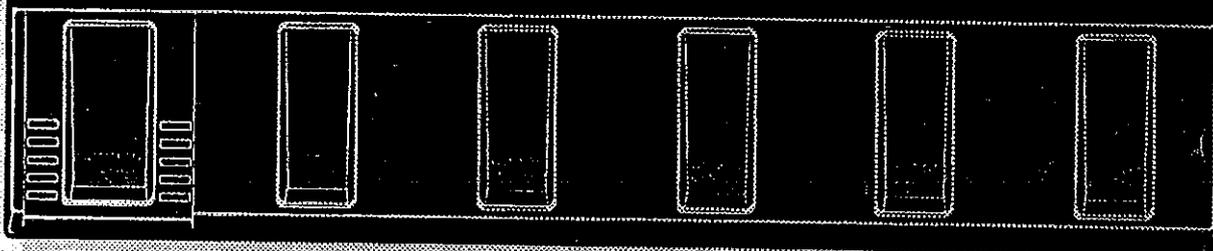


GUITAR
HYPERFORMANCE
PROCESSOR

AX30G



Manual del Usuario

KORG

Gracias por comprar el Procesador de alto rendimiento de Guitarra AX30G -

ToneWorks. A fin de disfrutar muchos años de un servicio libre de averías, por favor lee este manual cuidadosamente.

Precauciones

Ubicación del procesador

Evita utilizar la unidad en los siguientes lugares, ya que podría causarle algún tipo de avería.

- Exponerlo a la luz directa del sol
- En lugares donde la temperatura es extremadamente alta o baja.
- En lugares llenos de polvo o sucios.
- En lugares donde se produzcan fuertes vibraciones:

Fuente de Alimentación

Usa sólo la fuente de alimentación que se incluye en el AX30G. Asegúrate de que el voltaje de la corriente es el mismo al marcado en la fuente de alimentación. Cuando no uses la unidad, desconecta el cable de corriente de la toma.

Interferencias eléctricas con otros aparatos

Este equipo usa circuitos electrónicos, y en algunos casos puede causar ruido en televisores o radios que se encuentren cerca. Sitúa el equipo a una distancia suficiente de cualquier radio o televisión.

Manéjalo con cuidado

Evita aplicar fuerza excesiva a los botones e interruptores, ya que podrías producir averías.

Limpieza

Usa un paño suave para limpiar la carcasa cuando sea necesario. Nunca uses disolventes como la bencina o disolvente, utensilios de limpieza o componentes de limpieza inflamables.

Garantía

Este producto está garantizado por un año desde la fecha de compra. El servicio técnico será gratuito, pero no se podrá utilizar hasta que el documento de garantía haya sido debidamente rellenado y esté en poder del taller. Asegúrate de que el vendedor rellena la garantía, y guárdala en un sitio seguro.

Guarda este manual

Para futuras referencias, guarda este manual en un lugar seguro después de que lo leas.

Aviso: regulación del FCC

Este equipo genera y usa energía de radio-frecuencia y si no lo instalas y usas debidamente, esto es, siguiendo estrictamente las instrucciones del vendedor, puede causar interferencias en la recepción de radio y televisión. Ha sido probado y se ha encontrado que cumple con los límites para los dispositivos electrónicos de la Clase B en acuerdo con las especificaciones de la subparte J de la parte 15 de las normas FCC, las cuales están diseñadas para proveer una protección razonable contra tal interferencia en una zona residencial. Sin embargo, no hay garantías de que las interferencias no ocurrirán en una determinada instalación. Si este equipo causa interferencia a la radio o a la televisión, lo cual puede ser determinado encendiendo y apagando el equipo, el usuario debería intentar corregir la interferencia por uno o más de los siguientes medios:

- Reorientar la antena.
- Cambiar de sitio el equipo respecto a la radio o televisión.
- Llevar el equipo lejos de la radio o televisión.
- Conectar el equipo en una toma de corriente diferente así que el equipo y la radio o televisión estén ramas de la instalación eléctrica diferentes.

ATENCIÓN

La alta tecnología desarrollada en este producto requiere su atención por personal especializado.

A menudo, pequeños problemas que pudieran parecer fácilmente solucionables, crean averías mayores al no ser tratados en la forma correcta.

Recomendamos que ante cualquier tipo de problema, nos consulte directamente al teléfono
(91) 641.08.12.

Desde Letusa, le dirigiremos al servicio técnico adecuado, que resolverá la avería en el menor espacio de tiempo posible.

Así mismo, le recordamos que el Servicio Técnico Oficial de Letusa s.a. funciona directamente con el Usuario final atendiendo todas nuestras marcas representadas.

LETUSA SA.

Índice

Capítulo 1. Panel Frontal y trasero	2	4-6. Nombrar un Programa	17
1-1. Panel Frontal	2	4-7. Seleccionando efectos para activar/desact.	18
1-2. Panel Trasero	2	4-8. Calibración del Afinador	19
1-3. Descripción de operaciones básicas	3	Capítulo 5. Otras funciones	20
Capítulo 2. Conexiones y operaciones básicas	4	5-1. IPE (Edición Integrada de Parámetros)	20
2-1. Conexiones	4	5-2. Edición de Parámetros de Presión	21
2-2. Operaciones básicas con el AX30G	5	5-3. Ajustes de Reducción de Ruido	22
2-3. Acerca de los Programas	6	5-4. Ajustando el volumen total	22
Programas	6	5-5. La función Comparar	22
Cadenas	6	5-6. La función Bypass	23
Bloque 1 y Bloque 2	7	5-7. La función de Escritura de Programas	24
Efectos	7	Capítulo 6. Lista de Parámetros de Efecto	25
Parámetros	7	6-1. Bloque 1	25
Otros ajustes	7	Compresor	25
Capítulo 3. Modo de Interpretación	8	Ecualizador de 3 bandas	25
3-1. Entrando en el Modo de Interpretación	8	Wah	25
3-2. Seleccionando un Programa	8	Distorsión 1	25
Cambio de Programa 1 (de usuario)	8	Distorsión 2	26
Cambio de Programa 2 (de usuario o preset)	9	Hyper Resonator	26
3-3. Probando los efectos	9	6-2. Bloque 2	26
3-4. Activación / desactivación individual	10	A.Sim/Exct	27
3-5. Usando el Pedal de Presión	11	Mod1	27
3-6. Afinación	12	Mod2	28
Capítulo 4. Modo de Edición	13	Ambience	30
4-1. Entrando en el Modo de Edición	13	Capítulo 7. Lista de Programas	30
4-2. Activación / desactivación de efecto	13	Capítulo 8. Solución de Programas	31
4-3. Edición de Cadena (bloque 1 y bloque 2)	14	Capítulo 9. Especificaciones y Opciones	32
4-4. Edición de Variación	15		
4-5. Edición de Parámetros de Efecto	16		

Capítulo 1. Panel frontal y trasero

1-1. Panel Frontal

Botón COMPARE/WRITE
 Cuando se pulsa este botón e inmediatamente se suelta, funciona como el botón COMPARE (ver p.22). Cuando este botón se pulsa y se mantiene por más de 2 segundos funciona como el botón WRITE

Pantalla LCD
 En el Modo de Interpretación, visualiza el número de programa y cadena, en el Modo de Edición, visualiza el menú de edición y otros parámetros

Pantalla BANK/NOTE
 Cuando estas seleccionando programas de usuario, muestra el número de banco del programa (ver p.8). Cuando estás afinando, muestra el nombre de la nota

Pantalla TUNER
 En conjunción con la pantalla BANK/NOTE, es usada para afinar (ver p.12)

Pedal PRESSURE
 Cuando un programa que usa el pedal de presión es seleccionado, el indicador "PRESSURE" se encenderá (ver p.11). Los movimientos del pedal controlan la unidad de efectos que esté asignada al pedal (ver p.21).

Pedal BANK
 Cuando seleccionas programas de usuario en conjunción con los pedales de programa, usa este pedal para seleccionar el banco (ver p. 8). Este pedal se usa también para activar/desactivar efectos individuales (ver p.10)

Teclas IPE [DRIVE]; [TONE]; [MOD]; [AMBIENCE]
 Junto con el dial, estos botones se usan para la edición con la función IPE (ver p.20)

Botón PRESSURE
 Este botón se usa para seleccionar el parámetro de efecto que controlará el pedal de presión, y para especificar la profundidad del efecto (ver p. 21)

Botón EDIT/EXIT
 Pulsa este botón para ir del modo de interpretación al modo de edición o desde el modo de edición al modo de interpretación. En el modo de edición puedes también pulsar este botón para ir a un nivel superior

Botón PARAMETER/VALUE
 En el modo de edición, este botón se usa para visualizar parámetros y seleccionar valores

DIAL
 Rotando el dial puedes modificar los parámetros indicados por el cursor o los caracteres parpadeantes en la pantalla LCD

Control del nivel de salida
 Este potenciómetro ajusta el volumen de salida (ver p.5)

Indicador de Saturación (PEAK)
 Usa este indicador junto con el control de nivel de entrada para ajustar el volumen de la señal (ver p.5)

Control de nivel de Entrada
 Mientras miras el indicador de saturación (PEAK), usa ese potenciómetro para ajustar el nivel de la entrada

LEDS de Programa [1] - [4]
 Cuando seleccionas un programa (ver p.8) el correspondiente LED se encenderá. Cuando la función "BYPASS" esté activada (ver p.23) el LED parpadeará. Si el sonido está enmudecido (ver p.12) mientras el afinador está siendo utilizado, el LED parpadeará rápidamente. El LED también se encenderá/parpadeará para indicar activado-desactivado individual (ver p.10)

Pedales de Programa [1] - [4]
 Junto con el pedal de Banco, usa estos pedales para seleccionar programas de usuario (ver p.8). Estos también se usan para activar/desactivar efectos individuales (ver p.10)

Tecla de Nivel
 Usa esta tecla para ajustar el volumen total de cada Programa (ver p.22)

Tecla de Reducción de Ruido
 Usa esta tecla para ajustar la reducción de ruido del Programa (ver p.22)

1-2. Panel Trasero

Jack de Entrada
 Conecta el cable de salida de tu guitarra a este jack

Jack de Salida (L/MONO, R)
 Conecta los cables de entrada de tu amplificador o mesa de mezclas a estos jacks. Si tienes un sistema mono, usa el jack L/MONO.

Jack de auriculares
 En este jack se pueden conectar unos auriculares para monitorear en estéreo

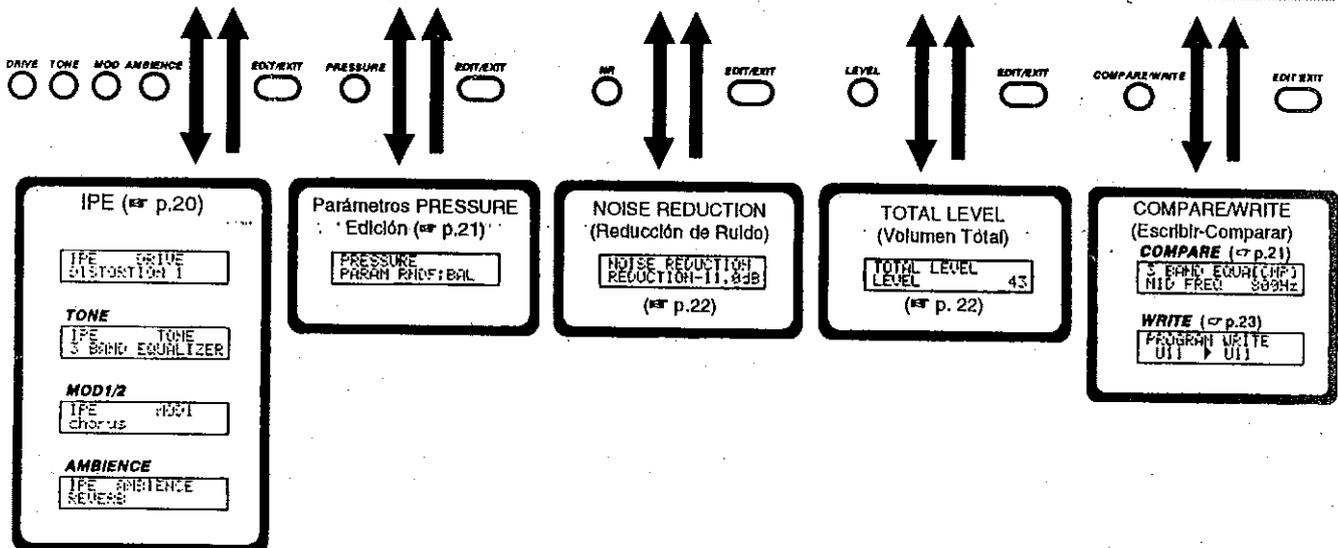
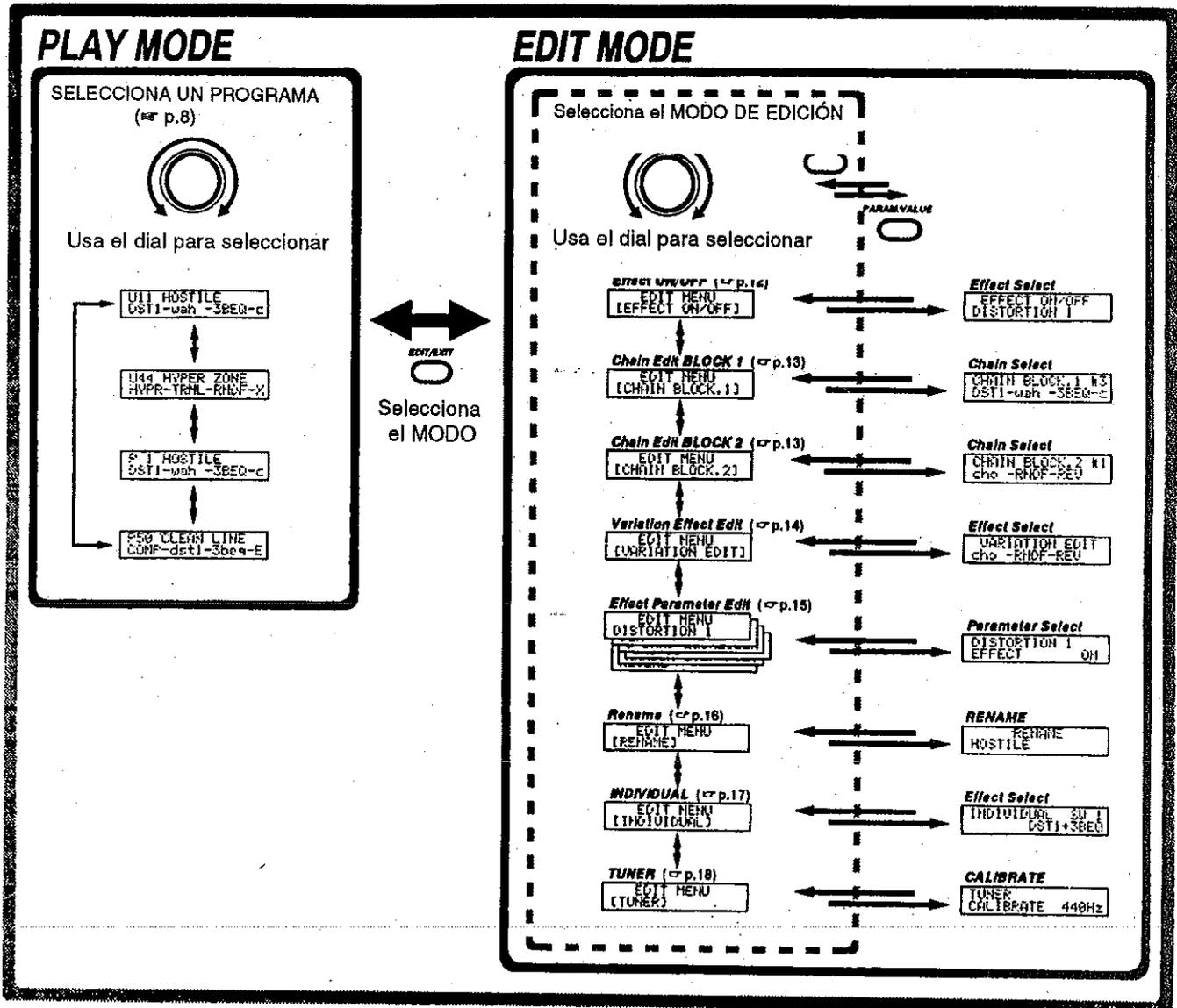
Jack para el Pedal de Volumen
 Conecta el jack de salida de un pedal opcional Korg XVP-10 o del pedal de expresión EXP-2 a este conector.

Jack para el Pedal de Parámetros
 Conecta el jack de un pedal opcional Korg XVP-10 o el pedal de expresión EXP-2 a este conector.

Entrada AUX
 Conecta el jack de salida de un Compact Disc, casete, etc. a este jack.

DC9V
 Conecta el transformador de corriente que se incluye con la unidad a esta entrada.

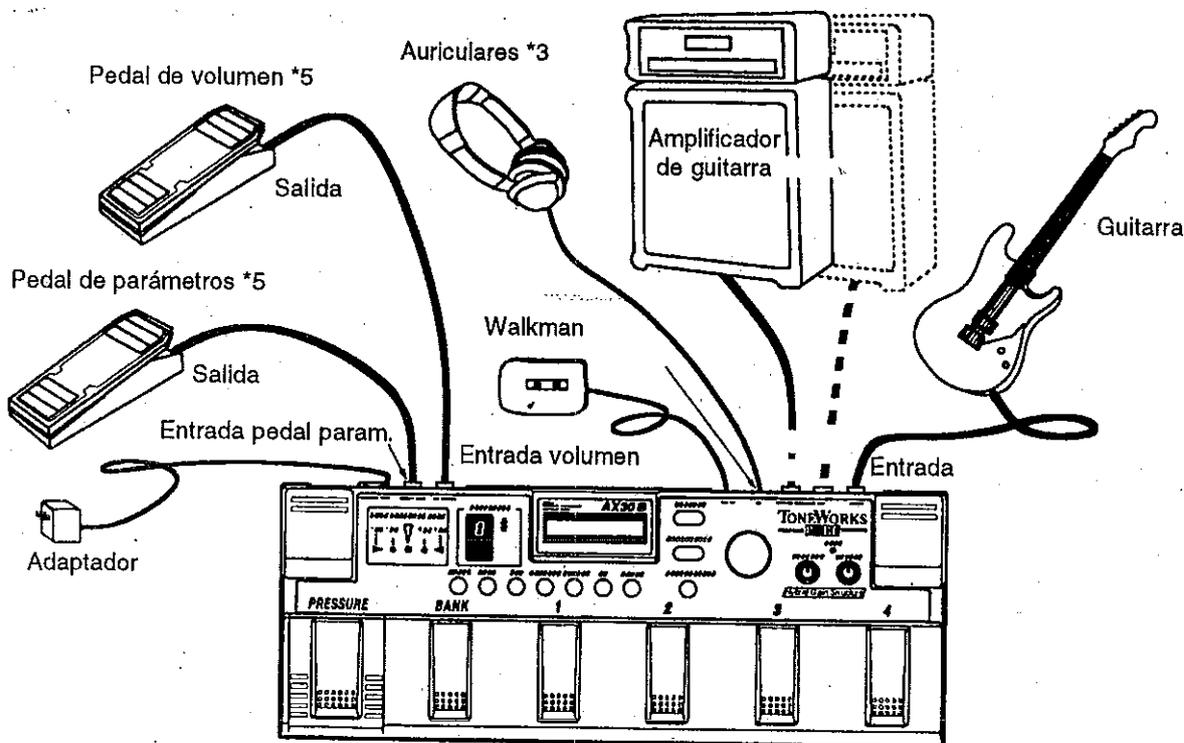
1-3. Descripción de operaciones con AX30G



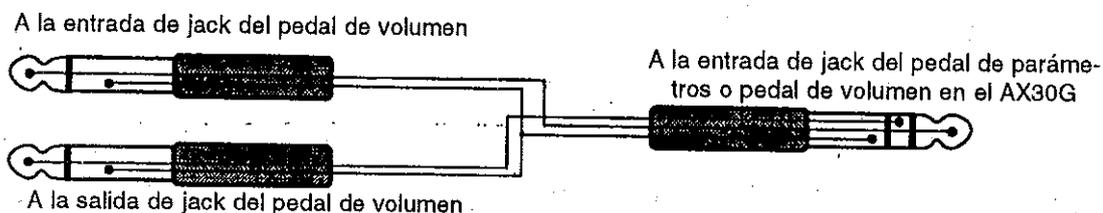
Capítulo 2. Conexiones y operaciones básicas

2-1. Realizar las conexiones

Antes de hacer las conexiones, asegúrate de apagar todos los equipos que vas a conectar, y de bajar todos los volúmenes.



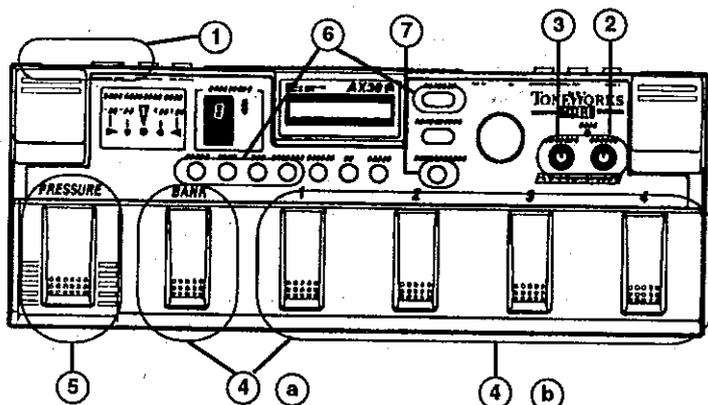
- * 1 Conectando un walkman estéreo etc. en AUX IN, puedes tocar sobre la música de una cinta. (Usa un cable estéreo para la conexión.) Sin embargo, el volumen lo deberás ajustar en el aparato que has conectado.
- * 2 Es aconsejable conectar los amplificadores de guitarra usando las dos entradas R y L/MONO.
- * 3 Conectando un par de auriculares, puedes monitorear en estéreo.
- * 4 Cuando conectes el adaptador de corriente, asegúrate de enrollar el cable alrededor del enganche como se muestra en el paso 1 de "Operaciones básicas del AX30G" (+ p.5).
- * 5 Usa los pedales de expresión Korg EXP-2 o XVP-10 (se venden por separado) y cables especiales (cables estéreo) para el pedal de volumen y el pedal de parámetros. Si conectas un pedal de volumen convencional al jack del pedal de parámetros o al jack del pedal de volumen, usa un cable igual al descrito en el siguiente diagrama.



Nota: Si conectas e intentas utilizar un pedal de volumen de guitarra o un pedal que no puede ser usado con el AX30G, la pantalla LCD puede mostrar un aviso INVALID PEDAL (Pedal Inválido) como se muestra en la derecha. En este caso, por favor usa el tipo correcto de pedal como se ha especificado arriba. Sin embargo si el volumen mínimo del pedal es suficientemente alto, este aviso puede que no aparezca.

Incluso si el pedal que has conectado es uno que puede usar el AX30G, puede mostrarse brevemente el aviso INVALID PEDAL cuando lo conectes al jack de pedal del AX30G, pero esto no quiere decir que tengas alguna avería.

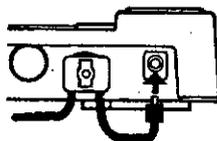
2-2. Operaciones básicas del AX30G



1 Encender el equipo

Cuando termines de realizar las conexiones, conecta el adaptador de corriente. Como se muestra en el siguiente diagrama, enrolla el cable del adaptador alrededor del enganche para impedir que se desconecte accidentalmente.

El AX30G no tiene ningún interruptor de encendido. Cuando conectas el transformador, se selecciona automáticamente U11 (programa de usuario nº 11), y desde ese momento es totalmente operativo.



Nota: Antes de conectar o desconectar el transformador del AX30G, asegúrate de bajar el volumen de todos los equipos conectados.

2 Ajuste del nivel de entrada

Toca la guitarra conectada al AX30G, y ajusta el nivel de entrada hasta que el indicador de saturación (PEAK) se encienda cuando tocas un acorde lo más fuerte posible. Si el nivel de entrada es demasiado alto o demasiado bajo, el AX30G no funcionará correctamente, y no conseguirás los efectos de sonido deseados.

Nota: Algunos valores de los parámetros de efecto pueden causar distorsión (clipping) incluso cuando el indicador de saturación (PEAK) no se enciende. En estos casos, chequea si los parámetros de nivel y ganancia del efecto están excesivamente altos.

3 Ajuste del nivel de salida

Usa el control de nivel de salida para ajustar el volumen que oírás por el amplificador. Si no oyes ningún sonido en el amplificador, chequea las conexiones una vez más. Si por los auriculares si oyes algo, el problema está situado después de la salida del AX30G (cable, amplificador, etc).

4 Seleccionando un programa (+ p.8, 9)

El AX30G tiene 16 programas de usuario y 50 programas PRESET. Aquí explicaremos como seleccionar los programas de usuario. Para conocer como se seleccionan los programas PRESET, busca en la página 8.

(a) Pulsa el pedal BANK (Banco). Cuando la pantalla BANK/NOTE (Banco/Nota) muestre un " - " parpadeando, usa los pedales de programa [1] - [4] para seleccionar el banco. (El número de banco seleccionado parpadeará en la pantalla BANK/NOTE (Banco/Nota).

(b) Usa los pedales de programa [1] - [4] para seleccionar un programa. (La pantalla BANK/NOTE (Banco/Nota) lo mostrará y un LED de programa se encenderá). Si deseas seleccionar un programa diferente del mismo banco, simplemente pulsa el pedal de programa apropiado.

5 Usando el pedal PRESSURE (pedal de Presión) (+ p.11)

Si seleccionas un programa de usuario que te permite usar el pedal PRESSURE (pedal de Presión), PRESSURE se encenderá. En ese momento puedes presionar el pedal de presión mientras tocas tu guitarra, y el sonido cambiará ajustándose a los valores de los parámetros.

Sigue adelante y selecciona un programa de usuario que usa el pedal de Presión e intenta esto. Si conectas un pedal de Expresión, puedes usarlo de la misma manera que el pedal de Presión.

6 Edición de Programas (+ p.13) e IPE (+ p.20)

Puedes modificar el programa seleccionado a tu gusto ajustando los parámetros en el modo EDIT (modo de edición), o usando la función IPE para seleccionar un efecto que te gusta y crear un nuevo programa.

7 Escribir un Programa (+p.24)

Un programa que has creado puede ser escrito (almacenado) como un programa de usuario usando la tecla COMPARE / WRITE (Comparar/Escribir). La tecla COMPARE/WRITE también te permite recuperar los valores de los parámetros del último programa que has grabado (esto es la función COMPARE (comparar)).

Nota: Si la tecla COMPARE/WRITE (Comparar/Escribir) se pulsa durante más de 2 segundos, aparecerá la pantalla de escritura de Programa (+ p.24). Si la presionas por menos de 2 segundos utilizarás la función COMPARE (Comparar) (+ p.22).

Nota: Cuando escribes un programa, el programa que estaba almacenado anteriormente en esa localización será reemplazado por el nuevo programa que has escrito.

2-3. Acerca de los Programas

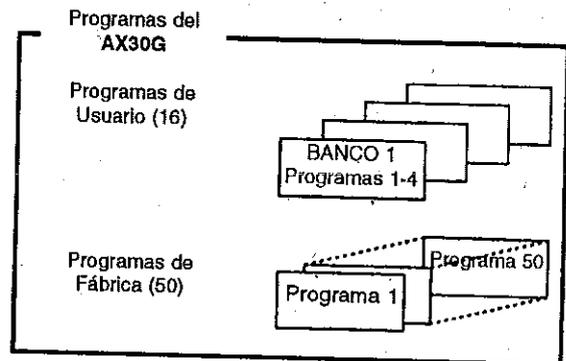
El AX30G es una unidad multiefectos en un mismo equipo, Cada programa consiste de varios efectos. El AX30G te permite conectar hasta 6 efectos simultáneamente. A una secuencia de efectos conectados se le llama CADENA.

Programas

Cada programa del AX30G contiene ajustes determinados por un valor on/off y parámetros para cada efecto en la cadena, parámetros de utilidad de programa como el volumen total y el nivel del THRESHOLD (Umbral), y valores on/off individuales.

Programas de usuario y Programas PRESET

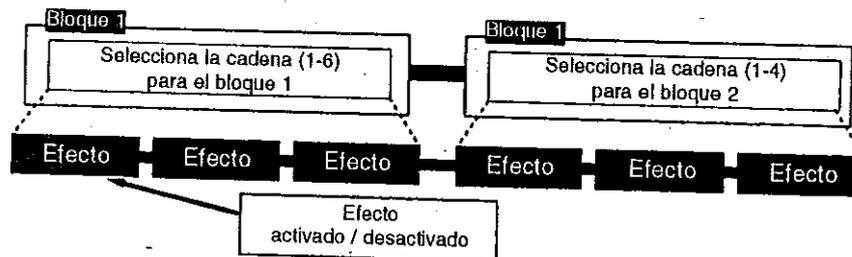
Como se muestra en el diagrama de la derecha, el AX30G provee 16 programas de usuario (organizados en 4 bancos, cada uno conteniendo 4 programas) y 50 programas preset.



• Cadena

• Efecto

• Otro Programa



Cadenas

El orden en el que se conectan los efectos lo determina la Cadena que has seleccionado. Cuando las cadenas del bloque 1 y las cadenas del bloque 2 se combinan, el AX30G provee 24 combinaciones posibles para la cadena. Hasta 6 efectos (hasta 3 efectos en el bloque 1 de la cadena y hasta 3 efectos en el bloque 2 de la cadena) pueden conectarse. En otras palabras, el AX30G es capaz de actuar como si conectases juntos 6 unidades de efectos. La reducción de ruido (NR) no se incluye en la cadena.

Bloque 1 y Bloque 2

Para el bloque 1 puedes seleccionar una de las 6 cadenas existentes en el bloque 1. Para el bloque 2 puedes seleccionar una de las 4 que existen para éste. Las cadenas que seleccionas para los bloques 1 y 2 determinan como se conectarán los efectos en un programa.

· Bloque 1

La cadena del bloque 1 contiene hasta tres de los siguientes efectos.

COMPRESSOR (compresor)
 DISTORSION 1 (distorsión 1)
 DISTORSION 2 (distorsión 2)
 WHA (wha-wha)
 3 BAND EQUALIZER (ecualizador de 3 bandas)
 HYPER RESONATOR (hyper resonador)

· Bloque 2

La cadena del bloque 2 contiene hasta tres efectos que puedes escoger de diferentes grupos de efectos.

Sim.A./Exct: grupo de efectos del tipo simulador de amplificador/excitador (mono)
 AMP SIMULATOR (simulador de amplificador)
 EXCITER (excitador)
 Mod 1: grupo de efectos de modulación (mono)
 CHORUS
 FLANGER
 PHASER
 VIBRATO
 TREMOLO
 RING MODULATOR (modulación en anillo)
 Mod 2: grupo de efectos de modulación (mono/estéreo)
 MODULATION DELAY
 STEREO MODULATION DELAY
 SWEEP MODULATION DELAY
 STEREO PHASER
 RANDOM STEP FILTER
 PITCH SHIFTER
 PEDAL BENDER
 PANNER

Ambience: grupo de efectos de delay/reverb

(mono/estéreo)
 STEREO DELAY
 CROSS DELAY
 TAP TEMPO DELAY
 HOLD DELAY
 REVERB

Efectos

El AX30G provee 28 tipos de efectos. Veintisiete de estos efectos (con la excepción de la reducción de ruido -NR-) se pueden conectar para crear las cadenas en un programa. El parámetro on/off de cada efecto y los valores de los parámetros se pueden ajustar independientemente para cada efecto.

Parámetros

Cada efecto tiene varios ajustes que determinan el sonido resultante, y puedes asignar el valor de cada uno de estos ajustes. Estos ajustes se llaman parámetros.

Otros ajustes

Estos son los ajustes que afectan al programa entero.

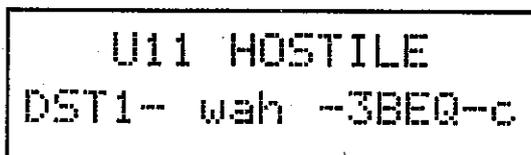
- Total level (Volumen Total)
ajusta el volumen total del programa.
- NR Theshold level (Nivel de umbral de reducción de ruido)
determina el umbral de la reducción de ruido
- Program rename (renombrar programa)
Asigna un nombre al programa
- Individual on/off (on/off individual)
selecciona on/off para los efectos individuales
- Pressure pedal (pedal de presión)
Selecciona el parámetro del efecto que será controlado por el pedal de presión.

Capítulo 3. Modo de interpretación

El modo de interpretación es el modo en el cual tu tocas tu instrumento a través de un programa del AX30G. En el modo de interpretación puedes seleccionar Programas, cambiar los on/off individuales, pulsar el pedal de presión, y usar el Afinador.

3-1. Entrando en el modo de interpretación

Cuando conectas el adaptador de corriente al AX30G, automáticamente entra en el modo de interpretación, y aparece la pantalla de selección de programa. En el modo de edición, manteniendo pulsada la tecla Edit/Exit durante un segundo o más te llevará al modo de interpretación. También, en cualquier momento, ya estés en la función IPE, editando un parámetro, ajustando la reducción de ruido (NR) o el volumen total, manteniendo pulsada la tecla Edit/Exit por más de un segundo te llevará al modo de interpretación.

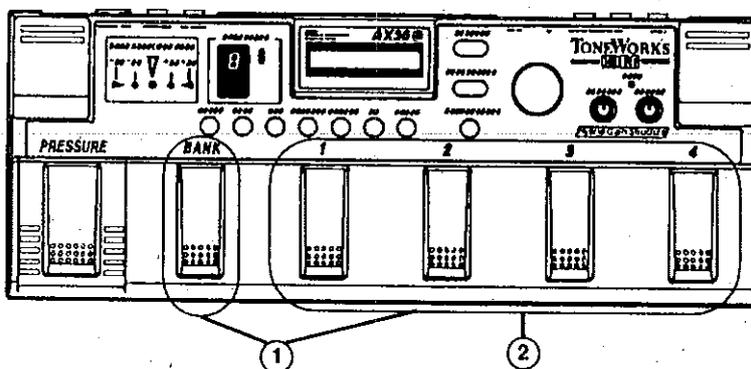


3-2. Seleccionando un programa

El AX30G tiene 16 programas de usuario (U11 - U14, U21 - U24, U31 - U34, U41 - U44) y 50 programas Preset (P1 - P50). Para obtener detalles acerca de los programas del AX30G, busca en la página 6.

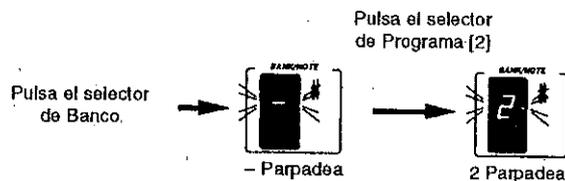
· Cambio de programa 1 (seleccionando un programa de usuario)

Los programas de usuario se pueden seleccionar directamente usando el pedal de banco y los pedales de programa [1] - [4]. El siguiente ejemplo muestra como seleccionar el programa de usuario Nº. 23.



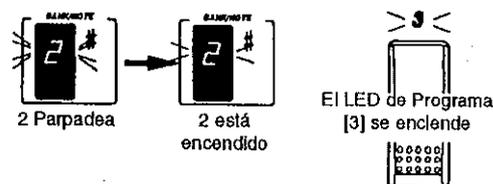
1 Especifica el Banco.

Pulsa el pedal de Banco, y seguidamente pulsa el pedal de Programa [2]. La pantalla Bank/Note (Banco/Nota) mostrará un "-" parpadeando cuando pulses el pedal de Banco, y cuando presiones el pedal de Programa [2] el número de banco 2 parpadeará. Si después de que la pantalla Bank/Note muestre un "-" parpadeando decides que no quieres seleccionar un programa, pulsa el pedal de Banco otra vez.



2 Especificar el número de Programa.

Pulsa el pedal de Programa [3]. El número de Banco que estaba parpadeando en la pantalla Bank/Number (Banco/Número) dejará de hacerlo ahora para quedarse iluminado constantemente, y un LED de Programa se iluminará para indicar el Programa seleccionado. Al mismo tiempo, la esquina superior izquierda de la pantalla LCD mostrará el número de programa que acabas de seleccionar (U23 en este ejemplo).



Nota: Con el método de cambio de Programa 1 descrito aquí, el nuevo programa pasará a ser activo realmente sólo después de que los número de Banco y Programa hayan sido especificado.

Si deseas seleccionar un Programa diferente en el mismo Banco, tan solo pulsa el pedal de Programa deseado. Por ejemplo si deseas seleccionar el programa de usuario N.º.21 (continuando el ejemplo anterior), pulsa el pedal de Programa [1].

Cambio de Programa 2 (seleccionando un programa de usuario o un programa Preset)

Los programas de usuario y Preset se pueden seleccionar usando el Dial. La esquina superior de la pantalla LCD mostrará una **U** a la izquierda del número cuando se selecciona un programa de usuario, y una **P** cuando el programa que se selecciona es un Preset.

1 Si el número de Programa en la esquina superior izquierda de la pantalla LCD no parpadea, pulsa la tecla Parameter/Value (Parámetro/valor) para hacerlo parpadear. Entonces gira el dial hacia la izquierda o derecha para seleccionar sucesivamente programas de usuario y Presets.

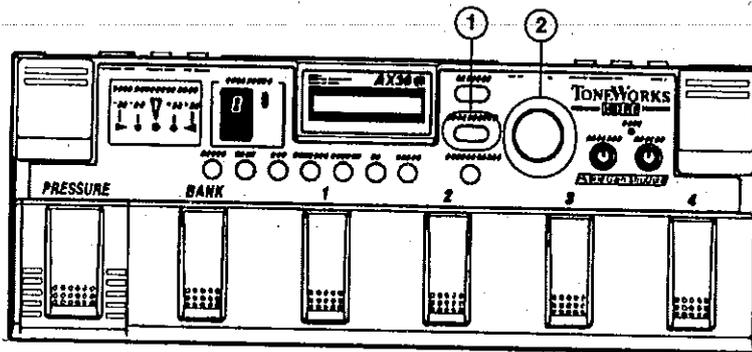
	Pantalla Bank/Note	LED de Programa
Programas de Usuario	El n.º de programa se enciende	El n.º de programa se enciende
Programas Preset	P está encendida	4 está encendido

2 Para hacer que el número de Programa deje de parpadear, pulsa la tecla Parameter/Value (Parámetro/Valor) otra vez.

Si seleccionas un programa Preset y deseas usar los pedales para seleccionar un programa de Usuario, sigue las instrucciones del paso 1 que se describen en "Cambio de Programa 1" (+ p.8). Sin embargo esto cancela la selección de Cambio de Programa hecha con el Dial.

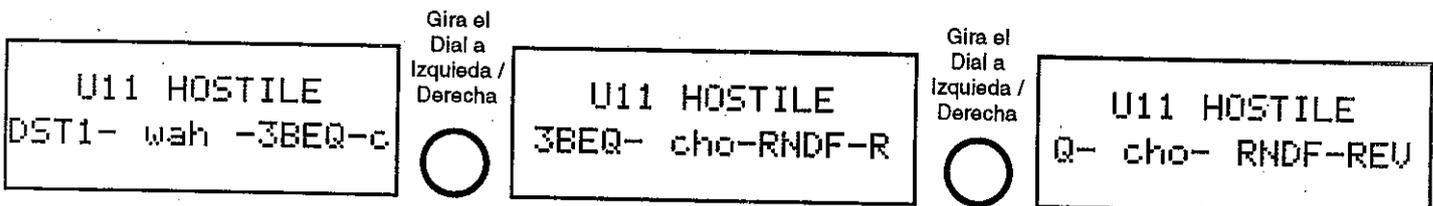
3-3. Probando los efectos

Puedes revisar qué efectos se usan en un programa, y los estados on/off de cada efecto.



1 En el modo de Programa, si el número de Programa en la esquina superior izquierda de la pantalla LCD está parpadeando, pulsa la tecla Parameter/Value (Parámetro/Valor) para hacer que el número de Programa deje de parpadear.

2 Gira el dial hacia la izquierda o derecha, y los nombres de los efectos usados en las cadenas del programa se visualizarán como se muestra en el siguiente diagrama. Si un efecto está **on** (activado) se visualizará en letras mayúsculas, y si está **off** (desactivado) lo hará en minúsculas.

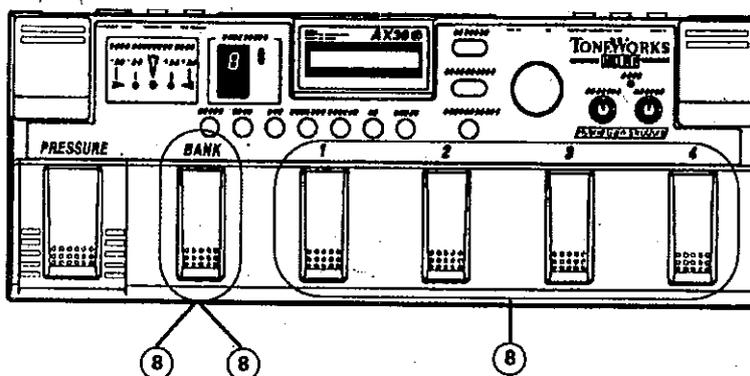


3-4. Activación / desactivación individual

Mientras tocas con el AX30G, puedes cambiar los estados on/off de los efectos asignados a cada pedal, o activar/desactivar la función bypass. Desde esta función se puede tanto activar/desactivar cada efecto como activar/desactivar la función bypass, incluso cuando no estás en el modo de edición (Edit mode), a esto se le llama on/off individual.

De los efectos que se pueden controlar usando on/off individual, los efectos del tipo DRIVE son asignados al pedal de Programa [1], los efectos del tipo MOD al pedal de Programa [2], y los del tipo AMBIENCE al pedal de Programa [3]. Sin embargo los efectos diferirán dependiendo del programa. Si cambias asignaciones de efecto, acude a "Seleccionando efectos para on/off individual" (+ p.18). Puede que desees adherir las pegatinas DRIVE, MOD, AMBIENCE y BYPASS (incluidas) en un lugar visible.

• Activando/desactivando efectos



1 En el modo de interpretación, selecciona un programa. Después mantén pulsado el pedal Bank (banco) durante más de un segundo, y espera hasta que la pantalla Bank/Note deje de parpadear. La pantalla LCD mostrará **INDIVIDUAL MODE** (Modo Individual).

Si el efecto asignado al pedal de Programa está activado, el LED del Programa correspondiente se encenderá. Si dos o más efectos están asignados al pedal de Programa, el LED del Programa correspondiente se encenderá si al menos uno de los efectos está activado.

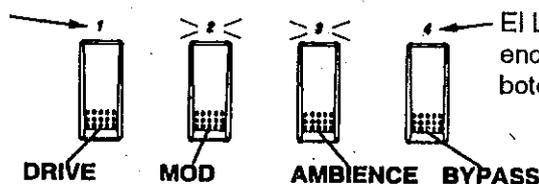
Si la función bypass se activa para este programa el LED del pedal del Programa [4] parpadeará.

2 Presionando los pedales de programa [1] - [3] activarán o desactivarán cada efecto. Pulsando el pedal de Programa [4] se activará / desactivará la función bypass en este Programa.

Cuando pulsas un pedal de Programa para activar/desactivar un efecto, todos los efectos asignados a ese pedal se desactivarán y el LED del pedal del Programa se apagará. Cuando pulses el pedal del Programa de nuevo, todos los efectos se activarán, y el LED del programa se encenderá.

3 Pulsa el pedal Bank (Bank) para volver al modo de interpretación (Play mode). Los ajustes on/off del efecto volverán a la condición en la que estaban antes de usar la función on/off individual.

Los LED de Programa [1] - [3] se encienden cuando el efecto está activado

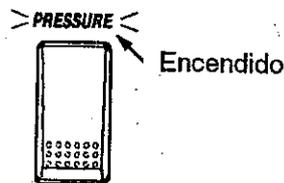


El LED de Programa [4] se enciende cuando se pulsa el botón BYPASS

3-5. Usando el pedal Pressure (Pedal de expresión)

El pedal de presión (Pressure) te permite tener control en tiempo real sobre los parámetros de los efectos del tipo modulación como el Wah-wah, delay hold, etc. También puedes conectar un pedal opcional Korg EXP-2 o un pedal de expresión XVP-10 al jack de pedal situado en el panel trasero (->p.4) para obtener el mismo tipo de control.

1 En el modo de interpretación, selecciona un Programa que te permita usar el pedal Pressure, el indicador PRESSURE se iluminará.



2 Mientras tocas tu instrumento, presiona el pedal de presión (o el pedal de expresión que hayas conectado). Cuando presionas el pedal Pressure, el sonido cambiará acorde a los parámetros especificados en la edición de parámetros de presión (->p.21). Acude a la Edición de los Parámetros de Presión (-> p.21) para conocer los detalles acerca de la selección del parámetro que será controlado por el pedal Pressure y de los valores de ese parámetro.

Nota: si deseas usar el pedal Pressure (o el pedal de expresión que tengas conectado) para controlar un efecto, debes ajustar el parámetro PARAM en la Edición de Parámetros de Presión (-> p.21) para especificar el parámetro que será controlado.

Nota: Si deseas controlar el WAH-WAH, debes asignar PEDAL al parámetro TYPE en la Edición de Parámetros de Efecto (-> p.16).

Nota: El pedal Pressure está construido más rígidamente que los pedales de Programa y los pedales de Banco. Sin embargo, te familiarizarás con la cantidad de presión requerida para producir el efecto deseado, y de ser cuidadoso de no pisar la unidad más fuerte de lo necesario.

Los siguientes parámetros de efecto se pueden controlar por el pedal Pressure (o por el pedal que tengas conectado).

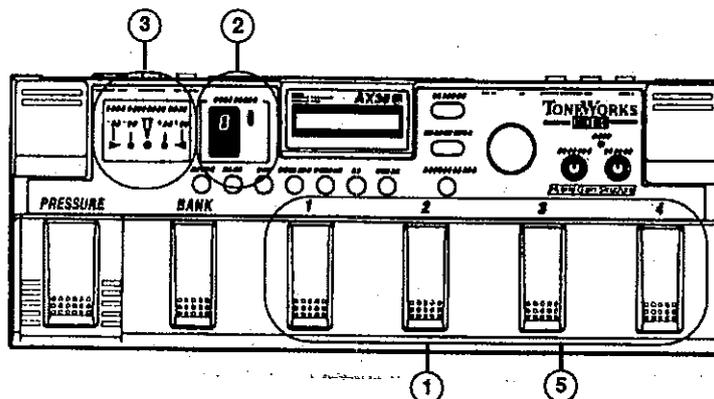
		Efecto	Parámetros Controlables
Bloque 1	DST2	DISTORTION2	Ganancia
	WAH	WAH	Frecuencia
	HYPR	HYPER RESONADOR	Harmónico / Profundidad / Resonancia
Bloque 2	Mod 1	CHORUS	Velocidad / Profundidad
		FLANGER	Velocidad / Profundidad / Manual / Resonancia
		PHASER	Velocidad / Profundidad / Manual / Resonancia
		VIBRATO	Velocidad
		TREMOLO	Velocidad / Profundidad
	Mod 2	MODULADOR EN ANILLO	Frecuencia / Balance
		RETARDO DE MODULACION	Velocidad / Profundidad / Feedback / Amortiguación
		RETARDO DE MODULACION ESTEREO	Velocidad / Profundidad
		BARRIDO RETARDO DE MODULACION	Profundidad / Feedback
		FILTRO ALEATORIO	Velocidad / Profundidad / Manual / Balance
		PITCH SHIFTER	Tono / Feedback
		BENDER	Inflexión
		PHASER ESTEREO	Velocidad / Profundidad / Manual / Resonancia
		PANNER	Velocidad / Profundidad / Anchura
		Delay / Rev.	DELAY ESTEREO
DELAY CRUZADO	Amortiguación / Balance		
DELAY TAP TEMPO	Feedback / Amortiguación / tempo *1		
HOLD DELAY	Feedback / Amortiguación / Hold *2		
		REVERB	Balance

*1 **Tempo:** El tiempo pasado desde que pisas el pedal Pressure una vez hasta que lo pisas una segunda vez será tomado como el Tiempo del Delay (máximo 1000 mseg.). Un segundo después de que el tiempo del delay se ha ajustado, éste será el utilizado por el efecto. Si no usas el pedal Pressure (o el pedal que tengas conectado) para asignar el tiempo del delay, el tiempo del delay especificado en el programa será el que utilice el efecto.

*2 **Hold:** Cuando pisas y sueltas el pedal Pressure, la función Hold se activa. El tiempo del Hold será el mismo que el del Delay especificado en el programa. Cuando pisas el pedal Pressure (o el pedal que tengas conectado) una vez más, el Hold se desactivará, y el efecto operará como un delay convencional.

3-6. Afinación

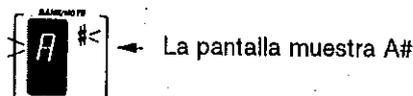
El AX30G contiene un afinador cromático. Este afinador entra en funcionamiento cuando el Bypass es activado en el modo de interpretación. El afinador se puede calibrar entre el rango de A=438 - 445, como se explica en "Calibrando el afinador" (-> p.19).



1 En el modo de ejecución, pisa el pedal de Programa de un programa que tenga su LED encendido, para activar el Bypass (-> p.23) (El LED del Programa comenzará a parpadear).

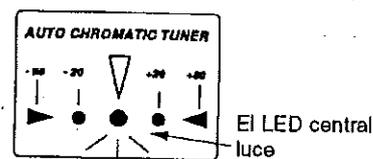
2 Toca notas sueltas en la guitarra, y el nombre de la nota que esté más cercana a la nota que acabas de tocar se visualizará en la pantalla Bank/Note. Si el pitch del instrumento está un paso cromático por encima de la nota visualizada, un signo # aparecerá en la pantalla Bank/Note. Si el pitch del instrumento está significativamente desafinado, el nombre de la nota que esperas que aparezca, no lo hará, y necesitarás afinar tu instrumento hasta que la nota correcta se visualice.

Por ejemplo, si la pantalla muestra A#, necesitas bajar el pitch de tu instrumento hasta afinarlo a A.



Nota: Cuando estés afinando, ten cuidado de no tocar más de una nota simultáneamente.

3 Asegúrate que el nombre de la nota deseada se muestra en la pantalla Bank/Note, y de ajustar el pitch de tu instrumento hasta que el LED central de la pantalla del afinador se encienda.

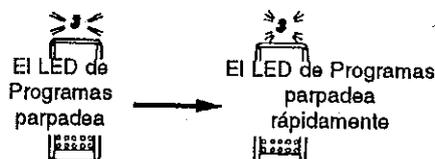


4 Sigue los pasos (1) y (2) para las otras cuerdas de tu instrumento.

5 Desactiva el Bypass (-> p.23) tanto pulsando el pedal de Programa que parpadea como cambiando de programa.

Si deseas silenciar (mute) el sonido, mientras estás afinando, pisa el pedal del Programa que tiene el LED parpadeando y manténlo pulsado durante más de un segundo. El Mute se activará, y el LED de Programa cambiará de parpadear a parpadear muy rápidamente.

Para desactivar el Mute, pulsa el pedal del Programa que tiene el LED parpadeando. El parpadeo rápido cambiará a estar constantemente encendido, y el bypass también se desactivará. (También puedes usar los pedales de Programa para desactivar el bypass y el mute).



Nota: Mientras afinas, el modo de Edición, las funciones IPE, y la función Compare no funcionarán. Mientras afinas, pulsa tanto las teclas Edit/Exit, Compare/Write como la tecla Bank para cancelar la afinación y utilizar la función de la tecla que has pulsado.

Capítulo 4. Modo de Edición

El AX30G te permite comenzar desde uno de los 16 programas de Usuario o de los 50 programas Preset, y modificar los valores de los parámetros para crear tu propio programa. El proceso de modificar un programa se llama Edición. Un programa editado se puede escribir (almacenar) como un nuevo programa de Usuario. Para escribir un programa, busca en "Escritura de Programas" (-> p.24).

4-1. Entrando en el modo de Edición

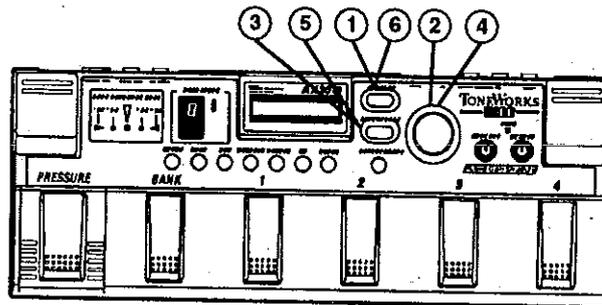
En el modo de interpretación, selecciona el programa que deseas editar, y pulsa la tecla Edit/Exit. Entrarás en el modo de Edición, y aparecerá la pantalla de Selección del Menú de Edición. Usa el dial para seleccionar en el menú de edición.



4-2. Efecto on/off

Así es como puedes activar o desactivar cada efecto en una cadena.

También puedes cambiar los valores on/off del efecto en la "Edición de los Parámetros del Efecto" (-> p.16) o en "IPE" (-> p.20).



1 En el modo de Interpretación, selecciona el programa que deseas editar, y pulsa la tecla Edit/Exit para entrar en el modo de Edición. La pantalla del menú de edición aparecerá.

2 Usa el dial para seleccionar la pantalla desde la que activarás/desactivarás los efectos. La pantalla LCD te mostrará [EFFECT ON/OFF].

3 Pulsa la tecla Parameter/Value (El nombre del efecto aparecerá en la última línea de la pantalla LCD),

4 Usa el dial para seleccionar el efecto que quieres activar o desactivar.

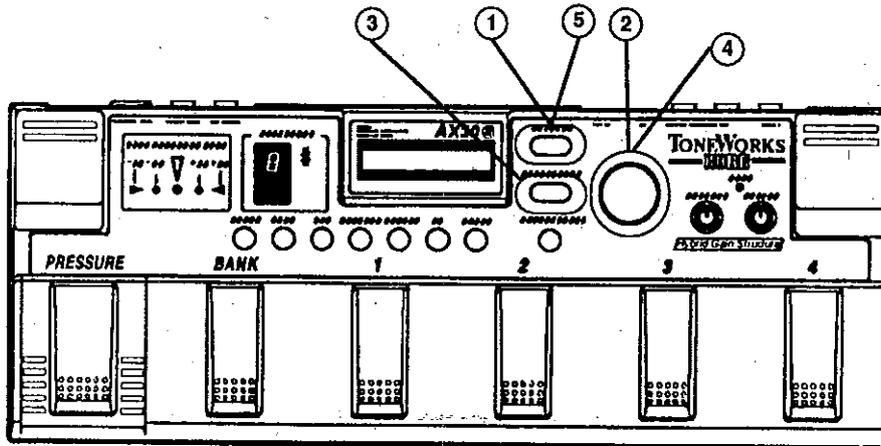
5 Pulsa la tecla Parameter/Value, y el efecto se activará o desactivará. El nombre del efecto se visualizará en letras mayúsculas si el efecto está on (activado), y en letras minúsculas si el efecto está off (desactivado).

6 Pulsa la tecla Edit/Exit una vez, y aparecerá la pantalla del paso (2). Púlsala una vez más y volverás al modo de Interpretación.

Nota: Si deseas salvar un programa editado, tienes que escribirlo. Si seleccionas otro programa, o si la corriente se va, los parámetros editados se perderán.

4-3. Edición de Cadenas (Bloque 1, Bloque 2)

Así es como puedes seleccionar las Cadenas usadas en los bloques 1 y 2 del programa.



1 Pulsa la tecla Edit/Exit para entrar en el modo de Edición, y la pantalla del menú de edición aparecerá.

2 Usa el dial para seleccionar la pantalla en la que elegirás una cadena para los bloques 1 y 2. (La pantalla LCD mostrará [CHAIN BLOCK.1] or [CHAIN BLOCK.2].)

3 Pulsa la tecla Parameter/Value. (La última línea de la pantalla LCD mostrará los efectos que forman la cadena). Los efectos que están on (activados) se visualizarán en letras mayúsculas, y los efectos que están off (desactivados) se visualizarán en letras minúsculas.

4 Usa el dial para seleccionar una cadena #1-#6 para el bloque 1, y una cadena #1-#4 para el bloque 2. Todos los efectos en la cadena seleccionada automáticamente se activarán.

5 Pulsa la tecla Edit/Exit una vez y la pantalla del paso (2) reaparecerá. Púlsala una vez más y volverás al modo de Interpretación.

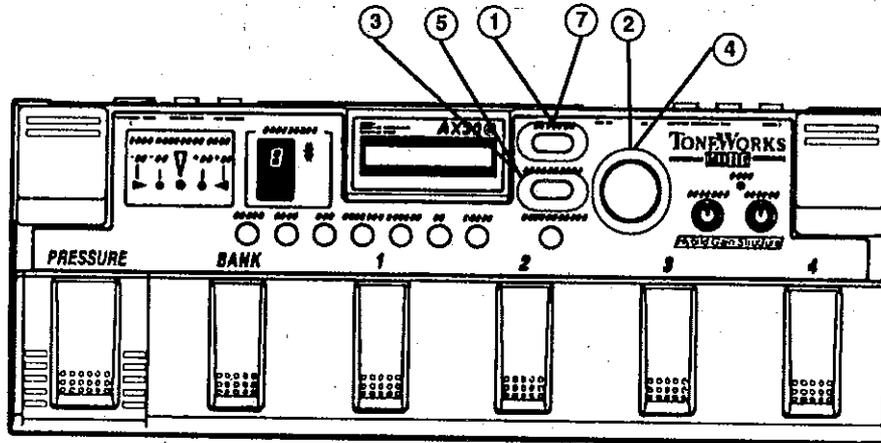
Nota: Si deseas salvar un programa editado, debes escribirlo. Si seleccionas otro programa, o si la corriente se va, los parámetros del programa editado se perderán.

	Bloque 1	Bloque 2
Cadena 1	COMP-DST1-3BEQ	MOD1-MOD2-Ambience
Cadena 2	COMP-WAH-3BEQ	MOD1-AMBIENCE
Cadena 3	DST1-WAH-3BEQ	SIM./EXCT-MOD2-AMBIENCE
Cadena 4	WAH-DST1-3BEQ	SIM./EXCT-AMBIENCE-MOD2
Cadena 5	DST2	_____
Cadena 6	HYPR	_____

* En la tabla de arriba, los nombres de los efectos para el bloque 1 son los mismos que los indicados en la pantalla LCD. Los nombres dados para el bloque 2, a menudo, son los nombres de Grupo de Efecto, y estos no coinciden con los que aparecen en la pantalla LCD. Para más detalles de los efectos individuales en el bloque 2, busca en el "Capítulo 7. Lista de Parámetros de Efecto" (-> p.26).

4-4 Edición de Variación

Aquí puedes especificar la configuración de efectos para el bloque 2. La cadena para el bloque 2 contiene Grupos de Efectos, y puedes escoger el efecto deseado para cada grupo. A menudo los efectos disponibles para seleccionar dependerán de la cadena que has seleccionado para el bloque 2. Para más detalles sobre la configuración de la cadena del bloque 2, busca en el cuadro en "Edición de Cadena" (-> p.14). Para más detalle sobre los parámetros y los valores de cada efecto, acude al "Capítulo 6. Lista de Parámetros de Efecto" (-> p.25).

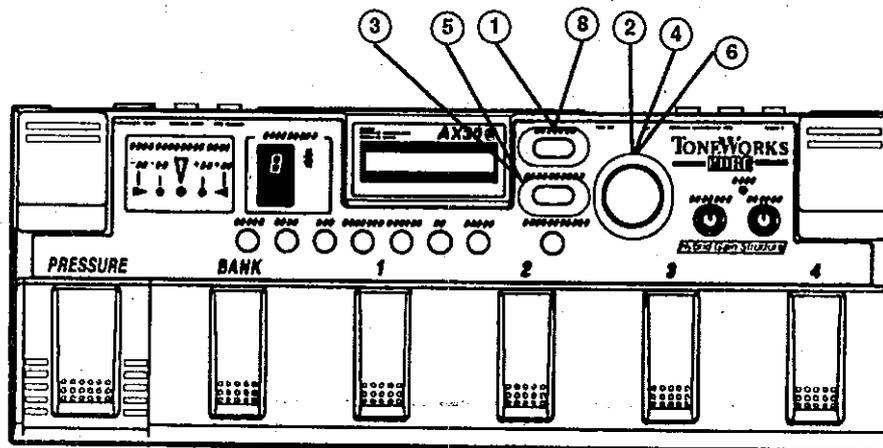


- 1 Pulsa la tecla Edit/Exit para entrar en el modo de Edición, y aparecerá la pantalla del menú de edición.
- 2 Usa el dial para seleccionar la pantalla de Variación Edit. (La pantalla LCD mostrará [VARIATION EDIT])
- 3 Pulsa la tecla Parameter/Value. (La última línea de la pantalla LCD mostrará los efectos que componen el bloque 2 de la cadena, y el nombre del efecto a la izquierda parpadeará.) Los efectos que están activados se mostrarán en letras mayúsculas, y los efectos que están desactivados se mostrarán en letras minúsculas.
- 4 Gira el dial, y el efecto que parpadea cambiará.
- 5 Cada vez que pulses la tecla Parameter/Value, el área parpadeante se moverá de la izquierda -> centro .> derecha -> izquierda -> centro...
- 6 Repite los pasos (4) - (5) para seleccionar otros efectos. Los efectos que seleccionas automáticamente se activan.
- 7 Pulsa la tecla Edit/Exit una vez y la pantalla del paso (2) reaparecerá. Púlsala una vez más y volverás al modo de interpretación.

Nota: Si deseas salvar un programa editado, tienes que escribirlo. Si seleccionas otro programa, o si la corriente se va, los parámetros del programa editado se perderán.

4-5. Edición de Parámetros de Efecto

Aquí puedes cambiar los parámetros de los efectos usados en el programa. Para más detalles acerca de los parámetros y valores de cada efecto, acude al "Capítulo 6. Lista de Parámetros de Efectos" (-> p.25).



1 Pulsa la tecla Edit/Exit para entrar en el modo de edición, y la pantalla del menú de edición aparecerá.

2 Usa el dial para seleccionar la pantalla de Edición de Parámetros de Efecto. (La última línea de la pantalla LCD mostrará sólo el nombre del efecto, y a diferencia de las otras pantallas de edición, los corchetes [] no aparecerán.) Los efectos que están activados se mostrarán en letras mayúsculas, y los efectos que están desactivados se mostrarán en letras minúsculas.

Nota: En la Edición de Parámetros de Efecto, hay entre 4 y 6 pantallas, dependiendo de la cadena seleccionada para el programa.

3 Pulsa la tecla Parameter/Value. (La primera línea de la pantalla LCD mostrará el nombre del efecto, y la última línea mostrará un EFFECT parpadeante.)

Para activar/desactivar un efecto, sigue los pasos (5) - (6).

4 Para seleccionar un parámetro, gira el dial cuando la esquina izquierda de la última línea de la pantalla LCD parpadee. (Cuando seleccionas un parámetro, el valor del parámetro se visualiza a la derecha del nombre del parámetro.)

Nota: Los parámetros disponibles difieren en cada efecto.

5 Pulsa la tecla Parameter/Value para mover el área parpadeante a la derecha.

6 Usa el dial para introducir el valor.

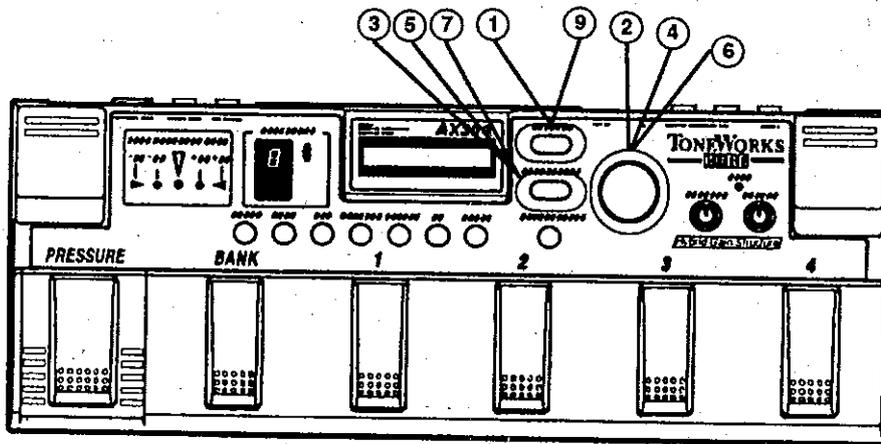
7 Repite los pasos (4) - (6) para introducir datos en los parámetros.

8 Pulsa la tecla Edit/Exit una vez más y la pantalla del paso (2) reaparecerá. Púlsala una vez más y volverás al modo de interpretación.

Nota: Si deseas salvar un programa editado, debes escribirlo. Si seleccionas otro programa, o si la corriente eléctrica se va, los parámetros editados se perderán.

4-6. Renombrar un Programa

Aquí puedes modificar el nombre de un programa, o asignar un nombre a un nuevo programa que hayas creado.



- 1 En el modo de Interpretación, selecciona el programa que deseas renombrar, y pulsa la tecla Edit/Exit para entrar en el modo de Edición. La pantalla del menú de edición aparecerá.
- 2 Usa el dial para seleccionar la pantalla Renombrar. (La pantalla LCD mostrará [RENAME]).
- 3 Pulsa la tecla Parameter/Value. (La última línea de la pantalla LCD mostrará el nombre del programa.)
- 4 Gira el dial para mover el cursor hacia el carácter que quieres modificar.
- 5 Pulsa la tecla Parameter/Value para hacer que carácter en el que se encuentra el cursor parpadee. (El cursor desaparecerá.)
- 6 Usa el dial para seleccionar un carácter. Los caracteres disponibles se muestran en la tabla de abajo.
- 7 Pulsa la tecla Parameter/Value, y el área parpadeante se moverá a la derecha del carácter que introduces en el paso (6).
- 8 Repite los pasos (6) - (7) para asignar un nombre al programa. El nombre del programa puede estar constituido por letras mayúsculas, minúsculas o símbolos, y puede tener has 10 caracteres de largo.
- 9 Pulsa la tecla Edit/Exit una vez y la pantalla del paso (2) aparecerá. Púlsala una vez más y volverás al modo de interpretación.

Nota: Si deseas salvar un programa editado, debes escribirlo. Si seleccionas otro programa , o si la corriente eléctrica se va, los parámetros editados se perderán.

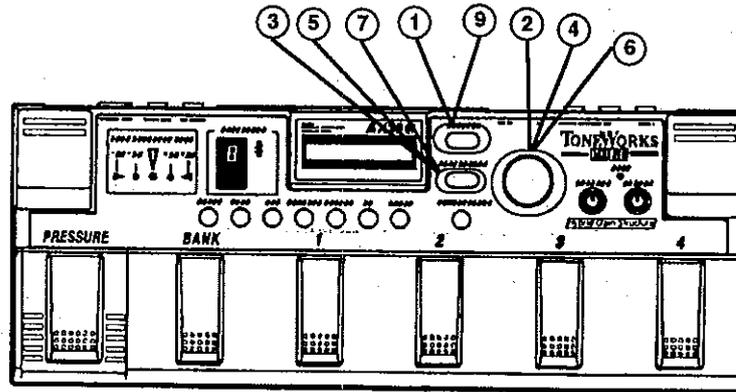
En el paso (7), si pulsas la tecla Parameter/Value una vez más, el parpadeo cesará, y el cursor aparecerá bajo ese carácter. Este cursor se puede mover usando el dial. El carácter en el que se encuentra el cursor se puede cambiar usando los pasos (5) - (6).

	!	"	#	\$	%	&	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	
8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	

4-7. Seleccionando efectos on/off individual

Puedes asignar efectos para que se activen/desactiven mediante los pedales de Programa [1] - [3]. Para más detalles acerca de activar/desactivar efectos, acude a "on/off individual" (-> p.10).

En el AX30G, los efectos de un programa se clasifican en tres tipos de efecto; DRIVE, MOD (Modulación), y AMBIENCE. Los efectos que se activarán/desactivarán individualmente se pueden asignar a los correspondientes pedales de programa [1] - [3]. Puedes encontrar conveniente fijar las pegatinas DRIVE, MOD, AMBIENCE and BYPASS en un lugar fácilmente visible.



1 En el modo de interpretación, selecciona el programa que deseas editar, y pulsa la tecla Edit/Exit para entrar en el modo de Edición. La pantalla del menú de edición aparecerá.

2 Usa el dial para seleccionar la pantalla individual. (La pantalla LCD mostrará [INDIVIDUAL].)

3 Pulsa la tecla Parameter/Value. (La primera línea de la pantalla LCD mostrará un SW1 parpadeando.)

4 Usa el dial para seleccionar SW1, SW2 o SW3.

SW1: Pedal de programa [1] SW2: Pedal de programa [2] SW3: Pedal de programa [3]

5 Pulsa la tecla Parameter/Value para mover el área parpadeante a la última línea.

6 Gira el dial para seleccionar el efecto que deseas activar/desactivar por el pedal de programa. Los efectos que puedes seleccionar se encuentran en la tabla de abajo.

7 Pulsa la tecla Parameter/Value para mover el área parpadeante a la primera línea.

8 Repite los pasos (4) - (7) para seleccionar los efectos que se activarán/desactivarán por los pedales [1] - [3].

9 Pulsa la tecla Edit/Exit una vez y la pantalla del paso (2) reaparecerá. Púlsalo una vez más y volverás al modo de interpretación.

Nota: Si deseas salvar un programa editado, debes escribirlo. Si seleccionas otro programa, o si la corriente eléctrica se va, los parámetros editados se perderán.

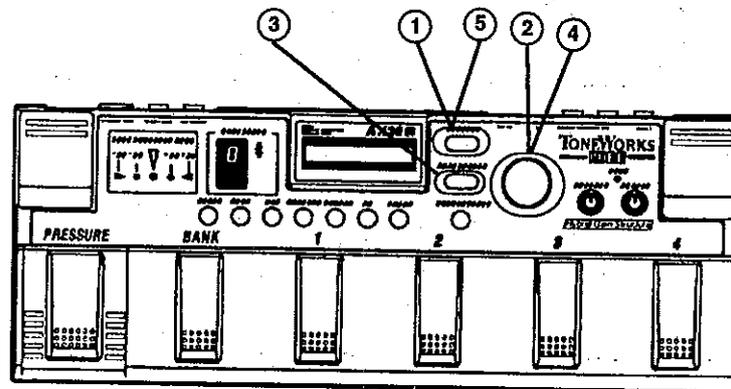
	Pedal [1] (DRIVE)	Pedal [2] (MOD)	Pedal [3] (AMBIENCE)
Cadena 1	COMP, DST 1, 3BEQ, DST1+3BEQ, COMP+DST1+3BEQ	Mod1+Mod2, Mod1+Mod2	Ambience*
Cadena 2	COMP, WAH, 3BEQ, COMP+3BEQ, WAH+3BEQ, COMP+WAH+3BEQ	Mod1+Mod2, Mod1+Mod2	
Cadena 3	DST1, WAH, 3BEQ, DST1+3BEQ, WAH+3BEQ, DST1+WAH+3BEQ	Mod2*	
Cadena 4			
Cadena 5	DST2*		
Cadena 6	HYPR*		

* Para estas combinaciones, sólo un efecto está disponible, y otros efectos no se pueden seleccionar. A menudo los efectos Mod2 y Ambience difieren dependiendo de la cadena que se use.

* En la tabla de arriba, los nombres de efecto para el pedal de programa 1 son los mismos que los que se indican en la pantalla LCD. A menudo los nombres dados para los pedales de Programa 2 y 3 son los nombres del Grupo de Efecto, y estos no coincidirán con los que aparecen en la pantalla LCD.

4-8. Calibrado del Afinador

El pitch estándar usado para afinar se puede ajustar en un rango de A=438 - 445 Hz. El calibrado que realizas aquí afectará solo a la función de afinación.



- 1 Pulsa la tecla Edit/Exit para entrar en el modo de Edición, y aparecerá la pantalla del menú de edición.
- 2 Usa el dial para seleccionar la pantalla de Calibrado. (La pantalla LCD mostrará [TUNER].)
- 3 Pulsa la tecla Parameter/Value.
- 4 Usa el dial para seleccionar el valor del calibrado. Normalmente será de 440 Hz.
- 5 Pulsa la tecla Edit/Exit una vez más y la pantalla del paso (2) reaparecerá. Púlsala una vez más y volverás al modo de interpretación.

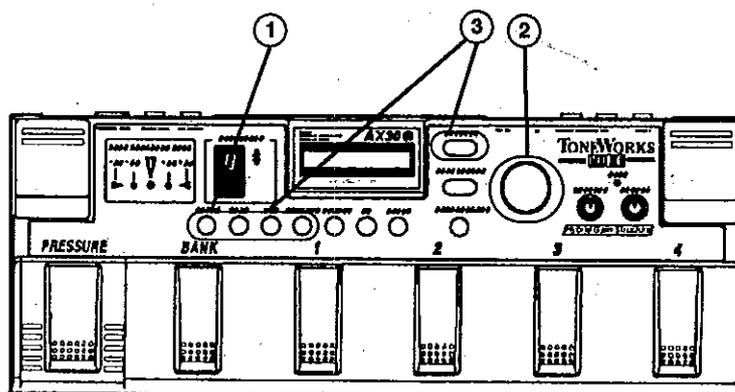
Nota: El calibrado no puede ser escrito. (El ajuste que hagas se perderá cuando apagues el equipo, y cuando lo vuelvas a encender, será automáticamente de 440 Hz de nuevo.)

Capítulo 5. Otras funciones

Estas funciones se pueden usar tanto en el modo de Interpretación como en el de Edición.

5-1. IPE (Integrated Parameter Edit)

Un cierto grado de experiencia es necesaria si deseas ajustar parámetros individuales para cada parámetro de efecto en el modo de Edición. A menudo la función IPE te permite rápidamente y fácilmente crear el sonido deseado juntándolos efectos deseados usando las teclas IPE [DRIVE], [TONE], [MOD] y [AMBIENCE] y el dial. (La función IPE del AX30G te permite seleccionar 375 variaciones de 24 tipos de efecto.)



1 En el modo de Interpretación o en el de Edición, pulsa una tecla IPE. La primera línea de la pantalla LCD te mostrará el nombre IPE seleccionado. (Los efectos seleccionados mediante las teclas [DRIVE] y [TONE] son para el bloque 1, y los efectos seleccionados por las teclas IPE [MOD] y [AMBIENCE] son para el bloque 2.)

2 Usa el dial para seleccionar una variación. Cuando giras el dial, un número aparecerá a la derecha del nombre IPE en la pantalla LCD, y en la última línea se visualizará el nombre de efecto correspondiente. Las variaciones disponibles para seleccionar dependerán de la cadena especificada como se muestra en la tabla de abajo. Para activar/desactivar un efecto, pulsa la tecla Param/Value. (Los efectos que se activan se visualizan en letras mayúsculas y los efectos que están desactivados se visualizan en letras minúsculas).

3 Para volver al modo en el que estabas antes de usar las teclas IPE, pulsa la misma tecla IPE o la tecla Edit/Exit.

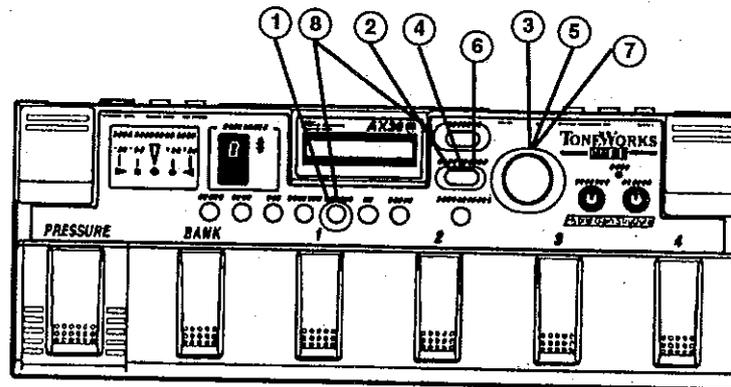
Nota: Si deseas salvar un programa que ha sido editado usando IPE, escríbelo. Si seleccionas otro programa, o si la corriente eléctrica se va, los cambios hechos en el programa editado se perderán.

	[DRIVE]	[TONE]	[MOD]	[AMBIENCE]
Cadena 1	DRIVE 1-60: DISTORTION1	TONO 1-32: ECUALIZADOR DE 3 BANDAS	MOD1 1-6: CHORUS 1-4: FLANGER 1-4: PHASER 1-2: VIBRATO 1-4: TREMOLO 1-2: RING MODULATOR	AMBIENCE 1-6: STEREO DELAY 1-6: CROSS DELAY 1-6: TAP TEMPO DELAY 1-6: HOLD DELAY 1-18: REVERB
Cadena 2	DRIVE 1-32: COMPRESOR		MOD2 1-8: MOD DELAY 1-8: STEREO MOD DELAY 1-6: SWEEP MOD DELAY 1-4: STEREO PHASER 1-6: RANDOM STEP FILTER 1-8: PITH SHIFTER	
Cadena 3 Cadena 4	DRIVE 1-60: DISTORSION1		MOD2 1-8: MOD DELAY 1-8: STEREO MOD DELAY 1-6: SWEEP MOD DELAY 1-4: STEREO PHASER 1-6: RANDOM STEP FILTER 1-8: PITH SHIFTER	
Cadena 5	DRIVE 1-45: DISTORSION2	TONO 1-32: DISTORSION2	1-2: BENDER 1-4: PANNER	
Cadena 6	DRIVE 1-32: HYPER RESONATOR	TONO 1-32: HYPER RESONATOR		

Si el programa usa las cadenas 1 y 2 (por ejemplo: si un efecto Mod1 o Mod2 están incluidos en el programa), cada vez que pulsas la tecla IPE [MOD] en el paso (1) la pantalla alternará entre la pantalla MOD1, la pantalla MOD2, y la pantalla del modo previo. Usa la tecla IPE [MOD] para seleccionar la pantalla MOD1 o MOD2, y usa el dial para realizar los cambios en cada uno.

5-2. Edición de Parámetros de Presión

Cuando un programa que usa el pedal Pressure se selecciona, puedes seleccionar el efecto que el pedal Pressure (o el pedal que tengas conectado) controlará, y ajustar la profundidad del control.



1 selecciona un programa que pueda usar el pedal Pressure, y tanto en el modo de Interpretación como en el de Edición, pulsa la tecla Pressure. La primera línea de la pantalla LCD mostrará PRESSURE. (La última línea mostrará la palabra PARAM (parámetro) parpadeando.) A la derecha de PARAM, se visualizará el parámetro del efecto o por el contrario la pantalla mostrará —:—.

2 Pulsa la tecla Parameter/Value, y el área que parpadea se moverá de la izquierda a la derecha.

3 Usa el dial para seleccionar el parámetro de efecto.

Los parámetros disponibles para seleccionar están listados en una tabla en "Usando el Pedal Pressure (pedal de Expresión)" (-> p.11). La pantalla LCD mostrará el parámetro en letras mayúsculas (los nombres largos se abreviarán).

Nota: Para los parámetros que has seleccionado aquí, el pedal Pressure tomará prioridad determinando el valor, incluso sobre el valor del parámetro especificado en el modo de Edición-Edición de Parámetros de Efecto.

4 Pulsa la tecla Parameter/Value y el área parpadeante se desplazará de la derecha a la izquierda, y la palabra PARAM volverá a parpadear.

5 Usa el dial para seleccionar MIN (mínimo) o MAX (máximo).

PARAM	Selecciona el parámetro a controlar por el pedal de Presión
MIN	Selecciona la profundidad que tendrá el efecto cuando el pedal no esté pulsado
MAX	Selecciona la profundidad que tendrá el efecto cuando el pedal esté completamente pulsado

6 Pulsa la tecla Parameter/Value para desplazar el área parpadeante a la derecha.

7 Usa el dial para realizar los cambios. Sin embargo no es posible asignar los valores de MIN o MAX si has dado el valor TDLY:TEMPO o HDLY:HOLD al parámetro PARAM en el paso (3).

8 Para volver al modo previo, pulsa la tecla Pressure o la tecla Edit/Exit.

En un programa que usa Wah-wah, si asignas el valor PEDAL al parámetro TYPE en la Edición de Parámetros de Efecto pero no seleccionas el valor WAH:FREQ para el parámetro PARAM en el paso (3), el Wah-wah funcionará con los parámetros por defecto que se encuentran en la Edición de Parámetros de Efecto.

También, en un programa que usa BENDER, si no seleccionas el valor BEND:BEND en el parámetro PARAM en el paso (3), el BENDER funcionará con los parámetros por defecto que se encuentran en la Edición de Parámetros de Efecto.

Nota: Si cambias la configuración de la cadena mientras estás en la Edición de Cadenas o en Variation Edit, o mientras cambias valores IPE, los valores que has introducido en el paso (3) se cancelarán.

Nota: Si deseas usar el pedal Pressure (o el pedal de Expresión) para controlar un efecto, asegúrate de activar ese efecto (-> p.13, 16, 20).

Nota: Si deseas salvar un programa editado, asegúrate de escribirlo. Si seleccionas otro programa o si la corriente eléctrica se va, los parámetros del programa editado se perderán.

5-3. Ajustando la Reducción de Ruido

La ganancia de reducción para la reducción de ruido se puede ajustar para cada programa.

1 Desde el modo de Interpretación o de Edición, pulsa la tecla Noise Reduction. La primera línea de la pantalla LCD mostrará NOISE REDUCTION. (La última línea mostrará un valor parpadeando.)

2 Usa el dial para ajustar el valor entre un rango de 0.0dB - -30.0dB. Incrementándose los valores negativamente (-) dará como resultado una mayor reducción de ruido.

Normalmente, deberías introducir un valor que te no active la reducción de ruido cuando pulsas suavemente las cuerdas de la guitarra.

3 Cuando termines de realizar los cambios, pulsa la tecla Noise Reduction o la tecla Edit/Exit para volver al modo anterior.

Nota: Si deseas salvar un programa editado, asegúrate de escribirlo. Si seleccionas otro programa o si la corriente eléctrica se va, los parámetros editados se perderán.

5-4. Ajustando el Volumen Total

El nivel de salida se puede especificar para cada programa independientemente.

1 Desde el modo de Interpretación o de Edición, pulsa la tecla Level. La primera línea de la pantalla LCD mostrará TOTAL LEVEL. (La última línea mostrará un valor parpadeando.)

2 Usa el dial para ajustar el valor en un rango de 0 - 50. Realiza los cambios necesarios para mantener el volumen en equilibrio con los otros programas. Por ejemplo puedes asignar un volumen bajo para tocar rítmico y un volumen más alto para un solo.

3 Cuando termines de realizar los cambios, pulsa la tecla Level o la tecla Edit/Exit para volver al modo previo.

Nota: Si deseas salvar un programa editado, asegúrate de escribirlo. Si seleccionar otro programa, o si la corriente eléctrica se va, los parámetros editados se perderán.

5-5 La función Comparar

Mientras estás editando un programa, puedes volver a recuperar los valores que estaban escritos en el programa, y compararlos con los que estas modificando. A esta función se la llama Comparar.

1 Pulsa y suelta inmediatamente la tecla Compare/Write. La primera línea de la pantalla LCD te mostrará el indicador Compare ([CMP]), y aparecerá el valor original del parámetro visualizado (el valor del parámetro que estaba escrito). Puedes también tocar tu instrumento para oír el efecto original (el que estaba escrito).

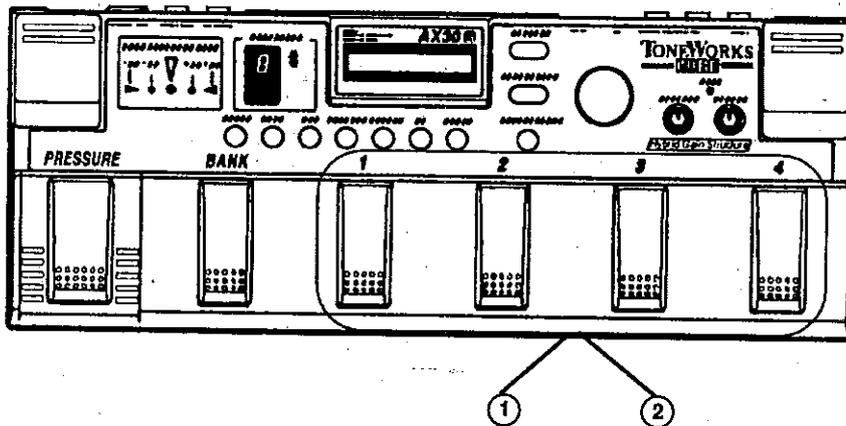
2 Para volver a la condición anterior, pulsa la tecla Compare/Key.

Nota: Si la configuración de la cadena o de la variación se ha cambiado, no será posible visualizar los valores originales.

Nota: Cuando la tecla Compare/Write se pulsa e inmediatamente se suelta, actúa como la tecla Compare, pero cuando se mantiene pulsada durante más de 2 segundos hará que aparezca la pantalla Program Write. Asegúrate de que estás realizando la operación que deseas para evitar errores.

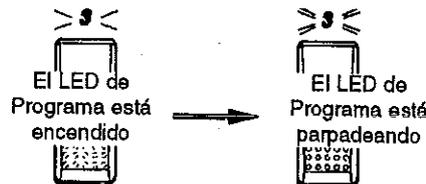
5-6. La función Bypass

El AX30G te permite usar un pedal de Programa para cambiar entre el sonido procesado por el efecto y el sonido bypass (el sonido sin procesar). Sin embargo, si deseas activar/desactivar el Bypass cuando estás usando los pedales de Programa para on/off individual, busca en "on/off Individual" (->p.10).



1 En el modo de Interpretación, pulsa y suelta inmediatamente el pedal del Programa que tienes seleccionado, y el efecto se desactivará (bypass). El LED del programa parpadeará, y la pantalla Bank/Note mostrará la afinación. Si mantienes pulsado el pedal de Programa durante más tiempo, el LED de programa parpadeará más rápido, y el sonido se silenciará (-> p.12).

Pulsa el pedal de Programa que está encendido

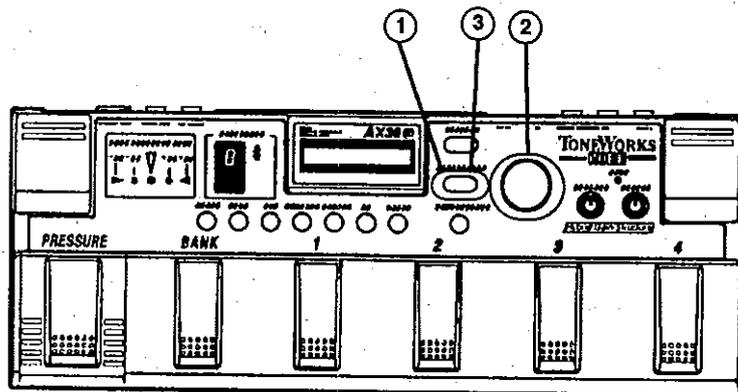


2 Cuando quieras recuperar el efecto, pulsa el pedal de Programa una vez más. El LED del programa dejará de parpadear, y la pantalla Bank/Note mostrará el número de Banco. Pulsando otro pedal de Programa también desactivará el Bypass, y el efecto que tenías seleccionado se oír.

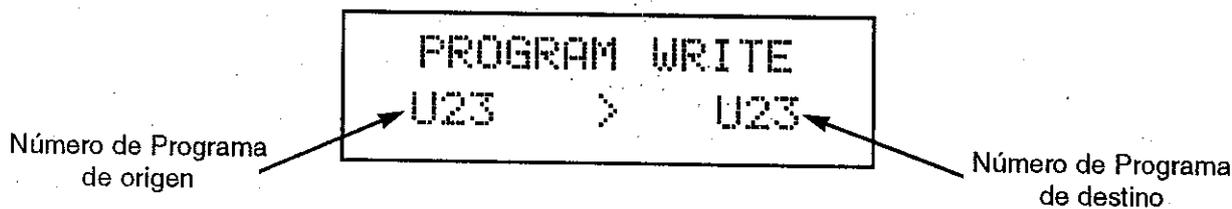
Nota: Mientras la función Bypass está activada, pulsando las teclas Edit/Exit, Compare/Write o Bank ejecutarán sus funciones respectivas. Sin embargo, si deseas oír el sonido editado, debes desactivar el Bypass.

5-7. Escritura de Programas

Un programa que has creado se puede almacenar en la memoria del AX30G. La operación de escribir un programa en el área de Usuario se llama Escritura de Programas.



1 Cuando has terminado de editar un programa (incluidos los ajustes del pedal Pressure, la ganancia de la reducción de ruido y el volumen total), mantén pulsada la tecla Compare/Write durante 2 segundos o más. La primera línea de la pantalla LCD mostrará PROGRAM WRITE. El número del programa fuente se mostrará a la izquierda de la línea más baja, y el número del programa destino a la derecha.



Si la fuente es un programa de Usuario, el número del programa fuente (Uxx) se visualizará a la izquierda y a la derecha. Si el programa fuente es un programa Preset, el programa de destino será inicialmente U11.

Nota: Cuando la tecla Compare/Write se mantiene pulsada durante más de 2 segundos, aparecerá la pantalla Program Write, pero si se suelta inmediatamente, actuará como la tecla Compare.

2 Si deseas cambiar el destino, usa el dial para seleccionar un número de programa.

3 Pulsa la tecla Compare/Write para escribir el programa en la memoria especificada. (La pantalla LCD mostrará brevemente WRITE COMPLETED, y el programa recién escrito será seleccionado.)

Nota: Si antes del paso (3) pulsas una tecla distinta de Compare/Write (p.e., una tecla IPE o la tecla Edit/Exit, etc) la Escritura del Programa se cancelará y volverás al modo previo.

Nota: Cuando escribes un programa, el contenido previo del destino se reemplazará por los datos nuevamente escritos.

Esta función de Escritura de Programa puede usarse también para componer el orden de los programas. Por ejemplo, puedes seleccionar el número de programa que deseas usar primero, seleccionar U11 como el destino de la escritura, y usar la tecla Compare/Write para escribirlo. Escribir el programa que deseas usar el segundo en U12, y el programa que deseas usar el tercero en U13, etc. Esto te hará más fácil cambiar programas durante una actuación. Sin embargo deberías recordar que los datos que había en esos programas los perderás cuando escribas los programas nuevos en esa memoria.

Capítulo 6. Lista de parámetros de Efectos

6-1. Bloque 1

· COMP (COMPRESOR)

Este es un efecto que suaviza los cambios de volumen, creando sustain.

Sensitivity	0 - 50	ajusta la sensibilidad en la cual el compresor es aplicado
Level	0 - 50	ajusta el nivel al que el efecto se activa
Attack	0 - 50	ajusta el ataque

· 3BEQ (ECUALIZADOR DE 3 BANDAS)

Este es un ecualizador que te permite controlar el tono en tres bandas de frecuencia. La ganancia positiva (+) acentúa la banda, y la negativa (-) la corta.

Bass	±16dB	ajusta el nivel del rango de las frecuencias bajas
Mid Freq	250Hz - 4 KHz	asigna la frecuencia que será afectada por el rango de las frecuencias medias
Mid Gain	±16 dB	ajusta el nivel del rango de las frecuencias medias
Treble	±16 dB	ajusta el nivel del rango de las frecuencias altas
Trim Gain	-18 dB - +6 dB	ajusta el nivel al que el nivel se activa

· WAH (WAH-WAH)

Este es un efecto wah-wah con dos tipos: pedal y automático.

Type	AUTO / PEDAL	selecciona entre wah-wah automático o wah-wah pedal
Polarity	UP / DOWN	selecciona la dirección del wah-wah automático
Sensitivity	0 - 50	para el wah-wah automático, ajusta la sensibilidad del efecto en la entrada de señal
Attack	0 - 50	para el wah-wah automático, ajusta la velocidad del efecto
Default	0 - 50	ajusta la frecuencia del wah-wah que será usada cuando el pedal de Presión (pedal de Expresión) no se esté usando

· DST1 (DISTORSION 1)

Este es un efecto de distorsión con cuatro variaciones de distorsión: 1 overdrive y 3 distorsiones.

Type	CLASSIC / CRUSH / STUDIO / HASH	selecciona el tipo de drive (CLASSIC: overdrive; CRUSH, STUDIO, HASH: distorsión)
Gain	0 - 50	establece la cantidad de distorsión
Level	0 - 50	ajusta el nivel de salida cuando el efecto está activado
Treble	±16 dB	ajusta el nivel de la frecuencia alta

· DST2 (DISTORSION 2)

Este es un efecto de distorsión con tres variaciones de sonido: 2 overdrive y 1 distorsión. El pre ecualizador que se encuentra antes de la distorsión provee una gran variedad de tonos.

Type	VINTAGE / TUBE / HIGH GAIN	selecciona el tipo de drive (VINTAGE, TUBE: overdrive; HIGH GAIN: distorsión)
PreEQ(Hz) (pre ecualizador)	250 Hz - 4 KHz	establece la frecuencia que el PRE EQ afectará
PreEQ(dB) (pre ecualizador)	±16 dB	ajusta el nivel del PRE EQ
Gain	0 - 50	ajusta la cantidad de distorsión
Level	0 - 50	ajusta el nivel de salida cuando el efecto está activado
Bass	±16 dB	ajusta el nivel del rango de bajas frecuencias
Mid Freq (frecuencia media)	250 Hz - 4 KHz	establece la frecuencia a la que afectará el rango de las frecuencias medias
Mid Gain	±16 dB	ajusta el nivel del rango de las frecuencias medias
Treble	±16 dB	ajusta el nivel del rango de las altas frecuencias

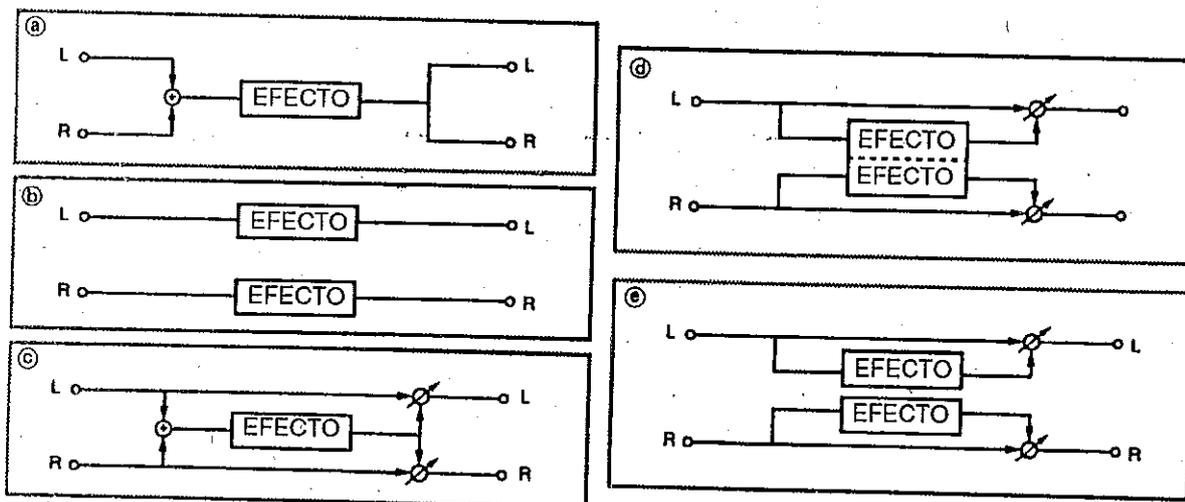
· HYPR (HYPER RESONADOR)

Esta es una combinación de un driver armónico y un sweep resonator, proveyendo una amplia gama de sonidos, desde fuzz hasta sonidos de sintetizador de guitarra.

Type	1/2	selecciona el tipo de distorsión (1: distorsión fuzz; 2: distorsión con más sobretonos)
Harmonics	0 - 50	establece la cantidad de saturación.
Sensitivity	0 - 50	ajusta la sensibilidad del resonator (resonador)
Polarity	UP / DOWN	establece la dirección que el resonator utilizará para el sweep
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad del sweep resonator
Decay	0 - 50	ajusta el tiempo del sweep resonator
Resonance	0 - 50	establece la cantidad de resonancia
Direct level	0 - 50	establece el volumen del sonido directo
Efect level	0 - 50	establece el nivel del sonido procesado

6-2 Bloque 2

Los siguientes diagramas(a) - (e) muestran los cuatro posibles routings de entrada/salida de los efectos Mod2 y Ambience en el bloque 2.



• **A.Sim/Exc**

Este grupo de efectos mono provee un simulador de amplificador y un excitador.

1:ASIM (SIMULADOR DE AMPLIFICADOR)

Este efecto simula las características de un amplificador de guitarra, y está especialmente indicado para la grabación directa.

Type	6L6 / EL84 / SS	selecciona el tipo de simulador de amplificador
------	-----------------	---

2: EXCT (EXCITADOR)

Este efecto armoniza los sobretonos para endurecer la imagen sónica del sonido.

Freq (Frecuencia)	500Hz - 8kHz	selecciona la frecuencia en la que los sobretonos serán realizados
Blend	0 - 50	ajusta la cantidad de sonido procesado en relación con el sonido directo (mezcla)

• **Mod 1**

Este grupo de efectos mono provee efectos de modulación.

1:CHO (CHORUS)

Este efecto añade riqueza al sonido

Speed	0.02Hz - 9.5Hz	establece la velocidad de la modulación
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad de la modulación

2: FLAN (FLANGER)

Este efecto crea el ya conocido flanger, como el sonido de un jet.

3: PHAS (PHASER)

Este efecto recrea las características de un altavoz rotatorio.

Speed	0.02Hz - 9.5Hz	establece la velocidad de la modulación
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad de la modulación
Manual	0 - 50	ajusta la frecuencia en la que el efecto se aplicará
Resonance	±50	ajusta la profundidad de la resonancia

4: VIBR (VIBRATO)

Este efecto crea cambios cíclicos en el tono.

Speed	0.02Hz - 9.5Hz	establece la velocidad de la modulación
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad de la modulación
LFO (Oscilador de Baja Frecuencia)	TRI / SIN	selecciona el tipo del oscilador de baja frecuencia (TRI: onda triangular, SIN: onda senoidal)

5: TRML (TREMOLO)

Este efecto crea cambios cíclicos en el volumen.

Speed	0.02Hz - 9.5Hz	establece la velocidad de la modulación
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad de la modulación

6: RING (MODULACIÓN EN ANILLO)

Este efecto crea sonidos de campana. Cuando usas el pedal Pressure, se pueden crear efectos únicos de pitch bending (inflexiones de tono).

Freq (Frecuencia)	0Hz - 1230Hz	ajusta la frecuencia de la señal portadora
Balance	0 - 50	establece el balance entre el sonido procesado y el sonido directo

Mod 2

Este es un grupo de efectos de modulación mono/estéreo entrada/salida.

1: MODD (MODULATION DELAY) (-> p.26 ©)

Este efecto te permite añadir cambios de tono al sonido retardado.

Speed	0.02Hz - 9.5Hz	ajusta la velocidad de la modulación
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad de la modulación
Dly Time (Delay Time)	1ms - 500ms	ajusta el tiempo del delay
Feedback	0 - 50	ajusta la cantidad de feedback
High Damp	0 - 50	ajusta la cantidad de high damping
L Balance	0 - 50	ajusta el balance izquierdo entre el sonido procesado y el sonido directo
R Balance	0 - 50	ajusta el balance derecho entre el sonido procesado y el sonido directo

2: SMOD (STEREO MODULATION DELAY) (-> p.25 (e))

Este efecto permite añadir cambio de tono al sonido con retardo

Speed	0.02Hz - 9.5Hz	ajusta la velocidad de la modulación
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad de la modulación
L Dly Time (Left Delay Time)	1ms - 500ms	ajusta el tiempo del delay en el canal izquierdo
R Dly Time (Right Delay Time)	1ms - 500ms	ajusta el tiempo del delay en el canal derecho
L Feedback	0 - 50	ajusta la cantidad de feedback en el canal izquierdo
R Feedback	0 - 50	ajusta la cantidad de high damping en el canal derecho

3: SWPM (SWEEP MODULATION DELAY) (-> p.25 ©)

Este efecto añade modulación que varía de acuerdo con la fuerza con la que se toquen las cuerdas.

Type	FLN / CHO / DLY	selecciona el tipo de operación (FLN: Flanger, CHO: Chorus, DLY: Delay)
Polarity	UP / DOWN	selecciona la dirección del sweep
Sweep Time	0 - 50	ajusta el tiempo del sweep
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad de la modulación
Initial Dly (Delay Inicial)	0 - 50	ajusta el delay inicial
Feedback	±50	ajusta la cantidad de feedback
L Balance	0 - 50	ajusta el balance izquierdo entre el sonido procesado y el sonido directo
R Balance	0 - 50	ajusta el balance derecho entre el sonido procesado y el sonido directo

4: SPHS (STEREO PHASER) (-> p.25 (b))

Este efecto recrea las características de un altavoz rotatorio.

Speed	0.02Hz - 9.5Hz	establece la velocidad de la modulación
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad de la modulación
Manual	0 - 50	ajusta la frecuencia en la que el efecto se aplicará
Resonance	±50	ajusta la profundidad de la resonancia

5: RNDF (RANDOM STEP FILTER) (-> p.25 (c))

Este efecto crea cambios aleatorios en la frecuencia del filtro. Dependiendo del valor del parámetro Type puede actuar como un oscilador aleatorio.

Type	FILT / OSC1 / OSC2	selecciona el tipo de operación (FILT: filtro, OSC1: oscilador que responde a la señal de entrada, OSC2: oscilador)
Speed	1Hz - 40Hz	establece la velocidad
Depth	0 - 50	ajusta la profundidad de la modulación
Manual	0 - 50	ajusta la frecuencia en la que el efecto se aplicará
Resonance	0 - 50	ajusta la profundidad de la resonancia
Balance	0 - 50	ajusta el balance entre el sonido procesado y el sonido directo

6: PTCH (PITCH SHIFTER) (-> p.25 (c))

Este efecto crea armonías paralelas mediante la mezcla de un sonido con el tono traspuesto.

Type	SLOW / FAST	selecciona el tipo de pitch shifting (FAST: respuesta rápida, SLOW: un efecto de pitch shifting más constante)
Pitch	±2400	establece el tono en pasos de 100 centésimas (= 1 paso cromático)
Fine	±50	ajusta el tono en pasos de 1 centésima
Dly Time (Delay Time)	1 ms - 300ms	ajusta el tiempo de delay
Feedback	0 - 50	ajusta la cantidad de feedback
L Balance	0 - 50	ajusta el balance izquierdo entre el sonido procesado y el sonido directo
R Balance	0 - 50	ajusta el balance derecho entre el sonido procesado y el sonido directo

7: BEND (BENDER) (-> p.25 (a))

Este efecto te permite usar el pedal Pressure (pedal de Expresión) para cambiar el tono.

Transpose	±2400	establece el tono en pasos de 100 centésimas (= 1 paso cromático) cuando el pedal Pressure (pedal de Expresión) no se está usando
-----------	-------	---

8: PAN (PANNER) (-> p.25 (b))

Este efecto modula cíclicamente la posición estéreo de una señal de entrada estéreo.

Speed	0.02Hz - 9.5Hz	ajusta la velocidad del panning
Depth	0 - 50	ajusta la separación izquierda/derecha
Width	0 - 50	ajusta la sensibilidad de la profundidad

• Ambience

Este grupo de efectos provee efectos de delay y reverb entrada/salida mono/estéreo

1: SDLY (DELAY STEREO) (->p.25 (e))

Este es un delay estéreo con L/R independiente.

L Dly Time (Delay Time)	5ms - 500ms	ajusta el tiempo de delay izquierdo
R Dly Time (Delay Time)	5ms - 500ms	ajusta el tiempo de delay derecho
L Feedback	0 - 50	ajusta el nivel de feedback izquierdo
R Feedback	0 - 50	ajusta el nivel de feedback derecho
High Damp	0 - 50	ajusta la cantidad de high damping
L Balance	0 - 50	ajusta el balance izquierdo entre el sonido procesado y el sonido directo
R Balance	0 - 50	ajusta el balance derecho entre el sonido procesado y el sonido directo
Ducking	0 - 50	ajusta la sensibilidad del efecto ducking que disminuye el nivel del efecto cuando la señal de entrada aumenta.

2: XDLY (CROSS DELAY) (-> p.25 (d))

Este es un delay estéreo en el cual el feedback alterna entre L/R.

L Dly Time (Delay Time)	5ms - 500ms	ajusta el tiempo de delay izquierdo
R Dly Time (Delay Time)	5ms - 500ms	ajusta el tiempo de delay derecho
L Feedback	0 - 50	ajusta el nivel de feedback izquierdo
R Feedback	0 - 50	ajusta el nivel de feedback derecho
High Damp	0 - 50	ajusta la cantidad de high damping
Balance	0 - 50	ajusta el balance entre el sonido procesado y el sonido directo
Ducking	0 - 50	ajusta la sensibilidad del efecto ducking que disminuye el nivel del efecto cuando la señal de entrada aumenta.

3: TDLY (TAP TEMPO DELAY) (-> p.25 (c))

Este es un delay largo en el cual el pedal Pressure controla el tiempo del delay.

4: HDLY (HOLD DELAY) (-> p.25 (c))

Este es un delay hasta 1000 ms con una función hold (mantener).

Dly Time (Delay Time)	10ms - 1000ms	ajusta el tiempo de delay
Feedback	0 - 50	ajusta el nivel de feedback
High Damp	0 - 50	establece la cantidad de high damping
L Balance	0 - 50	ajusta el balance izquierdo entre el sonido procesado y el sonido directo
R Balance	0 - 50	ajusta el balance derecho entre el sonido procesado y el sonido directo
Ducking 0 - 50		ajusta la sensibilidad del efecto ducking que disminuye el nivel del efecto cuando la señal de entrada aumenta.

5: REV (REVERB) (-> p.25 (c))

Este es un efecto que añade reverberación al sonido

Type	ROOM / HALL / PLATE	selecciona el tipo de reverb
Pre Dly (Pre Delay)	1ms - 100ms	establece el tiempo en el que tardará en comenzar la reverb
Rev Time (Reverb Time)	0.1ms - 100ms	ajusta el tiempo de reverb
High Damp	0 - 50	establece la cantidad de high damping
Balance	0 - 50	ajusta el balance entre el sonido procesado y el sonido directo

Capítulo 7. Lista de Programas

Programas de Usuario

	BANCO 1	BANCO 2	BANCO 3	BANCO 4
PROGRAMA 1	U11 HOSTILE (P)	U21 LOOK BACK! (P)	U31 SABBATH (P)	U41 CHINA TOWN (P)
PROGRAMA 2	U12 BIG GUN	U22 NATURAL OD	U32 HONKTONE	U42 JIMlWah (P)
PROGRAMA 3	U13 AmbICHORUS	U23 SLAPnCOMP	U33 HAWAII BOY (P)	U43 NW CHORUS
PROGRAMA 4	U14 RotoPHASE (P)	U24 TREMOVERB (P)	U34 WAVE SEQ. (P)	U44 HYPER ZONE (P)

Programas Preset

DISTORSION	OVER DRIVE	CLEAN	SFX	LINE
P 1 HOSTILE (P)	P11 VIBRA-KING (P)	P21 MOVERB (P)	P31 DARK SIDE (P)	P41 FATnBROWN (P)
P 2 ERUPTION (P)	P12 BLUESBRAKE	P22 AmbICHORUS	P32 HYPER ZONE (P)	P42 CRUNCtone (P)
P 3 CHINA TOWN (P)	P13 HONKTONE	P23 FunkPHASE (P)	P33 HELLZONE (P)	P43 Mic'dTWEED (P)
P 4 LOOK BACK! (P)	P14 BLUESMAN	P24 RotoPHASE (P)	P34 V12 ENGINE (P)	P44 ModisODIUS (P)
P 5 SABBATH (P)	P15 NATURAL OD	P25 TREMOVERB (P)	P35 HAWAII BOY (P)	P45 STUDIO MAN(P)
P 6 BARRAKUDA (P)	P16 TUBE humper	P26 VIBRAVERB (P)	P36 RING GONG (P)	P46 STUDIO MAN2 (P)
P 7 SCREAMMING (P)	P17 PRESS IT! (P)	P27 SLAPnCOMP	P37 PLANET X (P)	P47 GALLAGER69 (P)
P 8 SCHENKWAH (P)	P18 BIRDTONE	P28 TOPWAHMAN	P38 WAVW SEQ. (P)	P48 SPITWah(P)
P 9 Phase DIST (P)	P19 BIG GUN	P29 VIBRO-MOD (P)	P39 VOICE MOD (P)	P49 VintageAMP(P)
P10 JIMlWah (P)	P20 CROSSFIRE (P)	P30 NW CHORUS	P40 JET-PANNER (P)	P50 CLEAN LINE(P)

(p) indica los programas que tienen asignado el pedal de Presión

	BANCO 1	BANCO 2	BANCO 3	BANCO 4
PROGRAMA 1	U11	U21	U31	U41
PROGRAMA 2	U12	U22	U32	U42
PROGRAMA 3	U13	U23	U33	U43
PROGRAMA 4	U14	U24	U34	U44

	BANCO 1	BANCO 2	BANCO 3	BANCO 4
PROGRAMA 1	U11	U21	U31	U41
PROGRAMA 2	U12	U22	U32	U42
PROGRAMA 3	U13	U23	U33	U43
PROGRAMA 4	U14	U24	U34	U44

Capítulo 8. Solución de Problemas

Si el AX30G no funciona de la manera que esperas, chequea los siguientes puntos primero. Si esto no soluciona el problema, contacta con tu distribuidor o con un servicio técnico Korg.

No se enciende

¿Está conectado el adaptador de corriente a un enchufe?

Acción: Chequea las conexiones (-> p.4).

No suena

¿Están la guitarra, el amplificador o los auriculares conectados en los jacks correctos?

¿Hay algún cable roto?

Acción: Si se oyen los auriculares, el problema está localizado después del jack de salida del AX30G.

Chequea las conexiones y los cables. (-> p.5)

¿El potenciómetro del volumen de salida o el Total Level están a 0?

Acción: Ajusta el potenciómetro del nivel de salida y el volumen total a un volumen apropiado (-> p.5, 22).

¿Hay un pedal de Expresión conectado al jack de volumen y puesto al mínimo?

Acción: pisa el pedal de Expresión.

¿La función Mute está activada?

Acción: Si un LED de programa parpadea rápidamente, la función Mute está activada. Desactiva la función Mute (-> p.12).

El pedal conectado no controla el AX30G

¿Estas usando un pedal de Expresión?

¿Estas usando un cable apropiado?

Acción: Chequea las conexiones (-> p.4).

El instrumento conectado al AUX IN suena muy alto (muy bajo)

¿Tienes el volumen muy alto (muy bajo)?

Acción: Ajusta el volumen del instrumento que tienes conectado y el volumen de salida a un nivel apropiado.

Los efectos no se aplican al sonido

¿Está activado el Bypass?

Acción: Si un LED de programa está parpadeando, el Bypass está activado, desactívalo (-> p.23).

¿Los efectos de la cadena están activados?

Acción: Si el nombre de efecto se visualiza en minúsculas, el efecto está desactivado. Activa los efectos (-> p.13, 16, 20).

¿El parámetro Balance está a 0?

Acción: Los efectos que tienen el parámetro Balance, no sonarán si éste está a 0. Ajusta el parámetro Balance a un nivel apropiado. Para más detalles acerca de los efectos que tienen el parámetro Balance, busca en las secciones Mod2 y Ambiente en el "Capítulo 6. Lista de Parámetros de Efecto" (-> p.28, 30)

Usar el pedal Pressure (pedal de Expresión) no produce el efecto deseado

¿Has seleccionado correctamente el parámetro que controlará el pedal Pressure y ajustado los valores MIN y MAX?

Acción: Realiza los cambios correctos en "Edición de parámetros Pressure" (-> p.21).

¿Está activado el efecto que quieres controlar con el pedal Pressure?

Acción: Si el nombre del efecto se visualiza en minúsculas, el efecto está desactivado. Activa el efecto (-> p.13, 16, 20).

No puedo seleccionar programas

¿Estás en el modo de Interpretación?

Acción: Si estás en el modo de Edición, o si estás modificando un parámetro en IPE, Edición de Parámetros Pressure, NR o Total Level, vete al modo de Interpretación (-> p.8) y selecciona un programa.

¿Estás usando el procedimiento correcto para seleccionar programas?

Acción: Usa el procedimiento dado en "Seleccionando un programa" (->p.8) para seleccionar programas.

No puedo afinar

¿Estás en el modo de Interpretación?

Acción: Si estás en el modo de Edición, o si estás modificando un parámetro en IPE, Edición de Parámetros Pressure, NR o Total Level, vete al modo de Interpretación (-> p.8) y entonces afina (-> p.12).

Capítulo 9. Especificaciones y opciones

Entrada	<p>Entrada de guitarra (conector jack) Sensibilidad: -13 dBu +8 dBu Impedancia: 1 Megaohmio</p> <p>Entrada Mix (minijack estéreo) Nivel máximo de entrada: 350 mV Impedancia: 47 kilohmios</p> <p>Entrada de Pedal de control continuo Parámetro, Volumen</p>
Salida	<p>Salida de línea (L/MONO, R) (conector jack) Nivel máximo de salida: +5 dBu Impedancia: 47 ohmios</p> <p>Salida de auriculares (minijack estéreo) Salida máxima: 30 mW + 30 mW (32 ohmios) Impedancia: 10 ohmios</p>
Conversión AD	18 bit Bistream
Conversión DA	Sobremuestreo de 4 veces + filtro de ruido 18 bit
Frecuencia de muestreo	39,0625 kHz
Respuesta en frecuencia	20 Hz – 19 kHz (± 1 dB)
Rango dinámico	Mayor que 90 dB
Distorsión armónica total + ruido	Menor de 0.1%
Número de efectos	28 tipos
Número de Programas	66 memorias 16 Programas de Usuario (del U11 al U44) 50 Programas de fábrica (P1-P50)
Duración de la memoria	100 años
Rango del afinador Precisión de detección	Desde A0-C7 (27.5 Hz – 2093 Hz) ± 1 cent
Controles	Control del nivel de entrada, control de nivel de salida, Dial, Botón Edit/Exit, Botón Parameter/Value, Botón Compare/Write, Botones IPE [DRIVE], [TONE], [MOD], [AMBIENCE], Botón de Presión, Botón de Reducción de ruido, Botón de nivel, Conmutador de Banco, Conmutadores de Programa [1]-[4]
Pantalla	Pantalla LCD: 16 caracteres x 2 líneas, retroiluminada Pantalla Banco/Nota: LED de 7 segmentos Pantalla afinador: 6 puntos de LED
Indicadores	Indicador de saturación LED de Programa [1] – [4] LED de Presión
Fuente de alimentación	9 voltios
Consumo	3 vatios
Dimensiones	410 x 43 x 160 mm.
Peso	1.3 kilos
Accesorios incluidos	Manual del usuario, Garantía, Adaptador de corriente, Hoja con etiquetas (DRIVE, MOD, AMBIENCE, BYPASS, etc.)
Opciones	Pedales de expresión KORG XVP-10, EXP-2

ATENCIÓN

La alta tecnología desarrollada en este producto requiere su atención por personal especializado.

A menudo, pequeños problemas que pudieran parecer fácilmente solucionables, crean averías mayores al no ser tratados en la forma correcta.

Recomendamos que ante cualquier tipo de problema, nos consulte directamente al teléfono

(91) 641.08.12.

Desde Letusa, le dirigiremos al servicio técnico adecuado, que resolverá la avería en el menor espacio de tiempo posible.

Así mismo, le recordamos que el Servicio Técnico Oficial de Letusa s.a. funciona directamente con el Usuario final atendiendo todas nuestras marcas representadas.

LETUSA SA.