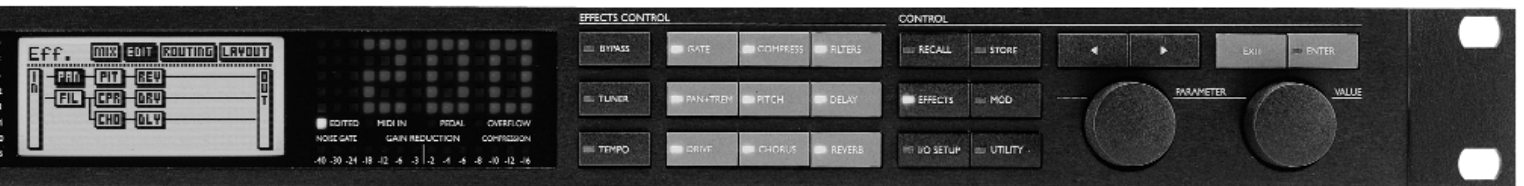


MANUAL DE INSTRUCCIONES



t.c. electronic
ULTIMATE SOUND MACHINES

G-Force
PROCESADOR DE EFECTOS DE
GUITARRA

INDICE

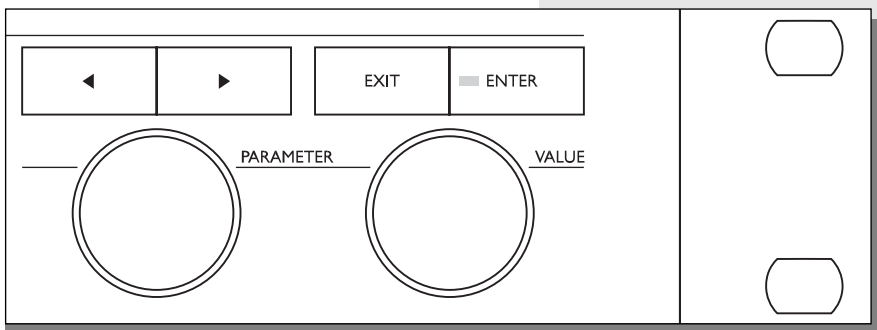
BIENVENIDA	<i>Acerca de este manual</i>	5
DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL USUARIO	<i>Prólogo de Palle Schultz</i>	6
REFERENCIA RAPIDA	<i>Botones, Mandos, Controladores y otras funciones</i>	7
EL PANEL FRONTAL		8
EL PANEL TRASERO	<i>Entradas, Salidas</i>	10
EL FLUJO DE SEÑAL		11
COMO HACER...	<i>Construcción de preset de usuario, conexión de modificadores, ajuste de pedal de expresión etc.</i>	12
AJUSTES		16
CARGA	<i>Carga de un Preset, presets de fábrica/usuario, tarjeta de memoria</i>	17
ALMACENAMIENTO	<i>Almacenamiento de un nuevo preset, el recuadro de letras</i>	19
EFFECTOS		20
MENU DE ENTRADA/SALIDA	<i>E/S, selector de entrada, frecuencia de muestreo, mezcla, ajuste MIDI</i>	22
MODIFICADORES		26
UTILIDADES	<i>Parámetros de sistema, ajustes de cartelera</i>	30
TEMPO		31
AFINADOR		32
LOS BLOQUES		33
LA PAGINA RESET		48
ESPECIFICACIONES TECNICAS		49
RESOLUCION DE PROBLEMAS		50
TABLA DE IMPLEMENTACION MIDI		51
AUTO COMPROBACIONES		52
LISTADO DE PRESETS		54

BIENVENIDA

Enhorabuena

Felicidades por su compra de nuestro nuevo G-Force. Esperamos que disfrute tanto utilizando este aparato como nosotros hemos disfrutado diseñándolo.

El G-Force ha sido diseñado cuidadosamente para producir los efectos de guitarra más espectaculares. Para que pueda conseguir todo esto, dispone simultáneamente de ocho tremendos efectos. Esto implica que el G-Force tiene la potencia necesaria para usar los ocho efectos sin perder ni un ápice de calidad de sonido. Puede combinar los bloques de efectos en cualquier forma que quiera, y los convertidores de 24 bits de resolución le permiten pasar directa su guitarra sin un mezclador de línea, preservando a la vez su sonido de guitarra original. Pruebe la matriz de modificadores y descubra su poderosa capacidad para tener control interno y externo en tiempo real de los diversos parámetros del G-Force.



Acerca de este manual

Mucha gente en el mundo musical (y en el resto de entornos) tiene una total aversión a leer manuales. Lo entendemos. Y por eso si tiene ganas de empezar a tocar sin leer todo el manual, adelante. Siempre puede usar este manual para revisar aquellas áreas sobre las que tenga dudas, o si quiere profundizar más en las posibilidades de la unidad. Vea el índice para una mayor información.

Pero por el otro lado, puede que sea de aquellos a los que les gusta saber más acerca del G-Force antes de comenzar a pulsar teclas. Este manual le irá llevando paso a paso a través de todas las funciones del G-Force. Si quiere saber algo sobre una función específica, consulte en el índice primero.

Prólogo de Palle Schultz, un guitarrista con 10 años de experiencia.

Desde el punto de vista del usuario

Si se deshace de sus adorados pedales de efectos e invierte sus ahorros en una unidad multiefectos, habitualmente perderá la sencillez y flexibilidad de su montaje de pedales. Habitualmente tendrá que vérselas con manuales del grosor de una guía telefónica e interconexiones hechas por y para expertos en informática. Estas circunstancias hacen que en algunas ocasiones la gente creativa y algunos músicos de alejen de este tipo de aparatos de la era espacial.

Yo he utilizado muchas unidades de efectos distintas, y cada una de ellas tenía su propia versión de interface hostil al usuario, por lo que durante mucho tiempo he esperado que alguien desarrollase un multiefectos que no entrase en conflicto con la creatividad del músico. Y al final ese "alguien" ha sido la gente de TC Electronic que ha garantizado la calidad del aparato completo.

El G-FORCE es una unidad muy flexible con un funcionamiento lógico. Puede usarlo simplemente como una cadena lineal de efectos o puede conseguir las opciones de cualquier multiefectos conocido, y explorar la infinitud de combinaciones y posibilidades de control que hay dentro del G-FORCE.

Tras un corto periodo usando el G-Force, mi idea sobre la creación de efectos para la guitarra ha cambiado por completo. Partiendo del simple uso de efectos standard como retardos, chorus y reverb conectados en una línea recta, ahora me sorprende a mi mismo pensando en efectos sobrenaturales como este; un tremolo que solo se active cuando toque en las notas agudas, con el nivel de un oscuro retardo con la fase distorsionada controlado por mi viejo pedal de volumen calibrado para ser usado en mi G-FORCE.

Si es un absoluto principiante en cuanto a aparatos digitales como el G-FORCE, es un fanático de los mandos giratorios pero le resulta frustrante el tener que tratar con barras gráficas, pantallas LCD y otros extraños términos técnicos, entonces puede estar seguro de que ha comprado el aparato adecuado. El G-FORCE de TC Electronic es tan sencillo de usar que incluso resulta un poco ridículo el que exista este manual para enseñarle a manejarlo. Cuando ya haya usado un poco el G-FORCE, y quiera producir un efecto concreto y tenga la sensación de que para eso tiene que ajustar un parámetro particular, probablemente será justo ese el que deba retocar. La mejor manera para aprender a usar esta unidad es precisamente usándola, no tenga ningún miedo a retocar todas cosas, los límites para esto son el propio conocimiento y a partir de ahí puede tanto equivocarse como ir un paso atrás. La buena noticia en el G-FORCE es que nunca puede dañar nada, aunque sobrepase los límites, y sin embargo puede llegar a conseguir el efecto más extraño y alucinante que haya escuchado nunca.

Otro maravilloso efecto colateral de tener el G-FORCE es lo vacío que se quedará su rack con él. El mío ha quedado realmente escuálido.

Palle Schultz

REFERENCIA RAPIDA

Control general

El control general del G-Force se hace girando la rueda Parameter para cambiar los parámetros, y la rueda Value para cambiar los valores. En muchas de las pantallas puede elegir distintos menús pulsando las teclas de flecha <> p.e., en la pantalla de Efectos puede elegir entre Mezcla, Edición, Direccionamientos y Distribución. Pulse Enter para realizar una acción (por ejemplo, para cargar un preset).

Carga

Pulse Recall (si no está ya en esa pantalla). Asegúrese de que el cursor esté colocado en "Preset", y gire el dial Value para ir pasando por los distintos presets. Pulse la tecla Enter para cargar el nuevo preset.

Almacenamiento rápido

Si quiere guardar un preset con el mismo nombre, pulse Store para acceder al menú Store y pulse Enter para confirmarlo. El G-Force grabará automáticamente su preset en el primer espacio de usuario que esté libre, usando el nombre activo. Cuando quiera volver a guardar un preset de usuario existente, el G-Force lo colocará por defecto en el mismo número de preset de usuario.

Edición

Pulse Effects y seleccione la pantalla Edit usando las teclas de flecha <>. Haga doble clic en la tecla bypass del bloque que quiera editar.

Configuración de su unidad MIDI

Pulse I/O Setup y elija MIDI usando las teclas de flecha <>. Ajuste el canal MIDI básico de tal forma que coincida con el de su pedalera. Asegúrese de que el cambio de programa está activo. Ahora su pedalera podrá cambiar presets en el G-Force. Si quiere cargar presets de usuario vía MIDI, vaya hasta Mapping Mode y elija la opción "into User bank" girando el dial Value.

Ajuste de un pedal de expresión

Conecte su pedal con un cable mono de guitarra a la entrada External Control.

Pulse I/O Setup y elija Control usando las teclas de flecha <>.

En este listado hay una serie de cosas que pueden ser controladas a través de un pedal de expresión. Ajustemos el control del volumen principal. Coloque el cursor en "Main Vol" - Pulse Enter (para elegir Learning) y mueva su pedal. El G-Force detectará ahora automáticamente su pedal.

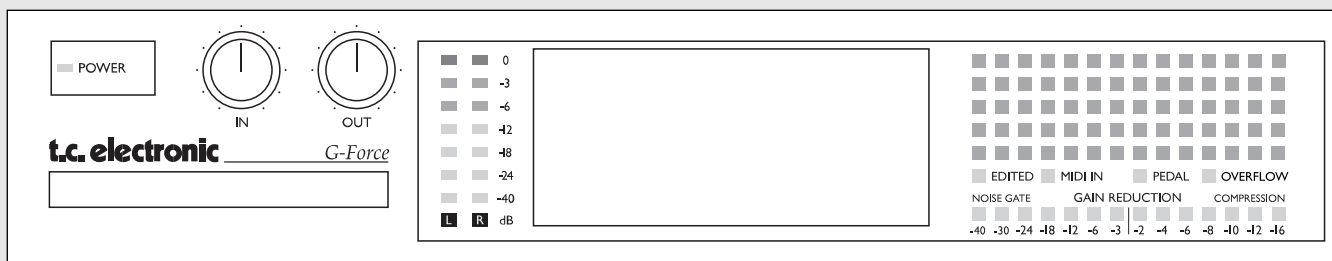
Las funciones de Ext. 1-8 se ajustan en la matriz de modificadores.

Entrada/salida

Utilice los mandos de entrada/salida de la esquina superior izquierda del panel frontal para ajustar los niveles del G-Force. Si está usando el G-Force en un montaje mono, debería elegir L-only en el menú Audio del ajuste de E/S. Este menú también le ofrecerá información acerca de la ganancia de entrada/salida.

La función Killdry debería estar activada si utiliza el G-Force en una configuración en paralelo, es decir, en combinación con una mezcladora de línea.

EL PANEL FRONTAL



POWER

Mantenga pulsado el interruptor de encendido durante 3 segundos, y después déjelo de pulsar para apagar la unidad.

MANDOS IN/OUT

El nivel de entrada global se ajusta por medio del mando que está en la esquina superior izquierda del G-Force. La entrada debería marcar aprox. -3 a -6 dB en los medidores de entrada. Ajuste el nivel de salida usando el mando Output.

RANURA DE TARJETA

Puede usar la ranura PCMCIA para el almacenamiento y carga de presets. Utilice tarjetas PC de tipo 1 con un mínimo de 64 KBytes de SRAM.

MEDIDORES

Estos medidores indican el nivel de las entradas izquierda y derecha.

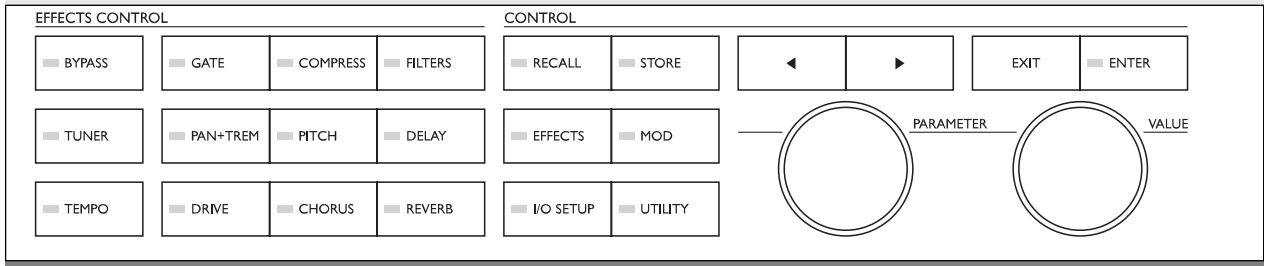
El nivel de entrada del G-Force optimiza de forma automática la relación señal-ruido vía un pequeño relé que está en la sección de entrada. En la pantalla aparecerá una interrogación y puede que escuche un pequeño clic cuando sea modificado el rango de ganancia de entrada.

CARTELERA

La cartelera o panel del G-Force es capaz de visualizar números y nombres de presets, tiempo y un mensaje global que puede registrar en el G-Force (vea la explicación de esta cartelera en la sección de Utilidades). Tanto el afinador como el tempo usan esta cartelera para visualizar también la información.

Debajo de la cartelera encontrará cuatro indicadores, que muestran: Preset editado, información MIDI entrante, información de pedal entrante y desbordamiento interno.

Los dos medidores de abajo indicarán la reducción de ganancia del compresor y de la puerta de ruidos, pero se usan también como indicadores del afinador cuando este afinador está activo.



BYPASS GLOBAL

La tecla *Bypass* de la esquina superior izquierda es la de anulación global. Con esta tecla puede anular todos los efectos del *G-Force* simultáneamente. Nota: Si la función *Killdry* (en el menú de ajuste de E/S audio) está activa, el *G-Force* quedará anulado. Esto implica que no pasará a través de él ningún sonido.

TUNER

Pulse esta tecla para acceder al modo de afinador.

TEMPO

Marque el tempo global usando esta tecla. Nota; esto puede afecta al preset activo. La pulsación de esta tecla *Tempo* hará que aparezca el menú desplegable *Tempo*. Este menú desaparecerá unos segundos después. Esta tecla indicará el tempo global con su parpadeo.

BYPASS DE EFECTO

Las nueve teclas de efectos están diseñadas para anular cada uno de los ocho efectos y la puerta de ruidos. Estas teclas pueden dejar en *bypass* un bloque de efectos en cualquier momento, sin importar la pantalla en la que esté trabajando.

Cuando esté en la pantalla de edición de efectos, haga doble clic en uno de ellos para acceder rápidamente al menú de edición de parámetros

TECLAS DE FLECHA

En muchas de las pantallas puede elegir distintos menús al pulsar las teclas de flecha, p.e. en la pantalla de efectos puede elegir entre los menús de mezcla, edición, direccionamiento y distribución.

LA RUEDA PARAMETER

Utilice esta rueda para cambiar la posición del cursor en la pantalla

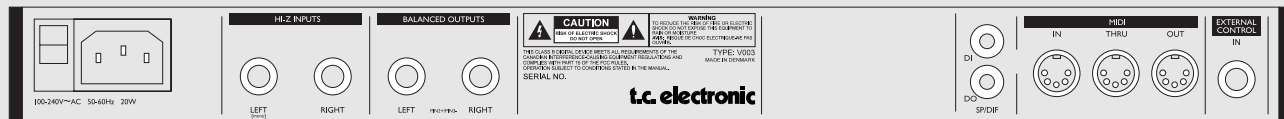
LA RUEDA VALUE

Use la rueda *Value* para cambiar los valores de un parámetro.

ENTER, EXIT

La tecla *Enter* se utiliza para confirmar acciones, o acceder a un bloque. Esta tecla parpadeará cuando el *G-Force* necesite que usted le confirme algo. La tecla *Exit* se utiliza normalmente para salir de un menú, o para cancelar una acción.

EL PANEL TRASERO



**Interruptor
de
encendido**

**Hi-Z
entradas no
balanceadas**

**Salidas
balanceadas**

Nº de serie

**Entrada/
salida
digital
S/PDIF**

**MIDI
In,Thru,Out**

**Entrada
control
exterior**

Notas:

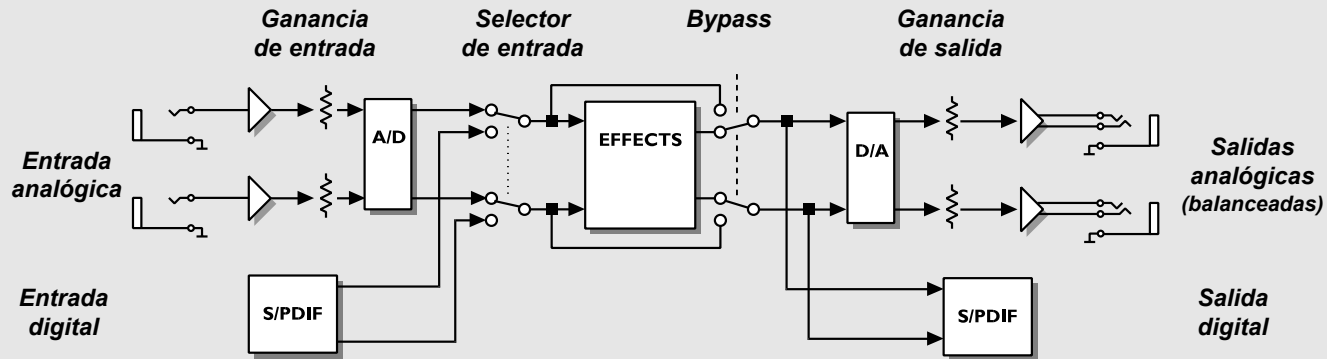
Las clavijas de entrada del G-Force son no balanceadas. Los conectores de salida son balanceados. Si está conectando las salidas por medio de conectores stereo a aparatos no balanceados, deberá unir la conexión del anillo y del lateral en el extremo del cable más alejado del G-Force.

Siempre puede usar cables de guitarra mono para conectar el G-Force.

La entrada de control exterior puede usar pedales de tipo momentáneo, alternativo y continuo.

La fuente de alimentación del G-Force es capaz de funcionar con cualquier voltaje de línea entre 100-240 Voltios, 50-60Hz.

EL FLUJO DE SEÑAL



Notas acerca del flujo de señal:

La señal siempre está presente tanto en las salidas analógicas como en las digitales.

El G-Force está limitado a una frecuencia de muestreo de 44.1kHz en las entradas tanto analógicas como digitales.

El nivel de entrada del G-Force optimiza automáticamente la relación señal-ruido gracias a un pequeño relé que hay en la sección de entrada. En la pantalla verá que aparece un símbolo de interrogación y puede que escuche un pequeño chasquido cuando el rango de la ganancia de entrada sea modificado.

Construir un preset de usuario

Esto es una guía paso a paso a algunas de las funciones utilizadas con más frecuencia en la construcción de sus propios presets.

Comencemos cargando el preset de fábrica 225 llamado "Empty Routing":

- Pulse Recall.
- Gire la rueda Value hasta que vea el preset 225.
- Pulse Enter para cargar el preset activo.

Ajuste de un efecto

Hay dos formas de introducir un efecto. Vamos a empezar ajustando una reverb.

- Pulse la tecla Effects.
- Use las teclas de flecha < > para elegir la pantalla de direccionamientos.
- Use la rueda Parameter para colocar el cursor en la tercera posición de la primera columna.
- Haga doble clic en la tecla bypass Reverb para insertar la reverberación.

Y esta es la otra forma de hacerlo:

- Pulse la tecla Effects.
- Use las teclas de flecha < > para elegir la pantalla de direccionamientos.
- Gire la rueda Value hasta que vea "REV" y pulse Enter para insertar la Reverb en el direccionamiento.

Edición de un efecto

Hay dos formas de acceder a la pantalla de edición de parámetros. Aquí tiene la primera y más simple - después de pulsar la tecla Effects:

- Utilice las teclas de flecha < > para acceder a la pantalla de edición.
- Haga doble clic en la tecla de bypass Reverb.
- Use la rueda Parameter para moverse hacia arriba y abajo, y la rueda Value para cambiar los valores.

Y esta es la otra forma - después de pulsar la tecla Effects:

- Utilice las teclas de flecha < > para acceder a la pantalla de edición.
- Gire el dial Parameter para llevar el cursor hasta el bloque de Reverb.
- Pulse Enter para acceder a la pantalla de edición de parámetros.
- Use la rueda Parameter para moverse hacia arriba y abajo, y la rueda Value para cambiar los valores.

- Pulse Exit para salir de la pantalla de edición de parámetros o haga doble clic de nuevo en la tecla de bypass Reverb.



Si quiere editar otro efecto puede simplemente hacer doble clic directamente en la tecla bypass del bloque a activar, y el G-Force saldrá del primer bloque y entrará en el segundo.

Cómo ajustar el nivel de un preset:

Hay un par de formas distintas de ajustar el nivel de un preset, pero en ambos casos debería considerar el reservar un poco de margen para que el preset pueda llegar más arriba. Un método es disminuir el nivel de entrada (o salida) del último bloque del direccionamiento. Esto implica que si tiene bloques en una combinación en paralelo, tendrá que cambiar el nivel por igual para mantener la misma relación entre los efectos activos. Otra forma es usar el nivel de la sección de entrada. Este nivel particular está colocado detrás de la puerta de ruidos pero antes de todo lo demás. Este nivel de entrada también está presente en la matriz de modificadores lo que quiere decir que puede controlarlo a través de un pedal de expresión.

Cómo añadir un bloque al direccionamiento

Ahora ya tenemos una Reverb, pero nos gustaría tener un retardo también. Deberá decidir si quiere que el retardo esté en paralelo o en serie con respecto a la reverb. Vamos a colocarlo en paralelo, desde el menú de direccionamientos:

- Coloque el cursor en la segunda posición, primera columna, usando la rueda Parameter.
- Haga doble clic en la tecla bypass Delay para acceder al bloque de retardo.

Si coloca los bloques en paralelo, debe cuidar con su estrategia de mezcla. Puede que sea bueno colocar todos los efectos excepto uno con una mezcla al 100% y usar el nivel de entrada / salida para nivelar el nivel de unos efectos con respecto a los otros.

Cómo cambiar un subalgoritmo

El retardo que acabamos de insertar es un retardo stereo que usa el mismo tiempo de retardo en ambos canales. Vamos a tratar de localizar un retardo con tiempos diferentes en la izquierda y la derecha:

- Desplace el cursor hasta el bloque Delay usando la rueda Parameter.
- Pulse Enter para ir a la pantalla de edición de parámetro.
- Use la tecla de flecha izquierda < para pasar a la lista de subalgoritmos.

COMO HACER

- Lleve el cursor hasta “Dual” usando el dial Parameter y pulse Enter para cambiar el subalgoritmo.

Ahora tenemos un algoritmo de retardo dual, en el que puede ajustar tiempos de retardo diferentes en los canales izquierdo y derecho (recuerde ajustar el panorama de los dos tiempos de retardo).

Desplazamiento de todos los bloques usando la distribución

De repente nos damos cuenta que necesitamos un compresor delante del retardo y la reverb, Vamos a mover estos dos bloques:

- Pulse la tecla de flecha derecha > para ir a la pantalla de distribución.
- Gire la rueda Value hasta el valor “Move R”.
- Gire la rueda Parameter completamente a la derecha y pulse Enter para desplazar los dos bloques a la derecha.
- Pulse la tecla de flecha izquierda < una vez para elegir la pantalla de direccionamientos.
- Coloque el cursor en la segunda posición, primera columna, y haga doble clic en la tecla bypass del Compresor.

Y ya está, ya tenemos un compresor delante de los bloques de retardo y reverb.

Cómo eliminar o sustituir un bloque

Si quiere suprimir un bloque de un direccionamiento o si quiere sustituirlo, p.e. cambiar la Reverb por un Chorus, esta es la forma:

- Pulse la tecla Effects.
- Pulse la tecla de flecha derecha > para ir a la pantalla de direccionamientos.
- Lleve el cursor hasta el bloque que quiera suprimir o cambiar, usando la rueda Parameter.
- Gire el dial Value hacia la izquierda hasta que el bloque quede en negro o hasta que vea el nuevo bloque que quiera colocar, y después pulse Enter. También puede hacer doble clic en la tecla del bloque que quiera.

El bloque ahora habrá quedado suprimido o sustituido.

Cómo almacenar su nuevo preset

Ahora que hemos creado un preset con un compresor, retardo y reverb, ha llegado el momento de guardarlo. Puede almacenarlo muy rápidamente si usa el mismo nombre o también puede guardarlo con un nombre nuevo. Esta es la forma rápida:

- Pulse la tecla Store.
- Gire la rueda Value para elegir un espacio en el que guardar el preset (el G-Force por defecto escoge el primer preset de usuario vacío).

- Pulse Enter para guardar el preset con el mismo nombre. Esto es lo que debería hacer una vez que haya localizado el lugar en el que guardar su preset, si quiere ponerle un nuevo nombre:
 - Gire la rueda Parameter hasta llegar a la línea de nombre.
 - Gire el dial Value y pulse Enter para elegir las letras.
 - Cuando haya terminado de darle nombre al preset, vaya hasta “Done” usando la rueda Value y pulse Enter para almacenar el preset.

Cómo conseguir un fundido en los cambios de preset

Puede conseguir fundidos de un preset a otro usando el mismo subalgoritmo y el modo de anulación correcto en dos presets consecutivos.

Ejemplo: Quiere que la cola de un retardo de un preset repique cuando cambie a un preset que no sea de retardo. Esto es lo que tiene que hacer:

- Acceda a la pantalla de edición de parámetro del reatrd del primer preset.
- Desplácese hasta “Mute mode” y elija “FX In”.
- Guarde esto como preset 1.
- Use el mismo tipo de ajuste de retardo y modo de anulación en el siguiente preset, pero anule el bloque de retardo.
- Almacene esto como preset 2.

Ahora puede cambiar del preset 1 al 2 haciendo que el retardo repique hasta su desaparición.

Cómo conectar los modificadores

El G-Force tiene una serie de modificadores internos extra que pueden crear funciones adicionales y hacer que sus presets sigan su música; p.e. seguimiento de envolvente, ADSR, detector de tono, etc. Aquí tiene un par de ejemplos que le muestran cómo ajustar esto. El punto de partida es el preset que acabamos de crear antes, o el preset ROM número 21.

Creación de un retardo oculto

Ahora tenemos un nivel constante de retardo; pero ¿no sería fantástico si el retardo solo entrase en las pausas cuando no estamos tocando?. Hagamos esta prueba:

- Pulse la tecla Mod para activar la pantalla de Matriz.
- Desplácese en horizontal usando la rueda Value hasta que vea “ENV” (Envolvente) en la línea superior.
- Muévase en vertical usando el dial Parameter hasta que llegue a un punto en el que se crucen “ENV” y Delay Outlevel.
- Pulse Enter para enlazar los dos parámetros.

Ahora oirá como el retardo sigue el nivel de la entrada; es decir, cuando toque, el retardo tocará. Pero ¿esto no sería más útil si el

retardo tocarse cuando usted no lo hiciese? Esta es la forma de hacerlo:

- Coloque el cursor en el punto de conexión (si no está ya allí) y pulse Enter para entrar en la pantalla de enlace.
- Cambie la curva ajustando los tres parámetros de entrada. Si quiere que el retardo permanezca abajo cuando toque, la entrada Low debería estar al 100%, y la entrada High debería ser 0%. Pruebe con estos valores.

Pulse Exit para salir de la pantalla de enlace. Si quiere suprimir el enlace simplemente pulse Exit otra vez.



Si quiere suprimir todos los enlaces de la Matriz, pulse Exit dos veces y verá un recuadro desplegable que le pide que confirme la elección con Enter o que aborte con Exit.

Creación de un retardo con autopanorama a través de los modificadores

Si quiere que los retardos realicen un panorama stereo automático puede, desde luego, colocar el bloque de panorama/tremolo detrás del retardo, pero también puede usar uno de los LFO extras que están en la matriz de modificadores.

- Pulse la tecla Mod para elegir la matriz.
- Conecte la salida del LFO1 1 al panorama de retardo 1 y 2 pulsando la tecla Enter.
- Pulse la tecla de flecha > para entrar en la pantalla de modificadores, desplácese hasta el LFO1 y pulse Enter para acceder a los ajustes del LFO1.
- Ajuste la velocidad, profundidad, curva, etc. del LFO1 y escuche ahora el panorama de su retardo.

A partir de ahora los dos retardos realizan el panorama a izquierda y derecha juntos, pero sería mejor si el panorama estuviese al revés entre ellos.

- Pulse Exit para salir de la pantalla de edición del LFO.
- Pulse la tecla de flecha izquierda < para volver a la matriz.
- Vaya hasta la conexión entre el LFO1 y el panorama de retardo 1 y pulse Enter para acceder a la pantalla de enlace.
- Cambie la entrada Low a 100%, y el valor de High a 0%.

Sus retardos tendrán ahora su panorama invertido el uno con respecto al otro.

Cómo ajustar un pedal de expresión

El G-Force dispone de varias posibilidades de control que pueden hacer que sus presets sean más flexibles e interesantes. Estas funciones pueden ser controladas en tiempo real por más de ocho pedales exteriores o controladores MIDI.

Conexión

Puede conectar su pedal de expresión de dos formas, bien directamente a la clavija “External control” del panel trasero del G-Force, o a través de una pedalera MIDI.

Cómo calibrar y escoger el tipo de pedal

El G-Force puede ser controlado por distintos tipos de pedales. El tipo de pedal que vaya a usar se ajusta en la pantalla de Utilidades, con el parámetro “Pedal type”. Cuando esté usando pedales de expresión, deberá elegir el valor “Alternating”.

Cuando conecte su pedal de expresión a la toma “External control”, deberá asegurarse de que el G-Force esté calibrado para ese pedal concreto. Eso se hace en la pantalla de Utilidades:

- Pulse Utility.
- Vaya hasta la opción “Pedal calibration”, usando la rueda Parameter.
- Pulse Enter y siga las instrucciones de la pantalla.

Ahora ya tendrá calibrado su pedal de expresión, y ya estará listo para usarlo sin problemas.

La función del pedal

La idea básica es que conecte su pedal a una de las ocho asas virtuales llamadas Ext1-8. Esto se hace en el ajuste de E/S, pantalla de control:

- Pulse la tecla I/O Setup.
- Pulse la tecla de flecha derecha > para elegir la pantalla de Control.
- Vaya hasta la opción “Ext1” usando el dial Parameter.
- Pulse Enter para activar la función Learn (aprendizaje) y mueva su pedal para que la unidad lo detecte.

Su pedal debería ser detectado ahora tanto si está usando una clavija de 6,3 mm en el panel trasero del G-Force, como si es un controlador MIDI.

El pedal también puede controlar el volumen principal, el bypass global, el afinador, el tempo o uno de los otros siete controladores exteriores.

Ahora que ya tiene su pedal ajustado a Ext1, vamos a pasar a conectarlo a un parámetro:

- Cargue el preset ROM 17 “Stereo Harmony C-maj”. Este es un preset que añadirá una tercera y una quinta a su sonido solista mientras toque en Do mayor.
- Pulse la tecla Mod para ir a la matriz de modificadores.
- Desplácese en horizontal hasta que vea Ext1 en la línea superior de la pantalla, usando la rueda Value.
- Muévase en vertical usando la rueda Parameter hasta que el

cursor se coloque en la línea en la que se junten “In level” y “Ext1”.

- Pulse Enter para conectar los dos parámetros.

Ahora ya tiene su pedal conectado al nivel de entrada del modificador de tono, lo que implica que puede controlar la cantidad de tono con su pedal. La función del pedal es almacenada con el preset.

Muchos de los presets ROM están configurados con distintas funciones de pedal, en los que se usa Ext1 como modificador.

Cómo ajustar su pedalera MIDI

El G-Force es capaz de usar muchas de las pedaleras existentes en el mercado para el cambio de programas standard. Aquí tiene lo que debe hacer para configurar su pedalera con el G-Force:

- Conecte su pedalera a la toma MIDI In del panel trasero del G-Force.
- Pulse la tecla I/O Setup.
- Use las teclas de flecha < > para elegir la pantalla MIDI.
- Ajuste el “canal básico” al mismo que el de su pedalera MIDI.

Su pedalera de control ahora es capaz de cambiar los presets ROM del .

Cómo cambiar presets de usuario utilizando su pedalera MIDI

Si quiere cambiar presets de usuario en el G-Force desde su pedalera, esto es lo que debe hacer:

- Entre de nuevo en la pantalla MIDI, ajuste de E/S.
- Desplácese hasta la opción “Mapping mode” usando la rueda Parameter.
- Elija el valor “Into User bank” usando el dial Value.

Ahora su pedalera debe poder cambiar los presets de usuario (suponiendo que tenga alguno) del G-Force.

Cómo usar algunas de las funciones extra de mi pedalera con el G-Force

Muchas pedaleras hoy en día tienen la posibilidad de realizar funciones on/off MIDI, bypass MIDI, etc. El G-Force dispone de un listado de pedaleras por defecto que hace muy sencillo el configurarlas. Estas son las pedaleras de la lista:

ART X-15 Ultrafoot
Digital Music Corp. Ground Control
Rocktron All Access
Roland FC-200
Custom Audio Electronics RS-10

Si tiene una de estas pedaleras, esto es lo que deberá hacer:

- Entre en la pantalla de Control, Ajuste de E/S.
- Vaya hasta la opción “Model” usando la rueda Parameter.
- Elija el modelo de su pedalera y pulse Enter para cargar los ajustes de la misma.

El G-Force ahora estará configurado para responder a los valores por defecto de la pedalera activa.

Si su pedalera no es una de las de la lista anterior, esto es lo que debe hacer para configurar algunas de las funciones extra, a pesar de todo:

- Entre en la pantalla de Control, Ajuste de E/S.
- Desplácese hasta la función que quiera controlar.
- Pulse Enter para activar la función Learn (aprendizaje).
- Pulse el interruptor o pedal que quiera usar para la función dada.

Puede poner en marcha esta función de aprendizaje en todos los parámetros de la pantalla de Control.

Cómo cargar un solo bloque desde un preset existente

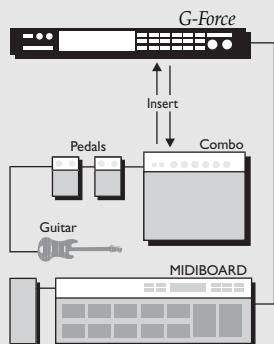
El G-Force tiene la posibilidad de cargar un único bloque de un preset a otro. Vamos a cargar el preset ROM 23, llamado “Stereo Touchwah”. Ahora cargaremos el bloque de filtro del preset ROM 12, llamado “Mono Farout Phaser”.

- Pulse Recall.
- Gire el dial Parameter hasta colocar el cursor en “Select”.
- Gire el dial Value hasta que el cursor de matriz se coloque en “FIL”.
- Desplace el cursor de nuevo a “Preset” usando el dial Parameter.
- Elija el preset 12 y pulse Enter para cargar el bloque de filtro en el direccionamiento activo.

El bloque de filtro del preset 12 estará ahora cargado en el preset 23. Esta función de carga parcial evidentemente puede cargar bloques de presets tanto ROM, como de usuario o de tarjeta.

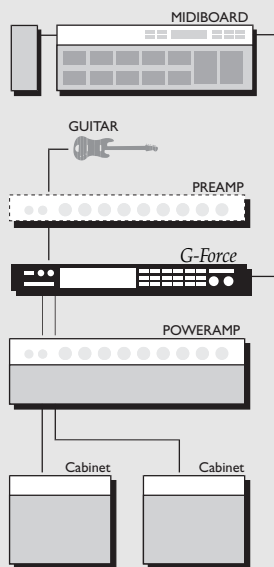
Ajuste del G-Force

El G-Force ha sido cuidadosamente diseñado para producir todos los efectos básicos necesarios en guitarra. Dado que puede usar el G-Force en una gran cantidad de aplicaciones le proponemos una serie de ajustes distintos. Asegúrese de que sus amplificadores estén apagados antes de conectar el G-Force. Encienda el G-Force antes que el amplificador.



Sistema de guitarra mono

En un montaje con un amplificador Combo o una columna mono debe usar la entrada y salida izquierdas (recuerde elegir L-only, en la pantalla de ajuste de E/S audio). Puede colocar el G-Force en el bucle de efectos o detrás del preamplificador (también puede ser detrás de su pedal de distorsión).



Sistema de guitarra stereo

En un montaje con un par de amplificadores Combo o una columna stereo, puede sacar todo el partido de los efectos stereo del G-Force. Coloque el G-Force detrás del preamplificador o en el bucle de efectos.

Ajuste en serie

Este es el ajuste más innovador del G-Force. Los convertidores de 24 bits de alta calidad hacen posible usar el G-Force sin un mezclador de línea. El montaje en línea utiliza todo el potencial del G-Force. Recuerde, el G-Force le permite conectar sus bloques de efectos en paralelo internamente.

Ajuste en paralelo

Uso del G-Force junto con un mezclador de línea.

Recuerde usar la función killdry para hacer que no pase ninguna señal directa de guitarra a través del G-Force.

Las conexiones

Las clavijas de entrada del G-Force son no balanceadas, mientras que las salidas son balanceadas. Esto implica que puede usar cables de guitarra standard para conectar el G-Force a aparatos no balanceados, y cables stereo para conectar el G-Force a unidades balanceadas.

Entrada/Salida

Ajuste el nivel de entrada del G-Force usando el mando de la esquina superior izquierda del panel frontal. Para sacar la máxima calidad del convertidor AD de 24 bits, el medidor de entrada debería dar una lectura aproximada de -6 a -3 dB.

Ajuste el nivel de salida del G-Force por medio del mando Output. Además del mando giratorio Output, hay un nivel master que es controlable por MIDI/Pedal situado en la sección de salida (pantalla de edición de efectos).

CARGA

la pantalla de carga

La pantalla de carga del G-Force consta de tres parámetros: Selección - Banco - Preset.

Cambie la posición del cursor girando la rueda Parameter. Utilice el dial Value para ajustar los valores.

Select

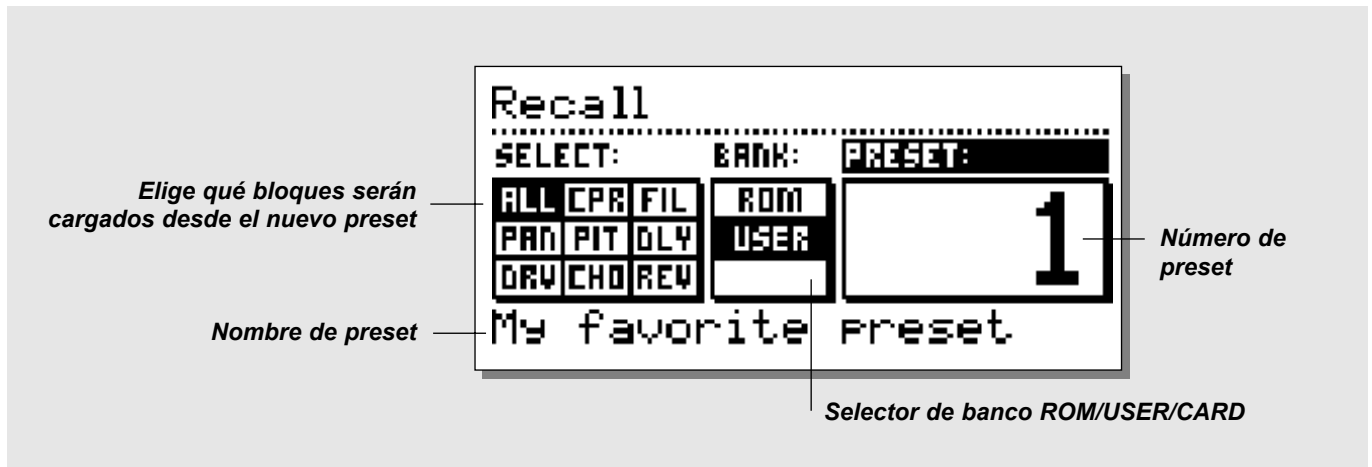
Se utiliza para elegir un determinado bloque que quiera cargar por separado. Debe ajustar su valor a "All" cuando quiera cargar un preset completo.

Bank

Se utiliza para elegir desde cual de los bancos quiere realizar la carga, ROM (presets de fábrica), de usuario o de tarjeta (el cual solo está disponible cuando ha insertado en la unidad una tarjeta de pc).

Preset

Gire la rueda Value para previsualizar los presets.



Carga de un preset

Cuando quiera cargar un preset, simplemente utilice la rueda Value para ir pasando por los distintos presets y pulse el botón Enter para cargarlo.

Mantenimiento de las colas de las Reverbs y retardos en los cambios de preset

Puede conseguir el fundido de un preset a otro usando el mismo subalgoritmo, y la combinación del modo de anulación = “Fx In” y la anulación del bloque activo.

Ejemplo: Si quiere hacer que la cola de un retardo se alargue en un cambio de preset, debe asegurarse de usar el mismo subalgoritmo en ambos presets. Además deberá escoger el modo de anulación “Fx In” y anular solo el bloque de retardo en el segundo preset.

NOTA: El cambio de parámetros como el de realimentación o mezcla en un cambio de presets puede eliminar el retardo.

Cambio de preset óptimo

Dado que el cambio de un preset a otro puede contener cambios drásticos de nivel y direccionamiento, pueden producirse chasquidos y ruidos si se cambia el preset durante la ejecución. Para conseguir el mejor cambio de preset durante la ejecución, haga que los direccionamientos sean lo más parecidos posibles. Ejemplo: Cuando esté realizando un cambio desde un preset que contenga Reverb y retardo, a un preset que solo contenga una Reverb debería anular el bloque de retardo en lugar de suprimirlo (esto también le permitirá conseguir un fundido en el bloque de retardo)

Carga de un efecto individual

Es posible cargar un ajuste de efecto individual en un direccionamiento existente, p.e. si está creando un nuevo preset y tiene ya la reverb y el retardo perfectos que quiere pero le gustaría añadir aquel chorus que desarrolló en un preset anterior. Esta es la forma de hacerlo:

Pulse Recall, y desplace el cursor al parámetro Select utilizando la rueda Parameter.

Utilice entonces la rueda Value para elegir “CHO” (Chorus).

Desplace el cursor de nuevo al parámetro Preset y use la rueda Value para ir pasando por los distintos presets (recuerde elegir el banco desde el que quiera cargar el preset).

NOTA: el G-Force ahora irá pasando solo por los presets que contengan el efecto elegido.

Pulse Enter para cargar el efecto deseado. El G-Force actualizará ahora su preset activo con el nuevo efecto, y volverá de nuevo a ese preset activo.

ALMACENAMIENTO

Almacenamiento de un nuevo preset de usuario

- Pulse la tecla Store.
- Elija una posición para su nuevo preset. (el G-Force puede contener hasta 100 presets de usuario).
- Lleve el cursor a la línea de nuevo nombre y elija el nuevo nombre para el preset (encuentre las letras o números con la rueda Value y confirme cada nueva elección con la tecla Enter).
- Vaya hasta el campo DONE y pulse Enter para completar la operación de almacenamiento.

Almacenamiento rápido de un preset con el mismo nombre

Si quiere guardar la edición de un preset de fábrica con el mismo nombre, simplemente pulse Store y Enter. El G-Force automáticamente almacenará el preset en el primer espacio vacío de los de usuario.

si quiere almacenar un preset de usuario editado con el mismo nombre, simplemente pulse Store y Enter. El G-Force le sugerirá la misma posición del preset de usuario como espacio para guardarlo.



El recuadro de letras

Cuando quiera cambiar el nombre del preset que vaya a guardar, gire la rueda Parameter. Entonces podrá elegir un nuevo nombre usando este recuadro de letras. Simplemente gire el dial Value y pulse Enter para elegir nuevas letras o números.

Elija CAP, pulsando Enter en él, para cambiar a mayúsculas.

Cuando haya cambiado el nombre, elija DONE en este recuadro de letras y pulse Enter para guardar el preset.

Pulse cualquier tecla para salir de la pantalla de almacenamiento.

Uso de una tarjeta de memoria

Cuando introduzca una tarjeta de memoria tendrá acceso a los bancos de tarjeta.

Los bancos de tarjeta está colocados inmediatamente detrás del banco de usuario.

Dependiendo del tamaño de la tarjeta puede guardar hasta 9 bancos de 100 presets de usuario cada uno.

Tipos de tarjeta

Tarjetas PCMCIA S-RAM de tipo 1, con un mínimo de 64 Kbytes, y un máximo de 2Mbytes S-RAM.

Eliminación

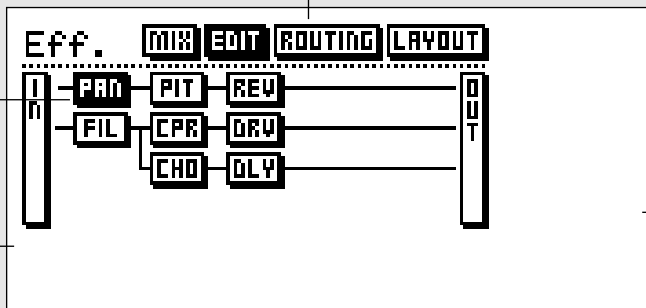
Utilice las teclas de flecha <> para elegir Delete. Gire la rueda Value para elegir el preset que quiera suprimir, y pulse Enter para eliminarlo.

EFECTOS

Seleccionado

Haga doble clic en la tecla bypass del bloque del efecto que quiera editar

Elija In y pulse Enter para editar la puerta de ruidos

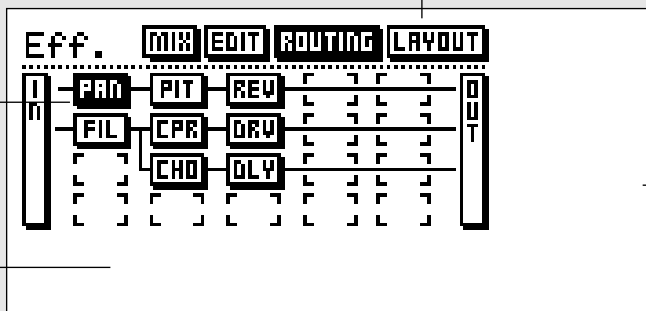


Elija Out y pulsa Enter para editar los filtros de altavoces

Seleccionado

Haga doble clic en la tecla bypass del bloque del efecto que quiera insertar o gire la rueda Value para localizar el nuevo efecto y pulse Enter para insertarlo.

Espacios vacíos

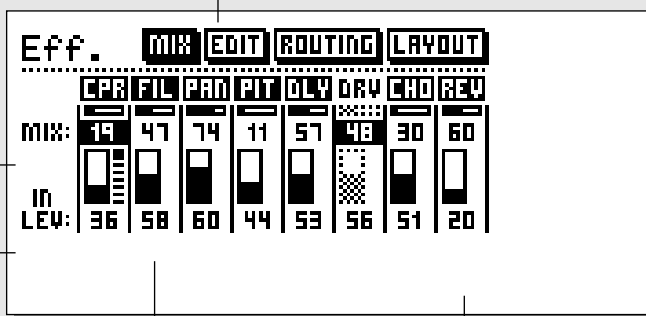


Gire el dial Parameter para elegir el efecto y pulse Enter para editarlo.

Seleccionado

Ajuste la mezcla de cada bloque

Ajuste el nivel de entrada de cada bloque



Medidor de entrada de cada bloque

Bloque anulado o en bypass

Si quiere editar uno de los ocho efectos, pulse la tecla **Effects**. En la cabecera de la pantalla de efectos puede elegir entre - Mezcla, Edición, Direccionamiento y Distribución. Usando las teclas de flecha < > para ir pasando entre las cuatro pantallas. Si un efecto está anulado, no aparecerá línea debajo de él.

Edición de un efecto

Pulse la tecla **Effects** y elija la pantalla **Edit** (usando las teclas de flecha < >). Haga doble click en la tecla **bypass** de bloque del efecto que quiera editar, o coloque el cursor en el bloque que quiera editar y pulse **Enter** para acceder a la pantalla de edición de parámetros.

Tenga en cuenta que también puede escoger la sección de entrada y salida, p.e. la puerta de ruidos está situada en la sección de entrada.

Cuando esté en la pantalla de edición de parámetros, utilice la rueda **Parameter** para ir pasando por los distintos parámetros y el dial **Value** para cambiar sus valores.

Pulse **Exit** o haga doble click en la tecla **bypass** de bloque para salir de la pantalla de edición de parámetros.



El hacer doble clic en la tecla **bypass** de otro bloque hará que vaya directamente a la pantalla de edición de parámetros de ese efecto concreto.

Cambio del subalgoritmo

En cada bloque de efectos puede escoger entre un par de variaciones del efecto activo, por ejemplo, en el bloque de **Chorus** puede escoger entre **Classic Chorus**, **Advanced Chorus**, **Classic Flanger** y **Advanced Flanger**. Para cambiar el subalgoritmo, debe entrar en la pantalla de edición de parámetros y usar entonces las teclas de flecha < > para ir hasta el subalgoritmo del efecto (esquina superior izquierda de la pantalla). Utilice entonces el dial **Parameter** para elegir el nuevo subalgoritmo y pulse **Enter** para confirmar la elección.

Direccionamiento

Si quiere cambiar el direccionamiento u orden de los bloques de efectos, use las teclas de flecha < > para elegir la pantalla **Routing**. Use el dial **Parameter** para escoger el punto en el que quiere colocar un bloque de efectos, y haga doble clic en la tecla **bypass** del efecto que quiera insertar, o vaya pasando por los efectos usando el dial **Value** y pulse **Enter** para escoger uno como efecto activo.

Si simplemente lo que quiere hacer es que pase el sonido a través de un punto, elija el icono de tubería.

La matriz de direccionamientos completa tiene 4 alturas por 8 de ancho y puede colocar cualquier efecto (sin repetirlos) en cualquier punto de la matriz.

Edición directa desde la pantalla de direccionamiento

Si quiere editar un efecto directamente desde aquí, pulse **Enter** para acceder a la pantalla de edición de parámetros.

Use la rueda **Parameter** para moverse hacia arriba o abajo, y el dial **Value** para cambiar los valores.

Pulse **Exit** para salir de nuevo de la pantalla de edición.

Mezcla

En la pantalla **Mix**, puede ajustar el balance de la mezcla y el nivel de entrada de los efectos para un preset concreto. Si un efecto está en **bypass**, aparecerá en gris, pero sin embargo, aun podrá cambiar el nivel y mezcla del mismo. Un pequeño **PPM** muestra el nivel de entrada de cada bloque. Cuando dos señales son unidas se pueden producir saturaciones puntuales. Los medidores de cada bloque están colocados por tanto al principio de la entrada del bloque activo. Esto implica que en el caso de sobrecargas puede disminuir el nivel de los bloques anteriores. Utilice el dial **Parameter** para ir pasando por los distintos parámetros y cambie los valores girando la rueda **Value**. Pulse **Enter** para activar el efecto activo o **Exit** para anularlo.

Distribución

Además de la pantalla **Routing**, tiene un par de herramientas de distribución. La pantalla **Layout** puede simplificar mucho algunas funciones. Las funciones de distribución son muy parecidas a las de una hoja de cálculo.

En la pantalla **Layout**, verá una versión en miniatura del direccionamiento. Con el giro de la rueda **Value**, puede cambiar la posición del cursor. Después gire el dial **Parameter** para elegir la posición deseada.

Columna

Move L - Desplazará la columna activa a la izquierda.

Move R - Desplazará la columna activa a la derecha.

Insert - Insertará una nueva columna.

Delete - Suprimirá la columna activa.

Fila

Move U - Desplazará la fila activa hacia arriba.

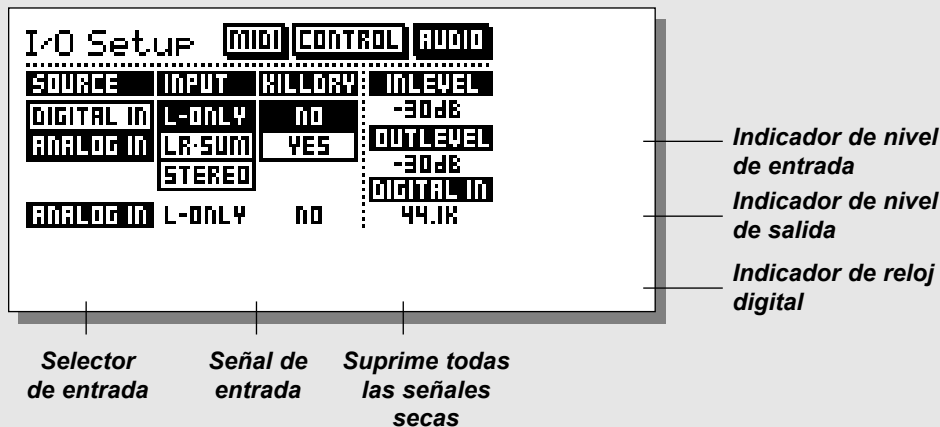
Move D - Desplazará la fila activa hacia abajo.

Insert - Insertará una nueva fila.

Delete - Suprimirá la fila activa.

Pulse **Enter** para ejecutar la función escogida.

AJUSTE DE ENTRADA/SALIDA (E/S)



Los parámetros de este ajuste de entrada/salida contienen ajustes de todas las conexiones exteriores del G-Force: - MIDI, Pedal y audio digital y analógico.

En la pantalla de ajuste de E/S, puede elegir entre MIDI, control y audio usando las teclas de flecha < >.

Todos los valores del ajuste de E/S son globales, es decir, no varían con los presets.

Audio

Para ajustar los parámetros de entrada/salida audio, pulse la tecla I/O Setup y utilice las teclas de flecha < > para elegir Audio.

Source

Con este parámetro puede elegir entre la entrada digital del G-Force, o la entrada análogica. El G-Force está limitado a una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz en las entradas tanto analógicas como digitales.

Input

El G-Force puede usar solo la entrada izquierda (mono), la suma de la izquierda y la derecha (LR-sum), o ambas entradas (stereo). Si solo está usando una entrada en el G-Force, elija L-Only. Si quiere introducir dos fuentes mono, puede elegir LR-sum, que le permitirá sumar juntas las entradas izquierda y derecha.

Killdry

Esta función le permite suprimir la señal seca (directa) en el G-Force. Esta función es muy útil cuando utiliza el G-Force en una configuración en paralelo.

NOTA: Cuando Killdry está activo, la tecla bypass global actuará como una de anulación total. Dado que suprime toda la señal seca y que deja en bypass los efectos no hay ninguna salida.

Los bloques conservarán sus interrelaciones manteniendo el nivel de mezcla del efecto.

Nivel de entrada, Nivel de salida, Entrada digital

Estos son parámetros solo de lectura que muestran el nivel de entrada (ajustado con los controles del panel frontal), el nivel de salida (ajustado también con los controles del panel frontal) y la frecuencia de muestreo de entrada digital (solo visualizado cuando utiliza la entrada digital).

Nota: El nivel de entrada del G-Force optimiza de forma automática la relación señal-ruido con un pequeño relé que está en la sección de entrada. Puede que escuche un pequeño chasquido de este relé cuando la entrada esté siendo ajustada.

MIDI

En la sección MIDI puede ajustar los parámetros MIDI globales del G-Force, es decir el cambio de programa, distribución MIDI etc.

Basic Channel

El canal básico MIDI del G-Force. En este canal debería transmitir cambios de programa para cambiar presets en el G-Force.

Nota: Los modificadores del G-Force son configurados por separado, lo que implica que pueden referirse a otros canales MIDI.

Cambio de programa

Con este parámetro ajusta cómo responderá el G-Force a los cambios de programa entrantes. Hay tres posibilidades:

AJUSTE DE E/S

Disabled - Hará que el G-Force ignore cualquier cambio de programa entrante.

Preset Recall - Esto hace que el G-Force utilice los cambios de programa enviados en el “canal básico”.

+ Partial Recall - Cuando elija este valor, el G-Force seguirá respondiendo a los cambios de programa enviados en el canal básico, pero a la vez cada uno de los ocho bloques de efectos tendrá su propio canal MIDI que le permitirá cargar un bloque individual sin que ello afecta al resto del preset. Los números de canal de los bloques son continuos con respecto al canal básico. Ejemplo: Si ajusta el canal básico a 1, los canales de los bloques serán Compresor canal 2, Filtros canal 3, Pan 4 etc.

Bank Selection

Esta función es un nuevo standard MIDI, que permite cargar presets que estén por encima del 128. El parámetro determina si el G-Force responderá o no a este mensaje. Si su unidad MIDI o pedalera es capaz de usar esta función, debería elegir el valor Fine (preciso) o Coarse (amplio).

(Consulte el manual de instrucciones de su unidad MIDI/pedalera para asegurarse de qué tipo de función usa ese aparato).

Si lo desactiva, el G-Force actuará como una unidad MIDI standard.

Bank size

Este tamaño de banco se usa para adaptar el G-Force a pedaleras de distintos fabricantes para la carga de presets por encima del 128. En la mayoría de ocasiones este parámetro debe ajustarse a 128, pero en algunos casos, p.e. cuando use la Roland FC-200, tiene que ajustarlo a 100.

El número de selección de banco que está contenido en el cambio de programa es multiplicado por este valor y se añade el número de programa.

Vea el manual de su pedalera para saber cómo ajustar este valor.

Sysex device ID

Esto es el identificador de Sistema exclusivo del G-Force.

Program change offset

Con este parámetro puede añadir o restar un valor a o del cambio de programa entrante; p.e. si el cambio de programa entrante es el preset 123, y ajusta este desfase u offset a +1, el cambio de programa será ahora 124.

El G-Force comienza la cuenta de sus presets en el 1.

Mapping mode

Este modo de distribución o mapa ajusta qué banco usará el mapa MIDI: ROM, USER, CARD o Custom (propio). Esto implica que puede dirigir un cambio de programa entrante para que use el banco de USUARIO, o puede diseñar su propio banco

MIDI.

Custom Map

En este mapa propio puede decidir donde quiere dirigir cada uno de los cambios de programa entrantes, usando los parámetros “Map Program Change No.” y “Into Preset”.

Map Program change no.

Use este parámetro para elegir qué cambio de programa quiere dirigir a otro lugar.

Into Preset

Utilice este parámetro para fijar el nuevo destino para el cambio de programa entrante.

Reset Custom Map

Coloque el cursor en este parámetro y pulse Enter para reiniciar el mapa propio.

Control

Setup bank

Select setup bank

Board factory defaults

Model

Copy to bank

G-Force control

Main vol.

Bypass

Tuner

Tempo

Modifier input

Ext 1 - 8

Effect bypass

Gate (Gate)

Cpr (Compressor)

Fil (Filters)

Pan (Pan+Tremolo)

Pit (Pitch)

Dly (Delay)

Drv (Drive)

Cho (Chorus)

Rev (Reverb)

*Pulse Enter y
mueva su pedal
para que sea
detectado
automáticamente*

MIDI

Global MIDI settings

Basic channel

Program change

Bank selection

Bank size

Sysex device ID.

Program change map

Program change offset

Mapping mode

Custom map

Map program ch. no.

Into Preset

Reset Custom Map

Controladores exteriores

Hay dos formas de conectar un pedal de expresión al G-Force. Una forma es conectarlo directamente a la toma External Control del panel trasero del G-Force, mientras que la otra forma es conectarlo a través de una pedalera de control, es decir, como un controlador MIDI.

TIP Para facilitarle el ajuste de un pedal, hemos diseñado una función Learn o de aprendizaje. Coloque el cursor en el parámetro que quiera controlar, pulse Enter para activar esta función, y pulse su pedal. El G-Force detectará automáticamente su pedal, sin importar si está conectado vía MIDI o a la toma de pedal.

En cada uno de los parámetros siguientes, puede ajustar la entrada con la que será controlado el parámetro activo. En la primera columna ajusta la fuente y en la segunda el tipo de controlador. Aquí le describimos todas las posibilidades -

Columna 1

Pedal:	La entrada de pedal del G-Force pedal (vea el panel trasero).
MIDI basic:	El parámetro responderá al canal básico MIDI del G-Force (ajustado en MIDI).
MIDI Omni:	El parámetro activo responderá a todos los canales.
MIDI 1-16:	El parámetro responderá solo a ese canal.

Columna 2

(tenga en cuenta que esta columna solo está disponible cuando la columna 1 se ajusta al valor MIDI).

Pitch bend:	Inflexión tonal MIDI standard.
Aftertouch:	Aftertouch MIDI standard.
Note-on-key:	Activación de nota MIDI standard.
Controller 0-127:	Controladores MIDI standard.
Prg. Change:	La función de cambio de programa es muy especial.

Si un parámetro se ajusta a un cambio de programa concreto, el parámetro activo cambiará los estados de activación/desactivación con el cambio de preset activo.

NOTA: Si está usando un cambio de programa en el canal MIDI básico con fines de control, el cambio de programa activo será ignorado y no se realizará dicho cambio de programa en el G-Force.

Ajuste de banco

El G-Force tiene cuatro bancos que puede usar para sus distintos ajustes. Usando la rueda Value, puede cambiar el banco activo entre 1 y 4. Los bancos son almacenados y cargados de forma instantánea, lo que implica que cualquier cambio que haga en el menú de control será memorizado en el banco activo, y será cargado la próxima vez que elija ese banco concreto. Cada banco contiene todos los ajustes de parámetros del menú de control.

Valores por defecto de pedaleras

Es posible ajustar el menú de Control para una serie de valores por defecto de pedaleras. Gire la rueda Value y confirme con la tecla Enter para cargar dichos valores. Solo las pedaleras con opciones de MIDI On/Off o expresión están representadas en esta lista.

La lista completa la forman:

ADA MXC	ART X-15 Ultrafoot
Roland FC-200	Rocktron All Access
DMC Ground Control	Lexicon MPX R1
Custom Audio Electronics RS-10	

NOTA: Esto hará que todos los ajustes de control cambien a estos valores por defecto de la pedalera concreta, lo que implica que se anularán el resto de sus ajustes.

Control del G-Force

Main Vol.- Controla el volumen de salida global del G-Force.
Tempo - Use este parámetro para marcar el tempo global vía MIDI o con la entrada de pedal del G-Force.
Bypass - Controla la anulación global del G-Force.
Tuner - Use este parámetro para activar el afinador.

Entrada de modificador

Ext. 1-8 - Estas ocho entradas pueden controlar una gran cantidad de parámetros en los algoritmos. Sus funciones son ajustadas en la pantalla de matriz de modificadores. Estos son los parámetros que debe ajustar para que los controlen sus pedales de expresión.

Bypass o anulación de efecto

Las nueve funciones de bypass de bloque pueden ser controladas de forma exterior por medio de estas entradas, lo que hace que pueda anular cada uno de los nueve efectos de forma independiente. Algunas pedaleras tienen la capacidad de enviar mensajes MIDI on/off para este fin concreto. Si no dispone de una pedalera de este tipo, puede usar un cambio de programa normal para anular un bloque, p.e. puede ajustar la sección de panorama para que sea anulada cuando envíe un cambio de programa 10 en el canal MIDI 5.

Cómo son conectados los modificadores

En este capítulo explicamos el flujo básico de los controladores tanto internos como exteriores.

En el G-Force tiene una serie de entradas de controladores exteriores. Estos pueden ser controladores MIDI, cambios de programa MIDI, la clavija de entrada exterior de 6,3 mm del G-Force, etc. Debe conectar estas entradas a ocho asas virtuales llamadas Ext. 1-8. Estas ocho asas (Ext. 1-8) pueden ser conectadas a una amplia gama de parámetros de algoritmo a través de la matriz de modificadores (vea Matriz para más detalles). Lo bueno de estas ocho asas es que sus conexiones son almacenadas en los presets del G-Force, lo que implica que puede usar el mismo pedal para distintos propósitos con solo cambiar de preset. Estos estados de parámetros no son almacenados con los presets:

Anulación de volumen principal, Tempo y Afinador.

El G-Force también dispone de algunos modificadores internos extra, p.e. LFOs, ADRs, seguimiento de envolvente extra, etc. Estos modificadores internos también están presentes en la matriz de modificadores, y puede conectarlos a los mismos parámetros que Ext. 1-8.

NOTA: El ajuste por defecto de un parámetro conectado a un modificador es igual a su ajuste en la pantalla de edición de parámetros.

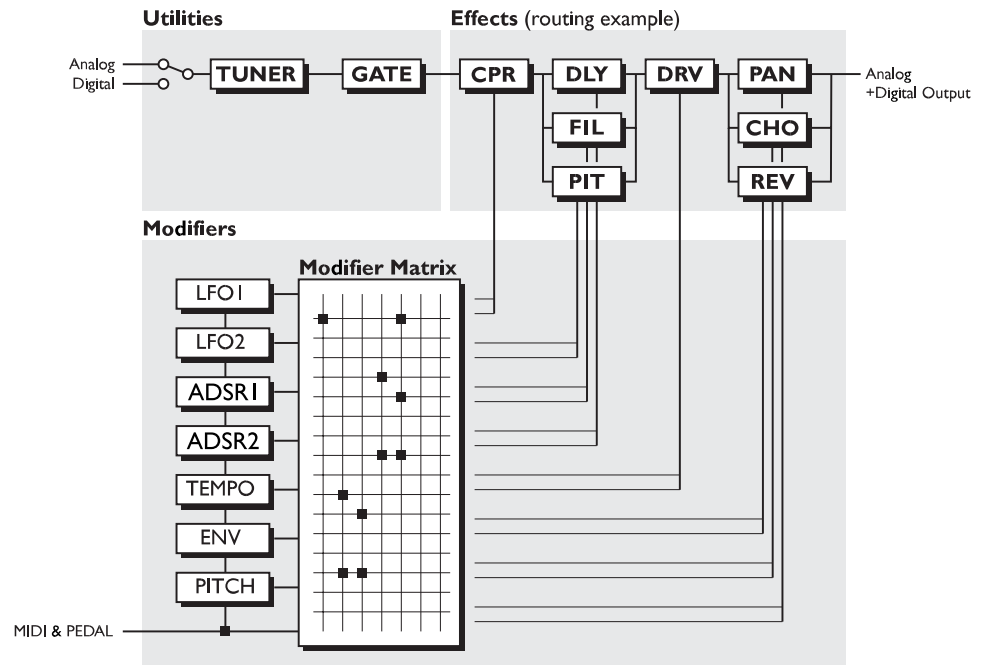
Ejemplo: Se ajusta el nivel de mezcla de reverb para que sea controlado por un pedal, y el parámetro de mezcla de la pantalla de edición de parámetro está ajustado a 15%. Cuando cargue este preset, La mezcla de reverb será del 15%, y en el primer movimiento que haga al pedal, tendrá el control total.

Configuración de un pedal de expresión

Ejemplo: Vamos a conectar un pedal de expresión al nivel de entrada del bloque de retardo:

Conecte el pedal de expresión a la toma de control exterior del panel trasero del G-Force, y cargue un preset que contenga un retardo. Pulse la tecla I/O Setup y elija la pantalla de control. Use la rueda Parameter para llegar a la sección de entrada de modificador, y coloque el cursor en Ext. 1. Gire el dial Value para elegir el valor Pedal.

Ahora ya ha conectado su pedal de expresión a una de las ocho asas, así que desplácela para conectarla a un parámetro. Pulse la tecla MOD y use las teclas de flecha < > para elegir la Matriz. Utilice la rueda Value para desplazarse en horizontal, hasta que vea Ext. 1 (su pedal) en la línea superior. Use después el dial Parameter para desplazarse en vertical hasta que vea el nivel de entrada del retardo. Pulse Enter para conectar Ext. 1 a Delay In Level.



NOTA: Si su parámetro no responde correctamente, pruebe a calibrar su pedal (vea Utilidades, Calibración de pedal).

MODIFICADOR

Seleccionado

Modificadores
exteriores

Mod. **MATRIX** **MODIFIERS** **DIALS**

EXT0 **PITCH** **ENV** **ADR1** **ONLY STEREO**

			MIX LEVEL
		+	IN LEVEL
			OUT LEVEL
			TIME

Listado de
parámetros

Modificador y parámetro conectados

Ajusta valor inferior

Ajusta valor medio

Ajusta valor superior

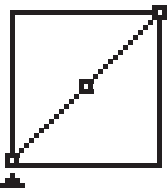
Cambia curva

Ajusta tiempo de
reacción

Link EXT1 ▶ **PIT MIX LEVEL**

CURVE

▶ LOW INPUT	0 %
MID INPUT	50 %
HIGH INPUT	100 %
SLOPE	0.0
GLIDE TIME	10.0 MS



Enlace

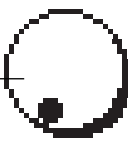
Transformación

Seleccionado

Gire la rueda
Parameter para mover
el Ext. modifier 1

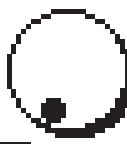
Mod. **MATRIX** **MODIFIERS** **DIALS**

PARAM.DIAL **VALUE DIAL**



EXT1

0%



EXT2

0%

PRESS **ENTER** TO EDIT

Pulse Enter y gire el dial
Value para cambiar el
modificador exterior, pulse
Exit para salir

Gire la rueda Value
para pasar al
modificador exterior
2

MODIFICADOR

Matriz

La Matriz es el lugar en el que conecta sus pedales exteriores (ajustados en Ajuste de E/S, entrada ext.) o los modificadores internos a los parámetros que quiera controlar.

Gire la rueda Parameter para desplazar el cursor en vertical y la rueda Value para mover el cursor en horizontal. Pulse Enter para conectar las dos líneas. Pulse Exit para suprimir una conexión.

La idea básica es que tiene una serie de Modificadores (LFO, ADSR y ENV extras junto con sus entradas exteriores) en la línea superior de la Matriz. En el lado derecho de la Matriz tiene una lista de parámetros disponibles en el preset activo. Esto quiere decir que un efecto tiene que estar presente en el preset para que pueda aparecer en el listado de parámetros.

NOTA: No todos los parámetros están disponibles en un efecto.

Para conectar un Modificador a un parámetro, desplace el cursor hasta el punto en el que se junten sus dos líneas, y pulse Enter para conectarlos.

Ejemplo: Queremos que el LFO1 module la velocidad de un Tremolo (asegúrese de que el Tremolo esté en el preset activo). Mueva el cursor horizontalmente girando el dial Value hasta que el cursor esté justo debajo de LFO1. Lo siguiente es localizar la velocidad del Tremolo. Gire la rueda Parameter hasta que llegue al punto de intersección entre la velocidad del Tremolo y LFO1, y entonces pulse Enter. El pequeño punto indica que ahora están conectados el LFO y la velocidad del tremolo.

Enlace

Cuando tenga dos líneas conectadas, (p.e. Ext.1 conectado a Tremolo speed) es posible crear una transformación entre las dos líneas. Desplace el cursor hasta el punto que conecta las dos líneas y pulse Enter para acceder a la pantalla de enlace. En esta pantalla, puede cambiar la curva que hay entre el modificador y el movimiento real del parámetro activo.

Low input

Use este parámetro para ajustar el valor mínimo del modificador, p.e. cuando su pedal de expresión esté en la posición mínima.

Mid input

Use este parámetro para ajustar el valor medio del modificador, p.e. cuando su pedal de expresión esté en la posición central.

High input

Use este parámetro para ajustar el valor máximo del modificador, p.e. cuando su pedal de expresión esté en su tope máximo.

NOTA: Estos mismos parámetros de transformación se aplican al resto de fuentes de modulación, por ejemplo en la envolvente, Low es cuando la señal de entrada que va al G-Force está en su punto más bajo y High cuando tiene el máximo volumen.

Slope

Aumente el parámetro Slope para cambiar el trazado de la curva. Pruebe distintos valores y vea como cambia la curva.

Glide time

Con este parámetro puede ajustar un tiempo mínimo que usará el parámetro para pasar desde el valor máximo al mínimo o viceversa, lo que implica que incluso aunque desplace su pedal de expresión desde el mínimo al máximo en una fracción de segundo, el parámetro actual tardará el tiempo fijado aquí para recorrer el mismo rango.

Pulse Exit para salir de la pantalla de enlace.

Cada modificador puede ser conectado a varios parámetros a la vez, si bien cada parámetro solo puede tener una única fuente. El número máximo de conexiones que puede hacer en la matriz es de 20.

Ajustes de parámetros por defecto

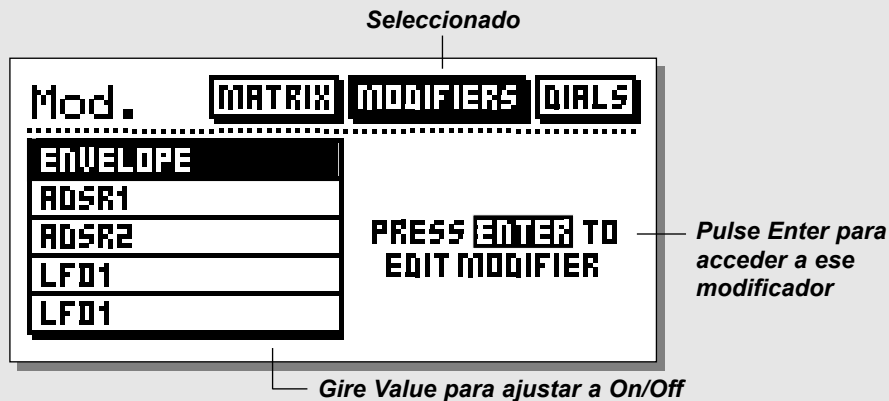
El valor por defecto de un parámetro conectado en la matriz cuando se carga un preset es igual al ajuste que tenga en la pantalla de edición de parámetros.

Ejemplo: Ajusta el nivel de mezcla de reverb para que sea controlado por un pedal, y el parámetro Mix en la pantalla de edición de parámetro está fijado a un valor del 15%. Cuando cargue ese preset, la mezcla de reverb estará al 15%, y en cuanto toque el pedal, tendrá el pleno control del parámetro.



Si quiere suprimir todos los enlaces de la matriz, pulse Exit dos veces y verá un recuadro de diálogo que le pedirá que confirme la operación con Enter o que la anule con Exit.

MODIFICADOR



Modificadores

En esta pantalla puede ajustar los parámetros de los modificadores internos. Use la rueda Parameter para elegir el modificador que quiera editar y pulse Enter para acceder a los parámetros de dicho modificador.

El pulsar Enter le permitirá acceder al modificador seleccionado en ese momento. Aquí tiene una explicación de los distintos parámetros de los modificadores.

Seguimiento de envolvente

El seguimiento de envolvente se usa en efecto que quiera que respondan a la señal de entrada como el retardo dinámico o el wah de pulsación. Esta función realizará el mismo movimiento dinámico que la entrada, si bien puede cambiar el tiempo de respuesta usando el ataque y la salida.

Attack - Ajusta la cantidad de tiempo que pasa antes de que la ENV reaccione a la señal de entrada.

Release - Este es el tiempo que la envolvente continúa después de que la señal de entrada se haya detenido.

ADSR 1&2

Los ADSR se usan para reproducir secuencias cortas disparadas por la entrada audio. Solo tiene que configurar una serie de términos que describen la secuencia concreta, y un nivel de disparo también conocido como umbral o Threshold.

Attack

El tiempo de ataque o entrada de la curva; es decir, lo que tarda en pasar del nivel mínimo al máximo.

Decay

Este decaimiento fija lo que tarda la curva en caer desde el nivel máximo al nivel de sostenido.

Sustain

El tiempo que se mantendrá el ADSR en el nivel de sostenido.

Sustain level

El valor de respuesta que habrá durante el periodo de Sustain.

Release

La cantidad de tiempo que tarda el ADSR en pasar desde el nivel de sostenido a cero. Este tiempo de salida comenzará en cuanto termine el tiempo de sostenido (dependiendo del modo de disparo).

Mode

Con el parámetro de modo puede escoger la forma en que el ADSR responderá a los disparadores. Por lo general el ADSR solo puede redispasarse si la señal para por debajo del umbral y vuelve a subir después.

Once - Llevará el ADSR hasta el final una vez, y después quedará listo para un nuevo disparo. En este modo la señal tiene que caer por debajo del umbral después del que el ADSR haya terminado para que se pueda redispasar.

Once-Retrig - Llevará el ADSR hasta el final una vez, pero ahora se podrá redispasar durante la secuencia

ADSR.

Loop - Mantendrá la secuencia ADSR mientras la señal se mantenga por encima del umbral.

Loop-Retrig - Mantendrá la secuencia ADSR mientras la señal se mantenga por encima del umbral, pero ahora se podrá redispasar durante la secuencia SR.

MODIFICADOR

Sustain - Se mantendrá en el nivel de sostenido mientras la señal esté por encima del umbral.

Sust-Retrig - Se mantendrá en el nivel de sostenido mientras la señal esté por encima del umbral, pero ahora se podrá redisparar durante la secuencia ADSR.

Threshold

Cuando el nivel de entrada sobrepase este nivel de umbral, el ADSR será disparado.

LFO I&2

Puede usar los LFO para diversos fines, desde para conectarle un parámetro de balance y crear un panorama extra hasta para modular un filtro y crear un efecto auto-wah.

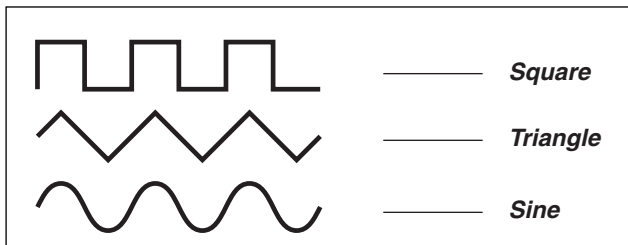
El LFO1 y 2 tienen dos salidas, lo que implica que puede usar el mismo LFO con diferente fase para distintos propósitos.

Speed - Velocidad del LFO también llamada aceleración.

Depth - Profundidad o anchura del LFO.

Tempo - Ajusta las velocidades del LFO en relación con el tempo marcado (con la tecla tempo). Las subdivisiones posibles son: Ignorado, 1/1, 1/2-1/32, directo, puntillo o tresillos. (1/4 es igual a BPM (tiempos por minuto)).

Curve - Elige la curva que usará el LFO activo. Las opciones son: cuadrada, sinusoidal y triangular.



Pulsewidth - Controla la división de las partes superior e inferior de la curva activa; es decir, si ajusta este valor a 75%, la mitad superior de la curva estará activa el 75% del tiempo.



Out2 phase - Un cambio en la fase del LFO produce un ligero retardo en el punto de inicio de la segunda forma de onda. Esto implica que las salidas 1 y 2 dan comienzo a la forma de onda activa en dos puntos diferentes.

Ejemplo: Si ajusta este Out2 a 180 grados, la salida 1 y la 2 serán exactamente opuestas.

Diales

Pulse la tecla Mod y use las teclas de flecha <> para elegir los diales. (vea el gráfico de la página 26).

La idea básica de estos diales es que pueda simular cualquiera de los ocho controladores exteriores usando la rueda Parameter y Value. Al girarlos, puede comprobar si los enlaces de la matriz responden correctamente o no sin tener físicamente conectado el pedal que sea.



Si quiere estar seguro de que su pedal de expresión está calibrado correctamente, puede comprobarlo mirando estos diales en la pantalla mientras mueve su pedal del 0 al 100%.

Pulse Enter para cambiar los controladores exteriores simulados por las ruedas. Utilice la rueda Parameter para elegir entre el Dial 1 o 2, y pulse Exit cuando haya ajustado los controladores exteriores que quiera simular.

En la pantalla Utility, puede escoger entre Config. y Billboard. Utilice las teclas de flecha < > para escoger una de esas dos pantallas.

Config. (configuración)

Interacción de usuario

En esta pantalla de configuración puede ajustar una serie de parámetros globales para todo el G-Force como la de protección de memoria, copia de seguridad del banco de usuario, etc.

Angulo de visualización de pantalla

Ajústelo al mejor contraste de la pantalla LCD.

Dirección del dial Parameter

FWD - UP/DOWN: Elija la dirección en la que la rueda Parameter desplazará el cursor de pantalla.

Cambio de preset

Anulación de efectos on

Cuando lo ajuste a on, el G-Force anulará el sonido durante un momento cuando cambie de un preset a otro. Con esta función puede evitar ruidos durante el cambio de presets.

Anulación de efectos off

Cuando ajuste a off la anulación de efectos, el G-Force anulará los bloques de efectos de acuerdo al modo de anulación ajustado para cada bloque, durante el cambio de preset.

Ejemplo: El preset 1 contiene un retardo. El modo de anulación del retardo está ajustado a "FX Input". Dado que "FX Input" mantendrá la señal seca en el nivel ajustado por el parámetro de mezcla del bloque, este preset hará lo mismo. (El modo de anulación se explica en el capítulo "Bloques").

Para evitar los saltos de nivel en los cambios de preset, debe considerar con cuidado el modo de anulación de cada bloque. "Mix 0%" hará que el nivel de señal seca sea del 100% en el momento del cambio de preset. "FX In/Out" mantendrá el nivel de la señal directa ajustado por el parámetro de mezcla de cada bloque, mientras que "Input/Output" anulará la señal directa durante el cambio de preset.

Entrada de modificador exterior

Esta función ajusta la forma exacta en que reaccionarán los parámetros en los cambios de preset.

Reset - Reiniciará el parámetro controlado al valor que tiene almacenado en el preset. Al primer movimiento que se haga en el controlador, el valor de parámetro será capturado.

Preserve - Conservará el valor del controlador exterior, lo que implica que el parámetro controlado comenzará en este valor.

Ejemplo: Va a cargar un preset con un pedal de expresión exterior que controla el parámetro de mezcla de retardo. El parámetro de mezcla de retardo está almacenado como 50%. Ahora cargue ese preset. Si eligió "Reset" en la entrada de

modificador exterior, la mezcla de retardo será reiniciada al valor prefijado=50%

Si eligió "Preserve" en la entrada de modificador exterior, la mezcla de retardo conservará el valor de pedal=100%.

Entorno

Tipo de pedal

Cambia entre momentáneo y alternativo. Debe ajustar este parámetro a alternativo si utiliza un pedal de expresión.

Calibración de pedal

Pulse Enter para activar la calibración de la entrada exterior del panel trasero del G-Force. Siga las instrucciones de la pantalla.

Curva de pedal

Con esto puede ajustar la curva de respuesta del conector de entrada exterior de 6,3 mm. Después de calibrar la entrada exterior, elija "pedal curve" y pulse Enter. Gire el dial Value para cambiar la curva de respuesta. Pulse Exit para salir de la pantalla de "curva de pedal Curve".

La curva de pedal es global y no cambia con cada preset.

Protección banco de usuario

Protección

Activa/desactiva la protección.

Límite inferior de protección

Ajusta el límite inferior de la protección de preset protect. El número activo está incluido en la protección.

Límite superior de protección

Ajusta el límite superior de la protección de preset. El número de preset activo está incluido.

Copia de seguridad de banco de usuario

Puede realizar una copia de seguridad de los presets de usuario del G-Force en una tarjeta o unidad de grabación MIDI con estas funciones.

Tipo de tarjeta: SRAM PCMCIA, tipo 1, min. 64 K byte.

Banco de usuario a tarjeta

Introduzca una tarjeta PC en la ranura de tarjeta y pulse Enter dos veces. Todos los presets de usuario del G-Force serán guardados en la tarjeta de memoria.

Tarjeta a banco de usuario

Introduzca la tarjeta PC que contenga sus presets y pulse Enter dos veces. Todos los presets serán guardados ahora en el banco de usuario del G-Force.

Utility

User Interaction

Display viewing angle
Jump back to Recall

Environment

Pedal calibration
Pedal type

User bank protect

Protect
Protect Lo-limit
Protect Hi-limit

User bank backup

User bank to Card
Card to User bank
User bank to MIDI
MIDI to User Bank

UTILIDADES

PRECAUCION: Esto borrará *TODOS* los presets de usuario existentes en la memoria

Banco de usuario a MIDI

Conecte la salida de su G-Force a otro G-Force, un secuenciador u otra unidad de grabación MIDI. Pulse Enter dos veces y el G-Force realizará un volcado MIDI de todos los presets de usuario.

MIDI a Banco de usuario

Conecte la unidad de almacenamiento a la entrada MIDI In del G-Force y pulse Enter. El G-Force ahora ya estará listo para recibir un volcado MIDI con todos los presets de usuario.

PRECAUCION: Esto borrará *TODOS* los presets de usuario existentes en la memoria.

Cartelera

En la pantalla Billboard puede ajustar una serie de aspectos de esta Cartelera.

Desplazamiento

Velocidad

Ajusta la velocidad de desplazamiento de la Cartelera.

Actividad

Cambio de preset

Ajusta la acción que efectuará la Cartelera en los cambios de preset. Puede escoger entre hacer que vaya pasando o deslizándose el nombre y el número del preset activo.

Mostrar siempre afinador

Si este parámetro está activo, la Cartelera mostrará siempre la nota y los indicadores del afinador.

NOTA: Este parámetro también puede ser ajustado desde la pantalla de afinador.

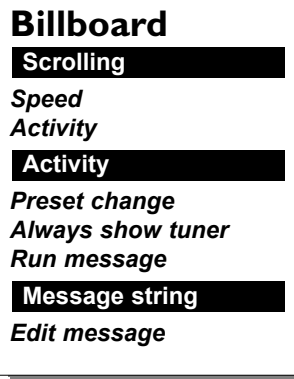
Movimiento de mensaje

El G-Force dispone de un mensaje global que siempre puede ser mostrado en pantalla o usado como un salvapantallas. Este parámetro determina la forma en que estará activo este mensaje global.

Cadena de mensaje

Edición de mensaje

Pulse Enter cuando seleccione este parámetro para cambiar el texto del mensaje global. Elija DONE y pulse Enter cuando haya terminado de editarlo.



UTILITY

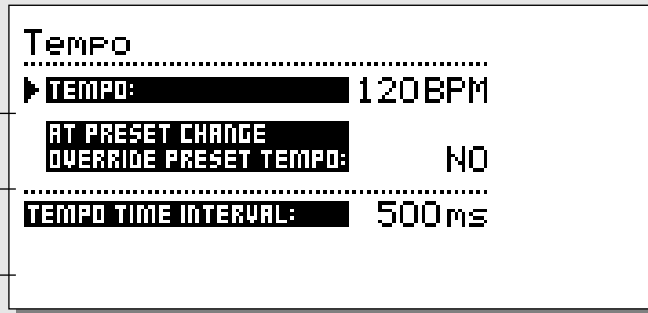
This page is intentionally left blank

TEMPO

*BPM marcado o
ajustado con los diales*

*Ajusta a On/Off la
desactivación*

Tempo marcado en ms.



Tempo

Ajuste el tempo global marcándolo con la tecla Tempo. Puede usar este tempo global como una guía de tempo común para todos los presets. Todos los algoritmos de retardo y todos los algoritmos que contengan una velocidad pueden usar este tempo.

Marcación de un tempo para un retardo

Todos los parámetros de retardo y velocidad tienen enlaces con el menú de tempo global. Esto quiere decir que puede usar un tempo marcado en cualquier preset que use estos parámetros. Para hacer que el tempo se adapte a sus propósitos, hemos añadido una subdivisión en todos estos algoritmos. Todo lo que tiene que hacer es ajustar qué subdivisión quiere aplicar al tempo.

Ejemplo: Quiere que un retardo realice tresillos de 1/8 (corcheas). Vaya a la página de edición de parámetros del retardo y elija 1/8 T. Ahora solo tiene que marcar el BPM que quiera con la tecla Tempo (o por medio de un pedal), y el retardo automáticamente recalculará tresillos de 1/8 para el tempo activo. Esto mismo ocurre con todos los algoritmos que contengan velocidades.

Los algoritmos que pueden usar este tempo global son:

Retardo
Chorus
Flanger
Modulador de fase
Tremolo
Panorama
y los modificadores
LFO 1
LFO 2

La pantalla Tempo

El pulsar rítmicamente la tecla Tempo hará que aparezca la pantalla de Tempo, y que la Cartelera parpadee con el tempo activo. Ambas pantallas desaparecerán automáticamente tras unos segundos.

En la pantalla Tempo, puede ver los BPM (tiempos por minuto) marcados, o puede ajustar también otro BPM colocando el cursor en Tempo, y girando la rueda Value.

Tempo máximo - 300 BPM.

Tempo mínimo - 20 BPM.

Desactivación del tempo en el cambio de preset

Esto controla si el tempo se verá influido de forma instantánea en los cambios de preset o si el nuevo preset esperará que sea marcado un nuevo tempo.

Ejemplo: Está usando un preset con un retardo a negras, y marca un tempo en el G-Force, digamos 120 BPM, lo que implica que tiene un tempo global de 500 ms. Ahora cambia el preset, y el nuevo preset usa, por ejemplo, tresillos de 1/8. ¿Quiere que el preset use el tempo existente hasta ese momento, o quiere que espere una nueva marcación de tempo?.

Si elige Yes, hará que los presets usen el tempo de forma instantánea en los cambios de preset.

Tempo controlado vía pedal/MIDI

El tempo puede ser marcado por medio del conector de entrada exterior del panel trasero del G-Force o a través de un interruptor de tipo MIDI On/Off. Esto se ajusta en la pantalla de control, ajuste de E/S.

AFINADOR

Elija detección o selección manual de nota

Afinación principal

Afinador siempre en la Cartelera

Anulación cuando el afinador está activo

```
Tuner
.....
▶ TUNING NOTE: DETECT
  MASTER TUNE: 440Hz
  SHOW ALWAYS: YES
  MUTE IN TUNER: NO
```

La pantalla de Afinador

Cuando pulse la tecla Tuner, accederá a la pantalla del afinador. En esta pantalla, tiene cuatro parámetros de ajuste. Al acceder a la pantalla de afinador también se activan las guías de afinador tanto en la Cartelera como en los medidores de reducción de ganancia.

Tuning Note

Con este parámetro puede escoger entre el modo de detección o seleccionar manualmente la nota que quiere afinar. Cuando el afinador se ajusta a Detect, automáticamente detecta qué nota está tocando. Esto será indicado en la Cartelera junto con unas flechas que le mostrarán si esa nota está un poco bemolada o sostenida. A la vez los medidores de reducción de ganancia le indicarán la cantidad de desafinación de esa nota. Cuando estén iluminados los dos pilotos LED centrales, la nota estará afinada.

Master tune

Con el parámetro de afinación principal puede calibrar el afinador. Nota: Este parámetro controla el detector de tono, lo que implica que el tono de las voces afinadas cambiará con el valor de esta afinación principal.

Show always

Cuando “Show Always” es ajustado a on, la Cartelera mostrará de forma continua este afinador. Esto le permite comprobar de forma constante si está afinado o no. Este parámetro también está disponible en las Utilidades.

Mute in Tuner

Este parámetro le permite anular las salidas del G-Force cuando tenga activado el afinador. Esto le permite afinar su guitarra en el escenario sin que el público escuche nada. El sonido solo quedará anulado mientras esté activa la pantalla del afinador.

Afinador activado vía pedal/MIDI

Puede activar el afinador por medio de la toma de entrada exterior que está en el panel trasero del G-Force o vía MIDI. Esto se ajusta en la pantalla de control, ajuste E/S.

Algoritmos

Este capítulo irá pasando por todos los parámetros editables de los ocho bloques y las secciones de entrada y salida.

Modo de anulación

Los ocho bloques de efectos tiene una serie de distintos modos de anulación. Están situados como parámetro final en la lista de edición de cada bloque.

La idea es que pueda decidir la forma en la que reaccionará cada bloque individual cuando pulse la tecla bypass de dicho bloque en el panel frontal. Aquí tiene una descripción de lo que harán los cinco modos:

Mix 0%: Anulará la salida del efecto, y subirá el nivel de señal directo a 100% seco = sin efectos.

FX Out: Anulará la salida del efecto, y mantendrá el nivel de señal directo, de acuerdo al valor de mezcla.

Output : Anulará la salida tanto del efecto como de la señal directa.

FX In : Anulará la entrada del efecto, y mantiene el nivel de la señal directa. Esto permite que el efecto termine la cola de un efecto después de ser anulado, p.e. si usa este modo de anulación en un retardo hará que la cola del retardo repique incluso después de haber sido anulado o en un cambio de preset entre dos presets que tengan los mismos ajustes (solo el retardo, reverb y modif. de tono tienen este modo de anulación).

Input: Anulará tanto la entrada del efecto como la señal directa. Básicamente funciona igual que FX In, salvo que en este caso también se anula la señal directa (solo el retardo, reverb y modif. de tono tienen este modo de anulación).

NOTA: El uso del modo de anulación Input/Output hará que no pase ninguna señal a través del bloque activo cuando esté anulado.

Puerta

El concepto básico de una puerta es que cuando la señal de entrada caiga por debajo de un umbral fijado por usted, la puerta disminuya la señal un determinado número de decibelios, también fijados por usted.

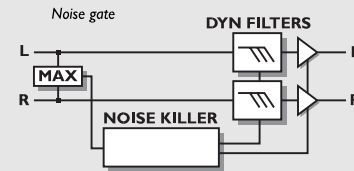
Ejemplo: Ajusta el umbral a -25dB y la amortiguación máxima a 30dB. Cuando pase una señal por el G-Force, la puerta no hará nada, pero cuando la señal de entrada sea inferior a -25dB (en el medidor de entrada) la puerta comenzará a amortiguarla hasta un máximo de (vea el medidor de puerta de ruido).

La velocidad de la amortiguación se ajusta con el parámetro de velocidad de salida (Rel.rate).

En la sección de entrada del G-Force, encontrará la puerta de ruido.

La reducción de ganancia de la puerta de ruido es visualizada por los LED que están debajo de la Cartelera.

La puerta de ruido (incluyendo el parámetro de nivel) no quedan anulados con la tecla Bypass global. Esto quiere decir que la puerta de ruido seguirá estando activa incluso aunque anule todos los efectos del G-Force.



PUERTA DE RUIDOS

Modo

Usando el selector de modo, puede escoger entre puerta dura y suave. La opción Hard produce una amortiguación casi instantánea cuando la entrada cae por debajo del umbral, mientras que Soft amortigua de forma gradual, lo que hace que la entrada caiga suavemente, sin destruir su sostenido.

Umbral

Cuando el nivel de entrada cae por debajo de este umbral, la puerta de ruido se activa.

Amortiguación máxima

Esto es el máximo de dB que puede amortiguar la señal la puerta de ruidos (también llamado reducción de ganancia), lo que hace que si ajusta Max. Damping a 0 dB, la puerta de ruidos no producirá ninguna amortiguación. La reducción de ganancia/amortiguación es visualizada en los medidores que están debajo de la Cartelera.

Velocidad de salida

Esto ajusta la velocidad a la que la puerta de ruidos producirá la amortiguación, es decir, que si ajusta este parámetro a 100 dB por segundo, la puerta de ruidos producirá una amortiguación muy rápida.

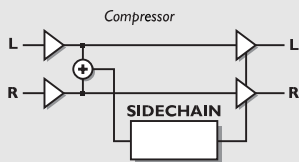
Nivel

Puede usar este control de nivel para controlar el nivel de entrada de los distintos presets. Si ajusta este nivel a -6dB, en todos sus presets básicos, estará reservando un nivel extra para sus presets solistas. Este parámetro también se encuentra en la matriz de modificadores, y puede ser controlado por tanto con un pedal o vía MIDI.

Compresor

Un compresor se usa para reducir el contenido dinámico de la señal de entrada, y mantener de esa forma un nivel más constante. Cuando la señal de entrada sobrepasa el umbral, el compresor comienza a reducir la señal de acuerdo a un valor de Ratio o relación. Este valor describe la cantidad en que es reducida la señal, p.e. un Ratio de 2:1 implica que por cada 2 dB que la señal sobrepase el umbral, solo será emitido 1 dB. Cuando la señal cae por debajo del umbral, se supone que el compresor deja de actuar, si bien el parámetro de salida puede ralentizar este proceso. Este parámetro determina durante cuanto tiempo continuará funcionando el compresor una vez que la señal caiga por debajo del umbral.

Ejemplo: Compresor ajustado con un Ratio de 8:1, y la señal sobrepasa el umbral en 16dB, lo que producirá una reducción de ganancia de 14dB (visualizado en el medidor de reducción de ganancia del compresor). El tiempo de salida está ajustado a 28 dB/S. Esto quiere decir que cuando la señal pase por debajo del umbral, el compresor tardará medio segundo en volver a la no-reducción de ganancia. El compresor del G-Force viene en una versión sencilla y una avanzada. El compresor usar una ganancia de retoque automática. Esto quiere decir que este compresor compensa de forma automática las pérdidas de nivel producidas por la reducción de ganancia, aumentando el nivel de salida; es decir, cuanto más comprima, mayor será el nivel de salida. El tiempo de ataque es escalado automáticamente dependiendo del contenido dinámico de la señal de entrada.



COMPRESOR

Umbral

Cuando el nivel de entrada sobrepasa el umbral, el compresor se activa. Esto implica que cuanto más bajo sea el umbral, mayor compresión obtendrá.

Ratio o relación

Esto afecta a la intensidad del compresor. Ejemplo: Cuando ajusta el valor de Ratio a 2:1 esto hace que por cada 2 dB que aumente el nivel de entrada, la salida aumentará 1 dB.

Modo de codo (solo en el compresor avanzado)

Este parámetro ajusta el punto de inflexión del compresor a codo suave o duro. Cuando se elige el valor suave, el

compresor alcanza el valor de ratio de forma gradual, mientras que el duro hace que el compresor vaya directamente desde la no-compresor al ratio elegido.

Salida (solo en el compresor avanzado)

Este valor ajusta el tiempo de salida del compresor, una vez que la señal caiga por debajo del umbral, lo que implica que si el compresor reduce la ganancia en 14dB y ajusta este valor a 28dB/S, pasará medio segundo antes de que el compresor deje de reducir la ganancia.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque de compresor.

Filtros

El bloque de filtro contiene cinco subalgoritmos: EQ paramétrico, Wah Wah, Formación vocal, Resonancia y modulador de fase.

Estos cinco algoritmos producen efectos distintos que van desde uno casi imperceptible a uno salvaje.

Ecualizador paramétrico

Este EQ paramétrico consta de dos filtros de estantería (#1 y #5) y tres filtros de tipo campana (#2, #3, #4).

Un filtro de estante de graves es un filtro que actúa a partir de una frecuencia de destino determinada hacia abajo, lo que hace que todo lo que esté por debajo de esa frecuencia sea ajustado. Un filtro de estantería de agudos es lo mismo que el anterior, si bien ahora son tratadas las frecuencias superiores a la frecuencia de destino.

Un filtro de tipo campana es un filtro que actúa alrededor de un objetivo. Esto hace que sean ajustadas una serie de frecuencias adyacentes a la fijada. El número de frecuencias adyacentes afectadas es ajustado por el parámetro BW (ancho de banda).



EQ PARAMETRICO

Frecuencia

Utilice el parámetro de frecuencia para ajustar la frecuencia de destino de la banda activa.

Pendiente/BW (ancho de banda)

Utilice el parámetro Slope para ajustar la profundidad del

LOS BLOQUES

filtro de estantería. El ancho de banda ajusta la amplitud de los filtros de campana.

Ganancia

Use la ganancia para realzar o cortar la frecuencia de destino. Todos los filtros pueden ser realzados o cortados en +/-12 dB.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

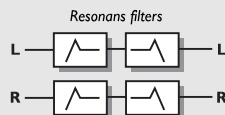
Controla el nivel de salida del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Resonancia

Los filtros resonantes son básicamente filtros de corte de graves y agudos que pueden realizar un barrido hacia arriba o abajo del rango de frecuencia. Cuando el parámetro de resonancia (factor Q) es aumentado, el pico del filtro en la frecuencia de corte pasa a ser muy estrecho y pronunciado. Esto produce el sonido característico de los filtros resonantes. **NOTA:** El pico de los filtros puede llegar muy arriba y por tanto pasar con mucha facilidad por encima del tope superior produciendo distorsión. Para evitar esto, disminuya el nivel de entrada del bloque de filtro.



RESONANCIA

Orden

El parámetro de orden de los filtros resonantes cambia la intensidad de los filtros. Los filtros de 2º orden son de 12 dB/Octava, mientras que los de 4º orden son de 24 dB/Octava. Los filtros de 4º orden “repicarán” o resonarán más que los filtros de 2º orden.

Frecuencia de corte de graves

Fija la frecuencia para el filtro resonante de corte de graves.

Frecuencia de corte de agudos

Fija la frecuencia para el filtro resonante de corte de agudos.

Resonancia de graves

Ajusta la cantidad de resonancia del filtro de corte de graves.

Resonancia de agudos

Fija la cantidad de resonancia del filtro de corte de agudos.

TIP Pruebe a conectar un LFO o un pedal de expresión a los dos parámetros de frecuencia usando la matriz de modificadores.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y el efecto.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

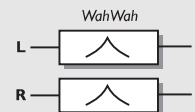
Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Wah Wah



WAH WAH

Frecuencia

La frecuencia del Wah Wah. Conecte este parámetro a un LFO, ENV o a un pedal de expresión y obtendrá un Autowah, Touchwah o Wah manual.

Modo de instrumento

Este parámetro modifica el rango del Wah Wah entre los rangos de guitarra y bajo.

Mezcla

Mezcla entre sonido directo y efecto.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

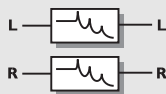
Controla el nivel de salida del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Filtros de formación vocal

Estos filtros son algo especiales. Pueden crear sonidos totalmente nuevos. Imagine un pedal que no haga WAH WAH, sino que en su lugar "cante" OOWEE-OOWEE. Estos filtros hacen lo mismo que las sílabas para el habla humana. El concepto básico es que puede ajustar tres coordenadas, Inicio, Centro y Salida en una zona de frecuencias, y después mover su sonido por la curva que ha creado con esas coordenadas.



CURVA DE FORMACION VOCAL

Inicio

El punto inicial de la curva silábica.

Centro

El punto medio de la curva

Final

El punto final de la curva silábica

Resonancia

Ajusta la cantidad de resonancia del filtro silábico.

Edad/Sexo

Se utiliza para cambiar el caracter de la curva silábica.

Experimente un poco con este parámetro.

Barrido

Cambie este parámetro para mover hacia arriba o abajo la curva silábica. Este es el parámetro que debería conectar a un pedal o algún otro modificador.



Pruebe a conectar este parámetro de barrido a un LFO, ENV o un pedal de expresión para poder controlar el parámetro en tiempo real.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y el efecto.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

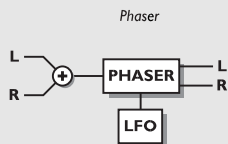
Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Modulador de fase



MODULADOR DE FASE

Velocidad

Controla la velocidad del modulador de fase.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación que hay con el tempo global, p.e. si lo ajusta a 1/4T tendrá tresillos de negras del tempo marcado. 1/4 igual al BPM (Tempo marcado). Si elige "Ignored", el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Profundidad

Ajusta la profundidad del modulador de fase.

Orden

Fija el número de filtros usados para producir la modulación de fase. Las tres posibilidades 4, 8 y 12 producen un sonido muy diferente. Pruebe cada uno de los valores.

Nivel de realimentación

Controla la realimentación del modulador de fase. Tenga en cuenta que el valor de este parámetro puede ser negativo, lo que produce una realimentación con la fase invertida.

Modo de instrumento

Con este parámetro puede escoger entre un rango de guitarra o de bajo para el modulador de fase.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y el efecto.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque.

Modo de anulación

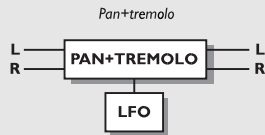
Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Bloque Pan+Trem

Un panorama es básicamente un cambio del nivel en sentido opuesto en los canales izquierdo y derecho. Un LFO se conecta a estos niveles y los sube y baja. Un tremolo también es un cambio de nivel controlado por un LFO, pero en este caso el cambio de nivel en los canales izquierdo y derecho es idéntico. Por tanto la diferencia básica de un panorama con un tremolo está en si el cambio de nivel en los canales es en sentido opuesto o en el mismo.

Este panorama tiene un rango de tipo surround, lo que quiere decir que puede realizar un panorama incluso por fuera de una imagen stereo normal.

El tremolo tiene toda la flexibilidad que no puede conseguir en un pedal específico.



TREMOLO / PANORAMA

Tremolo

Velocidad

Controla lo rápido que realiza la pulsación el trémolo.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación que hay con el tempo global, p.e. si lo ajusta a $1/4T$ tendrá tresillos de negras del tempo marcado. $1/4$ igual al BPM (Tempo marcado).

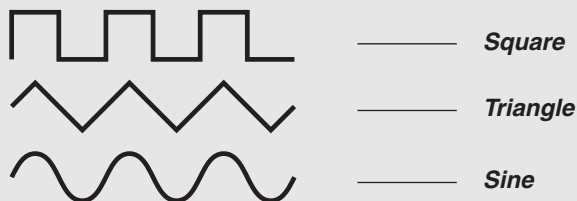
Si elige “Ignored”, el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Profundidad

Con esto ajusta la intensidad del tremolo, o la profundidad del barrido.

Curva (solo en el tremolo avanzado)

Ajusta la curva del LFO. Elija entre: cuadrada, sinusoidal o triangular. La curva más común para el trémolo es la triangular.



TIP Pruebe la onda cuadrada con una profundidad del 100% para obtener agujeros en su sonido de guitarra (a esto se le llama Transformación).

Amplitud de pulso (solo en el modo avanzado)

Controla la división de la parte superior e inferior de la forma de onda activa, p.e. si este valor se ajusta a 75%, la mitad superior de la onda ocupará un 75% del tiempo.



Fase de LFO (solo en el modo avanzado)

Un cambio en la fase del LFO produce un pequeño retardo en uno de los puntos de inicio de la forma de onda. Esto

implica que las salidas izquierda y derecha dan comienzo a la forma de onda activa en dos puntos distintos.

Ejemplo: Si la fase del LFO se ajusta al 180° , los canales izquierdo y derecho serán totalmente opuestos.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y el efecto.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Panorama

Velocidad

Controla la velocidad del panorama. El panorama simple siempre realiza un cambio totalmente a izquierda y derecha.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación que hay con el tempo global, p.e. si lo ajusta a $1/4T$ tendrá tresillos de negras del tempo marcado. $1/4$ igual al BPM (Tempo marcado).

Si elige “Ignored”, el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Ajusta la curva del LFO. Elija entre: cuadrada, sinusoidal o triangular. La curva LFO más común para el panorama es la sinusoidal.

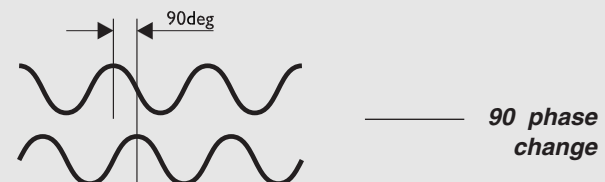
Amplitud de pulso (solo en el modo avanzado)

Controla la división de la parte superior e inferior de la forma de onda activa, p.e. si este valor se ajusta a 75%, la mitad superior de la onda ocupará un 75% del tiempo. (Vea el gráfico de amplitud de pulso del tremolo).

Fase del LFO (solo en el panorama surround)

Un cambio en la fase del LFO produce un pequeño retardo en uno de los puntos iniciales de las formas de onda. Esto hace que las salidas izquierda y derecha den comienzo a la forma de onda activa en dos puntos distintos.

Ejemplo: Si la fase del LFO se ajusta a 180° , la izquierda y la derecha será exactamente opuestas.



FASE DE LFO

Centro de panorama

Con este parámetro puede desplazar el centro del panorama. NOTA: Aumentos grandes del centro del panorama, junto con una profundidad amplia harán que el panorama realice el barrido por fuera de la imagen stereo normal.

Anchura (solo en el panorama surround)

Controla la amplitud del panorama. Cuando ajuste este valor por encima del 100%, el panorama realizará su efecto por fuera de la imagen stereo normal. Pruébalo.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y el efecto.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque.

Modo de anulación

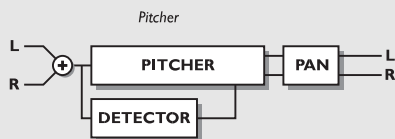
Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

El bloque de cambio de tono

En el bloque de tono hay dos tipos básicos de cambio de tono: Fijo e Inteligente. La diferencia entre ellos es que mientras que la modificación de tono inteligente es capaz de permanecer dentro de un tono y escala determinada, el tipo fijo siempre añadirá el misma cantidad exacta de cambio de tono sin importar la señal de entrada.

El algoritmo de desafinación se usa para cantidades de cambio de tono pequeñas, para crear sonidos dobles.

La detección de tono óptima se consigue colocando el bloque de cambio de tono tan cerca como sea posible de la sección de entrada. Es muy importante que la señal esté afinada cuando utilice el modo Inteligente. Utilice el afinador para este propósito.



CAMBIO DE TONO INTELIGENTE

Tono

Con este parámetro puede indicarle al G-Force en qué tono está tocando. Esta es una información muy importante porque las voces del modificador de tono inteligentes son generadas a partir de este tono.

Escala

Ajusta la escala que usa este modo inteligente, lo que quiere decir que las voces del G-Force estarán dentro de la escala escogida. Recomendamos que esta escala sea igual a la escala en la que esté tocando, ya que en caso contrario se pueden producir creaciones de voces extrañas.

Modo

Escoja el modo para el modificador de tono inteligente.

Stepped: El mod. de tono solo ejecutará notas dentro de la escala y tono activos sin importar lo que usted toque.

Smooth: El mod. de tono seguirá la señal de entrada. Esto quiere decir que si hace una inflexión tonal en una nota, el modificador de tono la hará con usted.

Voz 1-2

Ajusta el paso en la escala y tono activos en los que quiere que el modificador de tono ejecute las notas.

Ejemplo: Quiere que el G-Force reproduzca en tercer paso en do mayor. Ajuste el tono a C, y la Escala a Ionian Mayor. Después ajuste el valor Voice 1 a paso 3. Sin importar lo que toque en do mayor, el G-Force ahora ejecutará/transportará dos pasos por encima de la escala, es decir, si toca ahora un do, el G-Force tocará un E que es el tercer paso de do mayor.

El cambio máximo de tono es de +/- una octava.

Desafinación voz 1-2

Ajusta la desafinación de las dos voces. Si conecta un LFO a estos parámetros puede añadir un vibrato a las voces modificadas.

Retardo 1-2

Ajusta el retardo de cada una de las dos voces. El tiempo de retardo máximo por voz es de 400 ms.

Posición de panorama 1-2

Controla el panorama de cada una de las dos voces con tono modificado.

Nivel 1-2

Ajusta el nivel de las dos voces modificadas.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y el efecto.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del mod. de tono Inteligente.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Escala propia

Este parámetro le permite crear su propia escala, especificando el número de notas, el tono raíz y las notas

LOS BLOQUES

específicas contenidas en la escala activa.

Notas utilizadas

Use este parámetro para especificar el número de notas que hay dentro de su escala propia. Una escala propia puede contener un mínimo de 4 y un máximo de 8 notas.

Tónica

Ajusta el tono raíz o tónica de su escala propia.

Nota 2 - 8

Use estos parámetros para especificar las notas que quiere tener en su escala propia. Solo puede especificar el número de notas que haya ajustado en el parámetro “Notes Used”. La escala propia debe ser definida dentro de una octava.

Modulador de tono fijo 1 y 2 Voces

Voz 1-2

Ajusta la cantidad de modulación de tono para cada una de las dos voces. El cambio de tono máximo es de +/- 12 semitonos.

Retardo 1-2

Ajusta el retardo de cada una de las dos voces. El tiempo de retardo máximo es de 400 ms.

Nivel 1-2

Ajusta el nivel de los dos voces modificadas.

Posición de panorama 1-2

Controla el panorama de cada una de las dos voces con el tono modificado.

Realimentación 1-2

Ajusta la cantidad de realimentación de las dos voces. Esto puede crear efectos realmente salvajes ya que la señal puede ser modificada en el tono una y otra vez lo que hará que aumente/disminuya cada vez más en un tiempo determinado.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y el efecto.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Desafinación

Voz 1-2

Fija la cantidad de modulación de tono para cada una de las dos voces. El cambio máximo de tono es de +/- 50 centésimas de semitono.

Retardo 1-2

Ajusta el retardo de cada una de las dos voces. El tiempo de

retardo máximo por cada voz es de 400 ms.

Posición de panorama 1-2

Controla el panorama de cada una de las dos voces desafinadas.

Nivel 1-2

Sets the level of the two detune voices.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y el efecto.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Retardo

El bloque de retardo tiene cinco subalgoritmos diferentes:

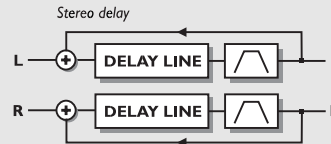
Stereo, dual, dos fases dual, una fase y cuatro fases.

Puede conseguir un fundido de efecto de un preset a otro usando el mismo subalgoritmo, y la combinación del modo de anulación = “Fx In” y la anulación del bloque activo.

Ejemplo: Si quiere que la cola de un retardo se alargue en un cambio de preset, asegúrese de mantener en ambos presets el mismo subalgoritmo. Aparte de ello debe elegir el modo de anulación “Fx In” y simplemente dejar el bypass el bloque de retardo en el segundo preset.

La modificación de parámetros como la realimentación o la mezcla en un cambio de preset puede cortar el retardo.

Retardo stereo



RETARDO STEREO

Tiempo

Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo y derecho. El tiempo de retardo máximo es de 740 ms.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación con el tempo global, p.e. si lo ajusta a 1/4T obtendrá tresillos de negras del tempo marcado. 1/4 es igual al BPM (Tempo marcado).

Si elige “Ignored”, el parámetro activo usará el valor

LOS BLOQUES

prefijado y no se verá afectado por el tiempo global.

Realimentación

Fija la realimentación de los canales izquierdo y derecho.

TIP Si ajusta el parámetro de realimentación al 100%, el G-Force hará un bucle con la señal de retardo. Conecte un pedal de expresión y pruebe con los presets 174 y 175 para empezar.

Corte de graves

Corta las frecuencias inferiores a la frecuencia elegida. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Corte de agudos

Corta las frecuencias que están por encima de la frecuencia elegida. De esta forma, si cree que en su señal hay demasiados agudos, elimínelos ajustando el filtro de corte de agudos algo bajo. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

TIP Conecte este parámetro (Mezcla) al seguimiento de envolvente en la matriz de modificadores para crear un retardo dinámico.

Nivel de entrada

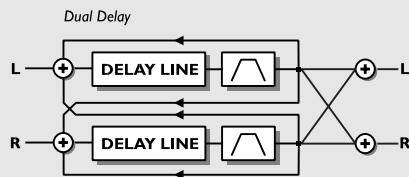
Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque de retardo.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.



RETARDO DUAL

Tiempo 1

Ajusta el tiempo de retardo de la primera fase de retardo. El tiempo de retardo máximo es de 740 ms.

Tiempo 2

Ajusta el tiempo de retardo de la segunda fase de retardo. El tiempo de retardo máximo es de 740 ms.

Tempo 1&2

Este parámetro ajusta la relación con el tiempo global, p.e. si

lo ajusta a 1/4T obtendrá tresillos de negras del tiempo marcado. 1/4 es igual al BPM (Tempo marcado). Si elige "Ignored", el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tiempo global.

Realimentación 1 para 1/Realimentación 2 para 2

Ajusta la realimentación del retardo 1 para la fase 1 y del retardo 2 para la segunda fase.

NOTA: La suma de las cuatro realimentaciones está limitada al 100%.

Realimentación 1 para 2/Realimentación 2 para 1.

Ajusta la realimentación del retardo 1 para la fase 2 y del retardo 2 para la primera fase.

Niveles

Ajusta el nivel de cada una de las dos líneas de retardo.

Panorama 1-2

Controla el panorama de las dos fases de retardo.

TIP Conecte un LFO a uno de estos parámetros o a los dos y tendrá un autopanorama extra.

Corte de graves 1-2

Corta las frecuencias inferiores a la frecuencia elegida. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Corte de agudos 1-2

Corta las frecuencias que están por encima de la frecuencia elegida. De esta forma, si cree que en su señal hay demasiados agudos, elimínelos ajustando el filtro de corte de agudos algo bajo. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

Nivel de entrada

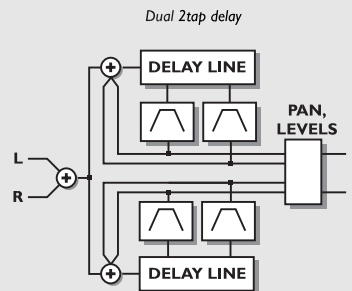
Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque de retardo.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.



RETARDO DUAL DE DOS FASES

Retardo dual de dos fases

El retardo dual de dos fases es capaz de realizar dos fases de retardo en cada una de las dos líneas de retardo. Las dos líneas de retardo tienen sus propios niveles de entrada, lo que implica básicamente que se comportan de una forma muy parecida a dos procesadores de retardo individuales.

Línea de retardo 1&2

Tiempo 1-2

Ajusta el tiempo de retardo de las dos fases en la línea de retardo 1.

El tiempo de retardo máximo por fase es de 1480 ms.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación con el tempo global, p.e. si lo ajusta a 1/4T obtendrá tresillos de negras del tempo marcado. 1/4 es igual al BPM (Tempo marcado).

Si elige “Ignored”, el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Realimentación 1-2

Ajusta la cantidad de realimentación en la fase 1 y 2.

NOTA: La suma de las cuatro realimentaciones queda limitada al 100%.

Niveles 1-2

Ajusta el nivel de cada una de las dos fases.

Posición de panorama 1-2

Controla el panorama de las dos fases de retardo.

Corte de graves 1-2

Corta las frecuencias inferiores a la frecuencia elegida. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Corte de agudos 1-2

Corta las frecuencias que están por encima de la frecuencia elegida. De esta forma, si cree que en su señal hay demasiados agudos, elimínelos ajustando el filtro de corte de agudos algo bajo. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Nivel de línea 1-2

Ajusta el nivel de entrada de las dos líneas de retardo. Esto le permite disminuir el nivel de una de las dos líneas sin que ello afecte a la segunda. El nivel de línea es un porcentaje del ajuste del nivel de entrada de algoritmo.



Puede usar estos niveles para la creación de fundidos desde un retardo slap back en la línea 1 a un retardo más lento en la línea 2. Suba el nivel de la línea 1 y baje el de la línea 2 en el preset 1 y haga lo contrario en el preset 2. Los retardos repicarán ahora en los cambios de preset.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque de retardo.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Retardo de una fase

Tiempo

Ajusta el tiempo de retardo. El tiempo máximo son 1480 ms.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación con el tempo global, p.e. si lo ajusta a 1/4T obtendrá tresillos de negras del tempo marcado. 1/4 es igual al BPM (Tempo marcado).

Si elige “Ignored”, el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Realimentación

Ajusta la cantidad de realimentación.

Posición de panorama

Controla el panorama del retardo.

Corte de graves

Corta las frecuencias inferiores a la frecuencia elegida. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Corte de agudos

Corta las frecuencias que están por encima de la frecuencia elegida. De esta forma, si cree que en su señal hay demasiados agudos, elimínelos ajustando el filtro de corte de agudos algo bajo. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

Nivel de entrada

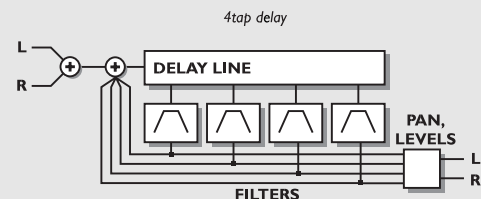
Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque de retardo.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.



RETARDO DE CUADRUPLE FASE Retardo de cuatro fases

Fase 1-4

Ajusta el tiempo de retardo de las cuatro fases. El tiempo de retardo máximo por fase es de 1480 ms.

Tempo 1-4

Este parámetro ajusta la relación con el tempo global, p.e. si lo ajusta a 1/4T obtendrá tresillos de negras del tempo marcado. 1/4 es igual al BPM (Tempo marcado).

Si elige "Ignored", el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Realimentación 1-4

Ajusta la cantidad de realimentación para cada una de las cuatro fases.

NOTA: La suma de las cuatro realimentaciones está limitada a 100%.

Niveles 1-4

Ajusta el nivel de cada una de las cuatro fases.

Posición de panorama 1-4

Controla el panorama de las cuatro fases de retardo.

Corte de graves 1-4

Corta las frecuencias inferiores a la frecuencia elegida. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Corte de agudos 1-4

Corta las frecuencias que están por encima de la frecuencia elegida. De esta forma, si cree que en su señal hay demasiados agudos, elimínelos ajustando el filtro de corte de agudos algo bajo. La pendiente del filtro es de 12 dB/octava.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque de retardo.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

El control (Drive)

El bloque de control

El control o Drive es una post-distorsión. Puede usarlo para crear efectos como el de una sobrecarga de un retardo, un flanger o un modulador de fase, etc. o simplemente para picar un poco el sonido final.

Drive

Este parámetro simula la ganancia de entrada de una unidad de distorsión. La ganancia de entrada extra es compensada automáticamente en el nivel de salida, para evitar cualquier

posibilidad de saturación interna.

Brillo

Este brillo se usa para reducir la cantidad de contenido en altas frecuencias de la señal distorsionada. El control de brillo está plano cuando está ajustado al 100%.

Cuerpo

Este parámetro se usa para reducir el contenido de bajas frecuencias de la señal distorsionada. Con una distorsión fuerte este Control enfatizará mucho las frecuencias graves, lo que puede resultar molesto. Puede reducir estos problemas con el parámetro de Cuerpo. Algunos preamplificadores y pedales del mercado combinan un filtro de corte de graves con la ganancia de entrada para compensar este mismo problema.

Smasher

Este parámetro se usa para cambiar el carácter de la distorsión enfatizando armónicos de orden par. Si ajusta este parámetro a un valor alto, romperá su señal. Haga pruebas para ver cómo afecta al carácter de su distorsión.

Control de salida

Este parámetro simula el tipo de distorsión que obtendría de la etapa de salida de un amplificador.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque de control.



Conecte este parámetro a un seguimiento de envolvente en la matriz de moduladores para eliminar el ruido de este Control.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

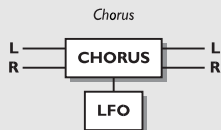
El bloque de Chorus/Flanger

El bloque de Chorus está basado en el famoso retardo dinámico TC 2290 y chorus/flanger 1210.

El bloque de Chorus/Flanger

Un Chorus/Flanger es básicamente un corto retardo que es modulado por un LFO. La diferencia entre el chorus y el flanger es la realimentación del flanger. Este es el parámetro que le da el clásico tono de rango medio. La modulación de ese corto retardo produce variaciones de tono muy pequeñas, y esos cambios de tono mezclados con el sonido directo es

lo que le da el sonido de chorus, mientras que la señal modulada sola le da una modulación de tono también conocida como Vibrato.



CHORUS/FLANGER

Chorus clásico

Este chorus clásico usa una relación entre la velocidad y la profundidad conocida como relación dorada (Golden Ratio). El G-Force ha heredado esta función del TC 2290.

Velocidad

La velocidad del Chorus, también llamada aceleración.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación con el tempo global, p.e. si lo ajusta a $1/4T$ obtendrá tresillos de negras del tempo marcado. $1/4$ es igual al BPM (Tempo marcado).

Si elige "Ignored", el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Profundidad

Ajusta la profundidad del Chorus, llamada también intensidad.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.



Cree un Vibrato ajustando la mezcla al 100%, la profundidad al 5-10% y la velocidad a 1-2 Hz.

Chorus avanzado

El Chorus avanzado añade algunos parámetros extra como la fase del LFO y la curva.

Velocidad

La velocidad del Chorus, también llamada aceleración.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación con el tempo global, p.e. si lo ajusta a $1/4T$ obtendrá tresillos de negras del tempo marcado. $1/4$ es igual al BPM (Tempo marcado).

Si elige "Ignored", el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Profundidad

Ajusta la profundidad del Chorus, llamada también intensidad.

Retardo

Como hemos descrito antes, un Chorus/Flanger es en su base un retardo modulado por un LFO. Este parámetro hace posible cambiar la longitud de dicho retardo. Un chorus típico usa retardos de aproximadamente 10 ms, mientras que un Flanger usa retardos de unos 5 ms.

Relación dorada (Golden Ratio)

Este parámetro activo o desactiva la relación dorada entre la velocidad y la profundidad. Si quiere crear sonidos con chorus salvajes puede que le venga bien desactivar esto.

Inversión de fase

Esto invierte la fase del canal derecho, pero solo en la señal con efecto. Esta función hace que la imagen stereo sea mucho más amplia.

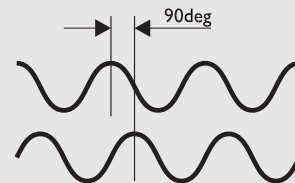
Curva del LFO

Ajusta la curva del LFO. Elija entre: Sinusoidal y triangular. La forma de onda más usada en los chorus es la sinusoidal. (vea los gráficos de las curvas en el trémolo).

Fase del LFO

Un cambio de la fase del LFO produce un pequeño retardo en uno de los puntos iniciales de las formas de onda. Esto implica que las salidas izquierda y derecha dan comienzo a la forma de onda activa en dos puntos distintos.

Ejemplo: Si ajusta la fase del LFO a 180° , la izquierda y la derecha estarán exactamente con sentidos opuestos.



90 phase change

FASE DE LFO

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

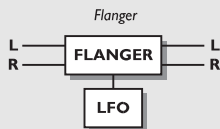
Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Flanger clásico

LOS BLOQUES

Este flanger clásico usa una relación entre la velocidad y la profundidad conocida como relación dorada (Golden Ratio). El G-Force ha heredado esta función del TC 2290.



FLANGER CLASICO

Velocidad

La velocidad del flanger, también llamada aceleración.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación con el tempo global, p.e. si lo ajusta a 1/4T obtendrá tresillos de negras del tempo marcado. 1/4 es igual al BPM (Tempo marcado).

Si elige "Ignored", el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Profundidad

Ajusta la profundidad del flanger, o intensidad.

Realimentación

Ajusta la cantidad de realimentación del Flanger.

Tenga en cuenta que este parámetro puede ser negativo, es decir, realimentación con fase invertida.

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Flanger avanzado

El Flanger avanzado añade algunas posibilidades extra como la realimentación cruzada, la fase y la curva del LFO.

Velocidad

La velocidad del flanger, también llamada aceleración.

Tempo

Este parámetro ajusta la relación con el tempo global, p.e. si lo ajusta a 1/4T obtendrá tresillos de negras del tempo marcado. 1/4 es igual al BPM (Tempo marcado).

Si elige "Ignored", el parámetro activo usará el valor prefijado y no se verá afectado por el tempo global.

Profundidad

Ajusta la profundidad del flanger, o intensidad.

Retardo

Como hemos descrito antes, un Chorus/Flanger es en su base un retardo modulado por un LFO. Este parámetro hace posible cambiar la longitud de dicho retardo. Un chorus típico usa retardos de aproximadamente 10 ms, mientras que un Flanger usa retardos de unos 5 ms.

Realimentación

Ajusta la cantidad de realimentación del Flanger.

Tenga en cuenta que este parámetro puede ser negativo, es decir, realimentación con fase invertida.

Relación dorada (Golden Ratio)

Este parámetro activo o desactiva la relación dorada entre la velocidad y la profundidad. Si quiere crear sonidos con flanger salvajes puede que le venga bien desactivar esto.

Inversión de fase

Esto invierte la fase del canal derecho, pero solo en la señal con efecto. Esta función hace que la imagen stereo sea mucho más amplia.

Realimentación cruzada

Controla la cantidad de realimentación entre los dos canales.

Tenga en cuenta que este parámetro puede ser negativo, es decir, realimentación cruzada con fase invertida.

Curva del LFO

Ajusta la curva del LFO. Elija entre: Sinusoidal y triangular. La forma de onda más usada en los flanger es la triangular. (Vea los gráficos de las curvas en el trémolo).

Fase del LFO

Un cambio de la fase del LFO produce un pequeño retardo en uno de los puntos iniciales de las formas de onda. Esto implica que las salidas izquierda y derecha dan comienzo a la forma de onda activa en dos puntos distintos.

Ejemplo: Si ajusta la fase del LFO a 180°, la izquierda y la derecha estarán exactamente con sentidos opuestos.

(Vea el gráfico de la fase del LFO en la sección de chorus).

Mezcla

Mezcla entre el sonido directo y los efectos.

Nivel de entrada

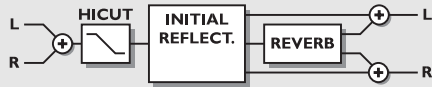
Controla el nivel de entrada del bloque.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

El bloque de Reverb

La Reverberación del G-Force está basada en la del M5000 y M2000, y ajustada para su uso en guitarra.



REVERB

La sección reverb del G-Force puede crear una gran variedad de efectos Reverb e incluye la capacidad de emular las reflexiones iniciales de una sala casi imposible para conseguir algunos efectos espaciales impresionantes y que hasta ahora solo eran posibles con el TC M5000. Cuando utilice la reverb del G-Force, debe ver la reverberación como dos partes separadas:

1. Las reflexiones iniciales de sala
2. El decaimiento

Las reflexiones iniciales de sala son, dependiendo del tamaño de la sala, los primeros 50-200 ms de la Reverb y son estas reflexiones las que contienen la información del tamaño y la forma de la sala y pueden crear la amplitud y la mayor parte de la profundidad que se puede experimentar en una sala o habitación real.

El decaimiento es la parte final de una reverb natural y se experimenta como una prolongación del sonido y la creación de una cierta profundidad por detrás de la fuente o señal directa, si bien integrada en las características espaciales de la sala o habitación, tal como se puede escuchar con una reverb o ambientación natural.

Con la simulación de las reflexiones iniciales de sala el G-Force puede crear algunas imágenes stereo muy profundas y amplias colocando la la fuente o señal directa en la sala/ habitación sin usar tiempos de retardo largos que hacen habitualmente que la imagen sonora quede muy “apretada” y ensucie un poco su ejecución.

Para comprobar lo que pueden hacer las reflexiones iniciales, reduzca el nivel de decaimiento en la sección de parámetros de decaimiento y suba el nivel de sala en la sección de parámetros de sala. Luego pruebe a cambiar el tamaño de la sala y la forma de la misma en la sección principal y escoja la combinación que mejor le vaya. Después de esto cambie el color en la sección de parámetros de sala hasta el balance tonal que mejor se le adapte.

Escuchará una corta reverb espacial con un sonido muy parecido al de una reverb “con puerta”. Al final añada el decaimiento subiendo el nivel de decaimiento en la sección de parámetros de decaimiento y elija el tiempo de decaimiento que prefiera.

Observará que también puede crear una reverb stereo espacialmente muy amplia y profunda, con un decaimiento corto y con nivel relativamente bajo.

Cuando esté escuchando las reflexiones iniciales de la Reverb solas a un nivel algo y cuando elija el tamaño de sala XL, Grand o Huge, puede que consiga un efecto “slapback”, si bien al añadir la longitud y cantidad correcta de decaimiento y al equilibrar el nivel de sala verá cómo se transforma en una reverb amplia y profunda.

Square Una típica sala cuadrada con sus patrones de reflexión muy definidos.

Round Una sala difusa con reflexiones muy vivas.

Curved Un grupo de reflexiones suave pero bien definido.

Tamaño de sala

Ajusta el tamaño de la sala que simularán las reflexiones iniciales de sala.

Esto hace que cambie automáticamente la longitud del pre-retardo (el tiempo que pasa hasta que aparece la primera reflexión) y el inicio del decaimiento (el tiempo que tarda en comenzar la cola de decaimiento de la reverb).

El pre-retardo y el inicio del decaimiento pueden ser ajustados de forma individual a otra longitud en las secciones de sala y decaimiento del algoritmo.

Box - Tiny - Small - Medium - Large - XL - Grand - Huge

Los tamaños: Box, Tiny, Grand y Huge son patrones que simulan tamaños de de sala extremos.

Nivel de reverb

Ajusta la combinación entre nivel de sala y nivel de decaimiento, y puede entenderlo como un nivel master.

El nivel de sala y el de decaimiento pueden ser ajustados de forma individual para colocar otra relación entre ellos en la sección de sala y decaimiento del algoritmo. Rango +/-50.

Color de agudos

Ajusta el color de agudos del decaimiento. Cuando este parámetro en la sección de sala del algoritmo es ajustado a Auto, controla también el factor de agudos de las reflexiones iniciales de sala.

Wool - Warm - Real - Clear - Bright - Crisp - Glass

Factor de agudos

Enfatiza o reduce el carácter ajustado por el color de agudos. El rango es de +/-25.

Color de graves

Ajusta el color de graves del decaimiento.

Thick - Fat - Round - Natural - Light - Tight - Thin - No bass.

Factor de graves

Enfatiza o reduce el carácter ajustado por el color de graves. El rango es de +/-25.

Parámetros de sala

Ajusta el nivel de las reflexiones iniciales de sala, que es controlado de forma global por el nivel de reverb.

Con este control puede enfatizar o reducir la influencia de las reflexiones iniciales de sala en el sonido de la reverb. Rango +/-50.

Color

Ajusta el color tonal de las reflexiones iniciales.

Cuando lo ajuste a Auto quedará enlazado al color de agudos Auto - Wool - Warm - Real - Clear - Bright - Crisp - Glass.

Factor de color

Enfatiza o reduce el carácter ajustado por el Color.

Rango +/-50.

Pre-retardo

Permite el ajuste del pre-retardo (es el tiempo que pasa hasta que aparece la primera reflexión) que es ajustado automáticamente cuando seleccionamos el tamaño de sala.

Rango +/-50.

Nivel de decaimiento

Ajusta el nivel de decaimiento, que es controlado de forma global por el nivel de reverb.

Con este control puede enfatizar o reducir la influencia de la cola de decaimiento en el sonido de la reverb. Rango +/-50.

Difusión

Le permite ajustar con precisión la densidad de las colas de decaimiento. Se ajusta de forma automática cuando elige el tiempo de decaimiento deseado. Hace posible reducir el flutter del decaimiento a un mínimo absoluto. Rango +/-25.

Inicio de decaimiento

Permite ajustar el inicio del decaimiento (el momento en el que comienza la cola de decaimiento de la reverb), que se ajusta automáticamente cuando elige el tamaño de sala.

Rango +/-50.

Mezcla

Este parámetro ajusta la relación de mezcla entre la señal seca (directa) y la húmeda. Si está usando el G-Force como un efecto de inserción esto hace que su señal directa pase a

través del G-Force.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque de reverberación.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Reverberación simple

Esta reverb está basada en el mismo algoritmo que la avanzada, pero el número de parámetros está reducido a 5. Esto le hace posible ajustar la reverb de una forma rápida y sencilla

Tipo

Ajusta el tipo de Reverb, es decir el tamaño y la relación entre pre-retardo, reflexiones iniciales y decaimiento de forma automática. (Vea la reverb avanzada para una explicación más amplia).

Tipos: Room, Club, Hall, Church, Cathedral, Grand Hall, Fast Decay, Slow Decay, Plate, Spring.

Tiempo de decaimiento

Ajusta la longitud del decaimiento de la reverb entre 0.01 - 20.0 segundos

Pre-retardo

Le permite ajustar el pre-retardo (el tiempo que pasa hasta que aparece la primera reflexión) ajustado automáticamente al elegir el tipo de reverb. Rango +/-50.

Nivel de reverb

Ajusta la combinación de nivel de sala y de decaimiento, y puede verlo como un nivel global.

Estos niveles pueden ser ajustados de forma individual para conseguir otra relación entre ellos en las secciones de sala y decaimiento del algoritmo. Rango +/-50

Color

Ajusta el color tonal de las reflexiones iniciales.

Cuando lo ajuste a Auto quedará enlazado al color de agudos Wool - Warm - Real - Clear - Bright - Crisp - Glass - Extreme.

Mezcla

Este parámetro ajusta la relación de mezcla entre la señal seca (directa) y la húmeda. Si está usando el G-Force como un efecto de inserción esto hace que su señal directa pase a través del G-Force.

Nivel de entrada

Controla el nivel de entrada del bloque.

Nivel de salida

Controla el nivel de salida del bloque de reverberación.

Modo de anulación

Vea el modo de anulación en la introducción de este capítulo.

Salida

La sección de salida contiene un control de nivel general y un ajuste de filtros de altavoz. Todos los parámetros de la sección de salida son solo globales, lo que implica que no se incluyen al almacenar un preset.

Nivel

En el bloque de salida, encontrará un nivel de salida global además del potenciómetro del panel frontal. Este nivel de salida puede ser controlado vía MIDI o con un pedal, y es ajustado en la pantalla de control, ajuste de E/S por medio del parámetro de volumen principal.

El nivel de salida no se incluye con el preset.

Filtros de altavoz

Los filtros de altavoz están pensados para suprimir algunas de las frecuencias graves y agudas tal como haría con un amplificador de guitarra. Esto le permitirá ensayar con el G-Force en su equipo hi-fi usando un preamplificador o un pedal y un par de auriculares.

Filtros

Activa o desactiva los filtros de altavoz.

Corte de graves

La frecuencia de corte del filtro de corte de graves puede ser ajustada a 40 o 80Hz.

Corte de agudos

La frecuencia de corte del corte de agudos puede ser 2,5kHz, 3kHz, 3,5kHz, 4kHz, 4,5kHz or 5kHz.

LA PAGINA RESET

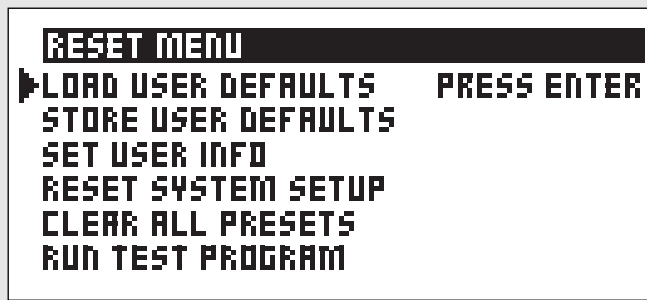
Guarde y cargue sus propios ajustes por defecto

Accede a la página de datos de usuario

Reset parámetros sistema

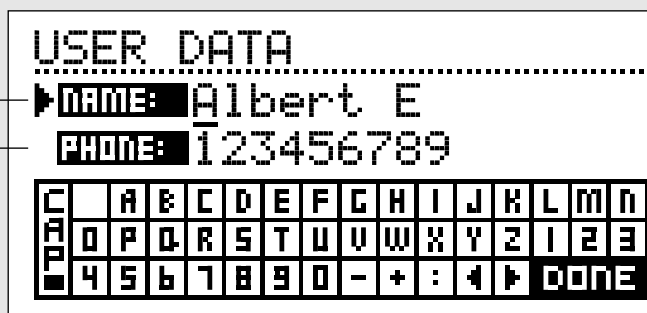
Borra todos los presets de usuario

Programas de comprobación



Teclee aquí su nombre

y aquí su teléfono



Cómo acceder a la página Reset

Mantenga pulsada la tecla Bypass global durante el encendido de la unidad.

Desplace el marcador usando la rueda Parameter y pulse Enter para elegir el tipo de RESET que quiera.

Carga de valores de usuario por defecto

Esto reiniciará todos los parámetros de sistema a los ajustes por defecto creados por usted (Vea Almacenamiento de valores de usuario por defecto). Este reset NO borrará los presets de usuario del G-Force.

Almacenamiento de valores de usuario por defecto

Cuando tenga el ajuste perfecto para su G-Force, puede guardarlo como su propio ajuste de valores por defecto. Esta función es muy útil por ejemplo por ejemplo cuando haya terminado una producción especial y quiera volver a la situación normal.

Cuando tenga el ajuste perfecto para su G-Force, simplemente elija este parámetro y pulse Enter para guardar esos valores.

Ajuste de información de usuario

Esta función le permite registrar su nombre y número de teléfono en el G-Force. Pulse nter para acceder al menú de datos de usuario. Utilice la rueda Value y la Parameter para colocar su nombre y número de teléfono en el G-Force. Pulse Enter para aceptar sus valores. Su nombre y teléfono serán mostrados a partir de ese momento cuando encienda la unidad.

Ajuste de reset de sistema

Esto reiniciará todos los parámetros de sistema de nuevo a sus valores por defecto. Este reset NO eliminará los presets de usuario que tenga en el G-Force.

Borrado de todos los presets

Esto suprimirá todos los presets de usuario.

Ejecución de los programas de comprobación

Vea la descripción de esto en la página 52.

ESPECIFICACIONES TECNICAS

Entradas analógicas

Conectores:	clavija de auriculares de 6,3 mm, no balanceada (Anillo: tierra)
Impedancia:	1 MOhmio
Nivel de entrada máximo:	+21 dBu
Sensibilidad:	@ 15 dB margen o headroom: -26 dBu a +6 dBu
Conversión A-D:	24 bits (1 bit, sobremuestreo 128 x)
Retardo A-D:	0,9 ms @ 44.1 kHz
Rango dinámico:	>105 dB
THD:	0.003% @ 1 kHz, 6 dB por debajo de la escala completa
Respuesta de frecuencia:	+0/-0.5 dB (20 Hz - 20 kHz)
Cruce de señal:	<-60 dB (20 Hz - 20 kHz)

Salidas analógicas

Conectores:	clavija de auriculares de 6,3 mm, balanceada
Impedancia:	100 Ohmios (transformador activo)
Nivel máximo de salida:	+22 dBu
Rango salida escala total:	-10 dBu a +22 dBu
Conversión D-A:	24 bits (1 bit, sobremuestreo 128 x)
Retardo D-A:	0.6 ms @ 44.1 kHz
Rango dinámico:	>100 dB
THD:	0.005% @ 1 kHz, 6 dB por debajo de la escala completa
Respuesta de frecuencia:	+0/-0.5 dB (20 Hz - 20 kHz)
Cruce de señal:	<-60 dB (20 Hz - 20 kHz)

Entradas y salidas digitales

Entrada/salida S/PDIF:	Coaxial, tipo RCA
Formatos:	EIAJ CP-340, IEC 958, S/PDIF (24 bits)
Frecuencia de muestreo:	44.1 kHz

Interconexión PCMCIA

Conector:	Tarjetas PCMCIA de tipo 1
Formatos:	PCMCIA 2.0, JEIDA 4.0
Formato de tarjeta:	Acepta hasta 2 MB SRAM

Interconexión de control

MIDI:	In/Out/Thru: DIN de 5 puntas
Control exterior:	clavija de auriculares de 6,3 mm

General

Acabado:	Frontal en aluminio anodizado. Chasis de acero laminado y tintado
LEDs:	3 medidores LED, matriz de indicadores de 5 x 14 puntos
Pantalla LCD:	Pantalla gráfica LCD de 56 x 128 puntos
Dimensiones:	19" x 1.75" x 8.2" (483 x 44 x 208 mm)
Peso:	2.25 kg
Alimentación:	100 a 240 V CA, 50 a 60 Hz (selección automática)
Consumo:	<20 W
Duración de la pila:	>10 años

EMC

Cumple con:	EN 55103-1, EN 55103-2 y límites para la clase B de las normativas FCC, sección 15
-------------	---

Seguridad

Certificado con:	EN 60065, UL 1419
------------------	-------------------

Entorno

Temperatura operativa:	0 °C a 50 °C
Temp. almacenamiento:	-30 °C a 70 °C
Humedad:	Máximo 90% sin condensación

NOTA: Debido al proceso continuo de desarrollo y standarización, todas las características y funciones están sujetas a cambios sin previo aviso

RESOLUCION DE PROBLEMAS

No puede hacer pasar ningún sonido a través del G-Force cuando lo deja en bypass.

- Ha activado la función Killdry, en el menú Audio, ajuste E/S.

Pulsa el interruptor Power, pero no hay ninguna reacción.

- El interruptor de encendido del panel trasero está apagado.

No puede apagar la unidad.

- Mantenga pulsado el interruptor Power durante 3 segundos y luego déjelo de pulsar para que la unidad se apague.

No pasa ningún sonido a través del G-Force.

- Está usando una entrada analógica, pero el selector de entrada del menú Audio, ajuste E/S está en la opción Digital.

Hay un cierto desfase del sonido con su señal directa.

- Está usando el G-Force en una configuración en paralelo, pero la función killdry del menú Audio, ajuste E/S está ajustado a Off.

El medidor de entrada derecho no muestra ninguna señal.

- Ha elegido la opción L-Only en el menú Audio, ajuste E/S.

Solo hay efectos en la salida izquierdo

- Está usando la entrada izquierda, pero el selector de entrada del ajuste E/S está colocado en la opción Stereo.

Su pedal de expresión no funciona correctamente

- Asegúrese de que el G-Force esté configurado con el tipo de pedal correcto y que el pedal haya sido correctamente calibrado en el menú de utilidades.

TABLA DE IMPLEMENTACION MIDI

PROCESADOR DE EFECTOS G-Force - 23 de mayo de 1997 Versión 1.0

Función		Transmitido	Reconocido	Observaciones
Canal básico	Por defecto	1	1	
	Modificado	1-16	1-16	
Mode	Por defecto			
	Mensajes	X	X	
	Modificado			
Número de nota		X	O	
	Voz real	X	X	
Velocidad	Nota ON	X	X	
	Nota OFF	X	X	
After Touch	de tecla	X	O	
	de canal	X	X	
Inflexión tonal		X	O	
Cambio de control		0-127	0-127	
Cambio de programa		O	O	
	Nº real	0-127	0-127	
Sistema exclusivo		O Volcado de datos	O Volcado de datos	
Sistema común	:Posición de canción	X	X	
	:Selección de canción	X	X	
	:Afinación	X	X	
Sistema de tiempo real	:Reloj	X	X	
	:Ordenes	X	X	
Mensajes auxiliares	:Local ON/OFF	X	X	
	:Todas notas OFF	X	X	
	:Sensibilidad activa	X	X	
	:Reset	X	X	
Notas				

O:SI

X:NO

AUTO COMPROBACIONES

PULSE LA TECLA BYPASS, MIENTRAS ENCIENDE LA UNIDAD, PARA ACCEDER AL MENU RESET Y ELIJA »RUN TEST PROGRAM«

Gire la rueda Value para ir pasando por los distintos tests

Test de teclas

Elija este test de teclas pulsando Enter.

Deberá pulsar las teclas en el orden en que lo pida el G-Force para pasar el test.

Pulse Exit para salir de este proceso de comprobación.

Test de mandos de entrada/salida

Elija este test pulsando en Enter.

Gire los mandos de entrada/salida hasta 30 y de nuevo a 0 para pasar el test. Pulse Exit para salir de este proceso de test.

Test de la rueda Parameter + Value

Elija el test pulsando Enter.

Gire la rueda Value y Parameter hasta 30 y de nuevo a 0 para pasar el test. Pulse Exit para salir de esta comprobación.

Test de pilotos LED

Elija este test pulsando Enter.

Gire la rueda Parameter para comprobar los LEDs. El test estará "ok" cuando no tenga encendido ninguno de los pilotos.

Pulse Exit para salir de este test de pilotos.

Test de pantalla

Elija este test pulsando Enter.

Pulse Enter para comprobar que todos los puntos de la pantalla se iluminen. Pulse cualquier tecla para terminar el test.

Pulse Exit para salir de este proceso de comprobación.

Test de entrada/salida analógica

Elija este test pulsando Enter.

Conecte una salida analógica a la entrada analógica que quiera comprobar y pulse Enter.

La lectura PPM debe ser de -12 dB para pasar el test.

Pulse Exit para salir del test de entrada/salida analógica.

Test de entrada/salida digital

Elija este test pulsando Enter.

Conecte una salida digital a la entrada digital que quiera comprobar y pulse Enter.

Puede conectar la salida AES/EBU a la entrada S/PDIF y viceversa.

El medidor PPM debe dar una lectura de 0 dB para pasar el test.

Pulse Exit para salir del test de entrada/salida digital.

Test de entrada/salida MIDI

Elija Midi I/O test y pulse Enter.

Conecte la salida Midi a la entrada.

Se envía un cambio de programa 1-128 por la conexión Midi

Thru. Conecte esta toma a una unidad compatible con Midi y confirme la recepción de estos cambios de programa .

Pulse Exit para salir de este test.

Test de conexión de pedal

Elija este test pulsando en Enter.

Conecte un pedal de tipo momentáneo a la toma de pedal.

Cuando pulse el Pedal, el resultado debería ser OK.

Cuando lo deje de pulsar, el resultado debería ser No OK.

Pulse Exit para salir de este proceso de comprobación.

NOTA: El resultado del test debe ser OK si no ha conectado ningún pedal a la entrada.

Test PCMCIA

Elija este PCMCIA test pulsando en Enter.

Introduzca una tarjeta PCMCIA. Tenga en cuenta que todos los datos que haya en esa tarjeta PCMCIA serán destruidos.

Pulse Enter para dar comienzo al test.

El resultado puede ser:

Low battery - Debe cambiar la pila de su tarjeta PCMCIA.

Not OK - Repita el test usando otra tarjeta PCMCIA.

Pulse Exit para salir de este test PCMCIA.

Test de pila

Elija este test de pila pulsando Enter.

Confirme que el resultado sea OK.

Pulse Exit para salir de este test de pila.

Test de sistema

Elija el test de sistema pulsando Enter.

Confirme que el resultado sea OK.

El resultado también puede ser:

Eeprom Not OK - La unidad funcionará correctamente casi en todo, este mensaje es solo para casos de reparaciones.

DSP Not OK - Contacte con su distribuidor local.

Pulse Exit para salir del test de sistema.

Apague y vuelva a encender el aparato para hacer que arranque la programación standard.

Test internos v.2.07

Se ha comprobado que este aparato cumple con los límites de las unidades digitales de clase B, de acuerdo a la sección 15 de las leyes FCC. Estos límites han sido diseñados para ofrecer una protección razonable contra las interferencias molestas en instalaciones residenciales o no comerciales.

Este aparato genera, utiliza y puede irradiar energía de radio frecuencias y, si no es instalado y utilizado de acuerdo con las instrucciones, puede producir interferencias molestas en las comunicaciones de radio. No obstante, no está garantizado el que no se produzcan estas interferencias en un montaje concreto. Si este aparato produce interferencias molestas en la recepción de radio o TV, lo que se puede determinar apagando y encendiendo la unidad, el usuario será el responsable de intentar corregir esas interferencias por medio de uno o más de los consejos siguientes:

- *Reorientar o recolocar la antena receptora.*
- *Aumente la separación entre el aparato y el receptor.*
- *Conecte esta unidad en una salida de corriente diferente de la que esté conectado el receptor.*
- *Consulte a su distribuidor o a un técnico especialista en radio/TV para que le de más soluciones.*

Puede que le sea de utilidad la siguiente publicación de la Comisión Federal de Comunicaciones de EE.UU.:

"How to identify and Resolve Radio/TV interference Problems."

("Cómo identificar y resolver problemas de interferencias de radio/TV")

Esta publicación está disponible en la Oficina Gubernamental de Impresión de U.S., Washington, DC 20402, N° stock. 004-000-0034-4.

Precaución:

Advertimos que cualquier cambio o modificación no aprobado expresamente en este manual puede anular su autoridad para usar este aparato.

Para los usuarios de Canada:

Este aparato de clase B cumple con los requisitos de las leyes canadienses sobre aparatos causantes de interferencias.

Certificado de Conformidad

TC Electronic A/S, Sindalsvej 34, 8240 Risskov, Denmark, por la presente, declara bajo su propia responsabilidad que el siguiente aparato:

Procesador digital de señal G-Force

Que está cubierto por este certificado y marcado con la etiqueta CD cumple con los siguientes standards y normas:

EN 60065	Límites de seguridad para aparatos electrónicos y otras unidades relacionadas con almacenamiento de ficheros y usos generales similares que funcionan con alimentación eléctrica.
EN 55103-1	Standard de familias de productos para audio, video, audio-visual y aparatos de control de iluminación espectacular para uso profesional. Sección 1: Emisión.
EN 55103-2	Standard de familias de productos para audio, video, audio-visual y aparatos de control de iluminación espectacular para uso profesional. Sección 2: Inmunidad.

Con referencia a las leyes de las siguientes directivas: 73/23/EEC, 89/336/EEC

Expedido en Risskov, 23 de mayo de 1997

*Anders Fauerskov
Director Ejecutivo*

LISTADO DE PRESETS

1	Mono Reverb	Limp / Sucio		Preset de reverb directa muy adecuado para cualquier ajuste mono.	Mono
2	Mono Chorus	Limp / Sucio		Preset de chorus directo muy adecuado para cualquier ajuste mono.	Mono
3	Mono Dyn Delay	Limp / Sucio		Preset de retardo dinámico bueno para cualquier ajuste mono. Nivel de entrada independiente.	Mono
4	Mono Harmony C-Maj	Limp / Sucio		Preset con cambio de tono inteligente en do mayor, bueno para cualquier ajuste mono.	Mono
5	Mono Doubler	Limp / Sucio		Desafinación producida por un efecto de duplicación bueno para cualquier ajuste mono.	Mono
6	Mono Tremolo	Limp / Sucio		Preset de tremolo directo muy adecuado para cualquier ajuste mono.	Mono
7	Mono Touchwah	Limp / Sucio		Preset de wah de pulsación directa muy adecuado para cualquier ajuste mono.	Mono
8	Mono Phaser	Limp / Sucio		Preset de modulador de fase directo muy adecuado para cualquier ajuste mono.	Mono
9	Mono Crank It Up	Limp / Sucio		Un ajuste ligeramente distorsionado, bueno para cualquier ajuste mono.	Mono
10	Mono Pedal Delay	Limp / Sucio	X	Puntera de pedal da señal a la entrada de retardo. Bueno para cualquier ajuste mono.	Mono
11	Mono Pedal Pitch	Limp / Sucio	X	Pedal añade una octava inferior. Bueno para cualquier ajuste mono.	Mono
12	Mono Farout Phaser	Limp / Sucio		Mod. de fase con velocidad controlada por LFO, muy salvaje. Bueno para cualquier ajuste mono.	Mono
13	Stereo Reverb	Limp / Sucio		Preset de reverb directa muy adecuado para cualquier ajuste stereo.	Stereo
14	Stereo Chorus	Limp / Sucio		Preset de chorus directo muy adecuado para cualquier ajuste stereo.	Stereo
15	Stereo Wide Panner	Limp / Sucio		Panorama que hace que el sonido salga por fuera de la imagen stereo normal.	Stereo
16	Stereo Dyn Delay	Limp / Sucio		Preset de retardo dinámico bueno para cualquier ajuste stereo. Nivel de entrada independiente.	Stereo
17	Stereo Harmony C-Maj	Limp / Sucio		Preset con cambio de tono inteligente en la mayor, bueno para cualquier ajuste stereo.	Stereo
18	Stereo Doubler	Limp / Sucio		Desafinación producida por un efecto de duplicación bueno para cualquier ajuste stereo.	Stereo
19	Stereo Light Tremolo	Limp / Sucio		Un preset con un ligero Tremolo adecuado para cualquier ajuste stereo.	Stereo
20	Stereo Summers Strum	Limp / Sucio		Gran chorus, duplicación brillante, retardo y reverb similares al sonido utilizado por el ex guitarrista del grupo Police.	Stereo
21	Stereo Clean Lead	Limp / Sucio		Un preset limpio con tono desafinado y chorus.	Stereo
22	Stereo Crank It Up	Limp / Sucio		Una configuración ligeramente distorsionada adecuada para cualquier ajuste stereo.	Stereo
23	Stereo Touchwah	Limp / Sucio		Un preset con Wah sensible a la entrada adecuado para cualquier ajuste stereo.	Stereo
24	Stereo Pedal Delay	Limp / Sucio	X	El pedal da señal a la entrada del retardo. Adecuado para cualquier ajuste stereo.	Stereo
25	Stereo Pedal Pitch	Limp / Sucio	X	Pedal añade una octava inferior. Adecuado para cualquier ajuste stereo.	Stereo
26	3-Way Reverb	Limp / Sucio		Preset de reverb directa muy adecuado para cualquier ajuste de 3 vías o en paralelo.	3 vías
27	3-Way Chorus	Limp / Sucio		Preset de chorus directo muy adecuado para cualquier ajuste de 3 vías o en paralelo.	3 vías
28	3-Way Delay Doubler	Limp / Sucio		Retardo corto para un efecto de duplicación bueno para cualquier ajuste de 3 vías o paralelo.	3 vías
29	3-Way Slap+Slow Dly	Limp / Sucio		Retardo slapback simultáneo con un retardo largo bueno para ajustes de 3 vías o en paralelo.	3 vías
30	3-Way Dyn Delay	Limp / Sucio		Preset de retardo dinámico bueno para 3 vías o en paralelo. Nivel entrada independiente.	3 vías
31	3-Way Harmony A-maj	Limp / Sucio		Preset con cambio de tono inteligente en la mayor, bueno para 3 vías o paralelo.	3 vías
32	3-Way Doubler	Limp / Sucio		Desafinación producida por un efecto de duplicación bueno para ajustes 3 vías o paralelo.	3 vías
33	3-Way Lead Octave up	Limp / Sucio		Añade una voz una octava más alta a su sonido solista. Bueno para ajustes 3 vías o paralelo.	3 vías
34	3-Way Panner	Limp / Sucio		Suave efecto de panorama lento. Bueno para ajustes 3 vías o paralelo.	3 vías
35	3-Way LA's Favored	Limp / Sucio		Un sonido solista de tipo LA, bueno para ajustes 3 vías o paralelo.	3 vías
36	3-Way Pedal Reverb	Limp / Sucio	X	El pedal controla el nivel de la Reverb. Bueno para ajustes 3 vías o paralelo.	3 vías
37	3-Way Pedal Octaver	Limp / Sucio	X	El pedal añade una voz en una octava mayor a su sonido. Bueno para ajustes 3 vías o paralelo.	3 vías
38	Go Direct	Limpio		EQ y compresión.	Rítmico
39	Clean Rhythm Room	Limpio		Sala corta y un toque de Chorus.	Rítmico
40	Clean Notes n Chords	Limp / Sucio	X	Preset de tipo rítmico. El pedal ha sido unido al volumen.	Rítmico
41	Garden Party	Ninguno		Sonido de guitarra acústica oscuro y con mucho cuerpo.	Rítmico
42	Love and Affection	Ninguno		Sonido brillante y comprimido con chorus suave. Conecte su entrada acústica directa y adelante.	Rítmico
43	Arpeggiators Dream	Limp / Sucio		Un chorus de tipo vibrato + compresión, reverb opcional.	Rítmico
44	Power Chord	Control		Optimizado para acordes potentes, con algo de flanger. El efecto Drive está listo para ser usado.	Rítmico
45	For Acoustic Guitar	Ninguno		Ajuste para conexión acústica directa a la entrada.	Rítmico
46	Troubadour	Ninguno		Genial sonido acústico solista, muy puro, potente y con pegada. Es perfecto para añadirlo a pistas ya grabadas.	Rítmico
47	Sunset Groove	Control		Sonido dominante, desfasado. MUY articulado. Perfecto para estilo púa/rítmico con sordina.	Rítmico
48	Lipstick Color	Limpio/Sucio	X	Un efecto potente y grueso perfecto para dar espacio a su guitarra rítmica con estilo staccato.	Rítmico
49	Nice Chorus	Limp / Sucio		Un efecto de chorus sinusoidal directo junto con una reverb de tipo salón.	Rítmico
50	Lush Chorus	Limpio		Ajuste de chorus brillante, perfecto para añadir color a un sonido limpio.	Rítmico
51	Double Jeopardy	Limp / Sucio		Un retardo slapback y una reverb de habitación.	Rítmico
52	Tone Girdle	Limp / Sucio		Compresor con EQ y duplicación opcional.	Rítmico
53	Phat Chorus	Distorsión		EQ + Chorus.	Rítmico
54	Crowded House	Limp / Sucio		Un sonido rítmico brillante con un retardo por fases y una reverb.	Rítmico
55	Captain Crunch	OD fuerte		Desafinación stereo de tipo Death Metal. Toque con esto "Enter Sandman" de Metálica	Rítmico
56	Rockabilly Boogie	Control		Sonido de eco clásico de los 50, simula el retardo de una grabadora standard de bobina abierta.	Rítmico
57	Thick Ducktape Delay	Limp / Sucio		Retardos cálidos y desafinados. Nivel de entrada dependiente.	Rítmico
58	Slap Back Delay	Limpio/Sucio		Con un efecto que cumple con su nombre.	Rítmico

LISTADO DE PRESETS

59	A Little Bit Country	Limpio		Curioso, pruebe este preset con un sonido brillante y super limpio.	Rítmico
60	On The Edge	Limp / Sucio		Retardos inspirados en la canción de U2 "Where The Streets Have No Name".	Rítmico
61	A Clean Fortress	Limpio		Sonido de Sting "Fortress Around Your Heart" o el de Andy Summer "Every Breath You Take".	Rítmico
62	Gated Delay	Limp / Sucio		El retardo toca con usted, pero no cuando usted no toque.	Rítmico
63	60's Flanging	Limp / Sucio		Flanger en cero al retardar la señal directa a través de un bloque de retardo en paralelo.	Rítmico
64	Funky Chorus	Limpio		Perfecto para R&B en un sonido limpio.	Rítmico
65	Flange Yer Face	Limp / Sucio		Flanger de todo uso, bueno para efectos vocales y guitarras. Perfecto en guitarra acústica.	Rítmico
66	Dream Phaser	Control		Sonido con modulador de fase stereo con gran ambiente y espacio.	Rítmico
67	Churner	Limpio		Flanger resonante de barrido lento, Modulador de fase con Chorus, Desafinación de tono y retardo por fases en una sala pequeña.	Rítmico
68	Stereo Tremolo	Control		Un solo tremolo, pero opuesto en el lado izquierdo y en el derecho.	Rítmico
69	Beatle Chords	Limpio	X	Talón de pedal = guitarra stereo / Puntera de pedal = Efecto de altavoz giratorio rápido.	Rítmico
70	Phased Tremolo	Limpio		Perfecto para baladas folk o música Tex-Mex en sonido limpios. Tremolo fuerte.	Rítmico
71	In My Room	Limpio		Sonido limpio de guitarra surf de las baladas de los Beach Boys, The Surfaris o The Ventures.	Rítmico
72	Spin Off	Limp / Sucio	X	Efecto de altavoz giratorio. Use Ext. 1 para controlar la velocidad.	Rítmico
73	Vibropedal Room	Limp / Sucio	X	Vibrato rápido a partir de chorus con desafinación dual y reverb de habitación. El pedal ralentiza el Vibrato y disminuye la Reverb.	Rítmico
74	Tremolo + Reverb	Limp / Sucio		Preset muy directo con un tremolo clásico y una reverb de salón.	Rítmico
75	Day at the Beach	Limpio	X	Talón de pedal = Sueño de surfistas / Puntera de pedal = Tremolo.	Rítmico
76	Spinner	Limp / Sucio	X	Talón de pedal = guitarra directa / Puntera de pedal = guitarra giratoria.	Rítmico
77	Wahble Gatelike	Limp / Sucio	X	Un filtro de wah rápido en un chorus y reverb de tipo puerta, bueno para cualquier sonido funky. Al llevar el pedal hacia el talón disminuye el wah.	Rítmico
78	Filterfun Funkypick	Limpio		Filtro wah de rápido deslizamiento hacia abajo con envolvente controlada con tiempo de entrada lento + algo de Chorus y una pequeña reverb de salón.	Rítmico
79	Park the Wah Here	Control	X	Efecto wah compacto. Como "Money for Nothing" de Dire Straits, o "Long Time" de Boston.	Rítmico
80	Tube Scream	Limpio	X	Talón de pedal = sonido rítmico limpio, Puntera de pedal = Válvula clásica + habitación.	Rítmico
81	Raunchy Rhythm	Limpio		Programa básico de guitarra rítmica para música grunge.	Rítmico
82	Malcolm	Limpio		Gran sonido rítmico, útil cuando hay muchos guitarristas en el mismo grupo. Perfecto sonido rock/blues final.	Rítmico
83	Rubbery Room	Limpio	X	Efecto Drive fuzz suave con Chorus dinámico, modulador de fase suave, desafinado y una reverb de habitación. Da buen resultado para trabajar con acordes.	Rítmico
84	Crunch Phasecomp	Limpio	X	Efecto potente y desfasado, bueno para trabajo de acordes.	Rítmico
85	Fuzzphaser Pedal	Limpio		El pedal controla la cantidad de graves. La puntera de pedal da un sonido fuzz más fino.	Rítmico
86	A Little Crunch	Limpio		De entrada a un sonido limpio, y saque un sonido un poco crujiente. Bueno en ajustes rítmicos.	Rítmico
87	Loose Tubes	Limpio		Sonido crujiente y con fuertes graves típico de las válvulas. Bueno en ajustes rítmicos.	Rítmico
88	Les is Paul	Limpio		Consiga un buen sonido de rango medio. Bueno en ajustes rítmicos.	Rítmico
89	Yee Ha	Limpio	X	Sonido de guitarra country comprimida.	Solista
90	Flange Box	Limpio/Sucio		Flanger lento semi resonante con una reverb de tipo "caja". Bueno para sonido distorsionado.	Solista
91	Flanger In Verb	Limpio/Sucio		Flanger lento y rodante con realimentación.	Solista
92	Surround Reverb	Limpio		Reverb con desplazamiento lento. Bueno en sonidos solistas en baladas.	Solista
93	Guitar Hero	Gran OD		Steve Lukather, Mike Landau, Dan Huff. Piense en el sonido de los 80. Añade saturación.	Solista
94	Landau Clean	Limpio		Sonido limpio de músico de sesión de un estudio de LA .	Solista
95	Ballad Clean	Limpio		¡¡ Suave, limpio y duro !!	Solista
96	Ed Now and Then	OD fuerte		Van Halen - Presente = cambio de tono / Pasado = Mod. de fase. Elija uno de estos botones.	Solista
97	So Stern	Limpio		Inspirado en el efecto Jazzy Ultra "Womanizer" del guitarrista de Miles Davis, Mike Stern.	Solista
98	LA Studio Rack	Limp / Sucio		Un brillante preset solista "de tipo LA". Cambio de tono con octava arriba opcional.	Solista
99	Straight Lead	Limp / Sucio		Un preset preparado para cualquier uso en líneas solistas de pop.	Solista
100	Lead	Limp / Sucio		Una cola de retardo y reverb suaves.	Solista
101	Westcoast Lead	Limp / Sucio		Un poco de reverb retardada y chorus. Añade una sensación crujiente al sonido de California.	Solista
102	Fusionlead	Limpio		Un sonido solista con chorus inspirado en músicos como Mike Stern.	Solista
103	Clean Chorused Delay	Limp / Sucio		Un retardo con chorus y reverb que solo actuará en las notas largas.	Solista
104	Clean Ducked Swell	Limpio		Retardos dinámicos.	Solista
105	Echocomplex	Limp / Sucio		El clásico sonido opcao de un Echoplex con un poco de desafinación para crear flutter.	Solista
106	Pedal Feed Delay	Limp / Sucio	X	Talón de pedal = sin retardo / Puntera de pedal = da señal a la entrada de retardo.	Solista
107	Final Frontier	Limpio		Perfecto para aplicarlo en sonidos limpios y conseguir efectos de ensueño.	Solista
108	Wishey Wash Tap	Limp / Sucio		Mod. de fase suave desafinado y con barrido de retardo/reverb + Chorus. Para acordes y solos.	Solista
109	Twang Slap	Sucio	X	Para sonido sucio. Un chorus y una fase de retardo lo ensanchan. Perfecto para ritmos.	Solista
110	Answering Echo	Limp / Sucio		Bryan May en Brighton Rock o Steve Vai en el album "Skyscraper" de David Lee Roth.	Solista
111	Wes M Jazz Lead	Limpio	X	Para líneas de jazz de tipo Wes Montgomery.	Solista
112	Low Note Thicken	Limpio		Talón de pedal = guitarra rítmica chispeante / Puntera de pedal = Añade octava baja.	Solista

LISTADO DE PRESETS

113	Pitch -12 and -5	Sucio	X	Talón = Sonido limpio directo / Puntera = dos voces con tono cambiado a -12 y -5.	Solista
114	C+W Diaton Solo in A	Limp / Sucio		Toque notas sueltas para armonías Georgian C&W. Funciona mejor en cuerdas agudas.	Solista
115	Eats Your Attack	Limp / Sucio		Envolvente controlada por el volumen de entrada.	Solista
116	Pedal Octave Down	Limp / Sucio	X	El pedal produce un efecto Whammy hacia abajo cuando lo lleve hacia el talón.	Solista
117	Pedal Octave Up	Limp / Sucio	X	El pedal produce un efecto Whammy hacia arriba cuando lo lleve hacia la puntera.	Solista
118	Pitch Dm 5 and 3	Limp / Sucio		Solos de notas sueltas. Toque en re menor con tercera y quinta añadidas.	Solista
119	Pedal Add Octave Up	Limpio	X	Talón = sonido solista crujiente, Puntera = añade una voz en otra octava.	Solista
120	Flanger Beautyverb	Limpio		Reverb potente y densa con retardos largos con un flanger lento. Solistas y acordes.	Solista
121	Verb Morphed to Dly	Limp / Sucio		Una envolvente controlada que cruza entre reverb y retardo. Reverb cuando toque, retardo cuando deje de tocar.	Solista
122	I've Been Drinking	Distorsión	X	Talón = modulación de fase de guitarra / Puntera = Reverb de habitación giratorio.	Solista
123	Panner Pedal	Limp / Sucio	X	El pedal hace que el panorama vaya de izquierda a derecha.	Solista
124	Picking Style	Limp / Sucio		Filtro wah en paralelo con sensibilidad de entrada, perfecto para guitarra con púa.	Solista
125	Envelope Filter	Limp / Sucio		Efecto de filtro de envolvente. Depende del umbral del nivel de entrada.	Solista
126	Nervosa Doubler	Limp / Sucio		Modulador de fase y panorama oscilante con Chorus y cambio de tono por detrás. Bueno tanto para sonido solista como para acordes.	Solista
127	Blues Room	Limpio		Perfecto para música blues.	Solista
128	Hammer to Fall	Limpio		Guitarra rítmica distorsionada totalmente dominante, inspirado en la famosa canción de Queen.	Solista
129	Iron Man	Limpio		El sonido de acordes de guitarra potente definitivo. Metallica, saturado, tremendo. Vea el título ¿Es necesario que digamos algo más?	Solista
130	Thick'n Juicy Lead	Limpio		Curioso sonido solista.	Solista
131	Smooth Tubedrive	Limpio		Le da ese sonido tan típico de los amplificadores de válvulas tradicionales. Bueno para solos.	Solista
132	Duckman Lead	Limp / Sucio		Hace 'cuac' como un pato, gracias a un Wah-Wah. Le lleva de vuelta a los años 70.	Solista
133	Lead Pedal Wah	Limpio	X	De entrada a una señal limpia y utilice el wah con su pedal. Bueno para solos.	Solista
134	Touch Wah Driven	Limpio		De entrada a una señal limpia y utilice el wah con su interruptor. Bueno para solos.	Solista
135	Pedal liaahh	Sucio	X	De entrada a una señal sucia y utilice el wah con su pedal. Muy especial para sonidos solistas.	Solista
136	Driven Lead	Limpio		Sonido solista saturado con un cambio de octava a través de una reverb de tipo gran salón.	Solista
137	Octavia Lead	Limpio		Funciona mejor para conseguir solos distorsionados salvajes de tipo "Yes".	Solista
138	The Smiths	Limpio		Sonido de tremolo ancho en sonidos distorsionados. Inspirado enja ver si lo adivina!	Raro
139	Cyber Sci-fi Surfer	Limpio		Chorus con panorama rápido, modulador de fase de barrido y cambio de tono pasados a través de retardos por fases filtrados en una reverb muy pequeña.	Raro
140	Steppers in Time	Limp / Sucio		Filtro de formación vocal cuyas fases van a la vez que un retardo repetitivo. Toque al ritmo del tiempo de retardo para conseguir el mejor efecto.	Raro
141	Spaceplace	Limp / Sucio	X	Ecos lentos y una gran Reverb. El pedal controla el nivel del modulador de fase.	Raro
142	Bluebox Echophased	Limpio		Modulador de fase profundo, fuzz total, cambio de tono a -12 y -5, eco con panorama stereo y chorus. Perfecto en sonidos solistas.	Raro
143	Echoverb	Limp / Sucio		Chorus suave, eco y una larga reverb de salón hacen que suene como un artista de ECM.	Raro
144	Duality Effects	Limp / Sucio	X	Dos cadenas de efectos separadas. El pedal controla la velocidad y nivel del mod. de fase.	Raro
145	Bowling Multitaps	Limp / Sucio		Toque melócidamente a la vez con los ecos y diviértase y active el Drive para un sonido fuzz.	Raro
146	Slow Swell Pad	Limp / Sucio		Sonido de ensueño "sin ataque" para acordes lentos en pasajes meliosos. Nivel dependiente	Raro
147	Expandelay	Limp / Sucio		Las cuatro primeras repeticiones son cada vez más fuertes y las siguientes bajan en volumen.	Raro
148	Infinity and Beyond	Limp / Sucio	X	Reverb largo y retardos.	Raro
149	Deep Bass 9	Limpio		Sonido de bajo muy comprimido, diseñado para una simulación de ambientación/Tecno/TR303.	Raro
150	Flange Pedal Speed	Limp / Sucio	X	El pedal controla la velocidad del Flanger.	Raro
151	Duck on Crack	Distorsión	X	Talón = Guitarra moderadamente normal / Puntera = Duck c/control dinámico (1 octava arriba).	Raro
152	Sus4 Dreamscape	Limp / Sucio		Se añade una cuarta y quinta creando un acorde sus4 con mucho chorus, retardo y reverb	Raro
153	Crazy Brown Lead	Limp / Sucio		Gran sonido para solistas. Cambios de tono añaden una octava arriba y abajo con un panorama y modulador de fase extraños. Retardo dinámico.	Raro
154	Eastern Ocean	Limp / Sucio	X	Cambios de tono duales añaden una quinta y una octava a la señal que es pasada por un chorus y una reverb muy larga. Bueno para sonidos solistas.	Raro
155	Skysaw Doubler	Limpio	X	Fuzz pasado por modificadores de tono ajustados a una octava arriba con flanger de barrido con una elevada realimentación. Bueno para sonidos solistas.	Raro
156	Synthesized Leads	Limpio		Fuzz pasado por modificadores de tono ajustados a una octava arriba y abajo pasado por un compresor con un wah de pulsación y retardos slap. Bueno para sonidos solistas suaves.	Raro
157	Sexwah Pedalead Fuzz	Limpio	X	Un complejo efecto distorsionado con una octava y una quinta añadidas a un chorus y a algunos retardos por fases. El pedal controla los filtros de formación vocal.	Raro
158	Industrial Mayhem	Limp / Sucio		Wah de pulsación y un cambio de tono de octava inferior. Nivel de entrada dependiente.	Raro
159	Electric Church	Limp / Sucio		Elimina su ataque. Da un sonido muy de tipo sintetizador.	Raro
160	Trance Yer Ass Off	Limp / Sucio	X	Para líneas de notas sueltas. Use Ext. 1 para cambiar de un Flanger a un octavador desafinado y a un wah de pulsación o viceversa.	Raro

LISTADO DE PRESETS

161	Owner Solo	Limp / Sucio		Crea una textura de guitarra muy de tipo sintetizador para solos.	Raro
162	Double Fridge Solo	Limp / Sucio		Si no utilizase el G-Force, necesitaría dos racks con unidades de efectos para crear esto.	Raro
163	Tribute 2 Bootsy	Limpio		Buen sonido de bajo funky.	Raro
164	War of the Worlds	Limp / Sucio		Toque líneas melódicas de notas sueltas para crear sonidos de tipo ciencia ficción.	Raro
165	Inside Out Dyn Pan	Limp / Sucio		Panorama lento que se acelera según va desapareciendo la señal.	Raro
166	Far Away Vibrato	Limp / Sucio		Está sentado muy lejos del sonido de vibrato producido por esto.	Raro
167	Dynamic Lesley	Limp / Sucio		Gira más rápido con las señales de volumen alto.	Raro
168	Varispeed Phaser	Limp / Sucio		Este modulador de fase cambia la velocidad constantemente.	Raro
169	Dark Envelope Filter	Limp / Sucio		Reverb comprimida con envolvente filtrada. Nivel de entrada dependiente.	Raro
170	Touch Wah + Octave	Limp / Sucio		Su nombre dice casi todo. Una octava arriba y un wah de pulsación.	Raro
171	Who's Next.	Limp / Sucio		Tremolo cuadrado y un Autowah.	Raro
172	Broken Speaker	Limp / Sucio		Guitarra tal como se oye por una radio.	Raro
173	Touch Res and Delay	Limp / Sucio	X	Un filtro resonante con nivel de entrada dependiente y algo de retardo.	Raro
174	Jam With Loop	Limp / Sucio	X	Cree un bucle de 1000 ms y toque con él. El Ext. 1 controla el bucle, Ext. 2 controla la adición del bucle/ ejecución encima del bucle.	Raro
175	Pedal Hold + Reverb	Limp / Sucio	X	Toque un acorde, puntera de pedal, y tendrá un buen fondo sobre el que tocar.	Raro
176	Very Scary Horror	Limp / Sucio	X	Mueva el pedal mientras toca, pero cuidado con los demonios sueltos.	Raro
177	Talking Whales	Limp / Sucio	X	Pulse suave el pedal mientras toca largas notas sostenidas y escuche el canto de ballenas.	Raro
178	Flyverb Ducker	Limp / Sucio		¡¡Ayuuuuud!! ¡¡Una mosca en el sonido! Sonido de chorus duplicado en una reverb larga, con una octava de cambio de tono y pasado por un modulador de fase. Bueno para solistas.	Raro
179	Chord Stabs	Control	X	Talón = señal de guitarra mono / Puntera = Octava stereo arriba.	Raro
180	Bright Room	Limp / Sucio		Un bloque único con una reverb de habitación para usos múltiples.	Bloque
181	Church	Limp / Sucio		Un bloque único con una reverb de iglesia para usos múltiples.	Bloque
182	Grand Hall	Limp / Sucio		Un bloque único con una reverb de gran salón para usos múltiples.	Bloque
183	Cathedral	Limp / Sucio		Un bloque único con una reverb de catedral para usos múltiples.	Bloque
184	Spring Reverb	Limp / Sucio		Un bloque único con una reverb de muelles para usos múltiples.	Bloque
185	Slow Reverb	Limp / Sucio		Un bloque único con una reverb de reacción lenta para usos múltiples.	Bloque
186	Chorus Straight	Limp / Sucio		Un bloque único con un chorus directo para usos múltiples.	Bloque
187	Chorus Straight Fast	Limp / Sucio		Un bloque único con un chorus directo un poco más rápido para usos múltiples.	Bloque
188	Flanger Straight	Limp / Sucio		Un bloque único con un flanger directo para usos múltiples.	Bloque
189	Flanger Straight Fast	Limp / Sucio		Un bloque único con un flanger directo un poco más rápido para usos múltiples.	Bloque
190	Vibrato	Limp / Sucio		Un bloque único con un vibrato para usos múltiples (100% Chorus).	Bloque
191	Classic Tremolo	Limp / Sucio		Un bloque único con un trémolo clásico para usos múltiples.	Bloque
192	Stereo Tremolo	Limp / Sucio		Un bloque único con un trémolo para usos múltiples, opuesto en izquierda y derecha.	Bloque
193	Square Tremolo	Limp / Sucio		Un bloque único con un trémolo cuadrado para usos múltiples también llamado transformación.	Bloque
194	Stereo Pan Tap Tempo	Limp / Sucio		Un bloque único con un panorama para usos múltiples. Marque el tempo que quiera.	Bloque
195	Surround Panner	Limp / Sucio		Un bloque único con un panorama para todo uso que sale por fuera de la imagen stereo normal.	Bloque
196	Straight Delay	Limp / Sucio		Un bloque único con un retardo de 500 ms para todo uso.	Bloque
197	Two Delays	Limp / Sucio		Un bloque único con un retardo para todo uso. Izquierda = 500 ms / Derecha = 400 ms.	Bloque
198	Tape Delay	Limp / Sucio		Un bloque único con retardo con agudos filtrados para todo uso, como un viejo retardo de cinta.	Bloque
199	Triplet Ping-Pong	Limp / Sucio		Un bloque único con un retardo ping-pong para todo uso.	Bloque
200	4 Tap Delay Pedal	Limp / Sucio		Bloque único con retardo de 4 fases para todo uso. Pedal controla el nivel de mezcla del retardo.	Bloque
201	Dynamic Delay	Limp / Sucio		Bloque único con retardo para todo uso. Nivel entrada dependiente, toca cuando deja de tocar.	Bloque
202	Soft Compressor	Limp / Sucio		Bloque único con compresor suave para todo uso.	Bloque
203	Hard Compressor	Limp / Sucio		Bloque único con compresor duro para todo uso.	Bloque
204	Limitier	Limp / Sucio		Bloque único con limitador para todo uso.	Bloque
205	Dual Detune Pedal	Limp / Sucio	X	Bloque único con desafinador para todo uso. El pedal controla la desafinación de la voz 1.	Bloque
206	Whammy Down	Limp / Sucio	X	Bloque único con octava abajo para todo uso. El pedal controla el modificador de tono.	Bloque
207	Whammy Up	Limp / Sucio	X	Bloque único con octava arriba para todo uso. El pedal controla el modificador de tono.	Bloque
208	G-major Pitch Pedal	Limp / Sucio	X	Bloque único con mod. de tono inteligente ajustado para sol mayor. Pedal controla nivel de la 3ª.	Bloque
209	D-minor 5 and 3	Limp / Sucio		Bloque único con mod. de tono inteligente ajustado para re menor con 5ª y 3ª añadidas.	Bloque
210	Octave Dubbing	Limp / Sucio		Bloque único con modificador de tono de octava abajo.	Bloque
211	Phase Off	Limp / Sucio		Bloque único con modulador de fase para todo uso.	Bloque
212	Phaser Pedal Speed	Limp / Sucio	X	Bloque único con modulador de fase para todo uso. Pedal controla velocidad del mod. de fase.	Bloque
213	Clean Wah Pedal	Limp / Sucio	X	Bloque único con wah wah para todo uso. El pedal controla la frecuencia.	Bloque
214	Clean Touch-Wah	Limp / Sucio		Bloque único con wah de pulsación para todo uso. Nivel de entrada dependiente.	Bloque
215	Clean Auto Wah	Limp / Sucio		Bloque único con auto wah para todo uso. Un LFO exterior controla la frecuencia Wah.	Bloque
216	Formant Touch	Limp / Sucio		Bloque único con filtro vocal sensible a pulsación para todo uso. Nivel de entrada dependiente.	Bloque
217	Formant Pedal	Limp / Sucio	X	Bloque único con filtro de formación vocal para todo uso. El pedal controla la frecuencia vocal.	Bloque
218	Resonance Pedal	Limp / Sucio	X	Bloque único con filtro resonante para todo uso. El pedal controla la frecuencia resonante.	Bloque

LISTADO DE PRESETS

219	Auto Resonance	Limp / Sucio	Bloque único con un filtro auto resonante de todo uso. Un LFO exterior controla este filtro resonante.	Bloque
220	Drive 1	Limp / Sucio	Un único bloque con un efecto Drive para todo los usos.	Bloque
221	Drive 2	Limp / Sucio	Un único bloque con un efecto Drive para todo los usos.	Bloque
222	Drive 3	Limp / Sucio	Un único bloque con un efecto Drive para todo los usos.	Bloque
223	Noise Gate Slow	Limp / Sucio	Cumple con lo que indica su título.	Bloque
224	Noise Gate Slow	Limp / Sucio	Cumple con lo que indica su título.	Bloque
225	Empty Routing	Limp / Sucio	Direccionamiento vacío, perfecto como paleta inicial para sus propios presets.	Bloque