 10.00 Ajusta la frecuencia que es enfatizada. Cuando no utilice el pedal de expresión, este efecto será similar al de un pedal medio-pulsado.

PEDAL CRY

Simulación del Dunlop Cry Baby, otro pedal wah de antaño.

DRY MIX	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel del sonido original que es mezclado con el sonido del efecto.
• LEVEL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.
PEDAL POSITION	0.00 - 10.00 Ajusta la frecuencia que es enfatizada. Cuando no utilice el pedal de expresión, este efecto será similar al de un pedal medio-pulsado.

Distorsión

OVER DRIVEN

Simulación del Boss OD-1.

• LEVEL	0.00-10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.
• DRIVE	0.00-10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).

TUBE SCREAMEN

Simulación del Ibanez TS808.

OVERDRIVE	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
• LEVEL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

THE GOVERNOR

Simulación del Marshall The Guv'nor.

• GAIN	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
• BASS	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte de los graves.
• MIDDLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
• TREBLE	0.00 - 10.00 Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
• LEVEL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

SQUEAK

Simulación del Pro Co Rat.

DISTORTION 0.00 - 10.00
 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).

 FILTER 	0.00 - 10.00
	Ajusta la calidad tonal del sonido.
VOLUME	0.00 - 10.00
	Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

FUZZ SMILE

Simulación del Dunlop Dallas Arbiter Fuzz Face.

• VOLUME	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.
• FUZZ	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).

+DISTORTION

Simulación del MXR Distortion+.

• OUTPUT	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.
DISTORION	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).

GREAT MUFF

Simulación del Electro-Harmonix Big Muff.

• VOLUME	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.
• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
• SUSTAIN	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).

METAL WORLD

Simulación del Boss Metal Zone MT-2.

•	LEVEL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.
•	LOW	-15.00dB - 15.00dB Ajusta el realce/corte de los graves.
•	HIGH	-15.00dB - 15.00dB Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
•	MID FREQUENCY	200.00Hz - 5000.00Hz Elige la frecuencia de destino del parámetro MIDDLE.

• MIDDLE	-15.00dB - 15.00dB Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias.
DISTORTION	0.00 - 10.00 Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).

BOOSTER

Esto es un efecto "booster" que aumenta la ganancia de señal.

• TYPE	BASS BOOST: MID BOOST: TREBLE BOOST: Le permite elegir	Realza el rango de los graves. Realza las frecuencias medias. Realza el rango de agudos. el tipo de realce a aplicar.
• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad t	onal del sonido.
• BOOST	0.00 - 10.00 Ajusta la cantidad	de realce.

ACOUSTIC SIMULATOR

Este efecto convierte el sonido de una guitarra eléctrica en el de una acústica.

• TOP	0.00 - 10.00 Ajusta el característico sonido de cuerdas de una guitarra acústica.
• BODY	0.00 - 10.00 Ajusta el característico sonido de caja de una guitarra acústica.
• LEVEL	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal tras el procesado.

Modulación

CHORUS

Este efecto combina un componente de modulación de tono variable con la señal original, lo que produce un sonido resonante y con más cuerpo.

• DEPTH	0.00 - 10.00 Ajusta la profundidad del efecto.
• RATE	0.10Hz - 5.10Hz Ajusta la velocidad de la modulación.
• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
• MIX	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.

ENSEMBLE

Este es un efecto de chorus ensemble con un movimiento tridimensional.

• DEPTH	0.00 - 10.00 Ajusta la profundidad del efecto.
• RATE	0.10Hz - 10.00Hz Ajusta la velocidad de la modulación.
• MIX	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.

CHORUS VIBRATO

Simulación del Boss CE-1.

•	LEVEL CONTROL	0.00 - 10.00 Ajusta el nive	el de la señal antes del procesado.
•	CHORUS INTENSI	ΓΥ 0.00 - 10.0 Ajusta la inte	00 nsidad del chorus.
•	DEPTH (FOR VIBR	ATO) Ajusta la pro	0.00 - 10.00 iundidad del efecto.
•	RATE (FOR VIBRA	TO) Ajusta la velo	2.86Hz - 10.82Hz pcidad de la modulación.
•	VIBRATO CHORUS	Chorus/Vibra Cambia el efe	to ecto entre chorus y vibrato.

TREMOLO

Este efecto modula de forma periódica el nivel de volumen.

• DEPTH	0.00 - 10.00 Ajusta la profundidad del efecto.
• RATE	0.50Hz - 19.50Hz Ajusta la velocidad de la modulación.
LFO CLIP	0.00 - 10.00 Enfatiza el efecto saturando los picos.
• WAVE	TRAIANGLE (onda triangular) /SAW (diente de sierra) /RV.SAW (diente de sierra inverso) Le permite elegir la forma de onda de modulación.
BPM SYNC	ON/OFF Cuando esté activado, sincroniza el efecto al BPM de acuerdo al parámetro SYNC PATTERN.
 SYNC PATTERN 	Vea tabla 1.

• TAP Fija la velocidad de modulación con el intervalo de marcación.

Tabla 1			
Imagen	Detalle	Imagen	Detalle
III.	Fusa).	Corchea con puntillo
<i>.</i>	Semicorchea		Negra
• 3	Tresillo de negras		Negra con puntillo
A.	Semicorchea c/puntillo	• ×2	Negra x 2
	Corchea	:	
03	Tresillo de blancas	↓ ★20	Negra x 20

* Para los efectos de retardo, dispone también de semifusas y más.

FLANGER

Este efecto produce un sonido resonante y con una fuerte ondulación.

• DEPTH	0.00-10.00 Ajusta la profundidad del efecto.
• RATE	0.04Hz - 15.00Hz Ajusta la velocidad de la modulación.
Manual	0.00-10.00 Ajusta el rango de frecuencias en el que actúa el efecto.
RESONANCE	0.00-10.00 Ajusta la intensidad de la resonancia.

 INVERT 	ON/OFF
	Invierte la polaridad de la realimentación (feedback).
BPM SYNC	ON/OFF
	Cuando esté activado, sincroniza el efecto al BPM de acuerdo al parámetro SYNC PATTERN.
SYNC PATTER	RN Vea tabla 1 (Apéndice-19).
• TAP	Fija la velocidad de modulación con el intervalo de marcación.

PHASER

Este efecto produce un fuerte sonido ondulante y con cambio de fase.

• RATE	0.10Hz - 8.50Hz Ajusta la velocidad de la modulación.
COLOR	4STAGE/4STAGE INV/8STAGE/8STAGE INV Ajusta la coloración del sonido.
BPM SYNC	ON/OFF Cuando esté activado, sincroniza el efecto al BPM de acuerdo al parámetro SYNC PATTERN.
SYNC PATTERN	Vea tabla 1 (Apéndice-19).
• TAP	Fija la velocidad de modulación con el intervalo de marcación.

OCTAVE

Este efecto mezcla un sonido 1 y 2 octavas por debajo del original.

• 1 OCT LEVEL	0.00 -10.00 Ajusta el nivel del componente de sonido 1 octava abajo.
2 OCT LEVEL	0.00 -10.00 Ajusta el nivel del componente de sonido 1 octavas abajo.
DRY LEVEL	0.00 -10.00 Ajusta el nivel del sonido original.

CRY

Este efecto modifica el sonido de forma similar a un modulador de voz.

• SENSE	0.00 - 10.00 Ajusta la sensibilidad del efecto.
RESONANCE	0.00 - 10.00 Ajusta la intensidad de la resonancia.
• RANGE	0.00 - 10.00 Ajusta el rango de frecuencia procesado por el efecto.
• BALANCE	0.00 - 10.00 Ajusta el balance entre el sonido original y el de efectos.

INVERT ON/OFF

Invierte la envolvente.

H.P.S

Esto es un modulador de tono inteligente que genera automáticamente armonías de acuerdo a un tono y escala prefijados.

• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
• MIX	0.00 -10.00 Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.
• KEY	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B Determina la tónica para la escala usada para el cambio.
TYPE Of Scale	Vea tabla 2 Determina la escala para el sonido modificado.
INTERVAL	Vea tabla 2

Determina el intervalo para el tono modificado.

Tabla 2

Tipo de escala	Intervalo	
	-6	
Mayor	-5	
Iviayor	-4	
	-3	
Monor	-3	
Merior	3	
	3	
Mayor	4	
IviayOI	5	
	6	

PITCH SHIFTER

Este efecto sube o baja el tono.

• SHIFT	-12 - 12/24 Ajusta la cantidad de cambio de tono en semitonos.
• FINE	-25cent – 25cent Permite un ajuste preciso de la cantidad de cambio de tono en pasos de Cent (1/100 de semitono).
• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.

•	BALANCE	0.00 – 10.00
		Ajusta el balance entre el sonido original y el de efectos.

MONO PITCH

Esto es un modulador de tono diseñado específicamente para sonidos monofónicos (notas tocadas de una en una), con una pequeña fluctuación de sonido.

•	SHIFT	-12 - 12 / 24 Ajusta la cantidad de cambio de tono en semitonos.
•	FINE	-25cent – 25cent Permite un ajuste preciso de la cantidad de cambio de tono en pasos de Cent (1/100 de semitono).
•	TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
•	BALANCE	0.00 - 10.00 Ajusta el balance entre el sonido original y el de efectos.

PEDAL PITCH

Este efecto le permite usar un pedal para cambiar el tono en tiempo real.

• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
COLOR	Vea tabla 3 (Apéndice-22) Elige el tipo de cambio de tono producido por el pedal.
PEDAL POSITION	0.00 - 10.00 Ajusta la cantidad de cambio de tono. Dependiendo del ajuste de "Color" también cambiará el balance entre el sonido original y el del efecto.

PEDAL MONO PITCH

Modulador de tono específico para sonidos monofónicos (notas tocadas de una en una), que le permite modificar el tono en tiempo real por medio de un pedal de expresión.

•	TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
•	COLOR	Vea tabla 3 Elige el tipo de cambio de tono producido por el pedal.
•	PEDAL POSITION	0.00 - 10.00 Ajusta la cantidad de cambio de tono. Dependiendo del ajuste de "Color" también cambiará el balance entre el sonido original y el del efecto.

Та	h	la	3
ıа	N	LCL	J

MAX	MIN
+1 octava + seco	-1 octava + seco
+500 Cent + seco	-700 Cent + seco
+1 octava	$-\infty$ + Seco
+1 octava + seco	$-\infty$ + Seco
Solo sonido original	-100 Cent
Desafinación + seco	Duplicación
+1 octava	0 Cent
-2 octava	0 Cent

STEP

Efecto especial que modifica el sonido en un patrón en escalera.

• DEPTH	0.00 - 10.00 Ajusta la profundidad de modulación.
• RATE	0.40Hz - 20.00Hz Ajusta la velocidad de la modulación.
RESONANCE	0.00 - 10.00 Ajusta la intensidad de la resonancia.
BPM SYNC	ON/OFF Cuando esté activado, sincroniza el efecto al BPM de acuerdo al parámetro SYNC PATTERN.
SYNC PATTERN	Vea tabla 1 (Apéndice-19).
• TAP	Fija la velocidad de modulación con el intervalo de marcación.

VIBRATO

Esto es un efecto con un vibrato automático.

• DEPTH	0.00 - 10.00 Ajusta la profundidad del efecto.
• RATE	0.40Hz - 10.00Hz Ajusta la velocidad de la modulación.
• BALANCE	0.00 - 10.00 Ajusta el balance entre el sonido original y el de efectos.
BPM SYNC	ON/OFF Cuando esté activado, sincroniza el efecto al BPM de acuerdo al parámetro SYNC PATTERN.
SYNC PATTERN	Vea tabla 1 (Apéndice-19).
• TAP	Fija la velocidad de modulación con el intervalo de marcación.

Retardo/Reverb

Parámetros comunes a DELAY、 TAPE ECHO、 ANALOG DELAY、 REVERSE DELAY

•	TIME	10ms - 5000r Ajusta el tiem	ns po de retardo.
•	FEEDBACK	0.00 - 10.00 Ajusta la cant producen un r	idad de realimentación. Los valores altos mayor número de repeticiones de retardo.
•	HI-DAMP	0.00 - 10.00 Ajusta la aten producen un s	uación de agudos del retardo. Los valores bajos sonido de retardo más suave.
•	MIX	0.00 - 10.00 Ajusta el nive sonido origina	l del sonido con efectos que es mezclado con el I.
•	MONO/PINGPONG	MONO: PINGPONG:	Emite el sonido retardado en monoaural. Emite el sonido alternando izquierda-derecha.
•	BPM SYNC	ON/OFF Cuando esté a al parámetro	activado, sincroniza el efecto al BPM de acuerdo SYNC PATTERN.
•	SYNC PATTERN	Vea tabla 1 (A	Apéndice-19).
•	ТАР	Ajusta el tiem	po de retardo con el intervalo de marcación.

DELAY

Esto es un largo retardo con un ajuste máximo de 5000 ms.

TAPE ECHO

Este efecto simula un eco de cinta con un tiempo de retardo largo de hasta 5000 ms.

ANALOG DELAY

Este efecto simula un retardo analógico con un tiempo de retardo largo de hasta 5000 ms.

REVERSE DELAY

Esto es un retardo inverso con un tiempo de retardo de hasta 5000 ms.

HALL

Este efecto de reverb simula la acústica de un salón de conciertos.

• DECAY	0.00 - 10.00 Ajusta la duración de la reverb.
• PRE-DELAY	10.50ms - 90.50ms Ajusta el retardo que transcurre entre la entrada del sonido original y el comienzo del sonido de la reverb.
• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
• MIX	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.

ROOM

Esta reverb simula la acústica de una habitación o pequeña sala.

• DECAY	0.00 - 10.00 Ajusta la duración de la reverb.
• PRE-DELAY	2.00ms - 50.00ms Ajusta el retardo que transcurre entre la entrada del sonido original y el comienzo del sonido de la reverb.
• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
• MIX	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.

PLATE

Este efecto simula una reverb de tipo láminas.

• DECAY	0.00 - 10.00 Ajusta la duración de la reverb.
• PRE-DELAY	10.50ms - 100.00ms Ajusta el retardo que transcurre entre la entrada del sonido original y el comienzo del sonido de la reverb.
• TONE	0.00 - 10.00 Ajusta la calidad tonal del sonido.
• MIX	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.

SPRING

Este efecto simula una reverb de tipo muelles.

• DECAY 0.00 - 10.00 Ajusta la duración de la reverb.

• MIX 0.00 - 10.00

Ajusta el nivel del sonido con efectos que es mezclado con el sonido original.
Herramientas

ZNR

Este módulo sirve para reducir los ruidos que se producen durante las pausas. Puede elegir entre una reducción de ruidos y una puerta de ruidos (anulación durante las pausas).

THRESHOLD
 0.00 - 10.00
 Ajusta la sensibilidad del ZNR. Para la máxima reducción de
 ruidos, ajuste el valor lo más alto posible sin que haga que el
 sonido decaiga de una forma artificial.

VOLUME PEDAL

Este módulo le permite ajustar el volumen.

• TYPE	 Modifica el volumen de forma lineal. Modifica el volumen de forma gradual. Produce cambios bruscos en el volumen. Le permite elegir la forma en que varía el volumen.
• VOLUME	0.00 - 10.00 Ajusta el nivel de la señal.

EQ

Este módulo es un ecualizador de 10 bandas.

• 31.25Hz	-12.00dB - 12.00dB
	Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 31.25 Hz
• 62.5Hz	-12.00dB - 12.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 62.5 Hz.
• 125Hz	-12.00dB - 12.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 125 Hz.
• 250Hz	-12.00dB - 12.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 250 Hz.
• 500Hz	-12.00dB - 12.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 500 Hz.
• 1kHz	-12.00dB - 12.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 1 kHz.
• 2kHz	-12.00dB - 12.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 2 kHz.
• 4kHz	-12.00dB - 12.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 4 kHz.
• 8kHz	-12.00dB - 12.00dB Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 8 kHz.

• 16kHz	-12.00dB - 12.00dB						
	Ajusta la cantidad de corte/realce alrededor de los 16 kHz.						
• VOLUME	-InfdB - 6.02dB Aiusta el nivel de la señal tras el procesado.						
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·						

AMP MODULE

Este módulo le permite la adición de amplificadores.

SPLITTER

Este módulo divide la señal de entrada en dos.

MIXER

Este módulo mezcla dos señales de entrada.

•	LEVEL A	-Inf dB - 6.02dB Ajusta el nivel de la entrada A.
•	PAN A	L100 - C0 - R100 Ajusta el panorama de la entrada A.
•	LEVEL B	-Inf dB - 6.02dB Ajusta el nivel de la entrada B.
•	PAN B	L100 - C0 - R100 Ajusta el panorama de la entrada B.

ISOLATOR

Este módulo divide la señal de entrada en un rango de frecuencias concreto.

FREQUENCY
 0.00Hz – 11000.00Hz
 Ajusta la frecuencia en la que se producirá la división de la señal.

Interface USB Audio S2t/C5.1t

IMPLEMENTACION MIDI

HISTORIAL DE VERSIONES;

Ver 1.00 20.febrero,2008 Primera edición -

ZOOM Corporation TOKYO, JAPAN

Z4E-0034-A4P

1.Mensajes transmitidos

1) MENSAJE DE CANAL DE VOZ

*Cambio de control

ESTADO	SEGUNDO	TERCERO	DE	SCRIP	CION								
BOH	01H	SS	Pedal	disp	aro ex	terno	(S2t)	ss:	estado	disparo	(Vea	NOTA	1)
BOH	04H	vv	Pedal	cont	rol ex	terno	(S2t)	vv:	valor	de pedal	(Vea	NOTA	2)
BOH	04H	vv	Pedal	de e	xpresi	ón (C5.	1t)	vv:	valor	de pedal	(Vea	NOTA	2)
BOH	06H	SS	P. Di	sparo	punte	ra(C5.	1t)	ss:	estado	disparo	(Vea	NOTA	1)
BOH	41H	SS	Pedal	de d	isparo	1 (C5.	1t)	ss:	estado	disparo	(Vea	NOTA	1)
BOH	44H	SS	Pedal	de d	isparo	2(C5.	1t)	ss:	estado	disparo	(Vea	NOTA	1)
BOH	46H	SS	Pedal	de d	isparo	3 (C5.	1t)	ss:	estado	disparo	(Vea	NOTA	1)
BOH	47H	SS	Pedal	de d	isparo	4 (C5.	1t)	ss:	estado	disparo	(Vea	NOTA	1)
BOH	48H	SS	Pedal	de d	isparo	5 (C5.	1t)	ss:	estado	disparo	(Vea	NOTA	1)
NOTA: 1.	El tercer 7FH 00H	byte del d Pedal de Pedal de	cambio dispa dispa	de c ro pu ro si	ontrol Isado n puls	(ss) ar	será	tran	smitido	como;			
2.	El tercer 7FH 00H	byte del d Pedal arı Pedal pu	cambio riba Isado	de c	ontrol	(ss)	será	tran	smitido	como;			
	El valor d	el pedal d	cambia	de O	0H a 7	FH.							

El número del canal MIDI está fijado en '1'.

2.Mensajes reconocidos

NINGUNO

3. Mensajes de sistema exclusivo

NINGUNO

4. Apéndice

1). Tabla de implementación MIDI

[Interface USB Audio] Fecha : 20. Feb. 2008 Modelo S2t/C5.1t Tabla de implementación MIDI Versión :1.00 Transmite Reconoce Observaciones Función ... Canal Omisión | 0 | x básico Modificado | x | x 3 Omisión Ιx Modo Mensajes | x х Modificado Número de | x X Nota | Voz real х | x Veloc. Nota ON | x х Nota OFF | x | x After de tecla | x | x |Touch de canal | x | x Inflexión tonal | x | x | 1 Х |Pedal disparo externo| I (S2t) Cambio de |Pedal expresión | 4 externo (S2t/C5.1t) 6 |Inter. pedal(C5.1t) control | 65 P. disparo 1(C5.1t) 68 P. disparo 2(C5.1t) | 70 P. disparo 3(C5.1t) | 71 P. disparo 4(C5.1t) | 72 |P. disparo 5(C5.1t) Cambio de | x | x |programa | N° real | x | x |Sistema exclusivo 0 0 | 4° secuencia| x | x |Sistema| Posic.canc. | x X | Selec.canc. | x Х L |Común | Afinación | x | x | Reloj Sistema | x X t. Real | Ordenes | x | x Local ON/OFF | x Msg I Х All Notes OFF x Х Sens. activa | x Aux. Х | Reset l x l x Notas Modo 1 : OMNI ON, POLY Modo 2 : OMNI ON, MONO o∶Sí Modo 3 : OMNI OFF, POLY Modo 4 : OMNI OFF, MONO x : No

ZEX PLUG-IN SOFTWARE Arranque rápido

Lea esto primero



Felicidades y gracias por elegir el ZFX Stack package/ZFX Control package. El ZFX Stack package/ZFX Control package incluye el ZFX Plug-in gue le da acceso a una amplia gama de sonidos de amplificador y efectos, con gran versatilidad de ajustes. Puede usar el ZFX Plug-in de forma independiente pero también da unos resultados excelentes en combinación con el programa DAW incluido en el pack o con otros programas DAW. Este manual de arranque rápido le explica los pasos necesarios para instalar el ZFX Plug-in en su ordenador y la información básica para hacer que pueda producir sonido.

Para aprender todo sobre su uso, lea el manual de instrucciones en PDF.

Acuerdo de licencia de usuario final

está de acuerdo con el mismo.

CUMENT CAREFULLY REPORT DOT

CONTRACT ADDRESS TO 201 PUT

Aparecerá el Acuerdo de licencia de usuario final. Lea este acuerdo de licencia y haga clic en [Next] para confirmar que

- put

¡No conecte la unidad al ordenador hasta que se lo indiquemos!

Instalación del ZFX Plug-in

[Precauciones]

- Debe disponer de privilegios de administrador para poder instalar el software. Si su nivel de usuario no es suficiente para ello, póngase en contacto con el administrador de su sistema informático.
- Antes de comenzar con la instalación, cierre cualquier otro programa que pueda estar abierto.
- Durante la instalación, NO conecte el cable USB desde el S2t/C5.1t al ordenador hasta que le indiquemos que lo haga.
- Durante el proceso de instalación del driver del S2t/C5.1t, le pediremos que conecte el cable USB al ordenador. Conéctelo en ese momento y no lo desconecte hasta que haya terminado la instalación.
- Para ejecutar el ZFX Plug-in, deberá disponer del .NET Framework 2.0 en el ordenador. Si no está instalado, aparecerá un recuadro para que confirme primero la instalación de este .NET Framework 2.0.

Introduzca el disco de instalación del ZFX Plug-in en la unidad de CD-ROM del ordenador

Aparecerá automáticamente el contenido del disco.

* Si el contenido del disco no aparece de forma automática, vaya a Mi ordenador y abra la unidad de CD-ROM.

Haga doble clic en el archivo "ZFX Plug-in

Setup.exe" para iniciar la instalación.

el cable USB!

¡NO conecte todavía

Elija el idioma para la instalación

2 .

Oh. Cardel

Elija el idioma que quiera usar y haga clic en [OK].

* Si en el ordenador no está instalado el .NET Framework 2.0, aparecerá un aviso para que confirme primero su instalación.

Arrangue del asistente de instalación



Haga clic en [Next] para comenzar con la instalación.



Carpeta de destino de la instalación

- Para aceptar la carpeta de destino de la instalación por defecto, haga clic en [Next].
- Para elegir una carpeta distinta, haga clic en [Change].
- * Si no quiere que se incluya un atajo en el escritorio, quite la marca de comprobación del recuadro correspondiente.

■ Carpeta de plug-in VST

La instalación usará esta carpeta. Haga clic en [Next].

Ya está todo listo para instalar el programa



Haga clic en [Install] para que comience la instalación.

Siga con la instalación del driver



* Si no aparece el asistente de instalación del driver, haga clic en "ZOOM S2t C5.1t Audio Driver" en la barra de tareas.

ZOOM S2t C5.1t Audi...

Acuerdo de licencia



Aparecerá el Acuerdo de licencia. Léalo y marque el recuadro "I accept the terms in the License Agreement" para confirmar que está de acuerdo con esta licencia. Haga clic después es [Next].

Elija la carpeta del menú de arranque



de destino en la que será colocado el ataio para desinstalar / reparar el driver. Normalmente, simplemente haga clic en [Install].

Bienvenido a la configuración del driver ZOOM!



Aparecerá tres veces un recuadro de diálogo como este. Haga clic en [Next] cada vez para continuar.

Si aparece un recuadro de diálogo de aviso de instalación de software, haga clic en [Continue]. Si aparece un mensaje de seguridad de Windows indicando que el driver software publisher no puede ser verificado, haga clic en [Install this driver]

* En este caso, puede que aparezca el mensaje "ZOOM S2t C5.1t Audio Driver (Not Responding)", no se preocupe.

Conecte ahora el dispositivo





¡Conecte el cable USB!

Cuando aparezca el recuadro "PLEASE PLUG IN AUDIO DEVICE NOW", conecte la unidad al ordenador con el cable USB y haga clic en [Next]. Tras conectar el cable USB, no lo desconecte hasta que la instalación termine.

Cuando aparezca el mensaje "Bienvenido al asistente de configuración de Hardware" (Windows XP), elija "Instalar el software automáticamente" y haga clic en [Next] para completar el proceso.

Cuando aparezca el mensaje "Detectado nuevo hardware" (Windows Vista), elija "Localizar e instalar software de driver" y haga clic en [Continue] para completar el proceso.



ZFX PLUG-IN SOFTWARE Guía de operaciones básicas

Puesta en marcha

Asegúrese de que el C5.1t/S2t esté conectado correctamente a su ordenador.

Abra el menú "Inicio" de Windows y elija el elemento "ZFX Plug-in" en la carpeta "Programas" - "ZOOM" -"ZFX Plug-in".



El ZFX Plug-in arrancará como un programa independiente.

Configuración del driver S2t/C5.1t

Para configurar el driver S2t/C5.1t, ejecute el "ZOOM S2t C5.1t Audio" en el panel de control de Windows.



Ajuste la latencia audio con la barra "ASIO Settings" en una posición en la que no se produzcan ruidos.

* La latencia disponible dependerá de su entorno informático.

Operaciones básicas



Información legal

- * Microsoft, Windows XP y Windows Vista son marcas registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y el resto de países.
- * Intel y Pentium son marcas registradas de Intel Corporation.
- * AMD y Athlon son marcas registradas de Advanced Micro Devices Inc.
- * Tecnología de interconexión VST PlugIn por Steinberg Media Technologies GmbH.
- * Steinberg, Cubase y VST son marcas registradas de Steinberg Media Technologies GmbH.
- * Adobe y Adobe Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.
- * MIDI es una marca registrada de Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- * El resto de marcas comerciales, nombres de productos y empresas mencionadas en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.
- * Todas las marcas comerciales y marcas registradas que aparecen en este manual son usadas únicamente con fines de identificación, lo que no implica la infracción de los derechos de autor (copyright) de sus respectivos propietarios.

Requisitos del sistema

Windows XP(SP2)/Windows Vista Pentium4 1.4 GHz/Athlon 64 o superior 512 MB de RAM (recomendable 1 GB o más) Resolución de pantalla 1024x768 o mejor Puerto compatible con USB 1.1 ó 2.0 Formato de plug-in admitido: VST2.4

- * El ZFX Plug-in incluye un programa independiente.
- * No es admitido el sistema operativo a 64 bits.
- * No son soportados los hubs USB.
- * No recomendamos el uso de Intel Chipset.



ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan Web Site: http://www.zoom.co.jp

© ZOOM Corporation

Está prohibida la reproducción de este manual, tanto parcial como total. ZFX-Startup-E-1.0.0.0

S2t usb audio interface hardware manual



Connections and Functions



CH1 [TUBE] knob

Hi-Z jack

USB iack

The Hi-Z jack input can be gained through a tube with CH1 [TUBE] knob. CH1 [PEAK] indicator lights on when the signal is too large.

CH1 [SOLIDSTATE] knob

The input signals from Hi-Z and MIC INPUT CH1/L jacks can be gained with CH1 [SOLIDSTATE] knob. CH1 [PEAK] indicator lights on when the signal is too large. With these knobs, you can mix the tube gained sound and the transistor gained sound for the guitar/bass inputs.

CH2 [GAIN] knob

The MIC INPUT CH2/R jack input can be gained with CH2 [GAIN] knob. CH2 [PEAK] indicator lights on when the signal is too large.

[DIRECT MONITOR] knob

The input sounds to Hi-Z, MIC INPUT and other jacks can be sent to OUTPUT L(MONO)/R and PHONES jacks to get

monitored directly. Monitoring volume is adjustable with [DIRECT MONITOR] knob.

[PHONES] knob

Headphone volume can be adjusted with [PHONES] knob.

[OUTPUT] knob

Output volume of the output jacks can be adjusted with [OUTPUT] knob.

INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE] switch This switches the available input jacks. When the Hi-Z jack is on use, switch this to "Hi-Z". As well, "MIC" is for MIC INPUT jacks, and "LINE" is for line input jacks.

[MONO/STEREO] switch This switches the direct monitor sound between monaural and stereo.

PHANTOM [ON/OFF] switch To supply the phantom power to a condenser microphone, turn on the PHANTOM [ON/OFF] switch.

USB Audio Interface S2t / USB Audio Interface C5.1t : hardware specifications

- Number of Audio Record/ Playback Channels
- Audio Sampling
- Frequency Response

USB

Inputs •Hi-z Input MIC Input

•LINE INPUT

•AUX Input

Record: 1 pair of stereo Playback: 1 pair of stereo 24bit 48kHz/44.1kHz 48 kHz: 20 Hz to 22 kHz (+0 dB/-1 dB) TypeB USB 1.1 Full Speed

Standard mono phone jack Input impedance: 470 kiloohn Input level: -17dBm to +4dBm XLR/standard phone combo jack x2 (pin 2:HOT, Tip:HOT, Ring:COLD, Sleeve:GND) (Balanced and Unbalanced operation) Input impedance: 1 kiloohm or more Input level: -38dBm to +1dBm Standard mono phone jack(L/R) Input impedance: 47 kiloohm Rated input level: -10dBm Mini phone jack (stereo) Input impedance: 15 kiloohm Rated input level: -10dBm

Line Output

48V

Headphone

Residual Noise Level

- Control input (S2t only) •FOOT SW CONTROL IN • Tube circuitry
- Power requirements
- Current Draw Dimensions

•USB Audio Interface S2t

222mm(W) x145mm(D) x82.5mm(H) •USB Audio Interface C5.1t 390mm(W) x245mm(D) x83mm(H)

Standard mono phone jack (L/R)

Rated output level:-10dBm

Standard phone jack (stereo)

(Input short. At the unity gain.

Output Jack: -96 dBm

IHF-A typ.)

For FS01

12AX7

480mA

For FP02/FP01

USB bus power

Output impedance: 5 kiloohm or less

switch at the front panel to "Hi-Z' Headphone

Guitar/Bass

2 Headphone

(ZOOM FP-01/02)

Soot Switch(ZOOM FS-01)

The foot switch ZOOM FS-01 (optional) can be connected to the FOOT SW jack as an external control interface of effect parameters.

 Expression Pedal(ZOOM FP-01/02)
 The foot pedal ZOOM FP-01/02 (optional) can be connected to the CONTROL IN jack as an external control interface of effect parameters.

6 Computer The S2t/C5.1t should be connected to your computer with the USB port.

6 Monitor System Its volume is adjustable through

[OUTPUT]knob. **O** Dynamic microphone and

condenser microphone When connecting microphones, use MIC INPUT CH1/L jack or MIC INPUT



Connect your guitar/bass to the Hi-Z jack with a monaural shielded cable. To enable the Hi-Z input, turn the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE]

Headphones should be connected to the PHONES jack, and its volume can be adjusted with [PHONES]knob.

The monitor system such as audio components and amplified speakers can be connected to OUTPUT jack.

CH/R jack.

XLR plugs, stereo phone plugs (balanced), and monaural phone plugs (unbalanced) can be connected.

To enable, turn the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE]switch to "MIC". Phantom power might be supplied to the condenser microphones with turning on the PHANTOM [ON/OFF] switch.

8 MTR

MTR can be connected to OUTPUT L(MONO)/R jacks with monaural cables. For the monaural use, choose the OUTPUT L(MONO) jack. Adjust the output volume with the [OUTPUT] knob at front panel.

Rhythm machine

Rhythm machines and CD/MD players can be connected to the AUX IN jack with stereo cables (usually Y-cables). The signal will not be sent to the computer, but directly to OUTPUT L/MONO and OUTPUT R jacks, with no effects.

Keyboard

The instruments with stereo outputs, typically keyboards, should be connected to the line inputs. The L side to LINE INPUT CH1/L jack, and the R side to LINE INPUT CH2/R jack. These inputs will be available when the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE]switch is turned to "I INF"

Weight

•USB Audio Interface S2t 1.1kg •USB Audio Interface C5.1t 3.2kg

*0 dBm = 0.775 Vrms

*Design and specifications subject to change without notice.

Output impedance: 10 ohm Rated output 20mW (32 ohm load)



ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan Web Site: http://www.zoom.co.jp

© ZOOM Corporation Reproduction of this manual, in whole or in part, by any means, is prohibited

ZFX-Hardware-E-1

C5.1t USB AUDIO INTERFACE HARDWARE MANUAL

Controls and indicators of S2t

Connections and Functions





CH1 [TUBE] knob

The Hi-Z jack input can be gained through a tube with CH1 [TUBE] knob. CH1 [PEAK] indicator lights on when the signal is too large.

CH1 [SOLIDSTATE] knob

The input signals from Hi-Z and MIC INPUT CH1/L jacks can be gained with CH1 [SOLIDSTATE] knob. CH1 [PEAK] indicator lights on when the signal is too large. With these knobs, you can mix the tube gained sound and the transistor gained sound for the guitar/bass inputs.

CH2 [GAIN] knob

The MIC INPUT CH2/R jack input can be gained with CH2 [GAIN] knob. CH2 [PEAK] indicator lights on when the signal is too large.

[DIRECT MONITOR] knob

The input sounds to Hi-Z, MIC INPUT and other jacks can be sent to OUTPUT L(MONO)/R and PHONES jacks to get

monitored directly. Monitoring volume is adjustable with [DIRECT MONITOR] knob.

[PHONES] knob

Headphone volume can be adjusted with [PHONES] knob.

[OUTPUT] knob

Output volume of the output jacks can be adjusted with [OUTPUT] knob.

INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE] switch This switches the available input jacks. When the Hi-Z jack is on use, switch this to "Hi-Z". As well, "MIC" is for MIC INPUT jacks, and "LINE" is for line input jacks.

[MONO/STEREO] switch This switches the direct monitor sound between monaural and stereo.

PHANTOM [ON/OFF] switch To supply the phantom power to a condenser microphone, turn on the PHANTOM [ON/OFF] switch.



USB Audio Interface S2t / USB Audio Interface C5.1t : hardware specifications

48V

 Number of Audio Record/ Record: 1 pair of stereo Playback Channels Playback: 1 pair of stereo 24bit 48kHz/44.1kHz Audio Sampling 48 kHz: 20 Hz to 22 kHz (+0 dB/-1 dB) Frequency Response 44.1 kHz: 20 Hz to 20 kHz (+0 dB/-0.5 dB) TypeB USB 1.1 Full Speed Standard mono phone jack •Hi-z Input

USB

Inputs

MIC Input

•LINE INPUT

•AUX Input

Input impedance: 470 kiloohm Input level: -17dBm to +4dBm XLR/standard phone combo jack x2 (pin 2:HOT, Tip:HOT, Ring:COLD, Sleeve:GND) (Balanced and Unbalanced operation) Input impedance: 1 kiloohm or more Input level: -38dBm to +1dBm Standard mono phone jack(L/R) Input impedance: 47 kiloohm Rated input level: -10dBm Mini phone jack (stereo) Input impedance: 15 kiloohm

Rated input level: -10dBm

Phantom powersupply Outputs Line Output

Headphone

Residual Noise Level

- Control input (S2t only) •FOOT SW CONTROL IN • Tube circuitry
- Power requirements
- Current Draw Dimensions

•USB Audio Interface S2t

222mm(W) x145mm(D) x82.5mm(H) •USB Audio Interface C5.1t 390mm(W) x245mm(D) x83mm(H)

Standard mono phone jack (L/R)

Rated output level:-10dBm

Standard phone jack (stereo)

(Input short. At the unity gain.

Output Jack: -96 dBm

IHF-A typ.)

For FS01

12AX7

480mA

For FP02/FP01

USB bus power

Output impedance: 5 kiloohm or less

 Guitar/Bass Connect your guitar/bass to the Hi-Z jack with a monaural shielded cable. To enable the Hi-Z input, turn the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE] switch at the front panel to "Hi-Z'

2 Headphone

Soot Switch(ZOOM FS-01) The foot switch ZOOM FS-01

 Expression Pedal(ZOOM FP-01/02)
 The foot pedal ZOOM FP-01/02 (optional) can be connected to the CONTROL IN jack as an external control interface of effect parameters.

6 Computer The S2t/C5.1t should be connected to your computer with the USB port.

6 Monitor System

The monitor system such as audio components and amplified speakers can be connected to OUTPUT jack. Its volume is adjustable through [OUTPUT]knob.

Ø Dynamic microphone and condenser microphone When connecting microphones, use MIC INPUT CH1/L jack or MIC INPUT

Headphones should be connected to the PHONES jack, and its volume can be adjusted with [PHONES]knob.

(optional) can be connected to the FOOT SW jack as an external control interface of effect parameters.

CH/R jack.

XLR plugs, stereo phone plugs (balanced), and monaural phone plugs (unbalanced) can be connected.

To enable, turn the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE]switch to "MIC". Phantom power might be supplied to the condenser microphones with turning on the PHANTOM [ON/OFF] switch.

8 MTR

MTR can be connected to OUTPUT L(MONO)/R jacks with monaural cables. For the monaural use, choose the OUTPUT L(MONO) jack. Adjust the output volume with the [OUTPUT] knob at front panel.

Rhythm machine

Rhythm machines and CD/MD players can be connected to the AUX IN jack with stereo cables (usually Y-cables). The signal will not be sent to the computer, but directly to OUTPUT L/MONO and OUTPUT R jacks, with no effects.

Keyboard

The instruments with stereo outputs, typically keyboards, should be connected to the line inputs. The L side to LINE INPUT CH1/L jack, and the R side to LINE INPUT CH2/R jack. These inputs will be available when the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE]switch is turned to "I INF"

Weight

•USB Audio Interface S2t 1.1kg •USB Audio Interface C5.1t 3.2kg

*0 dBm = 0.775 Vrms

*Design and specifications subject to change without notice.

Output impedance: 10 ohm Rated output 20mW (32 ohm load)



ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho.Chivoda-ku, Tokvo 101-0032, Japan Web Site: http://www.zoom.co.ip

© ZOOM Corporation Reproduction of this manual, in whole or in part, by any means, is prohibited

ZFX-Hardware-E-1

USB/Cubase LE 4 Startup Guide

This USB/Cubase LE 4 Startup Guide explains how to install Cubase LE 4 on a computer, make connections and settings for this unit, and perform recording.

Cubase LE 4 installation >



In this example, set the number of tracks to "1" and select stereo, then click the OK button

To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that

he Add Track window for specifying the number of audio tracks and





HINT

udio 01

SRU

The Inspector shows information about the currently selected track. If nothing is shown, click on the track to select it.

Inspector (area for making detailed

Select the input/output path for the

track. (The path name assigned to the

this unit in step 6 is shown here.) To

select a different path, click this section

and select a new path from the menu

track settings)

that appears.



Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit.

To use the ZOOM ZFX Plug-in for recording, select it for insertion as follows.



If the ZFX Plug-in is not shown

If the ZFX Plug-in does not appear in the list of insert effects, perform the following steps to specify the folder where it is located.

- (1) From the "Devices" menu of Cubase LE 4, select "Plug-in Information" to open the window.
- (2) In the "Plug-in Information" window, click the "VST 2x Plug-in Paths" button.



(3) Click the "Add" button.

VST 2.x Plug-in Paths	- • ×
C:¥Program Files¥Steinberg¥Cubase LE 4¥VSTPlugIns	^
C:¥Program Files¥Steinberg¥Vstplugins	
	~
<	>
Add Remove Set as Shared Folder	Reset
Shared Folder: 0:#Program Files#Steinberg#Vstplugins	
	OK

(4) In the tree display that appears, select the folder where the ZOOM ZFX Plug-in is located (C:\Program Files\Zoom\ZFX) and click the [OK] button.



(5) Restart Cubase LE 4 to enable the change.

HINT

The plug-in effect is inserted in the track output (after recording), not in the track input (before recording). Therefore you can try out various effects without altering the recorded data.

Access the "Devices" menu of Cubase LE 4 and select "Mixer".

The mixer window appears. This window shows the channel assigned to the created track, and the master channel.

Perform the following steps here.



While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE 4.



The recording level for Cubase LE 4 can be checked with the level meter for the channel that is assigned to the recording standby track. Set the level as high as possible without causing the meter to reach the end of the scale.

To adjust the level, do not use the fader of Cubase LE 4. Instead change the recording level and gain settings at this unit.

NOTE

The level meter as in the above illustration shows the signal level after processing in this unit. When you pluck a guitar string the meter may register with a slight delay, but this is not a defect.

Click on the monitoring button to turn it off and use the [DIRECT MONITOR] knob of this unit to adjust the monitoring volume.

This will allow adjustment with less latency than when going through Cubase LE 4.

NOTE

Contrary to the above recommendation, when a plug-in effect is inserted, the monitoring button should be lit in orange and the [DIRECT MONITOR] knob of this unit should be turned down. If the knob is turned up, the sound will have a flanger-like quality.





If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

To start recording, click the Record button in the transport panel.



Recording starts.

As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

To stop recording, click the Stop button in the transport panel.



To play the recording, perform the following steps.



HINT

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the VST connection settings (step 6) once more.

NOTE

To continue using Cubase LE 4, a process called activation (license authentication and product registration) is necessary. When you start Cubase LE 4, a screen offering to register the product will appear. Select "Register Now". A web site for registration will open in your Internet browser. Follow the instructions on that page to register and activate the product.

For optimum enjoyment

While using Cubase LE 4, other applications may slow down drastically or a message such as "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE 4.

(1) Shut down other applications besides Cubase LE 4. In particular, check for resident software and other utilities.

(2) Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE

When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE 4. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE 4 again.