



GX-100

Manual de referencia

Antes de utilizar esta unidad, lea con atención la información incluida en "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y "NOTAS IMPORTANTES" (en el folleto "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD"). Tras su lectura, guarde el documento o documentos en un lugar accesible para que pueda consultarlos de inmediato si le hiciera falta.

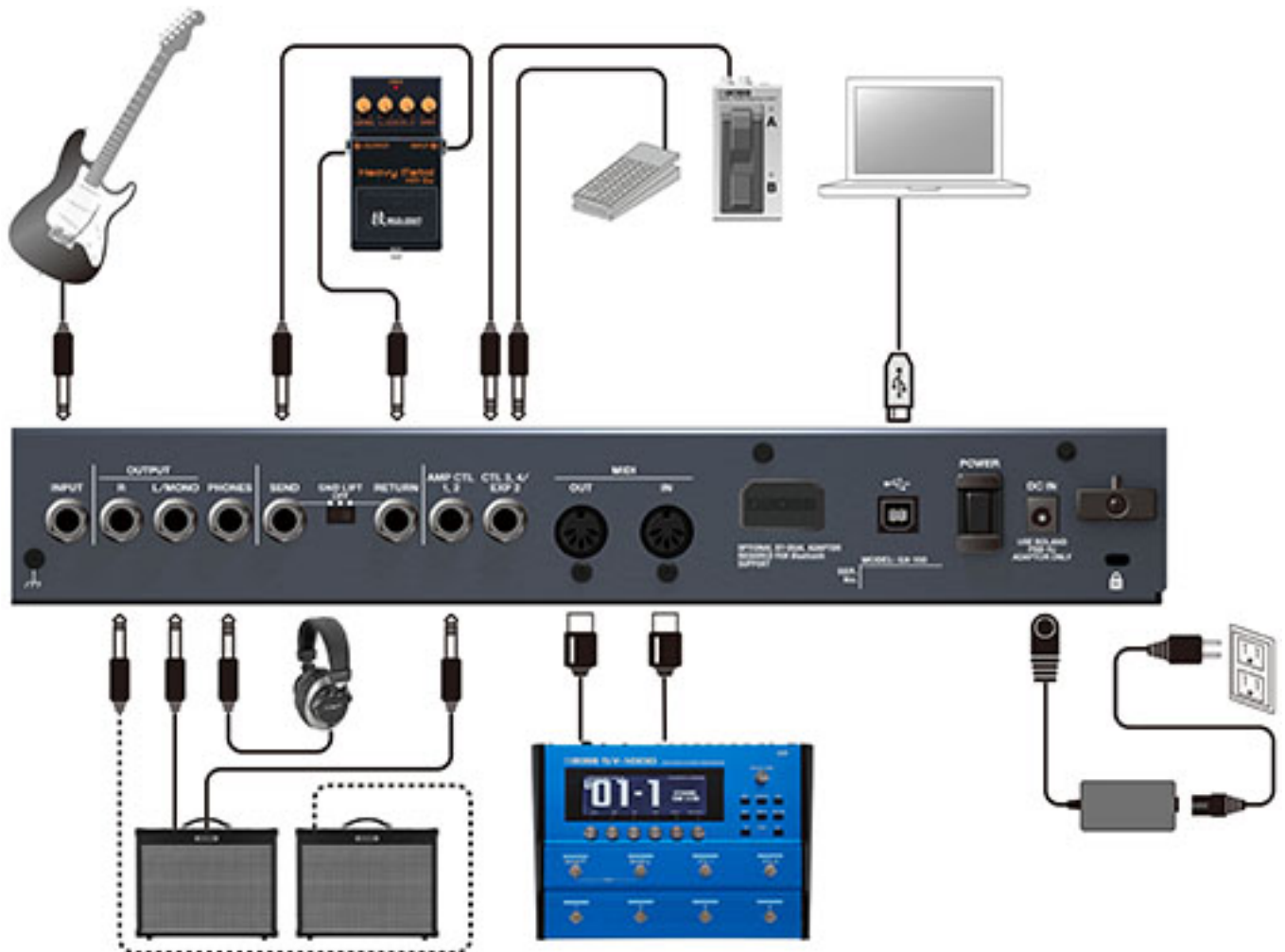
Contenido

Preparación	3	Lista de mensajes de error.....	94
Conexión de equipos	3	Especificaciones principales.....	95
Encendido y apagado de la unidad	4		
Apagado automático de la unidad transcurrido un tiempo (AUTO OFF)	6		
Configuración de la entrada para que coincida con el instrumento que conecta	8		
Denominación de INPUT SETTINGS: 1-10.....	11		
Especificación del tipo de amplificador conectado	12		
Ajuste del volumen	13		
Uso del afinador	13		
Interpretación.....	18		
Selección de una memoria	18		
Selección de una memoria usando conmutadores de pedal en el panel superior	18		
Selección de una memoria usando el panel táctil	18		
Acerca de la pantalla de reproducción	20		
Asignación de parámetros favoritos a los mandos [1]-[4]...	22		
Selección del modo de control	23		
Edición: efectos	28		
Procedimiento básico para editar efectos	28		
Colocación de los efectos	30		
Cambio de tonos sin interrumpir el sonido.....	37		
Conservación de la cola del efecto (Delay, Reverb, etc.) cuando se desactiva (Carryover).....	38		
Guardar una memoria	39		
Edición: MENU	42		
Operaciones básicas del menú	42		
Ajuste del contraste (brillo) de la pantalla	43		
Ajuste de los colores de la pantalla y los conmutadores de pedal	44		
La restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)	46		
Conexión a un ordenador	49		
Conexión con un dispositivo MIDI externo	50		
Conexión inalámbrica con un dispositivo móvil.....	52		
Colocación del BT-DUAL	52		
Escucha del sonido a través de una conexión inalámbrica con un dispositivo móvil	52		
Control del GX-100 desde una aplicación del dispositivo móvil	54		
Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión	55		
Asignación de una función	55		
ASSIGN SETTING	56		
Lista TARGET	61		
Sistema de pedal de expresión virtual (pedal interno / pedal de ondas)	85		
Ajuste del pedal de expresión (calibración del pedal)	86		
Conexión de pedales externos.....	88		
Looper	90		

Preparación



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 a su amplificador de guitarra, mezclador u otro dispositivo externo de audio. Si va a usar una conexión mono, use solo el conector L/MONO.
PHONES	Conecte aquí los 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 se recibe a través del conector RETURN se recibirá 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.

Preparación

Nombre del puerto, conector o clavija	Explicación
CTL3, 4/EXP2	<p>Puede controlar distintos parámetros conectando un pedal de expresión (Roland EV-5, BOSS EV-30, a la venta por separado) o un conmutador de pedal (FS-5U, FS-6 o FS-7, a la venta por separado).</p> <p>* Utilice solo el pedal de expresión especificado. La conexión de pedales de expresión fabricados por terceros puede provocar un mal funcionamiento de esta unidad.</p> <p>* Consulte "Conexión de pedales externos (p. 88)" para ver la configuración del conmutador de pedal (FS-5U, FS-6 o FS-7, se vende por separado).</p>
MIDI IN/OUT	<p>Conecte aquí un dispositivo MIDI externo.</p>
Bluetooth® ADAPTOR	<p>Conecte el Adaptador dual de audio MIDI Bluetooth® (número de pieza BT-DUAL, a la venta por separado) para reproducir música de forma inalámbrica desde un dispositivo móvil, como un teléfono inteligente o una tableta (en adelante, "dispositivo móvil"), o para editar los efectos desde una aplicación específica de su dispositivo móvil.</p> <p>Utilice el control de volumen del reproductor de audio para ajustar el volumen de salida de la señal recibida de los conectores OUTPUT L/MONO, R y PHONES.</p> <p>→ "Conexión inalámbrica con un dispositivo móvil (p. 52)"</p>
↔ (USB COMPUTER)	<p>Use un cable USB para conectar un ordenador e intercambiar datos de audio/MIDI entre el GX-100 y el ordenador.</p>
DC IN	<p>Conecte aquí el adaptador de AC incluido.</p> <p>* Utilice el gancho para el cable para fijar el cable del adaptador de AC como se muestra en la ilustración.</p> 
<p>Terminal de tierra</p> 	<p>Conéctelo a una toma de tierra externa. Debe estar conectado cuando sea necesario.</p>

Encendido y apagado de la unidad

Encendido

* Antes de encender o apagar la unidad, asegúrese siempre de bajar el volumen. Aunque haya bajado el volumen, podría oírse algún sonido al encender o apagar el instrumento. Esto es normal y no indica ningún fallo de funcionamiento.

- 1 **Baje el volumen del dispositivo conectado.**
- 2 **Conecte el equipo a el/los conector/es OUTPUT.**
- 3 **Conecte la guitarra al conector INPUT.**

4 Pulse el botón [POWER] del GX-100 para encender la unidad.

Cuando encienda la unidad, aparecerá la siguiente pantalla.



Si la función de apagado automático (Auto Off) está definida como "OFF", esta pantalla no aparece.

Para cambiar la configuración de la función de apagado automático, pulse <SETUP>. Para obtener más información, consulte "[Apagado automático de la unidad transcurrido un tiempo \(AUTO OFF\)](#) (p. 6) (p. 6)".

5 Si quiere configurarlo más tarde, pulse <EXIT>.

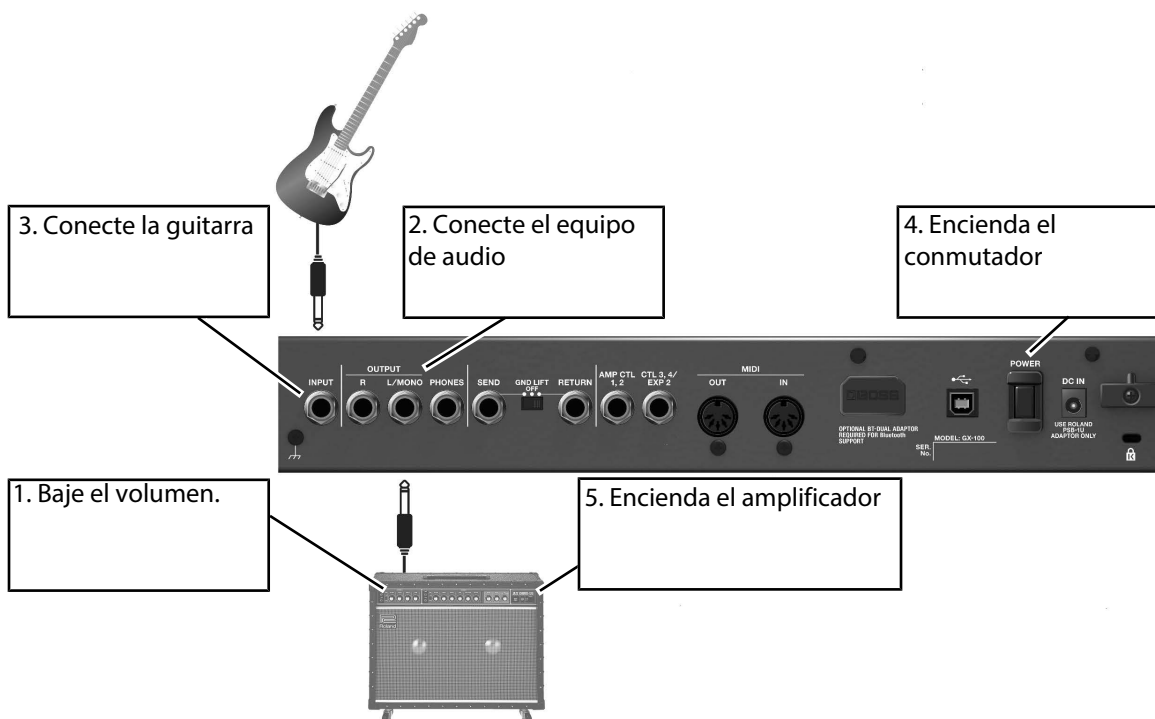
6 Encienda el amplificador.

NOTA

- Las operaciones táctiles no funcionan correctamente si toca 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.
- No presione con fuerza la pantalla usando los dedos o la palma de la mano. Si lo hace, es posible que la unidad no funcione correctamente.

Apagado

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



Apagado automático de la unidad transcurrido un tiempo (AUTO OFF)

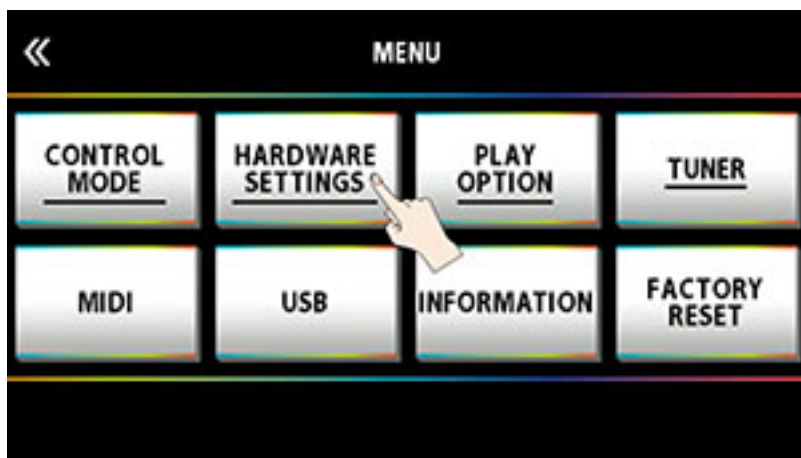
La alimentación de esta unidad se apaga automáticamente para ahorrar energía una vez transcurrido cierto tiempo (20 minutos por defecto) desde la última vez que se utilizó o desde que se accionaron sus botones o controles.

- Si la alimentación se desconecta automáticamente, los datos que no se hayan guardado se pierden. Antes de apagar la unidad, guarde los datos que desee conservar.
- Si no desea que la unidad se apague automáticamente, desactive este ajuste. Tenga en cuenta que, cuando el ajuste está desactivado, la unidad puede consumir más energía.
- Basta con volver a encenderlo después de que se haya apagado automáticamente.

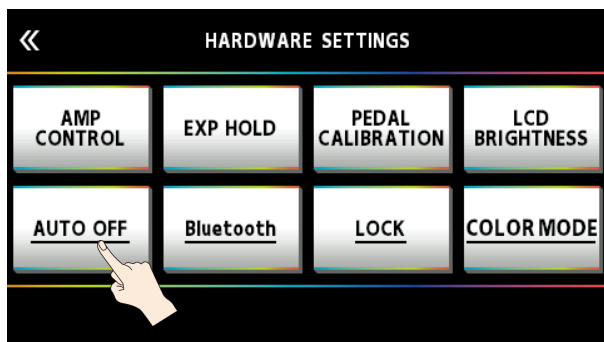
1 Pulse el botón [MENU].



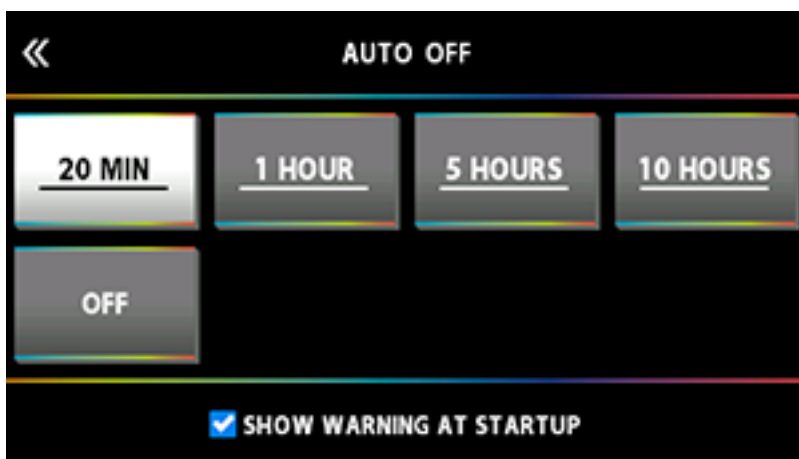
2 Pulse <HARDWARE SETTINGS>.



3 Pulse <AUTO OFF>.



- 4 Toque la pantalla para configurar la función de apagado automático.



Valor	Explicación
OFF	La unidad no se apaga automáticamente.
20 MIN (configuración de fábrica)	La alimentación se apaga automáticamente si no toca el instrumento ni opera la unidad durante un cierto periodo de tiempo (20 min, 1 hora, 5 horas, 10 horas).
1 HOUR	
5 HOURS	
10 HOURS	

Aparece un mensaje de confirmación si selecciona un valor distinto de "20 MIN". Pulse <OK>.

Aparece una de las siguientes pantallas.



- 5 Pulse <EXIT> varias veces para regresar a la pantalla de reproducción.

RECUERDE

Si establece el apagado automático en "20 MIN", "1 HOUR", "5 HOURS" o "10 HOURS", el tiempo restante (en minutos) hasta que la unidad se apague se muestra cinco minutos antes del apagado. Cuando falta un minuto, se inicia una cuenta atrás, como se muestra en pantalla. La pantalla vuelve al estado anterior una vez que utiliza la unidad o toca el instrumento.

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

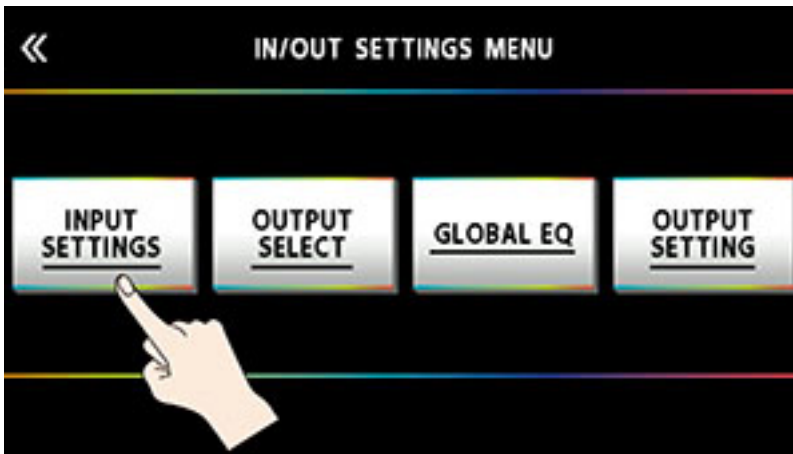
En esta sección, se describe cómo configurar el tipo de instrumento que va a conectar (guitarra/bajo) y cómo ajustar el nivel de entrada para que coincida con el nivel de salida del instrumento.

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]).

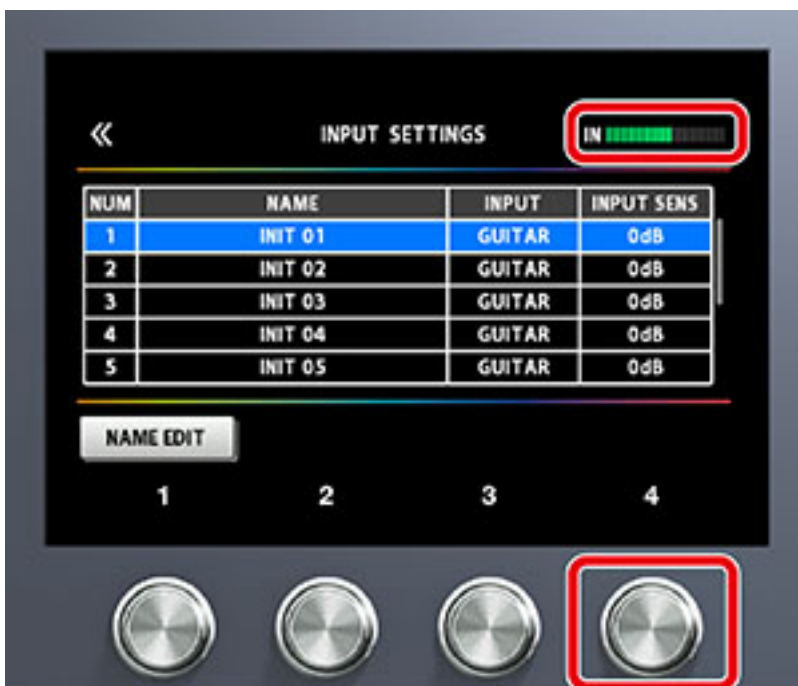


- 3 Gire el mando [3] para seleccionar "GUITAR" o "BASS".



- 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 de nivel amarillo se encienda momentáneamente cuando se rasgue con fuerza una guitarra.



Preparación

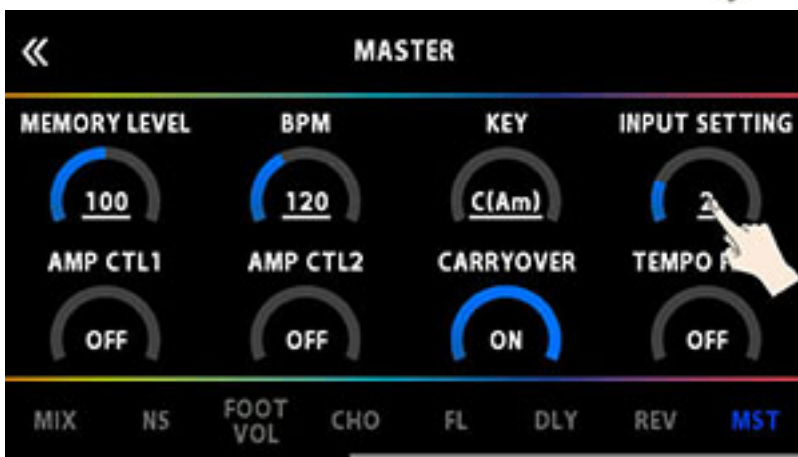
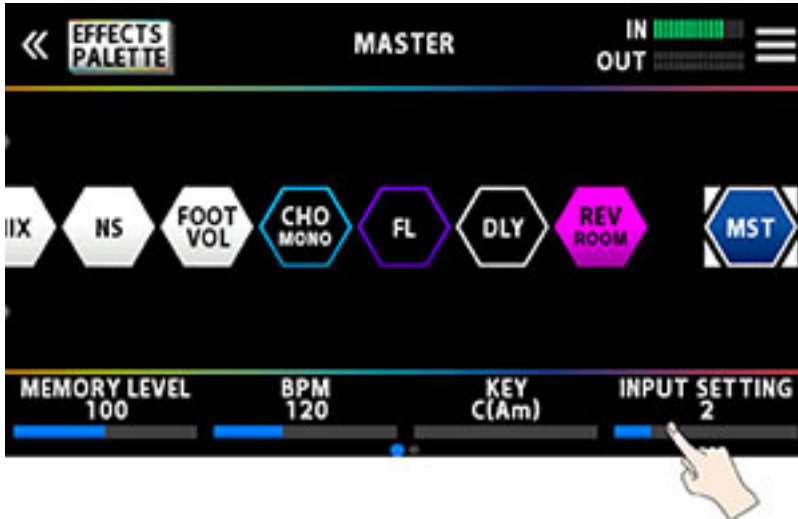
- 5 Para configurar INPUT SETTINGS: 2-10, utilice el mando [1] para seleccionar el ajuste y repita los pasos 3-4.

El ajuste de color azul que se selecciona usando el mando [SELECT] es el que se está utilizando en ese momento (SYSTEM).



RECUERDE

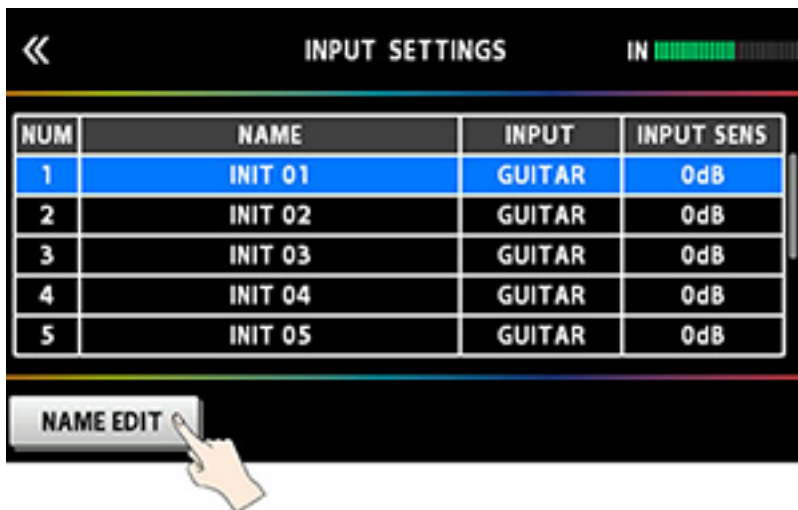
- Puede seleccionar INPUT SETTINGS para cada memoria. Seleccione 1-10 o SYSTEM en INPUT SETTING de MASTER para el último componente de la cadena de efectos.



- Puede nombrar y guardar INPUT SETTINGS: 1-10. Para obtener más información sobre los ajustes, consulte “Denominación de INPUT SETTINGS: 1-10 (p. 11)”.

Denominación de 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 (eliminar).
Pulsar el mando [4]	Inserta un espacio (insertar).
Girar el mando [SELECT]	Cambia el carácter.
Pulsar el botón PAGE [◀][▶].	Mueve el cursor.
Pulsar <DELETE ALL>	Elimina todos los caracteres.

- 3 Pulse <EXEC: [WRITE]>.

RECUERDE

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

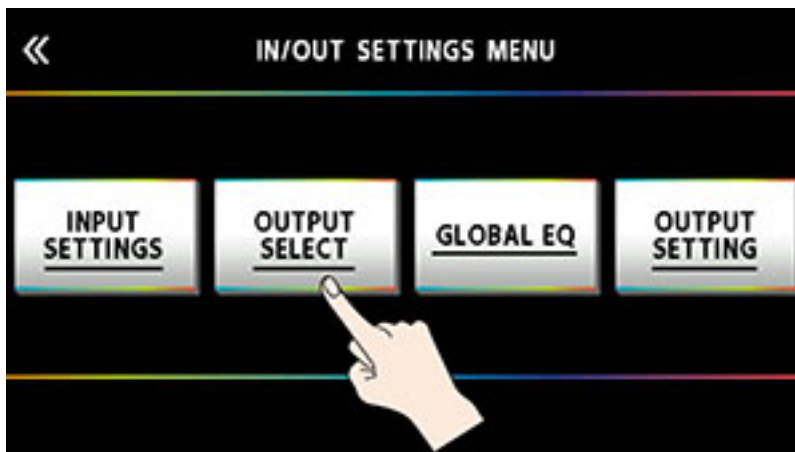


Especificación del tipo de amplificador conectado

- 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 "GX-100 Parameter Guide" (en el sitio web de BOSS).

RECUERDE

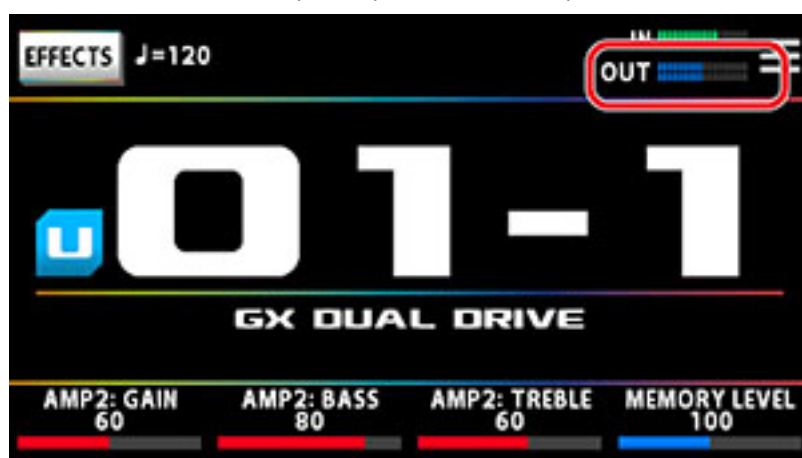
Para aprovechar al máximo las capacidades del GX-100, es recomendable conectarlo a una entrada que no se vea afectada por un preamplificador; por ejemplo, debería conectarlo a un conector RETURN en lugar de al conector de entrada de la guitarra, pues este se ve afectado por el preamplificador del amplificador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

Ajuste del volumen

Use el mando [OUTPUT LEVEL] para ajustar el volumen global de esta unidad.



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



Uso 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.

Preparación

- 1 Pulse el conmutador [C2/TUNER].



Aparece la pantalla del afinador.

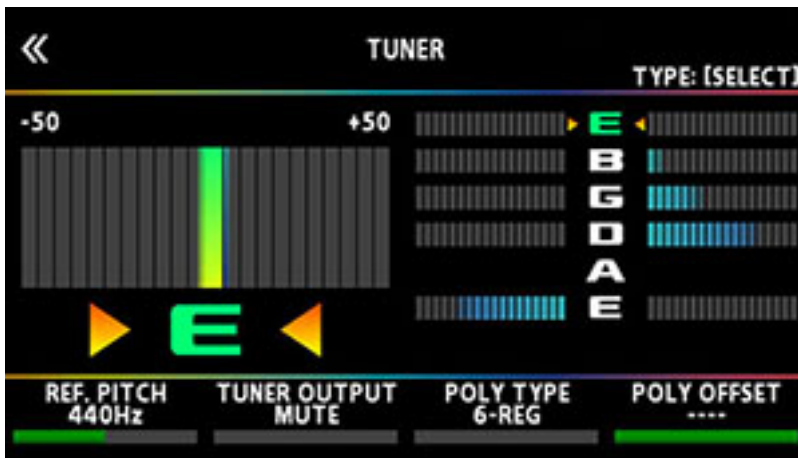
RECUERDE

- También puede iniciar el afinador desde la pantalla de reproducción pulsando el botón PAGE [◀].
→ [“Acerca de la pantalla de reproducción \(p. 20\)”](#)
- Con los ajustes de fábrica, puede mover el pedal de expresión al ajuste mínimo para iniciar el afinador. Consulte [“Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión \(p. 55\)”](#) para saber cómo asignar una función diferente.

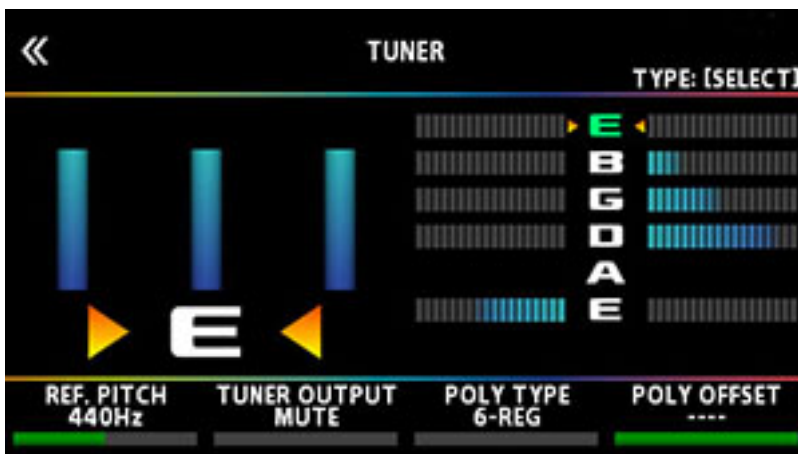
Cambio de la pantalla del afinador

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

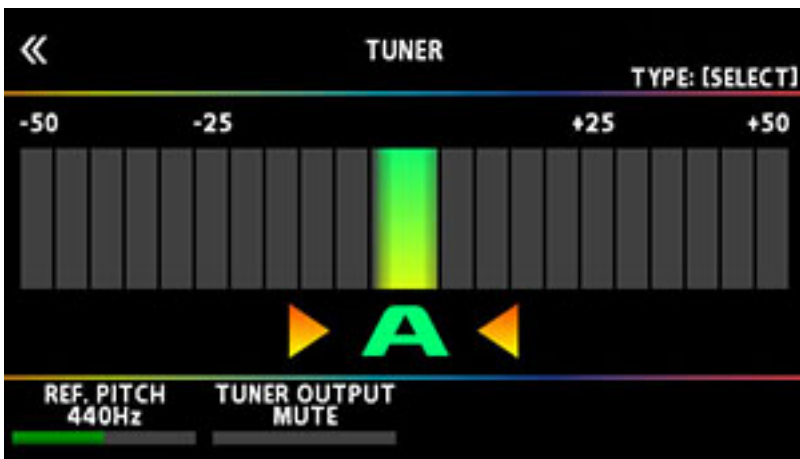
Pantalla monofónica (normal)/polifónica



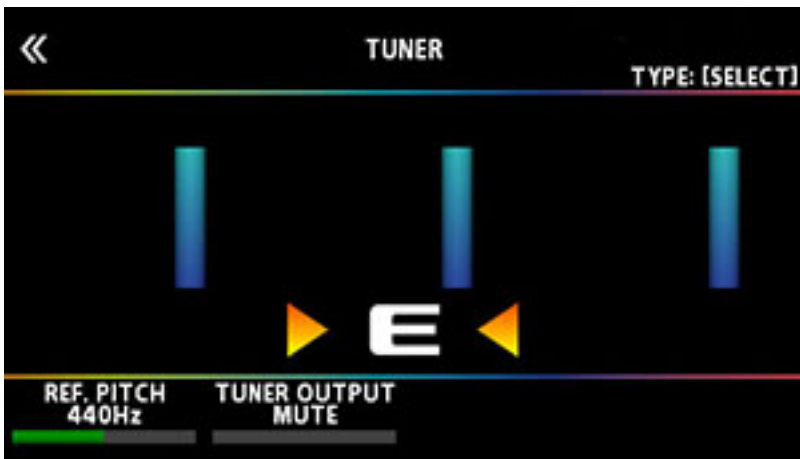
Pantalla monofónica (difusión)/polifónica



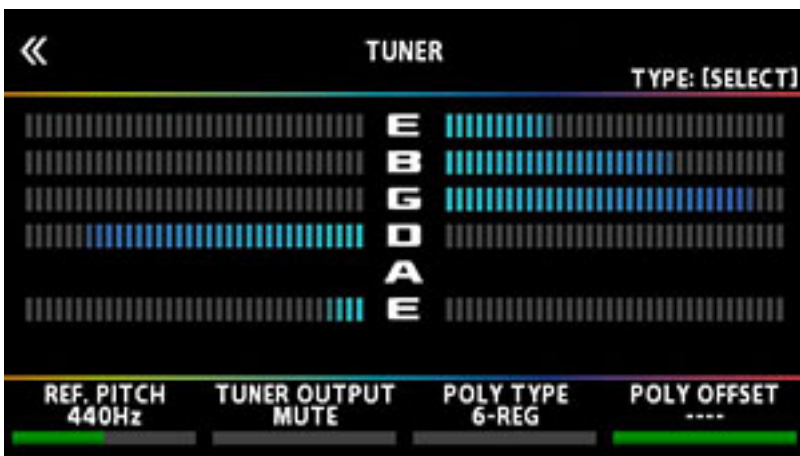
Pantalla monofónica (normal)



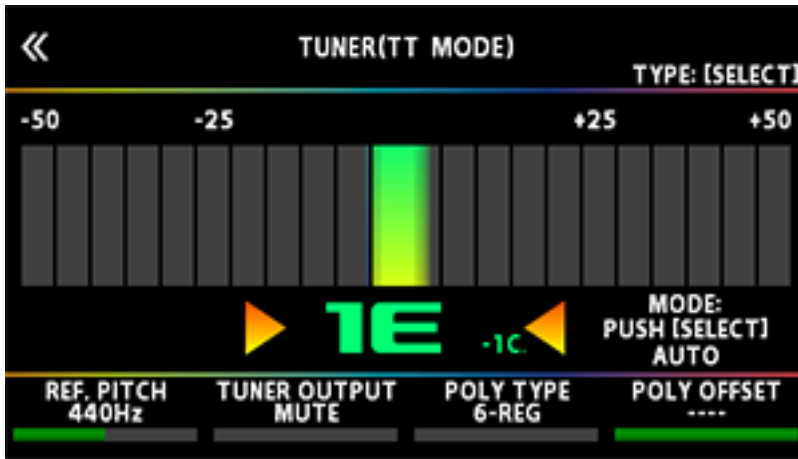
Pantalla monofónica (difusión)



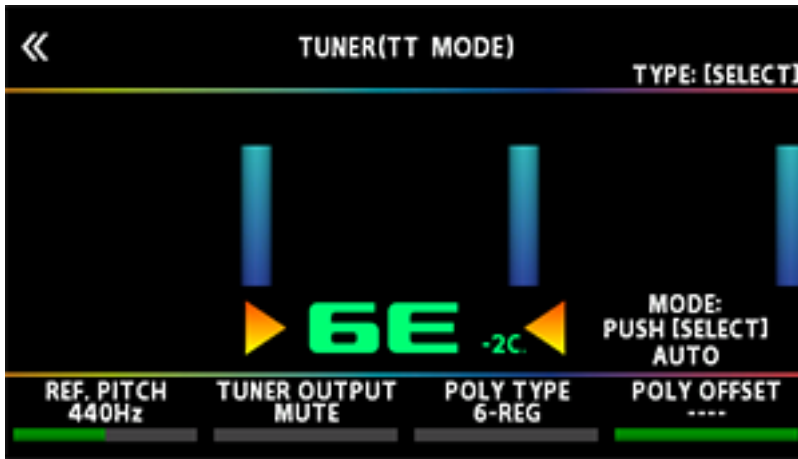
Pantalla polifónica



Pantalla de temperamento verdadero (normal)*



Pantalla de temperamento verdadero (difusión)*



* Este modo de afinación está pensado para guitarras que utilizan temperamento verdadero.

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.

Mando	Parámetro	Valor	Explicación
[4]	POLY OFFSET	-5--1, ----	Ajusta el tono de referencia del afinador polifónico en unidades de semitono con respecto a la afinación estándar.

Interpretación

En esta sección, se describen las operaciones básicas durante la interpretación, 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”.

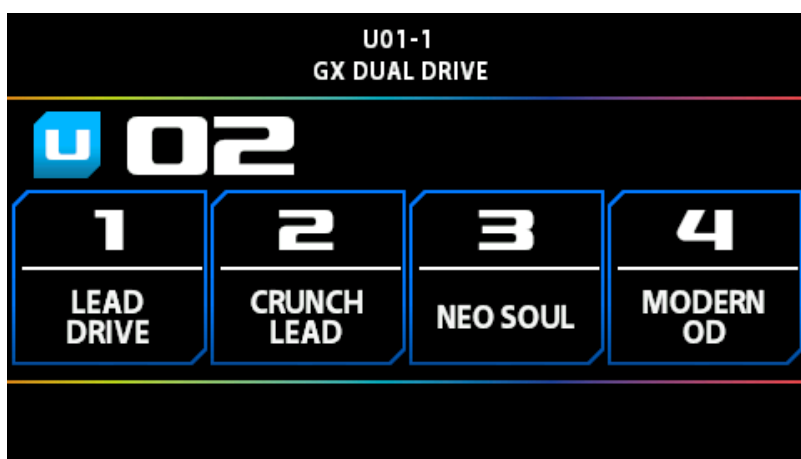
Por su parte, un grupo de tres memorias se denomina “banco”.

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

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

- 1 Utilice los conmutadores BANK [▼] y BANK[▲] para seleccionar un banco.

El siguiente banco y las memorias aparecen en una ventana emergente, como se muestra a continuación.

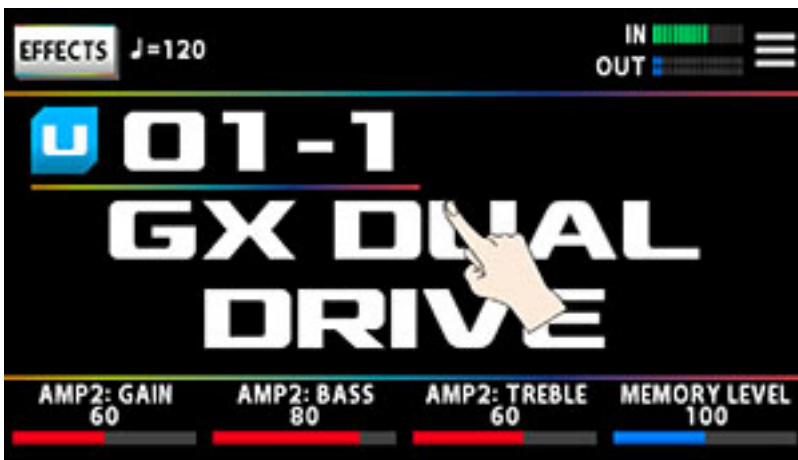
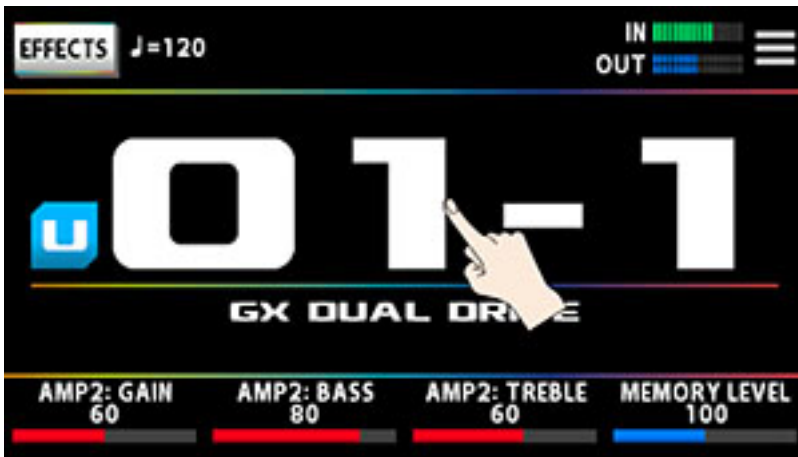


- 2 Use los conmutadores [1]-[4] para seleccionar una memoria incluida en el banco seleccionado.

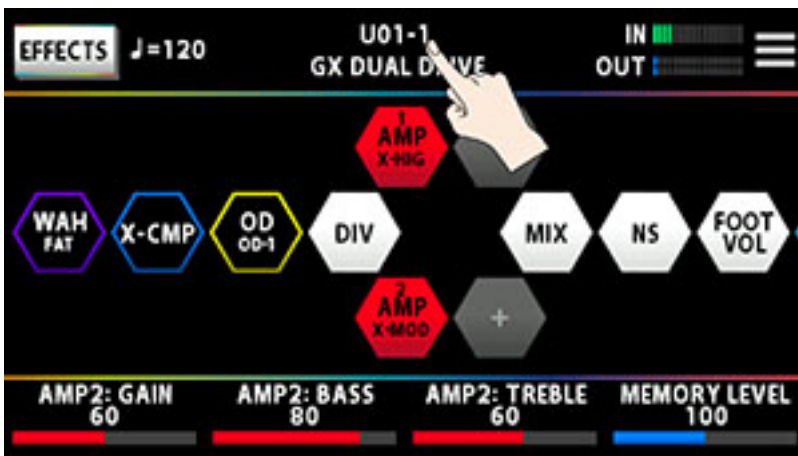
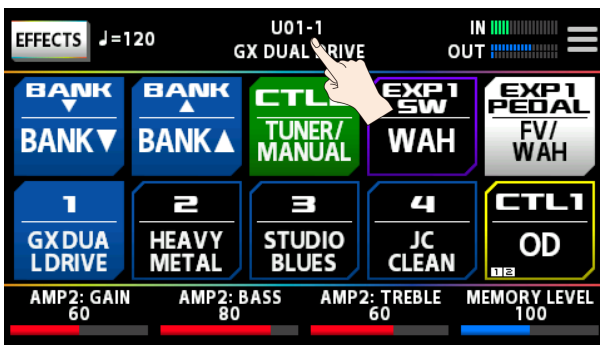


Selección de una memoria usando el panel táctil

Puede deslizar el dedo sobre el número de memoria horizontal o verticalmente para alternar entre memorias en la pantalla de reproducción que aparece cuando se enciende la unidad.



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



Interpretación

RECUERDE

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

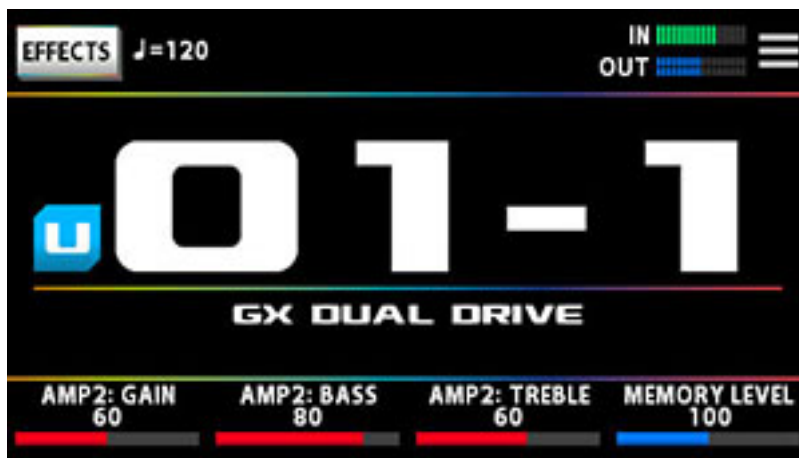
Acerca de la pantalla de reproducción

La pantalla que aparece tras encender la unidad se conoce como “pantalla de reproducción”.

Puede pulsar los botones PAGE [◀] [▶] para alternar entre los modos de pantalla desde la pantalla de reproducción (afinador ↔ modo de pantalla de número de memoria ↔ modo de pantalla de nombre de memoria ↔ modo de control ↔ modo de cadena).



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

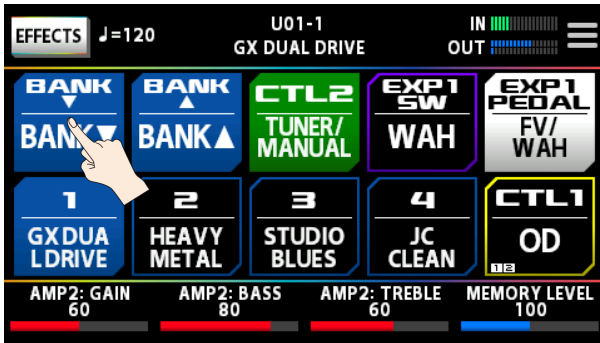


Modo de visualización de nombre de la memoria



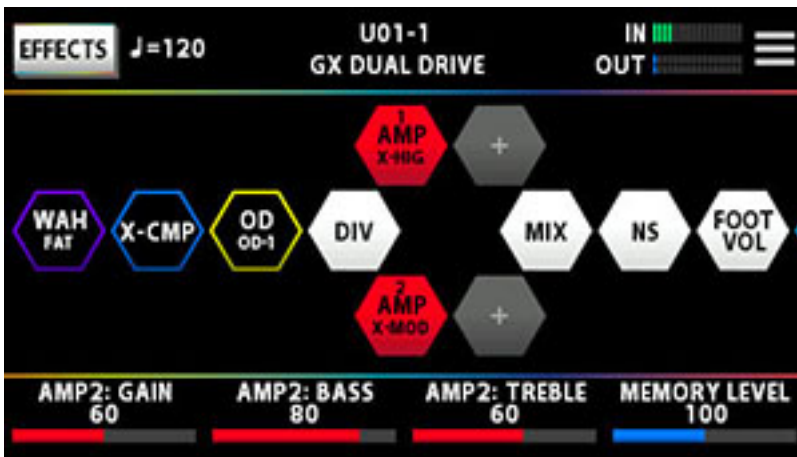
Modo de control

Puede pulsar la pantalla para alternar entre bancos y memorias y accionar las distintas funciones, igual que cuando usa los conmutadores de pedal en el panel superior.



Modo de cadena

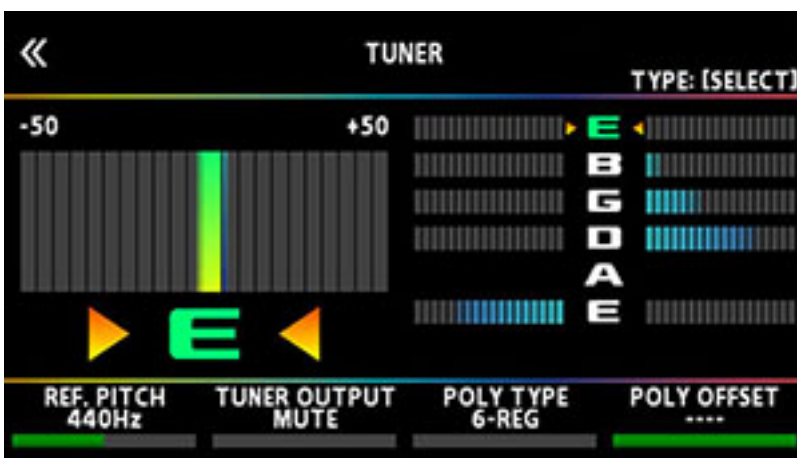
Muestra cómo se organizan los efectos correspondientes a la memoria seleccionada.



* 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 [EFFECTS] para acceder al modo de edición. Para obtener más información, consulte "Procedimiento básico para editar efectos (p. 28)".

Modo de afinador

Desde el modo de pantalla de 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.



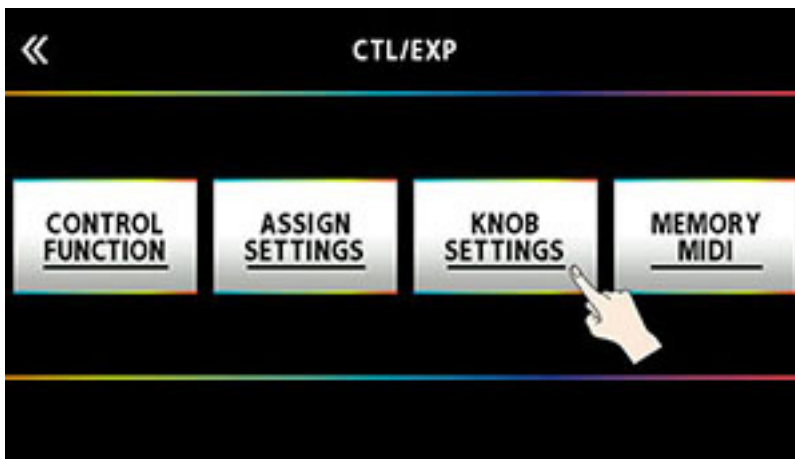
Asignación de parámetros favoritos a los mandos [1]-[4]

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 saber qué parámetros puede configurar, consulte "Lista TARGET (p. 61)".

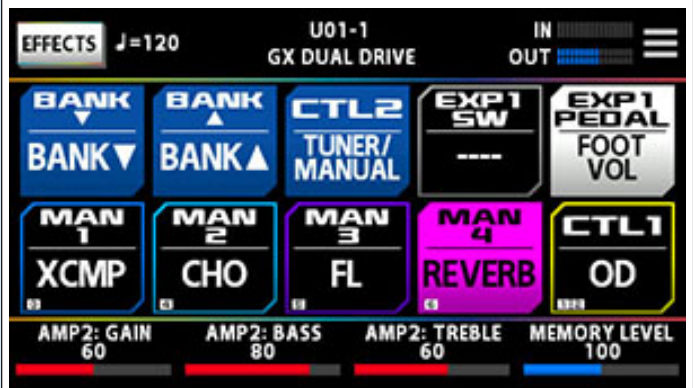
Selección del modo de control

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)	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. * 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)	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.



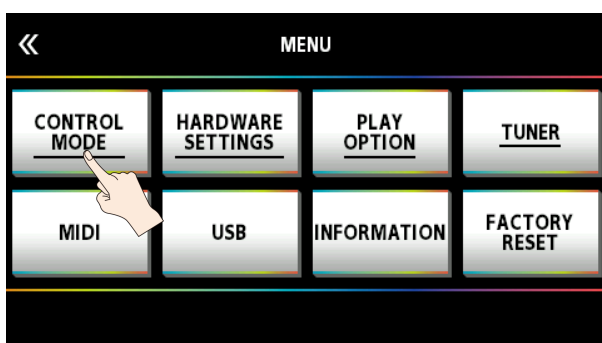
RECUERDE

También puede seguir los pasos de "Operaciones básicas del menú (p. 42)" para cambiar el modo de control.

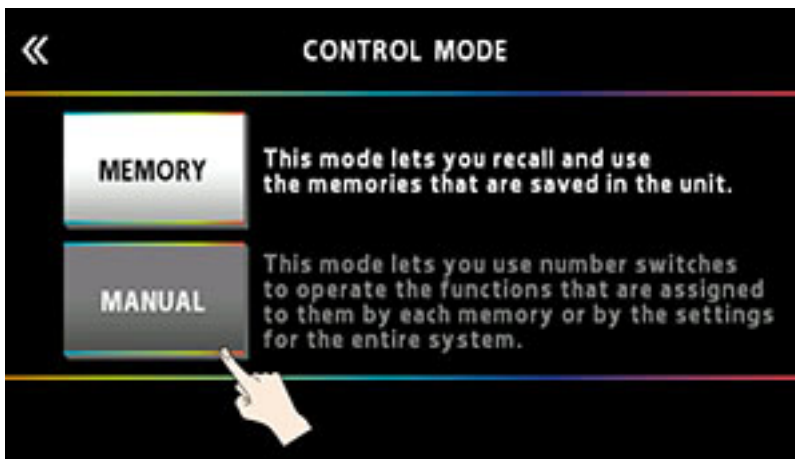
- 1 Pulse el botón [MENU].



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



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



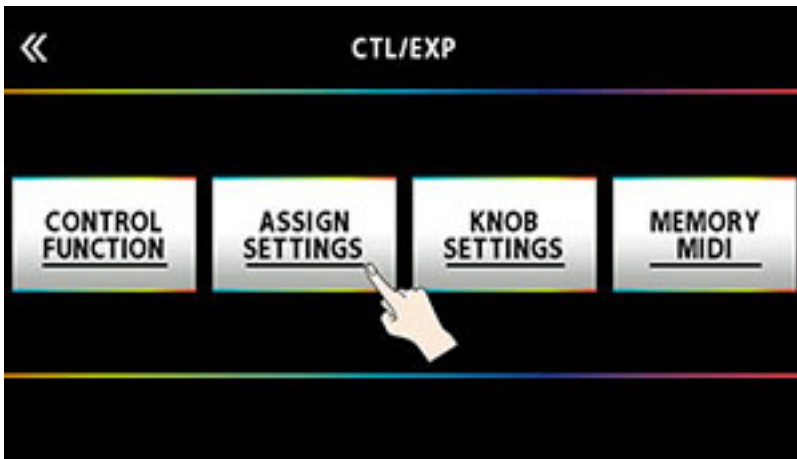
Asignación de los conmutadores en modo manual

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

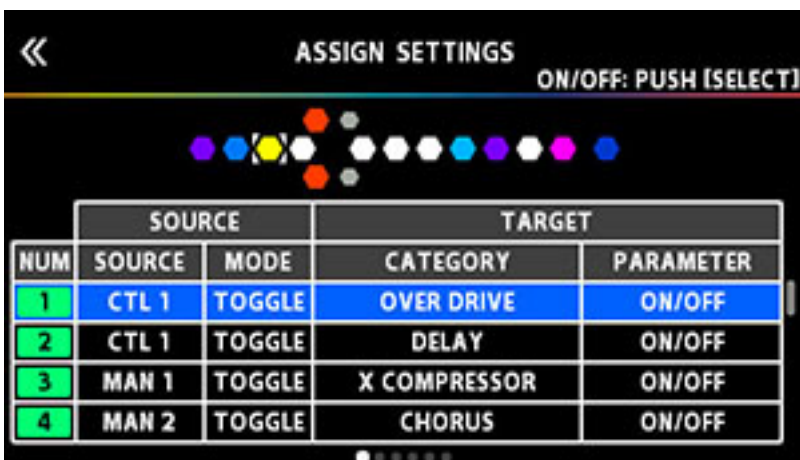
- 1 Pulse el botón [CTL/EXP].



- 2 Pulse <ASSIGN SETTINGS>.

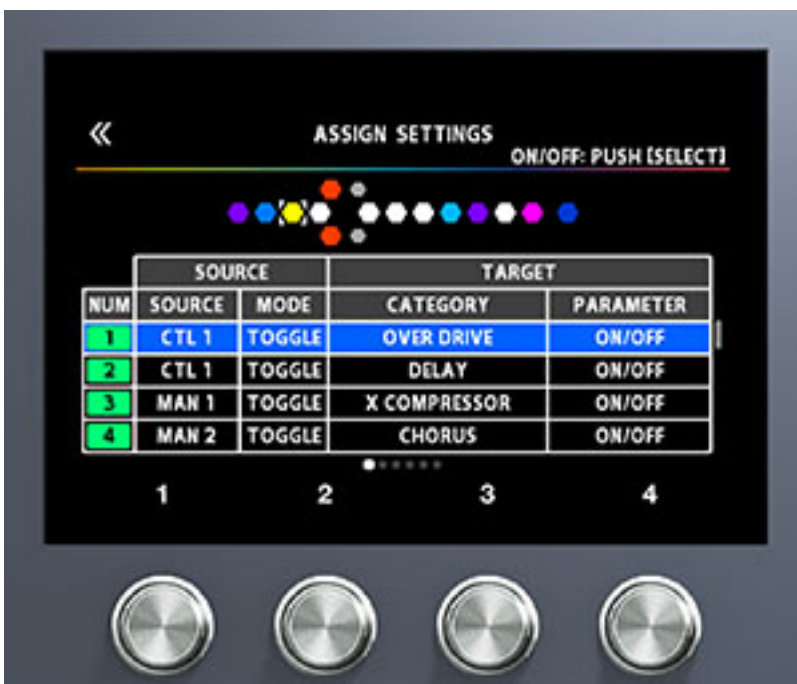


Aparece la pantalla ASSIGN SETTINGS.



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

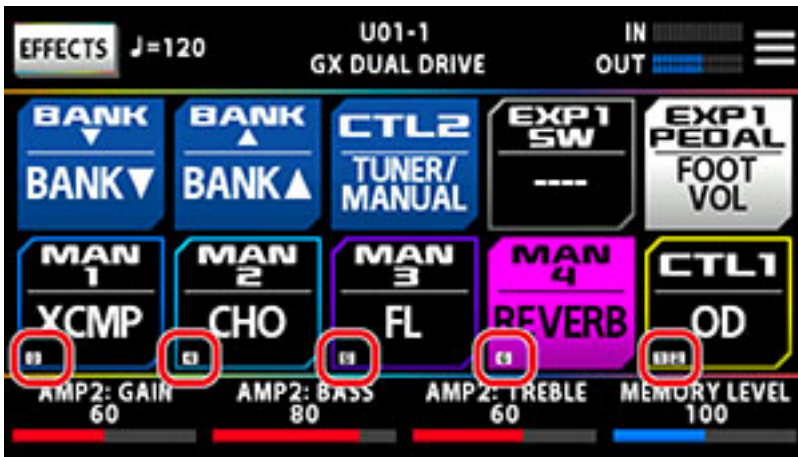
Al girar el mando, el elemento seleccionado se moverá verticalmente.



- 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 que desea 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 ASSIGN NUMBER (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 “ASSIGN SETTING (p. 56)”.

Edición: efectos

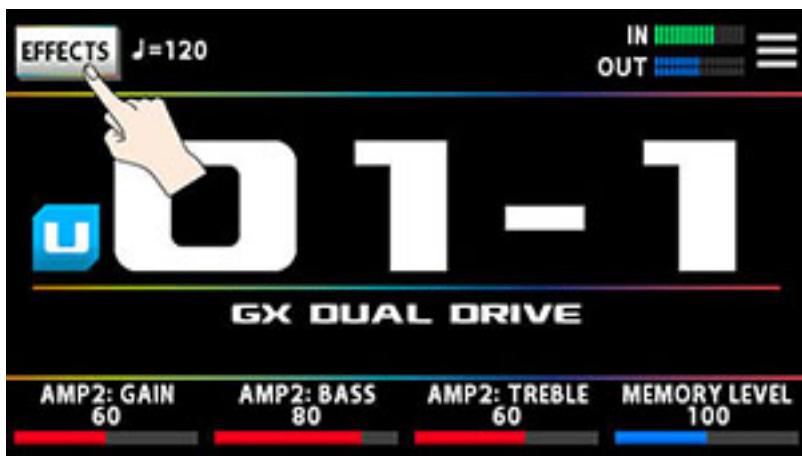
En esta sección, se explica cómo organizar los efectos, cómo editar efectos individuales, cómo almacenarlos en la memoria después de editarlos, etc.

Procedimiento básico para editar efectos

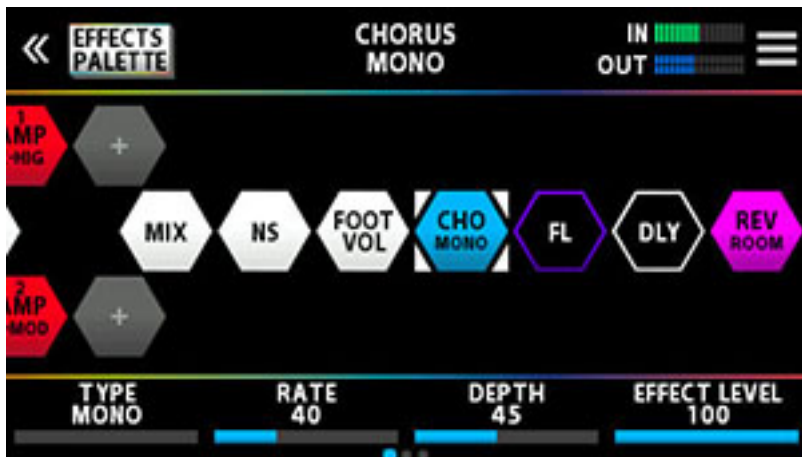
Pantalla de cadena de efectos

La pantalla de cadena 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 abrir la pantalla de cadena de efectos pulsando el botón [EFFECTS].

- 2 Pulse el icono del efecto que desea editar.

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

On

Off



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 alternar 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 <≡> en la parte superior derecha de la pantalla.



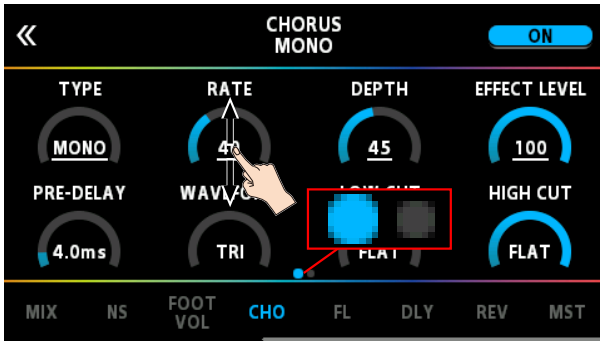
- 3 Pulse <KNOB VIEW> (o pulse el mando [4]).

Aparece la pantalla de edición (KNOB VIEW).

RECUERDE

Para visualizar la pantalla de edición (KNOB VIEW), también puede pulsar el icono del efecto que desea editar en el paso 1 y mantener 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 alternar 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

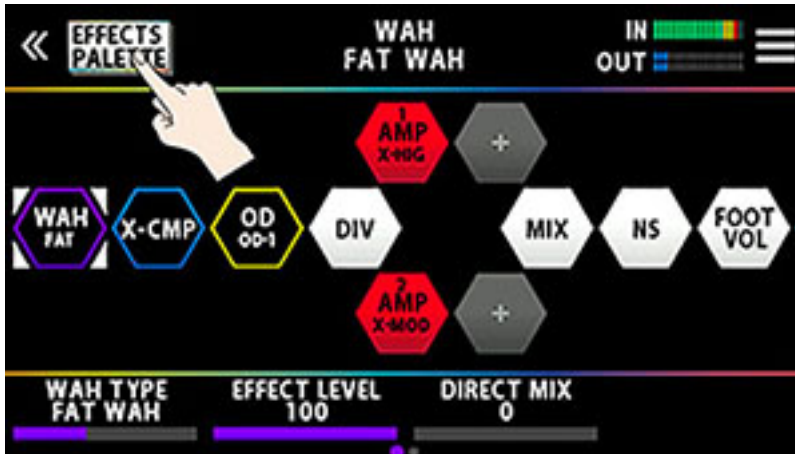
Tipo	Límite máximo de efectos que se pueden colocar
Mismo efecto	9
AMP	2
LOOPER	1
DIVIDER/MIXER	1
SEND/RETURN	1

RECUERDE

Debido a los límites de capacidad del DSP, es posible que no pueda insertar ni sobrescribir un efecto, aunque 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.

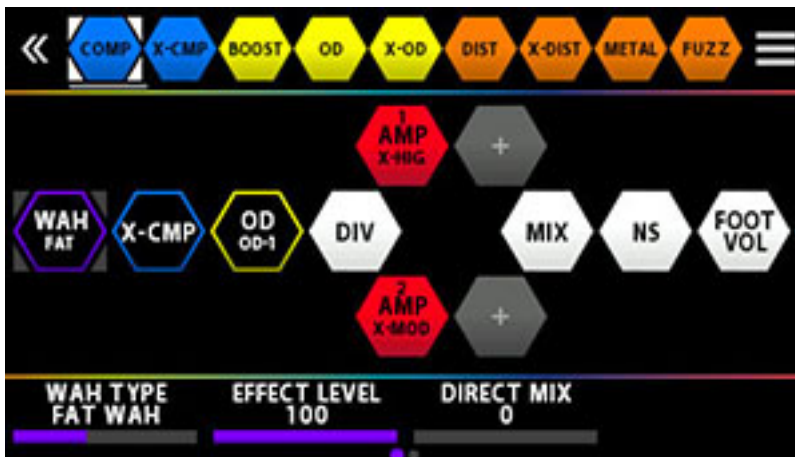
Adición de efectos en la cadena (insertar)

- 1 Pulse <EFFECTS PALETTE>.



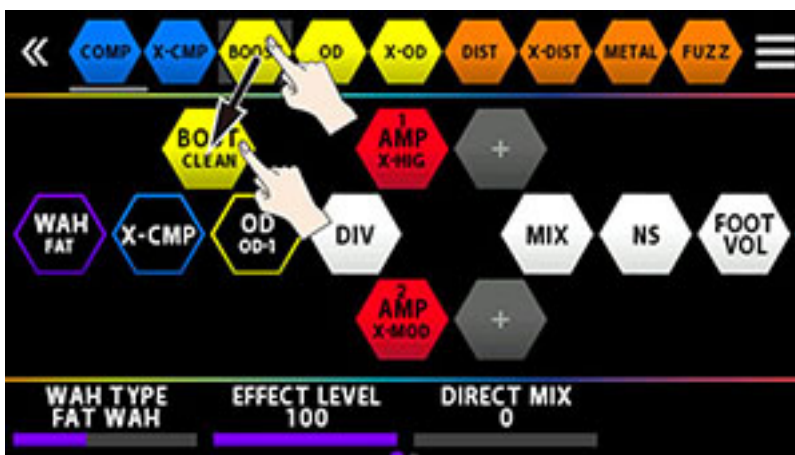
Los iconos que representan todos los efectos que puede utilizar en el GX-100 se muestran en la fila superior (paleta) de la pantalla.

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

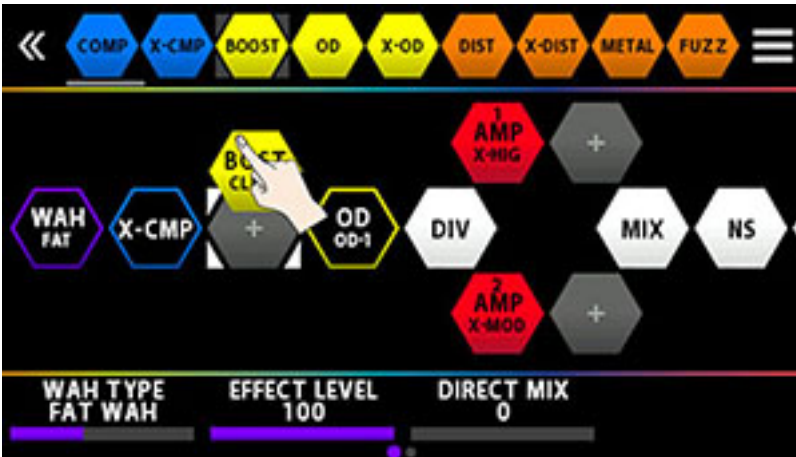


- 2 Arrastre el icono de los efectos desde la paleta hasta la posición deseada en el centro de la pantalla (la cadena de efectos).

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



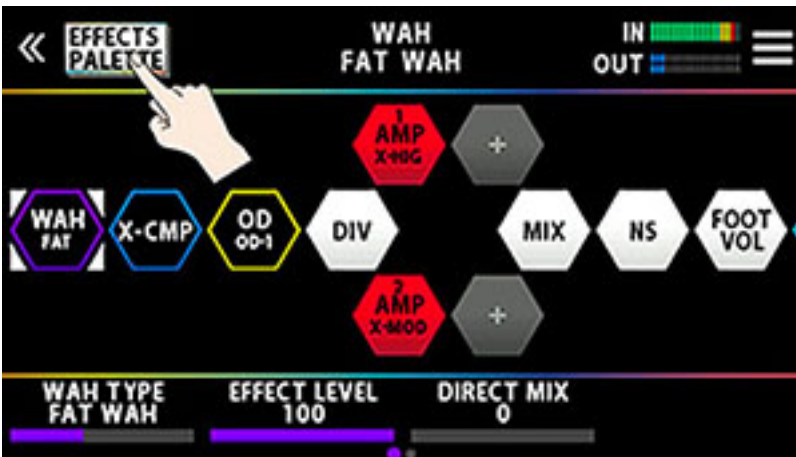
- 3 Cuando aparezca el icono "+", levante el dedo que esté usando para arrastrar el icono.



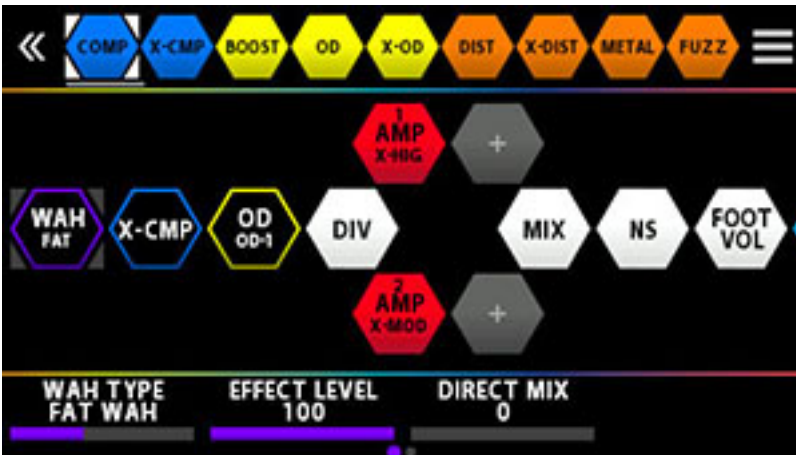
De esta forma, se coloca BOOST entre X-COMP y OD.

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

- 1 Pulse <EFFECTS PALETTE>.

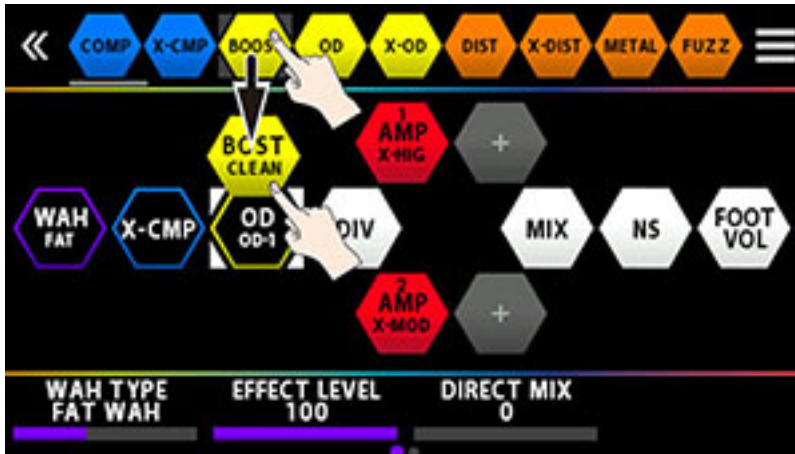


Los iconos que representan todos los efectos que puede utilizar en el GX-100 se muestran en la fila superior de la pantalla.

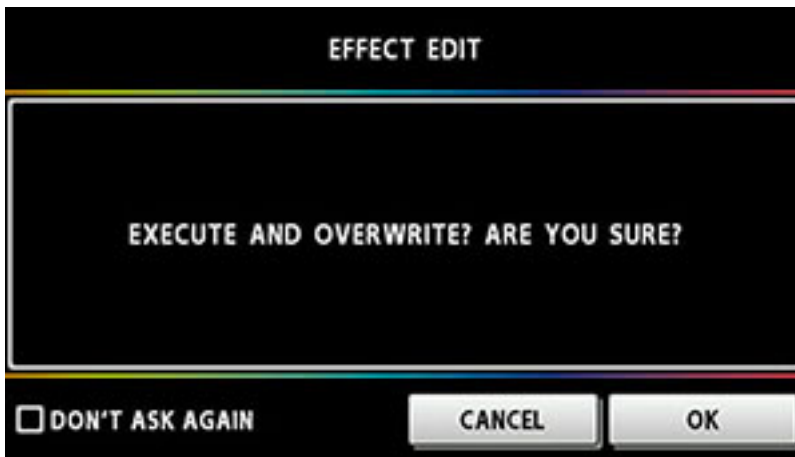


- 2 Arrastre un icono de efecto desde la fila superior de la pantalla hasta la parte superior del efecto que desea sustituir.

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

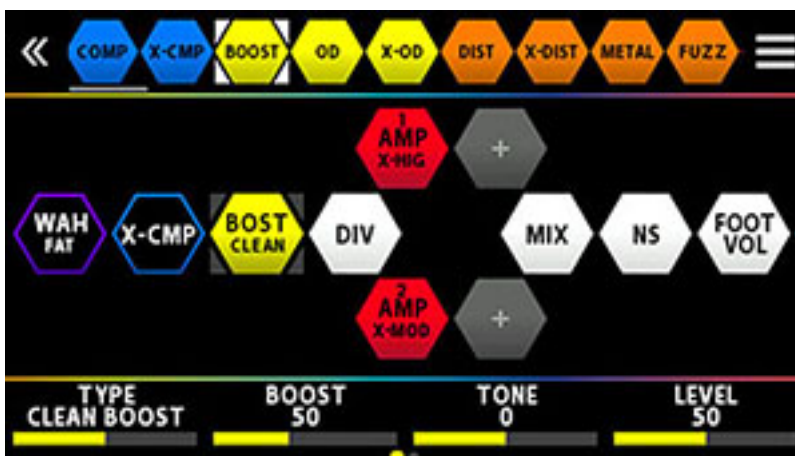


Aparece un mensaje de confirmación una vez que suelta el dedo.



- 3 Pulse <OK>.

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

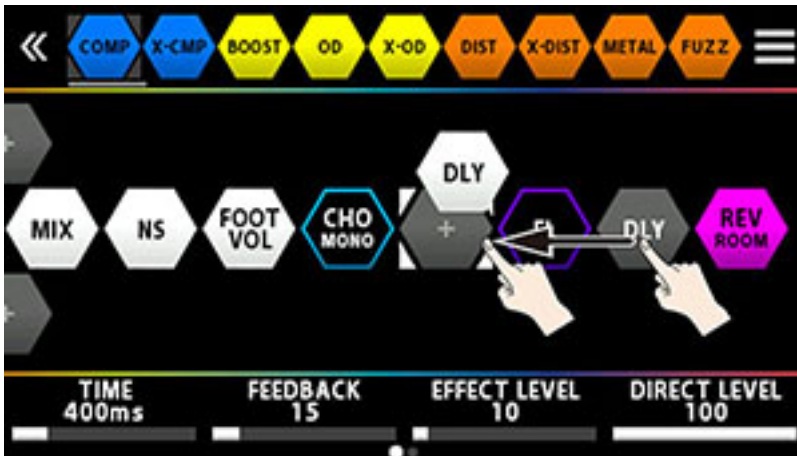


RECUERDE

- 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, seleccione la casilla ☐ y a continuación pulse <OK> si desea eliminar la acción 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.



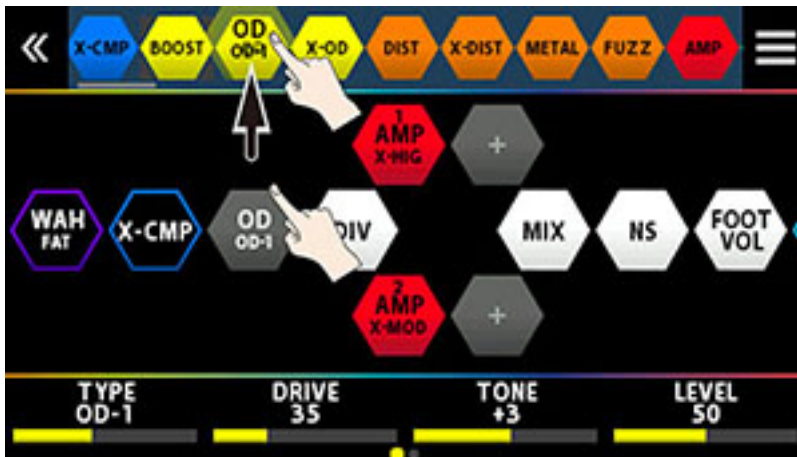
RECUERDE

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.

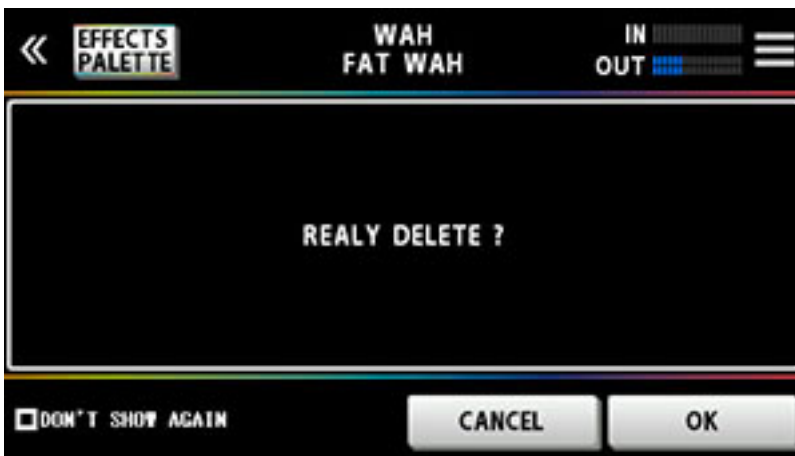
- 1 Pulse el icono del efecto que quiera eliminar en la cadena de efectos, que se muestra en el centro de la pantalla.

- 2 Pulse  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, seleccione la casilla y a continuación pulse <OK> si desea eliminar la acción sin ver el mensaje de confirmación la próxima vez.

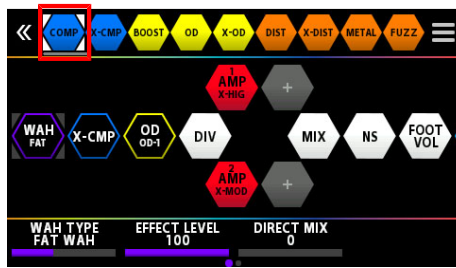
Reorganización de efectos mediante botones o mandos

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

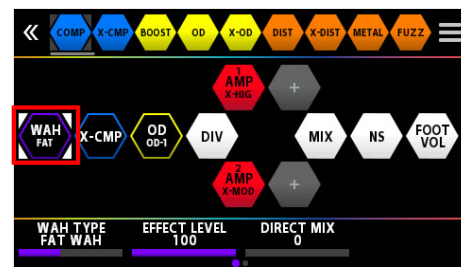
Inserción

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

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



La cadena está activa (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.

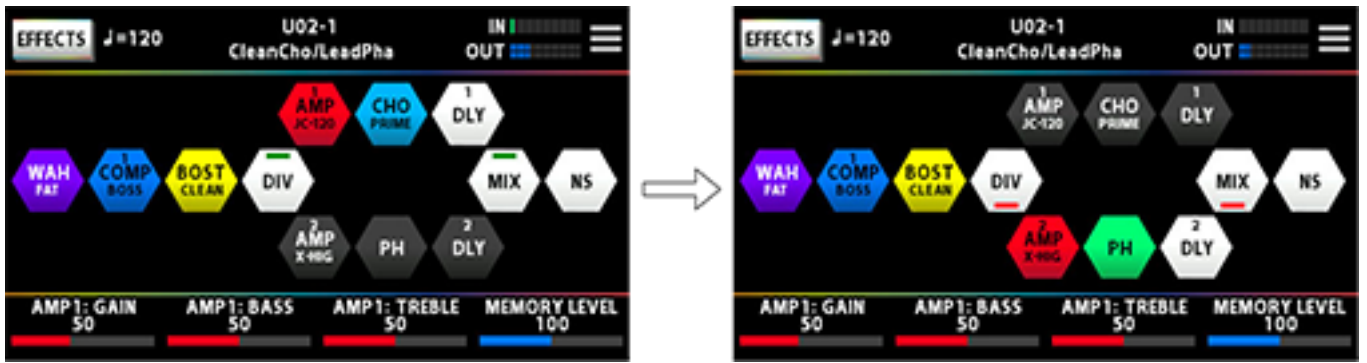
Cambio de tonos sin interrumpir el sonido

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:

Pasar de un sonido nítido, que usa los efectos Chorus y Heavy Delay, a un sonido de alta ganancia 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.

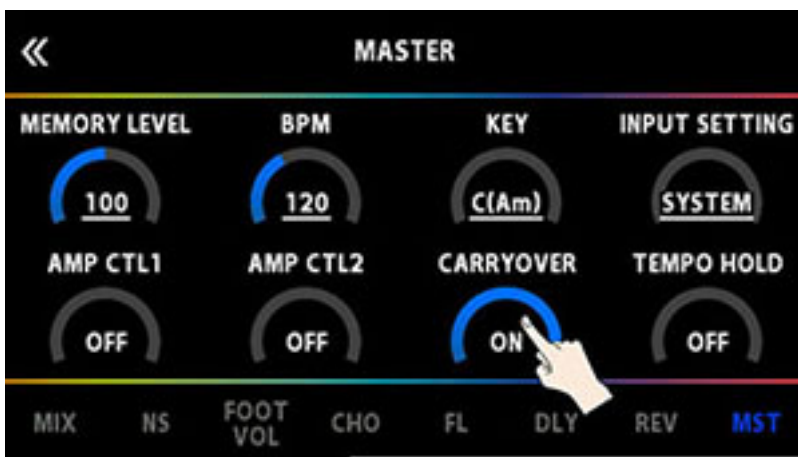
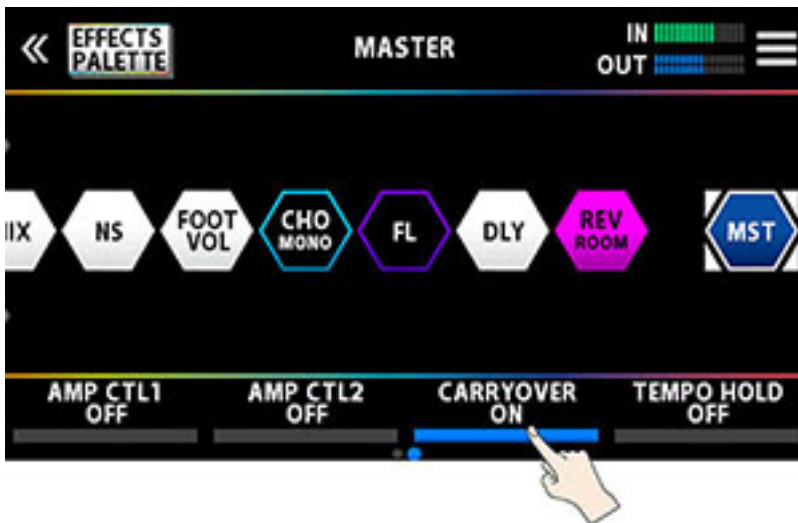
Conservación de la cola del efecto (Delay, Reverb, etc.) cuando se desactiva (Carryover)

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

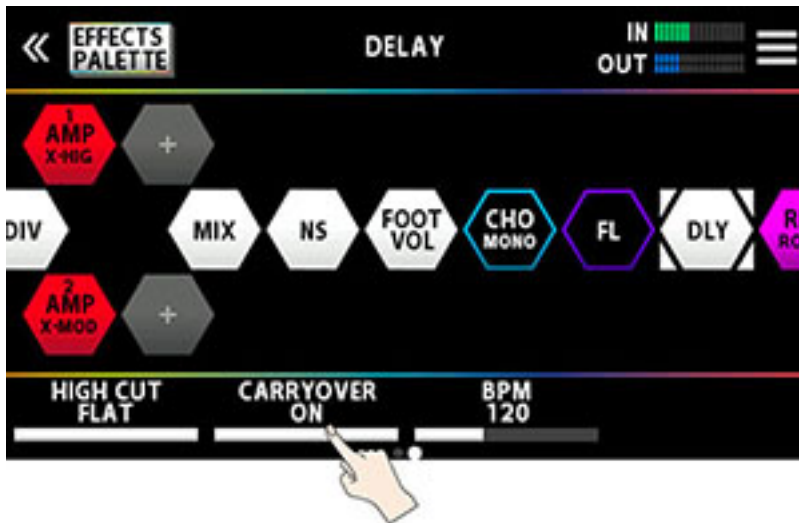
Para activar la función Carryover de los efectos Delay y Reverb (incluidos en la memoria que utilizó antes del cambio) después de haber cambiado a una memoria diferente, realice los siguientes ajustes.

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



Activación de la función Carryover al cambiar los tonos dentro de una memoria

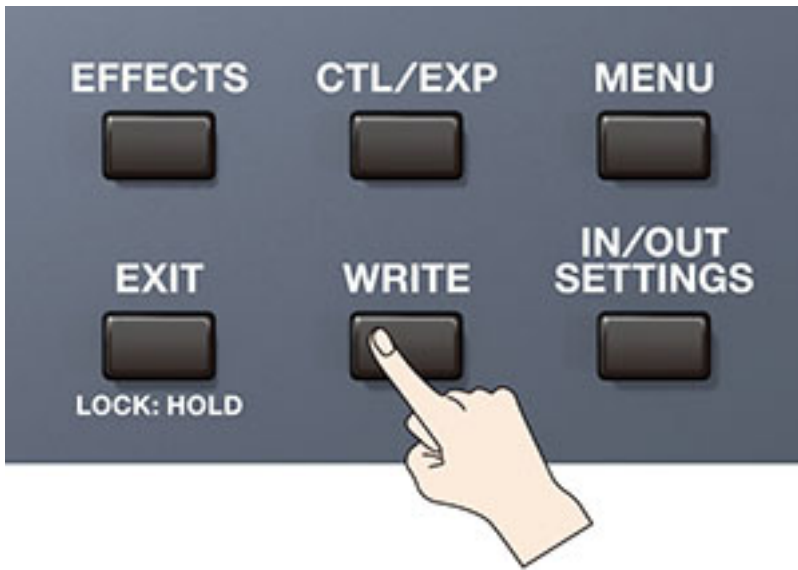
Cuando usa los conmutadores de una sola memoria que se asignaron en modo manual o mediante CTRL FUNCTION para desactivar las funciones Delay o Reverb, la función Carryover se activa una vez que activa los parámetros de CARRYOVER individuales para la función Delay o Reverb en cuestión.



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.

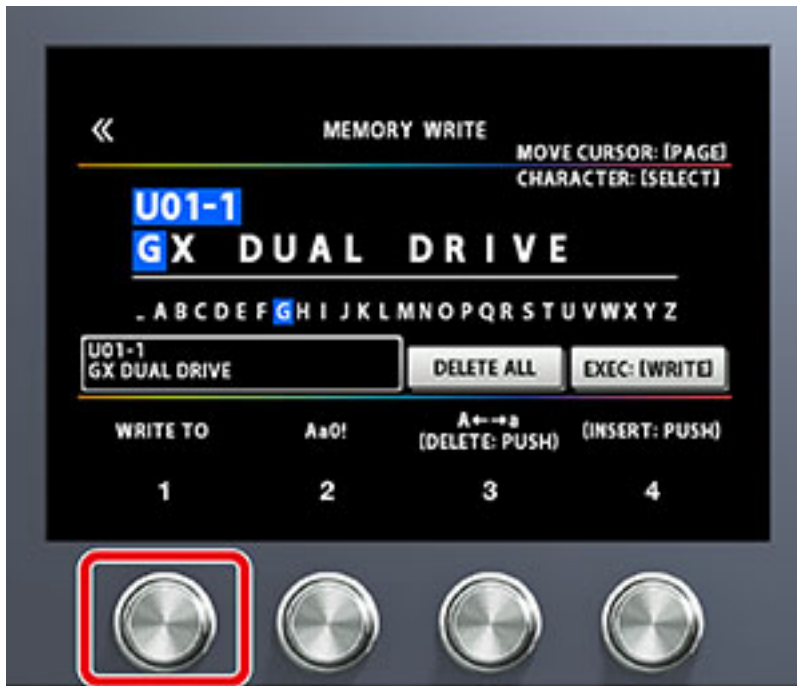
- 1 Pulse el botón [WRITE].



- 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 pasar de un banco a otro.

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 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 (eliminar).
Girar el mando [SELECT]	Cambia el carácter.
Pulsar el mando [4]	Inserta un espacio (insertar).
Pulsar los botones [◀] [▶]	Mueve el cursor.
Pulsar <DELETE ALL>	Elimina todos los caracteres.

4 Pulse <EXEC: [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	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).

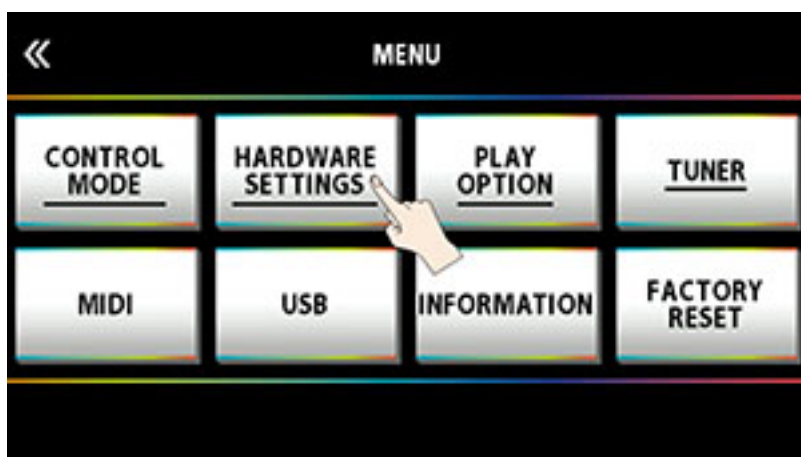
Operaciones básicas del menú

Para obtener más información sobre los parámetros (parámetro SYSTEM), consulte "GX-100 Parameter Guide" (en el sitio web de BOSS).

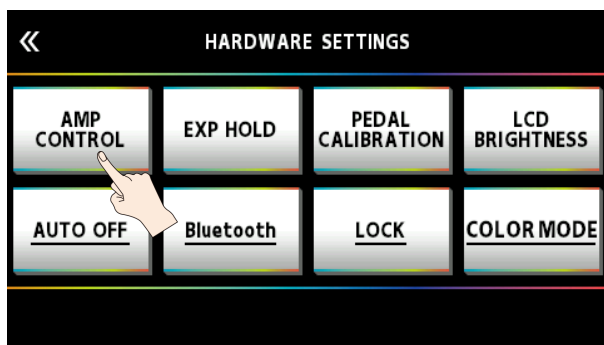
- 1 Pulse el botón [MENU].



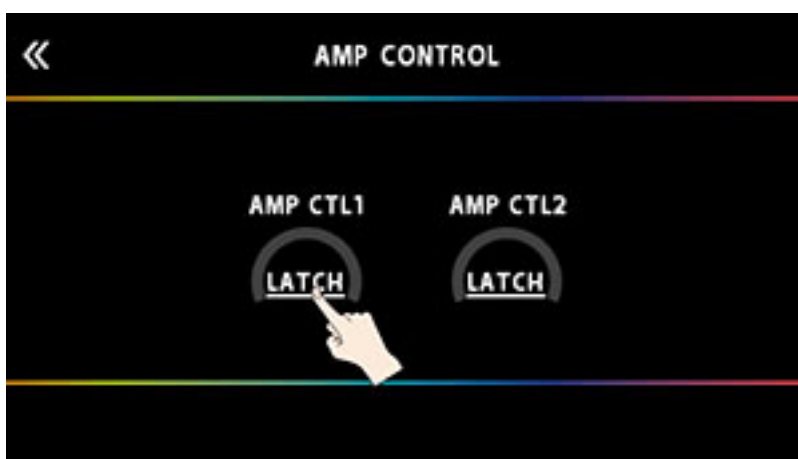
- 2 Pulse el icono del parámetro que desea configurar.



Puede aparecer un submenú, dependiendo del elemento que pulse. Pulse el elemento que desea 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] debajo de los iconos de los parámetros para cambiar los valores.

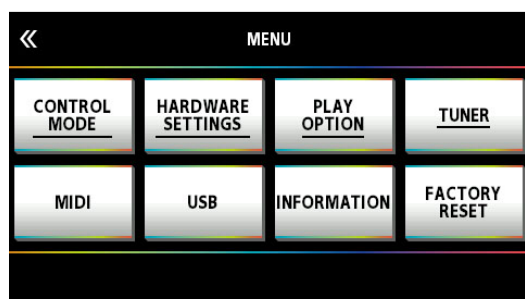
Selección de menús con los botones o mandos

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

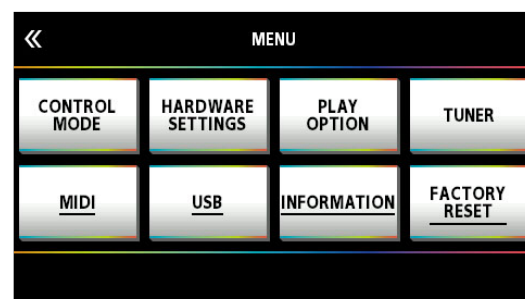
- 1 Gire el mando [SELECT] para seleccionar la fila superior o la fila inferior del menú.

Los elementos del menú de la fila seleccionada aparecen subrayados.

Cuando se selecciona la fila superior:
(el texto de los iconos de la fila superior está subrayado)



Cuando se selecciona la fila inferior:
(el texto de los iconos de la fila inferior está subrayado)



Alternar usando el mando
[SELECT]

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

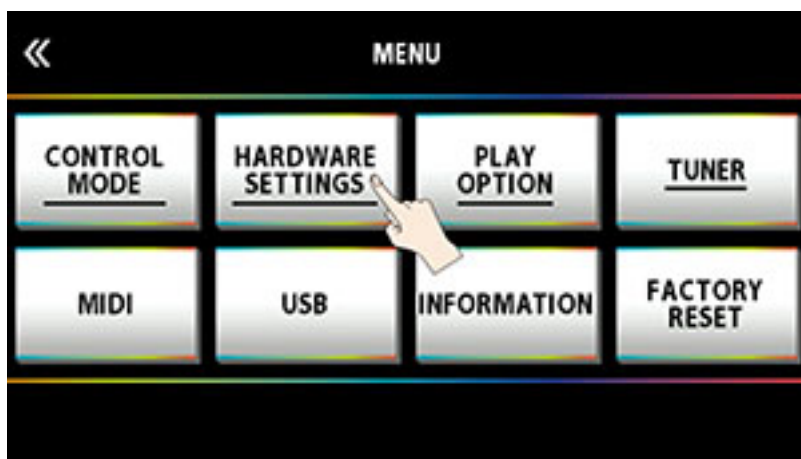
Ajuste del contraste (brillo) de la pantalla

Puede ajustar el brillo de la pantalla.

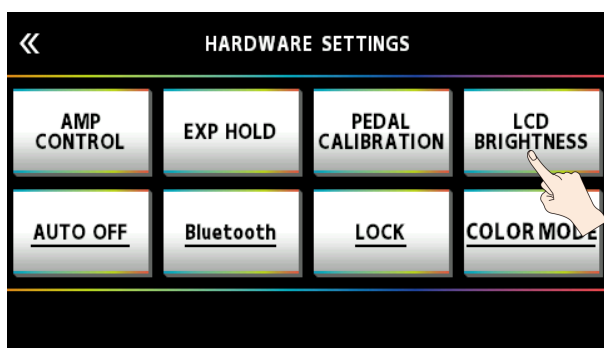
- 1 Pulse el botón [MENU].



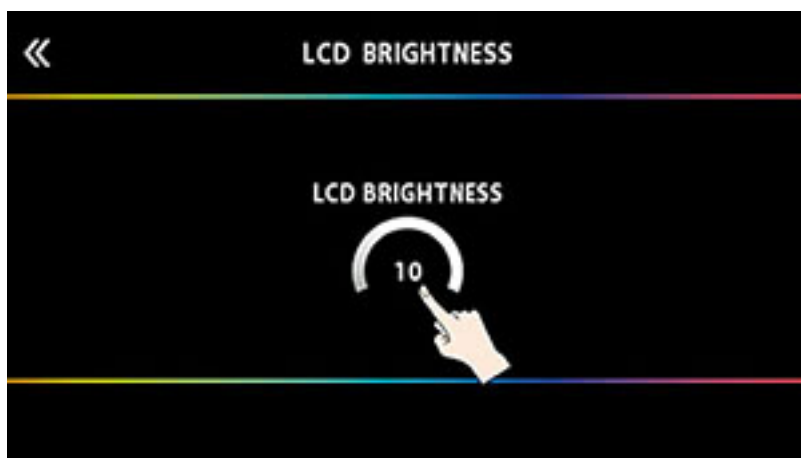
- 2 Pulse <HARDWARE SETTINGS>.



- 3 Pulse <LCD BRIGHTNESS>.



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



RECUERDE

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

Ajuste de los colores de la pantalla y los conmutadores de pedal

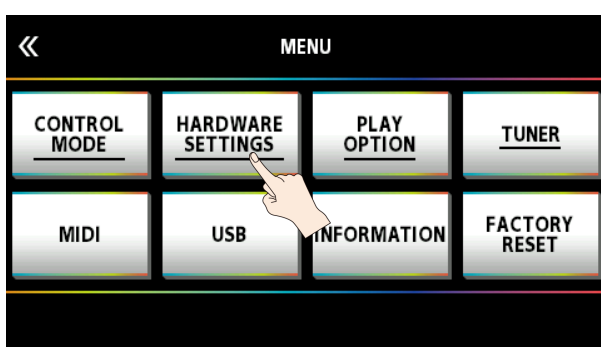
Esta función abarca el ajuste de los colores de la pantalla y de los indicadores led.

Los ajustes de estos parámetros son comunes a todas las memorias.

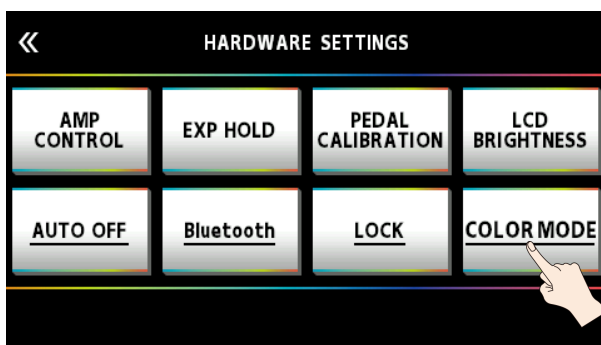
- 1 Pulse el botón [MENU].



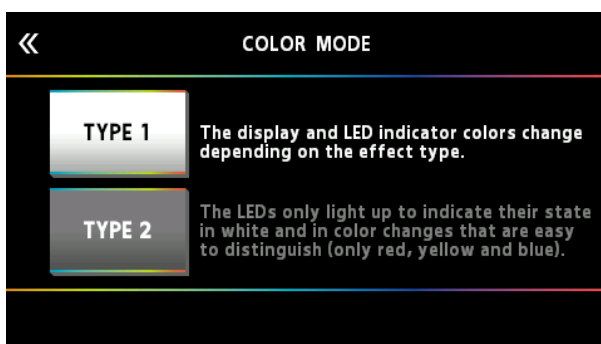
- 2 Pulse <HARDWARE SETTINGS>.



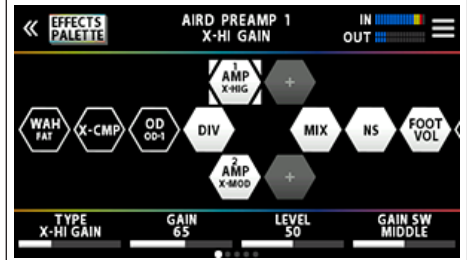
- 3 Pulse <COLOR MODE>.



- 4 Pulse para seleccionar el ajuste TYPE 1 o TYPE 2.



Parámetro	Valor	Explicación
COLOR MODE	TYPE 1	Los colores de la pantalla y del indicador led cambian según el tipo de efecto.
	TYPE 2	Los led solo se encienden para indicar su estado con el color blanco o con cambios de color fáciles de distinguir (rojo, amarillo y azul). Se recomienda este modo a los usuarios con dificultades para distinguir colores o que prefieran una pantalla de aspecto clásico.



La restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)

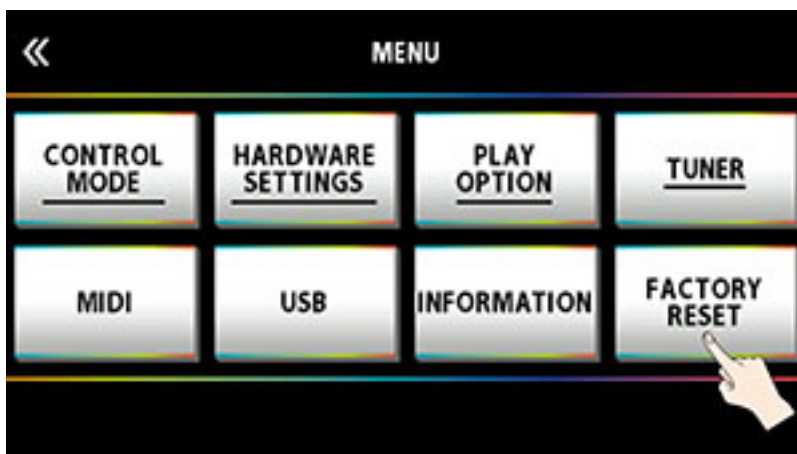
La restauración de los ajustes del GX-100 a los ajustes predeterminados de fábrica recibe el nombre de “restablecimiento de fábrica” (Factory Reset). Puede restaurar todos los ajustes a sus valores predeterminados de fábrica y también puede especificar ciertos elementos para restablecerlos.

* 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>.



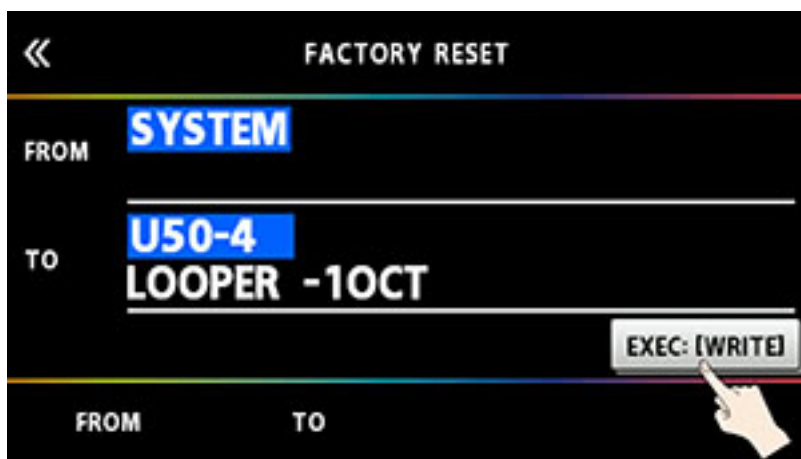
Parámetro	Valor	Explicación
FROM, TO	SYSTEM	Ajustes de los parámetros del sistema
	U01-1–U50-5	Ajustes de números de memoria U01-1–U50-4

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.



- 5 Pulse <OK> para ejecutar el restablecimiento de fábrica.

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

Una vez completada la restauración de los ajustes predeterminados de fábrica, la unidad volverá 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 y MIDI entre el ordenador y esta unidad
- Editar y gestionar memorias, y consultar la "GX-100 Parameter Guide" (sitio web de BOSS) en un ordenador con el software específico
- Descargar memorias del sitio web específico BOSS TONE EXCHANGE

<https://bosstoneexchange.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.

<https://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 de la unidad como interfaz de audio

Puede grabar el sonido del GX-100 en su ordenador, o bien emitir el sonido del ordenador a través de los conectores OUTPUT del GX-100.

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

Uso del software específico del GX-100.

Descargue del sitio web de BOSS el BOSS TONE STUDIO para el software específico del GX-100. Para obtener más información sobre el uso del software, consulte el archivo Readme.htm incluido en la descarga.

<https://www.boss.info/support/>

El uso del software específico le permite llevar a cabo las siguientes tareas:

- Descargar con facilidad las memorias del sitio web de descargas de BOSS TONE EXCHANGE a esta unidad.
- Editar los ajustes de las memorias
- 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
- Subir memorias que haya creado y compartirlas con otros usuarios
- Puede recuperar los manuales de esta unidad, incluida la "Guía de inicio del GX-100" (sitio web de BOSS), el "Manual de referenciaGX-100" (este manual) y la "GX-100 Guía de parámetros" (sitio web de BOSS).

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-100 Guía de parámetros" (sitio web de BOSS).

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], 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.

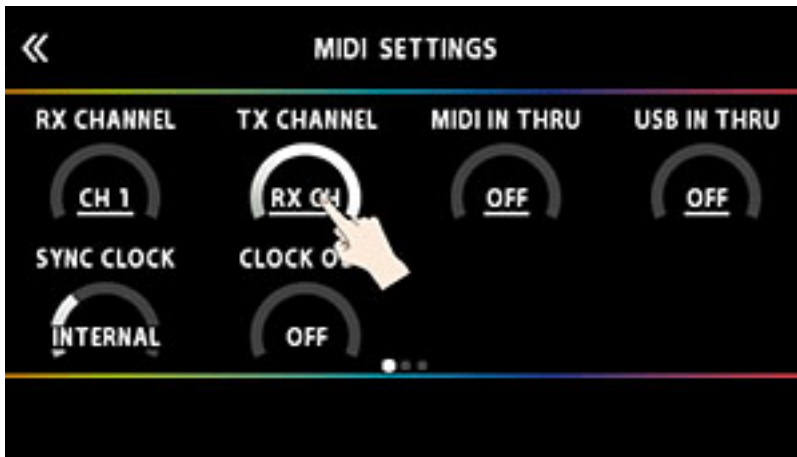
Ejemplo de conexión



Ajustes

- 1 Siga los pasos en "Operaciones básicas del menú (p. 42)" y seleccione el elemento del submenú en [MENU] → <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.

PC #	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

Conexión inalámbrica con un dispositivo móvil

Conecte el adaptador dual de audio MIDI Bluetooth® (BT-DUAL, a la venta 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 del dispositivo móvil.

* Tenga en cuenta que el GX-100 no dispone de funcionalidad Bluetooth. Deberá conectar el BT-DUAL (a la venta 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.

Escucha del sonido a través de una conexión inalámbrica con un dispositivo móvil

Función 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 (de modo que los dos dispositivos se reconozcan entre sí).

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

RECUERDE

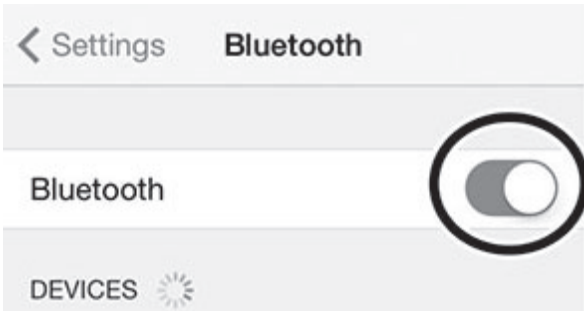
La siguiente explicación es solo un ejemplo. Para obtener más información, consulte el manual del usuario de su dispositivo móvil.

- 1 **Encienda el GX-100.**
- 2 **Coloque el dispositivo móvil que desee conectar cerca del GX-100.**

- 3 Mantenga pulsado el botón de sincronización del 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.

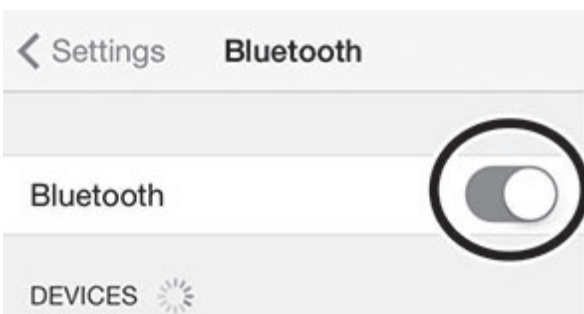
- 5 Pulse "GX-100 Audio" cuando se muestre en la pantalla de dispositivos Bluetooth de su dispositivo móvil.

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

* 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 (sin iluminar), pulse el botón de sincronización.
 2 Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.



RECUERDE

- Si no consigue conectarse siguiendo el procedimiento anterior, pulse "GX-100 Audio" en la pantalla de dispositivos Bluetooth del 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.

Conexión inalámbrica con un 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 del BT-DUAL.

El indicador Bluetooth se apaga.

Control del GX-100 desde una aplicación del dispositivo móvil

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

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

<https://www.boss.info/support/>

Conexión a la aplicación

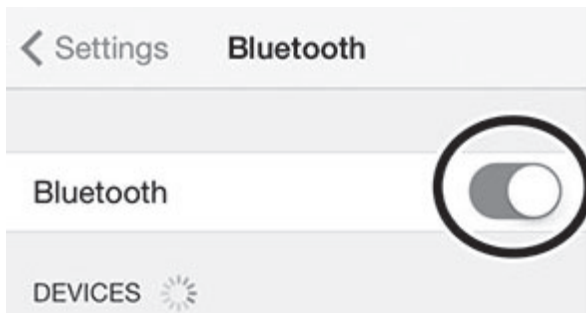
A continuación, se indican los ajustes necesarios para utilizar una aplicación en su dispositivo móvil.

* Realice 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 a 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-100 AUDIO 1", "GX-100 MIDI 1" ni indicaciones similares que se muestran en los ajustes de Bluetooth de su dispositivo móvil.

Ajustes del conmutador de pedal y del 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 posterior.

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-100 le 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).

ASSIGN SETTING

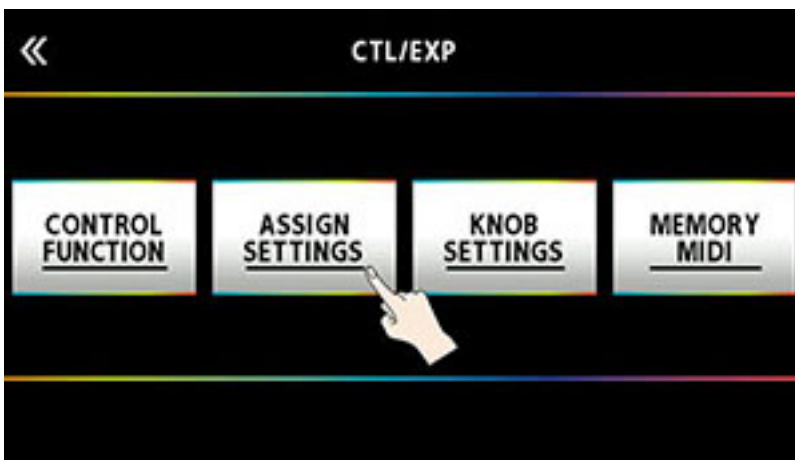
ASSIGN 1-20

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

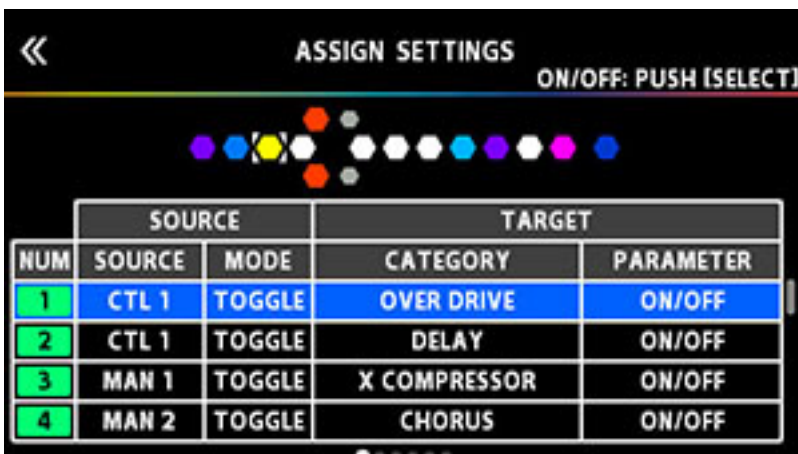
- 1 Pulse el botón [CTL/EXP].



- 2 Pulse <ASSIGN SETTINGS>.

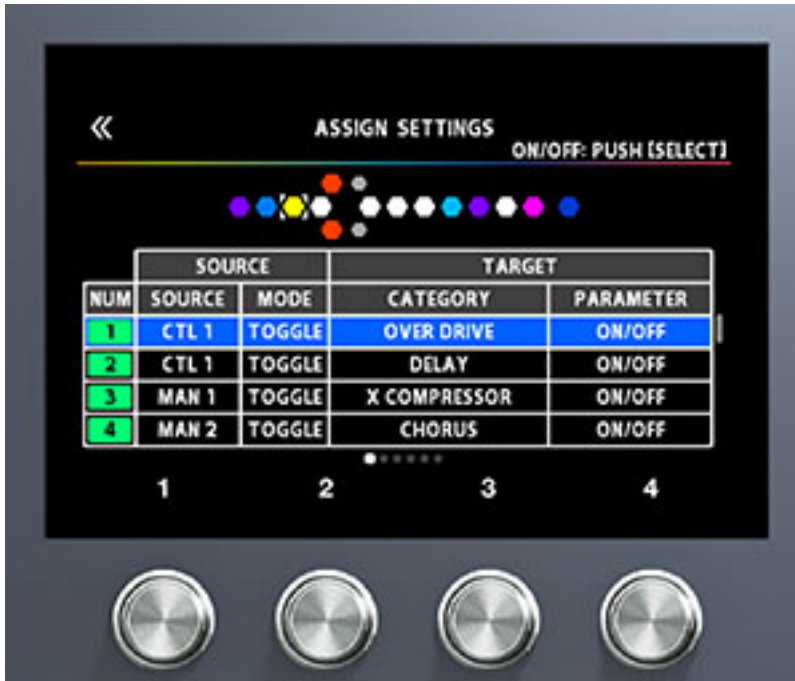


Aparece la pantalla ASSIGN SETTINGS.



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. Cambie de una página a otra usando los botones PAGE [◀] [▶].

Page 1

NUM	SOURCE	MODE	CATEGORY	PARAMETER
1	CTL 1	TOGGLE	OVER DRIVE	ON/OFF
2	CTL 1	TOGGLE	DELAY	ON/OFF
3	MAN 1	TOGGLE	X COMPRESSOR	ON/OFF
4	MAN 2	TOGGLE	CHORUS	ON/OFF

Page 2

NUM	ACT LOW	ACT HIGH	MIN	MAX
1	0	127	OFF	ON
2	0	127	OFF	ON
3	0	127	OFF	ON
4	0	127	OFF	ON

Page 3

NUM	TRIGGER	TIME	CURVE
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 4

NUM	FORM	RATE	SENS
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 5

NUM	CH	CC#	MIN	MAX
1	----	----	----	----
2	----	----	----	----
3	----	----	----	----
4	----	----	----	----

Page 6








NUM	PC	BANK MSB	BANK LSB
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

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 → "Lista TARGET (p. 61)"	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 que el parámetro puede cambiar. El valor difiere según el parámetro asignado al parámetro TARGET.

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

Parámetro		Valor	Explicación	
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 .	
		BANK ▲	Asigna el conmutador BANK del GX-100 [▲].	
		BANK ▼	Asigna el conmutador BANK del GX-100 [▼].	
		CTL 1, CTL 2	Asigna el conmutador del [C1]-[C2] del GX-100.	
		CTL 3, CTL 4	Asigna el conmutador de pedal externo conectado al conector CTL 3, 4/EXP 2.	
		EXP 1 SW	Asigna el conmutador [EXP 1] de esta unidad.	
		EXP 1	Asigna el pedal de expresión de esta unidad.	
		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 ondas) (p. 85) ”
		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 desactiva (OFF) (valor mínimo) o se activa (ON) (valor máximo) con cada operación.			
ACT LOW	0-126	Puede establecer el rango controlable para los parámetros de destino dentro del rango operativo de la fuente. 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.		
ACT HIGH	1-127			
SENS	0-100	Ajusta la sensibilidad de entrada cuando se selecciona INPUT para SOURCE.		

Parámetro	Valor	Explicación	
INTERNAL PEDAL (p. 85)	TRIGGER *1	MEM CHANGE	Se activa cuando se selecciona una memoria.
		EXP1 PDL-LOW	Se activa cuando el pedal de expresión de esta unidad está establecido en la posición mínima.
		EXP1 PDL-MID	Se activa cuando el pedal de expresión de esta unidad se mueve hasta la posición media.
		EXP1 PDL-HIGH	Se activa cuando el pedal de expresión de esta unidad está establecido en la posición máxima.
		EXP1 SW	Se activa cuando se acciona el conmutador [EXP 1].
		NUM 1-NUM 4	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 de [C1]-[C2].
		CTL 3, CTL 4	Se activa cuando se acciona un conmutador de pedal externo conectado al conector CTL 3, 4/EXP 2.
		BANK ▲	Se activa cuando se acciona el conmutador BANK [▲].
		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. 85)	FORM *2	SAW	
		TRI	
		SINE	
	RATE *2	0-100, BPM 	Determina el tiempo empleado en un ciclo del supuesto pedal de ondas.
		* Cuando se establece en BPM, el valor de cada parámetro se fijará de acuerdo al 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, 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	El mensaje se transmite utilizando el número de controlador especificado.
	MIN	0-127	Selecciona el valor mínimo del mensaje CC# transmitido.
	MAX	0-127	Selecciona el valor máximo del mensaje CC# transmitido.

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

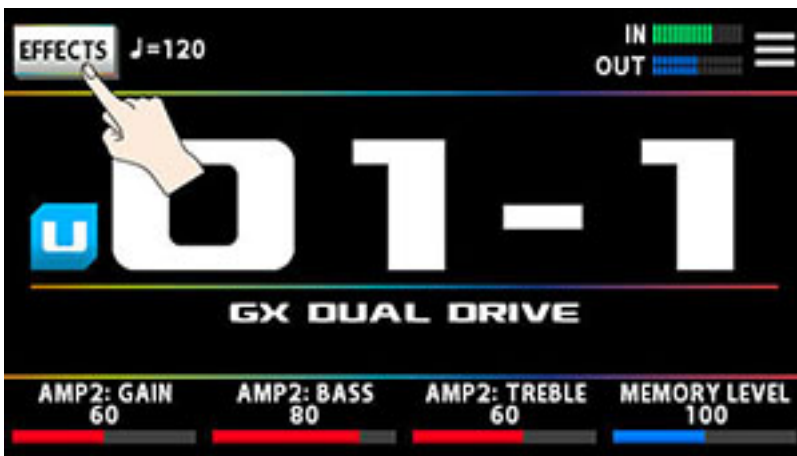
Parámetro		Valor	Explicación
TARGET MIDI PC# *4	PC#	1-128	Especifica el número de programa que se transmite.
	MSB	DESACTIVADO, 0-127	Especifica el MSB de selección de banco que se transmite. Si está desactivado (OFF), el MSB de selección de banco no se transmite.
	LSB	DESACTIVADO, 0-127	Especifica el 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 [Pantalla de edición \(p. 29\)](#) 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]).



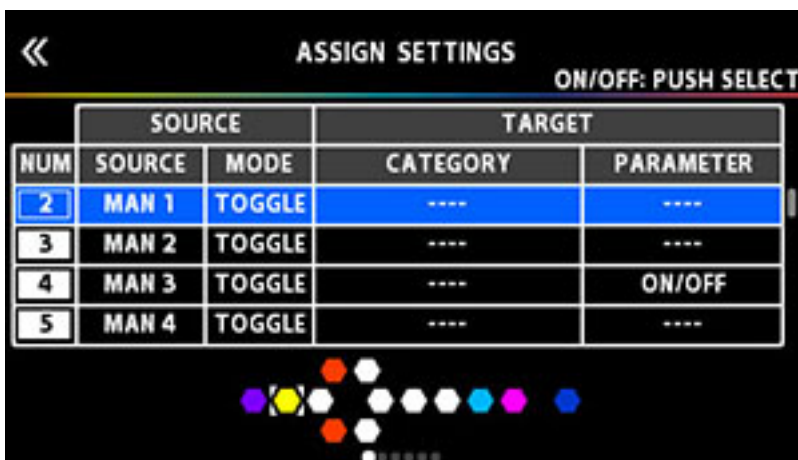
- 2 Pulse el icono del efecto que desea editar.

- 3 Mantenga pulsado el mando [1]-[4] al que desee 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.

En caso necesario, use los botones PAGE [◀] [▶] para alternar entre las distintas páginas de ajustes.

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

Lista TARGET

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
COMPRESSOR	ON/OFF
	TYPE
	SUSTAIN
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	DIRECT MIX
X COMPRESSOR	ON/OFF
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	SUSTAIN
BOOSTER	ON/OFF
	TYPE
	BOOST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
OVERDRIVE	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	BOTTOM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X DISTORTION	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
METAL DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
FUZZ	ON/OFF
	TYPE
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
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
PARAMETRIC EQ	ON/OFF
	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

CATEGORY	TARGET	
GRAPHIC EQ	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	ON/OFF
		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		

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
PRIME CHORUS	ON/OFF
	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
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PRIME FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVEFORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
HIGH CUT	

CATEGORY	TARGET
PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
SCRIPT PHASER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PRIME PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVEFORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	CLASSIC VIBE
MODE	
RATE	
DEPTH	
EFFECT LEVEL	

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
ROTARY	ON/OFF
	SPEED SELECT
	SLOW RATE
	FAST RATE
	EFFECT LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	MIC DISTANCE
	ROTOR/HORN
	DRIVE
	DIRECT MIX
VIBRATO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	TRIGGER
	RISE TIME
	EFFECT LEVEL
PRIME VIBRATO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	COLOR
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
TREMOLO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVEFORM
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
	PAN
RATE	
DEPTH	
WAVEFORM	
EFFECT LEVEL	
DIRECT MIX	

CATEGORY	TARGET
RING MODULATOR	ON/OFF
	INTELLIGENT
	FREQUENCY
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
SLICER	ON/OFF
	PATTERN
	RATE
	TRIGGER
	EFFECT LEVEL
	ATTACK
	DUTY
	DIRECT MIX
HUMANIZER	ON/OFF
	MODE
	VOWEL1
	VOWEL2
	SENS
	RATE
	DEPTH
	MANUAL
	LEVEL
	PITCH SHIFTER
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	
2: LEVEL	

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
HARMONIST	ON/OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	HR1: C
	HR1: D ^b
	HR1: D
	HR1: E ^b
	HR1: E
	HR1: F
	HR1: F [#]
	HR1: G
	HR1: A ^b
	HR1: A
	HR1: B ^b
	HR1: B
	HR2: C
	HR2: D ^b
	HR2: D
	HR2: E ^b
	HR2: E
	HR2: F
	HR2: F [#]
	HR2: G
	HR2: A ^b
	HR2: A
	HR2: B ^b
	HR2: B

CATEGORY	TARGET
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
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	CARRYOVER

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
DELAY PLUS	ON/OFF
	TYPE
	DIRECT LEVEL
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	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

CATEGORY	TARGET
SPACE ECHO	ON/OFF
	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
	DUCK POST
	PITCH
	PITCH BALANCE
	PITCH FEEDBACK
	CARRYOVER
TERA ECHO	ON/OFF
	MODE
	SPREAD TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	TONE
	DIRECT LEVEL
	TRIGGER
	CARRYOVER

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
TWIST	ON/OFF
	MODE
	TRIGGER
	LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	FADE TIME
	CARRYOVER
WARP	ON/OFF
	TIME
	TRIGGER
	LEVEL
	CARRYOVER
REVERB	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	

CATEGORY	TARGET
SHIMMER REVERB	ON/OFF
	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
	1: PITCH
	2: PITCH
	1: LEVEL
	2: LEVEL
CARRYOVER	
AC GUITAR SIM	ON/OFF
	BODY
	LOW
	HIGH
	LEVEL
AC RESONANCE	ON/OFF
	TYPE
	RESONANCE
	TONE
	LEVEL
FEEDBACKER	ON/OFF
	MODE
	TRIGGER
	DEPTH
	RISE TIME
	OCT RISE TIME
	FEEDBACK
	OCT FEEDBACK
	VIB RATE
	VIB DEPTH

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
SITAR SIM	ON/OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	RESONANCE
	BUZZ
	DIRECT MIX
SLOW GEAR	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
DEFRETTED	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
AUTO WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	FREQUENCY
	RESONANCE
	WAVEFORM
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
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
	DIRECT MIX
FOOT VOLUME	ON/OFF
	PEDAL POSITION
	VOLUME MIN
	VOLUME 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

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
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	LOOP LEVEL
	ON/OFF
	ATTACK
	LEVEL
	tone
	RATIO
	DIRECT MIX
THRESHOLD	
BASS OVERDRIVE	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

CATEGORY	TARGET
BASS DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
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

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
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	

CATEGORY	TARGET
BASS PRIME FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVEFORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT
BASS PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	BASS PRIME PHASER
STAGE	
RATE	
DEPTH	
RESONANCE	
MANUAL	
WAVEFORM	
STEP RATE	
BI-PHASE	
SEPARATION	
LOW DAMP	
HIGH DAMP	
LOW CUT	
HIGH CUT	
EFFECT LEVEL	
DIRECT MIX	

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
BASS PITCH SHIFTER	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
	2: LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS HARMONIST	ON/OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	HR1: C
	HR1: D ^b
	HR1: D
	HR1: E ^b
	HR1: E
	HR1: F
	HR1: F [#]
	HR1: G
	HR1: A ^b
	HR1: A
	HR1: B ^b
	HR1: B
	HR2: C
	HR2: D ^b
	HR2: D
	HR2: E ^b
	HR2: E
	HR2: F
	HR2: F [#]
	HR2: G
	HR2: A ^b
	HR2: A
	HR2: B ^b
	HR2: B
BASS OCTAVE	ON/OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

CATEGORY	TARGET
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

CATEGORY	TARGET
MASTER	MEMORY LEVEL
	BPM
	KEY
	INPUT SETTING
	AMP CTL1
	AMP CTL2
TUNER	ON/OFF
MIDI*	MIDI CC#
	MIDI PC#

* Para obtener más información sobre las categorías además de los efectos, consulte la "GX-100 Guía de parámetros" (sitio web de BOSS).

* No puede asignar parámetros MIDI a los mandos [1]-[4] en "KNOB SETTING".

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

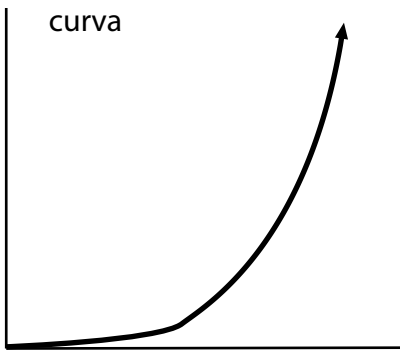
Al asignar un parámetro deseado al pedal de expresión virtual, puede producir un efecto como si estuviera accionando un pedal de expresión físico para cambiar el volumen o la calidad del tono en tiempo real.

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.

INTERNAL PEDAL

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

El valor cambia en una curva



Cuando se activa el trigger

WAVE PEDAL

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)

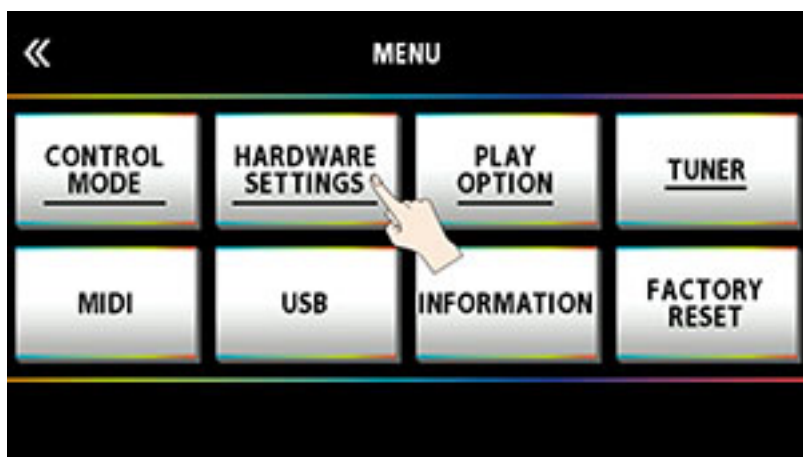
Aunque el pedal de expresión de esta unidad se ha definido en fábrica para ofrecer un rendimiento óptimo, su uso continuado y el entorno de funcionamiento pueden hacer que se desajuste.

Si 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.

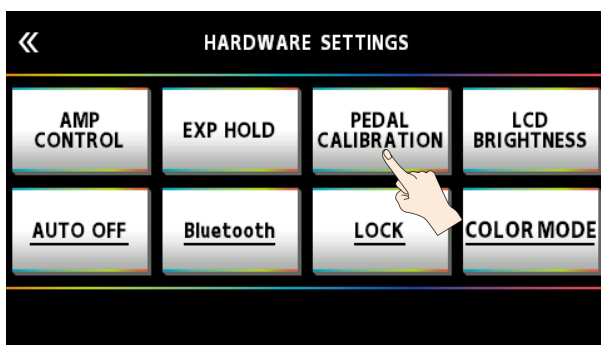
- 1 Pulse el botón [MENU].



- 2 Pulse <HARDWARE SETTINGS>.



- 3 Pulse <PEDAL CALIBRATION>.



Aparece la pantalla PEDAL CALIBRATION.



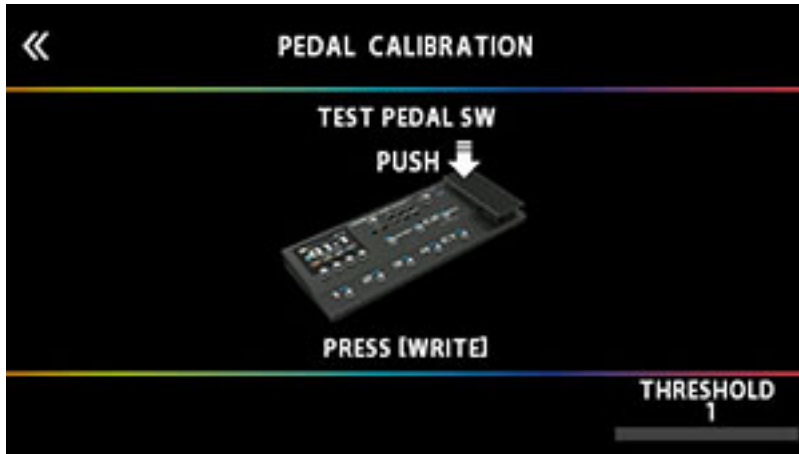
- 4 Pulse el extremo del talón del pedal y el botón [WRITE].

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



5 Pulse el extremo de la punta del pedal y 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].

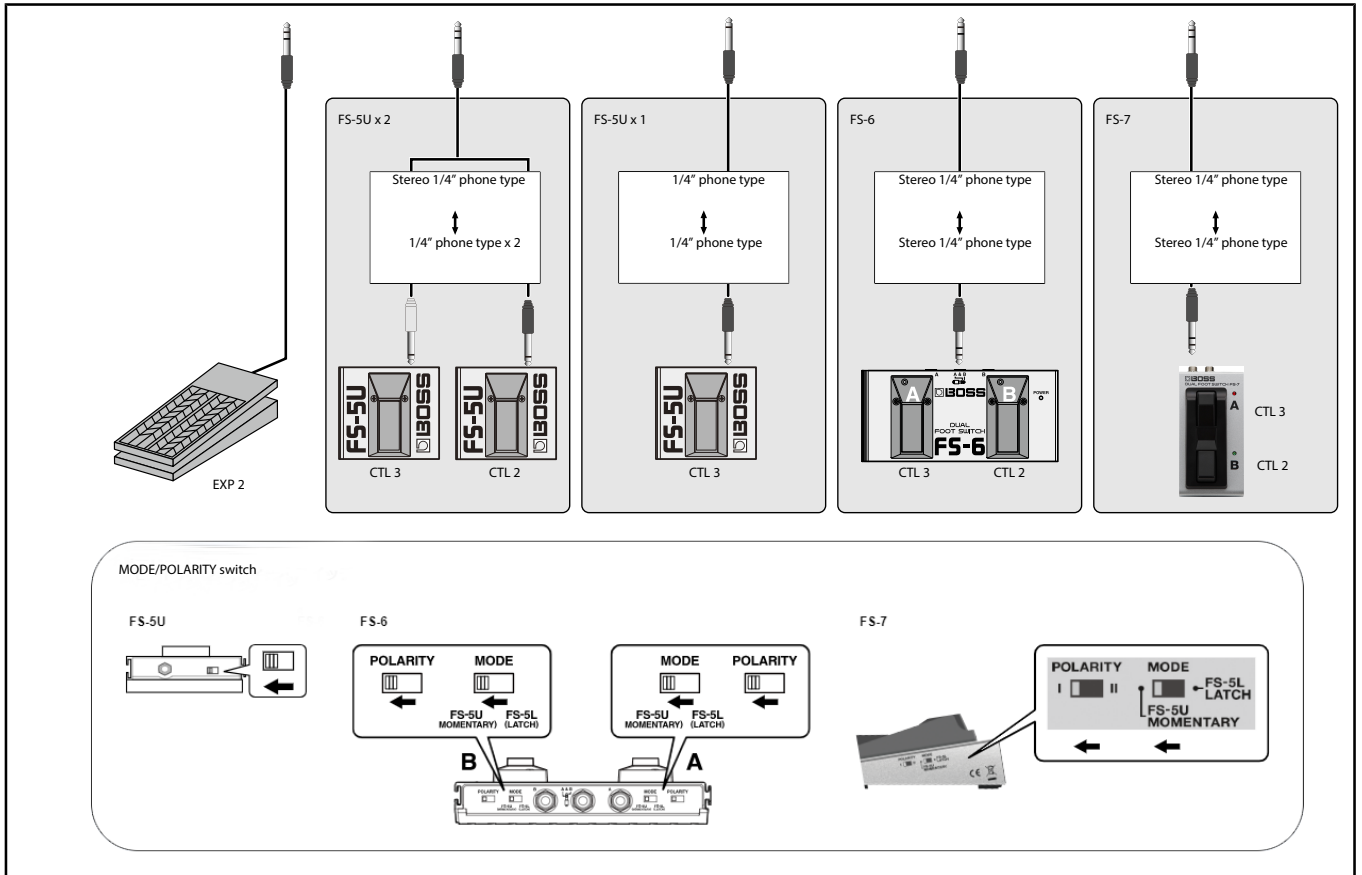
7 Pulse el botón [WRITE].

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. Siempre que haya niños pequeños presentes, asegúrese de que haya un adulto ofreciendo supervisión e instrucciones.

Conexión de pedales externos

- * Para evitar que el equipo deje de funcionar correctamente o sufra algún daño, baje siempre el volumen y apague todas las unidades antes de realizar cualquier conexión.
- * Al accionar el pedal de expresión, tenga cuidado de no engancharse los dedos entre la pieza móvil y el panel. Siempre que haya niños pequeños presentes, asegúrese de que haya un adulto ofreciendo supervisión e instrucciones.
- * Cuando conecte un pedal de expresión externo, utilice solo los pedales recomendados. La conexión de pedales de expresión fabricados por terceros puede provocar un mal funcionamiento de esta unidad. Pedales de expresión que puede usar (a la venta por separado): EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5.



Looper

Puede grabar su interpretación (hasta 38 segundos en mono y hasta 19 segundos en estéreo) y hacer que la unidad reproduzca la sección grabada una y otra vez, como un bucle o "loop". También puede superponer capas de interpretaciones adicionales sobre la grabación cuando la reproduce (overdubbing).

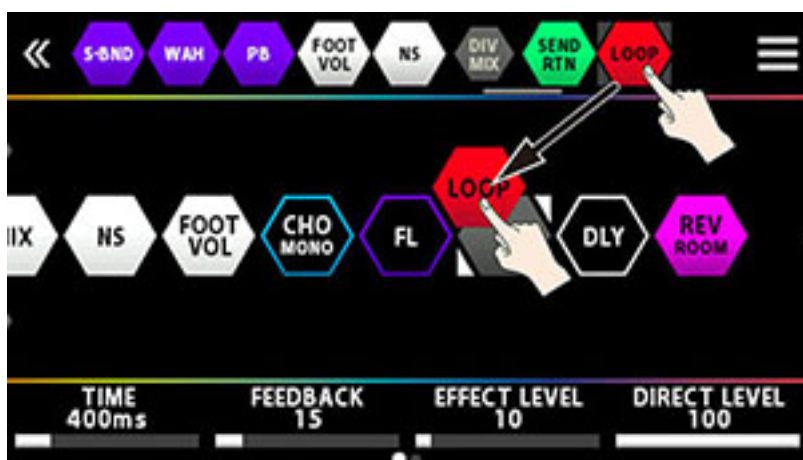
Esto le permite crear interpretaciones de acompañamiento en tiempo real sobre la marcha.

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 que elija. 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. 30)" para colocar el looper en la cadena de efectos.



Asignación de funciones del looper a los conmutadores

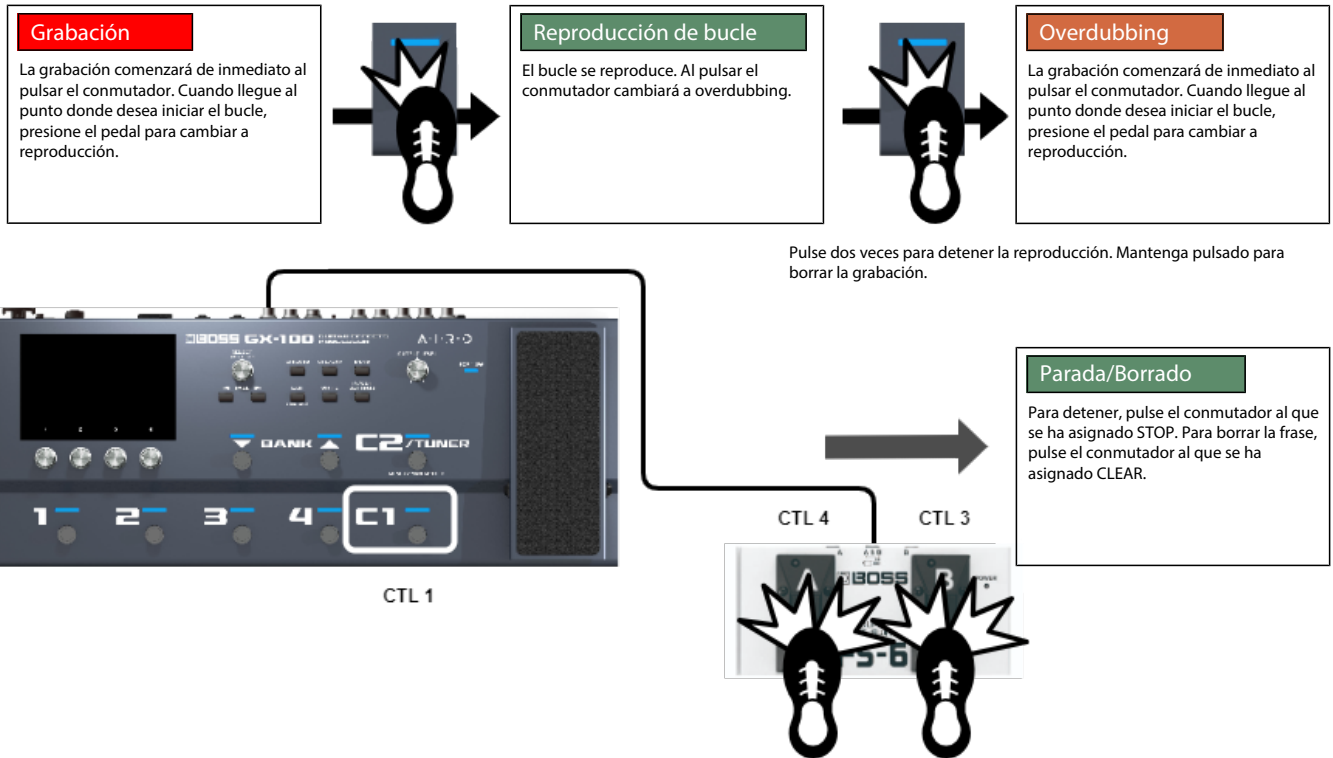
- 1 Siga los pasos descritos en "Asignación de una función (p. 55)" para mostrar la pantalla CONTROL FUNCTION.

2 Para "CTL 1", "CTL 3" y "CTL 4", configure FUNCTION de la siguiente manera.

	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

	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.

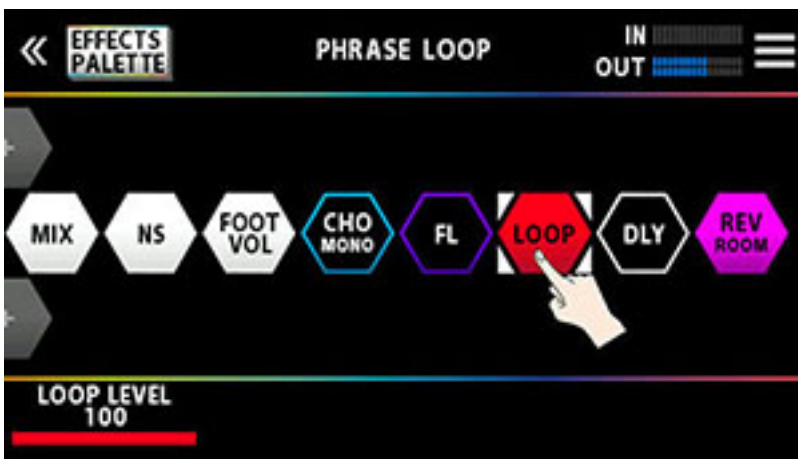


Ajuste del nivel de reproducción en bucle

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. 28)”, 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

Color	Estado
Verde	Reproducción
Verde (parpadeando)	Detenido (hay una frase)
Azul	Detenido (no hay ninguna frase)

RECUERDE

Cuando COLOR MODE está configurado en "TYPE 2", los conmutadores se iluminan de la siguiente manera.

Color	Estado
Rojo	Grabación
Amarillo	Overdubbing
Azul	Reproducción
Azul (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. Compruébelo 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	32 bits
Procesamiento	Coma flotante de 32 bits
Efectos	170 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 (STEREO)
Detección interna del afinador	+/-0,1 centésima
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 M Ω RETURN: 1 M Ω
Nivel de salida nominal	OUTPUT (L/MONO, R): -10 dBu PHONES: -10 dBu SEND: -10 dBu
Impedancia de salida	OUTPUT (L/MONO, R): 1 k Ω PHONES: 44 Ω SEND: 1 k Ω
Impedancia de carga recomendada	OUTPUT (L/MONO, R): 10 k Ω o superior PHONES: 44 Ω o superior SEND: 10 k Ω o superior
Controles	Conmutador BANK DOWN, conmutador BANK UP, 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 x 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 Conector AMP CTL1, 2: tipo telefónico TRS de 1/4" Conectores MIDI (IN, OUT) Puerto USB COMPUTER: USB tipo B Conector Bluetooth ADAPTOR: conector específico Conector DC IN
Alimentación	Adaptador de AC

Especificaciones principales

Consumo	1,2 A
Consumo de energía en modo apagado (cuando la alimentación se apaga automáticamente)	0,1 W
Dimensiones	460 (ancho) x 193 (profundo) x 73 (alto) mm Altura máxima: 460 (ancho) x 193 (profundo) x 94 (alto) mm
Peso	3,5 kg
Accesorios	Adaptador de AC (PSB-1U + juego de cables de AC) Manual del usuario 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® (modelo BT-DUAL) Bolsa de transporte: CB-ME80 Pedal de expresión MIDI inalámbrico: EV-1-WL Conmutador de pedal inalámbrico: FS-1-WL

* 0 dBu = 0,775 Vrms

* Todas las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

GX-100
Manual de referencia
02
Roland Corporation

© 2024 Roland Corporation