

## ***Guitar Effects & Amp Simulator***

# **GS**

### **MANUAL DE INSTRUCCIONES**

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

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

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

#### **Índice**

Precauciones de seguridad y uso .....	2	Uso del Looper (generador de bucles) .....	28
Introducción .....	3	Uso del TUBE BOOSTER.....	34
Términos utilizados en este manual .....	3	Uso de las funciones de interface de audio	35
Nombres de las partes .....	4	Actualización del firmware .....	36
Puesta en marcha.....	7	Restauración del <b>GS</b> a sus valores de	
Ajuste de los efectos .....	9	fábrica .....	37
Uso del pedal Z.....	12	Ajuste del pedal Z.....	38
Selección de patches .....	14	Tipos de efectos y parámetros .....	40
Almacenamiento de patches .....	16	Tipos de efectos y parámetros del pedal Z ...	59
Ajuste de parámetros específicos de patch	18	Resolución de problemas .....	62
Cambio de diversos ajustes .....	20	Especificaciones técnicas .....	63
Uso del afinador .....	24	Listado de ritmos .....	63
Uso de los ritmos .....	26		

# Precauciones de seguridad y uso

## PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

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

	Algo que podría ocasionar daños graves o incluso la muerte.
<b>Peligro</b>	
	Algo que podría ocasionar daños al aparato o incluso a usted mismo.
<b>Cuidado</b>	

Otros símbolos

	Acciones necesarias (obligatorias)
	Acciones prohibidas

	<b>Cuidado</b>
---	----------------

### Uso con el adaptador CA

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

### Modificaciones

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

	<b>Precauciones</b>
---	---------------------

### Manejo del producto

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

### Entorno

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

### Manejo del adaptador CA

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

### Conexión de cables en entradas y salidas

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

### Volumen

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

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

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

### Limpieza

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

### Averías

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

### Copyrights

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

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

# Introducción

---

## Nueve efectos simultáneos

Puede elegir, distribuir y usar libremente hasta ocho efectos regulares y un efecto de pedal Z simultáneamente. Con las teclas SCROLL puede cambiar rápidamente el efecto visualizado.

## Nuevo pedal Z

El nuevo pedal Z hace que el control sea aún más intuitivo.

## Tube booster

Este efecto interno usa una válvula 12AX7 en la fase de salida del efecto.

Este efecto le permite añadir un realce final con saturación a válvulas.

## Looper que puede ser sincronizado con los ritmos

El Looper puede ser sincronizado con los ritmos y grabar fraseos de hasta 60 segundos.

## Almacenamiento automático

La función 'auto-save' almacena de forma fiable los cambios que realice.

## Funciona con el software 'Edit&Share' de ZOOM

Use nuestro programa editor y de biblioteca gratuito Edit&Share con esta pedalera para grabar copias de patches y cambiar el orden de los efectos.

Consulte la página web de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>) para más información acerca de 'Edit & Share'.

# Términos utilizados en este manual

---

## Patch

El estado ON/OFF y los ajustes de parámetros de cada efecto son almacenados como "patches". Use estos patches para cargar y guardar efectos. El **GS** puede guardar 297 patches.

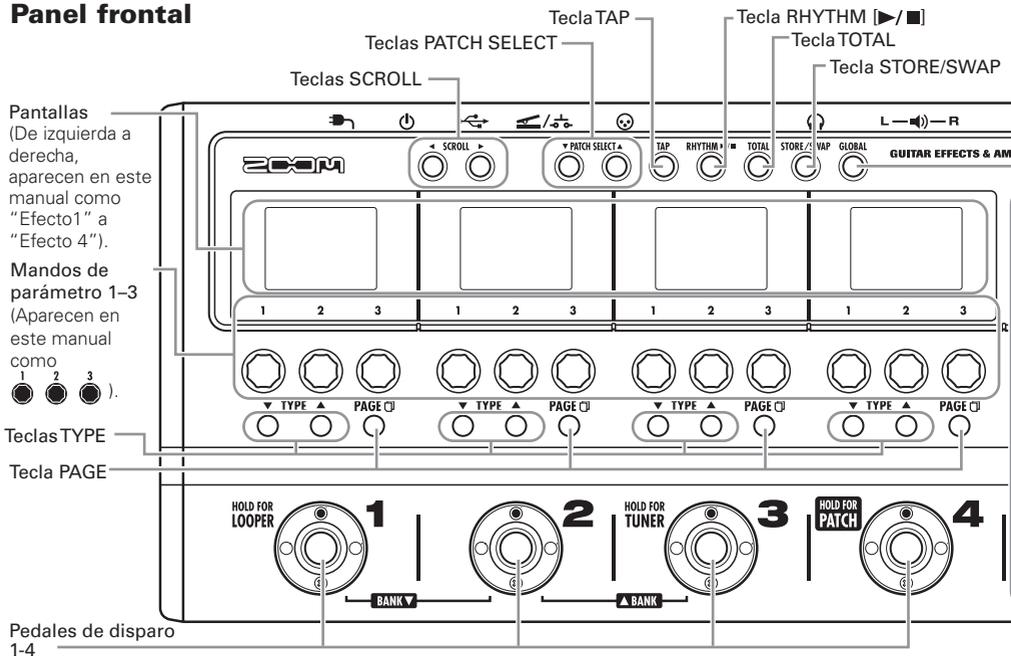
## Bank

Se denomina "banco" a un grupo de 3 patches.

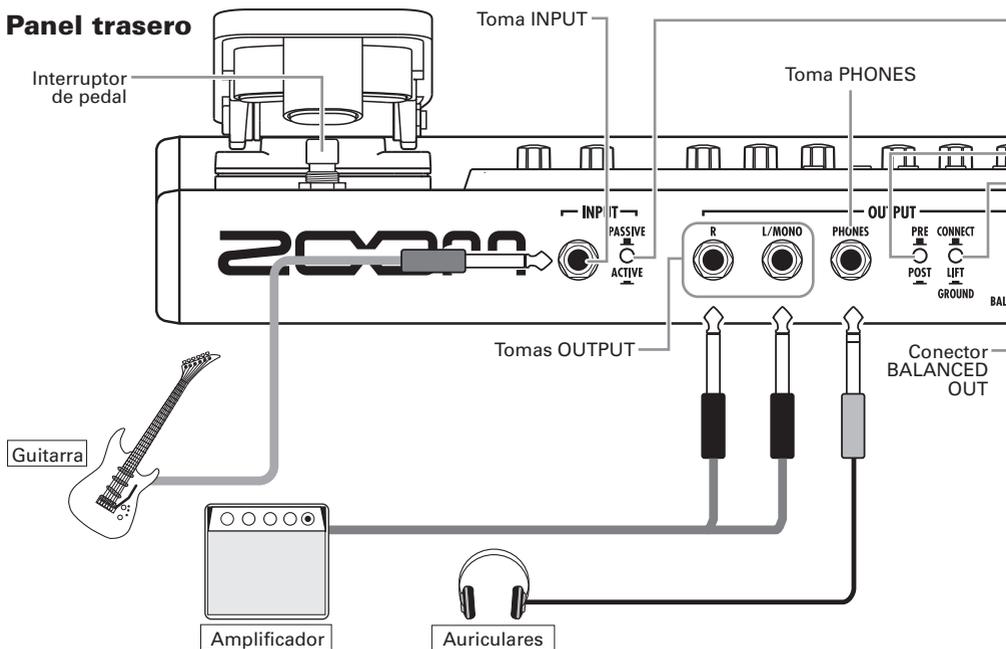
Dispone de 99 de estos bancos, numerados del 01–99.

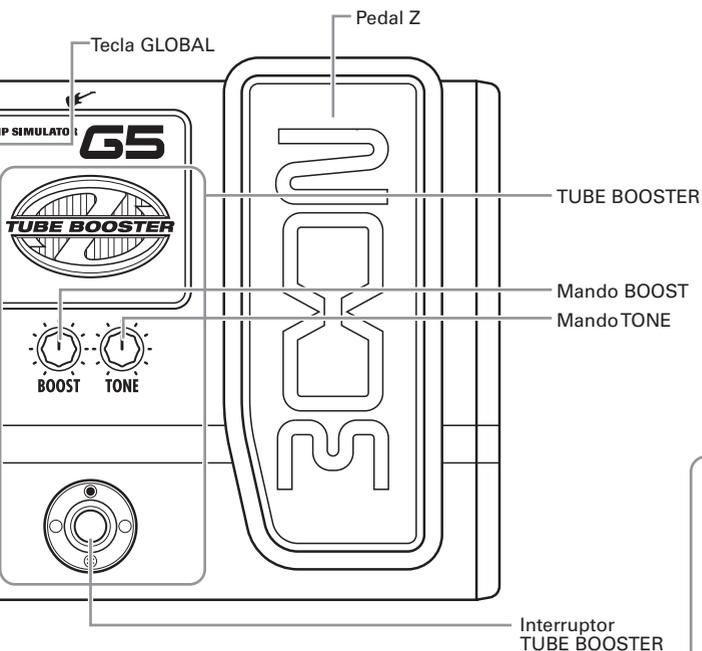
# Nombres de las partes

## Panel frontal



## Panel trasero

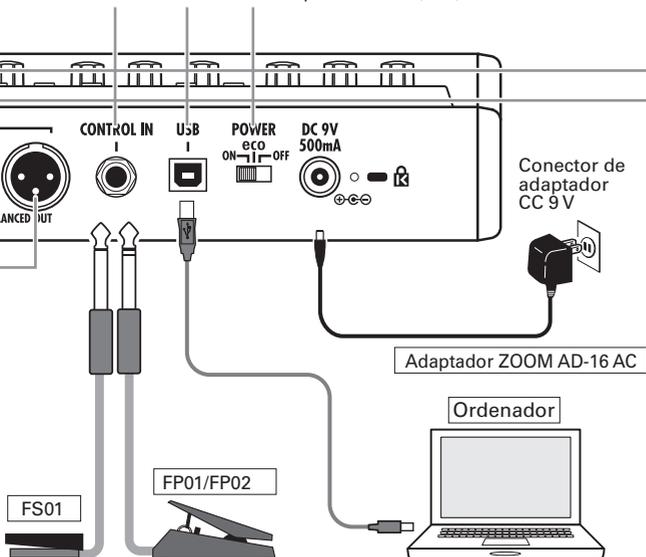




#### Interruptor ACTIVE/PASSIVE

Úselo para ajustar el tipo de entrada. Ajústelo a "ACTIVE" (pulsado) si tiene un pedal conectado entre su instrumento y el **GS** o si está conectando directamente una guitarra con pastillas activas. Ajústelo a "PASSIVE" (sin pulsar) si está conectando directamente una guitarra con pastillas pasivas.

Toma CONTROL IN Toma USB Interruptor POWER (eco)



#### Interruptor PRE/POST

Use este interruptor para ajustar el punto desde el que es emitida la señal a través del conector BALANCED OUT. Ajústelo a "POST" (pulsado) para dar salida a la señal después de los efectos y a "PRE" (sin pulsar) para emitir la señal previa a los efectos.

#### Interruptor GROUND

Use este interruptor para conectar o desconectar la toma BALANCED OUT de la toma de tierra. Ajústelo a "LIFT" (pulsado) para separar la ruta de señal de la puenta de tierra, o a "CONNECT" (sin pulsar) para que la punta de conexión a tierra esté conectada con tierra.

## Nombres de las partes

### Uso del pedal Z

Además de arriba y abajo, también puede mover el nuevo pedal Z a izquierda y derecha. Si lo usa con un efecto de pedal Z, podrá controlarlo de forma más intuitiva.



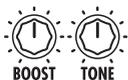
#### AVISO

- Vea pág. 12 para saber cómo configurar el pedal Z y pág. 38 para saber cómo ajustarlo.

### Uso del TUBE BOOSTER

Este efecto booster usa una 12AX7, que es un tipo de válvula usado con frecuencia en los previos de amplificadores de guitarra, para ofrecerle hasta +16 dB de amplificación.

Si activa esto con un sonido solista podrá sobrecargar su amplificador de guitarra para conseguir un sonido realmente potente.



BOOST TONE



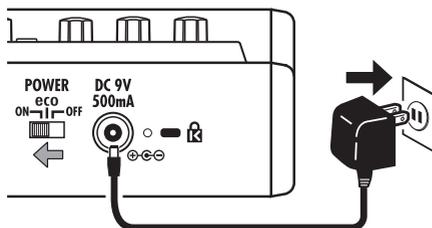
# Puesta en marcha

## Encendido

- Baje al mínimo el volumen del amplificador antes de encender esta unidad.



- Conecte el adaptador AC y coloque el interruptor POWER a ON.



- Encienda el amplificador y aumente el volumen.

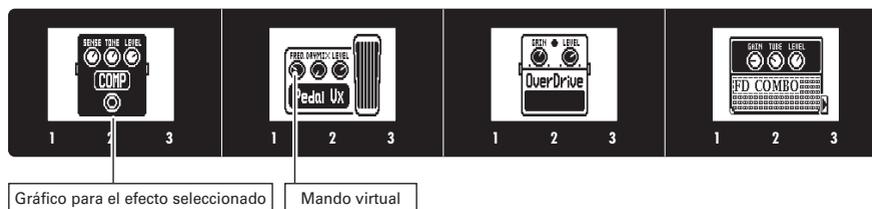
## Uso del ajuste eco del interruptor POWER

**Quando lo ajuste a la opción eco, si no usa el *GS* durante un periodo de 10 horas, se apagará automáticamente.**

Si quiere que la unidad siga siempre encendida, coloque el interruptor POWER en la posición ON.

## Información en pantalla

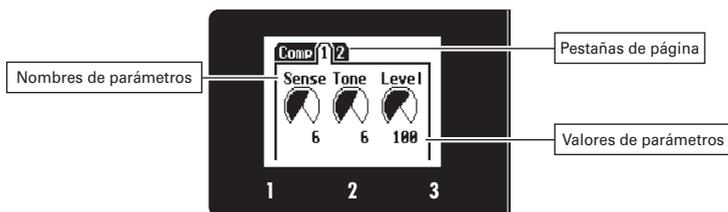
### ■ Las pantallas iniciales muestran el patch activo



#### AVISO

- Las posiciones de los mandos virtuales cambian con los valores de los parámetros.

### ■ Las pantallas de edición muestran los parámetros que están siendo editados

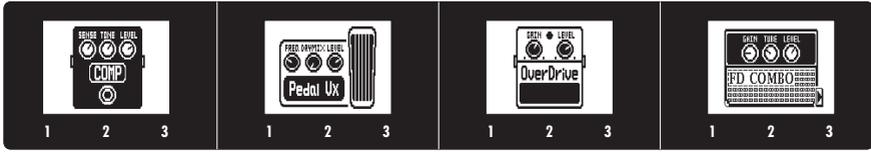


#### AVISO

- Si hay 4 ó más parámetros que puedan ser ajustados, aparecerán varias pestañas de página.

# Ajuste de los efectos

Confirme que esté visualizando las pantallas iniciales.

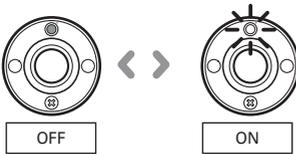


## 1 Activación y desactivación de efectos

- Pulse **1**, **2**, **3** o **4**.



- Eso activa o desactiva dicho efecto.



### NOTA

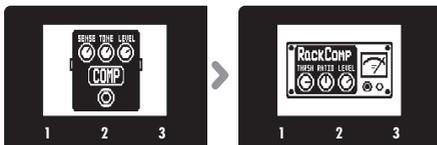
- Un efecto está activado cuando el LED de su pedal está encendido.
- Un efecto está desactivado cuando el LED de su pedal está apagado.

## 2 Selección de un tipo de efecto

- Pulse **TYPE** .



- El tipo de efecto cambia.



### AVISO

- Vea la sección que comienza en pág. 40 para más información sobre los distintos tipos de efectos y parámetros.
- Vea "Tipos de efectos y parámetros del pedal Z".
- Los ajustes son grabados automáticamente.

**SIGUE >>>**

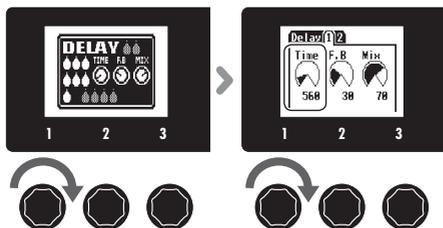
## Ajuste de los efectos

### 3 Ajuste de los parámetros

- Gire  ,  y  .



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



#### NOTA

- 'Time', 'rate' y otros parámetros de efectos pueden ser ajustados a duraciones de notas sincronizadas al tiempo.

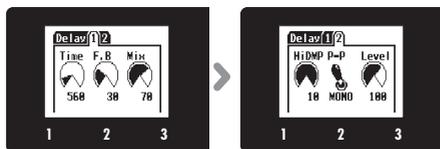
### 4 Cambio de página

PAGE 

- Pulse  .



- Se abre la página siguiente.



#### Capacidad de procesamiento de efectos



El **GS** le permite combinar hasta nueve efectos como quiera. Sin embargo, si combina tipos de efectos que requieren gran potencia de procesamiento (incluyendo modelos de amplificador) es posible que sobrepase la capacidad de procesamiento. En ese caso aparecerá "DSP FULL" y todos los efectos serán anulados. Puede solucionar esto cambiando algunos de los tipos de efectos y/o ajustándolos a THRU.

#### NOTA

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

#### AVISO

- Mantenga pulsado  durante un segundo para ajustar el efecto rápidamente a THRU, anulándolo.

# 5 Desplazamiento por los efectos visualizados

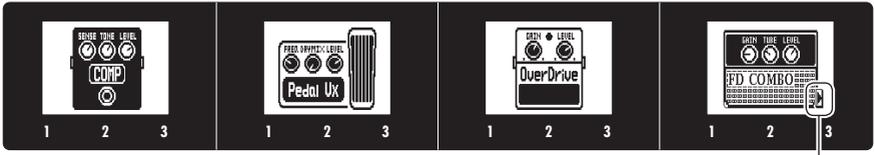
- Pulse  .

Ejemplo: Si pulsa 

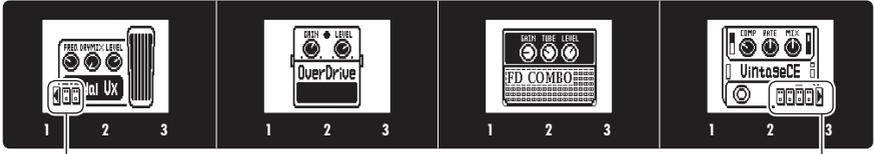
### AVISO

Puede desplazarse usando los pedales.

- Izquierda: Pulse  y  a la vez.
- Derecha: Pulse  y  a la vez.



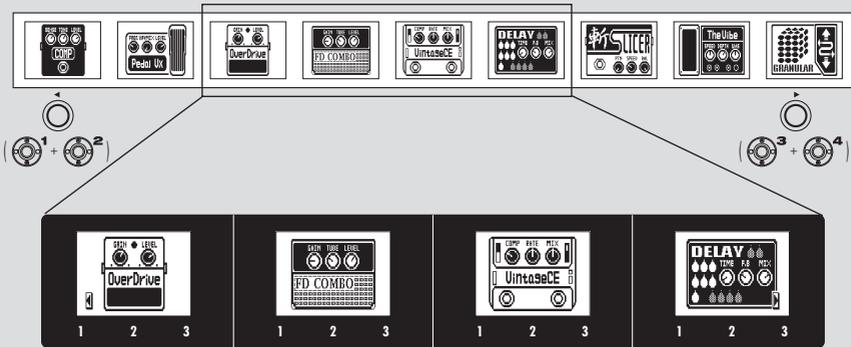
Aparece esto si hay más efectos en esa dirección



Le muestra el número de efectos ocultos en esa dirección

## Acerca del desplazamiento por los efectos

Con el **GS**, puede distribuir y usar hasta nueve efectos—ocho efectos regulares y un efecto de pedal Z. La pantalla le mostrará a la vez cuatro de los efectos. Con el desplazamiento, podrá moverse a distintas partes de la cadena de efectos y ver efectos que quedan ocultos inicialmente.



# Uso del pedal Z

## 1 Selección de un efecto de pedal Z

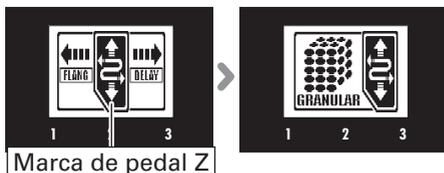
- Pulse   para visualizar el efecto de pedal Z.



- Pulse  **TYPE** .



- De esta forma cambiará el tipo de efecto.



### AVISO

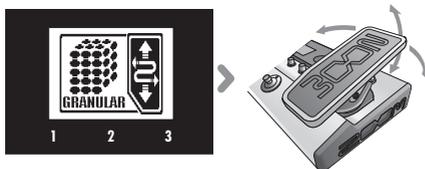
- En los efectos de pedal Z aparece una marca que lo indica.
- Vea "Tipos de efectos y parámetros del pedal Z" para más información acerca de los tipos de efectos del pedal Z.

## 2 Ajuste del efecto de pedal Z

- Elija un efecto de pedal Z.



- Las funciones serán asignadas automáticamente al pedal Z.



### NOTA

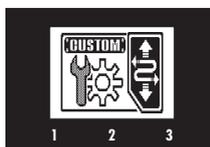
- Si elige un efecto de pedal normal, será asignada una función automáticamente a la dirección arriba-abajo del pedal Z. Vea en "Tipos de efectos y parámetros" el parámetro que es asignado automáticamente.

## 3 Personalización del pedal Z.

- Pulse  **TYPE** .



- Aparecerá la pantalla CUSTOM.



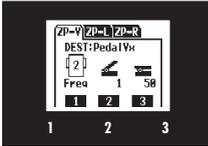
### NOTA

- Usando la opción CUSTOM podrá controlar parámetros de efectos como quiera con el pedal Z.
- Vea en "Tipos de efectos y parámetros" los parámetros que pueden ser asignados.

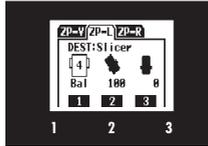
## ■ Selección de la dirección del pedal a ajustar

PAGE

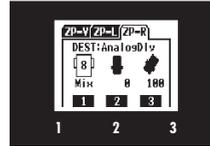
- Pulse para elegir la dirección del pedal.



Arriba y abajo



Izquierda



Derecha

### AVISO

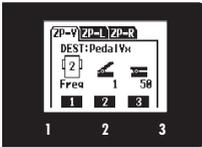
- Puede usar la dirección arriba y abajo para activar/desactivar un efecto con el interruptor del pedal.

## ■ Selección del parámetro controlado

- Gire .



- Aparecerán los parámetros de efecto que pueden ser asignados.



### AVISO

- INPUT VOL: Controla el nivel de entrada.
- OUTPUT VOL: Controla el nivel de salida. (No afecta al volumen de la sección rítmica o del looper).
- NO ASSIGN: No es asignada ninguna función a la dirección elegida.

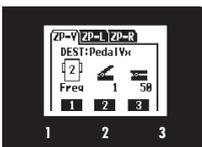
### NOTA

- Vea en “Tipos de efectos y parámetros” los detalles relativos a las funciones que pueden ser asignadas para cada efecto.

## ■ Elija el rango del parámetro que puede ajustar el pedal.

- Gire para ajustar el valor mínimo.

- Gire para ajustar el valor máximo.

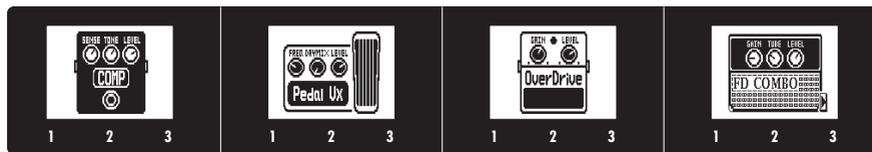


### AVISO

- Puede asignar el valor mínimo por encima del valor máximo. Cuando los ajustes de esta forma, al pulsar el pedal hacia abajo disminuirá el efecto, mientras que cuando suba el pedal aumentará el efecto.

# Selección de patches

Confirme que esté visualizando la pantalla inicial.

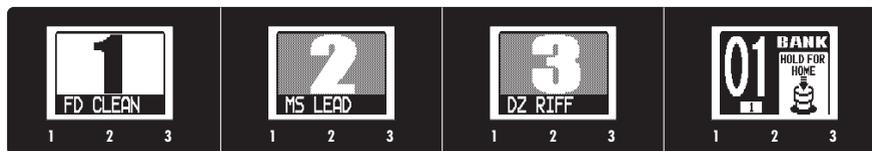


## 1 Activación de la selección de patch

- Mantenga pulsado  **4** durante un segundo.



- Las pantallas de efectos 1–3 le mostrarán el número de patch y el nombre, mientras que la del efecto 4 le mostrará el número de banco.

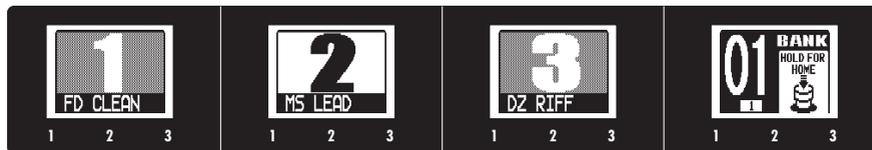


## 2 Cambio de patch

- Pulse  **1**,  **2** o  **3**.



- El patch cambiará.



Patch elegido

### AVISO

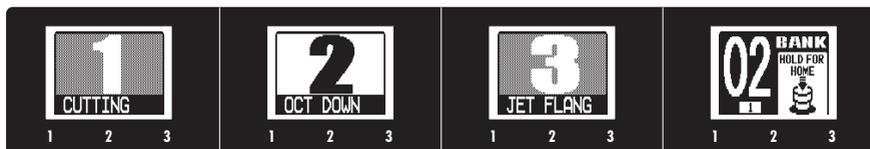
- También puede cambiar patches usando .

### 3 Cambio del banco

- Pulse a la vez  **1** y  **2** para elegir el siguiente banco inferior.
- Pulse a la vez  **2** y  **3** para elegir el siguiente banco superior.
- Gire  **1** del efecto 4.



- El número del banco cambiará.

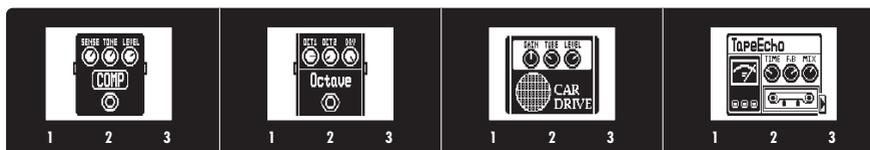


#### NOTA

- Cuando pulse dos pedales a la vez, el sonido podría verse afectado por el pedal que haya pisado ligeramente antes. Para evitar esto, no produzca ningún sonido cuando cambie de banco.

### 4 Retorno a las pantallas iniciales

- Mantenga pulsado  **4** durante un segundo.



# Almacenamiento de patches

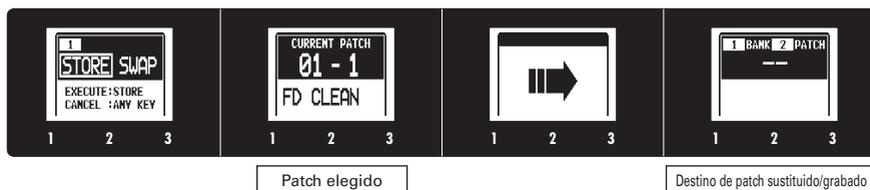
El **GS** almacena automáticamente los ajustes al modificar los parámetros.

## 1 Almacenamiento de un patch o sustitución por otro

- Pulse **STORE/SWAP** .



- Parpadeará **STORE/SWAP**  y aparecerán las pantallas siguientes.



## 2 Selección de si quiere almacenar o intercambiar el patch

- Gire **1**  del efecto 1.



Almacenamiento



Intercambio



### 3 Selección de donde almacenar o intercambiar el nuevo patch

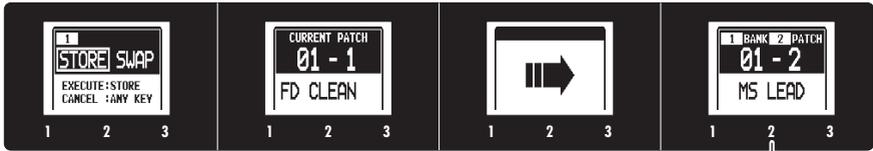
#### ■ Cambio del número de patch de grabación/intercambio

- Gire  del efecto 4.



#### NOTA

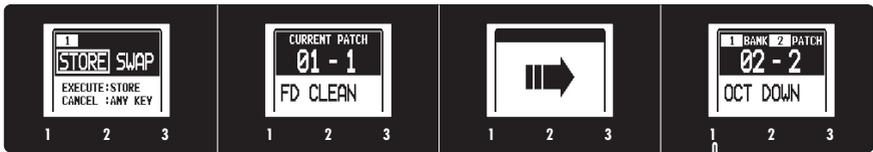
- No puede elegir el patch activo en ese momento como destino.
- Los valores activos son grabados automáticamente.



Cambia el número de patch

#### ■ Cambio del número de banco de almacenamiento/intercambio

- Gire  del efecto 4.



Cambia el banco

### 4 Finalización del almacenamiento/intercambio de patch

#### STORE/SWAP

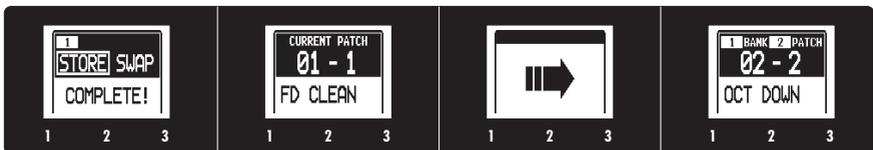
- Pulse .



#### AVISO

- Para cancelar esto, pulse cualquier otra tecla.

- Una vez que en la pantalla aparezca "COMPLETE!"; se abrirá el patch que acaba de almacenar/intercambiar.



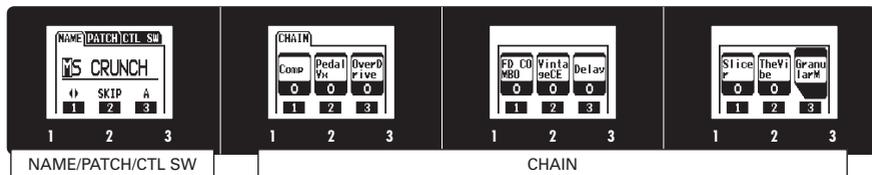
# Ajuste de parámetros específicos de patch

## 1 Activación del menú TOTAL

- Pulse  .

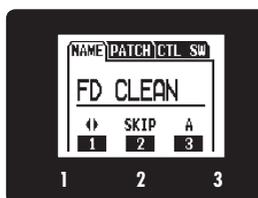
### NOTA

- Los ajustes de los parámetros TOTAL son grabados de forma individual en cada patch.
- Vea en pág. 19 cómo usar la función CHAIN (reordenación de efectos).



## 2 Cambio del nombre del patch

- Gire ,  y  del efecto 1.



 : Gire  para desplazar el cursor.

**SKIP**  : Gire  para cambiar el tipo de carácter/símbolo.

**A**  : Gire  para modificar el carácter.

### NOTA

- Puede usar los siguientes caracteres y símbolos.  
! # \$ % & ' ( ) + , - . : = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ A-Z, a-z, 0-9, (espacio)

## 3 Ajuste del nivel de patch

- Pulse **PAGE**  y gire  del efecto 1.



### NOTA

- El rango de ajuste es 0-120.

### AVISO

- Para cambiar el volumen general de todos los patches, ajuste el nivel master (vea pág. 20).

## 4 Ajuste de la función de un pedal de disparo opcional

- Pulse **PAGE**  y gire  del efecto 1.



- Aparecerán las funciones de efecto que puedan ser asignadas.



### AVISO

- **BYPASS/MUTE:** Úselo para dejar en bypass/anular el efecto.
- **TAP TEMPO:** Pulse varias veces el pedal al tempo que quiera para ajustar el tempo usado por los ritmos, looper y efectos.
- **NO ASSIGN:** No es asignada ninguna función al pedal **2**.
- Si el parámetro elegido tiene varias funciones, use  para elegir una.

### NOTA

- Para que pueda usar la función ajustada, el efecto correspondiente debe estar también en ON.
- Vea "Tipos de efectos y parámetros" para más detalles sobre las funciones asignables a cada efecto.
- También puede conectar un pedal de expresión (FP01/FP02) y usarlo para controlar el volumen.

## 5 Cambio del orden de los efectos

- Gire ,  y  de los efectos 2-4 para cambiar la posición de los efectos.



### AVISO

- Los efectos que estén desactivados (en OFF) aparecerán en gris.

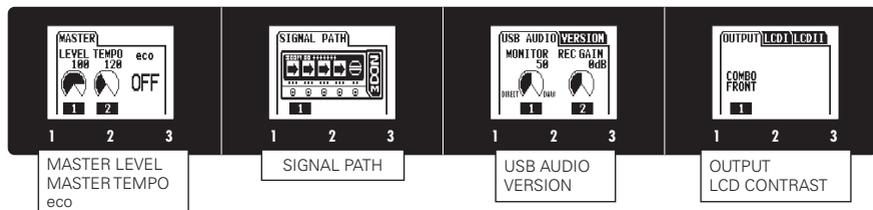
## 6 Para salir del menú TOTAL

- Pulse .

# Cambio de diversos ajustes

## 1 Activación del menú GLOBAL

- Pulse .

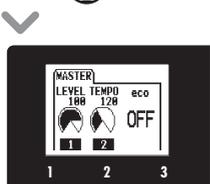


### NOTA

- Los valores de los parámetros de este menú Global afectan a todos los patches.

## 2 Ajuste del nivel master

- Gire  del efecto 1.



### NOTA

- El rango de ajuste es 0-120.

### 3 Ajuste del tiempo master

- Gire  del efecto 1.

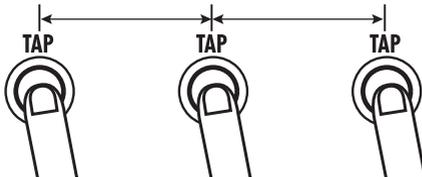


#### NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- Este ajuste de tiempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

#### ■ Ajuste del tiempo con una pulsación rítmica

- Pulse  dos o más veces al tiempo que quiera.



#### AVISO

- También es posible ajustar el tiempo usando un pedal FS01 (opcional). (Vea pág. 19).

### 4 Verificación del estado del modo eco

- El ajuste ON/OFF del modo eco aparece a la derecha del tiempo master.



## Changing Various Settings

### 5 Cambio del sentido del flujo de señal

- Gire  del efecto 2.

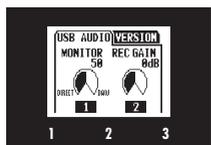


- Esto cambiará la dirección del flujo de señal.



### 6 Ajuste del balance de monitorización de audio USB

- Gire  de efecto 3.



#### NOTA

- Esto ajusta el balance entre las señales enviadas desde un ordenador conectado (DAW) y la entrada de señal y la procesada a través de la unidad (DIRECT).
- El rango de ajuste es 0-100.
- Ajuste a 0 para monitorizar sólo la señal DIRECT ó 100 para monitorizar sólo la señal DAW.

### 7 Ajuste del nivel de grabación

- Gire  del efecto 3.

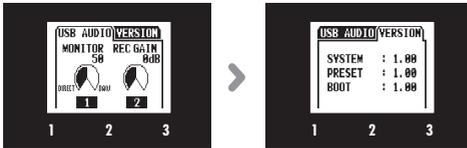


#### NOTA

- Esto ajusta el nivel de la señal enviada al ordenador (software DAW).
- El rango de ajuste es  $\pm 6$  dB.

## 8 Visualización de las versiones de firmware

- Pulse **PAGE**  del efecto 3.

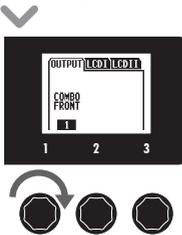


### AVISO

- Visite la página web de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>) para comprobar las versiones de firmware más recientes.

## 9 Selección del equipo conectado

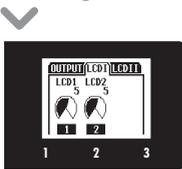
- Gire  del efecto 4.



Valor de parámetro	Significado
DIRECT	Úselo cuando tenga conectados auriculares o monitores
COMBO FRONT	Úselo con conexión a la entrada de un combo ordinario
STACK FRONT	Úselo con conexión a la entrada de una torre de amplificación
COMBO POWER AMP	Úselo con conexión al retorno de un combo ordinario
STACK POWER AMP	Úselo con conexión al retorno de una torre de amplificación

## 10 Ajuste del contraste de las pantallas

- Pulse **PAGE**  del efecto 4 para acceder a la pestaña LCDI o LCDII.
- Gire  de LCD1–LCD4.



Pestaña	Indicador	Pantalla ajustada
LCDI	LCD1	Efecto 1
	LCD2	Efecto 2
LCDII	LCD3	Efecto 3
	LCD4	Efecto 4

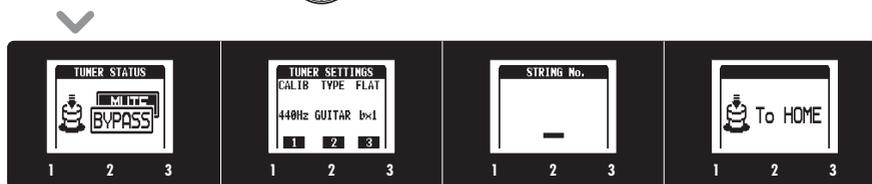
## 11 Salida del menú GLOBAL

- Pulse **GLOBAL** .

# Uso del afinador

## 1 Activación del afinador

- Mantenga pulsado  **3** durante un segundo.

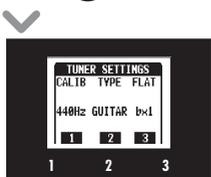


### AVISO

- Pulse  **1** para cambiar entre los ajustes BYPASS y MUTE.

## 2 Cambio del tono standard del afinador

- Gire  **1** del efecto 2.

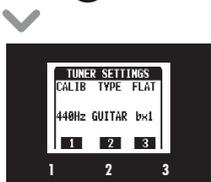


### NOTA

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

## 3 Selección del tipo de afinador

- Gire  **2** del efecto 2.



### CHROMATIC

El afinador cromático muestra el nombre del tono más aproximado (semitono) y la distancia a la que se encuentra el sonido de entrada de dicho tono.

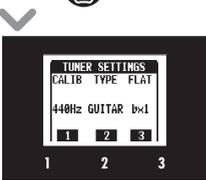
### Otros tipos de afinador

Dependiendo del tipo seleccionado, se muestran el nombre de la cuerda más cercana y a qué distancia está el sonido de entrada de ese tono. Puede elegir entre las siguientes afinaciones.

Indicación	Significado	Número de cuerda/nombre de nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Afinación standard de guitarras, incluyendo guitarras de 7 cuerdas	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Afinación A abierta, las cuerdas abiertas producen un acorde A	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Afinación D abierta, las cuerdas abiertas producen un acorde D	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Afinación E abierta, las cuerdas abiertas producen un acorde E	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Afinación G abierta, las cuerdas abiertas producen un acorde G	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Esta afinación alternativa se usa para efectos "tap", etc.	-	D	A	D	G	A	D

## 4 Uso de una afinación "drop"

- Gire  del efecto 2.



**NOTA**

- Puede bajar la afinación en uno (b x1), dos (b x2) o tres (b x3) semitonos.
- La afinación "drop" no es posible si TYPE está ajustado a CHROMATIC.

## 5 Afinación de una guitarra

- Toque la cuerda al aire (abierta) que quiera afinar y afínela.

### ■ Afinador cromático

Aparece la nota más cercana y la precisión del tono.



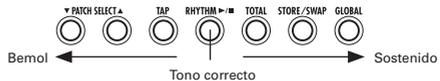
### ■ Otros afinadores

Aparece el número de la cuerda más cercana y la exactitud del tono.



**AVISO**

- Las teclas encima de las pantallas también se iluminan para mostrarle la precisión del tono.



## 6 Finalización de la afinación

- Pulse  ,  o  .

# Uso de los ritmos

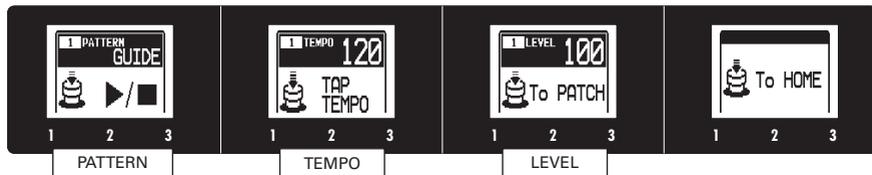
## 1 Activación de un ritmo

- Pulse  .

### AVISO

- Puede usar un patrón rítmico mientras usa el Looper.

- El patrón rítmico empezará a sonar automáticamente y se abrirá la pantalla de ajuste.



## 2 Selección del patrón rítmico

- Gire  del efecto 1.



### NOTA

- Vea en pág. 63 los distintos tipos de patrones.



## 3 Ajuste del tiempo

- Gire  del efecto 2.



### AVISO

- También puede ajustar el tiempo usando  **2** o  TAP.

### NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- Este ajuste de tiempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.



## 4 Ajuste del volumen del ritmo

- Gire  del efecto 3.



**NOTA**

- El rango de ajuste es 0-100.

## 5 Para detener el ritmo

- Pulse .

**AVISO**

- Pulse  de nuevo para reiniciar la reproducción del ritmo.

## 6 Para completar el ajuste del ritmo

■ **Para detener el ritmo y volver a la pantalla anterior**

RHYTHM ▶/■

- Pulse .

■ **Para elegir un patch mientras sigue la ejecución del ritmo**

- Pulse .

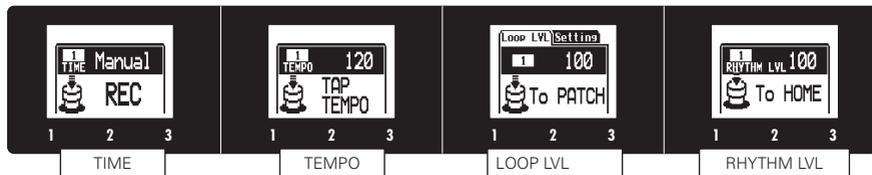
■ **Para volver a las pantallas iniciales mientras sigue el ritmo**

- Pulse .

# Uso del Looper (generador de bucles)

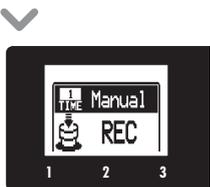
## 1 Activación del Looper

- Mantenga pulsado  **1** durante un segundo.



## 2 Ajuste del tiempo de grabación

- Gire  **1** del efecto 1.



### Manual

Use el pedal para iniciar y detener la grabación.

### Marca de nota

Ajusta el tiempo de grabación a través de un tempo y del número de notas negras.

### NOTA

- El Looper puede grabar 1.5-60 segundos (30 segundos en caso de que UNDO esté activado).
- Si el ajuste (número de negras) no queda dentro de ese rango, se ajustará de forma automática.
- El cambio del ajuste TIME borrará el bucle recién grabado.

## 3 Ajuste del tempo

- Gire  **1** del efecto 2.



### AVISO

- También puede ajustar el tempo usando .
- Si no se ha grabado ningún bucle todavía, puede ajustar también el tempo pulsando rítmicamente  **2**.

### NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- El cambio del tempo borrará el bucle recién grabado.
- Este ajuste de tempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

## 4 Grabación y reproducción de una frase

- Pulse .



Espera de grabación



Grabación



Reproducción bucle



### ■ Si lo ha ajustado a "Manual"

- Cuando pulse de nuevo  o sea alcanzado el tiempo máximo de grabación, empezará la reproducción del bucle (y en la pantalla aparece "PLAY").

### ■ Si lo ha ajustado a una marca de nota

- La grabación continúa durante el tiempo establecido y luego se inicia la reproducción del bucle (y en la pantalla aparece "PLAY").

#### AVISO

- Durante la grabación, pulse  si quiere cancelarla.

#### NOTA

- Cuando use un ritmo, la grabación se iniciará después de una claqueta (cuenta atrás).
- Cuando use un ritmo, la temporización del bucle será cuantizada, por lo que si detiene la grabación del bucle de forma un poco desincronizada, el punto final del bucle será ajustado para encajar en el tiempo.

## 5 Para detener la reproducción del bucle

- Pulse .



## 6 Sobregrabación de un bucle grabado

### ■ Inicio de la sobregrabación o sobredoblaje

- Durante la reproducción del bucle, pulse .



Reproducción



Sobredoblaje



### ■ Para finalizar el sobredoblaje

- Pulse  de nuevo.



Sobredoblaje



Reproducción



## 7 Borrado del bucle

- Mantenga pulsado  durante un segundo.



- En la pantalla aparecerá "CLEAR".



## 8 Ajuste del volumen de bucle

### ■ Ajuste del volumen de la frase del bucle

- Gire  del efecto 3.

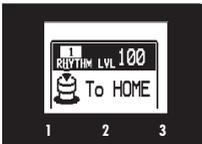


#### NOTA

- El rango de ajuste es 0-100.

### ■ Para ajustar el volumen del ritmo

- Gire  del efecto 4.



#### NOTA

- El rango de ajuste es 0-100.

## 9 Acceso a otras pantallas

### ■ Para elegir patches con el bucle en reproducción

- Pulse .

### ■ Retorno a las pantallas iniciales con el bucle en reproducción

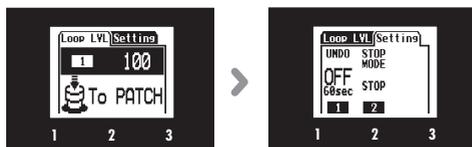
- Pulse .

#### NOTA

- El retorno a las pantallas iniciales no borrará el bucle.
- El apagar la unidad Sí borrará el bucle.

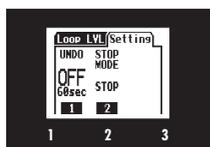
# 10 Cambio de los ajustes del Looper

- Pulse **PAGE**  del efecto 3.



### ■ Activación de la función UNDO

- Gire  del efecto 3.



#### NOTA

- Cuando esta función Undo esté activada, el tiempo máximo de grabación quedará limitado a 30 segundos.

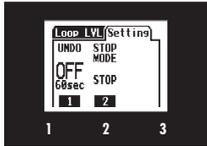
#### AVISO

- Cuando Undo esté en ON, puede cancelar el último sobredoblaje pulsando  durante un segundo.

Después de deshacer la operación, puede también rehacerla pulsando otra vez  durante un segundo, restableciendo el último sobredoblaje.

■ Para elegir el STOP MODE

- Gire  del efecto 3.



STOP MODE	Cómo se detiene la reproducción del bucle
STOP	El bucle se detiene de forma inmediata
FINISH	El bucle se detiene al llegar al final
FADE OUT	La reproducción se detiene tras un fundido de salida

**AVISO**

- Incluso con los ajustes FINISH o FADEOUT, podrá detener la reproducción del bucle de forma inmediata pulsando  de nuevo.

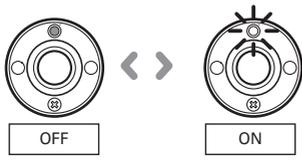
# Uso del TUBE BOOSTER

## 1 Activación/desactivación del TUBE BOOSTER

- Pulse  del TUBE BOOSTER.



- Esto activa/desactiva el TUBE BOOSTER.



### NOTA

- Durante el calentamiento de este efecto, el TUBE BOOSTER no podrá producir ningún efecto durante unos 5 segundos.
- Las señales grabadas por USB Audio no pueden ser amplificadas con el TUBE BOOSTER.
- El ajuste ON/OFF TUBE BOOSTER no es memorizado. Siempre estará en OFF al encender la unidad.

## 2 Ajuste de la cantidad de realce del TUBE BOOSTER

- Gire .



### NOTA

- El TUBE BOOSTER le ofrece un margen de 0-16 dB de realce.

## 3 Ajuste del tono del TUBE BOOSTER

- Gire .



### NOTA

- Cuanto más gire a la izquierda el mando TONE, más frecuencias agudas serán suprimidas.

# Uso de las funciones de interface de audio

Puede usar esta unidad con ordenadores con los siguientes sistemas operativos

## ■ Sistemas operativos compatibles

### Windows

Windows® XP SP3 (32 bits) o posterior

Windows® Vista SP1 (32, 64 bits) o posterior

Windows® 7 (32, 64 bits)

32 bits: Intel® Pentium® 4 1.8 GHz o más rápido, RAM 1 GB o más

64 bits: Intel® Pentium® DualCore 2.7 GHz o más rápido, RAM 2 GB o más

### Mac

OS X 10.5/10.6/10.7

Intel® CoreDuo 1.83 GHz o más rápido

RAM 1 GB o más

## ■ Cuantización (velocidad de bits)

16 bits

## ■ Frecuencia de muestreo

44.1 kHz

Para ver más detalles acerca de la grabación, reproducción y otras funciones, consulte la guía de puesta en marcha incluida.

### AVISO

- Puede ajustar el balance entre las señales del **GS** y del ordenador. (Vea pág. 22).
- Puede ajustar también el nivel de grabación. (Vea pág. 22).

### NOTA

- Para monitorizar la señal de la guitarra conectada una vez que haya pasado a través del software DAW, ajuste el balance USB AUDIO MONITOR a 100. (Vea pág. 22).  
En el resto de ajustes, la señal de salida sonará como si estuviese usando un efecto de tipo flanger.

# Actualización del firmware

## Para descargarse la última versión de firmware

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

### AVISO

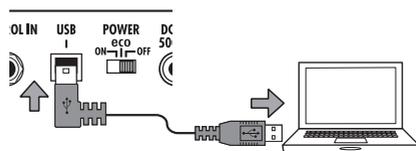
- Abra el menú GLOBAL para comprobar las versiones del firmware activas. (Vea pág. 23.)

## 1 Uso de la función de actualización de versión

- Confirme que la unidad está apagada pero que el adaptador esté conectado.



- Conecte el **GS** a su ordenador a través de un cable USB.



- Mientras pulsa a la vez  y , coloque el interruptor POWER en ON.



- Aparecerá la pantalla VERSION UPDATE.



## 2 Actualización del firmware

- Ejecute el programa de actualización de la versión en su ordenador, y realice la actualización.

### NOTA

- No desconecte el cable USB mientras se esté actualizando el firmware.

### AVISO

- Consulte en la página web de ZOOM las instrucciones sobre cómo usar la aplicación.

### 3 Finalización de la actualización

- Cuando el **GS** haya finalizado la actualización, aparecerá "COMPLETE!" en la pantalla.
- Coloque el interruptor POWER en OFF.

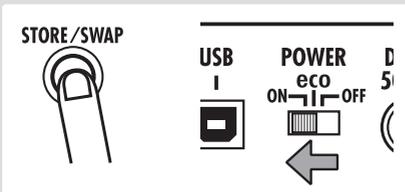
#### AVISO

- La actualización de la versión del firmware no borrará los patches almacenados.

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

1. Para usar la función "All Initialize"

- Mientras pulsa **STORE/SWAP**, coloque el interruptor POWER en ON.



- Aparecerá la pantalla "All Initialize".



2. Para ejecutar la función "All Initialize".

- Pulse **STORE/SWAP**.

#### NOTA

- Pulse cualquier otra tecla distinta de **STORE/SWAP** para cancelar la restauración.

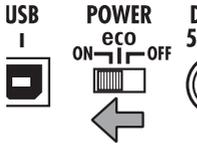
#### AVISO

- Al ejecutar la función All Initialize todos los valores del **GS**, serán restaurados a los valores de fábrica, incluyendo sus patches. No use esta función a menos que esté seguro que quiere hacer esto.

# Ajuste del pedal Z

## 1 Calibración de la sensibilidad

- Mientras pulsa , coloque el interruptor POWER en ON.

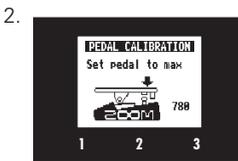
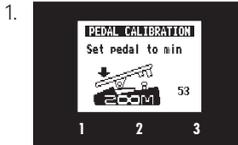


### NOTA

- Calibre el pedal si:
  - La pulsación del pedal no produce mucho efecto.
  - El volumen o el tono cambian excesivamente incluso al pisar suavemente el pedal.



- Use el pedal Z en este orden, pulsando  tras cada paso.



- Cuando la calibración haya terminado aparecerá "OK!" en pantalla y volverá al modo play.

### AVISO

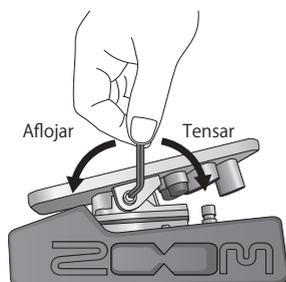
- Si en pantalla aparece "ERROR!"; reinicie la calibración desde el principio.

## 2 Ajuste de la tensión del pedal

Puede usar una llave hexagonal de 5 mm (tipo Allen) para ajustar la tensión horizontal y vertical del pedal Z.

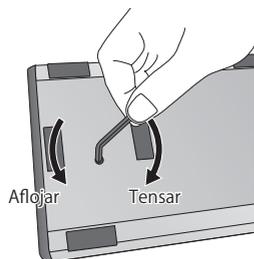
### ■ Ajuste de la tensión vertical

- Introduzca la llave Allen en la tuerca de ajuste de tensión vertical del lateral del pedal. Gírela a la derecha para tensar el pedal y a la izquierda para aflojarlo.



### ■ Ajuste de la tensión horizontal

- Introduzca la llave Allen en la tuerca de ajuste de tensión horizontal de la parte inferior del pedal. Gírela a la derecha para tensar el pedal y a la izquierda para aflojarlo.



#### NOTA

- Tenga cuidado al aflojar la tuerca de ajuste de la tensión porque si la afloja demasiado puede salirse del pedal, haciendo imposible mantener el pedal en su sitio.



006	ZNR	La exclusiva reducción de ruido de ZOOM corta el ruido durante las pausas sin afectar al tono.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	THRSH	1-25		P	DETCT	GtrIn, EfxIn			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.				Nivel de detección de señal de control.				Ajusta el nivel de salida.					
007	NoiseGate	Esta es una puerta de ruido que corta el sonido durante las pausas de su interpretación.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta el nivel de salida.									
008	DirtyGate	Esta puerta de ruidos de tipo clásico dispone de una forma de cerrarse característica.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta el nivel de salida.									
009	GraphicEQ	Esta unidad dispone de un ecualizador de seis bandas.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	160Hz	-12-12			400Hz	-12-12			800Hz	-12-12		
		Pág. 02	Realiza o corta la banda de frecuencias graves (160 Hz).				Realiza o corta la banda de frecuencias semi graves (400 Hz).				Realiza o corta la banda de frecuencias medias (800 Hz).			
Pág. 02	3.2kHz	-12-12			6.4kHz	-12-12			12kHz	-12-12				
Pág. 03	Realiza o corta la banda de frecuencias agudas (3.2 kHz).				Realiza o corta la banda de frecuencias súper agudas (6.4 kHz).				Realiza o corta la banda de frecuencias de armónicos (12 kHz).					
Pág. 03	Level	0-150		P										
Pág. 03	Ajusta el nivel de salida.													
010	ParaEQ	Esto es un ecualizador paramétrico de 2 bandas.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Freq1	20Hz-20kHz			Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain1	-12-12		
		Pág. 02	Ajusta la frecuencia central de EQ1.				Ajusta la Q de EQ1.				Ajusta la ganancia de EQ1.			
Pág. 02	Freq2	20Hz-20kHz			Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain2	-12-12				
Pág. 03	Ajusta la frecuencia central de EQ2.				Ajusta la Q de EQ2.				Ajusta la ganancia de EQ2.					
Pág. 03	Level	0-150		P										
Pág. 03	Ajusta el nivel de salida.													
011	Exciter	Esto es un excitador aural del estilo del BBE Sonic Maximizer.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Bass	0-100			Trebl	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la cantidad de corrección de fase de los graves.				Ajusta la cantidad de corrección de fase de los agudos.				Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.					
012	CombFLTR	Este efecto usa el filtro en peine que resulta de fijar la modulación del flanger como un ecualizador.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Freq	1-50		P	Reso	-10-0-10		P	Mix	0-100		P
Pág. 02	Esto ajusta la frecuencia enfatizada.				Ajusta la intensidad del sonido resonante del efecto.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.					
Pág. 02	HiDMP	0-10			Level	0-150		P						
Pág. 02	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del efecto.				Ajusta el nivel de salida.									

## Tipos de efectos y parámetros

013	AutoWah	Este efecto varía el wah de acuerdo a la intensidad del punteo.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta la intensidad del sonido resonante.				Ajusta el nivel de salida.					
014	Resonance	Este efecto varía la frecuencia del filtro resonante de acuerdo a la intensidad del punteo.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta la intensidad del sonido resonante.				Ajusta el nivel de salida.					
015	Cry	Este efecto modifica el sonido como un modulador de voz.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Range	1-10		P	Reso	0-10		P	Sense	-10-1, 1-10		P
Pág. 02	Ajusta el rango de frecuencia procesado por el efecto.				Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.				Ajusta la sensibilidad del efecto.					
016	SlowFLTR	La frecuencia de este efecto de filtro varía, conmutada por el punteo.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Time	1-50		P	Curve	0-10			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta el tiempo que tarda en cambiar el sonido.				Ajusta la curva del cambio de sonido.				Ajusta el nivel de salida.					
017	M-Filter	Esta envolvente de filtro con el estilo del filtro pasabajos MOOG MF-101 dispone de un amplio rango de ajustes.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Freq	0-100		P	Sense	0-10			Reso	0-10		P
Pág. 02	Ajusta la frecuencia mínima de la envolvente del filtro.				Ajusta la sensibilidad del efecto.				Ajusta la resonancia del efecto.					
Pág. 03	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			VLCTY	Fast, Slow				
Pág. 02	Ajusta el tipo de filtro.				Ajusta la cantidad de filtro aplicada.				Ajusta la velocidad de acción del filtro.					
Pág. 03	Bal	0-100		P	Level	0-150		P						
Pág. 03	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.				Ajusta el nivel de salida.									
018	Step	Este efecto especial proporciona al sonido una cualidad escalonada.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Depth	0-100			Rate	0-50		P	Reso	0-10		P
Pág. 02	Ajusta la profundidad de la modulación.				Ajusta la velocidad de la modulación.				Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.					
Pág. 02	Shape	0-10			Level	0-150		P						
Pág. 02	Ajusta la envolvente del efecto.				Ajusta el nivel de salida.									
019	SeqFLTR	El secuenciador tiene el sabor de un Z.Vex Seek-Wah.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Step	2-8			PTRN	1-8			Speed	1-50		P
Pág. 02	Número de pasos de la secuencia.				Ajusta el patrón del efecto.				Ajusta la velocidad de modulación.					
Pág. 02	Shape	0-10			Reso	0-10		P	Level	0-150		P		
Pág. 02	Envolvente de sonido del efecto.				Ajusta la resonancia del efecto.				Ajusta el nivel de salida.					

<b>020</b>	<b>RndmFLTR</b>	Este efecto de filtro cambia el carácter de forma aleatoria.																
	<b>Mando 1</b>			<b>Mando 2</b>			<b>Mando 3</b>											
	Pág. 01	Speed	1-50			P	Range	0-100			P	Reso	0-10			P		
	Ajusta la velocidad de modulación.												Elige el rango de frecuencia afectado.			Ajusta la resonancia del efecto.		
	Pág. 02	Type	HPF, BPF, LPF				Chara	2Pole, 4Pole					Bal	0-100			P	
Ajusta el tipo de filtro.												Ajusta la cantidad de filtro aplicada.			Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
Pág. 03	Level	0-150				P												
Ajusta el nivel de salida.																		
<b>021</b>	<b>fCycle</b>	Este efecto de filtro modifica las características tonales de forma cíclica.																
	<b>Mando 1</b>			<b>Mando 2</b>			<b>Mando 3</b>											
	Pág. 01	Rate	1-50			P	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn				Level	0-150			P		
	Ajusta la velocidad de la modulación.												Forma de onda de la modulación.			Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	Depth	0-100			P	Reso	0-10				P						
Ajusta la profundidad de la modulación.												Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.						
<b>022</b>	<b>Booster</b>	Esto aumenta la ganancia de la señal para hacer que el sonido sea más potente.																
	<b>Mando 1</b>			<b>Mando 2</b>			<b>Mando 3</b>											
	Pág. 01	Gain	0-100			P	Tone	0-100				Level	0-150			P		
	Ajusta la ganancia.												Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02																	
<b>023</b>	<b>OverDrive</b>	Simulación del Boss OD-1, el efecto compacto que llevó el nombre "overdrive" por primera vez.																
	<b>Mando 1</b>			<b>Mando 2</b>			<b>Mando 3</b>											
	Pág. 01	Gain	0-100			P	Tone	0-100				Level	0-150			P		
	Ajusta la ganancia.												Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02																	
<b>024</b>	<b>T Scream</b>	Simulación del Ibanez TS808, adorado por muchos guitarristas como realzador y que ha servido como inspiración de gran cantidad de réplicas.																
	<b>Mando 1</b>			<b>Mando 2</b>			<b>Mando 3</b>											
	Pág. 01	Gain	0-100			P	Tone	0-100				Level	0-150			P		
	Ajusta la ganancia.												Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02																	
<b>025</b>	<b>Governor</b>	Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.																
	<b>Mando 1</b>			<b>Mando 2</b>			<b>Mando 3</b>											
	Pág. 01	Gain	0-100			P	Tone	0-100				Level	0-150			P		
	Ajusta la ganancia.												Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02																	
<b>026</b>	<b>Dist+</b>	Simulación del efecto MXR distortion+ que hizo famosa a la distorsión en todo el Mundo.																
	<b>Mando 1</b>			<b>Mando 2</b>			<b>Mando 3</b>											
	Pág. 01	Gain	0-100			P	Tone	0-100				Level	0-150			P		
	Ajusta la ganancia.												Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02																	
<b>027</b>	<b>Dist 1</b>	Simulación del pedal de distorsión Boss DS-1, un auténtico "best-seller" de los pedales.																
	<b>Mando 1</b>			<b>Mando 2</b>			<b>Mando 3</b>											
	Pág. 01	Gain	0-100			P	Tone	0-100				Level	0-150			P		
	Ajusta la ganancia.												Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02																	

## Tipos de efectos y parámetros

<b>028 Squeak</b> 	Simulación del popular Pro Co Rat, famoso por su sonido de distorsión cortante.									
		Mando 1			Mando 2			Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>029 FuzzSmile</b> 	Simulación del Fuzz Face, que fue parte de la historia del rock tanto por su diseño como por su sonido impactante.									
		Mando 1			Mando 2			Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>030 GreatMuff</b> 	Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos por su dulce y grueso sonido fuzz.									
		Mando 1			Mando 2			Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>031 MetalWRLD</b> 	Simulación del Boss Metal Zone, famoso por su largo sustain y el potente rango medio-grave.									
		Mando 1			Mando 2			Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>032 HotBox</b> 	Simulación del previo Matchless Hotbox, compacto y con una válvula interna.									
		Mando 1			Mando 2			Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>033 Z Clean</b> 	Sonido limpio original y sin adornos de ZOOM.									
		Mando 1			Mando 2			Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>034 Z MP1</b> 	Un sonido original creado mezclando características de un ADA MP1 y un MARSHALL JCM800.									
		Mando 1			Mando 2			Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>035 Z Bottom</b> 	Un sonido de alta ganancia que enfatiza las frecuencias graves y medias.									
		Mando 1			Mando 2			Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P	
Pág. 02	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			

036		Z Dream	Un sonido de alta ganancia para una interpretación solista, basado en el canal solista del Mesa Boogie Road King Series II.												
			Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
				Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.						
037		Z Scream	Un sonido de alta ganancia original, balanceado desde las frecuencias graves a las agudas.												
			Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
				Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.						
038		Z Neos	Sonido crunch modelado a partir del sonido de un combo de clase A británico modificado.												
			Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
				Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.						
039		Z Wild	Un sonido de alta ganancia con incluso aun más realce de saturación.												
			Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
				Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.						
040		Lead	Sonido de distorsión suave y brillante.												
			Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
				Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.						
041		ExtremeDS	Este efecto de distorsión le ofrece la mayor ganancia del Mundo.												
			Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
				Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta la ganancia.				Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.						
042		Aco.Sim	Esto cambia el tono de una guitarra eléctrica para hacer que suene como una acústica.												
			Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
				Top	0-100		P	Body	0-100			Level	0-150		P
Pág. 02	Ajusta el exclusivo sonido de cuerda de las guitarras acústicas.				Ajusta la resonancia de la caja de las guitarras acústicas.				Ajusta el nivel de salida.						
043		FD COMBO	Sonido modelado de un Fender Twin Reverb ('65), adorado por guitarristas de todo tipo.												
			Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
				Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
				Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02	Treble	0-100			Middi	0-100			Bass	0-100					
	Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.						
Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1									
Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.											

## Tipos de efectos y parámetros

<b>044 DELUXE-R</b>	Esto modela el sonido de un Fender Deluxe Reverb fabricado en 1965.														
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>					
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P		
	Ajusta la ganancia.					Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.					Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
Ajusta el volumen de los agudos.					Ajusta el volumen de los medios.					Ajusta el volumen de los graves.					
Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Vea la tabla 1									
Ajusta el volumen de los súper agudos.					Elige el recinto acústico.										
<b>045 FD VIBRO</b>	Sonido modelado de un '63 Fender Vibroverb.														
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>					
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P		
	Ajusta la ganancia.					Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.					Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
Ajusta el volumen de los agudos.					Ajusta el volumen de los medios.					Ajusta el volumen de los graves.					
Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Vea la tabla 1									
Ajusta el volumen de los súper agudos.					Elige el recinto acústico.										
<b>046 US BLUES</b>	Sonido crunch de un Fender Tweed Bassman.														
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>					
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P		
	Ajusta la ganancia.					Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.					Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
Ajusta el volumen de los agudos.					Ajusta el volumen de los medios.					Ajusta el volumen de los graves.					
Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Vea la tabla 1									
Ajusta el volumen de los súper agudos.					Elige el recinto acústico.										
<b>047 VX COMBO</b>	Sonido modelado de un combo inglés que representa el sonido de Liverpool de los años 60.														
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>					
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P		
	Ajusta la ganancia.					Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.					Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
Ajusta el volumen de los agudos.					Ajusta el volumen de los medios.					Ajusta el volumen de los graves.					
Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Vea la tabla 1									
Ajusta el volumen de los súper agudos.					Elige el recinto acústico.										
<b>048 VX JMI</b>	Simula el sonido de uno de los primeros combos británicos de clase A.														
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>					
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P		
	Ajusta la ganancia.					Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.					Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
Ajusta el volumen de los agudos.					Ajusta el volumen de los medios.					Ajusta el volumen de los graves.					
Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Vea la tabla 1									
Ajusta el volumen de los súper agudos.					Elige el recinto acústico.										
<b>049 BG CRUNCH</b>	Sonido crunch de un combo Mesa Boogie MkIII.														
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>					
	Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P		
	Ajusta la ganancia.					Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.					Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
Ajusta el volumen de los agudos.					Ajusta el volumen de los medios.					Ajusta el volumen de los graves.					
Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Vea la tabla 1									
Ajusta el volumen de los súper agudos.					Elige el recinto acústico.										

<b>050 MATCH 30</b>	Sonido modelado de un DC-30 (canal 1), el combo estrella de Matchless.												
	Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.									
<b>051 CAR DRIVE</b>	Esto replica el sonido de un pequeño combo Carr Mercury de máxima calidad.												
	Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.									
<b>052 TW ROCK</b>	Este sonido crunch usa el canal saturado de un Two Rock Emerald 50, un amplificador americano muy exclusivo.												
	Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.									
<b>053 TONE CITY</b>	Sonido modelado de un Sound City 50 Plus Mark 2, un legendario amplificador británico.												
	Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.									
<b>054 HW STACK</b>	Sonido modelado del legendario Hiwatt Custom 100, amplificador completamente a válvulas fabricado en el Reino Unido.												
	Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.									
<b>055 TANGERINE</b>	Esto modela el sonido del Orange Graphic 120, único por su diseño y sonido.												
	Pág. 01	Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
	Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.									

## Tipos de efectos y parámetros

<b>056</b>	<b>B-BREAKER</b>	Sonido modelado de un combo Marshall 1962 Bluesbreaker.												
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>				
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
<b>057</b>	<b>MS CRUNCH</b>	El sonido crunch del Marshall 1959 que hizo nacer a muchas leyendas.												
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>				
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
<b>058</b>	<b>MS 1959</b>	Esto modela el sonido de un Marshall 1959 Plexi fabricado en 1969.												
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>				
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
<b>059</b>	<b>MS DRIVE</b>	Sonido de alta ganancia de una torre Marshall JCM2000.												
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>				
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
<b>060</b>	<b>BGN DRIVE</b>	Esto simula el sonido solista del canal 3 de un Bogner Ecstasy.												
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>				
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							
<b>061</b>	<b>BG DRIVE</b>	Sonido de alta ganancia del canal rojo de un Mesa Boogie Dual Rectifier (modo Vintage).												
		<b>Mando 1</b>				<b>Mando 2</b>				<b>Mando 3</b>				
		Pág. 01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
			Ajusta la ganancia.				Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.			
		Pág. 02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
			Ajusta el volumen de los agudos.				Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.			
		Pág. 03	Prese	0-100			CAB	Ve la tabla 1						
			Ajusta el volumen de los súper agudos.				Elige el recinto acústico.							

<b>062</b>	<b>DZ DRIVE</b>	Sonido de alta ganancia del canal 3 de un Diezel Herbert, amplificador de guitarra alemán fabricado a mano que permite el control de tres canales independientes.										
	Pág. 01	Mando 1			Mando 2			Mando 3				
		Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100		Middl	0-100		Bass	0-100			
Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.					
Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Vea la tabla 1							
Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.									
<b>063</b>	<b>ALIEN</b>	Simula el sonido de alta ganancia del Engl Invader, que ofrece unos potentes súper graves.										
	Pág. 01	Mando 1			Mando 2			Mando 3				
		Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100		Middl	0-100		Bass	0-100			
Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.					
Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Vea la tabla 1							
Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.									
<b>064</b>	<b>REVO-1</b>	Simula el sonido de alta ganancia de un Krank Revolution 1 Plus.										
	Pág. 01	Mando 1			Mando 2			Mando 3				
		Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
	Ajusta la ganancia.			Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	Trebl	0-100		Middl	0-100		Bass	0-100			
Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el volumen de los medios.				Ajusta el volumen de los graves.					
Pág. 03	Prese	0-100		CAB	Vea la tabla 1							
Ajusta el volumen de los súper agudos.			Elige el recinto acústico.									
<b>065</b>	<b>Tremolo</b>	Este efecto modifica el volumen a una velocidad constante.										
	Pág. 01	Mando 1			Mando 2			Mando 3				
		Depth	0-100		P	Rate	0-50		P	Level	0-150	
	Profundidad de la modulación.			Velocidad de la modulación.				Ajusta el nivel de salida.				
Pág. 02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9			P							
Forma de onda de la modulación.												
<b>066</b>	<b>DuoTrem</b>	Este efecto combina dos trémolos.										
	Pág. 01	Mando 1			Mando 2			Mando 3				
		RateA	0-50		P	RateB	0-50		P	Level	0-150	
	Velocidad de modulación de LFO A.			Velocidad de modulación de LFO B.				Ajusta el nivel de salida.				
	Pág. 02	DPT_A	0-100		P	DPT_B	0-100		P	Link	Seri, Para, STR	
Ajusta la profundidad de modulación de LFO A.			Ajusta la profundidad de modulación de LFO B.				Elige la forma en la que están conectados los dos trémolos.					
Pág. 03	WaveA	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9				WaveB	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9					
Forma de onda de la modulación de LFO A.			Forma de onda de la modulación de LFO B.									
<b>067</b>	<b>Slicer</b>	Este efecto crea un sonido rítmico al dividir de forma continua la entrada.										
	Pág. 01	Mando 1			Mando 2			Mando 3				
		PTTRN	1-20			Speed	1-50		P	Bal	0-100	
Ajusta el patrón del efecto.			Ajusta la velocidad de modulación.				Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.					
Pág. 02	THRSH	0-50			Level	0-150		P				
Ajusta el umbral del efecto.			Ajusta el nivel de salida.									

## Tipos de efectos y parámetros

<b>068 Phaser</b> 	Este efecto añade una variación de fase al sonido.										
		Mando 1				Mando 2				Mando 3	
	Pág. 01	Rate	1-50		P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0-150	P
Pág. 02	Ajusta la velocidad de la modulación.				Ajusta el tono del tipo de efecto.				Ajusta el nivel de salida.		
<b>069 DuoPhase</b> 	Este efecto combina dos moduladores de fase.										
		Mando 1				Mando 2				Mando 3	
	Pág. 01	RateA	1-50		P	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	P	Level	0-150	P
Pág. 02	ResoA	0-10		P	ResoB	0-10	P	Link	Seri, Para, STR		
Pág. 03	Ajusta la resonancia de la modulación de LFO A.				Ajusta la resonancia de la modulación de LFO B.				Ajusta la forma en la que están conectados los dos 'phasers'.		
Pág. 03	DPT_A	1-100		P	DPT_B	1-100	P	Profundidad de modulación de LFO A.			
<b>070 WarpPhase</b> 	Este modulador de fase tiene un efecto de sentido único.										
		Mando 1				Mando 2				Mando 3	
	Pág. 01	Speed	1-50		P	Reso	0-10	P	Level	0-150	P
Pág. 02	Ajusta la velocidad de modulación.				Ajusta la resonancia del efecto.				Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02	DRCTN	Go, Back									
Pág. 02	Ajusta la dirección de la modulación.										
<b>071 Chorus</b> 	Este efecto mezcla un tono modulado con el sonido original para añadir movimiento y grosor.										
		Mando 1				Mando 2				Mando 3	
	Pág. 01	Depth	0-100			Rate	1-50	P	Mix	0-100	P
Pág. 02	Ajusta la profundidad de la modulación.				Ajusta la velocidad de la modulación.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	Tone	0-10			Level	0-150	P	Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02	Ajusta el tono.										
<b>072 Detune</b> 	Al mezclar un sonido con efecto que tiene el tono ligeramente modulado con el sonido original, se consigue un efecto de chorus sin mucha sensación de modulación.										
		Mando 1				Mando 2				Mando 3	
	Pág. 01	Cent	-25-25			PreD	0-50		Mix	0-100	P
Pág. 02	Ajusta la desafinación en centésimas, pasos precisos de 1/100 de semitono.				Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	Tone	0-10			Level	0-150	P	Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02	Ajusta el tono.										
<b>073 VintageCE</b> 	Esto es una simulación del BOSS CE-1.										
		Mando 1				Mando 2				Mando 3	
	Pág. 01	Comp	0-9			Rate	1-50	P	Mix	0-100	P
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del compresor.				Ajusta la velocidad de la modulación.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	Level	0-150		P	Ajusta el nivel de salida.						
Pág. 02	Ajusta el nivel de salida.										
<b>074 StereoCho</b> 	Esto es un chorus stereo con un sonido limpio.										
		Mando 1				Mando 2				Mando 3	
	Pág. 01	Depth	0-100		P	Rate	1-50	P	Mix	0-100	P
Pág. 02	Ajusta la profundidad de la modulación.				Ajusta la velocidad de la modulación.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	Tone	0-10			Level	0-150	P	Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02	Ajusta el tono.										

075	Ensemble	Esto es un grupo de chorus que ofrece un movimiento tridimensional.									
			Mando 1			Mando 2			Mando 3		
		Pág. 01	Depth	0-100		Rate	1-50		P	Mix	0-100
		Ajusta la profundidad de la modulación.			Ajusta la velocidad de la modulación.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
Pág. 02	Tone	0-10		Level	0-150		P				
		Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.						
076	VinFLNGR	Este sonido de flanger analógico es similar a un MXR M-117R.									
			Mando 1			Mando 2			Mando 3		
		Pág. 01	Depth	0-100		Rate	0-50		P	Reso	-10-10
		Ajusta la profundidad de la modulación.			Ajusta la velocidad de la modulación.			Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.			
Pág. 02	PreD	0-50		Mix	0-100		P	Level	0-150		P
		Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			Ajusta el nivel de salida.			
077	Flanger	Esto es un sonido de reactor parecido al de un flanger ADA.									
			Mando 1			Mando 2			Mando 3		
		Pág. 01	Depth	0-100		Rate	0-50		P	Reso	-10-10
		Ajusta la profundidad de la modulación.			Ajusta la velocidad de la modulación.			Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.			
Pág. 02	PreD	0-50		Mix	0-100		P	Level	0-150		P
		Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			Ajusta el nivel de salida.			
078	DynaFLNGR	Con este flanger dinámico, el volumen del sonido del efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.									
			Mando 1			Mando 2			Mando 3		
		Pág. 01	Depth	0-100		Rate	0-50		P	Sense	-10-1, 1-10
		Ajusta la profundidad de la modulación.			Ajusta la velocidad de la modulación.			Ajusta la sensibilidad del efecto.			
Pág. 02	Reso	-10-10		Level	0-150		P				
		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.			Ajusta el nivel de salida.						
079	Vibrato	Este efecto añade vibrato de forma automática.									
			Mando 1			Mando 2			Mando 3		
		Pág. 01	Depth	0-100		Rate	0-50		P	Bal	0-100
		Ajusta la profundidad de la modulación.			Ajusta la velocidad de la modulación.			Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
Pág. 02	Tone	0-10		Level	0-150		P				
		Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.						
080	Octave	Este efecto añade sonido una y dos octavas por debajo del sonido original.									
			Mando 1			Mando 2			Mando 3		
		Pág. 01	Oct1	0-100		Oct2	0-100		P	Dry	0-100
		Ajusta el nivel del componente de sonido una octava por debajo.			Ajusta el nivel del componente de sonido dos octavas por debajo.			Ajusta el nivel del sonido original (sin efectos).			
Pág. 02	Chara	0-100		Tone	0-10			Level	0-150		P
		Ajusta el carácter del efecto.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
081	PitchSHFT	Este efecto hace que suba o baje el tono.									
			Mando 1			Mando 2			Mando 3		
		Pág. 01	Shift	-12-12, 24		Tone	0-10			Bal	0-100
		Ajusta el cambio de tono en semitonos. '0' le da un efecto de desafinación.			Ajusta el tono.			Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
Pág. 02	Fine	-25-25		Level	0-150		P				
		Ajuste preciso del cambio de tono en pasos de un Cent (1/100 semitono).			Ajusta el nivel de salida.						

## Tipos de efectos y parámetros

	<b>082 MonoPitch</b>	Modulador de tono con poca variación de sonido para ejecuciones monofónicas (una sola nota).							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Shift	-12 - 12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P	
	Pág. 02	Ajusta el cambio de tono en semitonos. '0' le da un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
		Fine	-25 - 25	Level	0-150	P			
		Ajusta el nivel de salida.							
		Ajusta el nivel de salida.							
	<b>083 HPS</b>	Este modulador de tono inteligente emite el sonido modulado de acuerdo a los ajustes de clave y escala.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Vea la tabla 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100	P	
	Pág. 02	Ajusta el tono del sonido con tono modulado añadido al sonido original.		Ajusta la tónica (raíz) de la escala usada para el cambio de tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
		Tone	0-10	Level	0-150	P			
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.					
	<b>084 BendCho</b>	Inflexión tonal usando la señal de entrada como disparador con procesado individual de cada nota.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Depth	0-100	Time	0-50	P	Bal	0-100	P
	Pág. 02	Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta el tiempo que pasa antes de que empiece el efecto.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
		Mode	Up, Down	Tone	0-10	Level	0-150	P	
		Dirección de la inflexión tonal.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
	<b>085 MojoRolle</b>	Este efecto modula el tono tras el punteo.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Depth	0-100	P	Speed	0-100	P	Rise	0-100
	Pág. 02	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el tiempo que pasa antes de que empiece el efecto.			
		Mode	Up-Dn, Up, Dn	Level	0-150	P			
		Dirección de la modulación de tono.		Ajusta el nivel de salida.					
	<b>086 RingMod</b>	Este efecto produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro "Freq" provocará un cambio drástico del carácter del sonido.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Freq	1-50	P	Tone	0-10	Bal	0-100	P
	Pág. 02	Ajusta la frecuencia de la modulación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
		Level	0-150	P					
		Ajusta el nivel de salida.							
	<b>087 BitCrush</b>	Este efecto crea un sonido "lo-fi" (de baja fidelidad).							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	Bit	4-16	SMPL	0-50	P	Bal	0-100	P
	Pág. 02	Ajusta la profundidad de bits.		Ajusta la frecuencia de muestreo.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
		Tone	0-10	Level	0-150	P			
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.					
	<b>088 Bomber</b>	Este efecto produce un sonido explosivo al puntear.				FS	Trigger		
		Mando 1		Mando 2		Mando 3			
	Pág. 01	PTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	P	Bal	0-100	P
	Pág. 02	Ajusta el tipo del efecto de sonido.		Ajusta la duración o longitud de las reverberaciones.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
	Pág. 03	THRSH	0-50	Power	0-30	Tone	0-10		
		Ajusta el umbral del efecto.		Ajusta la fuerza del sonido explosivo.		Ajusta el tono.			
		Level	0-150	P					
		Ajusta el nivel de salida.							

089	MonoSynth	Este efecto produce el sonido de un sintetizador de guitarra monofónico (una única nota) que detecta el tono de la señal de entrada.											
			Mando 1		Mando 2		Mando 3						
		Pág. 01	Synth	0-100		P	Dry	0-100		P	Level	0-150	
090	Z-Organ	Este efecto simula un sonido de órgano.											
			Mando 1		Mando 2		Mando 3						
		Pág. 01	Upper	0-100		P	Lower	0-100		P	Dry	0-100	
091	AutoPan	Este efecto mueve de forma cíclica la posición de panorama stereo del sonido.											
			Mando 1		Mando 2		Mando 3						
		Pág. 01	Rate	0-50		>	P	Width	L50-R50		P	Level	0-150
092	Rt Closet	Simula un altavoz giratorio.											
			Mando 1		Mando 2		Mando 3						
		Pág. 01	Bal	0-100		P	Mode	Slow, Fast		P	Level	0-150	
093	Delay	Este largo retardo tiene una duración máxima de 5.000 ms.							FS	Hold, InputMute			
			Mando 1		Mando 2		Mando 3						
		Pág. 01	Time	1-5000		>	P	FB	0-100		P	Mix	0-100
094	TapeEcho	Este efecto simula un eco de cinta. El cambio del parámetro "Time" modifica el tono de los ecos.							FS	InputMute			
			Mando 1		Mando 2		Mando 3						
		Pág. 01	Time	1-2000		>	P	FB	0-100		P	Mix	0-100
095	ModDelay	Este efecto de retardo permite el uso de modulación.							FS	InputMute			
			Mando 1		Mando 2		Mando 3						
		Pág. 01	Time	1-2000		>	P	FB	0-100		P	Mix	0-100

## Tipos de efectos y parámetros

096	AnalogDly	Esta simulación de retardo analógico tiene un largo retardo con una duración máxima de 5.000 ms.						FS	Hold, InputMute	
			Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Pág. 01	Time	1-5000	FB	0-100	P	Mix	0-100	P
		Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P		Level	0-150	P		
		Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.		Ajusta la salida del retardo a mono o ping-pong.		Ajusta el nivel de salida.				
097	ReverseDL	Retardo inverso con una duración máxima de 2.500 ms.						FS	Hold, InputMute	
			Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Pág. 01	Time	10-2500	FB	0-100	P	Bal	0-100	P
		Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.				
Pág. 02	HiDMP	0-10	Level	0-150	P					
		Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.		Ajusta el nivel de salida.						
098	MultiTapD	Esto produce varios sonidos retardados con distintos tiempos de retardo.						FS	InputMute	
			Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Pág. 01	Time	1-3000	PTRN	1-8		Mix	0-100	P
		Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el patrón de marcación, que va desde rítmico a patrones aleatorios.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150	P					
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.						
099	DynaDelay	Este retardo dinámico ajusta el volumen del sonido con efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.						FS	InputMute	
			Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Pág. 01	Time	1-2000	Sense	-10 -1, 1-10	P	Mix	0-100	P
		Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	FB	0-100	P	Level	0-150	P				
		Cantidad de realimentación.		Ajusta el nivel de salida.						
100	FilterDly	Este efecto filtra un sonido retardado.						FS	InputMute	
			Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Pág. 01	Time	1-2000	FB	0-100	P	Mix	0-100	P
			Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
Pág. 02	Rate	1-50	P	Depth	0-100	P	Reso	0-10	P	
		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.				
Pág. 03	Level	0-150	P							
		Ajusta el nivel de salida.								
101	PitchDly	Este efecto aplica cambio de tono a un sonido retardado.						FS	InputMute	
			Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Pág. 01	Time	1-2000	Pitch	-12-12	P	Mix	0-100	P
		Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el volumen del cambio de tono aplicado al sonido retardado.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	FB	0-100	P	Tone	0-10	Level	0-150	P		
		Cantidad de realimentación.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.				
102	StereoDly	Este retardo stereo permite que se ajusten por separado los tiempos de retardo izquierdo y derecho.						FS	InputMute	
			Mando 1		Mando 2		Mando 3			
		Pág. 01	TimeL	1-2000	TimeR	1-2000	FB	Mix	0-100	P
			Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo.		Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
Pág. 02	LchFB	0-100	P	RchFB	0-100	P	Level	0-150	P	
		Realimentación del retardo izquierdo.		Realimentación del retardo derecho.		Ajusta el nivel de salida.				
Pág. 03	LchLv	0-100	P	RchLv	0-100	P				
		Salida de retardo del canal izquierdo.		Salida de retardo del canal derecho.						

<b>103</b>	<b>PhaseDly</b>	Este efecto aplica un modulador de fase a un sonido retardado.				<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
	Pág. 02	Rate		Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el tono del tipo de efecto.		Ajusta el nivel de salida.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.					
<b>104</b>	<b>TrgHldDly</b>	Retardo "sample-&hold" usando el punteo como disparador.				<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Time	10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100
	Pág. 02	THRSH		Level	0-150		
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el nivel de salida.				Ajusta durante cuanto tiempo es producido el sonido "sample-and-hold".	
Ajusta el umbral del efecto.							
<b>105</b>	<b>HD Reverb</b>	Esta es una reverb de alta definición.				<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100
	Pág. 02	PreD		HPF	0-10	Level	
Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el nivel de salida.		Ajusta el nivel de salida.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Frecuencia de corte de un filtro pasaltos.				Ajusta el nivel de salida.	
<b>106</b>	<b>Hall</b>	Reverb que simula la acústica de una sala de conciertos.				<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Pág. 02	PreD		Level	0-150		
Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el nivel de salida.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.							
<b>107</b>	<b>Room</b>	Este efecto de reverb simula la acústica de una habitación.				<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Pág. 02	PreD		Level	0-150		
Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el nivel de salida.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.							
<b>108</b>	<b>TiledRoom</b>	Reverb que simula la acústica de una habitación alicatada.				<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Pág. 02	PreD		Level	0-150		
Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el nivel de salida.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.							
<b>109</b>	<b>Spring</b>	Este efecto de reverb simula una reverb de muelles.				<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Pág. 02	PreD		Level	0-150		
Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el nivel de salida.				Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.							

## Tipos de efectos y parámetros

<b>110</b>	<b>Arena</b>	Este efecto de reverb simula la acústica de un amplio espacio cerrado como un pabellón de deportes.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>				
	<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>								
	Pág. 01	Decay	1-30		P	Tone	0-10		Mix	0-100		P	
	Fija la duración de las reverberaciones.						Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	PreD	1-100				Level	0-150		P				
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.						Ajusta el nivel de salida.							
<b>111</b>	<b>EarlyRef</b>	Este efecto reproduce sólo las reflexiones iniciales de reverb.											
	<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>								
	Pág. 01	Decay	1-30			Shape	-10-10		P	Mix	0-100		P
	Ajusta la duración de la reverb.						Ajusta la envolvente del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	Tone	0-10				Level	0-150		P				
Ajusta el tono.						Ajusta el nivel de salida.							
<b>112</b>	<b>Air</b>	Este efecto reproduce el ambiente de una sala, para crear profundidad espacial.											
	<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>								
	Pág. 01	Size	1-100			Tone	0-10			Mix	0-100		P
	Ajusta el tamaño del espacio simulado.						Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
Pág. 02	Ref	0-10			P	Level	0-150		P				
Ajusta la cantidad de reflexión de las paredes.						Ajusta el nivel de salida.							
<b>113</b>	<b>Comp+OD</b>	Este efecto combina compresor y saturación.											
	<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>								
	Pág. 01	Comp	0-10			Gain	0-100		P	Level	0-150		P
	Ajusta la intensidad del compresor.						Ajusta la ganancia de la saturación.		Ajusta el nivel de salida.				
Pág. 02	Tone	0-100											
Ajusta el tono de la saturación.													
<b>114</b>	<b>Comp+Phsr</b>	Este efecto combina compresor y un modulador de fase.											
	<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>								
	Pág. 01	Comp	0-10			Rate	1-50		P	Level	0-150		P
	Ajusta la intensidad del compresor.						Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.				
Pág. 02	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8											
Ajusta el color del phaser.													
<b>115</b>	<b>Comp+AWah</b>	Este efecto combina compresor y auto-wah.											
	<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>								
	Pág. 01	Comp	0-10			Sense	-10-1, 1-10		P	Level	0-150		P
	Ajusta la intensidad del compresor.						Ajusta la sensibilidad del auto-wah.		Ajusta el nivel de salida.				
Pág. 02	Reso	0-10			P								
Ajusta la resonancia del auto-wah.													
<b>116</b>	<b>Cho+Dly</b>	Este efecto combina chorus y retardo.											
	<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>								
	Pág. 01	ChoRt	1-50		P	ChoMx	0-100		P	DlyTm	1-2000		♪
	Ajusta la velocidad del chorus.						Ajusta la mezcla del chorus.		Ajusta el tiempo de retardo.				
Pág. 02	DlyFB	0-100			P	DlyMx	0-100		P	Level	0-150		P
Realimentación del retardo.						Ajusta la mezcla del retardo.		Ajusta el nivel de salida.					
<b>117</b>	<b>Dly+Rev</b>	Este efecto combina retardo y reverb.											
	<b>Mando 1</b>		<b>Mando 2</b>		<b>Mando 3</b>								
	Pág. 01	DlyTm	1-2000		♪	DlyMx	0-100		P	RevMx	0-100		P
	Ajusta el tiempo de retardo.						Ajusta la mezcla del retardo.		Ajusta la mezcla de la reverb.				
Pág. 02	DlyFB	0-100			P	Level	0-150		P				
Realimentación del retardo.						Ajusta el nivel de salida.							

118	Cho+Rev	Este efecto combina un chorus y reverb.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	ChoRt	1-50		P	ChoMx	0-100		P	RevMx	0-100		P
119	FLG+VCho	Este efecto combina un flanger y un chorus tradicional.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	FlgDp	0-100		P	FlgRt	0-50		P	ChoMx	0-100		P
120	PedalVx	Esto simula un pedal wah inglés de hace años.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level	0-150		P
121	PedalCry	Simula un pedal wah CRYBABY de antaño.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level	0-150		P
122	WAH100	Simula un pedal wah Ibanez.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Freq	0-50		P	Depth	0-100		P	Level	0-150		P
123	TheVibe	Este sonido vibe dispone de unas ondulaciones realmente únicas.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Speed	0-50		P	Depth	0-100		P	Bias	0-100		P
124	PDL Pitch	Use un pedal de expresión para cambiar el tono en tiempo real con este efecto.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Color	1-9 (Vea la tabla 3)			Tone	0-10			Bend	0-100		P
125	PDL MnPit	Esto es un modulador de tono especialmente para sonido monofónico (una sola nota), que permite que el tono cambie en tiempo real con el pedal de expresión.												
			Mando 1				Mando 2				Mando 3			
		Pág. 01	Color	1-9 (Vea la tabla 3)			Tone	0-10			Bend	0-100		P

## Tipos de efectos y parámetros

### ■ Tabla 1

Tipo	Recinto acústico y altavoces modelados
FD COMBO 2x12	Recinto Fender Twin Reverb ('65) con altavoces Jensen 2x12 pulgadas
DELUXE-R 1x12	Recinto Fender Deluxe Reverb con altavoz Jensen 1x12 pulgadas
FD VIBRO 2x10	Recinto Fender Vibroverb ('63) con altavoces Jensen 2x10 pulgadas
US BLUES 4x10	Recinto Fender Tweed Bassman con altavoces Jensen 4x10 pulgadas
VX COMBO 2x12	Recinto acústico de combo de tipo británico con altavoces Celestion Alnico 2x12 pulgadas
VX JMI 2x12	Recinto acústico de los primeros combos de tipo británico con altavoces Celestion Alnico 2x12 pulgadas
BG CRUNCH 1x12	Recinto Mesa Boogie MkIII con altavoz Electro Voice 1x12 pulgadas
MATCH 30 2x12	Recinto Matchless DC30 con altavoces Celestion 2x12 pulgadas
CAR DRIVE 1x12	Recinto Carr Mercury con altavoz Eminence 1x12 pulgadas
TW ROCK 1x12	Recinto Two Rock Emerald 50 con altavoz Fane 1x12 pulgadas
TONE CITY 4x12	Recinto acústico con altavoces Fane 4x12 pulgadas
HW STACK 4x12	Recinto Hiwatt Custom 100 con altavoces Fane 4x12 pulgadas
TANGERINE 4x12	Recinto Orange Graphic 120 con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
B-BREAKER 2x12	Recinto Marshall Bluesbreaker con altavoces Celestion 2x12 pulgadas
MS CRUNCH 4x12	Recinto Marshall 1959 con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
MS 1959 4x12	Recinto Marshall 1959 B con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
MS DRIVE 4x12	Recinto Marshall JCM2000 con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
BGN DRIVE 4x12	Recinto Bogner Ecstasy con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
BG DRIVE 4x12	Recinto Mesa Boogie Dual Rectifier con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
DZ DRIVE 4x12	Recinto Diezel Herbert con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
ALIEN 4x12	Recinto Engl Invader con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
REVO-1 4x12	Recinto Krank Revolution 1 Plus con altavoces Eminence 4x12 pulgadas
OFF	No se usa recinto acústico.

### ■ Tabla 2

Ajuste	Escala usada	Intervalo	Ajuste	Escala usada	Intervalo
-6	Mayor	6° abajo	3	Mayor	3° arriba
-5		5° abajo	4		4° arriba
-4		4° abajo	5		5° arriba
-3		3° abajo	6		6° arriba
-m	Menor	3° abajo			
m		3° arriba			

### ■ Tabla 3

Color	 Pedal mín.	Pedal máx. 	Color	 Pedal mín.	Pedal máx. 
1	0 cent	+1 octava	6	-1 octava + original	+1 octava + original
2	0 cent	+2 octavas	7	-700 cents + original	+500 cents + original
3	0 cent	-100 cents	8	Doblaje	Desafinado + original
4	0 cent	-2 octava	9	-∞ (0 Hz) + original	+1 octava + original
5	0 cent	-∞			



## Tipos de efectos y parámetros del pedal Z

<b>#7</b> TalkPDL-Z 	Este efecto puede hacer que una guitarra suene como una voz humana.									
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3		
		VPosi	0-100	<input type="checkbox"/>	HPosi	0-100	<input type="checkbox"/>	Voice	0-100	<input type="checkbox"/>
Page02	Mode	Step,Soft	<input type="checkbox"/>	Tone	0-10	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	
	Ajusta el valor de posición inicial. Una vez que mueva el pedal, se usará el valor de la posición activa.			Ajusta el valor de posición inicial. Una vez que mueva el pedal, se usará el valor de la posición activa.			Ajusta la calidad de la voz.			
	Ajusta cómo cambian los sonidos vocales.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>#8</b> TRM&PHSR 	Este efecto le permite usar el pedal para el trémolo cuando lo gire a la izquierda y para el modulador de fase cuando lo gire a la derecha.									
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3		
		Depth	L100-R100	<input type="checkbox"/>	TrmRt	1- J x20	<input type="checkbox"/>	PhaRt	1- J x20	<input type="checkbox"/>
Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9	<input type="checkbox"/>	Color	4 STG , inv 4 , 8 STG , inv 8	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	
	Elige la forma de onda usada para la modulación del trémolo.			Ajusta el tipo de coloración de la modulación de fase.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>#9</b> CHO&REV 	Este efecto le permite usar el pedal para un efecto chorus cuando lo mueva a la izquierda y para una reverb cuando lo mueva a la derecha.									
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3		
		Depth	L100-R100	<input type="checkbox"/>	ChoRt	1-50	<input type="checkbox"/>	Decay	1-30	<input type="checkbox"/>
Page02	RevMx	0-100	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
	Ajusta la profundidad del efecto.			Ajusta la velocidad del chorus.			Ajusta la longitud de decaimiento.			
	Ajusta la mezcla de la reverb.			Ajusta el nivel de salida.						
<b>#10</b> FLNG&DLY 	Este efecto le permite usar el pedal para un efecto flanger cuando lo mueva a la izquierda y para el retardo cuando lo mueva a la derecha.									
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3		
		Depth	L100-R100	<input type="checkbox"/>	FlgRt	0-50	<input type="checkbox"/>	DlyTm	1-2000	<input type="checkbox"/>
	Page02	FigDp	0-100	<input type="checkbox"/>	DlyFB	0-100	<input type="checkbox"/>	DlyMx	0-100	<input type="checkbox"/>
Page03	Level	0-150	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
	Ajusta la profundidad del efecto.			Ajusta la velocidad del flanger.			Ajusta el tiempo de retardo del retardo.			
	Ajusta la profundidad del flanger.			Ajusta la realimentación del retardo.			Ajusta la mezcla del retardo.			
	Ajusta el nivel de salida.									
<b>#11</b> OctPitch 	Este efecto, que ha sido diseñado para tocar notas sueltas (monofónico), le permite usar el pedal para cambiar el tono en hasta -1 octava cuando lo mueva a la izquierda y en hasta +1 octava cuando lo mueva a la derecha.									
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3		
		Pitch	L100-R100	<input type="checkbox"/>	Tone	0-10	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>
	Ajusta la cantidad del cambio de tono.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.			
<b>#12</b> W-Shift 	Este efecto, que ha sido diseñado para tocar notas sueltas (monofónico), le permite usar el pedal para controlar el cambio de tono y vibrato.									
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3		
		Pitch	0-200	<input type="checkbox"/>	VIBRT	0-100	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>
Page02	Rate	0-100	<input type="checkbox"/>	Depth	0-100	<input type="checkbox"/>	Tone	0-10	<input type="checkbox"/>	
	Ajusta la cantidad de cambio de tono.			Ajusta la cantidad de vibrato aplicado.			Ajusta el nivel de salida.			
	Ajusta la velocidad del vibrato.			Ajusta la profundidad del vibrato.			Ajusta el tono.			
<b>#13</b> HotSpice 	Este efecto simula el sonido de un sitar.									
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3		
		Sitar	0-100	<input type="checkbox"/>	PitMx	0-100	<input type="checkbox"/>	Input	GtrIn,EFxIn	<input type="checkbox"/>
	Page02	Reso	0-10	<input type="checkbox"/>	Buzz	0-100	<input type="checkbox"/>	Sense	0-100	<input type="checkbox"/>
Page03	Level	0-150	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
	Ajusta el balance entre el sonido de sitar y el sonido original.			Ajusta el volumen de sonido del doblaje una octava arriba.			Elige la fuente de la señal de entrada usada para el efecto de sitar.			
	Ajusta la fuerza del movimiento de la resonancia.			Ajusta el sonido buzzing.			Ajusta la sensibilidad del efecto.			
	Ajusta el nivel de salida.									

<b>#14</b> ChaosDLY	Este efecto caótico usa filtro y eco.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Chaos	0-100		Time	$\downarrow \times 2 - \uparrow$		Level	0-150		
	Ajusta la profundidad del filtro y el eco.		Ajusta el tiempo de eco.		Ajusta el nivel de salida.						
Page02	FitOs	0-100									
		Ajusta la frecuencia mínima del filtro.									
<b>#15</b> Starship	Este efecto produce un sonido como el de una nave espacial.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Accel	0-100		Power	0-100		Level	0-150		
	Ajusta la "aceleración" del sonido cambiando la velocidad de muestreo.		Ajusta la "potencia" cambiando el balance del sonido.		Ajusta el nivel de salida.						
Page02	Reso	0-100		VLCTY	0-10						
		Ajusta la fuerza de la resonancia del efecto.		Ajusta la velocidad del cambio de sonido.							
<b>#16</b> RNDM Talk	Este efecto parlante cambia los sonidos vocales de forma aleatoria.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Speed	$\downarrow \times 2 - \uparrow$		Voice	0-100		Level	0-150		
	Ajusta la velocidad del cambio de sonidos vocales.		Ajusta la calidad de la voz.		Ajusta el nivel de salida.						
<b>#17</b> FuzzyBack	Este efecto fuzz realimenta los sobretonos cuando toque de forma monofónica (notas sueltas). El sonido de realimentación es sostenido cuando gire el pedal Z totalmente a la derecha.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Gain	0-100		HRMNX	0-100		Level	0-150		
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la cantidad de realimentación de los sobretonos.		Ajusta el nivel de salida.						
Page02	Depth	0-100									
		Ajusta la profundidad de la ganancia cuando el pedal esté pulsado.									
<b>#18</b> Granular	Este efecto produce libremente un efecto de granulado sobre el sonido que es muestreado de forma regular.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Size	0-100		Flt	L100-R100		Rate	$\downarrow \times 2 - \uparrow$ , Hold		
	Ajusta la precisión del granulado.		Ajusta la cantidad de filtro aplicada.		Ajusta la frecuencia de muestreo. Cuando lo ajuste a Hold, el sonido será muestreado cuando se produzca el punteo.						
Page02	FitOs	0-100		FltRs	0-100		Level	0-150			
		Ajusta la frecuencia mínima del filtro.		Ajusta la fuerza de la resonancia del filtro.		Ajusta el nivel de salida.					
<b>#19</b> SpaceWorm	Este modulador de repique crea un sonido espacioso.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Freq	0-100		Speed	$\downarrow \times 9 - \uparrow$		Depth	0-100		
	Ajusta la frecuencia del modulador de repique.		Ajusta la velocidad de la forma de onda de los pasos.		Ajusta la profundidad de la modulación de repique.						
Page02	Step	2-32		Level	0-150						
		Ajusta el número de pasos de la forma de onda de los pasos.		Ajusta el nivel de salida.							
<b>#20</b> Custom	Use esto para controlar los parámetros de otros efectos usando el pedal Z.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	ZP-V : DEST		ZP-V : min		ZP-V : max					
	Ajusta el parámetro controlado por el movimiento vertical del pedal Z.		Ajusta el valor que tendrá el parámetro cuando el pedal esté arriba del todo.		Ajusta el valor que tendrá el parámetro cuando el pedal esté abajo del todo.						
Page02	ZP-L : DEST		ZP-L : Left		ZP-L : Center						
	Ajusta el parámetro controlado por el movimiento a la izquierda del pedal Z.		Ajusta el valor que tendrá el parámetro cuando el pedal esté en el tope izquierdo.		Ajusta el valor que tendrá el parámetro cuando el pedal esté en la posición central.						
Page03	ZP-R : DEST		ZP-R : Center		ZP-R : Right						
	Ajusta el parámetro controlado por el movimiento a la derecha del pedal Z.		Ajusta el valor que tendrá el parámetro cuando el pedal esté en la posición central.		Ajusta el valor que tendrá el parámetro cuando el pedal esté en el tope derecho.						

# Resolución de problemas

---

## **No hay sonido o volumen muy bajo**

---

- Compruebe que el interruptor POWER esté colocado en la posición "ON".
- Compruebe las conexiones (→P4-5).
- Ajuste el nivel del patch (→P18).
- Ajuste el nivel master (→P20).
- Cuando ajuste el volumen con el pedal Z/ pedal de expresión, asegúrese que ha ajustado una adecuada configuración de volumen con el pedal.
- Confirme que la unidad no está en el modo 'mute' o anulado (→P24).

## **Hay mucho ruido**

---

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

## **El sonido distorsiona/tiene un timbre extraño**

---

- Ajuste el parámetro OUTPUT de acuerdo al dispositivo de salida (→P23).
- Ajuste el interruptor ACTIVE/PASSIVE de acuerdo al tipo de pastillas de su guitarra o al dispositivo que tenga conectado directamente al **GS** (→P5).
- Si está usando el TUBE BOOSTER, reduzca el nivel Boost. (→P34).

## **No funciona un efecto**

---

- Si se sobrepasa la capacidad de procesamiento del efecto, en la pantalla del efecto aparece "DSP FULL". En este caso, el efecto se desactivará (→P10).

## **El pedal Z no funciona bien**

---

- Compruebe los ajustes del pedal Z (→P12).
- Ajuste el pedal Z (→P38).

## **El nivel grabado en un DAW es bajo**

---

- Compruebe el ajuste de nivel de grabación (→P22).

# Especificaciones técnicas

<b>Tipos de efectos</b>	145 tipos
<b>Número de efectos simultáneos</b>	9
<b>Nº de bancos de usuario/patches</b>	3 patches x 99 bancos
<b>Frecuencia de muestreo</b>	44.1 kHz
<b>Conversión A/D</b>	24 bits con sobremuestreo 128x
<b>Conversión D/A</b>	24 bits con sobremuestreo 128x
<b>Procesado de señal</b>	32 bits punto flotante y 32 bits punto fijo
<b>Características de frecuencia</b>	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ carga)
<b>Pantalla</b>	LCD x 4
<b>Entrada</b>	Clavija de tipo auriculares monoaural standard Nivel de entrada medio -20 dBm Impedancia de entrada 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (conmutable)
<b>Salida (L/R)</b>	Clavija de tipo auriculares monoaural standard x 2 Nivel de salida máximo: Línea: +5 dBm (con impedancia de carga de salida de 10 kΩ o superior)
<b>Phones</b>	Clavija de tipo auriculares stereo standard Nivel de salida máximo: 20 mW + 20 mW (con carga a 32 Ω)
<b>Balanced output</b>	Conector XLR Impedancia de salida 100 Ω (activo-masa, pasivo-masa), 200 Ω (activo-pasivo) PRE/POST (conmutable) GND LIFT (conmutable)
<b>Entrada de control</b>	Para FP01/FP02/FS01
<b>Power</b>	Adaptador CA DC 9 V (central negativo), 500 mA (ZOOM AD-16)
<b>Dimensiones</b>	190 (P) x 470 (L) x 90 (A) mm
<b>USB</b>	USB Audio
<b>Peso</b>	3.1 kg
<b>Opciones</b>	Pedal de expresión FP01/FP02 y peda de disparo FS01

• 0dBm = 0.775Vrms

## Listado de ritmos

#	Nombre patrón	Tipo ritmo
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

#	Nombre patrón	Tipo ritmo
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

#	Nombre patrón	Tipo ritmo
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

## Para países de la Unión Europea



### Declaración de Conformidad:

Este producto cumple con los requisitos de la Directiva EMC 2004/108/CE,  
Directiva de Bajo Voltaje 2006/95/CE y  
Directiva ErP 2009/125/CE  
Directiva RoHS 2011/65/UE



### Eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos antiguos

(Aplicable en todos los países europeos con sistemas de reciclaje)

Este símbolo en el producto o en su embalaje indica que este aparato no debe ser tratado como basura orgánica. En lugar de ello deberá llevarlo al punto limpio más cercano 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 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 limpio local o con el comercio donde adquirió este aparato.

# ZOOM®

**ZOOM CORPORATION**

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

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