

## Pre-Amp & Effects for Acoustic Guitar

# A3

### MANUAL DE INSTRUCCIONES

Muchas gracias por adquirir el ZOOM **A3**.

Por favor lea cuidadosamente este manual para aprender todas las funciones del **A3** y poderlo usar durante mucho tiempo.

Conserve este manual en un lugar seguro para usarlo como referencia cuando sea necesario.

#### Índice

Precauciones de seguridad y uso .....	2	Cambio de memorias de patch .....	20
Introducción .....	3	Cambio de diversos ajustes .....	22
Terminología usada en este manual .....	3	Uso del afinador .....	28
Nombres de las partes .....	4	Actualización del firmware .....	30
Puesta en marcha.....	6	Restauración del <b>A3</b> a sus valores de fábrica ...	32
Ajuste del sonido y volumen .....	8	Tipos de efectos y parámetros .....	33
Ajuste de los efectos .....	10	Resolución de problemas .....	42
Uso de la función de realce (Boost) .....	15	Especificaciones técnicas .....	43
Uso de la función de anti-realimentación ...	16		
Selección y almacenamiento de memorias de patch ...	18		

# Precauciones de seguridad y uso

## PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

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

	Algo que podría ocasionar daños graves o incluso la muerte.
	Algo que podría ocasionar daños al aparato o incluso a usted mismo.

Otros símbolos

	Acciones necesarias (obligatorias).
	Acciones prohibidas.

## Cuidado

### Uso con el adaptador CA

- Utilice con esta unidad únicamente el adaptador ZOOM AD-16.
- No use o haga nada que pudiera sobrepasar las especificaciones de una toma u otros equipos con cableado eléctrico. Antes de usar el equipo en otros países o regiones en donde el voltaje sea distinto del indicado en el adaptador AC, consulte siempre una tienda que comercialice productos ZOOM y utilice el adaptador AC adecuado.

### Funcionamiento a pilas

- Utilice 4 pilas AA convencionales de 1.5 voltios (alcalinas o Ni-MH).
- Lea con atención la etiqueta de las pilas.
- Cierre siempre la tapa del compartimento de las pilas cuando use la unidad.

### Modificaciones

- No abra nunca la carcasa ni trate de modificar el producto.

## Precauciones

### Manejo del producto

- No deje caer, golpee o aplique una fuerza excesiva sobre la unidad.
- Evite que cualquier objetos extraño o líquido penetre en la unidad.

### Entorno

- Evite usarlo a temperaturas extremas.
- Evite usarlo cerca de estufas, hornos o fuentes de calor.
- Evite usarlo con altos niveles de humedad o cerca de salpicaduras.
- Evite usarlo en lugares con fuertes vibraciones o golpes.
- Evite usarlo en lugares con exceso de polvo o suciedad.

### Manejo del adaptador CA

- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

### Manejo de las pilas

- Instale las pilas con la correcta orientación +/-.
- Use el tipo de pilas especificado. No mezcle pilas nuevas y usadas o diferentes marcas o tipos al mismo tiempo. Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- En caso de una fuga del electrolito, limpie el compartimento de las pilas y los terminales de las pilas para eliminar cualquier resto de fluido.

### Conexión de cables en entradas y salidas

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

### Volumen

- No use demasiado tiempo el producto a un volumen muy elevado.

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el **A3** ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca de esta unidad aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes. Si esto ocurre, aleje el **A3** del otro dispositivo el máximo posible. Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el **A3**, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos y causar daños inesperados. Actúe siempre con cautela.

### Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar los paneles de esta unidad si se ensucian. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar).

### Averías

En caso de una avería o rotura, desconecte inmediatamente el adaptador de corriente, apague la unidad y desconecte todos los cables. Póngase en contacto con el comercio en el que adquirió la unidad o con el servicio técnico ZOOM y facilite la siguiente información: modelo, número de serie y los síntomas concretos de la avería, junto con su nombre, dirección y número de teléfono.

### Copyrights

- Windows®, Windows Vista®, Windows® 7 y Windows® 8 son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft®.
- Macintosh® y Mac OS® son marcas comerciales o marcas registradas de Apple Inc..
- El resto de marcas, nombres de productos y empresas que aparecen aquí son propiedad de sus respectivos propietarios.

Nota: Todas las marcas comerciales y marcas comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.

# Introducción

---

## El modelado acústico recupera el sonido de caja

Presets de 16 tipos de caja y 28 tipos de modelos simulan las características sonoras de una amplia gama de guitarras acústicas con cajas de distintas formas y materiales. El escoger una caja y modelo que se corresponda con la guitarra que esté usando le permitirá compartir toda la riqueza y belleza sonora de su guitarra acústica con el público en concierto.

## Previo de alta calidad que puede usar con pastillas y micros

Este previo ha sido diseñado especialmente para guitarras acústicas y puede usarlo con pastillas piezoeléctricas, magnéticas y pasivas. Además, puede conectar un micro condensador a la entrada de micro XLR, que le ofrece también alimentación fantasma, y mezclar dicha señal con la señal de la pastilla para modelar más aún el sonido. Este previo de guitarra acústica le ofrece una amplia gama de funciones. Puede usar su EQ de 3 bandas para ajustar el tono de acuerdo al entorno, así como su mando BALANCE para ajustar la relación entre sonido original (DRY) y sonido con efectos (WET). Además, su diseño súper silencioso le ofrece una relación señal-ruido de 120 dB y un nivel de ruido de fondo de -100 dBm.

## 40 tipos de efectos para guitarra acústica

Estos 40 efectos, enfocados en el chorus, retardo, reverb y otros efectos especiales, pueden hacer que sus sonidos acústicos sean todavía más bellos. Otros efectos incluyen compresor, que suprime los picos de entrada y equilibra el volumen, una simulación de sensación de espacio real y un efecto de desafinación que le permite crear un sonido como el de una guitarra de 12 cuerdas. Puede usar simultáneamente tres efectos cualquiera de todos ellos.

## Función de anti-realimentación con mínimo efecto sobre el sonido

Esta función elimina de forma rápida y efectiva la realimentación durante una actuación. Simplemente actívela para que el sistema detecte de forma automática la frecuencia que produce la realimentación y aplique un filtro escalonado para cortar dicha banda de frecuencia. Esta función es capaz de trabajar con hasta 3 frecuencias problemáticas distintas.

## Un realce limpio de hasta 12 dB

La función Boost puede reducir las diferencias de volumen de sus punteos, rasgueos y otras técnicas de guitarra y, a la vez, aumentar la amplificación durante los solos. También puede ajustar el sonido resultante cuando este realce esté activo con el parámetro TONE.

# Terminología usada en este manual

---

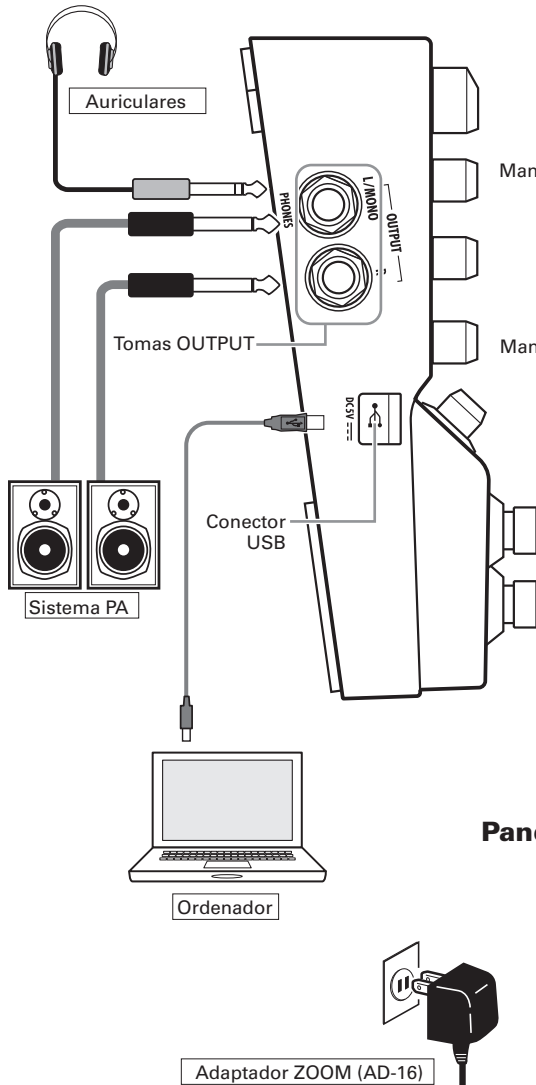
## Memoria de patch, o simplemente "patch"

El estado ON/OFF y los ajustes de parámetros de cada efecto son almacenados como "patches". El **A3** puede almacenar hasta 20 memorias de patch.

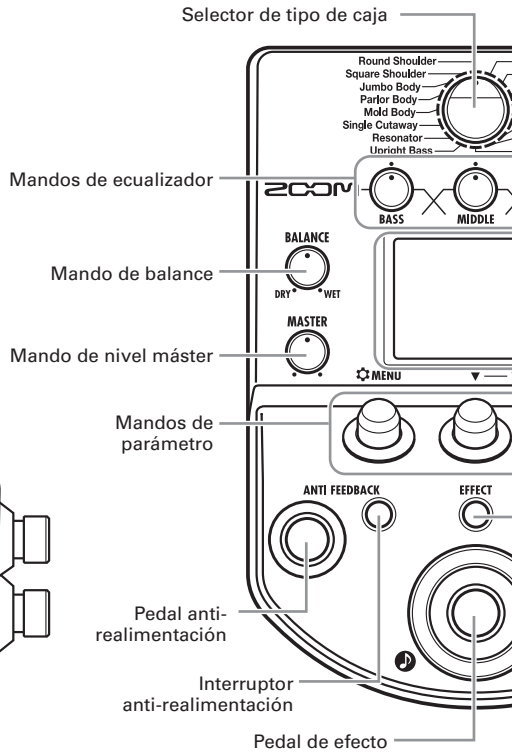
# Nombres de las partes

Nombres de las partes

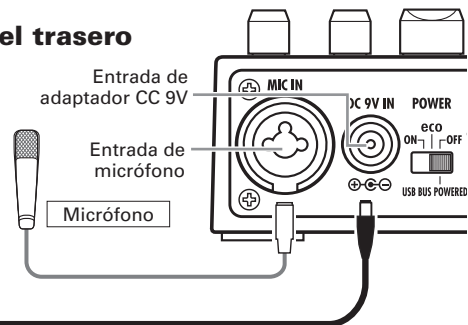
## Panel izquierdo



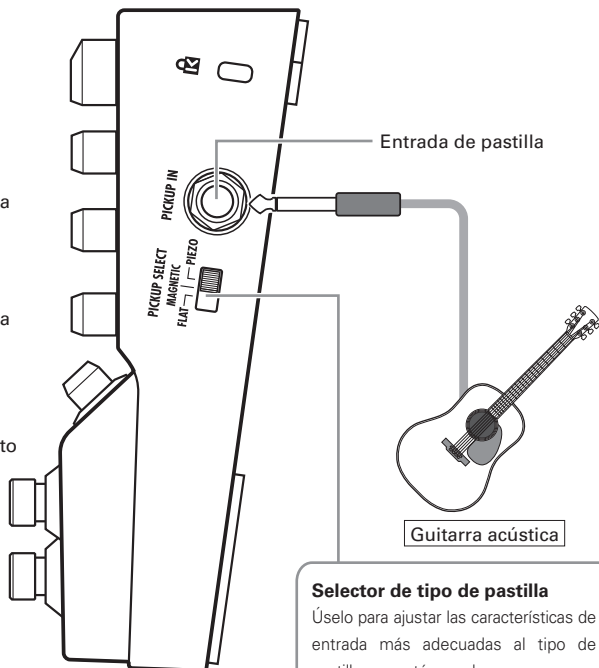
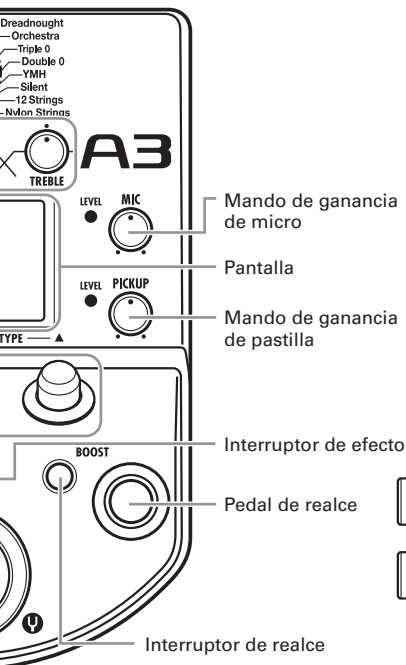
## Panel superior



## Panel trasero

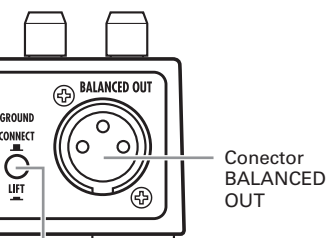


## Panel derecho



### Selector de tipo de pastilla

Úselo para ajustar las características de entrada más adecuadas al tipo de pastilla que esté usando. Ajustelo a PIEZO cuando use una guitarra acústica con una pastilla piezoeléctrica o a MAGNETIC cuando use una magnética. También puede elegir FLAT si no quiere ningún ajuste de pastilla.



### Interruptor GROUND

Use este interruptor para conectar o desconectar la toma de tierra del conector BALANCED OUT. Ajustelo a "LIFT" (pulsado) para separa la ruta de señal de la toma de tierra. En "CONNECT" (sin pulsar) la señal estará conectada a tierra.

# Puesta en marcha

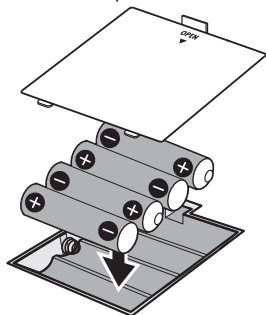
## 1 Encendido

- Baje al mínimo el volumen de cualquier amplificador u otro dispositivo audio conectado antes de encender la unidad.

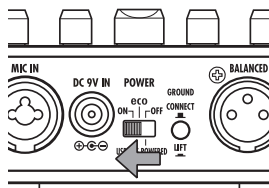


### ■ Funcionamiento a pilas

Abra la tapa que está en la parte inferior de la unidad e introduzca las pilas dentro del compartimento.



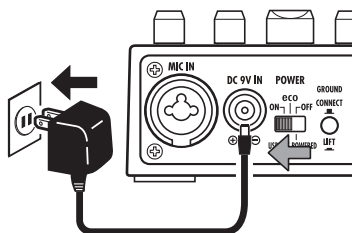
Parte inferior de la unidad



- Encienda el amplificador u otro dispositivo audio conectado y aumente el volumen.

### ■ Uso con adaptador

Conecte un adaptador AD-16.



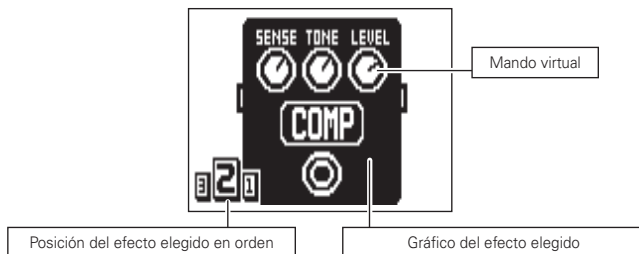
## Uso del ajuste eco del interruptor POWER

**Cuando ajuste este interruptor a la posición eco, si no utiliza el A3 durante un periodo de 10 horas, la unidad se apagará automáticamente.**


Si quiere que la unidad esté encendida siempre, ajuste este interruptor a ON.

## 2 Información en pantalla

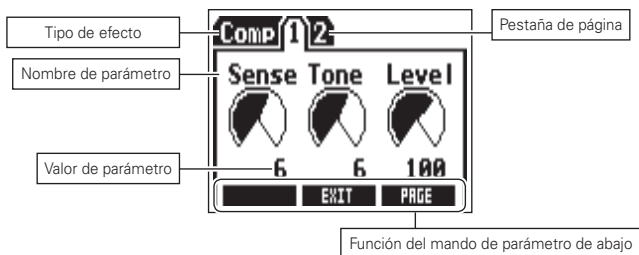
### ■ La pantalla inicial le muestra el efecto activo



#### AVISO

- La posición de los mandos virtuales cambian de acuerdo al valor de los parámetros.
- Pulse  para volver a la pantalla inicial cuando esté en cualquier otra pantalla.

### ■ La pantalla Edit le muestra los parámetros editados



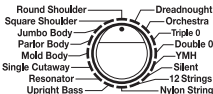
#### AVISO

- Si hay disponibles 4 o más parámetros ajustables, aparecerán varias pestañas de página.

# Ajuste del sonido y volumen

## 1 Selección del tipo de caja

Elija el tipo de caja de resonancia que coincida con el de su guitarra.

- Gire 

### NOTA

- Esto no tiene ningún efecto sobre la entrada de micro.
- Esto no queda almacenado con los patches.
- Vea pág. 33 para más información relativa a los tipos de caja que puede elegir.

## 2 Ajuste de la sensibilidad de entrada

### ■ Para la entrada de pastilla

- Gire 

### ■ Para la entrada de micro


- Gire 

### NOTA

- Ajustelo de forma que el indicador LEVEL no llegue a parpadear en color rojo.



## 3 Selección del tipo de modelo

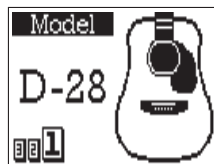
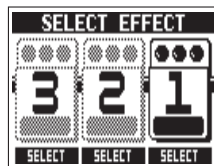
- Pulse  en la pantalla inicial.

- Pulse  para elegir el efecto 1.



- El tipo de modelo aparecerá en la pantalla inicial.

- Use  y  para elegir el tipo de modelo.



### NOTA





- Para más detalles acerca de los distintos tipos de modelos, vea pág. 34.



## 4 Ajuste de la ecualización

- Gire .

### AVISO

-  : Ajustelo para realzar o cortar las frecuencias graves (sobre 60 Hz) en hasta  $\pm 12$  dB.
-  : Ajustelo para cortar las frecuencias medias (sobre 700 Hz) en hasta  $-12$  dB.
-  : Ajustelo para realzar las frecuencias medias (alrededor de 400 Hz) en hasta 12 dB.
-  : Ajustelo para realzar o cortar las altas frecuencias (alrededor de 8 kHz) en hasta  $\pm 12$  dB.

## 5 Ajuste de la cantidad de sonido original

Ajuste el balance entre las señales original (DRY) y con efectos (WET).

- Gire .

### NOTA

- La señal con efectos o "húmeda" es el sonido creado por la selección de pastilla, previo, efecto, realce y ajustes de ecualizador.

## 6 Ajuste del nivel máster

- Gire .

# Ajuste de los efectos

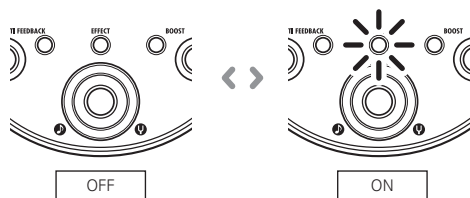
Confirme que está activa la pantalla inicial.

## 1 Activación y desactivación de efectos

- Pulse .



- Esto hará que el efecto que aparece en pantalla cambie de ON a OFF.

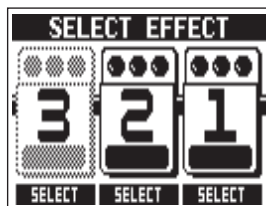


## 2 Selección del efecto a ajustar

- Pulse .
- Pulse ,  o  para elegir el efecto que quiera ajustar.

### AVISO

- Los efectos que estén en OFF aparecerán en color gris.



- El efecto elegido aparecerá en la pantalla inicial.

### NOTA

- El efecto 1 es específico para los tipos de modelo. (Vea pág. 34).



### 3 Selección de un tipo de efectos

- Pulse  TYPE o .



- El tipo de efecto cambiará.



#### AVISO

- Vea la sección que comienza en la pág. 34 para más información sobre los tipos de efectos y parámetros.

#### NOTA

- Los tipos de modelos solo pueden ser seleccionados para el efecto 1.

#### Límite de procesamiento de efectos




El **A3** le permite combinar hasta tres efectos como quiera. Sin embargo, si combina tipos de efectos que requieren gran potencia de procesamiento, es posible que la capacidad de procesamiento disponible no sea suficiente. En este caso, si el procesamiento necesario para un efecto sobrepasa la capacidad disponible, aparecerá el mensaje "DSP Full!" y el efecto será anulado. Puede solucionar esto cambiando algunos de los tipos de efectos y/o ajustándolos a THRU.


#### NOTA


- Un efecto requiere la misma cantidad de potencia de procesamiento tanto si está activado como si no lo está.

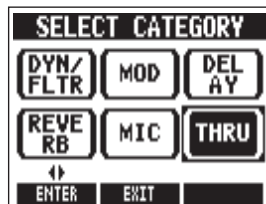
## 4 Selección de la categoría de efecto

- Mantenga pulsado  durante 1 segundo.




- Gire  para elegir la categoría.

- Pulse .



### AVISO

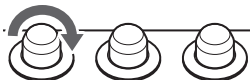
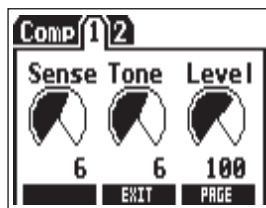
- Pulse  para cancelar la selección.
- Solo puede elegir categorías de efectos para los efectos 2 y 3.

## 5 Ajuste de parámetros

- Gire ,  y .



- Se abrirá una pantalla de edición en la que podrá ajustar parámetros.

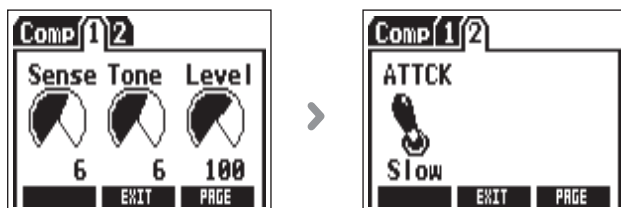


## 6 Cambio de página

- Pulse  cuando esté abierta la pantalla Edit.



- Se abrirá la página siguiente.



## 7 Uso de la función Tap Tempo

Los efectos de retardo y algunos de modulación y filtros pueden ser sincronizados con el tiempo. Elija un efecto que pueda ser sincronizado y ajuste sus parámetros Time, Rate u otros que puedan ser sincronizados a un valor de nota ♩ o ♪.

Podrá ajustar el tiempo marcándolo rítmicamente con el pedal o un mando.

### NOTA


- Por defecto, **cuando lo mantenga pulsado, el pedal estará ajustado para activar el afinador**. Para marcar rítmicamente el tiempo con el pedal, deberá cambiar el ajuste de forma que el pedal active la función Tap tempo cuando lo mantenga pulsado. (Vea pág. 24).
- Los ajustes de tiempo quedan almacenados de forma independiente para cada patch.

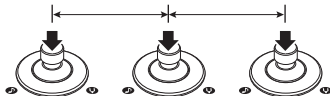
### ■ Ajuste del tiempo marcándolo rítmicamente con el pedal

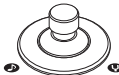
- Mantenga pulsado  durante 1 segundo.



## Ajuste de los efectos

- Pulse rítmicamente  2 o más veces al tiempo que quiera.



- Mantenga pulsado  durante 1 segundo para volver a la pantalla inicial.

### NOTA

- Si pulsa  con  apagado, el efecto quedará en OFF durante 1 segundo.


## ■ Ajuste del tiempo con los mandos de parámetro

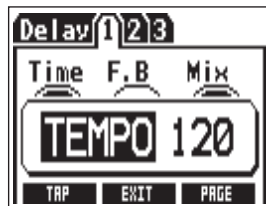
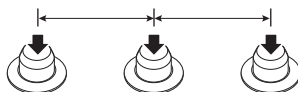
- Acceda a un efecto que pueda ser sincronizado con el tiempo. (Vea pág. 35).




- Gire ,  y .




- Pulse  2 o más veces al tiempo que quiera.



## 8 Vuelta a la pantalla inicial

- Pulse .

### AVISO

- Para volver a la pantalla inicial, puede pulsar  en cualquier pantalla de efecto.

# Uso de la función de realce (Boost) BOOST

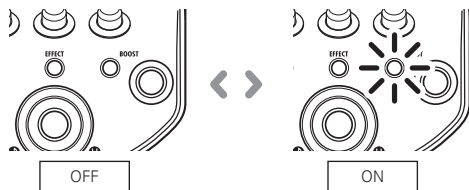
Puede aumentar el volumen en hasta 12 dB, lo que le permite ajustar el volumen usado durante los solos o cuando cambie de un rasgueo a un punteo.

## 1 Activación y desactivación del realce

- Pulse .




- Esto activa o desactiva la función de realce o Boost.



### NOTA

- Si el sonido empieza a distorsionar cuando esta función esté activada, ajuste el nivel master.
- El ajuste Boost ON/OFF no queda memorizado. Siempre empezará en OFF cuando encienda la unidad.

## 2 Ajuste de parámetros

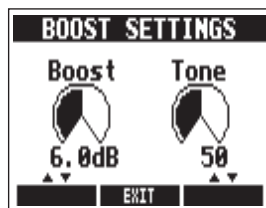
- Pulse .



- Ajuste los parámetros.

Boost : Gire .

Tone : Gire .



## 3 Finalización del ajuste

- Pulse  o .

# Uso de la función de anti-realimentación

Esta unidad puede detectar de forma automática el rango de frecuencias que produce una realimentación y puede cortar dicha frecuencia para detener el problema.

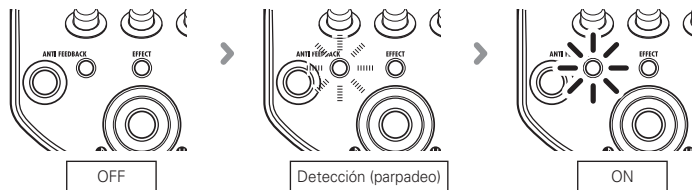
## 1 Supresión de la realimentación

### ANTI FEEDBACK


- Pulse 



- Tras detectar la frecuencia que produce la realimentación, la función anti-realimentación se activará y se encenderá su piloto.

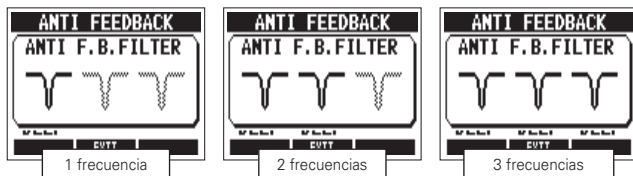



### ANTI FEEDBACK

- Cada vez que pulse , la unidad volverá a detectar la frecuencia que produce la realimentación. Este sistema puede detectar hasta 3 frecuencias a la vez.

### AVISO

- Una vez que haya terminado la detección, la pantalla le mostrará el número de frecuencias cortadas.



- Para desactivar la función anti-realimentación, pulse de nuevo  una vez que hayan sido localizadas 3 frecuencias.

### NOTA

- Cuando desactive esta función, las frecuencias detectadas serán ignoradas (borradas).
- El proceso de detección automática de frecuencias problemáticas será cancelado si usa cualquier otro botón o mando.




## 2 Ajuste de parámetros

- Pulse  .

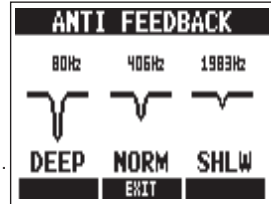


- Ajuste la profundidad (corte máximo de frecuencia).

Profundidad del primer filtro: Gire  .

Profundidad del segundo filtro: Gire  .

Profundidad del tercer filtro: Gire  .



### NOTA

- Tras la detección, la profundidad de cada uno de los filtros será ajustada automáticamente a DEEP.


## 3 Finalización del ajuste

- Pulse  o  .


# Selección y almacenamiento de memorias de patch


Puede almacenar hasta 20 ajustes de efectos en la memoria como patches. Cuando la unidad sale de fábrica, la función de almacenamiento automático de patch está activa. Por ello, cualquier cambio que realice será almacenado de forma automática tan pronto como lo realice.

## 1 Selección de una memoria de patch


- Pulse  en la pantalla inicial.

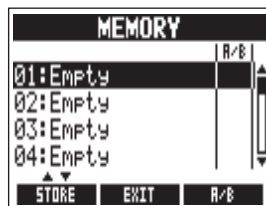
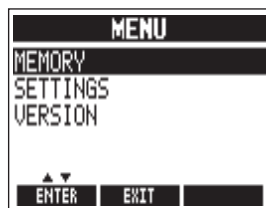


- Gire  para elegir MEMORY.

- Pulse .

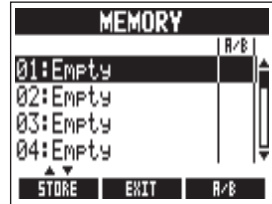


- Gire  para elegir una memoria de patch.



## 2 Almacenamiento de una memoria de patch


- Pulse  en la pantalla MEMORY.





- Modifique el nombre y elija la posición en la que almacenará la memoria de patch.



Gire  para desplazar el cursor.

Gire  para cambiar el carácter.

Pulse  para cambiar el tipo de carácter/símbolo.

Gire  para elegir la posición de la memoria de patch.



- Pulse  .

**NOTA**

- Una vez que almacene los ajustes, se volverá a abrir la pantalla MEMORY.

**AVISO**

- Si quiere cancelar el proceso de almacenamiento de ajustes de memoria de patch y volver a la pantalla


MEMORY, pulse  en lugar de .

# Cambio de memorias de patch


Puede elegir de antemano el orden en que cambiarán las memorias de patch cuando pulse el pedal. Puede añadir hasta 20 memorias de patch a esta lista ordenada.


## 1

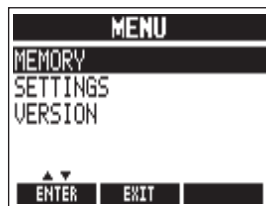
### Adición o supresión de memorias de patch a una lista que podrá recorrer con el pedal


- Pulse  en la pantalla inicial.



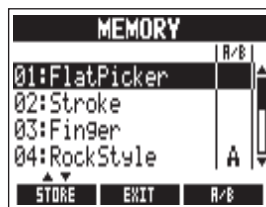
- Gire  para elegir MEMORY.

- Pulse .




- Gire  para elegir una memoria de patch a añadir o eliminar a la lista ordenada.


- Pulse .




#### AVISO

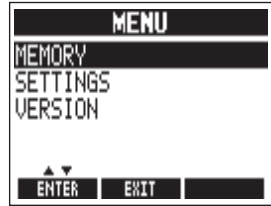
- Mantenga pulsado  si quiere eliminar todas las memorias de patch del listado del pedal.

## 2 Avance por las memorias de patch del listado usando el pedal

- Pulse  en la pantalla inicial.



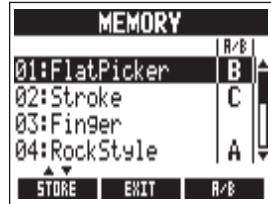
- Gire  para elegir MEMORY.



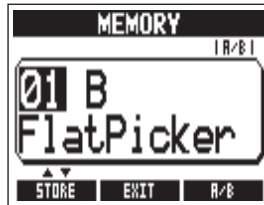
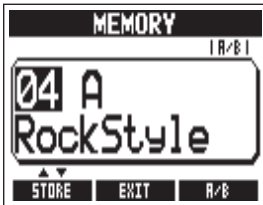
- Pulse .



- Pulse .



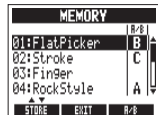
- Cada vez que pulse el pedal, la memoria de patch cambiará en el orden fijado.



### AVISO


- En el ejemplo de la derecha, el pulsar el pedal hará que vaya pasando por las memorias de patch en orden alfabético, de la siguiente forma.

[04:RockStyle] → [01:FlatPicker] → [02:Stroke] →  
[04:RockStyle] → [01:FlatPicker] ...




# Cambio de diversos ajustes

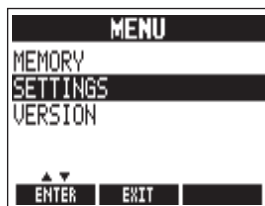
## 1 Cambio de diversos ajustes

- Pulse  en la pantalla inicial.



- Gire  para elegir SETTINGS.


- Pulse .

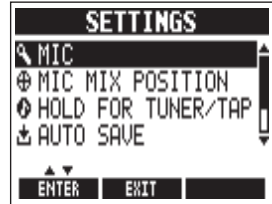



### AVISO

- Tras realizar los ajustes, pulse  para volver a la pantalla anterior.
- Pulse  para volver a la pantalla inicial.


## 2 Cambio de los ajustes de entrada de micro

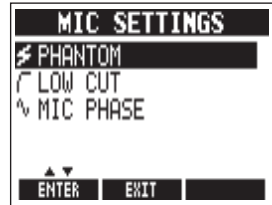
- Gire  para elegir MIC.



- Pulse .




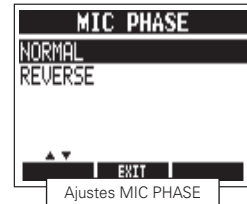
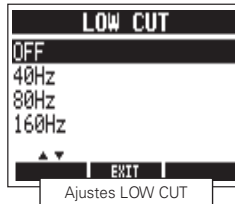
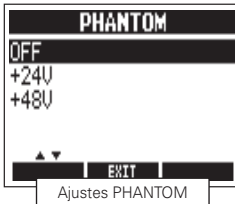
- Gire  para elegir el elemento a ajustar.



- Pulse .




- Gire  para cambiar el ajuste.



### AVISO

- PHANTOM : Esto ajusta el voltaje de la alimentación fantasma.
- LOW CUT : Si quiere reducir el ruido de bajas frecuencias, elija la banda de frecuencia a cortar.
- MIC PHASE : Ajusta la fase de la señal de entrada de micro.

### NOTA


- Si pulsa  para salir de la página PHANTOM, el ajuste que haya elegido quedará como activo.
- Algunos micrófonos condensadores no funcionan con el ajuste de alimentación fantasma de +24V. No obstante este ajuste consume menos que el de +48V, por lo que le puede servir para ahorrar pilas.

### 3 Ajuste de la posición de mezcla de la entrada de micro

• Gire  para elegir MIC MIX POSITION.

• Pulse .



• Gire  para elegir la posición de mezcla del micro.




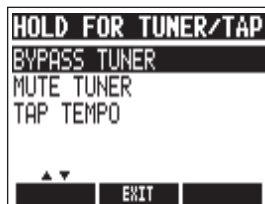
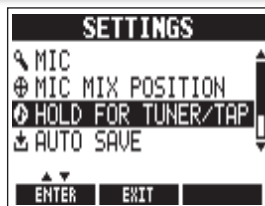
### 4 Ajuste de la función activada al mantener pulsado el pedal

• Gire  para elegir HOLD FOR TUNER/TAP.

• Pulse .



• Gire  para elegir la función.




**AVISO**

- BYPASS TUNER : Activa el afinador. Los efectos quedan en bypass al usar este afinador.
- MUTE TUNER : Activa el afinador. La salida queda anulada mientras use el afinador (valor por defecto).
- TAP TEMPO : Activa la función Tap Tempo.




## 5 Ajuste de la función Auto Save

- Gire  para elegir AUTO SAVE.



- Pulse .



- Gire  para elegir el ajuste.

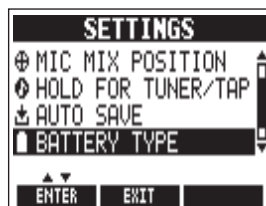



### AVISO

- ON (por defecto): Los cambios en los presets son almacenados de forma automática.
- OFF: Los cambios en los presets no son almacenados hasta que lo haga manualmente. (Vea pág. 19).

## 6 Selección del tipo de pila

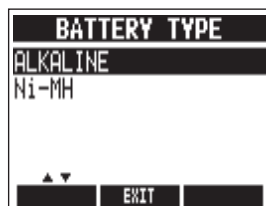
- Gire  para elegir BATTERY TYPE.



- Pulse .

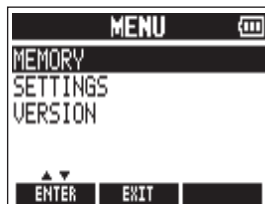


- Gire  para elegir el tipo de pilas que use.



### 7 Comprobación de carga restante de las pilas

- La cantidad de carga que queda en las pilas aparece en la parte superior derecha de la pantalla MENU cuando esté usando la unidad a pilas.



### 8 Ajuste de la pantalla


- Gire  para elegir LCD SETTINGS.

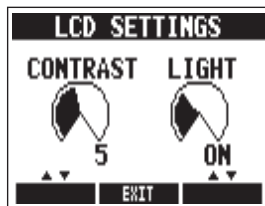
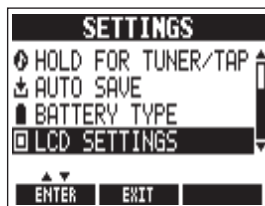
- Pulse .



- Ajuste la pantalla.

CONTRAST (contraste) : Gire .

LIGHT (tiempo durante el que se mantiene la retroiluminación activa) : Gire .



## 9 Finalización del proceso de ajustes

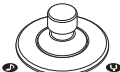
- Pulse .

### AVISO

- Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse  para volver a la pantalla anterior.

# Uso del afinador

## 1 Activación del afinador

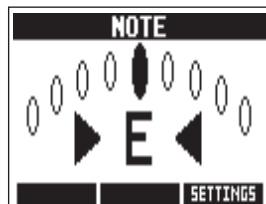
- Mantenga pulsado  durante 1 segundo.

### AVISO

- Debe realizar un ajuste previo para que el mantener pulsado el pedal



active la función Tap Tempo. (Vea pág. 24).

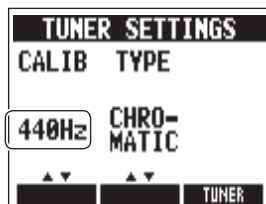


## 2 Cambio del tono standard del afinador

- Pulse  en la pantalla del afinador.



- Gire .



### NOTA

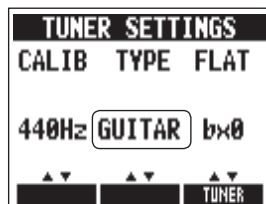
- Puede ajustar el tono standard para el A (la) central entre 435-445 Hz.
- El tono standard ajustado queda memorizado incluso después de apagar la unidad.

## 3 Selección del tipo de afinador

- Pulse  en la pantalla del afinador.



- Gire .



### ■ Afinador cromático

El afinador cromático le muestra el nombre del tono más cercano (semitono) y el desfase de la señal de entrada con respecto a ese tono.

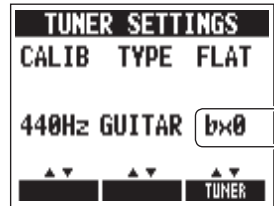
### ■ Otros tipos de afinador

Dependiendo del tipo elegido, aparecerá el nombre de la cuerda más cercana y el desfase de la señal con respecto a ella. Puede elegir entre las siguientes opciones:

Indicación	Significado	Número de cuerda/nombre de nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Afinación standard para guitarra, incluyendo las de 7 cuerdas	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	En afinación de A libre, las cuerdas libres producen un acorde A	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	En afinación de D libre, las cuerdas libres producen un acorde D	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	En afinación de E libre, las cuerdas libres producen un acorde E	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	En afinación de G libre, las cuerdas libres producen un acorde G	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Esta afinación alternativa se usa a menudo para "tapping", etc.	-	D	A	D	G	A	D

## 4 Uso de una afinación "drop"

- Pulse  en la pantalla del afinador.
- Gire .



**NOTA**

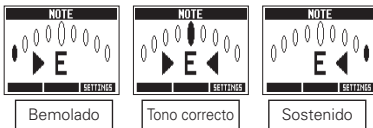
- Puede bajar la afinación en uno (b x1), dos (b x2) o tres (b x3) semitonos.
- Las afinaciones "drop" no son posibles cuando haya ajustado TYPE a CHROMATIC.

## 5 Afinación de una guitarra

- Toque al aire la cuerda que quiera afinar y afinela.

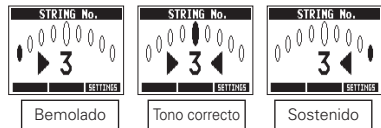
### ■ Afinador cromático

En pantalla verá el nombre de la nota más cercana y el desfase.



### ■ Otros tipos de afinador

En pantalla verá el número de la cuerda más cercana y el desfase.



## 6 Finalización de la afinación

- Pulse .


**AVISO**

- También puede finalizar la afinación pulsando el pedal




# Actualización del firmware

## 1 Verificación de la versión de firmware

- Pulse  en la pantalla inicial.

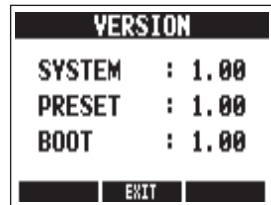
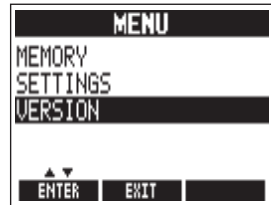


- Gire  para elegir VERSION.

- Pulse .



- En pantalla aparecerá la versión del firmware.



## 2 Descarga de la aplicación de actualización de firmware

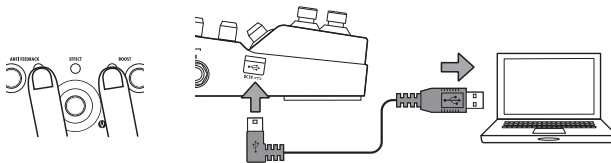
- Vaya a la página web de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

## 3 Preparativos para actualizar el firmware

- Compruebe que la unidad esté apagada.



- Mientras pulsa a la vez   , conecte la unidad a un ordenador por medio del cable USB.



- Aparecerá la pantalla FIRMWARE UPDATE.



## 4 Actualización del firmware

- Ejecute la aplicación de actualización de firmware en su ordenador y ejecute la actualización.

### NOTA

- No desconecte el cable USB durante este proceso de actualización del firmware.

### AVISO

- Vea en la web de ZOOM las instrucciones acerca de cómo usar esta aplicación.

### 5 Finalización de la actualización

- Cuando el **A3** haya completado la actualización, en la pantalla aparecerá el mensaje "Complete!."



- Desconecte el cable USB.

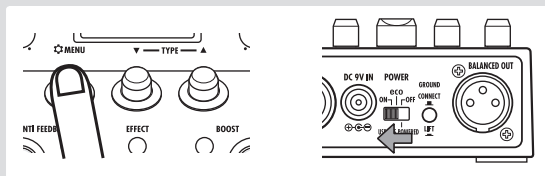
#### AVISO

- Esta actualización del firmware no borrará las memorias de patch almacenadas.

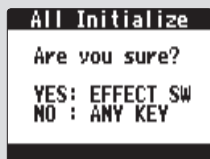
### Restauración del **A3** a sus valores de fábrica

#### 1. Uso de la función All Initialize (inicialización completa)

- Mientras pulsa , encienda la unidad.




- Aparecerá la pantalla All Initialize.



#### 2. Ejecute la función All Initialize

- Pulse .

#### NOTA

- Para cancelarlo, pulse cualquier tecla distinta a .

















#### AVISO

- La ejecución de esta función All Initialize restaurará todos los ajustes del **A3** a los valores de fábrica, incluyendo las memorias de patch. No use esta función salvo que esté seguro de que lo quiere hacer.






























# Tipos de efectos y parámetros


## Tipos de cajas

Round Shoulder		Dreadnought	
	La opción ideal para guitarras con hombros redondeados como la Gibson J-45.		La opción ideal para guitarras dreadnought, como la Martin D-28.
Square Shoulder		Orchestra	
	La opción ideal para guitarras con hombros cuadrados como la Gibson Hummingbird.		La opción ideal para guitarras clásicas o de orquesta, como la Martin OM-28.
Jumbo Body		Triple 0	
	La opción ideal para guitarras con caja jumbo, como la Gibson SJ-200.		La opción ideal para guitarras 000, como la Martin 000-28.
Parlor Body		Double 0	
	La opción ideal para guitarras de tipo parlor, como la Gibson LG-2.		La opción ideal para guitarras 00, como la Martin 00-18.
Mold Body		YMH	
	La opción ideal para guitarras con caja fabricada en resinas, como la Ovation Adamas.		La opción ideal para guitarras con caja jumbo YAMAHA, como la YAMAHA LL36.
Single Cutaway		Silent	
	La opción ideal para guitarras de un único cutaway, como la Taylor 314ce.		La opción ideal para guitarras cerradas que no disponen de cajas acústicas con boca.
Resonator		12 Strings	
	La opción ideal para guitarras resonator o dobro.		Recrea los sonidos limpios de las guitarras de 12 cuerdas.
Upright Bass		Nylon Strings	
	La opción ideal para contrabajos.		La opción ideal para guitarras clásicas que usan cuerdas de nylon.

## Tipos de efectos y parámetros






### Tipos de modelo

 <b>D-28</b> <b>Dreadnought</b>	 <b>D-18</b> <b>Dreadnought</b>	 <b>D-45</b> <b>Dreadnought</b>	 <b>000-28</b> <b>Triple 0</b>
Características de caja de una Martin D-28, que es una acústica standard.	Características de caja de una Martin D-18, con un sonido limpio.	Características de caja de una Martin D-45, con unos ricos armónicos y unos profundos graves.	Características de caja de una Martin 000-28, con unos preciosos agudos.
 <b>000-18</b> <b>Triple 0</b>	 <b>OM-28</b> <b>Orchestra</b>	 <b>OM-18</b> <b>Orchestra</b>	 <b>OM-42</b> <b>Orchestra</b>
Características de caja de una Martin 000-18, con unos graves muy limpios.	Características de caja de una Martin OM-28, con unos agudos limpios y el volumen justo.	Características de caja de una Martin OM-18, con mucho sonido y una respuesta rápida.	Características de caja de una Martin OM-42, con ricos armónicos y unos bajos profundos.
 <b>00-21</b> <b>Double 0</b>	 <b>00-18</b> <b>Double 0</b>	 <b>J-45</b> <b>Round Shoulder</b>	<b>Advanced Jumbo</b> <b>Round Shoulder</b>
Características de caja de una Martin 00-21, que le ofrece el sonido limpio típico de jacaranda.	Características de caja de una Martin 00-18, con un sonido bien balanceado para una caja pequeña.	Características de caja de una Gibson J-45, con un sonido seco perfecto para rasgueos.	Características de caja de una Gibson J-45 Advanced Jumbo, con tapa trasera en palisandro para unos mejores graves.
<b>J-160E</b> <b>Round Shoulder</b>	<b>Hummingbird</b> <b>Square Shoulder</b>	<b>Dove</b> <b>Square Shoulder</b>	<b>SJ-200</b> <b>Jumbo Body</b>
 Características de caja de una Gibson J-160E, famosa por ser una pionera como electro-acústica.	 Características de caja de una Gibson Hummingbird, adorada por músicos tanto de pop como de rock.	 Características de caja de una Gibson Dove, con unos graves sólidos gracias a sus tapas de arce.	 Características de caja de una Gibson SJ-200, conocida como la reina de las guitarras flattop.
<b>F-55</b> <b>Jumbo Body</b>	<b>LG-2</b> <b>Parlor Body</b>	<b>LG-0</b> <b>Parlor Body</b>	<b>314ce</b> <b>Single Cutaway</b>
 Características de caja de una Guild F-55, de graves profundos y agudos brillantes gracias a su gran caja.	 Características de caja de una Gibson LG-2, que es una guitarra de pequeño tamaño adorada por los músicos de blues.	 Características de caja de una Gibson LG-0, con un sonido característico gracias a sus refuerzos.	 Características de caja de una Taylor 314ce, famosa por su gran manejabilidad y sonido balanceado.
<b>LL36</b> <b>YMH</b>	<b>LL66</b> <b>YMH</b>	<b>Adamas</b> <b>Mold Body</b>	<b>Legend</b> <b>Mold Body</b>
 Características de caja de una YAMAHA LL36, con un sonido sólido y bien balanceado.	 Características de caja de una YAMAHA LL66, con un sonido transparente con un buen balance entre todas las cuerdas.	 Características de caja de una Ovation Adamas, creada para conseguir unas vibraciones ideales gracias al exclusivo material usado en ella.	 Características de caja de una Ovation Legend, de tapa trasera curvada y una gran boca.
<b>Nylon</b> <b>Nylon Strings</b>	<b>12Strings</b> <b>12Strings</b>	<b>Resonator</b> <b>Resonator</b>	<b>UprightBass</b> <b>Upright Bass</b>
 Características de caja de una guitarra con cuerdas de nylon usada en bossa nova, jazz y otros estilos.	 Características de caja de una guitarra de 12 cuerdas Guild, que ofrece el exclusivo sonido amplio de las dobles cuerdas.	 Características de caja de una guitarra resonator Dobro, con un resonador cónico de araña en una caja de madera.	 Características de caja de un contrabajo, con agudos suaves y profundos graves.

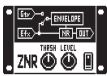




Tipo de efecto	Parámetro	Rango de parámetro	Explicación del efecto	
	Este es un sonido de tipo reactor como el de un flanger ADA.			
		Mando 1	Mando 2	Mando 3
	Pág. 01	Depth 0-100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 0-50 Ajusta la velocidad de la modulación.	Reso -10-10 Ajusta la intensidad de la resonancia de la modulación.
Pág. 02	PreD 3-50 Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.	Mix 0-100 Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	
Pantalla de efecto	Explicación del parámetro	Icono de posible sincronización de tiempo		

## Tipos de efectos y parámetros



### [DYN/FLTR]








<b>Comp</b>	Este compresor es del estilo del MXR Dyna Comp.			
		Mando 1	Mando 2	Mando 3
	Pág. 01	Sense 0-10 Ajusta la sensibilidad del compresor.	Tone 0-10 Ajusta el tono.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.
	Pág. 02	ATTCK Slow, Fast Ajusta la velocidad de ataque del compresor a rápida o lenta.		
<b>RackComp</b>	Este compresor le permite un ajuste más preciso que Comp.			
		Mando 1	Mando 2	Mando 3
	Pág. 01	THRSH 0-50 Ajusta el nivel que activa el compresor.	Ratio 1-10 Ajusta el ratio de compresión.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.
	Pág. 02	ATTCK 1-10 Ajusta la velocidad de ataque del compresor.		
<b>M Comp</b>	Este compresor le ofrece un sonido más natural.			
		Mando 1	Mando 2	Mando 3
	Pág. 01	THRSH 0-50 Ajusta el nivel que activa el compresor.	Ratio 1-10 Ajusta el ratio de compresión.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.
	Pág. 02	ATTCK 1-10 Ajusta la velocidad de ataque del compresor.		
<b>OptComp</b>	Este compresor es del estilo del APHEX Punch FACTORY.			
		Mando 1	Mando 2	Mando 3
	Pág. 01	Drive 0-10 Ajusta la profundidad de la compresión.	Tone 0-100 Ajusta el tono.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.
	Pág. 02			
<b>SlowATTCK</b>	Este efecto ralentiza el ataque de cada nota, produciendo un sonido de tipo violín.			
		Mando 1	Mando 2	Mando 3
	Pág. 01	Time 1-50 Ajusta el tiempo de ataque.	Curve 0-10 Ajusta la curva del cambio de volumen durante el ataque.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.
	Pág. 02			

## Tipos de efectos y parámetros

	La exclusiva reducción de ruidos de ZOOM corta los ruidos durante las pausas sin afectar al sonido.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	THRSH	1-25	DETECT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta el nivel de detección de la señal de control.		Ajusta el nivel de salida.		
GraphicEQ							
Esto es un ecualizador gráfico de 6 bandas.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	160Hz	-12-12	400Hz	-12-12	800Hz	-12-12
	Pág. 02	Realiza o corta la banda de frecuencias graves (160 Hz).		Realiza o corta la banda de frecuencias semi-graves (400 Hz).		Realiza o corta la banda de frecuencias medias (800 Hz).	
Pág. 03	3.2kHz	-12-12	6.4kHz	-12-12	12kHz	-12-12	
Pág. 02	Realiza o corta la banda de frecuencias agudas (3.2 kHz).		Realiza o corta la banda de frecuencias súper-agudas (6.4 kHz).		Realiza o corta la banda de frecuencias de armónicos (12 kHz).		
Pág. 03	Level	0-150					
ParaEQ							
Esto es un ecualizador paramétrico de 2 bandas.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Freq1	20Hz-20kHz	Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12-12
	Pág. 02	Ajusta la frecuencia central de EQ1.		Ajusta la Q de EQ1.		Ajusta la ganancia de EQ1.	
Pág. 02	Freq2	20Hz-20kHz	Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12-12	
Pág. 03	Ajusta la frecuencia central de EQ2.		Ajusta la Q de EQ2.		Ajusta la ganancia de EQ2.		
Pág. 03	Level	0-150					
Exciter							
Este excitador es del estilo del BBE Sonic Maximizer.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bass	0-100	Trebl	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la cantidad de corrección de fase de las bajas frecuencias.		Ajusta la cantidad de corrección de fase de las altas frecuencias.		Ajusta el nivel de la señal tras pasar por el módulo.	
AutoWah							
Este efecto modifica el wah en base a la intensidad del punteo.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Sense	-10--1, 1-10	Reso	0-10	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la intensidad del sonido de la resonancia.		Ajusta el nivel de salida.	






## [MOD]


Tremolo							
Este efecto modifica el volumen a una velocidad constante.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	Wave	UP 0-LJP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9					
Phaser							
Este efecto añade una variación de fase al sonido.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el tono del tipo de efecto.		Ajusta el nivel de salida.	

<b>Chorus</b>	Este efecto mezcla un tono modificado con el original para añadir movimiento y grosor.							
			<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100	
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.		
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150			
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.					
<b>Detune</b>	Mezclando un sonido de efecto con una ligera modulación de tono con el original, este tipo de efecto tiene un chorus sin demasiada modulación.							
			<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>	
	Pág. 01	Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100	
		Ajusta la desafinación en cents, que son pasos de 1/100 de semitono.		Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido de efecto.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.		
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150			
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.					
<b>SilkyCho</b>	Este efecto chorus combina 2 bandas de desafinación y chorus para un control preciso.							
			<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>	
	Pág. 01	LoMix	0-100	HiMix	0-100	ChMix	0-100	
		Ajusta la cantidad de desafinación de graves de la mezcla.		Ajusta la cantidad de desafinación de agudos de la mezcla.		Ajusta la cantidad de chorus de la mezcla.		
	Pág. 02	LoPit	-25-25	HiPit	-25-25	PreD	0-50	
		Ajusta la cantidad de modulación de tonos para la desafinación de las bajas frecuencias.		Ajusta la cantidad de modulación de tonos para la desafinación de las altas frecuencias.		Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.		
	Pág. 03	Rate	0-100	Depth	0-100	Tone	0-10	
	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta el tono.			
<b>MirageCho</b>	Este chorus brilla como un espejismo.							
			<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	0-100	Mix	0-100	
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.		
	Pág. 02	PreD	1-20	Tone	0-10	Level	0-150	
	Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
<b>StereoCho</b>	Esto es un chorus stereo con un sonido limpio.							
			<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100	
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.		
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150			
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.					
<b>Flanger</b>	Esto es un sonido de tipo reactor como el de un flanger ADA.							
			<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10	
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de la modulación.		
	Pág. 02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150	
	Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.		Ajusta el nivel de salida.			
<b>PitchSHFT</b>	Este efecto modula el tono arriba o abajo.							
			<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>	
	Pág. 01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	
		Ajusta la cantidad de modulación en semitonos. "0" le da un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y con efecto.		
	Pág. 02	Fine	-25-25	Level	0-150			
	Permite un ajuste preciso de la modulación en cents (1/100 de semitono).		Ajusta el nivel de salida.					

## Tipos de efectos y parámetros


### [DELAY]

Delay		Este largo retardo tiene una longitud máxima de 4000 ms.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Time	1-4000	↗	FB	0-100	Mix	0-100	
		Ajusta el tiempo de retardo.			Ajusta la cantidad de realimentación.			Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	HIDMP	0-10		P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido de retardo.		Ajusta la salida del retardo a mono o ping-pong.				Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 03	Tail	OFF/ON							
		En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.							
ModDelay		Este efecto de retardo le permite el uso de la modulación.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100	
		Ajusta el tiempo de retardo.			Ajusta la cantidad de realimentación.			Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	Rate	1-50		Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.				En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.		
ReverseDL		Este retardo inverso es una largo retardo con una longitud máxima de 2000 ms.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Time	10-2000	↗	FB	0-100	Bal	0-100	
		Ajusta el tiempo de retardo.			Ajusta la cantidad de realimentación.			Ajusta el balance entre el sonido original y con efecto.	
	Pág. 02	HIDMP	0-10		Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido de retardo.		Ajusta el nivel de salida.				En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.		
MultiTapD		Este efecto produce varios sonidos de retardo con distintos tiempos.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Time	1-3000	↗	PTRN	1-8	Mix	0-100	
		Ajusta el tiempo de retardo.			Ajusta el patrón de marcación, con patrones de rítmicos a aleatorios.			Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	Tone	0-10		Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.				En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.		
StereoDly		Este retardo stereo le permite ajustar por separado los tiempos izquierdo y derecho.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	TimeL	1-2000	↗	TimeR	1-2000	↗	Mix	0-100
		Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo.			Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho.			Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	LchFB	0-100		RchFB	0-100	Level	0-150	
	Realimentación del canal izquierdo.		Realimentación del canal derecho.				Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 03	LchLv	0-100		RchLv	0-100	Tail	OFF/ON		
	Ajusta la salida del retardo del canal izquierdo.		Ajusta la salida del retardo del canal derecho.				En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.		


StompDly		Suba la realimentación en este retardo de tipo pedal para hacer que auto-oscile.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	E.LVL	0-120	FB	0-100	Time	1-600
	Pág. 02	Sync	OFF, 1-8	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON
	Pág. 03	HIDMP	0-10				

Ajusta la cantidad de sonido con efectos mezclado con el original.  
 Ajusta la cantidad de realimentación.  
 Ajusta el tiempo de retardo.  
 Activa la sincronización del tiempo.  
 Ajusta la salida a mono o stereo (STR). En stereo, el sonido del efecto es emitido por el canal L y el sonido de entrada seco (sin modificaciones) es emitido a través del canal R.  
 En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.  
 Ajusta la atenuación de agudos del sonido de retardo.


## [REVERB]

HD Reverb		Esto es una reverb de alta definición.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100
	Pág. 02	PreD	1-200	HPF	0-10	Level	0-150
	Pág. 03	Tail	OFF/ON				


Ajusta la duración de las reverberaciones.  
 Ajusta el tono.  
 Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.  
 Ajusta el retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.  
 Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa-altos.  
 Ajusta el nivel de salida.  
 En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.

Hall		Este efecto de reverb simula la acústica de un salón de conciertos.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON

Ajusta la duración de las reverberaciones.  
 Ajusta el tono.  
 Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.  
 Ajusta el retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.  
 Ajusta el nivel de salida.  
 En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.






Room		Este efecto de reverb simula la acústica de una habitación.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON

Ajusta la duración de las reverberaciones.  
 Ajusta el tono.  
 Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.  
 Ajusta el retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.  
 Ajusta el nivel de salida.  
 En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.




TiledRoom		Este efecto de reverb simula la acústica de un espacio alicatado.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON

Ajusta la duración de las reverberaciones.  
 Ajusta el tono.  
 Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.  
 Ajusta el retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.  
 Ajusta el nivel de salida.  
 En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.




## Tipos de efectos y parámetros

Spring		Este efecto de reverb simula una reverb de muelles.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
		Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
	Ajusta el retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.		En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.		
Arena		Este efecto de reverb simula la acústica de un gran recinto tipo estadio.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
		Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
	Ajusta el retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.		En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.		
EarlyRef		Este efecto reproduce únicamente las reflexiones iniciales de la reverb.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100
		Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la envolvente del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.		
Air		Este efecto reproduce la ambientación de una sala para crear profundidad espacial.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100
		Ajusta el tamaño del espacio simulado.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	Ref	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON
	Ajusta la cantidad de reflexiones de las paredes.		Ajusta el nivel de salida.		En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.		
ModReverb		Esta reverb genera ecos fluctuantes.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Decay	1-30	Mix	0-100
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	Rate	1-50	Tone	0-10	PreD	1-100
		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el tono.		Ajusta el retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.	
	Pág. 03	Level	0-150	Tail	OFF/ON		
	Ajusta el nivel de salida.		En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.				



SlapBack		Esta reverb crea un eco de tipo repetitivo.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Time	0-1000	Decay	1-30	Mix	0-100
		Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	FB	0-100	Tone	0-10	DRBal	0-100
		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta el tono.		Ajusta la relación reverb/retardo.	
Pág. 03		Level	0-150	Tail	OFF/ON		
		Ajusta el nivel de salida.		En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.			
HD Hall		Esto es una densa reverb de salón.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100
		Ajusta le retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.		Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
Pág. 02		LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF/ON
		Ajusta la amortiguación de graves del sonido de reverb.		Ajusta la amortiguación de agudos del sonido de reverb.		En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.	
Plate		Esto simula una reverb de láminas.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100
		Ajusta le retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.		Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
Pág. 02		Color	0-100	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100
		Ajusta el tiempo de reverb de las bajas frecuencias.		Ajusta la amortiguación de graves del sonido de reverb.		Ajusta la amortiguación de agudos del sonido de reverb.	
Pág. 03		Tail	OFF/ON	Level	0-150		
		En ON, el sonido del efecto sigue incluso tras desactivar el efecto. En OFF, el sonido del efecto se detiene en cuanto desactive el efecto.		Ajusta el nivel de salida.			

## [MIC]

Dyna 57		Esto simula el sonido al usar un micro Shure SM57.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Dist.	On, Off	Posi.	Hole, Brdg	Level	0-150
		Ajusta la distancia al micro.		Ajusta la orientación del micro.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02							
Cond 414		Esto simula el sonido al usar un micro AKG C414.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Dist.	On, Off	Posi.	Hole, Brdg	Level	0-150
		Ajusta la distancia al micro.		Ajusta la orientación del micro.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02							
Cond 87		Esto simula el sonido al usar un micro Neumann U87.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Dist.	On, Off	Posi.	Hole, Brdg	Level	0-150
		Ajusta la distancia al micro.		Ajusta la orientación del micro.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02							

# Resolución de problemas

---

## La unidad no se enciende

---

- Confirme que el interruptor POWER esté ajustado en "ON". Cuando use alimentación por bus USB, confirme que el interruptor está en "OFF" antes de conectar el cable USB.
- Cuando use pilas, confirme que todavía tienen carga.

## No hay sonido o volumen muy bajo

---

- Compruebe las conexiones (→P4-5).
- Ajuste la sensibilidad de entrada (→P8).
- Ajuste el nivel master (→P9).
- Confirme que la unidad no está en el modo 'mute' o anulado (→P24).
- Si está usando un micro condensador, confirme que la alimentación fantasma esté activada (→P23).

## Hay mucho ruido

---

- Compruebe que los cables con blindaje no estén dañados.
- Use sólo un adaptador ZOOM original.

## El sonido distorsiona/tiene un timbre extraño

---

- Ajuste la sensibilidad de entrada (→P8).
- Ajuste el nivel master (→P9).
- Ajuste la cantidad de realce de amplificación (→P15).
- Ajuste correctamente la selección de pastilla de acuerdo al tipo usado (→P5).

## No funciona un efecto

---

- Ajuste el mando de balance (→P9).
- Si se sobrepasa la capacidad de procesamiento del efecto, en la pantalla del efecto aparece "THRU". En este caso, el efecto se desactivará (→P11).

## Las pilas se descargan rápidamente

---

- ¿Está usando pilas de magnesio? Las pilas alcalinas deberían proporcionar 8 horas de funcionamiento.
- Compruebe el ajuste de las pilas (→P25). Ajuste el tipo de pilas que esté usando para que la unidad le pueda mostrar la carga restante con más precisión.
- Confirme que no esté usando la alimentación fantasma. Cuando esté usando la alimentación fantasma de +48V, la unidad podrá funcionar con pilas alcalinas durante un periodo máximo de unas 5 horas.

# Especificaciones técnicas

<b>Tipos de efectos</b>	40 + 28 modelos de guitarra
<b>Número de efectos simultáneos</b>	3
<b>Número de patches de usuario</b>	20
<b>Frecuencia de muestreo</b>	44.1 kHz
<b>Conversión A/D</b>	24 bits con sobremuestreo 128x
<b>Conversión D/A</b>	24 bits con sobremuestreo 128x
<b>Procesado de señal</b>	32 bits punto flotante y 32 bits punto fijo
<b>Características de frecuencia</b>	40 Hz - 20 kHz (+1/-3 dB) (10 kΩ carga)
<b>Pantalla</b>	LCD
<b>Entrada PICKUP IN</b>	Clavija de tipo auriculares monoaural standard Nivel medio entrada -20 dBm Impedancia entrada 1 MΩ
<b>MIC IN</b>	Combo clavija standard de auriculares/XLR Nivel medio entrada -20 dBm Impedancia entrada 1 MΩ
<b>Salida R</b>	Clavija de tipo auriculares monoaural standard Nivel máximo de salida: Línea: +5 dBm (con impedancia de carga de salida de 10 kΩ o superior)
<b>L/MONO/PHONES</b>	Clavija de tipo auriculares stereo standard (línea/auriculares) Nivel máximo de salida: Línea: +5 dBm (con impedancia de carga de salida de 10 kΩ o superior) Auriculares: 20 mW + 20 mW (con carga 32 Ω)
<b>BALANCED OUT</b>	Conector XLR Impedancia de salida 100 Ω (activo-masa, pasivo-masa), 200 Ω (activo-pasivo) Anulación de toma de tierra o GND LIFT (conmutable)
<b>S/R (ruido entrada equivalente)</b>	120 dB
<b>Ruido de fondo (residual)</b>	-100 dBm
<b>Alimentación</b>	Adaptador CC 9 V (central negativo) 500 mA (ZOOM AD-16) Pilas 8 horas de uso continuo con 4 pilas alcalinas de tipo AA
<b>Dimensiones</b>	160.3 (P) x 108 (L) x 54.9 (A) mm
<b>USB</b>	Actualización de firmware
<b>Peso</b>	630 g (Sin incluir las pilas)

• 0 dBm = 0.775 Vrms

**Para países de la UE**



Declaración de Conformidad

**ZOOM<sup>®</sup>**

**ZOOM CORPORATION**

4-4-3 Kanda-Surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

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

Z2I-1601-02