

GT-10

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

Manual del Usuario

Gracias y enhorabuena por adquirir el GT-10 de BOSS.

Antes de utilizar este equipo, lea con atención las secciones tituladas: “UTILIZAR EL EQUIPO DE FORMA SEGURA” (p. 2–3), y “NOTAS IMPORTANTES” (p. 4–5). Estas secciones le proporcionan información importante acerca del correcto uso y funcionamiento del equipo. Además, para familiarizarse con todas las funciones que le ofrece este nuevo equipo, lea con atención y por completo el Manual del Usuario. Guarde este manual y téngalo a mano para futuras consultas.



Copyright © 2008 BOSS CORPORATION

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse de cualquier forma sin el permiso escrito de BOSS CORPORATION.




UTILIZAR EL EQUIPO DE FORMA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ ATENCIÓN y ⚠ PRECAUCIÓN






⚠ ATENCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar el equipo de manera correcta.
⚠ PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar el equipo de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.


Los símbolos

	El símbolo ⚠ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo ⚡ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el equipo no debe desmontarse.
	El símbolo ⚡ alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.






----- TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE -----

⚠ ATENCIÓN

- No abra (ni modifique de ningún modo) el equipo o el adaptador de CA. 
- No intente reparar el equipo, ni reemplazar sus elementos internos (excepto donde el manual lo indique específicamente). Para cualquier reparación, contacte con el establecimiento donde adquirió el equipo, el Centro de Servicio Roland más cercano, o un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información". 
- Nunca utilice ni guarde el equipo en lugares:
 - Sujetos a temperaturas extremas (por ejemplo, a la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de calefactores o encima de aparatos generadores de calor); ni 
 - Mojados (por ejemplo, baños, servicios, suelos mojados); ni 
 - Húmedos; ni
 - Expuestos a la lluvia; ni
 - Polvorientos; ni
 - Sujetos a altos niveles de vibración.
- Coloque siempre el equipo de forma que quede nivelado y estable. No lo coloque nunca sobre soportes que puedan tambalearse, ni sobre superficies inclinadas. 

- El equipo sólo se debe utilizar con el adaptador de CA incluido. Además, compruebe que el voltaje de línea en la instalación coincide con el voltaje de entrada que se especifica en la carcasa del adaptador de CA. Es posible que otros adaptadores de CA utilicen polaridades diferentes, o que estén diseñados para un voltaje distinto, de modo que al utilizarlos podría causar daños, un funcionamiento anómalo, o descargas eléctricas. 

⚠ ATENCIÓN

- Utilice sólo el cable de alimentación incluido. Además, el cable de alimentación incluido no debería utilizarse en otros dispositivos. 
- No doble excesivamente el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados encima del mismo. Podría dañar el cable y causar desperfectos y cortocircuitos. ¡Un cable dañado puede provocar incendios y descargas eléctricas! 
- Este equipo, solo o combinado con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido capaces de provocar una pérdida auditiva permanente. No use el equipo durante períodos de tiempo prolongados a altos niveles de volumen, ni tampoco a niveles incómodos. Si experimenta cualquier pérdida auditiva u oye zumbidos en los oídos, deje de utilizar el equipo inmediatamente y consulte con un médico especialista. 
- No permita que se introduzcan objetos (por ejemplo, material inflamable, monedas, alfileres), ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) en el interior del equipo. 


ATENCIÓN

- Desactive el equipo inmediatamente, extraiga el adaptador de CA de la toma, y solicite asistencia al establecimiento donde adquirió el equipo, al Centro de Servicio Roland más cercano, o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información", en caso de que:
 - El adaptador de CA, el cable de alimentación, o el conector se hayan dañado; o
 - Aparezcan humos u olores inusuales
 - Se haya introducido algún objeto o algún líquido dentro del equipo; o
 - El equipo se haya expuesto a la lluvia (o se haya mojado de otra forma); o
 - El equipo no funcione con normalidad o perciba cambios en su funcionamiento.



- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas básicas para un uso seguro.



- Evite que el equipo sufra golpes fuertes. (¡No lo deje caer!)



- No conecte el equipo a una toma de corriente donde haya conectados un número excesivo de dispositivos. Tenga un cuidado especial cuando utilice cables de extensión; el consumo total de todos los dispositivos conectados a la toma de corriente de la extensión no debe sobrepasar la capacidad (vatios/ amperios) de la misma. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, el cual incluso puede llegar a fundirse.



- Antes de utilizar el equipo en un país extranjero, consulte con su vendedor habitual, con el Centro Roland más próximo o con un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la hoja "Información".



PRECAUCIÓN

- El equipo y el adaptador de CA deben colocarse de forma que su posición y su situación no impidan una correcta ventilación.



- Sujete siempre el conector del adaptador de CA al conectarlo o al desconectarlo de una toma de corriente o del equipo.



- De vez en cuando, debería desconectar el adaptador de CA y limpiarlo utilizando un paño seco para eliminar el polvo y otras acumulaciones de las clavijas. Si no va a utilizar el equipo durante un largo periodo de tiempo, desconecte el conector de alimentación de la toma de corriente. Si se acumula suciedad entre el conector y la toma de corriente se puede debilitar el aislamiento y provocar un incendio.



- No deje que los cables se enreden. Además, todos los cables deben colocarse fuera del alcance de los niños.



- No se suba nunca sobre el equipo, ni coloque objetos pesados sobre el mismo.



- Nunca debe manejar el adaptador de CA o sus conectores con las manos mojadas al conectarlos o desconectarlos de la toma de corriente o del equipo.



- Antes de mover el equipo, desconecte el adaptador de CA y todos los cables de los dispositivos externos.



- Antes de limpiar el equipo, desactívelo y desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente (p. 26).



- Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente.



- Si necesita extraer el tornillo y la tapa del conector USB, asegúrese de que los coloca en un lugar seguro fuera del alcance de los niños, para que no puedan tragárselos por accidente.



NOTAS IMPORTANTES

Alimentación

- No conecte este equipo a la misma toma de corriente que esté utilizando un dispositivo eléctrico controlado por un inversor (como por ejemplo, una nevera, una lavadora, un microondas o un aparato de aire acondicionado), o que contenga un motor. Según la forma en que se utiliza el dispositivo eléctrico, las interferencias de la fuente de alimentación pueden dañar el equipo o producir interferencias audibles. Si no resulta práctico utilizar una toma de corriente distinta, conecte un filtro para las interferencias de la fuente de alimentación entre este equipo y la toma de corriente.
- El adaptador de CA empezará a generar calor después de unas horas de uso continuado. Es normal, no es motivo de preocupación.
- Antes de conectar este equipo a otros dispositivos, desactive todas las unidades. De esta forma evitará funcionamientos incorrectos y/o dañar los altavoces u otros dispositivos.

Ubicación

- Si utiliza el equipo cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de potencia de gran tamaño) se pueden producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación del equipo, o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este equipo puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este equipo cerca de este tipo de receptores.
- Es posible que se produzcan interferencias si se utilizan dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móviles, cerca de este equipo. Estas interferencias podrían producirse al recibir o iniciar una llamada, o durante la conversación. Si percibe este tipo de problemas, coloque los dispositivos inalámbricos a mayor distancia del equipo, o desactívelos.
- Si traslada el equipo de una ubicación a otra donde la temperatura y/o la humedad sean muy diferentes, podrían formarse gotas de agua (condensación) dentro del equipo. Si intenta utilizar el equipo bajo estas circunstancias, podría causar daños o un funcionamiento incorrecto. Por lo tanto, antes de utilizar el equipo, déjelo reposar durante varias horas, hasta que la condensación se haya evaporado por completo.
- Según el material y la temperatura de la superficie en la que ponga el equipo, es posible que los tacos de goma decoloren o estropeen la superficie. Para evitarlo, puede colocar un trozo de fieltro o ropa debajo de los tacos de goma. Si lo hace, asegúrese de que el equipo no pueda deslizarse ni moverse accidentalmente.

Mantenimiento

- En la limpieza cotidiana del equipo, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para extraer la suciedad adherida, utilice una gamuza impregnada con un detergente suave, no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente el equipo con un paño seco y suave.
- No utilice nunca bencina, diluyentes, alcohol ni disolventes de ningún tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y/o decoloración.

Reparaciones y datos

- Tenga en cuenta que todos los datos contenidos en la memoria del equipo pueden perderse al enviarlo para una reparación. La información importante debe guardarse siempre en otro dispositivo MIDI (por ejemplo, un secuenciador), o escribirse en un papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones, se toman las precauciones necesarias para evitar la pérdida de datos. No obstante, en ciertos casos (como cuando los circuitos relacionados con la propia memoria no funcionan), no será posible recuperar los datos, y Roland no asume ninguna responsabilidad concerniente a esta pérdida de datos.

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria se puede perder definitivamente como resultado de un funcionamiento incorrecto o de una utilización inadecuada del equipo. Para evitar el riesgo de perder información importante, recomendamos que realice periódicamente una copia de seguridad de la información importante guardada en la memoria de la unidad en otro dispositivo MIDI (por ejemplo, un secuenciador).
- Lamentablemente, puede que no sea posible recuperar el contenido de la información guardada en otro dispositivo MIDI (por ejemplo, un secuenciador) cuando se haya perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de información.
- Tenga cuidado al utilizar los botones, deslizadores y demás controles del equipo así como los jacks y conectores. Un uso poco cuidadoso puede provocar funcionamientos incorrectos.
- No golpee la pantalla ni la presione de forma excesiva.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, sujételos por el conector, no tire nunca del cable. De este modo evitará cortocircuitos o daños en los elementos internos del cable.
- Para no molestar a los vecinos, trate de mantener el volumen del equipo dentro de unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada).

- Cuando necesite transportar el equipo, guárdelo en la caja original (incluyendo las protecciones), siempre que sea posible. En caso de no ser posible, utilice otros materiales de embalaje equivalentes.
- Utilice sólo el pedal de expresión especificado (Roland EV-5, BOSS FV-500L/500H con un cable de conexión (phone estéreo de 1/4" – phone estéreo de 1/4"); se vende por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, puede provocar que el equipo funcione de forma incorrecta y/o podría dañarlo.
- Algunos cables de conexión contienen resistencias. No utilice cables con resistencias para conectar este equipo. El uso de este tipo de cables puede provocar que el nivel de sonido sea extremadamente bajo, o imposible de oír. Para más información acerca de las especificaciones del cable, consulte con su fabricante.

Copyright

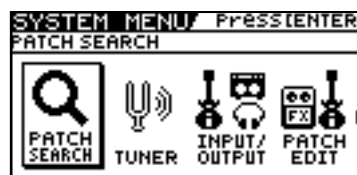
- Este producto se puede utilizar para grabar o duplicar audio sin estar limitado por ciertas medidas de protección de copias tecnológicas. Esto se debe al hecho de que este producto está pensado para ser utilizado para fines de producción de música original y, por lo tanto, está diseñado para que el material que no infrinja los derechos de autor pertenecientes a otros (por ejemplo, sus propios trabajos originales) puedan grabarse o duplicarse libremente.
- No utilice este equipo para finalidades que podrían infringir el copyright de terceros. No asumimos ninguna responsabilidad por las infracciones de los copyrights de terceros que se produzcan por el uso de este equipo.

Convenciones de impresión e iconos de este Manual

Texto o números entre corchetes []	Indican botones. [WRITE] Botón WRITE
NOTA	Indica información a tener en cuenta al utilizar el GT-10.
MEMO	Indica información complementaria sobre una operación.
CONSEJO	Indica información acerca de una operación útil.
cf. (p.**)	Indica una página de referencia.

Acerca de las explicaciones de procedimientos en el texto

- Para seleccionar elementos como los que se muestran en la siguiente vista de pantalla, las explicaciones describen cómo realizar la selección utilizando los mandos, pero también puede seleccionar elementos utilizando [◀] y [▶] (los botones de cursor).



Contenido

NOTAS IMPORTANTES	4
Características principales	10
Nombres y funciones de los elementos	11
Panel frontal	11
Panel posterior	13
Guía rápida	14
Primeros pasos	14
Tocar sonidos	16
Editar	18
Operaciones básicas	18
Crear sonidos basados en los patches existentes	18
Crear sonidos con facilidad	20
Capítulo 1 Reproducir sonidos	22
Realizar las conexiones	22
Activar el equipo	23
Los iconos de la pantalla Play	23
Cambiar la pantalla Play	24
Ajustar el nivel de salida	24
Definir ajustes para un dispositivo conectado (Output Select)	25
Desactivar el equipo	26
Afinar la guitarra (TUNER)	26
Activar y desactivar la función Tuner	26
Acerca de la pantalla durante la afinación	26
Cómo afinar	27
Cambiar los ajustes del afinador (Tuner Pitch)	27
Cambiar los ajustes del afinador (Tuner Out)	28
Seleccionar un tono (Patch Change)	29
¿Qué es un Patch?	29
Utilizar el pedal para seleccionar el patch	30
Utilizar el dial para seleccionar el patch	31
Separar patches por grupos (CATEGORY)	31
Ajustar un tono	31
Capítulo 2 Crear sonidos (Patch Edit)	32
Crear sonidos con facilidad (EZ TONE)	32
Crear un tono para el sonido pensado (Create)	32
Ajustar el tono (Edit)	33
Ajustar los efectos	34
Activar y desactivar un efecto	34
Ajustar los efectos de forma simple (Quick Setting)	35
Cambiar entre la ventana de mandos y la ventana de lista	35
Ajustar los parámetros	35
Cambiar el orden de conexión de los efectos (Effect Chain)	38
Agrupar patches por categoría (CATEGORY)	39
Nombrar categorías de usuario (CATEGORY NAME)	40
Nombrar un patch (PATCH NAME)	41

Capítulo 3 Guardar un tono	42
Guardar un patch (PATCH WRITE).....	42
Copiar patches (PATCH COPY)	42
Intercambiar patches (PATCH EXCHANGE).....	43
Inicializar patches (PATCH INITIALIZE)	43
Guardar ajustes por efecto (Quick Settings de usuario).....	44
Copiar o cambiar ajustes PREAMP entre canales.....	45
Capítulo 4 Tocar sonidos	46
Ajustar las funciones de los mandos de la pantalla Play.....	46
Utilizar los pedales para controlar los parámetros.....	47
Utilizar el pedal CTL/EXP con las mismas funciones asignadas en todo momento (Pedal Function)	47
Ajustar las funciones CTL/EXP individualmente en cada patch (Pedal FX).....	48
Ajustar todas las funciones del controlador a patches individuales (Assign)	50
Activar el pedal de expresión virtual con las operaciones de inicio (Internal Pedal System)	54
Activar y desactivar los efectos con los pedales BANK/Number (Manual Mode).....	55
Cambiar al modo Manual	55
Activar y desactivar efectos con los pedales	55
Asignar a un pedal la activación/desactivación de un efecto.....	56
Cambiar ajustes con los pedales numerados.....	57
Phrase Loop Play	58
¿Qué es Phrase Loop?.....	58
Utilizar un loop de frase.....	58
Ajustar Phrase Loop	59
Descripción del funcionamiento de Phrase Loop.....	60
Capítulo 5 Definir ajustes globales	61
Definir ajustes correspondientes a la guitarra conectada (Input Select)	61
Ajustar el sonido general para adaptarlo al entorno de uso (Global).....	62
Ajustar el tono general (Global EQ)	62
Controlar el efecto general del supresor de ruido (Total Noise Suppressor).....	63
Controlar el nivel de reverberación general (Total REVERB)	64
Ajustar el nivel de referencia de salida para adaptarse al equipo conectado (Main Out Level)	65
Ajustar el nivel de salida del jack DIGITAL OUT	66
Ajustar el contraste de la pantalla (LCD Contrast).....	67
Continuar reproduciendo los sonidos de efecto después de cambiar los patches (Patch Change Mode).....	68
Utilizar ajustes de preamplificador idénticos en todos los patches (Preamp Mode)	69
Utilizar el preamplificador del sistema.....	69
Ajustar el preamplificador del sistema	69
Guardar el ajuste de preamplificador actual como ajuste de preamplificador del sistema.....	70
Limitar los bancos que se pueden cambiar (Bank Extent).....	71
Ajustar la temporización utilizada para cambiar los patches (Bank Change Mode)	72
Mantener los valores de un pedal EXP cuando se recuperan los patches (EXP Pedal Hold)	73
Cambiar la forma en que se iluminan los indicadores del pedal (Pedal Indicate)	74
Seleccionar la función de dial (Dial Function)	75
Recuperar los ajustes originales (Factory Reset).....	76
Ajustar el pedal EXP	77
Capítulo 6 Utilizar el GT-10 con dispositivos MIDI externos conectados	79
¿Qué se puede hacer con MIDI?.....	79
Trabajar desde el GT-10.....	79
Controlar remotamente el GT-10 utilizando un dispositivo MIDI externo.....	79
Definir los ajustes para las funciones MIDI.....	80
Ajustar el canal de recepción MIDI	80
Ajustar el modo MIDI Omni	81

Ajustar el canal MIDI Transmit.....	81
Ajustar la ID del dispositivo MIDI	81
Ajustar el reloj MIDI Sync.....	81
Enviar mensajes Program Change.....	82
Enviar operaciones del pedal EXP como mensajes Control Change.....	82
Enviar operaciones de la pedalera EXP como mensajes Control Change	82
Enviar operaciones del pedal EXP externo como mensajes Control Change.....	82
Enviar operaciones del pedal CTL como mensajes Control Change.....	83
Enviar operaciones del conmutador de pedal externo como mensajes Control Change	83
Ajustar las correspondencias entre mensajes Program Change y patches (Program Change Map)	84
Activar/desactivar los ajustes del Program Change Map (MIDI Map Select)	84
Ajustar el Program Change Map	84
Cambiar patches utilizando los mensajes Bank Select.....	85
Cambiar números de patch en un dispositivo MIDI externo desde el GT-10.....	85
Cambiar números de patch en el GT-10 desde un dispositivo MIDI externo.....	86
Transmitir datos a un dispositivo MIDI externo (Bulk Dump).....	87
Realizar las conexiones.....	87
Transmitir	88
Recibir datos desde un dispositivo MIDI externo (Bulk Load)	89
Realizar las conexiones.....	89
Recibir	89

Capítulo 7 Utilizar el GT-10 conectado a un ordenador

mediante USB.....90

Antes de conectar con USB	90
Instalar y configurar el controlador USB.....	90
Cambiar el modo del controlador.....	91
Ajustar las funciones USB	92
Ajustar la entrada y la salida de la señal de audio digital	92
Ajustar el Direct Monitor	93
Controlar el ajuste Direct Monitor desde un dispositivo externo.....	94
Grabar la salida del GT-10 con un ordenador.....	94
Aplicar los efectos del GT-10 a la reproducción de audio de un ordenador	95

Capítulo 8 Guía de parámetros.....96

COMP (Compressor).....	96
OD/DS (Overdrive/Distortion)	96
PREAMP	98
Lista Type del preamplificador	98
EQ (Equalizer)	101
FX-1/FX-2	102
T.WAH (Touch Wah).....	102
AUTO WAH (Auto Wah)	103
SUB WAH.....	103
ADV.COMP (Advanced Compressor)	104
LIMITER	104
GRAPHIC EQ (Graphic Equalizer)	104
PARA EQ (Parametric Equalizer).....	105
TONE MODIFY	105
GUITAR SIM. (Guitar Simulator)	106
SLOW GEAR.....	106
DEFRETTER.....	106
WAVE SYNTH	107
GUITAR SYNTH.....	107
SITAR SIM. (Sitar Simulator)	108
OCTAVE.....	109
PITCH SHIFTER.....	110
HARMONIST	110
AUTO RIFF	111
Crear frases originales (User Phrase)	112
SOUND HOLD.....	112

AC.PROCESSOR (Acoustic Processor)	113
FEEDBACKER	113
ANTI-FEEDBACK.....	114
PHASER.....	114
FLANGER	114
TREMOLO.....	115
ROTARY	115
UNI-V.....	115
PAN.....	115
SLICER.....	116
VIBRATO.....	116
RING MOD. (Ring Modulator)	117
HUMANIZER.....	117
2X2 CHORUS.....	118
SUB DELAY	118
DELAY	119
Parámetros habituales de DELAY	119
Pan.....	120
Dual-S, Dual-P, Dual-L/R.....	120
Warp.....	120
Modulate	120
CHORUS.....	121
REVERB	121
MASTER	122
MASTER BPM/KEY	122
PEDAL FX.....	122
SW&PDL FUNCTION.....	122
ASSIGN 1-8.....	126
PARÁMETRO TARGET.....	127
SEND/RETURN.....	132
AMP CONTROL.....	132
NS1/NS2 (Noise Suppressor).....	133
EZ TONE	133
STEP1: SETTING.....	133
STEP2: TONE.....	134
STEP3: DRIVE.....	134
STEP4: EFX.....	134
SYSTEM	134
TUNER.....	134
INPUT/OUTPUT.....	134
PHRASE LOOP	135
MANUAL MODE SETTING	136
PLAY OPTION	136
CONTROLLER.....	137
LCD	139
MIDI.....	139
USB.....	140
OUTPUT SELECT.....	141

Apéndices.....142

Flujo de señal.....	142
Diagrama de implementación MIDI.....	143
Especificaciones	144
Mensajes de error	145
Solucionar problemas	145
Problemas con el sonido.....	145
Otros Problemas.....	146

Índice.....147

Características principales

Efectos BOSS COSM renovados y más potentes

Efectos totalmente nuevos que son posibles gracias a un procesador original de alto rendimiento basado de la tecnología más innovadora de BOSS.

Utilizando la tecnología COSM procedente del campo del modelado, estos efectos consiguen sonidos con una sensación de interpretación aún más natural y una expresividad más rica que los diseños anteriores.

Cree tonos de forma intuitiva con EZ TONE

EZ TONE proporciona un interface de usuario innovador que le permite crear sus propios tonos sin necesitar conocimientos especiales de los parámetros de efectos.

Crear sonido con EZ TONE es verdaderamente intuitivo. EZ TONE le enseña cómo crear el sonido mediante iconos gráficos y términos intuitivos como “SOFT” o “HARD”. Seleccione el sonido básico deseado de acuerdo con el género musical, las imágenes de la canción y el estilo de interpretación. Posteriormente, puede modelar el sonido simplemente moviendo el cursor en TONE GRID hacia “SOFT” o “HARD”, “para un SOLO” o “para ACOMPAÑAMIENTO”.

Ahora todo el mundo puede crear fácilmente sus propios tonos en el momento en que una imagen sónica viene a la mente.

Función Phrase Loop

La función Phrase Loop permite grabar y reproducir interpretaciones en loop, con lo que puede seguir añadiendo nuevos sonidos a medida que se reproduce el loop.

Hasta 38 segundos de tiempo de grabación significan que puede cambiar de efecto mientras añade ritmo, solos y otras características de interpretación en un loop grabado.

También puede seleccionar frases grabadas de antemano sin efectos y luego aplicar el tono perfecto, añadiendo los efectos a medida que reproduce la frase.

Una gran variedad de tonos con Parallel Chain

El GT-10 dispone de una función “Parallel Chain”, que permite dividir la “cadena” de efectos (la secuencia de efectos utilizada al procesar el sonido) para crear dos cadenas independientes. Cada cadena proporciona total libertad para arreglar los efectos en el orden deseado.

Puede, por ejemplo, utilizar ajustes de cadena separados en los canales estéreo izquierdo y derecho para producir un efecto como un sonido de guitarra doble. Además, utilizando un amplificador COSM tipo dinámico, puede incluso cambiar de cadena con la dinámica de punteado.

Funciona como un procesador de efectos compacto

Utilizar el GT-10 es como manejar procesadores de efectos compactos. Es fácil definir ajustes súper rápidos, incluso en mitad de las interpretaciones en directo. Simplemente seleccione un tipo de efecto y luego ajuste directamente los cuatro parámetros óptimos con los mandos del panel frontal. Por supuesto, también puede cambiar la pantalla para mostrar todos los parámetros de efecto para crear tonos con aún más detalle.

Indicadores altamente visibles

Los indicadores de los pedales y el resto utilizan LEDs muy brillantes. Claramente visibles en cualquier situación, tanto en un concierto en directo en el exterior como en un escenario oscuro, estos indicadores ayudan a asegurar una utilización precisa.

11. Botón EXIT

Utilícelo para volver a la pantalla anterior o para cancelar una operación.

12. Botón CATEGORY/ENTER

Utilice este botón para las siguientes operaciones:

- Al ejecutar una operación
- Al seleccionar patches arreglados por categoría (p. 31)
- Al introducir pulsando para MASTER BPM (p. 122) o Delay Time (p. 119)

13. Botón TUNER/BYPASS

Púlselo para utilizar las funciones del afinador (p. 26).

14. Botón WRITE

Utilícelo para guardar ajustes de patch en la memoria, o para sustituir o copiar ajustes (p. 42).

15. Pedales BANK

Utilícelos al cambiar de banco de patch (p. 30) o al realizar operaciones con loops de frase (p. 58).

MEMO

Puede activar o desactivar un loop de frase presionando los dos pedales BANK a la vez (p. 58).

16. PHRASE LOOP (p. 58)

Indicador REC/DUB (Recording/Overdubbing)

Se ilumina de forma fija al grabar o sobregrabar una frase, y parpadea durante la grabación en espera.

Indicador PLAY

Se ilumina mientras se reproduce una frase.

17. Pedales numerados 1 a 4

Cambian el número de patch (p. 30).

18. Pedales CTL (Control) 1 y 2

Se pueden utilizar para controlar una gran variedad de funciones que puede asignar, como los canales A y B para PREAMP (p. 98) o para activar o desactivar el afinador (p. 47).

19. Pedal EXP (Expression)

Controla el volumen, wah y otros parámetros (p. 47).

NOTA

Al utilizar el pedal EXP, tenga cuidado de no pillarse los dedos entre la parte móvil y el panel. En lugares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas básicas para un uso seguro.

20. EXP PEDAL SW (EXP Pedal Switch)

Este conmutador se activa o se desactiva pulsando firmemente la puntera del pedal EXP.

21. EXP PEDAL SW ON/OFF

Indicador (EXP Pedal Switch On/Off)

Se ilumina cuando la función controlada por el EXP PEDAL SW está activada y se apaga cuando la función controlada está desactivada.

Panel posterior



1. Jack INPUT

La guitarra se conecta aquí.

2. Jacks OUTPUT L/MONO R

Conecte aquí el amplificador, mezclador o dispositivo similar.

3. Jack PHONES

Aquí puede conectar unos auriculares.

MEMO

Cuando los auriculares están conectados al jack PHONES, se aplican los ajustes tonales para que el sonido sea parecido al del amplificador de guitarra.

4. Jacks EXT LOOP SEND RETURN

Conecte aquí el procesador de efectos externo o amplificador.

5. Jack AMP CONTROL

Al utilizar la función AMP CONTROL (p. 132), conecte al jack utilizado para cambiar los canales del amplificador de guitarra.

6. Jack EXP PEDAL/CTL 3, 4

Conecte un pedal de expresión opcional (como el EV-5 de Roland) o un conmutador de pedal (como el FS-6 de BOSS) aquí (p. 22).

7. Conector USB

Utilice un cable USB para conectar un ordenador a este conector y permitir el intercambio de datos entre el GT-10 y el ordenador (p. 90).

8. Conector DIGITAL OUT

Envía señales de audio digitales (p. 66).

9. Conectores MIDI IN/OUT

Conecte un dispositivo MIDI externo a estos conectores para transmitir y recibir mensajes MIDI (p. 79).

10. Conmutador POWER

Activa y desactiva el equipo.

11. Jack DC IN (adaptador de CA)

Conecte el adaptador de CA que se incluye aquí.

* Para evitar dañar el GT-10, asegúrese de no utilizar ningún adaptador de CA distinto al que se incluye con el GT-10.

12. Gancho para el cable

Sujete aquí el cable del adaptador de CA para evitar que el adaptador se desconecte accidentalmente (p. 22).

* Si desconecta el adaptador de CA mientras utiliza el GT-10, puede provocar una corrupción de los datos importantes.

13. Ranura de seguridad (K)

Conecte aquí un cable de seguridad antirrobo que debe adquirir por separado.

<http://www.kensington.com/>

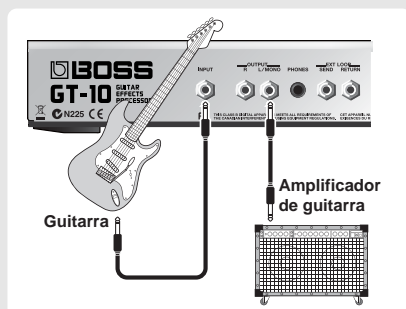
Guía rápida

La Guía rápida describe los ajustes necesarios y las operaciones básicas. Para una descripción detallada de las operaciones, consulte las explicaciones del capítulo 1 y posteriores.

Primeros pasos

1 Conecte la guitarra y el amplificador

1. Conecte la guitarra y el amplificador de guitarra.



cf.

Para más detalles acerca de cómo realizar las conexiones, consulte la sección “Realizar las conexiones” (p. 22).

Antes de activar el equipo, compruebe lo siguiente.

- ¿Todos los dispositivos externos están conectados correctamente?
- ¿El volumen del GT-10, del amplificador, y de todos los otros dispositivos conectados está bajado al mínimo?

NOTA

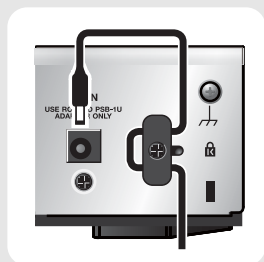
Suba el volumen del amplificador sólo después de activar todos los dispositivos conectados.

2 Active el equipo

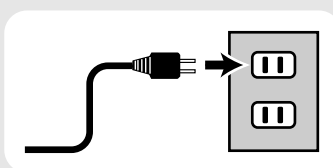
NOTA

Una vez completadas las conexiones, active los distintos dispositivos en el orden especificado. Si activa los dispositivos en un orden erróneo, corre el riesgo de provocar un funcionamiento incorrecto y/o daños en los altavoces y en el resto de los dispositivos.

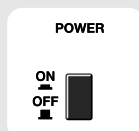
1. Inserte el conector DC del adaptador de CA en el jack DC IN del GT-10.



2. Conecte el adaptador de CA a la toma de corriente.



3. Utilice el conmutador POWER para activar el equipo.



4. Active el amplificador de guitarra.

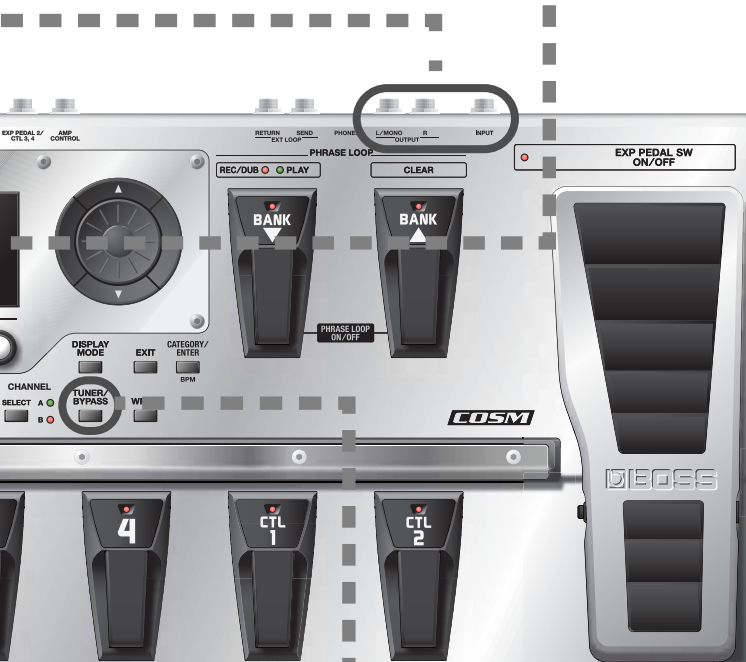
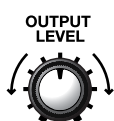
cf.

Para información acerca de cómo desactivar el equipo, consulte la sección “Desactivar el equipo” (p. 26).



3 Ajuste el volumen

Utilice el mando OUTPUT LEVEL para ajustar el nivel de volumen.



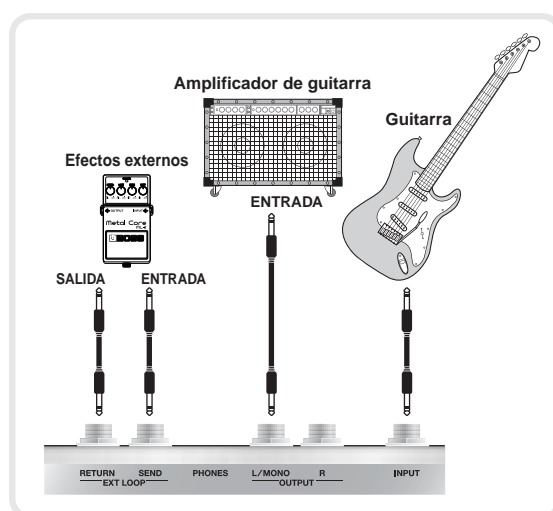
Afine la guitarra

Cada pulsación del botón TUNER/BYPASS activa o desactiva la función Tuner (afinador). Al activar la función Tuner se activará una salida directa de los sonidos de entrada (bypass), y podrá afinar la guitarra en este estado. Para más información, consulte la sección “Afinar la guitarra (TUNER)” (p. 26)

Ejemplos de conexión utilizando los jacks SEND/RETURN

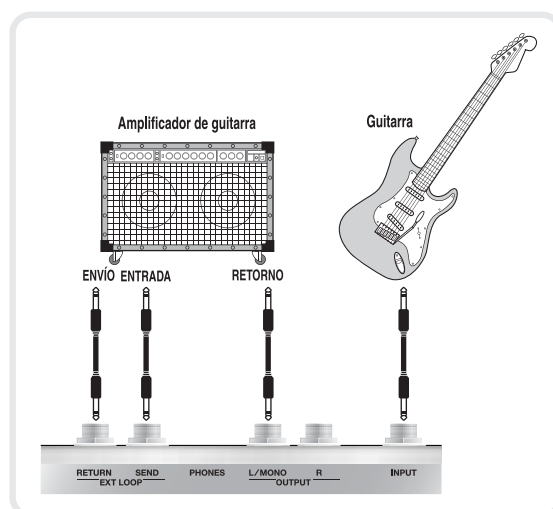
Ejemplo 1: Utilizando una unidad de efectos externa

Esto permite el uso como uno de los efectos del GT-10.



Ejemplo 2: Utilizando el envío y retorno en el amplificador de guitarra

Esto permite cambiar entre el uso del GT-10 y del preamplificador del ampli de guitarra.



* Cuando realice las conexiones utilizando los jacks SEND/RETURN, también deberá definir los ajustes para “SEND/RETURN” (p. 132).

Tocar sonidos

Cuando esté listo, intente tocar sonidos mientras utiliza el GT-10.

Seleccionar un patch en el banco actual

Seleccione el patch que desea utilizar presionando el pedal numerado correspondiente.



El indicador del pedal numerado pulsado se ilumina y el patch cambia.

Seleccionar un patch en un banco diferente

1. Pulse los pedales BANK para seleccionar el banco deseado.



El GT-10 espera la especificación del número de patch, y el indicador del pedal numerado parpadea.

2. Seleccione el patch que desea utilizar presionando el pedal numerado correspondiente.

El indicador del pedal numerado pulsado se ilumina y el patch cambia.

NOTA

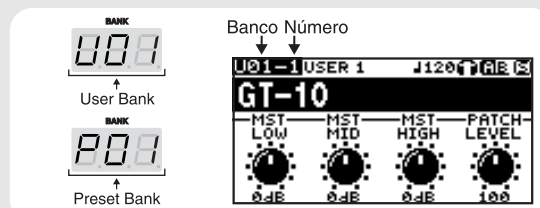
Si no se encuentra en la pantalla Play (p. 23), no podrá cambiar de patch. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Play y luego seleccione el patch.

MEMO

También puede utilizar los pedales BANK para ejecutar la función Phrase Loop. Phrase Loop es una función que permite grabar una interpretación y reproducirla como un loop. Para más información, consulte la sección "Phrase Loop Play" (p. 58)

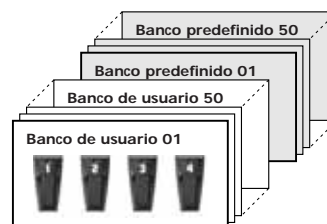
Acerca de la pantalla de banco y número

La pantalla de la parte izquierda muestra el banco y la de la parte derecha muestra el banco y el número de patch.



¿Qué es un patch?

Una combinación (o grupo) de efectos junto con un grupo de ajustes de parámetro se denomina "patch". El GT-10 puede almacenar 400 patches diferentes en la memoria, organizados por banco y número, como se muestra a continuación.



Los patches incluyen patches de usuario, que puede utilizar para guardar los ajustes con los efectos que haya creado de nuevo, y patches predefinidos, para los que no puede guardar los ajustes modificados. Para más información, consulte la sección "Seleccionar un tono (Patch Change)" (p. 29)

Cambie de Patch con el dial

En la pantalla Play (p. 23), si gira el dial cambiará de patch.



Trabajar con efectos usando los pedales

El pedal EXP y los pedales CTL 1 y 2 se pueden ajustar para activar y desactivar efectos para patches individuales, para utilizar como pedales de volumen, y otras operaciones similares. Si ejecuta estas operaciones durante una interpretación podrá modificar el sonido de manera más eficaz.



Pulse el pedal CTL 1.

Se activa la función del pedal CTL1.
(El indicador del pedal CTL 1 se ilumina).
Púselo una segunda vez para desactivar.
(El indicador del pedal CTL 1 se apaga).



Pulse el pedal CTL 2.

Se activa la función del pedal CTL2.
(El indicador del pedal CTL 2 se ilumina).
Púselo una segunda vez para desactivar.
(El indicador del pedal CTL 2 se apaga).



Pulse la puntera del pedal EXP.

Aumenta el valor del pedal EXP.

Pulse el talón del pedal EXP.

Disminuye el valor del pedal EXP.



Pulse la puntera del pedal EXP firmemente.

Se activa la función de EXP PEDAL SW.
(Se ilumina el indicador EXP PEDAL SW ON/OFF).
Púselo una segunda vez firmemente para desactivar.
(Se apaga el indicador EXP PEDAL SW ON/OFF).

cf. ➔

Puede asignar los parámetros deseados al pedal EXP, EXP PEDAL SW y a los pedales CTL 1 y 2, y utilizarlos en consecuencia. Para más información, consulte la sección “Utilizar los pedales para controlar los parámetros” (p. 47).

Editar

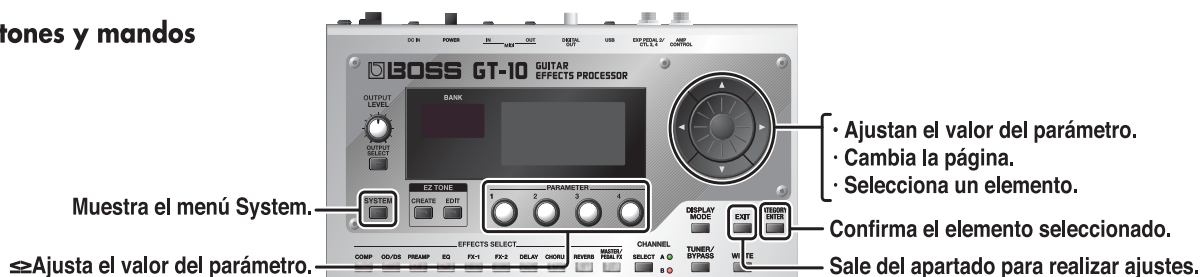
Operaciones básicas

Esta sección describe las operaciones básicas utilizadas al editar ajustes.



CONSEJO

Botones y mandos



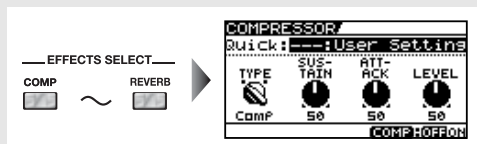
Crear sonidos basados en los patches existentes

Intentaremos crear un nuevo sonido basado en un patch, cuyo sonido se aproxima a lo que desea hacer.

Activar y desactivar efectos

1. Seleccione un patch cuyo sonido se aproxime al sonido que desea crear (p. 16).

2. Seleccione el efecto que desea activar o desactivar.



cf.

Para más información acerca de cada parámetro, consulte la sección "Capítulo 8 Guía de parámetros" (p. 96).

3. Pulse de nuevo el botón pulsado en el paso 2.

El efecto se activa o se desactiva.

Efecto activado: botón iluminado

Efecto desactivado: botón apagado

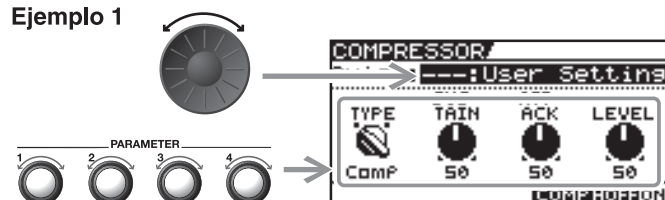
CONSEJO

Botones y mandos



4 Cambie los ajustes del parámetro.

Ejemplo 1



Ejemplo 2



5 Salga de los ajustes. (Vuelva a la pantalla anterior).

EXIT

CONSEJO

DISPLAY MODE

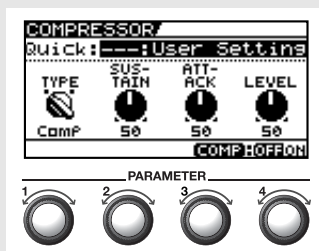
Cada vez que pulsa este botón, cambia entre la ventana de mandos y la ventana de lista.

En la ventana de mandos sólo se muestran los parámetros principales, para que pueda ajustarlos de forma rápida. Si desea que aparezcan todos los parámetros, vaya a la ventana de lista.

Ajustar parámetros de efecto

1. Active el efecto que desea ajustar.

2. Ajuste los parámetros para el efecto.



cf.

Para más información acerca de cada parámetro, consulte la sección "Capítulo 8 Guía de parámetros" (p. 96).

3. Repita los pasos 1 y 2 hasta que obtenga el sonido deseado.

NOTA

Si cambia de patch, todos los ajustes realizados se perderán. Para guardar el sonido que ha creado, lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 42).

Crear sonidos con facilidad

Utilizando la función EZ Tone (p. 32) podrá encontrar fácilmente los ajustes que se aproximan al género musical y al sentimiento de la canción que desea crear y podrá crear el sonido fácilmente. Intentaremos crear sonidos utilizando EZ Tone.

1 Defina los ajustes para la pastilla y el equipo de salida

Definir los ajustes que coincidan con la guitarra y el equipo de salida que está utilizando.

CREATE →

EZ STEP1: SETTING

YOUR PICKUP | OUTPUT SELECT

PARAMETER

1 2 3 4

Tipo de pastilla

Equipo conectado al GT-10

cf. Para más información acerca de cada parámetro, consulte la sección "STEP1: SETTING" (p. 133).

The diagram shows the 'EZ STEP1: SETTING' screen. It has two main sections: 'YOUR PICKUP' and 'OUTPUT SELECT'. Below these are four parameter knobs labeled 1, 2, 3, and 4. Arrows point from these knobs to two columns of options. The first column, 'Tipo de pastilla', shows 'SINGLE' and 'HUMBUCKER'. The second column, 'Equipo conectado al GT-10', shows a list of amplifier models: 'JC-120', 'SMALL AMP', 'COMBO AMP', 'STACK AMP', 'JC-120 Return', 'COMBO Return', 'STACK Return', and 'LINE/PHONES'.

2 Seleccione el tono básico

Utilice los tonos básicos y las variaciones para seleccionar el género musical y el sentimiento de la canción.

EZ STEP2: TONE

BASIC TONE | VARIATION

PARAMETER

1 2 3 4

Tonos básicos

Variaciones

cf. Para más información acerca de cada parámetro, consulte la sección "STEP2: TONE" (p. 134).

The diagram shows the 'EZ STEP2: TONE' screen. It has two main sections: 'BASIC TONE' and 'VARIATION'. Below these are four parameter knobs labeled 1, 2, 3, and 4. Arrows point from these knobs to two columns of options. The first column, 'Tonos básicos', shows a grid of genre icons: 'BLUES', '80s METAL', 'PROGRESSIVE', 'Soul Funk', 'MODERN METAL', 'SURF ROCK', 'Jazz', 'West Coast', 'COUNTRY', 'LIVERPOOL', 'Fuzz Rock', 'Acoustic', '70s HARD ROCK', 'STUDIO', and 'PUNK POP'. The second column, 'Variaciones', shows a list of variation names: 'Tex. Crunch', 'Fat Lead', and 'Blues Wah'.

CONSEJO

Botones y mandos

Inicia la función EZ Tone.

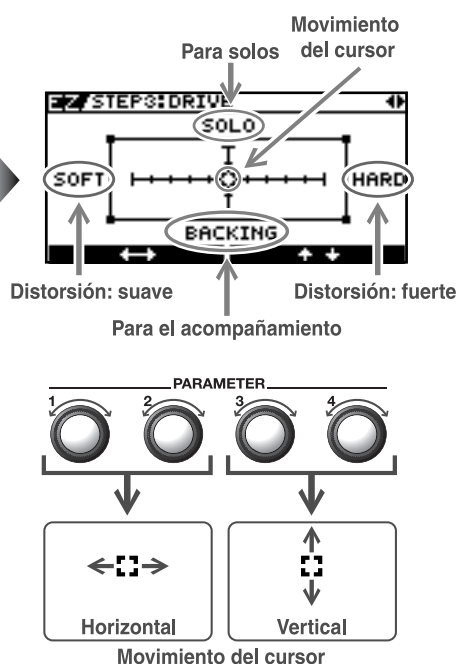
Ajusta los valores de los parámetros.



Cambia la página

3 Ajuste la distorsión

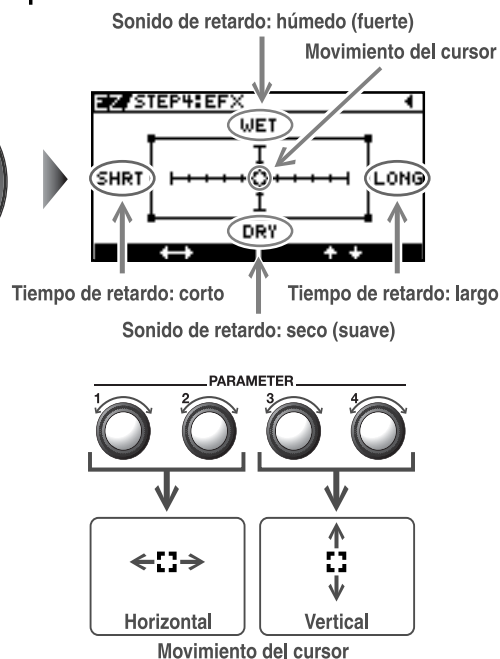
Utilizando Tone Grid, ajuste la distorsión hasta que consiga el sonido deseado.



4 Ajuste los otros efectos

Utilizando Tone Grid, ajuste los efectos hasta que consiga el sonido deseado.

Ej. Al ajustar el retardo



NOTA

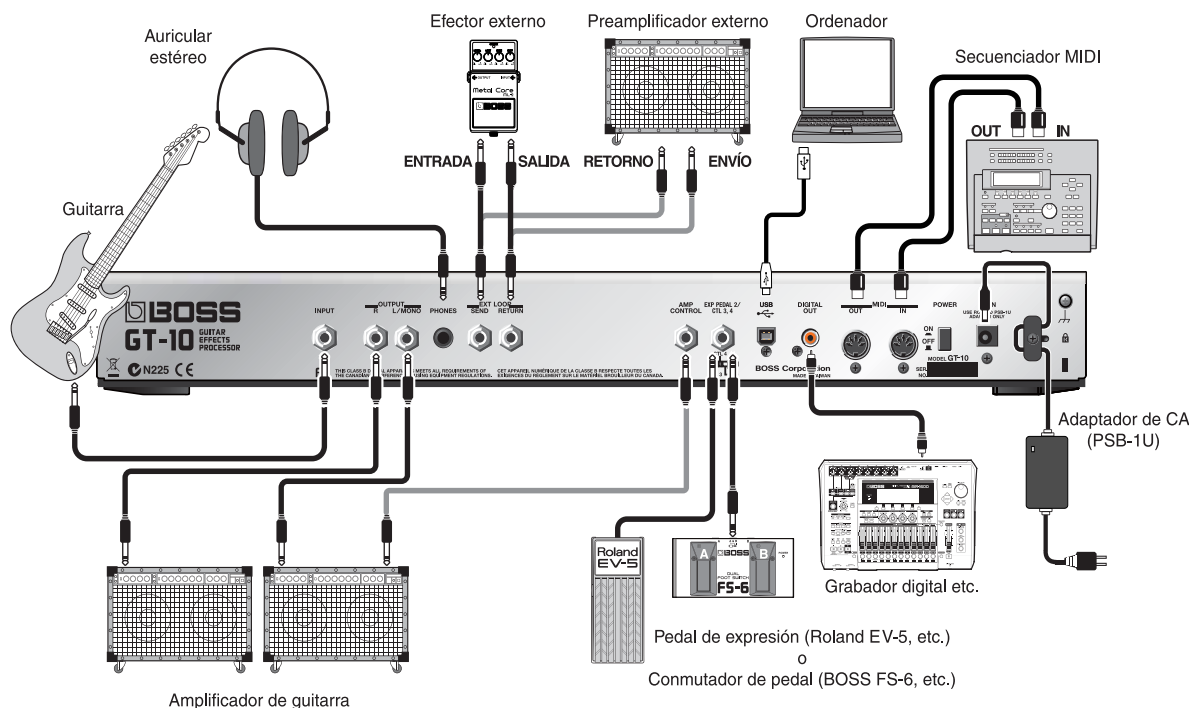
Si cambia de patch, perderá todos los ajustes realizados. Para guardar el sonido que ha creado, lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 42).

CONSEJO

Puede seleccionar parámetros que haya ajustado con EZ TONE CREATE y ajustarlos con más precisión utilizando EZ TONE EDIT u operaciones de parámetros. Para más información, consulte la sección "Ajustar el tono (Edit)" (p. 33)

Capítulo 1 Reproducir sonidos

Realizar las conexiones



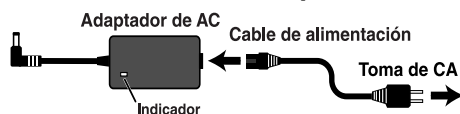
NOTA

- Para evitar un funcionamiento incorrecto y/o causar daños en los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.
- Suba el volumen del amplificador sólo después de activar todos los dispositivos conectados.
- Al utilizar cables de conexión con resistencias, es posible que el nivel de volumen de los equipos conectados al jack INPUT sea bajo. En este caso, use cables de conexión sin resistencias.
- Al emitir en mono, conecte el cable al jack OUTPUT L/MONO.
- Utilice sólo el pedal de expresión especificado (EV-5 de Roland o FV-300L de BOSS; debe adquirirlas por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, puede provocar que el equipo funcione de forma incorrecta y/o podría dañarlo.
- Según las circunstancias de una configuración en particular, puede experimentar una sensación incómoda, o percibir que la superficie es arenosa al tacto cuando toca el dispositivo, los micrófonos conectados, o las partes de metal de otros objetos, como las guitarras. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesimal, que no es peligrosa. Sin embargo, si está preocupado, conecte el terminal de masa (vea la ilustración) con una masa externa. Cuando el equipo está derivado a masa, puede que se produzca un ligero zumbido, según las características de la instalación. Si no está seguro del método de conexión, contacte con el establecimiento donde adquirió el equipo, el Centro de Servicio Roland más cercano, o un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información".

Lugares no adecuados para la conexión
 Tuberías de agua (pueden provocar descargas eléctricas)
 Tuberías de gas (pueden provocar incendios o explosiones)
 Líneas telefónicas o pararrayos
 (pueden ser peligrosos en el caso de relámpagos)



- Coloque el adaptador de CA de manera que el lado con el indicador (consulte la ilustración) se sitúe hacia arriba y la información textual hacia abajo. El indicador se iluminará al conectar el adaptador de CA a una toma de CA.



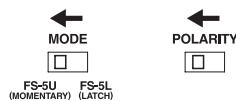
MEMO

- Para evitar la interrupción involuntaria de la alimentación en el equipo (si el conector se extrajera accidentalmente), y evitar la aplicación inadecuada de carga en el jack del adaptador de CA, sujete el cable de alimentación

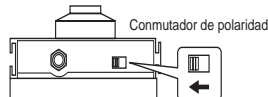
con el gancho para el cable, como se muestra en la ilustración.



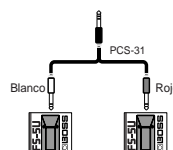
- Al conectar un pedal de expresión en el jack EXP PEDAL2/CTL 3,4, ajuste el volumen mínimo para el pedal de expresión conectado a la posición "MIN".
- Al conectar un conmutador de pedal FS-6 de BOSS (opcional) al jack EXP PEDAL 2/CTL 3,4, ajuste el conmutador MODE y el conmutador POLARITY, como se muestra a continuación.



- Al conectar un conmutador de pedal FS-5U de BOSS (opcional) al jack EXP PEDAL 2/CTL 3,4, ajuste el conmutador POLARITY, como se muestra a continuación.



- Puede utilizar el cable del conector PCS-31 especial (opcional de Roland) para conectar dos conmutadores de pedal.



cf.

- Al utilizar el equipo con un pedal de expresión o un conmutador de pedal (el FS-6 o FS-5U opcionales) conectado al jack EXP PEDAL 2/CTL 3,4, realice los ajustes en "Utilizar los pedales para controlar los parámetros" (p. 47).
- Para más información sobre el uso del jack AMP CONTROL, consulte "AMP CONTROL" (p. 132).

Activar el equipo

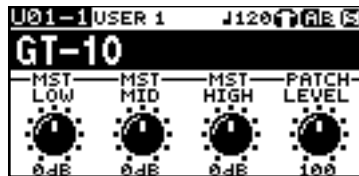
Antes de activar el equipo, compruebe lo siguiente.

- ¿Todos los dispositivos externos están conectados correctamente?
- ¿El volumen del GT-10, del amplificador, y de todos los otros dispositivos conectados está bajado al mínimo?

NOTA

Una vez completadas las conexiones, active los distintos dispositivos en el orden especificado. Si activa los dispositivos en un orden erróneo, corre el riesgo de provocar un funcionamiento incorrecto y/o daños en los altavoces y en el resto de los dispositivos.

La pantalla cambia y muestra lo siguiente. La pantalla que aparece en este punto se denomina “pantalla Play”.

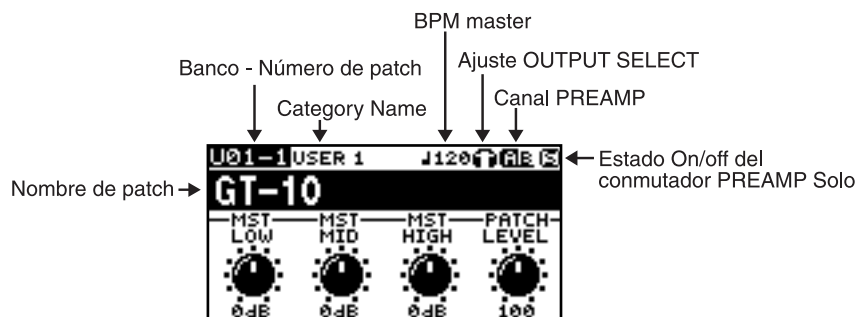


MEMO

- Al activar el equipo, se selecciona el patch seleccionado más recientemente cuando se desactivó el equipo.
- Este equipo incorpora un circuito de protección. Se requiere un breve espacio de tiempo (unos segundos) después de activar el equipo para que funcione con total normalidad.
- Las explicaciones de este manual incluyen ilustraciones en las que aparece lo que se debería visualizar en la pantalla. Sin embargo, tenga en cuenta que es posible que el equipo incorpore una versión mejorada del sistema (por ejemplo, que incluya nuevos sonidos), por lo que es posible que lo que aparezca en la pantalla no siempre coincida con lo que se muestra en este manual.

2. Active todos los procesadores de efectos externos → el amplificador de guitarra (amplificador).

Los iconos de la pantalla Play



J120	Muestra el valor Master BPM (p. 122) para cada patch.	
AE	Cuando PREAMP Ch.Mode está ajustado a Single, se selecciona el canal del preamplificador A.	Cuando PREAMP Ch.Mode está ajustado a Dynamic, la pantalla alterna entre A y B según el nivel de entrada.
AB	Cuando PREAMP Ch.Mode está ajustado a Single, se selecciona el canal del preamplificador B.	
AB	Esto se visualiza cuando PREAMP Ch.Mode está ajustado a Dual Mono o Dual L/R.	
☐	Esto se visualiza cuando PREAMP Solo Sw está desactivado.	
☑	Esto se visualiza cuando PREAMP Solo Sw está activado.	

cf.

Para más información acerca de los iconos OUTPUT SELECT, consulte “Definir ajustes para un dispositivo conectado (Output Select)” (p. 25).

Cambiar la pantalla Play

El GT-10 dispone de varias versiones de la pantalla Play. Puede cambiar la información mostrada en la pantalla Play pulsando



MEMO

- Puede utilizar los mandos PARAMETER 1 a 4 para trabajar con los valores de los parámetros visualizados en la parte inferior de la pantalla Play. Además, para cada parámetro, puede cambiar la asignación correspondiente en la pantalla SYS KNOB ASSIGN (p. 46).
- El nombre del parámetro visualizado en cada pantalla Play aparece abreviado. Para más información sobre los nombres de los parámetros, consulte “Parámetros que puede ajustar con PDL:CTL/EXP” (p. 125) o “Visualización de parámetros que puede ajustar con SYS KNOB SETTING” (p. 138).

Pantalla 1

Esta pantalla visualiza el nombre del patch y los parámetros con los que puede trabajar utilizando los controles PARAMETER 1 a 4.

Pantalla 2

Se visualiza el nombre del patch, junto con las selecciones del preamplificador del patch y un icono para el canal del preamplificador que se utiliza actualmente.

Pantalla 3

Esta pantalla muestra el modo del canal del preamplificador y el preamplificador que se utiliza.

Pantalla 4

Esta pantalla muestra las funciones asignadas a CTL 1 y 2, EXP PEDAL SW, y EXP Pedal.

* Acerca del icono S y del icono A visualizados en las pantallas 4 y 5.	
	El icono S muestra si está activada la función del pedal (p. 47).
	El icono A muestra si está activada la función Patch Assign (p. 50).

Pantalla 5

Esta pantalla muestra las funciones asignadas a Number Pedal Switch, CTL 3 y 4, y al pedal de expresión externo (EXP PEDAL2).

Pantalla 6

Esta pantalla muestra cuándo está en el modo Manual (p. 55). El modo manual se activa sólo cuando se visualiza esta pantalla.
Si pulsa [CATEGORY/ENTER] en esta pantalla podrá definir ajustes para MANUAL MODE SETTING.

Pantalla 7

Indica los efectos utilizados, así como su secuencia de conexión (CHAIN) en un canal.

Pantalla 8

Muestra el nombre del patch y el vúmetro de salida.

Ajustar el nivel de salida

1.

Ajuste el nivel de salida del GT-10 con el mando OUTPUT LEVEL.

Definir ajustes para un dispositivo conectado (Output Select)

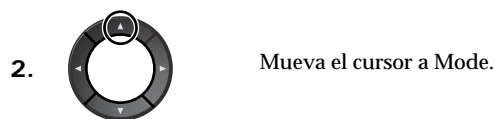
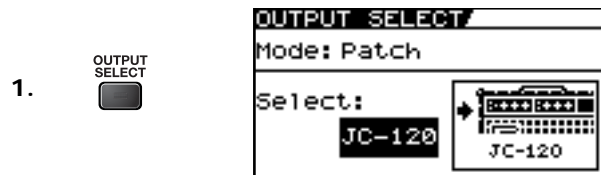
Seleccione el tipo de dispositivo conectado al jack OUTPUT.

MEMO

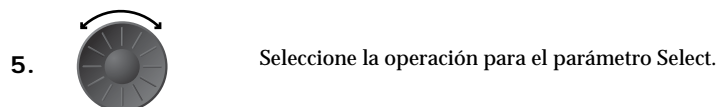
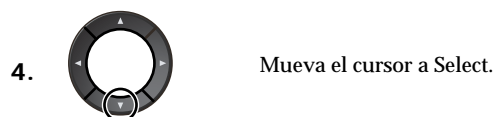
Para obtener el máximo rendimiento del GT-10, asegúrese de definir el ajuste correcto para OUTPUT SELECT, el más adecuado para la configuración.


- El simulador de altavoz (p. 99) se activa sólo cuando OUTPUT SELECT se ajusta a LINE/PHONES.
- No puede cambiar el tono con Output Select si PREAMP On/Off (p. 98) está ajustado a Off.

Aparecerá la pantalla de ajustes de OUTPUT ASSIGN.




Valor	Explicación
Patch	Utiliza el ajuste de selección de salida del patch. Puede utilizar un ajuste de salida diferente para cada patch individual.
System	Utiliza el ajuste de selección de salida del sistema. Se utiliza el mismo ajuste de salida para todos los patches.



Valor	Explicación	Icono visualizado en la pantalla Play
JC-120	Utilice este ajuste al conectar al amplificador de guitarra JC-120 de Roland.	
SMALL AMP	Utilice este ajuste al conectar a un amplificador de guitarra pequeño.	
COMBO AMP	Utilice este ajuste al conectar a la entrada de guitarra de un amplificador combo que no sea el amplificador de guitarra JC-120 (donde el amplificador y el altavoz o altavoces están combinados en una única unidad). * Dependiendo del amplificador de guitarra, puede obtener buenos resultados con el ajuste "JC-120".	
STACK AMP	Utilice este ajuste al conectar a la entrada de guitarra de un amplificador de guitarra tipo apilable (donde el amplificador y el altavoz o altavoces están separados).	
JC-120 Return	Utilice este ajuste al conectar el jack RETURN de un JC-120.	
COMBO Return	Utilice este ajuste al conectar el jack RETURN de un amplificador combo.	
STACK Return	Utilice este ajuste al conectar el jack RETURN de un amplificador apilable o un amplificador instalado en rack.	

Capítulo 1 Reproducir sonidos

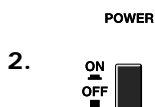
Valor	Explicación	Icono visualizado en la pantalla Play
LINE/PHONES	Utilice este ajuste al utilizar los auriculares o al conectar a un grabador multipista para grabar. * Al utilizar el simulador de altavoz, ajústelo a LINE/PHONES.	

Desactivar el equipo

Antes de desactivar el equipo, compruebe lo siguiente.

- ¿El volumen del GT-10, del amplificador, y de todos los otros dispositivos conectados está bajado al mínimo?

1. Desactive el amplificador de guitarra (amplificador) → todos los procesadores de efectos externos y otros dispositivos.




Desactive el GT-10.

Afinar la guitarra (TUNER)

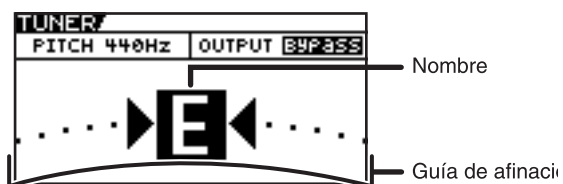
Cuando el afinador está activado, los sonidos que recibe el GT-10 se envían directamente sin modificar (omitidos), y el afinador se activa. Entonces, es cuando puede afinar la guitarra.

Activar y desactivar la función Tuner

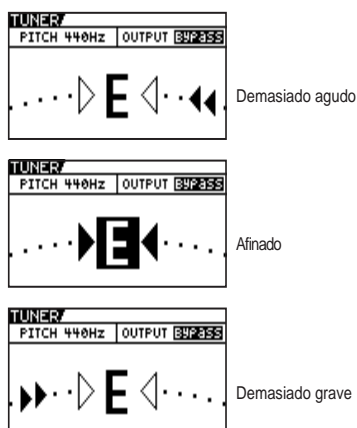
1.  El afinador se activa o se desactiva.

Acerca de la pantalla durante la afinación

Con el afinador interno del GT-10, la pantalla muestra el nombre de nota y la guía de afinación, indicando la diferencia entre el sonido de entrada y el sonido en la pantalla.



Cuando la diferencia de la afinación correcta se reduce en 50 centésimas, la guía de afinación indica el tamaño de esta diferencia. Mientras observa la guía de afinación, afine hasta que el indicador central se ilumine.



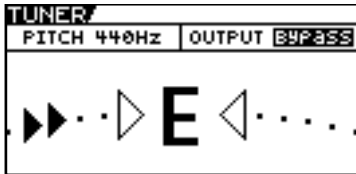
Cómo afinar

1. Toque una única nota abierta en la cuerda que se está afinando.
- Aparecerá en la pantalla el nombre de la nota más cercana a la afinación de la cuerda que se ha tocado.

MEMO

Sólo toque una única nota en la cuerda que se está afinando.

2. Afine la cuerda hasta que aparezca el nombre de la cuerda en la pantalla.



CONSEJO

Afinación general

	7ª	6ª	5ª	4ª	3ª	2ª	1ª
Regular	B	E	A	D	G	B	E
1/2 paso por debajo	A#	D#	G#	C#	F#	A#	D#

3. Siga comprobando la guía de afinación, y afine hasta que el indicador central se ilumine.




CONSEJO

Al afinar guitarras equipadas con una barra de trémolo, cuando se afina una cuerda, el resto pueden llegar a desafinarse. En este caso, afine al tono indicado por el nombre de nota inicial, y luego afine de nuevo el resto de las cuerdas, afinándolas repetidamente.

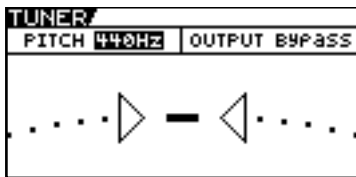
4. Repita los pasos 1-3 hasta que todas las cuerdas estén afinadas.

Cambiar los ajustes del afinador (Tuner Pitch)

1.  Active el afinador.

2.  Mueva el cursor a PITCH.

3.  Cambie el tono de referencia.




MEMO


- La frecuencia de A4 (la A central de un teclado de piano) reproducida por un instrumento (como un piano) que proporciona el tono referido por los otros instrumentos al afinar antes de que empiece una interpretación se denomina tono de referencia.
- Al salir de fábrica, está ajustado a 440 Hz.

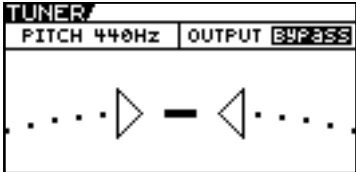
Intervalo	Explicación
435Hz-445Hz	Esto ajusta el tono de referencia.

Cambiar los ajustes del afinador (Tuner Out)

1.  Active el afinador.

2.  Mueva el cursor a OUTPUT.

3.  Seleccione la salida mientras el afinador está activado.



MEMO

- Cuando OUTPUT está ajustado a "Bypass" y el afinador está ajustado a ON, puede ajustar el volumen del sonido directo utilizando el pedal EXP.
- Al salir de fábrica, OUTPUT está ajustado a "Bypass".

Valor	Explicación
Bypass	Los sonidos enviados al GT-10 omiten el procesamiento y se emiten directamente sin modificar.
Mute	Los sonidos se silencian y no se emite sonido.

CONSEJO

Activar y desactivar el afinador con el pedal CTL

Ajustando la función del pedal CTL (p. 47) a "Tuner", puede activar y desactivar el afinador con uno de los pedales CTL.

Activar y desactivar el afinador levantando el pedal EXP

Cuando el pedal EXP está funcionando como control Foot Volume, defina uno de los ajustes ASSIGN 1-8 Assign Variable (p. 50) de la forma siguiente.

Con estos ajustes, puede activar el afinador soltando el pedal EXP.

Destino:	Tuner Sw	Src Mode:	Momento
Min:	On	ActRngLo:	0
Max:	Off	ActRngHi:	1-127
Origen:	EXP1 PEDAL		

Activar y desactivar el afinador con el pedal numerado

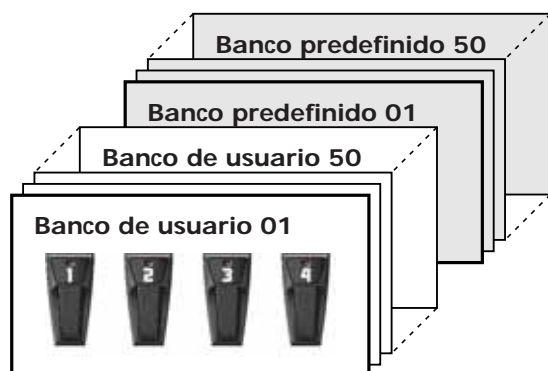
Ajuste la función Num Pdl Sw (p. 57) a Tuner para activar y desactivar el afinador con el pedal numerado del patch actual.

Seleccionar un tono (Patch Change)

¿Qué es un Patch?

Una combinación (o grupo) de efectos junto con un grupo de ajustes de parámetro se denomina “patch”.

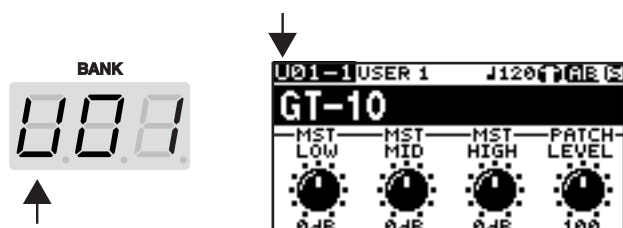
El GT-10 puede almacenar 400 patches diferentes en la memoria, organizados por banco y número, como se muestra a continuación.



Bancos de usuario (U01-U50)

Los efectos creados de nuevo se guardan en los bancos de usuario. Los patches de estos bancos se denominan “User patches”.

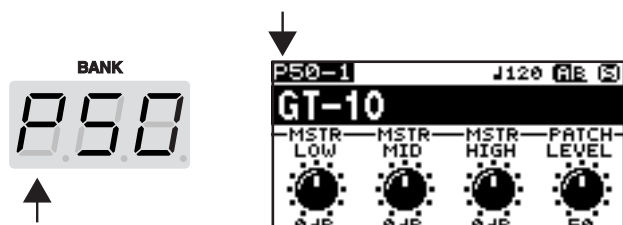
Al seleccionar un patch de usuario, aparece una “U” en la pantalla.



Bancos predefinidos (P01-P50)

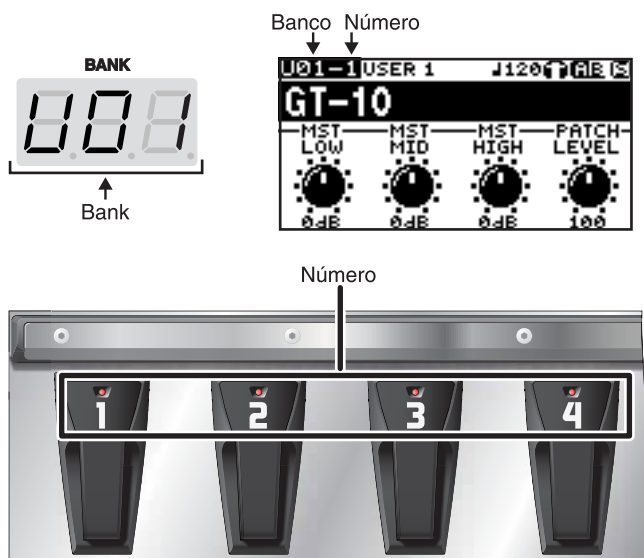
Los bancos predefinidos contienen ajustes de efecto que utilizan todas las funciones que ofrece el GT-10. Los patches de estos bancos se denominan “Patches predefinidos”. Puede modificar los ajustes de un patch predefinido y guardar el resultado como patch de usuario. Los patches predefinidos no se pueden sobrescribir.

Cuando está seleccionado un patch predefinido, aparece una “P” en la pantalla.



Utilizar el pedal para seleccionar el patch

Se cambia de patch seleccionando un “banco” (U01–U50, P01–P50) y un “número” (1-4). El banco y el número aparecen en la pantalla del GT-10, como se muestra en la siguiente figura.



MEMO

- Al seleccionar un patch, incluso si está seleccionado un nuevo banco, el patch no cambia hasta que también selecciona el número. Si desea poder cambiar de patch sólo con seleccionar un banco diferente, defina el ajuste del modo Bank Change (p. 72).
- También puede ajustar la unidad de forma que ciertos efectos sigan utilizándose con el patch siguiente después de cambiar de patch. Para más detalles, consulte “Continuar reproduciendo los sonidos de efecto después de cambiar los patches (Patch Change Mode)” (p. 68).

Seleccionar un patch en el mismo banco



1.

Seleccione el número de patch que desea utilizar.

MEMO

- Se ilumina el indicador del pedal numerado seleccionado.
- En el GT-10, sólo puede cambiar de patch en la pantalla Play. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (p. 24).

Seleccionar un patch en un banco diferente



1.

Seleccione un banco.

MEMO

Pulse los pedales BANK para seleccionar el banco deseado. Después de seleccionar un banco, el GT-10 espera la especificación del número de patch y se ilumina el indicador del pedal numerado.



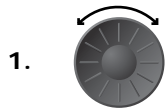
2.

Seleccione el número de patch que desea utilizar.

MEMO

- Se ilumina el indicador del pedal numerado seleccionado.
- En el GT-10, sólo puede cambiar de patch en la pantalla Play. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (p. 24).

Utilizar el dial para seleccionar el patch



1. Seleccione el patch.

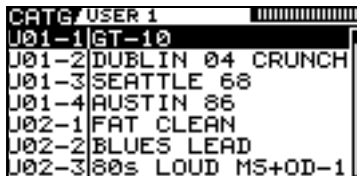
MEMO

En el GT-10, sólo puede cambiar de patch en la pantalla Play. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (p. 24).

Separar patches por grupos (CATEGORY)

El GT-10 incluye una función que permite categorizar patches en varios grupos distintos. Esto se conoce como la función CATEGORY (p. 39). Si especifica la categoría para cada patch podrá buscar patches más fácilmente.

1. Aparece la pantalla CATG.
Las categorías y los patches de estas categorías se muestran en formato de lista.

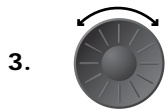


MEMO

- En el GT-10, sólo puede cambiar de patch en la pantalla Play. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (p. 24).
- También puede visualizar la pantalla CATG desde PATCH SEARCH en la pantalla SYSTEM.



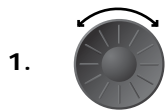
2. Seleccione la categoría.



3. El GT-10 cambia al patch seleccionado.

Ajustar un tono

En el GT-10, los parámetros del ecualizador maestro se asignan por defecto a los mandos PARAMETER de la pantalla Play. Puede utilizar estos mandos PARAMETER para ajustar la calidad de sonido globalmente, para todos los patches.



1. Seleccione el patch.



2. Mando P1: Ajusta el tono de la gama de baja frecuencia.
Mando P2: Ajusta el tono de la gama de frecuencia media.
Mando P3: Ajusta el tono de la gama de frecuencia alta.

Capítulo 2 Crear sonidos (Patch Edit)

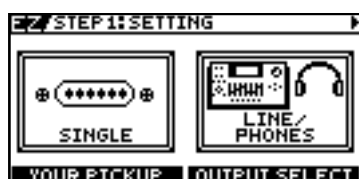
Crear sonidos con facilidad (EZ TONE)

Crear un tono para el sonido pensado (Create)

Si ya tiene una idea clara sobre el tipo de sonido que desea crear, puede guardar un montón de ruido empezando con un patch que sea bastante similar a lo que tiene en mente, y luego modificar sus ajustes hasta que consiga lo que quiere.

EZ TONE CREATE le permite crear sonidos fácilmente seleccionando los ajustes que se aproximan al género musical y al sentimiento de la canción que quiere componer.

Aparecerá la pantalla SETTING para EZ TONE CREATE.



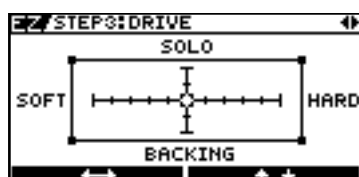
Mando P1, P2: Selecciona el tipo de pastilla.
Mando P3, P4: Esto selecciona el equipo conectado al GT-10.

Aparecerá la pantalla TONE para EZ TONE CREATE.



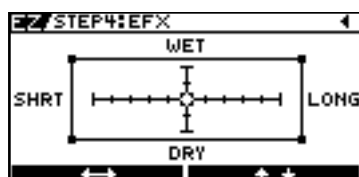
Mando P1, P2: Selecciona el tono básico.
Mando P3, P4: Selecciona una variación.

Aparecerá DRIVE Tone Grid para EZ TONE CREATE.



Mando P1, P2: Ajusta la distorsión (DRIVE).
Mando P3, P4: Ajusta el nivel de volumen de la distorsión.

Aparecerá EFX Tone Grid para EZ TONE CREATE.



NOTA

Si cambia de patch, todos los ajustes realizados se perderán. Para guardar el sonido que ha creado, lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 42).

MEMO

Puede seleccionar parámetros que haya ajustado con EZ TONE CREATE y ajustarlos con más precisión utilizando EZ TONE EDIT u operaciones de parámetros. Para más información, consulte la sección "Ajustar el tono (Edit)" (p. 33).

8.



Ajuste los efectos, hasta que consiga el sonido deseado.

(Ej.) Cuando ajuste el efecto Delay

Mando P1, P2: Ajusta el tiempo de retardo.

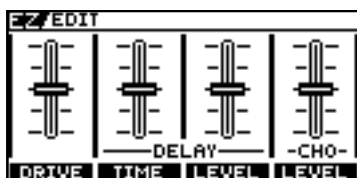
Mando P3, P4: Ajusta el nivel de volumen del retardado.

Ajustar el tono (Edit)

Utilizando EZ TONE EDIT puede ajustar el sonido de un patch con facilidad, sin tener que manipular parámetros complicados.

Aparecerá la pantalla EZ TONE EDIT.

1.



2.



Mando P1: Ajusta la distorsión (DRIVE).

Mando P2: Ajusta el tiempo de retardo.

Mando P3: Ajusta el nivel de volumen del retardado.

Mando P4: Ajusta el nivel de volumen del chorus.

Ajustar los efectos

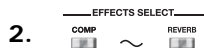
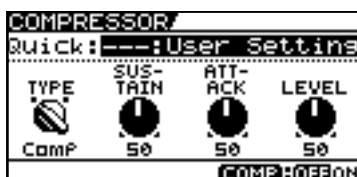
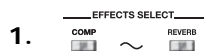
Activar y desactivar un efecto

Los efectos internos del GT-10 se activan y se desactivan con los controles del botón. Cuando un efecto está activado, el indicador del botón se ilumina, y se apaga cuando el efecto está desactivado.

MEMO

[MASTER/PEDAL FX] no se ilumina.

Aparecerá la pantalla de ajustes para los efectos.



(Pulse el botón que ha pulsado en el paso 1 una segunda vez).
El efecto se activa o se desactiva.

3. Para seleccionar otro efecto para activar y desactivar, repita los pasos 1 y 2.

MEMO

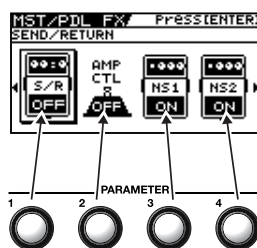
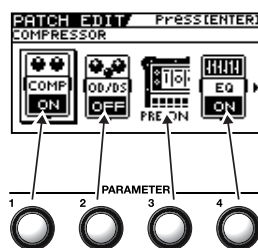
- Con [FX-1] y [FX-2], se muestran los ajustes del efecto seleccionado.
- Si pulsa [MASTER/PEDAL FX] aparecerá la pantalla MST/PDL FX.

MEMO

- Si desea nombrar el patch o editar el nombre, proceda con "Nombrar un patch (PATCH NAME)" (p. 41) antes de guardar.
- Si desea guardar un tono con los ajustes que ha realizado, proceda como se describe en "Guardar un patch (PATCH WRITE)" (p. 42).

Operaciones de activar/desactivar utilizando los mandos PARAMETER

Puede utilizar los mandos P1 a P4 para activar o desactivar los efectos cuyos iconos se visualizan en la pantalla PATCH EDIT o en la pantalla MST/PDL FX.



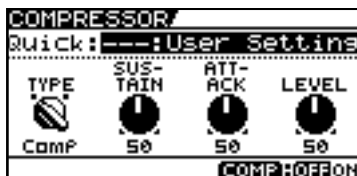
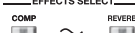
Ajustar los efectos de forma simple (Quick Setting)

Cada efecto incluye ajustes de muestra preparados que se denominan “Quick Settings”.

Puede crear fácilmente nuevos sonidos de efecto seleccionando y combinando estos Quick Settings.

Aparecerá la pantalla de ajustes para los efectos.

1. EFFECTS SELECT



MEMO

- Con FX-1 y FX-2, se muestran los ajustes para el efecto seleccionado.
- Si pulsa [MASTER/PEDAL FX] aparecerá la pantalla MST/PDL FX.
- “---: User Setting” indica que el efecto indicado en la pantalla está preparado para guardarse en el patch seleccionado, o que los ajustes se están modificando.

Seleccione el Quick Setting que desee.

U*: Quick Setting de usuario
P*: Quick Setting predefinido

MEMO

Para PREAMP, los efectos FX-1 o FX-2, o los Quick Settings ASSIGN 1 a 8, puede recuperar los ajustes respectivos descritos a continuación.

- PREAMP (Puede recuperar ajustes por separado para el canal A y B).
U01-1.A – U50-4.B: Patch Setting de usuario
P01-1.A – P50-4.B: Patch Setting predefinido
- Cada efecto de FX-1 o FX-2 (Puede recuperar ajustes por separado para FX1 y FX2).
U01-1.1 – U50-4.2: Patch Setting de usuario
P01-1.1 – P50-4.2: Patch Setting predefinido
- ASSIGN (Puede recuperar ajustes por separado para ASSIGN 1 a 8)
U01-1.1 – U50-4.8: Patch Setting de usuario
P01-1.1 – P50-4.8: Patch Setting predefinido

MEMO

- Si selecciona FX-1 o FX-2 en el paso 1, cambian los ajustes para el efecto seleccionado por medio del parámetro FX1/FX2 Select (p. 102).
- Si selecciona PREAMP en el paso 1, puede elegir distintos ajustes para los canales A y B.
- Si desea nombrar el patch o editar el nombre, proceda con “Nombrar un patch (PATCH NAME)” (p. 41) antes de guardar.
- Si desea guardar un tono con los ajustes que ha realizado, proceda como se describe en “Guardar un patch (PATCH WRITE)” (p. 42).

Cambiar entre la ventana de mandos y la ventana de lista

Puede cambiar la pantalla de ajuste para los efectos entre una ventana en formato de mandos y una ventana en formato de lista.

1. EFFECTS SELECT



Aparecerá la pantalla de ajustes para los efectos.

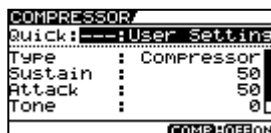
MEMO

Con [FX-1] y [FX-2], se muestran los ajustes del efecto seleccionado.

Cada vez que lo pulse cambiará entre la ventana de mandos y la ventana de lista.

En la ventana de mandos sólo se muestran los parámetros principales, y puede ajustar los parámetros rápidamente. Si prefiere que aparezcan todos los parámetros, cambie a la ventana de lista.

2. DISPLAY MODE

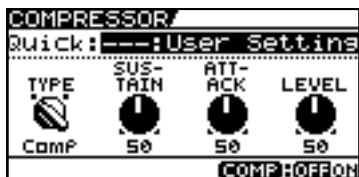


Ajustar los parámetros

Cada efecto consta de varios tipos de parámetros. Puede crear los sonidos deseados con más precisión editando cada uno de los parámetros individualmente.

Aparecerá la pantalla de ajustes para los efectos.

1. **EFFECTS SELECT**



2. **PARAMETER**

Defina los ajustes para los parámetros.

3. Para ajustar otro parámetro de efecto, repita los pasos 1 y 2.

MEMO

- Con [FX-1] y [FX-2], se muestran los ajustes del efecto seleccionado.
- Si pulsa [MASTER/PEDAL FX] aparecerá la pantalla MST/PDL FX.

MEMO

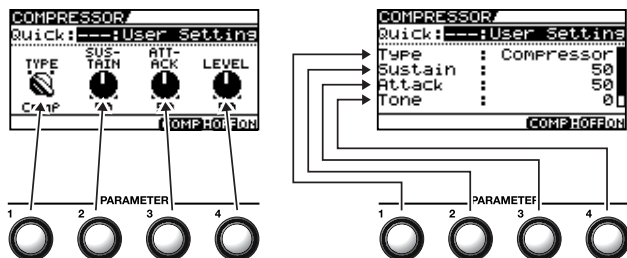
Algunos efectos incluyen múltiples páginas para los ajustes de los parámetros. Puede usar [◀] y [▶] para cambiar de página.

MEMO

- Si desea nombrar el patch o editar el nombre, proceda con “Nombrar un patch (PATCH NAME)” (p. 41) antes de guardar.
- Si desea guardar un tono con los ajustes que ha realizado, proceda como se describe en “Guardar un patch (PATCH WRITE)” (p. 42).

Operaciones utilizando los mandos PARAMETER

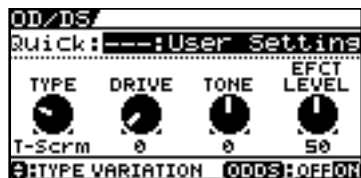
En la pantalla de efectos, los mandos corresponden a los parámetros visualizados.



Seleccionar TYPE para OD/DS o PREAMP

Si cambia la pantalla OD/DS o PREAMP a la ventana de mandos, podrá seleccionar TYPE utilizando el mando P1 y [▼] y [▲].

Los valores TYPE para OD/DS y PREAMP se agrupan en varias categorías.



Mando P1: Selecciona la categoría general para OD/DS (o PREAMP).

[▼] y [▲]: Seleccionan el valor TYPE dentro de la categoría.

cf.

Para más detalles, consulte “Capítulo 8 Guía de parámetros” (p. 96).

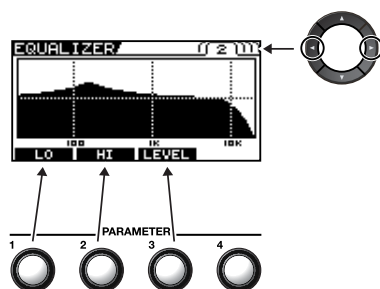
Ajustar el EQ (Equalizer)

En la pantalla EQ, si utiliza [DISPLAY MODE] para cambiar de pantalla podrá comprobar el estado actual de los ajustes por medio de un gráfico.

Utilice [◀] y [▶] para cambiar de página, y utilice los mandos P1 a P4 para ajustar los respectivos parámetros.

CONSEJO

También puede utilizar la misma técnica para ajustar los distintos parámetros en PARA EQ para FX-1 y FX-2.



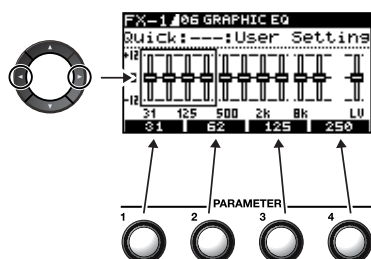
cf.

Para más detalles, consulte “Capítulo 8 Guía de parámetros” (p. 96).

Ajustar GRAPHIC EQ para FX-1/2

En la pantalla GRAPHIC EQ para FX-1 o FX-2, si utiliza [DISPLAY MODE] para cambiar de pantalla podrá comprobar el estado actual de los ajustes por medio de una ventana de deslizadores.

Utilice [◀] y [▶] para seleccionar el intervalo que desea ajustar, y utilice los mandos P1 a P4 para ajustar los respectivos parámetros.


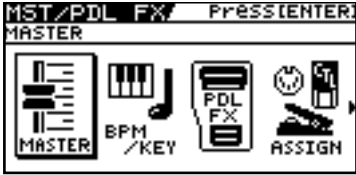



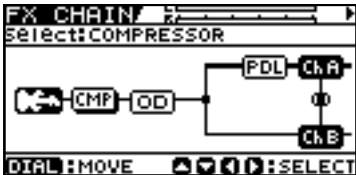








cf.

Para más detalles, consulte “Capítulo 8 Guía de parámetros” (p. 96).

Cambiar el orden de conexión de los efectos (Effect Chain)

A continuación, se explica cómo cambiar el orden en que se conectan los efectos.


1.		Aparece la pantalla MST/PDL FX.		
2.		Seleccione FX CHAIN.		
3.		Aparecerá la pantalla FX CHAIN.		<p>MEMO</p> <p>El icono visualizado en la pantalla FX CHAIN indica el estado, como se describe a continuación.</p> <p> COMP: Efecto activado</p> <p> COMP: Efecto desactivado</p> <p> CHA: Efecto seleccionado (móvil)</p> <p> CHA: Efecto seleccionado (inmóvil)</p>
4.		Seleccione el efecto que desea mover.	<p>CONSEJO</p> <p>Si pulsa el botón de efecto para el efecto que desea mover, podrá seleccionar el efecto.</p>	<p>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none">• Si pulsa [CATEGORY/ENTER] o el botón EFFECTS SELECT para el efecto seleccionado, éste se activará o se desactivará.• Puede seleccionar efectos en el canal A (superior) o en el canal B (inferior) utilizando [▼] y [▲] para pasar entre ellos.• Hay dos rutas de efectos (los canales PREAMP A y B) y [CHANNEL SELECT] se utilizan para seleccionar el que quiera utilizar.
5.		Mueva un efecto al punto donde quiere insertar el efecto.		<p>MEMO</p> <p>Los canales A y B no se pueden mover.</p>
6.		Si desea cambiar aún más la secuencia, repita los pasos 4 y 5.		<p>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none">• Si desea nombrar el patch o editar el nombre, proceda con "Nombrar un patch (PATCH NAME)" (p. 41) antes de guardar.• Si desea guardar un nombre del patch con los ajustes realizados, proceda con "Guardar un patch (PATCH WRITE)" (p. 42).


Comprobar el nivel de efecto con el vúmetro

En la parte superior derecha de la pantalla FX CHAIN, puede medir el nivel de salida de cada efecto.

Para comprobar un nivel de salida del efecto, mueva el cursor al efecto deseado.






MEMO

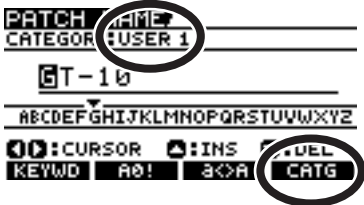
Puede comprobar el nivel de las señales que se envían al jack INPUT seleccionando .

Si selecciona  podrá comprobar el nivel de las señales enviadas desde el GT-10.

Agrupar patches por categoría (CATEGORY)







Puede asignar categorías a los patches y agruparlos en consecuencia.

1.		Seleccione el patch que desea incluir en una categoría.	
2.		Aparecerá la pantalla MST/PDL FX.	
3.		Seleccione NAME.	
4.		Aparecerá la pantalla PATCH NAME.	
5.		Seleccione una categoría.	<div>MEMO<ul style="list-style-type: none">• Si desea nombrar el patch o editar el nombre, proceda con “Nombrar un patch (PATCH NAME)” (p. 41) antes de guardar.• Si desea guardar un nombre del patch con los ajustes realizados, proceda con “Guardar un patch (PATCH WRITE)” (p. 42).</div>









Nombrar categorías de usuario (CATEGORY NAME)

La función CATEGORY también dispone de diez categorías de usuario (USER1–10) que puede nombrar de la forma deseada.







1.	<div>SYSTEM</div> 	Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione CATEGORY NAME.	
3.	<div>CATEGORY/ ENTER</div> 	Aparecerá la pantalla CATEGORY NAME.	
4.	<div>4</div> 	Seleccione el nombre de la categoría que desea editar.	
5.	Utilice el mismo procedimiento que en “Nombrar un patch (PATCH NAME)” (p. 41) para editar el nombre de la categoría.		
6.	<div>EXIT</div> 	dos veces. Aparecerá la pantalla Play.	<div>MEMO</div> <p>Los nombres de categoría son parámetros de sistema. Se guardan en el momento en que se introducen y no requieren el procedimiento de escritura.</p>

Nombrar un patch (PATCH NAME)

Puede asignar un nombre a cada patch (PATCH NAME) que conste de hasta dieciséis caracteres. Probablemente querrá aprovechar esta función asignando nombres que sugieran el sonido que obtendrá, o la canción en la que se utilizará.

1.		Seleccione el patch cuyo nombre desea editar.
2.		Aparecerá la pantalla MST/PDL FX.
3.		Seleccione NAME.
4.		Aparecerá la pantalla PATCH NAME.
5.		Mueva el cursor a la posición en la que desea cambiar un carácter.
6.		Seleccione el carácter.

Puede utilizar las siguientes operaciones útiles.

Operación	Descripción	Operación	Descripción
	Inserte un espacio en blanco en la posición del cursor.		Elimina el carácter y mueve los caracteres siguientes hacia la izquierda.
1 	Inserta una palabra clave asociada con el patch en la posición del cursor.	2 	Cambia entre letras, números y símbolos.
3 	Cambia entre mayúsculas y minúsculas.	4 	Ajusta la categoría para el patch actual. Consulte la sección “Agrupar patches por categoría (CATEGORY)” (p. 39).

MEMO

Si desea guardar un nombre del patch con los ajustes realizados, proceda con “Guardar un patch (PATCH WRITE)” (p. 42).

7. Si desea seguir editando los nombres, repita los pasos 5 y 6.





Capítulo 3 Guardar un tono

Guardar un patch (PATCH WRITE)

Si desea guardar los cambios en los ajustes, lleve a cabo el procedimiento de escritura.

NOTA

El patch guardado previamente en el destino de escritura se perderá si lleva a cabo otra escritura.

- | | | |
|-------|---|--|
| 1. |  | Aparecerá la pantalla PATCH WRITE. |
| <hr/> | | |
| 2. |  | Seleccione el patch de usuario de destino de escritura.
 |
| <hr/> | | |
| 3. |  | El GT-10 guarda los cambios en los ajustes en el patch de destino de la escritura. |

MEMO

Si no ha editado el patch seleccionado, aparecerá la pantalla PATCH COPY.

MEMO

Para cancelar el procedimiento de escritura, pulse [EXIT]. Vuelve a visualizarse la pantalla Play.

CONSEJO

También puede utilizar el procedimiento descrito en "Utilizar el pedal para seleccionar el patch" (p. 30) para seleccionar el destino de escritura.

MEMO






Si desea nombrar el patch o editar el nombre, proceda con "Nombrar un patch (PATCH NAME)" (p. 41) antes de guardar.

Copiar patches (PATCH COPY)

Puede copiar un patch predefinido o de usuario en otro patch de usuario.

NOTA

El patch guardado previamente en el destino de escritura se perderá si lleva a cabo otra escritura.

- | | | |
|-------|---|--|
| 1. |  | Seleccione el patch que desea copiar. |
| <hr/> | | |
| 2. |  | Aparecerá la pantalla PATCH COPY. |
| <hr/> | | |
| 3. |  | Seleccione el patch de usuario de destino de copia.
 |
| <hr/> | | |
| 4. |  | El GT-10 copia el patch seleccionado en el paso 1 en el patch de destino de la copia. |

cf.

"Seleccionar un tono (Patch Change)" (p. 29)

MEMO

Si ha editado el patch seleccionado, aparecerá la pantalla PATCH WRITE.

MEMO







Para cancelar el procedimiento de escritura, pulse [EXIT]. Vuelve a visualizarse la pantalla Play.

CONSEJO

También puede utilizar el procedimiento descrito en "Utilizar el pedal para seleccionar el patch" (p. 30) para seleccionar el destino de copia.

Intercambiar patches (PATCH EXCHANGE)

En el GT-10, puede “cambiar” o intercambiar las posiciones de dos patches de usuario. A continuación, se explica el procedimiento.






1.		Seleccione el patch fuente del intercambio.	cf. “Seleccionar un tono (Patch Change)” (p. 29)
2.		Aparecerá la pantalla PATCH COPY.	MEMO Si ha editado el patch seleccionado, aparecerá la pantalla PATCH WRITE.
3.		Seleccione la pantalla PATCH EXCHANGE (página 2).	
			
4.		Seleccione el patch de usuario de destino del intercambio.	MEMO Para cancelar el procedimiento de escritura, pulse [EXIT]. Vuelve a visualizarse la pantalla Play. CONSEJO También puede utilizar el procedimiento descrito en “Utilizar el pedal para seleccionar el patch” (p. 30) para seleccionar el destino del intercambio.
5.		El GT-10 intercambia las posiciones de los dos patches de usuario.	

Inicializar patches (PATCH INITIALIZE)

Puede recuperar el estado original de (inicializar) un patch de usuario. Esto resulta útil cuando desea crear un nuevo patch desde cero.

NOTA


Todos los ajustes de tono que haya guardado en un patch se perderán cuando se ejecute la inicialización.


1.		Aparecerá la pantalla PATCH COPY.	MEMO Si ha editado el patch seleccionado, aparecerá la pantalla PATCH WRITE.
2.		Seleccione la pantalla PATCH INITIALIZE (página 3).	
			
3.		Seleccione el patch de usuario que desea inicializar.	MEMO Para cancelar el procedimiento de inicialización, pulse [EXIT]. Vuelve a visualizarse la pantalla Play. CONSEJO También puede utilizar el procedimiento descrito en “Utilizar el pedal para seleccionar el patch” (p. 30) para seleccionar el destino de inicialización.
4.		Se inicializa el patch seleccionado.	


Guardar ajustes por efecto (Quick Settings de usuario)

Además de guardar los ajustes en la forma de patches, también puede guardarlos para efectos individuales. Puesto que puede utilizar estos ajustes guardados en otros patches, al igual que con los Quick Settings predefinidos (p. 35), si guarda los ajustes de efectos que le gustan, los Quick Settings de usuario siempre son una forma útil de crear nuevos patches.

Efectos que se pueden guardar			
PREAMP para cada canal	CHORUS	EQ	Efectos FX-1/FX-2
OD/DS	REVERB	PEDAL FX WAH y Pedal Bend	ASSIGN1-8
DELAY	COMP	SEND/RETURN	

1.  Aparecerá la pantalla PATCH COPY.


2.  Seleccione los ajustes de efecto que desea guardar.



Aparecerá la pantalla para especificar el destino en el que desea guardar los ajustes.


MEMO

- Para guardar los ajustes ASSIGN 1-8 (p. 50), ajuste el parámetro SOURCE a ASSIGN 1-8.
- Cuando PREAMP es la fuente, se guardarán los ajustes del canal seleccionado ajustados con Channel Select (p. 98). Para FX-1/FX-2, se guardarán los ajustes de los efectos seleccionados ajustados con FX1/FX2 (p. 102).
- Los canales PREAMP cambian cada vez que pulse [PREAMP].
- Los efectos mostrados a continuación cambian cada vez que pulsa [MASTER/PEDAL FX].
 - PEDAL WAH
 - PEDAL BEND
 - SEND/RETURN
 - ASSIGN 1-8

3.  Seleccione el destino para guardar los ajustes.

MEMO

Cuando desee cambiar el nombre del Quick Setting de usuario (12 caracteres), pulse [DISPLAY MODE]. Para información sobre cómo introducir caracteres, consulte los pasos 4 a 6 de “Nombrar un patch (PATCH NAME)” (p. 41).


4.  Los ajustes se guardarán.

Copiar o cambiar ajustes PREAMP entre canales

Puede seleccionar los ajustes PREAMP para un canal en particular y copiarlos en otro canal, o cambiar los ajustes para los dos canales.

1.

WRITE



Aparecerá la pantalla PATCH COPY.
2.

CHANNEL
SELECT A ☐
B ☒


CH A/B UTILITY

COPY

PreAMP&Sp Ch.A→B

WRITE/EXECUTE

Aparecerá la pantalla CH A/B UTILITY.
3.




Seleccione la copia o la función de cambio.

Pantalla	Explicación
PreAmp&Sp Ch.A→B	Esto copia los ajustes de canal A PREAMP y SPEAKER en el canal B.
PreAmp&Sp Ch.B→A	Esto copia los ajustes de canal B PREAMP y SPEAKER en el canal A.
PreAmp&Sp Ch.A↔B	Esto copia los ajustes de canal A PREAMP y SPEAKER con los ajustes del canal B.
Chain Ch.A↔B	Esto cambia los ajustes de canal A PREAMP y SPEAKER con los ajustes del canal B y también cambia el arreglo del canal A y del canal B en la cadena de efectos.

4.

WRITE












Se ejecuta la función seleccionada.

Capítulo 4 Tocar sonidos

Ajustar las funciones de los mandos de la pantalla Play





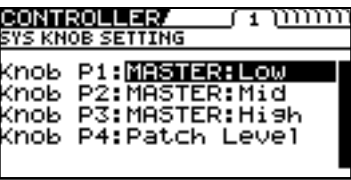

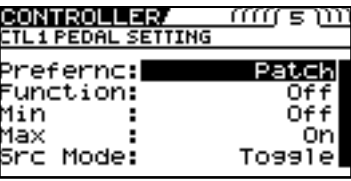





Puede cambiar las funciones de los mandos PARAMETER.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione CONTROL. 	
3.		Aparecerá la pantalla CONTROLLER.	
4.		Seleccione la pantalla SYS KNOB SETTING (página 1). 	
5.		Seleccione el mando (mando P1-P4) del parámetro cuya asignación desea cambiar.	
6.		Cambie los ajustes de parámetro.	cf. Para información sobre los ajustes que puede asignar, consulte la sección “Visualización de parámetros que puede ajustar con SYS KNOB SETTING” (p. 138).
7.	Para cambiar otro ajuste de controlador, repita los pasos 5-6.		
8.	 dos veces.	Aparecerá la pantalla Play.	MEMO Los parámetros CONTROLLER son parámetros del sistema. Se guardan en el momento en que se introducen y no requieren el procedimiento de escritura.

Utilizar los pedales para controlar los parámetros

Utilizar el pedal CTL/EXP con las mismas funciones asignadas en todo momento (Pedal Function)

Esto aplica las funciones del pedal CTL, del pedal EXP y del EXP PEDAL SW globalmente al GT-10.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione CONTROL. 	
3.		Aparecerá la pantalla CONTROLLER. 	
4.		Seleccione el controlador cuya asignación desea cambiar. 	
5.		Seleccione Prefernc.	
6.		Ajuste el parámetro Prefernc a System.	
7.		Seleccione el parámetro al controlador seleccionado cuyos ajustes desea cambiar.	
8.		Cambie los ajustes de parámetro.	<div>cf. ➡</div> <div>Para información sobre los ajustes que puede asignar, consulte la sección “Function” (p. 138).</div>
9.		Para cambiar otro ajuste de controlador, repita los pasos 4–6.	
10.	 dos veces.	Aparecerá la pantalla Play.	<div>MEMO</div> <div>Los parámetros CONTROLLER son parámetros del sistema. Se guardan en el momento en que se introducen y no requieren el procedimiento de escritura.</div>

CONSEJO

Ejemplo de ajuste de la función Pedal

Si ajusta los parámetros como se muestra a continuación en la pantalla EXP1 PEDAL SETTING podrá utilizar regularmente el pedal EXP del GT-10 como pedal wah.


Prefernc:	System
Función:	WAH
Min:	0
Max:	100

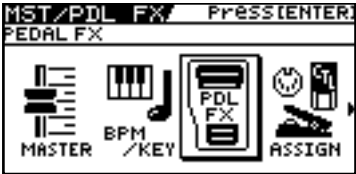
Ajustar las funciones CTL/EXP individualmente en cada patch (Pedal FX)


Este procedimiento ajusta las funciones para los controladores del GT-10 (CTL/EXP Pedal, EXP PEDAL SW) para patches individuales.


* Ajuste el parámetro Prefernc del pedal CTL/EXP y el ajuste EXP PEDAL SW (p. 137) a "Patch".

1.  Aparecerá la pantalla MST/PDL FX.

2.  Seleccione PEDAL/FX.




3.  Aparecerá la pantalla PDL:CTL/EXP.



MEMO

Si pulsa [DISPLAY MODE] podrá cambiar la pantalla entre la ventana de mandos y la ventana de lista.

4.  Defina los ajustes de parámetro.

P1: Pedal CTL1
P2: Pedal CTL2
P3: EXP PEDAL SW
P4: Pedal EXP

MEMO

- Algunos parámetros del pedal EXP utilizan múltiples páginas para los ajustes de parámetros. Puede usar [◀] y [▶] para cambiar de página.
- Cada vez que pulse [MASTER/PEDAL FX], las funciones del pedal EXP cambiarán de la forma siguiente.

Parámetro	Funciones modificadas
FV	Foot Volume activado/desactivado
PB	Pedal Bend activado/desactivado
WAH	Wah activado/desactivado
PB/FV	Pedal Bend, Foot Volume

El ajuste seleccionado es el que está marcado en la parte inferior derecha de la pantalla.

cf.

Para información sobre los ajustes que puede asignar, consulte la sección "SW&PDL FUNCTION" (p. 122).

5. Para guardar los ajustes, utilice el procedimiento Write (p. 42).

CONSEJO

Quick Settings de la función EXP Pedal

Puede seleccionar los Quick Settings asignando WAV/FV, PB/FV, WAH o PB como la función EXP Pedal. Si selecciona estos ajustes de muestra preparados (Quick Settings) podrá seleccionar los valores óptimos para los parámetros relacionados al instante. Esto le permite completar los ajustes de forma simple y fácil sin la necesidad de ajustar cada parámetro individualmente.

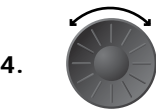
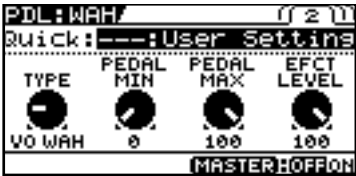
1. Siga el procedimiento de “Ajustar las funciones CTL/EXP individualmente en cada patch (Pedal FX)” (p. 48), pasos 1-3 para visualizar la pantalla PDL:CTL/EXP.



Seleccione WAV/FV, PB/FV, WAH o PB.



Aparecerá la pantalla CONTROLLER EXP1 PEDAL SETTING (página 2).



Seleccione el Quick Setting (P01-P08, U01-U10).

cf.

Para información sobre los ajustes que puede asignar, consulte la sección “SW&PDL FUNCTION” (p. 122).

Pantalla	Explicación
Quick:U**	Quick Settings de usuario
Quick:P**	Quick Settings predefinidos
U01-1-U50-4	Patch de usuario
P01-1-P50-4	Patch predefinido

MEMO

Cuando seleccione un patch de usuario o un patch predefinido, puede utilizar los ajustes de asignación del patch existente tal cual.

5. Para guardar los ajustes, utilice el procedimiento Write (p. 42).

MEMO

Cuando se visualizan mensajes SYSTEM o CONTROLLER

Aparecen cuando el parámetro Prefernc para el controlador cuyos ajustes ha intentado cambiar (pantalla CONTROLLER (p. 137)) está ajustado a System.

Esto significa que los ajustes de la pantalla SW&PDF FUNCTION, que son los parámetros de patch, no tienen efecto. Para activar los ajustes de la pantalla SW&PDF FUNCTION, ajuste el parámetro Prefernc a Patch, previamente.



Para desestimar este mensaje, pulse [EXIT].

Ajustar todas las funciones del controlador a patches individuales (Assign)





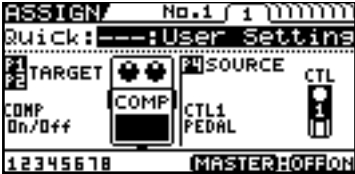
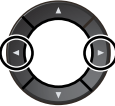


Puede ajustar el pedal CTL/EXP, EXP PEDAL SW, y los controladores externos (conmutador de pedal y pedal de expresión) conectados a los jacks EXP PEDAL 2/CTL 3,4 del panel posterior para cada patch individual.

Puede guardar hasta ocho ajustes separados por patch (utilizando los números Assign 1 a 8) que determinan qué parámetros se controlarán y con qué controladores.

* Ajuste el parámetro Prefernc del pedal CTL/EXP y el ajuste EXP PEDAL SW (p. 137) a "Patch".

Quick Settings

Al seleccionar ajustes preparados (Quick Settings), los parámetros relevantes se ajustan inmediatamente a los valores óptimos. Esto le permite definir los ajustes de forma simple, en lugar de ajustar cada parámetro individual por separado.





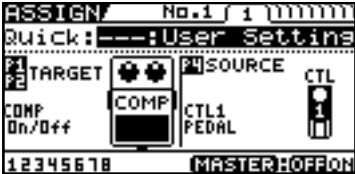
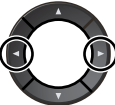



1.		Aparecerá la pantalla MST/PDL FX.	
2.		Seleccione ASSIGN.	
3.		Aparecerá la pantalla ASSIGN.	
4.		Seleccione uno de los números ASSIGN (Nº 1–8).	
5.		Ajuste el número Assign seleccionado a "On".	<div>MEMO</div> <p>Cada vez que pulse [MASTER/PEDAL FX], activará y desactivará alternativamente el número ASSIGN seleccionado. Cuando está activado, se marcarán el número Assign de la parte inferior izquierda de la pantalla y la indicación "ON" de la parte inferior derecha. Asegúrese de establecer todos los ajustes Assign que no se utilizan en "Off".</p>
6.		Seleccione el Quick Setting (P01–P08, U01–U10).	

Pantalla	Explicación	
Quick:U**	Quick Settings de usuario	
Quick:P**	Quick Settings predefinidos	
U01-1,1–U50-4,8	Patch de usuario	<div>MEMO</div> <p> Cuando seleccione un patch de usuario o un patch predefinido, puede utilizar los ajustes de asignación del patch existente tal cual.</p>
P01-1,1–P50-4,8	Patch predefinido	

7. Para utilizar los Quick Settings con otras asignaciones, repita los pasos 4–6.
8. Para guardar los ajustes, utilice el procedimiento Write (p. 42).

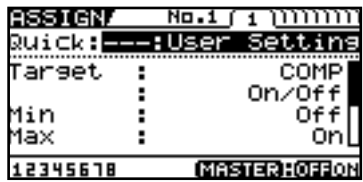
Ajustes manuales

Aquí puede determinar individualmente qué controlador controla cada parámetro.

1.		Aparecerá la pantalla MST/PDL FX.	
2.		Seleccione ASSIGN. 	
3.		Aparecerá la pantalla ASSIGN. 	
4.		Seleccione uno de los números ASSIGN (Nº 1-8).	
5.		Ajuste el número Assign seleccionado a "On".	MEMO Cada vez que pulse [MASTER/PEDAL FX], activará y desactivará alternativamente el número ASSIGN seleccionado. Cuando está activado, se marcarán el número Assign de la parte inferior izquierda de la pantalla y la indicación "On" de la parte inferior derecha. Asegúrese de establecer todos los ajustes Assign que no se utilizan en "Off".
6.		Seleccione el controlador del que desea editar el parámetro.	
7.		Seleccione el parámetro que desea controlar.	CONSEJO Puede seleccionar rápidamente el parámetro deseado utilizando el mando P1 para navegar hacia abajo en la categoría amplia.
8.	Para ajustar las otras asignaciones, repita los pasos 4-7.		MEMO En la pantalla Icon sólo aparecen TARGET y SOURCE. Si prefiere que aparezcan todos los parámetros, cambie a la ventana de lista.
9.	Para guardar los ajustes, utilice el procedimiento Write (p. 42).		

Parámetros que se pueden ajustar en la ventana de lista.

A continuación, se describen los parámetros que se pueden ajustar al cambiar a la ventana de lista en la pantalla ASSIGN. Como ejemplo, la pantalla mostrada utiliza ASSIGN No. 1.



Parámetro	Explicación
Target	Utilícelo para seleccionar el parámetro que desea controlar.
Min	Ajusta el valor mínimo para el intervalo controlable del destino.
Max	Ajusta el valor máximo para el intervalo controlable del destino.



Parámetro	Explicación
Source	Selecciona el controlador asignado a la función.
Src Mode	Moment El estado normal es Off (valor mínimo), con el conmutador On (valor máximo) sólo mientras se pulsa el conmutador de pedal.
	Toggle El ajuste se activa (valor máximo) o se desactiva (valor mínimo) con cada pulsación del conmutador de pedal.
ActRngLo	Ajusta el mínimo para el intervalo en que puede cambiar el valor del ajuste.
ActRngHi	Ajusta el máximo para el intervalo en que puede cambiar el valor del ajuste.



Para más información acerca de cada parámetro, consulte la sección “ASSIGN 1-8” (p. 126).

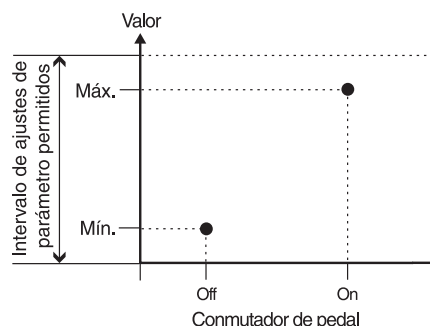
Acerca del intervalo de un cambio del destino

El valor del parámetro seleccionado como destino cambia dentro de un intervalo definido por “Min” y “Max”, ajustado en el GT-10.

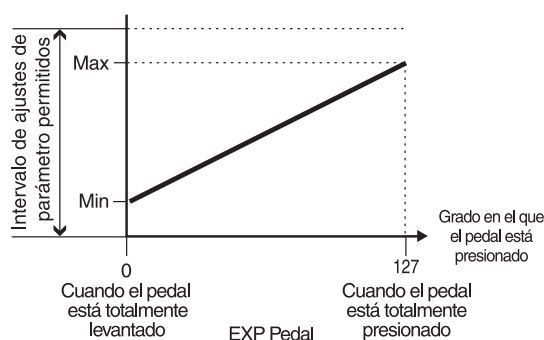
Al utilizar un conmutador de pedal externo, o algún otro controlador que funcione como conmutador de activación/desactivación, “Min” se selecciona con Off (CERRADO), y “Max” se selecciona con On (ABIERTO).

Al utilizar un pedal de expresión externo o algún otro controlador que genere un cambio consecutivo en el valor, el valor del ajuste cambiará en consecuencia, dentro del intervalo ajustado por los valores mínimo y máximo. Además, cuando el destino es del tipo on/off, el valor medio de los datos recibidos se utiliza como línea divisoria para determinar si se activa o se desactiva.

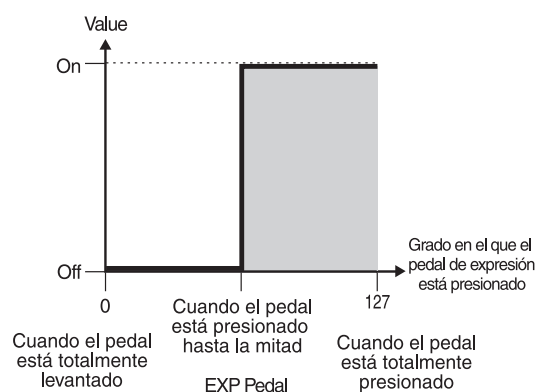
Al utilizar el conmutador de pedal:



Al utilizar el pedal EXP:



Al controlar el destino On/Off con el pedal EXP:

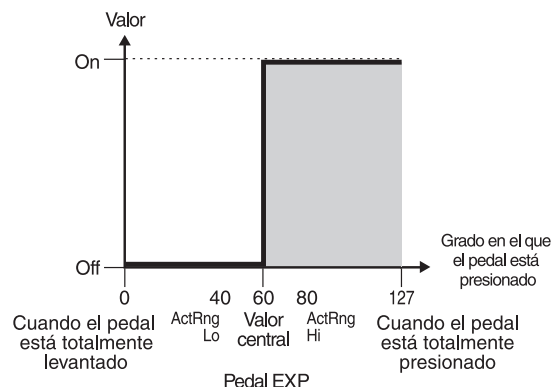
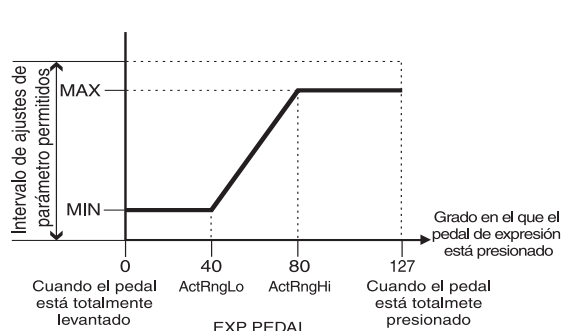


- * El intervalo que se puede seleccionar cambia de acuerdo con el ajuste de destino.
- * Cuando el “mínimo” se ajusta a un valor superior que el “máximo”, el cambio en el parámetro se invierte.
- * Los valores de los ajustes pueden cambiar si el destino cambia después de ajustar el “mínimo” y el “máximo”. Si ha cambiado el destino, asegúrese de volver a comprobar los ajustes “mínimo” y “máximo”.

Acerca del intervalo de un cambio del controlador

Ajusta el intervalo operativo dentro del cual el valor del ajuste cambia cuando se utiliza como fuente un pedal EXP o algún otro controlador que cambie el valor de forma consecutiva. Si el controlador se mueve fuera del intervalo operativo, el valor no cambia, se detiene al “mínimo” o al “máximo”.

(Ejemplo) Con ActRngLo: 40, ActRngHi: 80



- * Al utilizar un conmutador de pedal o algún otro controlador de activación/desactivación como fuente, déjelo en “ActRngLo: 0” y “ActRngHi: 127.” Con algunos ajustes, es posible que no cambie el valor.

CONSEJO

Ejemplo de ajustes de asignación

Si ajusta los parámetros como se muestra a continuación, podrá utilizar el pedal EXP del GT-10 como un parámetro de frecuencia UNI-V.

Target:	FX1:UV:Rate	Src Mode:	Moment
Min:	0	ActRngLo:	0
Max:	100	ActRngHi:	127
Source:	EXP1 PEDAL		

Activar el pedal de expresión virtual con las operaciones de inicio (Internal Pedal System)

El GT-10 dispone de una función denominada Internal Pedal system. Esta función asigna parámetros especificados a un pedal de expresión virtual (el pedal interno), que proporciona un efecto que cambia el volumen y el tono automáticamente a tiempo real de la misma forma que un pedal de expresión.

Internal Pedal system dispone de las dos siguientes funciones, que le permiten ajustar la fuente para cada ASSIGN No.1-8 de “Ajustes manuales” (p. 51).

* Cuando se utilizan el pedal interno o el pedal Wave, ajuste ASSIGN Src Mode a Moment.

Internal Pedal

Con el disparador que ha ajustado, el pedal de expresión determinado empieza a trabajar. Si ha ajustado INTERNAL PDL a Source, ajuste el parámetro Int Trig.

cf.

Para información más detallada sobre los parámetros que se pueden ajustar utilizando el pedal interno, consulte “Int Trig (Internal Pedal Trigger)” (p. 126), “Int Time (Internal Pedal Time)” (p. 126), e “IntCurve (Internal Pedal Curve)” (p. 126).

Wave Pedal

Esto cambia el parámetro seleccionado como destino en un ciclo determinado con el pedal de expresión en cuestión. Cuando haya ajustado Wave Pedal como fuente, deberían ajustarse WaveRate y Waveform.

cf.

Para más información sobre los parámetros que se pueden ajustar utilizando Wave Pedal, consulte “WaveRate (Wave Pedal Rate)” (p. 126) y “Waveform (Wave Pedal Form)” (p. 127).

Activar y desactivar los efectos con los pedales BANK/Number (Manual Mode)

El GT-10 dispone de un modo Manual, en el que los pedales se utilizan para activar y desactivar los efectos especificados. En modo manual, puede activar y desactivar sin cambiar el número de patch.

Cambiar al modo Manual

1.

DISPLAY
MODE

Pulse este botón varias veces hasta que aparezca la siguiente pantalla.

El modo manual se activa sólo cuando se visualiza esta pantalla.

2.

DISPLAY
MODE

Si sale de la pantalla MANUAL MODE, se desactivará el modo Manual.

MEMO

- Puede pulsar [CATEGORY/ENTER] en esta pantalla para pasar a la pantalla MANUAL SETTING (p. 56).
- Si ajusta TARGET a Manual Mode Sw en “Manual Settings” (p. 51) podrá activar y desactivar el modo Manual.

Activar y desactivar efectos con los pedales

1.

Lleve a cabo “Cambiar al modo Manual” (p. 55), para activar el modo Manual.

2.








etc.

El pedal activa o desactiva el efecto asignado.

MEMO

El efecto asignado se activa o se desactiva cada vez que pulse el pedal. Cuando el efecto asignado está activado, el indicador de la parte superior del pedal se ilumina.

Asignar a un pedal la activación/desactivación de un efecto

1.	<div>SYSTEM </div>	Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	<div>MEMO</div> <div>También puede entrar en la pantalla MANUAL SETTING desde la pantalla Play (p. 55).</div>
2.	<div></div>	<div>Seleccione MANUAL SETTING.</div> <div></div>	
3.	<div>CATEGORY/ ENTER </div>	<div>Aparecerá la pantalla MANUAL SETTING.</div> <div></div>	
4.	<div></div>	Seleccione el pedal cuya asignación desea cambiar.	
5.	<div></div>	Seleccione el conmutador de efecto que desea asignar al pedal.	
6.	Para cambiar otro ajuste de pedal, repita los pasos 4-5.		

Conmutadores de efecto asignables

Pantalla	Explicación
Off	La función no se asigna a los pedales.
Ch.A/B	Cambia entre el canal de preamplificador A y B.
OD Sol	Activa y desactiva OD/DS SOLO.
Solo	Activar y desactivar Preamp SOLO.
A&BSol	Activa y desactiva preamp SOLO, para los canales A y B. Si uno de los dos canales está desactivado, se activarán los dos.
Comp	Activa y desactiva COMP.
OD/DS	Activa y desactiva OD/DS.
Preamp	Activa y desactiva PREAMP/SPEAKER.
EQ	Activa y desactiva el EQ.
FX1	Activa y desactiva FX-1.
FX2	Activa y desactiva FX-2.
Delay	Activa y desactiva DELAY.
Chorus	Activa y desactiva CHORUS.
Reverb	Activa y desactiva REVERB .
PdIFX	Activa y desactiva Pedal FX.
S/R	Activa y desactiva SEND/RETURN.
AmpCTL	Activa y desactiva Amp Control.
Tuner	Activa y desactiva TUNER/BYPASS.



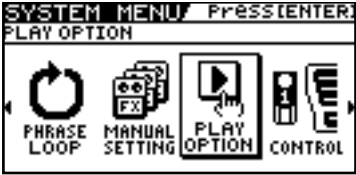


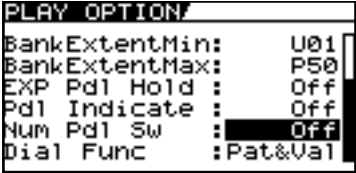

Pantalla	Explicación
PL	Activa y desactiva PHRASE LOOP.
PL R/P	Graba/reproduce la frase.
PL Clr	Borra la frase.
PL M/P	Silencia la reproducción de la frase.
BPMTap	Se utiliza para pulsar la entrada del Master BPM.
DlyTap	Se utiliza para pulsar la entrada del tiempo de retardo.
MIDI	Controla el inicio/detención de los dispositivos MIDI externos (como secuenciadores).
MMCPLY	Controla la reproducción/detención de los dispositivos MIDI externos (como grabadores de disco duro).
Lev+10	Incrementa el nivel de volumen del patch en 10 unidades.
Lev+20	Incrementa el nivel de volumen del patch en 20 unidades.
Lev-10	Disminuye el nivel de volumen del patch en 10 unidades.
Lev-20	Disminuye el nivel de volumen del patch en 20 unidades.
NumInc	Cambia al siguiente número de patch más alto en el mismo banco que el patch seleccionado actualmente.
NumDec	Cambia al siguiente número de patch más bajo en el mismo banco que el patch seleccionado actualmente.
BnkInc	Cambia al siguiente número de banco más alto.
BnkDec	Cambia al siguiente número de banco más bajo.

Cambiar ajustes con los pedales numerados

El GT-10 incluye una función que permite activar y desactivar el afinador, cambiar canales de preamplificador, y ejecutar otras tareas pulsando el pedal con el mismo número que el patch seleccionado.

MEMO

Puede cambiar las siguientes funciones en cualquier condición que no sea el modo Manual.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione PLAY OPTION. 	
3.		Aparecerá la pantalla PLAY OPTION.	
4.		Seleccione Num Pdl Sw. 	
5.		Ajuste el parámetro Num Pdl Sw.	

Pantalla	Explicación
Off	No se utiliza.
Tuner	Activa y desactiva el afinador.
Ch. A/B	Cambia entre los canales de preamplificador A y B.
OD Solo	Cambia a los tonos adecuados para la interpretación solista.
Solo	Activa y desactiva preamp SOLO.
AB Solo	Activa o desactiva SOLO tanto para los canales de preamplificador A como B.




Phrase Loop Play

¿Qué es Phrase Loop?



En este modo, puede grabar hasta 38 segundos de material (grabado en mono) y reproducirlo repetidamente como un “loop de frase”. Mientras se reproduce el loop, puede sobregrabar nuevo material si lo desea. Puede grabar un loop de frase con efectos, o puede añadir los efectos después de grabar el loop. Si añade los efectos con posterioridad, podrá crear efectos especiales con las interpretaciones grabadas. Esto también resulta útil para escuchar los tonos, ya que puede ajustar los parámetros de efecto a tiempo real mientras se reproduce una frase.

Utilizar un loop de frase

Grabar una frase (REC)

1.		Pulse [BANK▼] y [BANK▲] al mismo tiempo. La unidad pasa a grabación en espera (y parpadea el indicador REC/DUB).	MEMO Si los pulsa simultáneamente una segunda vez, se detendrá la reproducción del loop y Phrase Loop se desactivará.
2.		Se inicia la grabación. (Se ilumina el indicador REC/DUB). Reproduzca la frase que desea grabar.	MEMO El tiempo de grabación máximo para monaural es de aproximadamente 38 segundos. Cuando el tiempo de grabación llega a los 38 segundos, la interpretación grabada empieza a reproducirse automáticamente.
3.		La grabación se detendrá. (Se apaga el indicador REC/DUB). La frase grabada se reproduce en loop (repetidamente). (Se ilumina el indicador PLAY).	

Sobregrabar sonido en una frase (DUB)




1.	Siga el procedimiento de “Grabar una frase (REC)” (p. 58) para grabar una frase, y lleve a cabo la reproducción del loop. (Se ilumina el indicador PLAY).		
2.		Se inicia la sobregrabación. (Se ilumina el indicador REC/DUB). Toque la frase que desea sobregrabar junto con la reproducción del loop.	TERM Grabar sobre una interpretación que ya existe se denomina “sobregrabar”.
3.		Se detiene la sobregrabación. (Se apaga el indicador REC/DUB). La frase que acaba de grabar se combina con la frase que grabó en primer lugar y el sonido se reproduce automáticamente en un loop. (Se ilumina el indicador PLAY).	MEMO Si desea sobregrabar material adicional, repita los pasos 2 y 3.

Eliminar una frase (CLEAR)

El procedimiento para eliminar una frase difiere según el ajuste del parámetro Clear Pdl.





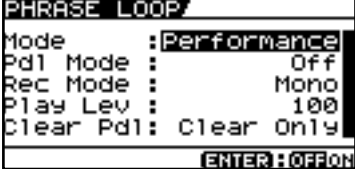


cf.

Para más información sobre el parámetro Clear Pdl, consulte “Clear Pdl (Clear Pedal Function)” (p. 60).

Cuando el parámetro Clear Pdl es “Clear Only”		Cuando el parámetro Clear Pdl es “Mute/Clear”	
1. 	La frase se elimina y la unidad pasa a grabación en espera.	1. 	Si lo pulsa durante la grabación, ésta se detendrá y se silenciará la reproducción del equipo. (El indicador PLAY parpadea). No se produce sonido, pero el loop sigue dentro del GT-10. Si pulsa [BANK ▼] mientras el equipo está silenciado, activará la reproducción normal en loop. (Se ilumina el indicador PLAY).
		2. 	Si lo pulsa mientras el sonido está silenciado, se eliminará la frase y el equipo pasará a grabación en espera.

Ajustar Phrase Loop

También puede activar distintos usos cambiando los parámetros.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione PHRASE LOOP. 	
3.		Aparecerá la pantalla PHRASE LOOP. 	
4.		Mueva el cursor para seleccionar el parámetro que desea cambiar.	
5.		Cambie los ajustes de parámetro.	

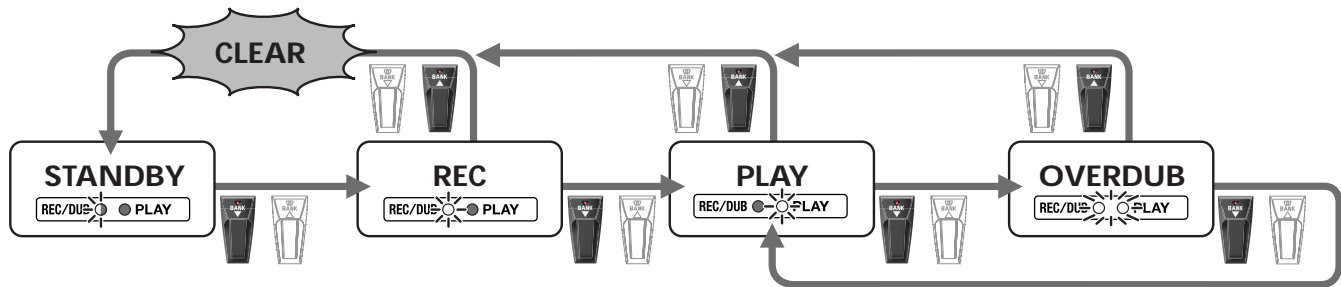
Parámetro/Intervalo	Explicación
Mode	
Performance	Graba el sonido después de que pase por los efectos. Permite conseguir una variedad muy rica de interpretaciones combinando distintos tonos.
Patch Edit	Graba el sonido antes de que pase por los efectos, y aplica los efectos durante la reproducción en loop. Permite ajustar efectos o comparar tonos de patch.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Pdl Mode (Pedal Mode)	
Off	Los pedales BANK no se utilizan para la operación de la función Phrase Loop. Se utilizan como pedales de cambio de banco. CONSEJO Phrase Loop puede controlarse asignando la función Phrase Loop a cualquiera de los pedales CTL 1 a 4 y manteniendo la función de cambio de banco de los pedales BANK.
On	Los pedales BANK se utilizan para la operación de la función Phrase Loop.
Rec Mode (Recording Mode)	
Mono	Las frases se graban en mono (38 segundos máximo).
Stereo	Las frases se graban en estéreo (19 segundos máximo).
Play Lev (Play Level)	
0-120	Ajusta el volumen de reproducción de la frase.
Clear Pdl (Clear Pedal Function)	
Clear Only	Cuando pulse [BANK ▲] mientras la función Phrase Loop está activada, los datos grabados se borrarán y el GT-10 pasará al modo STANDBY.
Mute/Clear	Si pulsa [BANK ▲] mientras la función Phrase Loop está activada, la interpretación de la frase grabada se silenciará (los datos grabados no se borran). Si pulsa [BANK ▲] de nuevo mientras la frase está silenciada, los datos grabados se borrarán y el GT-10 pasará al modo STANDBY.

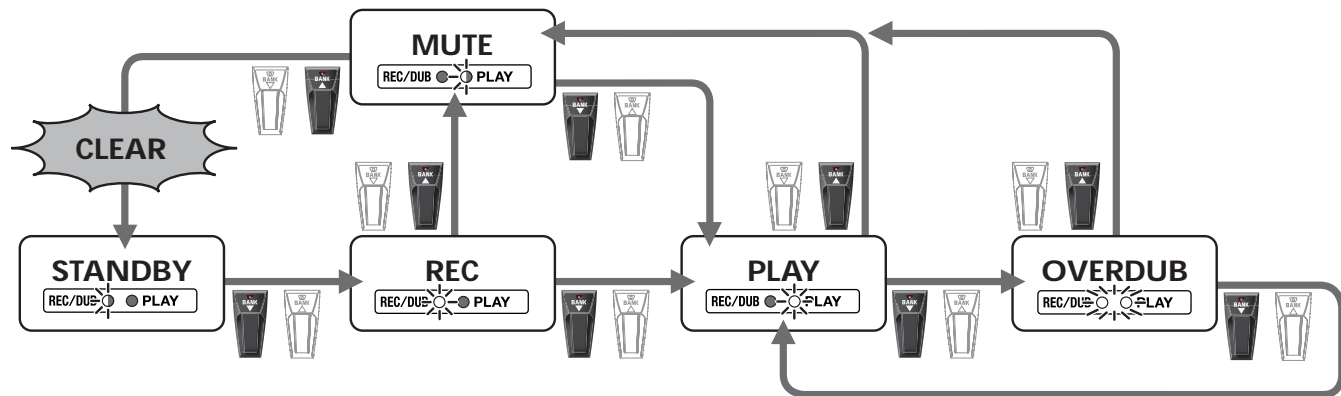
Descripción del funcionamiento de Phrase Loop

Cuando la función PHRASE LOOP y el parámetro Pdl Mode están ajustados a “on”, la operación de phrase loop cambia de la forma siguiente.

Cuando el parámetro Clear Pdl es “Clear Only”



Cuando el parámetro Clear Pdl es “Mute/Clear”





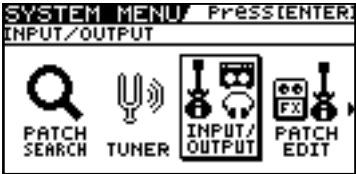

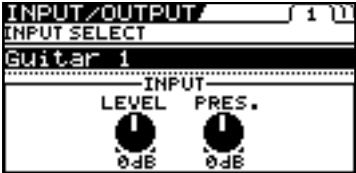


Capítulo 5 Definir ajustes globales

Definir ajustes correspondientes a la guitarra conectada (Input Select)

El GT-10 incluye una función para ajustar el tono y adaptarlo a cualquier guitarra que haya conectado, permitiéndole definir ajustes para tres tipos de guitarra (Guitar 1-3). Esto resulta útil si conecta una guitarra diferente a la que utilizó cuando creó el patch.

NOTA

Si ajusta el nivel de entrada y la presencia de entrada, esto afectará a las señales de entrada de todos los patches. Tenga en cuenta que los matices de los sonidos de efecto que se producen en respuesta al volumen de la guitarra pueden cambiar, especialmente en aquellos patches donde los efectos los controla el volumen de la guitarra.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione INPUT/OUTPUT. 	
3.		Aparece la pantalla INPUT/OUTPUT. 	
4.		Seleccione la INPUT SELECT (Guitar 1-3) que desea ajustar.	MEMO Seleccione USB In si desea enviar audio desde un ordenador mediante USB (p. 134).
5.		Mando P2: Ajusta el nivel de entrada de la guitarra. Mando P3: Ajusta la calidad tonal de la gama alta de la guitarra.	cf. Para más información acerca de los parámetros, consulte la sección "INPUT" (p. 134).



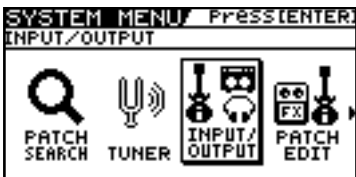





Ajustar el sonido general para adaptarlo al entorno de uso (Global)

El GT-10 incluye una función que le permite cambiar el tono general de todos los patches. Esto se conoce como la “función Global”.

Con la función Global, puede cambiar los ajustes para que coincidan con los del equipo y el entorno de uso, dejando intactos los ajustes de los patches.

Ajustar el tono general (Global EQ)

Ajusta el tono de OUTPUT con independencia de los ajustes de ecualizador activado/desactivado de los patches individuales.

1.  Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.
2.  Seleccione INPUT/OUTPUT.

3.  Aparece la pantalla INPUT/OUTPUT.
4.  Seleccione la pantalla GLOBAL EQ (página 2).

5.  Desplace el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
6.  Ajuste el parámetro.

cf.

Para más información acerca de los parámetros, consulte la sección “GLOBAL EQ” (p. 134).


Parámetro	Explicación
Low Gain	Ajusta el tono de la gama de baja frecuencia.
Mid Gain (Middle Gain)	Ajusta el tono de la gama de frecuencia media.
Mid Freq (Middle Frequency)	Especifica el centro de la gama de frecuencias que ajustará el MID GAIN.
Mid Q (Middle Q)	Ajusta la anchura del área afectada por el EQ centrada en la MID FREQ. Cuanto más altos sean los valores, más se reducirá el área.
High Gain	Ajusta el tono de la gama de frecuencia alta.


Controlar el efecto general del supresor de ruido (Total Noise Suppressor)

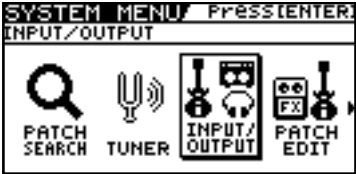
Controla el valor de umbral general para los ajustes del supresor de ruido en los patches individuales. Esta herramienta es efectiva si cambia de guitarra durante las interpretaciones, así como para definir ajustes según los niveles de ruido en el local. Se trata de un ajuste general, y no modifica los ajustes de los patches individuales.


MEMO


No tiene ningún efecto sobre los patches que tienen el supresor de ruido desactivado.

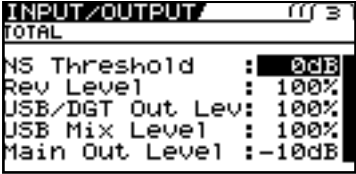
1.  Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.


2.  Seleccione INPUT/OUTPUT.




3.  Aparece la pantalla INPUT/OUTPUT.

4.  Seleccione la pantalla TOTAL (página 3).



5.  Mueva el cursor hasta NS Threshold.

6.  Ajuste el nivel de umbral del Noise Suppressor.

MEMO

Seleccione “0 dB” si lo utiliza en los ajustes de los patches individuales.



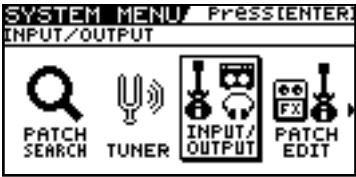


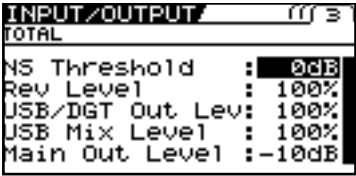


cf.

Para más información acerca de los parámetros, consulte la sección “NS Threshold (Noise Suppressor Threshold)” (p. 135).

Controlar el nivel de reverberación general (Total REVERB)



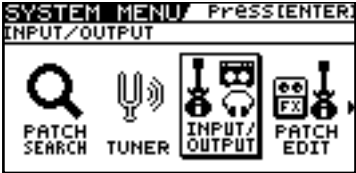


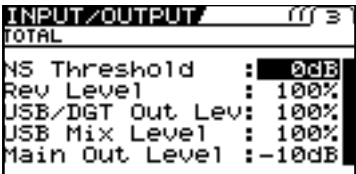


Controla los ajustes del nivel de reverberación general en los patches individuales. Esto resulta útil para adaptarse a la acústica del local de la interpretación.
Este ajuste no afecta a los ajustes de los patches individuales.

MEMO
No tiene ningún efecto sobre los patches que tienen la reverberación desactivada.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione INPUT/OUTPUT. 	
3.		Aparece la pantalla INPUT/OUTPUT.	
4.		Seleccione la pantalla TOTAL (página 3). 	
5.		Mueva el cursor hasta Rev Level.	
6.		Ajuste el nivel de la reverberación.	<div>MEMO Seleccione "100%" si lo utiliza en los ajustes de los patches individuales.</div> <div>cf. Para más información acerca de los parámetros, consulte la sección "Rev Level (Reverb Level)" (p. 135).</div>

Ajustar el nivel de referencia de salida para adaptarse al equipo conectado (Main Out Level)



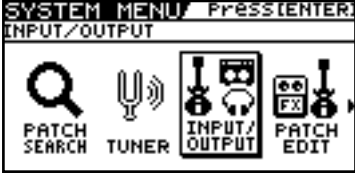

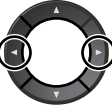



Ajusta el nivel de referencia de salida para adaptarse al equipo conectado al jack OUTPUT.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione INPUT/OUTPUT. 	
3.		Aparece la pantalla INPUT/OUTPUT.	
4.		Seleccione la pantalla TOTAL (página 3). 	
5.		Mueva el cursor hasta Main Out Level.	
6.		Ajuste el nivel de referencia.	

Valor	Explicación
-10dB	Selecciónelo cuando se conecte a un amplificador de guitarra.
+4dB	Selecciónelo cuando se conecte a un grabador, mezclador u otro dispositivo de línea.



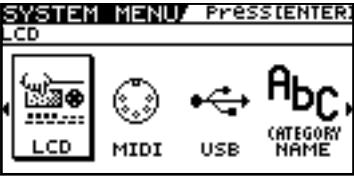



Ajustar el nivel de salida del jack DIGITAL OUT

Puede ajustar el nivel de la salida de las señales de audio provenientes del jack DIGITAL OUT. Las señales digitales se envían desde el jack DIGITAL OUT del panel posterior. Puede conectarlo directamente al conector de entrada digital de un grabador digital o de otro dispositivo, y grabar sin perder calidad de sonido. Desde DIGITAL OUT y USB se envían las mismas señales de audio digital.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione INPUT/OUTPUT. 	
3.		Aparece la pantalla INPUT/OUTPUT.	
4.		Seleccione la pantalla TOTAL (página 3). 	
5.		Mueva el cursor hasta USB/DGT Out Lev.	
6.		Ajusta el nivel.	

Ajustar el contraste de la pantalla (LCD Contrast)

Según la ubicación del GT-10, es posible que resulte difícil poder leer la pantalla (en la parte derecha). En este caso, ajuste el contraste de la pantalla.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione LCD. 	
3.		Aparecerá la pantalla LCD. 	
4.		Ajústelo de forma que pueda ver la pantalla con facilidad.	






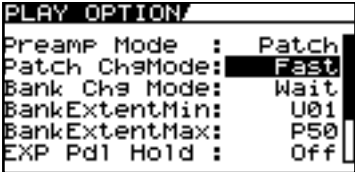

Continuar reproduciendo los sonidos de efecto después de cambiar los patches (Patch Change Mode)

El GT-10 dispone de un modo que se activa cuando se utilizan efectos espaciales (como la reverberación y el retardo), gracias al cual el sonido de efectos de un patch continúa reproduciéndose incluso después de cambiar al siguiente patch. Si se cumplen las siguientes condiciones necesarias relativas a la cadena de efectos y a los ajustes del parámetro de efectos, puede hacer que la caída de la reverberación, el retardo y otros efectos similares continúe en el siguiente patch después de haber cambiado los patches.

- Los efectos se encuentran en la misma cadena de efectos
- Cuando desactive o active el retardo, o cuando los parámetros Type y Dly Time sean idénticos
- Cuando desactive o active otros efectos, o cuando los ajustes del parámetro sean idénticos

MEMO

Todavía es posible que no se escuche reverberación en algunos casos, incluso después de definir los ajustes anteriores.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione PLAY OPTION. 	
3.		Aparecerá la pantalla PLAY OPTION.	
4.		Mueva el cursor hasta Patch ChgMode. 	
5.		Seleccione el valor del parámetro Patch ChgMode.	

Valor	Explicación
Fast	Los patches se cambian de manera normal. La unidad cambia al patch subsiguiente sin arrastrar la caída de la reverberación o retardo del patch anterior.
Smooth	La unidad cambia al patch subsiguiente arrastrando la caída de la reverberación o retardo del patch anterior después de realizar el cambio. <div>MEMO</div> Para garantizar un cambio uniforme, puede cambiar los patches con un retardo de un tiempo del tiempo.


Utilizar ajustes de preamplificador idénticos en todos los patches (Preamp Mode)

Con el GT-10, puede ajustar un preamplificador globalmente para utilizarlo en todos los patches, permitiéndole definir ajustes para tres tipos de preamplificador.


Con esto se consigue un efecto que ofrece siempre el sonido del mismo amplificador de guitarra, con independencia de los patches que haya ajustado.

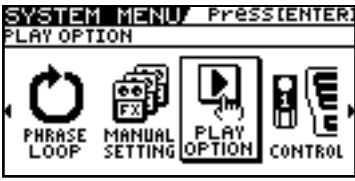
Utilizar el preamplificador del sistema

1.




Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.
2.




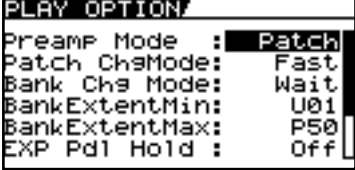


Seleccione PLAY OPTION.
3.




Aparecerá la pantalla PLAY OPTION.
4.





Mueva el cursor hasta Preamp Mode.
5.



Seleccione el valor del parámetro Preamp Mode que desea ajustar.

Valor	Explicación
Patch	Se utiliza el ajuste del preamplificador del patch. Esto permite utilizar distintos ajustes de preamplificador en cada patch individual.
System1-3	Se utiliza el ajuste del preamplificador del sistema. Aplica los mismos ajustes de preamplificador a todos los patches.


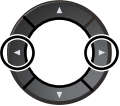
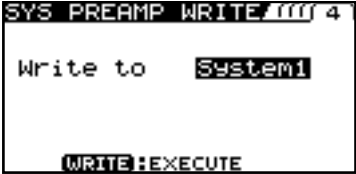


Ajustar el preamplificador del sistema

Cuando Preamp Mode tiene los valores de System1 a System3, el ajuste de preamplificador cambiado se guarda como ajuste de preamplificador del sistema.

El contenido almacenado se actualiza cada vez que se cambian los ajustes.



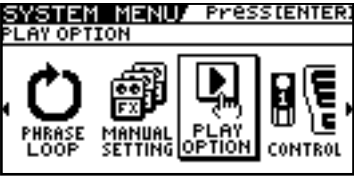


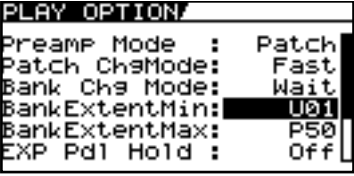



Guardar el ajuste de preamplificador actual como ajuste de preamplificador del sistema

Puede guardar el ajuste de preamplificador actual como ajuste de preamplificador para el sistema (de System1 a System3).

1.		Aparecerá la pantalla PATCH COPY.	MEMO Si ha editado el patch seleccionado, aparecerá la pantalla PATCH WRITE.
2.		Seleccione la pantalla SYS PREAMP WRITE. 	
3.		Seleccione el preamplificador de sistema para guardar el destino (System1-3).	MEMO Para cancelar el procedimiento de escritura, pulse [EXIT]. Vuelve a visualizarse la pantalla Play.
4.		Los ajustes se guardarán.	



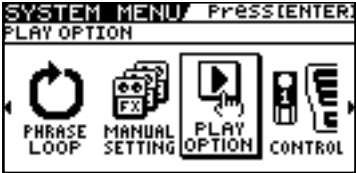


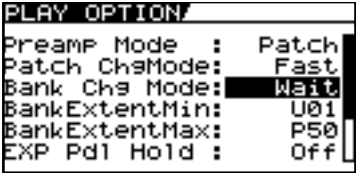

Limitar los bancos que se pueden cambiar (Bank Extent)

Ajustando un límite a la gama de bancos que pueden cambiarse, puede ajustar el GT-10 para que puedan seleccionarse sólo los patches que necesite.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione PLAY OPTION. 	
3.		Aparecerá la pantalla PLAY OPTION.	
4.		Mueva el cursor hasta BankExtentMin. 	
5.		Ajuste el límite inferior para los bancos.	
6.		Mueva el cursor hasta BankExtentMax.	
7.		Ajuste el límite superior para los bancos.	

Ajustar la temporización utilizada para cambiar los patches (Bank Change Mode)

Ajusta el intervalo de tiempo con el que el GT-10 cambia al siguiente patch al cambiar de bancos con los pedales.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione PLAY OPTION. 	
3.		Aparecerá la pantalla PLAY OPTION.	
4.		Mueva el cursor hasta Bank Chg Mode. 	
5.		Ajuste la temporización para el cambio de patches.	






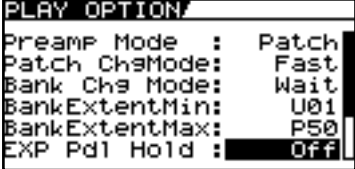

Valor	Explicación
Wait	Aunque la indicación de la pantalla se actualiza para reflejar el cambio de banco cuando se pulsa un pedal BANK, el patch no cambiará. El patch cambia al pulsar un pedal numerado.
Immed	El patch cambia al instante cuando se pulsa un pedal BANK o cualquiera de los pedales numerados.

Mantener los valores de un pedal EXP cuando se recuperan los patches (EXP Pedal Hold)

Este ajuste determina si el estado operativo del pedal EXP se mantiene o no en el siguiente patch al cambiar de patches.

MEMO

EXP Pedal Hold no funciona si el modo Assign Source está ajustado a Toggle (en el cual el valor cambia entre Min y Max cada vez que se pulsa el pedal).






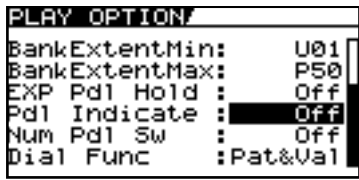

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione PLAY OPTION. 	
3.		Aparecerá la pantalla PLAY OPTION.	
4.		Mueva el cursor hasta EXP Pdl Hold. 	
5.		Ajuste si se utiliza o no EXP Pedal Hold.	

Valor	Explicación
Off	El estado del pedal EXP no se mantiene. (Ejemplo) Si cambia un patch mientras se controla el volumen con un pedal EXP, el volumen del patch subsiguiente se ajusta al valor especificado en dicho patch. Si utiliza el pedal EXP, y dicha información se transmite al GT-10, el volumen cambiará de acuerdo con el movimiento del pedal.
On	El estado del pedal EXP se mantiene. (Ejemplo) Si cambia un patch mientras se controla el volumen con el pedal EXP, el volumen del patch subsiguiente utilizará el valor determinado por la posición actual del pedal (ángulo). Si el patch al que hemos cambiado tiene el pedal EXP controlando el efecto wah, entonces el volumen utiliza el valor ajustado en el patch, y el efecto wah del patch utiliza el valor derivado de la posición actual del pedal (ángulo).

Cambiar la forma en que se iluminan los indicadores del pedal (Pedal Indicate)

Puede hacer que los indicadores de pedal apagados parpadeen débilmente.



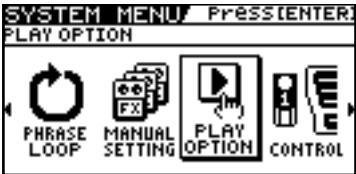


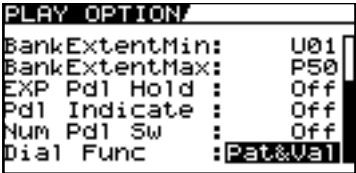

Así resulta más sencillo localizar las posiciones del pedal en el escenario y en otros ambientes poco iluminados.

1.  Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.
2.  Seleccione PLAY OPTION.

3.  Aparecerá la pantalla PLAY OPTION.
4.  Mueva el cursor hasta Pdl Indicate.

5.  Ajuste si se utiliza o no la función Pedal Indicate.

Valor	Explicación
Off	No se utiliza la función Pedal Indicator.
On	Todos los indicadores de pedal apagados parpadean.

Seleccionar la función de dial (Dial Function)

Este ajuste determina si se pueden cambiar o no los patches girando el dial.


1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione PLAY OPTION. 	
3.		Aparecerá la pantalla PLAY OPTION.	
4.		Mueva el cursor hasta Dial Func. 	
5.		Seleccione la función de dial.	

Valor	Explicación
Pat&Val	El dial se utiliza tanto para cambiar patches como para cambiar el valor de los ajustes. Además de cambiar los patches con los pedales, también puede cambiarlos girando el dial.
Valor	El dial se utiliza sólo para cambiar los valores de los ajustes.

Recuperar los ajustes originales (Factory Reset)


La acción de recuperar los ajustes definidos en fábrica para el GT-10 se conoce como “Factory Reset.” No sólo puede recuperar los valores de los ajustes activos cuando el GT-10 salió de fábrica, sino que también puede especificar el intervalo de ajustes que se recuperarán.

1.




Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.

2.




Seleccione FACTORY RESET.




3.

CATEGORY/
ENTER



Aparecerá la pantalla FACTORY RESET.



4.




Ajuste el intervalo para Factory Reset (consulte la tabla siguiente).



El intervalo de datos para el que desea recuperar los ajustes originales.

5.

CATEGORY/
ENTER





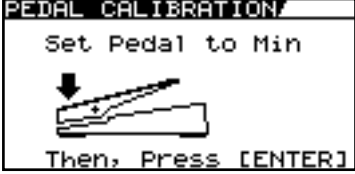





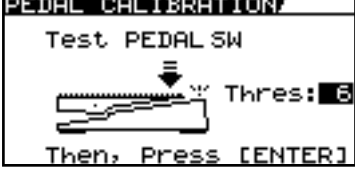


El intervalo especificado de parámetros vuelven a sus ajustes originales.




Ajustar el pedal EXP

Aunque el pedal EXP del GT-10 se ha ajustado en la fábrica para un funcionamiento óptimo, el uso continuo y el entorno operativo pueden producir un desajuste en el pedal.

Si experimenta problemas como la imposibilidad de cortar totalmente el sonido con el pedal de volumen, o la imposibilidad de cambiar el EXP PEDAL SW, puede utilizar el siguiente procedimiento para reajustar el pedal.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione PDL CALIBRATION. 	
3.		Aparecerá la pantalla PEDAL CALIBRATION. 	
4.		Pise el talón del pedal EXP.	
5.		Aparece el mensaje "OK" y se visualiza la siguiente pantalla. 	MEMO Si pulsa [CATEGORY/ENTER] sin pisar el talón del pedal EXP, o con un valor inadecuado de dicho pedal (ángulo), se muestra "Area Over" en la pantalla y no podrá avanzar al siguiente paso. Vuelva a ajustar la posición del pedal.
6.		Pise la punta del pedal EXP.	
7.		Aparece el mensaje "OK" y se visualiza la siguiente pantalla. 	MEMO Si pulsa [CATEGORY/ENTER] sin pisar la punta del pedal EXP, o con un valor inadecuado de dicho pedal (ángulo), se muestra "Area Over" en la pantalla y no podrá avanzar al siguiente paso. Vuelva a ajustar la posición del pedal.

Capítulo 5 Definir ajustes globales

8.		Pise firmemente la punta del pedal EXP.	
9.		Repita los pasos 8 y 9 para ajustar el parámetro Thres de forma que el indicador EXP PEDAL SW se ilumine y se apague con la fuerza de pisada correspondiente.	
10.		Se calibra la sensibilidad de PEDAL SW.	

Capítulo 6 Utilizar el GT-10 con dispositivos MIDI externos conectados

¿Qué se puede hacer con MIDI?

Puede realizar las siguientes operaciones utilizando MIDI con el GT-10.

MEMO

La utilización de MIDI requiere que coincidan los canales MIDI de los dispositivos conectados. Si los ajustes del canal MIDI no son correctos, el GT-10 no podrá intercambiar datos con otros dispositivos MIDI.

Trabajar desde el GT-10

Emitir mensajes Program Change

Al seleccionar un patch en el GT-10, se transmite simultáneamente un mensaje Program Change correspondiente al número de patch transmitido. El dispositivo MIDI externo cambia sus ajustes de acuerdo con el mensaje Program Change recibido.



Emitir mensajes Control Change

Los datos que describen las acciones del pedal CTL, del pedal EXP, del EXP PEDAL SW y de los dispositivos externos conectados al jack EXP PEDAL 2/CTL 3, 4 se envían como mensajes Control Change. Dichos mensajes pueden utilizarse para (entre otras cosas) manipular los parámetros de un dispositivo MIDI externo.

Transmitir datos

Puede utilizar los mensajes Exclusive para transmitir los ajustes para los sonidos de efecto y otro contenido almacenado en el GT-10 a otros dispositivos MIDI. Por ejemplo, puede utilizar otro GT-10 con los mismos ajustes y guardar los ajustes de sonido de efectos en un secuenciador o en otro dispositivo.

Controlar remotamente el GT-10 utilizando un dispositivo MIDI externo

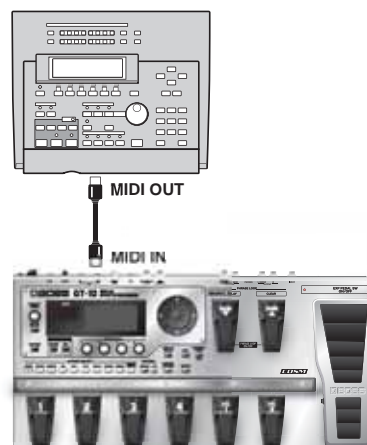
Cambiar los números de patch

Cuando el GT-10 recibe mensajes Program Change desde el dispositivo MIDI externo, sus patches se cambian simultáneamente.

MEMO

Puede establecer la correspondencia entre los mensajes MIDI Program Change y los patches del GT-10 utilizando el Program Change Map (p. 84). Quizás deba trabajar en dichas correspondencias cuando desee organizar algunos efectos en combinación con otros dispositivos MIDI.

Las conexiones mostradas en la figura siguiente son para un secuenciador que interpreta automáticamente el acompañamiento mientras se toca una guitarra. Los patches se cambian automáticamente cuando los números de programa correspondientes a los patches se reciben junto con los datos de la interpretación en los puntos donde se ha determinado que cambien los patches del GT-10.



Recibir mensajes Control Change

MEMO

Puede controlar los parámetros especificados durante una interpretación haciendo que el GT-10 reciba los mensajes Control Change. Los parámetros que deben controlarse se ajustan con "Ajustes manuales" (p. 51).

Recibir datos

El GT-10 puede recibir los datos transmitidos desde otro GT-10, así como los datos almacenados en un secuenciador.

Intercambiar mensajes MIDI entre el ordenador y el GT-10

Si selecciona el modo del controlador específico en el GT-10 y lo conecta a su PC/Mac mediante un cable USB, puede transmitir un mensaje MIDI en sentido bidireccional mediante USB. Seleccione "GT-10" como puertos de entrada y salida MIDI de su ordenador.

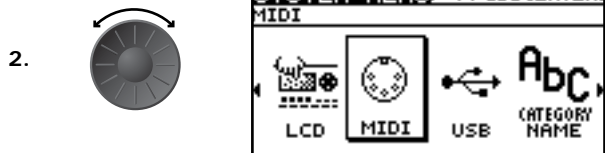
Si selecciona la conexión USB entre el GT-10 y el PC/Mac, se desactiva la transmisión de mensajes MIDI desde los conectores MIDI.

Definir los ajustes para las funciones MIDI

A continuación se describen las funciones MIDI del GT-10. Ajústelas como convenga, según el uso previsto.

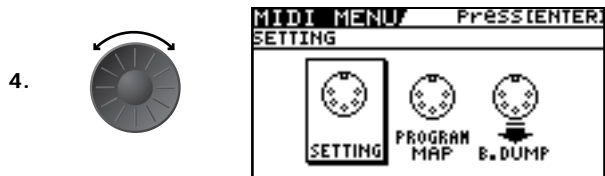
1.  Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.

Seleccione MIDI.

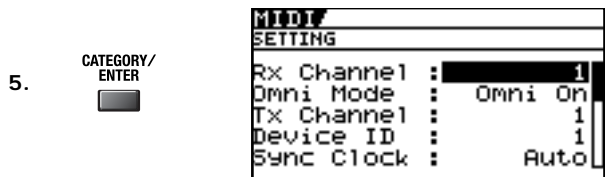


3.  Aparecerá la pantalla MIDI MENU.


Seleccione SETTING.



Aparecerá la pantalla SETTING.



6.  Seleccione el parámetro.

7.  Cambie el valor del ajuste.

MEMO

Ajuste cada uno de los parámetros de la forma necesaria. Para más información acerca de estos ajustes, consulte las siguientes secciones.

Ajustar el canal de recepción MIDI

Ajusta el canal MIDI utilizado para recibir mensajes MIDI.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “Rx Channel.”
2. Ajuste el valor deseado.



1-16

Ajustar el modo MIDI Omni

Define los ajustes para los canales utilizados para la información MIDI.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “Omni Mode.”
2. Ajuste el valor deseado.

Omni On	Los mensajes se reciben en todos los canales, con independencia de los ajustes del canal MIDI.
Omni Off	La información se recibe en el canal especificado por el ajuste Rx Channel.



MEMO

- Incluso si ha seleccionado “Omni On” en Omni Mode, los únicos mensajes Exclusive recibidos son para los datos Device ID ajustados con “Device ID.”

Ajustar el canal MIDI Transmit

Ajusta el canal MIDI utilizado para transmitir mensajes MIDI.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “Tx Channel.”
2. Ajuste el valor deseado.



1-16, Rx

MEMO

- Si selecciona “Rx,” este canal MIDI es el mismo que el canal de recepción MIDI.

Ajustar la ID del dispositivo MIDI

Ajusta la ID del dispositivo MIDI utilizada para transmitir y recibir mensajes Exclusive.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “Device ID.”
2. Ajuste el valor deseado.



1-32

Ajustar el reloj MIDI Sync

Este ajuste determina la base utilizada para sincronizar la temporización para los índices de modulación de efectos y otros parámetros basados en el tiempo.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “Sync Clock.”
2. Ajuste el valor deseado.

Auto	Las operaciones se sincronizan con el reloj MIDI recibido a través de MIDI. No obstante, las operaciones se sincronizan automáticamente con el reloj interno del GT-10 si éste no puede recibir el reloj externo.
Internal	Las operaciones se sincronizan con el reloj interno del GT-10.



NOTA

- Si ha conectado un dispositivo MIDI externo, el Master BPM se sincroniza con el tempo del dispositivo MIDI externo, desactivando así el ajuste Master BPM. Para activar el ajuste del Master BPM, seleccione “Internal.”
- Cuando sincronice interpretaciones con la señal del reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo, pueden producirse problemas de temporización debidos a errores en el reloj MIDI.

Enviar mensajes Program Change

Este ajuste determina si se envían o no mensajes Program Change cuando se cambian los patches en el GT-10.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “PC Out.”
2. Ajuste el valor deseado.



Off

Los mensajes Program Change no se envían, incluso si se cambian los patches.

On

Los mensajes Program Change se envían simultáneamente cuando se cambian los patches.

MEMO

- En el GT-10, los mensajes Bank Select se envían simultáneamente con los mensajes Program Change. Para más detalles, consulte p. 85.

Enviar operaciones del pedal EXP como mensajes Control Change

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento del pedal EXP se envían como mensajes Control Change.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “EXP1 Out.”

2. Ajuste el valor deseado.



Off

No se envían los mensajes Control Change.

CC#1–CC#31,
CC#64–CC#95

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento del pedal EXP se envían como mensajes Control Change.

Enviar operaciones de la pedalera EXP como mensajes Control Change

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento de la EXP PEDAL SW se envían como mensajes Control Change.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “EXP Sw Out.”

2. Ajuste el valor deseado.



Off

No se envían los mensajes Control Change.

CC#1–CC#31,
CC#64–CC#95

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento de la EXP PEDAL SW se envían como mensajes Control Change.

Enviar operaciones del pedal EXP externo como mensajes Control Change

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento del EXP PEDAL conectado al jack EXP PEDAL 2 se envían como mensajes Control Change.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “EXP2 Out.”

2. Ajuste el valor deseado.



Off

No se envían los mensajes Control Change.

CC#1–CC#31,
CC#64–CC#95

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento del pedal EXP externo se envían como mensajes Control Change.

Enviar operaciones del pedal CTL como mensajes Control Change

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento de la pedalera CTL 1 y CTL 2 se envían como mensajes Control Change.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “CTL1 Out” o “CTL2 Out.”

2. Ajuste el valor deseado.
- | | |
|-----|---|
| Off | No se envían los mensajes Control Change. |
|-----|---|



CC#1–CC#31,
CC#64–CC#95

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento del pedal CTL 1 y CTL 2 se envían como mensajes Control Change.

Enviar operaciones del conmutador de pedal externo como mensajes Control Change

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento del conmutador de pedal conectado al jack CTL 3,4 se envían como mensajes Control Change.

1. Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “CTL3 Out” o “CTL4 Out.”

2. Ajuste el valor deseado.
- | | |
|-----|---|
| Off | No se envían los mensajes Control Change. |
|-----|---|



CC#1–CC#31,
CC#64–CC#95

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento del conmutador de pedal externo se envían como mensajes Control Change.


Ajustar las correspondencias entre mensajes Program Change y patches (Program Change Map)

Cuando cambie de patches utilizando los mensajes Program Change transmitidos por un dispositivo MIDI externo, puede ajustar libremente la correspondencia entre los mensajes Program Change recibidos por el GT-10 y los patches a los que desea cambiar en el “Program Change Map.”

MEMO
Cuando seleccione “Omni Off” en el modo MIDI Omni (p. 81), compruebe que haya ajustado de antemano el canal MIDI Rx (p. 80) para que coincida con el canal de transmisión del dispositivo MIDI externo.



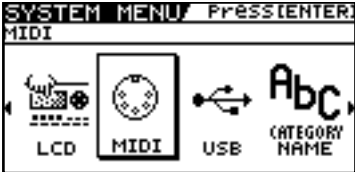


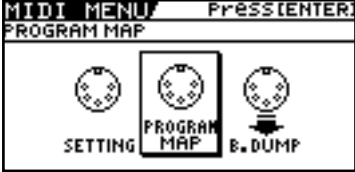

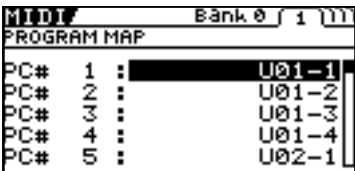
Activar/desactivar los ajustes del Program Change Map (MIDI Map Select)

Este ajuste determina si los patches se cambian según los ajustes del Program Change Map, o según los ajustes por defecto.

- | | | |
|----|---|--|
| 1. | Siga el procedimiento descrito en la sección “Definir los ajustes para las funciones MIDI” (p. 80) para mover el cursor hasta “Map Select.” | |
| 2. | Ajuste el valor deseado. | |
| |  | |
| | Fix | Desactiva el Program Change Map.
Cambia a los patches de acuerdo con los ajustes por defecto. |
| | Prog | Activa el Program Change Map.
Cambia a los patches de acuerdo con el Program Change Map. |

Ajustar el Program Change Map

Ajuste la correspondencia entre los mensajes Program Change recibidos y los patches que deben cambiarse.

- | | | | |
|----|---|---|--|
| 1. |  | Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU. | |
| 2. |  | Seleccione MIDI. | |
| | |  | |
| 3. |  | Aparecerá la pantalla MIDI MENU. | |
| 4. |  | Seleccione PROGRAM MAP. | |
| | |  | |
| | | Se visualizará la pantalla PROGRAM MAP. | |
| 5. |  | | |
| | |  | |

MEMO
Los ajustes del Program Change Map se desactivan si ha seleccionado “Fix” en Map Select.

MEMO

- Utilice los botones del cursor (izquierdo y derecho) para seleccionar el número Bank Select.
- Si sólo utiliza los mensajes Program Change para realizar cambios en el programa, sin utilizar los mensajes Bank Select, seleccione el número de programa (1-128) cuando el número de Bank Select sea "0."

6.



Seleccione el número de programa recibido.

7.



Ajuste el número de patch correspondiente al número de programa recibido.

8. Repita los pasos 6-7 según convenga, ajustando los números de patch según sus correspondientes números de programa, hasta que se haya completado el Program Change Map.

Cambiar patches utilizando los mensajes Bank Select

Un mensaje de selección de banco consta de un grupo de dos mensajes de cambio de control, los controladores número 0 (CC#0) y 32 (CC#32). Normalmente seleccionará un sonido utilizando el mensaje de selección de banco seguido por un mensaje de cambio de programa. En el GT-10, estos mensajes se utilizan para cambiar los números de patch.

Cambiar números de patch en un dispositivo MIDI externo desde el GT-10

Cuando selecciona un patch en el GT-10, los mensajes de selección de banco y de cambio de programa enviados desde el GT-10 se corresponden entre sí de la forma indicada a continuación.

Banco	Número			
	1	2	3	4
U01	0,0: 1	0,0: 2	0,0: 3	0,0: 4
U02	0,0: 5	0,0: 6	0,0: 7	0,0: 8
U03	0,0: 9	0,0: 10	0,0: 11	0,0: 12
U04	0,0: 13	0,0: 14	0,0: 15	0,0: 16
U05	0,0: 17	0,0: 18	0,0: 19	0,0: 20
U06	0,0: 21	0,0: 22	0,0: 23	0,0: 24
U07	0,0: 25	0,0: 26	0,0: 27	0,0: 28
U08	0,0: 29	0,0: 30	0,0: 31	0,0: 32
U09	0,0: 33	0,0: 34	0,0: 35	0,0: 36
U10	0,0: 37	0,0: 38	0,0: 39	0,0: 40
U11	0,0: 41	0,0: 42	0,0: 43	0,0: 44
U12	0,0: 45	0,0: 46	0,0: 47	0,0: 48
U13	0,0: 49	0,0: 50	0,0: 51	0,0: 52
U14	0,0: 53	0,0: 54	0,0: 55	0,0: 56
U15	0,0: 57	0,0: 58	0,0: 59	0,0: 60
U16	0,0: 61	0,0: 62	0,0: 63	0,0: 64
U17	0,0: 65	0,0: 66	0,0: 67	0,0: 68
U18	0,0: 69	0,0: 70	0,0: 71	0,0: 72
U19	0,0: 73	0,0: 74	0,0: 75	0,0: 76
U20	0,0: 77	0,0: 78	0,0: 79	0,0: 80
U21	0,0: 81	0,0: 82	0,0: 83	0,0: 84
U22	0,0: 85	0,0: 86	0,0: 87	0,0: 88
U23	0,0: 89	0,0: 90	0,0: 91	0,0: 92
U24	0,0: 93	0,0: 94	0,0: 95	0,0: 96
U25	0,0: 97	0,0: 98	0,0: 99	0,0:100
U26	1,0: 1	1,0: 2	1,0: 3	1,0: 4
U27	1,0: 5	1,0: 6	1,0: 7	1,0: 8
U28	1,0: 9	1,0: 10	1,0: 11	1,0: 12
U29	1,0: 13	1,0: 14	1,0: 15	1,0: 16
U30	1,0: 17	1,0: 18	1,0: 19	1,0: 20
U31	1,0: 21	1,0: 22	1,0: 23	1,0: 24
U32	1,0: 25	1,0: 26	1,0: 27	1,0: 28
U33	1,0: 29	1,0: 30	1,0: 31	1,0: 32
U34	1,0: 33	1,0: 34	1,0: 35	1,0: 36
U35	1,0: 37	1,0: 38	1,0: 39	1,0: 40

Banco	Número			
	1	2	3	4
U36	1,0: 41	1,0: 42	1,0: 43	1,0: 44
U37	1,0: 45	1,0: 46	1,0: 47	1,0: 48
U38	1,0: 49	1,0: 50	1,0: 51	1,0: 52
U39	1,0: 53	1,0: 54	1,0: 55	1,0: 56
U40	1,0: 57	1,0: 58	1,0: 59	1,0: 60
U41	1,0: 61	1,0: 62	1,0: 63	1,0: 64
U42	1,0: 65	1,0: 66	1,0: 67	1,0: 68
U43	1,0: 69	1,0: 70	1,0: 71	1,0: 72
U44	1,0: 73	1,0: 74	1,0: 75	1,0: 76
U45	1,0: 77	1,0: 78	1,0: 79	1,0: 80
U46	1,0: 81	1,0: 82	1,0: 83	1,0: 84
U47	1,0: 85	1,0: 86	1,0: 87	1,0: 88
U48	1,0: 89	1,0: 90	1,0: 91	1,0: 92
U49	1,0: 93	1,0: 94	1,0: 95	1,0: 96
U50	1,0: 97	1,0: 98	1,0: 99	1,0:100
P01	2,0: 1	2,0: 2	2,0: 3	2,0: 4
P02	2,0: 5	2,0: 6	2,0: 7	2,0: 8
P03	2,0: 9	2,0: 10	2,0: 11	2,0: 12
P04	2,0: 13	2,0: 14	2,0: 15	2,0: 16
P05	2,0: 17	2,0: 18	2,0: 19	2,0: 20
P06	2,0: 21	2,0: 22	2,0: 23	2,0: 24
P07	2,0: 25	2,0: 26	2,0: 27	2,0: 28
P08	2,0: 29	2,0: 30	2,0: 31	2,0: 32
P09	2,0: 33	2,0: 34	2,0: 35	2,0: 36
P10	2,0: 37	2,0: 38	2,0: 39	2,0: 40
P11	2,0: 41	2,0: 42	2,0: 43	2,0: 44
P12	2,0: 45	2,0: 46	2,0: 47	2,0: 48
P13	2,0: 49	2,0: 50	2,0: 51	2,0: 52
P14	2,0: 53	2,0: 54	2,0: 55	2,0: 56
P15	2,0: 57	2,0: 58	2,0: 59	2,0: 60
P16	2,0: 61	2,0: 62	2,0: 63	2,0: 64
P17	2,0: 65	2,0: 66	2,0: 67	2,0: 68
P18	2,0: 69	2,0: 70	2,0: 71	2,0: 72
P19	2,0: 73	2,0: 74	2,0: 75	2,0: 76
P20	2,0: 77	2,0: 78	2,0: 79	2,0: 80

Banco	Número			
	1	2	3	4
P21	2,0: 81	2,0: 82	2,0: 83	2,0: 84
P22	2,0: 85	2,0: 86	2,0: 87	2,0: 88
P23	2,0: 89	2,0: 90	2,0: 91	2,0: 92
P24	2,0: 93	2,0: 94	2,0: 95	2,0: 96
P25	2,0: 97	2,0: 98	2,0: 99	2,0:100
P26	3,0: 1	3,0: 2	3,0: 3	3,0: 4
P27	3,0: 5	3,0: 6	3,0: 7	3,0: 8
P28	3,0: 9	3,0: 10	3,0: 11	3,0: 12
P29	3,0: 13	3,0: 14	3,0: 15	3,0: 16
P30	3,0: 17	3,0: 18	3,0: 19	3,0: 20
P31	3,0: 21	3,0: 22	3,0: 23	3,0: 24
P32	3,0: 25	3,0: 26	3,0: 27	3,0: 28
P33	3,0: 29	3,0: 30	3,0: 31	3,0: 32
P34	3,0: 33	3,0: 34	3,0: 35	3,0: 36
P35	3,0: 37	3,0: 38	3,0: 39	3,0: 40
P36	3,0: 41	3,0: 42	3,0: 43	3,0: 44
P37	3,0: 45	3,0: 46	3,0: 47	3,0: 48
P38	3,0: 49	3,0: 50	3,0: 51	3,0: 52
P39	3,0: 53	3,0: 54	3,0: 55	3,0: 56
P40	3,0: 57	3,0: 58	3,0: 59	3,0: 60
P41	3,0: 61	3,0: 62	3,0: 63	3,0: 64
P42	3,0: 65	3,0: 66	3,0: 67	3,0: 68
P43	3,0: 69	3,0: 70	3,0: 71	3,0: 72
P44	3,0: 73	3,0: 74	3,0: 75	3,0: 76
P45	3,0: 77	3,0: 78	3,0: 79	3,0: 80
P46	3,0: 81	3,0: 82	3,0: 83	3,0: 84
P47	3,0: 85	3,0: 86	3,0: 87	3,0: 88
P48	3,0: 89	3,0: 90	3,0: 91	3,0: 92
P49	3,0: 93	3,0: 94	3,0: 95	3,0: 96
P50	3,0: 97	3,0: 98	3,0: 99	3,0:100

Bank Select MSB (CC#0)
Bank Select LSB (CC#32)
Program Number

MEMO

- Si desea saber si el dispositivo receptor puede reconocer o no mensajes de selección de banco, consulte la descripción de los cambios de control en el diagrama de implementación MIDI incluido en el manual de usuario del dispositivo receptor.
- Si el dispositivo receptor no reconoce los mensajes de selección de banco, ignorará dichos mensajes y reconocerá sólo los mensajes de cambio de programa.

Cambiar números de patch en el GT-10 desde un dispositivo MIDI externo

Si ha seleccionado Fix en el parámetro MIDI Map Select, para cambiar los números de patch en el GT-10 utilizando mensajes de selección de banco enviados desde un dispositivo MIDI externo, compruebe si los mensajes de selección de banco externos y los mensajes de cambio de programa se corresponden con los números de patch del GT-10.

Tabla de correspondencias con los números de patch cuando MIDI Map Select es Fix

PC#	CC#0				PC#	CC#0				PC#	CC#0			
	0	1	2	3		0	1	2	3		0	1	2	3
1	U01-1	U26-1	P01-1	P26-1	36	U09-4	U34-4	P09-4	P34-4	71	U18-3	U43-3	P18-3	P43-3
2	U01-2	U26-2	P01-2	P26-2	37	U10-1	U35-1	P10-1	P35-1	72	U18-4	U43-4	P18-4	P43-4
3	U01-3	U26-3	P01-3	P26-3	38	U10-2	U35-2	P10-2	P35-2	73	U19-1	U44-1	P19-1	P44-1
4	U01-4	U26-4	P01-4	P26-4	39	U10-3	U35-3	P10-3	P35-3	74	U19-2	U44-2	P19-2	P44-2
5	U02-1	U27-1	P02-1	P27-1	40	U10-4	U35-4	P10-4	P35-4	75	U19-3	U44-3	P19-3	P44-3
6	U02-2	U27-2	P02-2	P27-2	41	U11-1	U36-1	P11-1	P36-1	76	U19-4	U44-4	P19-4	P44-4
7	U02-3	U27-3	P02-3	P27-3	42	U11-2	U36-2	P11-2	P36-2	77	U20-1	U45-1	P20-1	P45-1
8	U02-4	U27-4	P02-4	P27-4	43	U11-3	U36-3	P11-3	P36-3	78	U20-2	U45-2	P20-2	P45-2
9	U03-1	U28-1	P03-1	P28-1	44	U11-4	U36-4	P11-4	P36-4	79	U20-3	U45-3	P20-3	P45-3
10	U03-2	U28-2	P03-2	P28-2	45	U12-1	U37-1	P12-1	P37-1	80	U20-4	U45-4	P20-4	P45-4
11	U03-3	U28-3	P03-3	P28-3	46	U12-2	U37-2	P12-2	P37-2	81	U21-1	U46-1	P21-1	P46-1
12	U03-4	U28-4	P03-4	P28-4	47	U12-3	U37-3	P12-3	P37-3	82	U21-2	U46-2	P21-2	P46-2
13	U04-1	U29-1	P04-1	P29-1	48	U12-4	U37-4	P12-4	P37-4	83	U21-3	U46-3	P21-3	P46-3
14	U04-2	U29-2	P04-2	P29-2	49	U13-1	U38-1	P13-1	P38-1	84	U21-4	U46-4	P21-4	P46-4
15	U04-3	U29-3	P04-3	P29-3	50	U13-2	U38-2	P13-2	P38-2	85	U21-1	U47-1	P21-1	P47-1
16	U04-4	U29-4	P04-4	P29-4	51	U13-3	U38-3	P13-3	P38-3	86	U22-2	U47-2	P22-2	P47-2
17	U05-1	U30-1	P05-1	P30-1	52	U13-4	U38-4	P13-4	P38-4	87	U22-3	U47-3	P22-3	P47-3
18	U05-2	U30-2	P05-2	P30-2	53	U14-1	U39-1	P14-1	P39-1	88	U22-4	U47-4	P22-4	P47-4
19	U05-3	U30-3	P05-3	P30-3	54	U14-2	U39-2	P14-2	P39-2	89	U23-1	U48-1	P23-1	P48-1
20	U05-4	U30-4	P05-4	P30-4	55	U14-3	U39-3	P14-3	P39-3	90	U23-2	U48-2	P23-2	P48-2
21	U06-1	U31-1	P06-1	P31-1	56	U14-4	U39-4	P14-4	P39-4	91	U23-3	U48-3	P23-3	P48-3
22	U06-2	U31-2	P06-2	P31-2	57	U15-1	U40-1	P15-1	P40-1	92	U23-4	U48-4	P23-4	P48-4
23	U06-3	U31-3	P06-3	P31-3	58	U15-2	U40-2	P15-2	P40-2	93	U24-1	U49-1	P24-1	P49-1
24	U06-4	U31-4	P06-4	P31-4	59	U15-3	U40-3	P15-3	P40-3	94	U24-2	U49-2	P24-2	P49-2
25	U07-1	U32-1	P07-1	P32-1	60	U15-4	U40-4	P15-4	P40-4	95	U24-3	U49-3	P24-3	P49-3
26	U07-2	U32-2	P07-2	P32-2	61	U16-1	U41-1	P16-1	P41-1	96	U24-4	U49-4	P24-4	P49-4
27	U07-3	U32-3	P07-3	P32-3	62	U16-2	U41-2	P16-2	P41-2	97	U25-1	U50-1	P25-1	P50-1
28	U07-4	U32-4	P07-4	P32-4	63	U16-3	U41-3	P16-3	P41-3	98	U25-2	U50-2	P25-2	P50-2
29	U08-1	U33-1	P08-1	P33-1	64	U16-4	U41-4	P16-4	P41-4	99	U25-3	U50-3	P25-3	P50-3
30	U08-2	U33-2	P08-2	P33-2	65	U17-1	U42-1	P17-1	P42-1	100	U25-4	U50-4	P25-4	P50-4
31	U08-3	U33-3	P08-3	P33-3	66	U17-2	U42-2	P17-2	P42-2	:	:	:	:	:
32	U08-4	U33-4	P08-4	P33-4	67	U17-3	U42-3	P17-3	P42-3	:	:	:	:	:
33	U09-1	U34-1	P09-1	P34-1	68	U17-4	U42-4	P17-4	P42-4	:	:	:	:	:
34	U09-2	U34-2	P09-2	P34-2	69	U18-1	U43-1	P18-1	P43-1	:	:	:	:	:
35	U09-3	U34-3	P09-3	P34-3	70	U18-2	U43-2	P18-2	P43-2	128	U25-4	U50-4	P25-4	P50-4

MEMO

Si sólo utiliza los mensajes Program Change para realizar cambios en el programa, sin utilizar los mensajes Bank Select, seleccione el número de programa (1-128) cuando el número de Bank Select sea "0."

Banco
Número

PC#: Número de programa

CC#0: Número de controlador 0 (Bank Select MSB)

* Datos CC#0 de un valor de 04H o superior, y CC#32 se ignoran.

(Ejemplo) Cuando cambie al Patch #30-3 (Banco U30, Número 3)

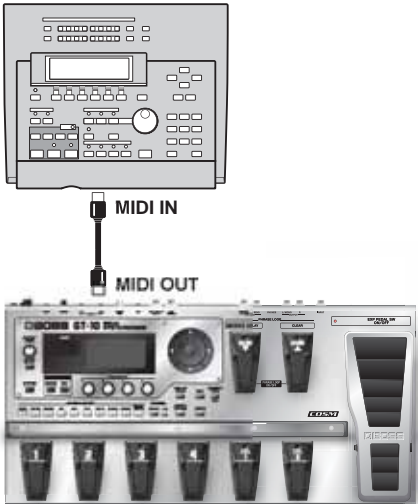
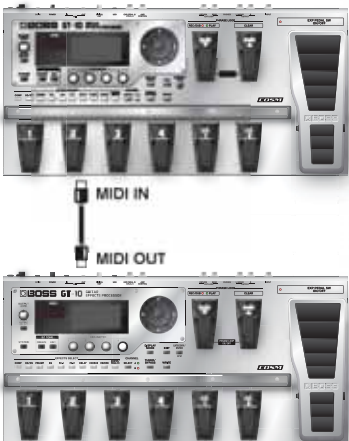
Transmita los mensajes MIDI desde un secuenciador MIDI externo en el orden siguiente.

CC#0: 1
PC#: 19


Transmitir datos a un dispositivo MIDI externo (Bulk Dump)


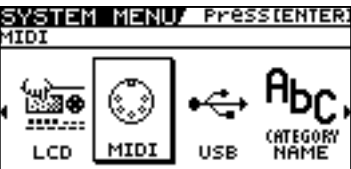
Con el GT-10, puede utilizar los mensajes Exclusive para configurar otro GT-10 con los mismos ajustes o para guardar ajustes de sonido de efecto en secuenciadores MIDI y otros dispositivos similares. Esta transmisión de datos se conoce como volcado general.


Realizar las conexiones


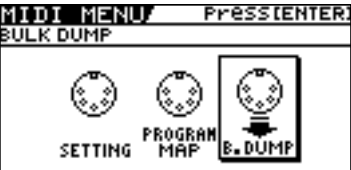
Cuando guarde en un secuenciador MIDI	Cuando transmita datos a otro GT-10
<p>Conecte los equipos de la forma mostrada en la figura siguiente, y configure el secuenciador para que pueda recibir mensajes Exclusive.</p>	<p>Conecte los equipos de la forma mostrada en la figura siguiente, y haga coincidir la ID de dispositivo de los equipos de transmisión y recepción.</p>
	
<div><div>MEMO</div><p>Para más instrucciones acerca de la utilización del secuenciador, consulte el manual de usuario del secuenciador que esté utilizando.</p></div>	


Transmitir


1.  Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.

2.   Seleccione MIDI.

3.  Aparecerá la pantalla MIDI MENU.


4.   Seleccione B.DUMP.

5.  Aparecerá la pantalla BULK DUMP.

6.  Seleccione el inicio y el final de los datos a transmitir.

Es posible transmitir los siguientes tipos de datos. Puede transmitir datos especificando el intervalo desde el inicio hasta el final de la transmisión.

Visualizado	Información transmitida
System	Ajustes del parámetro System
Quick	Ajustes para el Quick Setting de usuario
U01-1-U50-4	Ajustes para el número de patch U01-1 a U50-4
Temp	Ajustes para el patch seleccionado actualmente

7.  Se transmiten los datos.

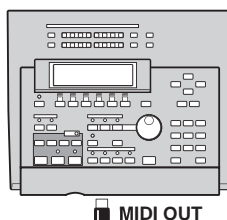
Recibir datos desde un dispositivo MIDI externo (Bulk Load)

Puede recuperar los ajustes importando los datos guardados en un secuenciador MIDI o similar mediante un volcado general. Esta operación de recepción de datos se llama “volcado de carga.”

Realizar las conexiones

Cuando se reciban datos guardados en un secuenciador MIDI

Conecte los equipos tal como se muestra a continuación. Seleccione el mismo número de ID de dispositivo del GT-10 que se utilizó cuando se transmitieron los datos al secuenciador MIDI (p. 81).



MEMO

Para más instrucciones acerca de la utilización del secuenciador, consulte el manual de usuario del secuenciador que esté utilizando.

Recibir

1. Transmita los datos desde el dispositivo MIDI externo.

MEMO

- Cuando se estén recibiendo datos, aparecerá en pantalla el mensaje “BULK DATA RECEIVING...”.
- No desactive el equipo durante la recepción de los datos del volcado.
- Si aparece el mensaje “MIDI BUFFER FULL”, compruebe las conexiones y reduzca el tiempo del dispositivo MIDI transmisor.

Capítulo 7 Utilizar el GT-10 conectado a un ordenador mediante USB

Antes de conectar con USB

Con el GT-10, puede utilizar USB para transmitir ambas señales de audio digitales entre el GT-10 y su ordenador.

Instalar y configurar el controlador USB

Simplemente conectando el GT-10 a su PC/Mac con un cable USB, puede transferir la señal de audio bidireccionalmente mediante USB.

El GT-10 utiliza un controlador estándar que se encuentra en el SO. El controlador se instalará automáticamente una vez se haya conectado al ordenador mediante USB.

Y utilizando el controlador específico, puede grabar, reproducir y editar audio con un sonido de alta calidad y una temporización estable.

También le permite controlar el GT-10 utilizando mensajes MIDI mediante USB.

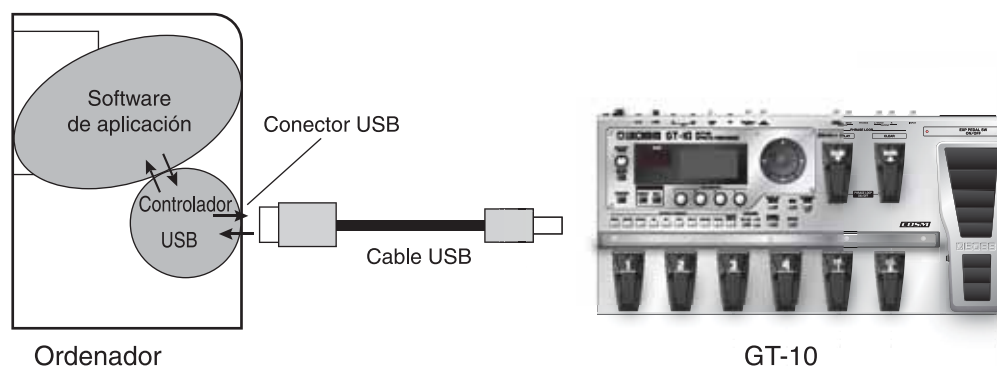
Puede descargarse el controlador especial del GT-10 desde el sitio web local de Roland.

El programa y los procedimientos para instalar el controlador varían según el entorno operativo; lea con atención el archivo Léame incluido en el archivo descargado.

¿Qué es un controlador USB?

Un controlador USB es un programa que actúa como intermediario en la transmisión de datos entre las aplicaciones informáticas (como el software de grabación y el software del secuenciador) y el dispositivo USB, cuando éste y el ordenador están conectados mediante un cable USB.

El controlador USB transmite los datos desde las aplicaciones al dispositivo USB, y a la inversa, pasa los mensajes desde el dispositivo USB a las aplicaciones.



Intercambiar mensajes MIDI entre el ordenador y el GT-10

Si selecciona el modo del controlador específico en el GT-10 (p. 91) y lo conecta a su PC/Mac mediante un cable USB, puede transmitir un mensaje MIDI en sentido bidireccional mediante USB.

Seleccione "GT-10" como puertos de entrada y salida MIDI de su ordenador.

Si selecciona la conexión USB entre el GT-10 y el PC/Mac, se desactiva la transmisión de mensajes MIDI desde los conectores MIDI.


cf.

Para más detalles acerca de los ajustes relacionados con MIDI, consulte la sección "Definir los ajustes para las funciones MIDI" (p. 80).


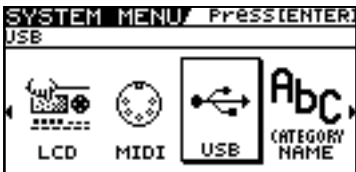
Cambiar el modo del controlador

Cambia entre dos modos operativos, uno que utiliza el controlador especial contenido en el archivo descargado y otro que utiliza el controlador estándar del SO (Windows/Mac OS).

1. Salga del software del secuenciador y de todas las demás aplicaciones que estén utilizando el GT-10.


2.  Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.


Seleccione USB.

3.  

Aparecerá la pantalla USB.

4.  

5.  Mueva el cursor hasta Driver Mode.

6.  Seleccione Driver Mode.
Aparece el mensaje "PLEASE RESTART".

Ajuste	Explicación
Standard	<p>Este modo utiliza el controlador USB estándar del SO.</p> <p>MEMO</p> <p>No puede utilizar MIDI si ha seleccionado Standard como modo del controlador. Si desea utilizar MIDI con la conexión USB, seleccione el modo de controlador avanzado en el GT-10.</p>
Advanced	<p>Este modo utiliza el controlador especial.</p> <p>MEMO</p> <p>Si todavía no ha instalado el controlador especial para el modo Advanced, desactive el GT-10 en este estado e instale el controlador.</p>

7. Desactive el GT-10 y vuélvalo a activar.

MEMO

Las funciones de un modo no estarán disponibles hasta que no haya desactivado y vuelto a activar el equipo.



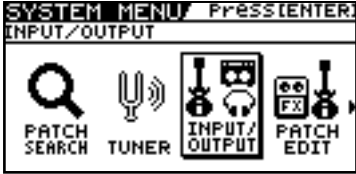

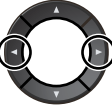



Ajustar las funciones USB

En la siguiente sección se describen las funciones relacionadas con USB del GT-10.

Defina estos ajustes de acuerdo con la forma en que piense utilizar el GT-10.

Ajustar la entrada y la salida de la señal de audio digital


Esto permite ajustar el nivel de volumen de las señales de audio digital del GT-10 y seleccionar la cantidad de audio digital proveniente de USB (ordenador) que se mezclará.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		<p>Seleccione INPUT/OUTPUT.</p> 	
3.		Aparece la pantalla INPUT/OUTPUT.	
4.		<p>Seleccione la pantalla TOTAL (página 3).</p> 	
5.		Mueva el cursor hasta USB/DGT Out Lev o hasta USB Mix Level.	
6.		Ajuste los parámetros.	



Parámetro	Explicación
USB/DGT Out Lev	Ajusta el nivel de volumen de la salida de las señales de audio digital a los conectores USB (ordenador) y DIGITAL OUT.
USB Mix Level	Ajusta el nivel de volumen de las señales de audio digital mezcladas provenientes de USB (ordenador) cuando ha seleccionado "Guitar 1-3" en INPUT SELECT (p. 61).

Ajustar el Direct Monitor

Cambia la salida del sonido del GT-10 a los jacks OUTPUT y PHONES.


1.  Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.


Seleccione USB.

2.  

Aparecerá la pantalla USB.

3.  

4.  Mueva el cursor hasta Dir.Monitor.

5.  Seleccione el modo Monitor.

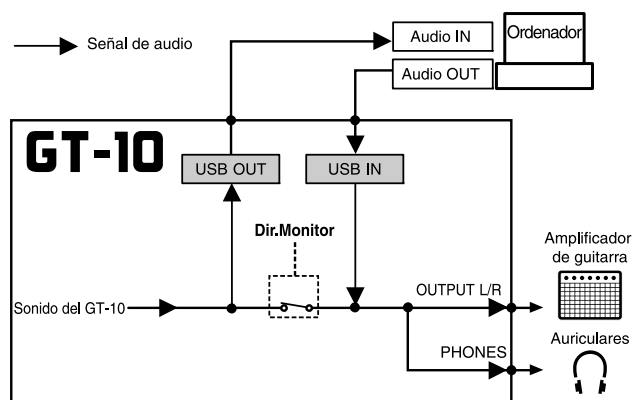
cf.

Para más información acerca de las rutas de señal establecidas por los ajustes del parámetro Direct Monitor, consulte la sección “Flujo de señal” (p. 142).

Parámetro/Intervalo	Explicación
Off	Seleccione Off si los datos de audio se están transmitiendo internamente a través de un ordenador (Thru). En este punto no se escuchará sonido, a menos que el ajuste para el ordenador sea Thru.
On	Se emite el sonido del GT-10. Seleccione On si utiliza el GT-10 como un dispositivo independiente, sin conectarlo a un ordenador (sólo se emitirá el sonido de entrada USB In si ha seleccionado Off).

MEMO

- Este ajuste no se puede guardar. Se ajusta a On al activar el equipo.
- Si utiliza el controlador especial, puede controlar Dir.Monitor On/Off desde una aplicación compatible con ASIO 2.0.





Controlar el ajuste Direct Monitor desde un dispositivo externo


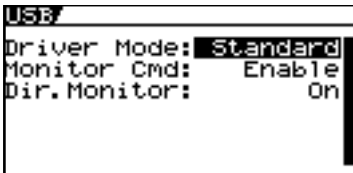
Este ajuste determina si el comando (Direct Monitor) que controla el ajuste Direct Monitor (p. 93) está activado o no.


1.  Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.


Seleccione USB.

2.  

Aparecerá la pantalla USB.

3.  

4.  Mueva el cursor hasta Monitor Cmd.

5.  Ajuste el valor deseado.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Disable	El comando Direct Monitor está desactivado, manteniendo el modo Direct Monitor ajustado por el GT-10.
Enable	El comando Direct Monitor está activado, permitiendo cambiar al modo Direct Monitor desde un dispositivo externo.

Grabar la salida del GT-10 con un ordenador

En la aplicación informática, seleccione GT-10 como puerto de entrada de audio.

MEMO



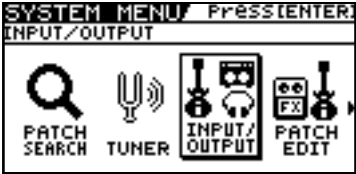


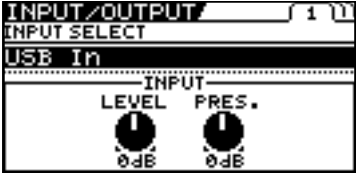
Si los datos de audio pasan por el software utilizado, desactive el monitor directo.

Aplicar los efectos del GT-10 a la reproducción de audio de un ordenador

En la aplicación informática, seleccione GT-10 como puerto de salida de audio. Puede utilizar el GT-10 para aplicar efectos a los datos de audio reproducidos por el ordenador, y luego volver a grabar los datos con el ordenador. Utilice este proceso cuando, por ejemplo, desee añadir efectos a los datos de audio existentes.

MEMO

Ajuste el software para que el audio no pase a través de él.

1.		Aparecerá la pantalla SYSTEM MENU.	
2.		Seleccione INPUT/OUTPUT. 	
3.		Aparece la pantalla INPUT/OUTPUT.	
4.		Seleccione USB In como parámetro de INPUT SELECT. 	<p>MEMO</p> <p>Ajuste el software para que el audio no pase a través de él.</p>

Parámetro/Intervalo	Explicación
Guitar 1-3	Los efectos se aplican a las señales recibidas desde los jacks INPUT.
USB In	Los efectos se aplican a las señales recibidas desde USB.

Capítulo 8 Guía de parámetros

En este capítulo, encontrará descripciones detalladas para cada uno de los efectos del GT-10 y los parámetros utilizados para controlarlos.

MEMO

El formato utilizado para los nombres de parámetros se basa en la forma en que se visualizan cuando la pantalla está como ventana de lista.

Las marcas comerciales listadas en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, que son compañías independientes de Roland/BOSS. Estas compañías no están afiliadas con Roland/BOSS y no tienen licencia ni autorización sobre el GT-10 de BOSS.

Sus marcas se utilizan solamente para identificar los equipos cuyo sonido se simula.

COMP (Compressor)

Se trata de un efecto que produce un largo sustain compensando el nivel de volumen de la señal de entrada. Puede cambiarlo a un limitador para suprimir sólo los picos de sonido y evitar la distorsión.

Parámetro/Intervalo	Explicación
COMP ON/OFF (Compressor ON/OFF)	
Off, On	Activa y desactiva el efecto COSM. Si pulsa [COMP] se activará y se desactivará.
TYPE	
Seleccione el tipo de compresor.	
Compressor	El efecto funcionará como compresor.
Limiter	El efecto funcionará como limitador.
Sustain (Type=Compressor)	
0-100	Ajusta el intervalo (tiempo) en el cual se realzarán las señales de bajo nivel. Los valores mayores producirán un sustain más largo.
Attack (Type=Compressor)	
0-100	Ajusta la fuerza del ataque de punteado producido al tocar las cuerdas. Los valores más altos producirán un ataque más pronunciado, creando un sonido más claramente definido.
Threshold (Type=Limiter)	
0-100	Cuando el nivel de la señal de entrada excede este nivel de umbral, se aplicará limitación.
Release (Type=Limiter)	
0-100	Ajusta el tiempo que transcurre desde que el nivel de señal cae por debajo del umbral hasta que se elimina la limitación.
Tone	
-50+50	Ajusta el tono.
Level	
0-100	Ajusta el volumen.

OD/DS (Overdrive/Distortion)

Este efecto distorsiona el sonido para crear un sustain largo. Proporciona 30 tipos de distorsión y ajustes personalizados.

Parámetro/ Intervalo	Explicación	
OD/DS (Overdrive/Distortion ON/OFF)		
Off, On	Activa y desactiva el efecto OD/DS. Si pulsa [OD/DS] se activará y se desactivará.	
Tipo		
Selecciona el tipo de distorsión.		
BOOSTER	Mid Boost	Se trata de un booster con características únicas de la gama media. Si establece la conexión delante del amplificador COSM se producirá un sonido adecuado para solos.
	Clean Boost	No sólo funciona como un booster, sino que también produce un tono nítido que otorga realce incluso al utilizarlo de forma independiente.
	Treble Bst	Se trata de un booster con características brillantes.
BLUES	Blues OD	Es un sonido crujiente del BD-2 de BOSS. Produce una distorsión que reproduce fielmente los matices del punteado.
	Crunch	Un sonido muy crujiente con un elemento añadido de distorsión de amplificador.
	Natural OD	Se trata de un sonido de saturación que proporciona distorsión con una sensación natural.
OD	OD-1	Es el sonido del OD-1 de BOSS. Produce una distorsión dulce y suave.
	T-Scream	Modela un Ibanez TS-808.
	Turbo OD	Éste es el sonido de saturación de gain alto del OD-2 de BOSS.
	Warm OD	Ésta es una saturación monoaural.
DIST	Distortion	Ofrece un sonido de distorsión básico y tradicional.
	Mild DS	Sonido de distorsión que produce una distorsión suave.
	Mid DS	Sonido de distorsión con una gama media realzada.

Parámetro/Intervalo		Explicación
CLASSIC	RAT	Modela un Proco RAT.
	GUV DS	Modela un Marshall GUV' NOR.
	DST+	Modela un MXR DISTORTION+.
MODERN	Modern DS	Profundo sonido de distorsión de un amplificador grande de gain alto.
	Solid DS	Sonido de distorsión que dispone de un efecto de borde.
	Stack	Un sonido grueso con un elemento añadido de la distorsión de un amplificador apilable.
METAL	Loud	Sonido de distorsión ideal para interpretaciones con riffs remarcados.
	Metal Zone	Es el sonido del MT-2 de BOSS. Produce una amplia gama de sonidos del metal, desde estilo antiguo a slash metal.
	Lead	Produce un sonido de distorsión con la suavidad de la saturación y la profundidad de la distorsión.
FUZZ	'60s FUZZ	Modela un FUZZFACE. Produce un sonido fuzz grueso.
	Oct FUZZ	Modela un ACETONE FUZZ.
	MUFF FUZZ	Modela un Electro-Harmonix Big Muff π.
Custom		Custom OD/DS Puede personalizarlo de la forma deseada para que coincida con el sonido pensado.
Drive		
0-120		Ajusta la profundidad de distorsión.
Bottom		
-50-+50		Ajusta el tono de la gama de frecuencia baja. Si lo gira hacia la izquierda (sentido antihorario) se producirá un sonido con la gama baja cortada; si lo gira hacia la derecha se realizará la gama baja del sonido.
Tone		
-50-+50		Ajusta el tono.
Solo Sw		
Off, On		El tono adecuado para solos.
SoloLevel		
0-100		Ajusta el nivel de volumen cuando Solo Sw está ON.
EffectLev (Effect Level)		
0-100		Ajusta el volumen del sonido OD/DS.
DirectLev (Direct Level)		
0-100		Ajusta el volumen del sonido directo.

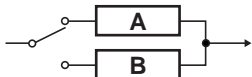
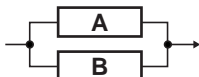

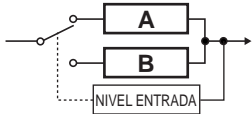
Parámetro/Intervalo		Explicación
CUSTOM TYPE SETTING		
MEMO		
Ajuste disponible cuando TYPE está ajustado a Custom.		
Type		
Selecciona el sonido básico cuando el parámetro TYPE está ajustado a Custom.		
OD-1		Es el sonido del OD-1 de BOSS.
OD-2		Sonido de saturación con gain alto.
CRUNCH		Sonido crunch.
DS-1		Ofrece un sonido de distorsión básico y tradicional.
DS-2		Crea un sonido de distorsión más fuerte.
METAL-1		Sonido de metal con una gama media muy característica.
METAL-2		Proporciona un sonido de heavy metal.
FUZZ		Ofrece un sonido fuzz básico y tradicional.
Bottom		
-50-+50		Controla la gama de frecuencias bajas del sonido de entrada y ajusta la cantidad de distorsión en la gama de frecuencias bajas.
Top		
-50-+50		Controla la gama de frecuencias altas del sonido de entrada y ajusta la cantidad de distorsión en la gama de frecuencias altas.
Low		
-50-+50		Ajusta los tonos de la gama baja después de aplicar distorsión.
High		
-50-+50		Ajusta los tonos de la gama alta después de aplicar distorsión.

PREAMP

La tecnología COSM simula distintas características del preamplificador, tamaños de altavoz y formas de mueble.

MEMO

Puede definir ajustes separados para el canal A y el canal B.

Parámetro/Intervalo	Explicación
PREAMP ON/OFF	
Off, On	Activa y desactiva el efecto COSM AMP. Si pulsa [PREAMP] se activará y se desactivará.
Ch.Mode (Channel Mode)	
Selecciona cómo se deben utilizar los dos canales.	
Single	Sólo se utiliza el canal seleccionado con Channel Select. 
Dual Mono	La salida de los canales A y B se mezcla. 
Dual L/R	El canal A se envía desde la izquierda y el canal B desde la derecha. 
Dynamic	Los canales A y B cambian de acuerdo con el nivel de volumen de entrada de la guitarra. Esto produce cambios tonales dinámicos en respuesta a la dinámica del punteado. 
Ch.Select (Channel Select)	
Ch.A, Ch.B	Selecciona el canal de preamplificador cuyos ajustes deben cambiarse.
Ch.DlyTim (Channel Delay Time)	
0ms-100ms	La salida del canal B se retarda ligeramente. Si lo ajusta, incrementará la sensación de profundidad y amplitud en el sonido. MEMO Este parámetro se activa cuando el modo Channel está ajustado a Dual Mono o Dual L/R.
Dyna.Sens (Dynamic Sensitivity)	

Parámetro/Intervalo	Explicación
0-100	Si ajusta la sensibilidad en respuesta al nivel de entrada cambiará la temporización de los conmutadores de canal. MEMO Este parámetro se activa cuando el modo Channel se ajusta a Dynamic.

Lista Type del preamplificador

Parámetro/Intervalo	Explicación
Type	
Ajusta el tipo de preamplificador de guitarra.	
JC CLEAN	BOSS Clean Éste es un sonido nítido, suave y cálido.
	JC-120 Éste es el sonido del JC-120 de Roland.
	Jazz Combo Es un sonido adecuado para el jazz.
	Full Range Sonido con respuesta plana. Perfecto para guitarra acústica
TW CLEAN	Clean TWIN Modela un Fender Twin Reverb.
	Pro Crunch Modela un Fender Pro Reverb.
	Tweed Modela un combo Fender Bassman 4 x 10 pulgadas.
CRUNCH	DELUX Crnch Modela un Fender Deluxe Reverb.
	BOSS Crunch Sonido crunch que puede reproducir fielmente los matices del punteado.
	Blues Es un sonido adecuado para el blues.
	Wild Crunch Sonido crunch con una desenfundada distorsión.
COMBO	StackCrunch Sonido crunch con gain alto.
	VO Drive Modela el sonido drive de un VOX AC-30TB. Éste es un sonido adecuado para el rock británico de los sesenta.
	VO Lead Modela el sonido metálico del VOX AC-30TB.
	VO Clean Modela el sonido limpio del VOX AC-30TB.
MATCH	MATCH Drive Modela la entrada de sonido a la entrada izquierda en un Matchless D/C-30. Simulación del último amplificador de válvulas muy utilizando en los estilos de blues y rock.
	Fat MATCH Modela el sonido de un Matchless con gain alto modificado.
	MATCH Lead Modela la entrada de sonido a la entrada derecha en un Matchless D/C-30.
BG LEAD	BG Lead Modela el sonido solista de un amplificador de conjunto MESA/Boogie. Éste es el sonido de un amplificador de válvulas típico de finales de los 70 a los 80.
	BG Drive Modela un MESA/Boogie con TREBLE SHIFT SW activado.
	BG Rhythm Modela el canal de ritmo de un MESA/Boogie.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
MS CLASSIC	MS1959 I Modela la entrada de sonido de la entrada I en un Marshall 1959. Es un sonido triple adecuado para el rock duro.
	MS1959 I+II Sonido de conectar las entradas I y II del amplificador de guitarra en paralelo, creando un sonido con una gama baja más potente que I.
MS MODERN	MS HiGain Modela el sonido de un Marshall con un realce de la gama de medios modificada.
	MS Scoop Sonido de un Marshall que se ha modificado para el sonido del metal.
R-FIER	R-FIER Vnt Modela el sonido del Channel 2 VINTAGE Mode en el MESA/Boogie DUAL Rectifier.
	R-FIER Mdn Modela el sonido del Channel 2 MODERN Mode en el MESA/Boogie DUAL Rectifier.
	R-FIER Cln Modela el sonido del Channel 1 CLEAN Mode en el MESA/Boogie DUAL Rectifier.
T-AMP	T-AMP Lead Esto modela un Hughes & Kettner Triamp AMP3.
	T-AMP Crnch Esto modela un Hughes & Kettner Triamp AMP2.
	T-AMP Clean Esto modela un Hughes & Kettner Triamp AMP1.
HI GAIN	BOSS Drive Sonido drive que produce una increíble distorsión.
	SLDN Modela un Soldano SLO-100. Éste es el sonido típico de los ochenta.
	Lead Stack Sonido solista con gain alto.
	Heavy Lead Un potente sonido lead que dispone de una distorsión extrema.
METAL	BOSS Metal Es un sonido de metal adecuado para riffs remarcados.
	5150 Drive Modela el canal solista de un Peavey EVH 5150.
	Metal Lead Es un sonido solista adecuado para el metal.
	Edge Lead Es un sonido agudo adecuado para interpretación solista.
Custom	Preamplificador custom. Puede personalizarlo de la forma deseada para que coincida con el sonido pensado.
Through	Desactiva el preamplificador para el canal seleccionado utilizando Ch.Select.

JC CLEAN/TW CLEAN/CRUNCH/COMBO/BG LEAD/MS STACK/R-FIER/T-AMP/HI-GAIN/METAL

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Gain	
0-120	Ajusta la distorsión del amplificador.
Bass	
0-100	Ajusta el tono de la gama de frecuencia baja.
Middle	
0-100	Ajusta el tono de la gama de frecuencia media.
Treble	
0-100	Ajusta el tono de la gama de frecuencia alta.
Presence	
0-100	Ajusta el tono de la gama de frecuencia ultra alta. MEMO Puede ajustar el parámetro Type a VO Drive, VO Lead, VO Clean, MATCH Drive, Fat MATCH o MATCH Lead cuando el parámetro Presence funciona como filtro corta altos.
Level	
0-100	Ajusta el volumen de todo el preamplificador. * Vaya con cuidado y no aumente demasiado el valor de Level.
Bright	
Activa/desactiva el ajuste bright.	
MEMO El ajuste del parámetro BRIGHT sólo está disponible parcialmente con algunos ajustes JC CLEAN, TW CLEAN, CRUNCH o BG LEAD en Preamp Type.	
Off	Bright no se utiliza.
On	Bright se activa para crear un tono más ligero y nítido.
Gain Sw	
Low, Middle, High	Permite seleccionar entre tres niveles de distorsión: LOW, MIDDLE y HIGH. La distorsión incrementará de forma sucesiva para ajustes de LOW, MIDDLE y HIGH. * El sonido de cada tipo se crea suponiendo que el Gain está ajustado a MIDDLE. Por ello, normalmente se ajusta a MIDDLE.
Solo Sw	
Off, On	Solo Sw se activa para crear el tono adecuado para solos.
SoloLevel	
0-100	Ajusta el nivel de volumen cuando Solo Sw está ON.
SP Type (Speaker Type)	
Seleccione el tipo de altavoz.	
Off	Desactiva el simulador de altavoz.

Capítulo 8 Guía de parámetros

Parámetro/Intervalo	Explicación
Original	Es el altavoz integrado del amplificador seleccionado con PREAMP TYPE.
1x8"	Bafle compacto abierto por detrás con un altavoz de 8 pulgadas
1x10"	Bafle compacto abierto por detrás con un altavoz de 10 pulgadas
1x12"	Bafle compacto abierto por detrás con un altavoz de 12 pulgadas
2x12"	Bafle general abierto por detrás con dos altavoces de 12 pulgadas
4x10"	Bafle óptimo para un amplificador grande cerrado con cuatro altavoces de 10 pulgadas.
4x12"	Bafle óptimo para un amplificador grande cerrado con cuatro altavoces de 12 pulgadas.
8x12"	Doble apilado de dos bafles, cada uno con cuatro altavoces de 12 pulgadas.
Custom	Altavoz custom Puede personalizarlo de la forma deseada para que coincida con el sonido pensado.
Mic Type	
Este ajuste selecciona el tipo de micro simulado.	
DYN57	Éste es el sonido del SHURE SM-57. Micrófono dinámico general empleado para instrumentos y voz. Óptimo para utilizar en amplificadores de guitarra con micro.
DYN421	Es el sonido del SENNHEISER MD-421. Micrófono dinámico con gama de bajos extendida.
CND451	Éste es el sonido del AKG C451B. Pequeño micrófono de condensador para utilizar con instrumentos.
CND87	Éste es el sonido del NEUMANN U87. Micrófono de condensador con respuesta plana.
FLAT	Simula un micrófono de condensador con respuesta totalmente plana. Produce una imagen sónica próxima al de escuchar el sonido directamente desde los altavoces (in situ).
Mic Dis (Mic Distance)	
Simula la distancia entre el micro y el altavoz.	
Off Mic	Este ajuste apunta el micro lejos del altavoz.
On Mic	Proporciona las condiciones en las que el micro apunta más hacia el altavoz.
Mic Pos. (Mic Position)	
Simula la posición del micro.	
Center	Simula la condición de que el micrófono está ajustado en el centro del cono del altavoz.
1-10cm	Simula la condición de que el micrófono está alejado del centro del cono del altavoz.
Mic Level	
0-100	Ajusta el volumen del micro.

Parámetro/Intervalo	Explicación
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

Custom

Parámetro/Intervalo	Explicación
CUSTOM AMP SETTING	
MEMO Ajuste disponible cuando Type está ajustado a Custom.	
Type Selecciona el tipo de preamplificador básico.	
JC Clean	Éste es el sonido del JC-120 de Roland.
TW Clean	Modela un Fender Twin Reverb.
Crunch	Es un sonido crujiente que puede producir una distorsión natural.
VO Drive	Modela el sonido drive de un VOX AC-30TB.
BG Lead	Modela el sonido solista de un amplificador de conjunto MESA/Boogie.
MS HiGain	Modela el sonido de un Marshall con un realce de la gama de medios modificada.
Modern Stk	Modela el sonido del Channel 2 MODERN Mode en el MESA/Boogie DUAL Rectifier.
Bottom	
-50-+50	Controla la gama de frecuencias bajas del sonido de entrada y ajusta la cantidad de distorsión en la gama de frecuencias bajas.
Edge	
-50-+50	Controla la gama de frecuencias altas del sonido de entrada y ajusta la cantidad de distorsión en la gama de frecuencias altas.
Bass Freq (Bass Frequency)	
-50-+50	Ajusta la frecuencia afectada por el mando BASS.
Tre Freq (Treble Frequency)	
-50-+50	Ajusta la frecuencia afectada por el mando TREBLE.
PreampLow	
-50-+50	Ajusta el tono de frecuencias bajas de la sección del preamplificador.
Preamp Hi (Preamp High)	
-50-+50	Ajusta el tono de frecuencias altas de la sección del preamplificador.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
CUSTOM SPEAKER SETTING	
MEMO Ajuste disponible cuando SP Type está ajustado a Custom.	
SP Size (Speaker Size)	
5"–15"	Selecciona el tamaño del altavoz.
Color Low	
-10–+10	Ajusta el tono de frecuencias bajas de la sección del altavoz.
ColorHigh	
-10–+10	Ajusta el tono de frecuencias altas de la sección del altavoz.
SP Number (Speaker Number)	
x1, x2, x4, x8	Selecciona el número de altavoces.
Cabinet	
Selecciona el tipo de mueble de altavoz.	
Open	Mueble abierto por detrás.
Close	Este tipo de mueble dispone de un panel posterior cerrado.

EQ (Equalizer)

Ajusta el tono como un ecualizador. Se adopta un tipo paramétrico para la gama media alta y media baja.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
EQ ON/OFF (Equalizer ON/OFF)	
Off, On	Activa y desactiva el efecto EQ. Al pulsar [EQ] se activa y se desactiva.
Low Cut (Low Cut Filter)	
Flat, 55Hz–800Hz	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta bajos empezará a tener efecto. Si selecciona "Flat", el filtro corta bajos no tendrá ningún efecto.
Low Gain	
-20–+20dB	Ajusta el tono de la gama de baja frecuencia.
Lo-Mid f (Low Middle Frequency)	
20Hz– 10.0kHz	Especifica el centro de la gama de frecuencias que se ajustará con Lo-Mid G.
Lo-Mid Q (Low Middle Q)	
0.5–16	Ajusta la anchura del área afectada por el EQ centrada en LO-Mid f. Cuanto más altos sean los valores, más se reducirá el área.
Lo-Mid G (Low Middle Gain)	
-20–+20dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia baja-media.
Hi-Mid f (High Middle Frequency)	
20Hz– 10.0kHz	Especifica el centro de la gama de frecuencias que se ajustará con Hi-Mid G.
Hi-Mid Q (High Middle Q)	
0.5–16	Ajusta la anchura del área afectada por el EQ centrada en Hi-Mid f. Cuanto más altos sean los valores, más se reducirá el área.
Hi-Mid G (High Middle Gain)	
-20–+20dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia alta-media.
High Gain	
-20–+20dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia alta.
High Cut (High Cut Filter)	
700Hz– 11kHz, Flat	Ajusta la frecuencia en la que el filtro de corte alto empezará a tener efecto. Si selecciona "Flat", el filtro corta altos no tendrá ningún efecto.
Level	
-20–+20dB	Ajusta el volumen general del ecualizador.

FX-1/FX-2

Con FX-1 y FX-2, puede seleccionar el efecto a utilizar a partir de lo siguiente. Puede seleccionar el mismo efecto para FX-1 y FX-2.

FX Select			
FX-1/FX-2 Common	T.WAH	Touch Wah	p. 102
	AUTO WAH	Auto Wah	p. 103
	SUB WAH	Sub Wah	p. 103
	ADV.COMP	Advanced Compressor	p. 104
	LIMITER	Limiter	p. 104
	GRAPHIC EQ	Graphic Equalizer	p. 104
	PARA EQ	Parametric Equalizer	p. 105
	TONE MODIFY	Tone Modify	p. 105
	GUITAR SIM.	Guitar Simulator	p. 106
	SLOW GEAR	Slow Gear	p. 106
	DEFRETTER	Defretter	p. 106
	WAVE SYNTH	Wave Synth	p. 107
	GUITAR SYNTH	Guitar Synth	p. 107
	SITAR SIM.	Sitar Simulator	p. 108
	OCTAVE	Octave	p. 109
	PITCH SHIFTER	Pitch Shifter	p. 110
	HARMONIST	Harmonist	p. 110
	AUTO RIFF	Auto Riff	p. 111
	SOUND HOLD	Sound Hold	p. 112
	AC.PROCESSOR	Acoustic Processor	p. 113
	FEEDBACKER	Feedbacker	p. 113
	ANTI-FEEDBACK	Anti Feedback	p. 114
	PHASER	Phaser	p. 114
	FLANGER	Flanger	p. 114
	TREMOLO	Tremolo	p. 115
	ROTARY	Rotary	p. 115
	UNI-V	Uni-V	p. 115
	PAN	Pan	p. 115
	SLICER	Slicer	p. 116
	VIBRATO	Vibrato	p. 116
	RING MOD.	Ring Modulator	p. 117
	HUMANIZER	Humanizer	p. 117
	2X2 CHORUS	2x2 Chorus	p. 118
	SUB DELAY	Sub Delay	p. 118

T.WAH (Touch Wah)

Puede producir un efecto wah con el cambio de filtro en respuesta al nivel de guitarra.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Mode	
Selecciona el modo wah.	
LPF	Esto crea un efecto wah en una amplia gama de frecuencia.
BPF	Esto crea un efecto wah en una gama de frecuencia más reducida.
Polarity	
Selecciona la dirección en la que cambiará el filtro en respuesta a la entrada.	
Up	La frecuencia del filtro aumentará.
Down	La frecuencia del filtro disminuirá.
Sens (Sensitivity)	
0-100	Ajusta la sensibilidad en la que el filtro cambiará en la dirección determinada por el ajuste de polaridad. Los valores más altos producirán una respuesta más fuerte. Con un ajuste de 0, la potencia del punteado no tendrá ningún efecto.
Frequency	
0-100	Ajusta la frecuencia central del efecto wah.
Peak	
Ajusta la forma en que el efecto wah se aplica al área alrededor de la frecuencia central.	
0-100	Los valores más altos producirán un tono más fuerte que enfatiza más el efecto wah. Con un valor de 50 se producirá un sonido wah estándar.
EffectLev (Effect Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido del efecto.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

Parámetro/Intervalo	Explicación
FX-1, FX-2 ON/OFF (Effect ON/OFF)	
Off, On	Activa/desactiva el efecto FX-1 (FX-2). Si pulsa [FX-1], [FX-2] se activará y desactivará.
FX Select	
consulte arriba	Selecciona el efecto a utilizar.

AUTO WAH (Auto Wah)

Cambia el filtro en un ciclo periódico y proporciona un efecto wah automático.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Mode	
Selecciona el modo wah.	
LPF	Esto crea un efecto wah en una amplia gama de frecuencia.
BPF	Esto crea un efecto wah en una gama de frecuencia más reducida.
Frequency	
0-100	Ajusta la frecuencia central del efecto wah.
Peak	
0-100	Ajusta la cantidad de efecto wah aplicada en la gama próxima a la frecuencia central. Los valores más altos producirán un tono más fuerte que enfatiza más el efecto wah. Con un valor de 50 se producirá un sonido wah estándar.
Rate	
0-100, BPM ♪ -BPM ♪	Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del "Master BPM" (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Depth	
0-100	Ajusta la profundidad del efecto.
EffectLev (Effect Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido del efecto.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

SUB WAH

Puede controlar el efecto wah a tiempo real ajustando el pedal EXP o el pedal de expresión conectado al jack EXP PEDAL 2.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Type	
Selecciona el tipo de wah.	
CRY WAH	Esto modela el sonido del popular pedal wah CRY BABY de los 70.
VO WAH	Esto modela el sonido de la VOX V846.
Fat WAH	Esto es un sonido wah con un sonido grueso.
Light WAH	Este wah tiene un sonido refinado sin características inusuales.
7string WAH	Este wah ampliado dispone de un intervalo variable compatible con guitarras de siete cuerdas y barítonas.
Reso WAH	Este efecto completamente original ofrece mejoras en las resonancias características producidas por filtros de sintetizador analógico.
Pedal Pos (Pedal Position)	
0-100	Esto ajusta la posición del pedal wah. MEMO Este parámetro se utiliza después de asignarlo a un pedal EXP o controlador similar.
Pedal Min (Pedal Minimum)	
0-100	Selecciona el tono producido al presionar el talón del pedal EXP.
Pedal Max (Pedal Maximum)	
0-100	Selecciona el tono producido al presionar la puntera del pedal EXP.
EffectLev (Effect Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido del efecto.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

ADV.COMP (Advanced Compressor)

Se trata de un efecto que produce un largo sustain compensando el nivel de volumen de la señal de entrada. También puede usarlo como limitador para suprimir sólo los picos de sonido y evitar la distorsión.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Type	
Selecciona el tipo de compresor.	
BOSS Comp	Modela un CS-3 de BOSS.
Hi-BAND	Es un compresor que añade un efecto aún más fuerte en la gama alta.
Light	Es un compresor con un ligero efecto.
D-Comp	Modela un MXR DynaComp.
ORANGE	Modelado según el sonido del Dan Armstrong ORANGE SQUEEZER.
Fat	Cuando se aplica con intensidad, este efecto de compresor proporciona un tono grueso con una gama media realzada.
Mild	Cuando se aplica con fuerza, este efecto de compresor produce un tono dulce con la gama alta cortada.
Stereo Comp	Esto selecciona un compresor estéreo.
Sustain	
0-100	Ajusta el intervalo (tiempo) en el cual se realzarán las señales de bajo nivel. Los valores superiores producirán un sustain más largo.
Attack	
0-100	Ajusta el tiempo de ataque.
Tone	
-50-+50	Ajusta el tono.
Level	
0-100	Ajusta el volumen.

LIMITER

El limitador atenúa los altos niveles de entrada para evitar la distorsión.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Type	
Selecciona el tipo de limitador.	
BOSS Limitr	Selecciona un limitador estéreo.
Rack 160D	Modela un dbx 160X.
Vtg Rack U	Modela un UREI 1178.
Attack	
0-100	Ajusta el tiempo de ataque.
Threshold	
0-100	Ajustelo correctamente para la señal de entrada de la guitarra. Cuando el nivel de la señal de entrada excede este nivel de umbral, se aplicará limitación.
Ratio	
1:1-∞:1	Selecciona la relación de compresión utilizada con las señales que exceden el nivel de umbral.
Release	
0-100	Ajusta el tiempo de desvanecimiento.
Level	
0-100	Ajusta el volumen.

GRAPHIC EQ (Graphic Equalizer)

Ajusta el tono como un ecualizador. Puede ajustar la calidad de sonido en diez bandas.

Parámetro	Intervalo
31Hz	-12-+12dB
62Hz	
125Hz	
250Hz	
500Hz	
1kHz	
2kHz	
4kHz	
8kHz	
16kHz	
Level	-12-+12dB

PARA EQ (Parametric Equalizer)

Ajusta la calidad tonal. Puede ajustar la calidad de sonido en cuatro bandas.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Low Cut (Low Cut Filter)	
Flat, 55Hz–800Hz	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta bajos empezará a tener efecto. Si selecciona “Flat”, el filtro corta bajos no tendrá ningún efecto.
Low Gain	
-20→+20dB	Ajusta el tono de la gama de baja frecuencia.
Lo-Mid f (Low Middle Frequency)	
20Hz– 10.0kHz	Especifica el centro de la gama de frecuencias que se ajustará con “Lo-Mid G”.
Lo-Mid Q (Low Middle Q)	
0.5–16	Ajusta la anchura del área afectada por el EQ centrada en “Lo-Mid f”. Cuanto más altos sean los valores, más se reducirá el área.
Lo-Mid G (Low Middle Gain)	
-20→+20dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia baja-media.
Hi-Mid f (High Middle Frequency)	
20Hz– 10.0kHz	Especifica el centro de la gama de frecuencias que se ajustará con “Hi-Mid G”.
Hi-Mid Q (High Middle Q)	
0.5–16	Ajusta la anchura del área afectada por el EQ centrada en “Hi-Mid f”. Cuanto más altos sean los valores, más se reducirá el área.
Hi-Mid G (High Middle Gain)	
-20→+20dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia alta-media.
High Gain	
-20→+20dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia alta.
High Cut (High Cut Filter)	
700Hz– 11kHz, Flat	Ajusta la frecuencia en la que el filtro de corte alto empezará a tener efecto. Si selecciona “Flat”, el filtro corta altos no tendrá ningún efecto.
Level	
-20→+20dB	Ajusta el volumen antes que el ecualizador.

TONE MODIFY

Cambia el tono de la guitarra conectada.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Type	
Selecciona el tipo modificación de tono.	
Fat	Tono grueso con una gama de medios realzada.
Presence	Tono brillante con una gama de medios realzada.
Mild	Tono suave con la gama alta cortada.
Tight	Tono con las frecuencias bajas cortadas.
Enhance	Tono con las frecuencias altas realzadas.
Resonator 1, 2, 3	Produce un tono con más potencia y realce añadiendo resonancia a la gama de bajas y medias frecuencias.
Resonance	
0–100	Ajusta la fuerza de la resonancia de las gamas media y baja cuando Type está ajustado a Resonator 1, 2, o 3.
Low	
-50→+50	Ajusta el tono de la gama de frecuencia baja.
High	
-50→+50	Ajusta el tono de la gama de frecuencias altas.
Level	
0–100	Ajusta el volumen.

GUITAR SIM. (Guitar Simulator)

La simulación de las características de los componentes particulares de la guitarra, como las pastillas y las distintas cajas de guitarra, le permite cambiar entre varios tipos de guitarra, utilizando una sola.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Type	
Selecciona el tipo de simulador de guitarra.	
'S'→'H'	Cambia de un tono de pastilla de bobina única a un tono de pastilla humbucking.
'H'→'S'	Cambia de un tono de pastilla humbucking a un tono de pastilla de bobina única.
'H'→'HF'	Cambia de un tono de pastilla humbucking a un medio tono de pastilla de bobina única.
'S'→Hollow	Cambia de un tono de pastilla de bobina única a un tono totalmente acústico con la resonancia de la caja añadida.
'H'→Hollow	Cambia de un tono de pastilla humbucking a un tono totalmente acústico con la resonancia de la caja añadida.
'S'→AC	Cambia de un tono de pastilla de bobina única a un tono de guitarra acústica.
'H'→AC	Cambia de un tono de pastilla humbucking a un tono de guitarra acústica.
'P'→AC	Cambia de un tono de pastilla piezo a un tono de guitarra acústica.
Low	
-50→+50	Ajusta el tono de la gama de frecuencia baja.
High	
-50→+50	Ajusta el tono de la gama de frecuencias altas.
Body	
0-100	Ajusta la forma en que suena la caja cuando Type está ajustado a 'S' → Hollow, 'H' → Hollow, 'S' → AC, 'H' → AC, o 'P' → AC. El sonido de la caja incrementa a medida que aumenta el valor; si disminuye el valor se produce un tono similar al de una pastilla piezo.
Level	
0-100	Ajusta el volumen.

SLOW GEAR

Produce el efecto volume-swell (sonido “como de violín”).

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Sens (Sensitivity)	
0-100	Ajusta la sensibilidad del slow gear. Si está ajustado a un valor más bajo, se puede obtener el efecto de slow gear con sólo un punteado con más potencia, y no se consigue ningún efecto con un punteado más flojo. Si el valor es más alto, el efecto se obtiene incluso con un punteado más flojo.
Rise Time	
0-100	Ajusta el tiempo que necesita el volumen para alcanzar el máximo desde el momento en que se empieza a puntear.



DEFRETTER

Simula una guitarra sin trastes.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Tone	
-50→+50	Ajusta la cantidad de disipación entre las notas.
Sens (Sensitivity)	
0-100	Controla la sensibilidad de entrada del defretter.
Attack	
0-100	Ajusta el ataque del sonido del punteado.
Depth	
0-100	Controla la proporción de armónicos.
Resonance	
0-100	Añade una calidad característicamente resonante al sonido.
EffectLev (Effect Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido defretter.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

WAVE SYNTH

Es un sonido de sintetizador que procesa la señal de entrada de guitarra.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Wave	
Selecciona un tipo de onda en el que se basa el sonido de sintetizador.	
Saw	Crea un sonido de sintetizador con forma de onda de sierra ().
Square	Crea un sonido de sintetizador con forma de onda cuadrada ().
Cutoff (Cutoff Frequency)	
0-100	Ajusta la frecuencia donde se corta el contenido de los armónicos del sonido.
Resonance	
0-100	Ajusta la cantidad de resonancia (y la coloración del tono) en el sonido del sintetizador. Cuanto más alto sea el valor, más se enfatiza la coloración del tono.
FLT.Sens (Filter Sensitivity)	
0-100	Ajusta la cantidad de filtro aplicado en respuesta a la entrada.
FLT.Decay (Filter Decay)	
0-100	Ajusta el tiempo necesario para que el filtro finalice el barrido.
FLT.Depth (Filter Depth)	
0-100	Ajusta la profundidad del filtro. Cuanto más alto sea el valor, más drásticamente cambiará el filtro.
Synth Lev (Synth Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido de sintetizador.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.




GUITAR SYNTH

Detecta el tono de una guitarra eléctrica y emite un sonido de sintetizador.

MEMO

Si utiliza un sintetizador de guitarra, observe los puntos siguientes.

- No funciona correctamente cuando se reproduce un acorde. Asegúrese de silenciar todas las otras cuerdas y de reproducir sólo una nota a la vez.
- Cuando quiera tocar la siguiente cuerda mientras se reproduce cierto sonido, silencie el sonido anterior y luego toque la siguiente con un ataque claro.
- Si la unidad no puede detectar el ataque, es posible que no suene correctamente.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Wave	
Selecciona un tipo de onda que es la fuente del sintetizador de guitarra.	
Square	La unidad detecta la información del tono y el ataque del sonido de guitarra de entrada, y luego envía la forma de onda cuadrada () del generador de sonido interno.
Saw	La unidad detecta la información del tono y el ataque del sonido de guitarra de entrada, y luego envía la forma de onda de sierra () del generador de sonido interno.
Brass	La unidad procesa directamente el sonido de guitarra de entrada y crea un sonido de sintetizador de guitarra. Proporciona una rápida subida de sonido y envía el sonido con un borde pronunciado.
Bow	La unidad procesa directamente el sonido de guitarra de entrada y crea un sonido de sintetizador de guitarra. Envía un sonido suave sin ataque.
Sens (Sensitivity)	
0-100	Ajusta la sensibilidad de entrada.  La respuesta de la fuente de sonido interna mejora con un valor de sensibilidad alto, pero por otra parte, incrementarán los funcionamientos anómalos. Así que, intente ajustarlo al máximo posible sin provocar un funcionamiento incorrecto.
Chromatic *1	
Off, On	Activa o desactiva la función cromática. Cuando está activado, el cambio de tono del sonido de sintetizador está en intervalos de semitono. Esto no responde a los cambios de tono inferiores a un semitono, como lo que puede obtenerse con un bending o vibrato. Por ello, esto se utiliza eficazmente para reproducir de forma realista instrumentos musicales cuyo tono cambia en intervalos superiores a un semitono, como un teclado.
Oct Shift *1	
0, -1, -2	Esto le permite cambiar el tono del módulo de sonido interno en un intervalo de una octava del sonido de guitarra.
PWM Rate (Pulse Width Modulation Rate) *2	

Capítulo 8 Guía de parámetros

Parámetro/ Intervalo	Explicación
0-100	Esto proporciona amplitud y grosor al sonido aplicando modulación a la forma de onda (sólo la cuadrada) en el módulo de sonido interno. Un valor superior agilizará la frecuencia de modulación.

PWM Depth (Pulse Width Modulation Depth) *2

0-100	Ajusta la profundidad del PWM. Si lo ajusta a "0", no obtendrá efecto PWM.
-------	--

Cutoff (Cutoff Frequency)

0-100	Ajusta la frecuencia donde se corta el contenido de los armónicos del sonido.
-------	---

Resonance

0-100	Ajusta la cantidad de contenido armónico que debería enfatizarse alrededor de la frecuencia de corte.
-------	---

FLT.Sens (Filter Sensitivity)

0-100	Ajusta la sensibilidad del filtro. Si lo ajusta a un valor bajo, el filtro se verá afectado sólo por un punteado fuerte. Si lo ajusta más alto, el filtro cambiará incluso con un punteado más superficial. Si lo ajusta a "0", la profundidad del filtro será el mismo independientemente de la fuerza de punteado.
-------	--

FLT.Decay (Filter Decay)

0-100	Ajusta el tiempo necesario para que el filtro finalice el barrido.
-------	--

FLT.Depth (Filter Depth)

-100-+100	Ajusta la profundidad del filtro. Cuanto más alto sea el valor, más drásticamente cambiará el filtro. La polaridad del filtro será opuesta con "+" y "-".
-----------	---

Attack

Decay, 0-100	Ajusta el tiempo necesario para que el sonido de un sintetizador llegue al máximo. Si lo ajusta a un valor bajo, el sonido incrementará rápidamente. Si lo ajusta más alto, el sonido incrementará lentamente. Si lo ajusta a "Decay", el sonido incrementará rápidamente y pasará a un estado de desvanecimiento independientemente de la entrada del sonido de guitarra.
--------------	--

MEMO

Si selecciona "Brass" o "Bow" para la onda, el tiempo de ataque no será más rápido desde cierto nivel, incluso si el ataque está ajustado a "Decay" o "0."

Release

0-100	Determina el tiempo necesario para que el sonido de sintetizador llegue a cero desde el momento en que se completa la entrada del sonido de guitarra.
-------	---

MEMO

Si selecciona "Brass" o "Bow" para la onda, se procesa la propia señal de guitarra. Es decir, el sonido del sintetizador disminuirá cuando la señal de guitarra baje independientemente de la longitud ajustada para el desvanecimiento.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Velocity	
0-100	Ajusta la cantidad de cambio de volumen del sonido del sintetizador. Si se ajusta alto, el cambio de volumen será superior dependiendo de la fuerza de punteado. Si se ajusta a "0", no se producirá cambio de volumen, aunque cambie la forma de punteado.

Hold *1

Off, On	La función hold puede sostener la salida del sonido de sintetizador. Si activa hold mientras se emite el sonido de un sintetizador, éste se sostendrá hasta que lo desactive.
MEMO Se entiende que este parámetro se asignará (p. 126) al conmutador de pedal.	

Synth Lev (Synth Level)

0-100	Ajusta el volumen del sonido del sintetizador.
-------	--

DirectLev (Direct Level)

0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.
-------	---------------------------------------

*1 Ajuste de parámetro incluido cuando Wave está ajustado a "Square" o "Saw".

*2 Ajuste de parámetro incluido cuando Wave está ajustado a "Square".

SITAR SIM. (Sitar Simulator)

Simula el sonido de un sitar.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Tone	
-50-+50	Ajusta el tono. A medida que incrementa el valor, se realiza la gama alta.
Sens (Sensitivity)	
0-100	Ajusta la sensibilidad del sitar. Si lo ajusta a un valor bajo, no se obtiene efecto del sitar con un punteado débil, mientras que al puntear fuerte, se produce el efecto. Si lo ajusta a un valor alto, puede obtener el efecto del sitar punteando tanto con mucha como con poca fuerza.
Depth	
0-100	Ajusta la cantidad del efecto aplicado.
Resonance	
0-100	Ajusta la ondulación de la resonancia.
Buzz	

Parámetro/ Intervalo	Explicación
0-100	Ajusta la cantidad del buzz característico producido por el "puente buzz" cuando las cuerdas contactan con el mismo.
EffectLev (Effect Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido del sitar.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

OCTAVE

Añade una nota una octava más baja, creando un sonido más rico.

MEMO

A causa de la necesidad de analizar el tono, los acordes (dos o más sonidos reproducidos simultáneamente) no se pueden reproducir.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Intervalo	
Selecciona el registro al que se aplica el efecto.	
Range 1	B1 (corresponde al sonido de la 7ª cuerda abierta) a E6 (corresponde a la 1ª cuerda tocada en el traste 24º)
Range 2	B1 (corresponde al sonido de la 7ª cuerda abierta) a E5 (corresponde a la 1ª cuerda tocada en el traste 12º)
Range 3	B1 (corresponde al sonido de la 7ª cuerda abierta) a E4 (corresponde al sonido de la 1ª cuerda abierta)
Range 4	B1 (corresponde al sonido de la 7ª cuerda abierta) a E3 (corresponde a la 4ª cuerda tocada en el traste 2º)
Oct.Level (Octave Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido una octava por debajo.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

PITCH SHIFTER

Este efecto cambia la afinación del sonido original (hacia arriba o hacia abajo) dentro de un intervalo de dos octavas.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Voice	
Selecciona el número de voces para el sonido desafinado.	
1-Voice	Sonido desafinado de una voz que se emite en monoaural.
2-Mono	Sonido desafinado de dos voces (PS1, PS2) que se emite en monoaural.
2-Stereo	Sonido desafinado de dos voces (PS1, PS2) que se emite por los canales izquierdo y derecho.
PS1/PS2 (Pitch Shift)	
Mode *1	
Selección para el modo pitch shifter.	
Fast, Medium, Slow	La respuesta disminuye siguiendo el orden FAST, MEDIUM y SLOW, pero la modulación disminuye en el mismo orden.
Mono	Se utiliza MONO para introducir notas individuales. MEMO Es posible que no pueda producir el efecto deseado al tocar acordes (dos o más notas tocadas simultáneamente).
Pitch *1	
-24→+24	Ajusta la cantidad de cambio de afinación (la cantidad del intervalo) en intervalos de semitonos.
Fine *1	
-50→+50	Define ajustes precisos para el intervalo. La cantidad de cambio en Fine 100 equivale a la de Pitch 1.
PreDly (Pre Delay) *1	
0 ms–300 ms, BPM ♪ –BPM ♪	Ajusta el tiempo que transcurre desde que se oye el sonido directo hasta que se reciben los sonidos desafinados. En general, puede dejarlo en 0ms.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Fbk (Feedback)	
0–100	Ajusta el total de retroalimentación del sonido desafinado.
Level *1	
0–100	Ajusta el volumen del pitch shifter
DirectLev (Direct Level)	
0–100	Ajusta el volumen del sonido directo.

*1 Con Voice ajustado a 2-Mono o 2-Stereo, puede seleccionar dos sonidos.

HARMONIST

Harmonist es un efecto donde la cantidad de cambio se ajusta de acuerdo con un análisis de la entrada de guitarra, que permite crear armónicos basados en escalas diatónicas.

MEMO

- A causa de la necesidad de analizar el tono, los acordes (dos o más sonidos reproducidos simultáneamente) no se pueden reproducir.
- No puede utilizar el efecto Harmonist con la entrada de audio a través de USB.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Voice	
Selecciona el número de voces para el sonido desafinado.	
1-Voice	Sonido desafinado de una voz que se emite en monoaural.
2-Mono	Sonido desafinado de dos voces (HR1, HR2) que se emite en monoaural.
2-Stereo	Sonido desafinado de dos voces (HR1, HR2) que se emite por los canales izquierdo y derecho.
HR1/HR2 *1	
Harm (Harmony) *1	
Determina el tono del sonido añadido al sonido recibido, cuando crea una armonía.	
-2oct→+2oct, User	Permite ajustarlo hasta 2 octavas más o menos que el sonido de entrada. Cuando la escala está ajustada a USER, este parámetro ajusta el número de escala de usuario a utilizar.
PreDi (Pre Delay) *1	
0ms–300ms, BPM ♪ –BPM ♪	Ajusta el tiempo desde el que se oye el sonido directo hasta que se oyen los sonidos harmonist. En general, puede dejarlo en 0ms.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Fbk (Feedback)	
0–100	Ajusta la cantidad de feedback del sonido harmonist.
Level *1	
0–100	Ajusta el volumen del sonido de armonía.
Master Key	
C (Am)–B (G#m)	Ajusta el tono para HARMONIST.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
El ajuste de tono corresponde con el tono de la canción (#, b), de la forma siguiente.	
Mayor C F B ^b E ^b A ^b D ^b  Menor Am Dm Gm Cm Fm B ^b m Mayor G D A E B F [#]  Menor Em Bm F [#] m C [#] m G [#] m D [#] m	
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

Parámetro	Intervalo
UserScale	
UserScale 1-12 *2	
C	▼ C - ▼ C - C - ▲ C - ▲ C
D _b	▼ D _b - ▼ D _b - D _b - ▲ D _b - ▲ D _b
D	▼ D - ▼ D - D - ▲ D - ▲ D
E _b	▼ E _b - ▼ E _b - E _b - ▲ E _b - ▲ E _b
E	▼ E - ▼ E - E - ▲ E - ▲ E
F	▼ F - ▼ F - F - ▲ F - ▲ F
F _#	▼ F _# - ▼ F _# - F _# - ▲ F _# - ▲ F _#
G	▼ G - ▼ G - G - ▲ G - ▲ G
A _b	▼ A _b - ▼ A _b - A _b - ▲ A _b - ▲ A _b
A	▼ A - ▼ A - A - ▲ A - ▲ A
B _b	▼ B _b - ▼ B _b - B _b - ▲ B _b - ▲ B _b
B	▼ B - ▼ B - B - ▲ B - ▲ B
Especifica el nombre de nota del sonido enviado. Los símbolos menos (-) y más (+) indican sonidos por encima o por debajo del nombre de nota ajustado. Los triángulos al lado de los nombres de nota indican octavas. Un triángulo apuntando hacia abajo indica una nota una octava por debajo de la nota visualizada; dos triángulos indican una caída de dos octavas. Un triángulo apuntando hacia arriba indica una nota una octava por encima de la nota visualizada; dos triángulos indican una subida de dos octavas.	
Note Detect	
Off, On	Si lo ajusta a "On", después de reconocer el sonido de entrada, el cursor se mueve automáticamente a la derecha (el siguiente sonido). Si pulsa [CATEGORY/ENTER] se activará y se desactivará la función Note Detect.

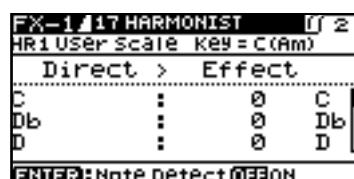
Crear escalas Harmonist (User Scale)

Cuando HARM está ajustado a algún valor de -2oct a +2oct, y la armonía no suena de la forma esperada, utilice una User scale (escala de usuario).

Puede ajustar los tonos correspondientes para enviar para cada tono de entrada.

1. Ajuste HR1 (o HR2) a User en la pantalla HARMONIST.
2. Seleccione la pantalla de los ajustes HR1 (página 2) o los ajustes HR2 (página 3) con [▶] del cursor.

Aparecerá la pantalla de ajuste de User scale.



3. Utilice [▲] [▼] y el dial del cursor, para ajustar la cantidad de cambio de afinación para cada voz.

AUTO RIFF

Esto permite producir automáticamente una frase simplemente seleccionando una nota individual. Esto se puede utilizar para reproducir fácilmente frases rápidas.

MEMO

- A causa de la necesidad de analizar el tono, los acordes (dos o más sonidos reproducidos simultáneamente) no se pueden reproducir.
- La recepción de grandes cantidades de datos MIDI mientras se reproduce Auto Riff puede producir alteraciones en el sonido.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Phrase	
Preset1- Preset30, User	Seleccione la frase. Al seleccionar User, se utilizan las frases programadas por el usuario.
Loop	
Off, On	Si activa "Loop", la frase se reproducirá de forma continua.
Tempo	
0-100, BPM ∞ -BPM ♪	Ajusta la velocidad de la frase.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del "Master BPM" (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
<i>* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.</i>	
Sens (Sensitivity)	

*1 HR1 y HR2 se ajustan de forma individual.

*2 Eficaz con User seleccionado para el parámetro Harm.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
0-100	Ajusta la sensibilidad del disparo. Si selecciona unos ajustes bajos para este parámetro, las notas punteadas suavemente no volverán a disparar la frase (es decir, la frase continuará reproduciéndose), pero las notas punteadas con más fuerza sí la volverán a disparar, de forma que se reproducirá desde el principio. Si selecciona unos ajustes altos para este parámetro, la frase volverá a dispararse incluso con las notas punteadas suavemente. No se aplica reverberación cuando el valor está ajustado a "0".
MasterKey *1	
C (Am)-B (G#m)	Seleccione el tono de la canción que desea reproducir.
Attack	
0-100	Añadiendo un ataque a cada nota de la frase, puede producir la sensación de que las notas se estuvieran punteando.
Hold	
Off, On	Si activa hold después de puntear una nota, el sonido del efecto continuará aunque después no haya señal de entrada.
EffectLev (Effect Level)	
0-100	Ajusta el volumen de la frase.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

*1 Ajuste disponible con Phrase ajustado a Preset1-30.

Crear frases originales (User Phrase)

Además de las 30 frases preparadas distintas, también puede crear su propia frase original (frases de usuario).

1. Ajuste el parámetro Phrase a "User".
2. Seleccione la pantalla de la página 2 pulsando [►] del cursor.
Aparecerá la pantalla USER PHRASE SETTING.

FX-118 AUTO RIFF [2]					
User Phrase Setting					
In	1	2	3	4	5
C	C	C	C	C	C
Db	Db	Db	Db	Db	Db
D	D	D	D	D	D
ENTER: Note Detect OFF ON					

3. Pulse [▲] [▼] [◀] [▶] del cursor para mover el cursor, y gire el dial para ajustar la frase User.

En:

Esto ajusta la frase en referencia al sonido de entrada.

Por ejemplo, cuando se puntea una C, se reproduce la frase mostrada en la fila C. Se pueden reproducir frases de hasta 16 notas.

Parámetro	Intervalo
C	▼ C - ▼ C - C - ▲ C - ▲ C
D _b	▼ D _b - ▼ D _b - D _b - ▲ D _b - ▲ D _b
D	▼ D - ▼ D - D - ▲ D - ▲ D
E _b	▼ E _b - ▼ E _b - E _b - ▲ E _b - ▲ E _b
E	▼ E - ▼ E - E - ▲ E - ▲ E
F	▼ F - ▼ F - F - ▲ F - ▲ F
F _‡	▼ F _‡ - ▼ F _‡ - F _‡ - ▲ F _‡ - ▲ F _‡
G	▼ G - ▼ G - G - ▲ G - ▲ G
A _b	▼ A _b - ▼ A _b - A _b - ▲ A _b - ▲ A _b
A	▼ A - ▼ A - A - ▲ A - ▲ A
B _b	▼ B _b - ▼ B _b - B _b - ▲ B _b - ▲ B _b
B	▼ B - ▼ B - B - ▲ B - ▲ B
Especifica el nombre de nota del sonido enviado. Los símbolos menos (-) y más (+) indican sonidos por encima o por debajo del nombre de nota ajustado. Los triángulos al lado de los nombres de nota indican octavas. Un triángulo apuntando hacia abajo indica una nota una octava por debajo de la nota visualizada; dos triángulos indican una caída de dos octavas. Un triángulo apuntando hacia arriba indica una nota una octava por encima de la nota visualizada; dos triángulos indican una subida de dos octavas.	
- - -	Indica un tie. Esto se ejecuta por encima de la misma nota del paso anterior.
End	Determina el último paso. El paso inmediatamente antes del que se ha ajustado "end" se convierte en el paso final.
Note Detect	
Off, On	Si lo ajusta a "On", después de reconocer el sonido de entrada, el cursor se mueve automáticamente a la derecha (el siguiente sonido). Si pulsa [CATEGORY/ENTER] se activará y se desactivará la función Note Detect.

SOUND HOLD

Puede conseguir que el sonido tocado en la guitarra se sostenga de forma continua. Este efecto permite ejecutar la melodía en los registros superiores, mientras se sostiene una nota en los registros inferiores.

MEMO

Esta función no funcionará correctamente al tocar dos o más notas simultáneamente.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Hold	

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Off, On	Activa y desactiva el sonido sostenido. Normalmente, se controla con los pedales CTL 1, 2 o con el jack CTL 3/4 o el conmutador de pedal conectado al jack CTL 3,4.
Rise Time	
0-100	Ajusta la velocidad en que se produce el sonido Sound Hold.
EffectLev (Effect Level)	
0-120	Ajusta el volumen del sonido sostenido.

AC.PROCESSOR (Acoustic Processor)

Este procesador permite cambiar el sonido que produce la pastilla de una guitarra eléctrico-acústica y crea un sonido más rico parecido al que se obtiene con un micrófono colocado cerca de la guitarra.


Parámetro/ Intervalo	Explicación
Type	
Selecciona el tipo de modelado.	
Small	Es el sonido de una guitarra acústica de caja pequeña.
Medium	Es el sonido de una guitarra acústica estándar sin adornos.
Bright	Es el sonido de una guitarra acústica brillante.
Power	Es el sonido de una guitarra acústica potente.
Bass	
-50-+50	Ajusta el balance de la gama de graves.
Middle	
-50-+50	Ajusta el balance de la gama de medios.
Middle F (Middle Frequency)	
20.0Hz-10.0kHz	Especifica el intervalo de frecuencia que se ajustará con Middle.
Treble	
-50-+50	Ajusta el balance de la gama de agudos.
Presence	
-50-+50	Ajusta el balance de la gama superior ampliada.
Level	
0-100	Ajusta el volumen.

FEEDBACKER

Permite utilizar técnicas de interpretación de feedback.

MEMO

- Tenga en cuenta que las notas a las que desea aplicar feedback deben tocarse por separado y de forma clara.
- Puede utilizar el conmutador de pedal para activar y desactivar el efecto. Para más detalles, consulte "Activar y desactivar efectos con los pedales" (p. 55).

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Mode	
OSC	Se creará internamente un sonido de feedback artificial. Cuando se selecciona OSC, el efecto se activa después de tocar una nota y de que se estabilice. Se crea un efecto de feedback cuando el efecto se activa; el feedback desaparece cuando se desactiva el efecto OSC.
Natural	Analiza el tono del sonido de guitarra que se recibe, y luego crea un sonido de feedback.
Rise Time *1	
0-100	Esto determina el tiempo necesario para que el volumen del sonido del feedback llegue al máximo desde el momento en que se activa el efecto.
Rise T (▲) (Rise Time (▲))*1	
0-100	Esto determina el tiempo necesario para que el volumen del sonido del feedback una octava superior llegue al máximo desde el momento en el que se activa el efecto.
F.B.Level (Feedback Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido de feedback.
F.B.Lv (▲) (Feedback Level (▲)) *1	
0-100	Ajusta el volumen del sonido de feedback una octava superior.
Vib.Rate (Vibrato Rate) *1	
0-100, BPM ∞ -BPM 	Ajusta la frecuencia de vibrato cuando se activa el feedbacker.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del "Master BPM" (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Vib.Depth (Vibrato Depth) *1	
0-100	Ajusta la profundidad de vibrato cuando se activa el feedbacker.

*1 Ajuste disponible con Mode ajustado a OSC.

ANTI-FEEDBACK

Esto evita que se produzca un feedback acústico que se puede producir con las resonancias de la caja de una guitarra.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Freq (Frequency) 1–3	
0–100	Ajusta el punto de frecuencia fija en el que se cancelará el feedback. Puede definir tres puntos de cancelación.
Depth1–3	
0–100	Ajusta el grado de anti-feedback en cada uno de los tres puntos de cancelación.

PHASER

Si añade partes de fase variada al sonido directo, el efecto phaser ofrecerá un carácter de movimiento al sonido.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Type	
Selecciona el número de fases que utilizará el efecto phaser.	
4 Stage	Efecto de cuatro fases. Se obtiene un efecto phaser ligero.
8 Stage	Efecto de ocho fases. Popular efecto phaser.
12 Stage	Efecto de doce fases. Se obtiene un efecto phase profundo.
Bi-Phase	Es el phaser con dos circuitos de cambio de phase conectados en serie.
Rate	
0–100, BPM ∞ –BPM ♪	Ajusta la frecuencia del efecto Phaser.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Depth	
0–100	Determina la profundidad del efecto Phaser.
Manual	
0–100	Ajusta la frecuencia central del efecto phaser.
Resonance	
0–100	Determina la cantidad de resonancia (feedback). Al aumentar el valor se realzará el efecto, produciendo un sonido más inusual.
Step Rate	
Off, 0–100, BPM ∞ –BPM ♪	Ajusta el ciclo de la función step que cambia la frecuencia y la profundidad. Cuando está ajustado a un valor más elevado, el cambio es más sutil. Ajústelo a “Off” cuando no utilice la función Step.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
EffectLev (Effect Level)	
0–100	Ajusta el volumen del phaser.
DirectLev (Direct Level)	
0–100	Ajusta el volumen del sonido directo.


FLANGER

El efecto flanging proporciona al sonido un efecto de giro similar a un avión a reacción.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Rate	
0–100, BPM ∞ –BPM ♪	Ajusta la frecuencia del efecto flanging.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Depth	
0–100	Determina la profundidad del efecto flanging.
Manual	
0–100	Ajusta la frecuencia central en la que se aplica el efecto.
Resonance	
0–100	Determina la cantidad de resonancia (feedback). Al aumentar el valor se realzará el efecto, produciendo un sonido más inusual.
Sepration (Separation)	
0–100	Ajusta la difusión. La difusión aumenta a medida que aumenta el valor.
Low Cut (Low Cut Filter)	
Flat, 55Hz–800Hz	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta bajos empezará a tener efecto. Si selecciona “Flat”, el filtro corta bajos no tendrá ningún efecto.
EffectLev (Effect Level)	
0–100	Ajusta el volumen del flanger.
DirectLev (Direct Level)	
0–100	Ajusta el volumen del sonido directo.


TREMOLO

Tremolo es un efecto que crea un cambio cíclico en el volumen.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
WaveShape	
0–100	Ajusta cambios en el nivel del volumen. Un valor más alto aumentará la forma de la onda.
Rate	
0–100, BPM ∞ –BPM 	Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Depth	
0–100	Ajusta la profundidad del efecto.

ROTARY


Produce un efecto similar al sonido de un altavoz giratorio.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Speed Sel (Speed Select)	
Slow, Fast	Este parámetro cambia la velocidad de rotación del altavoz simulado (Slow o Fast).
Rate-Slow	
0–100, BPM ∞ –BPM 	Este parámetro ajusta la Speed Sel de la rotación si ha seleccionado “Slow”.
Rate-Fast	
0–100, BPM ∞ –BPM 	Este parámetro ajusta la Speed Sel de la rotación si ha seleccionado “Fast.”
Si selecciona BPM para Rate-Slow o Rate-Fast, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Rise Time	
0–100	Este parámetro ajusta el tiempo que tarda en cambiar la Speed Sel de rotación cuando pasa de “Slow” a “Fast.”
Fall Time	
0–100	Este parámetro ajusta el tiempo que tarda en cambiar la Speed Sel de rotación cuando pasa de “Fast” a “Slow.”
Depth	
0–100	Este parámetro ajusta la profundidad del efecto rotatorio.

UNI-V


Modela un Uni-Vibe.

Aunque esto se parece a un efecto phaser, también proporciona una ondulación única que no conseguiría con un phaser normal.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Rate	
0–100, BPM ∞ –BPM 	Ajusta la frecuencia del efecto Uni-V.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Depth	
0–100	Ajusta la profundidad del efecto Uni-V.
Level	
0–100	Ajusta el volumen.

PAN

Si el nivel del volumen de las partes izquierda y derecha cambia de forma alternativa, cuando reproduzca un sonido en estéreo, podrá conseguir un efecto que haga que el sonido de la guitarra parezca que se mueva de un altavoz al otro.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Type	
Auto	Varía el nivel de volumen a izquierda y derecha de acuerdo con los ajustes para WaveShape, Rate y Depth.
Manual	La salida utiliza el balance de volumen ajustado con Position.
WaveShape *1	
0–100	Ajusta cambios en el nivel del volumen. Un valor más alto aumentará la forma de la onda.
Rate *1	
0–100, BPM ∞ –BPM 	Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Depth *1	
0–100	Ajusta la profundidad del efecto.
Position *2	
L100–CENTER–R100	Ajusta el balance del volumen entre los canales izquierdo y derecho.

*1 Ajuste disponible cuando Type está ajustado a Auto.

*2 Ajuste disponible cuando Type está ajustado a Manual.

SLICER

Interrumpe de forma consecutiva el sonido para crear la impresión de que se está reproduciendo una frase de acompañamiento de percusión.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Pattern	
P1-P20	Selecciona el patrón de fragmentación que se utilizará para cortar el sonido.
Rate	
0-100, BPM -BPM	Ajusta la frecuencia a la cual se cortará el sonido.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del "Master BPM" (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Trig Sens (Trigger Sensitivity)	
0-100	Ajusta la sensibilidad del disparo. Si selecciona unos ajustes bajos para este parámetro, las notas punteadas suavemente no volverán a disparar la frase (es decir, la frase continuará reproduciéndose), pero las notas punteadas con más fuerza sí la volverán a disparar, de forma que se reproducirá desde el principio. Si selecciona unos ajustes altos para este parámetro, la frase volverá a dispararse incluso con las notas punteadas suavemente.

VIBRATO

Este efecto crea vibrato modulando ligeramente la afinación.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Rate	
0-100, BPM -BPM	Ajusta la frecuencia del vibrato.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del "Master BPM" (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Depth	
0-100	Ajusta la profundidad del vibrato.
Trigger	
Off, On	Selecciona la activación/desactivación del vibrato. MEMO Se entiende que este parámetro se asignará (p. 50) al conmutador de pedal.
Rise Time	
0-100	Ajusta el tiempo transcurrido entre el momento en que se activa Trigger y hasta que se obtiene el vibrato ajustado. MEMO Cuando se recupera un patch con Trigger activado (On), el efecto obtenido es idéntico al conseguido cuando Trigger pasa de Off a On. Si desea que el efecto de vibrato se produzca inmediatamente después de cambiar los patches, seleccione 0 en Rise Time.


RING MOD. (Ring Modulator)

Crea un sonido parecido al de una campana modulando en anillo el sonido de guitarra con la señal del oscilador interno. El sonido puede ser poco musical y presentar una falta de afinaciones distintivas.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Mode	
Selecciona el modo para el modulador en anillo.	
Normal	Esto es un modulador en anillo normal.
Intelligent	Modulando en anillo la señal de entrada, se crea un sonido parecido al de una campana. El modulador en anillo inteligente cambia la frecuencia de oscilación de acuerdo con la afinación del sonido de entrada, y por lo tanto crea un sonido con la sensación de afinación, que es bastante diferente del Normal. Este efecto no consigue un resultado satisfactorio si la afinación del sonido de la guitarra no se detecta correctamente. Así que deberá utilizar notas individuales, no acordes.
Frequency	
0-100	Ajusta la frecuencia del oscilador interno.
EffectLev (Effect Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido del efecto.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

HUMANIZER

Permite crear sonidos humanos similares a las vocales.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Mode	
Ajusta el modo que cambia las vocales.	
Picking	Cambia de la vocal 1 a la vocal 2 junto con el punteado. El tiempo necesario para el cambio se ajusta con la frecuencia.
Auto	Ajustando la frecuencia y la profundidad, pueden cambiarse automáticamente dos vocales (Vowel 1 y Vowel 2).
Random	Se recuperan cinco vocales (A, E, I, O, U) aleatoriamente ajustando la frecuencia y la profundidad.
Vowel 1 *1	
a, e, i, o, u	Selecciona la primera vocal.
Vowel 2 *1	
a, e, i, o, u	Selecciona la segunda vocal.
Sens (Sensitivity) *2	
0-100	Ajusta la sensibilidad del humanizer. Si lo ajusta a un valor bajo, no se obtiene efecto del humanizer con un punteado débil, mientras que al puntear fuerte, se produce el efecto. Si lo ajusta a un valor alto, puede obtener el efecto del humanizer punteando tanto con mucha como con poca fuerza.
Rate	
0-100, BPM ∞ -BPM 	Ajusta el ciclo para cambiar las dos vocales.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del "Master BPM" (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Depth	
0-100	Ajusta la profundidad del efecto.
Manual *3	
0-100	Determina el punto donde se pasa de una vocal a otra. Si selecciona 50, se pasa de la vocal 1 a la vocal 2 en el mismo intervalo de tiempo. Si selecciona un valor inferior a 50, el tiempo para la vocal 1 es más corto. Si selecciona un valor superior a 50, el tiempo para la vocal 1 es más largo.
Level	
0-100	Ajusta el volumen.

*1 Ajuste disponible si ha seleccionado Picking o Auto en Mode.

*2 Ajuste disponible si ha seleccionado Picking en Mode.

*3 Ajuste disponible si ha seleccionado Auto en Mode.

2X2 CHORUS

La división de la banda de frecuencia se utiliza para crear dos chorus diferentes, uno para frecuencias bajas y otro para frecuencias más altas, para los dos canales izquierdo y derecho (para un total de cuatro). Ello permite conseguir un sonido de chorus más natural.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Xover f (Crossover Frequency)	
100Hz–4.00kHz	Ajusta la frecuencia dividiendo las gamas de frecuencia baja y alta.
Lo Rate (Low Rate)	
0–100, BPM ♪ –BPM ♪	Ajusta la velocidad del efecto chorus para la gama de frecuencia baja.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Lo Depth (Low Depth)	
0–100	Ajusta la profundidad del efecto chorus para la gama de frecuencia baja. Si desea utilizarlo como efecto doubling, utilice un ajuste de 0.
Lo PreDly (Low Pre Delay)	
0.0ms–40.0ms	Ajusta el retardo del sonido de efecto para la gama de frecuencia baja. Extendiendo el pre-delay se conseguirá una sensación de sonidos múltiples (efecto doubling).
Lo Level (Low Level)	
0–100	Ajusta el volumen del sonido de efecto para la gama de frecuencia baja.
Hi Rate (High Rate)	
0–100, BPM ♪ –BPM ♪	Ajusta la velocidad del efecto chorus para la gama de frecuencia alta.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Hi Depth (High Depth)	
0–100	Ajusta la profundidad del efecto chorus para la gama de frecuencia alta. Si desea utilizarlo como efecto doubling, utilice un ajuste de 0.
Hi PreDly (High Pre Delay)	
0.0ms–40.0ms	Ajusta el retardo del sonido de efecto para la gama de frecuencia alta. Extendiendo el pre-delay se conseguirá una sensación de sonidos múltiples (efecto doubling).
Hi Level (High Level)	

Parámetro/Intervalo	Explicación
0–100	Ajusta el volumen del sonido de efecto para la gama de frecuencia alta.

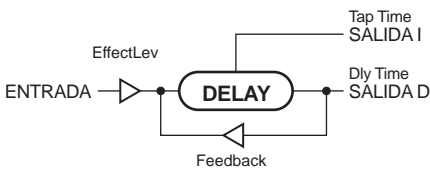


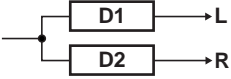
SUB DELAY

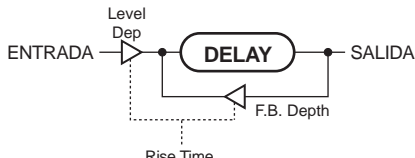
Es un retardo con el máximo tiempo de 1.000 ms. Este efecto es útil para hacer el sonido más lleno.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Dly Time (Delay Time)	
1ms–1000ms, BPM ♪ –BPM ♪	Ajusta el tiempo de retardo.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
* Si pulsa [CATEGORY/ENTER], el tiempo de retardo cambiará para adaptarse a los intervalos de tiempo de la pulsación.	
Feedback	
0–100	Ajusta el volumen que se devuelve a la entrada. Cuanto mayores sean los valores de los ajustes, más repeticiones de retardo se producirán.
Hi-Cut (High Cut Filter)	
700Hz–11kHz, Flat	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta altos empezará a tener efecto. Si selecciona “Flat”, el filtro corta altos no tendrá ningún efecto.
EffectLev (Effect Level)	
0–120	Ajusta el volumen del sonido de retardo.
DirectLev (Direct Level)	
0–100	Ajusta el volumen del sonido directo.

DELAY

Este efecto añade un sonido retardado al sonido directo, añadiendo más cuerpo al sonido o creando efectos especiales.

Parámetro/Intervalo	Explicación
DELAY ON/OFF	
Off, On	Activa/desactiva el efecto DELAY. Si pulsa [DELAY] se activará y se desactivará.
Type	
Selecciona el tipo de retardo.	
MEMO <ul style="list-style-type: none"> Si cambia los patches con el Type ajustado en Dual-S, Dual-P o Dual-L/R y luego empieza la reproducción inmediatamente después de cambiar los patches, es posible que no pueda conseguir el efecto deseado en la primera parte de la interpretación. El efecto estéreo se cancela si se conecta un efecto monoaural o un amplificador COSM después de un efecto de retardo estéreo.* 	
Single	Es un retardo monoaural simple.
Pan	<p>Este retardo es específico para una salida estéreo. Permite obtener el efecto de retardo en la pulsación que divide el tiempo de retardo, y luego lo envía a los canales L y R.</p> 
Stereo	El sonido directo se envía desde el canal izquierdo, y el sonido del efecto se envía desde el canal derecho.
Dual-S (Dual Series)	<p>Se trata de un retardo que consta de dos retardos diferentes conectados en serie. Cada tiempo de retardo se puede ajustar en un intervalo de 1 a 1700 ms.</p> 
Dual-P (Dual Parallel)	<p>Se trata de un retardo que consta de dos retardos conectados en paralelo. Cada tiempo de retardo se puede ajustar en un intervalo de 1 a 1700 ms.</p> 
Dual-L/R	<p>Se trata de un retardo con ajustes individuales disponibles para los canales izquierdo y derecho. Delay 1 va al canal izquierdo y Delay 2 al derecho.</p> 
Reverse	Produce un efecto en que el sonido se reproduce a la inversa.
Analog	Ofrece un sonido suave de retardo analógico. El tiempo de retardo puede ajustarse en un intervalo de 1 a 3400 mseg.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Tape	Este ajuste ofrece el típico sonido vacilante del eco de la cinta. El tiempo de retardo puede ajustarse en un intervalo de 1 a 3400 mseg.
Warp	<p>Controla simultáneamente el nivel de feedback del sonido de retardo y el volumen para crear un retardo absolutamente increíble.</p> 
Modulate	Este retardo añade un agradable efecto vacilante al sonido.

Parámetros habituales de DELAY

Parámetro/Intervalo	Explicación
Dly Time (Delay Time)	
1ms-3400ms, BPM ♪ -BPM ♪	Determina el tiempo de retardo.
<p>Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del "Master BPM" (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tiempo de la canción.</p> <p>* Si a causa del tiempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.</p> <p>* Si pulsa [CATEGORY/ENTER], el tiempo de retardo cambiará para adaptarse a los intervalos de tiempo de la pulsación.</p>	
Feedback	
0-100	<p>Ajusta la cantidad de sonido de retardo que se devuelve a la entrada. Un valor más alto aumentará el número de las repeticiones del retardo.</p> <p>TERM</p> <p>Feedback significa devolver una señal de retardo a la entrada.</p>
High Cut (High Cut Filter)	
700Hz-11kHz, Flat	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta altos empezará a tener efecto. Si selecciona "Flat", el filtro corta altos no tendrá ningún efecto.
EffectLev (Effect Level)	
0-120	Ajusta el volumen del sonido de retardo.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

Pan

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Tap Time	
0-100%	Ajusta el tiempo de retardo del retardo del canal izquierdo. Este ajuste define el tiempo de retardo del canal L relativo al tiempo de retardo del canal R (considerado como 100%).

Dual-S, Dual-P, Dual-L/R

Parámetro/ Intervalo	Explicación
D1:Time (Delay 1 Time) D2:Time (Delay 2 Time)	
1ms-1700ms, BPM ♪ -BPM ♫	Determina el tiempo de retardo.
<p>Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del "Master BPM" (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.</p> <p>Si ajusta a BPM, pulse [CATEGORY/ENTER] para visualizar la pantalla MASTER BPM.</p> <p>Si no se realiza ninguna operación dentro de un periodo de tiempo determinado, se vuelve a la pantalla Delay.</p> <p>* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.</p> <p>* Después de ajustar D1:Time o D2:Time a un valor comprendido entre 1 ms y 1.700 ms, puede pulsar [CATEGORY/ENTER] para establecer el valor para D1:Time o D2:Time entre 1 ms y 1.700 ms según el intervalo con que pulse el botón.</p> <p>Si selecciona Dual-S o Dual-P en Type, D1:Time no cambia.</p>	
D1:Fbk (Delay 1 Feedback) D2:Fbk (Delay 2 Feedback)	
0-100	Ajusta la cantidad de feedback de Delay 1 (o Delay 2). Un valor más alto aumentará el número de las repeticiones del retardo.
D1:HiCut (Delay 1 High Cut Filter) D2:HiCut (Delay 2 High Cut Filter)	
700Hz-11kHz, Flat	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta altos empezará a tener efecto. Si selecciona "Flat", el filtro corta altos no tendrá ningún efecto.
D1:Level (Delay 1 Level) D2:Level (Delay 2 Level)	
0-120	Ajusta el volumen de Delay1 (o Delay 2).

Warp




Parámetro/ Intervalo	Explicación
Warp Sw	
Off, On	Activa y desactiva el efecto WARP. MEMO Este parámetro está asignado al jack CTL1, CTL2 o CTL 3/4.
Rise Time	
0-100	Ajusta la rapidez con que aumenta el sonido de retardo modificado.
F.B.Depth (Feedback Depth)	
0-100	Ajusta el nivel de feedback del sonido de retardo modificado.
Level Dep (Level Depth)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido de retardo modificado.

Modulate

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Mod.Rate (Modulate Rate)	
0-100	Ajusta el índice de modulación del sonido de retardo.
Mod.Depth (Modulate Depth)	
0-100	Ajusta la profundidad de modulación del sonido de retardo.

CHORUS

En este efecto, se añade un tono ligeramente desafinado al sonido original para añadir profundidad y amplitud.

Parámetro/Intervalo	Explicación
CHORUS ON/OFF	
Off, On	Activa y desactiva el efecto CHORUS. Al pulsar [CHORUS] se activa y desactiva.
Mode	
Selección para el modo chorus.	
Mono	Este efecto de chorus emite el mismo sonido tanto desde el canal L como desde el canal R.
Stereo1	Es un efecto de chorus estéreo que añade sonidos de chorus distintos al canal L y al canal R.
Stereo2	Este chorus estéreo utiliza síntesis espacial, con la salida del sonido directo en el canal L y la salida del sonido de efecto en el canal R.
Rate	
0–100, BPM  –BPM 	Ajusta la frecuencia del efecto chorus.
Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del “Master BPM” (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.	
* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.	
Depth	
0–100	Ajusta la profundidad del efecto chorus.  Para utilizarlo como efecto doubling, ajuste el valor a 0.
Pre Delay	
0.0ms–40.0ms	Ajusta el tiempo necesario para que el sonido del efecto se emita después de emitirse el sonido directo. Si ajusta un tiempo de Pre Delay más largo, podrá obtener un efecto que suene más parecido al sonido que se está reproduciendo al mismo tiempo (efecto doubling).
Low Cut (Low Cut Filter)	
Flat, 55Hz–800Hz	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta bajos empezará a tener efecto. Si selecciona “Flat”, el filtro corta bajos no tendrá ningún efecto.
High Cut (High Cut Filter)	
700Hz–11kHz, Flat	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta altos empezará a tener efecto. Si selecciona “Flat”, el filtro corta altos no tendrá ningún efecto.
EffectLev (Effect Level)	
0–100	Ajusta el volumen del sonido del efecto.

REVERB

Este efecto añade reverberación al sonido.

Parámetro/Intervalo	Explicación
REVERB ON/OFF	
Off, On	Activa y desactiva el efecto REVERB. Al pulsar [REVERB] se activa y desactiva.
Type	
Selecciona el tipo de reverberación. Se ofrecen varias simulaciones de espacios.	
Ambience	Simula un micrófono de ambiente (off-mic, colocado a una cierta distancia de la fuente de sonido) utilizado en la grabación y en otras aplicaciones. En vez de realzar la reverberación, se utiliza para crear una sensación de amplitud y profundidad.
Room	Simula la reverberación de una habitación pequeña. Ofrece unas reverberaciones cálidas.
Hall 1	Simula la reverberación de una sala de conciertos. Ofrece unas reverberaciones claras y espaciales.
Hall 2	Simula la reverberación de una sala de conciertos. Ofrece unas reverberaciones suaves.
Plate	Simula una reverberación de placa (una unidad de reverberación que utiliza la vibración de una placa metálica). Ofrece un sonido metálico con una gama alta inconfundible.
Spring	Simula el sonido de una reverberación de muelles integrada en un amplificador de guitarra.
Modulate	Esta reverberación añade el sonido vacilante típico de las salas de conciertos, ofreciendo un sonido de reverberación extremadamente agradable.
Rev Time (Reverb Time)	
0.1s–10.0s	Ajusta la duración (tiempo) de la reverberación.
Pre Delay	
0ms–500ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el sonido de reverberación.
Low Cut (Low Cut Filter)	
Flat, 55Hz–800Hz	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta bajos empezará a tener efecto. Si selecciona “Flat”, el filtro corta bajos no tendrá ningún efecto.
High Cut (High Cut Filter)	
700Hz–11kHz, Flat	Ajusta la frecuencia en la que el filtro corta altos empezará a tener efecto. Si selecciona “Flat”, el filtro corta altos no tendrá ningún efecto.
Density	
0–10	Ajusta la densidad del sonido de reverberación.
EffectLev (Effect Level)	

Capítulo 8 Guía de parámetros

Parámetro/ Intervalo	Explicación
0-100	Ajusta el volumen del sonido de reverberación.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.
Sprg.Sens (Spring Sensitivity)	
0-100	Ajusta la sensibilidad del efecto de muelles. Si el valor es más alto, el efecto se obtiene incluso con un punteado más flojo.

*1 Ajuste disponible con Type ajustado a Spring.



MASTER

Estos ajustes se aplican al sonido global.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Patch Level	
0-200	Ajusta el volumen del patch.
Master Low (Master Low EQ Gain)	
-12-+12dB	Ajusta el tono de la gama de baja frecuencia.
Master Mid f (Master Middle EQ Frequency)	
20Hz-10.0kHz	Especifica el centro de la gama de frecuencias que se ajustará con "Master Mid G".
Master Mid Q (Master Middle EQ Q)	
0.5-16	Ajusta la anchura del área afectada por el EQ centrada en Master Mid f. Cuanto más altos sean los valores, más se reducirá el área.
Master Mid G (Master Middle EQ Gain)	
-12-+12dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia media.
Master High (Master High EQ Gain)	
-12-+12dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia alta.

MASTER BPM/KEY

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Master BPM	
40-250	Ajusta el valor BPM para cada patch.
* BPM (tiempos por minuto) indica el número de tiempos de una negra que se producen cada minuto.	
* Si ha conectado un dispositivo MIDI externo, el Master BPM se sincroniza con el tempo del dispositivo MIDI externo, y es imposible ajustar Master BPM. Para activar el ajuste del Master BPM, ajuste "Sync Clock" (p. 139) a Internal.	
Master Key	
C (Am)-B (G#m)	Esto ajusta el tono para FX HARMONIST y FX AUTO RIFF.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
El ajuste de tono corresponde con el tono de la canción (#, b), de la forma siguiente.	
<p>Mayor C F B^b E^b A^b D^b</p>  <p>Menor Am Dm Gm Cm Fm B^bm</p> <p>Mayor G D A E B F[#]</p>  <p>Menor Em Bm F[#]m C[#]m G[#]m D[#]m</p>	

PEDAL FX

SW&PDL FUNCTION

cf.

"Ajustar las funciones CTL/EXP individualmente en cada patch (Pedal FX)" (p. 48)

Parámetro/ Intervalo	Explicación
CTL1 Func (CTL1 Pedal Function)/ CTL2 Func (CTL2 Pedal Function)/ EXPswFunc (EXP Pedal Switch Function)	
Off	La función no se asigna a los pedales.
Ch. A/B	Cambia entre el canal de preamplificador A y B.
OD Solo	Activa y desactiva OD/DS SOLO.
Solo	Activa y desactiva Preamp SOLO.
A&B Solo	Activa y desactiva preamp SOLO, para los canales A y B. Si uno de los dos canales está desactivado, se activarán los dos.
Comp	Activa y desactiva COMP.
OD/DS	Activa y desactiva OD/DS.
Preamp	Activa y desactiva PREAMP/SPEAKER.
EQ	Activa y desactiva el EQ.
FX-1	Activa y desactiva FX-1.
FX-2	Activa y desactiva FX-2.
Delay	Activa y desactiva DELAY.
Chorus	Activa y desactiva CHORUS.
Reverb	Activa y desactiva REVERB.
Pedal FX	Activa y desactiva Pedal FX.
Send/Return	Activa y desactiva SEND/RETURN.
Amp Ctl	Activa y desactiva Amp Control.
Tuner	Activa y desactiva TUNER/BYPASS.
Manual	Activa y desactiva el MODO MANUAL.
PL	Activa y desactiva PHRASE LOOP.
PL Rec/Play	Graba/reproduce la frase.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
PL Clear	Borra la frase.
PL Mute/Ply	Silencia la reproducción de la frase.
BPM Tap	Se utiliza para pulsar la entrada del Master BPM.
Delay Tap	Se utiliza para pulsar la entrada del tiempo de retardo.
MIDI Start	Controla el inicio/detención de los dispositivos MIDI externos (como secuenciadores).
MMC Play	Controla la reproducción/detención de los dispositivos MIDI externos (como grabadores de disco duro).
Lev+10	Incrementa el nivel de volumen del patch en 10 unidades.
Lev+20	Incrementa el nivel de volumen del patch en 20 unidades.
Lev-10	Disminuye el nivel de volumen del patch en 10 unidades.
Lev-20	Disminuye el nivel de volumen del patch en 20 unidades.
Num Inc	Cambia al siguiente número de patch más alto en el mismo banco que el patch seleccionado actualmente.
Num Dec	Cambia al siguiente número de patch más bajo en el mismo banco que el patch seleccionado actualmente.
Bank Inc	Cambia al siguiente número de banco más alto.
Bank Dec	Cambia al siguiente número de banco más bajo.
LED Moment *1	El indicador del pedal se ilumina mientras presiona el pedal, y se apaga al soltarlo.
LED Toggle *1	El indicador del pedal se ilumina y se apaga alternativamente cada vez que presiona el pedal.
PEDAL FX ON/OFF	
OFF, ON	Cambia el estado de la función asignada a EXP1.
EXP1 Func (EXP Pedal Function)	
Off	La función no se asigna al controlador.
Foot Volume	Controla Foot Volume
Pedal Bend	Controla Pedal Bend.
WAH	Controla WAH.
PB/FV	Controla Pedal Bend o Foot Volume.
WAH/FV	Controla WAH o Foot Volume.

*1 Este valor de ajuste se activa en CTL1 Func y CTL2 Func.

WAH

Puede controlar el efecto wah a tiempo real ajustando el pedal EXP o el pedal de expresión conectado al jack EXP PEDAL 2.

cf.

“Ajustar las funciones CTL/EXP individualmente en cada patch (Pedal FX)”
(p. 48)

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Type	
Selecciona el tipo de wah.	
CRY WAH	Esto modela el sonido del popular pedal wah CRY BABY de los 70.
VO WAH	Esto modela el sonido de la VOX V846.
Fat WAH	Esto es un sonido wah con un sonido grueso.
Light WAH	Este wah dispone de un refinado y suave sonido.
7String WAH	Este wah ampliado dispone de un intervalo variable compatible con guitarras de siete cuerdas y barítonas.
Reso WAH	Este efecto completamente original ofrece mejoras en las resonancias características producidas por filtros de sintetizador analógico.
Custom	Custom wah Puede personalizarlo de la forma deseada para que coincida con el sonido pensado.
PdI Pos. (Pedal Position)	
0-100	Esto ajusta la posición del pedal wah. MEMO Este parámetro se utiliza después de asignarlo a un pedal EXP o controlador similar.
Pedal Min (Pedal Minimum)	
0-100	Selecciona el tono producido al presionar el talón del pedal EXP.
Pedal Max (Pedal Maximum)	
0-100	Selecciona el tono producido al presionar la puntera del pedal EXP.
EffectLev (Effect Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido wah.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Custom	
MEMO Ajuste disponible cuando Type está ajustado a Custom.	
Type	
Selecciona el sonido básico cuando el parámetro TYPE está ajustado a Custom.	
CRY WAH	Esto modela el sonido del popular pedal wah CRY BABY de los 70.
VO WAH	Esto modela el sonido de la VOX V846.
Fat WAH	Esto es un sonido wah con un sonido grueso.
Light WAH	Este wah dispone de un refinado y suave sonido.
7String WAH	Este wah ampliado dispone de un intervalo variable compatible con guitarras de siete cuerdas y baritonas.
Q	
0-10	Ajusta la cantidad del característico efecto que se aplica al tono wah.
Range Low	
0-10	Selecciona el tono producido cuando el pedal está hacia atrás.
Range High	
0-10	Selecciona el tono producido cuando el pedal está hacia delante.
PRESENCE	
0-10	Ajusta la calidad del tono del efecto wah.

Pedal Bend/PB

Le permite utilizar el pedal para conseguir un efecto pitch bend.

MEMO

A causa de la necesidad de analizar el tono, los acordes (dos o más sonidos reproducidos simultáneamente) no se pueden reproducir.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Pitch Min (Pitch Minimum)	
-24-+24	Esto ajusta el tono en el punto en el que EXP Pedal está totalmente levantado.
Pitch Max (Pitch Maximum)	
-24-+24	Esto ajusta el tono en el punto en el que EXP Pedal está totalmente presionado.
PdI Pos. (Pedal Position)	
0-100	Ajusta la posición del pedal para pedal bend. MEMO Este parámetro se utiliza después de asignarlo a un pedal EXP o controlador similar.
EffectLev (Effect Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido de pitch bend.
DirectLev (Direct Level)	
0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

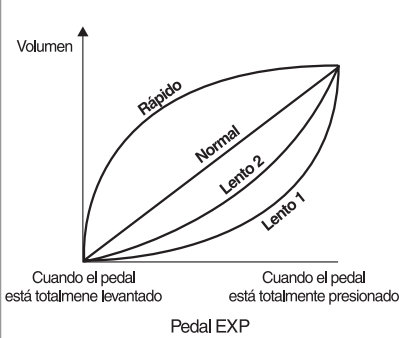
FootVolume/FV

Es un efecto de control de volumen.

Normalmente, se controla con un pedal EXP o con el pedal de expresión conectado al jack EXP PEDAL 2.

cf.

“Ajustar las funciones CTL/EXP individualmente en cada patch (Pedal FX)”
(p. 48)

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Vol. Curve (Volume Curve)	
Puede seleccionar cómo cambia el volumen real relativo a la cantidad en que se pulsa el pedal.	
Slow 1, Slow 2, Normal, Fast	
Vol. Min (Volume Minimum)	
0-100	Ajusta el volumen cuando se presiona el talón del pedal EXP.
Vol. Max (Volume Maximum)	
0-100	Selecciona el volumen cuando se presiona la puntera del pedal EXP.
Level	
0-100	Ajusta el volumen.

NOTA

Es posible que no pueda obtener adecuadamente el efecto del volumen de pedal si “FEEDBACKER” (p. 113) está conectado en un punto posterior a FV en la cadena de efectos (p. 38).

Parámetros que puede ajustar con PDL:CTL/EXP

Los nombres de los parámetros visualizados en la ventana de iconos (o en la pantalla Play 4 (p. 24)) se abrevian. Para más información sobre los nombres de los parámetros visualizados en la ventana de lista, consulte el diagrama a continuación.




Ventana de lista	Ventana de iconos (en la pantalla Play 4)
Off	Off
Ch. A/B	A/B
OD Solo	ODSolo
Solo	Solo
A&B Solo	ABSolo
Comp	Comp
OD/DS	OD/DS
Preamp	Preamp
EQ	EQ
FX-1	FX-1
FX-2	FX-2
Delay	Delay
Chorus	Chorus
Reverb	Reverb
Pedal FX	Pdl FX
Send/Return	S/R
Amp Ctl	AmpCtl
Tuner	Tuner
Manual	Manual
PL	PL
PL Rec/Play	PL R/P
PL Clear	PL Clr
PL Mute/Ply	PL M/P
BPM Tap	BPM Tp
Delay Tap	Dly Tp
MIDI Start	MIDI
MMC Play	MMC
Lev+10	Lev+10
Lev+20	Lev+20
Lev-10	Lev-10
Lev-20	Lev-20
Num Inc	NumInc
Num Dec	NumDec
Bank Inc	BnkInc
Bank Dec	BnkDec
LED Moment	LED Mo
LED Toggle	LED Tg

ASSIGN 1-8

Puede asignar funciones con total libertad a los controladores del GT-10.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
ASSIGN 1-8 ON/OFF	
Off, On	Activa/desactiva ASSIGN1-8. Si pulsa [MASTER/PEDAL FX] se activará y se desactivará.
Target	
Selecciona el parámetro que desea cambiar. Consulte la sección "PARÁMETRO TARGET" (p. 127).	
Min (Minimum)	
Ajusta el valor mínimo para el intervalo en que puede cambiar el parámetro. El valor difiere dependiendo de los parámetros asignados para TARGET PARAMETER.	
Max (Maximum)	
Ajusta el valor máximo para el intervalo en que puede cambiar el parámetro. El valor difiere dependiendo de los parámetros asignados para TARGET PARAMETER.	
Source	
Selecciona el controlador al que está asignada la función.	
EXP1 PEDAL	Pedal EXP (esta unidad)
CTL1 PEDAL	Pedal CTL 1 (esta unidad)
CTL2 PEDAL	Pedal CTL 2 (esta unidad)
EXP PEDAL SW	Pedalera EXP (esta unidad)
EXP2 PEDAL	Pedal de expresión conectado al jack EXP PEDAL 2/SUB CTL 3,4.
CTL3 PEDAL	conmutador de pedal conectado al jack EXP PEDAL 2/SUB CTL 3,4 (punta del jack).
CTL4 PEDAL	Pedal de expresión conectado al jack EXP PEDAL 2/SUB CTL 3,4 (anillo del jack)
INTERNAL PDL	Consulte la sección "Activar el pedal de expresión virtual con las operaciones de inicio (Internal Pedal System)" (p. 54).
WAVE PEDAL	Consulte la sección "Activar el pedal de expresión virtual con las operaciones de inicio (Internal Pedal System)" (p. 54).
INPUT LEVEL	Controla el nivel de la señal del jack INPUT. Ajusta la sensibilidad en respuesta al nivel con Assign INPUT SENS.
CC#1-#31, CC#64-#95	Mensajes Control Change de un dispositivo MIDI externo (1-31, 64-95)
Src Mode (Source Mode)	
Determina si el pedal de control funcionará como conmutador type momentáneo (como el FS-5U opcional).	
Moment	El estado normal es Off (valor mínimo), con el conmutador On (valor máximo) sólo mientras se pulsa el conmutador de pedal.
Toggle	El ajuste se activa (valor máximo) o se desactiva (valor mínimo) con cada pulsación del conmutador de pedal.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
ActRngLo (Active Range Low) ActRngHi (Active Range High)	
ActRngLo: 0-126 ActRngHi: 1-127	Puede ajustar el intervalo controlable para los parámetros de destino dentro del rango operativo de la fuente. Los parámetros de destino se controlan dentro del intervalo ajustado con ActRngLo y ActRngHi. Normalmente, debería ajustar ActRngLo a 0 y ActRngHi a 127.
Int Trig (Internal Pedal Trigger)	
Ajusta el disparador que activa el pedal interno. *1	
Patch Change	Se activa al seleccionar un patch.
EXP1 PDL-Low	Se acciona cuando el pedal EXP se utiliza al mínimo.
EXP1 PDL-Mid	Se activa al presionar el pedal EXP y pasar un valor intermedio.
EXP1PDL-High	Se acciona cuando el pedal EXP se utiliza al máximo.
CTL1 PEDAL, CTL2 PEDAL	Se activa cuando se presionan el pedal CTL 1 o 2 en el GT-10.
EXP PEDAL SW	Se acciona al activar el conmutador de pedal EXP en el GT-10.
EXP2 PEDAL	Se activa al presionar el pedal de expresión conectado al jack EXP PEDAL 2/CTL 3,4.
CTL3 PEDAL	Se activa al presionar el conmutador de pedal (punta del jack) conectado al jack EXP PEDAL 2/CTL 3,4.
CTL4 PEDAL	Se activa al presionar el conmutador de pedal (anillo del jack) conectado al jack EXP PEDAL 2/CTL 3,4.
CC#1-#31, CC#64-#95	Se activa cuando el valor de los mensajes Control Change (CC#01-31, 64-95) de un dispositivo MIDI externo excede el valor medio.
Int Time (Internal Pedal Time)	
0-100	Esto controla el tiempo necesario para que el pedal EXP en cuestión se mueva desde la posición de retorno (levantado) a la posición presionada (bajada). *1
IntCurve (Internal Pedal Curve)	
Selecciona uno de los tres tipos que determina cómo cambia el pedal de expresión en cuestión. *1	
Lineal	Incremento lento
Incremento rápido	
WaveRate (Wave Pedal Rate)	
0-100, BPM ♪ -BPM ♪	Determina el tiempo invertido para un ciclo del pedal EXP en cuestión. *2

Parámetro/ Intervalo	Explicación
	Si lo ajusta a BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor del "Master BPM" (p. 122) especificado para cada patch. Esto permite conseguir más fácilmente los ajustes de sonido de efecto que coinciden con el tempo de la canción.
	* Si a causa del tempo, el tiempo es superior que el intervalo de los ajustes permitidos, se sincroniza con un periodo de 1/2 o 1/4 del mismo tiempo.
Waveform (Wave Pedal Form)	
Selecciona uno de los tres tipos que determina cómo se debe cambiar el Pedal EXP en cuestión. *2	
<div> <div>SIERRA</div>  </div> <div> <div>TRIÁNGULO</div>  </div> <div> <div>SINUSOIDAL</div>  </div>	
INPUT SENS	
0-100	Ajusta la sensibilidad de entrada cuando se selecciona NIVEL DE ENTRADA como fuente.

*1 Los parámetros Int Trig, Int Time, e IntCurve se activan cuando el parámetro SOURCE se ajusta a INTERNAL PDL.

*2 Los parámetros WaveRate y Waveform se activan cuando el parámetro Source se ajusta a WAVE PEDAL.

PARÁMETRO TARGET

COMP (Compressor)

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
On/Off	
Type	
Sustain	
Attack	
Threshold	
Release	
Tone	
Level	

OD/DS (Overdrive/Distortion)

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
On/Off	
Type	
Drive	
Bottom	
Tone	
Solo Sw	(Solo Switch)
Solo Level	
Effect Level	
Direct Level	

PREAMP

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
On/Off	
Ch. Mode	(Channel Mode)
Ch. Select	(Channel Select)
Ch. Dly Time	(Channel Delay Time)
Dynamic Sens	(Dynamic Sensitivity)
A/B: Type	
A/B: Gain	
A/B: Bass	
A/B: Middle	
A/B: Treble	
A/B: Presence	
A/B: Level	
A/B: Bright	
A/B: Gain Sw	(Gain Switch)
A/B: Solo Sw	(Solo Switch)
A/B: Solo Level	
A/B: Speaker Type	
A/B: Mic Type	(Microphone Type)
A/B: Mic Distance	(Microphone Distance)
A/B: Mic Position	(Microphone Position)
A/B: Mic Level	(Microphone Level)

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
A/B:	Direct Level

EQ (Equalizer)

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
On/Off	
Low Cut	
Low Gain	
Low-Mid Freq	(Low-Middle Frequency)
Low-Mid Q	(Low-Middle Q)
Low-Mid Gain	(Low-Middle Gain)
High-Mid Freq	(High-Middle Frequency)
High-Mid Q	(High-Middle)
High-Mid Gain	(High-Middle Gain)
High Gain	
High Cut	
Level	

FX1, FX2: (Effects)

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
On/Off	
Select	
TW: (T.WAH)	Mode
	Polarity
	Sens (Sensitivity)
	Frequency
	Peak
	Effect Level
	Direct Level
AW: (AUTO WAH)	Mode
	Frequency
	Peak
	Rate
	Depth
	Effect Level
	Direct Level
SWH: (SUB WAH)	Type
	Pdl Position (Pedal Position)
	Pdl Min (Pedal Minimum)
	Pdl Max (Pedal Maximum)
	Effect Level
	Direct Level
ACS: (ADV COMP)	Type
	Sustain
	Attack
	Tone
	Level

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
LM: (LIMITER)	Type
	Attack
	Threshold
	Ratio
	Release
	Level
GEQ: (GRAPHIC EQ)	31Hz
	62Hz
	125Hz
	250Hz
	500Hz
	1kHz
	2kHz
	4kHz
	8kHz
	16kHz
	Level
PEQ: (PARAMETRIC EQ)	Low Cut
	Low Gain
	Low-Mid Freq (Low-Middle Frequency)
	Low-Mid Q (Low-Middle Q)
	Low-Mid Gain (Low-Middle Gain)
	Hi-Mid Freq (High-Middle Frequency)
	Hi-Mid Q (High-Middle Q)
	Hi-Mid Gain (High-Middle Gain)
	High Gain
	High Cut
	Level
TM: (TONE MODIFY)	Type
	Low
	High
	Resonance
GS: (GUITAR SIM)	Level
	Type
	Low
	High
	Body
SG: (SLOW GEAR)	Level
	Sens (Sensitivity)
DF: (DEPRETTER)	RiseTime
	Tone
	Sens (Sensitivity)
	Attack
	Depth
	Resonance
	Effect Level
	Direct Level

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
WSY: (WAVE SYNTH)	Wave
	Cutoff
	Resonance
	Filter Sens (Filter Sensitivity)
	Filter Decay
	Filter Depth
	Synth Level
	Direct Level
GSY: (GUITAR SYNTH)	Sens (Sensitivity)
	Wave
	Cromáticos
	Octave Shift
	PWM Rate (Pulse Width Modulation Rate)
	PWM Depth (Pulse Width Modulation Depth)
	Cutoff
	Resonance
	Filter Sens (Filter Sensitivity)
	Filter Decay
	Filter Depth
	Attack
	Release
	Velocity
	Hold
	Synth Level
	Direct Level
STR: (SITAR SIM)	Tone
	Sens (Sensitivity)
	Depth
	Resonance
	Buzz
	Effect Level
OC: (OCTAVE)	Intervalo
	Octave Level
	Direct Level
PS: (PITCH SHIFTER)	Voice
	PS1/2 Mode
	PS1/2 Pitch
	PS1/2 Fine
	PS1/2 Pre Dly (PS1/2 Pre Delay)
	PS1 Feedback
	PS1/2 Level
	Direct Level
HR: (HARMONIST)	Voice
	HR1/2 Harmony
	HR1/2 Pre Dly (HR1/2 Pre Delay)
	HR1 Feedback
	HR1/2 Level
	Direct Level

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
AR: (AUTO RIFF)	Phrase
	Loop
	Tempo
	Sens (Sensitivity)
	Attack
	Hold
	Effect Level
	Direct Level
SH: (SOUND HOLD)	Hold
	RiseTime
	Effect Level
AC: (AC.PROCESSOR)	Type
	Bass
	Middle
	Middle Freq (Middle Frequency)
	Treble
	Presence
	Level
FB: (FEEDBACKER)	Mode
	Rise Time
	Rise T (▲) (Rise Time (▲))
	F.B. Level (Feedback Level)
	F.B. Lv (▲) (Feedback Level (▲))
	Vibrato Rate
AFB: (ANIT-FEEDBACK)	VibratoDepth
	Frequency 1
	Depth 1
	Frequency 2
	Depth 2
PH: (PHASER)	Frequency 3
	Depth 3
	Type
	Rate
	Depth
	Manual
	Resonance
	StepRate
FL: (FLANGER)	Effect Level
	Direct Level
	Rate
	Depth
	Manual
	Resonance
	Separation
	Low Cut
	Effect Level
	Direct Level

Capítulo 8 Guía de parámetros

Parámetro visualizado		(Nombre verdadero)
TR: (TREMOLLO)	Wave Shape	
	Rate	
	Depth	
RT: (ROTARY)	Speed Select	
	Rate Slow	
	Rate Fast	
	Rise Time	
	Fall Time	
	Depth	
UV: (UNI-V)	Rate	
	Depth	
	Level	
PAN:	Type	
	Position	
	Wave Shape	
	Rate	
	Depth	
SL: (SLICER)	Pattern	
	Rate	
	Trigger Sens	(Trigger Sensitivity)
VB: (VIBRATO)	Rate	
	Depth	
	Trigger	
	RiseTime	
RM: (RING MOD.)	Mode	
	Frequency	
	Effect Level	
	Direct Level	
HU: (HUMANIZER)	Mode	
	Vowel 1	
	Vowel 2	
	Sens	(Sensitivity)
	Rate	
	Depth	
	Manual	
	Level	
2CE: (2x2 CHORUS)	Crossover f	(Crossover Frequency)
	Low Rate	
	Low Depth	
	Low Pre-Dly	(Low Pre Delay)
	Low Level	
	High Rate	
	High Depth	
	High Pre-Dly	(High Pre Delay)
	High Level	

Parámetro visualizado		(Nombre verdadero)
SDD: (SUB DELAY)	Delay Time	
	Feedback	
	High Cut	
	Effect Level	
	Direct Level	

DELAY

Parámetro visualizado		(Nombre verdadero)
On/Off		
Type		
Delay Time		
Tap Time		
Feedback		
High Cut		
D1/2:	Time	
D1/2:	Feedback	
D1/2:	High Cut	
D1/2:	Level	
Warp Sw		(Warp Switch)
WarpRiseTime		
WarpFB Depth		(Warp Feedback Depth)
WarpLevDepth		(Warp Level Depth)
Modul. Rate		(Modulation Rate)
Modul. Depth		(Modulation Depth)
Effect Level		
Direct Level		

CHORUS

Parámetro visualizado		(Nombre verdadero)
On/Off		
Mode		
Rate		
Depth		
Pre Delay		
Low Cut		
High Cut		
Effect Level		

REVERB

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
On/Off	
Type	
Reverb Time	
Pre Delay	
Low Cut	
High Cut	
Density	
Effect Level	
Direct Level	
Spring Sens	(Spring Sensitivity)

MASTER

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
Patch Level	
Master Low	
Master Mid f	(Master Middle Frequency)
Master Mid Q	(Master Middle Q)
Master Mid G	(Master Middle Gain)
Master High	

BPM/KEY

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
Master BPM	
Master Key	

AMP CTL (AMP Control)

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
Amp Ctl Sw	(Amp Control Switch)

PEDAL

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
On/Off	
WAH	Type
	Pdl Position (Pedal Position)
	Pedal Min (Pedal Minimum)
	Pedal Max (Pedal Maximum)
	Effect Level
	Direct Level
PB	Pitch Min (Pitch Minimum)
	Pitch Max (Pitch Maximum)
	Pdl Position (Pedal Position)
	Effect Level
	Direct Level
FV	Volume Curve
	Volume Min (Volume Minimum)
	Volume Max (Volume Maximum)
	Level

SEND/RTN (Send/Return)

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
On/Off	
Mode	
Nivel de envío	
Return Level	

NS1, NS2 (Noise Suppressor)


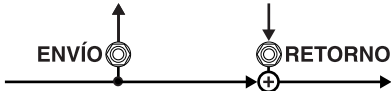

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
On/Off	
Threshold	
Release	
Detect	

(Others)

Parámetro visualizado	(Nombre verdadero)
Tuner Sw	(Tuner Switch)
Manual ModeSw	(Manual Mode Switch)
PH LOOP	On/Off
	Rec/Play
	Clear
	Mute/Play
TAP	BPM Tap
	Delay Tap
MIDI	Start/Stop
	MMCPlay/Stop
PATCH	Level Inc.10 (Patch Level Increment 10)
	Level Inc.20 (Patch Level Increment 20)
	Level Dec.10 (Patch Level Decrement 10)
	Level Dec.20 (Patch Level Decrement 20)
	Number Inc. (Patch Number Increment)
	Number Dec. (Patch Number Decrement)
	Bank Inc. (Patch Bank Increment)
	Bank Dec. (Patch Bank Decrement)

SEND/RETURN

Le permite conectar un dispositivo de efectos externo a los jacks SEND y RETURN y utilizarlo como parte de los efectos del GT-10.

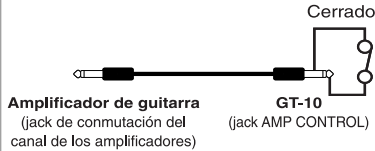
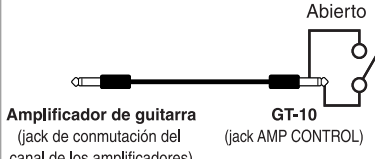
Parámetro/Intervalo	Explicación
SEND/RETURN ON/OFF	
Off, On	Activa y desactiva SEND/RETURN. Si pulsa [MASTER/PEDAL FX] se activará y desactivará.
Mode	
Cambia el modo SEND/RETURN.	
Normal	Envía la entrada a SEND/RETURN al jack SEND y la entrada del jack RETURN al circuito posterior SEND/RETURN. Utilícelo cuando desea conectar un dispositivo de efectos externo en la cadena de efectos del GT-10. 
Direct Mix	Envía la entrada a SEND/RETURN al jack SEND, mezcla la entrada del jack RETURN con la entrada SEND/RETURN (el sonido directo), y después lo envía al circuito posterior SEND/RETURN. Utilícelo cuando desee mezclar los efectos de sonido del GT que tiene aplicado el dispositivo de efectos externo. 
Branch Out	Envía la entrada a SEND/RETURN al jack SEND. Se descarta la entrada del jack RETURN. Por ejemplo, al utilizarlo con la reverberación y retardo del GT-10 inmediatamente antes de SEND/RETURN le permite utilizar el jack SEND como salida directa. 
Send Lv	
0-200	Ajusta el volumen de de la salida del dispositivo de efectos externo.
Return Lv	
0-200	Ajusta el volumen de de la entrada del dispositivo de efectos externo.

AMP CONTROL

Al conectar el jack de conmutador del canal del amplificador de guitarra al jack AMP CONTROL del GT-10, podrá utilizar Amp Control para cambiar el canal del amplificador.

La combinación del GT-10 y de los canales del amplificador le permite obtener una variedad aún más amplia de sonidos de distorsión.

Puesto que el ajuste de Amp Control se gestiona como uno de los parámetros de efectos guardados en cada patch individual, le permite cambiar los canales del amplificador de guitarra con cada patch.

Parámetro/Intervalo	Explicación
Amp Control	
Off	 Amplificador de guitarra (jack de conmutación del canal de los amplificadores) GT-10 (jack AMP CONTROL)
On	 Amplificador de guitarra (jack de conmutación del canal de los amplificadores) GT-10 (jack AMP CONTROL)

* Para determinar cómo se cambian los canales del amplificador cuando se abre y se cortocircuita, consulte el Manual del Usuario del amplificador, o confirme los sonidos utilizando el amplificador.

* Tenga en cuenta que dependiendo del circuito del jack de conmutador del canal utilizado en el amplificador de guitarra, puede que la función Amp Control no sea operativo.

MEMO

- Con Amp Control, no sólo puede cambiar canales del amplificador, sino también puede utilizarlo para activar y desactivar los efectos del amplificador, como un controlador de pedal.
- También puede cambiar este parámetro utilizando [MASTER/PEDAL FX] en la pantalla AMP CONTROL.

NS1/NS2 (Noise Suppressor)

Este efecto reduce el ruido y los zumbidos recogidos por las pastillas de guitarra. Puesto que suprime el ruido sincronizado con la envolvente del sonido de la guitarra (la manera como el sonido decae en el tiempo), tiene muy poco efecto sobre el sonido y no daña el carácter natural del sonido.

* Conecte el supresor de ruido en la ruta de señal antes del efecto tipo reverberación. Esta configuración evitará una interrupción natural del efecto tipo reverberación.

Parámetro/Intervalo	Explicación
NS1, NS2 ON/OFF (Noise Suppressor ON/OFF)	
Off, On	Activa/desactiva el efecto supresor de ruido. Si pulsa [MASTER/PEDAL FX] se activará y desactivará.
Threshold	
0-100	Ajuste este parámetro según sea necesario para el volumen de las interferencias. Si el nivel de interferencias es alto, le recomendamos utilizar un ajuste más alto. Si el nivel de interferencias es bajo, le recomendamos utilizar un ajuste más bajo. Ajuste este valor hasta que la caída del sonido de la guitarra sea lo más natural posible. * Unos ajustes altos del parámetro Threshold es posible que no produzcan ningún sonido cuando toque con el volumen de la guitarra bajado.
Release	
0-100	Ajusta el tiempo desde que el supresor de ruido empieza a funcionar hasta que el volumen llega a "0".
Detect	
Controla el supresor de ruido basado en el nivel del volumen para el punto especificado en Detect.	
Input	Volumen de entrada del jack. de entrada
NS Input	Volumen de entrada. del supresor de ruido
FV Out	El volumen después de pasar por Foot Volume.

EZ TONE

Esta función le permite realizar ajustes de tono basados en el equipo que utiliza y la imagen total que desee crear.

STEP1: SETTING

Parámetro/Intervalo	Explicación
YOUR PICKUP	
SINGLE	Pastilla única
HUMBUCKER	Pastilla tipo Humbucking
OUTPUT SELECT	
JC-120	Utilice este ajuste al conectar el amplificador de guitarra JC-120 de Roland.
SMALL AMP	Utilice este ajuste al conectar un amplificador de guitarra compacto.
COMBO AMP	Utilice este ajuste al conectar a la entrada de guitarra de un amplificador de guitarra tipo combo (donde el amplificador y los altavoces están combinados en una única unidad) distinto al JC-120. * Es posible que si selecciona JC-120 consiga unos buenos resultados con su amplificador de guitarra.
STACK AMP	Utilice este ajuste al conectar a la entrada de guitarra de un amplificador de guitarra tipo apilable (donde el amplificador y los altavoces están separados).
JC-120 Return	Ajústelo al conectar a RETURN del JC-120.
COMBO Return	Utilice este ajuste al conectar a RETURN de un amplificador tipo combo.
STACK Return	Utilice este ajuste cuando conecte a RETURN en un amplificador tipo apilable. Ajuste STACK Return aunque utilice un amplificador junto con un altavoz.
LINE/PHONES	Utilice este ajuste al utilizar los auriculares o al grabar con el GT-10 conectado a un grabador multipista.

STEP2: TONE

Parámetro/Intervalo	Explicación
BASIC TONE	
BASIC TONE le permite crear sonidos fácilmente seleccionando los ajustes que se aproximan al género musical y al sentimiento de la canción que quiere componer.	
BLUES	Sonido de Blues
Soul Funk	Sonido Soul y Funk
Jazz	Sonido de Jazz
LIVERPOOL	Rock británico
70's HARD ROCK	El sonido Hard Rock que era popular en los años 70.
80s METAL	El sonido Metal que era popular en los años 80.
MODERN METAL	Sonido de Modern Metal
West Coast	Sonido de West Coast
FuzzRock	Fuzz
STUDIO	Estudio de grabación
PROGRESSIVE	Progressive
SURF ROCK	Sonido de Surf Rock
COUNTRY	Country
Acoustic	Para la guitarra acústica
PUNK POP	Punk Pop

STEP3: DRIVE

Parámetro/Intervalo	Explicación
SOLO	Distorsión adecuada para solos.
BACKING	Distorsión adecuada para acompañamiento.
SOFT	Produce una distorsión cálida.
HARD	Produce una distorsión pronunciada.

STEP4: EFX

Parámetro/Intervalo	Explicación
WET	Produce un efecto profundo.
DRY	Produce un sonido que se aproxima al sonido original.
SHRT (Short)	El eco dura menos.
LONG	El eco dura más.

SYSTEM

Se utiliza para realizar configuraciones relacionadas al entorno operativo del GT-10.

TUNER

Parámetro/Intervalo	Explicación
PITCH	
435Hz-445Hz	Esto ajusta el tono de referencia.
OUTPUT	
Mute	No se envía el sonido del metrónomo.
Bypass	Se envía el sonido del metrónomo.

INPUT/OUTPUT

Parámetro/Intervalo	Explicación
INPUT SELECT	
Guitar 1-Guitar 3, USB In	Puede guardar tres tonos de configuración separados personalizados a las guitarras que piensa conectar (Guitarra 1 a 3). Seleccione USB In si desea enviar audio desde un ordenador mediante USB.
INPUT LEVEL	
-20-+20dB	Volumen de entrada del jack. de entrada
PRES. (Presence)	
-20-+20dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia ultra alta.
GLOBAL EQ	
Low Gain	
-20-+20dB	Ajusta el tono de la gama de baja frecuencia.
Mid Gain (Middle Gain)	
-20-+20dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia media.
Mid Freq (Middle Frequency)	
20.0Hz-10.0kHz	Especifica el centro de la gama de frecuencias que ajustará el Mid Gain.
Mid Q (Middle Q)	
0.5-16	Ajusta la anchura del área afectada por el EQ centrada en la Mid Freq. Cuanto más altos sean los valores, más se reducirá el área.
High Gain	
-20-+20dB	Ajusta el tono de la gama de frecuencia alta.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
TOTAL	
NS Threshold (Noise Suppressor Threshold)	
-20→+20dB	<p>Controla el valor de umbral general para los ajustes del supresor de ruido en los patches individuales. Esta función es útil cuando conecta una guitarra diferente o para ajustar cambios en los niveles de ruido en la interpretación. No afecta a los ajustes de los patches individuales.</p> <p>MEMO</p> <p>Para utilizar los ajustes contenidos en los patches individuales, ajústelos a 0 dB.</p>
Rev Level (Reverb Level)	
0-200%	<p>Controla el valor de umbral general para los ajustes de reverberación en los patches individuales. Ajustar el nivel de reverberación resulta útil para adaptarse a la acústica del espacio de la interpretación. No afecta a los ajustes de los patches individuales.</p> <p>MEMO</p> <p>Para utilizar los ajustes contenidos en los patches individuales, ajústelos al 100%.</p>
USB/DGT Out Lev (USB/Digital Out Level)	
0-200%	Ajusta el nivel de volumen de la salida de las señales de audio digital a USB (ordenador).
USB Mix Level	
0-200%	Ajusta el nivel de volumen del digital mezclado señales de audio de USB (ordenador) cuando Input Select se ajusta a "Guitar 1-3."
Main Out Level	
Ajusta el nivel de referencia de salida para adaptarse al equipo conectado al jack OUTPUT.	
-10dB	Selecciónelo cuando se conecte a un amplificador de guitarra.
+4dB	Selecciónelo cuando se conecte a un grabador, mezclador u otro dispositivo de línea.

PHRASE LOOP

Parámetro/ Intervalo	Explicación
PHRASE LOOP	
Off, On	Activa y desactiva la función de Phrase Loop.
Mode	
Performance	<p>Graba el sonido después de que pase por los efectos.</p> <p>Permite conseguir una variedad muy rica de interpretaciones combinando distintos tonos.</p>
Patch Edit	<p>Graba el sonido antes de que pase por los efectos, y aplica los efectos durante la reproducción en loop.</p> <p>Permite ajustar efectos o comparar tonos de patch.</p>
PdI Mode (Pedal Mode)	
Off	<p>Los pedales BANK no se utilizan para la operación de la función Phrase Loop. Se utilizan como pedales de cambio de banco.</p> <p>CONSEJO</p> <p>Phrase Loop puede controlarse asignando la función Phrase Loop a cualquiera de los pedales CTL 1 a 4 y manteniendo la función de cambio de banco de los pedales BANK.</p>
On	Los pedales BANK se utilizan para la operación de la función Phrase Loop.
Rec Mode (Recording Mode)	
Mono	Las frases se graban en mono.
Stereo	Las frases se graban en estéreo.
Play Lev (Play Level)	
0-120	Ajusta el volumen de reproducción de la frase.
Clear PdI (Clear Pedal Function)	
Clear Only	Cuando pulse [BANK ▲] mientras la función Phrase Loop está activada, los datos grabados se borrarán y el GT-10 pasará al modo STANDBY.
Mute/Clear	<p>Si pulsa [BANK ▲] mientras la función Phrase Loop está activada, la interpretación de la frase grabada se silenciará (los datos grabados no se borran).</p> <p>Si pulsa [BANK ▲] de nuevo mientras la frase está silenciada, los datos grabados se borrarán y el GT-10 pasará al modo STANDBY.</p> <p>CONSEJO</p> <p>El hábil uso de enmudecer le permite combinar sus propias interpretaciones con frases pregrabadas en el momento que lo desea.</p>

MANUAL MODE SETTING

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Number Pedal 1-4, BANK▼Pedal, BANK▲Pedal	
El pedal Number y el pedal Bank se utilizan para activar y desactivar los efectos especificados.	
Off	La función no se asigna a los pedales.
Ch.A/B	Cambia entre el canal de preamplificador A y B.
OD Sol	Activa y desactiva OD/DS SOLO.
Solo	Activa y desactiva Preamp SOLO.
A&BSol	Activa y desactiva preamp SOLO, para los canales A y B. Si uno de los dos canales está desactivado, se activarán los dos.
Comp	Activa y desactiva COMP.
OD/DS	Activa y desactiva OD/DS.
Preamp	Activa y desactiva PREAMP/SPEAKER.
EQ	Activa y desactiva el EQ.
FX1	Activa y desactiva FX-1.
FX2	Activa y desactiva FX-2.
Delay	Activa y desactiva DELAY.
Chorus	Activa y desactiva CHORUS.
Reverb	Activa y desactiva REVERB.
PdIFX	Activa y desactiva Pedal FX.
S/R	Activa y desactiva SEND/RETURN.
AmpCtl	Activa y desactiva Amp Control.
Tuner	Activa y desactiva TUNER/BYPASS.
PL	Activa y desactiva PHRASE LOOP.
PL R/P	Graba/reproduce la frase.
PL Clr	Borra la frase.
PL M/P	Silencia la reproducción de la frase.
BPMTap	Se utiliza para pulsar la entrada del Master BPM.
DlyTap	Se utiliza para pulsar la entrada del tiempo de retardo.
MIDI	Controla el inicio/detención de los dispositivos MIDI externos (como secuenciadores).
MMCply	Controla la reproducción/detención de los dispositivos MIDI externos (como grabadores de disco duro).
Lev+10	Incrementa el nivel de volumen del patch en 10 unidades.
Lev+20	Incrementa el nivel de volumen del patch en 20 unidades.
Lev-10	Disminuye el nivel de volumen del patch en 10 unidades.
Lev-20	Disminuye el nivel de volumen del patch en 20 unidades.
NumInc	Cambia al siguiente número de patch más alto en el mismo banco que el patch seleccionado actualmente.
NumDec	Cambia al siguiente número de patch más bajo en el mismo banco que el patch seleccionado actualmente.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
BnkInc	Cambia al siguiente número de banco más alto.
BnkDec	Cambia al siguiente número de banco más bajo.

PLAY OPTION

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Preamp Mode	
Patch	Se utiliza el ajuste del preamplificador del patch. Esto permite utilizar distintos ajustes de preamplificador en cada patch individual.
System1-3	Se utiliza el ajuste del preamplificador del sistema. Aplica los mismos ajustes de preamplificador a todos los patches.
Patch ChgMode (Patch Change Mode)	
Este ajuste determina si la caída de la reverberación, el retardo y otros efectos similares continúan o no cuando se cambian los patches en el GT-10.	
Fast	Los patches se cambian de manera normal. La unidad cambia al patch subsiguiente sin arrastrar la caída de la reverberación o retardo del patch anterior.
Smooth	La unidad cambia al patch subsiguiente arrastrando la caída de la reverberación o retardo del patch anterior después de realizar el cambio. MEMO Para garantizar un cambio uniforme, puede cambiar los patches con un retardo de un tiempo del tempo.
Bank Chg Mode	
Ajusta el intervalo de tiempo con el que el GT-10 cambia al siguiente patch al cambiar de bancos con los pedales.	
Wait	Aunque la indicación de la pantalla se actualiza para reflejar el cambio de banco cuando se pulsa un pedal BANK, el patch no cambiará hasta haber pulsado un pedal numerado.
Immed	El patch cambia al instante cuando se pulsa un pedal BANK o cualquiera de los pedales numerados.
BankExtentMin (Bank Extent Minimum)	
P01-P50, U01-U50	Ajusta el límite inferior para los bancos.
BankExtentMax (Bank Extent Maximum)	
P01-P50, U01-U50	Ajusta el límite superior para los bancos.
EXP Pdl Hold (Expression Pedal Hold)	
Este ajuste determina si el estado operativo (p. 50) de Assign se mantiene o no en el siguiente patch al cambiar de patches.	

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Off	El estado operativo de Assign no se mantiene. (Ejemplo) Si cambia un patch mientras se controla el volumen con un pedal EXP, el volumen del patch subsiguiente se ajusta al valor especificado en dicho patch. Si utiliza el pedal EXP, el volumen cambiará de acuerdo con el movimiento del pedal.
On	El estado operativo de Assign se mantiene. (Ejemplo) Si cambia un patch mientras se controla el volumen con el pedal EXP, el volumen del patch subsiguiente utilizará el valor determinado por la posición actual del pedal (ángulo). Si el patch al que hemos cambiado tiene el pedal EXP controlando el efecto wah, entonces el volumen utiliza el valor ajustado en el patch, y el efecto wah del patch utiliza el valor derivado de la posición actual del pedal (ángulo).
Pdl Indicate (Pedal Indicate)	
Puede hacer que los indicadores de pedal apagados parpadeen débilmente.	
Off	No se utiliza la función Pedal Indicate.
On	Todos los indicadores de pedal apagados parpadean.
Num Pdl Sw (Number Pedal Switch)	
Le permite recuperar varias funciones pulsando los pedales con los mismos números que el patch seleccionado.	
Off	Esta función no es operativa.
Tuner	Activa y desactiva el afinador.
Ch. A/B	Cambia entre el canal de preamplificador A y B.
OD Solo	Activa y desactiva OD/DS SOLO.
Solo	Activa y desactiva Preamp SOLO.
AB Solo	Activa y desactiva preamp SOLO, para los canales A y B.
Dial Func (Dial Function)	
Este ajuste determina si se pueden cambiar o no los patches girando el dial.	
Pat&Val	El dial se utiliza tanto para cambiar patches como para cambiar el valor de los ajustes. Además de cambiar los patches con los pedales, también puede cambiarlos girando el dial.
Value	El dial se utiliza sólo para cambiar los valores de los ajustes.

CONTROLLER

Parámetro/ Intervalo	Explicación
SYS KNOB SETTING (System Knob Setting)	
Knob P1-P4	COMP:Sustain, COMP:Attack, COMP:Threshld, COMP:Release, COMP:Level, ODDS:Drive, ODDS:Tone, ODDS:EffectLev, ODDS:Solo Lev, PRE-A(B):Gain, PRE-A(B):Level, PRE-A(B):Bass, PRE-A(B):Mid, PRE-A(B):Treble, PRE-A(B):Presnce, PRE-A(B):SoloLev, EQ:Low Cut, EQ:Low Gain, EQ:Lo-MidGain, EQ:Hi-MidGain, EQ:High Gain, EQ:High Cut, DELAY:Time, DELAY:Feedbak, DELAY:Hi Cut, DELAY:EfctLev, DELAY:D1(2)Time, DELAY:D1(2)Fbk, DELAY:D1(2)HCut, DELAY:D1(2)Lev, CHORUS:Rate, CHORUS:Depth, CHORUS:Predly, CHORUS:E.Lev, REVERB:Time, REVERB:Hi Cut, REVERB:E.Lev, MASTER:Low, MASTER:Mid, MASTER:High, Patch Level, PDL:Wah E.Lev, PDL:PB E.Lev, SR:Send Level, SR:Rtn Level, NS1(2):Threshold, NS1(2):Release, GLOBAL EQ:Low, GLOBAL EQ:Mid, GLOBAL EQ:Hi
EXP1/2 PEDAL SETTING	
Prefernc (Preference)	
Patch	Se utiliza el ajuste del pedal del patch. Esto permite utilizar distintos ajustes de pedal en cada patch individual.
System	Se utiliza el ajuste del pedal de la pantalla CONTROLLER (Function, Min y Max). Aplica los mismos ajustes de pedal a todos los patches.
Función	
Off	La función no se asigna al controlador.
Foot Volume	Controla Foot Volume
Pedal Bend *1	Controla Pedal Bend.
WAH *1	Controla WAH.
PB/FV *1	Controla Pedal Bend o Foot Volume.
WAH/FV *1	Controla WAH o Foot Volume.
Patch Level	Controla el Patch Level.
*1 Se activa este parámetro en EXP1 PEDAL SETTING.	
Min (Minimum)	
0-100	Ajusta el valor mínimo para el intervalo en que puede cambiar el parámetro.
Max (Maximum)	
0-100 0-200 (Function = Patch Level)	Ajusta el valor máximo para el intervalo en que puede cambiar el parámetro.

Capítulo 8 Guía de parámetros

Parámetro/ Intervalo	Explicación
EXP PEDAL SW SETTING (Expression Pedal Switch Setting)	
CTL1-4 PEDAL SETTING (CTL1-4 Pedal Setting)	
Prefernc (Preference)	
Patch	Se utiliza el ajuste del pedal del patch. Esto permite utilizar distintos ajustes de pedal en cada patch individual.
System	Se utiliza el ajuste del pedal de la pantalla CONTROLLER (Function, Min, Max y Src Mode). Aplica los mismos ajustes de pedal a todos los patches.
Function	
Off	La función no se asigna al controlador.
Ch. A/B	Cambia entre el canal de preamplificador A y B.
OD Solo Sw	Activa y desactiva OD/DS SOLO.
Solo Sw	Activa y desactiva Preamp SOLO.
A&B Solo	Activa y desactiva preamp SOLO, para los canales A y B. Si uno de los dos canales está desactivado, se activarán los dos.
Comp Sw	Activa y desactiva COMP.
OD/DS Sw	Activa y desactiva OD/DS.
Preamp Sw	Activa y desactiva PREAMP/SPEAKER.
EQ Sw	Activa y desactiva el EQ.
FX-1 Sw	Activa y desactiva FX-1.
FX-2 Sw	Activa y desactiva FX-2.
Delay Sw	Activa y desactiva Delay.
Chorus Sw	Activa y desactiva Chorus.
Reverb Sw	Activa y desactiva Reverb.
Pedal FX Sw	Activa y desactiva Pedal FX.
Send/Rtn Sw	Activa y desactiva Send&Return.
Amp Ctl Sw	Activa y desactiva Amp Control.
Tuner	Activa y desactiva Tuner/Bypass.
Manual Sw	Activa y desactiva el modo Manual.
PL Sw	Activa y desactiva PHRASE LOOP.
PL Rec/Play	Se reproducirá la frase grabada.
PL Clear	La frase se borra.
PL Mute/Ply	Se silencia la reproducción en loop de la frase.
BPM Tap	Se utiliza para pulsar la entrada del Master BPM.
Delay Tap	Se utiliza para pulsar la entrada del tiempo de retardo.
MIDI Start	Controla el inicio/detención de los dispositivos MIDI externos (como secuenciadores).
MMC Play	Controla la reproducción/detención de los dispositivos MIDI externos (como grabadores de disco duro).
P.Lev Inc1	Incrementa el nivel de volumen del patch en 10 unidades.
P.Lev Inc2	Incrementa el nivel de volumen del patch en 20 unidades.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
P.Lev Dec1	Disminuye el nivel de volumen del patch en 10 unidades.
P.Lev Dec2	Disminuye el nivel de volumen del patch en 20 unidades.
P.Num Inc	Cambia al siguiente número de patch más alto en el mismo banco que el patch seleccionado actualmente.
P.Num Dec	Cambia al siguiente número de patch más bajo en el mismo banco que el patch seleccionado actualmente.
P.Bank Inc	Cambia al siguiente número de banco más alto.
P.Bank Dec	Cambia al siguiente número de banco más bajo.
Min (Minimum)	
Off, On	Ajusta el valor para las veces que el equipo esté desactivado.
Max (Maximum)	
Off, On	Ajusta el valor para las veces que el equipo esté activado.
Src Mode (Source Mode)	
Establece el comportamiento del valor cada vez que se utiliza el conmutador.	
Moment	El estado normal es Off (valor mínimo), con el conmutador On (valor máximo) sólo mientras se pulsa el conmutador de pedal.
Toggle	El ajuste se activa (valor máximo) o se desactiva (valor mínimo) con cada pulsación del conmutador de pedal.

Visualización de parámetros que puede ajustar con SYS KNOB SETTING

Los nombres de los parámetros que se muestran en la pantalla Play se abrevian. Para más detalles acerca de los nombres de los parámetros, consulte el diagrama siguiente.

Se muestra con SYS KNOB SETTING	Se muestra en la pantalla 1 de Play	Se muestra en la parte inferior de la pantalla Play
COMP:Sustain	COMP SUSTN	CS SUS
COMP:Attack	COMP ATACK	CS ATK
COMP:Threshld	COMP THRES	CS THR
COMP:Release	COMP RELE	CS REL
COMP:Level	COMP LEVEL	CS LEV
ODDS:Drive	ODDS DRIVE	OD DRV
ODDS:Tone	ODDS TONE	OD TNE
ODDS:EfectLev	ODDS E LEV	OD ELV
ODDS:Solo Lev	ODDS S LEV	OD SLV
PRE:A:Gain	PRE-A GAIN	AchGAN
PRE:A:Level	PRE-A LEVEL	AchLEV
PRE:A:Bass	PRE-A BASS	AchBAS
PRE:A:Mid	PRE-A MID	AchMID
PRE:A:Treble	PRE-A TREBL	AchTRB

Se muestra con SYS KNOB SETTING	Se muestra en la pantalla 1 de Play	Se muestra en la parte inferior de la pantalla Play
PRE:A:Presnce	PRE-A PRES	AchPRS
PRE:A:SoloLev	PRE-A S LEV	AchSLV
PRE:A:Mic Lev	PRE-A M LEV	AchMLV
PRE:B:Gain	PRE-B GAIN	BchGAN
PRE:B:Level	PRE-B LEVEL	BchLEV
PRE:B:Bass	PRE-B BASS	BchBAS
PRE:B:Mid	PRE-B MID	BchMID
PRE:B:Treble	PRE-B TREBL	BchTRB
PRE:B:Presnce	PRE-B PRES	BchPRS
PRE:B:SoloLev	PRE-B S LEV	BchSLV
PRE:B:Mic Lev	PRE-B M LEV	BchMLV
EQ:Low Cut	EQ L CUT	EQ LC
EQ Low Gain	EQ LOW	EQ LOW
EQ:Lo-MidGain	EQ L MID	EQ LMD
EQ:Hi-MidGain	EQ H MID	EQ HMD
EQ High Gain	EQ HIGH	EQ HI
EQ:High Cut	EQ H CUT	EQ HC
DELAY:Time	DELAY TIME	DD TIM
DELAY:Feedbak	DELAY FBK	DD FBK
DELAY:Hi Cut	DELAY H CUT	DD HC
DELAY:EftcLev	DELAY E LEV	DD ELV
DELAY:D1:Time	DELAY D1TIM	D1 TIM
DELAY:D1:Fbk	DELAY D1FBK	D1 FBK
DELAY:D1:HCut	DELAY D1HC	D1 HC
DELAY:D1:Lev	DELAY D1LEV	D1 LEV
DELAY:D2:Time	DELAY D2TIM	D2 TIM
DELAY:D2:Fbk	DELAY D2FBK	D2 FBK
DELAY:D2:HCut	DELAY D2HC	D2 HC
DELAY:D2:Lev	DELAY D2LEV	D2 LEV
CHORUS:Rate	CHORS RATE	CE RAT
CHORUS:Depth	CHORS DEPTH	CE DPT
CHORUS:PreDly	CHORS P DLY	CE DLY
CHORUS:E.Lev	CHORS E LEV	CE Mode
REVERB:Time	REVRB TIME	RV TIM
REVERB:Hi Cut	REVRB H CUT	RV HC
REVERB:E.Lev	REVRB E LEV	RV ELV
MASTER:Low	MST LOW	MT LOW
MASTER:Mid	MST MID	MT MID
MASTER:High	MST HIGH	MT HI
Patch Level	PATCH LEVEL	PAT LV
PDL:WAH:E.Lev	PEDA WAH E	WA ELV
PDL:PB:E.Lev	PEDAL PB E	PB ELV
SR:Send Level	SR S LEV	SR SND
SR:Rtn Level	SR R LEV	SR RTN
NS1:Threshold	NS1 THRES	N1 THR
NS1:Release	NS1 RELE	N1 REL
NS2:Threshold	NS2 THRES	N2 THR
NS2:Release	NS2 RELE	N2 REL
GLOBAL EQ:Low	GBEQ LOW	GB LOW

Se muestra con SYS KNOB SETTING	Se muestra en la pantalla 1 de Play	Se muestra en la parte inferior de la pantalla Play
GLOBAL EQ:Mid	GBEQ MID	GB MID
GLOBAL EQ:Hi	GBEQ HIGH	GB HI

LCD

Parámetro/Intervalo	Explicación
Contraste	
1-16	Ajusta el contraste.

MIDI

Parámetro/Intervalo	Explicación
Rx Channel (Receive Channel)	
1-16ch	Ajusta el canal MIDI utilizado para recibir mensajes MIDI.
Omni Mode	
Omni Off, Omni On	Si selecciona "Omni On", los mensajes se reciben en todos los canales, con independencia de los ajustes del canal MIDI.
Tx Channel (Transmit Channel)	
1-16ch	Ajusta el canal de transmisión MIDI utilizado para transmitir mensajes MIDI.
Device ID	
1-32	Ajusta la Device ID utilizada para transmitir y recibir mensajes Exclusive.
Sync Clock	
Este ajuste determina la base utilizada para sincronizar la temporización para los índices de modulación de efectos y otros parámetros basados en el tiempo.	
NOTA	
<ul style="list-style-type: none"> Si ha conectado un dispositivo MIDI externo, el Master BPM se sincroniza con el tempo del dispositivo MIDI externo, desactivando así el ajuste Master BPM. Para activar el ajuste del Master BPM, seleccione "Internal." Cuando sincronice interpretaciones con la señal del reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo, pueden producirse problemas de temporización debidos a errores en el reloj MIDI. 	
Auto	Si no se recibe el reloj MIDI del dispositivo MIDI externo, la interpretación se sincroniza con el tempo ajustado en MASTER BPM; si el reloj MIDI del dispositivo MIDI externo se recibe desde el conector USB o MIDI IN, la interpretación se sincroniza con ello.
Internal	La interpretación se sincroniza con el tempo ajustado en MASTER BPM.
PC Out (Program Change Out)	
Este ajuste determina si se envían o no mensajes Program Change cuando se cambian los patches en el GT-10.	

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Off	Los mensajes Program Change no se envían, incluso si se cambian los patches.
On	Los mensajes Program Change se envían simultáneamente cuando se cambian los patches.

EXP1/EXP Sw/CTL1/CTL2/EXP2/CTL3/CTL4 Out (Transmit Control Change)

Ajusta el número de controlador cuando los datos de funcionamiento del controlador se envían como mensajes Control Change.

Off, CC#1–CC#31, CC#64–CC#95	Selecciona el controlador.
---------------------------------	----------------------------

Map Select

Este ajuste determina si los patches se cambian según los ajustes del Program Change Map, o según los ajustes por defecto.

Fix	Cambia a los patches de acuerdo con los ajustes por defecto.
Prog	Cambia a los patches de acuerdo con el Program Change Map.

PROGRAM MAP

Cuando cambie de patches utilizando los mensajes Program Change transmitidos por un dispositivo MIDI externo, puede ajustar libremente la correspondencia entre los mensajes Program Change recibidos por el GT-10 y los patches a los que desea cambiar en el "PROGRAM MAP."

Bank 0–3 / PC#1–PC#128	Ajusta el número de patch (de P01-1 a U50-4) para el correspondiente número Program Change.
---------------------------	---

BULK DUMP

En el GT-10, puede utilizar los mensajes Exclusive para que otro GT-10 pueda utilizar unos ajustes idénticos, y guardar los ajustes de efectos en un secuenciador MIDI o en otro dispositivo.

SYSTEM	Parámetros del sistema
Quick	Ajustes para el Quick Setting de usuario
U01-1–U50-4	Ajustes para el número de patch U01-1 a U50-4
Temp	Ajustes para el patch que se recupera actualmente

USB

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Driver Mode	
Standard	<p>Este modo utiliza el controlador USB estándar del SO.</p> <p>MEMO</p> <p>No puede utilizar MIDI si ha seleccionado Standard como modo del controlador. Si desea utilizar MIDI con la conexión USB, seleccione el modo de controlador avanzado en el GT-10.</p>
Advanced	Este modo utiliza el controlador especial.
Monitor Cmd (Monitor Command)	
Disable	El comando Direct Monitor está desactivado, manteniendo el modo Direct Monitor ajustado por el GT-10.
Enable	El comando Direct Monitor está activado, permitiendo cambiar al modo Direct Monitor desde un dispositivo externo.
Dir.Monitor (Direct Monitor)	
Off	<p>Seleccione Off si los datos de audio se están transmitiendo internamente a través de un ordenador (Thru).</p> <p>En este punto no se escuchará sonido, a menos que el ajuste para el ordenador sea Thru.</p>
On	<p>Se emite el sonido del GT-10. Seleccione On si utiliza el GT-10 como un dispositivo independiente, sin conectarlo a un ordenador (sólo se emitirá el sonido de entrada USB si ha seleccionado Off).</p>
<p>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none"> Este ajuste no se puede guardar. Se ajusta a On al activar el equipo. Si utiliza el controlador especial, puede controlar Dir.Monitor On/Off desde una aplicación compatible con ASIO 2.0. 	

OUTPUT SELECT

Selecciona el tipo de dispositivo que se conectará.

Parámetro/ Intervalo	Explicación
Mode	
Patch	Utiliza el ajuste de selección de salida del patch. Puede utilizar un ajuste de salida diferente para cada patch individual.
System	Utiliza el ajuste de selección de salida del sistema. Se utiliza el mismo ajuste de salida para todos los patches.
Select	
JC-120	Utilice este ajuste al conectar el amplificador de guitarra JC-120 de Roland.
SMALL AMP	Utilice este ajuste al conectar un amplificador de guitarra compacto.
COMBO AMP	Utilice este ajuste al conectar a la entrada de guitarra de un amplificador de guitarra tipo combo (donde el amplificador y los altavoces están combinados en una única unidad) distinto al JC-120. * <i>Es posible que si selecciona JC-120 consiga unos buenos resultados con su amplificador de guitarra.</i>
STACK AMP	Utilice este ajuste al conectar a la entrada de guitarra de un amplificador de guitarra tipo apilable (donde el amplificador y los altavoces están separados).
JC-120 Return	Ajústelo al conectar a RETURN del JC-120.
COMBO Return	Utilice este ajuste al conectar a RETURN de un amplificador tipo combo.
STACK Return	Utilice este ajuste cuando conecte a RETURN en un amplificador tipo apilable. Ajuste STACK Return aunque utilice un amplificador junto con un altavoz.
LINE/PHONES	Utilice este ajuste al utilizar los auriculares o al grabar con el GT-10 conectado a un grabador multipista. * <i>Utilice el ajuste LINE/PHONES si utiliza un simulador de altavoz.</i> MEMO Cuando los auriculares están conectados al jack PHONES, se aplican los ajustes tonales para que el sonido sea parecido al del amplificador de guitarra.

Apéndices

Flujo de señal

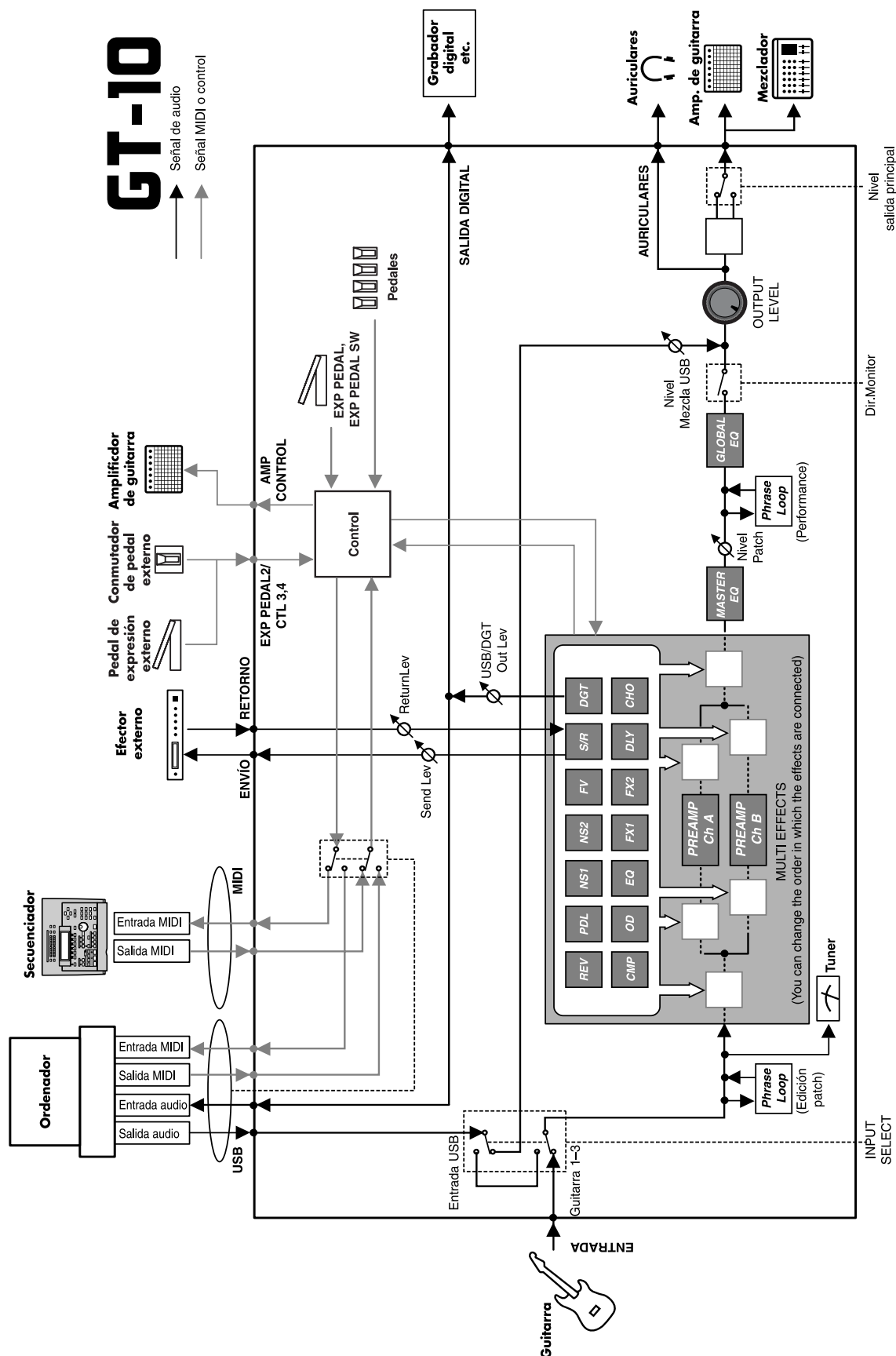


Diagrama de implementación MIDI

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

Fecha: 10 de enero de 2008

Modelo GT-10

Diagrama de implementación MIDI

Versión: 1.00

Función...		Transmitido	Reconocido	Observaciones
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	X X *****	OMNI ON/OFF X X	Memorized
Note Number :	True Voice	X *****	X *****	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	0, 32	O (0-3)	O * 1	Bank Select
	1-31	O	O * 2	
	33-63	X	X	
	64-95	O	O * 2	
Prog Change	: True #	O 0-99	O 0-127	Program Number 1-128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Command	X O	O X	
Aux Message	: All sound off : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	X X X O X	X X X O X	
Notas		* 1 Los datos CC#0 con un valor de 04H o superior, y CC#32 se ignoran. * 2 Reconoce mensajes destinados a utilizar para "control a tiempo real sobre parámetros".		

Modo 1 : OMNI ON, POLY

Modo 2 : OMNI ON, MONO

O: Sí

Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 4 : OMNI OFF, MONO

X: No

Especificaciones

GT-10: Procesador de efectos de guitarra

Conversión AD

24 bits + método AF

Conversión DA

24 bits

Frecuencia de muestreo

44,1 kHz

Memorias de programa

400: 200 (de usuario) + 200 (predefinidas)

Nivel de entrada nominal

ENTRADA: -10 dBu

RETURN: -10 dBu

Impedancia de entrada

ENTRADA: 1 M ohmio

RETURN: 220 k ohmios

Nivel de salida nominal

SALIDA: -10 dBu/+4 dBu

SEND: -10 dBu

Impedancia de salida

SALIDA: 2 k ohmios

SEND: 3 k ohmios

Rango dinámico

100 dB o superior (IHF-A)

Salida digital

Tipo coaxial (de acuerdo con IEC60958)

Pantalla

LCD gráfica de 132 x 64 puntos (LCD retroiluminada)

LED de 7 segmentos, 3 caracteres

Conectores

Jack INPUT (tipo phone de 1/4 de pulgada)

Jacks OUTPUT L/MONO, R (tipo phone de 1/4 de pulgada)

Jack PHONES (tipo phone estéreo de 1/4 de pulgada)

Jacks EXT LOOP SEND, RETURN (tipo phone de 1/4 de pulgada)

Jack AMP CONTROL (tipo phone de 1/4 de pulgada)

Jack EXP PEDAL 2/CTL3,4 (tipo phone TRS de 1/4 de pulgada)

Conector USB

Jack DIGITAL OUT (tipo coaxial)

Conectores MIDI IN, OUT

Jack DC IN

Alimentación

9 V de CC (adaptador de CA: Roland PSB-1U)

Intensidad nominal

800 mA

Dimensiones

542 (anchura) x 272 (profundidad) x 77 (altura) mm

.

Altura máxima:

542 (anchura) x 272 (profundidad) x 104 (altura) mm

.

Peso

4,9 kg (sin el adaptador de CA)

Accesorios

Adaptador de CA (Roland PSB-1U)

Manual del Usuario

Centros de Servicio Roland (hoja informativa)

Opciones

Conmutador de pedal: FS-5U de BOSS

Conmutador de pedal dual: FS-6 de BOSS

Pedal de expresión: FV-500L/500H de BOSS, EV-5 de Roland

Cable del conmutador de pedal: PCS-31 de Roland

(conector phone de 1/4 de pulgada (estéreo) - conector phone de 1/4 de pulgada (mono) x2)

* 0 dBu = 0,775 Vrms

NOTA

Con el objetivo de mejorar el producto, las especificaciones y/o el acabado del equipo están sujetos a cambios sin previo aviso.

Método AF (método Adaptive Focus)

Se trata de un método patentado por Roland y BOSS que mejora enormemente la relación señal-ruido (S/N) de los convertidores A/D y D/A.

Mensajes de error

Si se ha producido un error en una operación o si ésta no se ha efectuado correctamente, aparecerá un mensaje de error en la pantalla.

Siga las instrucciones indicadas en el mensaje para solucionar el problema.

“MIDI BUFFER FULL”

“USB BUFFER FULL”

- Los datos no se pueden procesar correctamente a causa del alto volumen de los mensajes MIDI.
- Reduzca el volumen de los mensajes MIDI transmitidos al GT-10.

“MIDI OFFLINE”

“USB OFFLINE”

- Las transmisiones del dispositivo conectado se han interrumpido. Este mensaje también aparece cuando se ha desactivado el dispositivo conectado. No indica ningún fallo.
- Compruebe que no haya ningún cable desconectado ni cortocircuitos.

“DATA WRITE ERROR”

- Ha fallado la escritura en la memoria para almacenar datos de usuario.
- El equipo puede haberse dañado. Consulte al centro de servicio Roland más cercano.

Solucionar problemas

Si no emite sonido o si surge algún otro tipo de problema de funcionamiento, intente las siguientes soluciones. Si después de estos pasos el problema persiste, consulte a su distribuidor o al servicio Roland más cercano.

Problemas con el sonido

No hay sonido/El volumen es muy bajo

- ❑ ¿Están dañados los cables de conexión?
 - Intente utilizar un grupo de cables de conexión diferente.
- ❑ ¿El GT-10 está correctamente conectado a otros dispositivos?
 - Compruebe las conexiones con otros dispositivos (p. 22).
- ❑ ¿El amplificador/mezclador conectado está desactivado, o el volumen está bajado?
 - Compruebe los ajustes del sistema de amplificador/mezclador.

- ❑ ¿Los mandos OUTPUT LEVEL están bajados?
 - Ajuste los mandos OUTPUT LEVEL a una posición apropiada (p. 24).
- ❑ ¿El afinador está en On?
 - Cuando el volumen está ajustado a “Mute” en el modo Tuner, ni tan sólo el sonido directo no se enviará ajustando el afinador a “On” (p. 28).
- ❑ ¿Están ajustados correctamente todos los ajustes?
 - Siga la sección “Cambiar el orden de conexión de los efectos (Effect Chain)” (p. 38) para comprobar el nivel de salida de cada efecto. Si el medidor no se mueve en algún efecto, compruebe los ajustes para ese efecto.
- ❑ ¿Está “USB/DGT Out Lev” ajustado a un valor bajo?
 - Ajústelo a un valor apropiado (p. 135).
- ❑ ¿Está “PEDAL: FV: Level” o “MASTER: Patch Level” especificado como Assign Target?
 - Mueva el controlador al que está asignado.
- ❑ ¿El dispositivo externo conectado al jack EXT LOOP está desactivado, o el volumen del dispositivo está bajado?
 - Compruebe los ajustes del dispositivo conectado.

En los auriculares no se oye sonido de los dispositivos conectados al jack INPUT.

- ❑ ¿El Dir.Monitor (p. 93) está ajustado a OFF?
 - Ajústelo a ON.

El nivel de volumen del instrumento conectado a INPUT y RETURN es demasiado bajo

- ❑ ¿Es posible que utilice un cable de conexión con una resistencia?
 - Utilice un cable de conexión que no contenga resistencias.

Se producen oscilaciones de sonido

- ❑ ¿Está el valor de algún parámetro de efectos relacionado con el gain o el volumen ajustado muy alto?
 - Baje estos valores.
- ❑ ¿Está INPUT SELECT (p. 61) ajustado a “USB In”?
 - Cuando están ajustadas a “USB In”, las señales de audio pueden producir loops, dependiendo de los ajustes del software. Para evitar que esto suceda, puede utilizar los siguientes métodos.

- Detenga la reproducción con el software, y ajuste Soft Thru a Off.
- Desactive la entrada de audio del software.
- Cambie INPUT SELECT a "Guitar 1-3".

No se producen cambios en el tono del preamplificador incluso después de cambiar de patch

- ¿El GT-10 se ha ajustado a "System1-3" en el modo Preamp (p. 69)?
 - Cuando el GT-10 está ajustado a "System1-3" en el modo Preamp, los ajustes de preamplificador no cambian al cambiar de patch. Para definir ajustes de preamplificador diferentes para patches individuales, seleccione el ajuste "Patch" en el modo Preamp.

Es imposible cambiar los parámetros con los mandos o el dial

- ¿Está utilizando el Internal Pedal System (p. 54) en Assign?
 - Cuando Assign Source está ajustado a "INTERNAL PDL" o "WAVE PDL", el parámetro de efectos ajustado como Assign Target cambia automáticamente. Si desea poder cambiar los parámetros manualmente con los mandos y el dial, primero desactive Assign para desactivar el Internal Pedal System.
- ¿Está "INPUT LEVEL" (p. 50) ajustado como Assign Source en Assign?
 - Cuando "INPUT LEVEL" está ajustado para Assign Source, el parámetro de efectos ajustado como Assign Target cambia automáticamente de acuerdo con el nivel de entrada de la guitarra (la dinámica de interpretación). Si desea poder cambiar los parámetros manualmente con los mandos y el dial, primero desactive Assign.

Otros Problemas

El patch no cambia

- ¿Se visualiza algo distinto a la pantalla Play?
 - En el GT-10, los patches se pueden seleccionar sólo cuando se visualiza la pantalla Play. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (p. 24).

Los parámetros especificados con Assign no se pueden controlar

- ¿Es posible que el efecto esté desactivado?
 - Para controlar un parámetro utilizando el pedal EXP o el conmutador de pedal, asegúrese de que esté activado el efecto que contiene el parámetro que desea controlar.

- ¿Está Prefernc ("preference") para Pedal Function en el ajuste "System"?

→ Aunque se haya realizado un ajuste de asignación para el patch, tiene prioridad el ajuste definido para Pedal Function (p. 47). Para activar el ajuste definido para el patch, para Pedal Function ajuste la preferencia del controlador relevante al Patch.

- ¿Los ajustes del canal MIDI de los dos dispositivos coinciden?

→ Asegúrese de que los canales MIDI de los dos dispositivos coinciden (p. 80).

- ¿Los ajustes del número de controlador de los dos dispositivos coinciden?

→ Asegúrese de que el número de controlador de los dos dispositivos coinciden (p. 126).

Los mensajes MIDI no se transmiten/reciben

- ¿Están dañados los cables MIDI?

→ Pruebe otro grupo de cables MIDI.

- ¿El GT-10 está correctamente conectado a otros dispositivos MIDI?

→ Compruebe las conexiones con el otro dispositivo MIDI.

- ¿Los ajustes del canal MIDI de los dos dispositivos coinciden?

→ Asegúrese de que los canales MIDI de los dos dispositivos coinciden (p. 80).

- Cuando envíe mensajes del GT-10, asegúrese de que el GT-10 está definido a los ajustes apropiados para enviar datos.

→ Compruebe el estado activado/desactivado para la transmisión de mensajes program change (p. 84) y los ajustes para los números de controlador a transmitir (p. 84).

Índice

Numéricos

2X2 CHORUS	102
2x2 CHORUS	118

A

AC.PROCESSOR	102, 113
Acoustic Processor	102, 113
Adaptador de CA	22
ADV.COMP	102, 104
Advanced Compressor	102, 104
Afinador	26
Ajustes manuales	51
Ajustes originales	76
Altavoz	22
Amp	22-23
AMP CONTROL	22, 132
ANTI- FEEDBACK	102
Anti Feedback	102
ANTI-FEEDBACK	114
Assign	50
ASSIGN 1-8	126
AUTO RIFF	102, 111
Auto Riff	102
AUTO WAH	102-103
Auto Wah	102

B

Banco	16
Banco de usuario	29
Banco predefinido	29
Bank Change Mode	72
Bank Extent	71
Botón CATEGORY/ENTER	12
Botón CHORUS	11
Botón COMP	11
Botón CREATE	11
Botón DELAY	11
Botón DISPLAY MODE	11
Botón EDIT	11
Botón EQ	11
Botón EXIT	12
Botón FX-1	11
Botón FX-2	11
Botón MASTER/PEDAL FX	11
Botón OD/DS	11
Botón OUTPUT SELECT	11
Botón PREAMP	11
Botón REVERB	11
Botón SELECT	11
Botón SYSTEM	11
Botón TUNER/BYPASS	12
Botón WRITE	12
BOTTOM	97
Bulk Dump	87

C

Cadena de efectos	38
CATEGORY	31, 39

CATEGORY NAME	40
CHORUS	121
COMP	96
Compressor	96
Conector DIGITAL OUT	13
Conector USB	13
Conectores MIDI IN/OUT	13
Conexión	14, 22
Conmutador de pedal	22
Conmutador MODE	22
Conmutador POLARITY	22
Conmutador POWER	13
Contraste	67
Control Change	79, 85
Controlador	53
Controlador USB	90
CONTROLLER	137
Copy	42

D

DEFRETTER	102, 106
Defretter	102
DELAY	119
Dial	11
Dial Function	75
DIGITAL OUT	66
Direct Monitor	93
Driver Mode	91
Dual-L/R	120
Dual-P	120
Dual-S	120

E

Efecto	
Activar y desactivar	34
Nivel	38
Efecto Volume-swell	106
Efectos externos	23, 26
EFFECTS SELECT	11
EQ	101
Equalizer	101
Escala Harmonist	111
EXP Pedal Hold	73
EXP PEDAL SW	12, 79
EZ TONE	11, 32, 133
CREATE	32
EDIT	33
EZ Tone	20

F

Factory Reset	76
FEEDBACKER	102, 113
Feedbacker	102
FLANGER	102, 114
Flanger	102
FootVolume	125
Frase	
Eliminar	59

Grabar	58
Sobregrabar	58
Función Pedal	47
FX-1	102
FX-2	102

G

Global	62
Global EQ	62
GRAPHIC EQ	102, 104
Graphic Equalizer	102, 104
Guardar un patch	42
Guitar Amp	26
GUITAR SIM.	102, 106
Guitar Simulator	102, 106
GUITAR SYNTH	102, 107

H

HARMONIST	102, 110
Harmonist	102
HIGH	97
HUMANIZER	102, 117
Humanizer	102

I

Initialize	43
Input Select	61
INPUT/OUTPUT	134
Internal Pedal	54, 126
Internal Pedal System	54

J

Jack AMP CONTROL	13
Jack DC IN	13
Jack EXP PEDAL/CTL 3, 4	13
Jack INPUT	13
Jack PHONES	13
Jacks EXT LOOP	13
Jacks OUTPUT	13
Jacks SEND/RETURN	15

K

KEY	122
-----------	-----

L

LCD Contrast	67, 139
LIMITER	102, 104
Limiter	102
LINE/PHONES	25-26
LOW	97

M

Main Out Level	65
Mando OUTPUT LEVEL	11
Mandos Parameter	11
MANUAL MODE SETTING	136
MASTER	122
MASTER BPM	122
MIDI	79, 139
MIDI Map Select	84
Modo Manual	55
Modulate	120

N

NAME	
CATEGORY	40
PATCH	41
Nivel de entrada	61
Noise Suppressor	133
NS	133
NS1	133
NS2	133
Número	16

O

OCTAVE	102, 109
Octave	102
OD/DS	96
OUTPUT L/MONO	22
OUTPUT LEVEL	24
OUTPUT SELECT	141
Output Select	25

P

PAN	102, 115
Pan	102, 120
Pantalla Play	23
PARA EQ	102, 105
Parametric Equalizer	102, 105
Parámetro	35
PARÁMETRO TARGET	127
PATCH	
COPY	42
EXCHANGE	43
INITIALIZE	43
SELECT	16
WRITE	42
Patch	16, 29
Patch Change Mode	68
Patch de usuario	29, 43
PATCH NAME	41
PEAK	103
Pedal	47
Pedal Bend	124
Pedal CTL	79
Pedal de expresión	22
pedal de expresión	22
Pedal EXP	12, 79
Ajustar	77
PEDAL FX	122
Pedal FX	48
Pedal Indicate	74
Pedal numerado	16, 57
Pedales BANK	12
Pedales CTL	12
Pedales numerado	12
PHASER	102, 114
Phaser	102
PHRASE LOOP	12, 135
Phrase Loop	58
PITCH SHIFTER	102, 110
Pitch Shifter	102
PLAY OPTION	136
PREAMP	98
Preamp Mode	69
Presencia de entrada	61

Program Change	79
Program Change Map	84

Q

Quick Setting	35
Quick Setting de usuario	44

R

RETURN	132
REVERB	121
RING MOD.	102, 117
Ring Modulator	102, 117
RISE TIME	120
ROTARY	102, 115
Rotary	102

S

Saturación/Distorsión	96
Secuenciador MIDI	89
SEND	132
SEND/RETURN	132
Simulador de altavoz	25–26
Sintetizador de guitarra	102
Sitar	108
SITAR SIM.	102, 108
Sitar Simulator	102, 108
SLICER	102, 116
Slicer	102
SLOW GEAR	102, 106
Slow Gear	102
SOUND HOLD	102, 112
Sound Hold	102
SUB DELAY	102, 118
Sub Delay	102
SUB WAH	102–103
Sub Wah	102
SW&PDL FUNCTION	122
Swap	43
SYSTEM	134

T

T.WAH	102
Target	53
TONE MODIFY	102, 105
Tone Modify	102
TOP	97
Total Noise Suppressor	63
Total REVERB	64
Touch Wah	102
TREMOLO	102, 115
Tremolo	102
TUNER	26, 134
TYPE	98, 119

U

UNI-V	102, 115
USB	90
User Phrase	112
User Scale	111

V

Ventana	
de lista	35
de mando	35

Ventana de lista	35
Ventana de mandos	35
VIBRATO	102, 116
Vibrato	102
Volcado de carga	89
Volume	22
Vúmetro	38

W

WAH	123
Warp	120
Wave Pedal	54, 126
WAVE SYNTH	102
Wave Synth	102
WAVE SYNTH.	107
Write	42

MEMO







有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。

本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。

环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。

不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳(壳体)	×	○	○	○	○	○
电子部件(印刷电路板等)	×	○	×	○	○	○
附件(电源线、交流适配器等)	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。

×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。

因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。

Países de la UE



UK This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.

DE Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.

FR Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.

IT Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

ES Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.

PT Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.

NL Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.

DK Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.

NO Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

SE Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.

FI Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.

HU Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.

PL Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.

CZ Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

SK Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhazovať spolu s domovým odpadom.

EE See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.

LT Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekvienoje regione. Šiuo simboliu paženklinoti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinių atliekomis.

LV Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājtsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājtsaimniecības atkritumiem.

SI Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinskimi odpadki.

GR Бхфх фп уэмвлл дэлюней ъфй уфйт чюсет фэт ЕЕ, фп рспън бхфх рсЭрей нб ухллЭгефбй оечшсйуфь брь фб пйкйбкь брпсСЯммбфб, уэмшнб нб фз нпмпнеуЯб фэт кые рсплчЮт. Фб рспънфб рпх цЭспн бхфх фп уэмвлл ден рсЭрей нб брпсСЯрфпфбй мбжЯ нб фб пйкйбкь брпсСЯммбфб.

- * Microsoft y Windows son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation.
- * Windows® se conoce oficialmente como: "Sistema operativo de Microsoft® Windows®."
- * Apple y Macintosh son marcas comerciales registradas de Apple Inc.
- * Mac OS es una marca comercial de Apple, Inc.
- * Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.



Países de la UE

Este producto cumple con los requisitos de la Normativa EMC 2004/108/CE.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : V-Synth GT
Type of Equipment : Synthesizer Keyboard
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

