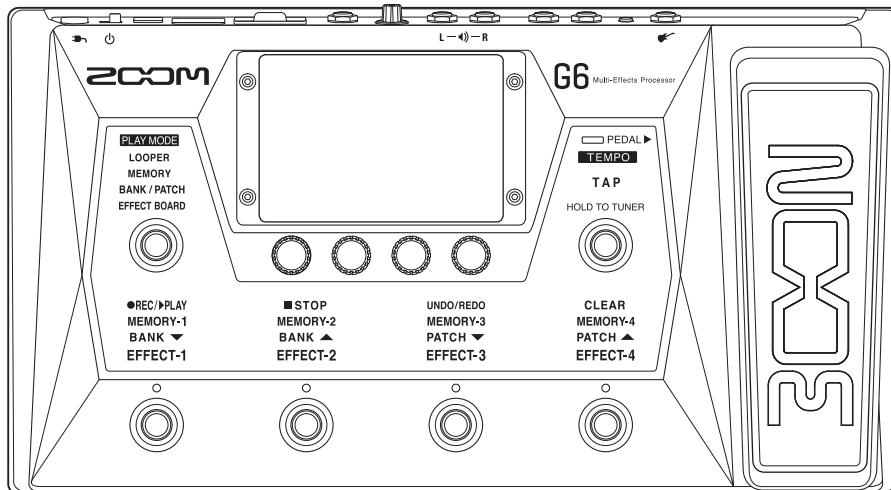


G6

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 o registrada de Microsoft® Corporation.

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

© App Store es la marca de un servicio de Apple Inc.

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

© Los logos SD, SDHC y SDXC son marcas comerciales.

© 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 comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.
- Está prohibido por ley la grabación de fuentes con derechos de autor (copyright), incluyendo CDs, discos, cintas, actuaciones en directo, trabajos en video y emisiones broadcast, sin el permiso expreso del propietario de dichos derechos de autor. Zoom Corporation no asumirá ninguna responsabilidad relacionada con ese tipo de infracciones.

Términos usados en este manual

Memoria de patch

Las combinaciones de amplificadores y efectos con sus ajustes on/off y valores de parámetros relacionados pueden ser almacenadas como "memorias de patch" para una recarga sencilla. Los efectos son almacenados y recargados en unidades de memoria de patch. Puede almacenar hasta 9 efectos en cada memoria de patch y puede almacenar hasta 240 memorias de patch.

Banco

Llamamos "banco" a un grupo de 4 memorias de patch. Puede recargar fácilmente memorias de patch con solo cambiar de banco. Puede almacenar hasta 60 bancos.

Tipo de efecto

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

Categoría

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

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 45 segundos de duración.

Puede usar una tarjeta SD para alargar el tiempo de grabación y almacenar frases musicales. También puede usar sus propios ficheros audio como bucles.

Preselección

Esta función permite el uso continuado del sonido de la memoria de patch activa mientras cambia a otra memoria de patch con un número alejado con respecto a la activa.

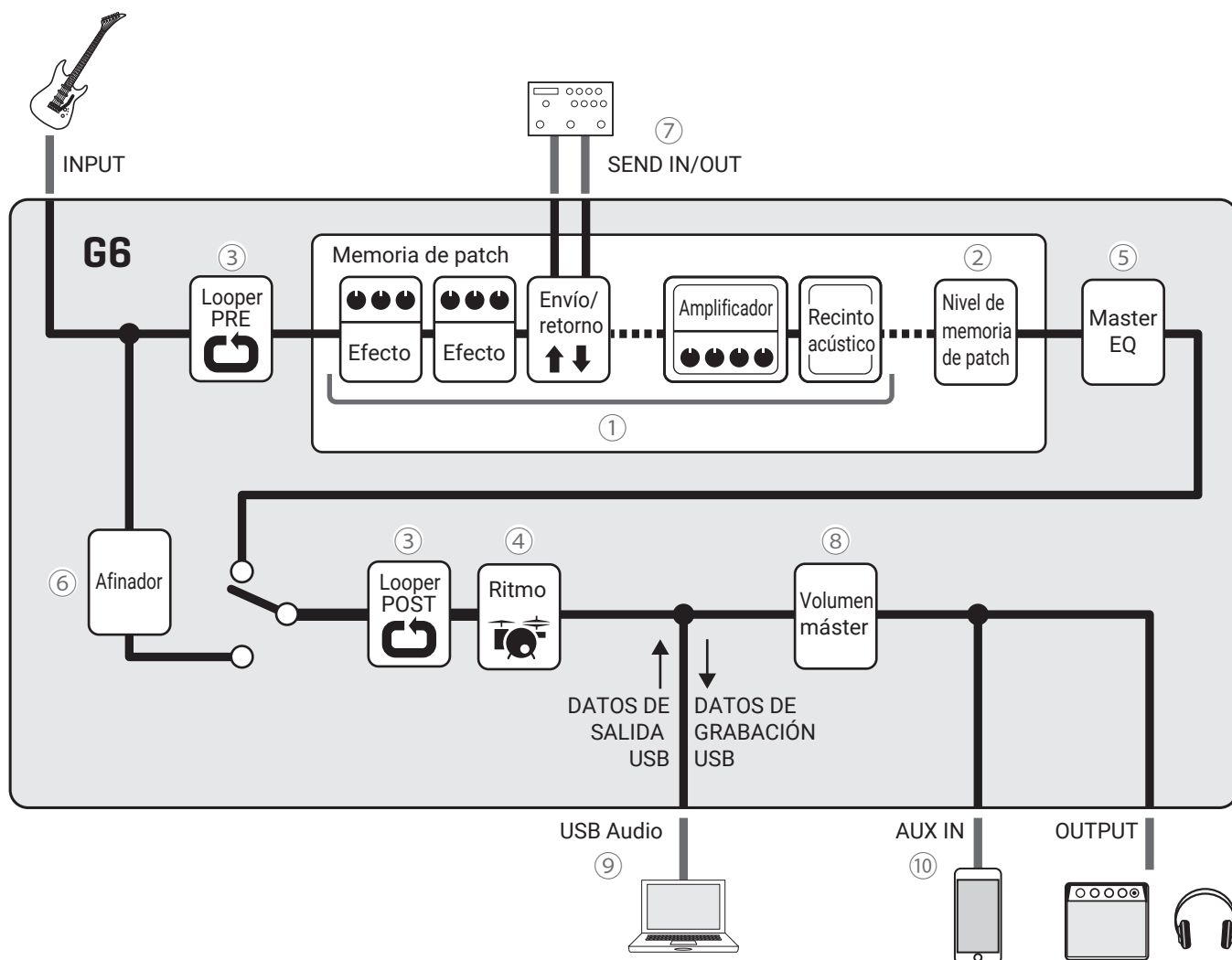
Índice

Notas acerca de este Manual de instrucciones ...2	Supresión de efectos 53
Términos usados en este manual3	Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla 54
Índice4	Ajuste del nivel de la memoria de patch 57
Resumen del G66	Modificación de nombres de memorias de patch 58
Uso de la pantalla táctil8	Ajuste del tempo máster 59
Nombre de las partes 11	Gestión de las memorias de patch 60
Conexiones 16	Almacenamiento de memorias de patch..... 60
Inserción de tarjetas SD 17	Cambio del orden de las memorias de patch 63
Encendido/apagado 18	Supresión de memorias de patch 64
Encendido 18	Creación de memorias de patch 65
Apagado 18	Gestión de bancos 68
Ajuste del nivel máster 19	Cambio del orden del banco 68
Ajuste de la ecualización (EQ) máster 20	Supresión de bancos 69
Activación/desactivación de efectos mientras toca 21	Creación de bancos 71
Cambio de bancos y memorias de patch mientras toca 24	Uso de los pedales de expresión 73
Uso de la función PRESELECT 26	Uso del pedal interno 73
Activación/desactivación de la función PRESELECT 26	Ajuste del pedal 75
Selección de memorias de patch cuando la función PRESELECT está activada 27	Uso de un pedal externo 77
Cambio de memorias de patch de un banco mientras toca 28	Uso del afinador 79
Uso del generador de bucles mientras toca 31	Activación del afinador 79
Ajuste del generador de bucle (looper) 36	Cambio de los ajustes del afinador 80
Uso de tarjetas SD 41	Uso de los ritmos 82
Ajuste de efectos 44	Activación de los ritmos 82
Activación y desactivación de efectos 44	Ajuste de los ritmos 83
Sustitución de efectos 45	Puesta en marcha/parada de la reproducción del ritmo 87
Ajuste de efectos 48	Patrones rítmicos 88
Modificación del orden de los efectos 50	Uso del envío y retorno 89
Adición de efectos 51	Uso de respuestas de impulsos (IR) 91
	Asignación de respuestas de impulsos (IR) 91
	Carga de datos de respuesta de impulso (IR)..... 93

Uso de funciones de interface audio	95
Instalación del controlador o driver	95
Conexión a un ordenador	96
Ajustes como interface audio.....	97
Conexión a dispositivos iOS/iPadOS	99
Ajustes de la unidad	100
Ajuste de la función AUTOSAVE	100
Ajuste del brillo de la pantalla táctil	101
Configuración del modo ECO	102
Gestión del firmware	103
Verificación de las versiones de firmware	103
Actualización	104
Restauración de los valores de fábrica	105
Gestión de la tarjetas SD	106
Verificación de información de tarjeta SD	106
Formateo de tarjetas SD	107
Uso como un lector de tarjetas	109
Resolución de problemas	110
Especificaciones técnicas	112

Resumen del G6

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. 44)

② El nivel de memoria de patch es ajustado.
(→ [“Ajuste del nivel de la memoria de patch”](#) en pág. 56)

③ Las frases grabadas pueden ser reproducidas en bucle. Puede colocar el looper tanto en posición PRE como POST.
(→ [“Uso del generador de bucles mientras toca”](#) en pág. 31)

④ Puede reproducir sonidos de batería usando los patrones rítmicos internos.
(→ [“Uso de los ritmos”](#) en pág. 82)

⑤ El sonido global es ajustado. Este ajuste queda memorizado incluso cuando cambie de memoria de patch.
(→ [“Ajuste de la ecualización \(EQ\) máster”](#) en pág. 20)

⑥ Esta función le permite afinar la guitarra conectada.
(→ [“Uso del afinador”](#) en pág. 79)

- ⑦ Puede usar un efecto externo.
(→ [“Uso del envío y retorno” en pág. 89](#))
- ⑧ Puede ajustar el volumen global. Este ajuste queda memorizado incluso cuando cambie de memoria de patch.
(→ [“Ajuste del nivel máster” en pág. 19](#))
- ⑨ Puede intercambiar datos audio con un ordenador a través de la función de interface audio.
(→ [“Uso de funciones de interface audio” en pág. 94](#))
- ⑩ Puede reproducir audio desde un smartphone, reproductor de audio móvil u otro dispositivo.

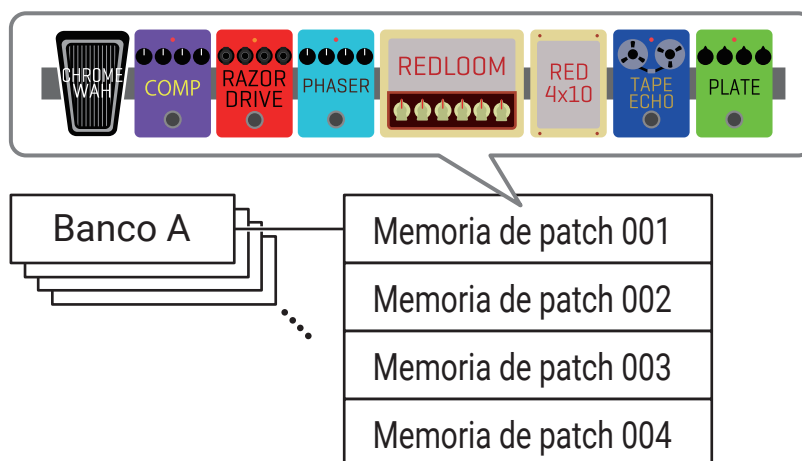
■ Resumen de la memoria (memorias de patch/bancos)

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 240 memorias de patch.

Bancos

Los bancos son grupos de 4 memorias de patch. Esta unidad puede almacenar hasta 60 bancos.



■ Resumen de PLAY MODE

El **G6** dispone de cuatro modos de reproducción que puede elegir con un solo toque en la sección de selección PLAY MODE (→ [pág. 11](#)). Puede usarlos para fines distintos durante su interpretación.

PLAY MODE	Explicación
LOOPER	El looper aparece en la pantalla táctil y puede usarlo con los pedales. (→ “Uso del generador de bucles mientras toca” en pág. 31)
MEMORY	En la pantalla táctil aparecen los bancos y las memorias de patch que contienen y puede elegir las memorias de patch con los pedales. (→ “Cambio de memorias de patch de un banco mientras toca” en pág. 28)
BANK / PATCH	En la pantalla táctil aparecen los nombres de las memorias de patch en grande y puede elegir los bancos y las memorias de patch con los pedales. (→ “Cambio de bancos y memorias de patch mientras toca” en pág. 24)
EFFECT BOARD	En la pantalla táctil aparecen los efectos usados en una memoria de patch puede activar/desactivar cada efecto con los pedales. (→ “Activación/desactivación de efectos mientras toca” en pág. 21)

Uso de la pantalla táctil

El funcionamiento y ajustes del **G6** puede ser realizado usando su pantalla táctil.

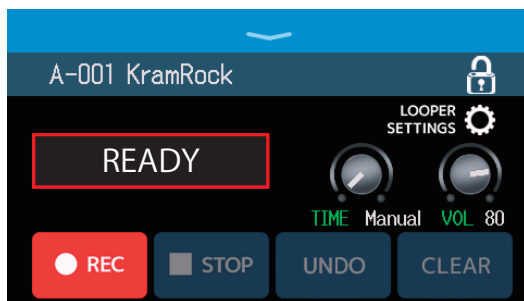
En esta sección le explicamos las distintas funciones de la pantalla táctil.

Ventanas o pantallas que aparecen en la pantalla táctil

■ Pantallas PLAY MODE

Aparecen cuando la unidad está encendida y cuando ha elegido un modo de reproducción en la sección de selección PLAY MODE (→ [pág. 11](#)).

LOOPER



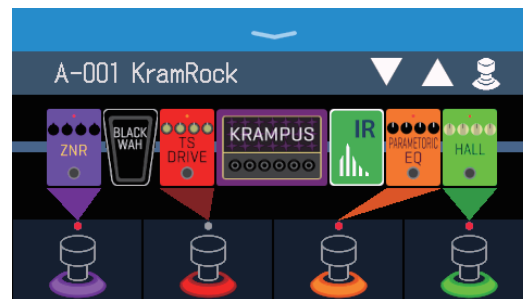
MEMORY



BANK / PATCH



EFFECT BOARD



■ Pantalla de menú

Todas las funciones del **G6** están organizadas en forma de iconos en la pantalla de menú para que pueda acceder fácilmente a cada una de ellas con solo pulsar sobre cada icono.



Acceso a la pantalla de menú

Con una pantalla PLAY MODE activa

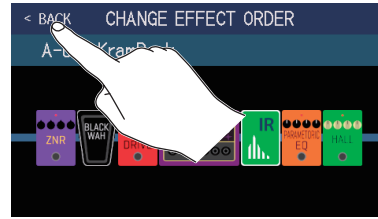
Deslice hacia abajo desde la barra de herramientas.



Barra de herramientas

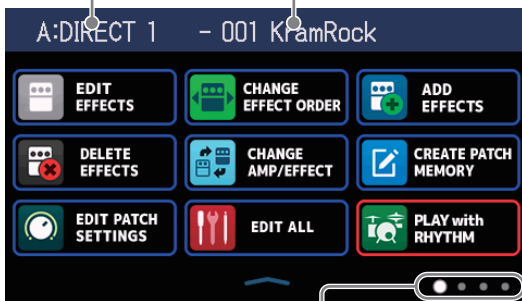
Cuando esté activa una pantalla de ajuste

Pulse varias veces < BACK .

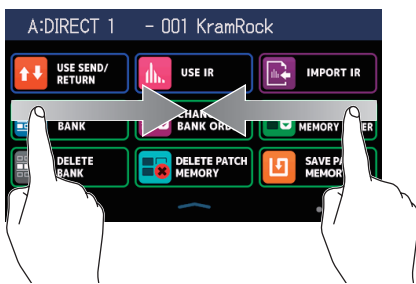


Uso de la pantalla de menú

Banco activo Memoria de patch activa

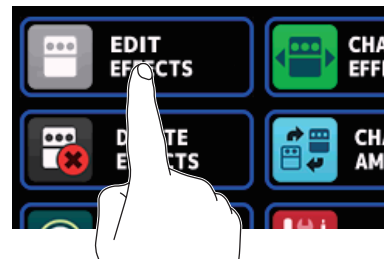


La pantalla de menú tiene cuatro paginas. Esto le indica qué página está activa.

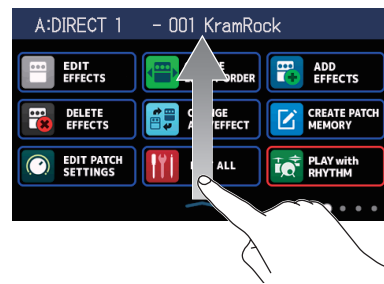


Para la página de la izquierda, mueva a la derecha desde el borde izquierdo.

Para la página de la derecha, mueva a la izquierda desde el borde derecho.



Toque sobre un icono para elegir la función a configurar o ajustar.



Para volver a la pantalla PLAY MODE deslice hacia arriba desde la barra inferior de la pantalla de menú.

AVISO

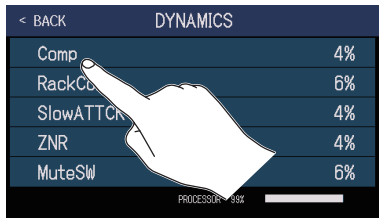
- Incluso con la pantalla de menú activa, el modo de reproducción seguirá activo y podrá usarlo con los pedales.
- Puede cambiar el orden de los iconos en la pantalla de menú simplemente arrastrándolos (moviéndolos a la izquierda, derecha, arriba o abajo mientras pulsa sobre ellos).



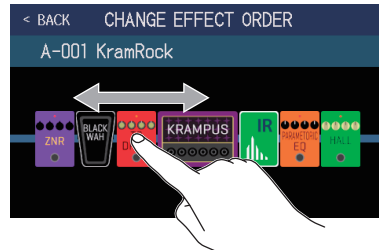
Uso de las pantallas de función

Toque y arrastre sobre una para usarla.

Toque un elemento para elegirlo

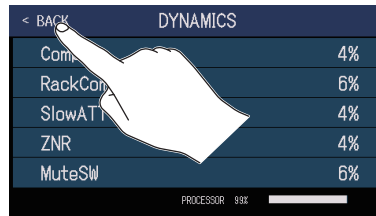


Arrastre un elemento para moverlo o ajustarlo (deslice el dedo).



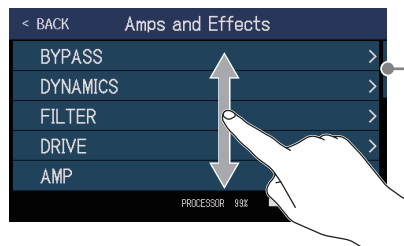
■ Retorno a la pantalla anterior

Cuando aparezca el icono **< 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.

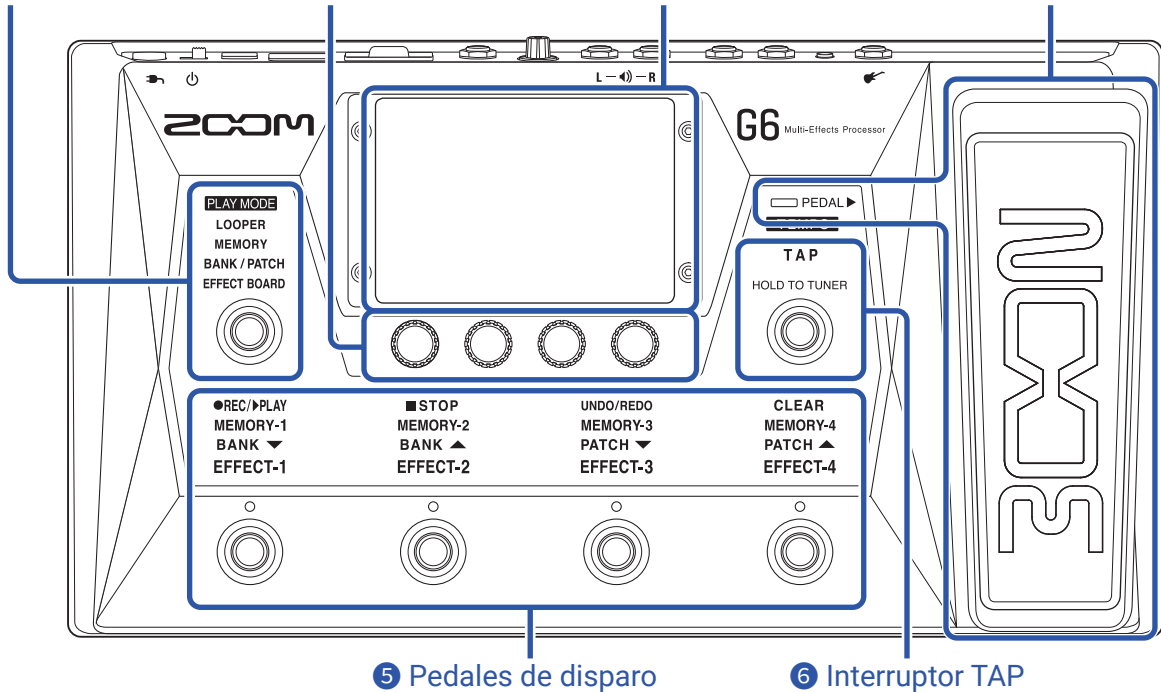


Barra de desplazamientos

Nombre de las partes

■ Panel superior

- ① Sección de selección PLAY MODE ② Mandos de parámetros ③ Pantalla táctil ④ Pedal de expresión



① Sección de selección PLAY MODE

Úsela para elegir el modo operativo del **G6**. (El modo elegido se iluminará).

Para más detalles acerca de estos modos, vea [“Resumen de PLAY MODE” en pág. 7](#).

② Mandos de parámetros

Úselos para ajustar los parámetros de los efectos y realizar otros ajustes diversos.

③ Pantalla táctil

Use la pantalla táctil para elegir y ajustar memorias de patch así como para realizar ajustes en el **G6**, por ejemplo.

Para saber los detalles de los procesos operativos, vea [“Uso de la pantalla táctil” en pág. 8](#).

④ 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. (PEDAL ► se ilumina cuando el efecto está activo).

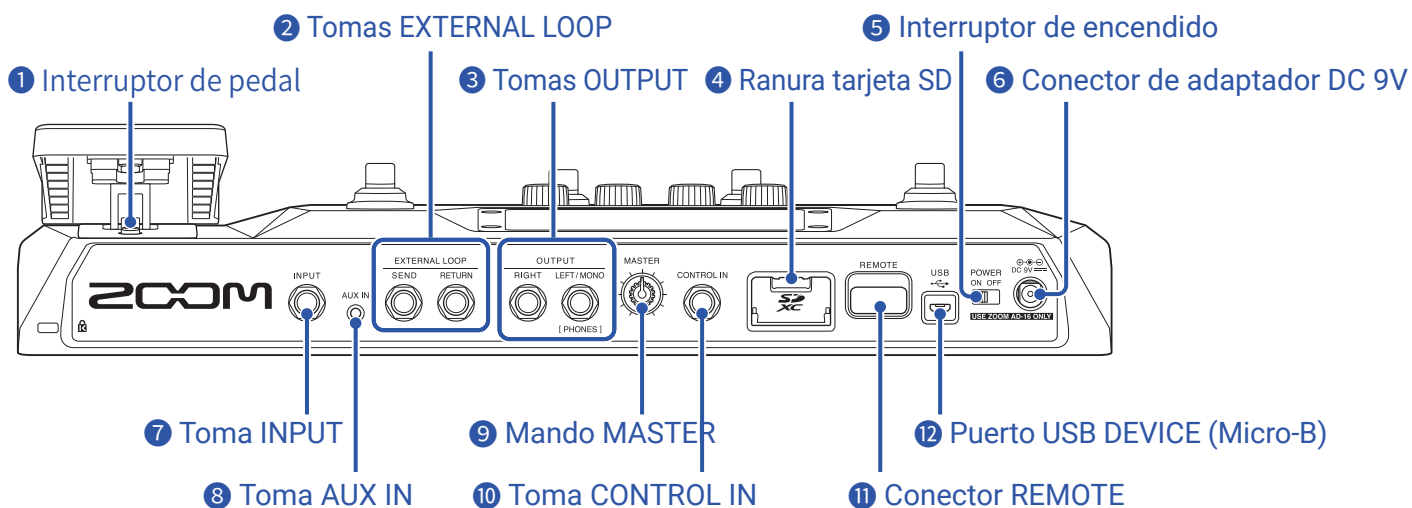
⑤ Pedales de disparo

Úselos para elegir memorias de patch y bancos, para acceder al afinador y para usar el generador de bucles. Las funciones pueden ser controladas con los pilotos luminosos de estos pedales de disparo.

⑥ Interruptor TAP

Púselo rítmicamente para ajustar el tempo. Manténgalo pulsado para usar el afinador.

■ Panel trasero



1 Interruptor de pedal

Esto activa/desactiva el efecto del pedal de expresión.

2 Tomas EXTERNAL LOOP

Use estas tomas para conectar un efecto externo.

- Conecte la toma SEND a la toma de entrada del efecto externo.
- Conecte la toma RETURN a la toma de salida del efecto externo.

3 Tomas OUTPUT

Conecte aquí un amplificador de guitarra, monitores o auriculares.

- Toma RIGHT: Conecte la toma de entrada del canal derecho de otro dispositivo cuando use una salida stereo.
- Toma LEFT/MONO [PHONES]: Conecte aquí un amplificador de guitarra o auriculares. Conecte la toma de entrada del canal izquierdo de otro dispositivo cuando use una salida stereo.

4 Ranura tarjeta SD

Puede introducir aquí tarjetas que cumplan con las especificaciones SD, SDHC o SDXC.

Use el **G6** para formatear la tarjeta SD. (→ [“Formateo de tarjetas SD”](#) en pág. 106)

5 Interruptor de encendido

Esto le permite encender y apagar la unidad.

6 Conector de adaptador DC 9V

Conecte aquí el adaptador de corriente específico (ZOOM AD-16).

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 **G6**.

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 **G6** desde un iPhone/iPad por medio de la app Handy Guitar Lab para iOS/iPadOS.

12 Puerto USB (Micro-B)









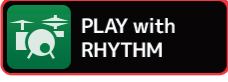







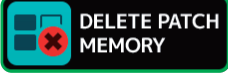
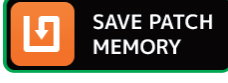


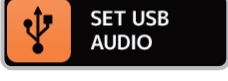





Conecte aquí un ordenador.







Podrá usar entonces el **G6** como un interface audio y podrá ser controlado por medio de Guitar Lab.

También podrá usar el **G6** como un lector de tarjetas.

■ Pantalla de menú

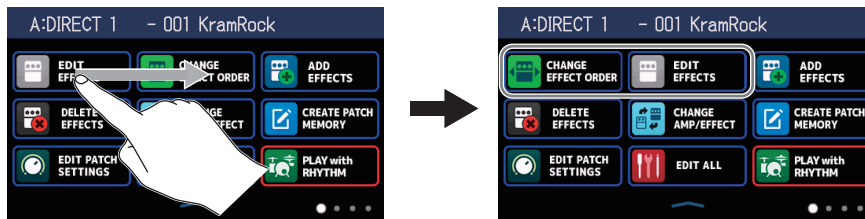
En este listado puede ver las funciones de los iconos que aparecen en la pantalla de menú.

Icono	Explicación	Icono	Explicación
	Ajuste de parámetros de efecto. (→ pág. 48)		Cambio del orden de los efectos en las memorias de patch. (→ pág. 50)
	Adición de efectos a memorias de patch. (→ pág. 51)		Supresión de efectos de memorias de patch. (→ pág. 53)
	Cambio de efectos y amplificadores en memorias de patch. (→ pág. 45)		Creación de memorias de patch. (→ pág. 65)
	Ajuste de nombre y nivel de memoria de patch. (→ pág. 56 , pág. 58)		Edición de los ajustes de todas las memorias de patch. (→ pág. 54)
	Uso de la función rítmica. (→ pág. 82)		Ajustes de envío/retorno. (→ pág. 89)
	Uso de las respuestas de impulsos (IR). (→ pág. 91)		Carga de datos de respuestas de impulso (IR). (→ pág. 92)
	Creación de bancos. (→ pág. 71)		Cambio del orden de los bancos. (→ pág. 68)
	Modificación del orden de las memorias de patch. (→ pág. 63)		Supresión de bancos. (→ pág. 69)
	Supresión de memorias de patch. (→ pág. 64)		Almacenamiento de memorias de patch. (→ pág. 60)
	Cambio y verificación de ajustes de sistema. Gestión de tarjetas SD. (→ pág. 99 , pág. 102 , pág. 105)		Ajuste del tempo usado por los efectos, ritmos y looper. (→ pág. 59)
	Ajustes de audio USB. (→ pág. 96)		Activación/desactivación de almacenamiento automático. (→ pág. 99)
	Ajuste de brillo de pantalla táctil y activación/desactivación de modo ECO. (→ pág. 100 , pág. 101)		Ajustes específicos de pedal. (→ pág. 75 , pág. 77)
	Ajustes específicos de afinador. (→ pág. 80)		Uso del afinador. (→ pág. 79)

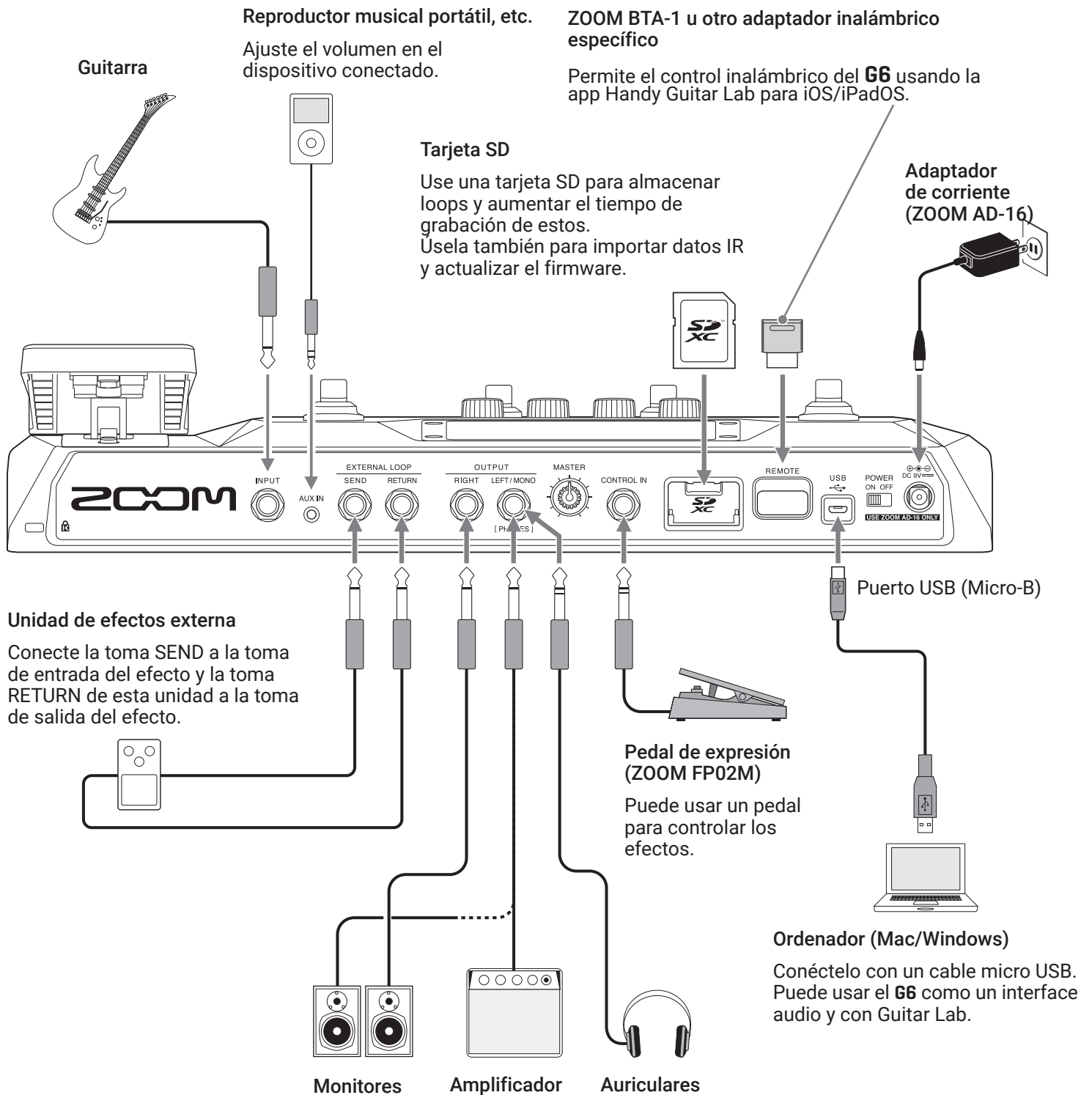
Icono	Explicación	Icono	Explicación
	Ajuste del tono del sonido de salida. (→ pág. 20)		Muestra los nombres de memorias de patch en grande para su selección en la pantalla táctil. (→ pág. 24)
	Muestra los efectos usados en la memoria de patch en la pantalla táctil. (→ pág. 21)		Uso de los pedales de disparo para elegir las cuatro memorias de patch del banco. (→ pág. 28)
	Uso del looper (generador de bucles). (→ pág. 31)		Activa/desactiva la función de preselección. (→ pág. 26)

AVISO

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



Conexiones



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).
- Puede controlar el **G6** de forma remota a través de la app iOS/iPadOS Handy Guitar Lab. Puede descargar esta app Handy Guitar Lab desde el App Store.

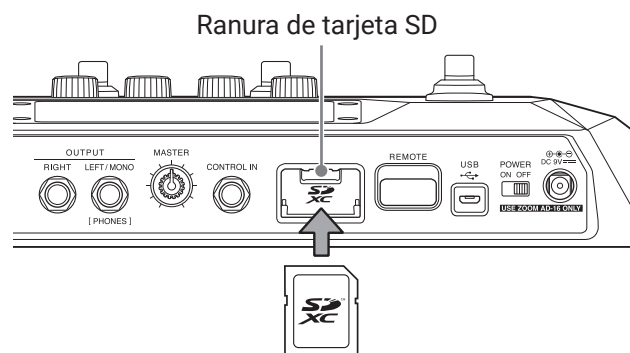
Inserción de tarjetas SD

La inserción de una tarjeta SD en el **G6** le permitirá realizar lo siguiente.

- Puede almacenar loops (bucles) y puede aumentar el tiempo de grabación de los mismos.
- Puede cargar y usar datos de respuesta de impulsos, incluyendo tanto datos suyos como de terceros.
- Puede usar el **G6** como un lector de tarjetas.
- Puede actualizar el firmware.

1. Con la unidad apagada, abra la tapa de la ranura de tarjeta SD e introduzca una tarjeta SD completamente dentro de la ranura.

Para extraer una tarjeta SD, empújela ligeramente más adentro para que un resorte la expulse un poco y después tire de ella.

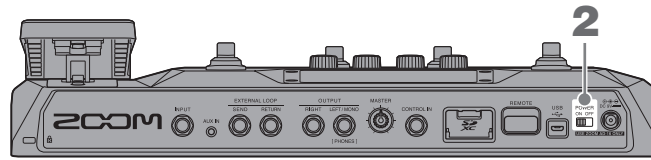


NOTA

- Puede usar tarjetas que cumplan con las especificaciones SD, SDHC o SDXC.
- Desactive la protección contra la grabación de la tarjeta SD antes de introducirla.
- La inserción o extracción de una tarjeta SD con la unidad encendida puede dar lugar a la pérdida de datos.
- A la hora de insertar una tarjeta SD, asegúrese de introducirla con la orientación correcta y con la cara superior hacia arriba, tal como mostramos.
- Antes de usar tarjetas SD que acabe de comprar o que hayan sido formateadas previamente en otro dispositivo, formateelas en el **G6** (→ ["Formateo de tarjetas SD" en pág. 106](#)).

Encendido/apagado

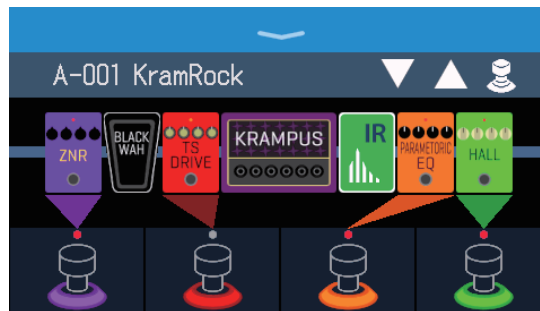
Encendido



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

2. Ajuste  a ON.

Esto enciende el **G6** y hace que aparezca la pantalla PLAY MODE (→ [pág. 7](#)) en la pantalla táctil.



AVISO

Cuando encienda la unidad, será reactivado el último modo de reproducción activo cuando apagó la unidad.

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. 101](#))

Apagado

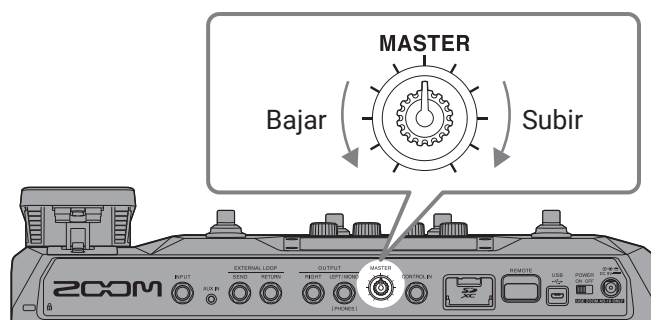
1. Reduzca al mínimo el volumen del amplificador/monitores.

2. Ajuste  a OFF.

La pantalla táctil quedará en negro.

Ajuste del nivel máster

Puede ajustar el volumen de salida del **G6**.

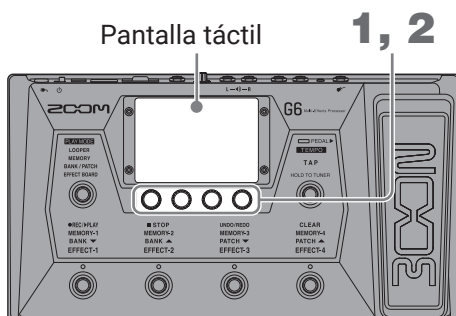


NOTA

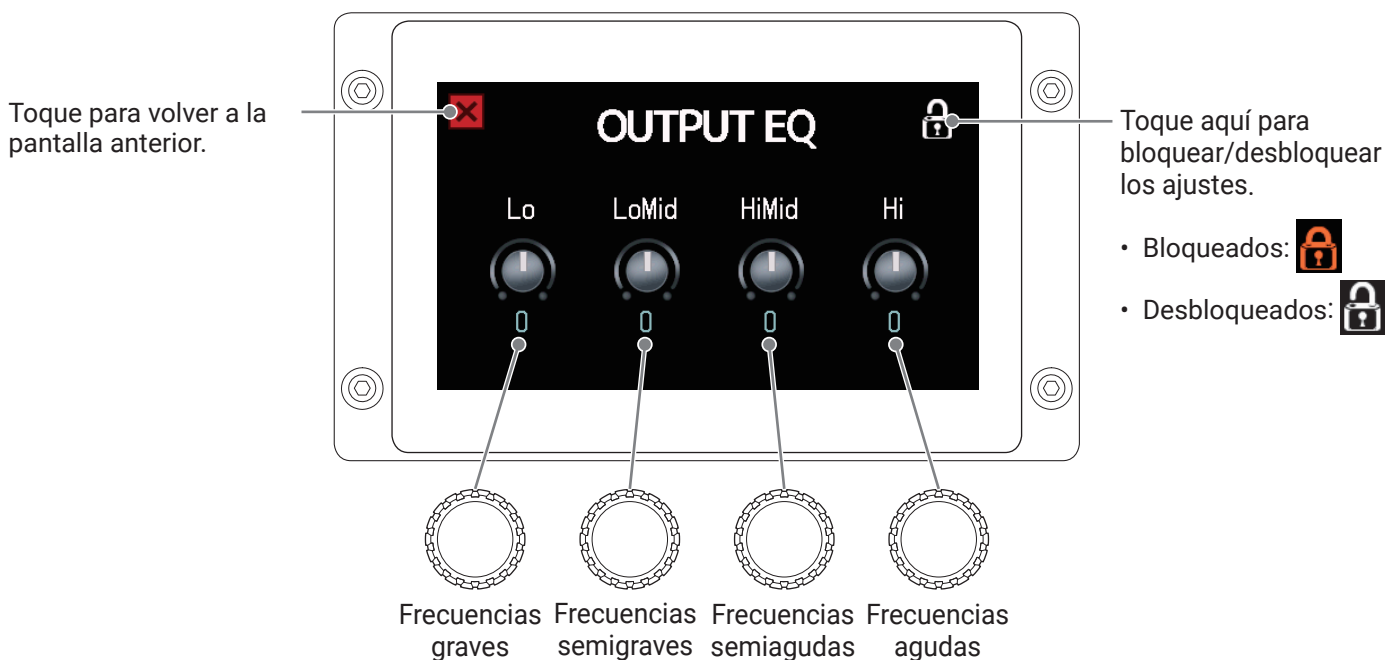
- El rango de ajuste va de $-\infty$ a +6 dB.
- Cuando el mando esté en la posición central, el ajuste será de 0 dB.

Ajuste de la ecualización (EQ) máster

Puede ajustar el tono del sonido emitido por el **G6**.



1. Gire en los modos MEMORY, BANK/PATCH o EFFECT BOARD. Esto hará que en la pantalla táctil aparezca la ventana OUTPUT EQ.
2. Gire para ajustar los parámetros de EQ del sonido de salida.



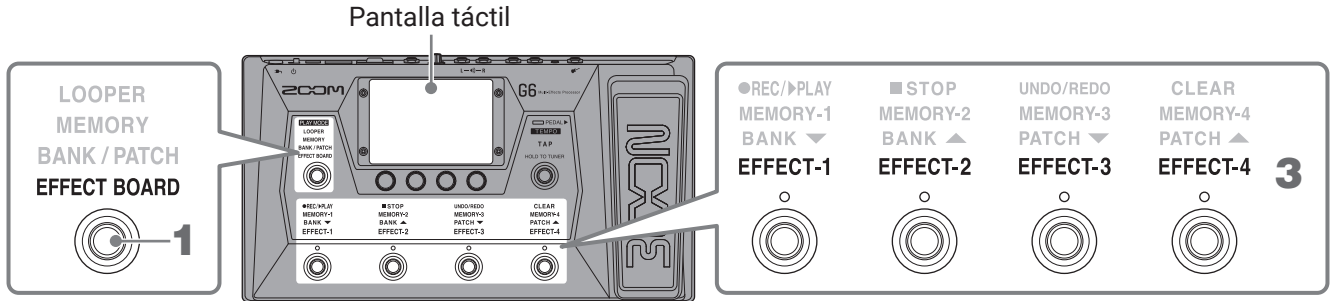
Cuando haya terminado con el ajuste, volverá a aparecer la pantalla anterior tras un momento.


AVISO

El pulsar en en la pantalla de menú también hará que aparezca la pantalla OUTPUT EQ.

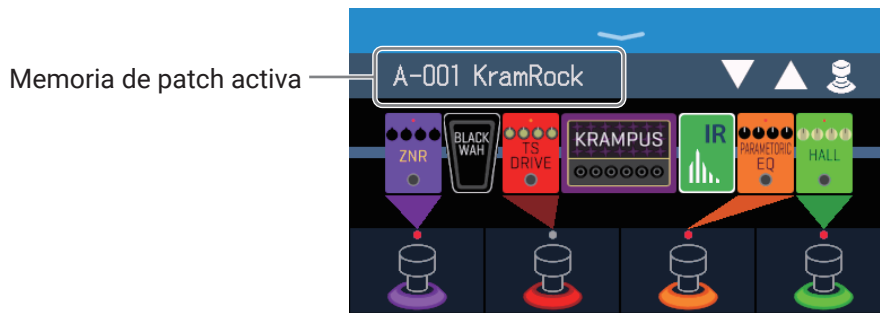
Activación/desactivación de efectos mientras toca

En el modo EFFECT BOARD, en la pantalla táctil verá los efectos y el amplificador usado en la memoria de patch y podrá activarlos y desactivarlos con los pedales de disparo.





1. Pulse  varias veces para elegir **EFFECT BOARD**.

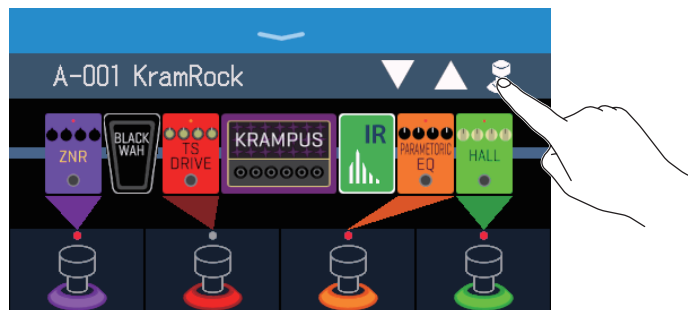
Esto activará el modo EFFECT BOARD del **G6** donde podrá ver de un solo golpe los efectos y el amplificador usado en la memoria de patch.



AVISO

El tocar  en la pantalla de menú también activará el modo EFFECT BOARD.

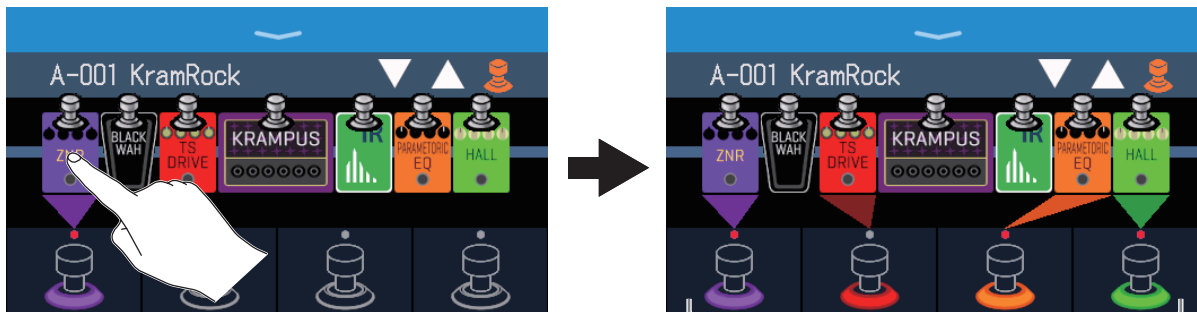
2. Toque en .



3. Toque sobre un efecto para activarlo/desactivarlo con un pedal de disparo.

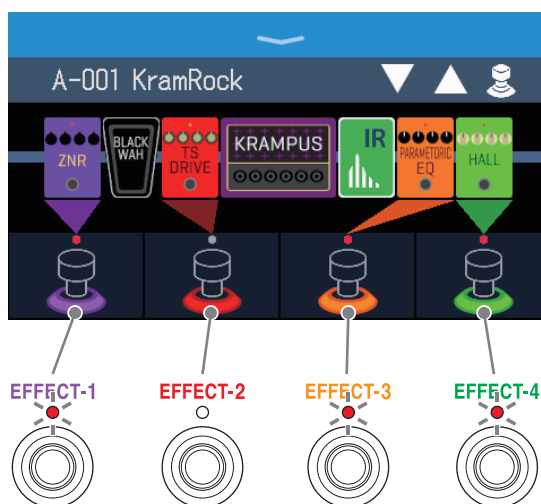
El efecto sobre el que pulse es asignado a un pedal de disparo.

Toque de nuevo sobre él para eliminar la asignación.



Cuando los efectos son asignados, el color de la base del pedal de disparo cambia de acuerdo a la categoría.

4. Pulse los pedales de disparo para activar/desactivar los efectos.



Los pilotos se iluminan cuando los efectos están activos.

El color de la indicación de pedal de disparo depende de la categoría del efecto.

NOTA

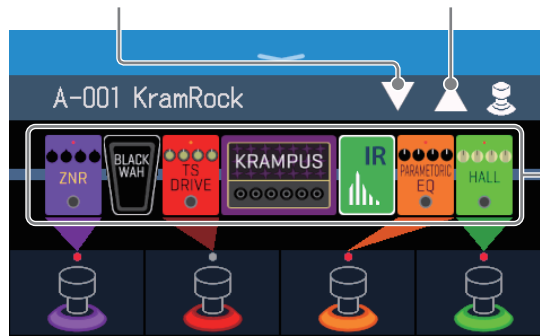
- Independientemente del orden en el que toque los efectos, serán asignados a los pedales de disparo de izquierda a derecha.
- Una vez que haya asignado efectos a todos los pedales de disparo, el pulsar sobre otros efectos no hará que sean asignados.
- Algunos efectos asignan funciones especiales a los pedales de disparo. (Como por ejemplo efectos que solo se activan mientras mantenga pulsado el pedal de disparo). Puede elegir estas funciones especiales en la pantalla EDIT EFFECTS. (→ [“Funciones especiales de pedal de disparo” en pág. 49](#))

AVISO

Las operaciones siguientes también son posibles en la pantalla táctil.

Elegir la memoria de patch anterior.

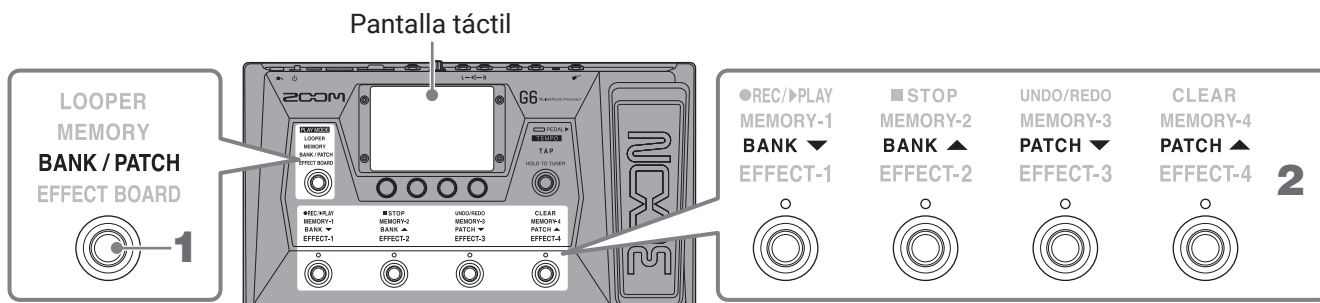
Elegir la siguiente memoria de patch.



Le permite acceder a la pantalla EDIT EFFECTS en la que podrá editar parámetros. (→ ["Ajuste de efectos" en pág. 48](#))

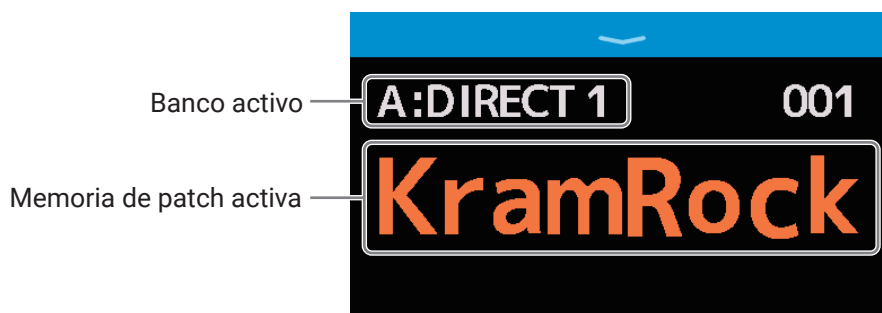
Cambio de bancos y memorias de patch mientras toca

Puede visualizar y seleccionar en la pantalla táctil los nombres de los bancos y memorias de patch en letras grandes.



1. Pulse varias veces para elegir **BANK / PATCH**.

Esto activa el modo BANK/PATCH del **G6** en el que el nombre del banco y memoria de patch activos aparecerán en letras grandes para una confirmación más sencilla.



AVISO

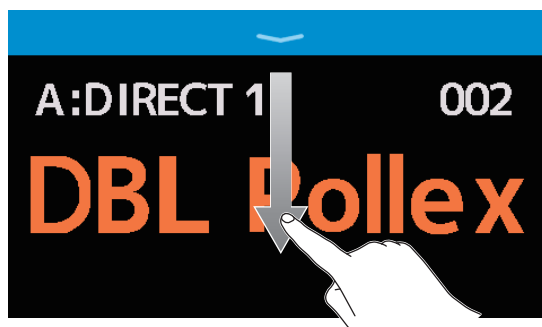
El pulsar  **PLAY MODE BANK/PATCH** en la pantalla de menú también activará el modo BANK/PATCH.

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

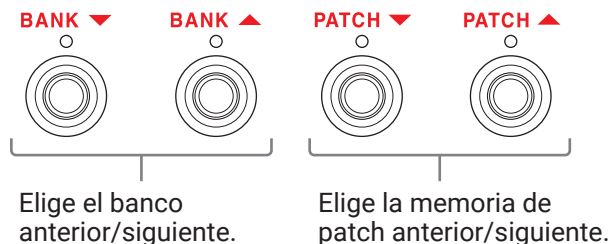
- Esto elegirá la memoria de patch siguiente.



- Esto elegirá la memoria de patch anterior.

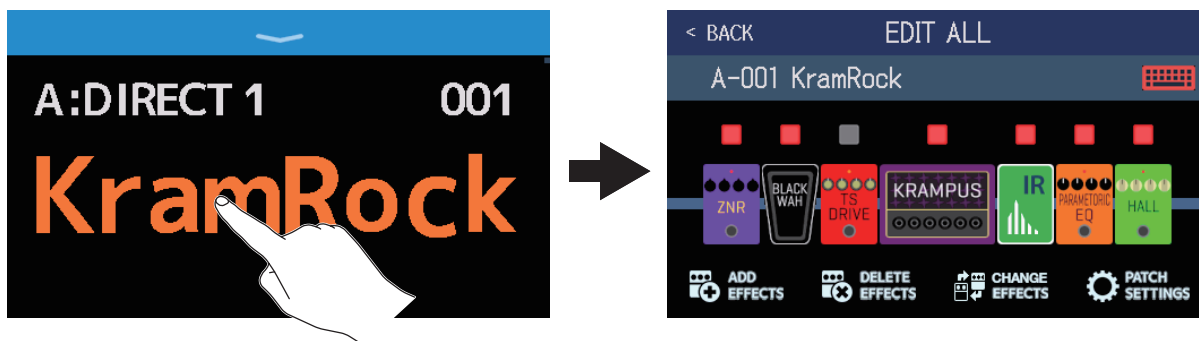


También puede usar los pedales de disparo para elegir bancos y memorias de patch.



AVISO


- Toque sobre el nombre de una memoria de patch para acceder a una pantalla en la que podrá editarlo, incluyendo la adición, sustitución, supresión y ajuste de los efectos. (→ [“Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla” en pág. 54](#))



- Puede usar la función de preselección en el modo BANK/PATCH. Esta función le permite elegir de antemano la siguiente memoria de patch y después cambiar a ella con una sola pulsación. Esto resulta útil para cambiar a memorias de patch que no estén cerca de la activa cuando esté tocando en directo. (→ [“Uso de la función PRESELECT” en pág. 26](#))


Uso de la función PRESELECT

Puede usar la función PRESELECT (preselección) en el modo BANK/PATCH.

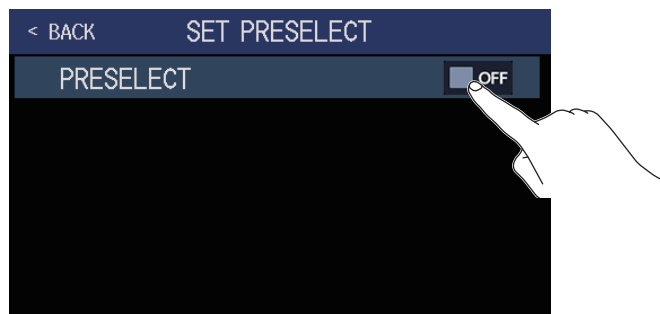
Cuando esta función PRESELECT esté activada (ON), el cambio de bancos y memorias de patch no se producirá hasta que pulse  para confirmar ese cambio de memoria de patch. Eso le permite saltar directamente a una memoria de patch que no esté cerca de la memoria activa durante una actuación en directo.

Activación/desactivación de la función PRESELECT

Puede activar y desactivar la función PRESELECT.

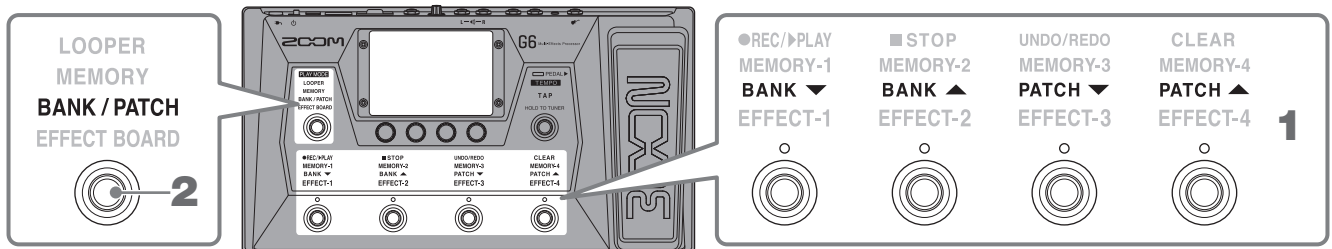
1. Toque  en la pantalla de menú.
2. Toque el interruptor para cambiar entre ON/OFF.

Cada pulsación irá conmutando entre las opciones ON/OFF.

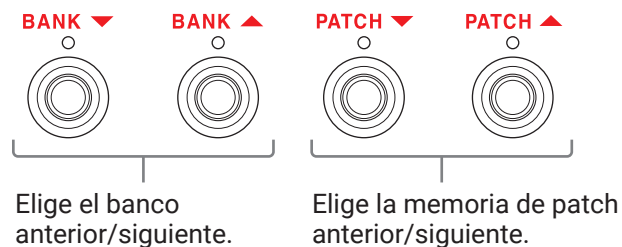


Ajuste	Explicación
ON	Esto activa la función PRESELECT.
OFF	Esto desactiva la función PRESELECT.

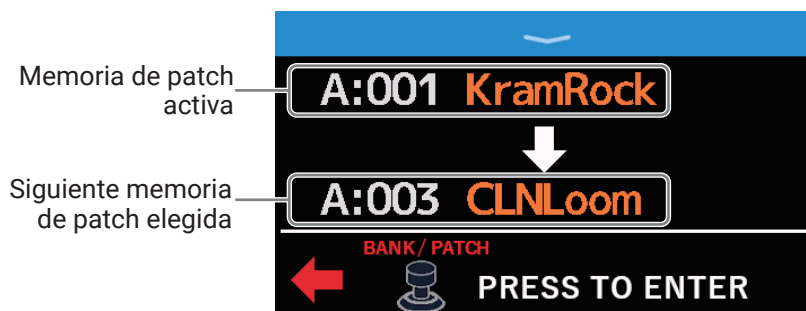
Selección de memorias de patch cuando la función PRESELECT está activada




1. En el modo BANK/PATCH, use los pedales para elegir el banco y la memoria de patch.



Aparecerá la memoria de patch activa y la siguiente memoria de patch elegida.

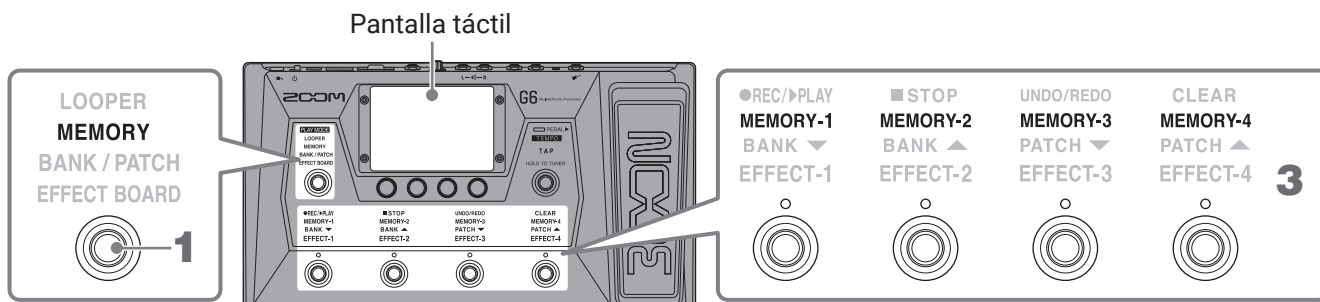


2. Pulse  para confirmar la selección.



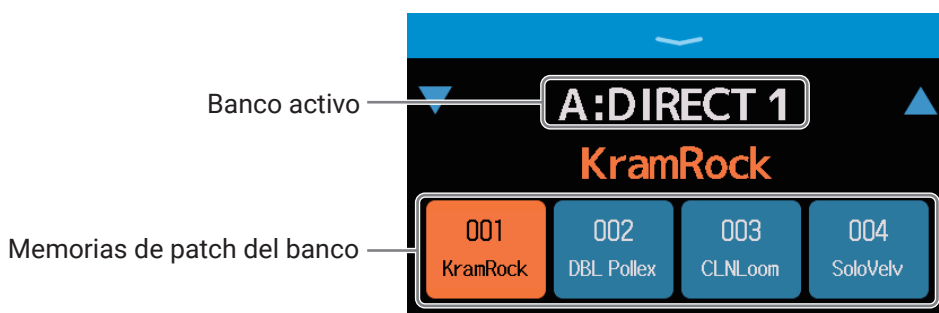
Cambio de memorias de patch de un banco mientras toca

Puede visualizar un banco en la pantalla táctil y puede elegir sus cuatro memorias de patch de un golpe.



1. Pulse varias veces para elegir **MEMORY**.

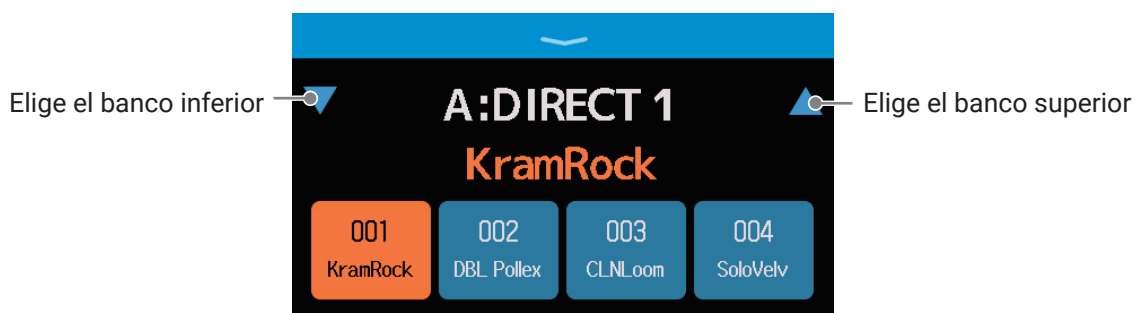
Esto activará el modo MEMORY del **G6** en el que podrá ver y comprobar el nombre del banco elegido y el de sus cuatro memorias de patch.



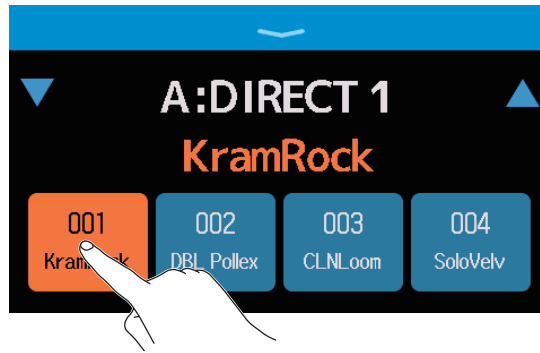
AVISO

El tocar en la pantalla de menú también activará el modo MEMORY.

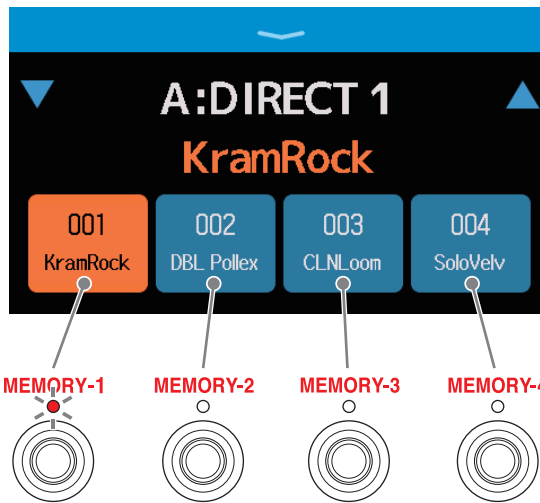
2. Toque o que está en los extremos del nombre del banco para elegir el banco que quiera.



3. Toque sobre la memoria de patch que quiera.
La memoria de patch elegida quedará resaltada.



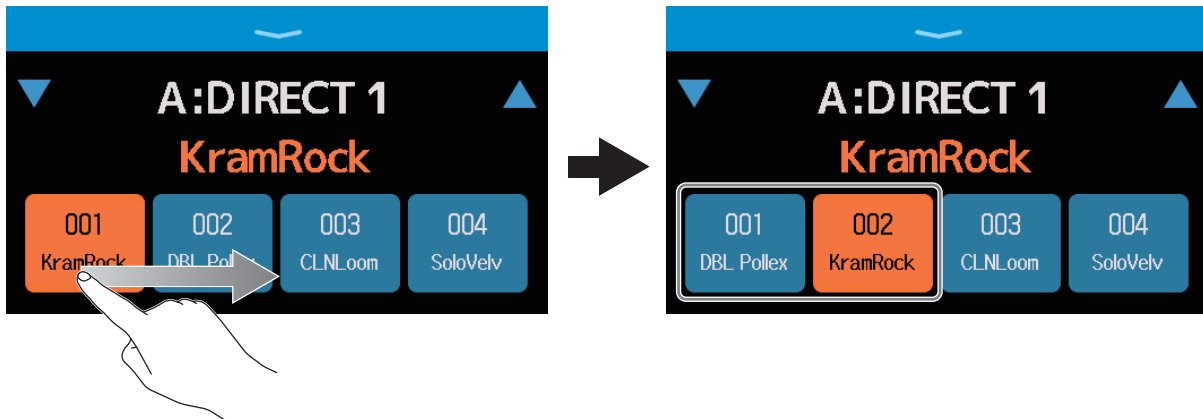
También puede usar los pedales de disparo para elegir directamente memorias de patch.



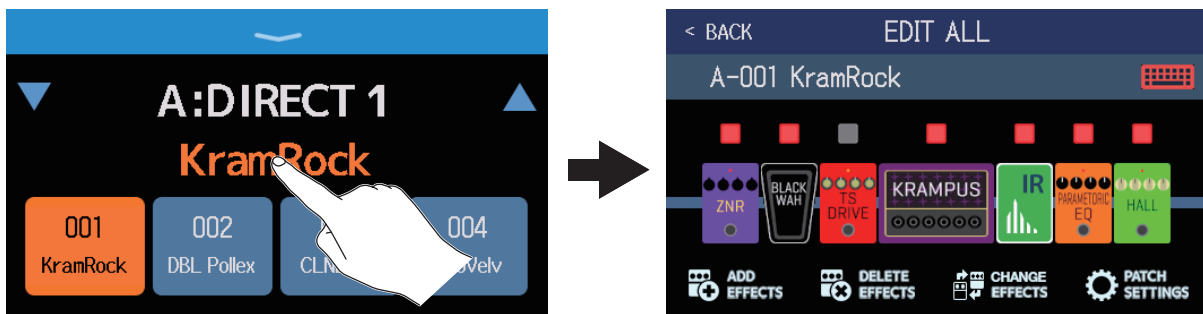
El piloto de la memoria de patch elegida se ilumina.

AVISO

Puede arrastrar las memorias de patch para cambiar su orden.

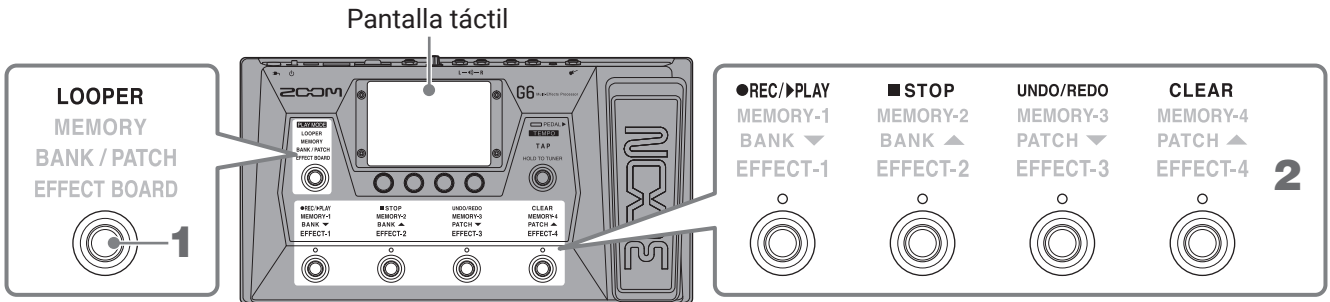


- Toque sobre el nombre de la memoria de patch para acceder a una pantalla en la que podrá editar esa memoria de patch, pudiendo añadir efectos, modificarlos, eliminarlos y ajustarlos, por ejemplo. (→ [“Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla”](#) en pág. 54)



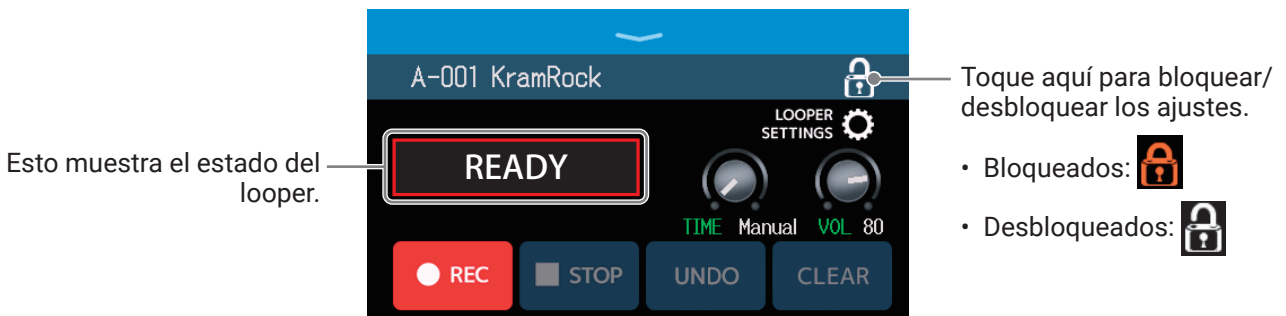
Uso del generador de bucles mientras toca

Las frases musicales interpretadas pueden ser grabadas para crear bucles stereo de hasta 45 segundos.




1. Pulse varias veces para elegir **LOOPER**.

Esto activa el modo LOOPER del **G6** y hace que aparezca la pantalla de control de looper en la pantalla táctil.





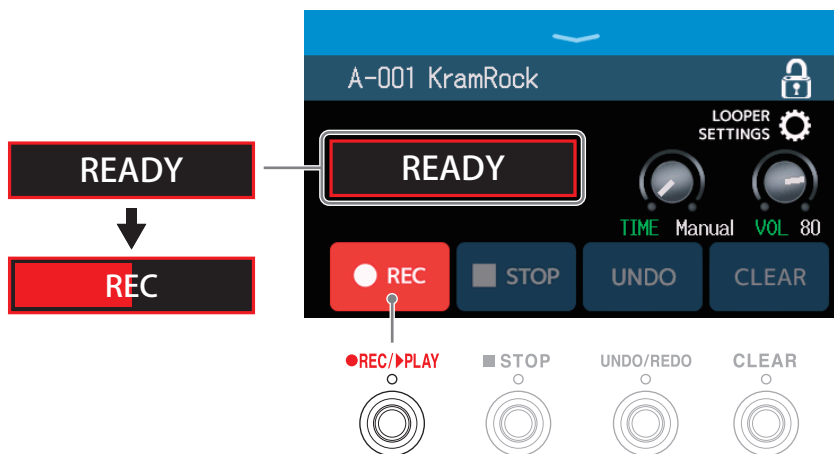
AVISO


Tocar  **PLAY MODE LOOPER** en la pantalla de menú también activará el modo LOOPER.

2. Use el looper.



■ Grabación de bucles

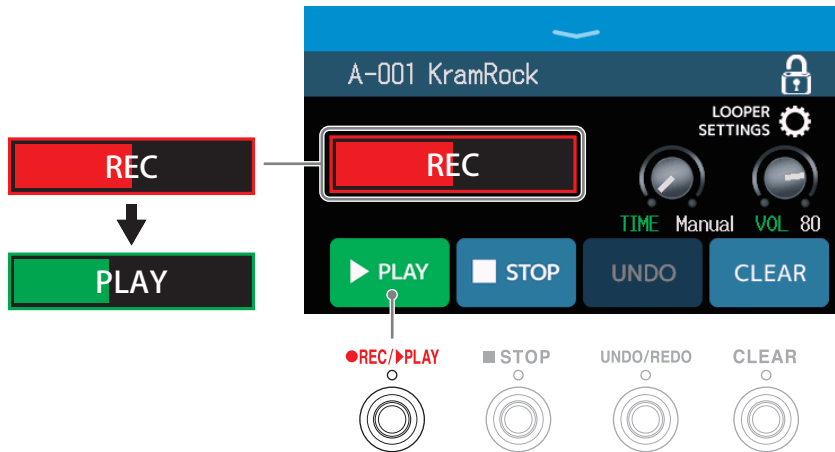
Cuando todavía no haya ningún bucle grabado (aparece "READY"), pulse  o toque .



Pulse  durante la grabación para cancelarla.

■ Para de grabación e inicio de reproducción de bucle



Durante la grabación, pulse  o toque .

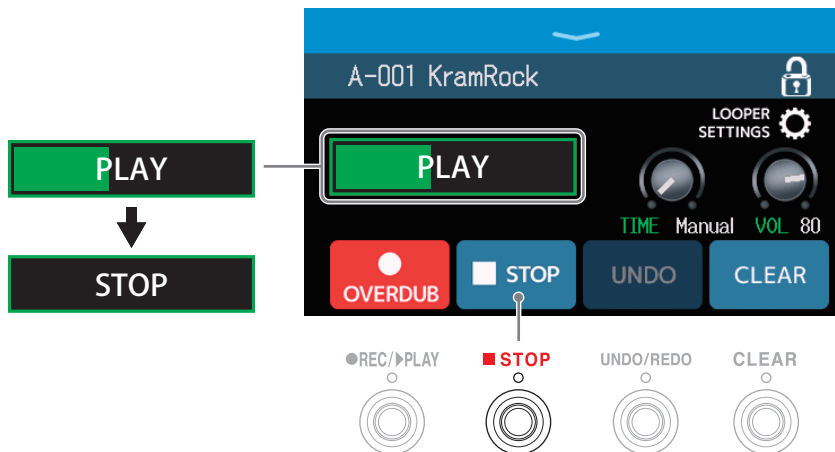


NOTA



- Cuando la unidad llegue al tiempo de grabación máximo, la grabación se detendrá y comenzará la reproducción del bucle.
- Si ajusta el tiempo de grabación a " J × 1-64", la grabación se detendrá y comenzará la reproducción del bucle una vez que haya transcurrido el tiempo de grabación elegido. (→ ["Ajuste del tiempo de grabación" en pág. 36](#))

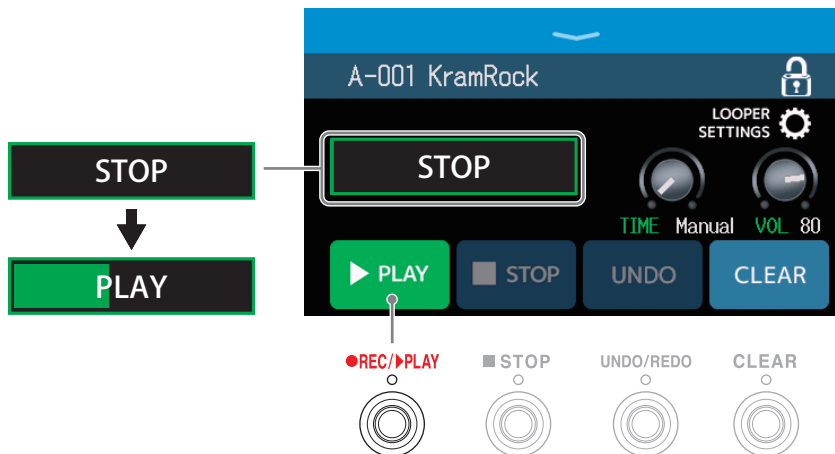
■ Parada de la reproducción

Durante la reproducción, pulse  o toque .





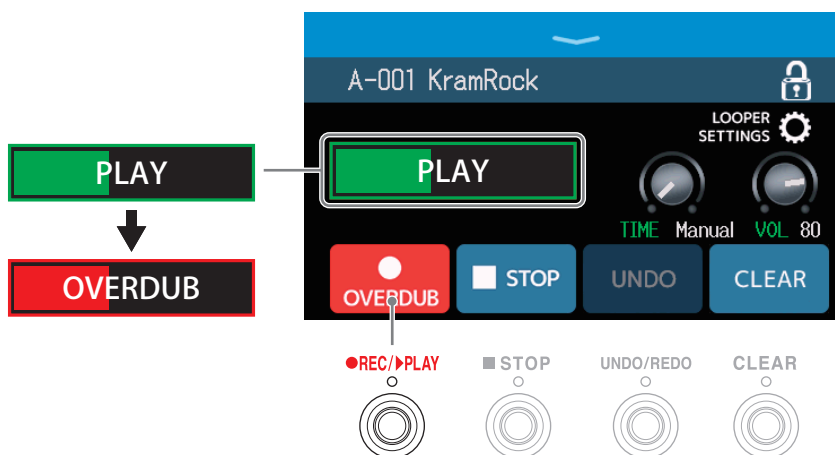
■ Inicio de la reproducción del bucle de la frase grabada

Con la unidad parada, pulse  o toque .




■ Adición de interpretaciones a bucles grabados (sobredoblaje)


Durante la reproducción, pulse  o toque .



Cuando la unidad llegue al final del bucle, la reproducción del bucle continuará desde el principio y podrá repetir el sobredoblaje las veces que quiera.


Durante el sobredoblaje, pulse  para que se detenga pero que siga la reproducción del bucle.

Borrado de la última frase sobredoblada (función UNDO)

Pulse  o toque **UNDO**.



Restauración de un sobredoblaje anulado (función REDO)

Pulse  o toque **REDO**.



Borrado de bucles

Pulse  o toque **CLEAR**.



Esto borrará el bucle grabado.

Notas acerca del tempo del looper o generador de bucles


- El tempo del looper es usado también por los efectos y ritmos.
- Puede ajustar el tempo tal como se explica en [“Ajuste del tempo máster” en pág. 59](#) y [“Ajuste del tempo” en pág. 85](#).
- La modificación del tempo eliminará los bucles grabados en los casos siguientes.
 - Si el tiempo de grabación del looper está ajustado a $\downarrow \times 1-64$ (→ [“Ajuste del tiempo de grabación” en pág. 36](#))
 - Durante la reproducción rítmica (→ [“Uso de los ritmos” en pág. 82](#))

NOTA

- Si la función de claqueta está activada (→ [“Configuración de la claqueta” en pág. 84](#)), la grabación se iniciará una vez que acabe esta claqueta.
- El sonido recibido a través de la toma AUX IN no será grabado.
- Vea en [“Ajuste del generador de bucle \(looper\)” en pág. 36](#) los datos acerca de tiempo de grabación, volumen y otros ajustes.

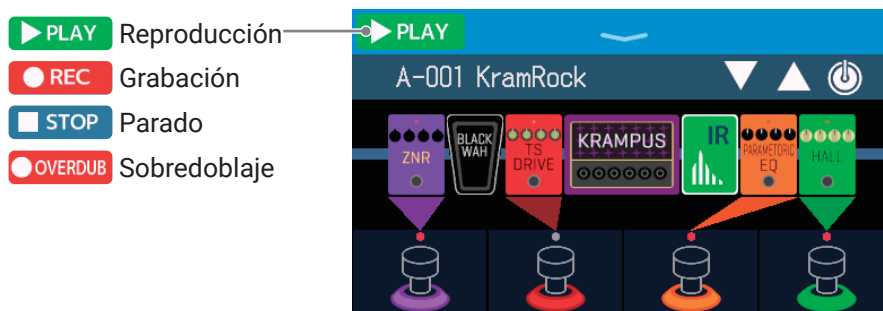
AVISO

- Por medio de una tarjeta SD podrá grabar bucles más largos y almacenarlos. Además, los bucles de la tarjeta SD pueden ser recargados para su reproducción y sobredoblaje. (→ [“Uso de tarjetas SD” en pág. 41](#))
- Durante la reproducción del ritmo (→ [pág. 82](#)) se activará la cuantización de forma que incluso aunque el tiempo de finalización de la grabación no sea exacto, el bucle será ajustado automáticamente para que la reproducción del bucle quede sincronizada.
- Durante la reproducción del bucle puede elegir diferentes modos de reproducción y puede acceder a la pantalla de menú. Esto le permite, por ejemplo, elegir memorias de patch y los ritmos a usar mientras el bucle sigue siendo reproducido.

Para detener la reproducción del bucle para hacer otras operaciones, pulse repetidamente  y elija

LOOPER o toque  en la pantalla de menú. Después, detenga la reproducción.

Cuando estén activas otras pantallas de modo de reproducción, el estado de reproducción del looper aparecerá en la parte superior izquierda.




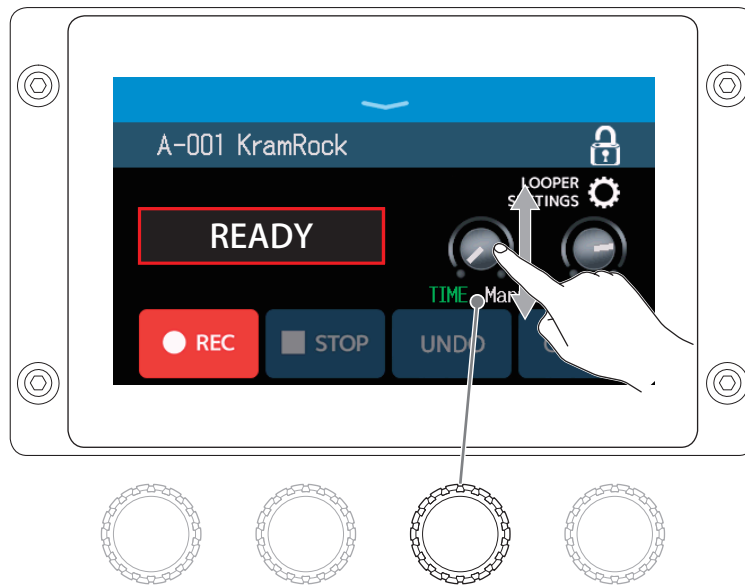
Ajuste del generador de bucle (looper)

Puede realizar distintos ajustes en el looper.

Ajuste del tiempo de grabación

Puede ajustar la duración o longitud de la frase grabada.

1. Gire  o arrastre el mando TIME arriba o abajo en la pantalla de control del looper (→ [pág. 31](#)).




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. 59). Tiempo de grabación (segundos) = $60 \div \text{BPM} \times \text{notas negras}$. Cuando la unidad llegue al tiempo de grabación ajustado, la grabación se detendrá y comenzará la reproducción del bucle.

NOTA

- Las opciones de ajuste incluyen MANUAL y 1-64 notas negras.
- El tiempo de grabación del generador de bucles está entre 2-45 segundos en stereo y 2-90 segundos en el caso de elegir mono. Para cambiar entre stereo y mono, vea [“Ajuste a stereo o mono” en pág. 38](#).
- Los ajustes que fuesen a superar el tiempo máximo de grabación serán ajustados automáticamente.
- La modificación del tiempo de grabación hará que los datos grabados sean eliminados.

Ajuste del volumen

Puede ajustar el volumen del looper.

1. Gire  o arrastre el mando VOL hacia arriba o abajo en la pantalla de control del looper (→ [pág. 31](#)).



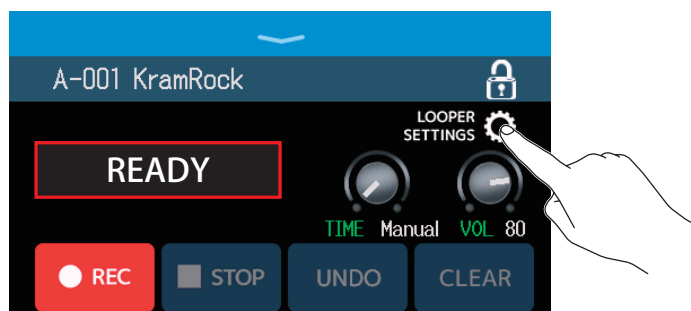
AVISO

Puede ajustar esto entre 0 y 100.

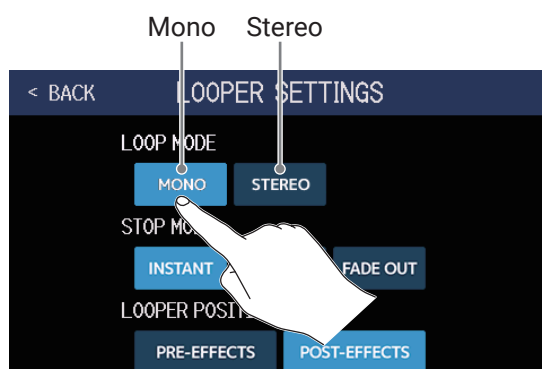
Ajuste a stereo o mono

Puede grabar bucles en stereo o mono.

1. Toque LOOPER SETTINGS en la pantalla de control del looper (→ [pág. 31](#)).



2. Toque sobre el ajuste que quiera.



NOTA

- El tiempo de grabación del generador de bucles está entre 2–45 segundos en stereo y 2–90 segundos en el caso de elegir mono.
- Cuando use una tarjeta SD (→ [pág. 41](#)) no podrá cambiar el ajuste STEREO/MONO; quedará fijo en STEREO.

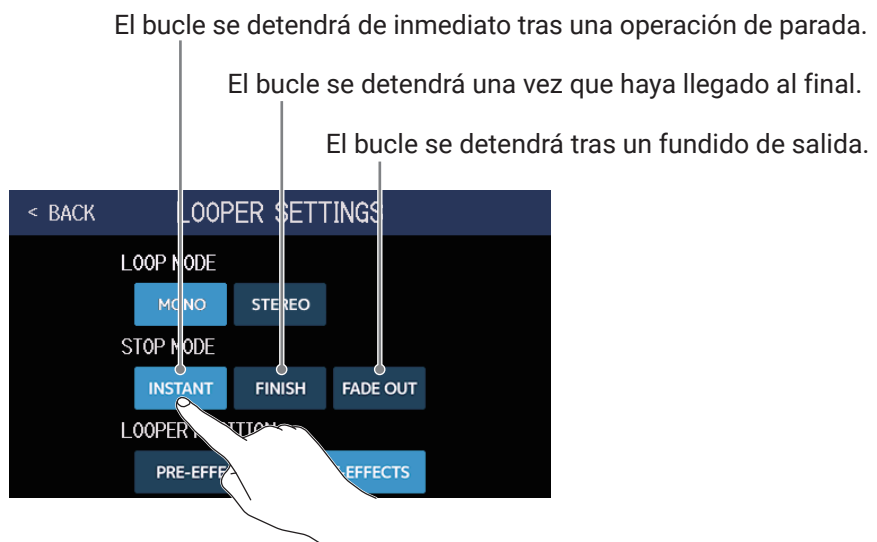
Ajuste del STOP MODE

Puede determinar cómo se comportará el looper cuando lo detenga.

1. Toque LOOPER SETTINGS en la pantalla de control del looper (→ [pág. 31](#)).



2. Toque sobre el modo STOP MODE que quiera.



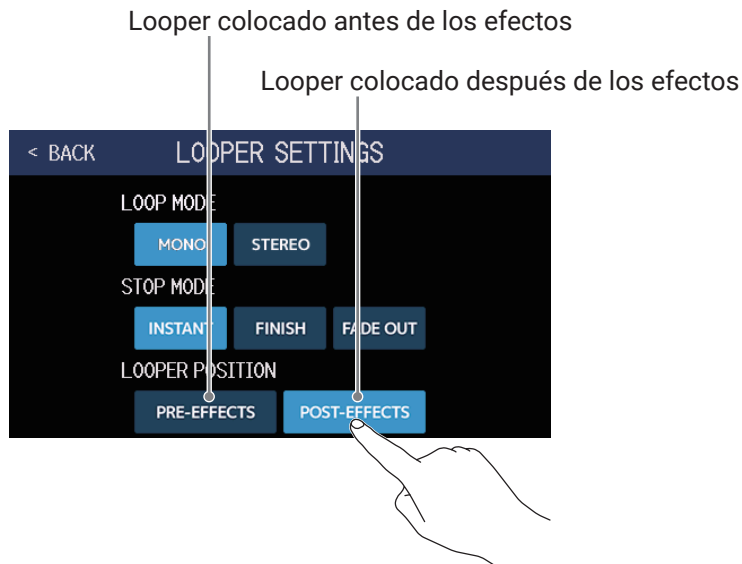
Cambio de la posición del looper

Puede modificar la posición del looper.

1. Toque LOOPER SETTINGS en la pantalla de control del looper (→ [pág. 31](#)).

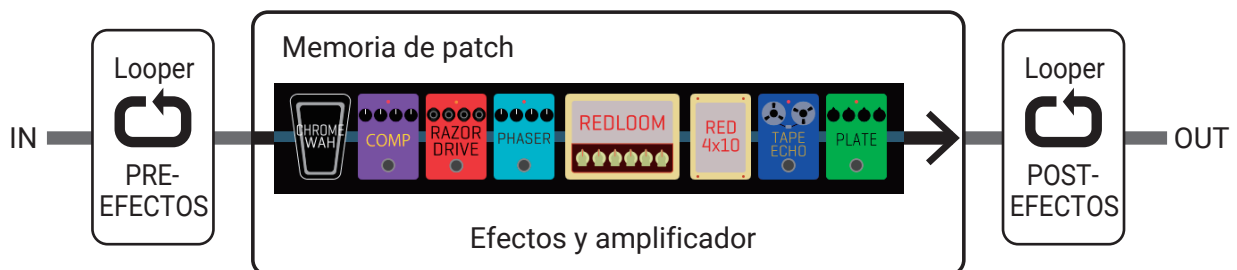


2. Toque sobre la posición en la que quiera colocar el looper.



AVISO

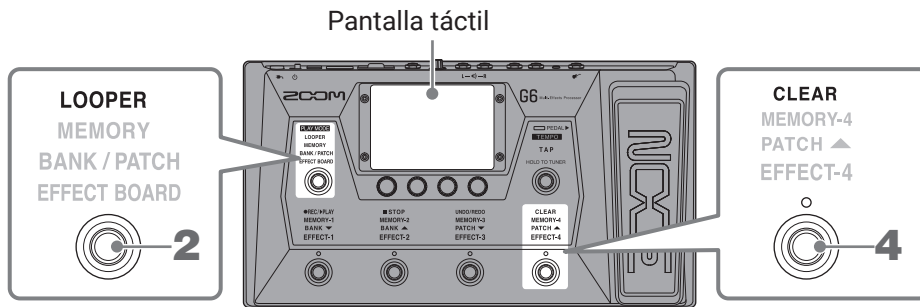
Si coloca el looper antes de los efectos, el sonido del bucle de la interpretación podrá ser modificado para que pueda modelar el sonido sin que tenga que seguir tocando.



Uso de tarjetas SD

Al introducir una tarjeta SD en el **G6**, podrá incrementar el tiempo de grabación de bucles y también almacenarlos. También puede cargar otros ficheros audio y usarlos como bucles.

Creación de un bucle y almacenamiento en una tarjeta SD



1. Introduzca una tarjeta SD (→ [“Inserción de tarjetas SD”](#) en pág. 17).

2. Pulse varias veces y elija **LOOPER**, o toque **PLAY MODE LOOPER** en la pantalla de menú.

Esto activará el modo LOOPER del **G6** y hará que aparezca la pantalla de control del looper en la pantalla táctil.

Esto aparece cuando está cargada una tarjeta SD.

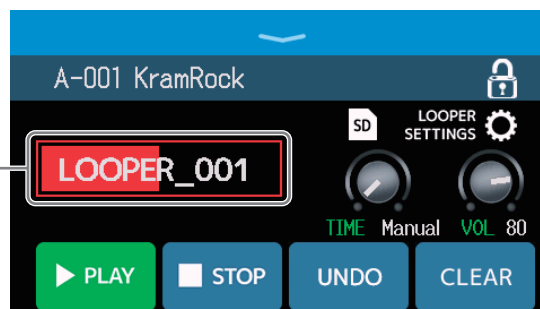
Aparece “New Loop File”, indicando que ha sido creado un nuevo bucle. El nombre del bucle elegido aparecerá una vez que haya sido creado o que lo haya elegido.



3. Cree un bucle.


Siga lo indicado en el paso 2 de [“Uso del generador de bucles mientras toca”](#) en pág. 31 para crear un bucle.

Cuando comience la grabación del bucle, el nombre del bucle aparecerá en pantalla. El bucle creado será almacenado con el nombre que aparezca aquí.

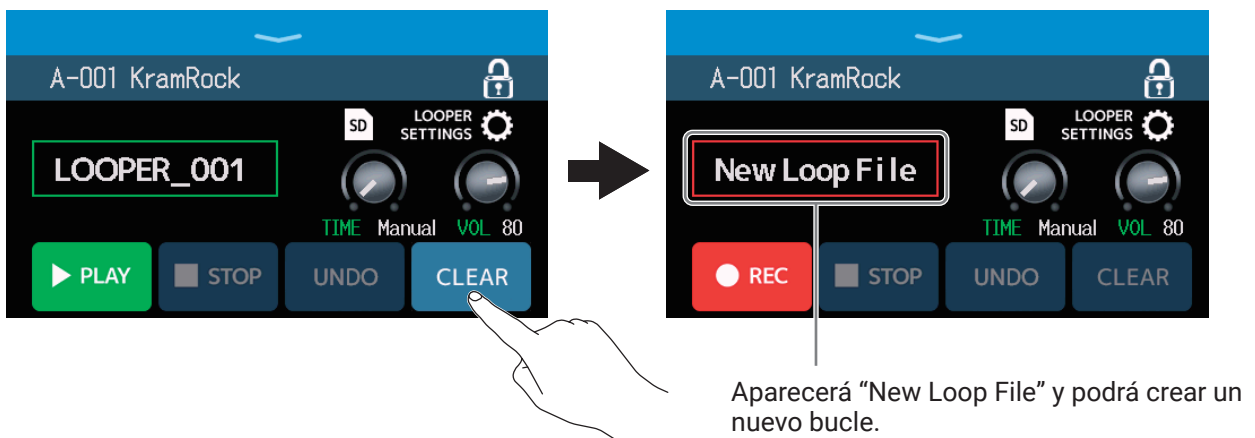


NOTA

- A los bucles creados se les asignará el nombre "LOOPER_xxx", donde el "xxx" del nombre del bucle es un número secuencial.
- Desde esta unidad no podrá eliminar los bucles almacenados en una tarjeta SD cargada. Para hacerlo, use un ordenador u otro dispositivo.
- Cuando tenga una tarjeta SD cargada, el estado del looper no aparecerá en la pantalla táctil.
- La modificación del tiempo durante la grabación eliminará los datos que estén siendo grabados.
- Cuando tenga una tarjeta SD cargada, el tiempo de grabación será desde 2 segundos hasta 2 horas.

4. Cuando haya terminado con la creación del bucle, pulse  o toque **CLEAR**.


El bucle creado será almacenado en la tarjeta SD.

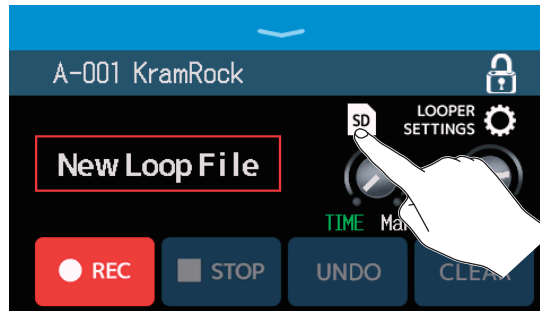


NOTA

Los ajustes realizados en ["Ajuste del generador de bucle \(looper\)" en pág. 36](#) no pueden ser almacenados de forma independiente para cada bucle individual. Los mismos ajustes serán usados en todos los bucles.

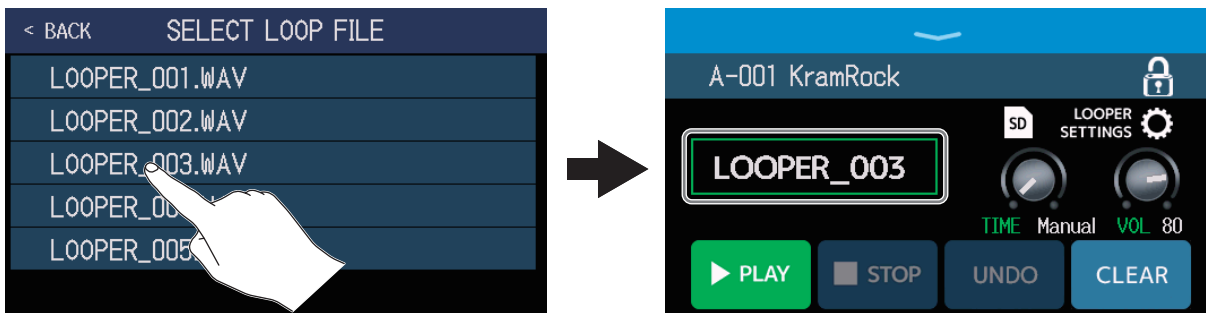
Selección de bucles almacenados en tarjetas SD

1. Toque en  en la pantalla de control del looper (→ [pág. 31](#)).



2. Toque en un bucle para seleccionarlo.

El bucle elegido aparecerá en la pantalla de control del looper.



El bucle seleccionado podrá ser reproducido y sobredoblado.

AVISO

Para cargar sus propios ficheros audio y usarlos como bucles, cópielos previamente en la carpeta "G6_Looper" de la tarjeta SD. (→ ["Estructura de ficheros y carpetas del G6" en pág. 109](#))



La carpeta "G6_Looper" es creada en el nivel superior de la tarjeta SD cuando es formateada por el **G6**. (→ ["Formateo de tarjetas SD" en pág. 106](#))

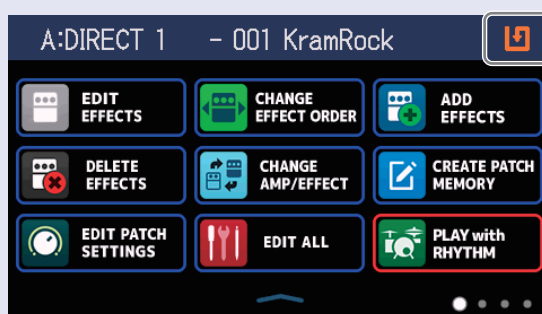
Puede cargar ficheros audio del siguiente formato.

- Frecuencia de muestreo: 44.1 kHz
- Velocidad de bits: 16 bits
- Stereo

Ajuste de efectos


Almacenamiento de cambios

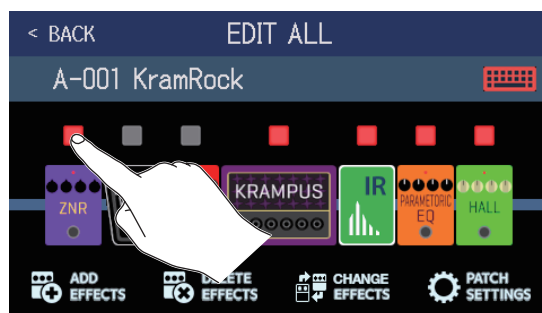
- Cuando la función AUTOSAVE esté activa (ON), los cambios en las memorias de patch serán almacenados automáticamente. (Esta función está activa por defecto). (→ [“Ajuste de la función AUTOSAVE” en pág. 99](#))
- Si la función AUTOSAVE está en OFF (desactivada) las memorias de patch no serán almacenadas de forma automática. Cuando haya modificado el contenido de una memoria de patch, aparecerá el símbolo  en la parte superior derecha de la pantalla táctil, para indicarle que es distinta de los ajustes almacenados. Toque  para acceder a la pantalla de almacenamiento de memorias de patch y almacénelas como sea necesario. (→ [“Almacenamiento de memorias de patch” en pág. 60](#))



Activación y desactivación de efectos


Puede activar y desactivar los efectos individuales de las memorias de patch.

1. Elija la memoria de patch que contenga el efecto que quiera activar/desactivar.
2. Toque  en la pantalla de menú.
3. Toque en el indicador que está encima del efecto para activarlo/desactivarlo.




El indicador aparece en rojo cuando el efecto está activo y apagado cuando está desactivado.

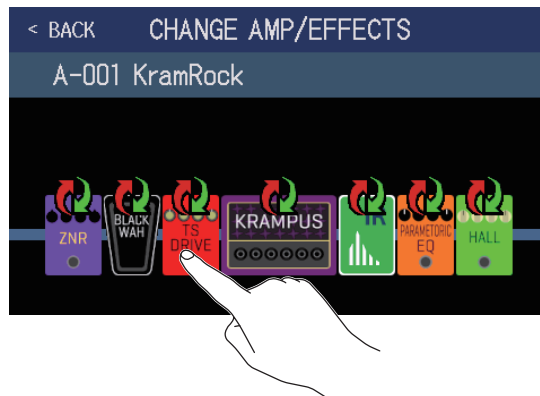
AVISO

Por medio de , podrá realizar las operaciones de edición de las memoria de patch en una única pantalla. (→ [“Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla” en pág. 54](#))

Sustitución de efectos

Los efectos de una memoria de patch pueden ser sustituidos por otros efectos de la forma que quiera.

1. Elija la memoria de patch que contenga el efecto que quiera sustituir.
2. Toque  en la pantalla de menú.
3. Toque sobre el efecto que quiera sustituir.

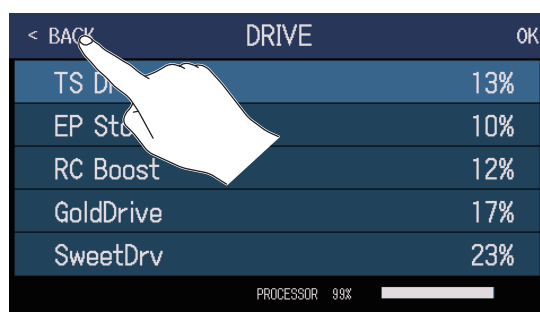


El efecto pulsado aparecerá en un listado.

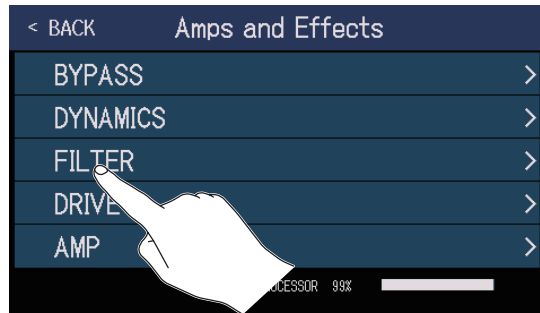


4. Salte al paso 6 si quiere elegir otro efecto de la misma categoría.

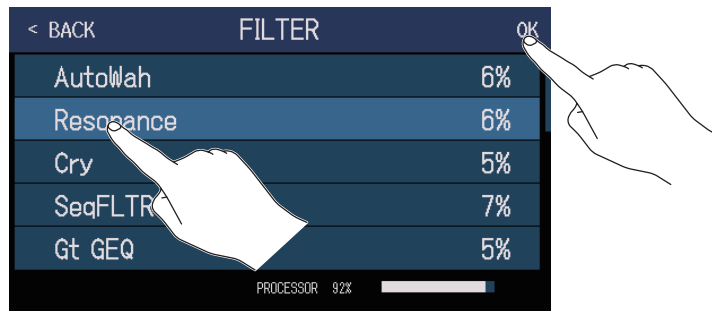
Toque en BACK si quiere elegir un efecto de otra categoría distinta.



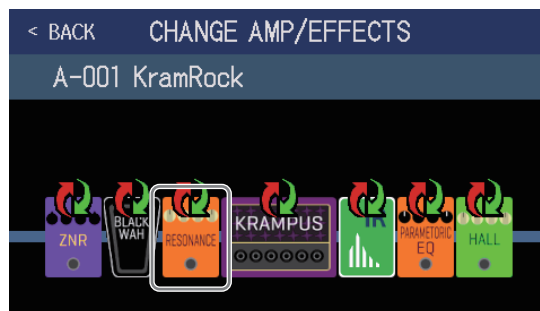
5. Toque en una categoría para elegirla.




6. Toque en un amplificador o efecto para elegirlo. Después, toque en OK.



Esto lo modificará al amplificador o efecto elegido.



NOTA

Si ha eliminado un efecto de una memoria de patch desde Guitar Lab, el efecto eliminado aparecerá con un símbolo  y estará desactivado


AVISO

Vea en Guitar Lab las explicaciones relativas a cada efecto.

Número de efectos en las memorias de patch

El **G6** le permite combinar libremente hasta 9 efectos. No obstante, debe elegir efectos que no hagan que el procesador supere la carga del 100%.

Puede comprobar el estado de carga de procesado en las pantallas de selección de categorías y efectos.

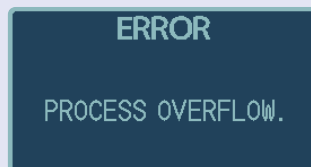


Effect	Processor Load
AutoWah	6%
Resonance	6%
Cry	5%
SeqFLTR	7%
Gt GEQ	5%

PROCESSOR 98%

Estado de procesado

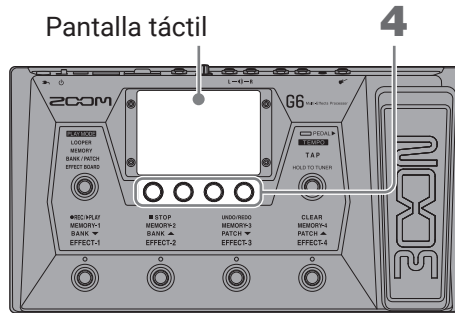
Si elige un efecto que haría que la carga del procesador superase el 100%, dicho efecto no será seleccionado y aparecerá el mensaje siguiente antes de que vuelva a aparecer la pantalla anterior.




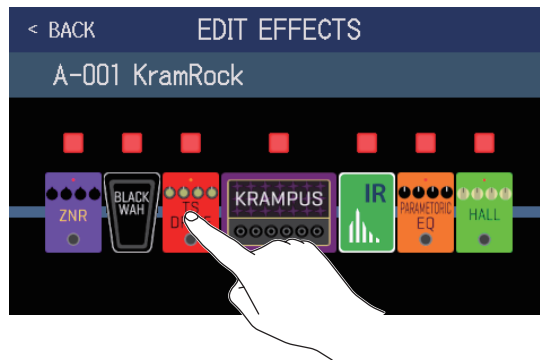
En este caso, cambie o elimine otro amplificador o efecto de forma que la carga del procesador no supere el 100%.

Ajuste de efectos

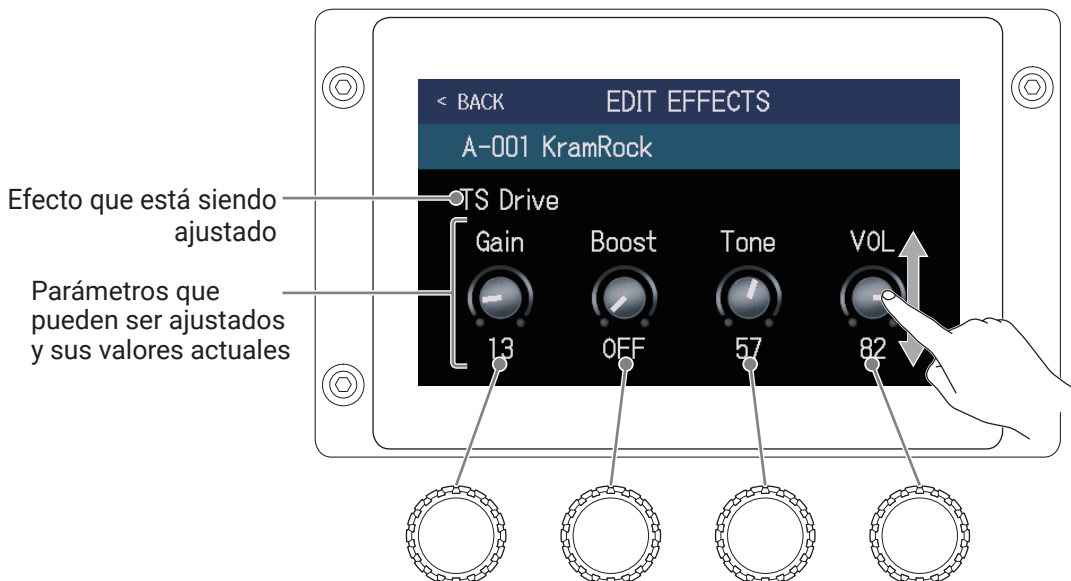
Puede ajustar los efectos individual usados en las memorias de patch.



1. Elija una memoria de patch que contenga el efecto que quiere ajustar.
2. Toque  en la pantalla de menú.
3. Toque sobre el efecto a ajustar.



4. Gire  o arrastre los mandos de parámetros arriba y abajo para cambiar los parámetros de efectos.

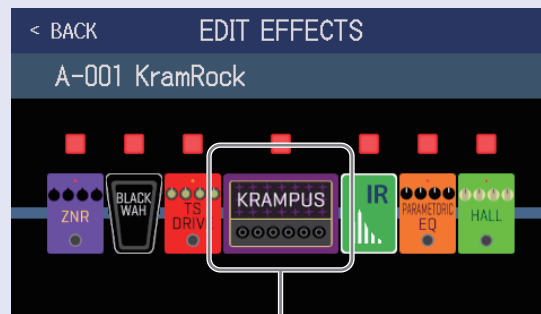


AVISO

- Ajuste Time, Rate y otros parámetros de efecto a notas musicales para sincronizarlos con el tiempo. (→ [“Ajuste del tempo máster” en pág. 59](#))
- Vea en Guitar Lab las explicaciones relativas a cada efecto.
- Sustitución de efectos (→ [“Sustitución de efectos” en pág. 45](#))
- Adición de efectos (→ [“Adición de efectos” en pág. 51](#))
- Supresión de efectos (→ [“Supresión de efectos” en pág. 53](#))



Efectos grandes

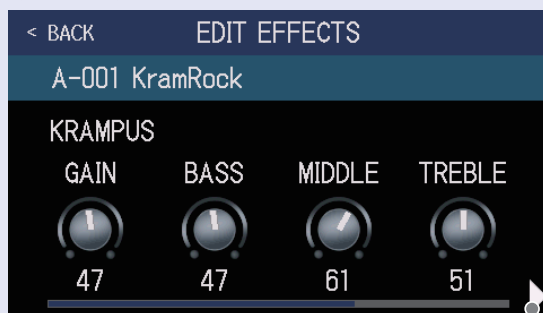
Los efectos con un aspecto mayor en el modo EFFECT BOARD y en la pantalla EDIT EFFECTS son llamados “efectos grandes” y usan dos espacios de efecto.



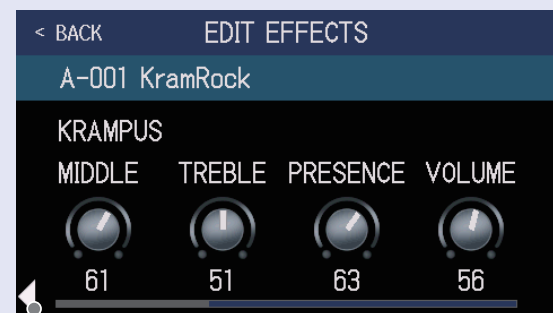
Efecto grande

Estos efectos grandes tienen más parámetros, por lo que sus pantallas EDIT EFFECT le ofrecen dos páginas.

Toque  o  en la parte inferior de la pantalla para cambiar de página.



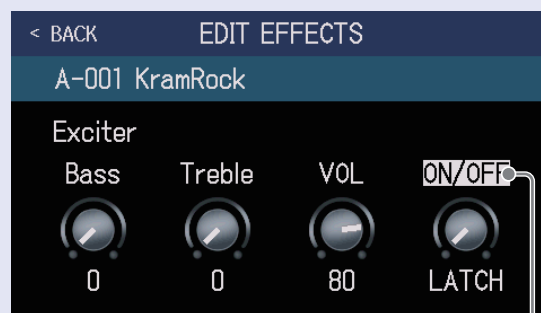
A la pantalla siguiente



A la pantalla anterior

Funciones especiales de pedal de disparo


Algunos efectos asignan funciones especiales a los pedales de disparo, incluyendo la activación del efecto únicamente mientras mantiene pulsado el pedal de disparo. Los parámetros que eligen funciones especiales aparecen en la pantalla táctil en vídeo inverso.

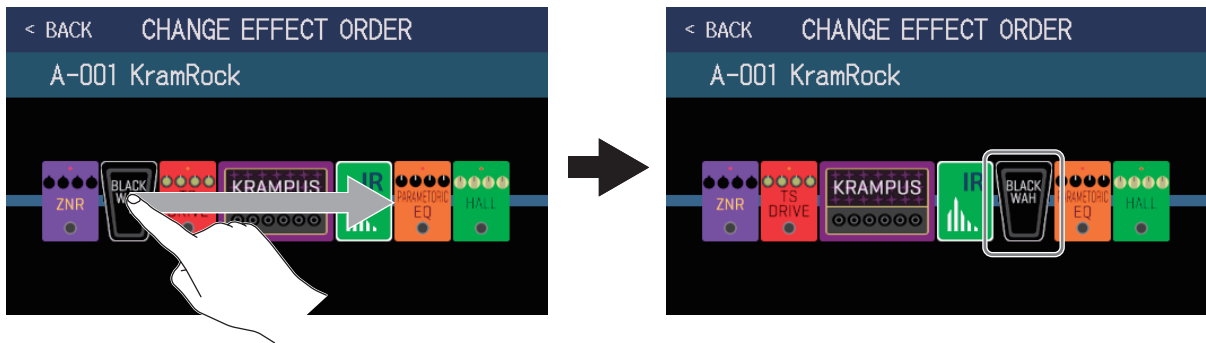


Vídeo inverso

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 de menú.
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.

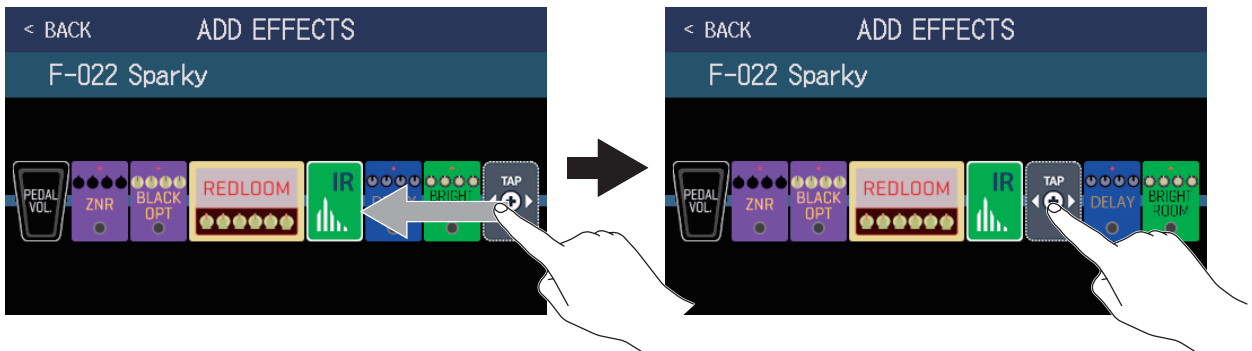
NOTA

Puede combinar libremente hasta 9 usando el **G6**. (→ [“Número de efectos en las memorias de patch” en pág. 47](#))


1. Elija la memoria de patch a la que quiera añadir un efecto.

2. Toque  en la pantalla de menú.

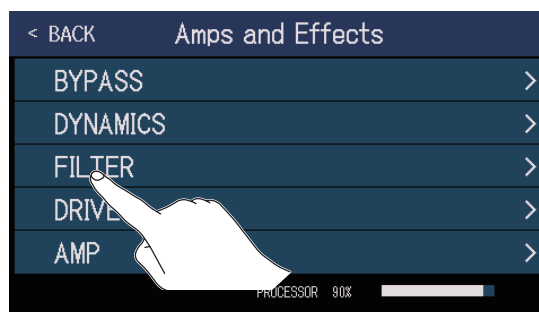
3. Arrastre el icono  hasta la posición en la que quiera añadir el efecto. Después, pulse sobre este .



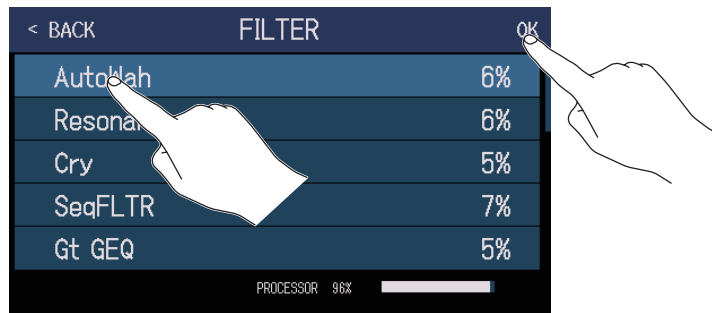
NOTA

Si ya está usando el número máximo de efectos, el icono  no aparecerá.

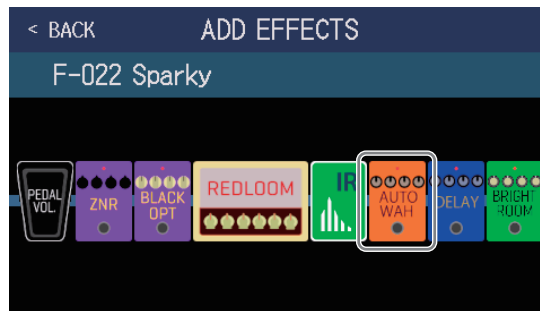
4. Toque sobre la categoría del efecto que quiera añadir.




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



El efecto que haya seleccionado será añadido.



Aparecerá de nuevo el icono , por lo que podrá añadir tantos efectos como sea necesario repitiendo los pasos 3–5.

NOTA


Si el ajuste EXTERNAL PEDAL es OFF (→ [pág. 77](#)), no podrá añadir efectos de la categoría PEDAL a una memoria de patch en la que ya esté usando un efecto de la categoría PEDAL.

Supresión de efectos

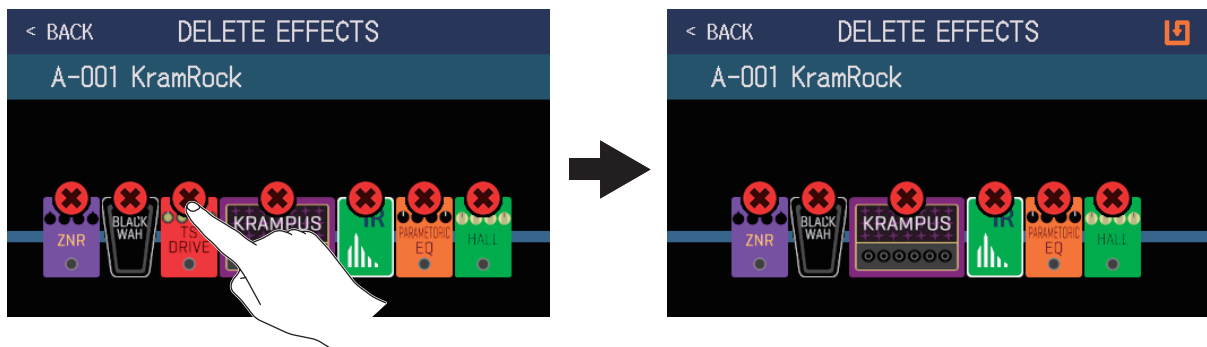
Puede eliminar de las memorias de patch los efectos que ya no necesite.

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

2. Toque  en la pantalla de menú.


3. Toque  del efecto que quiera eliminar.

El efecto seleccionado será eliminado.



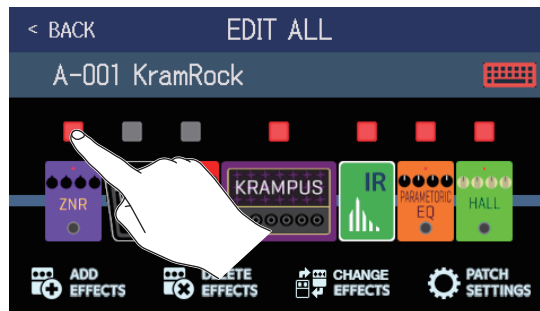
Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla

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 de menú.
3. Edite la memoria de patch.

■ Activación y desactivación de amplificador y efectos

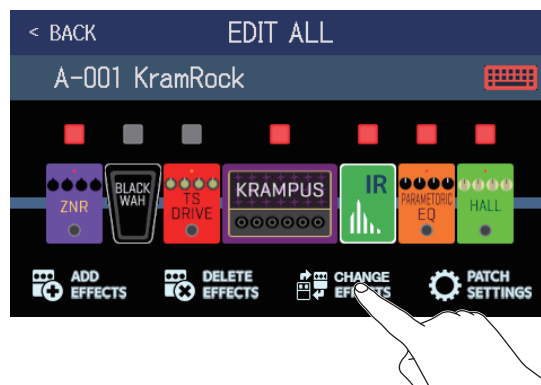
Toque en el indicador que está encima de un amplificador o efecto para activarlo/desactivarlo.



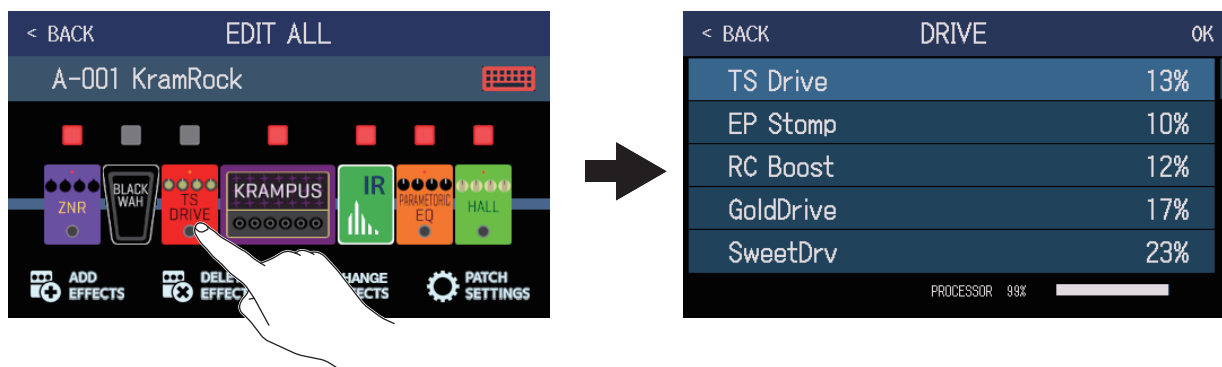
Cuando la función esté activa el indicador estará iluminado en rojo y se apagará cuando esté desactivada.

■ Cambio de amplificadores y efectos

Toque en CHANGE EFFECTS.



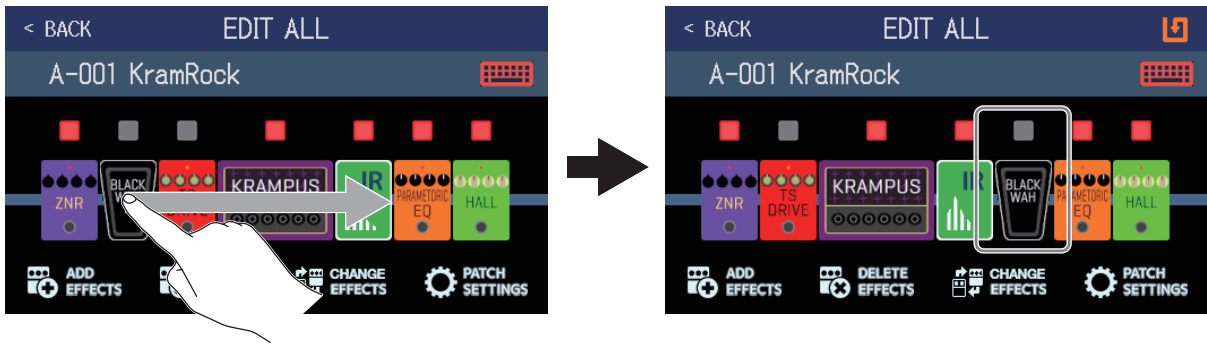
Toque sobre el amplificador o efecto que quiera cambiar.



El amplificador o efecto sobre el que haya tocado aparecerá en un listado. Para cambiarlo, siga los pasos descritos en [“Sustitución de efectos” en pág. 45](#).

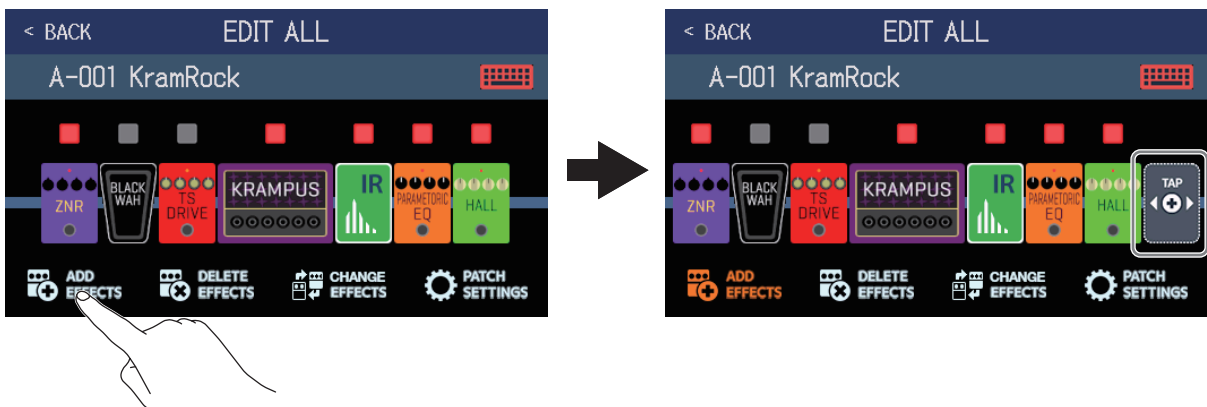
■ Cambio del orden de los efectos


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



■ Adición de efectos

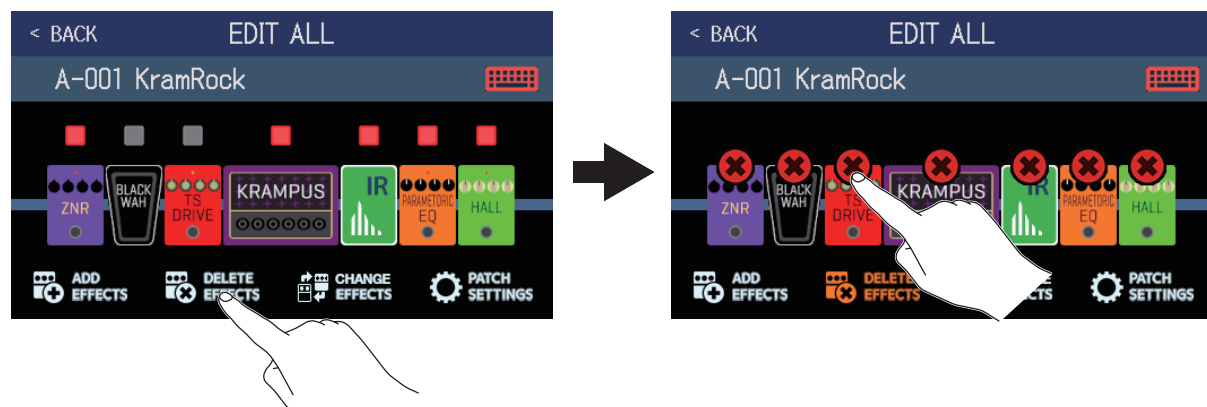
Toque en ADD EFFECTS.




Aparecerá . Para añadir un efecto siga los pasos detallados en [“Adición de efectos”](#) en [pág. 51](#).

■ Supresión de efectos

Toque en DELETE EFFECTS.



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

■ Ajuste de efectos

Toque en el amplificador o efecto que quiera ajustar.



Toque en el efecto que quiera editar para acceder a la pantalla EDIT EFFECTS. Para ajustar el efecto siga las instrucciones que aparecen en [“Ajuste de efectos” en pág. Variable](#).

■ Cambio de nombre de memoria de patch

Toque .

Usando el teclado introduzca el nuevo nombre para la memoria de patch.

(→ [“Modificación de nombres de memorias de patch” en pág. Variable](#))



■ Ajuste del nivel de la memoria de patch

Toque en PATCH SETTINGS.

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

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 de menú.
- 3.** Gire  o arrastre el mando LEVEL para ajustar el volumen.

AVISO


- Puede ajustar el nivel entre 0 y 120.
-

Modificación de nombres de memorias de patch

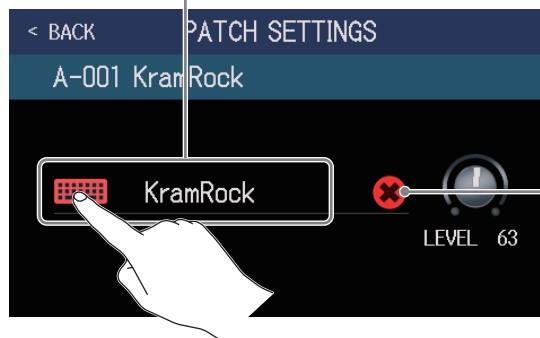
Puede modificar los nombres de las memorias de patch.

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

2. Toque  en la pantalla de menú.

3. Toque  para hacer que aparezca un teclado.

Nombre de memoria de patch



Puede tocar aquí para eliminar el nombre de la memoria de patch.

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

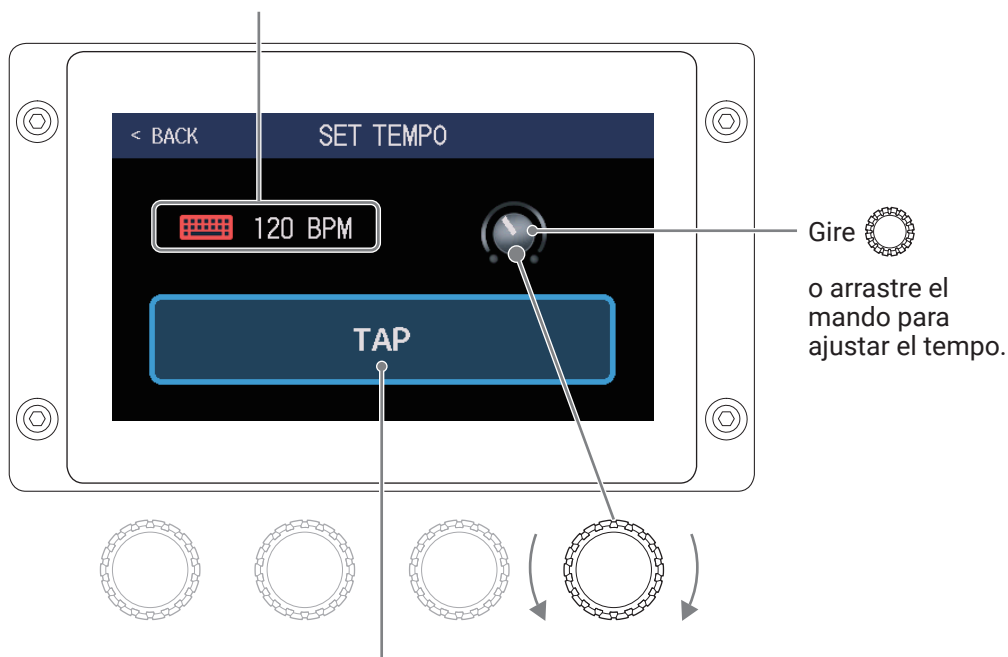
Ajuste del tempo máster

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

1. Toque  SET TEMPO en la pantalla de menú.


2. Ajuste el tempo.

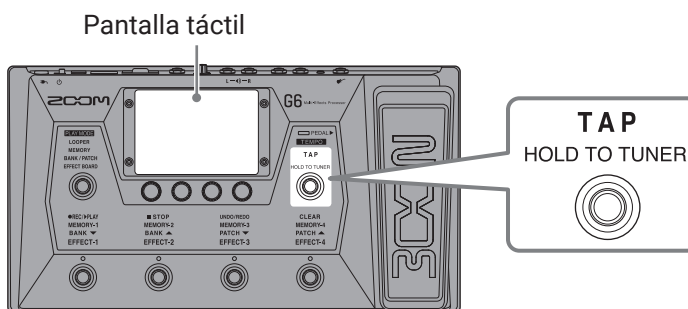
Aquí puede ver el tempo activo.
Toque para que aparezca un teclado que le permitirá la introducción directa del tempo.



Púlselo rítmicamente para ajustar el tempo al intervalo marcado.

AVISO

- Puede ajustar el valor del tempo entre 40 y 250 ♩ por minuto.
- Puede ajustar también el tempo pulsando de forma repetida  a intervalos rítmicos. El tempo aparecerá en la pantalla táctil mientras lo ajusta.



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

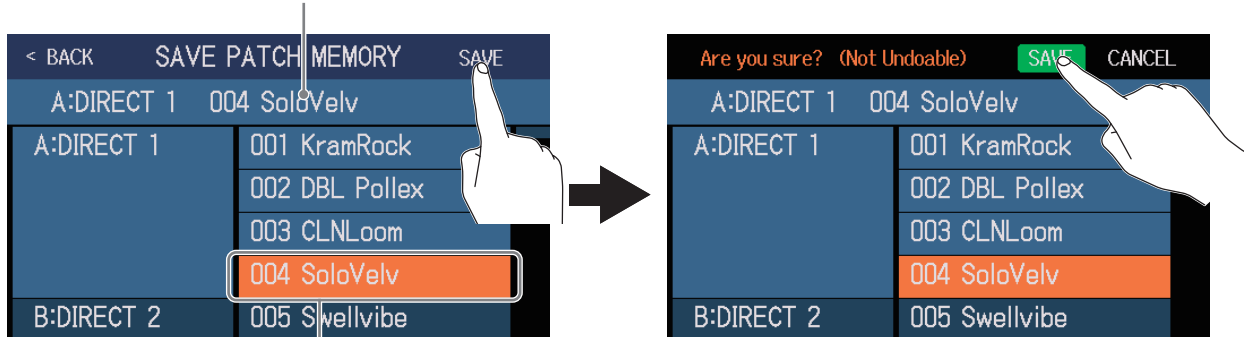
Para más detalles acerca de la función AUTOSAVE, vea ["Ajuste de la función AUTOSAVE" en pág. 99](#).

1. Elija la memoria de patch que quiera almacenar.
2. Toque  en la pantalla de menú.
3. Almacene la memoria de patch.

■ Sustitución

Toque en SAVE y después nuevamente en SAVE.

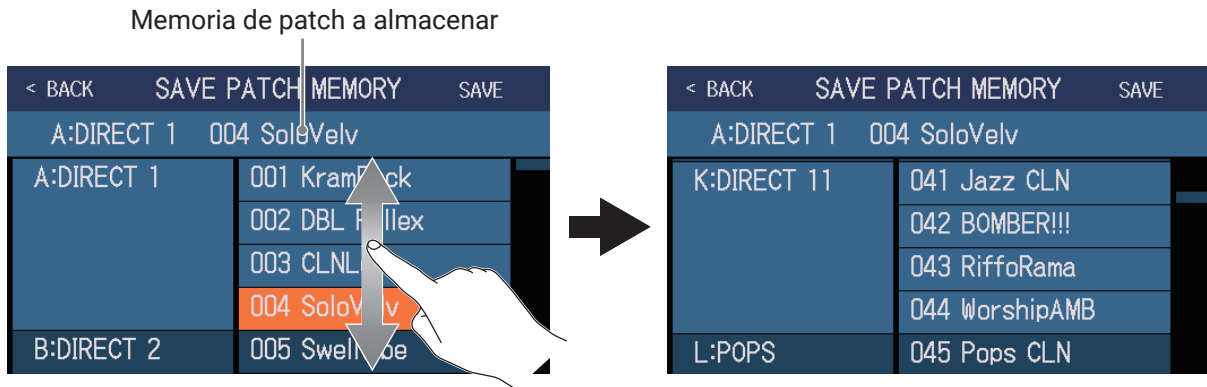
Memoria de patch a almacenar



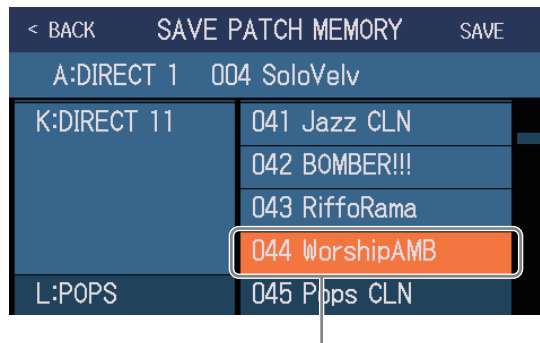
El destino de almacenamiento queda en video inverso

■ 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.

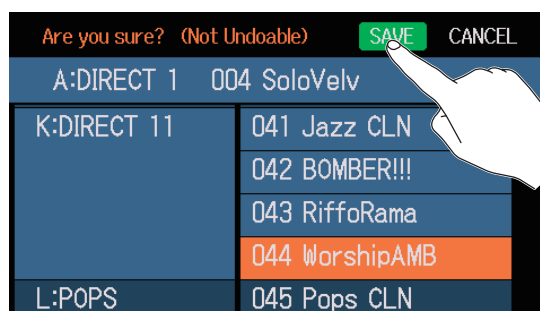


El destino de almacenamiento queda en video inverso


3. Toque en SAVE.




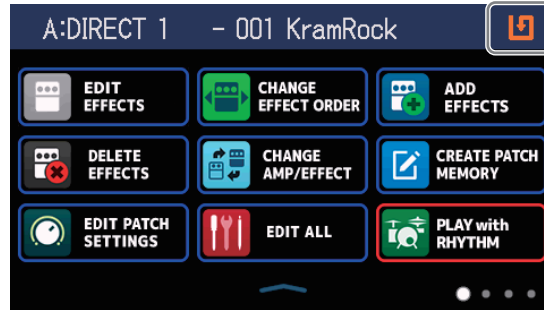
4. Toque en SAVE de nuevo para almacenar los datos en la ubicación escogida.



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 en este icono  para que aparezca una pantalla en la que podrá almacenar memorias de patch.

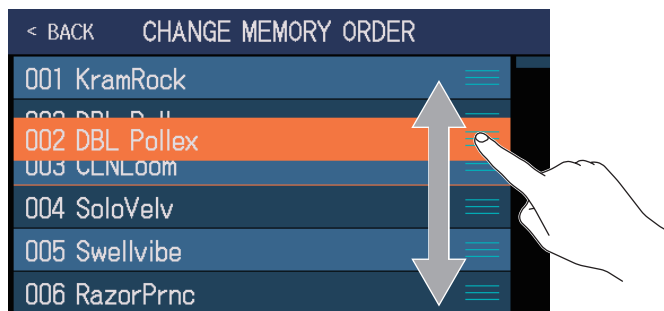


Cambio del orden de las memorias de patch

Puede modificar el orden de las memorias de patch.

1. Toque  en la pantalla de menú.

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

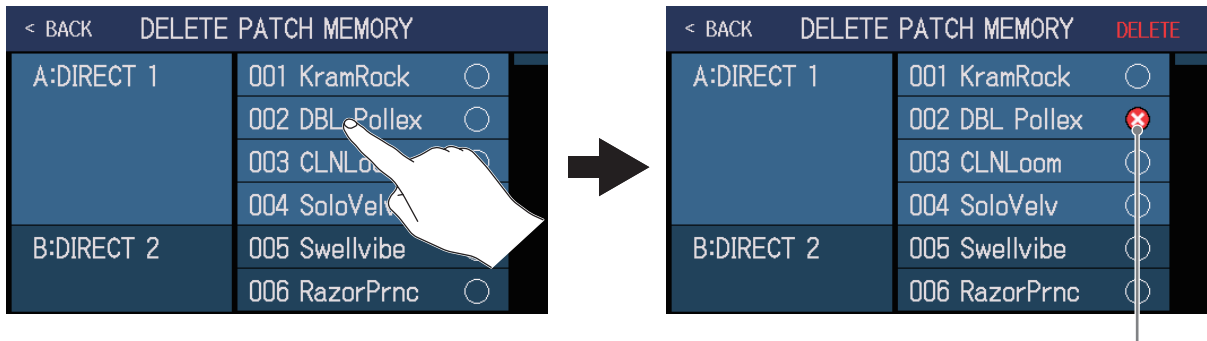


Supresión de memorias de patch

Puede eliminar las memorias de patch que ya no necesite.

1. Toque  en la pantalla de menú.

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

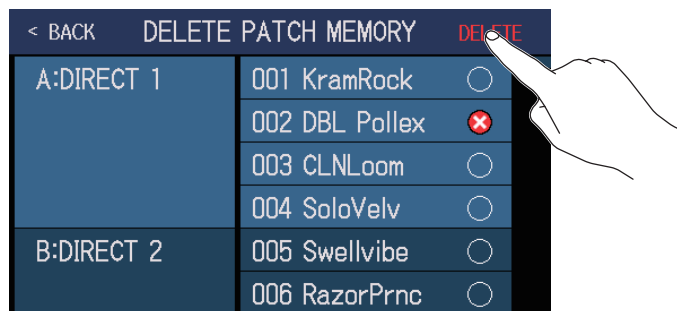


Aparece un icono de supresión al lado de la memoria de patch sobre la que haya tocado.

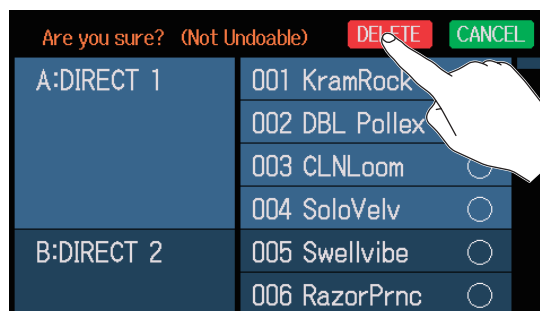
AVISO

- 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.



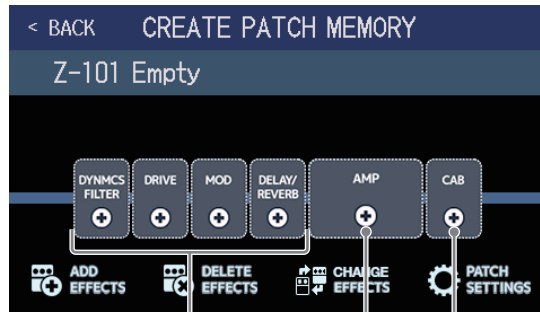
La memoria de patch suprimida quedará vacía y aparecerá "Empty" en su espacio.

Creación de memorias de patch

Puede crear nuevas memorias de patch.

1. Toque  en la pantalla de menú.

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



Selección de efectos

Selección de amplificador

Selección de recinto acústico

La pantalla de creación de memoria de patch comienza con la opción previa de selección de 4 categorías de efectos, un amplificador y un recinto acústico.

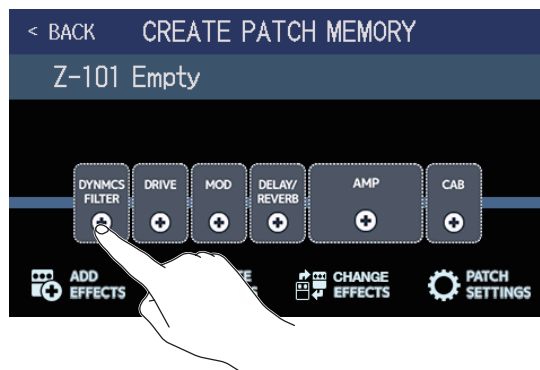
Elija los efectos, amplificador y altavoz que quiera para cada una de esas opciones para crear una memoria de patch.

- 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

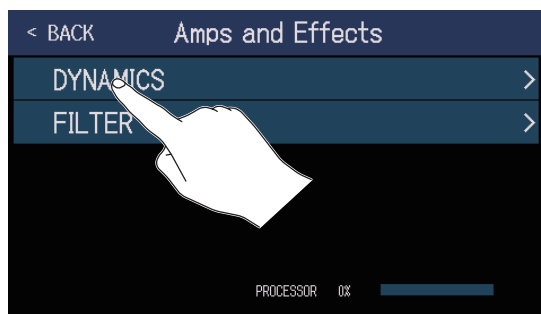
NOTA

Puede almacenar hasta 240 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.

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

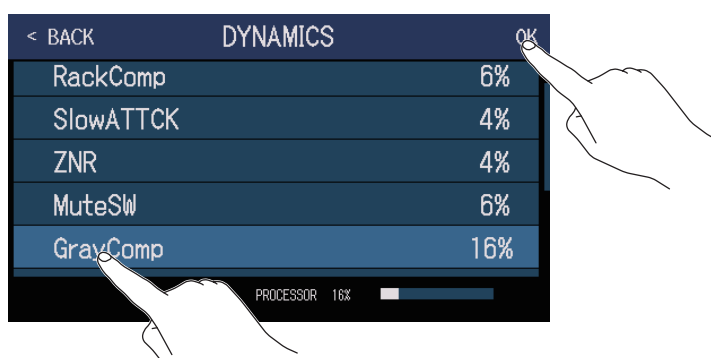


3. Elija una categoría.

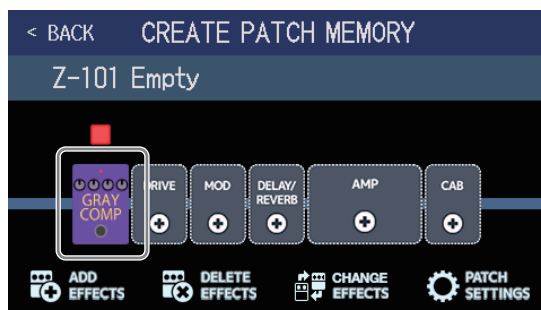


La pantalla de selección de categoría solo aparece cuando elija DYNAMICS/FILTER o DELAY/REVERB. Vaya al paso 4.

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




El efecto o amplificador elegido será activado.



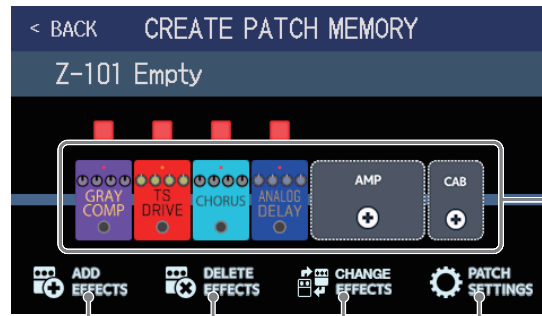
5. Repita los pasos 2-4 para elegir otros amplificadores o efectos.

Si la función AUTOSAVE (→ [pág. 99](#)) 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. 60](#).

6. Edite la memoria de patch de la forma necesaria.

Puede añadir, eliminar y editar efectos. También puede modificar el nombre de la memoria de patch y ajustar su nivel, por ejemplo.



Toque el icono de un efecto o previo añadido para poder ajustarlo.
(→ ["Ajuste de efectos" en pág. 48](#))

Adición de efectos.
(→ ["Adición de efectos" en pág. 51](#))

Supresión de efectos.
(→ ["Supresión de efectos" en pág. 53](#))



Sustitución de efectos.
(→ ["Sustitución de efectos" en pág. 45](#))

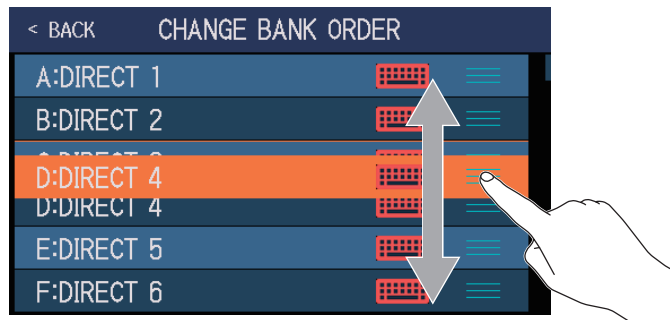
Modificación de nombre y nivel de memoria de patch.
(→ ["Modificación de nombres de memorias de patch" en pág. 58](#), ["Ajuste del nivel de la memoria de patch" en pág. 56](#))

Gestión de bancos


Cambio del orden del banco

Puede modificar el orden de los bancos.

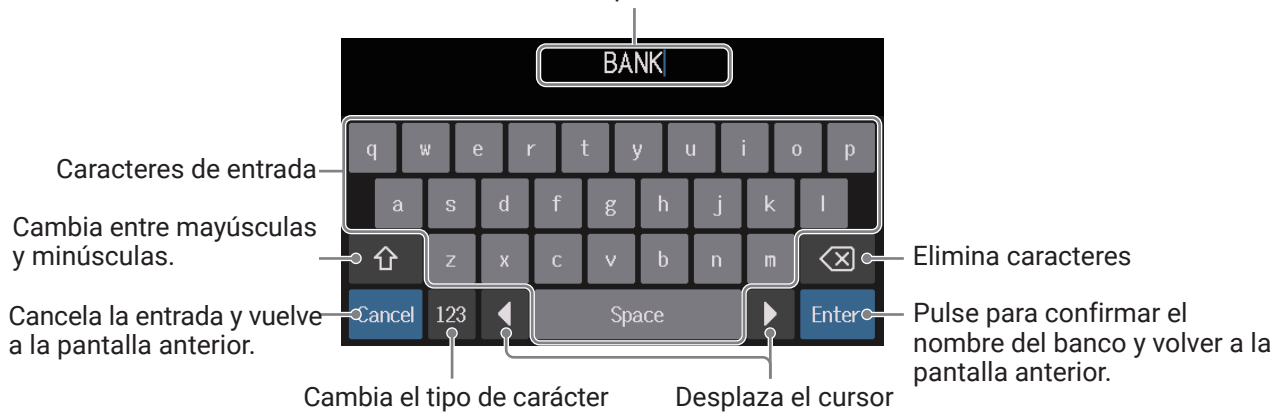
1. Toque  en la pantalla de menú.
2. Arrastre el icono  de un banco arriba o abajo para cambiar su orden en el listado.



AVISO

Toque en  para acceder a un teclado que le permitirá cambiar el nombre del banco.


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

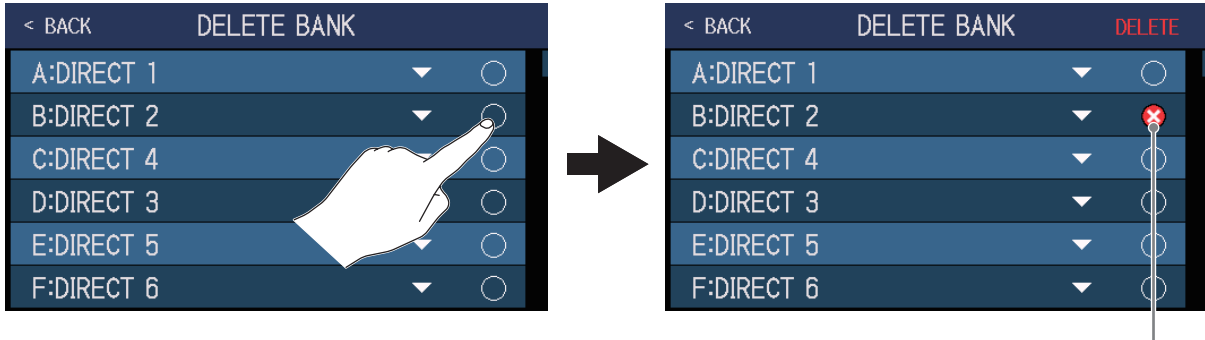


Supresión de bancos

Puede eliminar los bancos que ya no necesite.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Toque  en el banco que quiera eliminar.



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

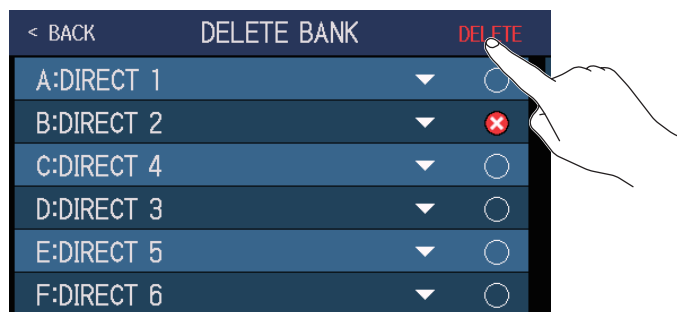
AVISO

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

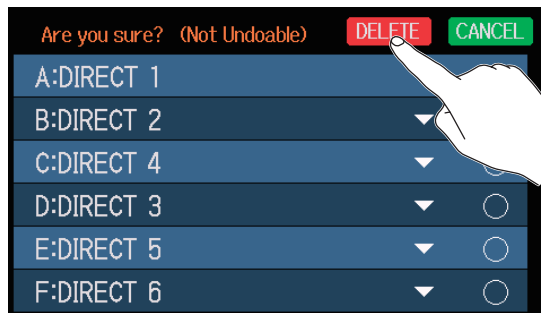


Memorias de patch del banco

3. Toque en DELETE.



4. Toque en 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

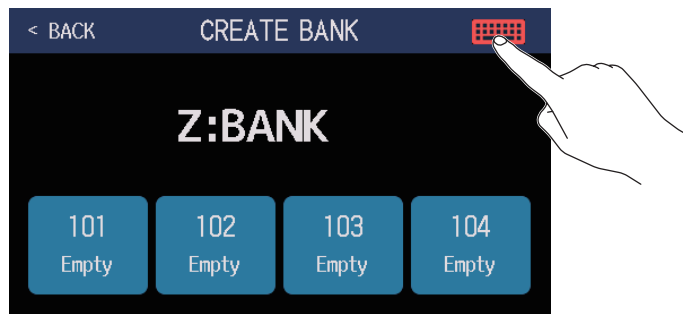
Puede crear nuevos bancos.

1. Toque  en la pantalla de menú.

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. 69](#))

2. Toque en .



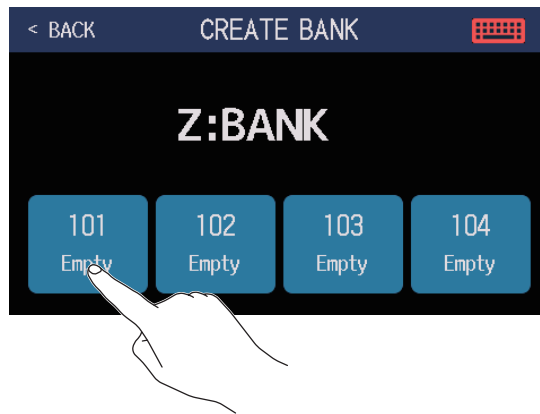
3. Introduzca el nombre del banco.



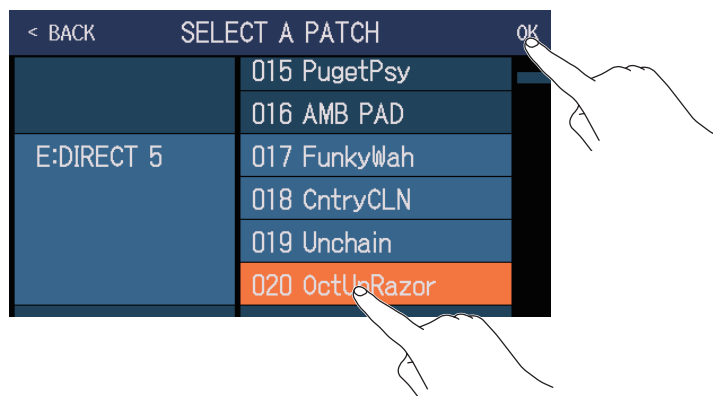
NOTA

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

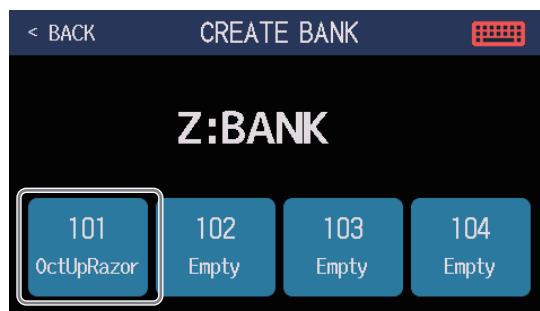
4. Toque sobre la ubicación en la que quiera asignar una memoria de patch.



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.



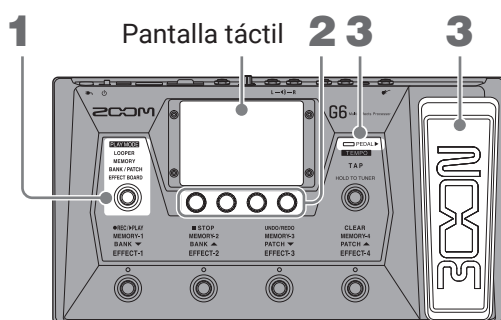
6. Repita los pasos 4-5 para elegir otras memorias de patch.

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.

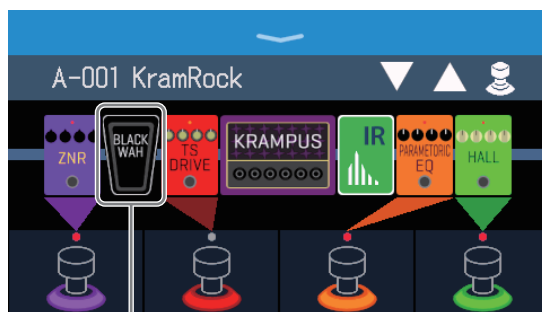
Uso del pedal interno

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.

Pulse  varias veces para elegir **EFFECT BOARD**, o toque  en la pantalla de menú para verificar el efecto elegido en la memoria de patch.



Efecto de pedal

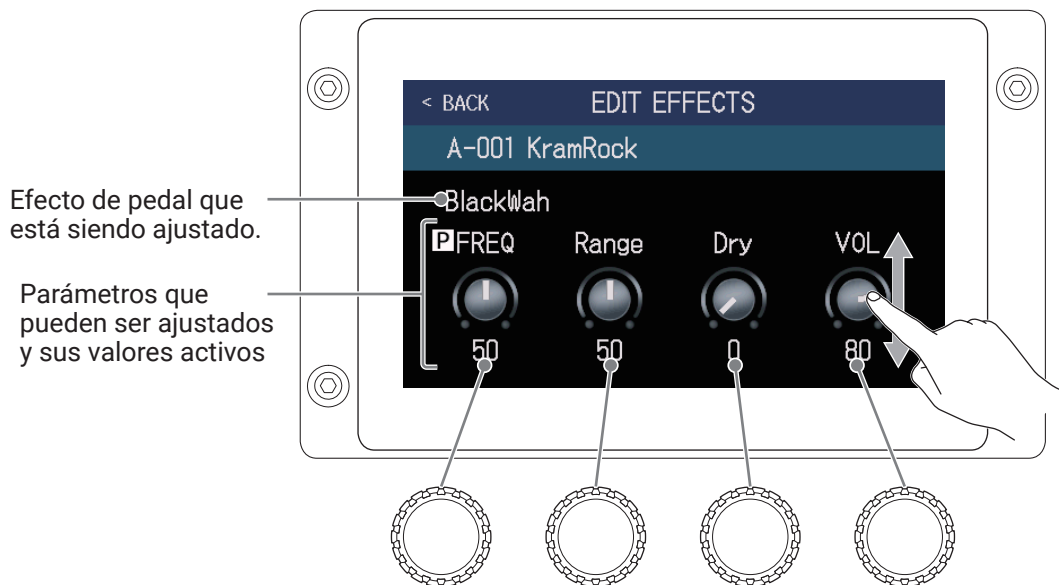
- Si quiere cambiar el efecto de pedal, vea [“Sustitución de efectos” en pág. 45.](#)
- Para añadir un efecto de pedal, vea [“Adición de efectos” en pág. 51.](#)

NOTA

Cuando tenga conectado un pedal externo, podrá usar dos efectos de la categoría PEDAL. (→ [“Uso de un pedal externo” en pág. 77](#))

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

Toque el icono de pedal de efectos para acceder a la pantalla EDIT EFFECTS y realice los ajustes. (→ [“Ajuste de efectos” en pág. 48](#))



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).

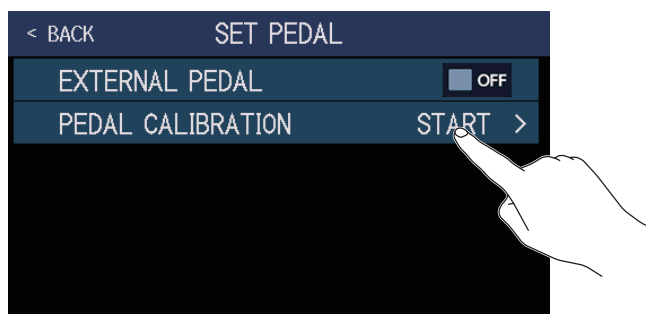
NOTA

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). (→ [“Activación/desactivación de efectos mientras toca” en pág. 21](#))

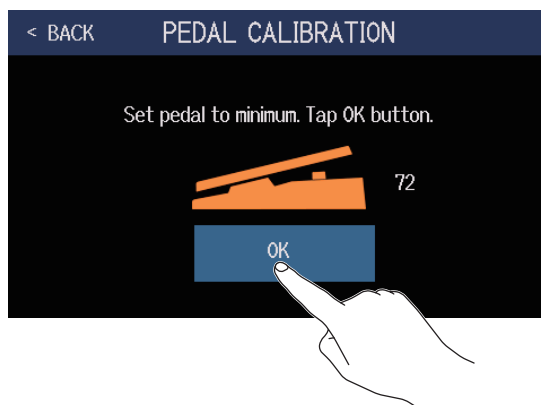
Ajuste del pedal

Calibre el pedal de expresión interno para ajustar su sensibilidad.

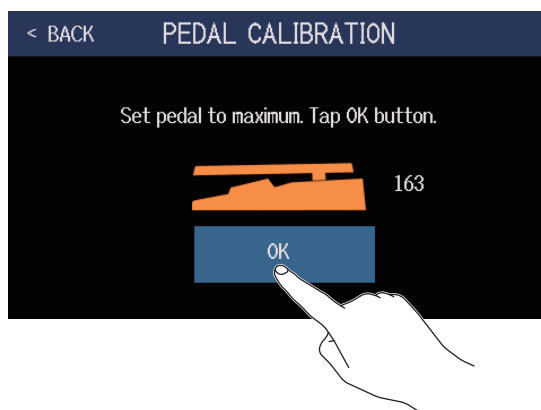
1. Toque  en la pantalla de menú.
2. Toque sobre START que está al lado de PEDAL CALIBRATION.
Esto hará que comience el proceso de calibración del pedal.



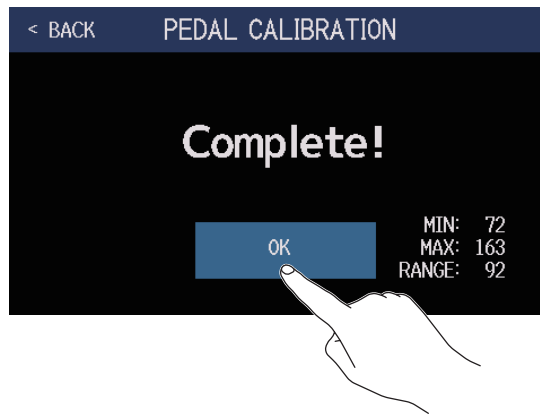
3. Cuando el pedal esté en su posición de no pulsado (la puntera del pedal en su posición más alta), pulse OK.



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

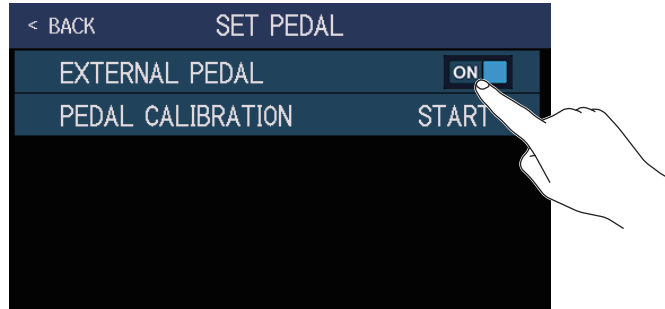
- Ajuste la sensibilidad del pedal en los casos siguientes.
 - Cuando la pulsación sobre el pedal tenga un efecto muy limitado.
 - Cuando el volumen y el tono cambien en gran medida con solo pulsar ligeramente el pedal.
- Si aparece el siguiente mensaje en la pantalla táctil, pulse sobre OK y reinicie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

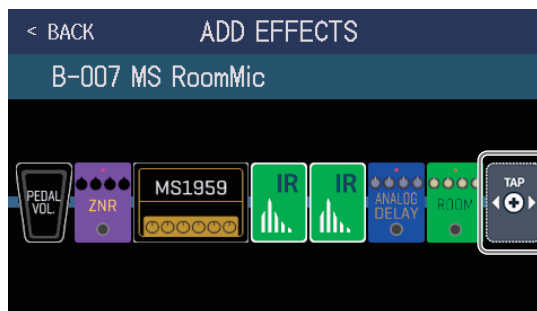
1. Toque  en la pantalla de menú.
2. Toque el interruptor de EXTERNAL PEDAL para activarlo (ON).
Cada vez que pulse sobre este interruptor irá cambiando entre ON/OFF.




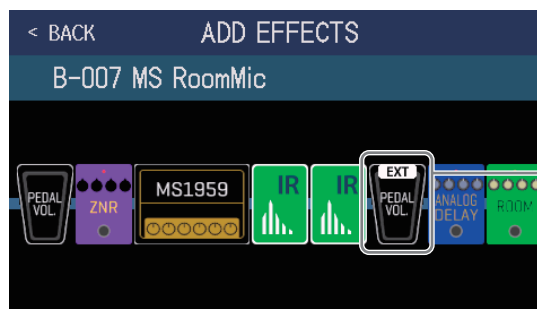
Ajuste	Explicación
OFF	No puede usar el pedal externo.
ON	El pedal externo está activo.

3. Elija la memoria de patch para la que quiera configurar el pedal externo.

4. Toque  en la pantalla de menú.



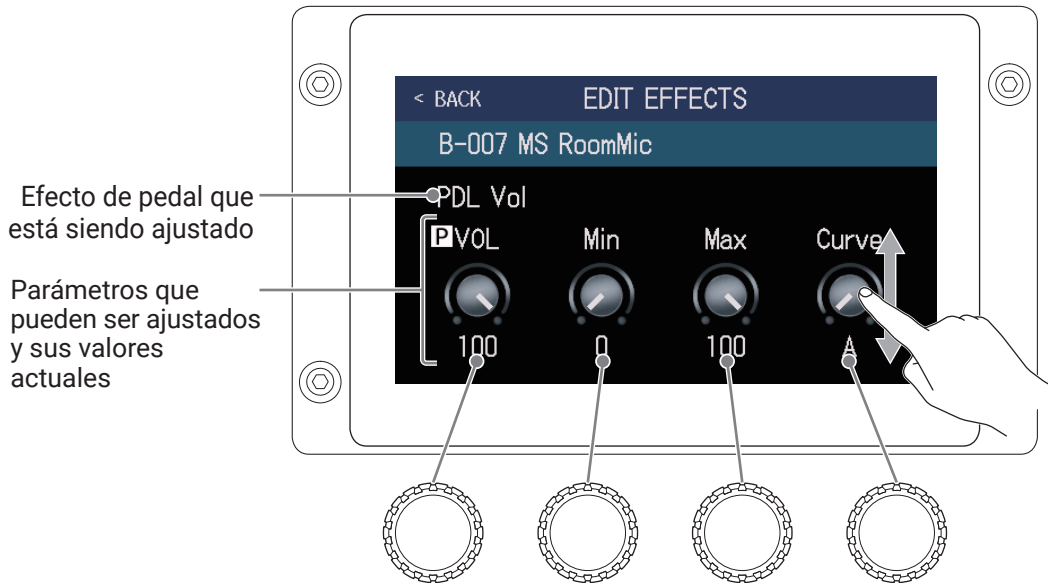
Una vez que aparezca , siga las instrucciones de [“Adición de efectos” en pág. 51](#) para añadir un efecto de pedal (efecto de la categoría PEDAL).



Aparecerá EXT en el efecto de pedal usado con el pedal externo.

5. Ajuste el efecto de pedal añadido.

Para ajustar el efecto, siga los pasos de ["Ajuste de efectos"](#) en [pág. 48](#).



NOTA

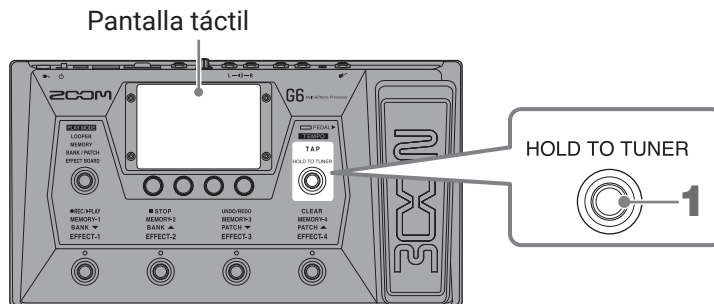
Cuando haya añadido un efecto de pedal externo, si cambia el ajuste EXTERNAL PEDAL a OFF, aparecerá en dicho efecto y quedará desactivado.



Uso del afinador

Activación del afinador

Active el afinador para usar el **G6** para afinar una guitarra.



1. Mantenga pulsado , o toque  en la pantalla de menú.

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. 80](#))

- 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  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

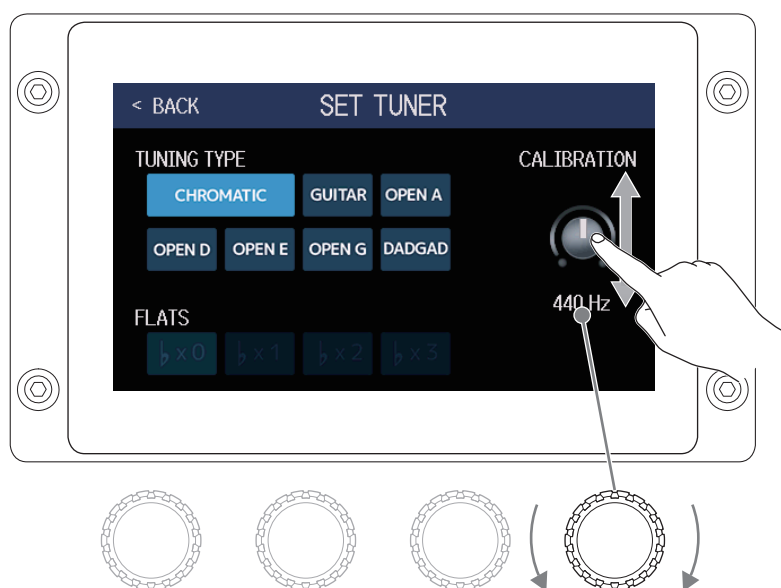
Puede modificar el tono standard usado por el afinador y el tipo de afinador. También puede usar afinaciones Flat o bemoladas.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Modifique los ajustes del afinador.

■ Modificación del tono standard del afinador

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

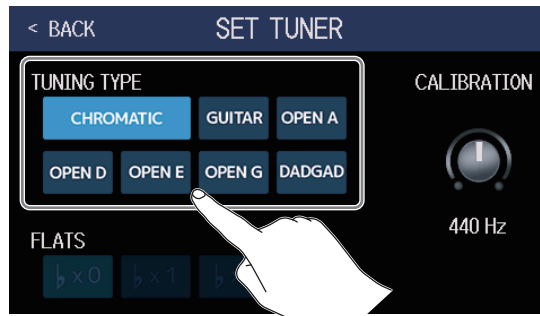


AVISO

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

Ajuste del tipo de afinador

Toque sobre el tipo de afinador que quiera.



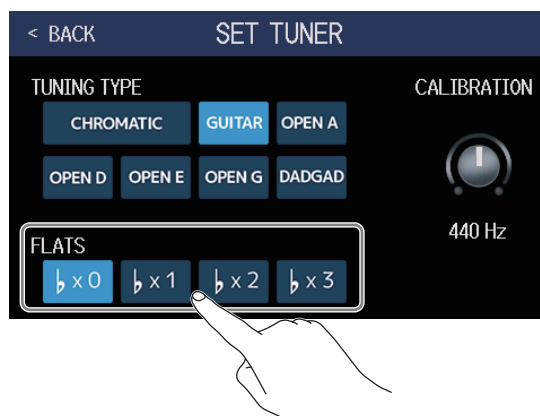
Ajuste	Explicación
CHROMATIC	Se muestra la desafinación con respecto a la nota más cercana (en semitonos).
Otros tipos de afinador	Aparece el número de cuerda más próximo de acuerdo al tipo elegido y la cantidad de desafinación con el tono. Puede elegir estos tipos de afinador.

Indicación	Explicación	Número de nota/cuerda						
		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 ($\flat \times 1$), 2 ($\flat \times 2$) o 3 ($\flat \times 3$) 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 de menú.

Esto activa la función rítmica y hace que aparezca la pantalla PLAY with RHYTHM.



Puede reproducir, detener y configurar los ritmos usando la pantalla táctil y los mandos de parámetros.

Ajuste de los ritmos

Puede realizar diversos ajustes a los ritmos.

Selección de patrones rítmicos

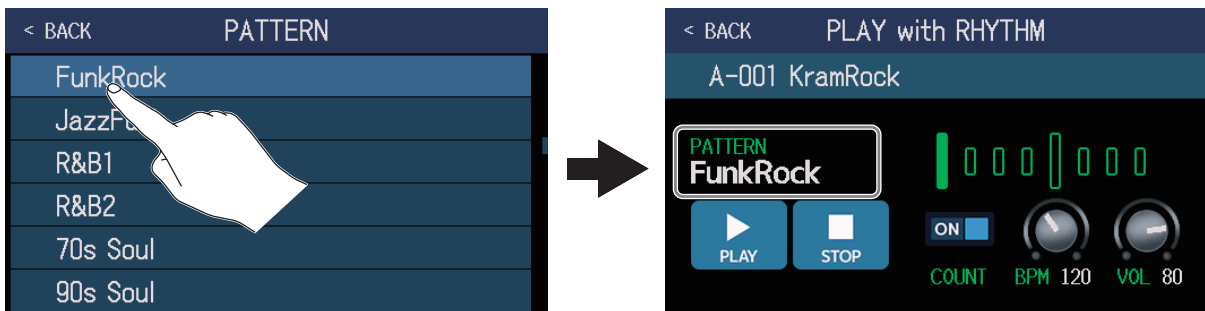
Puede elegir el patrón rítmico que será reproducido.

1. Toque el nombre del patrón rítmico en la pantalla PLAY with RHYTHM (→ [pág. 82](#)).

Nombre del patrón rítmico




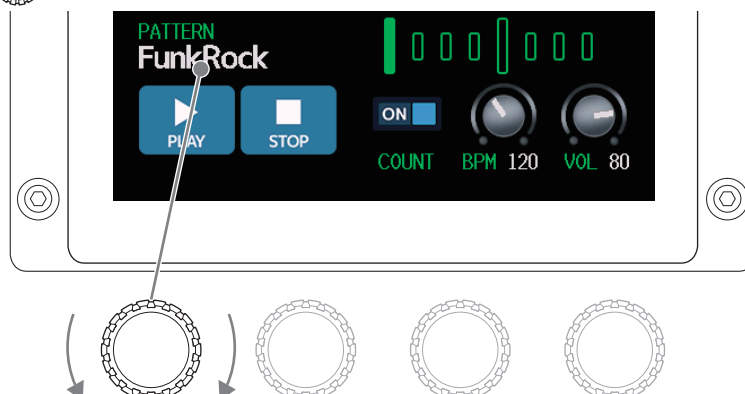
2. Toque sobre el patrón rítmico que quiera elegir y después toque sobre BACK.



El patrón rítmico seleccionado quedará activo.

AVISO

- Para más información acerca de los tipos de patrones, vea ["Patrones rítmicos" en pág. 88](#).
- También puede girar  para elegir patrones rítmicos.

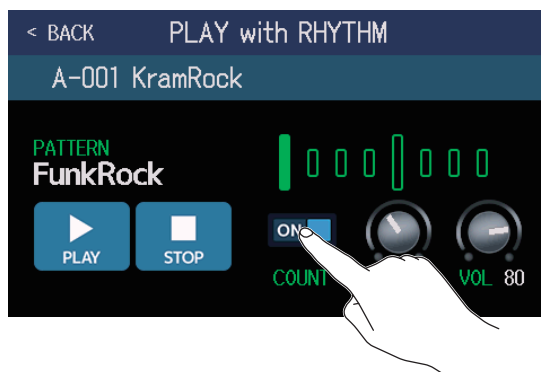


Configuración de la claqueta

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 PLAY with RHYTHM (→ [pág. 82](#)).


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

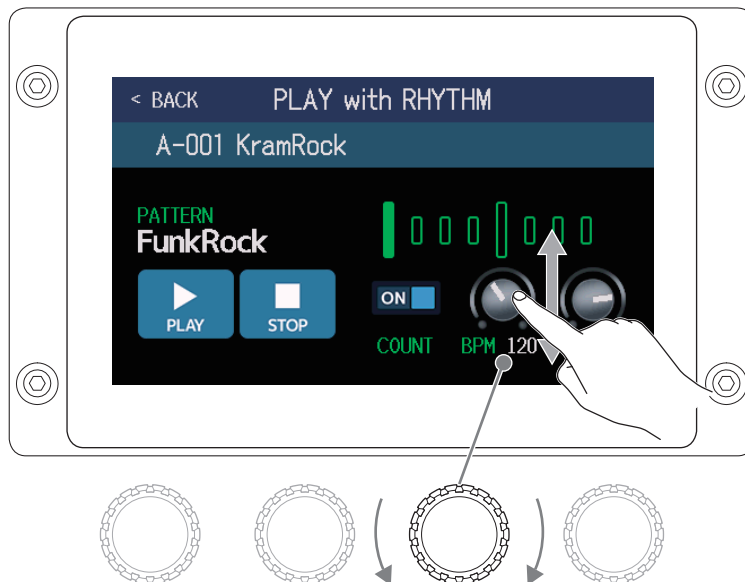


Ajuste	Explicación
OFF	No será reproducida ninguna claqueta.
ON	Será reproducida una claqueta.


Ajuste del tempo

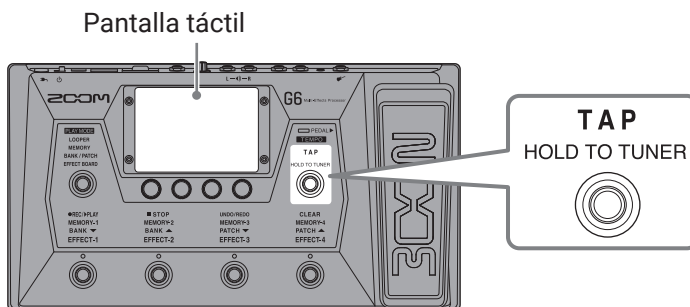
Puede ajustar el tempo del ritmo.

1. Gire  en la pantalla PLAY with RHYTHM (→ [pág. 82](#)) o arrastre el mando BPM arriba y abajo.




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.
- También puede ajustar el tempo pulsando de forma repetida  a intervalos rítmicos. El tempo aparecerá en la pantalla táctil mientras lo esté ajustando.



Ajuste del volumen

Puede ajustar el volumen del ritmo.

1. Gire  en la pantalla PLAY with RHYTHM (→ [pág. 82](#)) o arrastre el mando VOL arriba y abajo.



AVISO

Puede ajustar esto entre 0 y 100.

Puesta en marcha/parada de la reproducción del ritmo

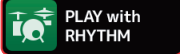
Puede poner en marcha y detener la reproducción del ritmo.

1. Toque PLAY o STOP en la pantalla PLAY with RHYTHM (→ [pág. 82](#)).



AVISO

Puede elegir el modo de reproducción y acceder a la pantalla menú durante la reproducción rítmica. Esto le permite elegir memorias de patch y el generador de bucles a usar, por ejemplo, mientras el ritmo sigue

sonando. Para detener el ritmo mientras hace otras operaciones, toque  en la pantalla de menú y después deténgalo.

Patrones rítmicos

Nº	Nombre de 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 de 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 de 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 envío y retorno

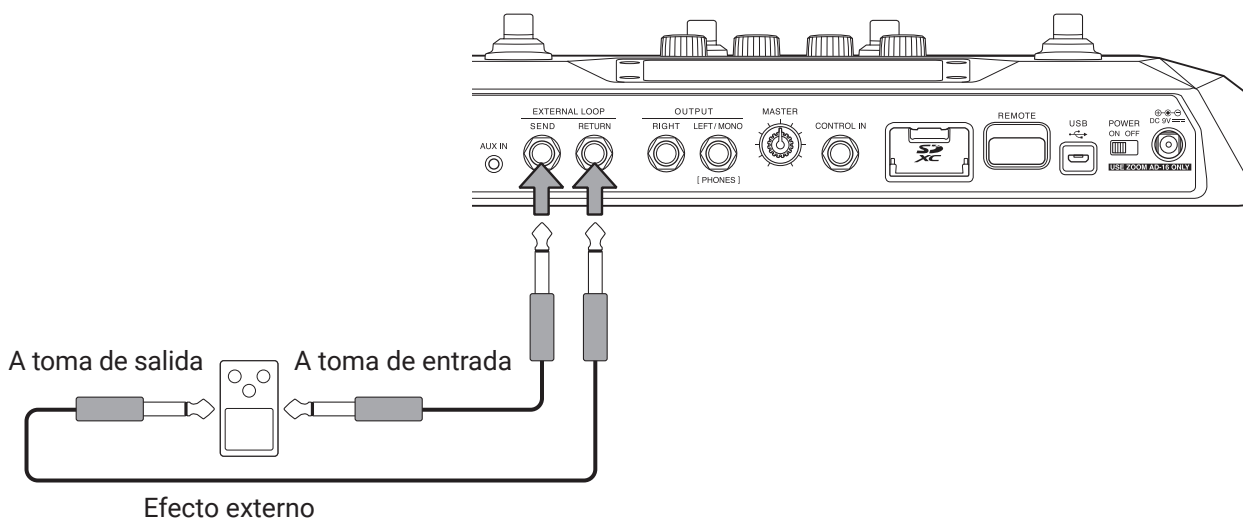
Puede usar efectos externos conectándolos a las tomas de envío y retorno.

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

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. 47](#))

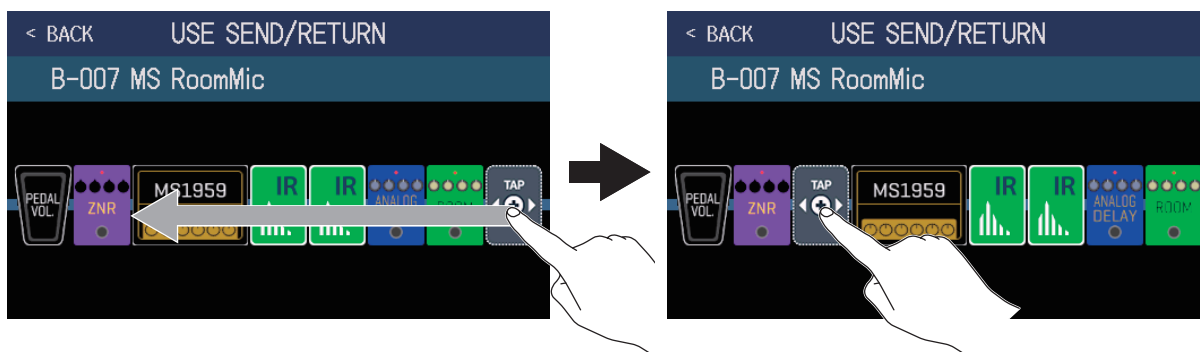
1. Conecte el **G6** a un efecto externo.



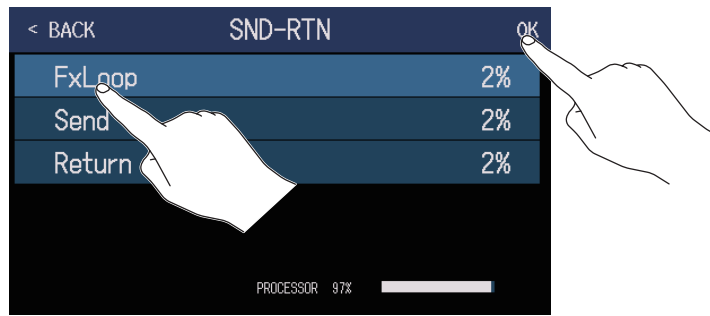
2. Elija la memoria de patch en la que quiera configurar el envío/retorno.

3. Toque  en la pantalla de menú.

4. Arrastre el icono  a la posición en la que quiera colocar el envío/retorno. Después, toque sobre .

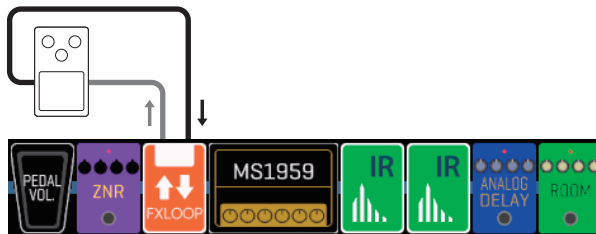


5. Toque el ajuste de envío/retorno y después pulse sobre OK.
 Consulte sobre las aplicaciones siguientes cuando elija el ajuste.



FxLoop

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.



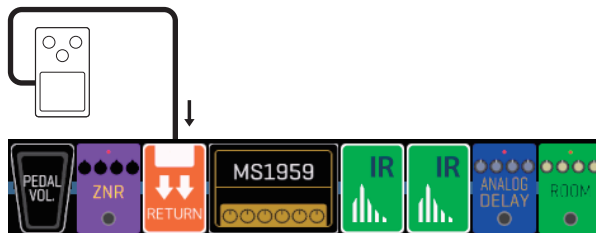
Send

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



Return

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



NOTA

- Para eliminar un envío/retorno, vea [“Supresión de efectos” en pág. 53.](#)
- Para modificar un envío/retorno, vea [“Sustitución de efectos” en pág. 45.](#)

AVISO

También puede añadir envíos/retornos en la pantalla CHANGE AMP/EFFECTS (→ [“Adición de efectos” en pág. 51](#))

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 por recintos acústicos.

El **G6** viene de fábrica con datos de 70 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)


Las respuestas de impulso pueden ser asignadas a memorias de patch.

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

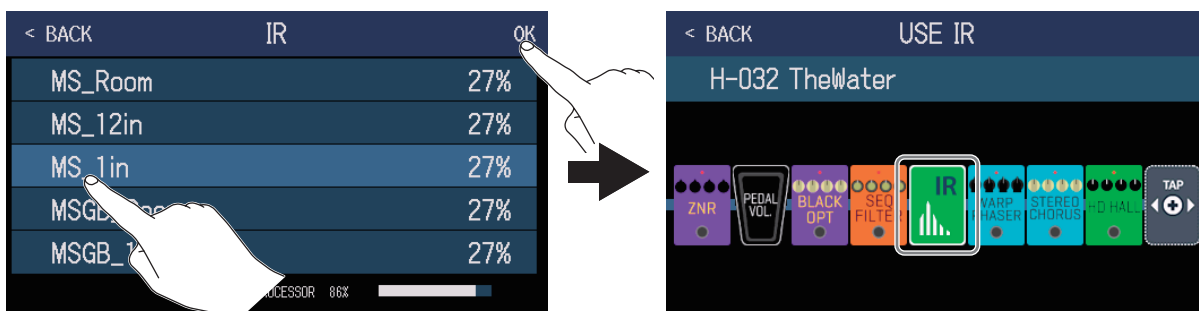
2. Toque  en la pantalla de menú.

3. Toque .



Arrastre  hasta la posición en la que quiera configurar la respuesta de impulso.

4. Toque sobre la respuesta de impulso que quiera usar para elegirla. Después, toque en OK.



La respuesta de impulso elegida será añadida.



Carga de datos de respuesta de impulso (IR)

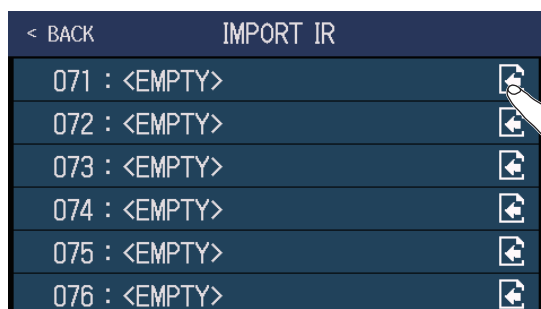
Puede cargar sus propios datos de respuestas de impulso, así como de terceros.

NOTA

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

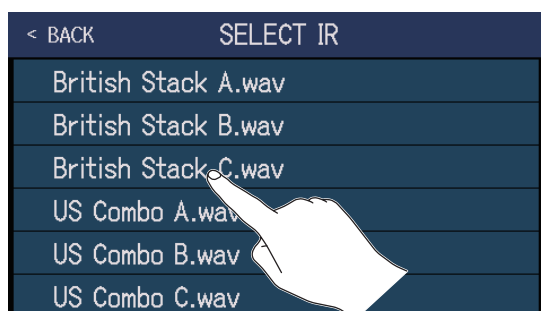
- Formato: WAV
- Frecuencia de muestreo: 44.1–192 kHz

1. Copie los datos de respuesta de impulso a una tarjeta SD.
Copie los datos de respuesta de impulso a la carpeta "G6_IR" de la tarjeta SD. (→ ["Estructura de ficheros y carpetas del G6" en pág. 109](#))
La carpeta "G6_IR" es creada en el nivel superior de una tarjeta SD cuando esta es formateada por el **G6**. (→ ["Formateo de tarjetas SD" en pág. 106](#))
2. Introduzca la tarjeta SD (→ ["Inserción de tarjetas SD" en pág. 17](#)).
3. Toque  en la pantalla de menú.
4. Toque  en la ubicación en la que quiera que los datos sean cargados.

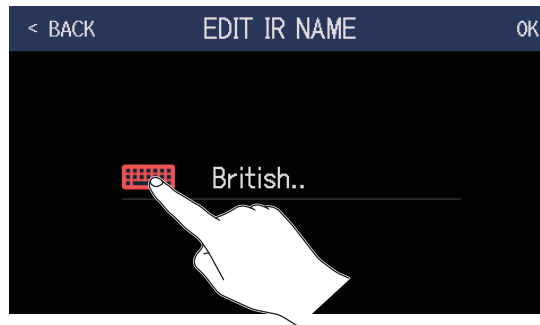


Ya hay datos de respuestas de impulsos asignados a las posiciones 001–070. Puede asignar libremente datos de respuestas de impulsos a las posiciones 071–200.

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



6. Toque .



7. Asigne el nombre a la respuesta de impulso.

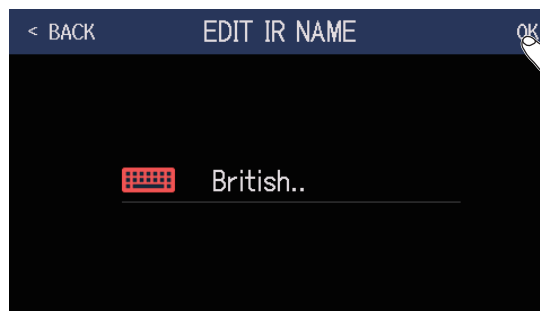


NOTA


Puede utilizar los siguientes caracteres y símbolos.

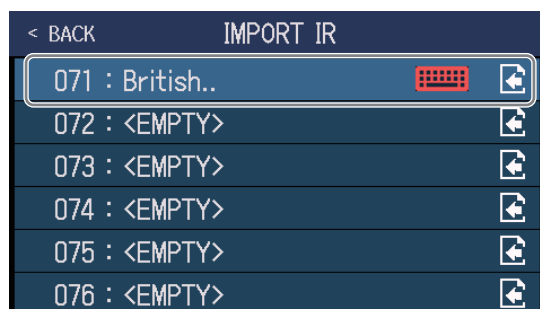
! # \$ % & ' () + , - . : ; = @ [\] ^ _ ` { } ~ (espacio) A-Z, a-z, 0-9

8. Toque OK.



La respuesta de impulso elegida será asignada.

Toque  para cambiar su nombre.



Uso de funciones de interface audio

Puede usar el **G6** como un interface audio de 2 entradas/2 salidas.

Desde el **G6** pueden ser enviados un total de 2 canales de señal audio después del procesado de efectos a un ordenador.

Desde un ordenador, pueden ser introducidos 2 canales de señal stereo después del procesado de efectos.

Vea en "[Flujo de señal](#)" en [pág. 6](#) las posiciones de entrada y salida.

Instalación del controlador o driver

■ Windows

1. Descárguese el controlador G6 Driver al ordenador desde zoomcorp.com.

NOTA

Descárguese siempre la última versión del G6 Driver desde la web anterior.

2. Ejecute el instalador y siga las instrucciones para instalar el controlador G6 Driver.

NOTA

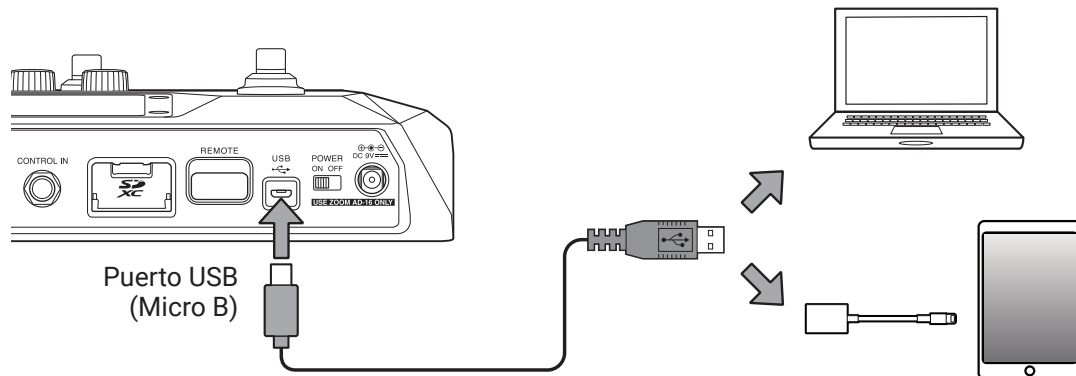
Consulte la Guía de instalación incluida con el paquete del driver para ver en detalle los pasos de la instalación.

■ 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

1. Use un cable USB para conectar el **G6** 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 **G6** 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 **G6** como el dispositivo de sonido.


Ajustes como interface audio

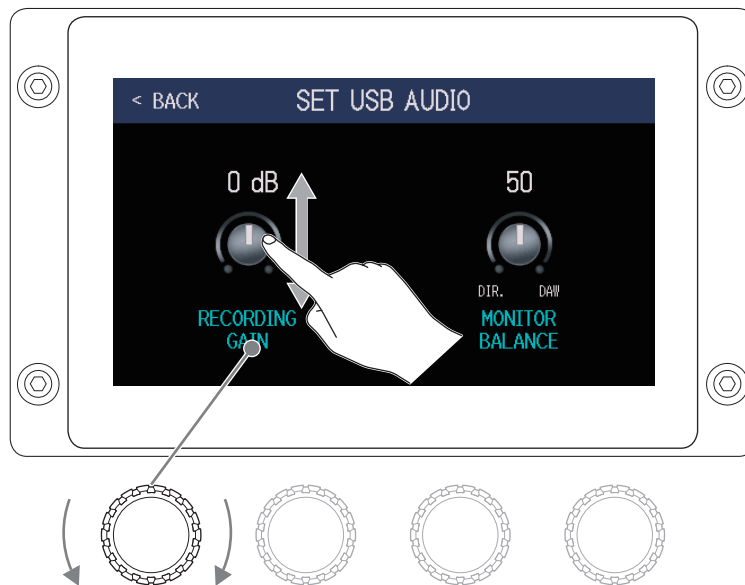
Puede ajustar, por ejemplo, los niveles de grabación y el balance de monitorización.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Realice los ajustes necesarios como interface audio.

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


Gire  o arrastre el mando RECORDING GAIN arriba y abajo para ajustar los niveles de grabación. Los valores ajustados serán mostrados encima de los mandos.



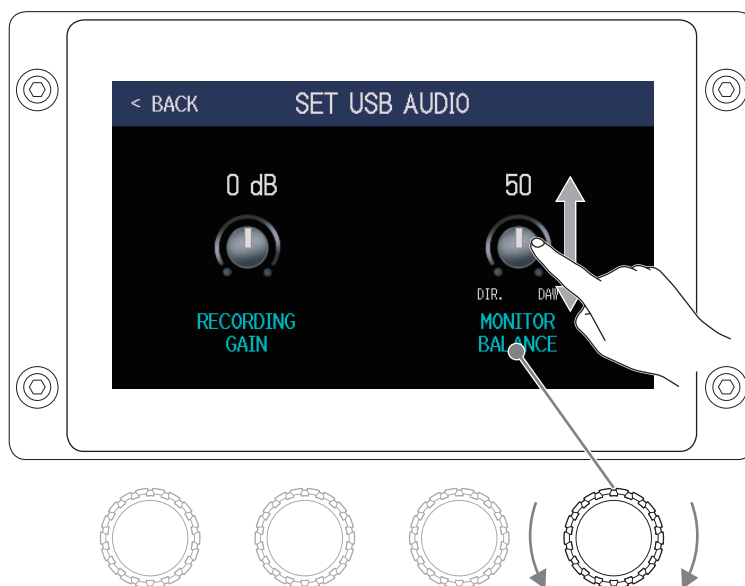
AVISO

El rango de ajuste es de -6 a +6 dB.

■ Ajuste del balance de monitorización

Gire  o arrastre el mando MONITOR BALANCE arriba o abajo para ajustar el balance entre la señal de salida del ordenador y la señal directa (sonido del **G6**).

Los valores ajustados serán mostrados encima de los mandos.



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.

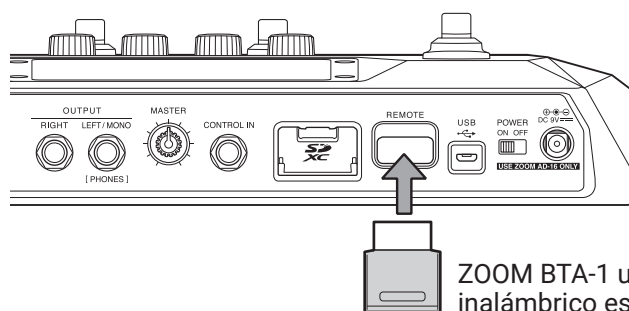
Conexión a dispositivos iOS/iPadOS

Con la conexión a un ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico, podrá controlar el **G6** de forma inalámbrica desde un iPhone/iPad usando la app Handy Guitar Lab iOS/iPadOS.

NOTA

- Antes de encender el **G6**, conecte el ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico.
- Descárguese la app específica desde el App Store.

1. Con el **G6** todavía apagado, conecte el ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico.



2. Ajuste  a ON.

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

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

AVISO

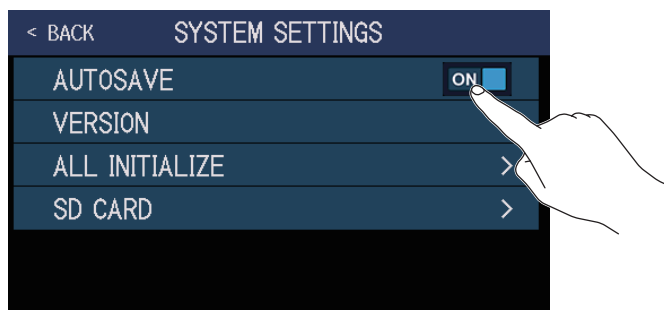
Para saber cuáles son los pasos para configurar el Handy Guitar Lab, consulte su manual.

Ajustes de la unidad

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




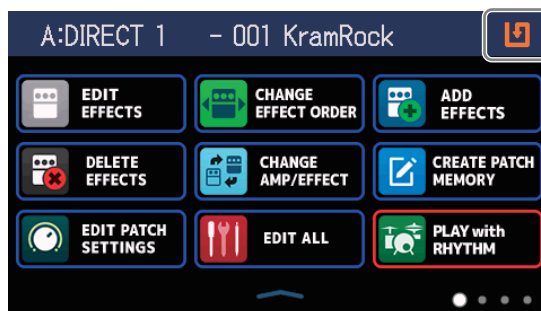
Ajuste	Explicación
ON	Esto activa la función AUTOSAVE.
OFF	Esto desactiva la función AUTOSAVE.

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 en  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. 60](#))

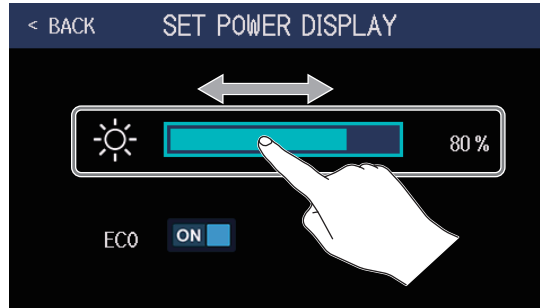


Ajuste del brillo de la pantalla táctil

Puede ajustar el brillo de la pantalla táctil.


1. Toque  en la pantalla de menú.

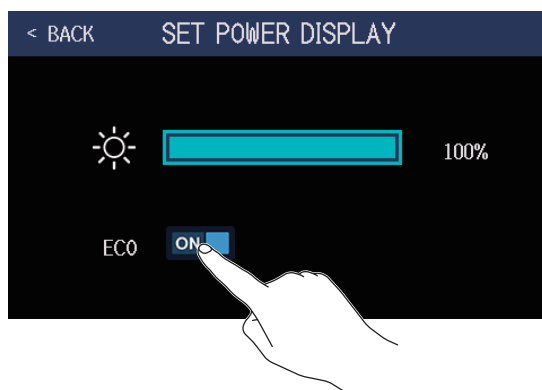
2. Arrastre el mando a izquierda y derecha para ajustar el brillo.



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




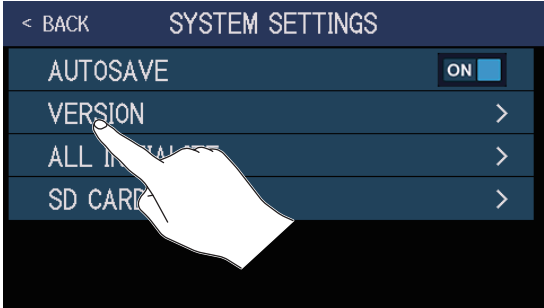
Ajuste	Explicación
ON	La unidad se apagará de forma automática si no la usa durante 10 horas.
OFF	Esto desactiva el modo ECO.

Gestión del firmware

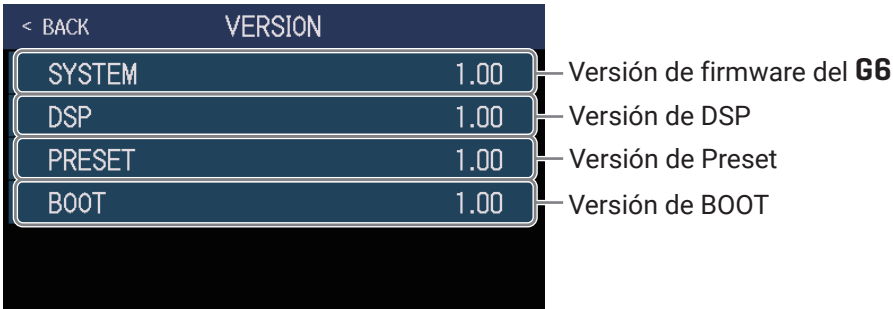
Verificación de las versiones de firmware

Puede comprobar qué versiones de firmware están siendo usadas por el **G6**.

1. Toque  en la pantalla de menú.
2. Toque VERSION.



Esto le mostrará las versiones de firmware y preset.



Actualización

El firmware del **G6** puede ser actualizado a la última versión disponible.

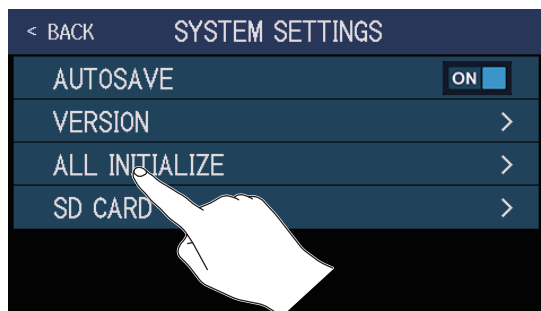
Puede descargarse el fichero de la última actualización disponible del firmware desde la página web de ZOOM (zoomcorp.com).

Restauración de los valores de fábrica

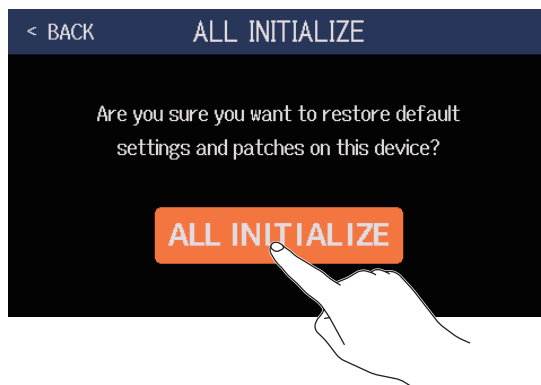
Puede restaurar los valores de fábrica de la unidad.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Toque ALL INITIALIZE.



3. Toque ALL INITIALIZE.



El proceso de inicialización será ejecutado, restaurando en la unidad los valores por defecto (o valores de fábrica). Después de ello, el **G6** se pondrá en marcha normalmente.

NOTA

El proceso de inicialización sobreguarará (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.

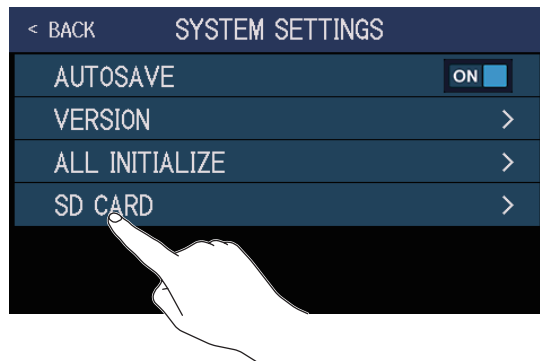
Gestión de la tarjetas SD

Verificación de información de tarjeta SD

Puede verificar el espacio libre de las tarjetas SD.

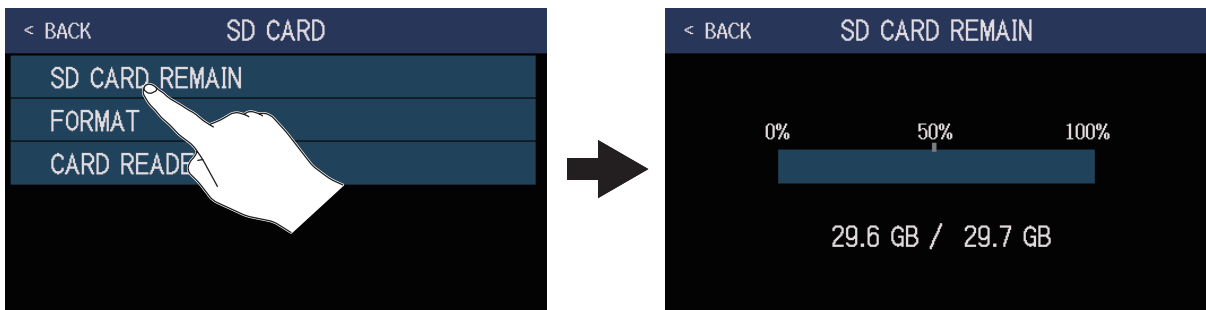
1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Toque sobre SD CARD.



3. Toque SD CARD REMAIN.

Esto le muestra la cantidad de espacio libre que hay en la tarjeta SD.



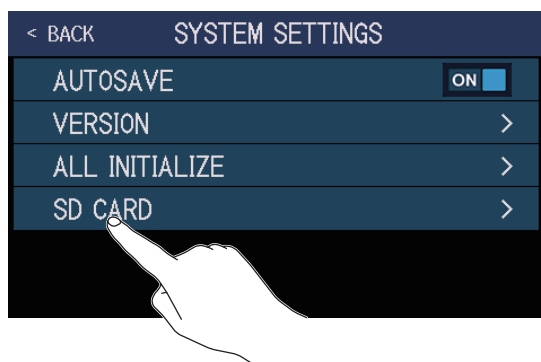
Formateo de tarjetas SD

Use el **G6** para formatear las tarjetas SD y maximizar así su rendimiento.

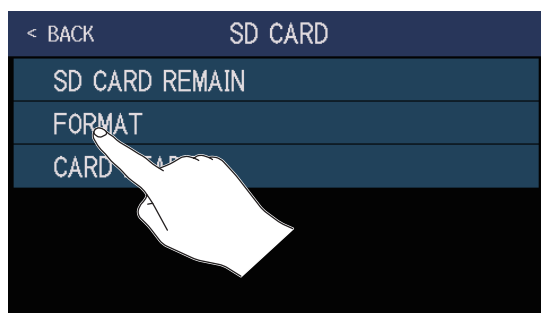
Antes de usar tarjetas SD que acabe de adquirir o que haya formateado en un ordenador, deberá formatearlas usando el **G6**. Tenga en cuenta que todos los datos que pudiesen estar almacenados previamente en la tarjeta SD serán eliminados con el formateo.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Toque en SD CARD.

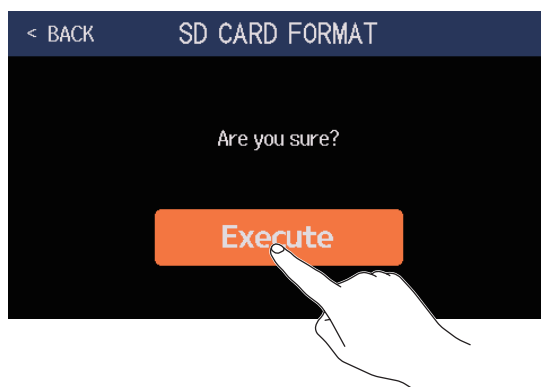


3. Toque en FORMAT.

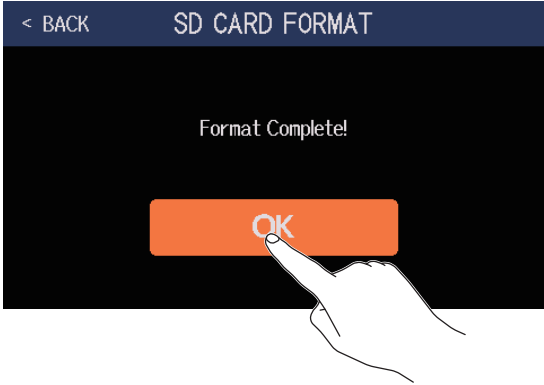


4. Toque en Execute.

Esto formateará la tarjeta.



5. Toque en OK.

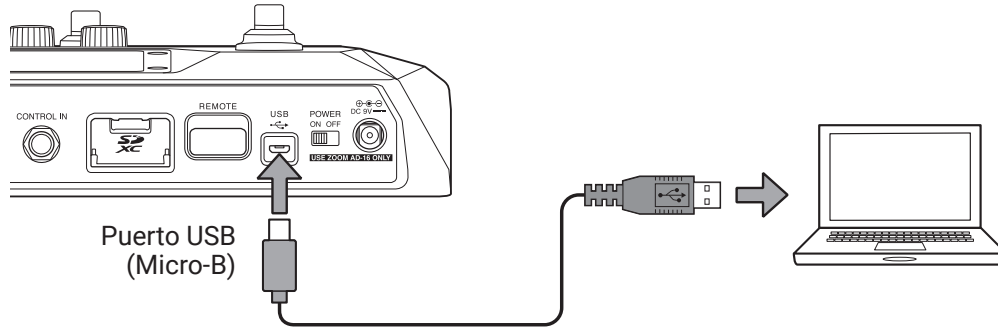


Uso como un lector de tarjetas

Cuando esté conectado a un ordenador podrá usar el **G6** como un lector de tarjetas.

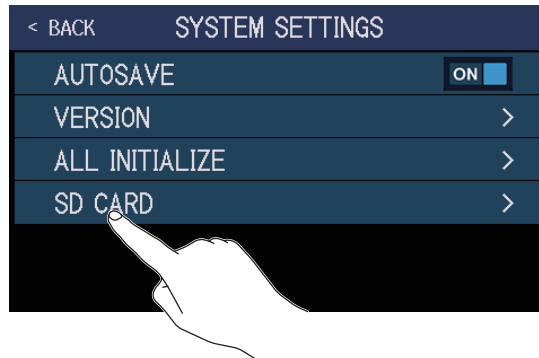
Puede transferir bucles y datos de respuestas de impulsos (tanto suyos como de terceros) desde un ordenador para cargarlos en el **G6**.

1. Use un cable USB para conectar el **G6** y un ordenador.



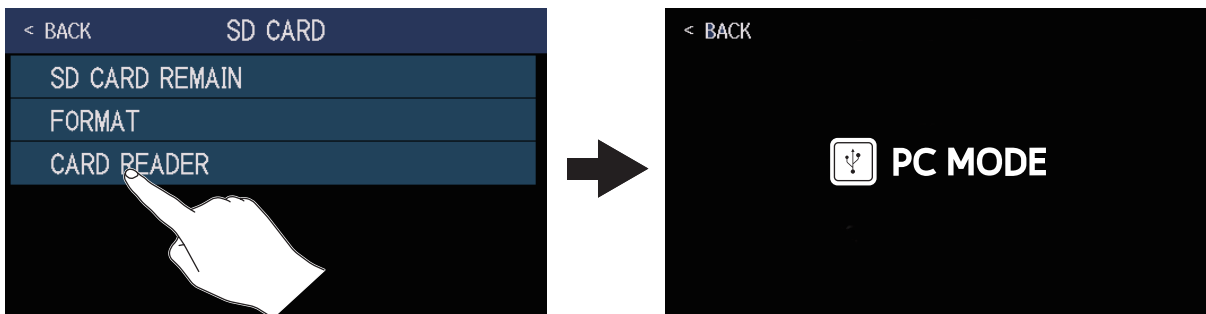
2. Toque  SET SYSTEM SETTINGS en la pantalla de menú.

3. Toque en SD CARD.



4. Toque CARD READER.

Esto hará que aparezca la pantalla MODE.



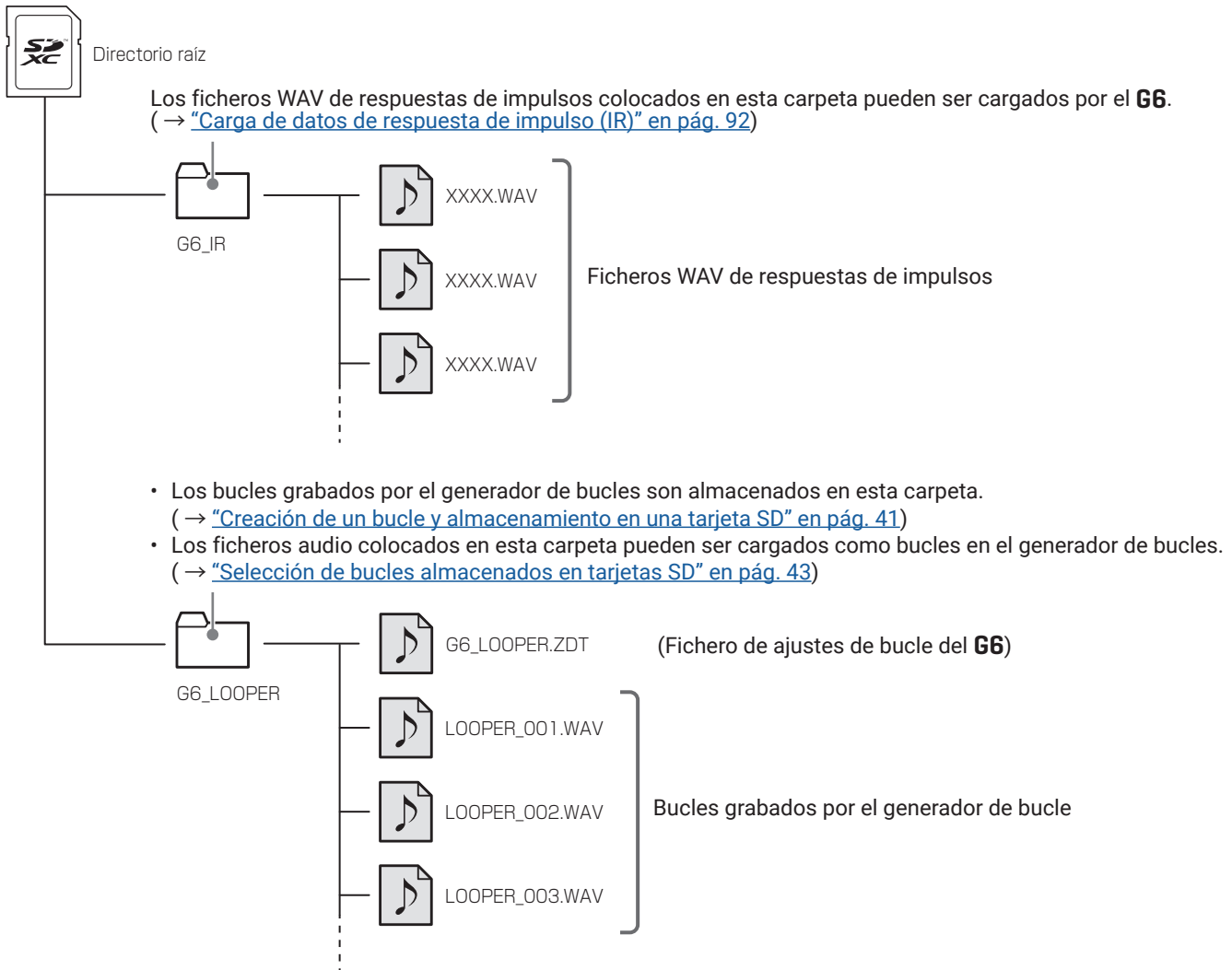
5. Use el ordenador para transferir los ficheros necesarios.

NOTA

Cuando esté abierta la pantalla PC MODE no podrá usar otras funciones y los pedales de disparo y los mandos de parámetro quedarán desactivados.

Estructura de ficheros y carpetas del G6

Las carpetas y ficheros son creadas en la tarjeta SD del G6 de la siguiente forma.



Resolución de problemas

La unidad no se enciende

- Compruebe que el interruptor POWER esté ajustado a ON.
- Compruebe las conexiones. (→ [“Conexiones” en pág. 16](#))

No hay ningún sonido o el sonido es muy bajo

- Compruebe las conexiones. (→ [“Conexiones” en pág. 16](#))
- Ajuste el nivel de los efectos. (→ [“Ajuste de efectos” en pág. 48](#))
- Ajuste el nivel de la memoria de patch. (→ [“Ajuste del nivel de la memoria de patch” en pág. 56](#))
- Ajuste el volumen de salida. (→ [“Ajuste del nivel máster” 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. 79](#))

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. 16](#))

No es posible seleccionar un efecto

- Si la potencia de procesamiento de efectos va a ser sobrepasada con la selección de un efecto, en la pantalla aparecerá “PROCESS OVERFLOW” y no podrá elegir ese efecto. (→ [“Número de efectos en las memorias de patch” en pág. 47](#))

Un pedal de expresión no funciona correctamente

- Elija un efecto de pedal. (→ [“Uso del pedal interno” en pág. 73](#))
- Compruebe los ajustes del pedal de expresión. (→ [“Uso del pedal interno” en pág. 73](#))
- Ajuste el pedal de expresión. (→ [“Ajuste del pedal” en pág. 75](#))
- Confirme los ajustes del pedal conectado. (→ [“Uso de un pedal externo” en pág. 77](#))

El nivel grabado en el DAW es muy bajo

- Compruebe el ajuste del nivel de grabación. (→ [“Ajustes como interface audio” en pág. 96](#))

El generador de bucles no puede grabar correctamente al usar una tarjeta SD

- Las tarjetas SD se van desgastando con el tiempo y su velocidad puede disminuir tras múltiples grabaciones y borrados.
- El formateo de la tarjeta con el **G6** mejorará su rendimiento. (→ [“Formateo de tarjetas SD” en pág. 106](#))
- Si el formateo de una tarjeta SD no mejora su rendimiento, le recomendamos que sustituya ya la tarjeta. Vea en la web de ZOOM un listado de las tarjetas cuyo funcionamiento ha sido verificado con esta unidad.

NOTA

- No podemos garantizar totalmente el rendimiento de grabación de una tarjeta SD concreta aunque sea una de las tarjetas SD/SDHC/SDXC cuyo funcionamiento haya sido confirmado.
- El listado que aparece en la web se incluye solo como una guía general a la hora de elegir tarjetas.

Especificaciones técnicas

Número máximo de efectos simultáneos		9 efectos
Memorias de patch de usuario		240
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 (+0.5 dB/-0.5 dB) (carga 10 kΩ)
Pantalla		LCD color TFT de 4.3 pulgadas (480×272)
Entradas	INPUT	Clavija de tipo auricular standard en mono Nivel de entrada medio: -20 dBu Impedancia de entrada (línea): 500 kΩ
	RETURN	Clavija de tipo auricular standard en mono 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	OUTPUT R	Clavija de tipo auricular standard en mono Nivel de salida máximo: +11.4 dBu (con impedancia de salida 10 kΩ o superior)
	OUTPUT L/MONO [PHONES]	Clavija de tipo auricular standard en stereo Nivel de salida máximo: +11.4 dBu (con impedancia de salida 10 kΩ o superior) Auriculares 24 mW + 24 mW (con carga 32 Ω)
	SEND	Clavija de tipo auricular standard en stereo Nivel de salida máximo: +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	-99.3 dBu
	SEND	-99.0 dBu
Entrada de control		Entrada FP02M
Alimentación		Adaptador de corriente (9V DC 500 mA, centro negativo) (ZOOM AD-16)
USB		Puerto: USB 2.0 Micro B/Tipo de cable admitido: Micro B Guitar Lab: USB 1.1 Full Speed Interface audio: USB 2.0 Full Speed, 44.1kHz/32 bits, 2 entradas, 2 salida • Use un cable USB que admita transferencia de datos. La alimentación por bus USB no es admitida.
Tarjeta SD	Standards	Tarjetas que admitan las especificaciones SD/SDHC/SDXC (clase 10 o superior)
	LOOPER	WAV stereo a 44.1kHz/16 bits
	IR	WAV a 44.1–192kHz, 16/24/32 bits
REMOTE		ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico
Dimensiones externas		228 mm (P) × 418 mm (L) × 65 mm (A)
Peso		1.94 kg

NOTA: 0 dBu = 0.775 V



ZOOM CORPORATION

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