



GX-1B

Manual de referencia

Antes de usar esta unidad, lea detenidamente la información de “UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD” y “NOTAS IMPORTANTES” (el folleto “Léame primero”). Tras su lectura, guarde los documentos en un lugar accesible para poder consultarlos de inmediato si fuera necesario.

Contenido

Preparación.....	3	Looper.....	51
Conexión de equipos	3	Ajuste del nivel de reproducción en bucle.....	51
Suministro de corriente a la unidad	4	Color del conmutador [CTL1] (C1).....	53
Configuración del tipo de amplificador que desea conectar (OUTPUT SELECT).....	5	Especificaciones principales	54
Afinar el bajo (TUNER)	7		
Interpretación	9		
Selección de una memoria.....	9		
Acerca de la pantalla de reproducción.....	10		
Edición: efectos.....	13		
Procedimiento básico para editar efectos	13		
Editar los efectos desde la pantalla de reproducción	15		
Acerca de HEXARAY	16		
Recuperación de los ajustes recomendados para cada efecto (GEAR SUITE)	17		
Edición del orden de conexión de los efectos.....	18		
Cambio de memorias sin interrumpir el sonido	19		
Hacer que el sonido del efecto (reverberaciones) se mantenga al cambiar de memoria (carryover).....	20		
Almacenamiento de memorias (WRITE).....	22		
Almacenamiento como GEAR SUITE	23		
Intercambio de memorias (MEMORY EXCHANGE)	25		
Cambio del orden de las memorias (MEMORY ORDER) ...	26		
Cómo inicializar las memorias (MEMORY INITIALIZE)	28		
Edición: MENU	30		
Operaciones básicas del menú	30		
Asignación de los parámetros deseados a los mandos [1]–[3] (KNOB SETTING)	30		
Ajuste de los colores de la pantalla y los conmutadores de pedal	31		
Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)	33		
Conexión a un ordenador	35		
Conexión del dispositivo móvil.....	36		
Uso de la unidad para escuchar audio reproducido desde un dispositivo móvil.....	36		
Mezclar el sonido de la canción que se reproduce en su dispositivo móvil con el sonido de su bajo.....	37		
Conexión inalámbrica con un dispositivo móvil.....	39		
Escuchar el sonido desde un dispositivo móvil conectado de forma inalámbrica (audio Bluetooth®).....	39		
Controlar la unidad desde una aplicación del dispositivo móvil	41		
Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión	43		
Ejemplo de ajuste 1: Asignar un conmutador ON/OFF para AMP SOLO al conmutador [CTL1] (C1).....	43		
Ejemplo de ajuste 2: Asignar el interruptor PEDAL FX ON/OFF al interruptor EXP1 y el control de PEDAL FX a EXP1.	45		
Ajuste del pedal de expresión (calibración del pedal)	47		
Conexión de pedales externos.....	50		

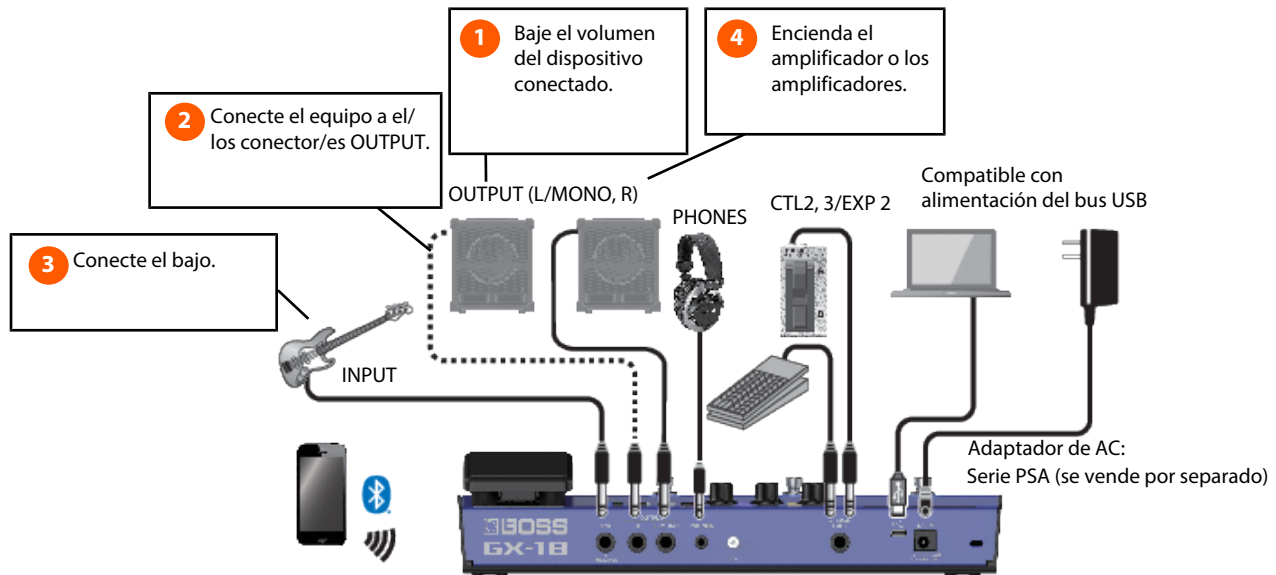
Preparación

En este capítulo se explica cómo prepararse para utilizar el GX-1B, e incluye la conexión de los dispositivos, cómo realizar los ajustes básicos adecuados para su amplificador, etc.

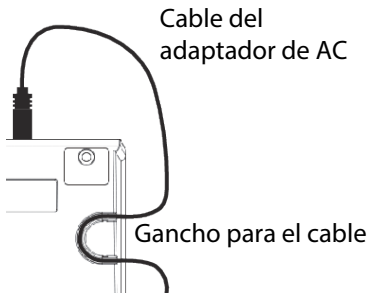
Conexión de equipos

* 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.

* 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.



Nombre del puerto, conector o clavija	Explicación
INPUT	Conecte aquí el bajo. El conector INPUT también funciona como interruptor de encendido. La unidad se enciende cuando se introduce la clavija en el conector INPUT y se apaga cuando se desconecta la clavija.
OUTPUT L/MONO, R	Conéctelos a su amplificador de bajo, mezclador u otro dispositivo externo de audio. Si va a usar una conexión mono, conéctese solo al conector L/MONO.
PHONES	Conecte aquí los auriculares.
Terminal de masa 	Conéctelo a una toma de tierra externa. Debe estar conectado cuando sea necesario.
CTL 2,3/EXP 2	Puede controlar distintos parámetros conectando aquí 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). * Utilice solo el pedal de expresión especificado. La conexión de pedales de expresión fabricados por terceros puede provocar un mal funcionamiento de esta unidad. * Para obtener más información sobre los ajustes del conmutador de pedal, consulte "Conexión de pedales externos (p. 50)".

Nombre del puerto, conector o clavija	Explicación
 (USB Type-C)	Use un cable USB, a la venta por separado, para conectar un ordenador e intercambiar datos de audio entre el GX-1B y el ordenador. Puede usar el editor específico del GX-1B para editar y gestionar sonidos. * No use un cable USB que esté diseñado solo para cargar dispositivos. Los cables que son solo para carga no pueden transmitir datos. * Esta unidad admite alimentación del bus USB. * Si se está suministrando alimentación mediante el bus USB, la unidad utilizará la alimentación del bus USB incluso si las pilas están instaladas. * Se necesita un adaptador de AC USB (de 5 V/500 mA o más), a la venta por separado, para alimentar esta unidad a través del puerto USB. Es posible que algunos adaptadores de AC USB no funcionen con este instrumento, dependiendo del fabricante y del tipo.
DC IN	Conecte aquí un adaptador de AC (serie BOSS PSA-S, se vende por separado). * Utilice únicamente el adaptador de AC especificado y conéctelo a una toma de AC de voltaje correcto. * Utilice el gancho para el cable para fijar el cable del adaptador de AC como se muestra en la ilustración. * Si las pilas están instaladas y se conecta el adaptador de AC, el adaptador de AC suministrará la corriente. 

Suministro de corriente a la unidad

Colocación de las pilas

Instale cuatro pilas alcalinas (AA, LR6) en el compartimiento para pilas ubicado en la parte inferior de la unidad.

- * Al dar la vuelta a la unidad, tenga cuidado de proteger los botones y mandos para que no sufran ningún daño. Asimismo, manipule la unidad con cuidado y no deje que se le caiga.
- * La incorrecta manipulación de la pila puede provocar riesgo de explosión y fugas de líquido. Asegúrese de cumplir atentamente todas las instrucciones relativas a las pilas que se indican en los folletos "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y "NOTAS IMPORTANTES" ("Léame primero") para usarlas de forma adecuada.
- * Recomendamos mantener las pilas instaladas en la unidad, incluso aunque esté funcionando con el adaptador de AC. De este modo, podrá seguir tocando la unidad incluso si el cable del adaptador de AC se desconectara accidentalmente.
- * Las pilas siempre se deben instalar o sustituir antes de conectar otros dispositivos. De esta forma, puede evitar deficiencias de funcionamiento y daños.
- * Cuando la unidad funciona con pilas y las pilas están casi agotadas, se muestra "BATTERY LOW!". Sustitúyalas por otras nuevas.

Alimentación a través del puerto USB (alimentación del bus USB)

- 1 **Conecte un cable USB Tipo-C, a la venta por separado, a un adaptador USB de AC de 5 V o al puerto USB del ordenador.**
- 2 **Conecte el bajo al conector INPUT de esta unidad y encienda la unidad.**

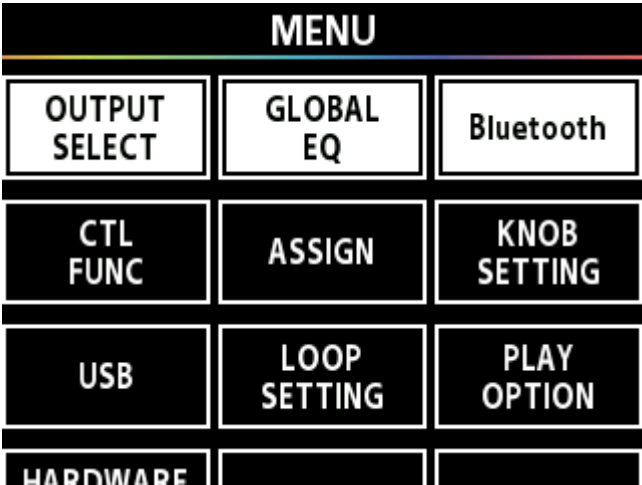
Configuración del tipo de amplificador que desea conectar (OUTPUT SELECT)

1 Pulse el botón [MENU].

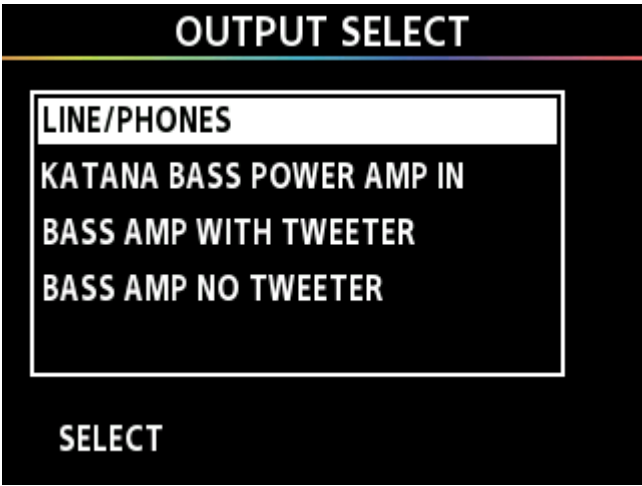


2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila “OUTPUT SELECT”.

3 Pulse el mando [1] para seleccionar “OUTPUT SELECT”.



4 Gire el mando [1] para seleccionar el tipo de amplificador.



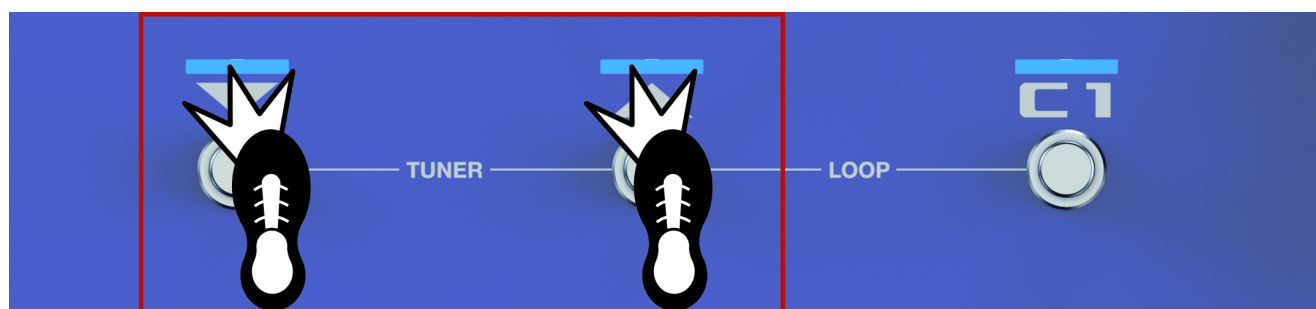
Valor	Explicación
LINE/PHONES	Selecione este ajuste si utiliza auriculares o si el GX-1B está conectado a un amplificador de teclado, mezclador o grabador digital.
KATANA BASS POWER AMP IN	Utilice este ajuste para realizar la conexión al conector POWER AMP IN de los amplificadores BOSS KATANA-210 BASS o BOSS KATANA-110 BASS.
BASS AMP WITH TWEETER	Utilice este ajuste para realizar la conexión a un amplificador de bajo equipado con tweeter.

Preparación

Valor	Explicación
BASS AMP NO TWEETER	Utilice este ajuste para realizar la conexión a un amplificador de bajo que no tenga tweeter.

Afinar el bajo (TUNER)

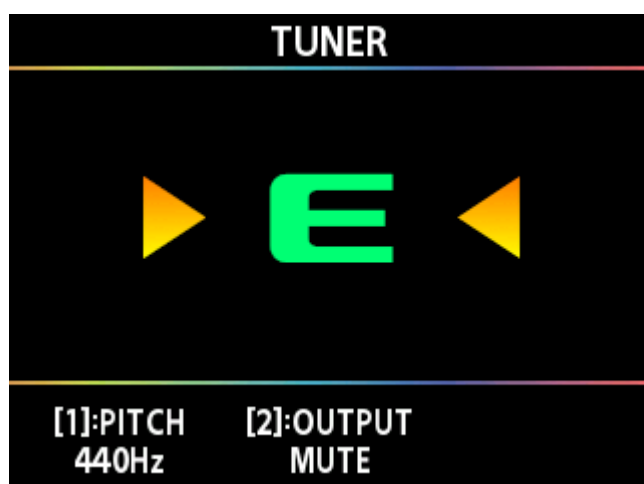
1 Pulse los conmutadores [▼] y [▲] al mismo tiempo.



RECUERDE

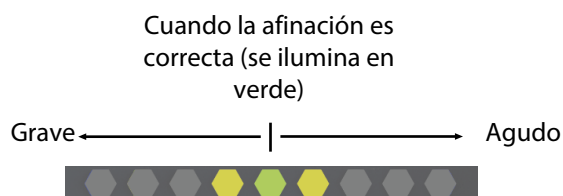
- También puede iniciar el afinador desde la pantalla de reproducción pulsando el botón [V] varias veces.
→ "Acerca de la pantalla de reproducción (p. 10)"
- Con los ajustes de fábrica, puede mover el pedal de expresión al ajuste mínimo para iniciar el afinador. Consulte "Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión (p. 43)" para saber cómo asignar una función diferente.

2 Toque una cuerda al aire y afínala de modo que solo se ilumine el indicador situado en el centro de la pantalla.



RECUERDE

También puede afinar mientras comprueba los indicadores de los botones de efectos.



3 Para finalizar la afinación, vuelva a pulsar los conmutadores [▼] [▲] al mismo tiempo.

RECUERDE

También puede finalizar la afinación pulsando los conmutadores [▼], [▲] o [C1], o pulsando el botón [EXIT].

Cambiar el tono de referencia

Si gira el mando [1] mientras se encuentra en la pantalla del afinador, puede modificar el tono de referencia del afinador.

Preparación

Parámetro	Valor
PITCH	435–445 Hz (predeterminado: 440 Hz)

Ajustes de salida

Si gira el mando [2] mientras se encuentra en la pantalla del afinador, puede modificar los ajustes de salida al usar el afinador.

Parámetro	Valor	Explicación
TUNER OUTPUT	MUTE	El sonido no se emitirá durante la afinación.
	BYPASS	Durante la afinación, el sonido del bajo que entra en el GX-1B se emite sin cambios. Todos los efectos estarán desactivados.
	THRU	Le permite afinar mientras produce el sonido del efecto actual.

Interpretación

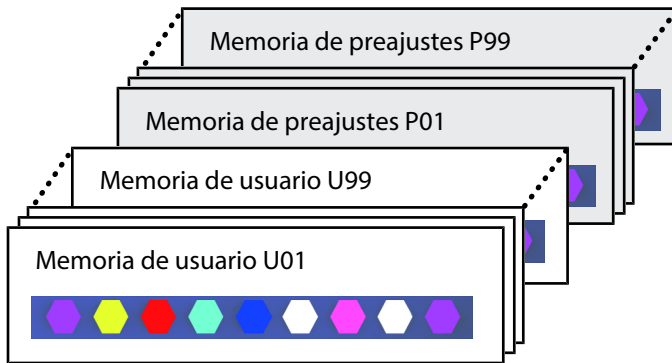
Ahora que tiene todo listo, empecemos a tocar con el GX-1B.

Selección de una memoria

El GX-1B cuenta con muchos efectos diferentes.

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

Hay dos tipos de memorias en el GX-1B: las 99 memorias de usuario (U01-U99), que se pueden sobrescribir, y las 99 memorias predeterminadas (P01-P99), que no se pueden sobrescribir.

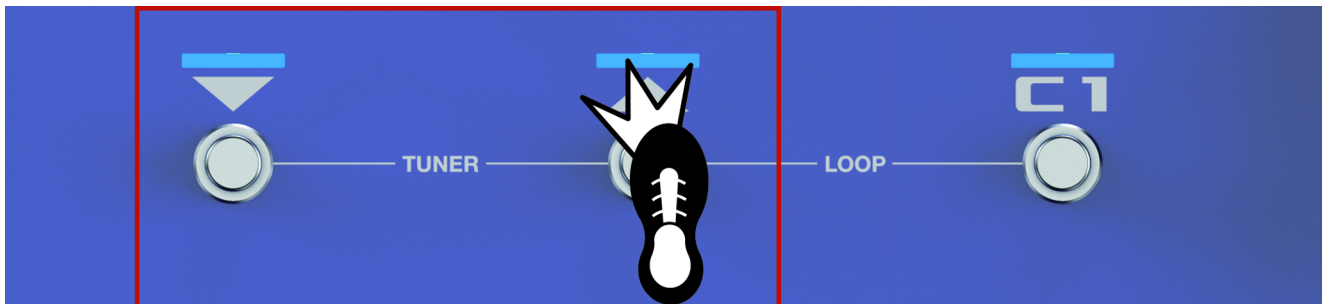


1 Abra la “pantalla de reproducción (p. 10)”.

No se puede cambiar de una memoria a otra mientras esté visible alguna pantalla que no sea la de reproducción. Si aparece otra pantalla, pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla de reproducción.

2 Pulse los conmutadores [▼] [▲] para cambiar de memoria.

Pulse el conmutador [▼] para recuperar la memoria anterior y el conmutador [▲] para recuperar la siguiente.



Cuando se selecciona una memoria, se iluminan los indicadores de los botones de efectos que están activados.



RECUERDE

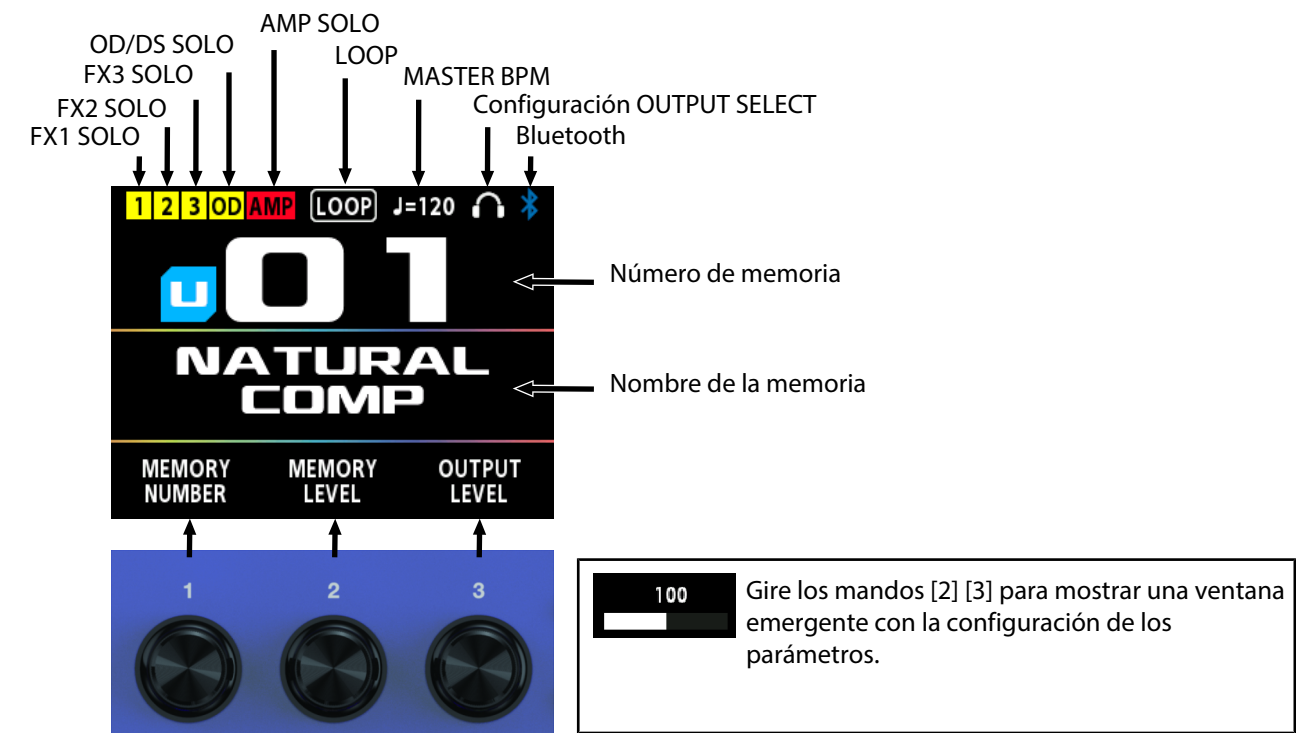
También puede cambiar las memorias girando el mando [1] de debajo de la pantalla.



Acerca de la pantalla de reproducción

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

Modo de visualización de nombre de la memoria



Use los mandos para cambiar las funciones asignadas en KNOB SETTING.

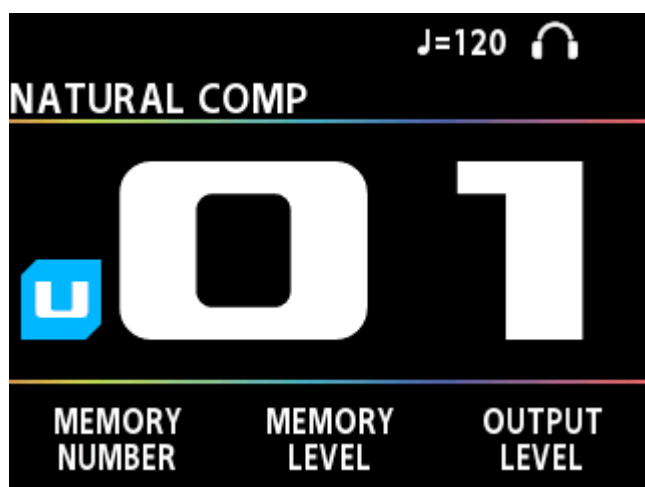
Icono	Explicación
J=120	Muestra los BPM maestros.
	Se muestra cuando OUTPUT no está configurado como "LINE/PHONES".
	Se muestra cuando OUTPUT se configura como "LINE/PHONES".
LOOP	Muestra que el bucle está activado (no hay datos grabados).
REC	Muestra que el bucle está en modo REC.
PLAY	Muestra que el bucle está en modo PLAY.
DUB	Muestra que el bucle está en modo DUB.
STOP	Muestra que el bucle está en modo STOP (hay datos grabados).
AMP	Se muestra cuando el conmutador AMP SOLO está activado.
OD	Se muestra cuando el conmutador OD/DS SOLO está activado.
1	Se muestra cuando el conmutador FX1 SOLO está activado.

Icono	Explicación
	Se muestra cuando el conmutador FX2 SOLO está activado.
	Se muestra cuando el conmutador FX3 SOLO está activado.

RECUERDE

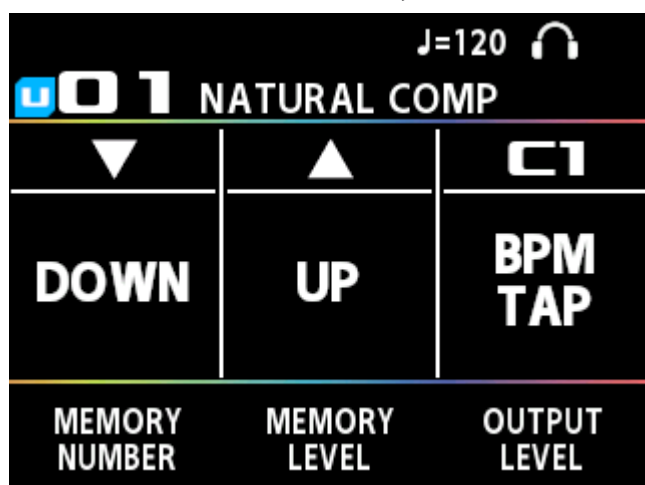
Pulse los botones [V] [^] para cambiar entre los diferentes tipos de vista en la pantalla de reproducción.

Modo de visualización del número de memoria



Modo de visualización de controles

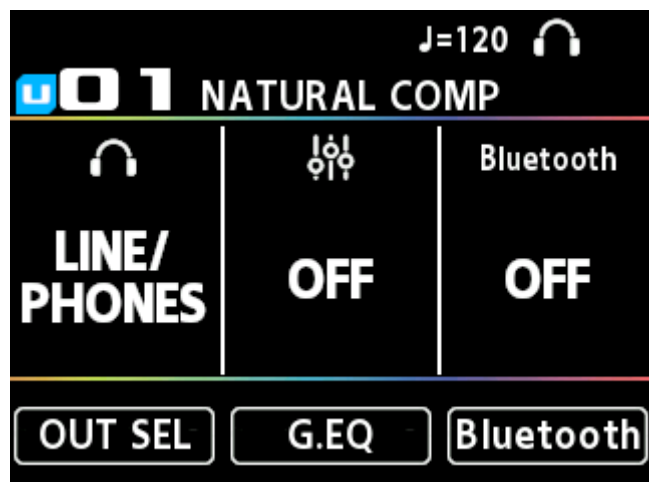
Este modo muestra las funciones de [▼], [▲] y los conmutadores CTL1 (C1).



Tipo de vista de ajustes OUT y Bluetooth

Este modo muestra los ajustes de selección de salida, EQ global y Bluetooth.

Puede saltar a cada pantalla de configuración pulsando los mandos [1]–[3].



Procedimiento básico para editar efectos

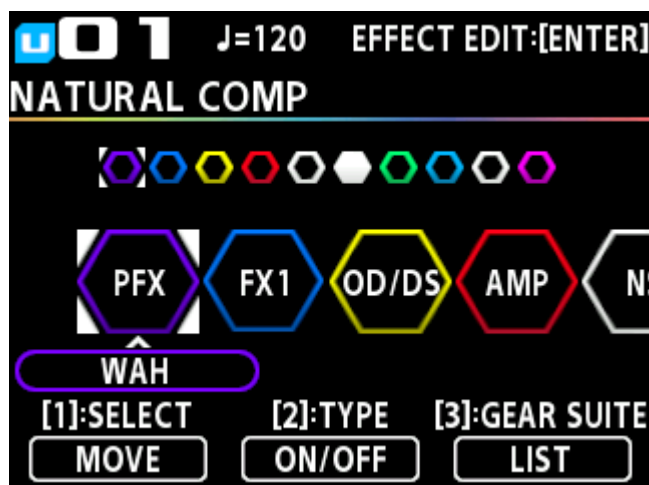
Para editar los efectos, seleccione el que desea modificar en la pantalla de cadenas de efectos.

Además, puede editar efectos y parámetros que no están asignados a los botones del panel.

1 Pulse el botón [EDIT].



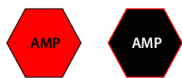
Aparece la pantalla de cadena de efectos.



RECUERDE

También puede usar los botones de cada efecto para activarlos o desactivarlos.

Encendido Apagado



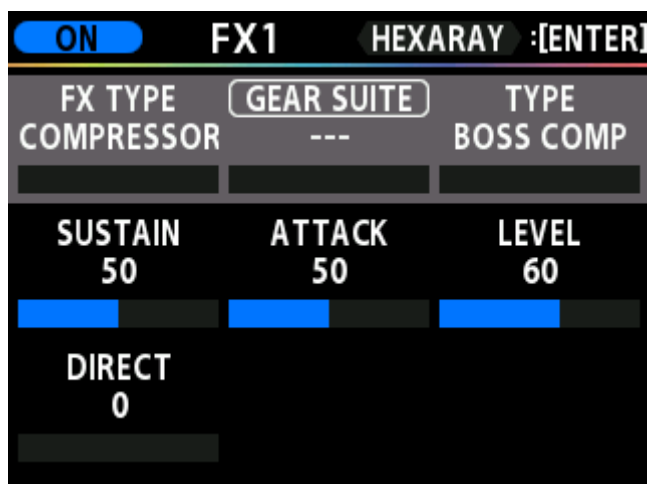
2 Gire el mando [1] para elegir el efecto que desee editar.

RECUERDE

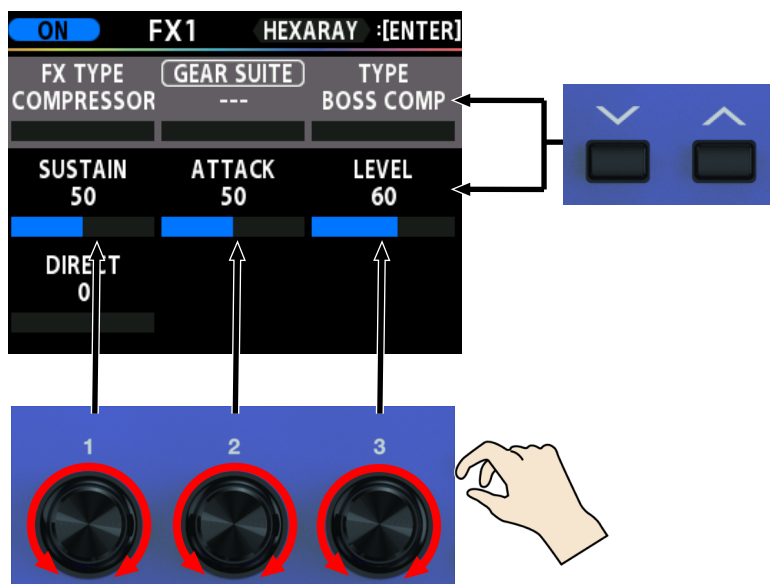
Para FX1, FX2, FX3 y PEDAL FX (PFX), al girar el mando [2] con un efecto seleccionado se puede cambiar entre tipos.

3 Pulse el mando [2] para activar o desactivar el efecto seleccionado.

- 4** Pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla de edición.



- 5** Use los mandos [1]–[3] para especificar el valor de cada parámetro. Puede usar los botones [V] [^] para mover el cursor.



RECUERDE

Para cambiar un valor en pasos más amplios, gire un mando a la vez que lo pulsa.

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

RECUERDE

Si desea cambiar el volumen de la memoria, gire el mando en la pantalla de reproducción para ajustar el valor MEMORY LEVEL.

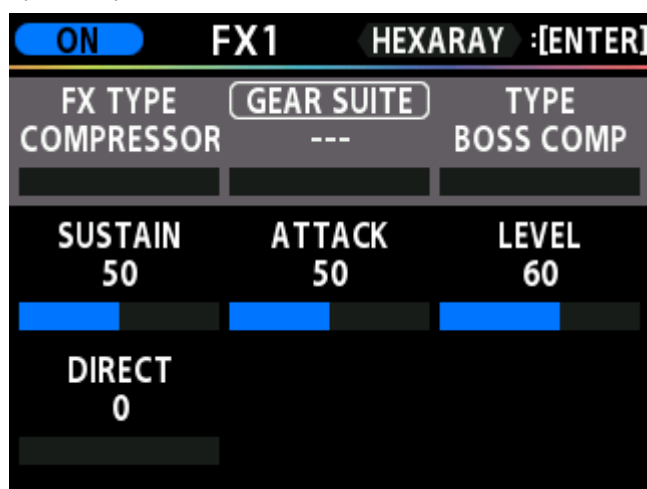
Editar los efectos desde la pantalla de reproducción

Puede editar efectos no solo desde la pantalla de cadena de efectos, sino también desde la [pantalla de reproducción](#) (p. 10).

1 Mantenga pulsado el botón del efecto que desee editar.



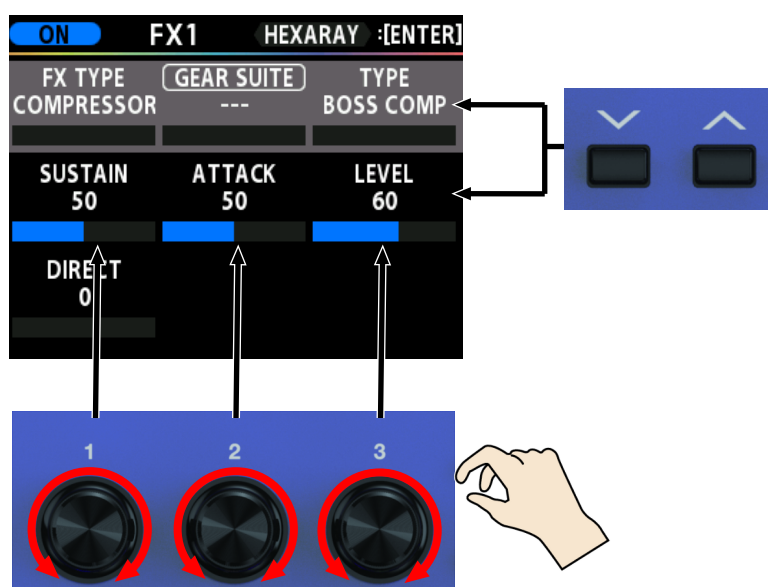
Aparece la pantalla de edición.



RECUERDE

Pulse un botón de efecto para activarlo o desactivarlo.

2 Gire los mandos [1]–[3] para establecer los valores de los parámetros. Puede usar los botones [V] [^] para mover el cursor.



3 Pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla de reproducción.

Acerca de HEXARAY

Cuando pulsa el botón [ENTER] en la pantalla de edición, los indicadores de efectos funcionan en el modo HEXARAY.

Esto le proporciona una representación visual de los efectos, niveles y otros aspectos del efecto para ayudarle a establecer cada parámetro.

RECUERDE

Vuelva a pulsar el botón [ENTER] para volver al estado de activación/desactivación del efecto.

Consulte la Guía de parámetros para consultar los tipos de HEXARAY disponibles para cada efecto.

Tipos de HEXARAY

Nombre del tipo	Explicación
Medidor de nivel	Muestra el nivel de salida del efecto.
Medidor de reducción	Muestra en qué medida se aplican los efectos, como el compresor. Cuanto más intenso es el efecto, más indicadores se iluminan.
Medidor de sensibilidad	Muestra el efecto de ajustes como el parámetro SENS.
Medidor de tempo y nivel estéreo	Muestra el nivel de la señal estéreo. Los efectos con un ajuste de tempo tienen un indicador central parpadeante que muestra el tempo.
Espectrómetro	Muestra los niveles de las bandas de frecuencia mediante el color y el brillo.

Recuperación de los ajustes recomendados para cada efecto (GEAR SUITE)

El GX-1B incluye varios ajustes recomendados para cada efecto. La función utilizada para recuperar fácilmente estos ajustes se denomina “GEAR SUITE”.

Puede usar esta función para crear sonidos fácilmente combinando ajustes para cada efecto, sin tener que ajustar los parámetros de cada efecto.

Recuperación de GEAR SUITE desde la pantalla de cadena de efectos

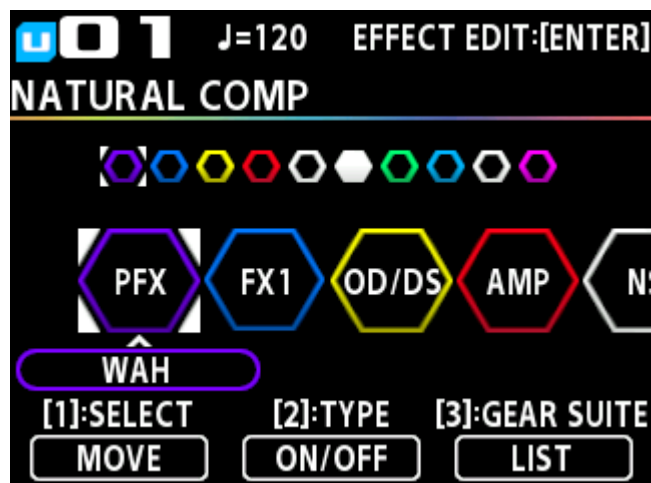
RECUERDE

Puede acceder a GEAR SUITE desde la pantalla de edición de cada efecto.

1 Pulse el botón [EDIT].



Aparece la pantalla de cadena de efectos.



2 Gire el mando [1] para elegir el efecto que desee editar.

3 Gire el mando [3] para cambiar entre los ajustes recomendados para el efecto seleccionado.

Pulse el mando [3] para ver una lista de ajustes recomendados.



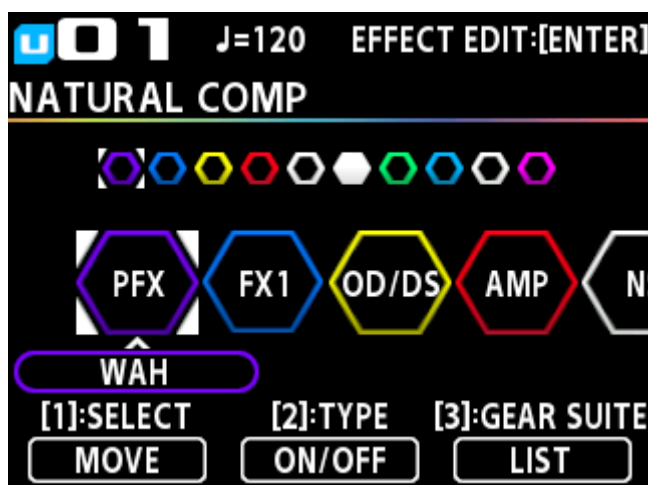
Pulse el botón [EXIT] o el mando [1] para volver a la pantalla de cadena de efectos.

Edición del orden de conexión de los efectos

Puede seleccionar y mover efectos dentro de la cadena de efectos.

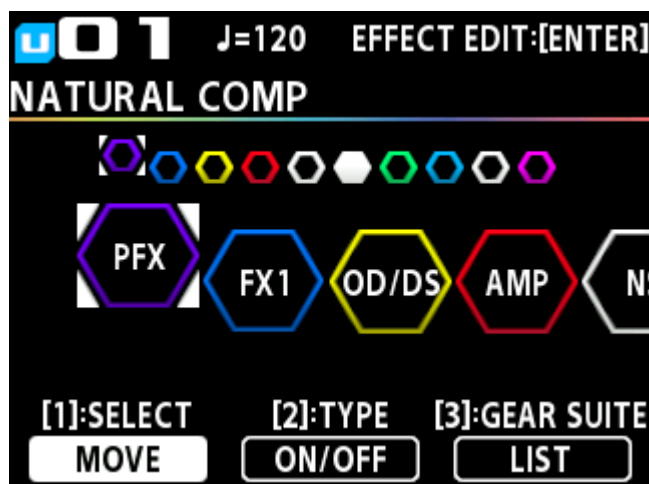
1 Pulse el botón [EDIT].

Aparece la pantalla de cadena de efectos.

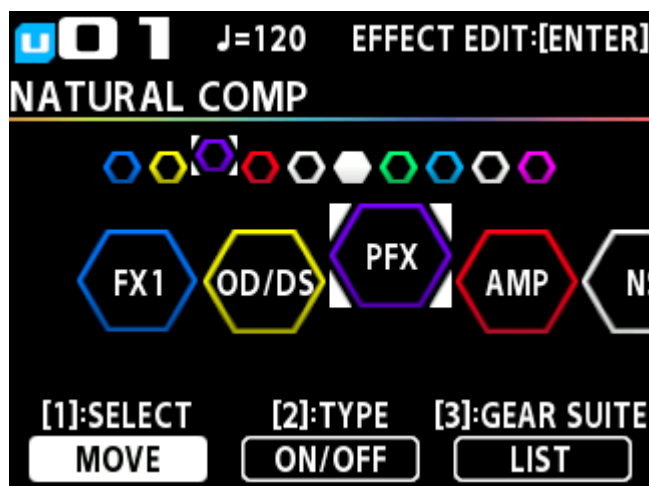


2 Gire el mando [1] para seleccionar el efecto que desea mover.

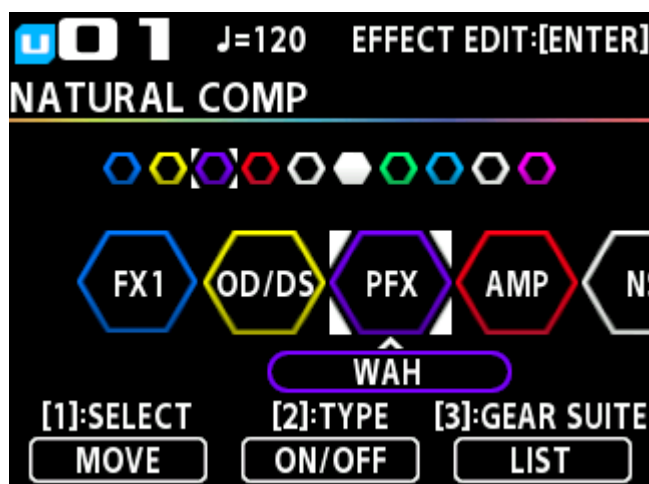
- 3 Pulse el mando [1] para que el efecto seleccionado se pueda mover.



- 4 Gire el mando [1] para seleccionar a dónde desea mover el efecto.



- 5 Pulse el mando [1] para confirmar.



Cambio de memorias sin interrumpir el sonido

Sugerencias para prevenir interrupciones del sonido

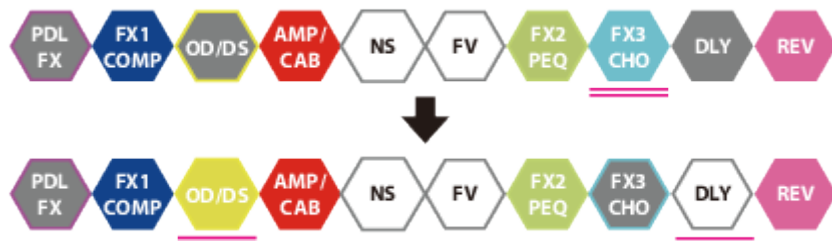
Para prevenir posibles interrupciones del sonido, tenga en cuenta las siguientes indicaciones cuando cree las memorias que se usan antes y después del cambio.

Edición: efectos

- Se usa la misma cadena para ambas memorias, tanto antes como después de cambiar.
- Establezca el mismo tipo para cada bloque de efectos antes y después del conmutador.

Ejemplo:

Cambie de un sonido limpio con Chorus a un sonido lead con distorsión y delay.

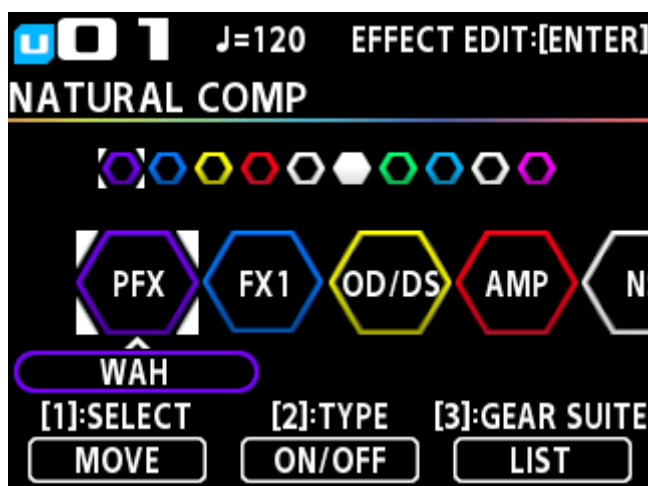


Hacer que el sonido del efecto (reverberaciones) se mantenga al cambiar de memoria (carryover)

La función que conserva la cola de un efecto (por ejemplo, Delay o Reverb) al cambiar a otro efecto se denomina “carryover”.

1 Pulse el botón [EDIT].

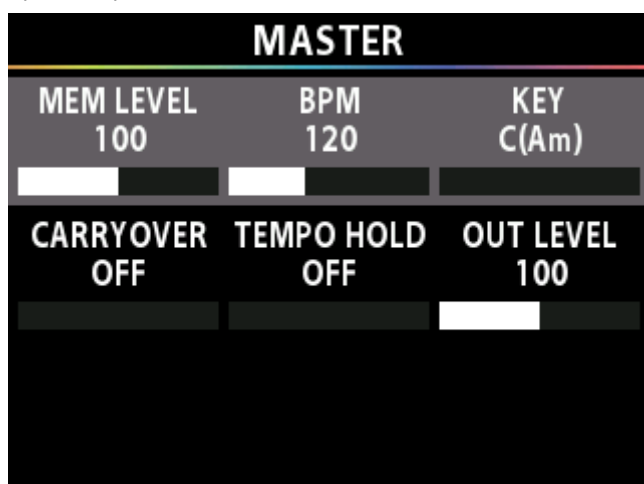
Aparece la pantalla de cadena de efectos.



2 Gire el mando [1] para seleccionar el bloque MASTER (MST).

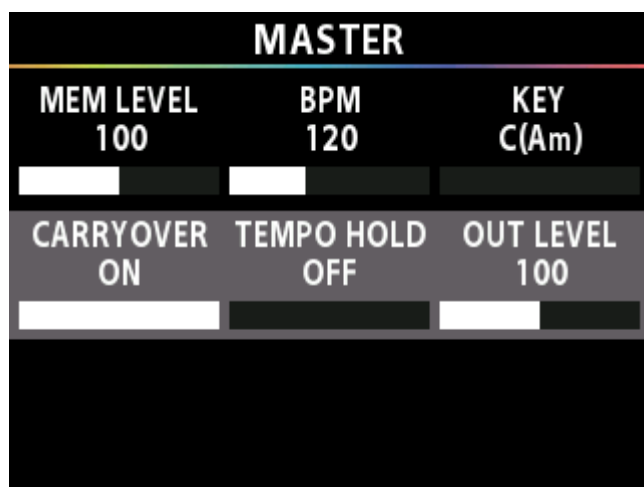
3 Pulse el botón [ENTER].

Aparece la pantalla de edición.



4 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila “CARRY OVER”.

5 Gire el mando [1] para establecer el parámetro CARRY OVER en “ON”.



Condiciones en las que el carryover está habilitado

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.

RECUERDE

El sonido de carryover, como delay y reverb, cambia según los ajustes de la memoria después del cambio. Para obtener un efecto natural, le recomendamos que utilice los mismos ajustes que la memoria antes de cambiar.

Almacenamiento de memorias (WRITE)

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 los botones [EXIT] y [ENTER] al mismo tiempo.

Aparece la pantalla WRITE MENU.

2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "WRITE".

3 Pulse el mando [1].

Aparece la pantalla MEMORY WRITE.

4 Gire el mando [1] para seleccionar el destino de guardado (U01–U99).

5 Use los mandos [2] [3] y los botones [V] [^] para editar el nombre de la memoria.

Operación	Función
Girar el mando [2]	Mueve el cursor.
Pulse el mando [2]	Elimina un carácter (eliminar).
Girar el mando [3]	Cambiar el tipo de carácter
Pulsar el mando [3]	Inserta un espacio (insertar).
Pulsar los botones [V] [^]	Alterna entre mayúscula/minúscula.

6 Pulse el botón [ENTER].

La pantalla de reproducción se mostrará después de guardar los datos.

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.
MEMORY ORDER	Puede cambiar el orden de las memorias U01–U99.

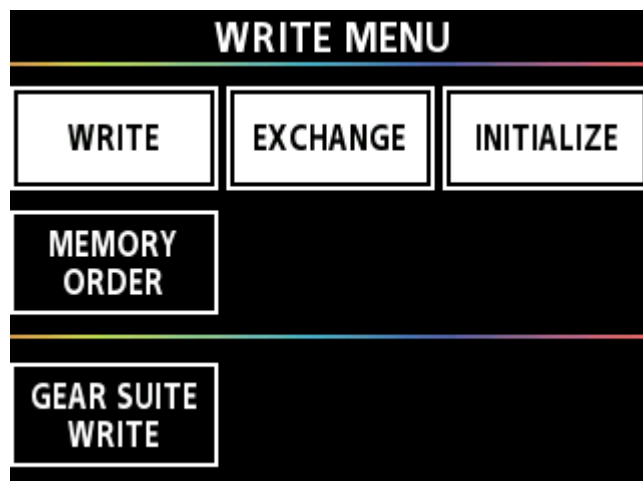
Almacenamiento como GEAR SUITE

Puede guardar los ajustes de sus efectos favoritos como una GEAR SUITE.

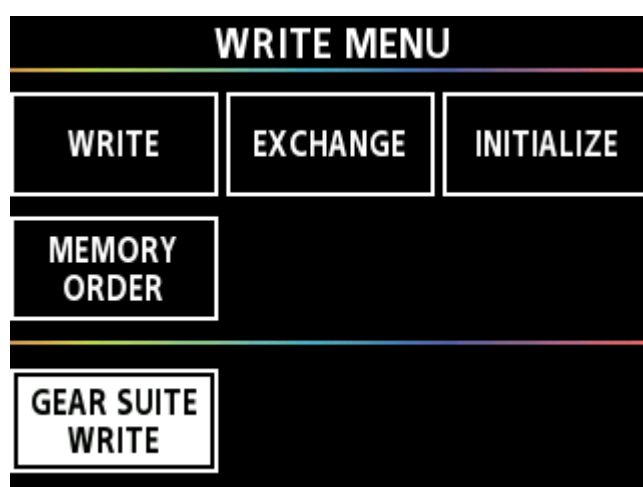
1 Cambie a la memoria que contiene sus ajustes de efectos favoritos.

2 Pulse los botones [EXIT] y [ENTER] al mismo tiempo.

Aparece la pantalla WRITE MENU.

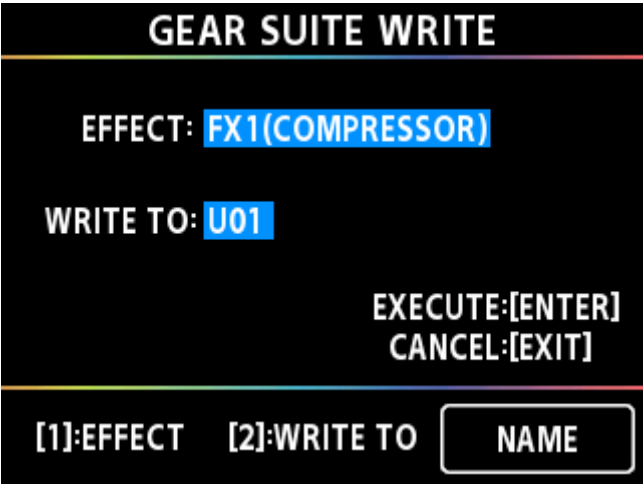


3 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "GEAR SUITE WRITE".



4 Pulse el mando [1].

Aparece la pantalla GEAR SUITE WRITE.



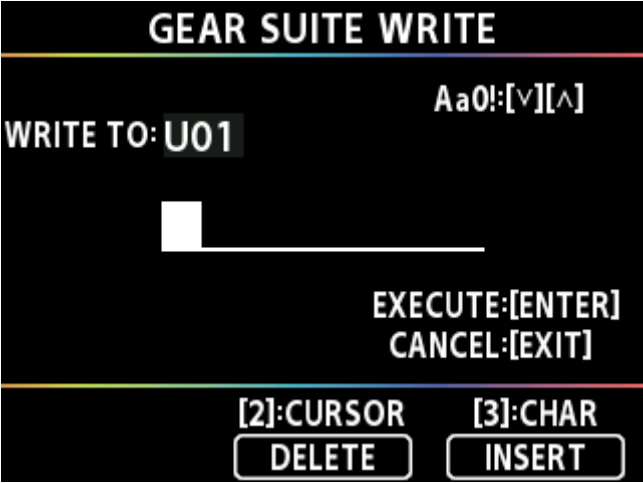
5 Gire el mando [1] para seleccionar el efecto que desea guardar.

6 Use el mando [2] para seleccionar el destino de almacenamiento.

El número máximo de bloques de efectos que puede guardar depende del tipo de efecto.

7 Pulse el mando [3] para mostrar una pantalla en la que puede cambiar el nombre de la GEAR SUITE.

Introduzca el nombre para la GEAR SUITE que desea guardar.



Puede introducir hasta 8 caracteres.

Operación	Función
Girar el mando [2]	Mueve el cursor.
Pulse el mando [2]	Elimina un carácter (eliminar).
Girar el mando [3]	Cambiar el tipo de carácter
Pulsar el mando [3]	Inserta un espacio (insertar).
Pulsar los botones [V] [^]	Alterna entre mayúscula/minúscula.

8 Pulse el botón [ENTER].

Se guarda la GEAR SUITE.

Cuando finalice el guardado, aparece la pantalla WRITE MENU.

Intercambio de memorias (MEMORY EXCHANGE)

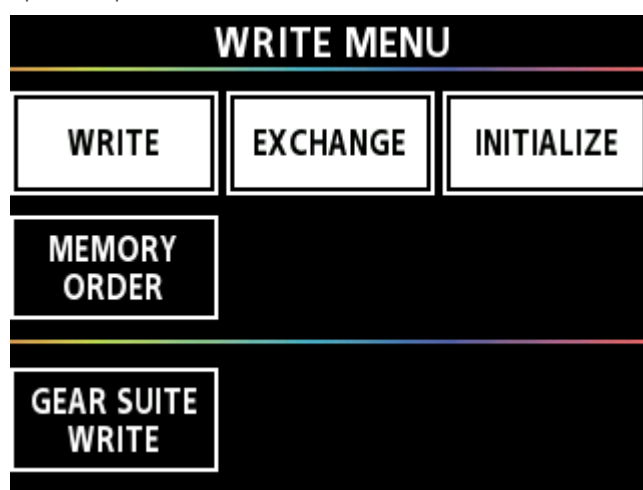
Puede "intercambiar" las posiciones de las memorias de usuario para modificar el orden.

1 En la pantalla de reproducción, pulse los conmutadores [▼] [▲] para mostrar la memoria de usuario que desea mover.

La memoria de usuario que se va a intercambiar es la que se muestra.

2 Pulse los botones [EXIT] y [ENTER] al mismo tiempo.

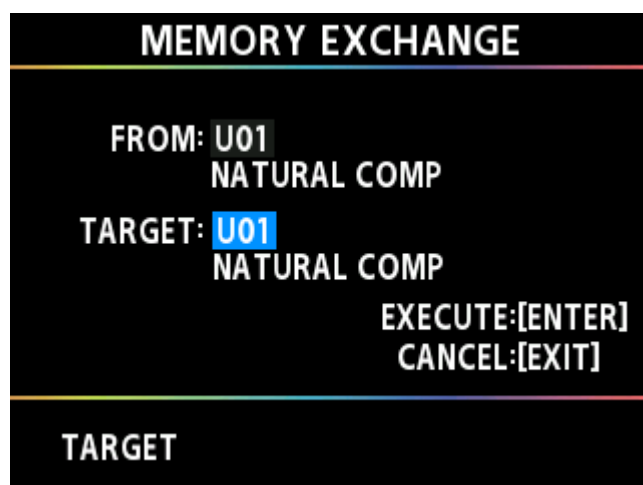
Aparece la pantalla WRITE MENU.



3 Pulse los botones [▼] [▲] para mover el cursor a la fila [EXCHANGE].

4 Pulse el mando [2].

Aparece la pantalla MEMORY EXCHANGE.



5 Gire el mando [1] para seleccionar la memoria de destino.

6 Pulse el botón [ENTER].

Aparece un mensaje de confirmación.

7 Pulse los botones [V][^] para mover el cursor hasta "OK" y pulse el botón [ENTER].

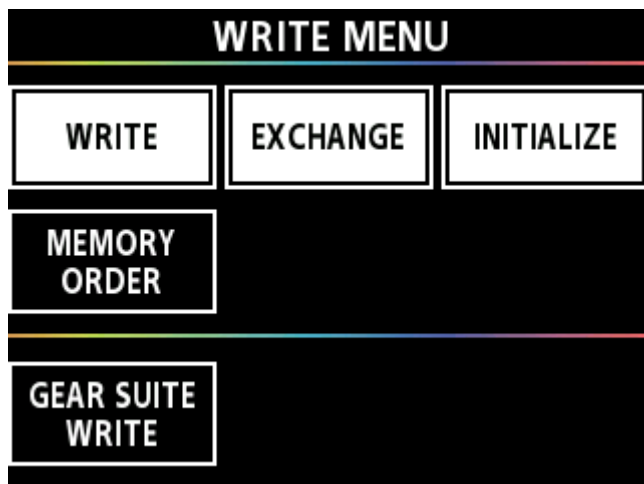
Aparecerá el mensaje "EXECUTING..." en pantalla. Cuando se completa la operación, se actualiza y guarda el orden de las memorias.

Cambio del orden de las memorias (MEMORY ORDER)

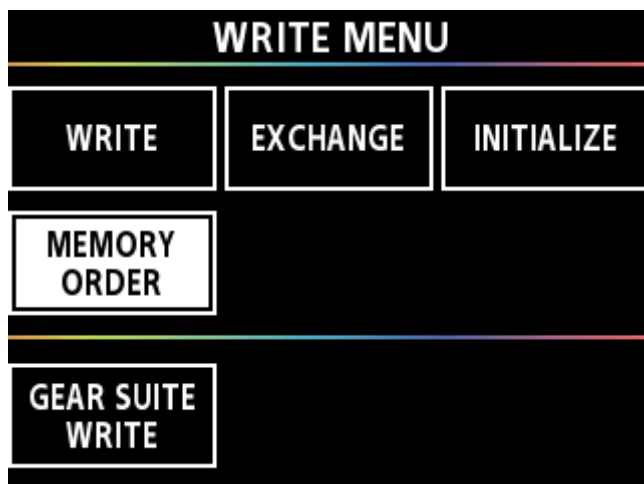
Puede cambiar el orden de las memorias de usuario.

1 Pulse los botones [EXIT] y [ENTER] al mismo tiempo.

Aparece la pantalla WRITE MENU.

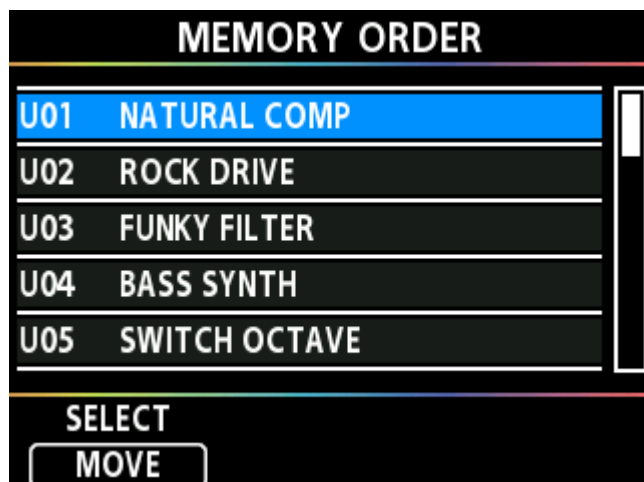


2 Pulse los botones [V][^] para mover el cursor a la fila en la que se muestra [MEMORY ORDER].



3 Pulse el mando [1].

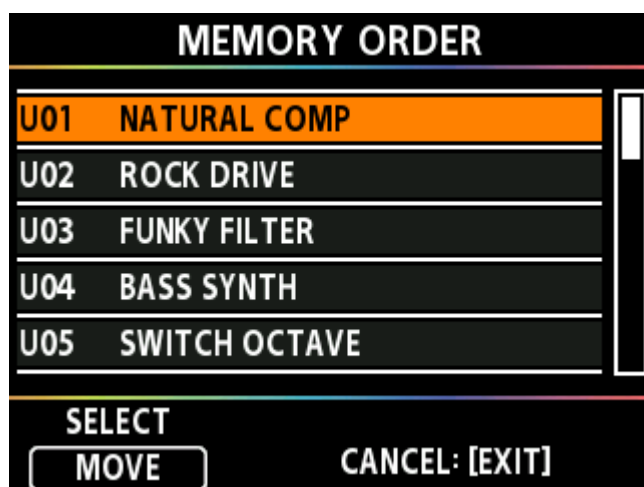
Aparece la pantalla MEMORY ORDER.



4 Gire el mando [1] para mover el cursor a la memoria que desee ordenar.

5 Pulse el mando [1] para seleccionar la memoria.

El color resaltado de la memoria seleccionada cambia de azul a naranja.

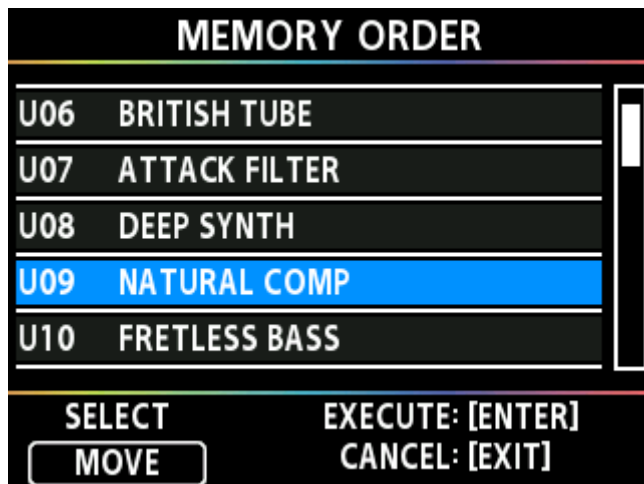


6 Gire el mando [1] para seleccionar a dónde desea mover la memoria.

7 Pulse el mando [1] para confirmar a dónde desea mover la memoria.

El color del resaltado cambia de naranja a azul y ahora puede mover otras memorias.

En esta etapa, la clasificación aún no está completa.



8 Repita los pasos 4–7 para editar el orden de la memoria.

9 Una vez que las memorias estén en orden, pulse el botón [ENTER].

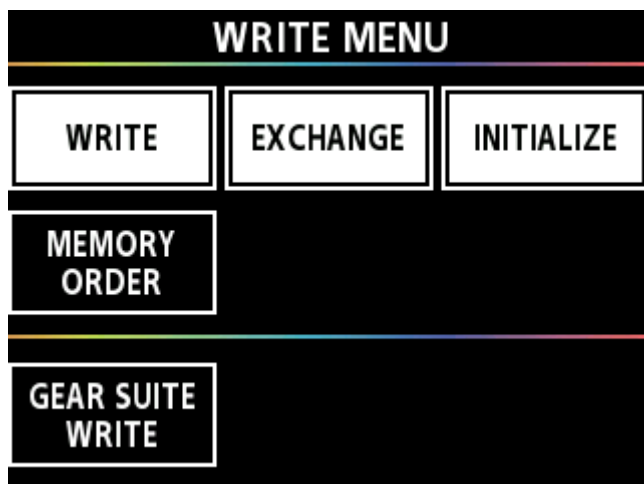
Aparecerá el mensaje “EXECUTING...” en pantalla. Cuando se completa la operación, se actualiza y guarda el orden de las memorias.

Cómo inicializar las memorias (MEMORY INITIALIZE)

Esta acción inicia la memoria de usuario seleccionada. Es algo útil cuando se crea un sonido desde cero.

1 Pulse los botones [EXIT] y [ENTER] al mismo tiempo.

Aparece la pantalla WRITE MENU.



2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila en la que se muestra [INITIALIZE].

3 Pulse el mando [3].

Aparece la pantalla MEMORY INITIALIZE.

4 Gire el mando [1] para seleccionar la memoria que desea inicializar.

5 Pulse el botón [ENTER].

Aparece un mensaje de confirmación.

6 Pulse los botones [V][^] para mover el cursor hasta "OK" y pulse el botón [ENTER].

Aparecerá el mensaje "EXECUTING..." en pantalla. Cuando se completa la operación, la memoria se inicializa y se guarda.

Edición: MENU

En esta sección, se explica cómo realizar ajustes que sean comunes a todo el GX-1B (parámetros del sistema).

En este apartado configuramos los ajustes de salida y **BLUETOOTH**, los distintos ajustes de USB, las asignaciones de funciones de los mandos [1]–[3], etc.

Para obtener más información sobre los parámetros, consulte la “GX-1B Guía de parámetros” (en el sitio web de BOSS).

Operaciones básicas del menú

1 Pulse el botón [MENU].



2 Use los botones [V] [^] para mover el cursor.

3 Pulse uno de los mandos [1]–[3] para seleccionar el elemento que desee editar.

Puede aparecer un submenú, dependiendo del elemento que pulse. Seleccione el parámetro que quiere establecer.

4 Establezca los valores de los distintos parámetros.

5 Cuando finalice la edición, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de reproducción.

Asignación de los parámetros deseados a los mandos [1]–[3] (KNOB SETTING)

Aquí se explica cómo asignar los parámetros controlados por los mandos [1]–[3] cuando la pantalla de reproducción está visible.

1 Pulse el botón [MENU].

2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila “KNOB SETTING”.

3 Pulse el mando [3].

Aparece la pantalla KNOB SETTING.

KNOB SETTING		
	CATEGORY	PARAMETER
1	MEMORY	NUMBER
2	MEMORY	LEVEL
3	OUTPUT	LEVEL
[1]:SELECT [2]:CATEGORY [3]:PARAMETER		

4 Gire el mando [1] para seleccionar el mando que desee definir.

El resaltado se mueve hacia arriba y hacia abajo.

5 Use el mando [2] para seleccionar la categoría y gire el mando [3] para cambiar el parámetro.

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.

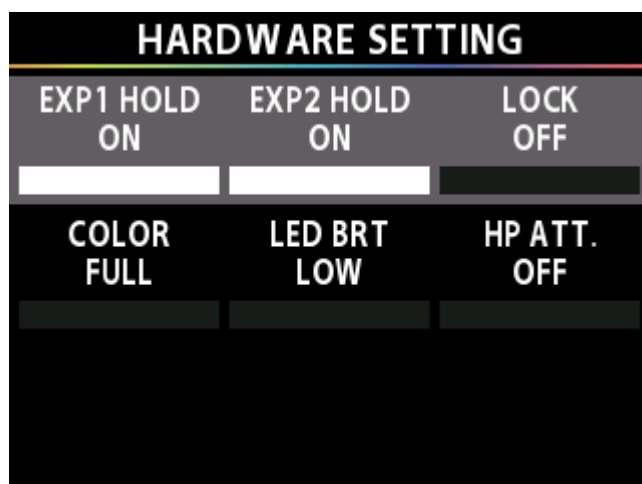
Los ajustes de estos parámetros son comunes a todas las memorias.

1 Pulse el botón [MENU].

2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "HARDWARE SETTING".

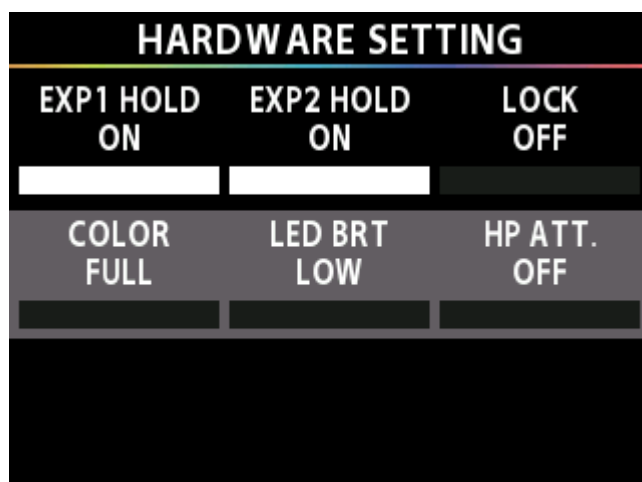
3 Pulse el mando [1].

Aparece la pantalla HARDWARE SETTING.



4 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "COLOR".

5 Gire el mando [1] para seleccionar el ajuste de visualización del color.



Valor	Explicación
FULL	La pantalla se muestra a color. El indicador LED cambia de color según el tipo de efecto.
RED	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en rojo. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores amarillo, azul y blanco se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.
BLUE	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en azul. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores rojo, amarillo y blanco se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.
GREEN	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en verde. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores rojo, amarillo, azul y blanco se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.
YELLOW	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en amarillo. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores rojo, azul y blanco se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.
ORANGE	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en naranja. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores rojo, amarillo, azul y blanco se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.
PINK	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en rosa. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores rojo, amarillo, azul y blanco se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.
PURPLE	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en morado. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores rojo, amarillo, azul y blanco se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.
LIGHT BLUE	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en azul claro. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores rojo, amarillo, azul y blanco se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.
CYAN	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en cian. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores rojo, amarillo, azul y blanco se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.

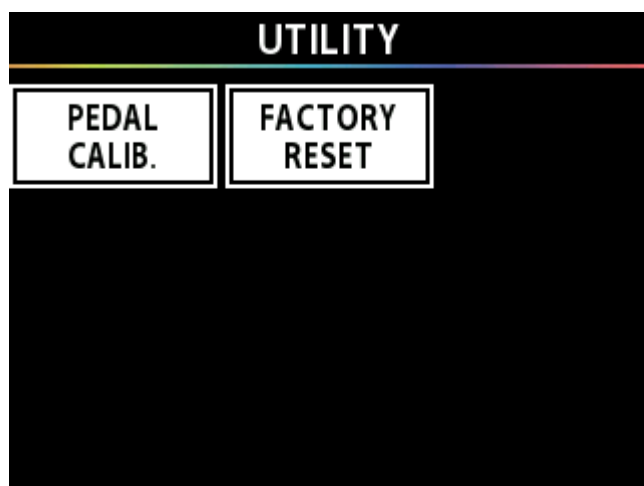
Valor	Explicación
WHITE	La pantalla se muestra en blanco y negro. Los indicadores LED se muestran principalmente en blanco. Cuando se utiliza una función para la que es necesario cambiar de color, los colores rojo, amarillo y azul se utilizan para que el estado sea fácil de distinguir.

Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)

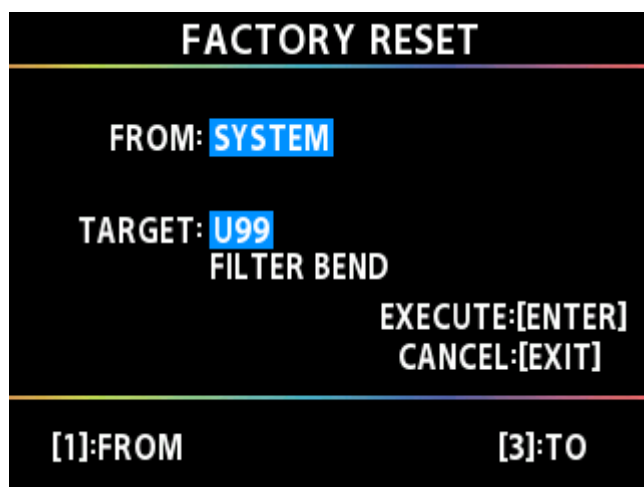
La restauración de los ajustes del GX-1B a los ajustes predeterminados de fábrica recibe el nombre de “restablecimiento de fábrica” (Factory Reset). Puede restaurar todos los ajustes a sus valores predeterminados de fábrica y también puede especificar ciertos elementos para restablecerlos.

* Al ejecutar un restablecimiento de fábrica, los ajustes que haya realizado el usuario se pierden. Guarde los datos que necesite en su ordenador o dispositivo móvil con el software correspondiente.

- 1 Pulse el botón [MENU].
- 2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila “UTILITY”.
- 3 Use el mando [3] para seleccionar “UTILITY”.



- 4 Pulse el mando [2] y seleccione “FACTORY RESET”.

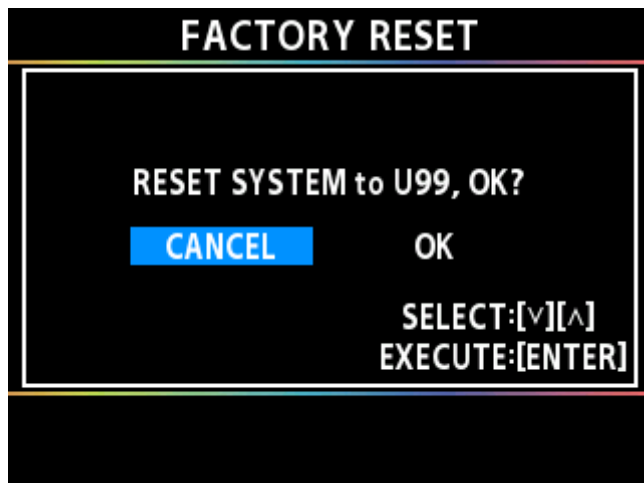


- 5 Especifique el rango de restablecimiento de fábrica utilizando los mandos [1] y [3] para configurar los valores de <FROM> y <TO>.

Mando	Parámetro	Valor	Explicación
[1]	FROM	SYSTEM	Ajustes de los parámetros del sistema
[3]	TO	U01-U99	Ajustes de los números de memoria U01 a U99

6 Pulse el botón [ENTER].

Aparece un mensaje de confirmación.



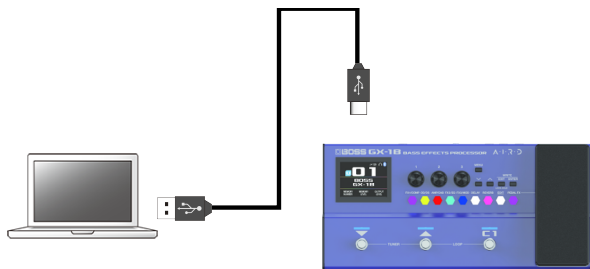
7 Para ejecutar el restablecimiento de fábrica, pulse los botones [V][^], seleccione "OK" y luego pulse el botón [ENTER].

Para cancelar el restablecimiento de fábrica, pulse el botón "CANCEL" y luego pulse el botón [ENTER].

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-1B a un ordenador mediante USB, podrá hacer lo siguiente.



- Transmitir y recibir señales de audio digital entre el ordenador y el GX-1B
- Editar y gestionar memorias, y consultar la “GX-1B Guía de parámetros” (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.

<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-1B en su ordenador, o bien emitir el sonido del ordenador a través de los conectores OUTPUT del GX-1B.

* 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-1B.

Descargue del sitio web de BOSS el BOSS TONE STUDIO para el software específico del GX-1B.

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:

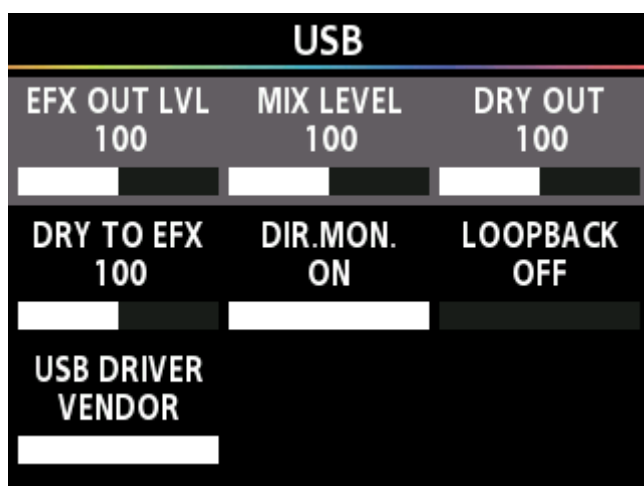
- Descargar con facilidad las memorias del sitio web de descargas de BOSS TONE EXCHANGE a esta unidad.
- Editar los ajustes de las memorias
- Asignar un nombre a una memoria
- Ordenar las memorias y cambiarlas de posición
- Hacer copias de seguridad de memorias y ajustes del sistema y recuperarlos
- Subir memorias que haya creado y compartirlas con otros usuarios
- Puede recuperar los manuales de esta unidad, incluida la “Guía de inicio del GX-1B” (sitio web de BOSS), el “Manual de referenciaGX-1B” (este manual) y la “GX-1B Guía de parámetros” (sitio web de BOSS).

Conexión del dispositivo móvil

Si conecta el GX-1B a un dispositivo móvil mediante USB, puede utilizar la unidad como interfaz de audio.

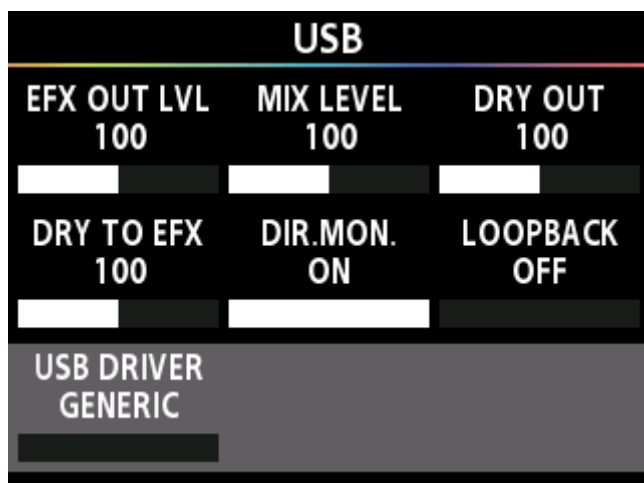
Uso de la unidad para escuchar audio reproducido desde un dispositivo móvil

- 1 Pulse el botón [MENU].
- 2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "USB".
- 3 Pulse el mando [1] y seleccione "USB".



- 4 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "USB DRIVER".
- 5 Gire el mando [1] para seleccionar "GENERIC".

Si el ajuste está configurado como "VENDOR", no puede conectar el dispositivo móvil.



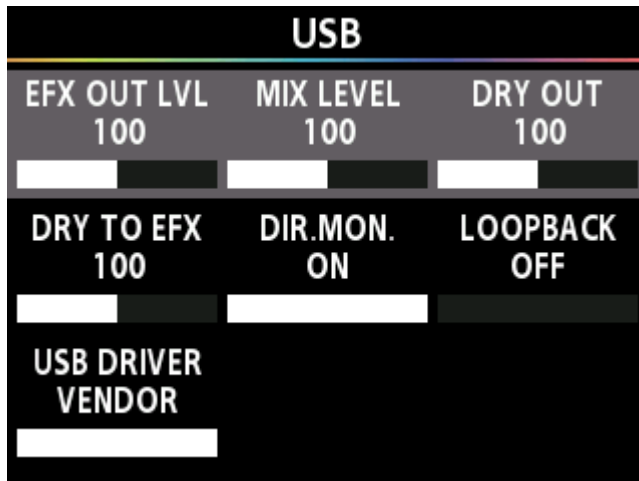
- 6 Utilice el cable USB para conectar el GX-1B a su dispositivo móvil.

NOTA

Dependiendo del dispositivo móvil conectado y de las especificaciones de la aplicación que utilice para reproducir música, es posible que la aplicación no funcione en conjunto con su dispositivo.

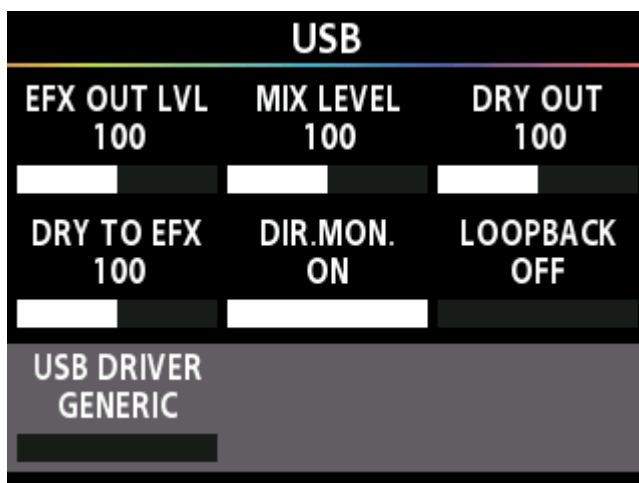
Mezclar el sonido de la canción que se reproduce en su dispositivo móvil con el sonido de su bajo

- 1 Pulse el botón [MENU].
- 2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "USB".
- 3 Pulse el mando [1] y seleccione "USB".



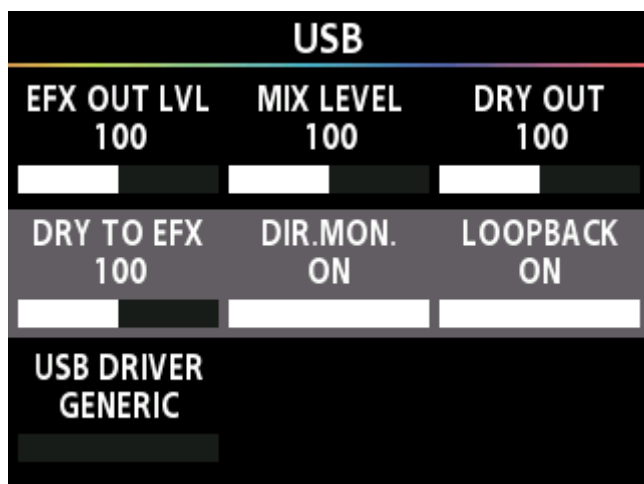
- 4 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "USB DRIVER".
- 5 Gire el mando [1] para seleccionar "GENERIC".

Si el ajuste está configurado como "VENDOR", no puede conectar el dispositivo móvil.



- 6 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "LOOP BACK".

7 Gire el mando [3] para seleccionar “ON”.



8 Utilice el cable USB para conectar el GX-1B a su dispositivo móvil.

NOTA

Dependiendo del dispositivo móvil conectado, la aplicación de cámara y de las especificaciones de la aplicación que utilice para reproducir música, es posible que la aplicación no funcione en conjunto con su dispositivo.

Conexión inalámbrica con un dispositivo móvil

Puede reproducir música de forma inalámbrica y editar los efectos de esta unidad desde la aplicación en el dispositivo móvil.

Escuchar el sonido desde un dispositivo móvil conectado de forma inalámbrica (audio Bluetooth®)

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-1B.

Registro de un dispositivo móvil (sincronización)

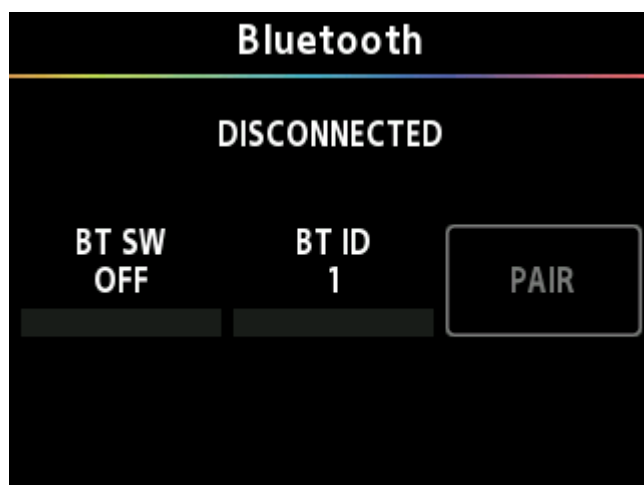
La “sincronización” consiste en registrar el dispositivo móvil que desea utilizar con el GX-1B (de modo que los dos dispositivos se reconozcan entre sí).

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-1B.

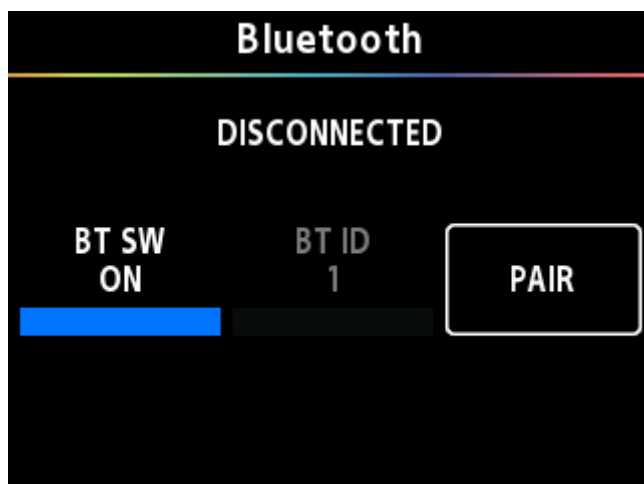
RECUERDE

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

- 1 Encienda el GX-1B.**
- 2 Coloque el dispositivo móvil que desee conectar cerca del GX-1B.**
- 3 Pulse el botón [MENU].**
- 4 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila “Bluetooth”.**
- 5 Gire el mando [3] para seleccionar “Bluetooth”.**



6 Gire el mando [1] para activar el BT SW.

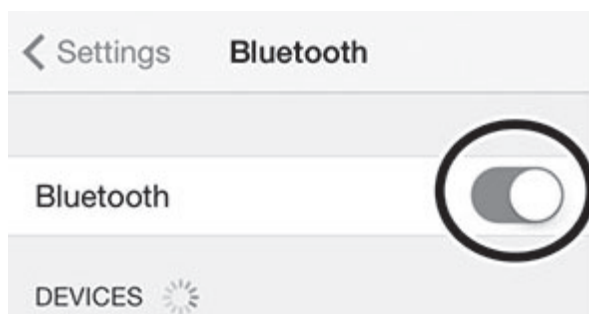


7 Pulse el mando [3] (PAIR) para activar el modo de espera de sincronización.

La pantalla del GX-1B muestra "Sincronización".

Si no sincroniza la unidad en un período determinado de tiempo, se cancela el modo de espera de sincronización.

8 Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.



9 Pulse "GX-1B Audio" cuando se muestre en la pantalla de dispositivos Bluetooth de su dispositivo móvil.

De este modo, se sincroniza el GX-1B con el dispositivo móvil. Cuando la sincronización se realiza correctamente, "GX-1B Audio" se agrega a la lista de dispositivos sincronizados de su dispositivo móvil.

AUDIO: ○ se muestra en la pantalla GX-1B.

RECUERDE

Si gira el mando [1] y establece BT SW como "OFF" mientras Bluetooth está conectado, la conexión se interrumpe temporalmente. Establezca BT SW como "ON" para volver a conectarse. Al desvincularlo, borre los datos de registro de su dispositivo móvil.

Controlar la unidad desde una aplicación del dispositivo móvil

Utilice la aplicación "BOSS TONE STUDIO for GX-1B" para editar efectos y guardar ajustes en esta unidad.

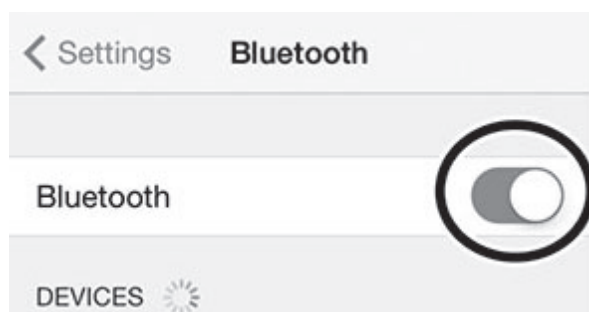
Para obtener más información sobre BOSS TONE STUDIO for GX-1B, consulte el sitio web de BOSS.

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

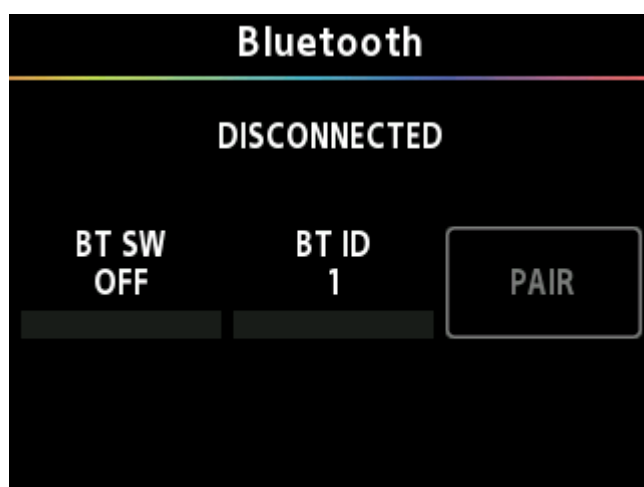
Conexión a la aplicación

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

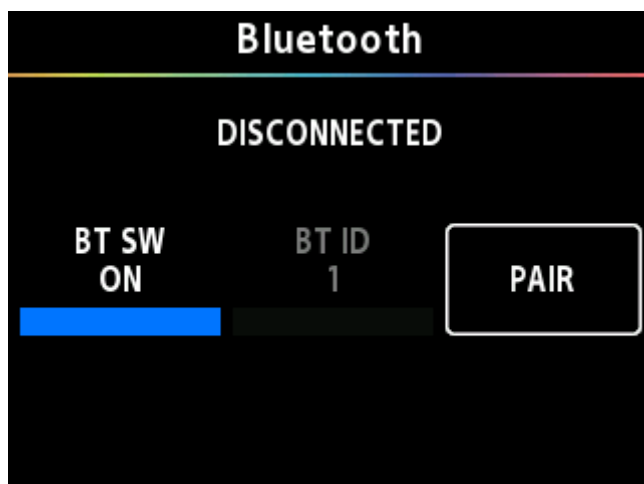
- 1 Encienda el GX-1B.
- 2 Coloque el dispositivo móvil que desee conectar cerca del GX-1B.
- 3 Active la función Bluetooth del dispositivo móvil.



- 4 Pulse el botón [MENU].
- 5 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "Bluetooth".
- 6 Pulse el mando [3].



7 Gire el mando [1] para activar el BT SW.



8 En los ajustes de la aplicación, conéctese a GX-1B MIDI.

Una vez finalizada la conexión, se muestra MIDI:○ en la pantalla del GX-1B.

NOTA

No toque la opción "GX-1B MIDI" si la ve en los ajustes de Bluetooth de su dispositivo móvil. Si la ha tocado, cancele temporalmente el registro del dispositivo y realice de nuevo el procedimiento desde el paso 3.

Ajustes del conmutador de pedal y del pedal de expresión

Puede asignar varias funciones al conmutador del panel superior [CTL1] (C1), el pedal de expresión (EXP1) y el pedal de expresión o conmutador de pedal conectado al conector CTL 2, 3/EXP 2 del panel trasero.

Ejemplo de ajuste 1: Asignar un conmutador ON/OFF para AMP SOLO al conmutador [CTL1] (C1)

1 Pulse el botón [MENU].

2 Pulse los botones [▼] [▲] para mover el cursor a la fila "CTL FUNC".

MENU		
OUTPUT SELECT	GLOBAL EQ	Bluetooth
CTL FUNC	ASSIGN	KNOB SETTING
USB	LOOP SETTING	PLAY OPTION
HARDWARE		

3 Pulse el mando [1].

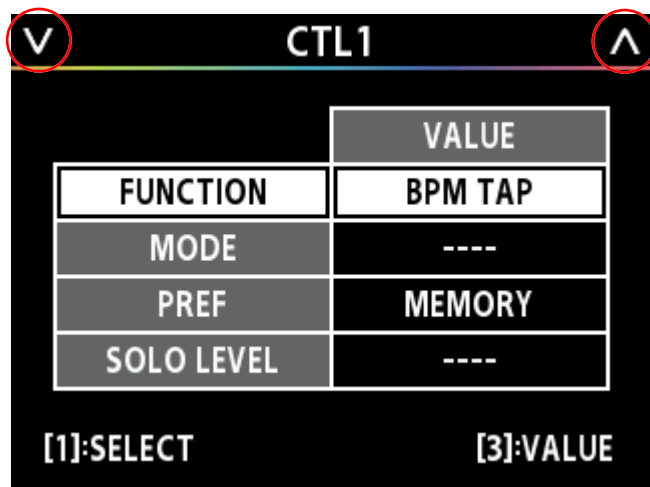
4 Use los mandos [1]–[3] o los botones [▼] [▲] para mover el cursor a la fila "CTL1".

CTL FUNC		
▼SW	▲SW	CTL1
CTL2	CTL3	EXP1 SW
EXP1	EXP2	EV-1-WL FS-1-WL

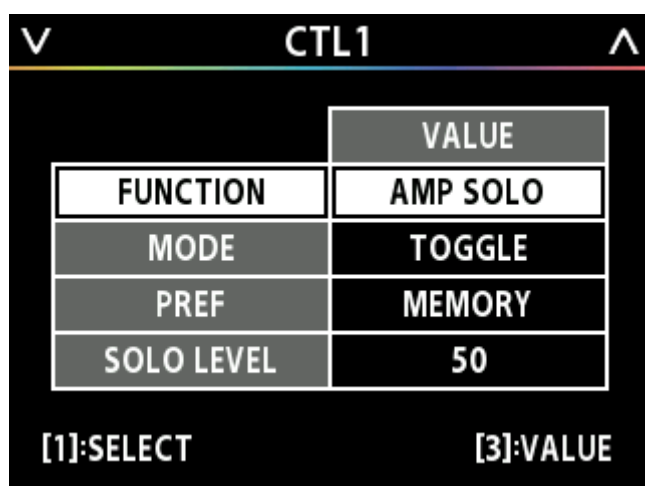
5 Pulse el mando [3].

Aparece la pantalla de ajustes [CTL1] (C1).

Pulse los botones [V] [^] para cambiar a la página de ajustes de otros controladores.

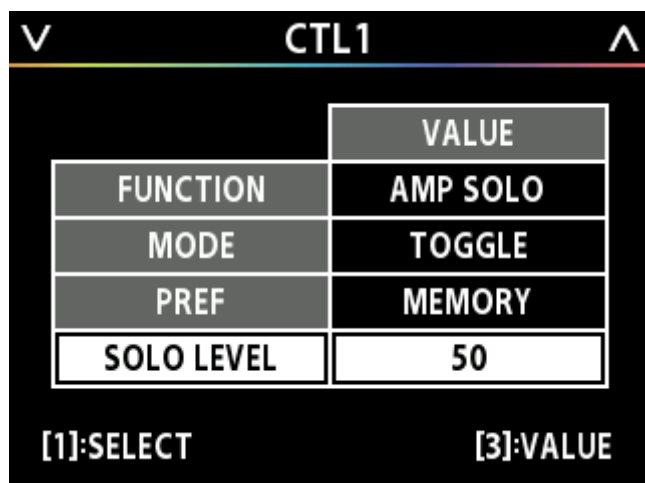


6 Gire el mando [1] para mover el cursor a "FUNCTION" y gire el mando [3] para establecer VALUE como "AMP SOLO".



7 Gire el mando [1] para mover el cursor a SOLO LEVEL y gire el mando [3] para editar VALUE

El valor establecido para SOLO LEVEL es el volumen cuando SOLO está activado.



RECUERDE

Pruebe a pulsar el conmutador [CTL1] (C1) en esta pantalla para activar o desactivar AMP SOLO. Active AMP SOLO para cambiar a un sonido adecuado para tocar solos.

- 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. Cuando PREF se establece como MEMORY, puede ejecutar la operación WRITE para guardar los datos.
- Para obtener más información sobre los parámetros, consulte la "GX-1B Guía de parámetros" (en el sitio web de BOSS).

Ejemplo de ajuste 2: Asignar el interruptor PEDAL FX ON/OFF al interruptor EXP1 y el control de PEDAL FX a EXP1.

El conmutador EXP1 se activa cuando presiona con fuerza la punta del pedal [EXP1].

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, puede controlar lo siguiente.

- Cuando PEDAL FX está desactivado, puede accionar el pedal [EXP1] para controlar el volumen del pedal.
- Al presionar con fuerza la punta del pedal [EXP1], se activa PEDAL FX y puede usar el pedal [EXP1] para controlar el efecto PEDAL FX. Cuando PEDAL FX está configurado en WAH, puede utilizar el pedal [EXP1] para ajustar la profundidad de wah.

RECUERDE

Para cambiar el efecto PEDAL FX, debe realizar ajustes separados. Consulte [Procedimiento básico para editar efectos \(p. 13\)](#).

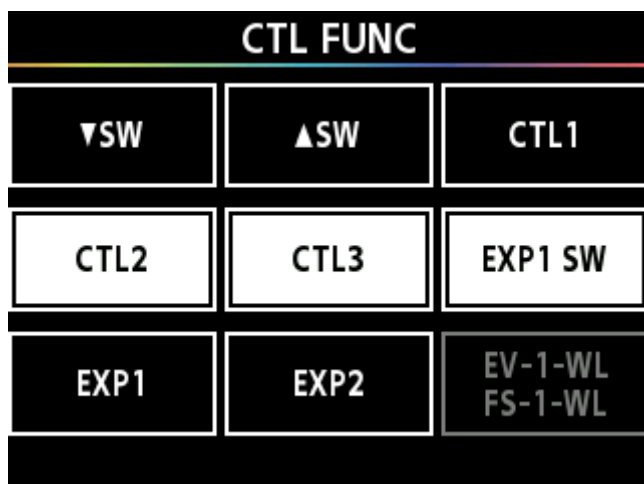
1 Pulse el botón [MENU].

2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "CTL FUNC".

MENU		
OUTPUT SELECT	GLOBAL EQ	Bluetooth
CTL FUNC	ASSIGN	KNOB SETTING
USB	LOOP SETTING	PLAY OPTION
HARDWARE		

3 Pulse el mando [1].

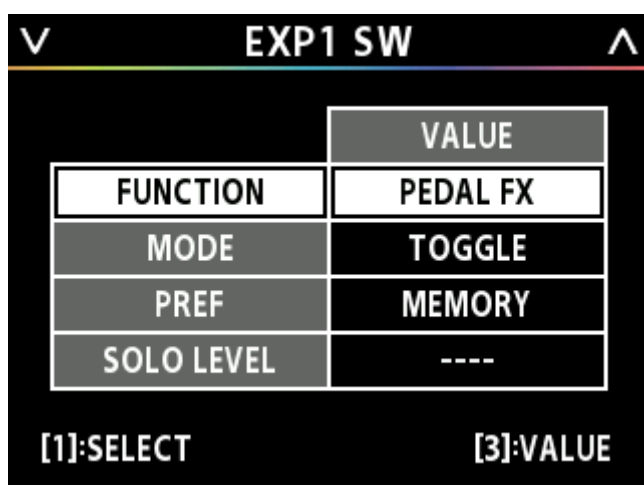
- 4** Use los mandos [1]–[3] o los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila “EXP1 SW”.



- 5** Pulse el mando [3].

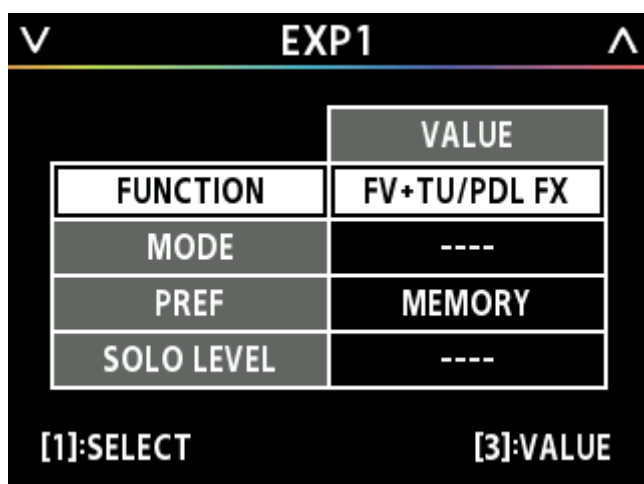
Aparece la pantalla de ajustes EXP1 SW.

- 6** Gire el mando [1] para mover el cursor a “FUNCTION” y gire el mando [3] para establecer VALUE como “PEDAL FX”.



- 7** Pulse los botones [V] [^] para abrir la pantalla de ajustes de EXP1.

- 8** Gire el mando [3] para establecer FUNCTION como “FV+TU/PDL FX”.



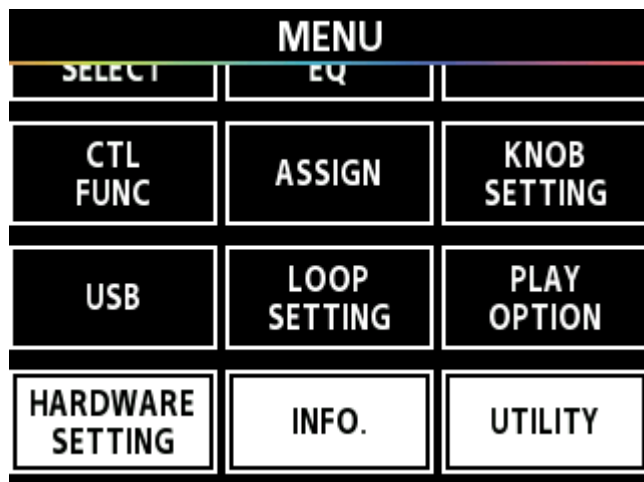
Ajuste del pedal de expresión (calibración del pedal)

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.

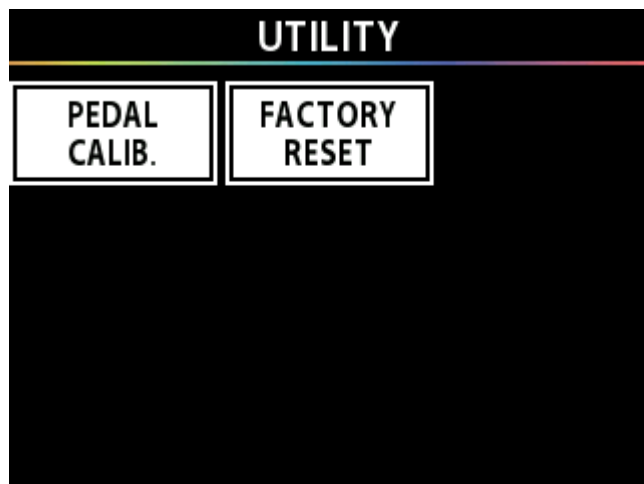
Si surge algún problema (por ejemplo, si no puede cortar del todo el sonido con el pedal de volumen o no puede accionar PEDAL FX), puede llevar a cabo el procedimiento siguiente para reajustar el pedal.

1 Pulse el botón [MENU].

2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "UTILITY".

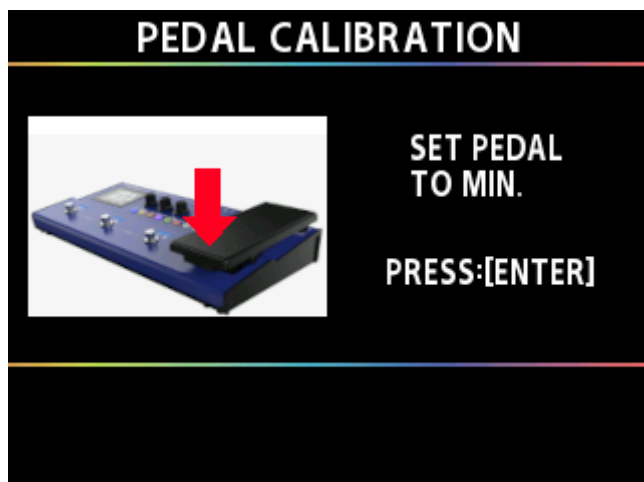


3 Pulse el mando [3].



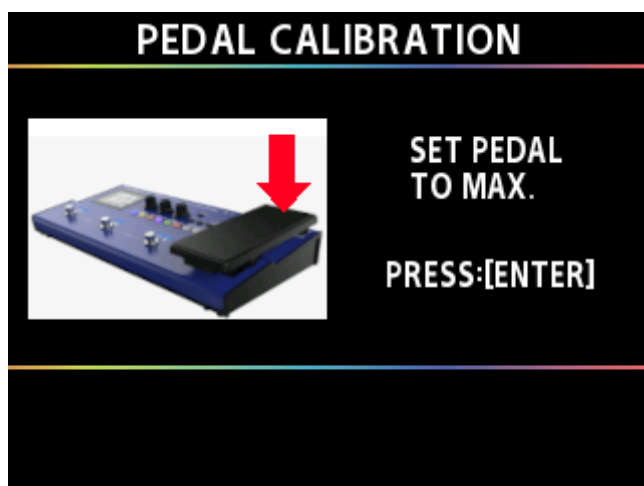
4 Pulse el mando [1].

Aparece la pantalla PEDAL CALIBRATION.



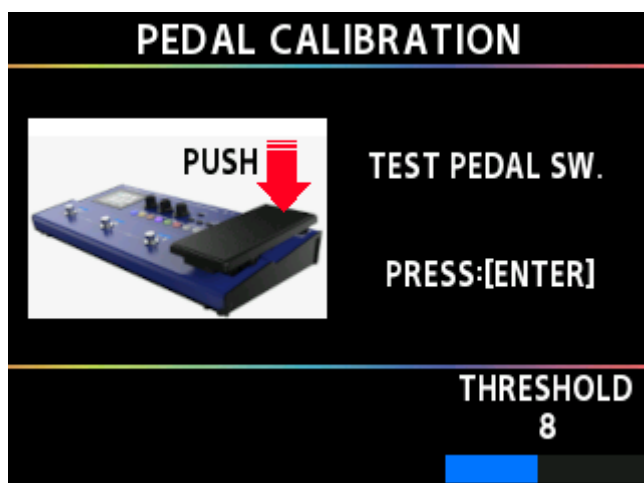
5 Pulse el extremo de la punta del pedal y el botón [ENTER].

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



6 Pulse el extremo de la punta del pedal y el botón [ENTER].

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



7 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, ajuste el valor THRESHOLD con el mando [3] y presione repetidamente con firmeza la punta del pedal hasta alcanzar la sensibilidad deseada.

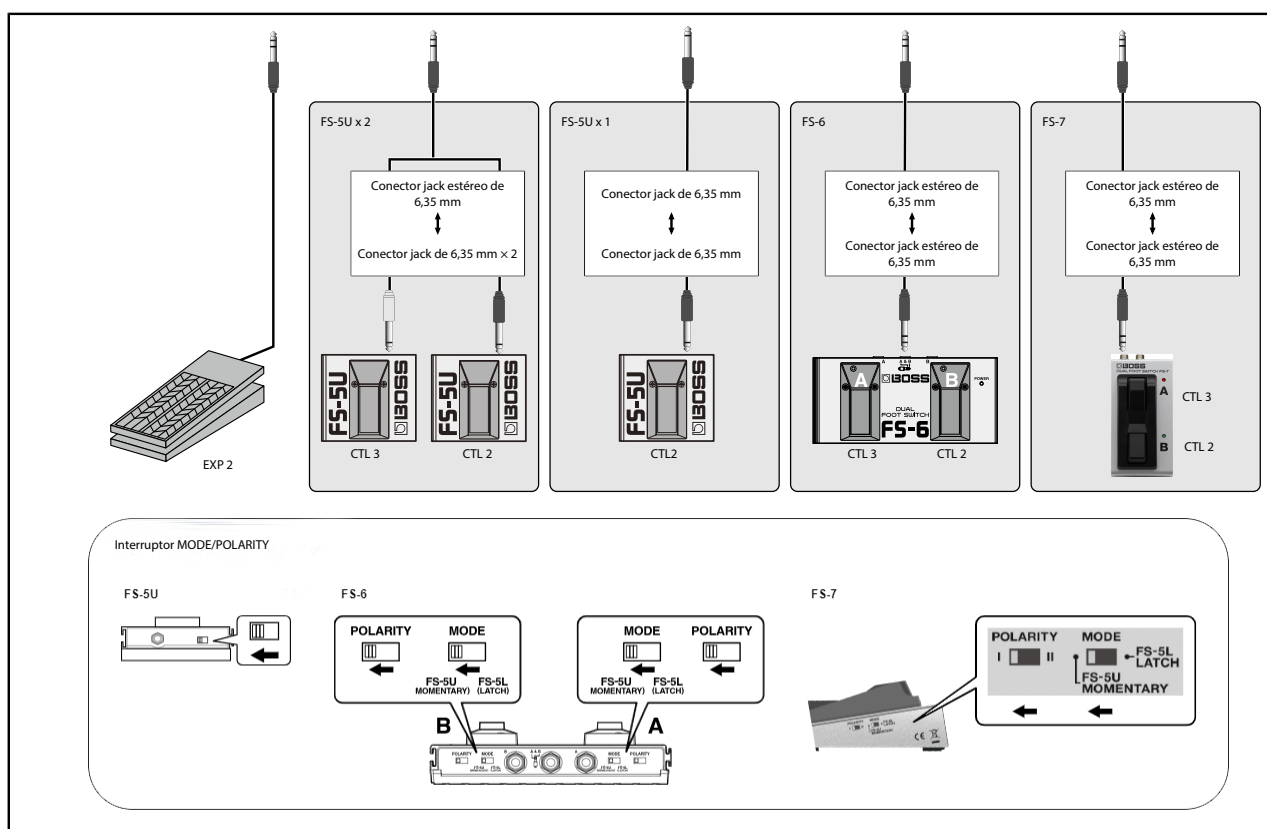
8 Pulse el botón [ENTER].

Aparecerá el mensaje "COMPLETED!" en pantalla.

* 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.

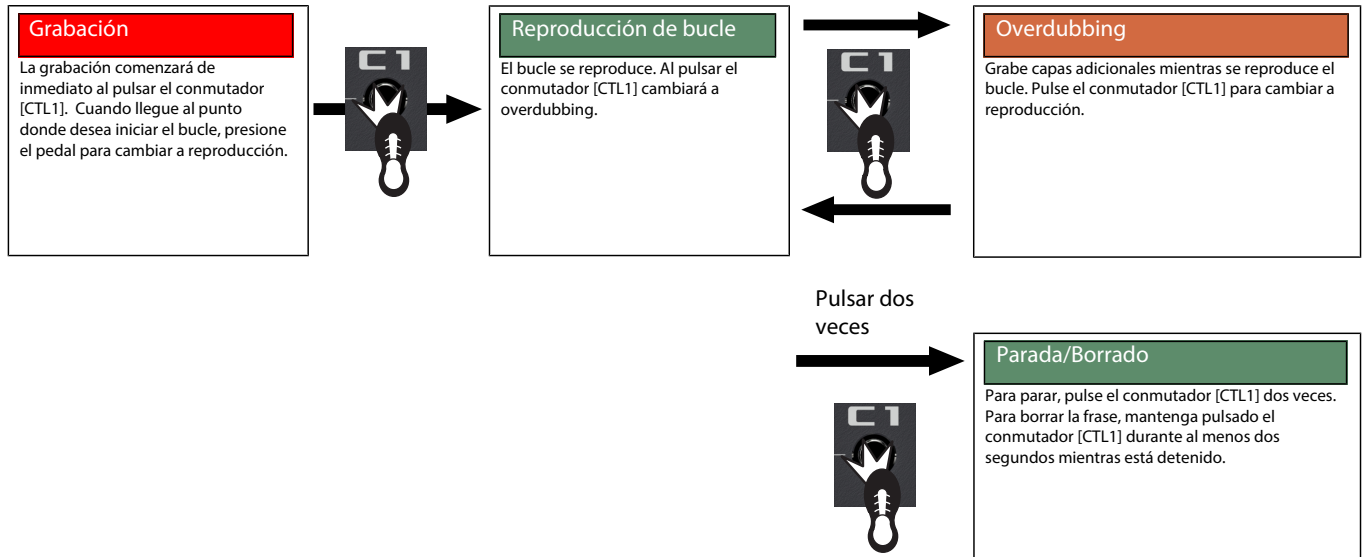


Looper

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.

1 El looper se activa cuando pulsa los conmutadores [▲] y [CTL1] (C1) al mismo tiempo.



2 El looper se desactiva cuando vuelve a pulsar los conmutadores [▲] y [CTL1] (C1) al mismo tiempo.

* Los ajustes CTL1 (C1) almacenados en la memoria se ignoran cuando el looper está activado.

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 Pulse el botón [MENU].

2 Pulse los botones [V] [^] para mover el cursor a la fila "LOOP SETTING".

3 Pulse el mando [2].

LOOP SETTING	
	VALUE
LOOP MODE	MONO
LOOP REC ACTION	REC->PLAY->DUB
LOOP LEVEL	100
[1]:SELECT [3]:VALUE	

- 4** Gire el mando [1] para mover el cursor a la fila LOOP LEVEL.

LOOP SETTING	
	VALUE
LOOP MODE	MONO
LOOP REC ACTION	REC->PLAY->DUB
LOOP LEVEL	100
[1]:SELECT [3]:VALUE	

- 5** Gire el mando [3] para especificar el valor de "LOOP LEVEL".

Color del conmutador [CTL1] (C1)

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)
Apagado	Detenido (no hay ninguna frase)

RECUERDE

Cuando COLOR MODE está configurado en un valor distinto de «FULL», los conmutadores se iluminan de la siguiente manera.

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

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	135 tipos
Memorias	99 (usuario) + 99 (predeterminadas)
Bucle de frase	38 s (MONO) 19 s (STEREO)
Detección interna del afinador	+0,1 centésima
Nivel de entrada nominal	INPUT: -10 dBu
Nivel de entrada máxima	INPUT: +7 dBu
Impedancia de entrada	INPUT: 1 M ohm
Nivel de salida nominal	OUTPUT (L/MONO, R): -10 dBu PHONES: -10 dBu
Impedancia de salida	OUTPUT (L/MONO, R): 1 k ohm PHONES: 44 ohm
Impedancia de carga recomendada	OUTPUT (L/MONO, R): 10 k ohm o superior PHONES: 44 ohm o superior
Controles	Conmutador ▼, conmutador ▲, conmutador CTL1 (C1), conmutador EXP1, botón ∨, botón ∧, botón MENU, botón EXIT, botón ENTER, mandos 1-3, pedal EXP1, botón FX1/COMP, botón OD/DS, botón AMP/CAB, botón FX2/EQ, botón FX3/MOD, botón DELAY, botón REVERB, botón EDIT, botón PEDAL FX
Pantalla	Pantalla LCD gráfica en color (320 × 240 puntos)
Conectores	Conectores INPUT y OUTPUT (L/MONO, R): jack de 6,35 mm Conector PHONES: minijack de 3,5 mm Conector CTL2,3/EXP2: jack TRS de 6,35 mm Puerto USB COMPUTER: USB Type-C* Conector DC IN
Alimentación	Pila alcalina (AA, LR6) x 4 Alimentación del bus USB Adaptador de AC (serie PSA, a la venta por separado)
Consumo	250 mA (adaptador de AC/batería) 400 mA (USB)
Vida útil estimada de las pilas con un uso continuado	Alcalina: Aprox. 5 horas * Estas cifras pueden variar en función de las condiciones de uso reales.
Dimensiones	307 (ancho) x 149 (fondo) x 56 (alto) mm 307 (ancho) x 149 (fondo) x 73 (alto) mm (altura máxima)
Peso	1,2 kg
Accesorios	GUÍA DE INICIO Pila alcalina (AA, LR6) x 4 Folleto "Leer esta información primero"

Opciones (a la venta por separado)	Adaptador de AC: serie PSA-S Conmutador de pedal: FS-5U, FS-5L, FS-6, FS-7 Pedal de expresión: EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5 Pedal de expresión MIDI inalámbrico: EV-1-WL Conmutador de pedal inalámbrico: FS-1-WL Bolsa de transporte: CB-BM-S
---	---

* 0 dBu=0,775 Vrms

* Este documento recoge las especificaciones del producto en el momento de su publicación. Para obtener la información más reciente, visite el sitio web de Roland.

GX-1B
Manual de referencia
03
Roland Corporation

© 2026 Roland Corporation