

GUITAR EFFECTS PEDAL

G1/G1X

Manual de instrucciones

¡Enhorabuena por la compra de su ZOOM G1/G1X (al que haremos referencia como "G1/G1X").

Tómese algún tiempo en leer detenidamente este manual y así poder sacar el máximo partido posible a esta unidad y asegurarse un rendimiento óptimo y la máxima fiabilidad.

Índice

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD /	
Precauciones de uso	2
Términos utilizados en este manual	3
Controles y funciones /	
Conexiones	4
Selección de un programa	6
Uso del afinador	8
Uso de la función rítmica	10
Edición de un programa	12
Grabación/copia de programas ...	14
Cambio de la forma de carga de programas	16
Uso de un pedal de disparo/ expresión	16
Uso del pedal de disparo (FS01) (solo en el G1)	16
Uso de un pedal de expresión .	17
Tipos de efectos y parámetros	18
Enlace de efectos	18
Explicación de los símbolos	18
PATCH LEVEL	19
Módulo COMP/EFX (Compresor/ EFX)	19
Módulo DRIVE	19
Módulo EQ	21
Módulo ZNR/AMP (ZNR/ simulador de amplificador) .	21
Módulo MODULATION	22
Módulo DELAY	23
Módulo REVERB	24
Patrones prefijados del G1/G1X	25
Reinicialización a los valores de fábrica	25
Funciones especiales del G1X ...	26
Funcionamiento de la tecla [PEDAL ASSIGN]	26
Ajuste del pedal de expresión .	26
Especificaciones técnicas	27
Resolución de problemas	27

ZOOM

© ZOOM Corporation

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

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD / Precauciones de 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:



Atención

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



Cuidado

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

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del G1/G1X.



Atención

Alimentación

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

[Funcionamiento con el adaptador CA]

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

[Funcionamiento a pilas]

- Utilice cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) convencionales (alcalinas).
- El G1/G1X no puede recargar las pilas.
- Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que son del tipo adecuado.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- En caso de una fuga del electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de electrolito.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento de pilas debe estar cerrada.



Atención

Entorno

Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías del aparato, evite utilizar el G1/G1X en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Fuentes de calor como radiadores o calefactores

- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Fuertes vibraciones o golpes



Atención

Manejo

- No coloque nunca encima del G1/G1X recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del G1/G1X velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.
- El G1/G1X es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que la unidad no caiga al suelo y de no someterla tampoco a golpes.
- Tenga cuidado de que no se introduzcan objetos extraños (monedas, etc) o líquidos dentro de la unidad.



Cuidado

Conexión de cables y conectores de entrada y salida

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el G1/G1X y el resto de equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.



Atención

Alteraciones

No abra nunca la carcasa del G1/G1X ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.



Cuidado

Volumen

No utilice demasiado tiempo el G1/G1X a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el G1/G1X 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 del G1/G1X aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el G1/G1X, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar el G1/G1X. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar) dado que pueden dañar el acabado de la superficie.

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

Términos utilizados en este manual

Esta sección le explica algunos conceptos importantes utilizados a lo largo de este manual.

IN → **COMP/EFX** **DRIVE** **EQ** **ZNR** **AMP** **MODULATION** **DELAY** **REVERB** → OUT

■ Módulo de efectos

Como puede ver en la imagen de arriba, el G1/G1X es una combinación de efectos individuales. Cada uno de ellos es un módulo de efectos. Además de módulos como DRIVE y MODULATION, el G1/G1X también dispone de un módulo de reducción de ruido y simulación de amplificador (ZNR/AMP). Para cada módulo puede ajustar individualmente parámetros como la intensidad de efectos y puede activar o desactivar módulos cuando quiera.

■ Tipo de efectos

Algunos módulos incluyen distintos efectos denominados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo MODULATION incluye los efectos chorus, flanger, modulador de tono y otros tipos de efectos. Solo puede elegir uno de ellos simultáneamente.

■ Parámetros de efectos

Todos los módulos de efectos tienen distintas opciones que puede ajustar y que reciben el nombre de parámetros de efectos. Cuando quiera usar un módulo de efectos como un efecto compacto, los parámetros modificarán el tono y la intensidad del efecto de forma similar a los mandos de una unidad compacta.

■ Programa

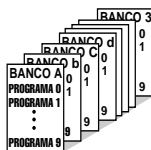
En el G1/G1X, las combinaciones de módulos de efectos son grabadas y cargadas en unidades llamadas programas. Un programa incluye información sobre el

estado de activación/desactivación de cada módulo de efectos, el tipo de efectos utilizado en cada módulo y los ajustes de los parámetros de efectos. La memoria interna del G1/G1X admite hasta 80 programas.

■ Banco y zona

Se llama banco a un grupo de diez programas. La memoria del G1/G1X incluye un total de ocho bancos, indicados como A a d y 0 a 3. Los bancos A – d forman la zona de usuario, con programas de lectura/grabación, mientras que los bancos 0 a 3 forman la zona prefijada que contiene programas solo de lectura.

Los programas dentro de cada banco están numerados de 0 a 9. Para especificar un programa del G1/G1X, debe utilizar el formato "A1" (programa número 1 del banco A), "06" (programa número 6 del banco 0), etc.



■ Modo

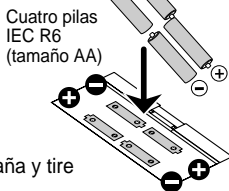
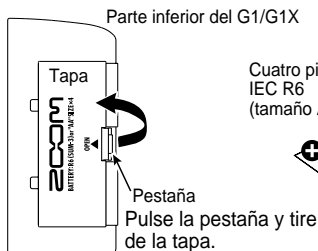
El estado interno del G1/G1X es lo que se conoce como modo operativo. Los tres modos en los que puede funcionar este aparato son el "modo de reproducción", en el que puede seleccionar programas y utilizarlos para tocar su instrumento, el "modo de edición", en el que puede modificar los efectos y el "modo de ritmo", en el que puede realizar los ajustes para la función de ritmo. El selector de módulo le permite cambiar entre estos tres modos.

Uso del G1/G1X a pilas

1. Detele la vuelta al G1/G1X y abra la tapa del compartimento para pilas que hay en la parte inferior.

2. Introduzca cuatro pilas nuevas IEC R6 (tamaño AA). La polaridad de las pilas va alternando.

3. Cierre la tapa del compartimento para pilas. Empuje hasta que se oiga un clic y la tapa quede en su sitio.



Utilice cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA).

Cuando se estén acabando las pilas, en pantalla aparecerá la indicación "bt".

Cuando utilice el G1/G1X a pilas, es conveniente que desconecte el cable de guitarra de la toma [INPUT] cuando no esté usando la unidad, para evitar que se gasten las pilas.

Controles y funciones / Conexiones

Esta sección le describe los nombres y funciones de todas las partes del G1 y G1X. Las funciones específicas del G1X aparecen recogidas en la página 26. Consulte también esta sección.

Selector de módulo

Le permite cambiar entre los modos de reproducción, edición y de ritmo. En el modo de edición, el mando elige el módulo operativo.

Tecla RHYTHM [▶/■]

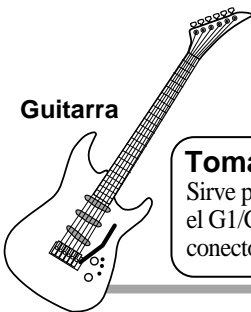
En el modo de reproducción y en el de ritmo, estas teclas sirve para poner en marcha y detener el patrón rítmico.

En el modo de edición, se utilizan para seleccionar el módulo a controlar con el pedal.

Pantalla

Le muestra números de patrón, valores de ajustes y otro tipo de información acerca del funcionamiento del G1/G1X.

Cuando esté utilizando el G1/G1X a pilas, es recomendable que desconecte el cable de guitarra de la toma [INPUT] cuando no esté usando la unidad para evitar que se gasten las pilas.



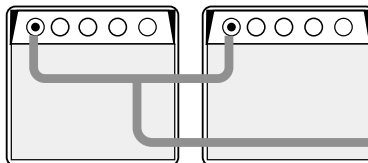
Guitarra

Toma [INPUT]

Sirve para conectar la guitarra. Cuando vaya a utilizar el G1/G1X a pilas, al introducir en esta toma el conector del cable de guitarra se encenderá la unidad.

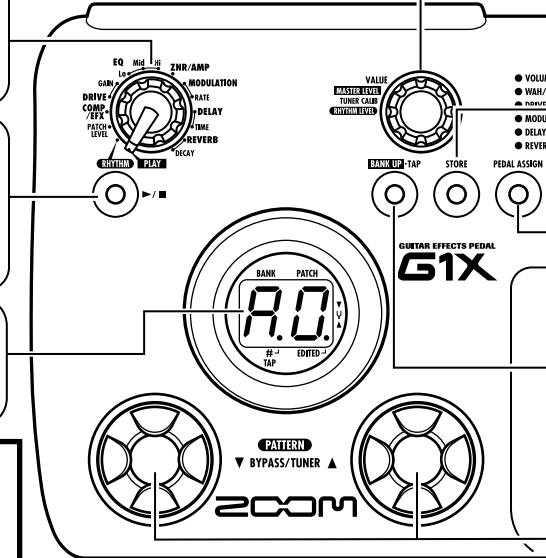
Toma [OUTPUT/PHONES]

Esta toma de auriculares stereo sirve para conectar un amplificador de guitarra. También puede utilizar un cable en Y para enviar la salida a dos amplificadores o para conectar un par de auriculares stereo.

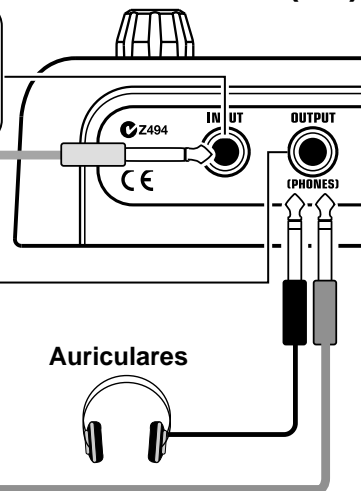


Amplificadores de guitarra

Panel superior (G1X)



Panel trasero (G1)



Auriculares

Mando [VALUE]

Le permite modificar el ajuste los parámetros de efectos o el ajuste global del programa.

Pedal de expresión (solo G1X)

Puede utilizarlo como pedal de volumen o como un controlador en tiempo real para parámetros de efectos. (Para más información, vea página 26.)

Tecla [STORE]

Sirve para grabar en memoria programas editados.

Tecla [PEDAL ASSIGN] (solo G1X)

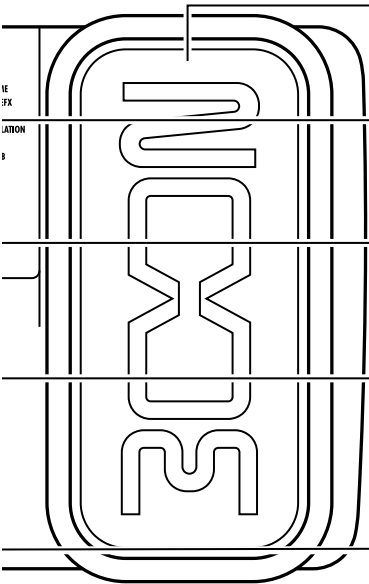
Le permite elegir el módulo a asignar al pedal de expresión interno.

Tecla [BANK UP•TAP]

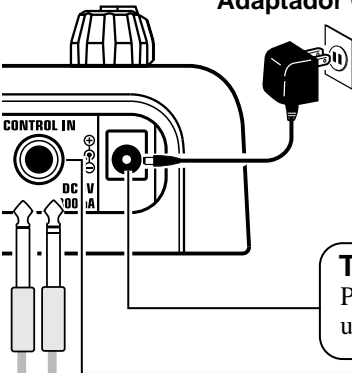
En el modo de reproducción, esta tecla sirve para cambiar directamente al banco superior. En otros modos, esta tecla le permite especificar manualmente el tempo del patrón de ritmo y otros parámetros relacionados con la temporización y los ciclos.

Pedales de disparo [▼]/[▲]

Se utilizan para seleccionar programas, controlar el afinador y para otras funciones.



Adaptador CA



Diferencias entre el G1X y el G1

Características especiales del G1X que lo diferencian del G1:

- Equipado de forma standard con un pedal de expresión (→ p. 26)
- La tecla [PEDAL ASSIGN] del panel superior le permite elegir el módulo que será controlado con el pedal de expresión (→ p. 26)
- No dispone de toma [CONTROL IN] en el panel trasero; no permite el uso de un pedal de disparo opcional (FS01) o de un pedal de expresión (FP01/FP02).

Toma [DC IN]

Puede conectar a esta toma un adaptador CA (ZOOM AD-0006) con una salida media de 9 voltios DC, 300 mA (polo central negativo).

Toma [CONTROL IN] (solo G1)

Puede conectar a ella el pedal de disparo opcional (FS01) o el pedal de expresión (FP01/FP02).



Selección de un programa

Para probar los distintos efectos del G1/G1X, le recomendamos que toque el instrumento mientras va cambiando de un programa a otro.

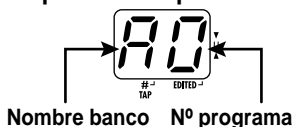
1 Encendido

- Cuando esté utilizando el G1/G1X a pilas, use un cable monoaural con blindaje para conectar el instrumento a la toma [INPUT] del panel trasero.
- Cuando esté utilizando el G1/G1X con el adaptador CA, conecte el adaptador a una salida de corriente y su cable a la toma [DC IN] del G1/G1X.
- Encienda el amplificador de guitarra y ajuste el volumen a su gusto.

2 Ajuste del G1/G1X al modo de reproducción

- Si el selector de módulo está en otra posición distinta de "PLAY", colóquelo en esa posición.

Aparecerá en pantalla el banco y el número de programa activos entonces.



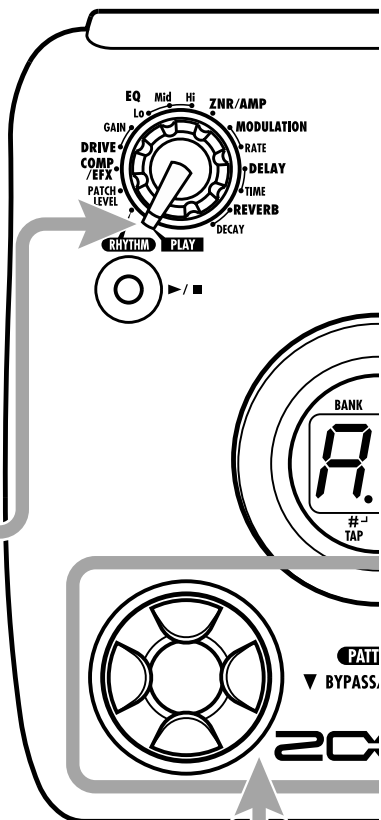
AVISO En cuanto encienda el G1/G1X, la unidad entrará en el modo de reproducción, incluso aunque el selector de módulo no esté ajustado a "PLAY".

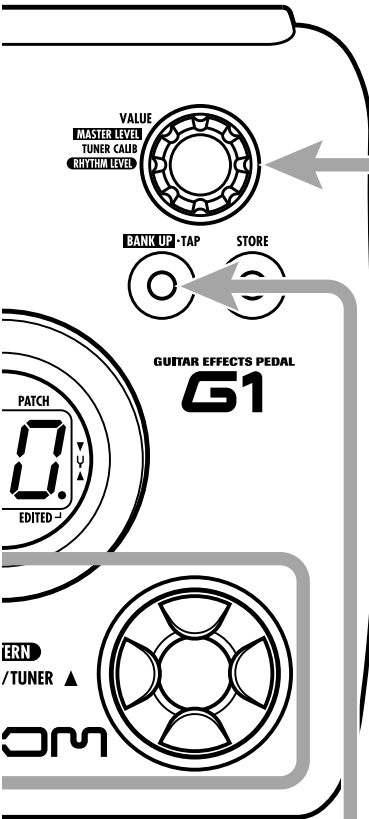
3 Selección de un programa

- Para cambiar de programa, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

Al pulsar el pedal de disparo [▼] se cargará el programa inferior (anterior), mientras que si pulsa el pedal de disparo [▲] se cargará el superior (siguiente).

La pulsación repetida de uno de estos pedales de disparo le permitirá ir pasando a través de los distintos programas en este orden A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, o en el orden inverso.





5 Ajuste del nivel master

- Para ajustar el nivel master en el modo de reproducción, utilice el mando [VALUE].

Al girar el mando [VALUE], aparecerá en pantalla el ajuste del nivel master.



El rango de ajuste para el nivel master es 0 – 98, 1.0. Cuando apague la unidad y vuelva a encenderla de nuevo, este parámetro será reinicializado a 80.

NO TA Cuando esté utilizando auriculares, este mando ajustará el volumen de escucha.

4 Selección directa de un banco

- Para elegir directamente los bancos A - d, 0 - 3, use la tecla [BANK UP•TAP].

Con cada pulsación de la tecla cambiará al banco superior.

NO TA En el G1, también puede cambiar de banco utilizando el pedal de disparo (FS01) (→ p. 16).

Uso del afinador

El G1/G1X dispone de un afinador cromático automático. Para utilizar esta función, debe dejar los efectos en bypass (temporalmente desactivados) o anulados (solo sonido original; sonido con efectos desactivado).

1 Activación de bypass o anulación

• Ajuste del G1/G1X al estado de bypass

En el modo de reproducción o en el de ritmo (→ p. 10), pulse a la vez durante un instante los dos pedales de disparo [▼]/[▲].



• Ajuste del G1/G1X al estado mute

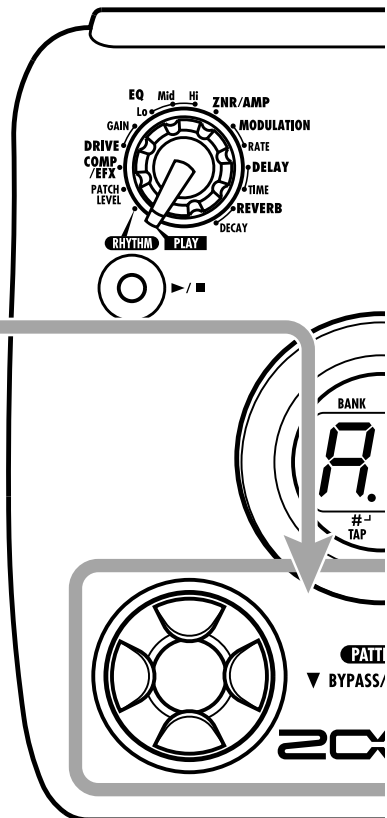
En el modo de reproducción o en el de ritmo (→ p. 10), mantenga pulsados durante 1 segundo como mínimo los pedales de disparo [▼]/[▲].



NO TA No podrá activar el estado bypass o mute desde el modo de edición.

Cambio de programa en bypass/anulación

Cuando pulse a la vez los pedales de disparo [▲]/[▼] mientras toca su instrumento, el sonido cambiará momentáneamente justo antes de que se active la condición bypass/mute. Esto es debido a que el G1/G1X cambia al programa superior o inferior cuando pulse uno de los pedales algo antes que el otro. (Cuando cancele la condición bypass / anulación, se volverá a activar el programa original). Este tipo de comportamiento no es ningún defecto. Es debido a la enorme velocidad con la que el G1/G1X responde al cambio de programa. Para evitar el cambio de sonido producido por lo que acabamos de explicarle, no produzca ningún sonido con su instrumento hasta que esté totalmente establecida la condición de bypass/anulación.



2 Afinación del instrumento

• Toque "al aire" la cuerda que quiera afinar y ajuste el tono.



En la parte izquierda de la pantalla aparecerá indicada la nota más cercana al tono actual.

A = A	D = d	G = G
A# = A.	D# = d.	G# = G.
B = b	E = E	
C = C	F = F	
C# = C.	F# = F.	

3 Ajuste del tono de referencia del afinador

Si quiere, puede realizar un ajuste preciso del tono de referencia del afinador del G1/G1X.

- **Gire el mando [VALUE].**

Cuando gire el mando [VALUE] en el estado de bypass/mute, aparecerá indicado en pantalla el tono de referencia activo. El ajuste por defecto es 40 (La central = 440 Hz).

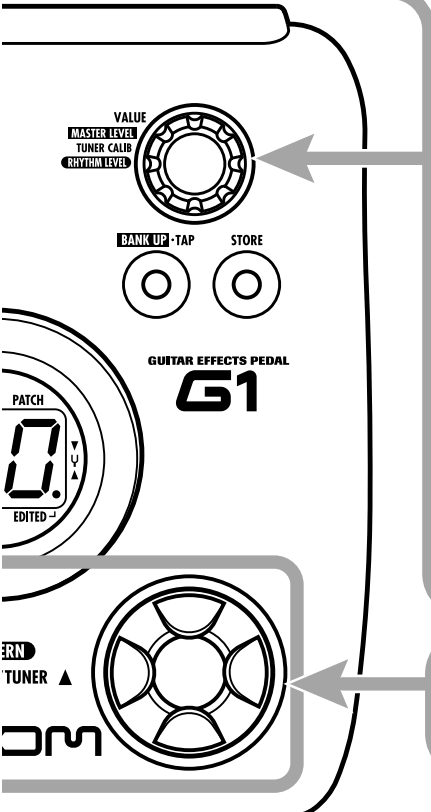


- **Mientras aparece indicado el tono de referencia, vuelva a girar el mando [VALUE] para ajustar el valor en el rango 35 - 45 (La central = 435 a 445 Hz).**



Cuando suelte el mando [VALUE], la indicación en pantalla volverá tras un instante a la situación anterior.

NO TA Cuando apague el G1/G1X y vuelva a encenderlo, el ajuste del tono de referencia será reiniciado a 40 (La central = 440 Hz).



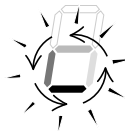
4 Vuelta al modo de reproducción

- **Pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].**

En la parte derecha de la pantalla aparecerá un símbolo que le indicará el grado de desafinación del tono.



Tono sostenido Tono correcto Tono bemolado



La indicación girará más rápido cuanto más desafinado esté el tono.

Afine las demás cuerdas siguiendo el mismo procedimiento.

Uso de la función rítmica

El G1/G1X dispone de una función rítmica que reproduce sonidos de batería utilizando distintos patrones. La función rítmica está disponible en el modo de reproducción y en el de ritmo. Esta sección le describe el uso de la función en el modo de ritmo.

1 Selección del modo de ritmo

- Coloque el selector de módulo en la posición "RHYTHM".

Aparecerá indicado en pantalla el número de patrón rítmico activo (01 – 40).

No podrá cambiar de programa ni ajustar el nivel master.



- AVISO**
- También podrá utilizar la función de ritmo en el modo de reproducción.
 - En el modo de reproducción, no será posible cambiar de patrón rítmico ni ajustar el tempo o el volumen del ritmo.

2 Activación de la función rítmica

- Para poner en marcha la función rítmica, pulse la tecla RHYTHM [▶/■].

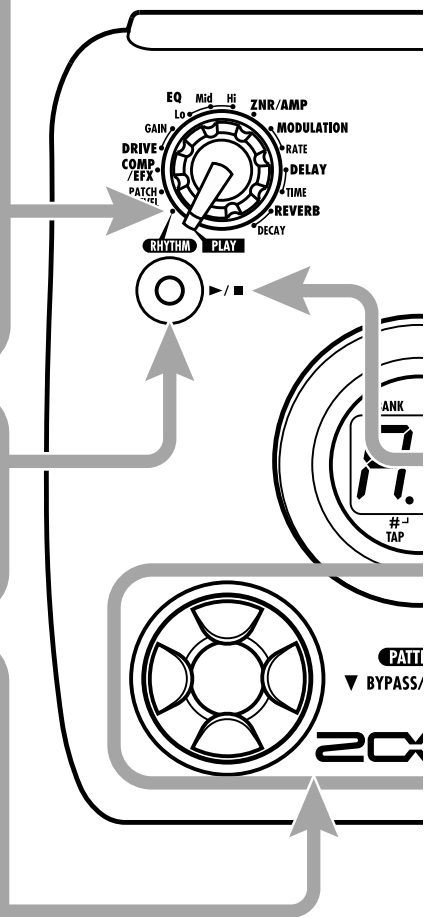
NO TA Cuando el ritmo esté en marcha, el efecto reverb estará desactivado.

3 Elección de un patrón rítmico

El G1/G1X dispone de 40 patrones rítmicos. Para más información sobre el contenido de los patrones, vea la página 25.

- Para cambiar de patrón rítmico, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲] en el modo de ritmo.

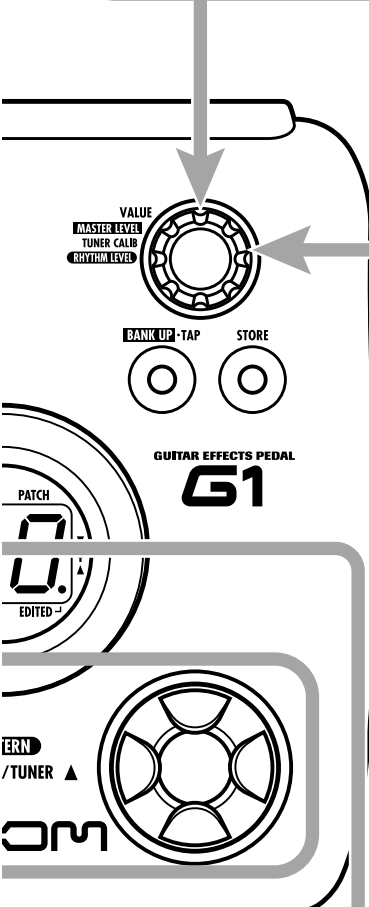
AVISO Si pulsa a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] en el modo de ritmo, el G1/G1X activará el estado bypass/mute (→ p. 8). En este estado podrá seguir utilizando la función de ritmo.



4 Ajuste del volumen del ritmo

- Para ajustar el volumen del ritmo, gire el mando [VALUE].

Cuando gire el mando [VALUE], aparecerá en pantalla el ajuste activo (0 – 30).



5 Ajuste del tempo

Puede ajustar el tempo del patrón rítmico en el rango 40 – 250 BPM (tiempos por minuto).

- Para modificar el tempo del ritmo de forma continua, pulse una vez [BANK UP•TAP] y después gire el mando [VALUE] mientras aparece indicado en pantalla el valor de tempo.
- Para especificar el tempo manualmente, pulse como mínimo dos veces [BANK UP•TAP] con el intervalo de tempo deseado.

El G1/G1X detectará automáticamente el intervalo entre la segunda pulsación y la siguiente y ajustará el tempo a este valor.

Mientras esté realizando los pasos anteriores, aparecerá en pantalla el valor de tempo activo (40 – 250). Para valores en rango 100 a 199, después del primer dígito verá que hay un punto. Para valores iguales o superiores a 200, aparecerá un punto después del primer dígito y otro después del segundo.



Verá un punto —
Tempo = 120 BPM



Dos puntos —
Tempo = 240 BPM

AVISO Con el G1, también podrá utilizar el pedal de disparo (FS01) para ajustar el tempo manualmente (→ p. 16). El G1X no admite el uso de un pedal de disparo.

6 Detención del ritmo

- Para detener el ritmo, pulse la tecla RHYTHM [▶/■].

El G1/G1X volverá a la situación anterior.

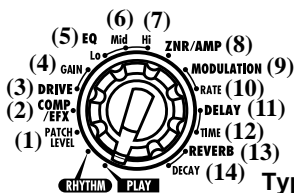
Edición de un programa

Puede editar libremente los programas del G1/G1X modificando los valores de los parámetros de efectos. Pruebe a editar el programa que esté seleccionado entonces para crear su propio sonido.

1 Selección del módulo de efectos/parámetro

- Gire el selector de módulo para elegir el módulo de efectos y el parámetro a editar. Tiene disponibles los siguientes ajustes.

El módulo EQ tiene tres parámetros, mientras que los módulos MODULATION, DELAY y REVERB solo tienen dos. El selector de módulo le permite acceder directamente a cada uno de ellos.

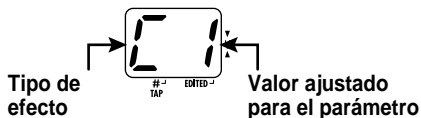


Type = Tipo de efecto
Prm = Parámetro

- (1) Nivel de programa (Prm)
- (2) Módulo COMP/EFX (Type&Prm)
- (3) Módulo DRIVE (Type)
- (4) Módulo DRIVE (Prm)
- (5) - (7) Módulo EQ (Prm)
- (8) Módulo ZNR/AMP (Type&Prm)
- (9) Módulo MODULATION (Type&Prm1)
- (10) Módulo MODULATION (Prm2)
- (11) Módulo DELAY (Type&Prm1)
- (12) Módulo DELAY (Prm2)
- (13) Módulo REVERB (Type&Prm1)
- (14) Módulo REVERB (Prm2)

• Type&Prm o Type&Prm1

Elemento que le permite ajustar el tipo de efecto (parte izquierda de la pantalla) y el valor para el parámetro (parte derecha).



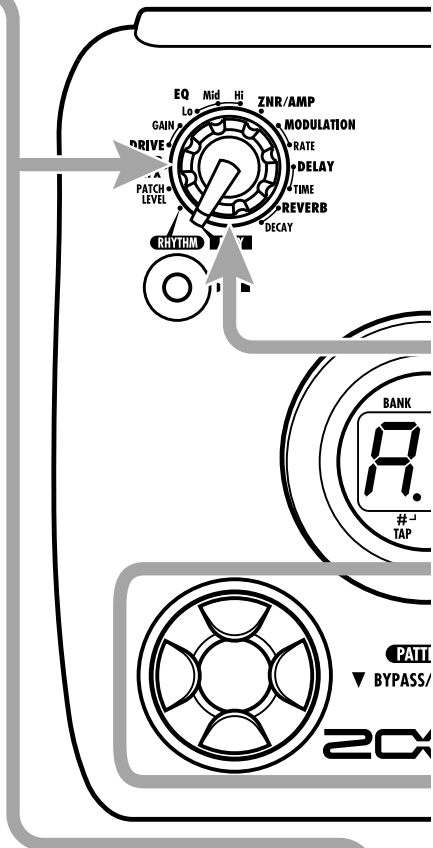
• Type

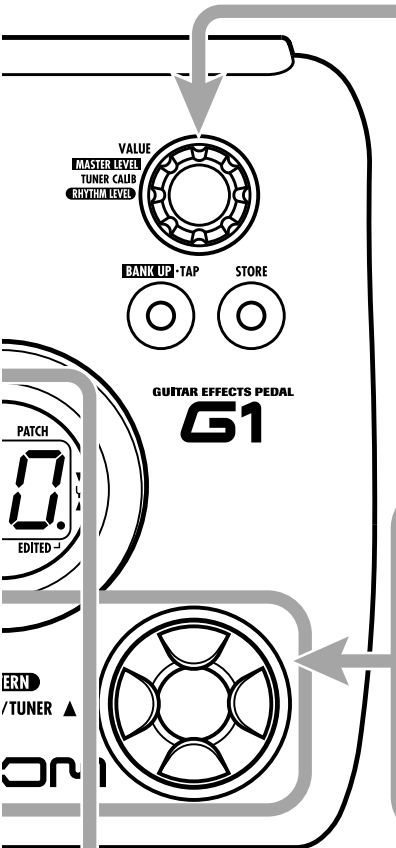
Elemento que solo le permite seleccionar el tipo de efecto.



• Prm o Prm2

Elemento que solo le permite ajustar el valor para el parámetro.





2 Modificación del ajuste

- Utilice el mando [VALUE] para cambiar de tipo de efecto y parámetro.

Cuando realice un cambio de tipo de efecto y/o del valor de un parámetro, en la parte inferior derecha de la pantalla aparecerá un punto (.). Esto le indicará que ha modificado un ajuste.



El punto le indica que ha modificado el ajuste

NO TA Cuando elija un parámetro que pueda ser ajustado a través la función de marcación (→ p. 18), podrá utilizar la tecla [BANK UP•TAP] para ajustar un intervalo o velocidad al tiempo que transcurre entre las pulsaciones de la tecla.

3 Para activar o desactivar un módulo de efectos

- Para activar o desactivar el módulo seleccionado, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

En pantalla aparecerá la indicación "oF".

Cuando vuelva a pulsar uno de los pedales de disparo, la indicación en pantalla volverá a la situación en la que se encontraba anteriormente



4 Salida del modo de edición

- Para salir del modo de edición y volver al de reproducción, ajuste el selector de módulo a la posición "PLAY".

NO TA Cuando vuelva al modo de reproducción, si ha realizado algún cambio en el programa, en la parte inferior derecha de la pantalla aparecerá un punto (.). Si ahora cambia de programa, las modificaciones que haya realizado en el modo de edición se perderán salvo que primero grabe el programa. Para conservar los cambios introducidos, grabe el programa como le indicamos en la página 14.

Grabación/copia de programas

Puede grabar un programa editado en un banco de la zona de usuario (A – d). También es posible grabar un programa existente en otra posición para crear una copia.

1 En el modo de reproducción o en el de edición, pulse [STORE].

- En pantalla parpadeará el banco y el número de programa.



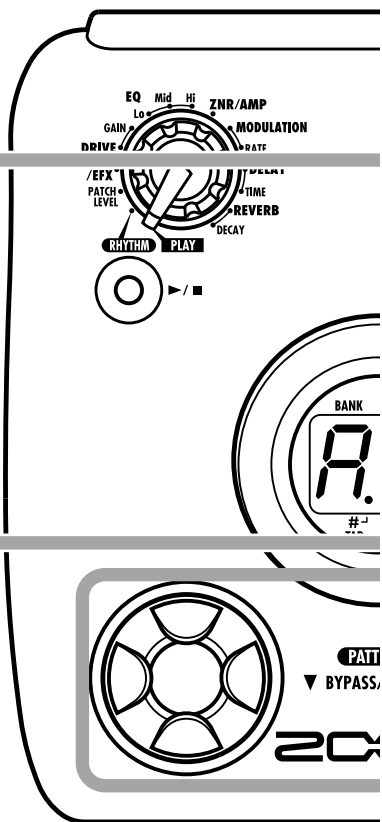
NO TA Los programas de los bancos de la zona prefijada (0 – 3) son solo de lectura. No puede grabar o copiar programas en esas posiciones. Si pulsa la tecla [STORE] cuando esté seleccionado un programa de la zona prefijada, el programa "A0" (banco A, programa 0) será seleccionado automáticamente como destino de la operación de grabación/copia.

2 Selección del banco de destino de grabación/copia

- Para elegir el banco utilizado como destino de la operación de grabación/copia, use la tecla [BANK UP•TAP].

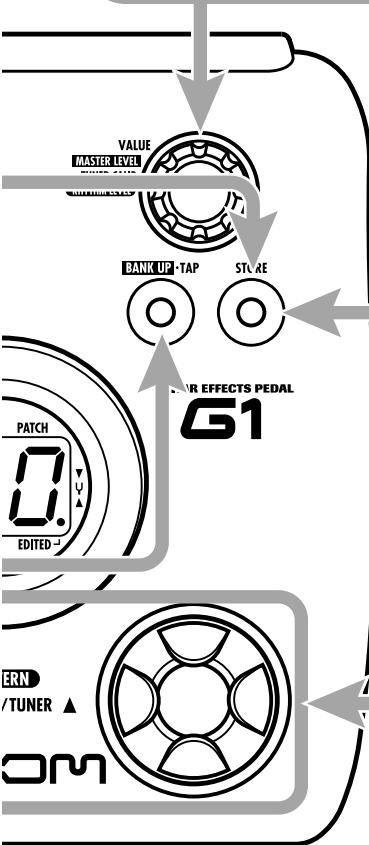


- NO TA**
- Solo puede elegir un banco de la zona de usuario (A – d) como banco de destino de grabación/copia.
 - Durante el proceso de grabación/copia, no podrá utilizar el pedal de disparo (FS01) para cambiar de banco.



5 Para cancelar el proceso de grabación

- Para anular el proceso, utilice el mando [VALUE] antes de pulsar de nuevo la tecla [STORE] en el paso 4.



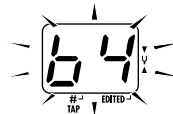
4 Pulse de nuevo la tecla [STORE]

- Cuando termine el proceso de grabación / copia, el G1/G1X volverá al modo anterior, quedando seleccionado el programa de destino.



3 Especificación del programa destino de copia/grabación

- Para especificar el número de programa destino de copia/grabación, utilice los pedales de disparo [▼]/[▲].



Cambio de la forma de carga de programas

Habitualmente, en el G1/G1X el cambio de un programa en el modo de reproducción hará que éste se active de forma inmediata, produciendo un cambio instantáneo en el sonido en cuanto haga la selección.

En algunos casos, como cuando el nuevo programa está en una posición de memoria no adyacente a la del programa activo, este método no resulta demasiado adecuado, ya que el sonido irá cambiando a medida que vaya pasando por los distintos programas. En este caso, resulta más conveniente utilizar el método de “pre-selección”, para el que primero tiene que seleccionar el programa que vaya a utilizar a continuación, y después tiene que realizar un paso adicional para activarlo.

Para que el G1/G1X cambie al método de preselección:

1. Encienda el G1/G1X mientras mantiene pulsado el pedal de disparo [▲].

Durante el arranque en pantalla se irá desplazando la indicación “PrE-SElEct”.

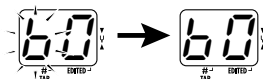
2. En el modo de reproducción, utilice los pedales de disparo [▼]/[▲] para especificar el programa que quiera usar a continuación.

Puede utilizar la tecla [BANK UP•TAP] o un pedal de disparo (FS01) conectado a la toma [CONTROL IN] para cambiar solo de banco (El G1X no admite un pedal de disparo).

Parpadeará en pantalla el nuevo banco o el nuevo número de programa especificado. El sonido todavía no cambiará.

3. Una vez que haya especificado el programa a utilizar, pulse los pedales de disparo [▼]/[▲].

Se aceptará el cambio de programa, la indicación en pantalla dejará de parpadear y pasará a quedar encendida fija, y cambiará el sonido.



4. Para que el G1/G1X vuelva al método normal de selección de programas, simplemente apague la unidad y vuélvala a encender de nuevo.

El método de selección de programas es automáticamente reinicializado al funcionamiento habitual.

Uso de un pedal de disparo/expresión

El G1 viene con una toma [CONTROL IN] diseñada para la conexión de un pedal de disparo o de expresión opcionales.

Esta sección le explica la forma de utilizar ambos elementos.

Uso del pedal de disparo (FS01) (solo en el G1)

Simplemente debe conectar el pedal de disparo opcional (FS01) a la toma [CONTROL IN] del G1 y encender la unidad. Esto le permitirá cambiar de banco y especificar el tempo para los patrones rítmicos con el pedal de disparo.

Dependiendo del modo activo en ese momento, el pedal de disparo funcionará así:

● Modo de reproducción

Al pulsar el pedal de disparo seleccionará el siguiente banco.

● Modo de ritmo

Cuando pulse dos o más veces el pedal de

disparo, el G1 detectará el intervalo entre las pulsaciones y ajustará el tempo a ese intervalo (función de marcación de tempo).

● **Modo de edición**

El pedal de disparo no tiene efecto.

Uso de un pedal de expresión

En el G1, la conexión de un pedal de expresión (FP01/FP02) a la toma [CONTROL IN] le permite utilizarlo como un pedal de volumen o para ajustar un parámetro de efectos en tiempo real.

Esto mismo también es válido para el G1X. La función elegida para el pedal de expresión es grabada para cada programa individualmente.

1. Para utilizar el pedal de expresión con el G1, conecte el FP01 o FP02 a la toma [CONTROL IN] y encienda la unidad.

2. Elija el programa para el que quiera utilizar el pedal de expresión.

3. Ajuste el selector de módulo a una posición distinta de "PLAY" o "RHYTHM".

El G1/G1X entrará en el modo de edición.

4. Mientras mantiene pulsada la tecla [RHYTHM], utilice el mando [VALUE] para elegir el módulo a controlar con el pedal de expresión. Puede elegir entre los siguientes ajustes:

Indicación	Destino control
	Desactivado
	Volumen
	Módulo COMP/EFX
	Módulo DRIVE

Indicación	Destino control
	Módulo MODULATION
	Módulo DELAY
	Módulo REVERB

AVISO

- En la sección "Tipos de efectos y parámetros" (página 19 – 24), un símbolo de pedal indica qué tipo de efecto/parámetro es controlado por el pedal.
- Cuando haya elegido un módulo como destino de control, pero no aparezca un símbolo de pedal en el tipo de efecto activo en dicho módulo, el pedal de expresión no tendrá efecto.

5. Si quiere, grabe el programa.

El ajuste del pedal de expresión es grabado como parte del programa.

6. Elija el programa en el modo de reproducción y use el pedal de expresión.

Cuando utilice el pedal cambiará el correspondiente parámetro (al pulsar el pedal aumentará el valor del parámetro).

En la condición de bypass, el pedal de expresión siempre funcionará como un pedal de volumen, independientemente del ajuste realizado en el paso 4.

AVISO

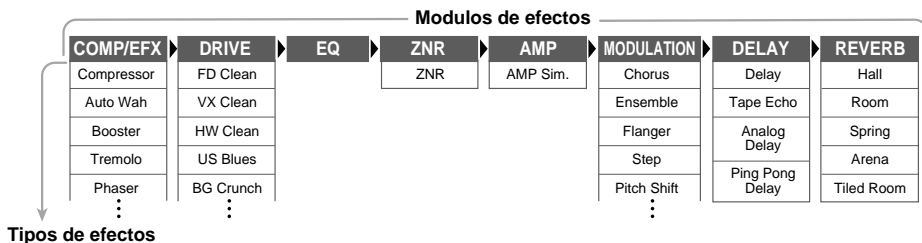
- El pedal de expresión también funcionará en el modo de edición.
- Con el G1X, también puede utilizar la tecla [PEDAL ASSIGN] del panel superior en lugar de la tecla [RHYTHM] y el mando [VALUE] para elegir el módulo que será controlado por el pedal. Para más información, vea la página 26.

Tipos de efectos y parámetros

Enlace de efectos

Los programas del G1/G1X constan de ocho módulos de efectos, como puede ver en la imagen de

abajo. Puede utilizar todos los módulos de efectos a la vez o puede usar selectivamente ciertos módulos activándolos o desactivándolos.



* Los nombres de los fabricantes o de los productos que aparecen en esta tabla son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Los nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no indican ningún tipo de relación de las mismas con ZOOM CORPORATION.

En algunos módulos de efectos, puede elegir un tipo de efecto entre una serie de opciones. Por ejemplo, el módulo MODULATION le permite elegir entre Chorus, Flanger y otros tipos de efectos, mientras que las opciones para el módulo REVERB son Hall, Room y otros tipos de efectos.

Explicación de los símbolos

● Selector de módulo



El símbolo de selector de módulo le indica la posición en la que debe estar mando para que se controle este módulo/parámetro.

● Pedal de expresión



Un icono de pedal en la lista, le indica un parámetro que puede ser controlado con el pedal de expresión interno o con uno externo.

● Tap





Un icono [TAP] en la lista le indica un parámetro que puede ser ajustado golpeando la tecla [BANK UP•TAP].



















En el modo de edición, cuando esté seleccionado el correspondiente módulo/tipo de efecto, el pulsar repetidamente la tecla [BANK UP•TAP] ajustará el parámetro (ciclo de modulación, tiempo de retardo, etc) de acuerdo al intervalo de tiempo con el que haya pulsado la tecla.

Cuando elija este elemento, el parámetro del módulo podrá ser controlado en tiempo real con el pedal de expresión que tenga conectado.




■ PATCH LEVEL

	PATCH LEVEL (Prm) Define el volumen global del programa.	
	Ajusta el nivel global en el rango 2 – 98, 1.0. Un valor de 80 corresponde a la ganancia unitaria (el nivel de entrada es el mismo que el de salida).	





















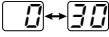

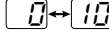

■ Módulo COMP/EFX (Compresor/EFX)

	COMP/EFX (Type&Prm) Ajusta la intensidad y el tipo de efectos del módulo COMP/EFX.	
	Compressor Es un compresor de tipo MXR Dynacomp. Atenúa los agudos y realza los graves para mantener el nivel general de la señal dentro de un determinado rango. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la sensibilidad.	
	Auto Wah  Este efecto produce un sonido wah que depende de la intensidad de pulsación. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la sensibilidad.	
	Booster  Aumenta el nivel de la señal y crea un sonido dinámico. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la ganancia.	
	Tremolo  Este efecto modifica periódicamente el volumen. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la velocidad de modulación.	
	Phaser  Este efecto produce un sonido con un carácter de pulsación. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la velocidad de modulación.	
	Ring Mod (Ring Modulator)  Este efecto produce un sonido metálico de repique. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la frecuencia utilizada para la modulación.	
	Slow Attack  Este efecto reduce la velocidad de ataque de cada nota individual, produciendo un sonido de tipo violín. Los valores altos producirán tiempos de ataque más lentos.	
	Vox Wah  Este efecto simula un pedal wah de VOX medio abierto. Los valores altos producen un mayor énfasis en la frecuencia.	
	Cry Wah  Este efecto simula un pedal wah Crybaby medio abierto. Los valores altos producen un mayor énfasis en la frecuencia.	

■ Módulo DRIVE

Este módulo incluye 20 tipos de distorsión y un simulador acústico. En este módulo, es posible ajustar los elementos DRIVE y GAIN independientemente.			
	DRIVE (Tipo) Elige el tipo de efectos para el módulo DRIVE.		
	FD Clean Magnífico sonido limpio de un Fender Twin Reverb (del 65) muy apreciado por guitarristas de diversos estilos.		VX Clean Sonido limpio del combo Vox AC-30, funcionando en el modo de clase A.




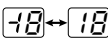
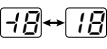
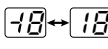
Tipos de efectos y parámetros

	HW Clean Sonido limpio del legendario Hiwatt Custom 100 de Britain totalmente a válvulas.		US Blues Sonido crunch de un Fender Tweed Deluxe de 1953.
	BG Crunch Sonido crunch del combo Mesa Boogie MkIII.		MS #1959 Sonido crunch del legendario Marshall del año 1959.
	MS Drive Sonido de alta ganancia de una torre Marshall JCM2000.		PV Drive Sonido de alta ganancia del clásico Peavey 5150 desarrollado en colaboración con un famoso guitarrista de rock duro.
	DZ Drive Sonido de alta ganancia del amplificador de guitarra alemán Diezel Herbert fabricado a mano, con tres canales controlables por separado.		BG Drive Sonido de alta ganancia del canal rojo del amplificador Mesa Boogie Dual Rectifier (modo clásico).
	Overdrive Simulación del Boss OD-1, pionero en el concepto de "saturación".		Guv'nor Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.
	dist+ Simulación del MXR distortion+ que popularizó la distorsión.		RAT Simulación del PROCO RAT famoso por su cortante sonido de distorsión.
	Fuzz Face Simulación del Fuzz Face que se convirtió en parte de la historia del rock con su extraño aspecto e increíble sonido.		Metal Zone Simulación del sonido clásico del pedal Boss Metal Zone famoso por su prolongado sustain y por el dinamismo de su rango de medio-bajo.
	ExtremDS Sonido de alta ganancia con la máxima ganancia posible en cualquier efecto de distorsión.		Hot Box Simulación del previo a válvulas HotBox de Matchless.
	Flat Clean El auténtico sonido plano y limpio de Zoom.		Lead Sonido de distorsión suave y brillante.
	Aco.Sim Este efecto hace que una guitarra eléctrica suene como una acústica.		
	GAIN (Prm) Ajusta los parámetros del módulo DRIVE.		
Cuando TYPE esté ajustado a un tipo de efecto de distorsión:			
	Gain  Ajusta la ganancia (intensidad de distorsión) para los tipos de efectos de distorsión.		
Cuando TYPE esté ajustado a Aco.Sim			
	TOP  Ajusta el tono de cuerda característico de una guitarra acústica.		

* Los nombres de los fabricantes y productos mencionados en esta lista son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Los nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no indican ningún tipo de relación de las mismas con ZOOM CORPORATION.


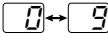
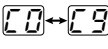
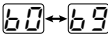
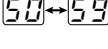
■ Módulo EQ

Es un ecualizador de 3 bandas. En este módulo, puede ajustar los tres elementos del mismo (EQ LO, EQ MID y EQ HI) de forma independiente.

 EQ LO (Prm)	 EQ MID (Prm)	 EQ HI (Prm)
Ajusta la banda LO del módulo EQ.	Ajusta la banda MID del módulo EQ.	Ajusta la banda HI del módulo EQ.
		
Lo Ajusta el realce/corte del rango de graves (160 Hz).	Mid Ajusta el realce/corte del rango de medios (800 Hz).	Hi Ajusta el realce/corte del rango de agudos (3.2 kHz).
































■ Módulo ZNR/AMP (ZNR/simulador de amplificador)

Este módulo combina dos elementos. El ZNR es un circuito de reducción de ruidos desarrollado por ZOOM que se encarga de reducir el ruido durante las pausas de ejecución sin afectar a la calidad del sonido. El simulador de amplificador recrea el sonido de distintos recintos acústicos.

 ZNR/AMP	ZNR/AMP (Type&Prm)
	Le permite seleccionar a la vez la sensibilidad del ZNR y el tipo de simulador de amplificador.
	ZNR (ZOOM Noise Reduction) Es únicamente la función de reducción de ruido. Cuanto más elevado sea el valor de este parámetro más potente será el efecto. Ajuste el valor tan alto como sea posible sin que se produzca una supresión del sonido que haga que quede totalmente artificial.
	Combo & ZNR Combinación del ZNR con un simulador de amplificador que recrea el sonido de un combo con un recinto de caja cerrada. El valor del dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.
	Bright Combo & ZNR Combinación del ZNR con un simulador de amplificador que recrea el sonido de un combo brillante con recinto de caja abierta. El valor del dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.
	Stack & ZNR Combinación del ZNR con un simulador de amplificador que recrea el sonido de una torre de altavoces. El valor del dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.

■ Módulo MODULATION

Este módulo incluye efectos como el chorus, modulador de tono, retardo, etc. En este módulo, puede ajustar los dos elementos (MODULATION y RATE) independientemente.

	MODULATION (Type&Prm1) Elige el tipo de efecto del módulo MODULATION y controla a la vez el parámetro 1.		RATE (Prm2) Controla el parámetro 2 del módulo MODULATION.
	Chorus  Este efecto mezcla el sonido original con un componente de tono modificado variable, produciendo un sonido totalmente resonante. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un ratio mayor de mezcla.		Rate Ajusta la velocidad de modulación.
	Ensemble  Es un bloque de chorus con movimiento tridimensional. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un ratio mayor de mezcla.		
	Flanger Este efecto produce un sonido resonante totalmente ondulante. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan las características del efecto.		Rate  Ajusta la velocidad de modulación.
	Step Es un efecto especial que modifica el sonido con un patrón en escalera. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan las características del efecto.		
	Pitch Shift  Este efecto hace que aumente o disminuya el tono del sonido original. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.	   	Shift Ajusta la cantidad de modulación de tono en semitonos. "dt" produce un efecto de desafinación.
	Mono Pitch  Es un modulador de tono monofónico (interpretaciones de notas sueltas), con una baja fluctuación de sonido. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.		
	HPS (Harmonized Pitch Shifter)  Es un modulador de tono inteligente que genera automáticamente armonías de escala mayor de acuerdo a una clave prefijada. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.	      	Key Especifica la tónica para la escala utilizada durante la modulación de tono. El símbolo "o" hace referencia a # (sostenido).
	Vibrato Efecto de vibrato automático. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan la intensidad del vibrato.		Rate  Ajusta la velocidad del vibrato.

	Pitch Bend		Pedal Position
	Este efecto le permite utilizar el pedal de expresión para modificar el tono en tiempo real. Los valores del dígito de la derecha eligen el tipo de cambio de efecto producido por el pedal de expresión (vea la Tabla 1).		Ajusta el valor inicial para la cantidad de modulación de tono (el valor que estará activo cuando el pedal esté en reposo). El balance de nivel entre el sonido original/sonido con efectos también variará de acuerdo al ajuste del parámetro 1.

[Tabla1]

Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0
	Pedal puntera arriba (mínimo)	Pedal pulsado a fondo (máximo)		Pedal puntera arriba (mínimo)	Pedal pulsado a fondo (máximo)
b1	0 centésimas	+1 octava	b6	-1 octava + sonido original	+1 octava + sonido original
b2	0 centésimas	+2 octavas	b7	-700 cent. + sonido original	+500 cent. + sonido original
b3	0 centésimas	-100 centésimas	b8	Doblaje	Desafinación + sonido original
b4	0 centésimas	-2 octavas	b9	-∞(0Hz) + sonido original	+1 octava + sonido original
b5	0 centésimas	-∞			

	Delay		Time
	Es un retardo cuyo ajuste máximo es 2000 ms. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original y aumentan la cantidad de realimentación.		Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 1000 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99, 1.0). Para valores de 1 segundo y superiores, el ajuste se realiza a intervalos de 100 ms (1.1 – 2.0).












■ Módulo DELAY

Este módulo incluye distintos efectos de retardo. En este módulo puede ajustar los dos elementos (DELAY y TIME) de forma independiente.

	DELAY (Type&Prm1)
	Elige el tipo de efecto del módulo DELAY y a la vez controla el parámetro 1.
	Delay
	Es un retardo cuyo ajuste máximo es 5000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.
	Tape Echo
	Este efecto simula un eco de cinta con un retardo de hasta 5000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.
	Analog Delay
	Simula un retardo analógico con una duración de hasta 5000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.
	Ping Pong Delay
	Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre los lados izquierdo y derecho. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.
	TIME (Prm2)
	Controla el parámetro 2 del módulo DELAY. Este parámetro es común para todos los tipos de efectos.
	Time
	Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 1000 milisegundos, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99, 1.0). Para valores de 1 segundo y superiores, a intervalos de 100 ms (1.1 – 5.0).

■ Módulo REVERB

Este módulo incluye efectos que simulan distintos sonidos de reverb. En este módulo, puede ajustar los dos elementos (REVERB y DECAY) independientemente.

	REVERB (Type&Prm1)
	Elige el tipo de efecto del módulo REVERB y a la vez controla el parámetro 1.
	Hall  Esta reverb simula la acústica de una sala de conciertos. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	Room  Esta reverb simula la acústica de una habitación. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	Spring  Este efecto simula una reverb de muelles. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	Arena  Este efecto reverb simula la acústica de una gran sala de directo como un pabellón de deportes, por ejemplo. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	Tiled Room  Simula la acústica de una habitación alicatada. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.
	DECAY (Prm2)
	Controla el parámetro 2 del módulo REVERB. Este parámetro es común a todos los tipos de efectos.
	Decay Ajusta la duración del decaimiento.

Patrones prefijados del G1/G1X

#	Nombre patrón	Tipo ritmo	#	Nombre patrón	Tipo ritmo	#	Nombre patrón	Tipo ritmo
1	8beat 1	4/4	15	FUNK 1	4/4	29	5per4 2	5/4
2	8beat 2	4/4	16	FUNK 2	4/4	30	LATIN	4/4
3	8beat 3	4/4	17	HIPHOP	4/4	31	BALLAD 1	4/4
4	8shuffle	4/4	18	R'nR	4/4	32	BALLAD 2	3/4
5	16beat 1	4/4	19	POP 1	4/4	33	BLUES 1	4/4
6	16beat 2	4/4	20	POP 2	4/4	34	BLUES 2	3/4
7	16shuffle	4/4	21	POP 3	4/4	35	JAZZ 1	4/4
8	ROCK	4/4	22	DANCE 1	4/4	36	JAZZ 2	3/4
9	HARD	4/4	23	DANCE 2	4/4	37	METRO 3	3/4
10	METAL 1	4/4	24	DANCE 3	4/4	38	METRO 4	4/4
11	METAL 2	4/4	25	DANCE 4	4/4	39	METRO 5	5/4
12	THRASH	4/4	26	3per4	3/4	40	METRO	
13	PUNK	4/4	27	6per8	3/4			
14	DnB	4/4	28	5per4 1	5/4			

Reinicialización a los valores de fábrica

Cuando la unidad sale de fábrica, los programas de la zona de usuario (A0 – d9) del G1/G1X contienen los mismos ajustes que los del área de presets (00 – 39). Incluso después de que haya sobregabado los programas de la zona de usuario, puede restaurar su contenido original con una única operación (función "All Initialize").

1. Encienda el G1/G1X mientras mantiene pulsada la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "AL".



2. Para ejecutar la función All Initialize, pulse de nuevo la tecla [STORE].

Los ajustes de todos los programas serán reinicializados a los valores de fábrica y la unidad cambiará al modo de reproducción. Para anular la operación, pulse la tecla RHYTHM [▶/■] en lugar de la tecla [STORE].

NOTA

Cuando realice un reset All Initialize, todos los programas que haya creado serán eliminados (sobregabados). Utilice esta función con sumo cuidado para evitar perder programas que quiera conservar.

Funciones especiales del G1X



Esta sección está dedicada al manejo y las funciones específicas del G1X.

Funcionamiento de la tecla [PEDAL ASSIGN]

El panel superior del G1X incluye una tecla [PEDAL ASSIGN]. Además del método descrito en la página 17, el módulo a ser controlado por el pedal también puede ser seleccionado por medio de esta tecla.

- 1. En el modo de reproducción o en el de edición, pulse la tecla [PEDAL ASSIGN] para elegir el módulo destino de control.**

El módulo seleccionado entonces como destino de control será indicado en la fila de LEDs que hay encima de la tecla [PEDAL ASSIGN].

- Apagado Pedal inactivo
- VOLUME Volumen
- WAH/EFX Módulo COMP/EFX
- DRIVE Módulo DRIVE
- MODULATION Módulo MODULATION
- DELAY Módulo DELAY
- REVERB Módulo REVERB



- 2. Grabe el programa cuando sea necesario.**
- 3. En el modo de reproducción, elija el programa y utilice el pedal de expresión.**

El correspondiente parámetro cambiará en tiempo real.

- 4. Para activar o desactivar el módulo asignado al pedal, pulse a fondo el pedal.**

Cuando el módulo esté desativado, parpadeará el correspondiente LED situado encima de la tecla [PEDAL ASSIGN]. También puede utilizar esta función en el modo de edición.

Ajuste del pedal de expresión

Cuando sea necesario puede reajustar el pedal de expresión del G1X. Si le parece insuficiente el cambio del efecto al pulsar el pedal de expresión a tope, o si el sonido o el tono se ven modificados excesivamente incluso aunque solo pulse el pedal suavemente, ajuste el pedal de la siguiente manera:

- 1. Mantenga pulsada la tecla [PEDAL ASSIGN] mientras enciende el G1X.**

En pantalla aparecerá la indicación "dn".

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

En pantalla aparecerá la indicación "UP".

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



Pulse hasta el fondo de modo que el pedal toque aquí

Cuando levante el pie el pedal volverá a su posición lentamente.

- 4. Pulse de nuevo la tecla [STORE].**

El ajuste ya habrá terminado y la unidad volverá al modo de reproducción. Si en pantalla aparece la indicación "Er", repita el procedimiento desde el paso 2.

Especificaciones técnicas

Tipos de efectos	54
Módulos de efectos	máximo 8 módulos simultáneamente
Memoria de programas	Area de usuario: 10 programas x 4 bancos = 40 Area prefijada: 10 programas x 4 bancos = 40 Total 80 programas
Frecuencia de muestreo	96 kHz
Convertor A/D	24 bits, 128 x
Convertor D/A	24 bits, 128 x
Procesado de señal	32 bits
Respuesta de frecuencia	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB -4.0 dB (con 10 kilohmios de carga)
Pantalla	LEDs de 7 segmentos, 2 dígitos
Entrada	Conector de tipo auriculares mono standard
Nivel medio de entrada	-20 dBm
Impedancia de entrada	470 kilohmios
Salida	Conector de tipo auriculares stereo standard (realiza doble función como conector de auriculares/línea)
Nivel máximo de salida	Línea +3 dBm (impedancia de carga de salida 10 kilohmios o superior) Auriculares 20 mW + 20 mW (con 32 ohmios de carga) Para FP02/FP01 o FS01 (solo en el G1)
Entrada de control	
Alimentación	
Adaptador CA	9 V DC, 300 mA (polo central negativo) (ZOOM AD-0006)
Pilas	G1/G1X 4 pilas IEC R6 (tamaño AA). 12 horas de funcionamiento continuo (pilas alcalinas)
Dimensiones	G1 155 mm (P) x 136 mm (L) x 52 mm (A) G1X 155 mm (P) x 234 mm (L) x 52 mm (A)
Peso	G1 350 g (sin pilas) G1X 600 g (sin pilas)
Opciones	Pedal de expresión FP01/FP02 o pedal de disparo FS01 (solo G1)

Resolución de problemas

● No se enciende la unidad

Vea el apartado "Encendido" en la página 6.

● No funciona el efecto Reverb

Mientras se esté reproduciendo un patrón rítmico, no estará disponible el efecto reverb. Detenga primero el patrón rítmico (→ p. 11).

● No puede cambiar de programa

¿Ha ajustado la forma de cambiar programas a "pre-select" (→ p. 16)? Apague la unidad y vuélvala a encender de nuevo para volver al

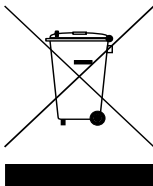
método normal de cambio de programa.

● Elevados niveles de ruido

¿Está usando el adaptador CA ZOOM?. Asegúrese de que está utilizando un adaptador que proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que dispone de un "polo central negativo" (ZOOM AD-0006).

● Las pilas duran poco

¿Está utilizando pilas de manganeso? La unidad puede funcionar de forma continua 12 horas con pilas alcalinas.



Eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos antiguos (aplicable en todo los países europeos con sistemas de clasificación de residuos)

Este símbolo en el producto o en su embalaje indica que este aparato no debe ser tratado como residuos domésticos. En lugar de ello deberá llevarlo al punto de clasificación de residuos para el reciclaje de sus elementos eléctricos / electrónicos. Al hacer esto estará ayudando a prevenir las posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud humana que podrían ser provocadas por una gestión inadecuada de este aparato. El reciclaje de materiales ayudará a conservar los recursos naturales. Para más información acerca del reciclaje de este aparato, póngase en contacto con el Ayuntamiento de su ciudad, el punto de clasificación de residuos local o con el comercio donde adquirió este aparato.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

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

G1/G1X Patch List

Bank	Patch	Name	Comment	Main effect	Pedal Assign
A	0	Scream Lead	Aggressive screaming sound modeled on the Peavey 5150. Pushing the pedal down shifts the pitch upwards by up to one octave, heightening the aggressive character even more.	PV Drive	Pitch Bend
	1	Mercury	A combination of Hiwatt Custom 100 simulation and Ensemble gives a spacious, beautiful sound with a clear presence. Great for cutting and arpeggio.	HW Clean	VOLUME
	2	Hot Blues	Bluesy drive sound that faithfully brings out picking nuances. Pushing the pedal down gives that hot drive feeling ideal for guitar solos.	US Blues	DRIVE GAIN
	3	Multi Phaser	Clean sound with a dash of Phaser. Try it and lead your band with some groovy cutting.	Phaser	Phaser Rate
	4	Automat	Combination of Marshall 1959 and Auto Wah results in bold auto wah sound with a distinctive touch, great for a wide range of extravagant effects.	Auto Wah	VOLUME
	5	Good Vibe	Clean sound with a shimmering blend of Tremolo and Vibrato. Deep reverb creates a fantastic universe of sound.	Vibrato	DELAY Mix
	6	Wah Lead	Michael Schenker style half-closed wah pedal sound. By pushing the pedal down, you can get dynamic wah in the fashion of Zakk Wylde.	Guv'nor	Vox Wah
	7	Duet in G	Flamboyant lead tone based on a combination of HPS (Harmonized Pitch Shifter) and Lead. Moving the pedal controls the HPS mixing ratio.	Lead	HPS Mix
	8	Jetter	Typical Flanger jet sound. Play the low-end strings, and make a jet plane take off from your amp. Experience the king of hard rock sounds.	Flanger	VOLUME
	9	Aco.Sim	Turn your guitar into an acoustic instrument at the touch of a key. Even if heavy rock is your thing, why not try that gorgeous acoustic tone once in a while.	Aco.Sim	VOLUME
b	0	Hot Box	This sound is modeled on the Matchless foot type preamp. The supple tone with rich harmonics will make you want to go on playing for ever.	Hot Box	VOLUME
	1	AC30TBX	This sound is modeled on the VOX AC30TBX. Class A drive ensures excellent response and yields a clean tone. That realistic feeling of chords pouring out of the speakers is hard to get with any other amp.	VX Clean	VOLUME
	2	5150	Many guitarists love the Peavey 5150 for its distinct and detailed distortion even at high gain. Power chords, speedy riffs, technical solos all will benefit from this high-gain sound.	PV Drive	VOLUME
	3	TwinReverb	Typical surf rock sound of the Fender TwinReverb (65 model), with Tremolo and Reverb creating that pulsating tone. Ride the surf on a cascade of phrases.	FD Clean	VOLUME
	4	ExtremeDS	This original ZOOM creation features ultra-powerful distortion, for aggressive metal sound that will set your spirit on fire.	ExtremeDS	VOLUME
	5	RAT	Simulation of the PROCO RAT famous for its edgy distortion sound. First made popular by Jeff Beck in the late seventies, this effect is behind a lot of rock sounds out there. Powerful distortion that stays well defined.	RAT	VOLUME
	6	Fuzz Face	This patch is modeled on the Fuzz Face that made rock history with its wild yet smooth sound. A favorite of many great guitarists.	Fuzz Face	VOLUME
	7	OD-1	Simulation of the Boss OD-1 that produces natural, rich overdrive. Enjoy its great sound without having to pay a premium price for a vintage unit on the second-hand market.	Overdrive	VOLUME
	8	DIEZEL	Simulation of the Diezel Herbert amp that is creating a new standard for loud music. Make your sound hit as hard as never before.	DZ Drive	VOLUME
	9	MARKIII	This patch is modeled on the Mesa Boogie Mark III, an amp noted for its powerful midrange suitable for many genres. Particularly good for playing fusion phrases on a hollow-body guitar.	BG Crunch	VOLUME
C	0	Page Crunch	The simple Marshall drive sound used by Jimmy Page of early Led Zeppelin. Use a Telecaster or Les Paul and recreate "Good Times Bad Times".	MS #1959	VOLUME
	1	Beck Oct	Jeff Beck's favorite drive tone with a one-octave lower component. Try it out and hear yourself irresistibly drawn towards playing "Led Boots".	Mono Pitch	VOLUME
	2	Cream Drive	This patch is modeled on "Crossroads" by the Cream which features one of the greatest rock solos ever. Ideal crunch tone for playing blues rock with a single-coil pickup or a humbucker.	Hot Box	VOLUME
	3	Breathe	From Pink Floyd's 1973 smash album Dark Side of The Moon, we have selected the song "Breathe". The fat Clean + Ensemble sound faithfully reproduces what David Gilmour did at the time.	Ensemble	VOLUME
	4	Van Ampen	Signature tone of Eddie Van Halen, the revolutionary of the guitar world. Use it to play phrases full of technical ideas.	PV Drive	VOLUME
	5	Adrian	Unique lead sound as created by Adrian Belew in his song "Big Electric Cat". The addition of high octaves to the original sound is the expression of a distinctive sonic outlook. This mysterious sound matches any guitar.	Slow Attack	VOLUME
	6	Kirk Lead	High gain sound as employed by Metallica's Kirk Hammett in the ending solo of their hit song "One". Shake your hair, get wild and emotional, and let fly with your own performance.	ExtremeDS	VOLUME
	7	Santana	Passionate crunch sound played by Carlos Santana. Choking up with soul is what it's all about.	BG Crunch	VOLUME
	8	Kurt Clean	Nirvana's much missed genius, Kurt Cobain loved this clean sound with its interweaving modulation, as can be heard for example on "Come As You Are".	Chorus	VOLUME
	9	ZZ Drive	The hot crunch sound of Billy F. Gibbons from the hard Boogie band ZZ Top. Sling your guitar low and try the patch for intense backing or slide play.	BG Crunch	VOLUME
d	0	Rage Riff	This patch simulates the heavy drive sound of Rage Against The Machine guitarist Tom Morello. Operate the pedal to get that tricky "octave-up sound".	BG Drive	Pitch Bend
	1	Angus Lead	Straight rock sound as played by Angus Young of AC/DC. Combination of Marshall 1959 simulation and Delay produces a rugged tone that still blends well with an ensemble.	MS #1959	VOLUME
	2	El Rayo Clean	David Lindley, guitarist of the band El Rayo-X uses this clean chorus sound. Great for reggae rhythms or arpeggios. Lindley prefers lipstick type pickups, but this patch will also work fine with single-coils or humbuckers.	FD Clean	VOLUME
	3	Anthem	Vintage rock ballad sound a la Pearl Jam. Whether chord stroke with a stack amp or playing lead with front-mounted pickups, this tone will give a great match.	MS #1959	VOLUME
	4	Who Bleed	Clean sound with superb rock feel in the vein of Pete Townshend of the Who. It's bound to get you excited, but better not smash up your guitar and amps.	HW Clean	VOLUME
	5	Steve Lukather	TOTO's super guitarist Steve Lukather is famous for this lead drive sound which is effective yet smooth.	Pitch Shift	VOLUME
	6	Joe Walsh	The Eagles guitarist Joe Walsh introduced this crunch sound characterized by prominent phaser in "Hotel California". Go for it and recreate a seminal moment in rock.	Phaser	VOLUME
	7	MilkyWay	Ping Pong Delay and Phaser produce a sparkling clean sound. Freely control the delay mix with the pedal. Try it with tension chords and arpeggios.	Phaser	DELAY Mix
	8	Shimmer	This patch simulates the sound of a dulcimer which is regarded as one of the ancestors of the piano. The pedal lets you adjust the pitch shift mixing ratio.	Pitch Shift	Pitch Shift
	9	TremoStep	Combination of Tremolo and Step creates a dramatic pulsating sound that makes even simple guitar phrases stand out from the crowd. Freely tailor the Step Rate with the pedal, for enhanced effectiveness.	Step	Step Rate

- The preset area of banks 0 - 3 contains the same patches as A - d.
- The ZNR value may need to be adjusted depending on the guitar and amplifier.

Manufacturer names and product names mentioned in this patch list are trademarks or registered trademarks of their respective owners. These names as well as artist's names are used only to illustrate sonic characteristics and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION.