



GX-100

Manual de referencia

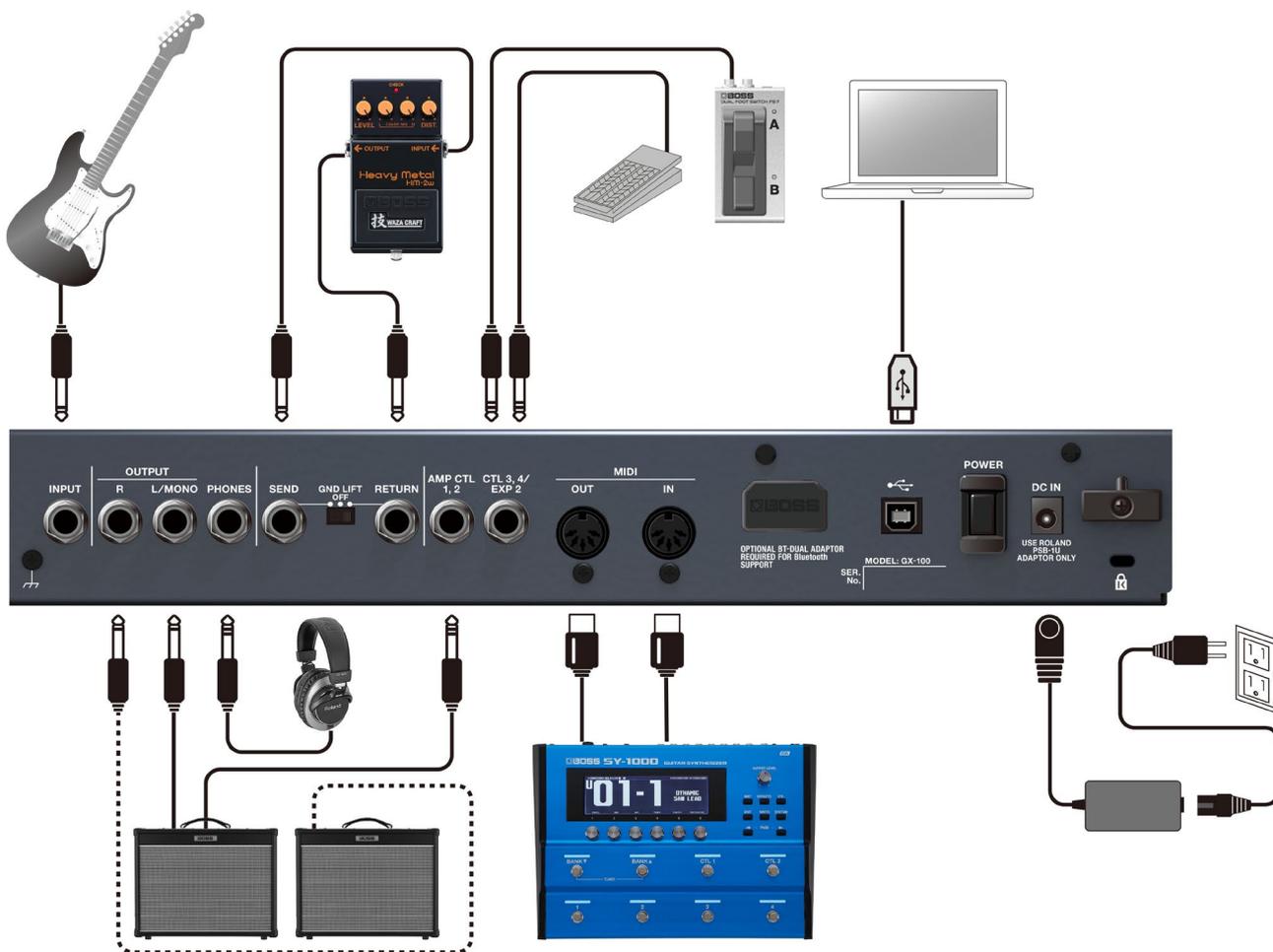
Tabla de contenido

Para comenzar	3	Conexión a un ordenador	44
Conexión de equipos	3	Conexión con un dispositivo MIDI externo	45
Encendido de la unidad	5	Conexión inalámbrica con un dispositivo móvil	47
Configuración de la entrada para que coincida con el instrumento que conecta	6	Colocación del BT-DUAL	47
Asignar nombre a INPUT SETTINGS: 1-10	8	Escuchar el sonido a través de una conexión inalámbrica con un dispositivo móvil	48
Especificación del tipo de amplificador conectado	10	Control del GX-100 desde una aplicación del dispositivo móvil	50
Ajuste del volumen	11	Ajustes de conmutador de pedal y pedal de expresión	51
Utilización del afinador	12	Asignación de una función	51
Reproducción.....	14	AJUSTE ASSIGN	52
Selección de una memoria	14	Lista TARGET	56
Acerca de la pantalla de reproducción	16	Sistema de pedal de expresión virtual (pedal interno/pedal de onda).....	69
Asignación de parámetros favoritos a los mandos [1]-[4]	18	Ajuste del pedal de expresión (calibración del pedal)	70
Selección del modo de control	20	Conexión de pedales externos	72
Edición: Efectos	24	Looper	73
Procedimiento básico para editar efectos	24	Lista de mensajes de error	76
Colocación de los efectos	27	Especificaciones principales.....	77
Cambio de tonos sin interrumpir el sonido	32		
Conservación de la cola del efecto (Delay, Reverb, etc.) cuando se desactiva ("carryover")	33		
Guardar una memoria	35		
Edición: MENU	37		
Operaciones básicas de MENU	37		
Ajuste del contraste (brillo) de la pantalla	39		
Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)	40		
Desactivación de la función Auto Off	42		

Para comenzar

En este capítulo se explica cómo prepararse para utilizar el GX-100, e incluye la conexión de los dispositivos, los instrumentos que se utilizarán, cómo realizar los ajustes básicos adecuados para su amplificador, etc.

Conexión de equipos



Nombre del puerto, conector o clavija	Explicación
INPUT	Conecte su guitarra aquí.
OUTPUT L/MONO, R	Conéctelos al amplificador de guitarra o al mezclador. Si va a usar una conexión mono, use solo el conector L/MONO.
PHONES	Conecte aquí sus auriculares.
SEND/RETURN	<p>Conecte aquí un procesador de efectos externo.</p> <p>Puede conectar un procesador de efectos externo entre el conector SEND y el conector RETURN y usarlo como uno de los procesadores de efectos del GX-100.</p> <p>El sonido de entrada de SEND/RETURN dentro de la cadena de efectos será el sonido de salida del conector SEND. El sonido que entra a través de la toma RETURN entrará en SEND/RETURN dentro de la cadena de efectos.</p> <p>RECUERDE</p> <p>Conmutador [GND LIFT]</p> <p>Normalmente, debería establecerse en "OFF". Cuando conecta un amplificador al conector EXT LOOP (SEND/RETURN), puede producirse ruido debido a un bucle de tierra. El ruido puede eliminarse si cambia a LIFT.</p>
AMP CTL 1, 2	Su conexión al conector de cambio de canal de su amplificador de guitarra le permitirá cambiar los canales del GX-100.
CTL3, 4/EXP 2	Puede controlar distintos parámetros conectando aquí un pedal de expresión (Roland EV-5, se vende por separado) o un conmutador de pedal (FS-5U, FS-6 o FS-7, se venden por separado).

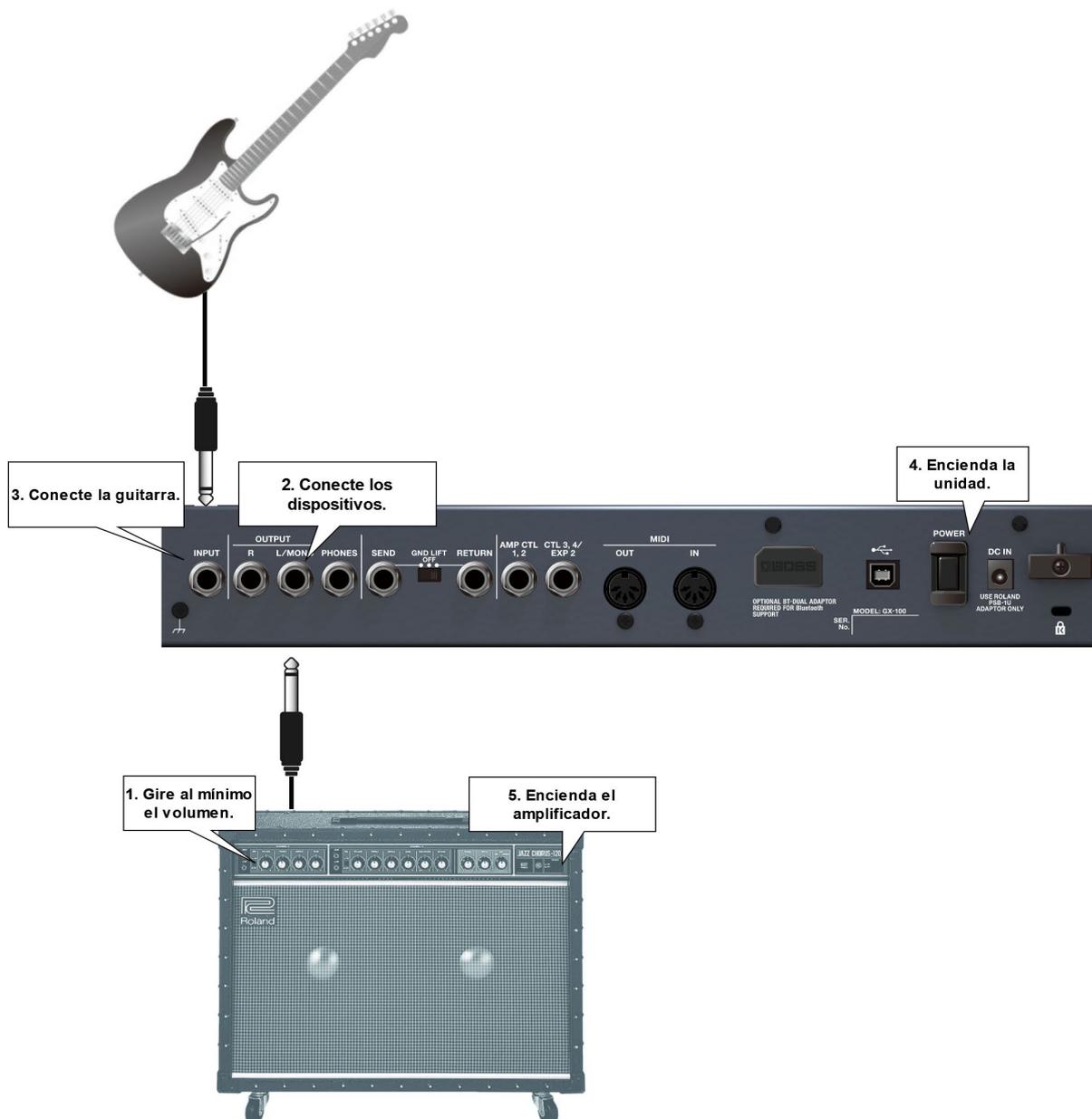
Nombre del puerto, conector o clavija	Explicación
	<ul style="list-style-type: none"> * Utilice solo el pedal de expresión especificado. La conexión de pedales de expresión fabricados por terceros puede provocar un mal funcionamiento de esta unidad. * Consulte Conexión de pedales externos(P.72)para ver la configuración del conmutador de pedal (FS-5U, FS-6 o FS-7, se vende por separado).
MIDI IN/OUT	Conecte aquí un dispositivo MIDI externo.
 (USB COMPUTER)	Use un cable USB para conectar un ordenador e intercambiar datos de audio/MIDI entre el GX-100 y el ordenador.
DC IN	<p>Conecte aquí el adaptador de AC incluido.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Use el gancho para fijar el cable del adaptador de AC como se muestra en la ilustración. 
Terminal de masa 	Conéctelo a una toma de tierra externa. Debe estar conectado cuando sea necesario.

Encendido de la unidad

Encienda la unidad siguiendo estos pasos.

1. **Baje el volumen del dispositivo conectado.**
2. **Conecte los equipos a los conectores OUTPUT.**
3. **Conecte la guitarra al conector INPUT.**
4. **Encienda el GX-100.**
5. **Encienda el amplificador o los amplificadores.**

Para apagar la unidad, siga los mismos pasos pero en orden inverso.



NOTA

Las operaciones táctiles no funcionan correctamente si está tocando la pantalla con los dedos u otros objetos mientras enciende la unidad. No toque la pantalla con los dedos ni con ningún otro objeto mientras enciende la unidad.

Configuración de la entrada para que coincida con el instrumento que conecta

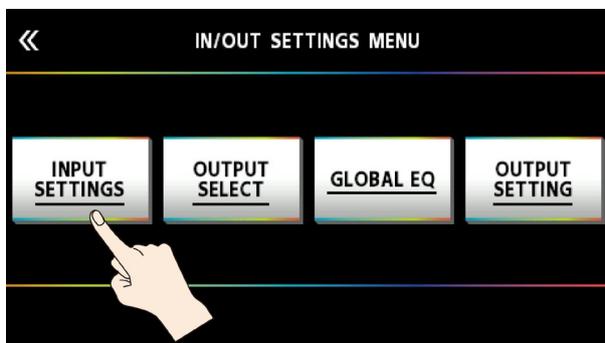
En esta sección se describe cómo configurar el tipo de instrumento que va a conectar (guitarra/bajo) y cómo ajustar el nivel de entrada para que coincida con el nivel de salida del instrumento.

Puede guardar hasta 10 ajustes de nivel de entrada y tipo de instrumento.

1. **Pulse el botón [IN/OUT SETTINGS].**



2. **Pulse <INPUT SETTINGS> en la pantalla (o pulse el mando [1]).**

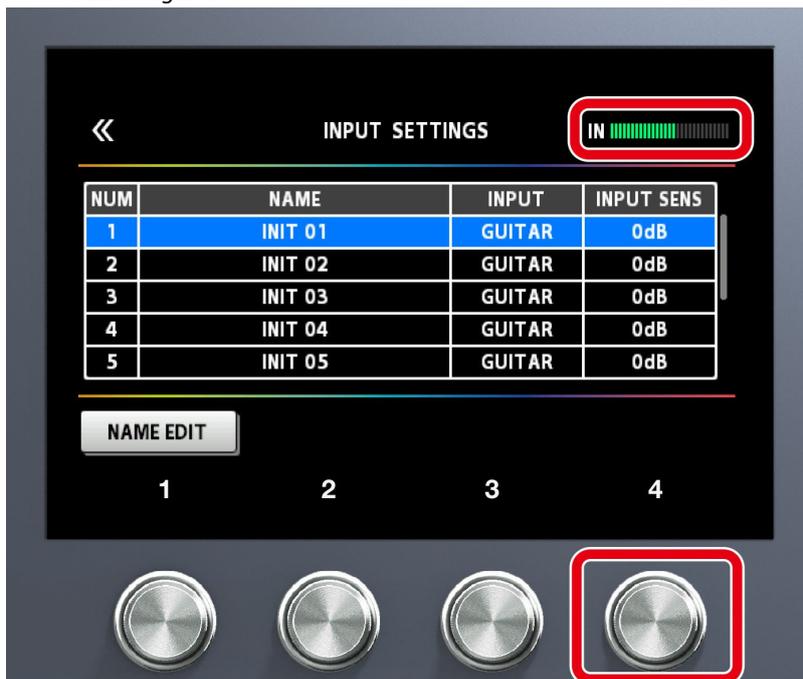


3. **Gire el mando [3] para seleccionar "GUITAR" o "BASS."**

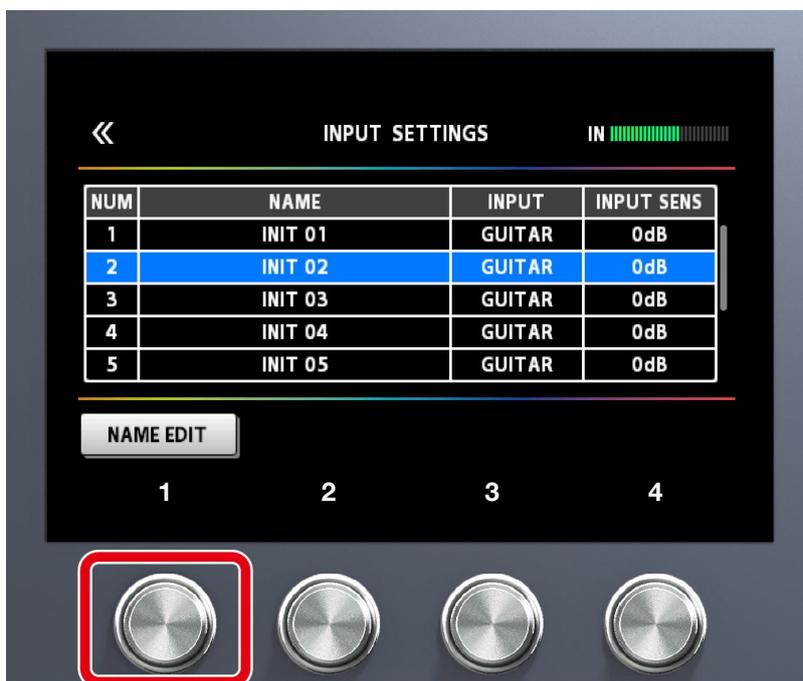


4. **Gire el mando [4] mientras observa el medidor de nivel en la parte superior derecha de la pantalla para ajustar el nivel de entrada.**

Ajuste los niveles de entrada de modo que el indicador PEAK amarillo se encienda momentáneamente cuando se rasguee con fuerza una guitarra.

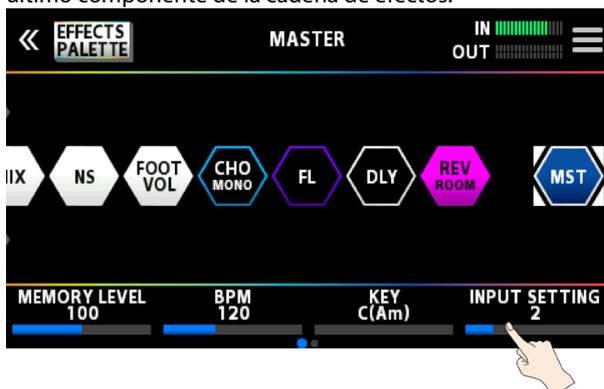


5. Para configurar los ajustes INPUT SETTINGS: 2-10, utilice el mando [1] para seleccionar el ajuste y repita los pasos 3-4. El ajuste de color azul que se selecciona con el mando [SELECT] es el ajuste que se utiliza actualmente (SYSTEM).

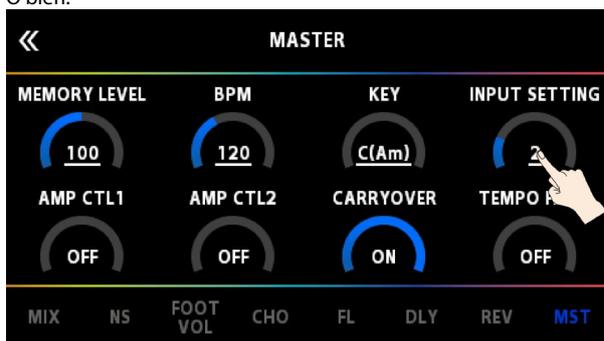


RECUERDE

- Puede seleccionar INPUT SETTINGS para cada memoria. Seleccione 1-10 o SYSTEM en INPUT SETTING de MASTER para el último componente de la cadena de efectos.



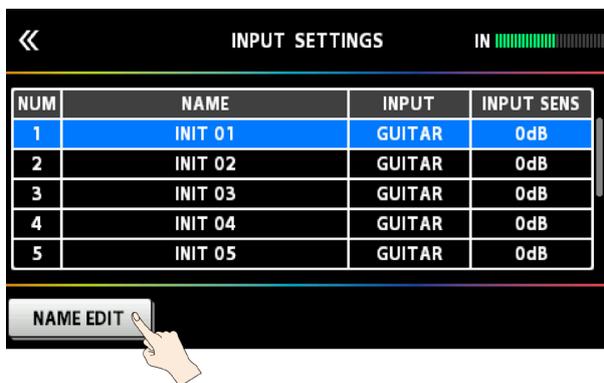
O bien.



- Puede nombrar y guardar INPUT SETTINGS: 1-10. Para obtener más información sobre los ajustes, consúltela sección “Asignar nombre a SETTING: 1-10(P.8) ”.

Asignar nombre a INPUT SETTINGS: 1-10

1. Pulse <NAME EDIT> en la pantalla.



2. Use los botones PAGE [◀] [▶] para mover el cursor y use el mando [SELECT] para cambiar el carácter.



Operación	Función
Girar el mando [2]	Selecciona el tipo de caracteres
Girar el mando [3]	Alterna entre mayúscula/minúscula
Pulsar el mando [3]	Elimina un carácter (DELETE)
Girar el mando [SELECT]	Cambia el carácter
Pulsar el mando [4]	Inserta un espacio (INSERT)
Pulsar los botones [◀] [▶]	Mueve el cursor
Pulsar <DELETE ALL>	Elimina todos los caracteres

3. Pulse <EXEC: [WRITE]> en la pantalla.

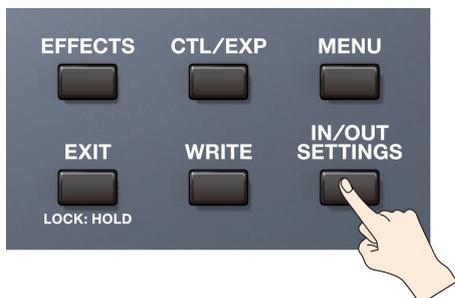
RECUERDE

También puede escribir el nombre si pulsa el botón [WRITE].

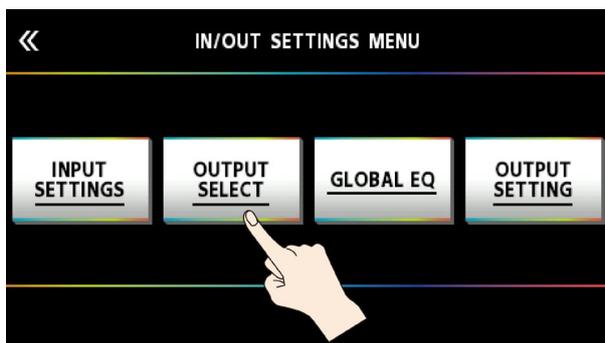


Especificación del tipo de amplificador conectado

1. Pulse el botón [IN/OUT SETTINGS].



2. Pulse <OUTPUT SELECT> en la pantalla (o pulse el mando [2]).



3. Gire los mandos [4] o [SELECT] para seleccionar el elemento que desee definir.



* Para obtener más información sobre los tipos de amplificador, consulte la "GX-100 Parameter Guide."

RECUERDE

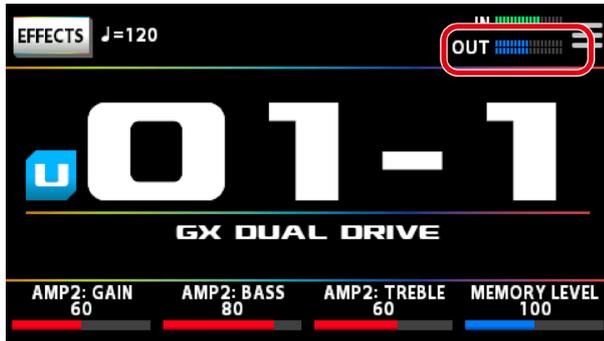
Para aprovechar al máximo las capacidades de GX-100, es recomendable conectarlo a una entrada que no se vea afectada por un preamplificador; por ejemplo, debería conectarlo a un conector RETURN en lugar de al conector INPUT de la guitarra, pues este se ve afectado por el preamplificador del amplificador de guitarra.

Ajuste del volumen

Use el mando [OUTPUT LEVEL] para ajustar el volumen global del GX-100.



El nivel de salida se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.



Utilización del afinador

El GX-100 lleva incorporado un afinador monofónico convencional que le permite afinar su instrumento de cuerda en cuerda, así como un afinador polifónico que le permite tocar y afinar al mismo tiempo todas las cuerdas abiertas.

1. Pulse el conmutador [C2/TUNER].



Aparece la pantalla del afinador.

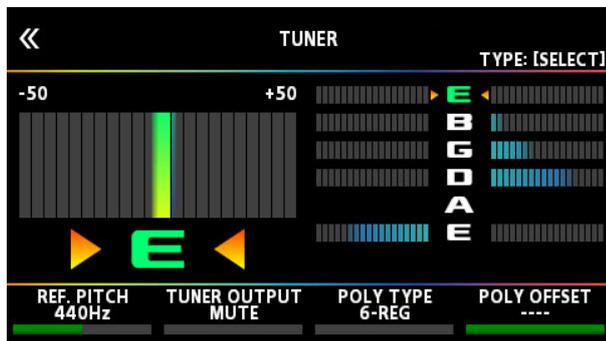
RECUERDE

También puede iniciar el afinador desde la [pantalla de reproducción](#) (P.16) pulsando los botones PAGE [◀].

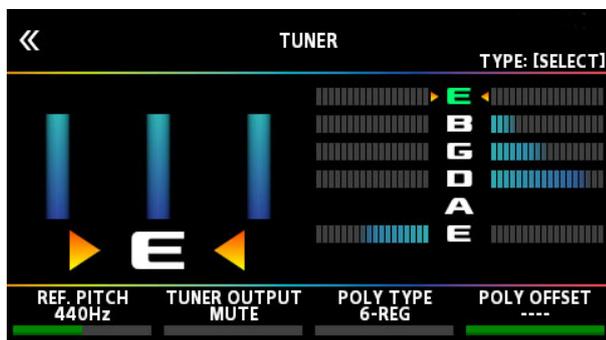
Cambio de la pantalla del afinador

Puede girar el mando [SELECT] para cambiar la pantalla del afinador.

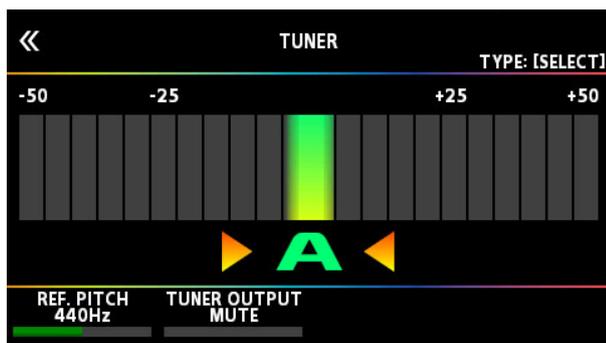
Pantalla monofónica (normal)/polifónica



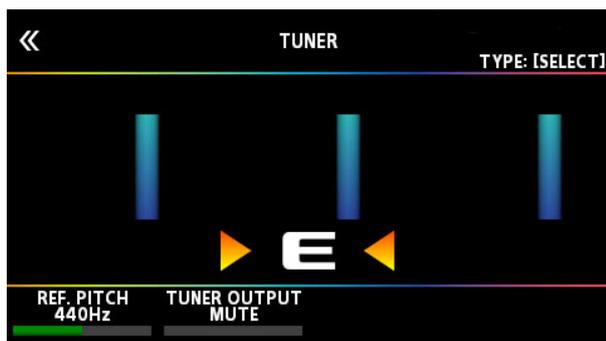
Pantalla monofónica (difusión)/polifónica



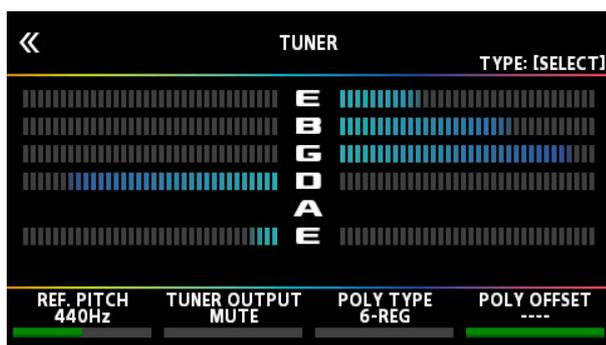
Pantalla monofónica (normal)



Pantalla monofónica (difusión)



Pantalla polifónica



Ajustes del afinador

Para ajustar el afinador, use los mandos [1]-[4] situados debajo de la pantalla.

Mando	Parámetro	Valor	Explicación
[1]	REF. PITCH	435-445 Hz (predeterminado: 440 Hz)	Especifica el tono de referencia.
[2]	TUNER OUTPUT	MUTE	El sonido no se emitirá durante la afinación.
		BYPASS	Durante la afinación, el sonido de la guitarra que entra en el GX-100 saldrá sin cambios. Todos los efectos estarán desactivados.
		THRU	Permite afinar mientras se oye el sonido del efecto actual. * Solo para el afinador monofónico.
[3]	POLY TYPE	6-REG, 6-DROP D, 7-REG, 7-DROP A, 4-B REG, 5-B REG	Selecciona el tipo de afinación para el afinador polifónico.
[4]	POLY OFFSET	-5--1, ----	Ajusta el tono de referencia del afinador polifónico en unidades de semitono con respecto a la afinación estándar.

Reproducción

En esta sección se describen las operaciones básicas durante la reproducción, por ejemplo, cómo seleccionar las memorias predeterminadas y de usuario almacenadas en el GX-100, cómo activar/desactivar los efectos individuales, las pantallas que se muestran, etc.

Selección de una memoria

La combinación de efectos y sus ajustes correspondientes se denomina "memoria".

Tipos de memoria	Explicación
Memoria de usuario (U01-1-U50-4)	Se puede sobrescribir.
Memoria predeterminada (P01-1-P25-4)	No se puede sobrescribir. No obstante, puede introducir una memoria predeterminada en el área de usuario, modificar los ajustes según sus necesidades y guardar la versión actualizada en dicha área.

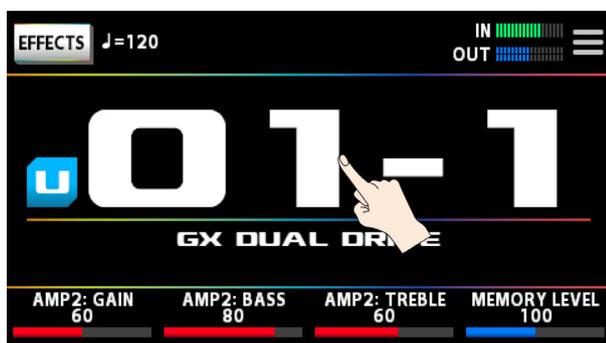
Selección de una memoria usando conmutadores de pedal en el panel superior

1. Use los conmutadores BANK [▼] y BANK [▲] para seleccionar un banco.
2. Use los conmutadores [1]-[4] para seleccionar una memoria incluida en el banco seleccionado.



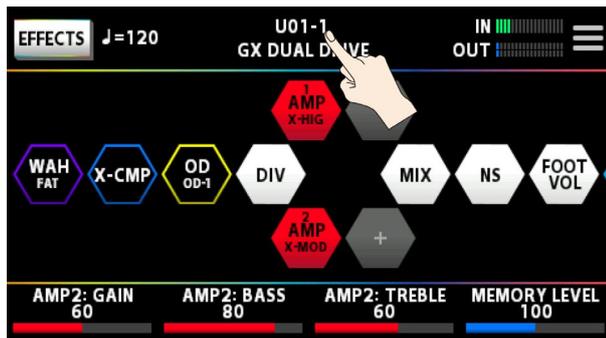
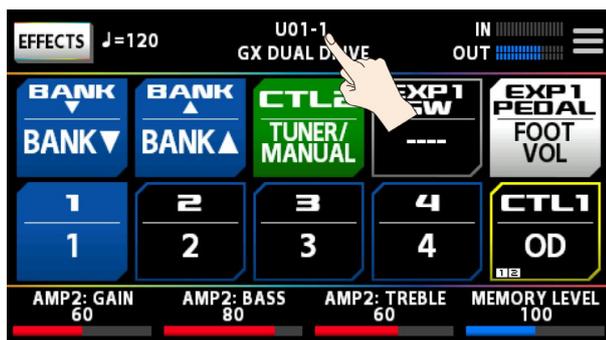
Selección de una memoria usando el panel táctil

Puede deslizar el número de la memoria horizontal o verticalmente para cambiar de una memoria a otra en la [pantalla de reproducción](#) (P.16) que aparece cuando la unidad está encendida.





En otras pantallas de reproducción, puede cambiar de una memoria a otra deslizando horizontalmente el número y el nombre de la memoria en la parte superior de la pantalla.



RECUERDE

También puede cambiar las memorias girando el mando [SELECT] de debajo de la pantalla.

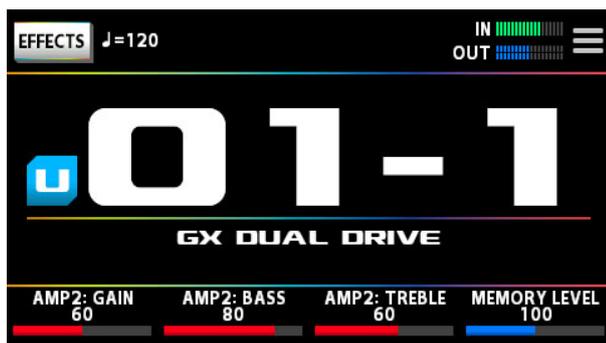
Acerca de la pantalla de reproducción

La pantalla que aparece nada más encender la unidad se denomina “pantalla de reproducción”.

Puede pulsar el botón PAGE [◀] [▶] para cambiar entre los modos de visualización de la pantalla de reproducción (afinador ↔ modo de visualización del número de memoria ↔ modo de visualización del nombre de la memoria ↔ modo de control ↔ modo de cadena).



Modo de visualización del número de memoria (el modo de visualización utilizado al encender la unidad)

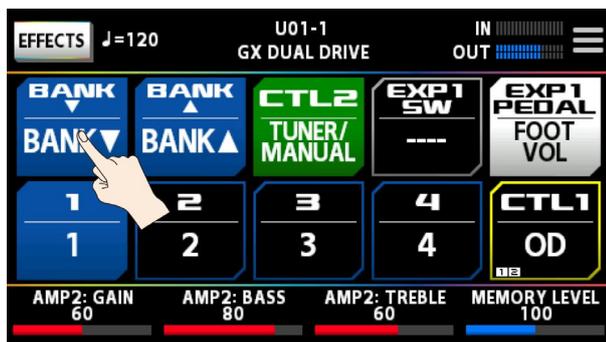


Modo de visualización del nombre de la memoria



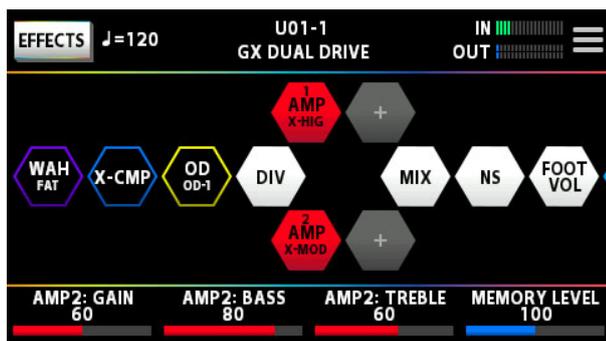
Modo de control

Puede pulsar la pantalla para cambiar entre bancos y memorias, de la misma manera que cuando usa los conmutadores de pedal en el panel superior.



Modo de cadena

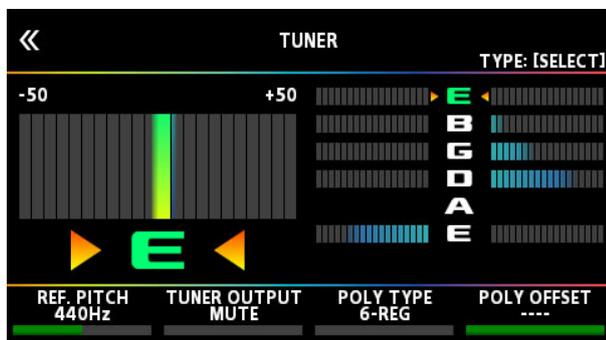
Muestra cómo se organizan los efectos correspondientes a la memoria seleccionada.



- * Si está seleccionado el modo de cadena, no puede editar la cadena de efectos realizando operaciones táctiles en la pantalla de reproducción. Pulse el icono <EFFECTS> en la esquina superior izquierda o pulse el botón [EFFECT] para acceder al modo de edición. Para obtener más información, consulte “Procedimiento básico para editar efectos(P.24).”

Modo de afinador

Desde el modo de visualización del número de memoria, pulse el botón [◀] para ver este modo.



RECUERDE

Arrastre los parámetros correspondientes en la parte inferior de la pantalla hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar sus valores. También puede usar los mandos [1]-[4] debajo de la pantalla para cambiar los valores.



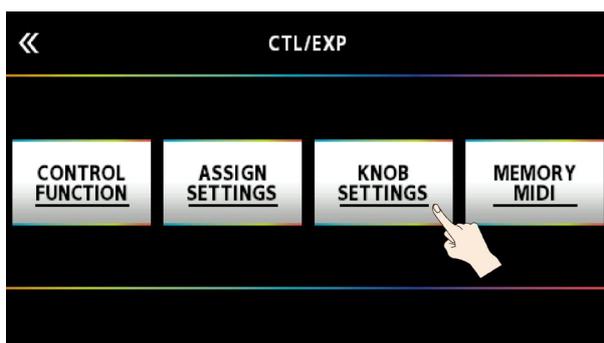
Asignación de parámetros favoritos a los mandos [1]-[4]

Aquí se explica cómo asignar los parámetros controlados por los mandos [1]-[4] cuando la pantalla de reproducción está visible.

1. Pulse el botón [CTL/EXP].



2. Pulse <KNOB SETTINGS>.



3. Gire el mando [SELECT] para seleccionar el mando que desee definir. Al girar el mando, el elemento seleccionado se moverá verticalmente.



4. Utilice los mandos [2] y [3] para editar los ajustes de los parámetros de selección (CATEGORY, TARGET) de cada mando.

Para conocer los parámetros que puede configurar, consulte "8.1.2. Lista TARGET(P.56)."

Selección del modo de control

El modo de control le permite elegir el modo de funcionamiento de los efectos.

Mantenga pulsado [C2] para cambiar el modo de control.



Parámetro	Explicación
MEMORY (Modo de memoria)	<p>Este modo le permite recuperar y usar las memorias que están guardadas en la unidad. Use los conmutadores numéricos [1]-[4] para cambiar las memorias.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Con la configuración de fábrica, si se mantiene pulsado el interruptor [C2/TUNER], la unidad se establece en modo manual. * Puede seleccionar funciones distintas a la recuperación de memorias, incluso en el modo de memoria.
MANUAL (Modo manual)	<p>Este modo le permite usar los conmutadores numéricos [1]-[4] para llevar a cabo las funciones que les son asignadas por cada memoria o según la configuración de todo el sistema. Cuando la unidad está configurada en modo manual, la pantalla de reproducción cambia a la visualización del modo manual de la pantalla del modo de control.</p>

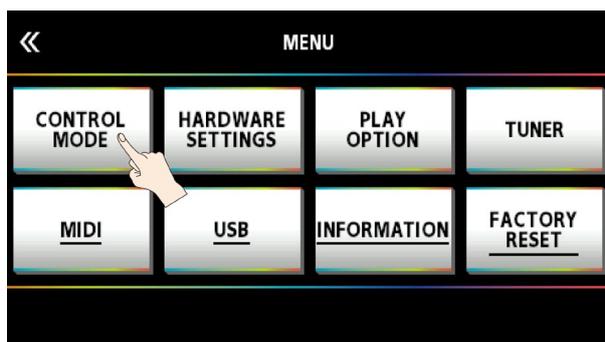
RECUERDE

También puede seguir los pasos de [Operaciones básicas de MENU](#)(P.37) para cambiar el modo de control.

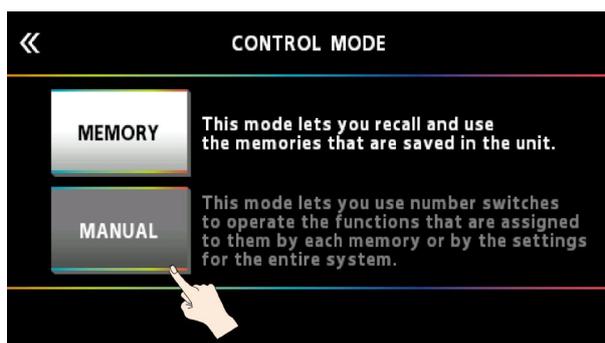
1. Pulse el botón [MENU].



2. Pulse el icono <CONTROL MODE> en la pantalla.



3. Pulse los iconos de la pantalla para seleccionar el modo de control.



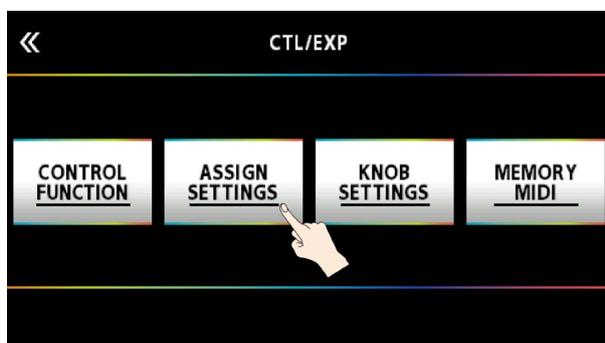
Asignación de los conmutadores en modo manual

En el modo manual, las funciones asignadas a los conmutadores [1]-[4] se pueden cambiar de la siguiente manera.

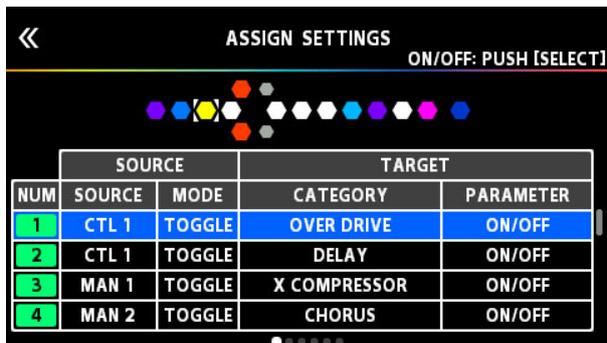
1. Pulse el botón [CTL/EXP].



2. Pulse <ASSIGN SETTINGS>.

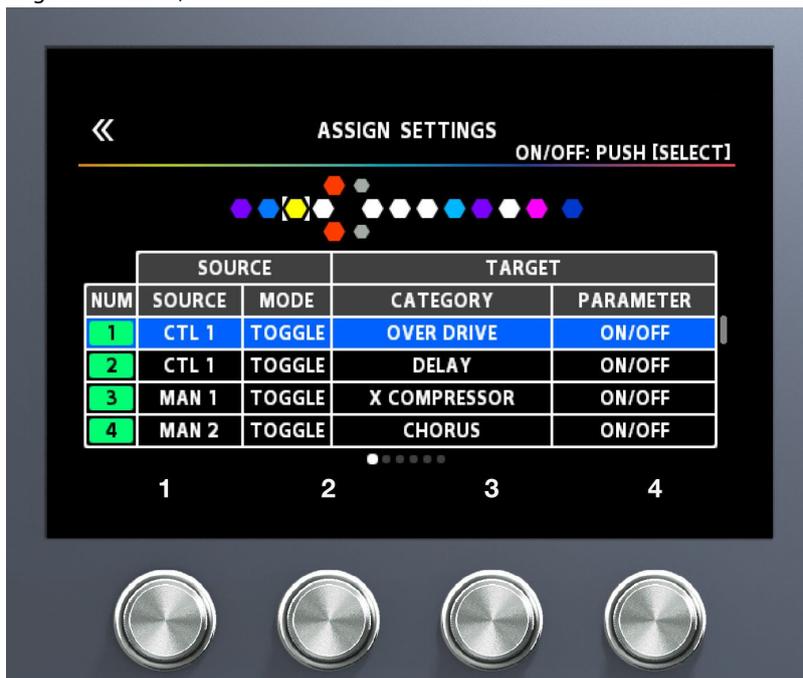


Aparece la pantalla ASSIGN SETTINGS.



3. Gire el mando [SELECT] para seleccionar ASSIGN NUMBER (NUM).

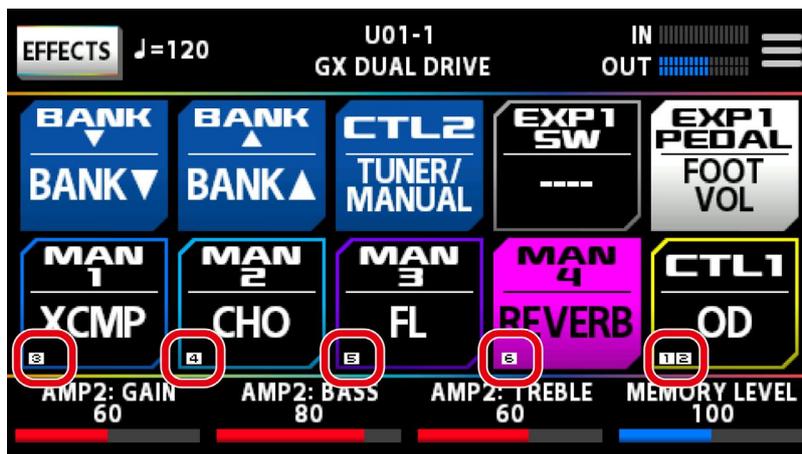
Al girar el mando, el elemento seleccionado se moverá verticalmente.



4. Use los mandos [1]-[4] para seleccionar los parámetros o editar los valores.

Mando	Ajuste	Explicación
[1]	SOURCE	Selecciona los conmutadores [1]-[4] (MAN 1–MAN 4) cuyas funciones se asignarán en el modo manual.
[2]	MODE	Selecciona el modo de funcionamiento del conmutador de pedal que seleccionó con el mando [1]. TOGGLE: activa/desactiva el ajuste cada vez que pulsa el conmutador de pedal. MOMENT: el ajuste suele estar desactivado, pero se activa cada vez que se usa el conmutador de pedal.
[3]	CATEGORY	Selecciona el efecto para controlar desde un conmutador de pedal.
[4]	PARAMETER	Seleccione el parámetro del efecto que seleccionó utilizando el mando [3] que desea controlar con el conmutador de pedal.

El NÚMERO DE ASIGNACIÓN (NUM) que se asigna a cada uno de los conmutadores [1]-[4] se muestra en la pantalla del modo de control.



En la pantalla ASSIGN SETTINGS, puede asignar distintas funciones además de las funciones del conmutador de pedal utilizadas en el modo manual. Para obtener más información, consulte “8.1.1. AJUSTE ASSIGN(P.52).”

Edición: Efectos

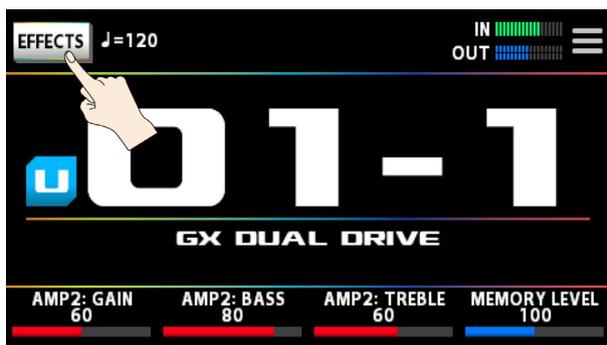
En esta sección se explica cómo organizar los efectos, cómo editar efectos individuales, cómo almacenarlos en la memoria después de editarlos, etc.

Procedimiento básico para editar efectos

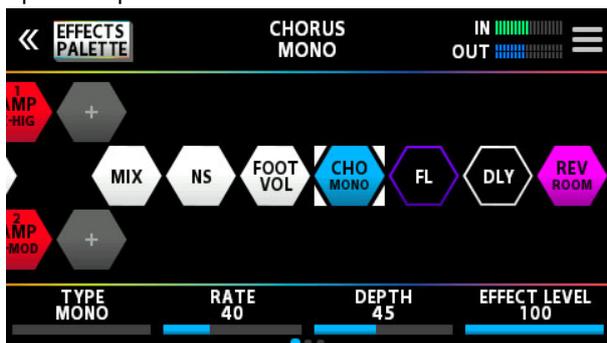
Pantalla de cadena de efectos

La pantalla de efectos muestra todos los efectos utilizados por la memoria seleccionada, así como la salida, la disposición de envío/retorno (cadena de efectos), etc. Para editar, seleccione el icono del efecto que desea editar de la cadena de efectos.

1. Pulse <EFFECTS> en la parte superior izquierda de la pantalla.



Aparece la pantalla de cadena de efectos.



RECUERDE

También puede abrirla pulsando el botón [EFFECTS] en el panel superior.

2. Pulse el icono del efecto que desea editar.

El efecto se activa/desactiva cada vez que pulsa el icono.

Activado		Desactivado	

RECUERDE

También puede activar/desactivar el efecto pulsando el mando [SELECT].

3. Arrastre los parámetros correspondientes en la parte inferior de la pantalla hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar sus valores.

Use los botones PAGE [◀] [▶] para cambiar entre los distintos parámetros que desee editar. La página actual se indica en la parte inferior central de la pantalla.



* El número de parámetros y de páginas cambia según el efecto.

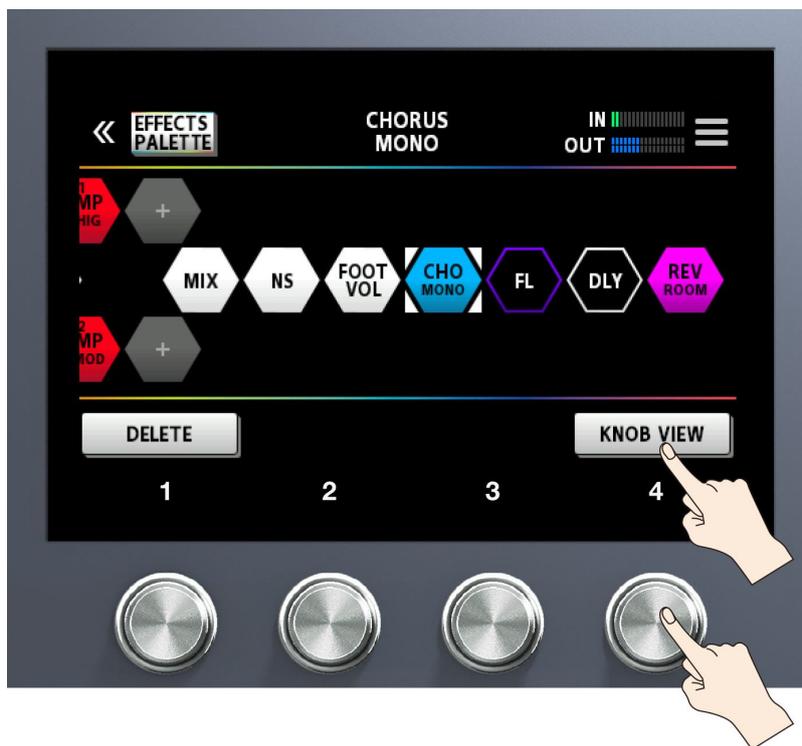
RECUERDE

También puede usar los mandos [1]-[4] para cambiar los valores que se muestran en la parte inferior de la pantalla. Para cambiar un valor en pasos más amplios, gire un mando a la vez que lo pulsa.

Pantalla de edición

Muestra todos los parámetros que puede editar para cada efecto.

1. Pulse el icono del efecto que quiera editar en la cadena de efectos, que se muestra en el centro de la pantalla.
2. Pulse la  marca en la parte superior derecha de la pantalla.



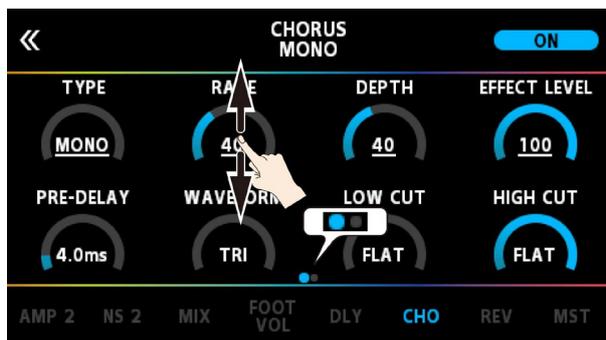
3. Pulse <KNOB VIEW> (o el mando [4]).

Aparece la pantalla de edición (KNOB VIEW).

RECUERDE

Para visualizar la pantalla de edición (KNOB VIEW), pulse el icono del efecto que desea editar en el paso 1 y mantenga pulsado el botón [SELECT].

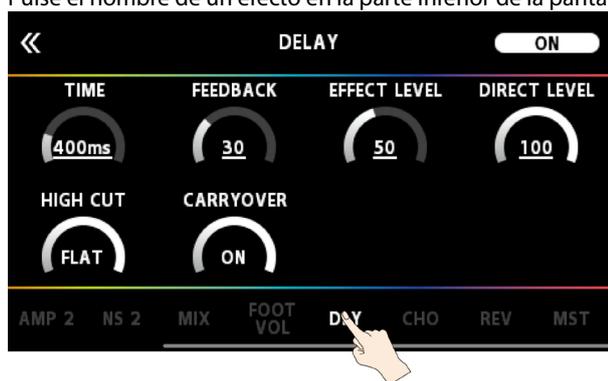
4. Arrastre los iconos de los parámetros hacia arriba y hacia abajo para cambiar sus valores.



Use los botones PAGE [◀] [▶] para cambiar entre los distintos parámetros que desee editar. La página actual se indica en la parte inferior central de la pantalla.

RECUERDE

Pulse el nombre de un efecto en la parte inferior de la pantalla para editarlo.



Colocación de los efectos

Si desea cambiar el orden en que están colocados los efectos, o desea organizarlos en paralelo, puede hacerlo libremente moviendo los iconos que representan los efectos, por ejemplo, el de envío/retorno, etc.

Puede organizar hasta 15 efectos y dispositivos funcionales, como DIVIDER/MIXER, LOOPER, SEND/RETURN, etc., dentro de la cadena de efectos.

Número máximo de efectos y dispositivos funcionales que se pueden colocar

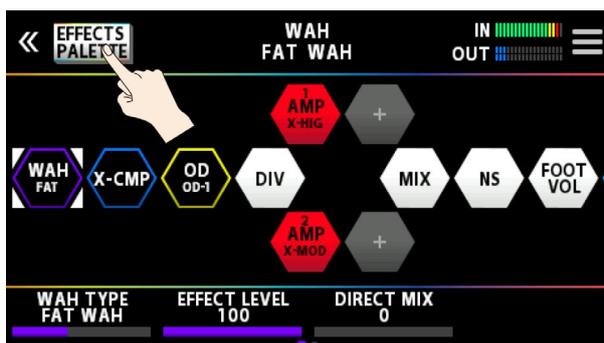
Tipo	Límite máximo de efectos que se pueden colocar
Mismo efecto	9
AMP	2
LOOPER	1
DIVIDER/MIXER	1
SEND/RETURN	1

RECUERDE

Debido a los límites de capacidad del DSP, es posible que no pueda insertar ni sobrescribir un efecto, incluso cuando el número de efectos conectados se encuentre dentro de los límites establecidos. Si no hay suficiente capacidad en el DSP, el icono del efecto que está intentando colocar en la cadena aparece atenuado, lo que indica que no puede colocar el efecto. Para colocar un nuevo efecto, debe eliminar un efecto existente.

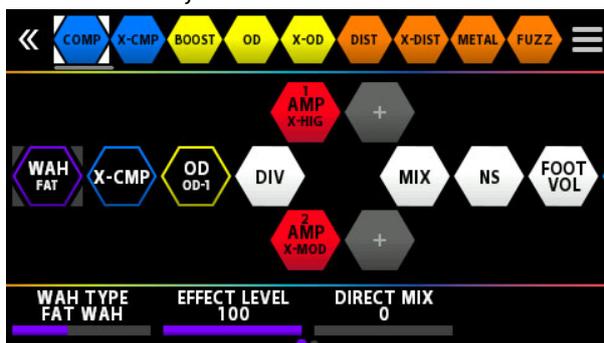
Adición de efectos en la cadena (insertar)

1. Pulse <EFFECTS PALETTE>.



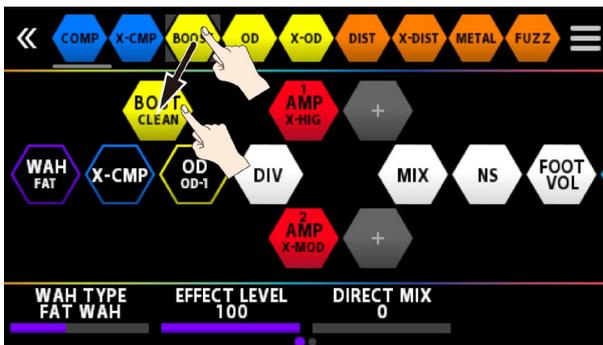
Los iconos que representan todos los efectos que puede utilizar en el GX-100 se muestran en la fila superior (paleta) de la pantalla.

Los efectos del bajo se muestran a continuación de los efectos de guitarra.

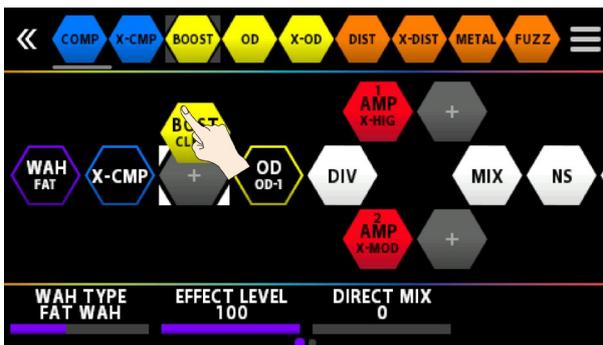


2. Arrastre el icono de los efectos que quiera desde la paleta hasta el centro de la pantalla (la cadena de efectos).

Este ejemplo muestra cómo colocar el efecto BOOST entre X-COMP y OD.



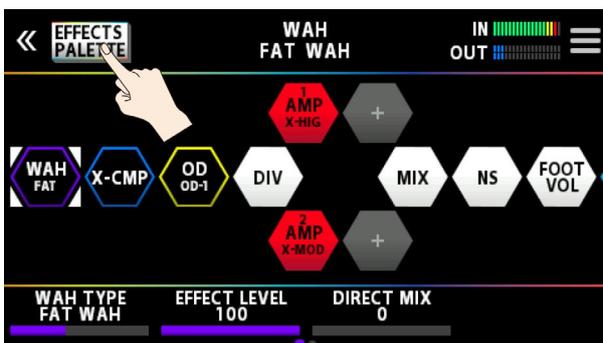
3. Cuando aparezca el icono "+", suelte el dedo que esté usando para arrastrar el icono.



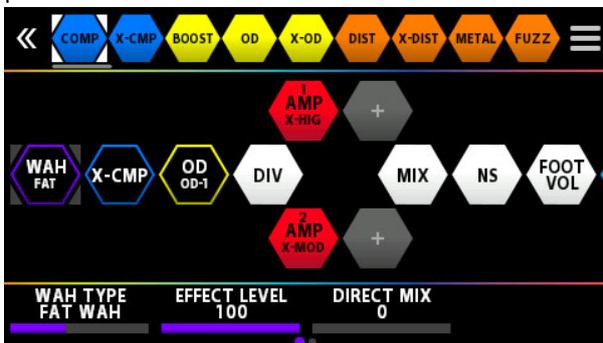
De esta forma, se coloca BOOST entre X-COMP y OD.

Sustitución de efectos de la cadena por otros efectos (sobrescribir)

1. Pulse <EFFECTS PALETTE>.

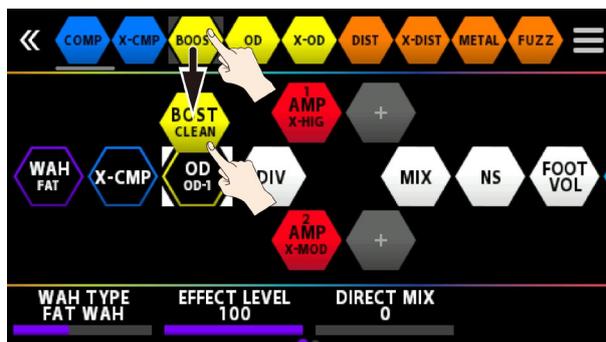


Los iconos que representan todos los efectos que puede utilizar en el GX-100 se muestran en la fila superior (paleta) de la pantalla.

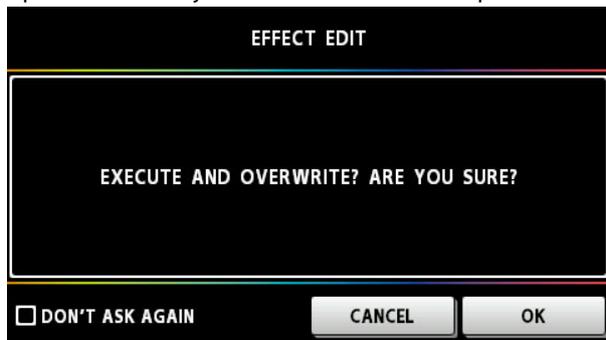


2. Arrastre un icono de efecto desde la fila superior de la pantalla hasta la parte superior del efecto que desea sustituir.

En este ejemplo, reemplazamos OD por BOOST en la cadena.

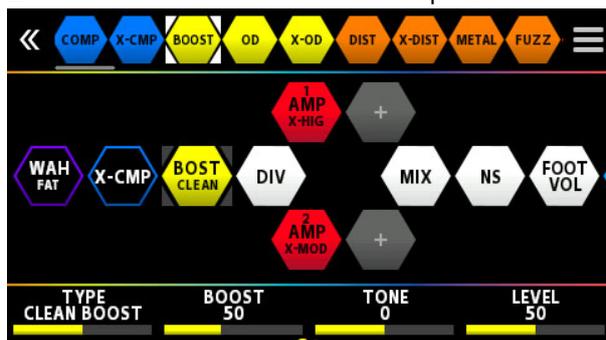


Aparece un mensaje de confirmación una vez que suelta el dedo.



3. Pulse <OK>.

El efecto OD de la cadena se ha sustituido por BOOST.

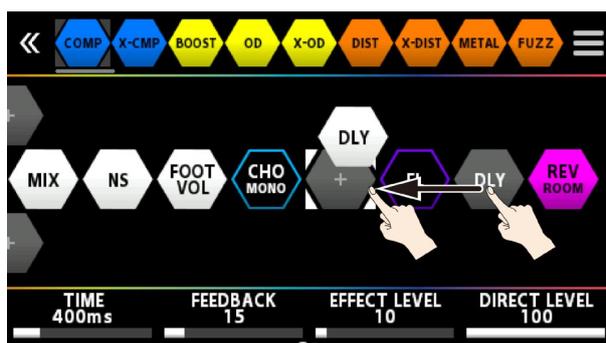


RECUERDE

- Puede girar el mando [SELECT] para seleccionar los iconos de efectos de la paleta. También puede pulsar el mando [SELECT] para insertar un efecto después del icono que haya seleccionado en la cadena de efectos.
- Pulse el mando [SELECT] mientras mantiene pulsado el botón [EFFECTS] para sobrescribir el icono que haya seleccionado en la cadena de efectos.
- Pulse <☐DON'T SHOW AGAIN> en la parte inferior izquierda de la pantalla de confirmación, marque la ☐ casilla de verificación y luego pulse <OK> si desea eliminarlo sin ver el mensaje de confirmación la próxima vez.

Movimiento de efectos de la cadena

1. Mantenga pulsado un icono y arrástrelo de izquierda a derecha para cambiar el orden del efecto en la cadena.

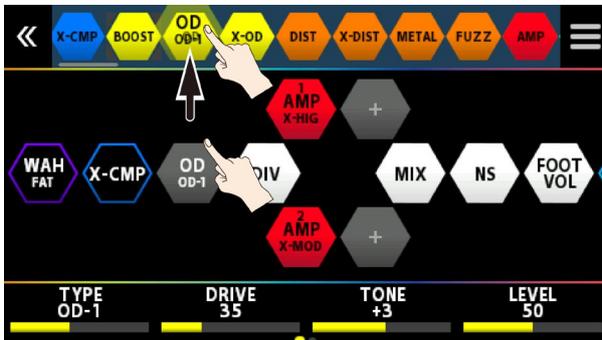


RECUERDE

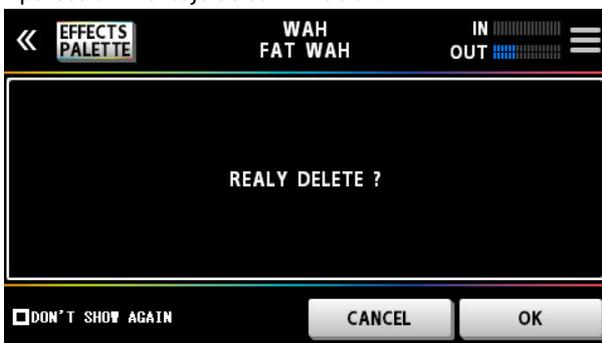
Con el icono de efecto seleccionado, mantenga pulsado y gire el mando [SELECT] para mover el efecto.

Eliminación de efectos de la cadena

1. Mantenga pulsado el icono del efecto que desea eliminar en la cadena de efectos del centro de la pantalla y arrástrelo a la paleta en la fila superior de la pantalla.
2. Retire el dedo del icono una vez que el fondo del efecto en la paleta esté resaltado en azul.



Aparece un mensaje de confirmación.



3. Pulse <OK> (o pulse el mando [4]).

Para cancelar esta acción, pulse <CANCEL> o pulse el mando [3].

También puede utilizar el siguiente método para eliminar un efecto.

1. Pulse el icono del efecto que quiera eliminar en la cadena de efectos, que se muestra en el centro de la pantalla.

2. Pulse la  marca en la parte superior derecha de la pantalla.



3. Pulse <DELETE> (o pulse el mando [1]).

Aparece un mensaje de confirmación.



4. Pulse <OK> (o pulse el mando [4]).

Para cancelar esta acción, pulse <CANCEL> o pulse el mando [3].

RECUERDE

Pulse <DON'T SHOW AGAIN> en la parte inferior izquierda de la pantalla, marque la casilla de verificación y luego pulse <OK> si desea eliminarlo sin ver el mensaje de confirmación la próxima vez.

Reorganización de efectos mediante botones o mandos

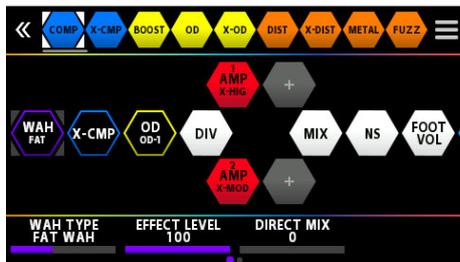
Puede usar los botones o mandos para insertar, sobrescribir y eliminar efectos sin usar el panel táctil.

Inserción

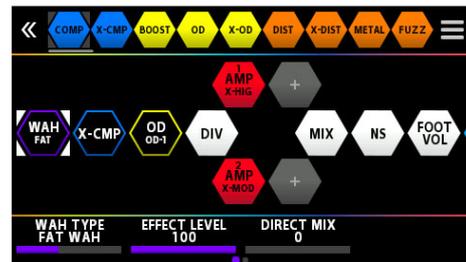
- 1.

Pulse el botón para alternar entre la paleta y la cadena.

La paleta está activada (el efecto seleccionado en la paleta aparece resaltado)



La cadena está activada (el efecto seleccionado en la cadena aparece resaltado)



Alternar usando el botón [EFFECTS]

2. Utilice el mando [SELECT] para seleccionar el efecto justo antes de la posición donde desea añadir el efecto de la paleta.
3. Pulse el botón [EFFECTS] para activar la paleta.
4. Utilice el mando [SELECT] para seleccionar el efecto de la paleta que desea colocar.
5. Pulse el botón [SELECT].

El efecto que seleccionó en la paleta se coloca después del efecto que seleccionó en la cadena.

Sobrescritura

1. Pulse el botón [EFFECTS] para activar la paleta.
2. Utilice el mando [SELECT] para seleccionar el efecto de la paleta que desea colocar en la cadena.
3. Pulse el botón [EFFECTS] para activar la cadena.
4. Utilice el mando [SELECT] para seleccionar el efecto que desea sustituir por el efecto que ha seleccionado en la paleta.
5. Pulse el botón [EFFECTS] para volver a activar la paleta y pulse el mando [SELECT] mientras mantiene pulsado el botón [EFFECTS].

El efecto que seleccionó en la cadena se sustituye por el efecto que seleccionó en la paleta.

Eliminación

1. Pulse el botón [EFFECTS] para activar la cadena.
2. Utilice el mando [SELECT] para seleccionar el efecto que desea eliminar.
3. Mantenga pulsado el botón [EXIT] y pulse el mando [SELECT].

El efecto que seleccionó en la cadena se ha eliminado.

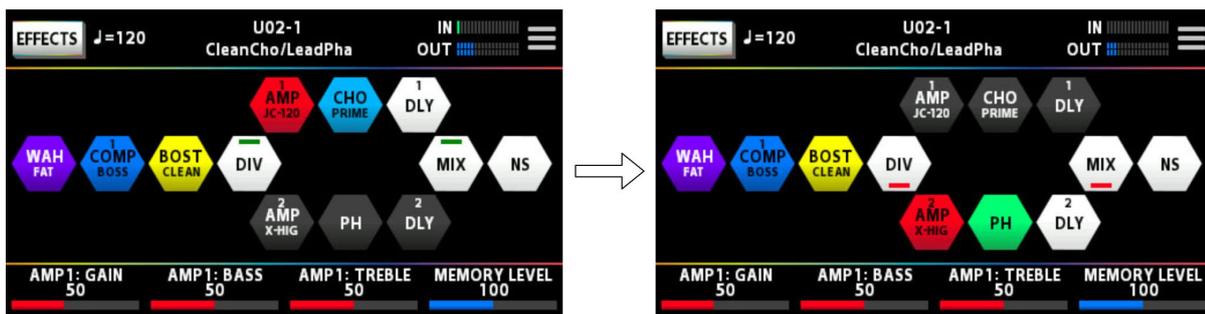
Cambio de tonos sin interrumpir el sonido

Uso de DIVIDER y MIXER dentro de la misma memoria

Coloque el mismo tipo de efecto en paralelo y use la función DIVIDER para cambiar entre los canales A y B.

Ejemplo:

Cambiar de un sonido nítido, que usa los efectos Chorus y Heavy Delay, a un sonido HIGH GAIN crepitante, que usa Phaser y Light Delay.



Los ajustes del efecto empleados antes del cambio se colocan en paralelo con los ajustes utilizados después del cambio.

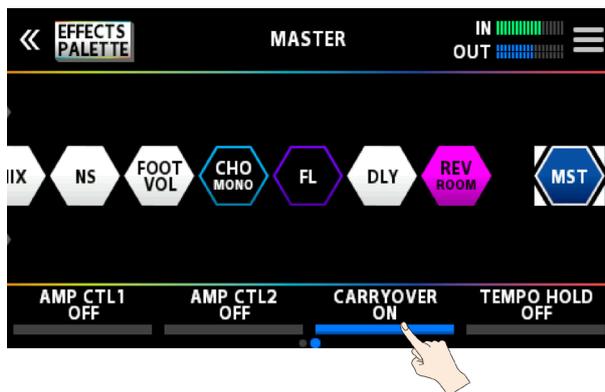
Conservación de la cola del efecto (Delay, Reverb, etc.) cuando se desactiva ("carryover")

La función que conserva la cola de un efecto (por ejemplo, Delay o Reverb) incluso después de desactivar el efecto, se denomina "carryover".

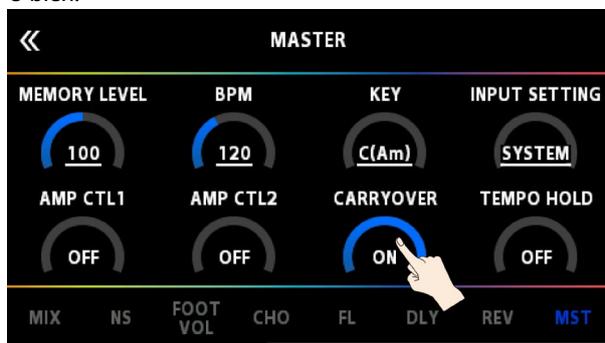
Activación de la función "carryover" al cambiar de memoria

Para activar la función "carryover" de los efectos Delay y Reverb (incluidos en la memoria que utilizó antes del cambio) después de haber cambiado a una memoria diferente, realice los siguientes ajustes.

- En la memoria anterior y en la siguiente, configure la cadena de efectos para usar el mismo efecto y use la misma disposición. Configure cada tipo de efecto de la misma manera también.
- En cada memoria, cambie los ajustes de los parámetros de los efectos y los ajustes de activación/desactivación.
- Establezca el parámetro CARRYOVER en MASTER del componente final de la cadena de efectos en "on".

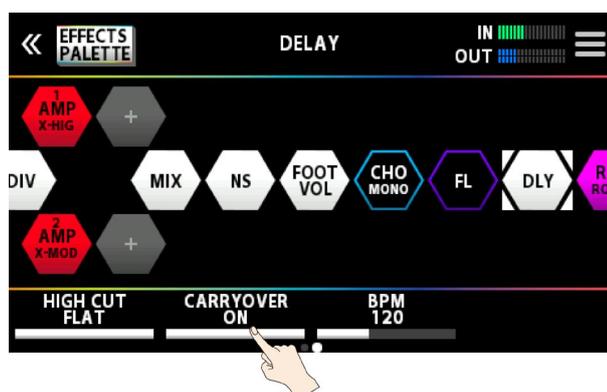


O bien.

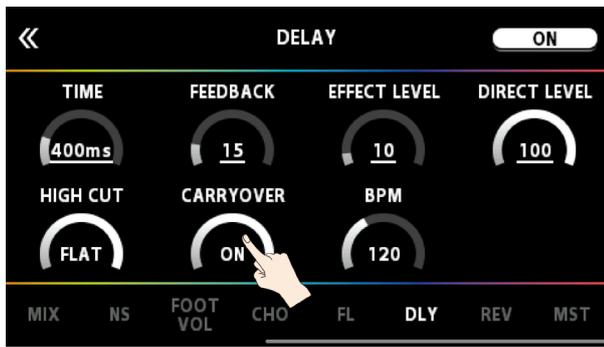


Activación de la función "carryover" al cambiar tonos dentro de una memoria

Cuando usa los conmutadores de una sola memoria que se asignaron en modo manual o mediante CTRL FUNCTION para desactivar las funciones Delay o Reverb, la función "carryover" se activa una vez que activa los parámetros de CARRYOVER individuales para la función Delay o Reverb en cuestión.



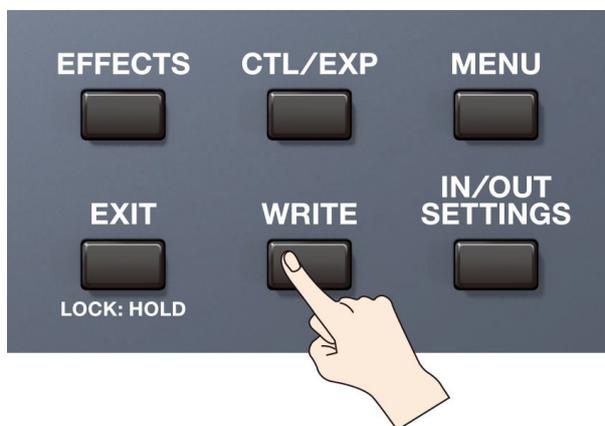
O bien.



Guardar una memoria

Si desea guardar una memoria que ha creado, guárdela en forma de memoria de usuario siguiendo estos pasos. Si no guarda la memoria, los ajustes editados se perderán al apagar la unidad o al cambiar de memoria.

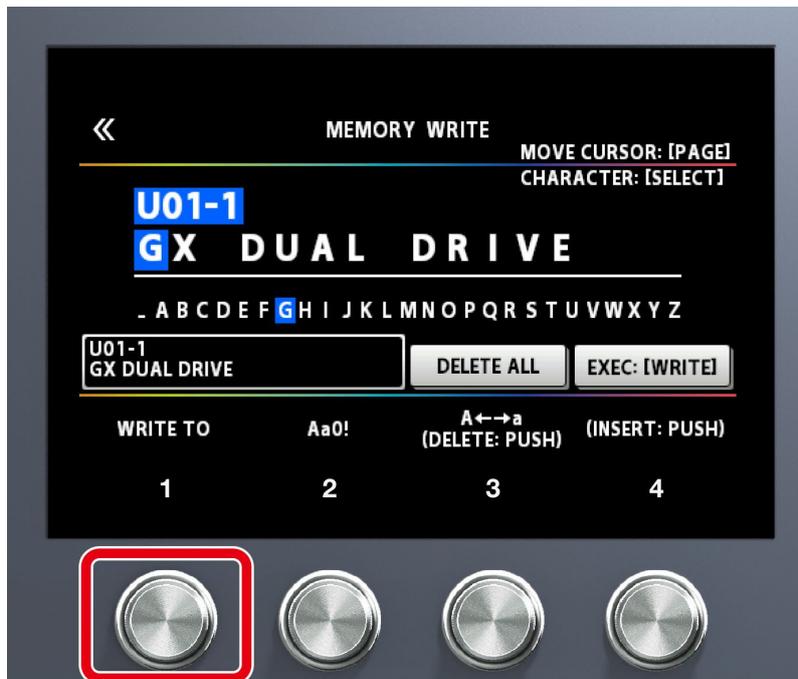
1. **Pulse el botón [WRITE].**



2. **Pulse <WRITE> (o pulse el mando [1]).**



3. **Use el mando [1] para seleccionar el destino de almacenamiento (U01-1–U50-4).**



Mantenga pulsado el mando [1] y gírelo para moverse entre los bancos.

Puede usar los mandos [2]-[4] para editar el nombre.

Para editar el nombre de la memoria, use los botones PAGE [◀] [▶] para mover el cursor y use el mando [SELECT] para cambiar el carácter.

Operación	Función
Girar el mando [2]	Selecciona el tipo de caracteres
Girar el mando [3]	Alterna entre mayúscula/minúscula
Pulsar el mando [3]	Elimina un carácter (DELETE)
Girar el mando [SELECT]	Cambia el carácter
Pulsar el mando [4]	Inserta un espacio (INSERT)
Pulsar los botones [◀] [▶]	Mueve el cursor
Pulsar <DELETE ALL>	Elimina todos los caracteres

4. Pulse <EXECUTE WRITE> en la pantalla (o pulse el botón [WRITE]).

Lista de funciones de WRITE MENU

Menú	Función
WRITE	Guarda la memoria que ha creado.
EXCHANGE	En GX-100, puede intercambiar las posiciones de dos memorias de usuario.
INITIALIZE	Puede restablecer (inicializar) cada efecto de una memoria de usuario a los ajustes estándar. Esta función es útil para crear una nueva memoria desde cero.
INSERT	Puede insertar una memoria en cualquier posición de las memorias de usuario. Por ejemplo, si inserta la memoria U01-1 en U02-1, la memoria U02-1 y las memorias posteriores se desplazan un lugar hacia atrás, es decir, se reenumeran (la memoria U02-1 se convierte en U02-2).

Edición: MENU

En esta sección se explica cómo realizar ajustes que sean comunes a todo el GX-100 (parámetros del sistema).

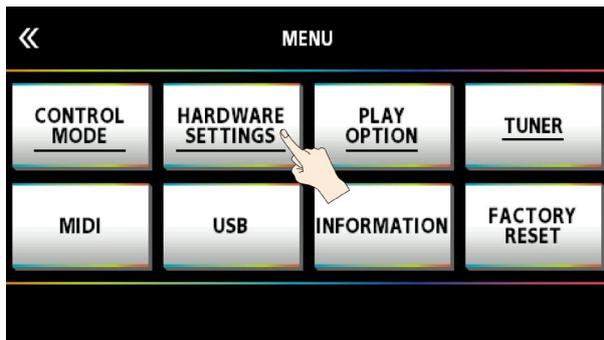
Operaciones básicas de MENU

Para obtener más información sobre el parámetro (parámetro SYSTEM), consulte "GX-100 Parameter Guide."

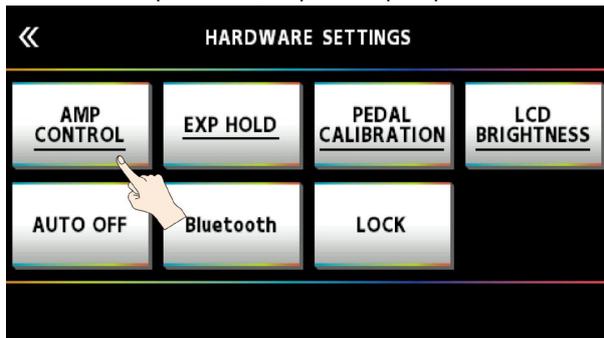
1. **Pulse el botón [MENU].**



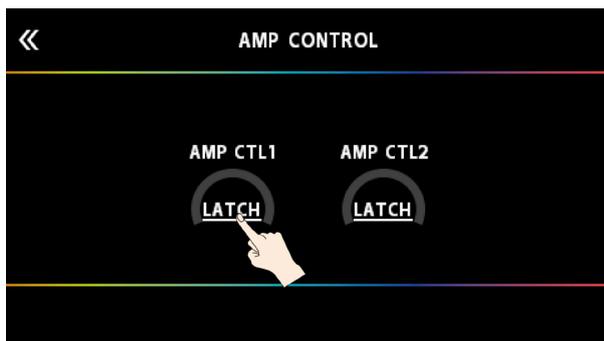
2. **Pulse el icono del parámetro que desea configurar.**



En función del parámetro, es posible que aparezca un submenú, que también puede pulsar para configurar.



3. **Arrastre los iconos de los parámetros hacia arriba y hacia abajo para cambiar sus valores.**



RECUERDE

También puede utilizar los mandos [1]-[4] bajo los iconos de los parámetros para cambiar los valores.

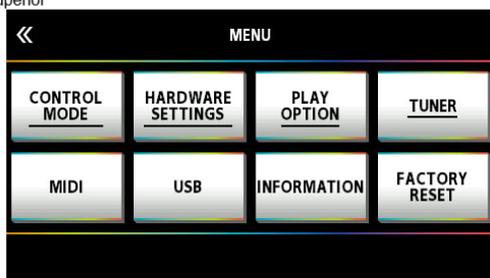
Selección de menús con los botones o mandos

Puede usar los botones o mandos para seleccionar menús o submenús en lugar de usar el panel táctil.

- Gire el mando [SELECT] para seleccionar la fila superior o la fila inferior del menú.**

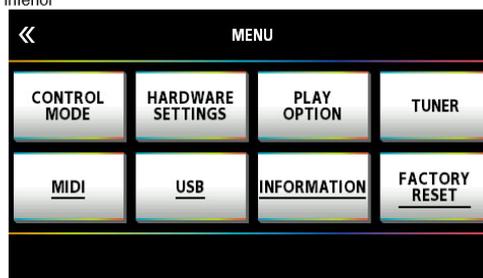
Los elementos del menú de la fila seleccionada aparecen subrayados.

Fila superior



Alternar usando el mando [SELECT]

Fila inferior



- Pulse los mandos [1]-[4] para seleccionar el menú.**

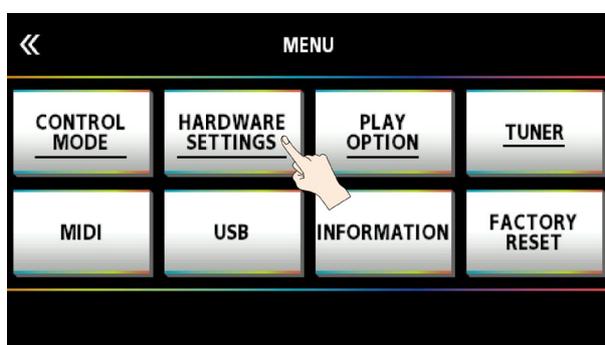
Ajuste del contraste (brillo) de la pantalla

Puede ajustar el brillo de la pantalla.

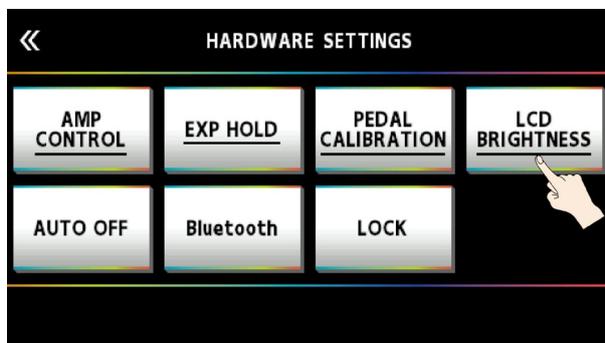
1. Pulse el botón [MENU].



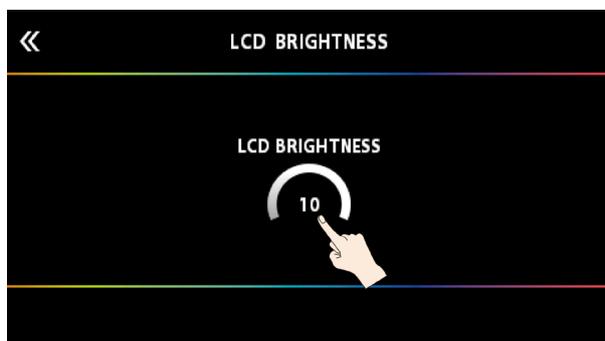
2. Pulse <HARDWARE SETTINGS>.



3. Pulse <LCD BRIGHTNESS>.



4. Arrastre <LCD BRIGHTNESS> hacia arriba y hacia abajo para ajustar el brillo.



RECUERDE

Utilice los mandos [1]-[4] debajo de la pantalla o el mando [SELECT] para editar el valor.

Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)

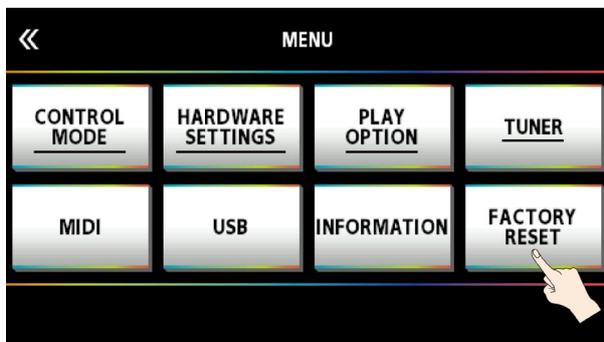
La restauración de los ajustes de GX-100a los ajustes predeterminados de fábrica recibe el nombre de “restablecimiento de fábrica”. Puede restaurar todos los ajustes a sus valores predeterminados de fábrica y también puede especificar ciertos elementos para restablecerlos.

* Al ejecutar la función “Factory Reset”, los ajustes que haya realizado el usuario se pierden. Guarde los datos que necesite en su ordenador con el software correspondiente.

1. **Pulse el botón [MENU].**



2. **Pulse <FACTORY RESET>.**



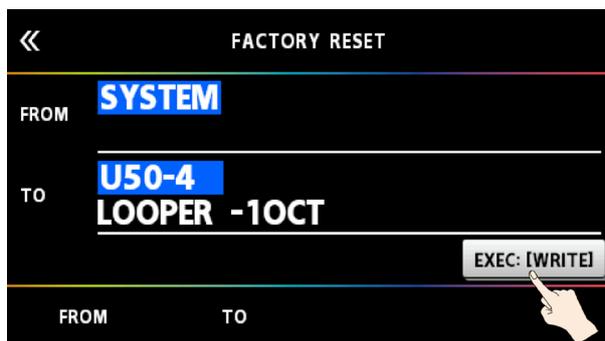
3. **Especifique el rango de restablecimiento de fábrica utilizando los mandos [1] y [2] para configurar los valores de <FROM> y <TO>.**



Parámetro	Valor	Explicación
FROM, TO	SYSTEM	Ajustes de los parámetros del sistema
	U01-1–U50-5	Ajustes de números de memoria U01-1–U50-4

RECUERDE

También puede usar el mando [1] que se encuentra debajo de la pantalla para establecer el valor de "FROM".
También puede usar el mando [4] que se encuentra debajo de la pantalla para establecer el valor de "TO".

4. Pulse <EXEC: [WRITE]>.

Aparece un mensaje de confirmación.



Pulse <OK> para ejecutar el restablecimiento de fábrica.

Para cancelar el restablecimiento de fábrica, pulse <CANCEL>.

Una vez completado el restablecimiento de fábrica, regresará a la pantalla de reproducción.

Desactivación de la función Auto Off

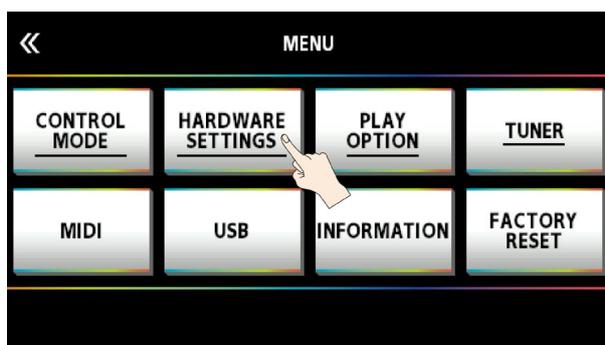
El GX-100 se apagará automáticamente cuando hayan transcurrido 10 horas desde la última vez que se reprodujo algo o se accionó la unidad (función Auto Off). La pantalla mostrará un mensaje unos 15 minutos antes de que la unidad se apague.

En los ajustes de fábrica, esta función está activada ("ON"), por lo que la unidad se apaga al cabo de 10 horas. Si desea que la unidad permanezca encendida todo el tiempo, ajuste esta función en "OFF".

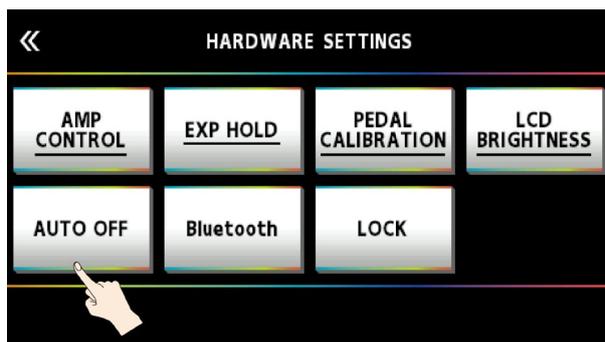
1. **Pulse el botón [MENU].**



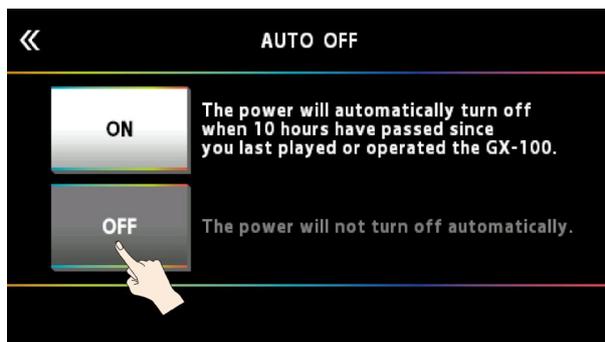
2. **Pulse <HARDWARE SETTINGS>.**



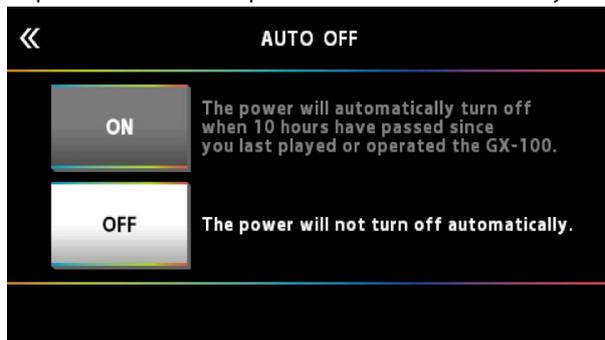
3. **Pulse <AUTO OFF>.**



4. **Pulse <OFF>.**



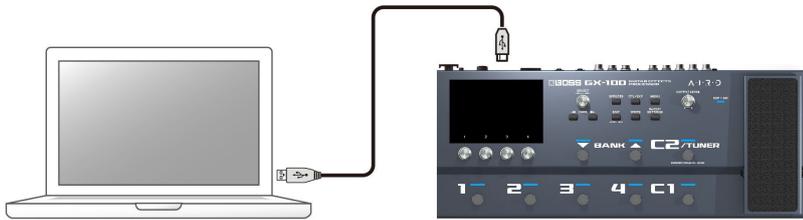
La pantalla cambia a la que se muestra a continuación y se desactiva la función que apaga automáticamente la unidad.



5. **Pulse el botón [EXIT] varias veces para regresar a la pantalla de reproducción.**

Conexión a un ordenador

Si conecta el GX-100 a un ordenador mediante USB, podrá hacer lo siguiente.



- **Transmitir y recibir señales de audio digital entre el ordenador y el GX-100**
- **Editar y administrar memorias y mostrar la "GX-100 Parameter Guide" en un ordenador usando el software correspondiente**
- **Descargar memorias desde el sitio web dedicado BOSS TONE CENTRAL**
→ <http://bosstonecentral.com/>

Instalación del controlador USB

El controlador USB se debe instalar antes de conectar la unidad a un ordenador.

Descargue el controlador USB del sitio web que se indica a continuación.

Instale este controlador especial antes de establecer una conexión USB. Para obtener más información, consulte el archivo `Readme.htm` que se incluye en la descarga.

→ <http://www.boss.info/support/>

El programa que tendrá que utilizar y los pasos de instalación del controlador USB pueden variar en función de las especificaciones del ordenador; por tanto, lea con atención el archivo `Readme.htm` incluido en la descarga y siga las instrucciones.

Uso del GX-100 como interfaz de audio

Puede grabar el sonido de GX-100 en su ordenador o hacer que el sonido de este se emita por los conectores OUTPUT.

- * Consulte el manual de instrucciones del software que esté utilizando para saber cómo cambiar la fuente de entrada del software.

Uso del software dedicado del GX-100.

Descargue el software dedicado del sitio web que se indica a continuación. Para obtener más información sobre el uso del software, consulte el archivo `Readme.htm` incluido en la descarga.

→ <http://www.boss.info/support/>

El software dedicado permite hacer lo siguiente:

- **Descargar fácilmente memorias desde nuestro sitio web BOSS TONE CENTRAL**
- **Editar los ajustes de las memorias**
- **Puede asignar un nombre a una memoria.**
- **Ordenar las memorias y cambiarlas de posición**
- **Hacer copias de seguridad de memorias y ajustes del sistema y recuperarlos**
- **Puede recuperar los manuales de esta unidad, incluida la "GX-100 Guía de inicio", el "GX-100 Manual de referencia" (este manual) y la "GX-100 Parameter Guide".**

Conexión con un dispositivo MIDI externo

En el GX-100, puede utilizar MIDI para realizar las siguientes operaciones.

* Para obtener más información sobre MIDI, consulte la “GX-100Parameter Guide.”

Operaciones desde el GX-100

Operación	Explicación
Transmitir mensajes de cambio de programa	Cuando selecciona una memoria en el GX-100, también se transmite el mensaje de cambio de programa especificado por MEMORY MIDI. El dispositivo MIDI externo que recibe este mensaje de cambio de programa cambiará a los ajustes correspondientes.
Transmitir mensajes de cambio de control	Cuando acciona los conmutadores [C1]-[C2] o los conmutadores de pedal o pedales de expresión conectados al conector CTL 3, 4/EXP 2, se emite como un mensaje de cambio de control. Estos mensajes pueden controlar los parámetros en un dispositivo MIDI externo.

Operaciones desde un dispositivo MIDI externo

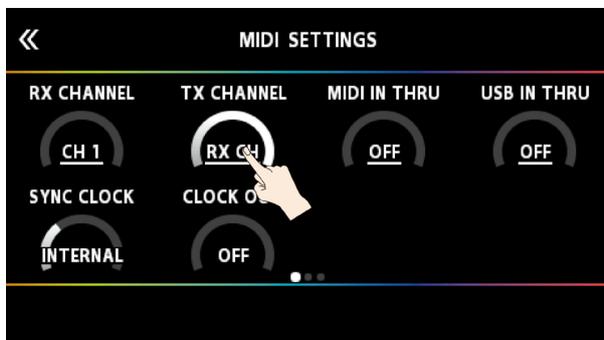
Operación	Explicación
Cambiar números de memoria	Cuando el GX-100 recibe un mensaje de cambio de programa desde un dispositivo MIDI externo, el GX-100 cambiará las memorias.
Recepción de mensajes de cambio de control	El GX-100 puede recibir mensajes de cambio de control para controlar un parámetro específico durante la interpretación.
Recepción de datos	El GX-100 puede recibir datos que se transmiten desde otra GX-100 unidad o datos guardados en un secuenciador MIDI.

Ejemplo de conexión

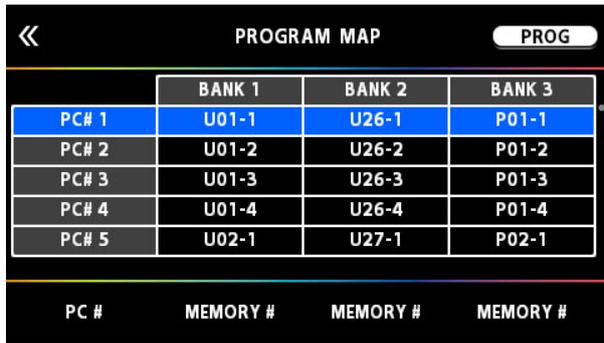


Configuración

1. Siguiendo los pasos descritos en “Operaciones básicas de MENU(P.37),” seleccione el elemento del submenú en [MENÚ] → <MIDI> →.
2. Si ha seleccionado “MIDI SETTINGS” en el submenú, arrastre el icono del parámetro hacia arriba/abajo para cambiar el valor.



Si ha seleccionado “PROGRAM MAP” en el submenú, utilice los mandos [1]-[4] para cambiar los valores.



The screenshot shows a 'PROGRAM MAP' interface with a 'PROG' button. It contains a table with 5 rows and 4 columns. The first row is highlighted in blue. Below the table is a legend for the columns.

	BANK 1	BANK 2	BANK 3
PC# 1	U01-1	U26-1	P01-1
PC# 2	U01-2	U26-2	P01-2
PC# 3	U01-3	U26-3	P01-3
PC# 4	U01-4	U26-4	P01-4
PC# 5	U02-1	U27-1	P02-1

PC #	MEMORY #	MEMORY #	MEMORY #
------	----------	----------	----------

Conexión inalámbrica con un dispositivo móvil

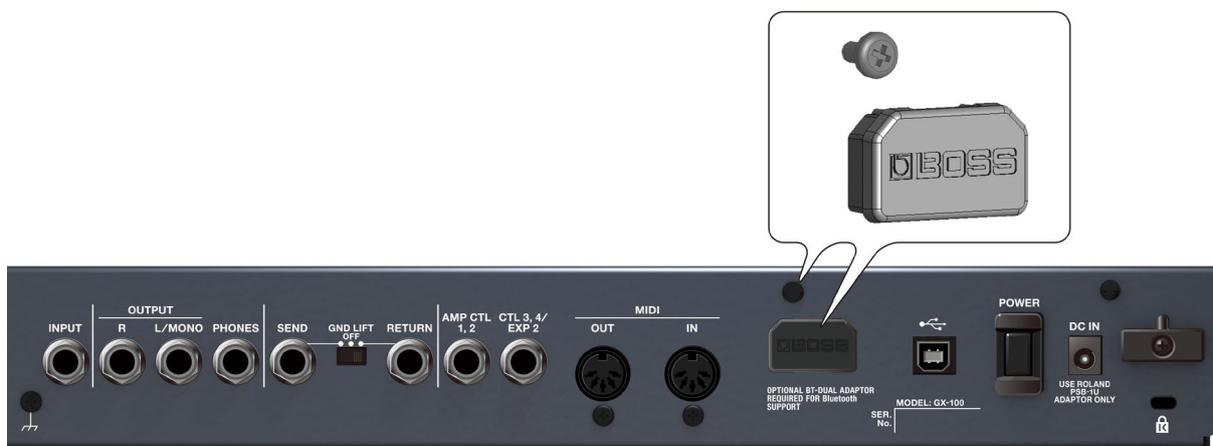
Conecte el adaptador dual de audio MIDI Bluetooth® (BT-DUAL, se vende por separado) al GX-100 para reproducir música de forma inalámbrica en su dispositivo móvil o editar los efectos de esta unidad desde la aplicación en el dispositivo móvil.

- * Tenga en cuenta que el GX-100 no ofrece funcionalidad Bluetooth. Deberá conectar el BT-DUAL (se vende por separado) para usar el Bluetooth.

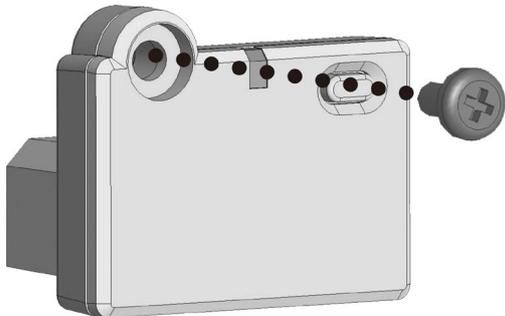
Colocación del BT-DUAL

Acople el BT-DUAL al conector Bluetooth ADAPTOR del GX-100.

1. **Apague el GX-100 y desenchufe el adaptador de AC de la toma de corriente.**
2. **Retire la tapa y el tornillo del conector Bluetooth ADAPTOR en el panel trasero.**



3. **Acople el BT-DUAL y apriete de nuevo el tornillo que quitó en el paso 2.**



NOTA

- Asegúrese de utilizar únicamente el tornillo instalado originalmente en el conector Bluetooth ADAPTOR. Si utiliza un tornillo diferente, es posible que la unidad no funcione correctamente.
- No toque los circuitos ni los conectores.
- Tras acoplar el BT-DUAL, verifique que esté instalado correctamente.

Escuchar el sonido a través de una conexión inalámbrica con un dispositivo móvil

Funcionalidad de audio Bluetooth®

Puede reproducir música desde su dispositivo móvil con capacidad de audio Bluetooth desde los conectores OUTPUT o el conector PHONES del GX-100.

Registro de un dispositivo móvil (sincronización)

La sincronización consiste en registrar el dispositivo móvil que desea utilizar con el GX-100 (haciendo que los dos dispositivos se reconozcan entre sí).

Estos son los pasos para configurar los ajustes correspondientes, de modo que los datos de música guardados en su dispositivo móvil se puedan reproducir de forma inalámbrica a través del GX-100.

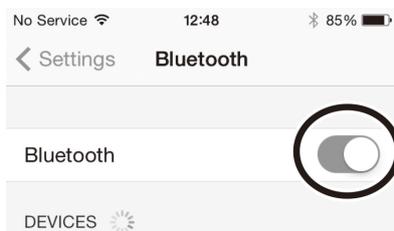
RECUERDE

La siguiente explicación es solo un ejemplo. Para obtener más información, consulte el manual del usuario de su dispositivo móvil.

1. **Encienda el GX-100.**
2. **Coloque el dispositivo móvil que desee conectar cerca del GX-100.**
3. **Mantenga pulsado el botón de sincronización en el BT-DUAL hasta que el indicador Bluetooth parpadee rápidamente.**



4. **Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.**



RECUERDE

En esta explicación se usa un iPhone como ejemplo. Para obtener más información, consulte el manual del usuario de su dispositivo móvil.

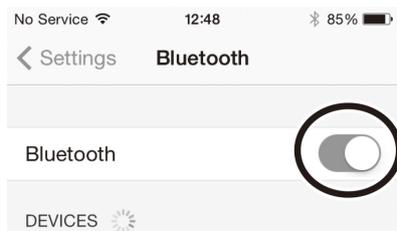
5. **Pulse "GX-100 Audio" o "GX-100 MIDI" cuando se muestre en la pantalla de dispositivos Bluetooth de su dispositivo móvil.**

De este modo, se sincroniza el BT-DUAL con el dispositivo móvil. Al sincronizarse, se agrega "GX-100 Audio" a la lista de dispositivos sincronizados de su dispositivo móvil.

- * Si no completa la sincronización en un tiempo determinado, el indicador de Bluetooth se apaga y la unidad sale del modo de espera de sincronización.

Conexión de un dispositivo móvil ya sincronizado

1. **Con el indicador Bluetooth del BT-DUAL apagado, pulse el botón de sincronización.**
2. **Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.**



RECUERDE

- Si no pudo conectarse siguiendo los pasos anteriores, pulse “GX-100 Audio” cuando se muestre en la pantalla de dispositivos Bluetooth de su dispositivo móvil.
- Para desconectarlo, pulse el botón de sincronización del BT-DUAL para que el indicador Bluetooth se apague, o bien desactive la función Bluetooth del dispositivo móvil.

Desactivación de la función Bluetooth

Si desea poner fin a la conexión Bluetooth establecida entre el BT-DUAL y el dispositivo móvil, desactive la función Bluetooth.

1. Pulse el botón de sincronización en el BT-DUAL.

El indicador Bluetooth se apaga.

Control del GX-100 desde una aplicación del dispositivo móvil

Utilice el "GX-100 Editor" para editar efectos y guardar configuraciones en esta unidad.

Para obtener información sobre GX-100 Editor, consulte el sitio web de BOSS.

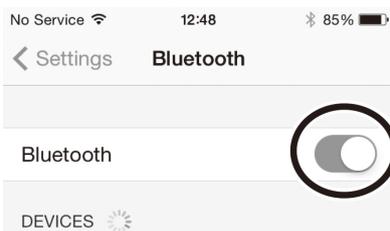
<https://www.boss.info/es-es/>

Conexión a la aplicación

A continuación se indican los ajustes necesarios para utilizar una aplicación en su dispositivo móvil.

* Establezca la conexión desde los ajustes de la aplicación, no desde los ajustes Bluetooth del dispositivo móvil.

1. **Encienda el GX-100.**
2. **Coloque el dispositivo móvil que desee conectar cerca del GX-100.**
3. **Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.**



Cuando el audio Bluetooth está conectado, el indicador de Bluetooth del BT-DUAL permanece encendido. Tenga en cuenta que, en este momento, la unidad no ha terminado de conectarse con la aplicación.

RECUERDE

En esta explicación se usa un iPhone como ejemplo. Para obtener más información, consulte el manual del usuario de su dispositivo móvil.

4. **En los ajustes de la aplicación, conéctese a GX-100 MIDI.**

NOTA

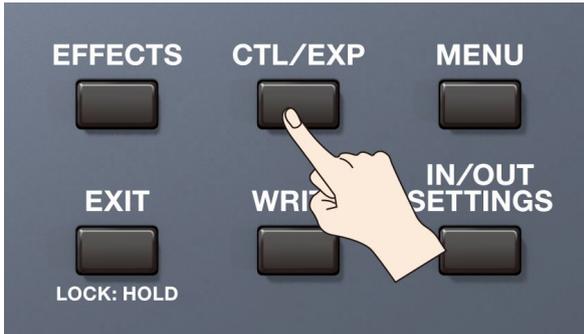
No pulse "GX-100AUDIO 1", "GX-100MIDI 1" ni indicaciones similares que se muestran en los ajustes de Bluetooth de su dispositivo móvil.

Ajustes de conmutador de pedal y pedal de expresión

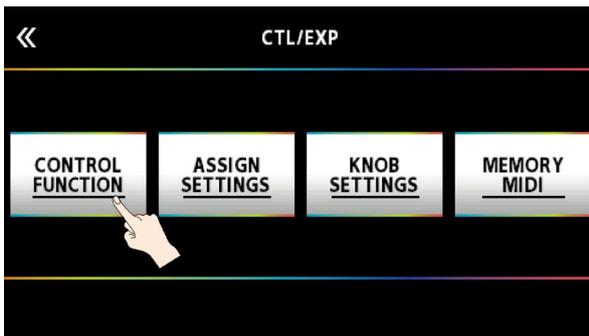
Puede asignar una variedad de funciones a cada uno de los conmutadores de pedal del panel superior, el pedal de expresión (EXP1) y el pedal de expresión o conmutador de pedal conectado al conector CTL 3, 4/EXP 2 del panel trasero.

Asignación de una función

1. Pulse el botón [CTL/EXP].



2. Pulse <CONTROL FUNCTION>.



3. Gire el mando [SELECT] para seleccionar el elemento que desee definir.

Al girar el mando, el elemento seleccionado se moverá verticalmente.



4. Gire los mandos [1]-[4] para editar el valor del elemento seleccionado para cada conmutador.

* Las funciones de conmutador de pedal y pedal de expresión se deben especificar en cada memoria. No obstante, si define "PREF (PREFERENCE)" en SYSTEM, todas las memorias tendrán estas funciones en común.

RECUERDE

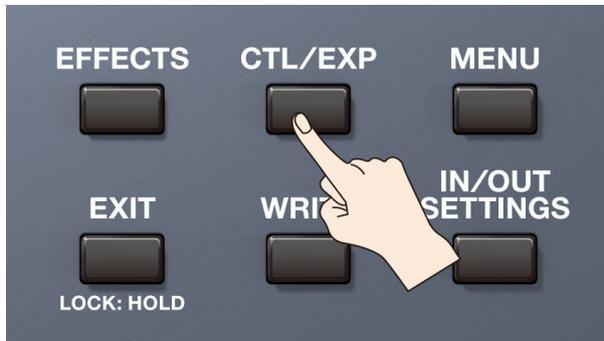
El GX-100le permite organizar varios efectos de pedal en la cadena de efectos, como FOOT VOLUME, WAH, etc. En CONTROL FUNCTION, se activa el efecto de pedal colocado al principio de la cadena (o en "A CH" en DIV/MIX).

AJUSTE ASSIGN

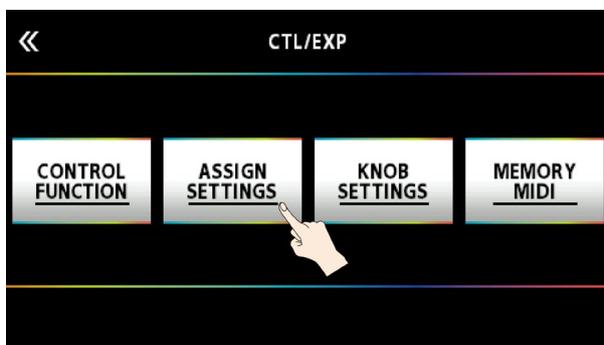
ASSIGN 1-20

Para cada parámetro, puede especificar en detalle el controlador que controlará cada parámetro. Puede crear 20 conjuntos de tales asignaciones.

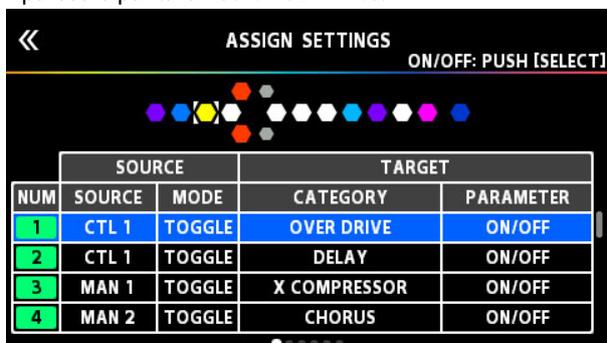
1. **Pulse el botón [CTL/EXP].**



2. **Pulse <ASSIGN SETTINGS>.**

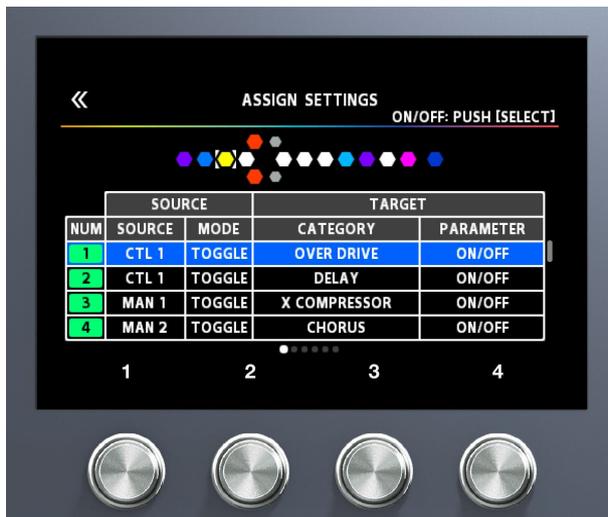


Aparece la pantalla ASSIGN SETTINGS.



3. **Gire el mando [SELECT] para seleccionar ASSIGN NUMBER (NUM).**

Al girar el mando, el elemento seleccionado se moverá verticalmente.

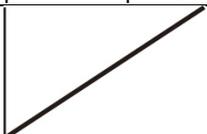
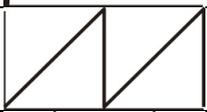
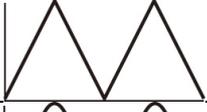


4. Use los mandos [1]-[4] para seleccionar los parámetros o editar los valores. Cambiar entre páginas usando los botones PAGE [◀] [▶].



5. Pulse el mando [SELECT] para activar/desactivar el valor de ASSIGN NUMBER (NUM) seleccionado.

Parámetro	Valor	Explicación
SW	OFF, ON	Enciende/apaga ASSIGN 1–20.
TARGET	TARGET(P.56)	Selecciona el parámetro que se va a cambiar.
	MIN	Establece el valor mínimo para el rango en el que el parámetro puede cambiar. El valor difiere según el parámetro asignado al parámetro TARGET.
	MAX	Establece el valor máximo para el rango en el que el parámetro puede cambiar. El valor difiere según el parámetro asignado al parámetro TARGET.
SOURCE	SOURCE	NUM 1–NUM 4 Asigna los conmutadores numéricos [1]-[4] de esta unidad cuando se configura el modo de memoria.
		MAN 1–MAN 4 Asigna los conmutadores numéricos [1]-[4] de esta unidad cuando se configura el modo manual.
		CUR NUM Asigna el mismo conmutador numérico que el número de memoria seleccionado.
		Conmutador BANK ▲ Asigna los GX-100BANK▲].
		Conmutador BANK ▼ Asigna los GX-100BANK▼].
		CTL 1, CTL 2 Asigna al GX-100el conmutador [C1]-[C2].
		CTL 3, CTL 4 Asigna el conmutador de pedal externo conectado al conector CTL 3, 4/EXP 2.
		EXP 1 SW Asigna al GX-100el conmutador [EXP 1].
	EXP 1 Asigna los GX-100del pedal de expresión.	

Parámetro	Valor	Explicación	
	EXP 2	Asigna el pedal de expresión externo conectado al conector CTL 3, 4/EXP 2.	
	INT PDL	Asigna el pedal interno. Consulte "Sistema de pedal de expresión virtual (pedal interno/pedal de onda)(P.69)"	
	WAVE PDL	Asigna el pedal de ondas.	
	INPUT	El parámetro de destino asignado cambiará según el nivel de entrada.	
	CC# 1-31, 64-95	Mensajes de cambio de control desde un dispositivo MIDI externo.	
	MODE	MOMENT	El estado normal es apagado (Off) (valor mínimo). Se enciende (On) (valor máximo) solo mientras el conmutador de pedal está pulsado.
		TOGGLE	El ajuste se activa (On) (valor máximo) o desactiva (Off) (valor mínimo) con cada pulsación del conmutador de pedal.
	ACT LOW	0-126	Puede establecer el rango controlable para los parámetros de destino dentro del rango operativo de la fuente.
	ACT HIGH	1-127	Los parámetros de destino se controlan dentro del rango establecido con ACT LOW y ACT HIGH. Normalmente, debe establecer ACT LOW en 0 y ACT HIGH en 127.
	SENS	0-100	Ajusta la sensibilidad de entrada cuando se selecciona INPUT para SOURCE.
INTERNAL PEDAL(P.69)	TRIGGER *1	MEM CHANGE	Se activa cuando se selecciona una memoria.
		EXP1 PDL-LOW	Se activa cuando el pedal de expresión del GX-100 está establecido en la posición mínima.
		EXP1 PDL-MID	Se activa cuando el pedal de expresión del GX-100 se mueve hasta la posición media.
		EXP1 PDL-HIGH	Se activa cuando el pedal de expresión del GX-100 está establecido en la posición máxima.
		EXP1 SW	Se activa cuando se acciona el conmutador [EXP 1].
		NUM1-NUM4	Se activa cuando se acciona el conmutador [1]-[4].
		CUR NUM	Se activa cuando acciona el mismo conmutador numérico que el número de memoria seleccionado.
		EXP 2	Se activa cuando se acciona un pedal de expresión externo conectado al conector CTL 3, 4/EXP 2.
		CTL 1, CTL 2	Se activa cuando se acciona el conmutador [C1]-[C2].
		CTL 3, CTL 4	Esto se activa cuando se acciona un conmutador de pedal externo conectado al conector CTL 3, 4/EXP 2.
		Conmutador BANK ▲	Se activa cuando se acciona el conmutador BANK [▲].
		Conmutador BANK ▼	Se activa cuando se acciona el conmutador BANK [▼].
		CC#1-31, 64-95	Se activa cuando se recibe un cambio de control.
	TIME *1	0-100	Especifica el tiempo durante el cual el pedal interno se moverá desde la posición de punta levantada a la posición de punta hacia abajo.
	CURVE *1	LINEAR	
		SLOW RISE	
		FAST RISE	
WAVE PEDAL(P.69)	FORM *2	SAW	
		TRI	
		SINE	

Parámetro	Valor	Explicación
RATE *2	0-100, BPM 	Determina el tiempo empleado en un ciclo del pedal EXP supuesto.
		<ul style="list-style-type: none"> * Cuando se establece en BPM, el valor de cada parámetro se establecerá de acuerdo con el valor de "MASTER BPM" especificado para cada memoria. Hace que sea más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción. * Si, debido al tempo, el tiempo es más largo que el rango de ajustes permitidos, entonces se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 de ese tiempo.
MIDI	CH *3 *4	SYSTEM
		Transmite un mensaje en el canal MIDI especificado por el parámetro TX CHANNEL en "MIDI SETTING".
		1-16
		El mensaje se transmite en el canal MIDI especificado.
TARGET MIDI CC# *3	CC#	0-127
	MIN	0-127
	MAX	0-127
		El mensaje se transmite utilizando el número de controlador especificado.
		Selecciona el valor mínimo del mensaje CC# transmitido.
		Selecciona el valor máximo del mensaje CC# transmitido.
TARGET MIDI PC# *4	PC#	1-128
	MSB	OFF, 0-127
	LSB	OFF, 0-127
		Especifica el número de programa que se transmite.
		Especifica el MSB de selección de banco que se transmite. Si está desactivado (OFF), el MSB de selección de banco no se transmite.
		Especifica el LSB de selección de banco que se transmite. Si está desactivado (OFF), el LSB de selección de banco no se transmite.

*1 Los parámetros INTERNAL PEDAL TRIGGER, INTERNAL PEDAL TIME e INTERNAL PEDAL CURVE se activan cuando el parámetro SOURCE se establece en INT PEDAL.

*2 Los parámetros WAVE PEDAL FORM y WAVE PEDAL RATE se activan cuando el parámetro Source está establecido en WAVE PEDAL.

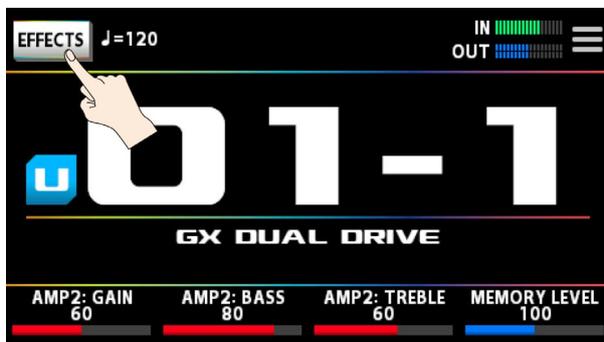
*3 Los parámetros MIDI CH y TARGET MIDI CC# se activan cuando TARGET está establecido en MIDI CC.

*4 Los parámetros MIDI CH y TARGET MIDI PC# se activan cuando TARGET está establecido en MIDI PC.

Asignaciones desde la pantalla de edición de efectos (Quick Assign)

En la [pantalla de edición de efectos](#)(P.24), puede seleccionar un parámetro de efecto y asignarlo al conmutador que prefiera.

1. Pulse <EFFECTS> en la parte superior izquierda de la pantalla (o pulse el botón [EFFECTS]).



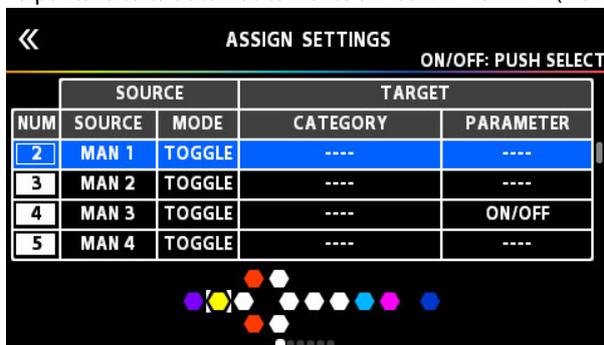
2. Pulse el icono del efecto que desea editar.

3. Mantenga pulsado el mando [1]-[4] al que desea asignar el parámetro.



Aparece la pantalla ASSIGN SETTINGS.

La pantalla salta automáticamente al ASSIGN NUMBER (NUM) que está desactivado.



4. Pulse el mando [SELECT] para encender el software.

5. Gire los mandos [2]-[4] para editar los parámetros.

Si es necesario, use los botones PAGE [◀] [▶] para cambiar entre páginas de ajustes.

Use SOURCE para indicar el pedal o el mensaje MIDI que quiera accionar.

Lista TARGET

CATEGORY	TARGET
COMPRESSOR	ON/OFF
	TYPE
	SUSTAIN
	ATTACK
	LEVEL
	tone
X-COMPRESSOR	DIRECT MIX
	ON/OFF
	SUSTAIN
	ATTACK
	LEVEL
	tone
BOOSTER	RATIO
	DIRECT MIX
	ON/OFF
	TYPE
	BOOST
	tone
	LEVEL

CATEGORY	TARGET
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
OVER DRIVE	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
X OVER DRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	BOTTOM
	LEVEL
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
X-DISTORTION	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	BOTTOM
	LEVEL
	DIRECT
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
METAL DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
FUZZ	ON/OFF
	TYPE
	FUZZ
	TONE
	LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
PREAMP	ON/OFF
	TYPE
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	TREBLE

CATEGORY	TARGET
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	SP TYPE
	DIRECT MIX
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION
	MIC LEVEL
	PARAMETRIC EQUALIZER
LOW GAIN	
HIGH GAIN	
LEVEL	
LOW-MID FREQ	
LOW-MID Q	
LOW-MID GAIN	
HIGH-MID FREQ	
HIGH-MID Q	
HIGH-MID GAIN	
LOW CUT	
HIGH CUT	
GRAPHIC EQUALIZER	ON/OFF
	31,5 Hz
	63 Hz
	125 Hz
	250 Hz
	500 Hz
	1 kHz
	2 kHz
	4 kHz
	8 kHz
	16 kHz
	LEVEL
	CHORUS
TYPE	
DIRECT LEVEL	
RATE	
DEPTH	
EFFECT LEVEL	
LOW CUT	
HIGH CUT	
PRE-DELAY	
WAVEFORM	
1: RATE	
1: DEPTH	
1: EFFECT LEVEL	
1: PRE-DELAY	
1: WAVEFORM	
1: LOW CUT	
1: HIGH CUT	
2: RATE	
2: DEPTH	
2: EFFECT LEVEL	
2: PRE-DELAY	
2: WAVEFORM	
2: LOW CUT	
2: HIGH CUT	
OUTPUT MODE	
PRIME CHORUS	ON/OFF

CATEGORY	TARGET
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	PRE-DELAY
	WAVEFORM
	LOW CUT
	HIGH CUT
	SWEETNESS
	BELL
	OUTPUT MODE
FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
	HIGH CUT
EFFECT LEVEL	
PRIME FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVE FORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
LOW CUT	
HIGH CUT	
PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
DIRECT MIX	
SCRIPT PHASER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
PRIME PHASER	DIRECT MIX
	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVE FORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
HIGH CUT	
EFFECT LEVEL	

CATEGORY	TARGET
CLASSIC VIBE	DIRECT MIX
	ON/OFF
	MODE
	RATE
	DEPTH
ROTARY	LEVEL
	DIRECT MIX
	SPEED SELECT
	SLOW RATE
	FAST RATE
	EFFECT LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	MIC DISTANCE
	ROTOR/HORN
DRIVE	
VIBRATO	DIRECT MIX
	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	TRIGGER
PRIME VIBRATO	RISE TIME
	EFFECT LEVEL
	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	COLOR
	EFFECT LEVEL
TREMOLLO	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVE FORM
PAN	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
	ON/OFF
RING MODULATOR	RATE
	DEPTH
	WAVE FORM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON/OFF
PITCH SHIFTER	INTELLIGENT
	FREQUENCY
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON/OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
1: FINE	
1: PRE-DELAY	
1: LEVEL	
1: FEEDBACK	
2: PITCH	
2: MODE	

CATEGORY	TARGET
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
	2: LEVEL
HARMONIST	ON/OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	1: C
	1: D ^b
	1: D
	1: E ^b
	1: E
	1: F
	1: F [#]
	1: G
	1: A ^b
	1: A
	1: B ^b
	1: B
	2: C
	2: D ^b
	2: D
	2: E ^b
	2: E
	2: F
	2: F [#]
	2: G
	2: A ^b
	2: A
	2: B ^b
2: B	
OVERTONE	ON/OFF
	LOWER LEVEL
	UPPER LEVEL
	UNISON LEVEL
	DIRECT LEVEL
	DETUNE
	OUTPUT MODE
	LOW
	HIGH
OCTAVE	ON/OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL
POLY OCTAVE	ON/OFF
	RANGE
	OCTAVE LEVEL
	DIRECT LEVEL
DELAY	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	BPM
CARRYOVER	

CATEGORY	TARGET
DELAY PLUS	ON/OFF
	TYPE
	DIRECT LEVEL
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE DEPTH
	DUCK POST DEPTH
	CARRYOVER
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	HIGH CUT
	TAP TIME
	AUTO TRIGGER
	MODE
	1: TYPE
	1: TIME
	1: FEEDBACK
	1: EFFECT LEVEL
	1: HIGH CUT
	2: HIGH CUT
2: TYPE	
2: TIME	
2: FEEDBACK	
2: EFFECT LEVEL	
ANALOG DELAY	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	CARRYOVER
	SPACE ECHO
TIME	
FEEDBACK	
EFFECT LEVEL	
DIRECT LEVEL	
HIGH CUT	
MOD RATE	
MOD DEPTH	
DUCK SENS	
DUCK PRE	
DUCK POST	
HEAD	
WOW FLUTTER	
CARRYOVER	
SHIMMER DELAY	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
DUCK PRE	

CATEGORY	TARGET
	DUCK POST
	PITCH
	PITCH BALANCE
	PITCH FEEDBACK
	CARRYOVER
TERA ECHO	ON/OFF
	MODE
	SPREAD TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	tone
	DIRECT LEVEL
	TRIGGER
TWIST	CARRYOVER
	ON/OFF
	MODE
	TRIGGER
	LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	FADE TIME
CARRYOVER	
WARP	ON/OFF
	TIME
	TRIGGER
	LEVEL
REVERB	CARRYOVER
	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	PRE-DELAY
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
CARRYOVER	
REVERB PLUS	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	tone
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
CARRYOVER	
SHIMMER REVERB	ON/OFF
	TIME
	tone
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
LOW CUT	
HIGH CUT	

CATEGORY	TARGET
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	2: PITCH
	1: LEVEL
	2: LEVEL
	CARRYOVER
	AC GUITAR SIM
BODY	
LOW	
HIGH	
LEVEL	
AC RESONANCE	ON/OFF
	TYPE
	RESONANCE
	TONE
SLOW GEAR	LEVEL
	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
DEFRETTER	LEVEL
	ON/OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	ATTACK
	RESONANCE
	DIRECT MIX
TOUCH WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
S-BEND	ON/OFF
	TRIGGER
	PITCH
	RISE TIME
	FALL TIME
WAH	ON/OFF
	WAH TYPE
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PEDAL BEND	ON/OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
	EFFECT LEVEL
FOOT VOLUME	DIRECT MIX
	ON/OFF

CATEGORY	TARGET
	PEDAL POSITION
	VOLUMEN MIN
	VOLUMEN MAX
	CURVE
NOISE SUPPRESSOR	ON/OFF
	THRESHOLD
	RELEASE
	DETECT
DIVIDER	MODE
	CH SELECT
	MIX MODE
	A: DYNAMIC
	A: DYNAMIC SENS
	A: FILTER
	A: CUTOFF FREQ
	B: DYNAMIC
	B: DYNAMIC SENS
B: FILTER	
B: CUTOFF FREQ	
MIXER	MODE
	A LEVEL
	B LEVEL
	A/B BALANCE
	SPREAD
SEND/RETURN	ON/OFF
	MODE
	SEND LEVEL
	RETURN LEVEL
	ADJUST
LOOP	INVERT
	LOOP LEVEL
BASS X-COMP	ON/OFF
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	THRESHOLD
BASS OVER DRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X BASS OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
SOLO LEVEL	

CATEGORY	TARGET
BASS METAL DIST	ON/OFF
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS FUZZ	ON/OFF
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS PREAMP	ON/OFF
	TYPE
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
	TREBLE
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	DIRECT MIX
	SP TYPE
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
MIC POSITION	
MIC LEVEL	
BASS CHORUS	ON/OFF
	TYPE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
BASS FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
	EFFECT LEVEL
DIRECT MIX	
BASS PRIME FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVE FORM
	STEP RATE
SEPARATION	
EFFECT LEVEL	

CATEGORY	TARGET
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT
BASS PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
BASS PRIME PHASER	DIRECT MIX
	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVE FORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
BASS PITCH SHIFTER	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON/OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
	1: PRE-DELAY
	1: LEVEL
	1: FEEDBACK
	2: PITCH
	2: MODE
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
BASS HARMONIST	2: LEVEL
	ON/OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	1: C
	1: D ^b
	1: D
	1: E ^b
1: E	
1: F	
1: F [#]	
1: G	
1: A ^b	

CATEGORY	TARGET
	1: A
	1: B ^b
	1: B
	2: C
	2: D ^b
	2: D
	2: E ^b
	2: E
	2: F
	2: F [#]
	2: G
	2: A ^b
	2: A
	2: B ^b
	2: B
BASS OCTAVE	ON/OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL
BASS SLOW GEAR	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
BASS DEFRETTER	ON/OFF
	SENS
	ATTACK
	TONE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS TOUCH WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS S-BEND	ON/OFF
	TRIGGER
	PITCH
	RISE TIME
	FALL TIME
BASS WAH	ON/OFF
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PEDAL BEND	ON/OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
MASTER	MEMORY LEVEL
	BPM
	KEY
	INPUT SETTING
	AMP CTL1
	AMP CTL2
TUNER	ON/OFF
MIDI *	MIDI CC#

CATEGORY	TARGET
	MIDI PC#

- * Para obtener más información sobre las categorías además de los efectos, consulte la sección "GX-100 Parameter Guide".
- * No puede asignar parámetros MIDI a los mandos [1]-[4] en "KNOB SETTING".

Sistema de pedal de expresión virtual (pedal interno/pedal de onda)

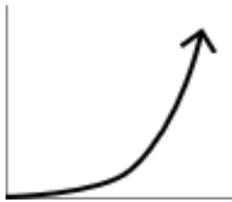
Al asignar un parámetro deseado al pedal de expresión virtual, puede producir un efecto como si estuviera accionando un pedal de expresión físico para cambiar el volumen o la calidad del tono en tiempo real.

El sistema de pedal de expresión virtual proporciona los siguientes dos tipos de funciones, y puede usar el ajuste SOURCE de ASSIGN 1–20 para elegir el tipo deseado.

Pedal interno

Si SOURCE está establecido en "INT PEDAL", el pedal de expresión virtual comenzará a funcionar cuando lo inicie el trigger especificado (TRIGGER), modificando así el parámetro especificado por "TARGET".

el valor cambia en una curva.



Cuando se activa el trigger,

Pedal de onda

Si SOURCE está establecido en "WAVE PDL", el pedal de expresión virtual modificará cíclicamente el parámetro especificado por TARGET en una forma de onda fija.



Siempre cambia en una curva fija independientemente del pedal real.

Ajuste del pedal de expresión (calibración del pedal)

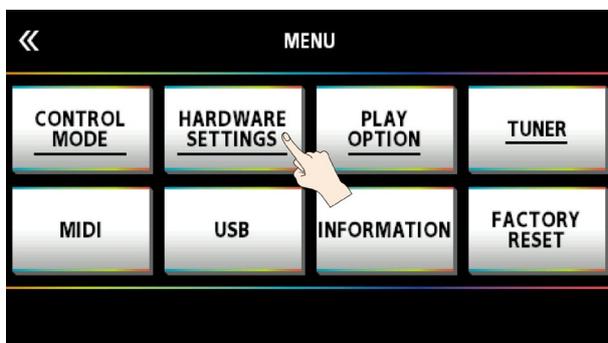
Aunque el pedal de expresión del GX-100se ha definido en fábrica para ofrecer un rendimiento óptimo, su uso continuado y el entorno de funcionamiento pueden hacer que se desajuste.

Si le surge algún problema (por ejemplo, si no puede cortar del todo el sonido con el pedal de volumen o no puede accionar PEDAL FX), puede llevar a cabo el procedimiento siguiente para reajustar el pedal.

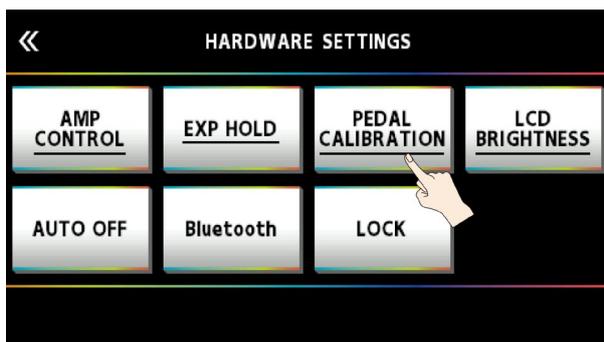
1. **Pulse el botón [MENU].**



2. **Pulse <HARDWARE SETTINGS>.**



3. **Pulse <PEDAL CALIBRATION>.**



Aparece la pantalla PEDAL CALIBRATION.



4. **Pulse el extremo del talón del pedal y pulse el botón [WRITE].**

La pantalla indicará "OK" y luego aparecerá una pantalla similar a la siguiente.



5. Pulse el extremo de la punta del pedal y pulse el botón [WRITE].

La pantalla indicará "OK" y luego aparecerá una pantalla similar a la siguiente.



6. Pulse con fuerza el extremo de la punta del pedal.

Compruebe si el indicador PEDAL FX se ilumina cuando pulsa con fuerza el extremo de la punta.

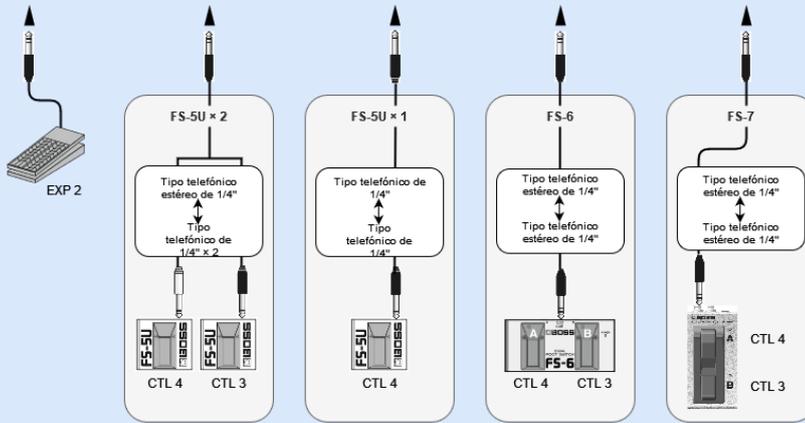
Si desea cambiar la sensibilidad de iluminación del indicador PEDAL FX, repita el paso 4 mientras ajusta el valor de THRESHOLD con el mando [4].

7. Pulse el botón [WRITE].

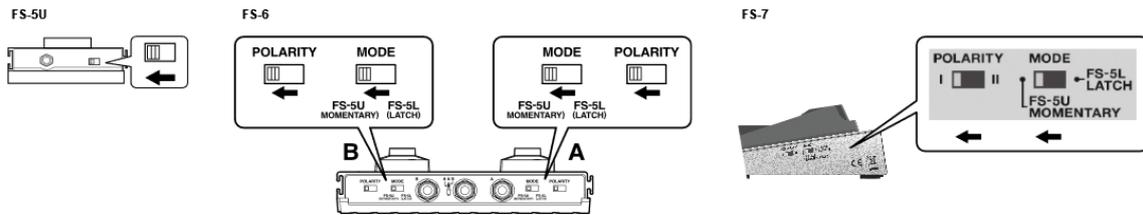
La pantalla mostrará "COMPLETED!" para indicar que la operación ha finalizado.

- * Al accionar el pedal de expresión, tenga cuidado de no engancharse los dedos entre la pieza móvil y el panel. En los lugares donde haya niños pequeños, asegúrese de que haya siempre un adulto presente que los supervise.

Conexión de pedales externos



Conmutador MODE/POLARITY



Looper

Puede grabar una interpretación y reproducir la sección grabada una y otra vez (mono: hasta 38 segundos, estéreo: hasta 19 segundos). También puede superponer capas de interpretaciones adicionales (overdubbing) sobre la grabación cuando la reproduce.

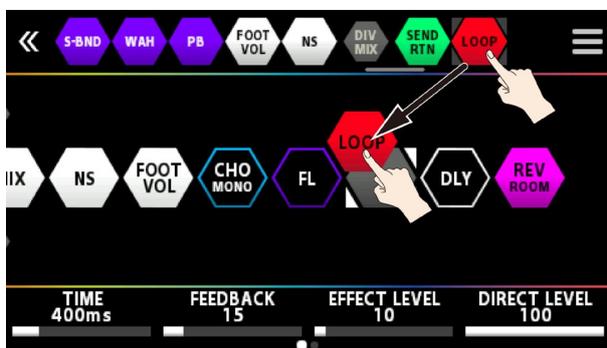
Esto permite crear interpretaciones de acompañamiento en tiempo real sobre la marcha.

Debe colocar el looper en algún lugar de la cadena de efectos para poder usarlo.

Además, debe asignar las funciones de grabación, reproducción y overdubbing del looper a los conmutadores de su elección. A continuación se muestra un ejemplo de cómo puede utilizar el conmutador [C1] de esta unidad o un conmutador de pedal externo conectado al conector CTL 3, 4/EXP de esta unidad para controlar el looper.

Colocación del looper en la cadena de efectos

1. **Seleccione la memoria con la que desee usar el looper.**
2. **Siga los pasos descritos en “Colocación de los efectos(P.27)” para colocar el looper en la cadena de efectos.**



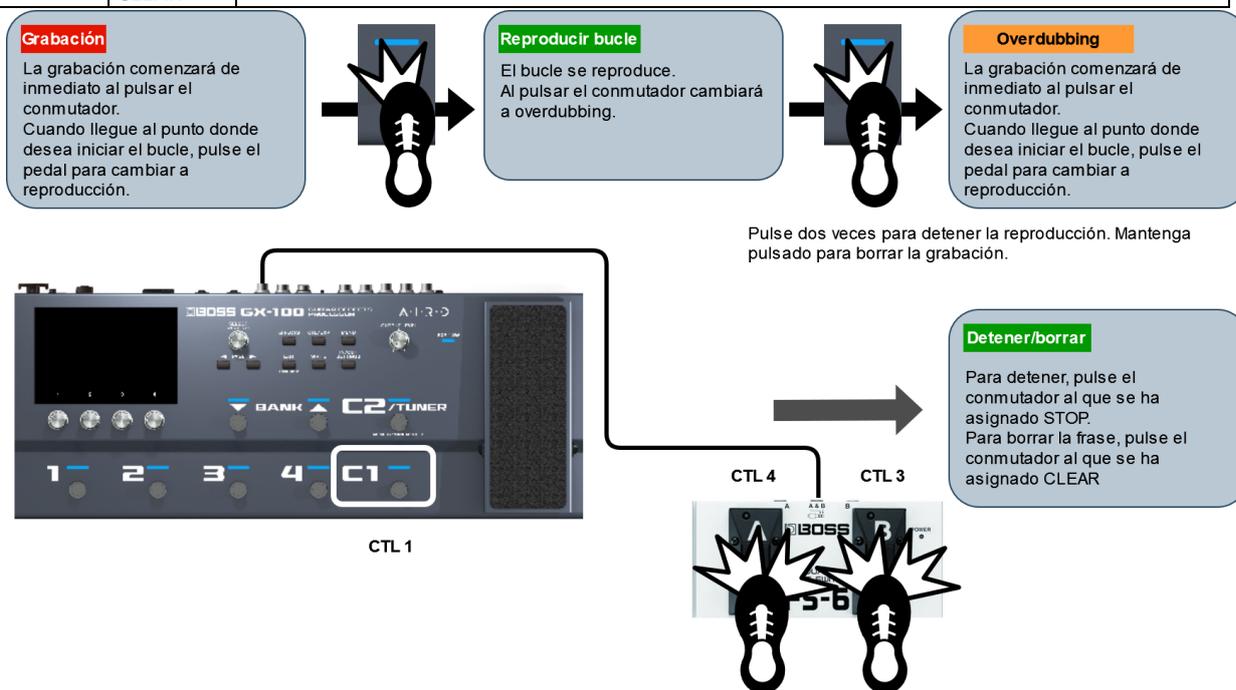
Asignación de funciones del looper a los conmutadores

1. **Siga los pasos descritos en “Asignación de una función(P.51)” para mostrar la pantalla CONTROL FUNCTION.**
2. **Para “CTL 1”, “CTL 3” y “CTL 4”, configure FUNCTION de la siguiente manera.**

CONTROL FUNCTION				
	BANK ▼	BANK ▲	CTL 1	CTL 2
FUNC	BANK ▼	BANK ▲	LOOP CTL	TUNER/MAN
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
	1	2	3	4
FUNC	1	2	3	4
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

CONTROL FUNCTION				
	EXP1 SW		CTL 3	CTL 4
FUNC	OFF		LOOP STOP	LOOP CLEAR
MODE				
PREF	MEMORY		MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV/PEDAL FX	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

Parámetro	Valor	Explicación
CTL 1	LOOPER CTL	Empieza a grabar. Cada vez que se pulsa el conmutador, se alterna entre las operaciones de reproducción y overdubbing. Pulse dos veces para detener la reproducción. Mantenga pulsado para borrar la grabación.
CTL 3	LOOPER STOP	Detiene la grabación o la reproducción.
CTL 4	LOOPER CLEAR	Borra la grabación.

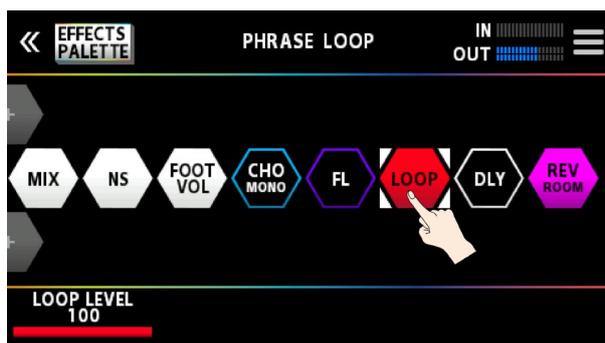


Ajuste del nivel de reproducción en bucle

Si define el nivel de reproducción en 100 (valor predeterminado), el volumen de la interpretación y el de la reproducción en bucle serán idénticos.

Si define el nivel de reproducción en un valor inferior a 100, el volumen de la reproducción será inferior al de la interpretación. En consecuencia, el sonido de la interpretación no quedará sofocado por el sonido de la reproducción en bucle, incluso si se graba varias veces.

1. Siguiendo los pasos descritos en “Procedimiento básico para editar efectos(P.24)”, pulse el icono “ LOOP ” en la pantalla de cadena de efectos.



2. Gire el mando [1] para especificar el valor de “PLAY LEVEL”.

Color del conmutador

Los conmutadores se iluminan en los siguientes colores cuando asigna la función de looper a un conmutador de pedal en esta unidad.

Color	Estado
Rojo	Grabación
Naranja	Overdubbing
Verde	Reproducción
Verde (parpadeando)	Detenido (hay una frase)
Azul	Detenido (no hay ninguna frase)

Lista de mensajes de error

Indicación	Significado
OUT OF RANGE! SET AGAIN.	Aparece cuando el pedal de expresión no está ajustado correctamente durante la calibración.
ASSIGN SETTINGS IS FULL!	Aparece cuando no se puede realizar una asignación de acceso directo porque se han configurado y activado las 20 asignaciones.
CHAIN IS FULL!	Aparece cuando se han colocado 15 efectos en la cadena. Para añadir un efecto nuevo, elimine un efecto existente.
DSP RESOURCE IS FULL! DELETE OR OVERWRITE EXISTING FX.	Aparece cuando los recursos de DSP están llenos. En este caso, debe eliminar un efecto de la cadena.
CAN NOT OVERWRITE!	Aparece cuando no es posible sobrescribir debido a la falta de recursos de DSP. En este caso, debe eliminar otro efecto de la cadena.
THE NUMBER OF SAME FX IS LIMITED TO 9	Solo puede colocar el mismo efecto hasta nueve veces.
USB MIDI OFFLINE	Hay un problema con la conexión del cable USB o MIDI. Compruebe y asegúrese de que el cable no se haya desconectado y de que no presente ningún corte.

Especificaciones principales

Frecuencia de muestreo	48 kHz
Conversión AD	24 bits + método AF * El método AF (Adaptive Focus) es un método patentado de Roland y BOSS que mejora significativamente la relación señal-ruido (S/N) de los convertidores AD y DA.
Conversión DA	24 bits
Procesamiento	Coma flotante de 32 bits
Efectos	154 tipos
Número máximo de efectos	15 + 3 (DIVIDER/MIXER, SEND/RETURN, PHRASE LOOP) * depende de las circunstancias
Memorias	200 (USUARIO) + 100 (PREDETERMINADAS)
Bucle de frase	38 s (MONO) 19 s (ESTÉREO)
Afinador de detección interna	+/-0,1 cent.
Nivel de entrada nominal	INPUT: -10 dBu RETURN: -10 dBu
Nivel de entrada máxima	INPUT: +18 dBu RETURN1: +8 dBu
Impedancia de entrada	INPUT: 1 millón ohmios RETURN: 1 millón ohmios
Nivel de salida nominal	OUTPUT (L/MONO, R): -10 dBu PHONES: -10 dBu SEND: -10 dBu
Impedancia de salida	OUTPUT (L/MONO, R): 1000 ohmios PHONES: 44 ohmios SEND: 1000 ohmios
Impedancia de carga recomendada	OUTPUT (L/MONO, R): 10 000 ohmios o superior PHONES: 44 ohmios o superior SEND: 10 000 ohmios o superior
Controles	Conmutador BANK ▼, conmutador BANK ▲, conmutador CTL1, conmutador CTL2/TUNER, conmutadores 1-4, conmutador POWER, conmutador EXP1, conmutador GND LIFT, botón EFFECTS, botón CTL/EXP, botón MENU, botón EXIT, botón WRITE, botón IN/OUT SETTINGS, botón PAGE, mandos 1-4, mando SELECT, mando OUTPUT LEVEL, pedal EXP1
Pantalla	Pantalla táctil LCD gráfica de color (480 × 272 puntos)
Conectores	Conector INPUT, conectores OUTPUT (L/MONO, R), conector SEND, conector RETURN: tipo telefónico de 1/4" Conector PHONES: tipo telefónico estéreo de 1/4" Conectores CTL3, 4/EXP2 y conector AMP CTL1, 2: tipo telefónico TRS de 1/4" Conectores MIDI (IN, OUT) Puerto USB COMPUTER: tipo USB B Conector Bluetooth ADAPTOR: conector dedicado Conector DC IN
Alimentación	Adaptador de AC
Consumo	1,2 A
Dimensiones	460 (ancho) × 193 (fondo) × 73 (alto) mm Altura máxima: 460 (ancho) × 193 (fondo) × 94 (alto) mm
Peso	3,5 kg
Accesorios	Adaptador de AC (PSB-1U + juego de cables de AC) Manual del usuario

Frecuencia de muestreo	48 kHz
	Folleto "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD"
Opciones (se venden por separado)	Conmutador de pedal: FS-5U, FS-5L, FS-6, FS-7 Pedal de expresión: EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5 Adaptador dual de audio MIDI Bluetooth(R): BT-DUAL

* 0 dBu = 0,775 V_{rms}

* En este documento se describen las especificaciones del producto en el momento de la publicación del documento. Para obtener la información más reciente, visite el sitio web de Roland.

GX-100

Manual de referencia

01

© 2022 Roland Corporation