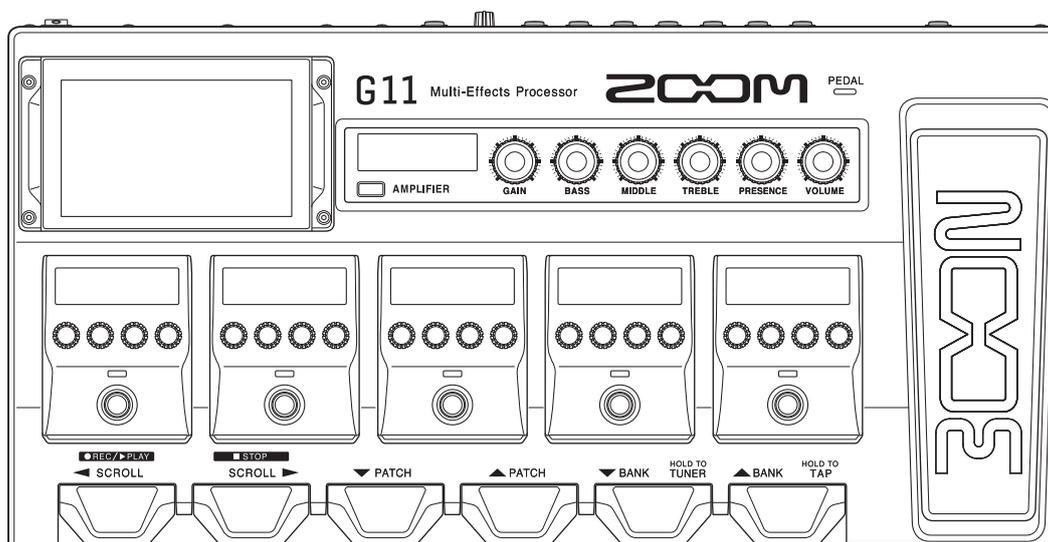


G11

Multi-Effects Processor



Manual de instrucciones

Lea las precauciones de uso y seguridad antes de utilizar esta unidad.

© 2021 ZOOM CORPORATION

Queda prohibida la copia o reproducción de este documento, tanto completa como parcial, sin el correspondiente permiso.

El resto de nombres de fabricantes y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. Todas las marcas comerciales y marcas registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.

No es posible la visualización correcta de este documento en dispositivos con pantallas de escala de grises.

Notas acerca de este Manual de instrucciones

Puede que vuelva a necesitar este manual en el futuro. Consérvelo siempre en un lugar seguro a la vez que accesible.

El contenido de este documento y las especificaciones de este aparato pueden ser modificadas sin previo aviso.

© Windows® es una marca comercial y registrada de Microsoft® Corporation.

© iPhone, iPad, iPadOS y Mac son marcas comerciales de Apple Inc.

© App Store es una marca de uno de los servicios de Apple Inc.

© iOS es una marca comercial o registrada de Cisco Systems, Inc. (USA).

© El resto de nombres de fabricantes y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o registradas 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

Felicidades y gracias por la compra de un ZOOM **G11** Multi-Effects Processor.

Este procesador multiefectos incluye gran cantidad de efectos distintos que pueden ser combinados para usarlos a la vez. Las combinaciones de los efectos y los ajustes de los parámetros pueden ser almacenados como memorias de patch para usarlas cuando quiera. Con simplemente cambiar entre las memorias de patch prefijadas puede conseguir cambios muy drásticos en el sonido.

Este procesador multiefectos le permite disfrutar fácilmente de una enorme gama de sonidos. Esperamos que disfrute usándolo durante muchos años.

Características principales del G11

Sonidos de amplificadores y efectos que evolucionan continuamente

Este aparato incluye sonidos de efectos y amplificadores originales que utilizan un DSP mejorado.

La impresionante colección de efectos incluye modelos de amplificadores y recintos acústicos, así como pedales exclusivos que emulan a la perfección a los originales modelados e incluye también lo mejor de los últimos miembros de la familia G Series. Por medio de la app gratuita de gestión de efectos Guitar Lab en un ordenador (Mac/Windows) o dispositivo iOS/iPad, podrá (por ejemplo) añadir efectos que sean distribuidos de forma online, así como editar y hacer copia de seguridad de memorias de patch.

Diseño sonidos de forma intuitiva con operaciones muy sencillas

Gracias a su pantalla táctil de 5 pulgadas hemos creado un interface muy fácil de entender y usar.

Las secciones de amplificador y efectos tienen pantallas y controles independientes, para un diseño sonoro más intuitivo.

Cargador de respuestas a impulsos (IR)

Esta unidad admite datos IR en formato WAV con hasta 2048 muestreos a frecuencias de muestreo de 44.1 y 192 kHz. Dispone de opciones casi infinitas, dado que puede cargar respuestas a impulsos (IR) de terceros.

Flexibles configuraciones de sonido gracias a 2 pares de envío/retorno y MIDI

Los 2 envío/retorno le permite insertar sus unidades de efectos preferidas en cualquier punto. También admiten el método de 4 cables usando las tomas de envío/retorno de un amplificador de guitarra.

Puede crear configuraciones de sonido incluso más avanzadas usando los conectores MIDI.

Patrones rítmicos y generador de bucles (looper)

La función rítmica y el looper son independientes de los efectos y amplificadores, por lo que puede usarlas cuando quiera. El looper, que puede ser sincronizado con patrones rítmicos, puede grabar hasta 5 minutos en stereo.

Interface audio USB de 4 entradas/4 salidas

El interface audio USB admite la grabación simultánea de la salida stereo del **G11** y de la señal seca previa a los efectos en un DAW, así como la re-amplificación de las interpretaciones grabadas.

Control remoto desde dispositivos iOS/iPadOS

Puede usar la app Guitar Lab con un dispositivo iOS/iPadOS conectando un adaptador inalámbrico ZOOM (p.e. BTA-1).

Términos usados en este manual

Memoria de patch

Cada “memoria de patch” almacena el estado ON/OFF de los efectos, así como valores de ajuste de parámetros. Los efectos son almacenados y recargados en unidades de memorias de patch. Puede añadir hasta nueve efectos y un modelo de amplificador, y esta unidad puede almacenar hasta 500 memorias de patch.

Banco

Se llama “banco” a un grupo de 4 memorias de patch. Puede recargar rápidamente las memorias de patch con solo cambiar de banco. Esta unidad puede almacenar hasta 125 de estos bancos.

Tipo de efecto

Los tipos de efectos disponibles incluyen distintos efectos de guitarra y modelos de simulación de amplificadores/recintos acústicos. Puede elegir efectos de entre estos tipos para añadirlos a las memorias de patch.

Categoría

Los efectos son agrupados en distintas categorías de acuerdo a su tipo.

Preselección

Esta función le permite cambiar a una memoria de patch que esté en cualquier ubicación mientras sigue usando el sonido de la memoria de patch activa en ese momento.

AUTOSAVE

Esta función almacena de forma automática los cambios realizados en la memoria de patch y ajustes de efectos.

Modo ECO

Esta función hará que la unidad se apague automáticamente si no realiza ninguna operación sobre ella durante 10 horas.

Generador de bucles o Looper

Puede grabar y reproducir de forma repetida frases stereo de hasta 5 minutos de duración.

La estratificación de bucles le permite usar diversas técnicas de interpretación en directo, tales como coros a cappella y beatboxing.

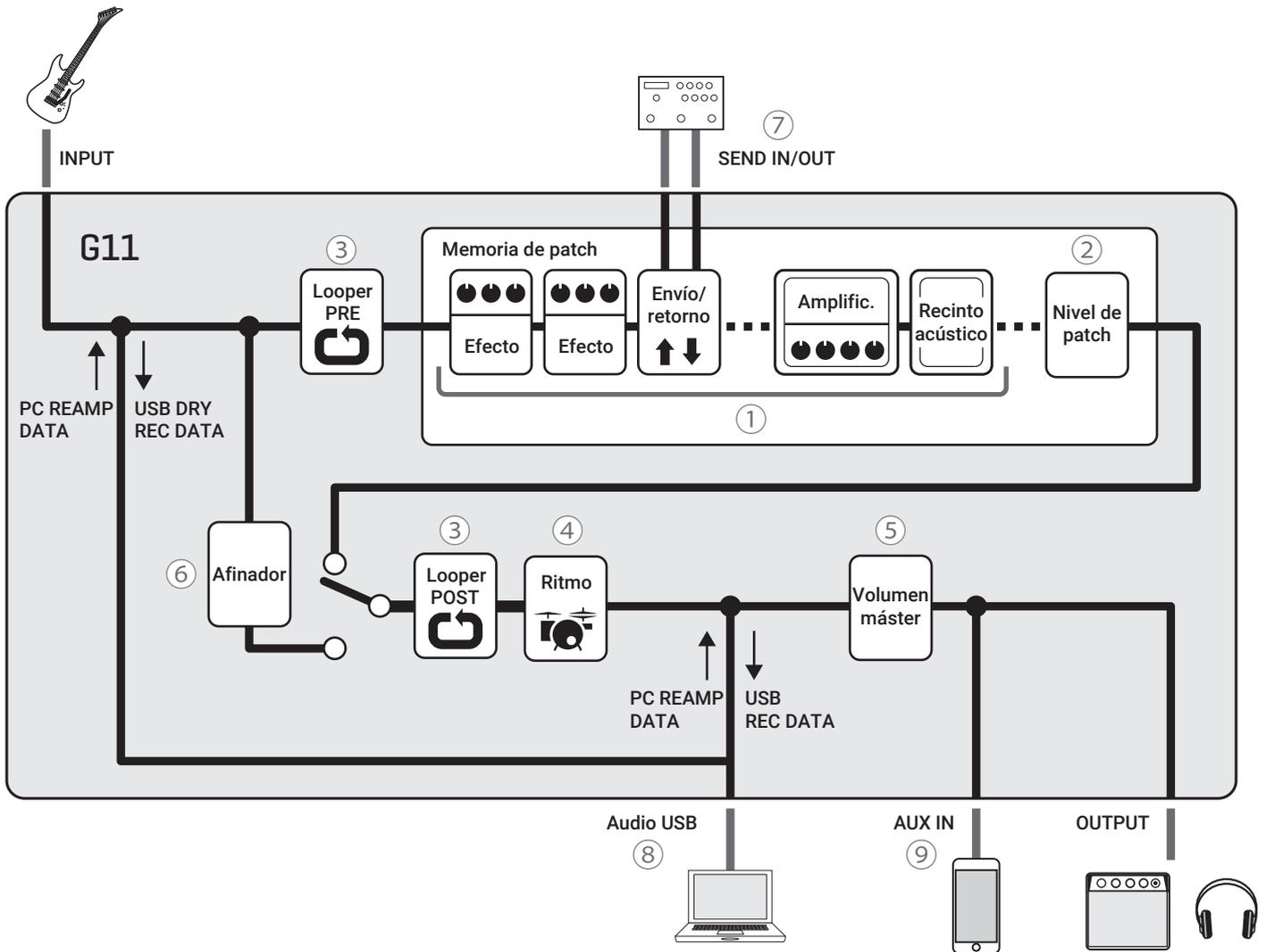
Índice

Notas acerca de este Manual de instrucciones	2	Gestión de bancos	46
Introducción	3	Cambio del orden del banco	46
Términos usados en este manual	4	Supresión de bancos	47
Índice	5	Creación de bancos	49
Resumen del G11	7	Uso de los pedales de expresión	51
Uso de la pantalla táctil	9	Uso del pedal interno	51
Nombre de las partes	11	Ajuste del pedal	53
Conexiones	17	Uso de un pedal externo	55
Encendido/apagado	18	Uso del afinador	57
Encendido	18	Activación del afinador	57
Apagado	18	Cambio de los ajustes del afinador	58
Ajuste del volumen global	19	Uso de los ritmos	60
Visualización del nombre de la memoria de patch mientras toca	20	Activación de los ritmos	60
Visualización de la cadena de efectos completa durante la interpretación	21	Ajuste de los ritmos	61
Visualización del nombre del banco durante la interpretación	22	Puesta en marcha/parada de la reproducción del ritmo	65
Ajuste de efectos	23	Patrones rítmicos	66
Activación y desactivación de efectos	23	Uso del generador de bucles (looper)	67
Modificación de amplificadores y efectos	24	Activación del looper	67
Ajuste del amplificador	27	Configuración del looper	68
Ajuste de efectos	28	Grabación y reproducción de bucles	73
Modificación del orden de los efectos	30	Sobregrabación de bucles	75
Adición de efectos	31	Borrado del bucle	76
Supresión de efectos	33	Uso de los envíos y retornos	77
Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla	34	Conexión de dispositivos MIDI	80
Ajuste del nivel de la memoria de patch	37	¿Qué puede hacer con los dispositivos MIDI conectados?.....	80
Modificación de nombres de memorias de patch ...	38	Ajustes de transmisión MIDI de memoria de patch	81
Ajuste del tempo máster	39	Otros ajustes MIDI	83
Gestión de las memorias de patch	40	Uso de respuestas de impulsos (IR)	86
Almacenamiento de memorias de patch.....	40	Asignación de respuestas de impulsos (IR)	86
Cambio del orden de las memorias de patch	42	Carga de datos de respuesta de impulso (IR).....	87
Supresión de memorias de patch	43	Uso de funciones de interface audio	89
Creación de memorias de patch	44	Instalación del controlador o driver	89
		Conexión a un ordenador o dispositivo iOS/iPadOS	90
		Ajustes como interface audio.....	91
		Conexión inalámbrica a dispositivos iOS/iPadOS ...	93
		Ajustes de la unidad	94
		Ajuste del nivel de salida de referencia	94

Ajuste de la función AUTOSAVE	95
Configuración de la función PRESELECT	96
Ajuste del brillo y contraste de la pantalla	97
Configuración del modo ECO	98
Gestión del firmware	99
Verificación de las versiones de firmware	99
Verificación de la información de licencia	100
Actualización	101
Restauración de los valores de fábrica	102
Resolución de problemas	103
Especificaciones técnicas	104
Tabla de implementación MIDI	105

Resumen del G11

Flujo de señal



- ① El sonido de entrada de la guitarra pasa a través de los efectos, amplificador y recinto acústico, en ese orden.
(→ ["Ajuste de efectos"](#) en pág. 23)
- ② El nivel de memoria de patch es ajustado.
(→ ["Ajuste del nivel de la memoria de patch"](#) en pág. 37)
- ③ Las frases grabadas pueden ser reproducidas en bucle. Puede colocar el looper tanto en posición PRE como POST.
(→ ["Uso del generador de bucles \(looper\)"](#) en pág. 67)
- ④ Puede reproducir sonidos de batería usando los patrones rítmicos internos.
(→ ["Uso de los ritmos"](#) en pág. 60)
- ⑤ El sonido global es ajustado. Este ajuste queda memorizado incluso cuando cambie de memoria de patch.
(→ ["Ajuste del volumen global"](#) en pág. 19)

- ⑥ Esta función le permite afinar la guitarra conectada.
(→ [“Uso del afinador” en pág. 57](#))
- ⑦ Puede usar hasta dos efectos externos.
(→ [“Uso de los envíos y retornos” en pág. 77](#))
- ⑧ Puede intercambiar datos audio con un ordenador a través de la función de interface audio.
(→ [“Uso de funciones de interface audio” en pág. 89](#))
- ⑨ Puede reproducir audio desde un smartphone, reproductor de audio móvil u otro dispositivo.

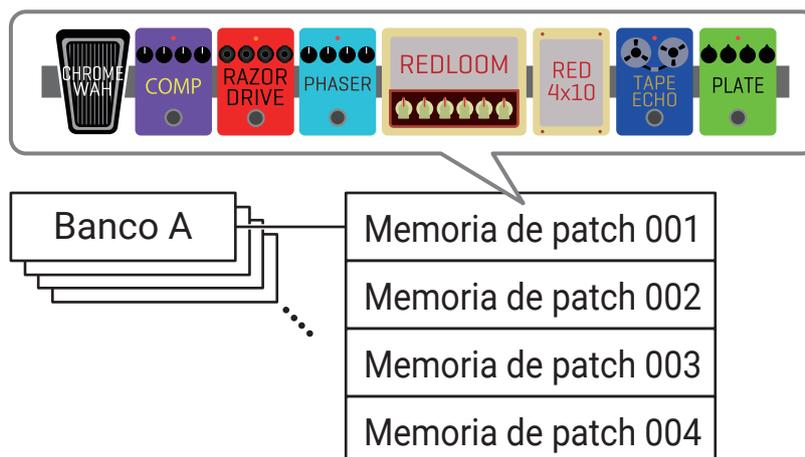
■ Resumen de la memoria (memorias de patch/bancos)

Memorias de patch

Estas memorias almacenan los efectos usados, su orden, el estado on/off y los valores de ajuste de los parámetros. Puede almacenar y recargar efectos en unidades de memoria de patch. Esta unidad le permite almacenar hasta 500 memorias de patch.

Bancos

Los bancos son grupos de 4 memorias de patch. Esta unidad puede almacenar hasta 125 bancos.



Uso de la pantalla táctil

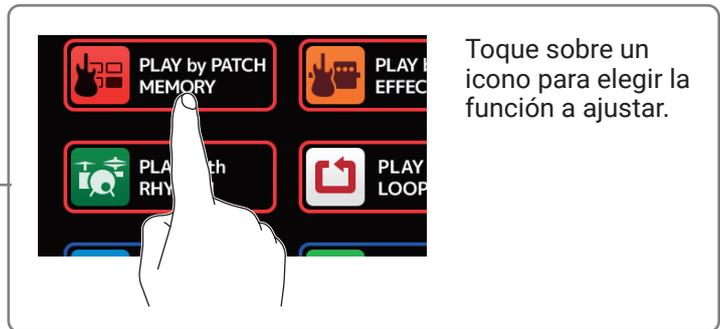
El funcionamiento y ajustes del **G11** puede ser realizado usando su pantalla táctil.

En esta sección le explicamos las distintas funciones de la pantalla táctil.

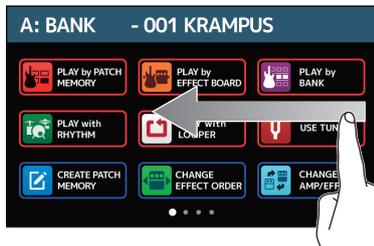
Resumen de la pantalla inicial

Esta es la pantalla que aparece en la pantalla táctil cuando encienda el **G11**.

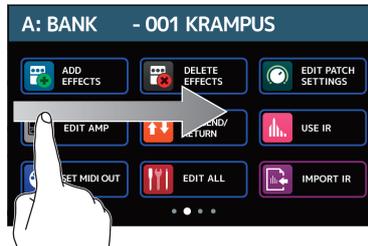
Todas las funciones están distribuidas como iconos, por lo que puede acceder fácilmente a cada una solo tocando sobre su correspondiente icono.



La pantalla inicial tiene cuatro páginas. Esto le muestra la página activa.



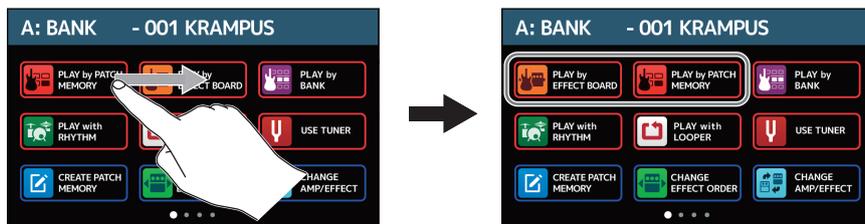
Para acceder a la página de la derecha, deslice hacia la izquierda desde el borde.



Para acceder a la página de la izquierda, deslice hacia la derecha desde el borde.

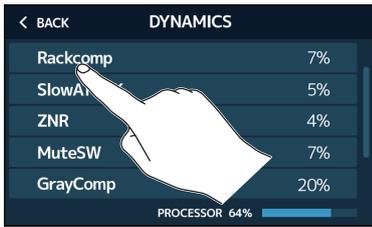
AVISO

Puede cambiar el orden de los iconos en la pantalla inicial simplemente arrastrándolos (moviéndolos a la izquierda, derecha, arriba o abajo mientras pulsa sobre ellos).

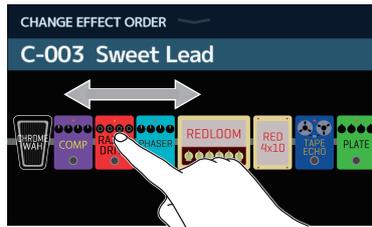


■ Uso de las pantallas de función

Toque y arrastre sobre una para usarla.



Toque un elemento para elegirlo

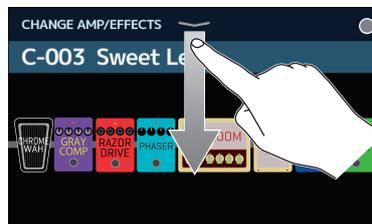


Arrastre un elemento para moverlo o ajustarlo (deslice el dedo).



■ Retorno a la pantalla inicial

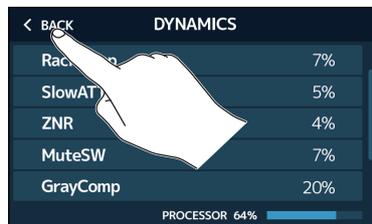
Si quiere volver a la pantalla inicial desde una pantalla de función, simplemente deslice hacia abajo desde la barra de herramientas que está en la parte superior de la pantalla táctil.



Barra de herramientas

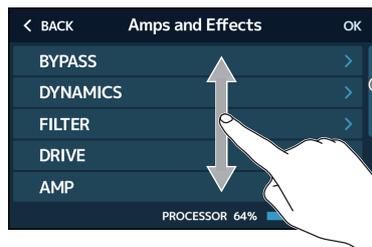
■ Retorno a la pantalla anterior

Cuando aparezca "BACK" en la parte superior izquierda de la pantalla táctil, toque sobre dicho icono para volver a la pantalla anterior.



■ Desplazamiento por listados

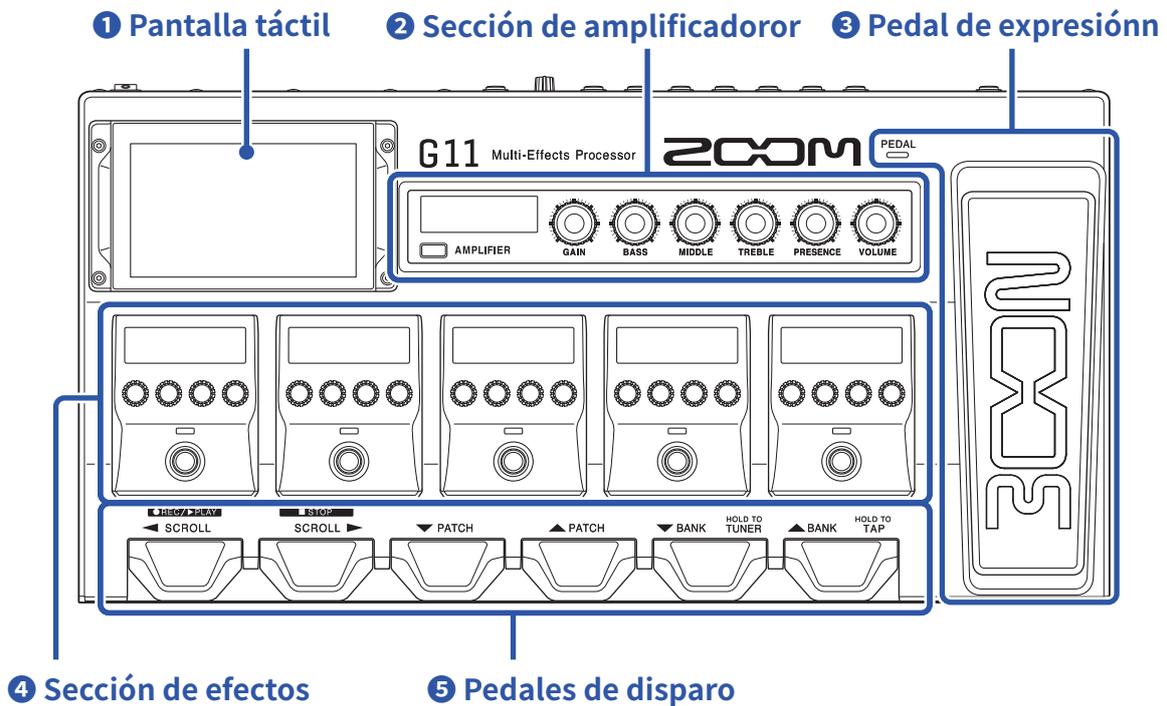
Cuando en pantalla aparezca un listado con varios elementos, en el borde derecho de la pantalla aparecerá una barra de desplazamientos. Podrá desplazarse por los elementos simplemente desplazándose hacia arriba o abajo en la pantalla táctil.



Barra de desplazamientos

Nombre de las partes

Panel superior



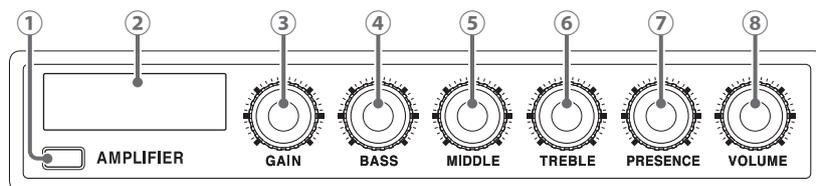
1 Pantalla táctil

Use la pantalla táctil para elegir y ajustar memorias de patch así como para realizar ajustes en el G11, por ejemplo.

Para saber los detalles de los procesos operativos, vea [“Uso de la pantalla táctil” en pág. 9](#).

2 Sección de amplificador

Use los mandos específicos y la pantalla para modificar ajustes de amplificador como haría en uno real.



1 Botón AMPLIFIER

Esto le permite encender y apagar el amplificador. (El piloto estará iluminado cuando la función esté activa).

2 Pantalla AMPLIFIER

Aquí puede ver el nombre del amplificador seleccionado y el parámetro que esté siendo ajustado.

3 Mando GAIN

Esto ajusta la ganancia.

4 Mando BASS

Esto ajusta el volumen de las frecuencias graves.

5 Mando MIDDLE

Esto ajusta el volumen de las frecuencias medias.

⑥ Mando TREBLE

Esto ajusta el volumen de las altas frecuencias.

⑦ Mando PRESENCE

Esto hace que la ganancia aumente especialmente alrededor de las frecuencias agudas.

⑧ Mando VOLUME

Esto ajusta el volumen.

NOTA

Podrá ajustar distintos elementos dependiendo del tipo de amplificador elegido.

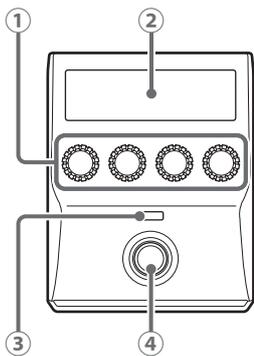
③ Pedal de expresión

Use este pedal de expresión para ajustar el volumen o un efecto wah. Pulse la puntera del pedal para activar/desactivar el efecto. ( se ilumina cuando el efecto está activo).

④ Sección de efectos

Úsela para ajustar los efectos.

Actívelos y desactívelos y ajústelos como si usase pedales de efectos.



① Mandos de parámetro

Úselos para ajustar los parámetros.

② Pantalla de efectos

Le muestra el tipo de efecto, la categoría y los parámetros.

③ Indicador de efecto

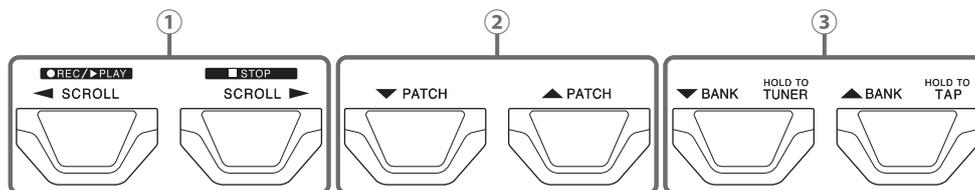
Se ilumina cuando el efecto está activo.

④ Pedal de disparo

Activa y desactiva el efecto.

⑤ Pedales de disparo

Úselos para elegir memorias de patch y bancos, para acceder al afinador y para usar el generador de bucles (looper) y los ritmos.



① Interruptores SCROLL ◀ / ▶

Sirven para ir pasando por los efectos en pantalla y que pueden ser gestionados en la sección de efectos. Cuando use el looper, le permiten grabar, detener y reproducir frases, por ejemplo. Cuando use un ritmo, le permiten poner en marcha y detener el ritmo.

② Interruptores PATCH ▼ / ▲

Le permiten seleccionar memorias de patch.

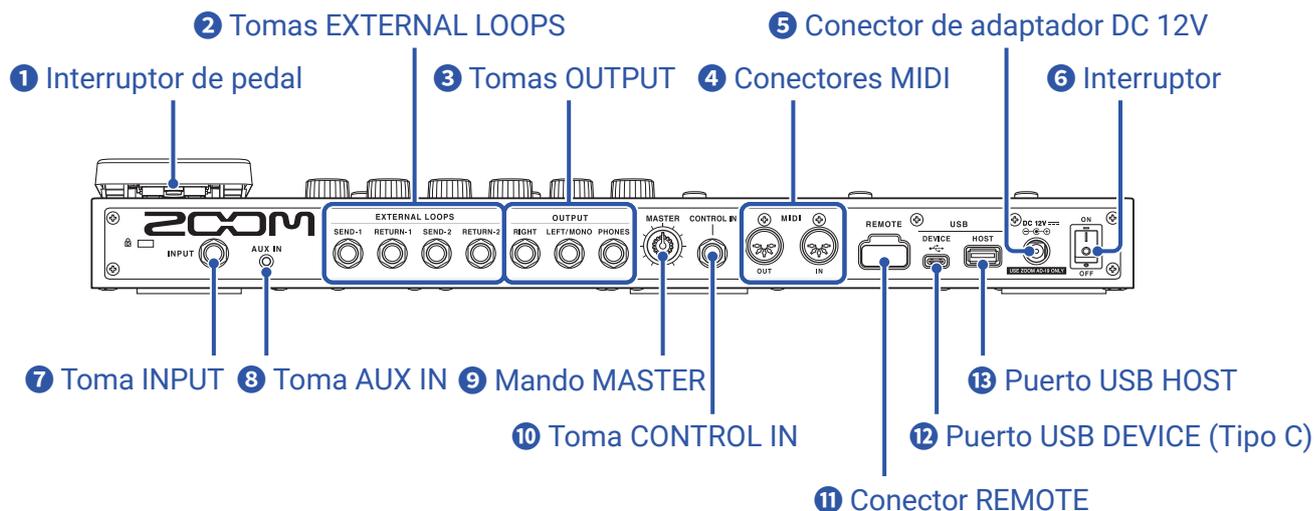
③ Interruptores Banco ▼ / ▲

Le permite elegir los bancos.

Mantenga pulsado el interruptor Banco ▼ para usar el afinador.

Mantenga pulsado el interruptor Banco ▲ para activar la introducción de la marcación de tiempo.

Panel trasero



1 Interruptor de pedal

Esto activa/desactiva el efecto del pedal de expresión.

2 Tomas EXTERNAL LOOPS

Use estas tomas para conectar efectos externos (dos).

- Conecte las tomas SEND-1 y SEND-2 a las tomas de entrada de los efectos externos.
- Conecte las tomas RETURN-1 y RETURN-2 a las salidas de los efectos externos.

3 Tomas OUTPUT

Conecte aquí un amplificador de guitarra, monitores o auriculares.

- Toma RIGHT: Conecte la toma de entrada del canal derecho cuando use una salida stereo.
- Toma LEFT/MONO: Conecte aquí un amplificador de guitarra.

Conecte la toma de entrada del canal izquierdo cuando use una salida stereo.

- Toma PHONES: Conecte aquí unos auriculares.

4 Conectores MIDI

Conecte dispositivos MIDI a estas tomas.

- Conector OUT: Conecte aquí la toma MIDI IN de un dispositivo MIDI.
- Conector IN: Conecte aquí la salida MIDI OUT de un dispositivo MIDI.

5 Conector de adaptador DC 12V

Conecte aquí el adaptador de corriente específico (ZOOM AD-19).

6 Interruptor

Esto le permite encender y apagar la unidad.

7 Toma INPUT

Conecte aquí una guitarra.

8 Toma AUX IN

Conecte aquí un reproductor musical portátil o un dispositivo similar.

9 Mando MASTER

Úselo para ajustar el volumen del **G11**.

10 Toma CONTROL IN

Conecte aquí un pedal de expresión (ZOOM FP02M) para ajustar un efecto de pedal.

11 Conector REMOTE

Conecte aquí un ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico.

Esto le permitirá el control remoto inalámbrico del **G11** desde un iPhone/iPad por medio de la app Guitar Lab para iOS/iPadOS.

12 Puerto USB DEVICE (Tipo C)

Conecte aquí un ordenador.

Podrá usar entonces el **G11** como un interface audio y podrá ser controlado por medio de Guitar Lab.

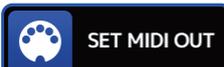
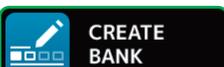
13 Puerto USB HOST

Úselo para conectar dispositivos USB flash (USB 2.0/3.0).

Utilícelo para importar datos IR y actualizar el firmware.

Pantalla inicial

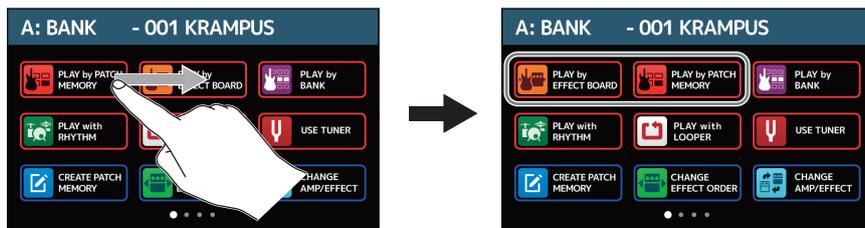
En este listado puede ver las funciones de los iconos que aparecen en la pantalla inicial.

Icono	Explicación	Icono	Explicación
 PLAY by PATCH MEMORY	Nombre de memorias de patch en grandes caracteres en la pantalla táctil para selección. (→ pág. 20)	 PLAY by EFFECT BOARD	Muestra lo efectos usados en la memoria de patch en la pantalla táctil. (→ pág. 21)
 PLAY by BANK	Permite elegir con los pedales las cuatro memorias de patch del banco. (→ pág. 22)	 PLAY with RHYTHM	Función rítmica. (→ pág. 60)
 PLAY with LOOPER	Generador de bucles o looper. (→ pág. 67)	 USE TUNER	Afinador. (→ pág. 57)
 CREATE PATCH MEMORY	Creación de memorias de patch. (→ pág. 44)	 CHANGE EFFECT ORDER	Cambio de orden de los efectos en las memorias de patch. (→ pág. 30)
 CHANGE AMP/EFFECT	Cambio de efectos y amplificadores en las memorias de patch. (→ pág. 24)	 ADD EFFECTS	Adición de efectos a las memorias de patch. (→ pág. 31)
 DELETE EFFECTS	Supresión de efectos de las memorias de patch. (→ pág. 35)	 EDIT PATCH SETTINGS	Elección de nombre de memoria de patch, niveles y ajustes MIDI OUT. (→ pág. 37 , pág. 38 , pág. 81)
 EDIT AMP	Ajustes de amplificador. (→ pág. 27)	 USE SEND/RETURN	Ajustes de envío/retorno. (→ pág. 77)
 USE IR	Función de carga IR. (→ pág. 86)	 SET MIDI OUT	Ajustes de salida MIDI de memoria de patch. (→ pág. 81)
 EDIT ALL	Edición de ajustes de todas las memorias de patch. (→ pág. 34)	 IMPORT IR	Carga de datos IR. (→ pág. 87)
 CREATE BANK	Creación de bancos. (→ pág. 49)	 CHANGE BANK ORDER	Cambio del orden de los bancos. (→ pág. 46)
 CHANGE PATCH MEMORY ORDER	Cambio del orden de las memorias de patch. (→ pág. 42)	 DELETE BANK	Supresión de bancos. (→ pág. 47)
 DELETE PATCH MEMORY	Supresión de memorias de patch. (→ pág. 43)	 SAVE PATCH MEMORY	Almacenamiento de memorias de patch. (→ pág. 40)
 SET OUTPUT	Ajuste de nivel de salida a INST o LINE. (→ pág. 94)	 SET TEMPO	Ajuste del tempo usado por los efectos, ritmo y looper. (→ pág. 39)

Icono	Explicación	Icono	Explicación
	Ajustes específicos del afinador. (→ pág. 58)		Ajustes audio USB. (→ pág. 91)
	Ajustes MIDI. (→ pág. 83)		Ajustes específicos del pedal. (→ pág. 53 , pág. 55)
	Cambio y verificación de ajustes del sistema. (→ pág. 94 , pág. 95 , pág. 96 , pág. 99)		Activa/desactiva la función AUTOSAVE. (→ pág. 95)
	Ajusta el brillo y contraste de cada pantalla y activa/desactiva el modo ECO. (→ pág. 97 , pág. 98)		

AVISO

Puede cambiar el orden de los iconos en la pantalla inicial simplemente arrastrándolos (desplazándolos a la izquierda, derecha, arriba o abajo mientras pulsa sobre ellos).



Conexiones

Efectos externos (2 bucles)

Conecte las tomas SEND 1/2 a las entradas de los efectos y RETURN 1/2 a las salidas de los efectos.

Dispositivo MIDI externo

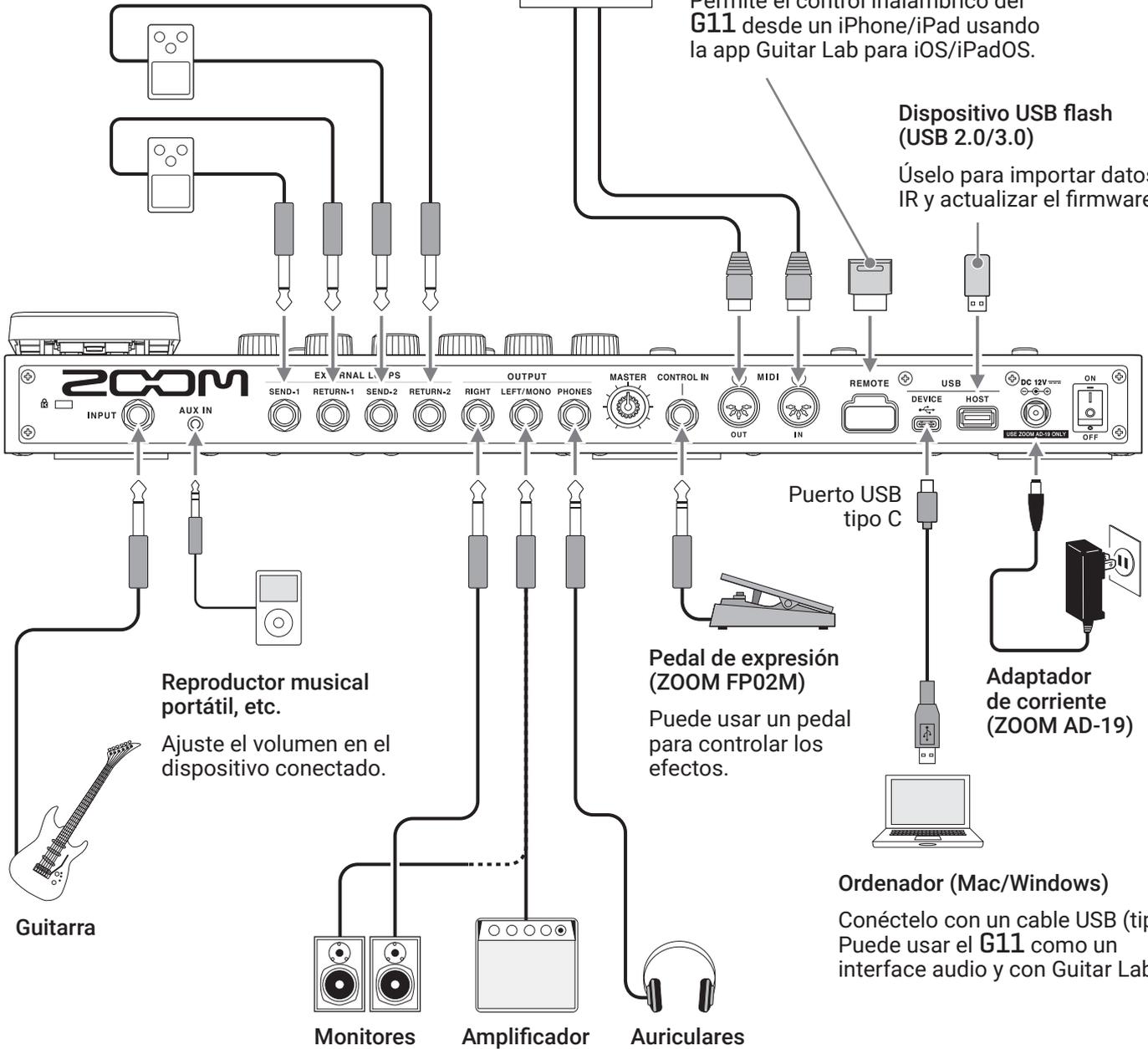
Utilice cables MIDI. Puede usar el **G11** con un dispositivo MIDI externo.

ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico

Permite el control inalámbrico del **G11** desde un iPhone/iPad usando la app Guitar Lab para iOS/iPadOS.

Dispositivo USB flash (USB 2.0/3.0)

Úselo para importar datos IR y actualizar el firmware.



Reproductor musical portátil, etc.

Ajuste el volumen en el dispositivo conectado.

Pedal de expresión (ZOOM FP02M)

Puede usar un pedal para controlar los efectos.

Puerto USB tipo C

Adaptador de corriente (ZOOM AD-19)

Ordenador (Mac/Windows)

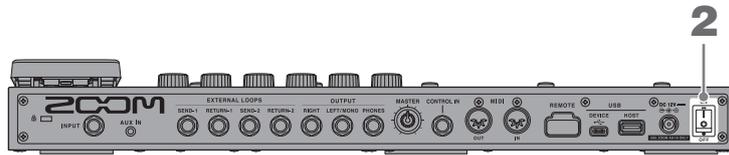
Conéctelo con un cable USB (tipo C). Puede usar el **G11** como un interface audio y con Guitar Lab.

AVISO

Puede usar el ordenador o la app Guitar Lab para iOS/iPadOS para gestionar las memorias de patch y editar y añadir efectos. Puede descargar la app Guitar Lab desde la web de ZOOM (zoomcorp.com).

Encendido/apagado

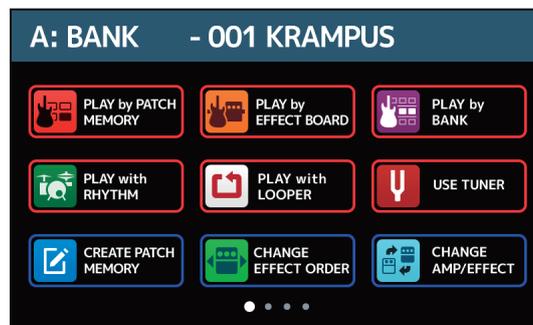
Encendido



1. Reduzca al mínimo el volumen del amplificador/monitores.

2. Coloque  en ON.

Esto enciende el **G11** y hace que aparezca la pantalla inicial en la pantalla táctil.



3. Suba el volumen del amplificador/monitores.

Resumen del modo ECO

- Por defecto este modo está activo y la unidad se apaga automáticamente si no la usa durante 10 horas.
- También puede desactivar este modo ECO. (→ [“Configuración del modo ECO” en pág. 98](#))

AVISO

Cuando encienda la unidad, recuperará el último estado que tenía la última vez que la apagó.

Apagado

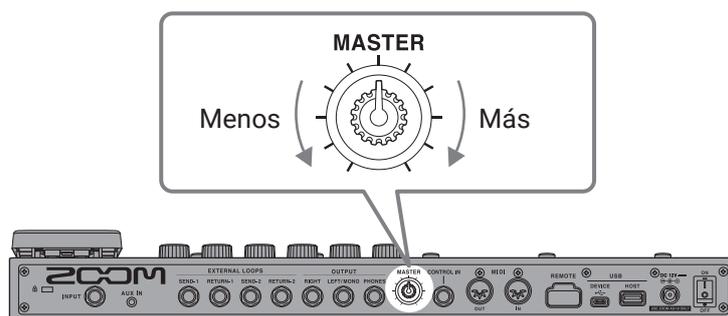
1. Reduzca al mínimo el volumen del amplificador/monitores.

2. Coloque  en OFF.

La pantalla táctil quedará en negro.

Ajuste del volumen global

Puede ajustar el volumen de salida del **G11**.



NOTA

- El rango de ajuste va de $-\infty$ a +6 dB.
- Cuando el mando esté en la posición central, el ajuste será de 0 dB.

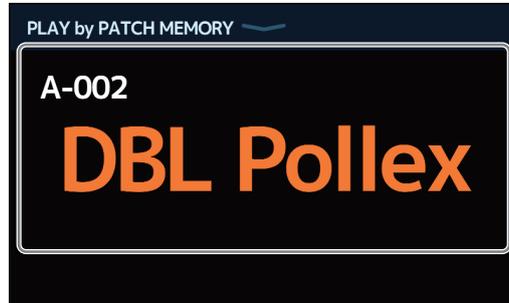
AVISO

Puede ajustar el nivel de salida del **G11** para adaptarlo al dispositivo de salida. (→ [“Ajuste del nivel de salida de referencia”](#) en pág. 94)

Visualización del nombre de la memoria de patch mientras toca

Para una mayor facilidad de selección, los nombres de las memorias de patch pueden aparecer en grandes caracteres en la pantalla táctil.

1. Toque sobre  en la pantalla inicial.



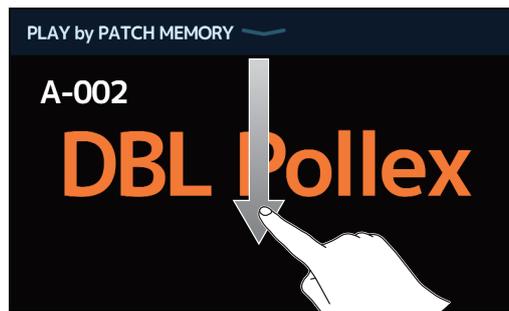
Memoria de patch activa

2. Deslícese hacia arriba o abajo por la pantalla táctil para elegir memorias de patch.

- Para elegir la memoria de patch siguiente.



- Para elegir la memoria de patch anterior.

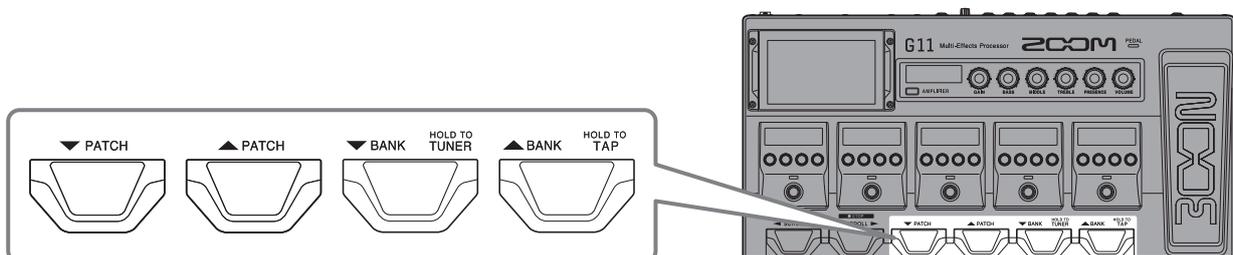


AVISO

También puede elegir la memoria de patch anterior/siguiente pulsando

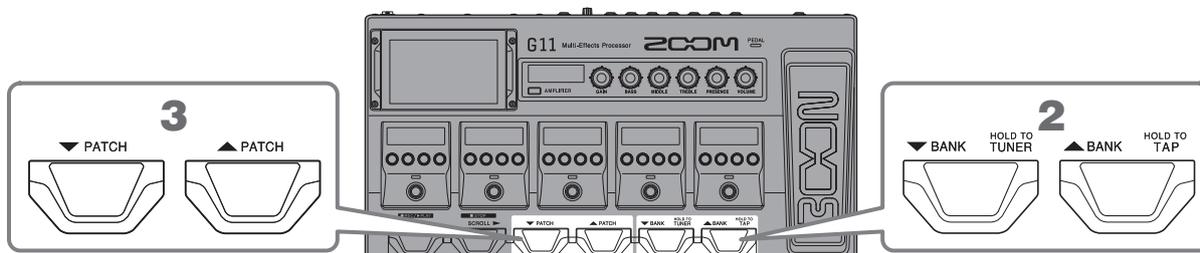


Puede elegir la memoria de patch del banco anterior/siguiente pulsando



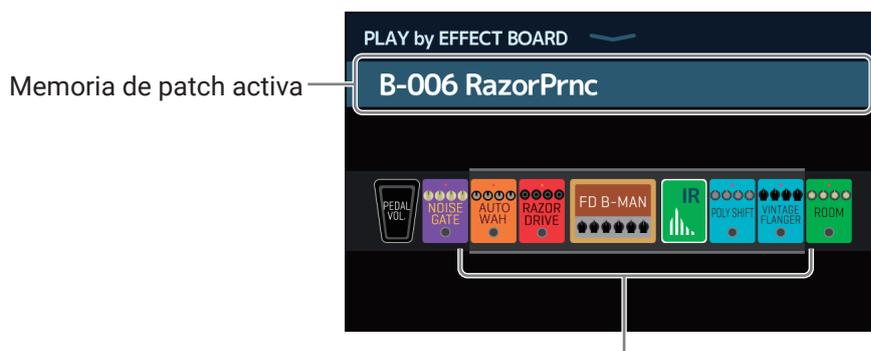
Visualización de la cadena de efectos completa durante la interpretación

Puede seleccionar memorias de patch usando los pedales mientras comprueba qué efectos y amplificadores están activos en esas memorias.



1. Toque en la pantalla inicial.

Podrá ver a simple vista todos los efectos y el amplificador usado en la memoria de patch.



Aparecerán los efectos que pueden ser gestionados en la sección de efectos.

2. Pulse o .

Esto seleccionará el banco

3. Pulse o .

Esto seleccionará la memoria de patch.

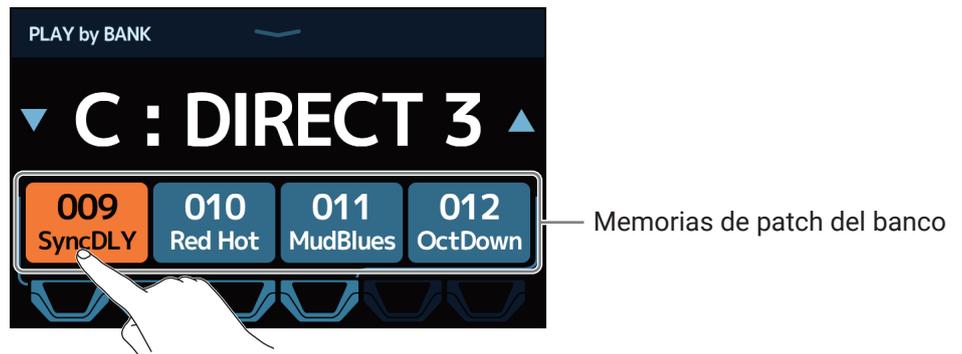
Visualización del nombre del banco durante la interpretación

Puede visualizar un banco en la pantalla táctil, y las cuatro memorias de patch contenidas dentro de dicho banco pueden ser seleccionadas con solo una pulsación.

1. Toque  en la pantalla inicial.
2. Toque ▼ o ▲ en cualquiera de los lados del nombre del banco para elegir el banco que quiera.



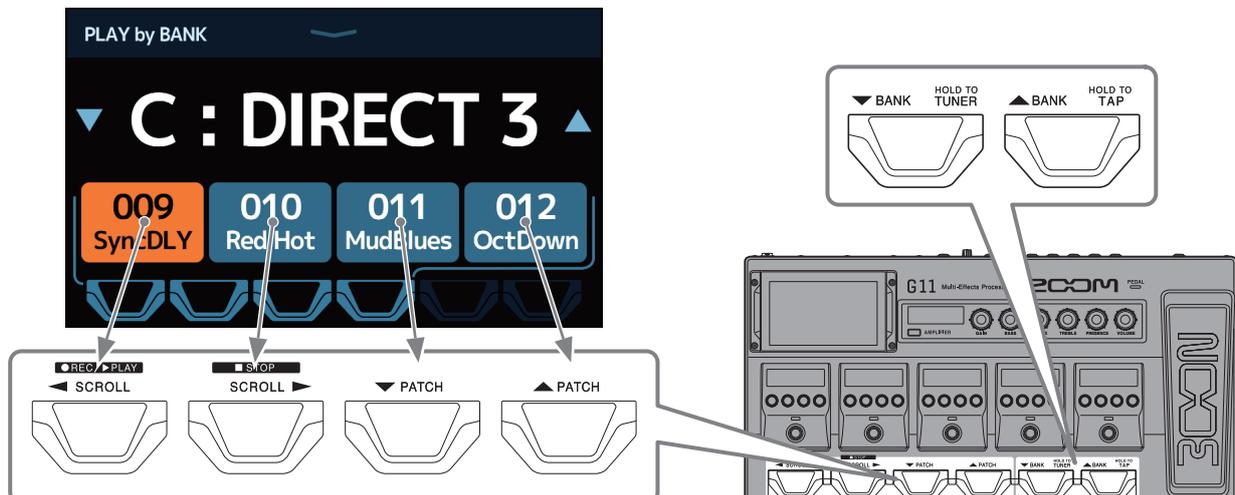
3. Toque la memoria de patch que quiera.
La memoria de patch seleccionada quedará resaltada (en vídeo inverso).



AVISO

Cuando esté activa la función PLAY by BANK, las memorias de patch visualizadas podrán ser seleccionadas directamente con solo pulsar los pedales.

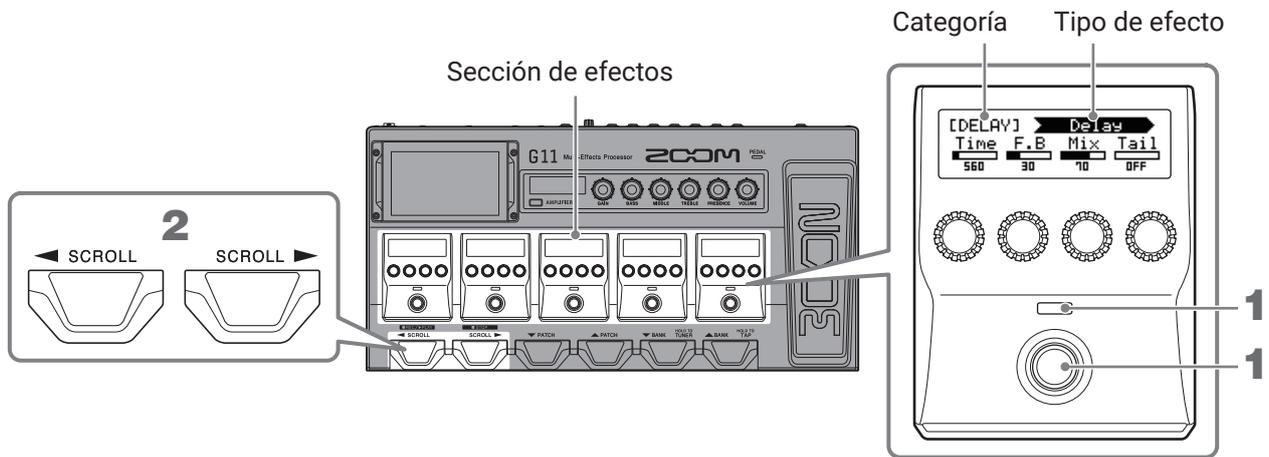
Pulse  /  para elegir el banco anterior/siguiente.



Ajuste de efectos

Activación y desactivación de efectos

Use la sección de efectos para activar y desactivar los efectos individuales usados en una memoria de patch.



1. Pulse .

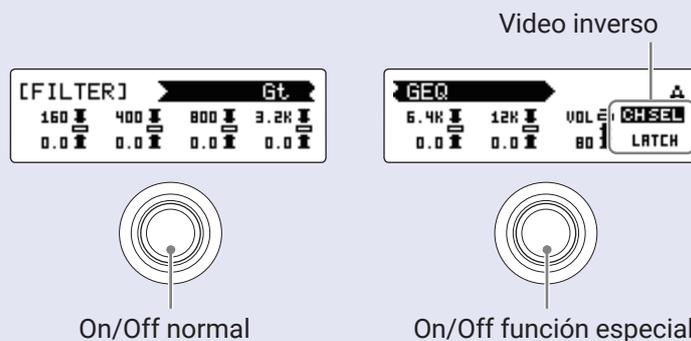
Esto activa/desactiva el efecto.

El indicador del efecto se iluminará cuando esté activo.

2. Si una memoria de patch usa seis efectos o más, pulse  o  para desplazarse por los efectos. En la sección de efectos podrá gestionar hasta cinco efectos. Si un efecto que quiera activar/desactivar no aparece en la sección de efectos, desplácese a izquierda/derecha para visualizarlo.

NOTA

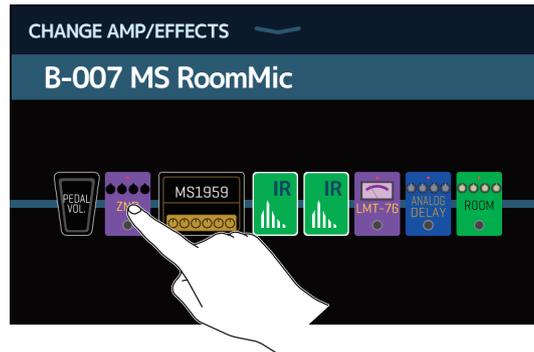
Algunos tipos de efectos grandes (→ [pág. 29](#)) tienen funciones especiales asignadas a . La función de parámetro asignado a  aparece en la pantalla del efecto en video inverso (letras blancas sobre fondo oscuro).



Modificación de amplificadores y efectos

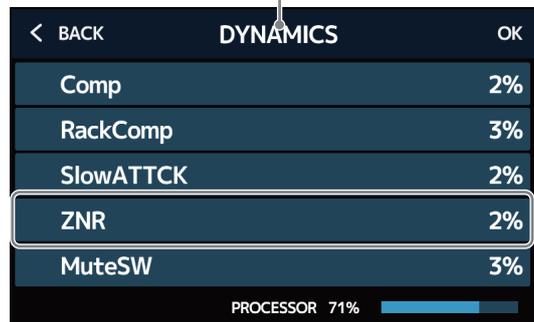
El amplificador y los efectos de una memoria de patch pueden ser modificados de la forma que quiera.

1. Elija la memoria de patch que contenga el amplificador o efectos que quiera cambiar.
2. Toque  en la pantalla inicial.
3. Toque sobre el amplificador o el efecto que quiera modificar.



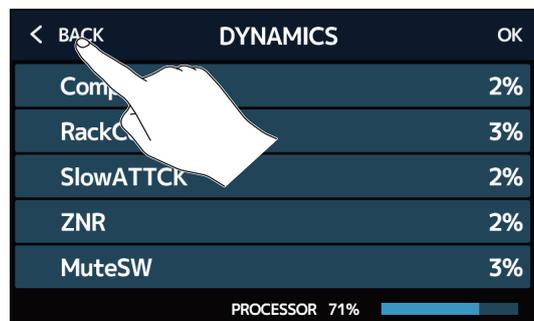
El amplificador o efecto sobre el que haya pulsado aparecerá en una lista.

Nombre de categoría

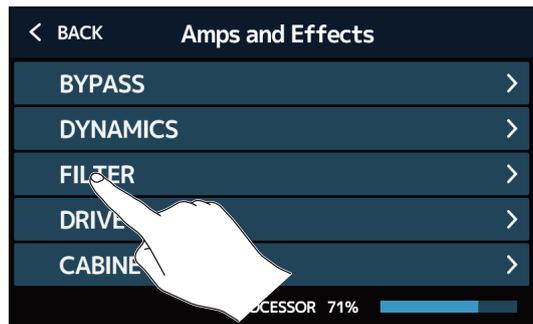


4. Pase directamente al paso 6 si quiere elegir otro amplificador o efecto de la misma categoría.

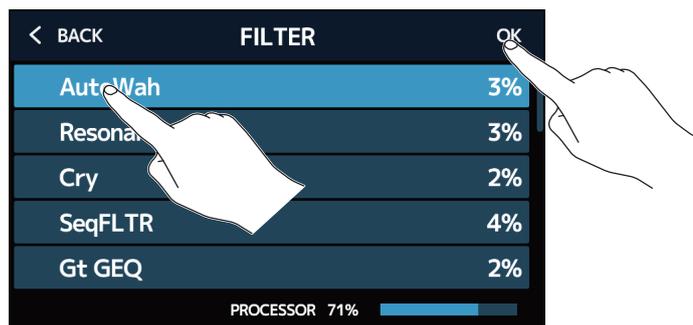
Toque BACK si quiere elegir un efecto de otra categoría diferente.



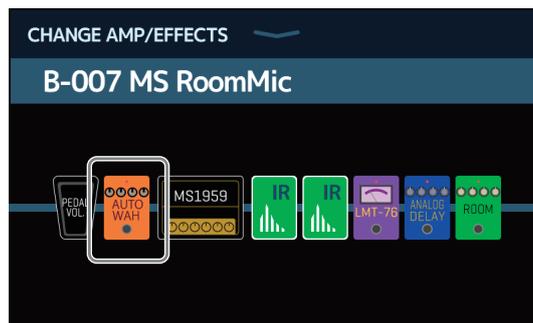
5. Toque sobre una categoría para seleccionarla.



6. Toque sobre un amplificador o efecto para seleccionarlo. Después, toque sobre OK.



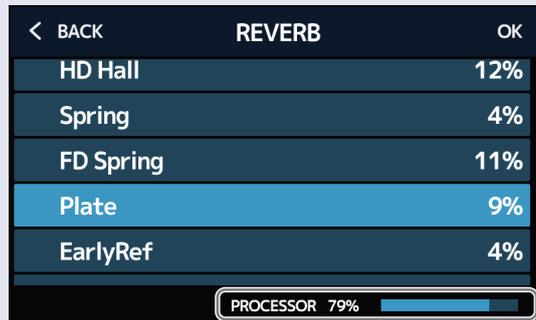
Esto hará que cambie al amplificador o efecto seleccionado.



Número de efectos en las memorias de patch

El **G11** le permite combinar libremente hasta 10 efectos. No obstante, deberá elegir combinaciones de efectos que no hagan que el procesador se sobrecargue por encima de su 100%.

El estado de procesado puede ser comprobado en las pantallas de selección de las categorías y efectos.



Estado de procesador

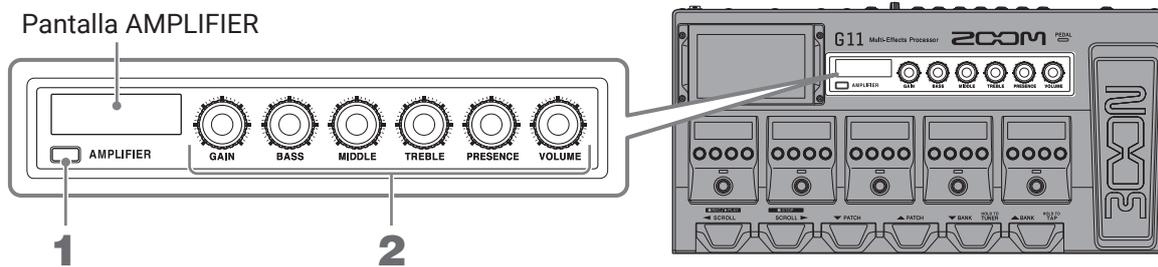
Si la potencia de procesado es sobrepasada aparecerá el siguiente mensaje y dicho efecto quedará en bypass (anulado).



Cambie o elimine el amplificador o uno de los efectos para terminar con esa condición.

Ajuste del amplificador

Use la sección de amplificador para ajustar el amplificador elegido en la memoria de patch.



1. Pulse AMPLIFIER.

Esto activa/desactiva el amplificador. (El piloto se ilumina cuando está activo).

El nombre del amplificador seleccionado aparecerá en la pantalla AMPLIFIER.

2. Gire

Estos mandos ajustan, de izquierda a derecha, la ganancia, graves, medios, agudos, presencia y volumen.

Cuando ajuste el amplificador, los valores de los parámetros aparecerán en la pantalla AMPLIFIER.

NOTA

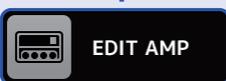
Los elementos que puedan ser ajustados dependen del amplificador seleccionado.

AVISO

Modificación del amplificador (→ [“Modificación de amplificadores y efectos”](#) en [pág. 24](#))

Ajuste del amplificador con la pantalla táctil

Toque EDIT AMP en la pantalla inicial.



Nombre del amplificador

Arrastre un mando arriba o abajo para ajustarlo.

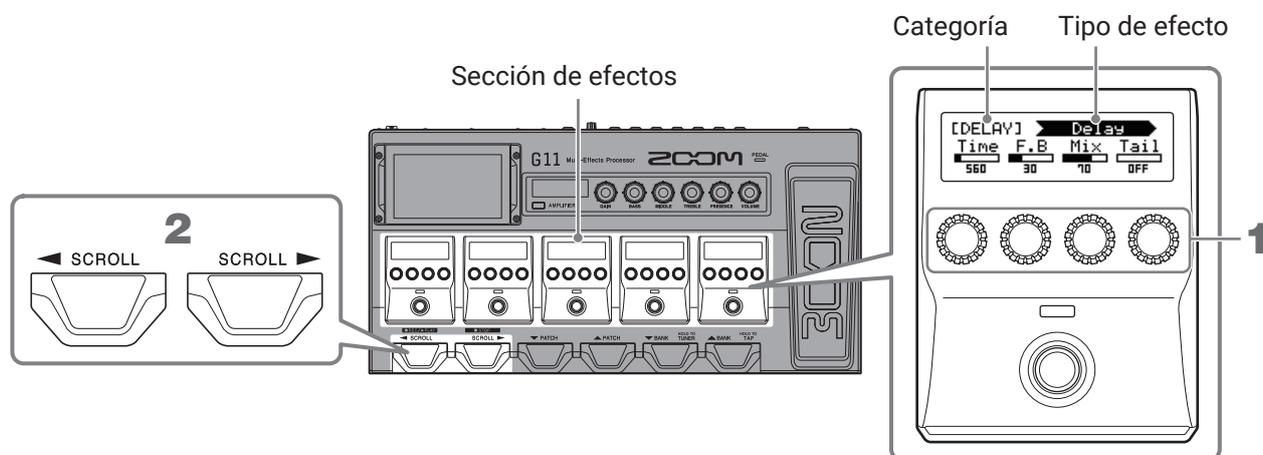


Toque el interruptor para cambiar el ajuste.

- Los parámetros que pueden ser ajustados y configurados dependen del tipo de amplificador. (Algunos parámetros pueden ser ajustados y configurados únicamente usando la pantalla táctil).
- Los ajustes realizados en los valores de la sección de amplificador serán reflejados en la pantalla táctil.

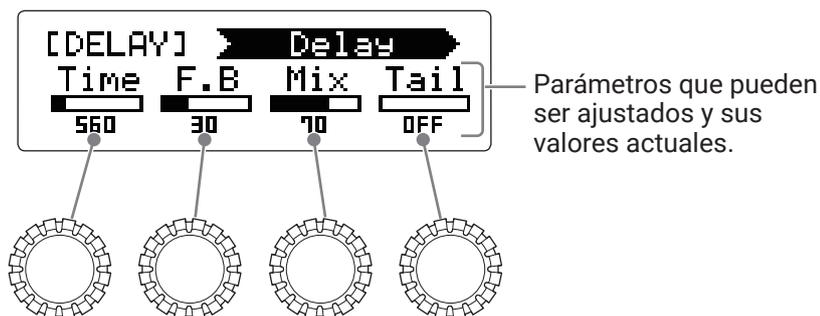
Ajuste de efectos

Use la sección de efectos para ajustar los efectos individuales usados en una memoria de patch.



1. Gire  para ajustar un parámetro de efecto.

El mando ajusta el parámetro que aparece justo encima de él en la pantalla.



2. Si una memoria de patch usa seis efectos o más, pulse  o  para desplazarse por ellos.

En la sección de efectos puede ajustar hasta cinco efectos distintos. Si en la sección de efectos no aparece un efecto que quiera ajustar, desplácese a izquierda o derecha para visualizarlo.

Pantalla PLAY by EFFECT BOARD



Aparecen los efectos que pueden ser ajustados en la sección de efectos

NOTA

- Cuando la función AUTOSAVE esté activa (ON), cualquier cambio que realice en las memorias de patch será almacenados de forma automática. (Por defecto esta función está activa). (→ [“Ajuste de la función AUTOSAVE” en pág. 95](#))
- Las memorias de patch no serán almacenadas de forma automática si la función AUTOSAVE está en OFF. Cuando el contenido de una memoria de patch haya sido modificado, en la esquina superior derecha de la pantalla táctil aparecerá el icono  para indicarle que los valores activos son diferentes a los almacenados. Toque sobre este icono para acceder a la pantalla de almacenamiento de memoria de patch y almacene los ajustes si es necesario. (→ [“Almacenamiento de memorias de patch” en pág. 40](#))

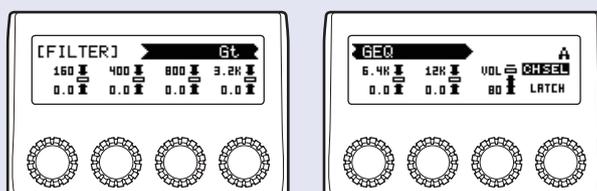


AVISO

- Ajustes Time, Rate y otros parámetros de efectos a notas musicales para sincronizarlos con el tempo. (→ [“Ajuste del tempo máster” en pág. 39](#))
- Para ver las explicaciones relativas a cada efecto, vea Guitar Lab.
- Modificación de efectos (→ [“Modificación de amplificadores y efectos” en pág. 24](#))
- Adición de efectos (→ [“Adición de efectos” en pág. 31](#))
- Supresión de efectos (→ [“Supresión de efectos” en pág. 33](#))

Efectos grandes

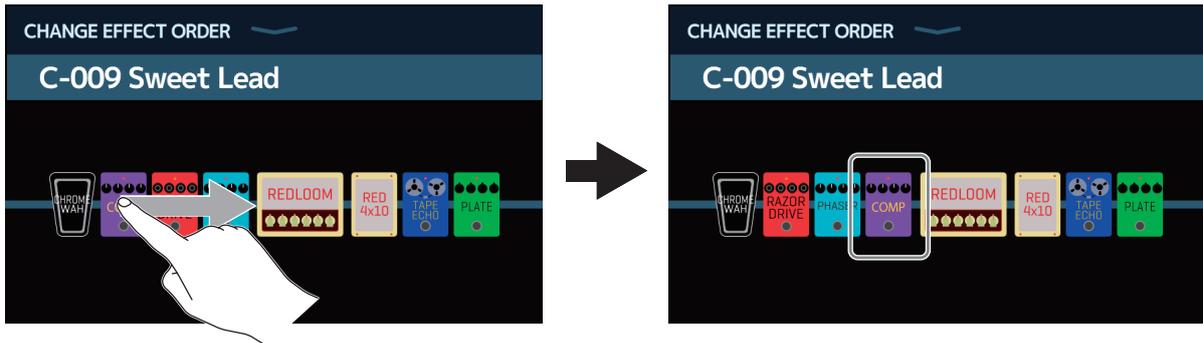
Dependiendo de la cantidad de parámetros ajustables, algunos efectos usan dos partes de la sección de efectos. A estos se les conoce como “efectos grandes”. En estos casos, los parámetros se distribuyen en dos partes de la sección de efectos.



Modificación del orden de los efectos

Los efectos de una memoria de patch pueden ser reordenados de la forma que quiera.

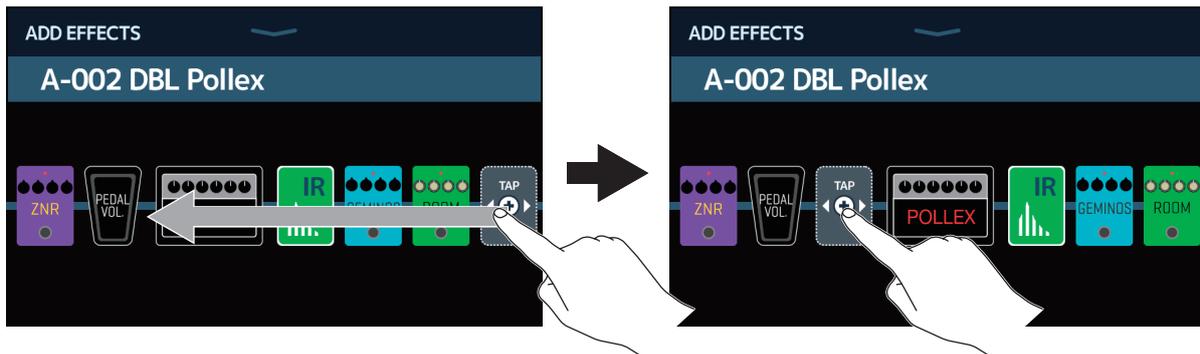
1. Elija la memoria de patch que quiera reordenar.
2. Toque  en la pantalla inicial.
3. Arrastre el icono de un efecto para desplazarlo a la posición que quiera.



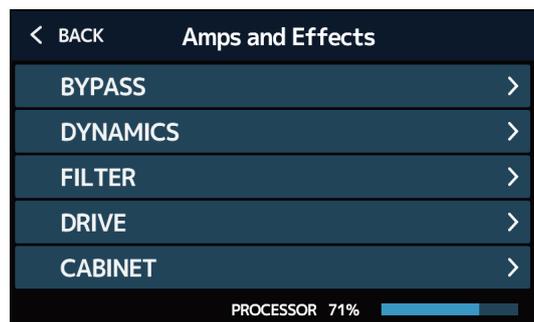
Adición de efectos

Puede añadir efectos a las memorias de patch de la forma que quiera.

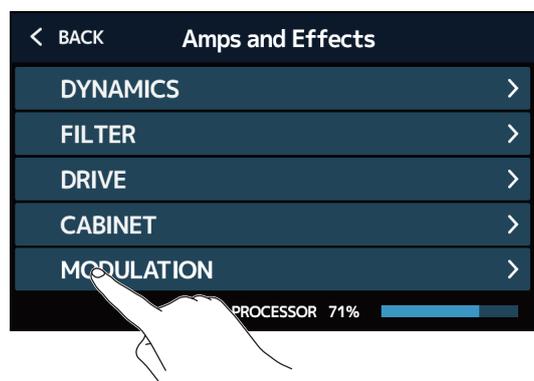
1. Elija la memoria de patch a la que quiera añadir un efecto.
2. Toque  en la pantalla inicial.
3. Arrastre el icono TAP hasta la posición en la que quiera añadir el efecto. Después, pulse sobre el icono TAP.



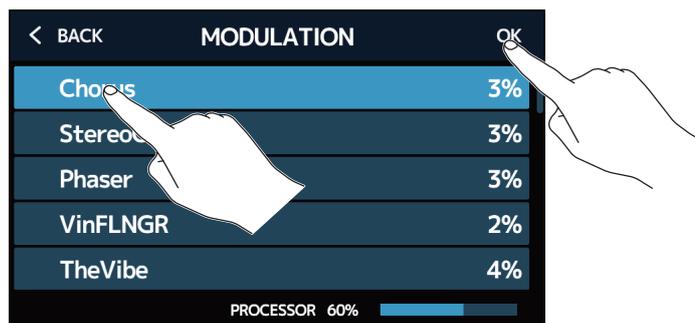
Esto hará que aparezca la pantalla de selección de categoría.



4. Toque sobre la categoría del efecto que quiera añadir.



5. Toque sobre un amplificador o efecto para elegirlo. Después, toque sobre OK.



El efecto que haya seleccionado será añadido.



El icono TAP volverá a aparecer, por lo que podrá añadir tantos efectos como sea necesario repitiendo los pasos 3–5.

NOTA

Puede combinar libremente hasta 10 en el **G11**. (→ [“Número de efectos en las memorias de patch” en pág. 26](#))

Supresión de efectos

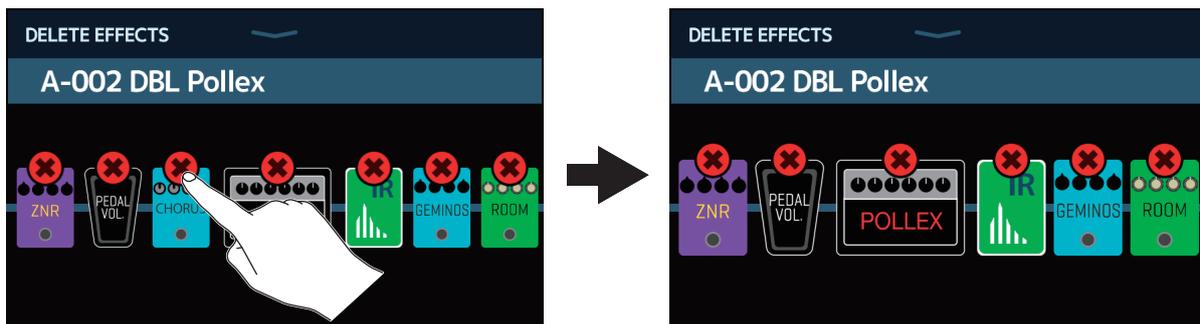
Puede eliminar de las memorias de patch los efectos que ya no necesite.

1. Elija la memoria de patch de la que quiera eliminar un efecto.

2. Toque  en la pantalla inicial.

3. Toque el icono  del efecto que quiera eliminar.

El efecto seleccionado será eliminado.



Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla

Las operaciones de edición de una memoria de patch pueden ser realizadas en una única pantalla.

1. Elija la memoria de patch que quiera editar.
2. Toque  en la pantalla inicial.
3. Edite la memoria de patch.

■ Activación y desactivación de amplificador y efectos

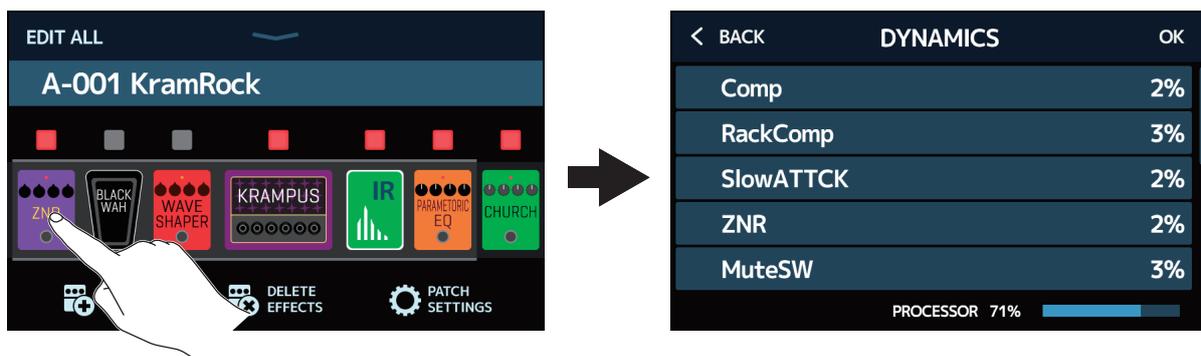
Toque en el indicador que está encima de un amplificador o efecto para activarlo/desactivarlo.



Cuando la función esté activa el indicador estará iluminado en rojo y se apagará cuando esté desactivada.

■ Cambio de amplificadores y efectos

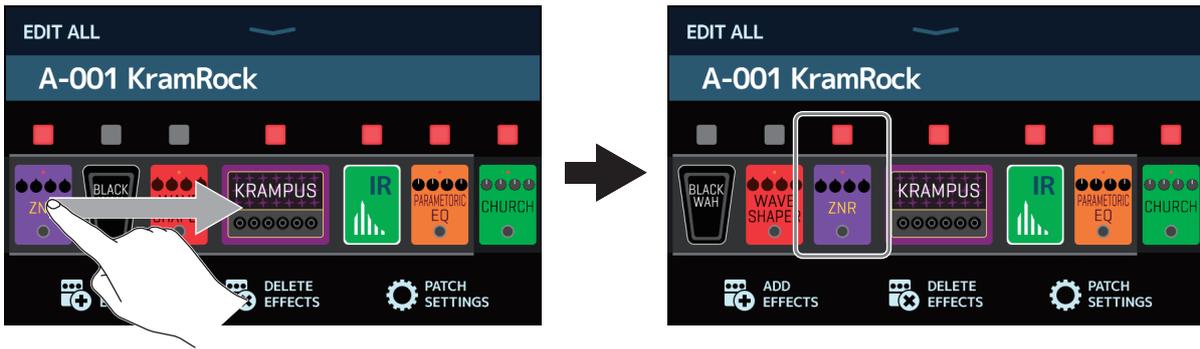
Toque sobre el amplificador o efecto que quiera cambiar.



El amplificador o efecto sobre el que haya tocado aparecerá en un listado. Para cambiarlo, siga los pasos descritos en [“Modificación de amplificadores y efectos” en pág. 24.](#)

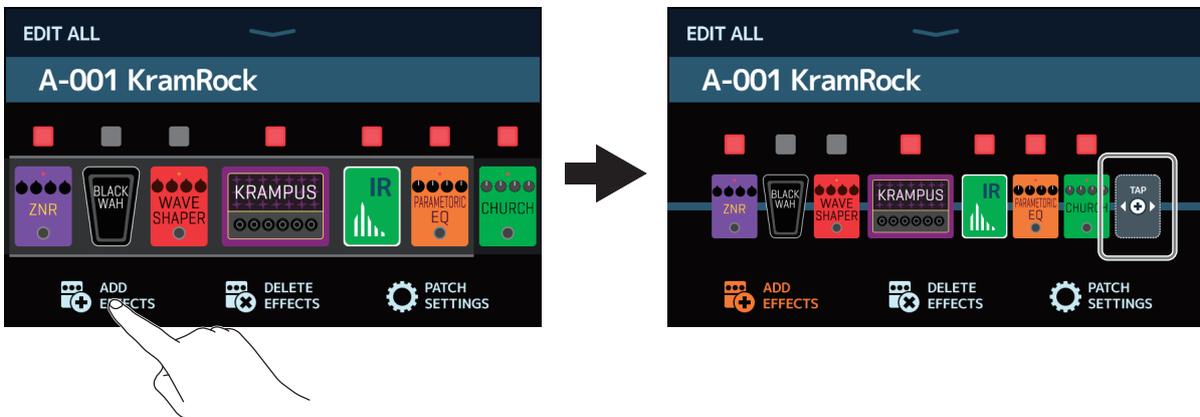
Cambio del orden de los efectos

Arrastre el icono de un tipo de efecto para desplazarlo hasta la posición deseada.



Adición de efectos

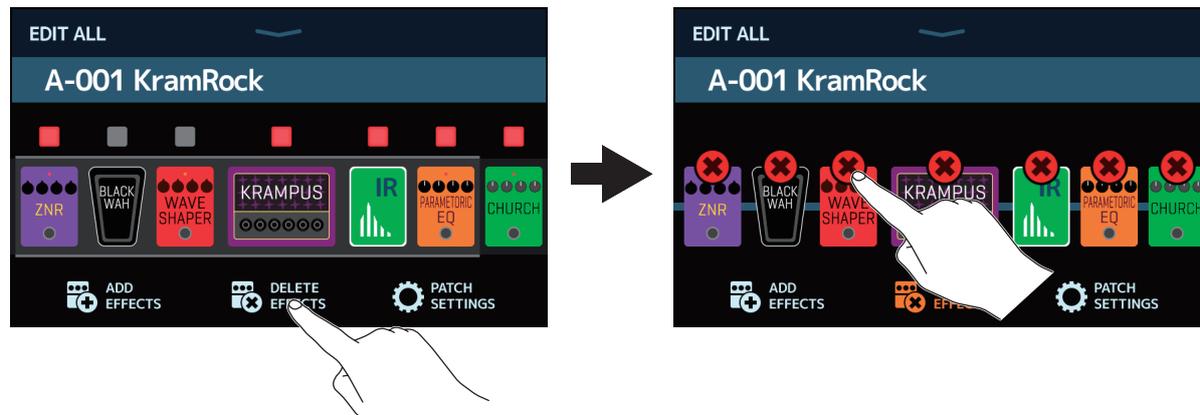
Toque sobre ADD EFFECTS.



Aparecerá el icono TAP. Para añadir un efecto siga los pasos detallados en ["Adición de efectos" en pág. 31](#).

Supresión de efectos

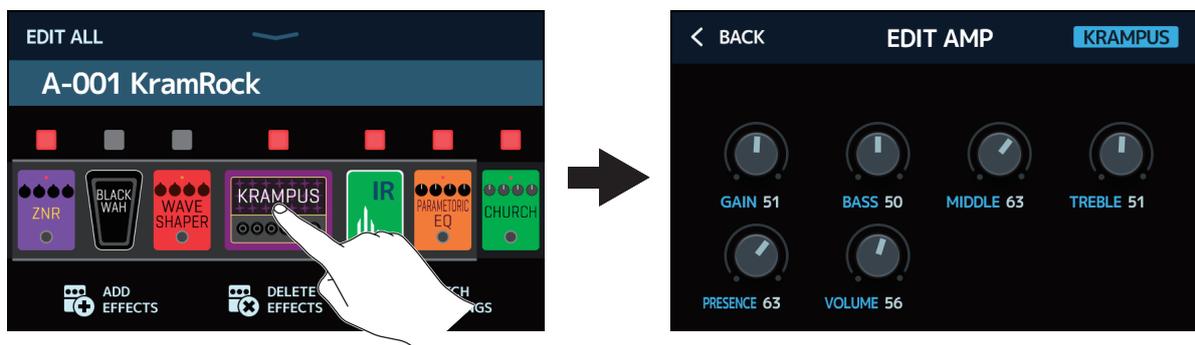
Toque en DELETE EFFECTS.



Toque el icono  del efecto que quiera eliminar para suprimirlo de la memoria de patch.

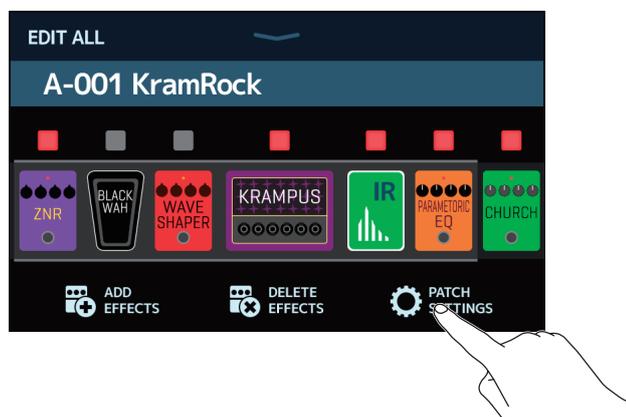
Ajuste del amplificador

Siga tocando sobre el icono del amplificador durante un momento para hacer que aparezca la pantalla de ajustes de amplificador. Para ajustarlo, siga los pasos detallados en [“Ajuste del amplificador” en pág. 27.](#)



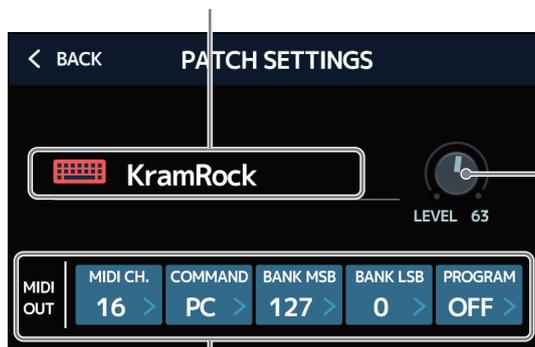
Realización de ajustes de la memoria de patch

Toque en PATCH SETTINGS.



Podrá realizar los ajustes siguientes.

Toque para cambiar el nombre de la memoria de patch.
(→ [“Modificación de nombres de memorias de patch” en pág. 38](#))



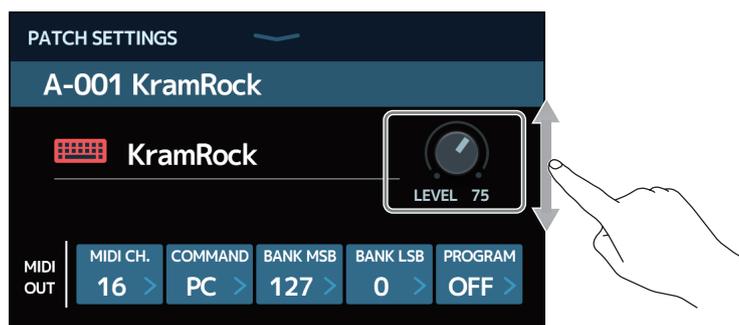
Arrastre para ajustar el volumen de la memoria de patch.
(→ [“Ajuste del nivel de la memoria de patch” en pág. 37](#))

Toque para ajustar la salida MIDI de la memoria de patch.
(→ [“Ajustes de transmisión MIDI de memoria de patch” en pág. 81](#))

Ajuste del nivel de la memoria de patch

Puede ajustar de forma independiente el nivel de cada memoria de patch.

1. Elija la memoria de patch para la que quiera ajustar el nivel.
2. Toque  en la pantalla inicial.
3. Arrastre el mando LEVEL para ajustar el volumen.



AVISO

Puede ajustar el nivel entre 0 y 120.

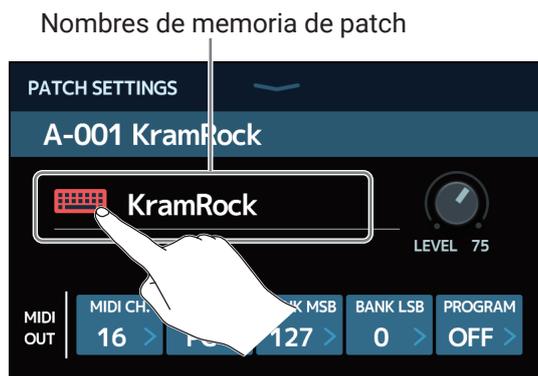
Modificación de nombres de memorias de patch

Puede modificar los nombres de las memorias de patch.

1. Elija la memoria de patch cuyo nombre quiera modificar.

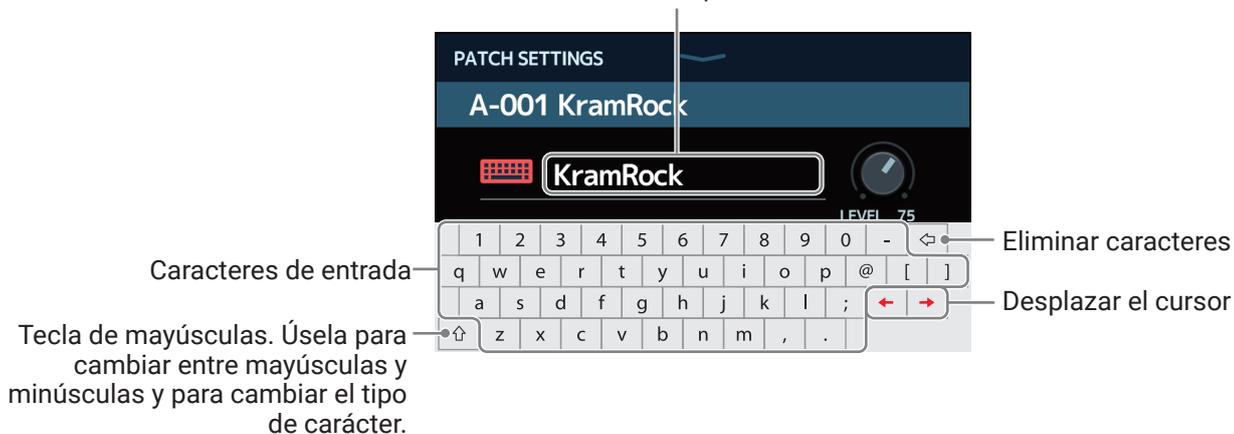
2. Toque  en la pantalla inicial.

3. Toque  para hacer que aparezca un teclado.



4. Toque en el teclado e introduzca el nombre que quiera para la memoria de patch.

Zona de introducción de caracteres
El cursor muestra la posición de entrada



NOTA

Puede utilizar los caracteres y símbolos siguientes:

! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } (espacio) A-Z, a-z, 0-9

5. Toque  para confirmar el nuevo nombre de la memoria de patch.

Volverá a aparecer la pantalla anterior.

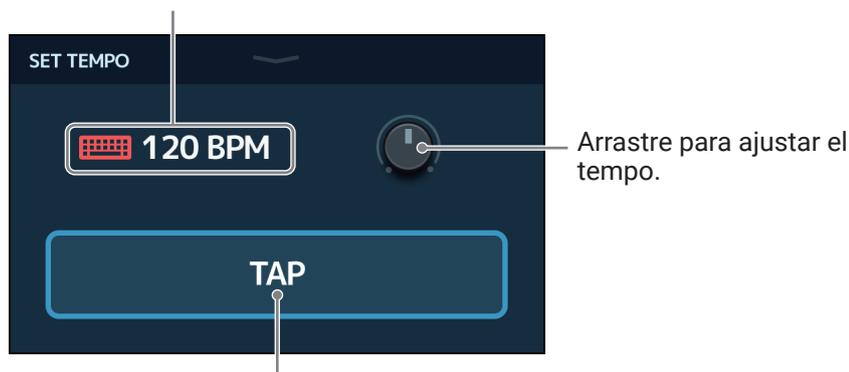
Ajuste del tempo máster

Puede ajustar el tempo usado por los ritmos, el generador de bucles, los efectos de retardo y algunos efectos de modulación.

1. Toque  en la pantalla inicial.

2. Ajuste el tempo.

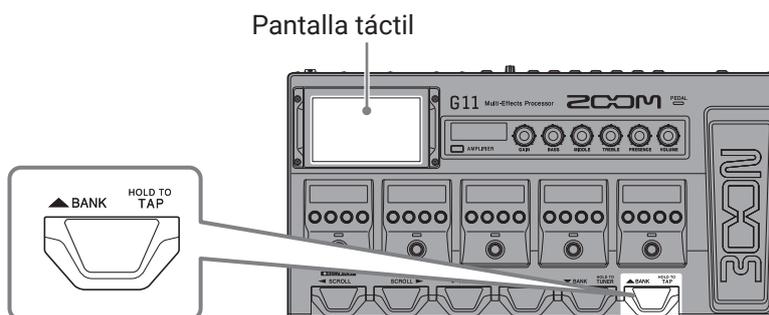
Aquí puede ver el tempo activo.
Toque para que aparezca un teclado que le permitirá la introducción directa del tempo.



Púselo rítmicamente para ajustar el tempo al intervalo marcado.

AVISO

- Puede ajustar el valor del tempo entre 40 y 250 ♩ por minuto.
- Mantenga pulsado  para acceder a la pantalla de tempo en la pantalla táctil. Después, pulse rítmicamente  a la velocidad deseada para ajustar el tempo.



Gestión de las memorias de patch

Almacenamiento de memorias de patch

Cuando la función AUTOSAVE esté en OFF (por defecto esta función está en ON), los ajustes de efectos y amplificadores, ajustes de nivel y otras modificaciones no serán almacenadas automáticamente. En ese caso deberá almacenar dichos cambios de forma manual.

Las memorias de patch también pueden ser almacenadas en ubicaciones distintas a las originales.

AVISO

Para más detalles acerca de la función AUTOSAVE, vea ["Ajuste de la función AUTOSAVE" en pág. 95.](#)

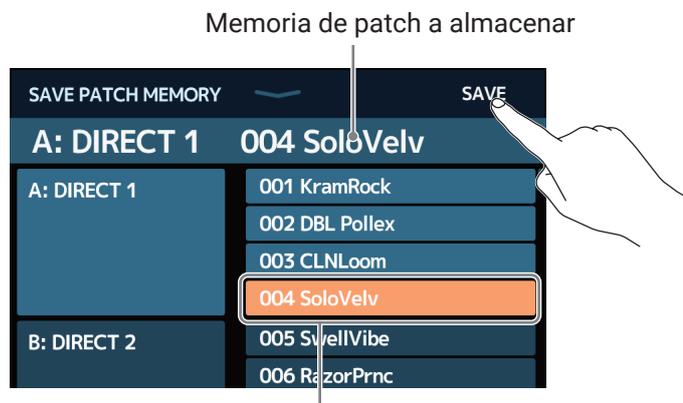
1. Elija la memoria de patch que quiera almacenar.

2. Toque  en la pantalla inicial.

3. Almacene la memoria de patch.

■ Sustitución

Toque SAVE.

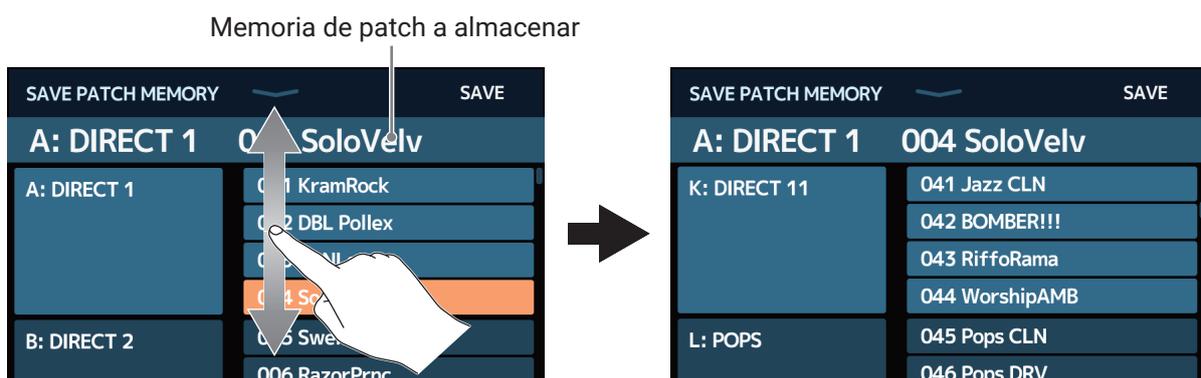


El destino de almacenamiento queda en video inverso

■ Almacenamiento en una ubicación diferente

1. Deslícese arriba o abajo hasta visualizar el destino del almacenamiento.

Los destinos de almacenamiento son visualizados por banco.

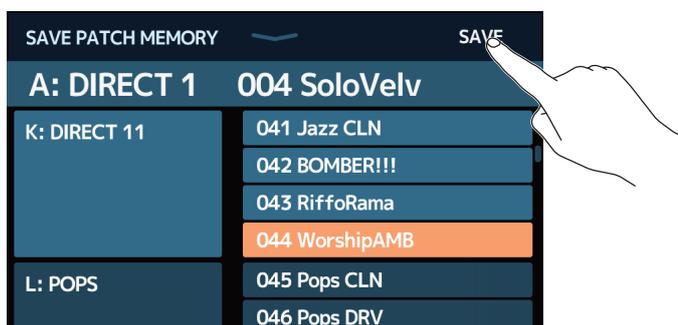


2. Toque sobre el destino del almacenamiento.

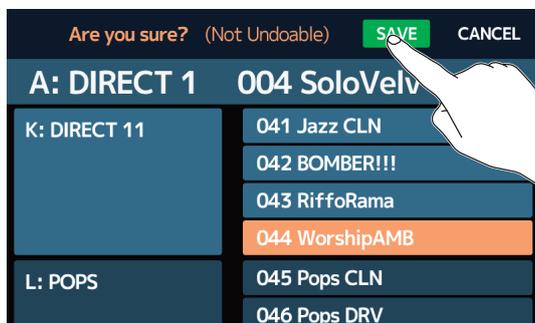


El destino de almacenamiento queda en video inverso

3. Toque en SAVE.



4. Toque en SAVE para almacenar los datos en la ubicación escogida.



AVISO

Cuando la función AUTOSAVE esté en OFF, si el contenido de una memoria de patch ha sido modificado, en la esquina superior derecha de la pantalla táctil aparecerá el icono , para indicarle que los valores actuales son distintos a los que están almacenados.

Toque sobre ese icono para que aparezca una pantalla en la que podrá almacenar memorias de patch.

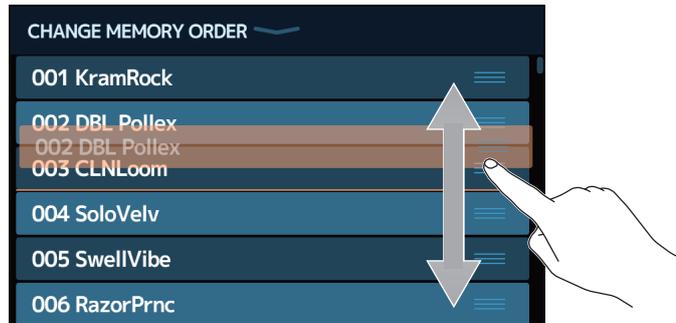


Cambio del orden de las memorias de patch

Puede modificar el orden de las memorias de patch.

1. Toque  en la pantalla inicial.

2. Arrastre el icono  de una memoria de patch hacia arriba o abajo para modificar su orden en el listado.

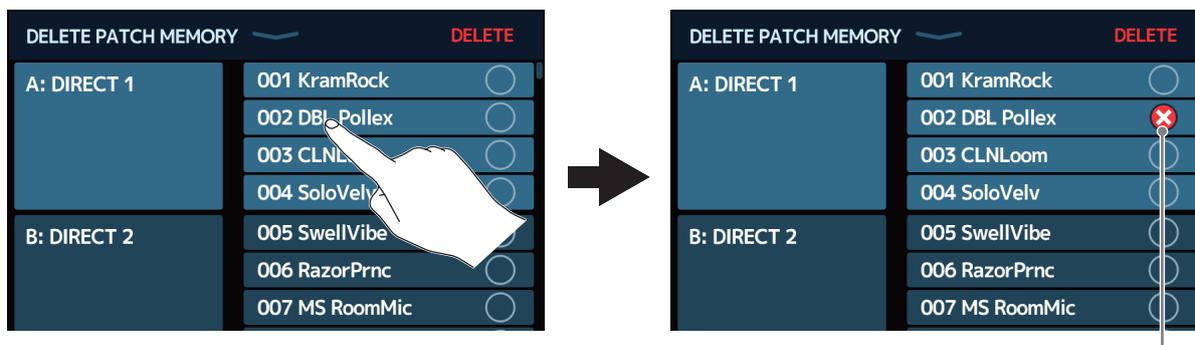


Supresión de memorias de patch

Puede eliminar las memorias de patch que ya no necesite.

1. Toque  en la pantalla inicial.

2. Toque sobre la memoria de patch que quiera eliminar.

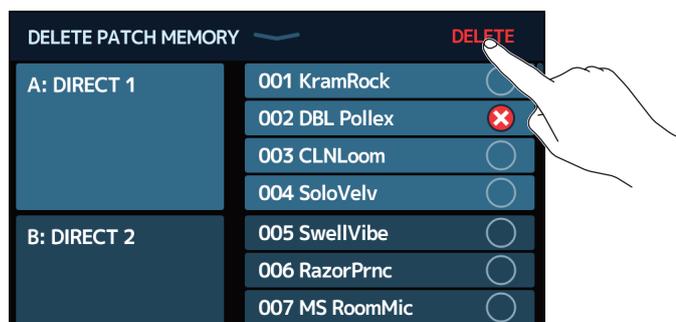


Aparece un icono de supresión al lado de la memoria de patch sobre la que haya tocado.

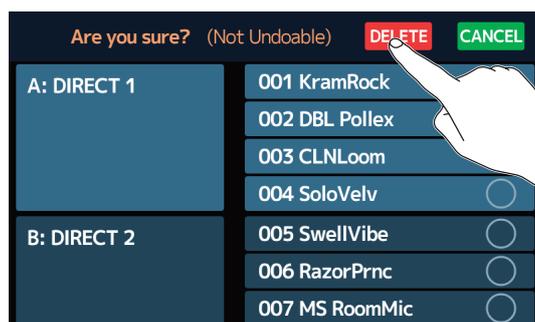
AVISO

- Las memorias de patch aparecen en bancos.
- Puede elegir a la vez varias memorias de patch para suprimirlas todas juntas.
- Para cancelar el borrado, toque de nuevo sobre la memoria para eliminar el icono DELETE.

3. Toque sobre DELETE.



4. Toque sobre DELETE.



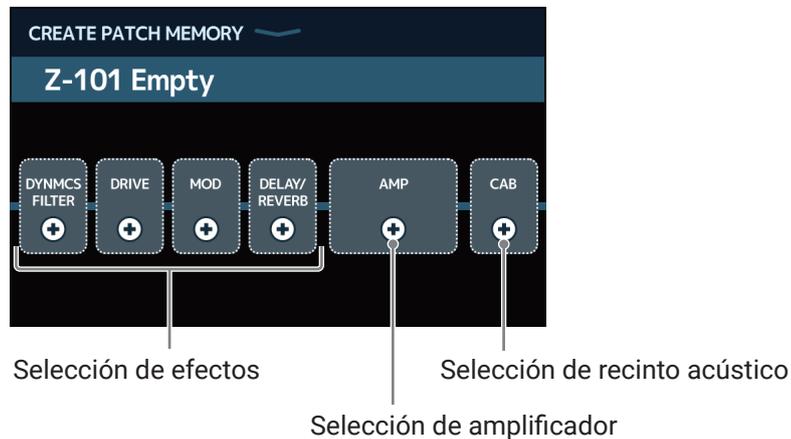
La memoria de patch suprimida quedará vacía y aparecerá "Empty" en su espacio.

Creación de memorias de patch

Puede crear nuevas memorias de patch.

1. Toque  en la pantalla inicial.

Esto hará que aparezca una pantalla de creación de memoria de patch.



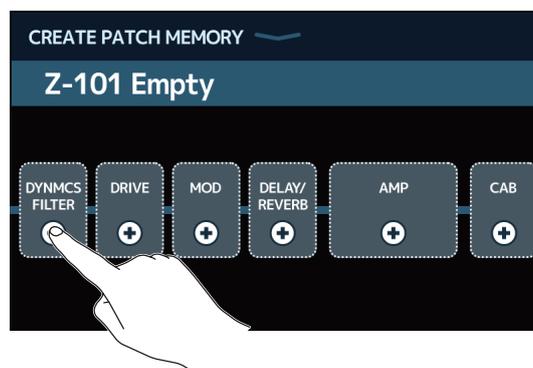
La pantalla CREATE PATCH MEMORY comienza con la opción de selección de 4 categorías de efectos, un amplificador y un recinto acústico. Elija los efectos, amplificador y altavoz que quiera para cada una de esas opciones para crear una memoria de patch.

- DYNMCS/FILTER: Compresores y otros efectos dinámicos, así como ecualizador y otros efectos de filtro
- DRIVE: Distorsión, saturación y efectos similares
- MOD: Chorus, flanger y otros efectos de modulación
- DELAY/REVERB: Retardos, reverbs y otros efectos espaciales

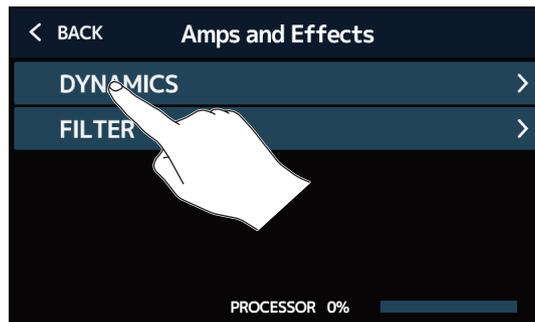
NOTA

- Puede almacenar hasta 500 memorias de patch. Si ya no quedan espacios vacíos, la pantalla de creación de memoria de patch no aparecerá. Elimine memorias de patch que ya no necesite antes de crear nuevas.
- Para elegir efectos de categorías que no aparezcan en la pantalla de creación de memoria de patch, siga los pasos relativos a la adición de efectos después de crear la memoria de patch. (→ ["Adición de efectos" en pág. 31](#))

2. Toque el icono del efecto, amplificador o recinto acústico que quiera elegir.

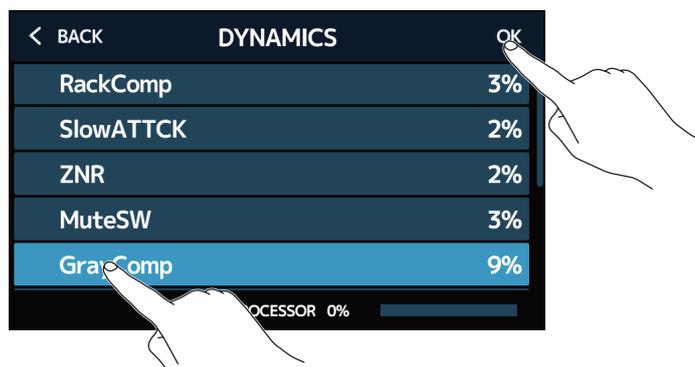


3. Elija una categoría.

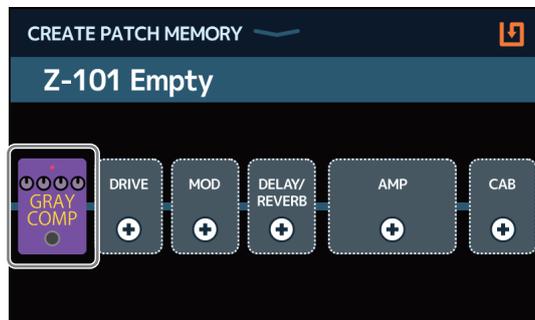


La pantalla de selección de categoría solo aparece cuando elija DYNAMICS/FILTER o DELAY/REVERB.

4. Toque sobre un amplificador o efecto para elegirlo. Después, pulse sobre OK.



El efecto amplificador elegido será activado.



5. Repita los pasos 2–4 para elegir otros amplificadores o efectos.

Si la función AUTOSAVE (→ [pág. 95](#)) está activa (ON), la memoria de patch será almacenada de forma automática.

Si, por el contrario, la función AUTOSAVE está en OFF, deberá tocar sobre el icono  para hacer que aparezca la pantalla de almacenamiento de memoria de patch. Para almacenarlo, siga los pasos que aparecen en [“Almacenamiento de memorias de patch” en pág. 40](#).

AVISO

Para saber cómo cambiar el nombre de la memoria de patch, vea [“Modificación de nombres de memorias de patch” en pág. 38](#).

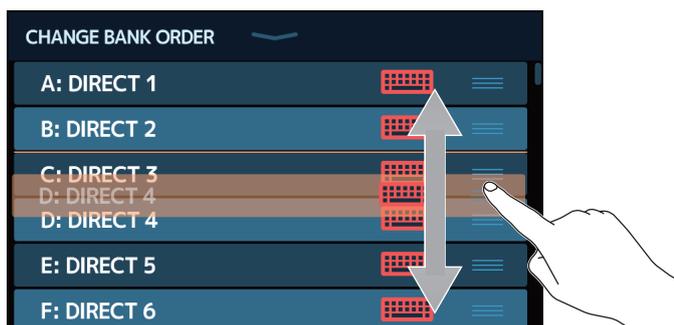
Gestión de bancos

Cambio del orden del banco

Puede modificar el orden de los bancos.

1. Toque  en la pantalla inicial.

2. Arrastre el icono  de un banco arriba o abajo para cambiar su orden en el listado.

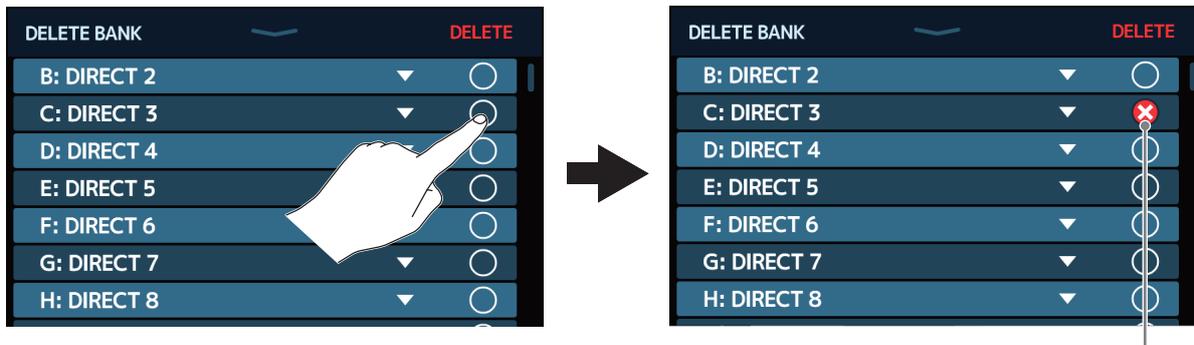


Supresión de bancos

Puede eliminar los bancos que ya no necesite.

1. Toque  en la pantalla inicial.

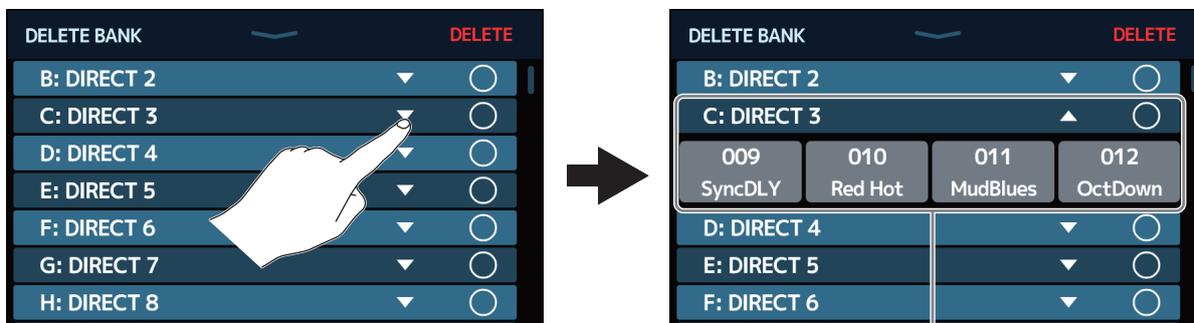
2. Toque en el banco que quiera eliminar.



Aparecerá un icono de supresión en el banco que quiera eliminar.

AVISO

- Puede elegir a la vez varios bancos para eliminarlos todos juntos.
- Toque en el icono DELETE para de-seleccionar un elemento.
- Toque sobre ▼ para comprobar las memorias de patch que hay dentro de ese banco.



Memorias de patch del banco

3. Toque en DELETE.



4. Toque sobre DELETE.



Cuando un banco sea eliminado, los bancos que estuviesen después se desplazarán una posición hacia arriba.

NOTA

La supresión de un banco también elimina las memoria de patch que contuviese. Asegúrese de que realmente eso es lo que quiere hacer antes de ejecutar esa opción.

Creación de bancos

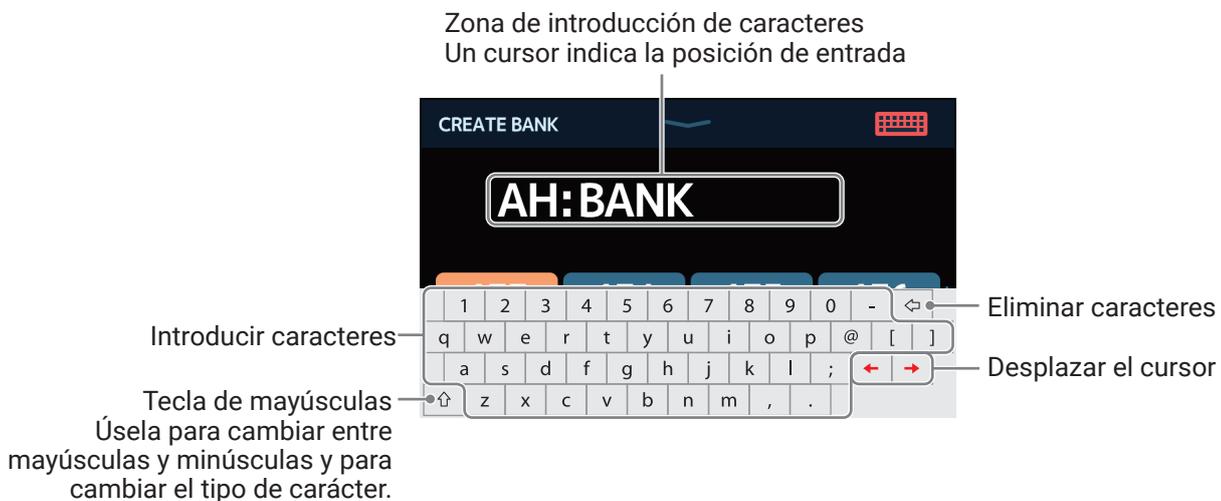
Puede crear nuevos bancos.

1. Toque  en la pantalla inicial.

NOTA

Si en la pantalla táctil aparece el mensaje "All banks are full. Please delete a bank and try again.", eso indicará que no hay bancos vacíos. Elimine algún banco que no necesite antes para seguir. (→ "[Supresión de bancos](#)" en pág. 47)

2. Toque en  para que aparezca un teclado con el que introducir el nombre del banco.

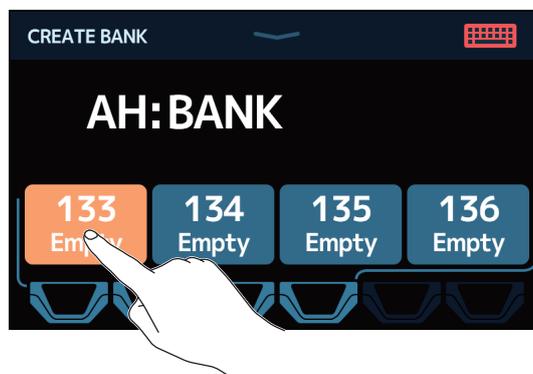


NOTA

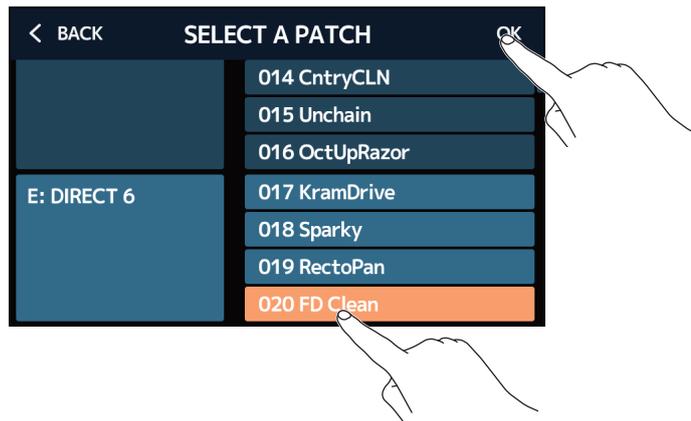
Puede utilizar los siguientes caracteres y símbolos:
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } (espacio) A-Z, a-z, 0-9

3. Toque en  para confirmar el nombre de banco que haya introducido.

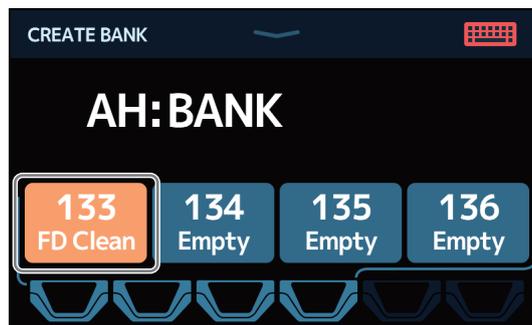
4. Toque sobre la ubicación en la que quiera asignar una memoria de patch.



5. Toque sobre la memoria de patch que quiera asignar allí y pulse en OK.



La memoria de patch elegida será asignada a esa ubicación.



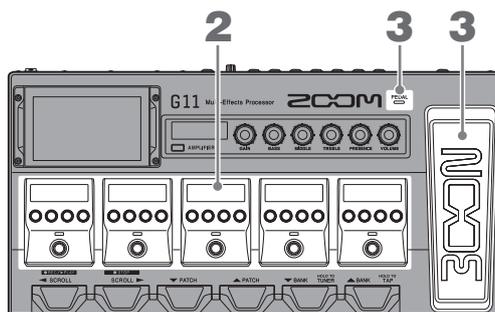
6. Repita los pasos 4–5 para elegir otras memorias de patch.

Uso de los pedales de expresión

Si elige un efecto de la categoría PEDAL (efecto de pedal) en una memoria de patch, podrá controlar la aplicación del efecto con un pedal de expresión.

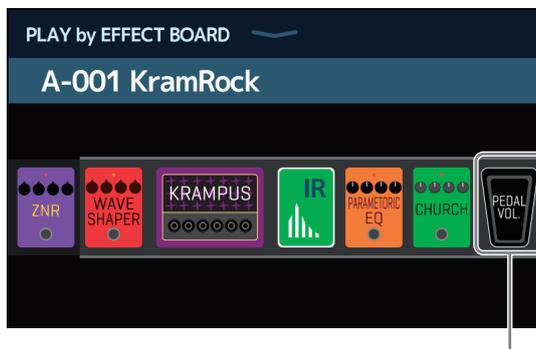
Uso del pedal interno

Puede usar el pedal de expresión interno para cambiar la aplicación del efecto.



1. Elija una memoria de patch que tenga un efecto de pedal que quiera asignar.

Toque  en la pantalla inicial para verificar el efecto elegido en la memoria de patch.



Efecto de pedal

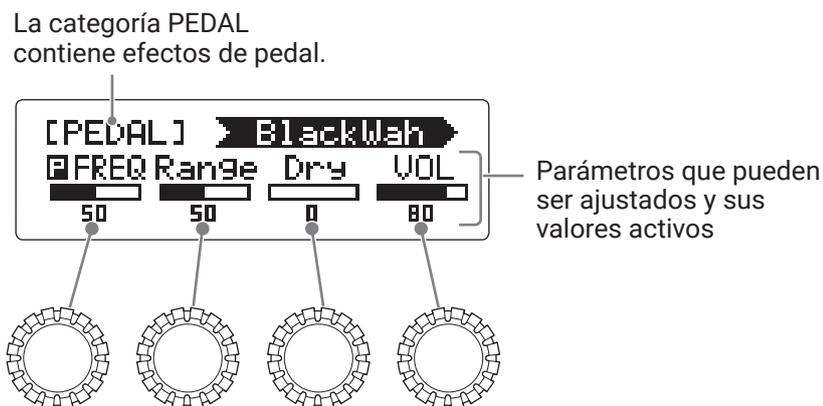
- Si quiere cambiar el efecto de pedal, vea [“Modificación de amplificadores y efectos” en pág. 24.](#)
- Para añadir un efecto de pedal, vea [“Adición de efectos” en pág. 31.](#)

NOTA

Cuando tenga conectado un pedal externo, podrá usar dos efectos de la categoría PEDAL. (→ [“Uso de un pedal externo” en pág. 55](#))

2. Ajuste el pedal de efectos que aparece en la sección de efectos.

Use los mandos de parámetros de la sección de efectos para realizar ajustes. (→ ["Ajuste de efectos" en pág. 28](#))



3. Use el pedal de expresión.

Esto cambia la aplicación del efecto.

El pulsar la puntera del pedal activa/desactiva el efecto de pedal. (Cuando esté activo, el indicador del pedal se iluminará).

NOTA

El estado on/off del efecto de pedal modificado al pulsar la puntera del pedal no queda memorizado. (El estado on/off modificado al pulsar el pedal de la sección de efectos sí que queda memorizado).

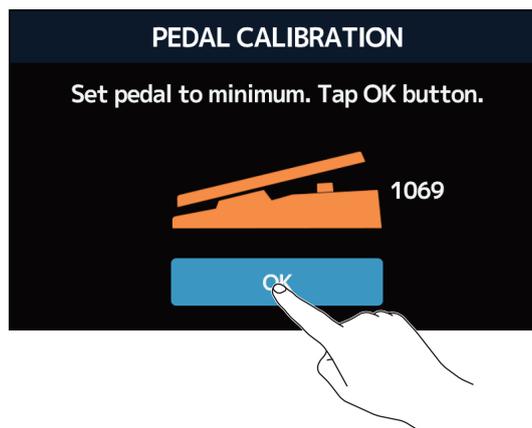
Ajuste del pedal

Calibre el pedal de expresión interno para ajustar su sensibilidad.

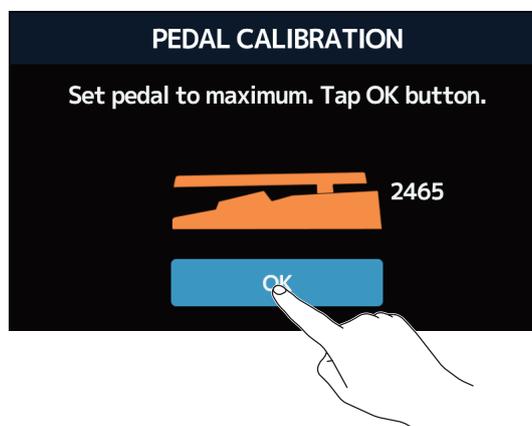
1. Toque  SET PEDAL en la pantalla inicial.
2. Toque sobre START que está al lado de PEDAL CALIBRATION.
Esto hará que comience el proceso de calibración del pedal.



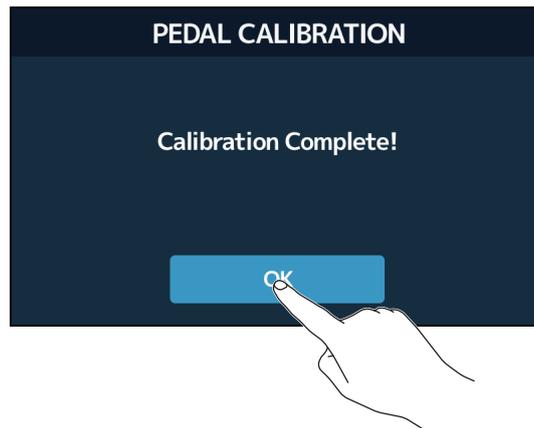
3. Cuando el pedal esté en su posición de no pulsado (la puntera del pedal en su posición más alta), pulse OK.



4. Después, cuando el pedal esté pulsado al máximo, vuelva a pulsar en OK.

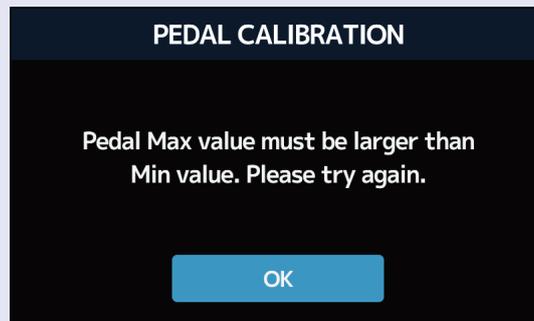


5. Toque en OK para completar el proceso de calibración.



NOTA

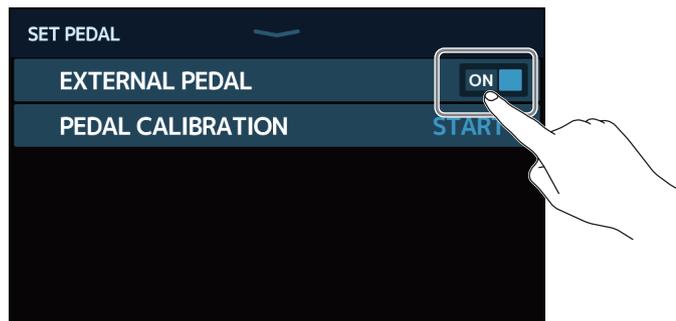
- Ajuste la sensibilidad del pedal en los casos siguientes:
 - Cuando la pulsación sobre el pedal tenga un efecto muy limitado.
 - Cuando el volumen y el tono cambien en gran medida con solo pulsar ligeramente el pedal.
- Si aparece el siguiente mensaje en la pantalla táctil, pulse sobre OK y reinicie la calibración.



Uso de un pedal externo

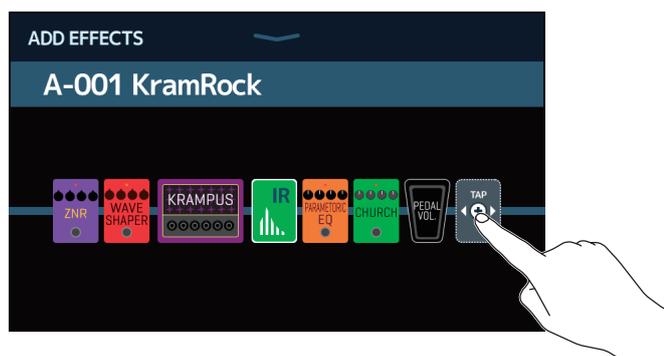
Cuando conecte un pedal externo, podrá usar dos efectos de la categoría PEDAL. Puede ajustar un efecto de pedal para asignarlo al pedal conectado.

1. Toque  en la pantalla inicial.
2. Toque el interruptor de EXTERNAL PEDAL para activarlo (ON).
Cada vez que pulse sobre este interruptor irá cambiando entre ON/OFF.



Ajuste	Explicación
OFF	No puede usar el pedal externo.
ON	El pedal externo está activo.

3. Elija la memoria de patch para la que quiera configurar el pedal externo.
4. Toque  en la pantalla inicial.

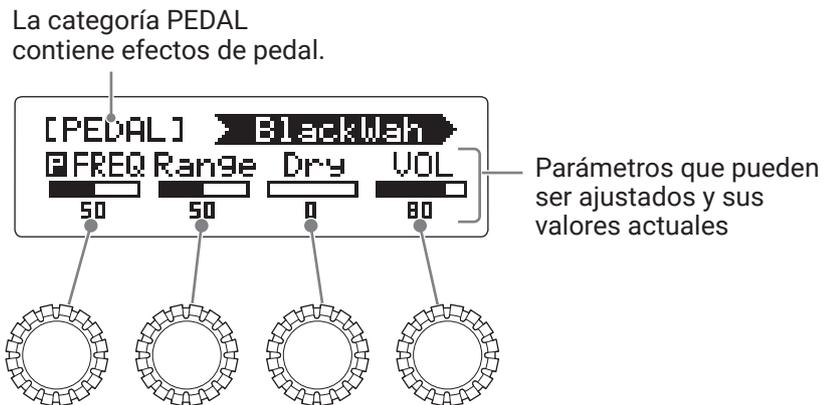


Aparecerá el icono TAP. Para añadir un efecto de pedal, siga los pasos de ["Adición de efectos"](#) en [pág. 31](#).



5. Ajuste el efecto de pedal añadido.

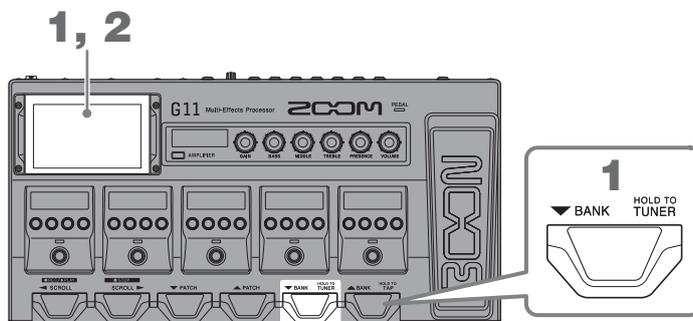
Use los mandos de parámetro de la sección de efectos para realizar los ajustes. (→ ["Ajuste de efectos" en pág. 28](#))



Uso del afinador

Activación del afinador

Active el afinador para usar el G11 para afinar una guitarra.



1. Mantenga pulsado o pulse sobre en la pantalla inicial.

Esto activa el afinador y hace que aparezca la pantalla USE TUNER.

2. Toque al aire la cuerda que quiera afinar y afínela (ajuste su tono).

Toque para anular el sonido.



Esto muestra el tipo de afinador y el tono standard.
Toque aquí para cambiar los ajustes del afinador.
(→ ["Cambio de los ajustes del afinador" en pág. 58](#))

- En pantalla aparecerá el nombre de la nota más próxima y la cantidad de desafinación con respecto a ella.
- Cuando el tono sea preciso (afinado), los indicadores izquierdo y derecho se iluminarán en verde.
- Puede visualizar distintos tipos de afinador desplazándose a izquierda o derecha.

Cierre del afinador

Pulse sobre cuando el afinador esté activo para cerrarlo y hacer que vuelva a aparecer la pantalla inicial en la pantalla táctil.

Cambio de los ajustes del afinador

Puede modificar el tono standard usado por el afinador y el tipo de afinador. Puede usar afinaciones Flat.

1. Toque  en la pantalla inicial.

2. Modifique los ajustes del afinador

Modificación del tono standard del afinador

Arrastre el mando CALIBRATION hacia arriba o abajo para cambiar el tono standard.



AVISO

El rango de ajuste es de 435–445 Hz para el tono A (1a) central.

Ajuste del tipo de afinador

Toque sobre el tipo de afinador que quiera.



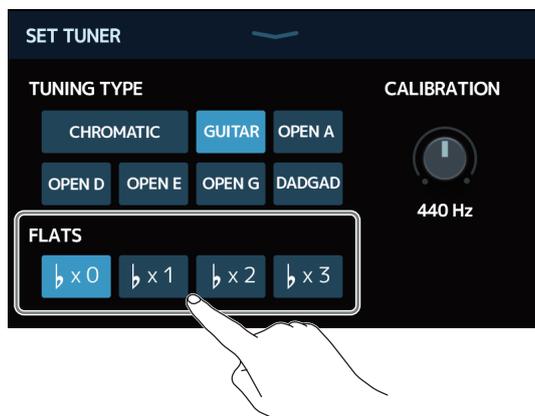
Ajuste	Explicación
CHROMATIC	Se muestra la desafinación con respecto a la nota más cercana (en semitonos).
Otros tipos de afinador	Aparece el número de cuerda más próximo de acuerdo al tipo elegido y la cantidad de desafinación con el tono. Puede elegir estos tipos de afinador.

Nombre	Explicación	Número de cuerda/nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Afinación standard para una guitarra de 7 cuerdas	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Afinación A al aire (las cuerdas al aire tocan un acorde A)	–	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Afinación D al aire (las cuerdas al aire tocan un acorde D)	–	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Afinación E al aire (las cuerdas al aire tocan un acorde E)	–	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Afinación G al aire (las cuerdas al aire tocan un acorde G)	–	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Afinaciones alternativas usadas a veces para estilos tap	–	D	A	D	G	A	D

■ Uso de afinaciones bemoladas o “Flat”

Puede afinar todas las cuerdas bemoladas a partir de una afinación ordinaria en uno (♭ ×1), 2 (♭ ×2) ó 3 (♭ ×3) semitonos.

Toque sobre la afinación bemolada que quiera.



NOTA

No podrá usar afinaciones bemoladas cuando el tipo de afinador sea CHROMATIC.

Uso de los ritmos

Puede tocar usando de fondo los ritmos internos.

Activación de los ritmos

Cuando esta función esté activa, podrá configurar y reproducir ritmos.

1. Toque  en la pantalla inicial.

Esto activa la función rítmica y hace que aparezca la pantalla de control de ritmos.



Puede reproducir, detener y configurar los ritmos usando la pantalla táctil y los pedales.

Ajuste de los ritmos

Puede realizar diversos ajustes a los ritmos.

Selección de patrones rítmicos

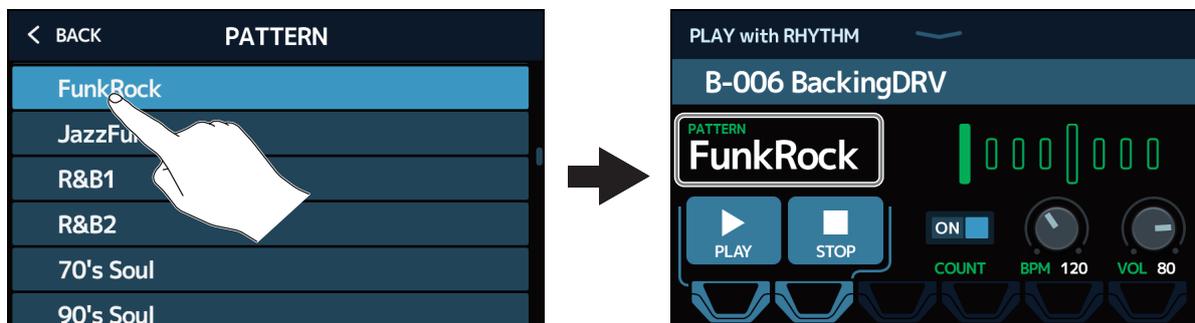
Puede elegir el patrón rítmico que será reproducido.

1. Toque el nombre del patrón rítmico en la pantalla de control de ritmos (→ [pág. 60](#)).

Nombre del patrón rítmico



2. Toque sobre el patrón rítmico que quiera elegir y después toque sobre BACK.



El patrón rítmico seleccionado quedará activo.

AVISO

Para más información acerca de los tipos de patrones rítmicos, vea [“Patrones rítmicos” en pág. 66](#).

Configuración de la claqueta

Esto determina si sonará un sonido de claqueta (cuenta-atrás) antes de que comience la grabación del generador de bucles.

1. Toque COUNT en la pantalla de control de ritmos (→ [pág. 60](#)).

Esto hará que el estado de la claqueta cambie entre ON/OFF.

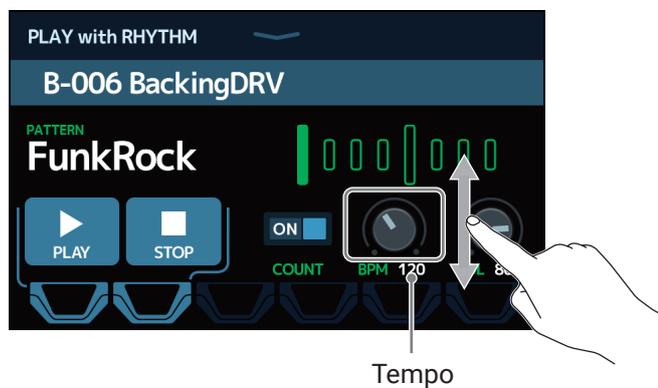


Ajuste	Explicación
OFF	No será reproducida ninguna claqueta.
ON	Será reproducida una claqueta.

Ajuste del tempo

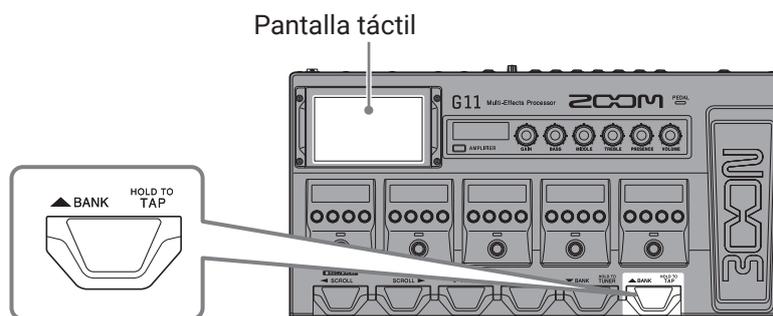
Puede ajustar el tempo del ritmo.

1. Arrastre el mando BPM hacia arriba o abajo en la pantalla de control de ritmo (→ [pág. 60](#)).



AVISO

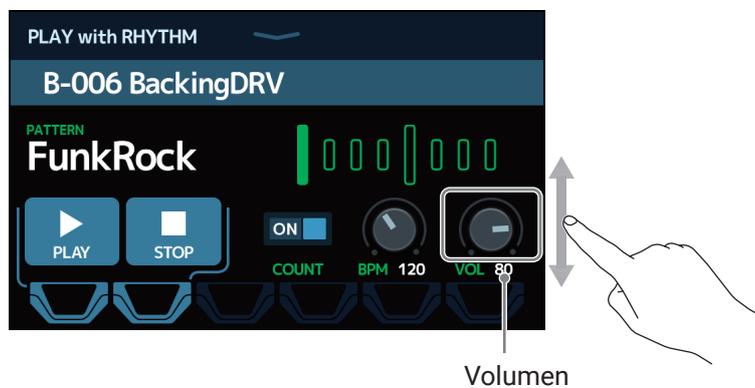
- Puede ajustar el tempo entre 40 y 250.
- El valor de tempo que ajuste aquí será compartido por los efectos y por el generador de bucles.
- Mantenga pulsado  para hacer que aparezca el tempo en la pantalla táctil. Después, pulse  de forma rítmica a la velocidad deseada para ajustar el tempo.



Ajuste del volumen

Puede ajustar el volumen del ritmo.

1. Arrastre el mando VOL arriba o abajo en la pantalla de control del ritmo (→ [pág. 60](#)).



AVISO

Puede ajustar esto entre 0 y 100.

Puesta en marcha/parada de la reproducción del ritmo

Puede poner en marcha y detener la reproducción del ritmo.

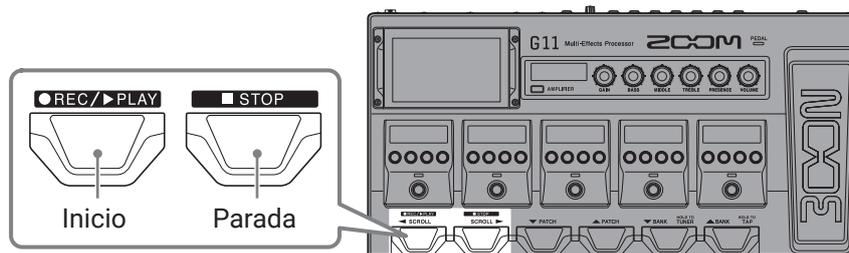
1. Toque sobre PLAY o STOP en la pantalla de control de ritmo (→ [pág. 60](#)).

Inicio de reproducción Parada de la reproducción



AVISO

- Cuando esté activa la pantalla de control de ritmos, podrá poner en marcha y detener la reproducción rítmica usando los pedales.



- Puede acceder a la pantalla inicial durante la reproducción del ritmo. Esto le permite, por ejemplo, elegir memorias de patch y usar el generador de bucle mientras el ritmo sigue sonando.
- Para detener el ritmo cuando esté realizando otras operaciones, pulse sobre  en la pantalla inicial después deténgalo.

Patrones rítmicos

Nº	Nombre del patrón	Tipo de ritmo
1	GUIDE	4/4
2	8Beats1	4/4
3	8Beats2	4/4
4	8Beats3	4/4
5	16Beats1	4/4
6	16Beats2	4/4
7	16Beats3	4/4
8	Rock1	4/4
9	Rock2	4/4
10	Rock3	4/4
11	ROCKABLY	4/4
12	R'n'R	4/4
13	HardRock	4/4
14	HeavyMtl	4/4
15	MtlCore	4/4
16	Punk	4/4
17	FastPunk	4/4
18	Emo	4/4
19	TomTomBt	4/4
20	Funk1	4/4
21	Funk2	4/4
22	FunkRock	4/4
23	JazzFunk	4/4

Nº	Nombre del patrón	Tipo de ritmo
24	R&B1	4/4
25	R&B2	4/4
26	70's Soul	4/4
27	90's Soul	4/4
28	Motown	4/4
29	HipHop	4/4
30	Disco	4/4
31	Pop	4/4
32	PopRock	4/4
33	IndiePop	4/4
34	EuroPop	4/4
35	NewWave	4/4
36	OneDrop	4/4
37	Steppers	4/4
38	Rockers	4/4
39	Ska	4/4
40	2nd Line	4/4
41	Country	4/4
42	Shuffle1	4/4
43	Shuffle2	4/4
44	Blues1	4/4
45	Blues2	4/4
46	Jazz1	4/4

Nº	Nombre del patrón	Tipo de ritmo
47	Jazz2	4/4
48	Fusion	4/4
49	Swing1	4/4
50	Swing2	4/4
51	Bossa1	4/4
52	Bossa2	4/4
53	Samba1	4/4
54	Samba2	4/4
55	Breaks1	4/4
56	Breaks2	4/4
57	Breaks3	4/4
58	12/8 Grv	12/8
59	Waltz	3/4
60	JzWaltz1	3/4
61	JzWaltz2	3/4
62	CtWaltz1	3/4
63	CtWaltz2	3/4
64	5/4 Grv	5/4
65	Metro3	3/4
66	Metro4	4/4
67	Metro5	5/4
68	Metro	

Uso del generador de bucles (looper)

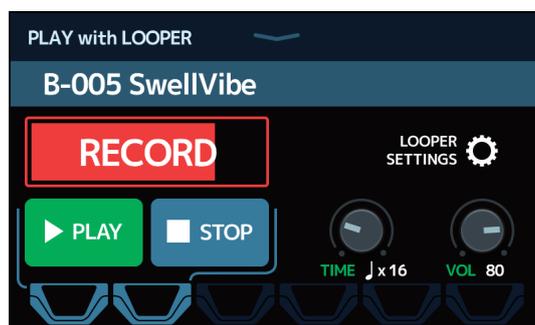
Puede grabar su interpretación y crear bucles de frases stereo de hasta 5 minutos de duración.

Activación del looper

Cuando active esta función podrá configurar y reproducir bucles.

1. Toque  en la pantalla inicial.

Esto activará el looper y le dará acceso a la pantalla de control del generador de bucles.



Podrá realizar ajustes del looper e iniciar y detener grabaciones y reproducciones a través de la pantalla táctil y los pedales.

Notas acerca del tempo del looper

- El tempo del looper es también usado por los efectos y los ritmos.
- Puede ajustar el tempo de la forma descrita en [“Ajuste del tempo máster” en pág. 39](#) y [“Ajuste del tempo” en pág. 63](#).
- La modificación del tempo hará que los datos grabados sean borrados.

Configuración del looper

Puede realizar diversos ajustes para el looper.

Ajuste del tiempo de grabación

Puede ajustar la longitud (duración) de la frase grabada.

1. Arrastre el mando TIME arriba o abajo en la pantalla de control del generador de bucles (→ [pág. 67](#)).



Ajuste	Explicación
MANUAL	La grabación continuará hasta que la detenga manualmente o hasta que la unidad llegue al tiempo máximo de grabación.
♪ × 1 – 64	Ajuste el valor entre 1 – 64 cuartos de nota (notas negras). El tiempo de grabación real dependerá del ajuste de BPM (tempo) (→ "Ajuste del tempo máster" en pág. 39). Tiempo de grabación (segundos) = $60 \div \text{BPM} \times \text{notas negras}$

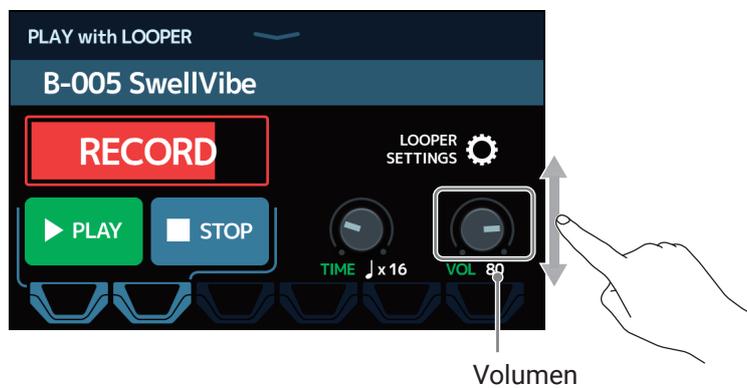
NOTA

- Las opciones de ajuste incluyen MANUAL y 1 – 64 notas negras.
- El tiempo de grabación del generador de bucles está entre 1.5 segundos y 5 minutos cuando la función UNDO (→ [pág. 72](#)) esté desactivada (OFF).
- Si un ajuste fuese a provocar que el tiempo máximo de grabación fuese excedido, dicho ajuste será reducido de forma automática.
- La modificación del tiempo de grabación hará que los datos grabados sean eliminados.

Ajuste del volumen

Puede ajustar el volumen del generador de bucles.

1. Arrastre el mando VOL hacia arriba o abajo en la pantalla de control del looper (→ [pág. 67](#)).



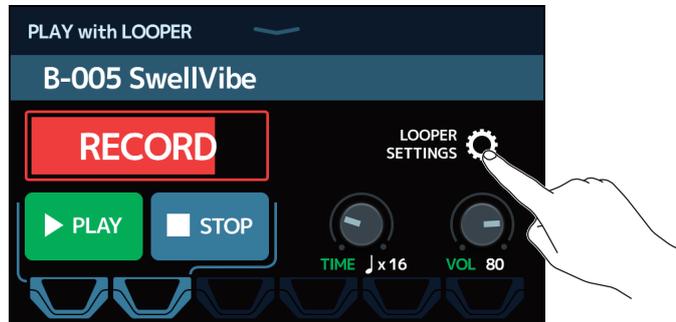
AVISO

Puede ajustar esto entre 0 y 100.

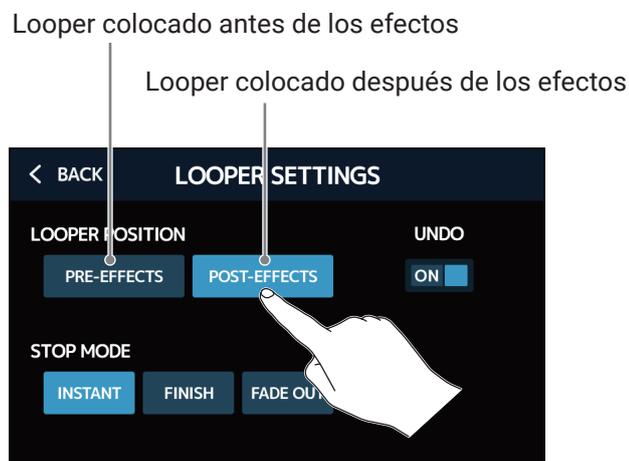
Cambio de la posición del looper

Puede modificar la posición del looper.

1. Toque LOOPER SETTINGS en la pantalla de control del looper (→ [pág. 67](#)).



2. Toque sobre la posición en la que quiera colocar el looper.



AVISO

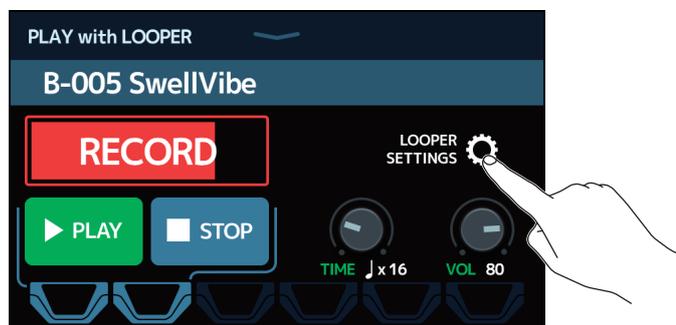
Si coloca el looper antes de los efectos, el sonido del bucle de la interpretación podrá ser modificado para que pueda modelar el sonido sin que tenga que seguir tocando.



Ajuste del modo STOP MODE

Puede configurar cómo se comportará el looper cuando lo detenga.

1. Toque LOOPER SETTINGS en la pantalla de control del looper (→ [pág. 67](#)).

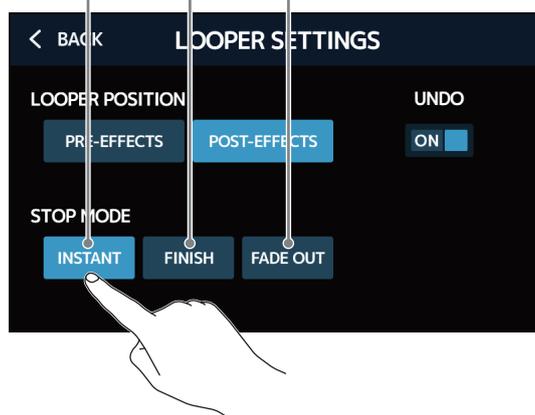


2. Toque sobre el modo STOP MODE que quiera.

El bucle se detendrá justo después de la operación de parada.

El bucle se detendrá cuando se haya reproducido hasta el final.

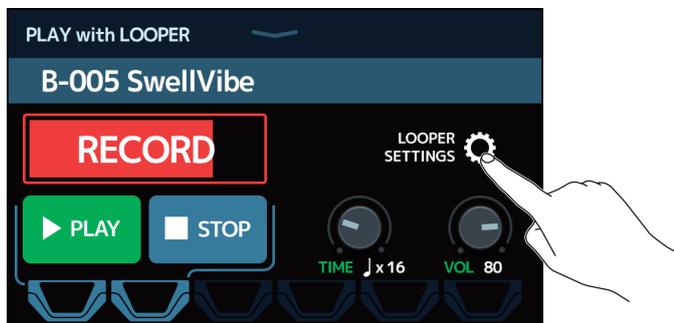
El bucle se detendrá después de un fundido de salida.



Activación/desactivación de la función UNDO

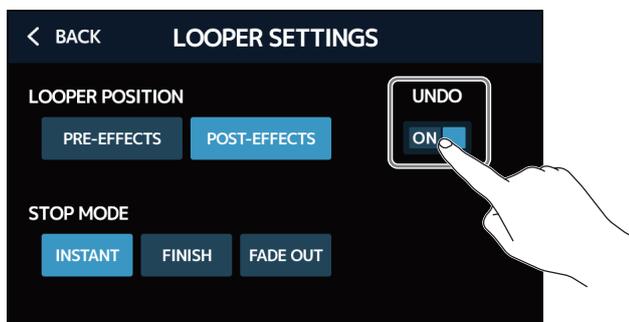
Puede ajustar la función UNDO (→ [pág. 75](#)) a ON u OFF.

1. Toque LOOPER SETTINGS en la pantalla de control del looper (→ [pág. 67](#)).



2. Toque sobre UNDO para activarlo/desactivarlo.

El pulsar sobre ese icono hará que cambie entre ON/OFF.



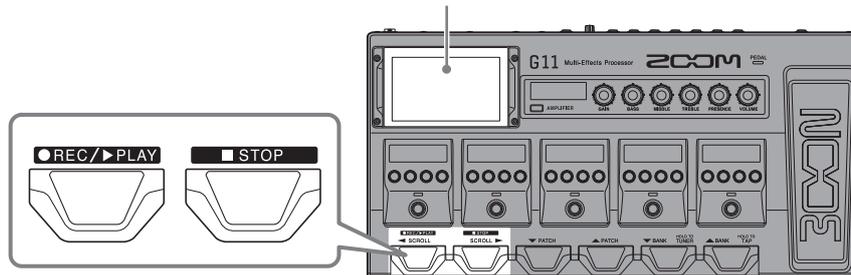
Ajuste	Explicación
OFF	Esto desactiva la función UNDO.
ON	Esto activa la función UNDO.

NOTA

Cuando UNDO esté activo (ON), el tiempo de grabación máximo se reducirá a la mitad; es decir, a 2 minutos y 30 segundos.

Grabación y reproducción de bucles

Aquí verá el estado del looper.



1. Pulse  cuando esté activa la pantalla de control del looper.

Esto hará que comience la grabación del bucle.



Pulse  durante la grabación para cancelarla.

2. Parada de la grabación y puesta en marcha de la reproducción del bucle.

Si el tiempo de grabación está ajustado a Manual

El pulsar de nuevo  o hacer que la unidad llegue al tiempo de grabación máximo hará que se detenga la grabación y que comience la reproducción del bucle.

Si el tiempo de grabación está ajustado a \downarrow x1-64

Cuando la unidad llegue al tiempo de grabación fijado, la grabación se detendrá y comenzará la reproducción del bucle.



3. Pulse .

Esto hará que se detenga la reproducción del bucle.



4. Puesta en marcha de la reproducción del bucle de la frase grabada.

Pulse  con la unidad parada.

NOTA

- Si la función de claqueta está activada (→ ["Configuración de la claqueta" en pág. 62](#)), la grabación comenzará una vez que la claqueta haya terminado.
- El modificar el tempo de un ritmo durante la reproducción de un bucle hará que sean borrados los datos de la frase grabada.
- El sonido recibido a través de la toma AUX IN no será grabado.

AVISO

- Durante la reproducción rítmica será activada la cuantización para que incluso aunque el tiempo de final de la grabación no sea exacto, el bucle sea ajustado automáticamente para que la reproducción del bucle siempre esté sincronizada.
- Puede acceder a la pantalla inicial durante la reproducción del bucle. Esto le permite elegir memorias de patch y usar ritmos, por ejemplo, mientras el bucle sigue sonando.

Para detener la reproducción del bucle mientras realiza otras operaciones, toque  en la pantalla inicial y luego deténgalo.

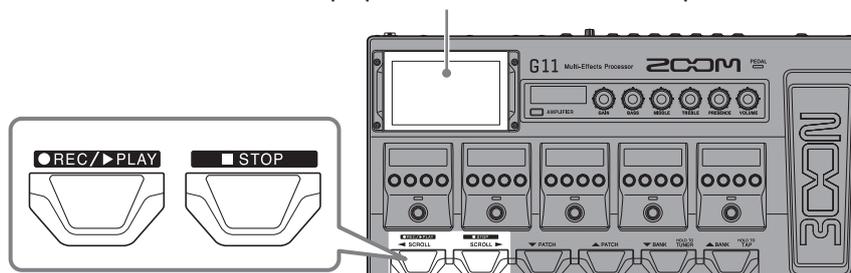
- También puede controlar esto tocando la pantalla en lugar de usar los pedales.



Sobregrabación de bucles

Puede añadir interpretaciones adicionales al bucle ya grabado.

Aquí puede ver el estado del looper.



1. Pulse  durante la reproducción del bucle.

Esto hará que comience la sobregrabación.

Cuando la unidad llegue al final del bucle, la reproducción volverá de nuevo al principio y podrá repetir la sobregrabación las veces que quiera.



2. Pulse  durante la sobregrabación.

Esto hará que se detenga la sobregrabación, pero continuará la reproducción del bucle.

■ Borrado de la última sobregrabación (UNDO)

Active la función UNDO previamente para poder usarla (→ [“Activación/desactivación de la función UNDO” en pág. 72](#)).

1. Pulse dos veces  durante la reproducción del bucle.



■ Restauración de una sobregrabación anulada previamente (función REDO)

1. Después de borrar una sobregrabación con UNDO, pulse de nuevo  dos veces.



Borrado del bucle

1. Con la reproducción del bucle detenida, mantenga pulsado  .

Esto borrará el bucle grabado.

CLEAR

Uso de los envíos y retornos

Puede usar efectos externos conectándolos a las tomas de envío y retorno.

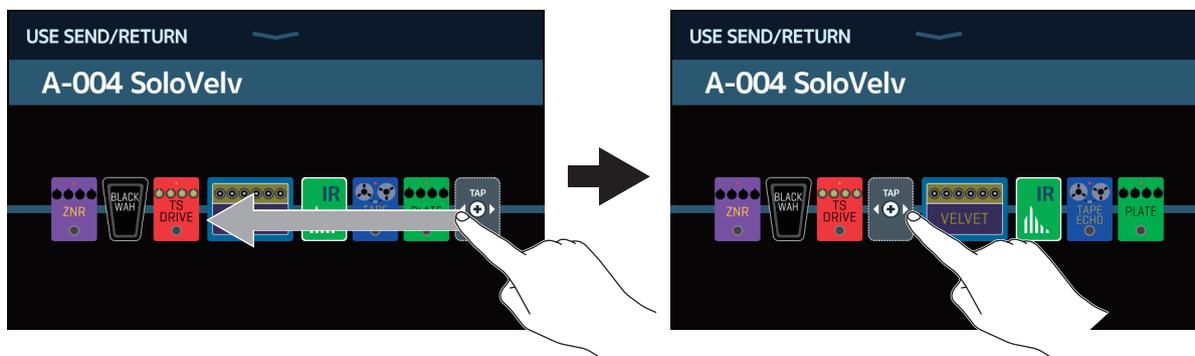
Las posiciones del envío/retorno pueden ser ajustadas como quiera y almacenadas en cada memoria de patch.

Dado que dispone de dos pares de tomas de envío/retorno, puede usar dos efectos o un efecto stereo.

NOTA

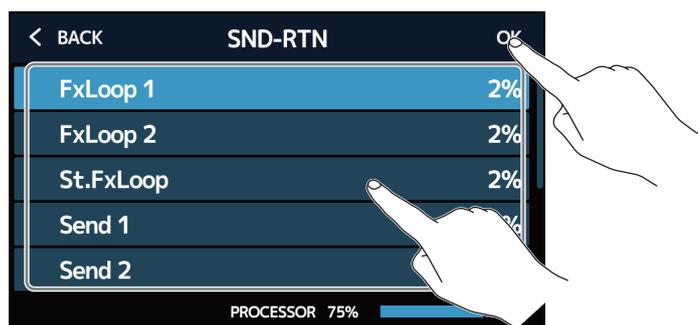
El envío/retorno cuenta como uno más para el número máximo de efectos de la memoria de patch. (→ [“Número de efectos en las memorias de patch”](#) en pág. 26)

1. Elija la memoria de patch en la que quiera configurar el envío/retorno.
2. Toque  en la pantalla inicial.
3. Arrastre el icono TAP a la posición en la que quiera colocar el envío/retorno. Después, toque sobre el icono.



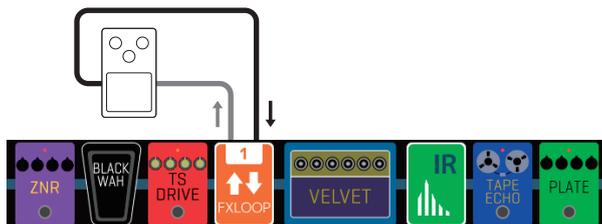
4. Toque el ajuste de envío/retorno y después pulse sobre OK.

Consulte sobre las aplicaciones siguientes cuando elija el ajuste.



FxLoop 1, FxLoop 2

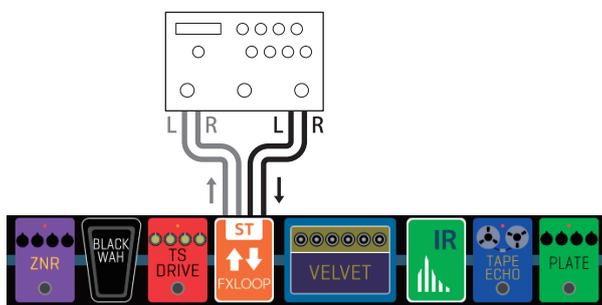
Una señal será enviada al efecto externo desde la posición ajustada en la pantalla USE SEND/RETURN y volverá una señal a la misma posición.



- FxLoop 1: Una señal es enviada desde la toma SEND-1 y una señal vuelve a la toma RETURN-1.
- FxLoop 2: Una señal es enviada desde la toma SEND-2 y una señal vuelve a la toma RETURN-2.

St.FxLoop

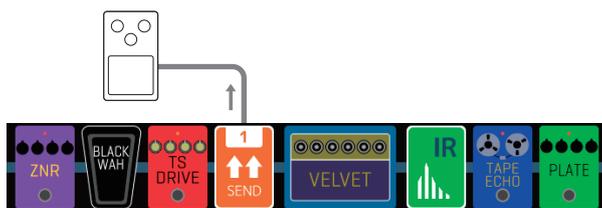
Será enviada una señal stereo al efecto externo desde la posición ajustada en la pantalla USE SEND/RETURN y volverá una señal stereo a la misma posición.



- Es enviada una señal stereo desde las tomas SEND-1/2 y vuelve una señal stereo a las tomas RETURN-1/2.

Send 1, Send 2

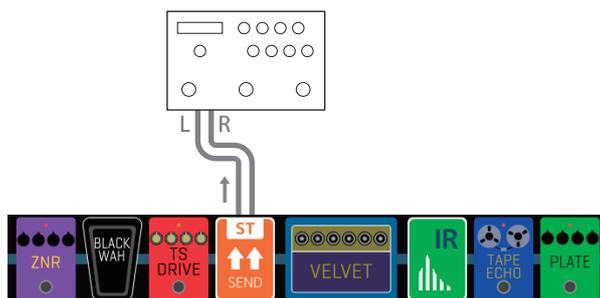
Será enviada una señal al efecto externo desde la posición ajustada en la pantalla USE SEND/RETURN.



- Send 1: Una señal es enviada desde la toma SEND-1.
- Send 2: Una señal es enviada desde la toma SEND-2.

St.Send

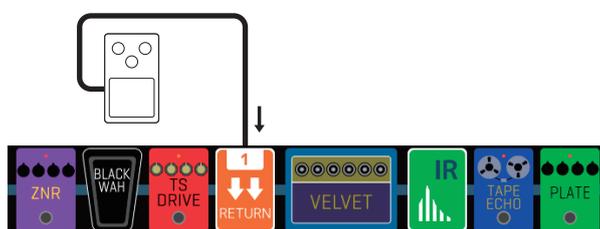
Será enviada una señal stereo al efecto externo desde la posición ajustada en la pantalla USE SEND/RETURN.



- Una señal stereo es enviada desde las tomas SEND-1/2.

Return 1, Return 2

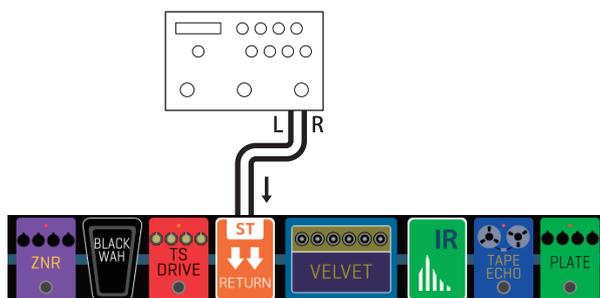
Vuelve una señal desde el efecto externo a la posición ajustada en la pantalla USE SEND/RETURN.



- Return 1: Vuelve una señal enviada desde la toma RETURN-1.
- Return 2: Vuelve una señal enviada desde la toma RETURN-2.

St.Return

Vuelve una señal stereo desde el efecto externo a la posición ajustada en la pantalla USE SEND/RETURN.



- Es recibida una señal stereo recibida a través de las tomas RETURN-1/2.

NOTA

- Para eliminar un envío/retorno, vea [“Supresión de efectos” en pág. 33](#).
- Para modificar un envío/retorno, vea [“Modificación de amplificadores y efectos” en pág. 24](#).

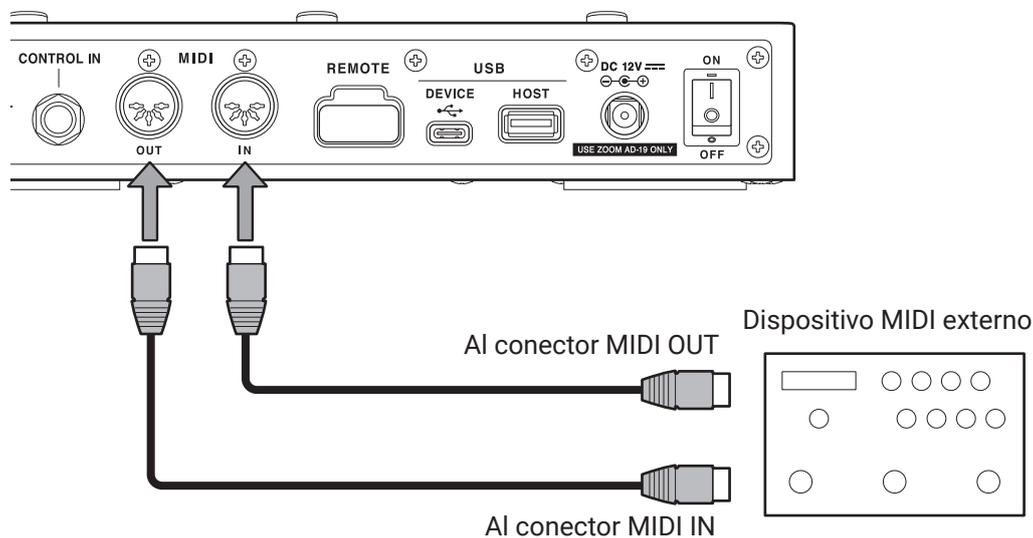
AVISO

También puede añadir envíos/retornos en la pantalla CHANGE AMP/EFFECTS (→ [“Adición de efectos” en pág. 31](#))

Conexión de dispositivos MIDI

¿Qué puede hacer con los dispositivos MIDI conectados?

Al conectar un **G11** con un dispositivo MIDI podrá usarlos e interactuar entre ellos libremente.



■ Qué puede hacer desde el **G11**

- Los ajustes del dispositivo MIDI puede cambiar cuando cambie las memorias de patch del **G11**.
- El tempo usado por el **G11** puede ser usado para sincronizar los efectos de retardo y modulación del dispositivo MIDI.

■ Qué puede hacer desde el dispositivo MIDI

- El dispositivo MIDI le puede permitir cambiar las memorias de patch del **G11**.
- El tempo usado por el dispositivo MIDI puede ser usado para sincronizar los efectos de retardo y modulación del **G11**.

Ajustes de transmisión MIDI de memoria de patch

Puede realizar ajustes de transmisión MIDI para cada memoria de patch.

1. Elija la memoria de patch para la que quiera ajustar la transmisión MIDI.

2. Toque  o  en la pantalla inicial.

Ajuste los datos MIDI que serán enviados cuando elija una memoria de patch

Ajuste del canal usado para transmitir los datos MIDI

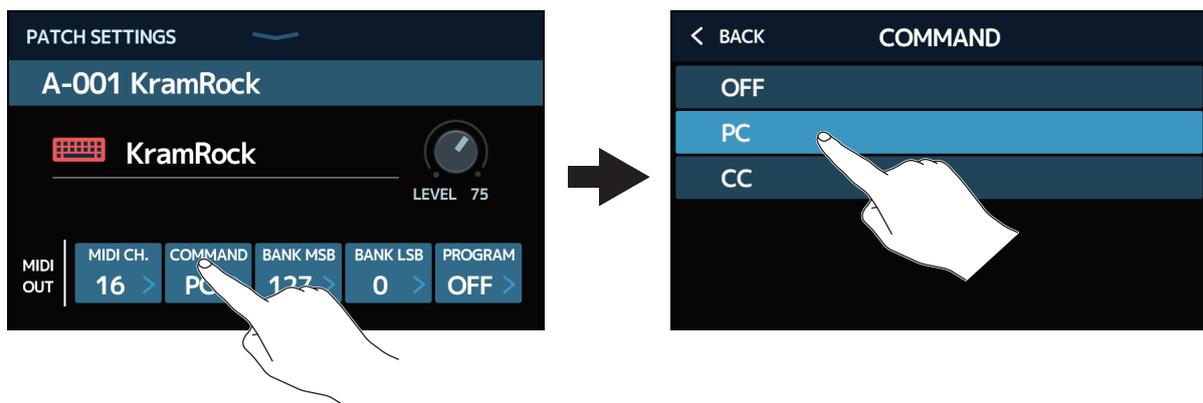
Toque MIDI CH. y toque después sobre el canal MIDI que quiera.



Ajuste esto a BASE si quiere que la transmisión se realice en el canal ajustado con los pasos descritos en [“Ajuste del canal usado para recibir datos MIDI”](#) en pág. 83.

Ajuste del tipo de datos MIDI transmitidos

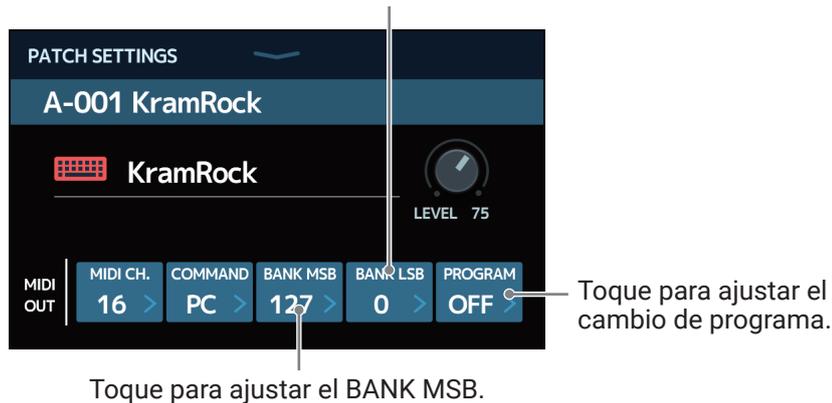
Toque en COMMAND y pulse después sobre el tipo de datos MIDI a transmitir.



Ajuste	Explicación
OFF	No será transmitido ningún datos MIDI.
PC	Serán transmitidos los datos de cambio de programa.
CC	Serán transmitidos los datos de cambio de control.

Cuando elija el ajuste PC, realice los siguientes ajustes concretos.

Toque para ajustar el BANK LSB.



Cuando elija el ajuste CC, realice los siguientes ajustes concretos.

Toque para ajustar el valor CC.



NOTA

Cuando MIDI PROGRAM CHANGE SEND esté ajustado a OFF, no serán transmitidos datos MIDI. (→ [“Ajuste de si los mensajes de cambio de programa serán recibidos o no desde los dispositivos MIDI externos” en pág. 85](#))

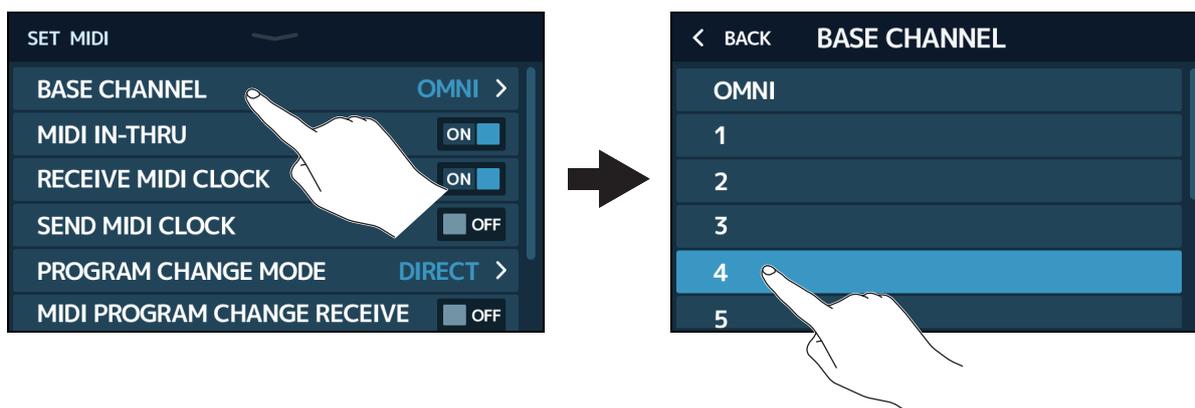
Otros ajustes MIDI

Puede realizar otros ajustes MIDI en el **G11**.

1. Toque  en la pantalla inicial.

■ Ajuste del canal usado para recibir datos MIDI

Toque en BASE CHANNEL y pulse después sobre el canal MIDI que quiera.



Ajuste este valor a OMNI si quiere recibir datos en todos los canales.

■ Ajuste sobre si los datos MIDI recibidos a través del conector MIDI IN serán retransmitidos o no desde el conector MIDI OUT

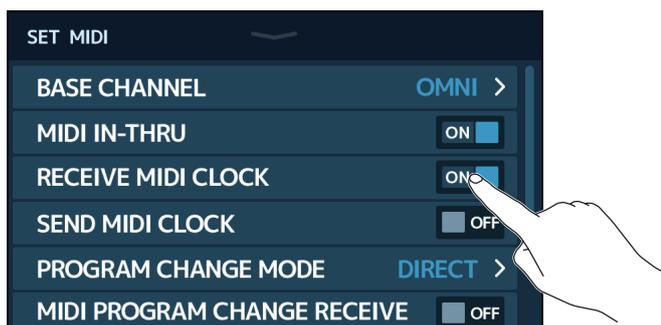
Toque sobre el interruptor MIDI IN-THRU para cambiar su valor a ON/OFF.



Ajuste	Explicación
OFF	Los datos no serán re-transmitidos.
ON	Los datos recibidos serán re-transmitidos.

Ajuste sobre si los datos de reloj serán recibidos o no desde dispositivos MIDI externos

Toque sobre el interruptor RECEIVE MIDI CLOCK para cambiar su ajuste entre ON/OFF.



Ajuste	Explicación
OFF	No serán recibidos datos de reloj.
ON	Serán recibidos datos de reloj. (El G11 se sincronizará al tempo del dispositivo externo).

Ajuste sobre si los datos de reloj serán transmitidos o no a dispositivos MIDI externos

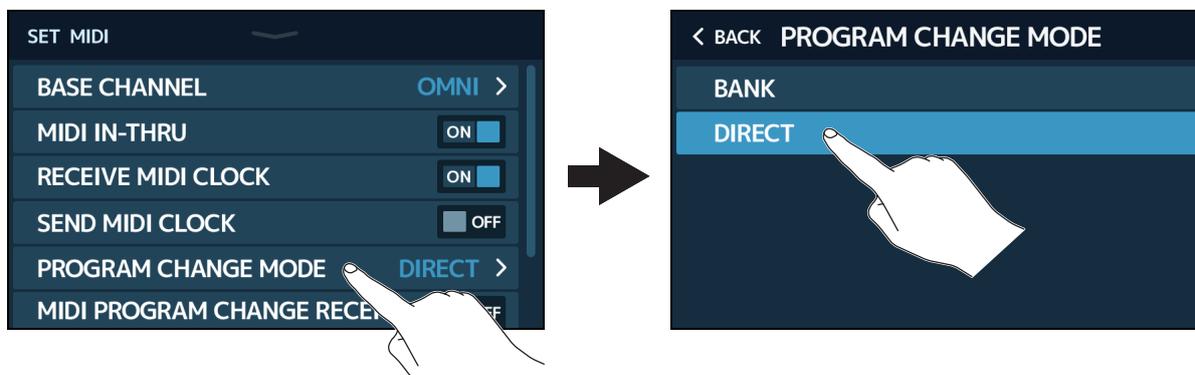
Toque sobre el interruptor SEND MIDI CLOCK para cambiar su ajuste entre ON/OFF.



Ajuste	Explicación
OFF	No serán transmitidos esos datos.
ON	Los datos de reloj serán transmitidos. (El dispositivo externo podrá sincronizarse al tempo del G11).

Ajuste de la forma de recepción de los cambios de programa

Toque PROGRAM CHANGE MODE y elija después el modo que prefiera.



Ajuste	Explicación
BANK	Por lo general debería elegir esta opción.
DIRECT	Elíjalo cuando el dispositivo externo no envíe mensajes de cambio de banco.

■ Ajuste de si los mensajes de cambio de programa serán recibidos o no desde los dispositivos MIDI externos

Toque sobre el interruptor MIDI PROGRAM CHANGE RECEIVE para ajustarlo a ON/OFF.



Ajuste	Explicación
OFF	Los mensajes no serán recibidos desde los dispositivos externos.
ON	Los mensajes serán recibidos.

■ Ajuste de si los mensajes de cambio de programa serán emitidos o no a los dispositivos MIDI externos

Toque sobre el interruptor MIDI PROGRAM CHANGE SEND para ajustarlo a ON/OFF.



Ajuste	Explicación
OFF	Los datos no serán transmitidos a los dispositivos externos.
ON	Los datos serán transmitidos.

Uso de respuestas de impulsos (IR)

Las respuestas de impulsos capturan las características acústicas de los espacios y los codifican como datos. Al capturar las características acústicas de un sonido de guitarra emitido desde un recinto acústico grabado por un micrófono, las características de distintos recintos pueden ser codificadas como datos y usadas para los efectos.

Puede recrear sonidos de guitarra reales sin la salida de señal de recintos acústicos.

El **G11** viene de fábrica con datos de 106 respuestas de impulsos.

Puede cargar y usar sus propios datos de respuestas de impulso, así como los de terceros.

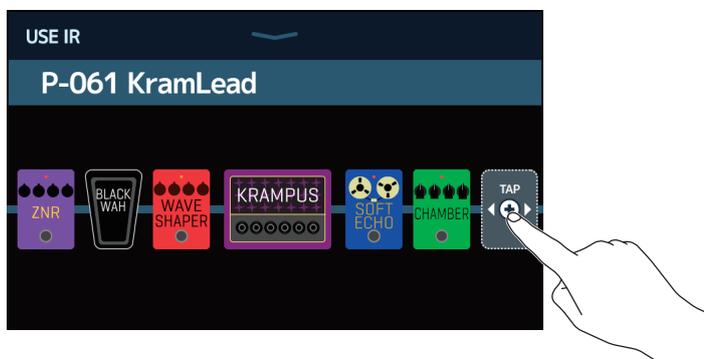
Asignación de respuestas de impulsos (IR)

Asigne una respuesta de impulso a una memoria de patch.

1. Elija la memoria de patch en la que quiera usar la respuesta de impulso.

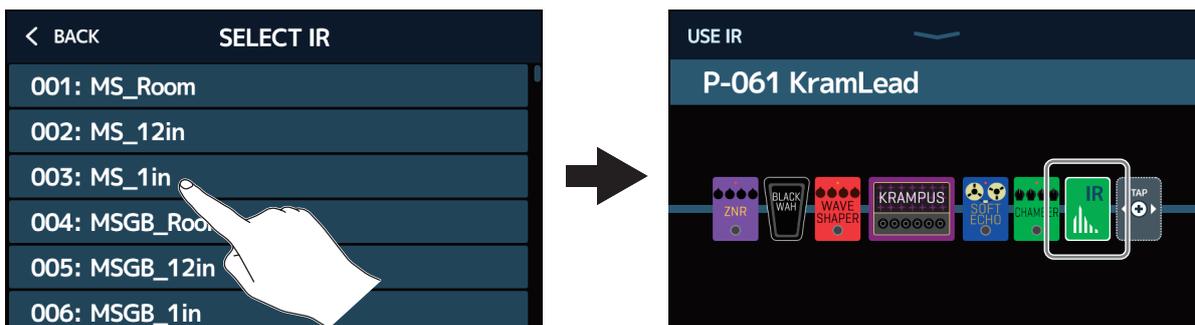
2. Toque  en la pantalla inicial.

3. Toque sobre el icono TAP.



Puede arrastrar el icono TAP hasta la posición en la que quiera configurar la respuesta de impulso.

4. Toque sobre la respuesta de impulso que quiera.



La respuesta de impulso elegida será asignada.

Carga de datos de respuesta de impulso (IR)

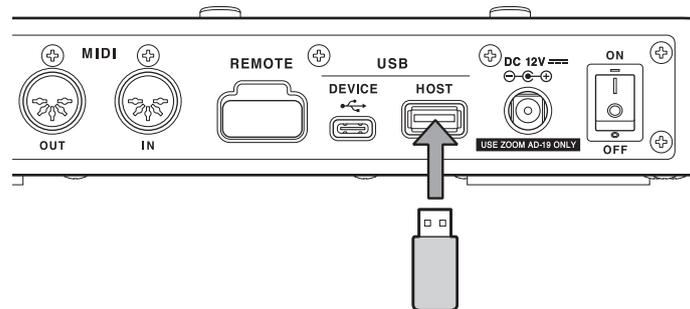
Puede cargar sus propios datos de respuestas de impulso, así como de terceros.

NOTA

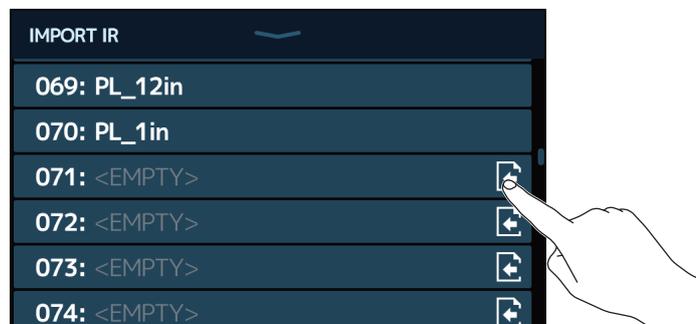
Puede cargar datos de respuestas de impulso en el siguiente formato.

- Formato: WAV
- Frecuencia de muestreo: 44.1–192 kHz

1. Copie los datos de respuesta de impulso a un dispositivo USB flash.
2. Conecte el dispositivo USB flash (pendrive) en el puerto USB HOST.



3. Toque  en la pantalla inicial.
4. Toque  en la ubicación en la que quiera que los datos sean cargados.



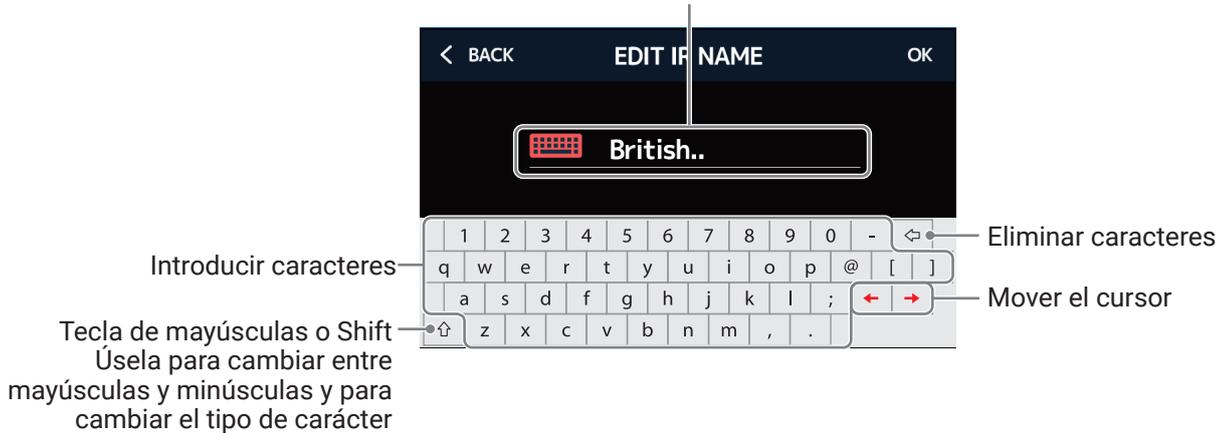
Ya hay datos de respuestas de impulsos asignados a las posiciones 001–106. Puede asignar libremente datos de respuestas de impulsos a las posiciones 107–300.

5. Toque sobre los datos de respuesta de impulso que haya asignado.



6. Toque  para que aparezca un teclado con el que asignar un nombre a la respuesta de impulso.

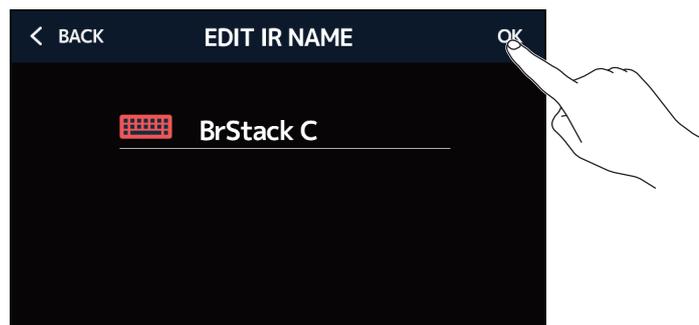
Zona de introducción de caracteres
Un cursor indica la posición de entrada



NOTA

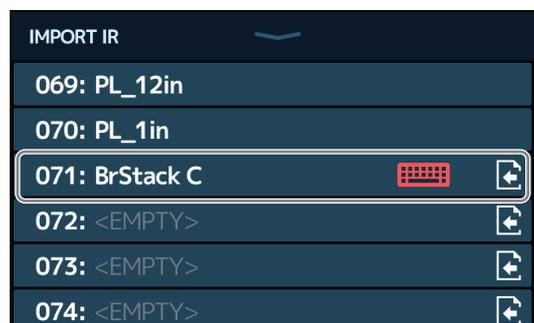
Los caracteres y símbolos que puede usar son los siguientes.
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } (espacio) A-Z, a-z, 0-9

7. Toque sobre  para confirmar el nombre asignado a la respuesta de impulso y después pulse en OK.



La respuesta de impulso elegida será asignada.

Toque sobre  para cambiar el nombre.



Uso de funciones de interface audio

Puede usar el **G11** como un interface audio de 4 entradas/4 salidas.

Pueden ser enviados un total de 4 canales a un ordenador: 2 antes y 2 después del procesado de efectos.

Desde un ordenador, pueden ser enviados también 2 canales a una posición antes y otros dos a una después del procesado de efectos.

Vea en [“Flujo de señal” en pág. 7](#) las posiciones de entrada y salida.

Instalación del controlador o driver

■ Windows

1. Descárguese el controlador ZOOM G11 Driver al ordenador desde la zoomcorp.com.

NOTA

Descárguese siempre la última versión del ZOOM G11 Driver desde la web anterior.

2. Ejecute el instalador y siga las instrucciones para instalar el controlador ZOOM G11 Driver.

NOTA

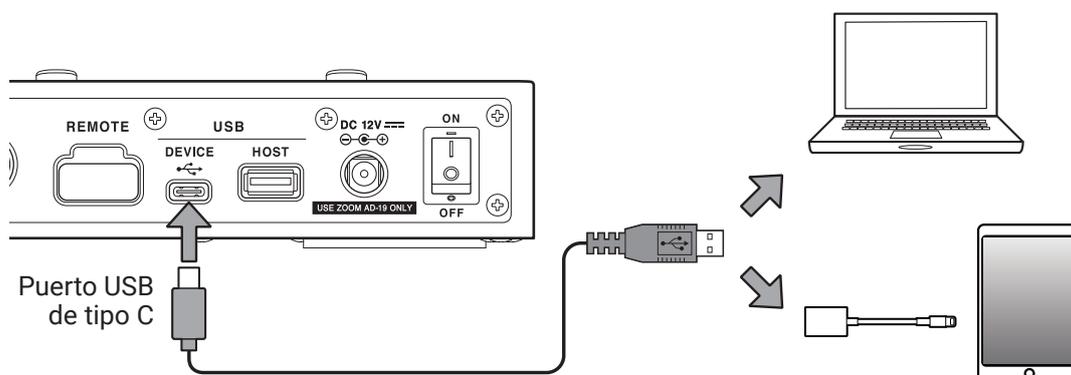
Consulte la Guía de instalación incluida con el paquete del driver para ver en detalle los pasos de la instalación.

■ Mac o dispositivo iOS/iPadOS

No es necesario ningún controlador o driver para usar esta unidad con un Mac o dispositivo iOS/iPadOS.

Conexión a un ordenador o dispositivo iOS/iPadOS

1. Use un cable USB para conectar el **G11** con el ordenador o dispositivo iOS/iPadOS.



NOTA

Use un adaptador Lightning a cámara USB (o un adaptador Lightning a cámara USB 3) para la conexión a un dispositivo iOS/iPadOS que disponga de un conector lightning.

2. Ajuste  a ON.

Encienda el **G11** y conecte el dispositivo iOS/iPadOS.

Si está realizando la conexión a un ordenador, salte directamente hasta el paso 3.

3. Cuando realice la conexión a un ordenador, configure el **G11** como el dispositivo de sonido.

Ajustes como interface audio

Puede ajustar, por ejemplo, los niveles de grabación y el balance de monitorización.

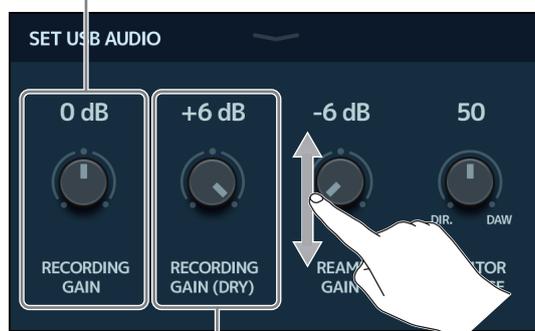
1. Toque  en la pantalla inicial.

2. Realice los ajustes necesarios como interface audio.

■ Ajuste del volumen (nivel de grabación) enviado al ordenador

Arrastre los mandos RECORDING GAIN (audio después de los efectos) y RECORDING GAIN (DRY) (audio antes de los efectos) arriba y abajo para ajustar los niveles de grabación. Los valores ajustados serán mostrados encima de los mandos.

Esto ajusta el nivel de grabación de las señales después del procesado de efectos.



Esto ajusta el nivel de grabación de las señales antes del procesado de efectos.

AVISO

- El rango de ajuste es de -6 a +6 dB.
- Puede enviar un total de 4 canales audio al ordenador: 2 canales después de RECORDING GAIN (audio después de los efectos) y 2 canales después de RECORDING GAIN (DRY) (audio antes de los efectos).

■ Ajuste del volumen recibido desde el ordenador

Arrastre el mando REAMP GAIN arriba o abajo para ajustar el nivel de entrada. El valor ajustado aparecerá encima del mando.



AVISO

- Al igual que antes, el rango de ajuste es de -6 a +6 dB.
- Puede recibir un total de 4 canales desde el ordenador: 2 antes y 2 después del procesado de efectos.

Ajuste del balance de monitorización

Esto ajusta el balance entre la señal emitida por el ordenador y la señal directa (audio del **G11**).

Arrastre el mando MONITOR BALANCE arriba o abajo para ajustar el balance. El valor ajustado aparecerá encima del mando.



AVISO

El rango de ajuste de este mando es de 0–100.

Cuando ajuste el valor a 0, sólo será escuchada la señal directa, mientras que con el valor 100 sólo habrá salida del ordenador, con distintos niveles de cada señal en los valores intermedios.

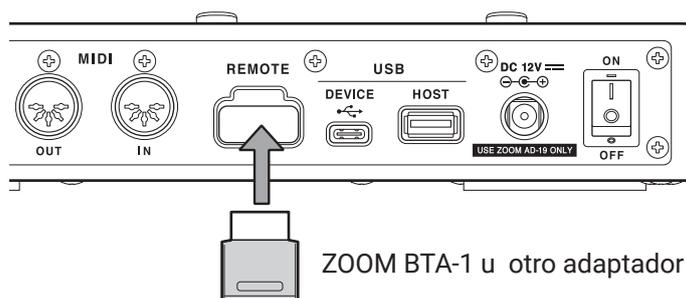
Conexión inalámbrica a dispositivos iOS/iPadOS

Con la conexión a un ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico, podrá controlar el **G11** de forma inalámbrica desde un iPhone/iPad usando la app Guitar Lab iOS/iPadOS.

NOTA

- Antes de encender el **G11**, conecte el ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico.
- Descárguese la app específica desde el App Store.

1. Con el **G11** todavía apagado, conecte el ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico.



ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico

2. Ajuste  a ON.

3. Ejecute la app Guitar Lab en el iPhone/iPad.

4. Realice la conexión en la pantalla de ajustes de Guitar Lab.

AVISO

Para saber cuáles son los pasos para configurar el Guitar Lab, consulte su manual.

Ajustes de la unidad

Ajuste del nivel de salida de referencia

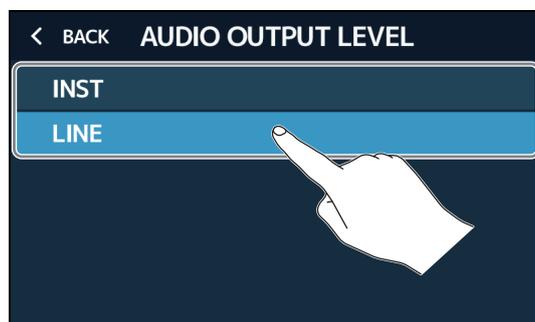
Puede ajustar el nivel de la salida del **G11** para adaptarlo al dispositivo conectado en la salida.

1. Toque  o  en la pantalla inicial.

2. Toque sobre AUDIO OUTPUT LEVEL.



3. Toque sobre el ajuste que quiera.



Ajuste	Explicación
INST	Use esto cuando tenga conectado un amplificador de guitarra.
LINE	Use esto cuando la unidad esté conectada a monitores, sistemas PA u otros dispositivos de entrada de línea.

Ajuste de la función AUTOSAVE

Cuando la función AUTOSAVE esté activa (ON), las memorias de patch serán almacenadas de forma automática en cuanto haya realizado cualquier modificación en ellas.

1. Toque  o  en la pantalla inicial.
2. Toque sobre el interruptor AUTOSAVE para cambiar su ajuste a ON/OFF.
Cada vez que lo toque su ajuste cambiará entre ON/OFF.



Ajuste	Explicación
ON	Esto activa la función AUTOSAVE.
OFF	Esto desactiva la función AUTOSAVE.

AVISO

Cuando la función AUTOSAVE esté ajustada a OFF, las memorias de patch no serán almacenadas automáticamente.

Cuando haya hecho cualquier modificación en el contenido de una memoria de patch, aparecerá el icono  en la parte superior derecha de la pantalla para indicarle que los ajustes son diferentes a los almacenados.

Toque sobre este icono para hacer que aparezca la pantalla de almacenamiento de memoria de patch y almacene los nuevos ajustes si es necesario. (→ [“Almacenamiento de memorias de patch”](#) en [pág. 40](#))



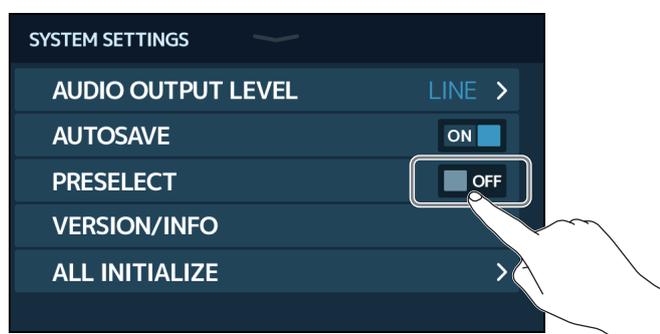
Configuración de la función PRESELECT

Cuando la función PRESELECT esté activa (ON), el cambio de bancos con  no hará que cambie la memoria de patch de forma inmediata. El cambio será confirmado cuando elija una nueva memoria de patch.

Esto le permite cambiar directamente a una memoria de patch que no esté próxima de la activa en ese momento durante una actuación en directo.

1. Toque  en la pantalla inicial.

2. Toque sobre el interruptor PRESELECT para cambiar su ajuste a ON/OFF.
Cada vez que lo toque su ajuste cambiará entre ON/OFF.



Ajuste	Explicación
ON	Esto activa la función PRESELECT.
OFF	Esto desactiva la función PRESELECT.

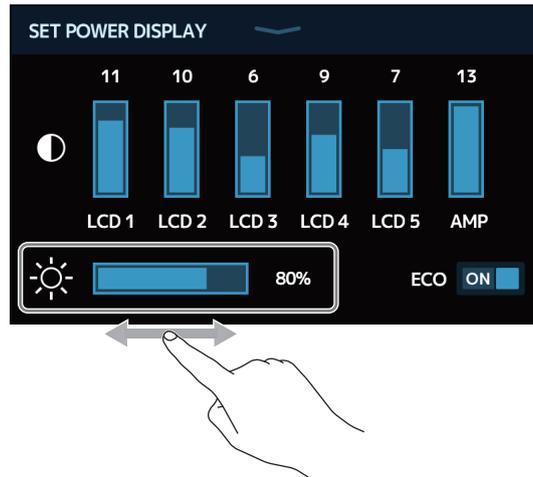
Ajuste del brillo y contraste de la pantalla

Puede ajustar el brillo de la pantalla táctil y el contraste de las pantallas de las secciones de efectos y amplificador.

1. Toque  en la pantalla inicial.

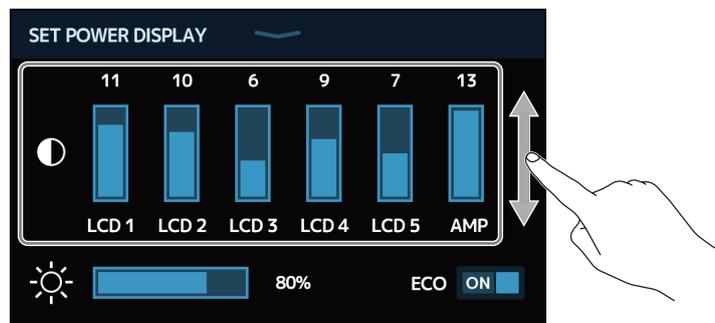
2. Ajuste el brillo de la pantalla táctil.

Arrastre el mando a izquierda y derecha para ajustar el brillo.



3. Ajuste el contraste de las pantallas.

Arrastre los mandos arriba y abajo para ajustar el contraste.

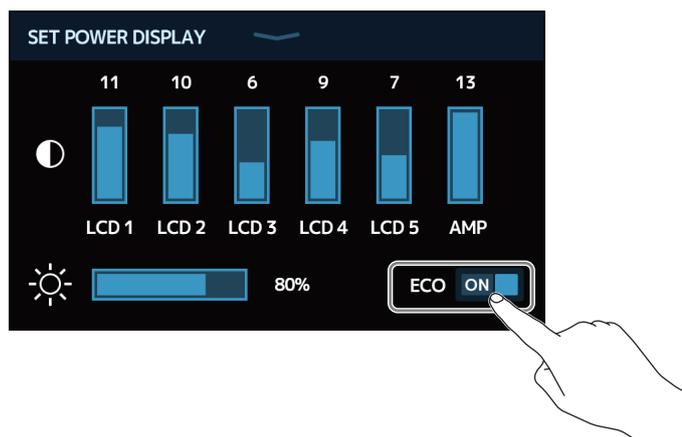


Pantallas que pueden ser ajustadas	Explicación
LCD 1-5	Pantallas de la sección de efectos.
AMP	Pantalla de la sección de amplificador.

Configuración del modo ECO

Puede usar esta función para hacer que la unidad se apague de forma automática si no la usa durante 10 horas.

1. Toque  en la pantalla inicial.
2. Toque sobre el icono ECO para cambiar su ajuste a ON/OFF.
Cada vez que lo toque su ajuste cambiará entre ON/OFF.



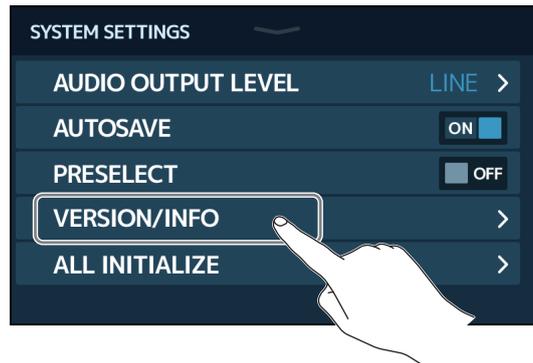
Ajuste	Explicación
ON	La unidad se apagará de forma automática si no la usa durante 10 horas.
OFF	Esto desactiva el modo ECO.

Gestión del firmware

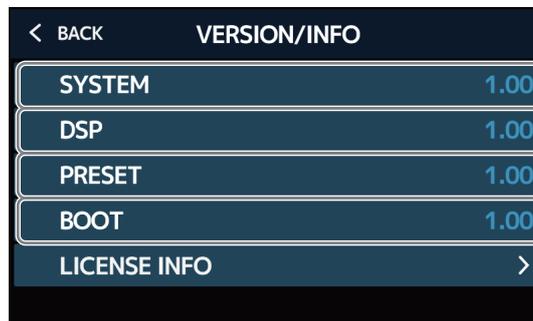
Verificación de las versiones de firmware

Puede comprobar qué versiones de firmware están siendo usadas por el **G11**.

1. Toque  en la pantalla inicial.
2. Toque sobre VERSION/INFO.



Esto le mostrará las versiones de firmware y preset.



Versión de firmware del **G11**

Versión de DSP

Versión de Preset

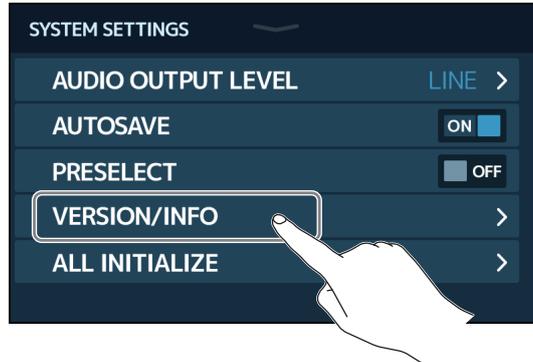
Versión de BOOT

Verificación de la información de licencia

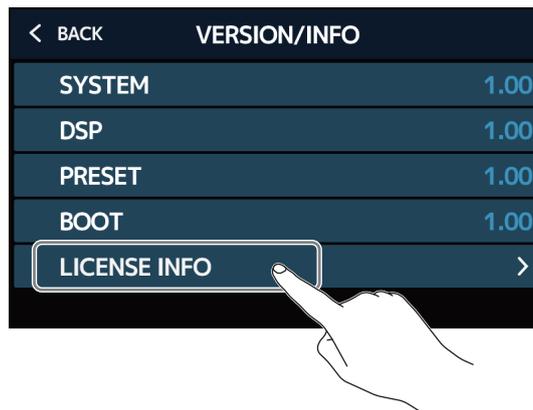
Puede comprobar la información relativa a la licencia del **G11**.

1. Toque  en la pantalla inicial.

2. Toque sobre VERSION/INFO.



3. Toque sobre LICENSE/INFO.



Esto le mostrará la información de la licencia del **G11**.



Actualización

El firmware del **G11** puede ser actualizado a la última versión disponible.

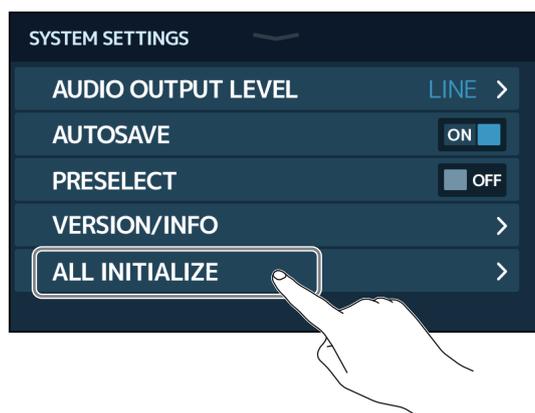
Puede descargarse el fichero de la última actualización disponible del firmware desde la página web de ZOOM (zoomcorp.com).

Restauración de los valores de fábrica

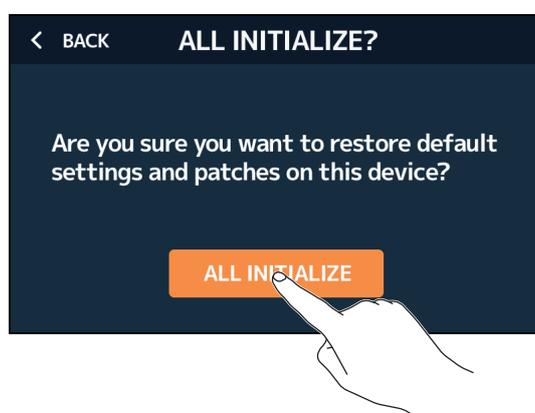
Puede restaurar los valores de fábrica de la unidad.

1. Toque  en la pantalla inicial.

2. Toque en ALL INITIALIZE.



3. Toque en ALL INITIALIZE.



El proceso de inicialización será ejecutado, restaurando en la unidad los valores por defecto (o valores de fábrica). Después de ello, el **G11** se pondrá en marcha normalmente.

NOTA

El proceso de inicialización sobregrebará (sustituirá) todos los ajustes a los valores iniciales, incluyendo las memorias de patch. Por este motivo, asegúrese de que quiere hacer esto antes de usar esta función.

AVISO

Para cancelar el proceso de inicialización, pulse sobre BACK en el paso 3.

Resolución de problemas

La unidad no se enciende

- Compruebe que el interruptor POWER esté ajustado a ON.
- Compruebe las conexiones. (→ [“Conexiones” en pág. 17](#))

No hay ningún sonido o el sonido es muy bajo

- Compruebe las conexiones. (→ [“Conexiones” en pág. 17](#))
- Ajuste el nivel de los efectos. (→ [“Ajuste de efectos” en pág. 28](#))
- Ajuste el nivel de la memoria de patch. (→ [“Ajuste del nivel de la memoria de patch” en pág. 37](#))
- Ajuste el volumen de salida. (→ [“Ajuste del volumen global” en pág. 19](#))
- Si está usando un pedal de expresión para ajustar el volumen, ajuste la posición del pedal hasta que el nivel de volumen sea el adecuado.
- Compruebe que la salida del afinador no esté ajustada a “MUTE”. (→ [“Uso del afinador” en pág. 57](#))

Hay mucho ruido

- Compruebe que la causa no sea un daño en el blindaje o malla de un cable.
- Utilice un adaptador de corriente original de ZOOM. (→ [“Conexiones” en pág. 17](#))

Los efectos no funcionan

- Si la potencia de procesamiento de efectos ha sido sobrepasada, en la pantalla aparecerá el mensaje “PROCESS OVERFLOW”. Cuando aparezca ese mensaje para un efecto, dicho efecto quedará en bypass o anulado. (→ [“Número de efectos en las memorias de patch” en pág. 26](#))

Un pedal de expresión no funciona correctamente

- Elija el efecto de pedal. (→ [“Uso del pedal interno” en pág. 51](#))
- Compruebe los ajustes del pedal de expresión. (→ [“Uso del pedal interno” en pág. 51](#))
- Ajuste el pedal de expresión. (→ [“Ajuste del pedal” en pág. 53](#))
- Confirme los ajustes del pedal conectado. (→ [“Uso de un pedal externo” en pág. 55](#))

El nivel grabado en el DAW es muy bajo

- Compruebe el ajuste del nivel de grabación. (→ [“Ajustes como interface audio” en pág. 91](#))

Especificaciones técnicas

Número máximo de efectos simultáneos		Amplificador + 9 efectos
Memorias de patch de usuario		500
Frecuencia de muestreo		44.1 kHz
Conversión A/D		24 bits, sobremuestreo 128x
Conversión D/A		24 bits, sobremuestreo 128x
Procesado de señal		32 bits
Características de frecuencia		20 Hz – 20 kHz (+1 dB/-2 dB) (carga 10 kΩ)
Pantallas		LCD color TFT de 5 pulgadas (800×480) LCDs de matriz de puntos (128×32) (6)
Entradas	INPUT	Clavija de tipo auricular standard en mono Nivel de entrada medio: -20 dBu Impedancia de entrada (línea): 500 kΩ
	RETURN	Clavijas de tipo auricular standard en mono (2) Nivel de entrada medio: -20 dBu Impedancia de entrada (línea): 1 MΩ
	AUX IN	Clavija stereo mini Nivel de entrada medio: -10 dBu Impedancia de entrada (línea): 10 kΩ
Salidas	Left/Right	Clavija de tipo auricular standard en mono Nivel de salida máximo: INST/LINE +11.4 dBu/+19 dBu (con impedancia de salida 10 kΩ o superior)
	PHONES	Clavija de tipo auricular standard en stereo Nivel de salida máximo: Línea +11.4 dBu (con impedancia de salida 10 kΩ o superior) Auriculares 24 mW + 24 mW (con carga 32 Ω)
	SEND	Clavijas de tipo auricular standard en mono (2) Nivel de salida máximo: Línea +11.4 dBu (con impedancia de salida 10 kΩ o superior)
Relación señal/ruido de entrada		123 dB
Ruido de fondo (ruido residual)	L/R	INST/LINE -99.5 dBu/-92.5 dBu
	SEND	-99.0 dBu
MIDI IN/OUT		Conectores DIN de 5 puntas
Entrada de control		Entrada FP02M
Alimentación		Adaptador de corriente: 12 V DC, centro positivo, 2000 mA (ZOOM AD-19)
USB		Puerto: USB 2.0 tipo C/Tipo de cable admitido: tipo C Guitar Lab: USB 1.1 Full Speed Interface audio: USB 2.0 High Speed, 44.1 kHz/32 bits, 4 entradas, 4 salidas • Use un cable USB que admita transferencia de datos. La alimentación por bus USB no es admitida.
USB HOST		Puerto: USB 2.0 tipo A/Standard: USB 2.0 High Speed • Use un dispositivo USB flash (pendrive).
REMOTE		ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico
Dimensiones externas		253 mm (P) × 495 mm (L) × 64 mm (A)
Peso		2.8 kg

• 0 dBu = 0.775 V

Tabla de implementación MIDI

Procesador multiefectos

Modelo: G11

Tabla de implementación MIDI

Fecha: 16 de marzo de 2020

Versión: 1.00

Función...		Transmite	Reconoce	Observaciones
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorizado
Mode	Default Messages Altered	x x *****	x x	
Note Number	True voice	x *****	x	
Velocity	Note ON Note OFF	x x	x x	
Aftertouch	Key Channel	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change	0-127	o*	x	
Program Change	True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127 0 - 127	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song position Song selection Tune	x x x	x x x	
System Real-time	Clock Command	o x	o x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes	*Los valores enviados por la salida MIDI pueden ser modificados con el ajuste "SET MIDI OUT".			

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

o: Yes
x: No



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
zoomcorp.com