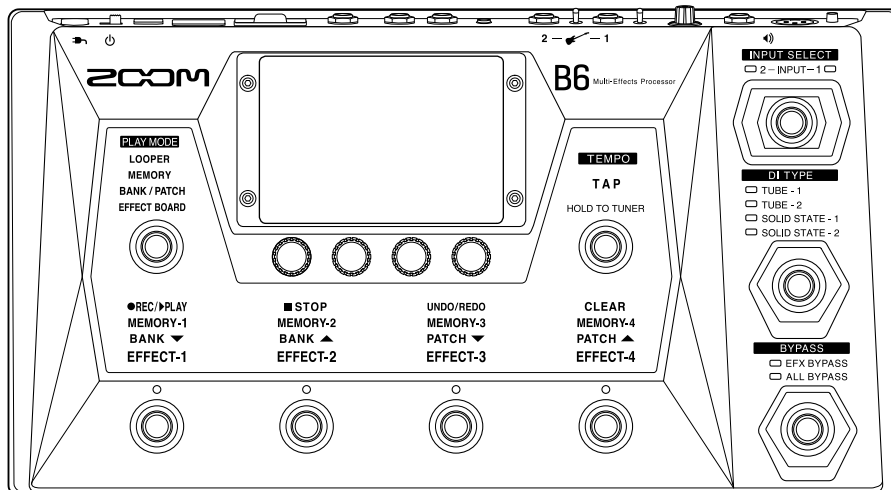


# B6

## Multi-Effects Processor



## Manuale operativo

Leggete attentamente le Precauzioni d'uso e sicurezza prima dell'utilizzo.

©2021 ZOOM CORPORATION

E' proibita la copia, totale o parziale, di questo manuale, senza autorizzazione.

I nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di società citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

Non è possibile la corretta visualizzazione su dispositivi a scala di grigio.

# Note relative a questo Manuale operativo

---

Potreste aver bisogno di questo manuale in futuro. Conservatelo in luogo accessibile.

Il contenuto di questo documento e le specifiche tecniche del prodotto possono essere soggette a variazione senza obbligo di preavviso.

- Windows® è marchio o marchio registrato di Microsoft® Corporation.
- iPhone, iPad, iPadOS e Mac sono marchi di Apple Inc.
- App Store è marchio di servizio di Apple Inc.
- iOS è marchio o marchio registrato di Cisco Systems, Inc. (USA).
- I loghi SD, SDHC e SDXC sono marchi.
- Altri nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di società citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori.
- Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.
- La Legge proibisce la registrazione da fonti coperte da copyright, compresi CD, registrazioni, nastri, esecuzioni live, video e broadcast, senza il permesso del detentore del copyright, per qualsiasi scopo diverso dall'uso personale. Zoom Corporation non si assume responsabilità in merito alla violazione del copyright.
- Le illustrazioni e le schermate del display potrebbero differire rispetto al prodotto effettivo.

# Termini usati in questo manuale

---

## Memoria patch

Le memorie patch salvano gli effetti e gli ampli usati, lo status ON/OFF degli effetti e i valori dei parametri impostazione, consentendovi di richiamarle facilmente. Si possono aggiungere fino a 9 effetti a una memoria patch, e si possono salvare fino a 240 memorie patch.

## Bank

Un gruppo di 4 memorie patch costituisce un "bank". Le memorie patch possono essere richiamate velocemente commutando i bank. Si possono salvare fino a 60 bank.

## Tipi di effetto

I tipi di effetto disponibili comprendono vari effetti per basso e simulazioni di ampli/cabinet. Gli effetti possono essere selezionati tra questi tipi e aggiunti alle memorie patch.

## Categoria

Gli effetti possono essere raggruppati per categoria.

## Autosave

Questa funzione salva automaticamente i cambiamenti alle memorie patch e alle impostazioni effetto.

## Modalità ECO

Questa funzione spegne automaticamente l'unità dopo 10 ore dall'ultima operazione.

## Looper

Fraasi stereo lunghe fino a 45 secondi possono essere registrate e riprodotte ripetutamente.

Usando una card SD, il tempo di registrazione può essere allungato e le frasi possono essere salvate.

Potete anche usare i vostri file audio come loop.

## Preselect

Questa funzione consente l'uso in continuo del suono della memoria patch attuale, mentre si passa ad un'altra memoria patch non contigua.

# Sommario

---

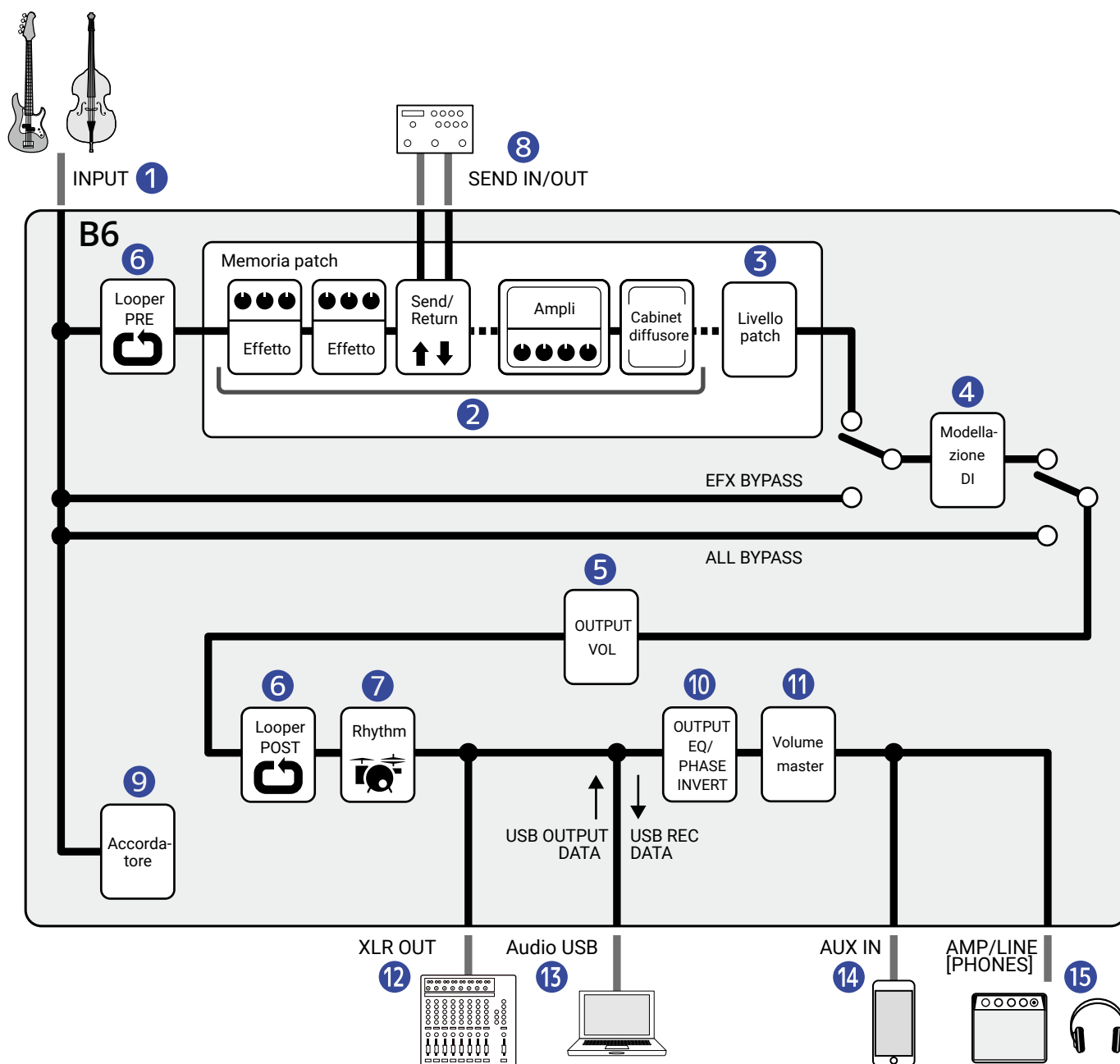
Note relative a questo Manuale operativo.....	2
Termini usati in questo manuale.....	3
<b>B6: struttura.....</b>	<b>7</b>
Flusso di segnale.....	7
Funzione INPUT SELECT.....	9
Funzione sezione DI.....	9
Funzione BYPASS.....	10
Veduta d'insieme della memoria (memorie patch/bank).....	10
Veduta d'insieme della modalità Play.....	11
<b>Veduta d'insieme dell'operatività dello schermo touch.....</b>	<b>12</b>
Schermate che appaiono sullo schermo touch.....	12
Usare la schermata Menu.....	14
Usare varie schermate di funzione.....	16
<b>Funzione delle parti.....</b>	<b>17</b>
Lato superiore.....	17
Lato posteriore.....	18
Schermata Menu.....	20
<b>Eseguire i collegamenti.....</b>	<b>22</b>
Inserire card SD.....	24
<b>Accendere/spegnere l'unità.....</b>	<b>25</b>
Accendere l'unità.....	25
Spegnere l'unità.....	26
<b>Selezionare l'ingresso (INPUT SELECT).....</b>	<b>27</b>
<b>Selezionare l'ingresso (DI TYPE).....</b>	<b>28</b>
<b>Usare la funzione bypass.....</b>	<b>29</b>
<b>Regolare il livello master.....</b>	<b>30</b>
<b>Regolare EQ e volume.....</b>	<b>31</b>
<b>Attivare/disattivare gli effetti mentre si suona.....</b>	<b>33</b>
<b>Commutare bank e memorie patch mentre si suona.....</b>	<b>36</b>
Usare la funzione PRESELECT.....	39
<b>Commutare le memorie patch di un bank mentre si suona.....</b>	<b>41</b>
<b>Usare il looper mentre si suona.....</b>	<b>44</b>
Operatività del looper.....	47
Impostare il looper.....	51
Usare card SD.....	56
<b>Regolare gli effetti.....</b>	<b>59</b>
Commutare gli effetti su on/off.....	59
Sostituire gli effetti.....	61
Regolare gli effetti.....	64
Cambiare ordine agli effetti.....	67

Aggiungere effetti.....	68
Cancellare gli effetti.....	70
Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola.....	71
<b>Impostare il livello della memoria patch.....</b>	<b>74</b>
Cambiare nome alla memoria patch.....	75
Regolare il tempo master.....	77
<b>Gestire le memorie patch.....</b>	<b>79</b>
Salvare le memorie patch.....	79
Cambiare ordine alle memorie patch.....	82
Cancellare le memorie patch.....	83
Creare memorie patch.....	84
<b>Gestire i bank.....</b>	<b>87</b>
Cambiare ordine ai bank.....	87
Cancellare i bank.....	89
Creare bank.....	91
<b>Usare un pedale d'espressione collegato.....</b>	<b>93</b>
<b>Usare l'accordatore.....</b>	<b>95</b>
Attivare l'accordatore.....	95
Cambiare le impostazioni dell'accordatore.....	96
<b>Usare i rhythm.....</b>	<b>99</b>
Attivare i rhythm.....	99
Impostare i rhythm.....	100
Avviare/fermare la riproduzione del rhythm.....	104
Rhythm pattern.....	105
<b>Usare send/return.....</b>	<b>107</b>
FxLoop.....	108
Send.....	108
Return.....	109
<b>Usare la risposta d'impulso (IR).....</b>	<b>110</b>
Usare la risposta d'impulso (IR).....	110
Caricare dati di risposta d'impulso (IR).....	112
<b>Usare le funzioni interfaccia audio.....</b>	<b>115</b>
Installare i driver.....	115
Collegare un computer.....	116
Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio.....	117
<b>Collegare in wireless dispositivi iOS/iPadOS.....</b>	<b>119</b>
<b>Eseguire impostazioni relative all'unità.....</b>	<b>120</b>
Impostare la funzione AUTOSAVE.....	120
Regolare la luminosità dello schermo touch.....	121
Impostare la modalità ECO.....	121
<b>Gestire il firmware.....</b>	<b>122</b>
Controllare le versioni firmware.....	122
Aggiornamento.....	122
Riportare l'unità alle impostazioni di default di fabbrica.....	123

Gestire le card SD.....	124
Controllare le informazioni relative alle card SD.....	124
Formattare le card SD.....	125
Uso come lettore di card.....	127
Diagnostica.....	129
L'unità non si accende.....	129
Nessun suono o uscita molto bassa.....	129
Molto rumore.....	129
Un effetto non è selezionabile.....	129
Il pedale d'espressione non lavora bene.....	129
Il livello registrato nel DAW è basso.....	130
Il looper non registra correttamente usando una card SD.....	130
Specifiche tecniche.....	131

# B6: struttura

## Flusso di segnale



### 1 INPUT

Si possono collegare 2 bassi, selezionandone uno da usare con un interruttore. (→ [Selezionate l'ingresso \(INPUT SELECT\)](#))

### 2 Sezione effetti

Il suono in ingresso del basso passa da effetti, ampli e cabinet diffusore, in questo ordine. (→ [Regolare gli effetti](#))

- 3 Livello patch**  
Regola il livello della memoria patch. (→[Impostare il livello della memoria patch](#))
- 4 Modellazione DI**  
E' possibile selezionare il tipo di DI (direct injection) tra le opzioni valvolari e allo stato solido.  
(→[Selezionare l'ingresso \(DI TYPE\)](#))
- 5 OUTPUT VOL**  
E' possibile regolare il volume di ogni canale. Questa impostazione è mantenuta anche se si cambia memoria patch. (→[Regolare EQ e volume](#))
- 6 Looper**  
Le frasi registrate possono essere riprodotte. Il looper può essere posizionato prima (PRE) o dopo (POST) gli effetti ed altre regolazioni. (→[Usare il looper mentre si suona](#))
- 7 Rhythm**  
I suoni drum possono essere riprodotti usando i rhythm pattern incorporati. (→[Usare i rhythm](#))
- 8 SEND IN/OUT**  
Si possono usare effetti esterni. (→[Usare send/return](#))
- 9 Accordatore**  
Utilizzabile per accordare i bassi collegati. (→[Usare l'accordatore](#))
- 10 OUTPUT EQ/PHASE INVERT**  
E' possibile regolare l'equalizzazione e la fase può essere invertita, per ogni canale indipendentemente. Queste impostazioni sono mantenute anche se si cambia memoria patch. (→[Regolare EQ e volume](#))
- 11 Volume master**  
Regola il volume generale. Questa impostazione è mantenuta anche se si cambia memoria patch.  
(→[Regolare il livello master](#))
- 12 XLR OUT**  
This is output from the BALANCED OUTPUT jack. Connect this to a PA mixer, for example.
- 13 USB AUDIO**  
E' possibile scambiare dati con un computer usando la funzione interfaccia audio. (→[Usare le funzioni interfaccia audio](#))
- 14 AUX IN**  
E' possibile riprodurre audio da uno smartphone, un lettore portatile o da altri dispositivi.
- 15 AMP/LINE [PHONES]**  
Collegate qui un ampli o le cuffie.

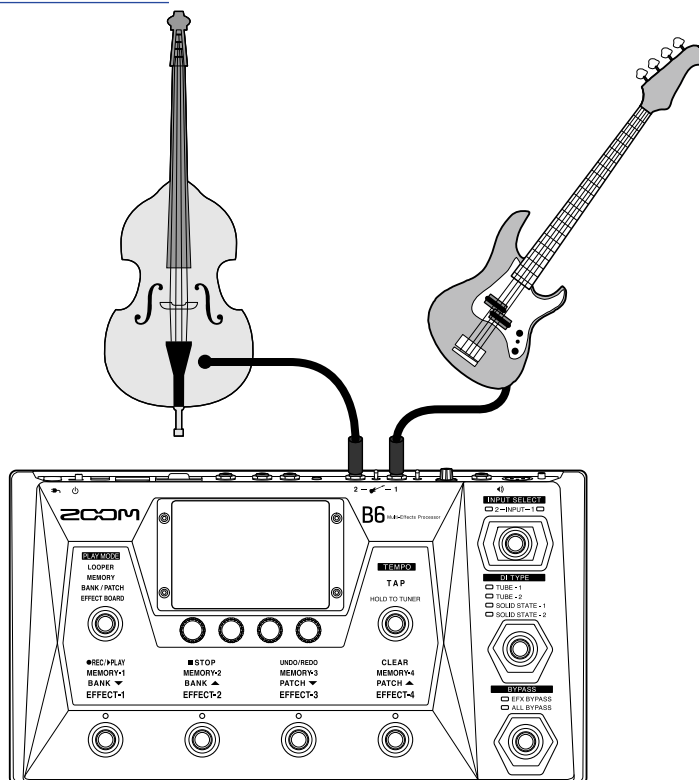


## Funzione INPUT SELECT

E' possibile collegare due bassi, ad esempio, un basso elettrico e uno acustico a B6 ed è possibile commutarli per usarne uno alla volta.

I jack in ingresso hanno dei selettori di impedenza, per cui l'ingresso può essere impostato in modo da adattarsi al basso collegato.

(→[Selezionate l'ingresso \(INPUT SELECT\)](#))



## Funzione sezione DI

La sezione DI di B6 ha quattro tipi che riproducono le caratteristiche delle DI vacuum tube e allo stato solido, ed è possibile selezionare secondo necessità.

Il tipo di DI può essere selezionato facilmente usando l'interruttore dedicato.

(→[Selezionare l'ingresso \(DI TYPE\)](#))

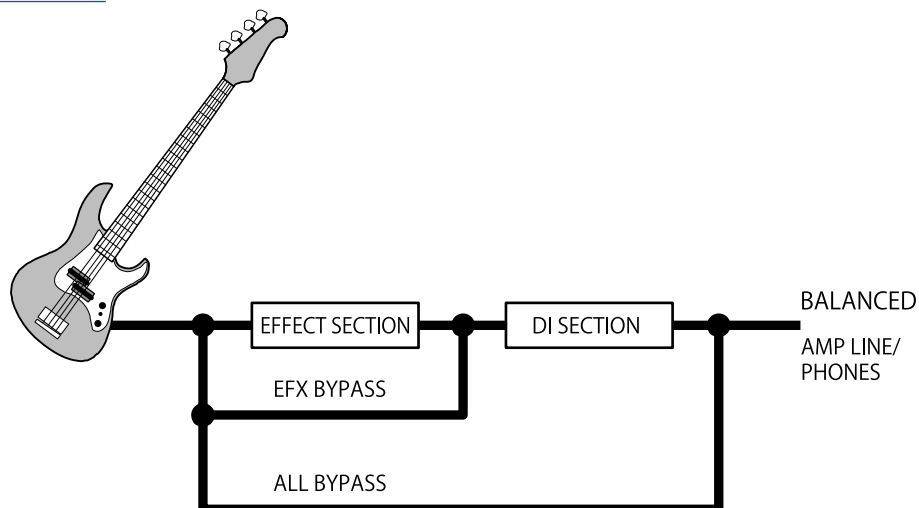
### Cos'è una DI?:

DI sta per "Direct Injection Box", cioè un dispositivo che converte i segnali ad alta impedenza in uscita dai bassi elettrici, in bassa impedenza. Collegandone una, i segnali in uscita da un basso possono essere inviati a un sistema PA, ad esempio. Eliminano il rumore se usati durante le esecuzioni dal vivo e la registrazione. Ogni DI ha le sue caratteristiche, che influiscono sul suono. B6 comprende i modelli di 4 DI tipiche, selezionabili in base allo stile esecutivo e al proprio gusto.

## Funzione BYPASS

La sezione effetti di B6 può essere bypassata. Inoltre, anche la sezione DI può essere inclusa nel bypass. Un interruttore dedicato consente il bypass con una singola pressione.

(→ [Usare la funzione bypass](#))



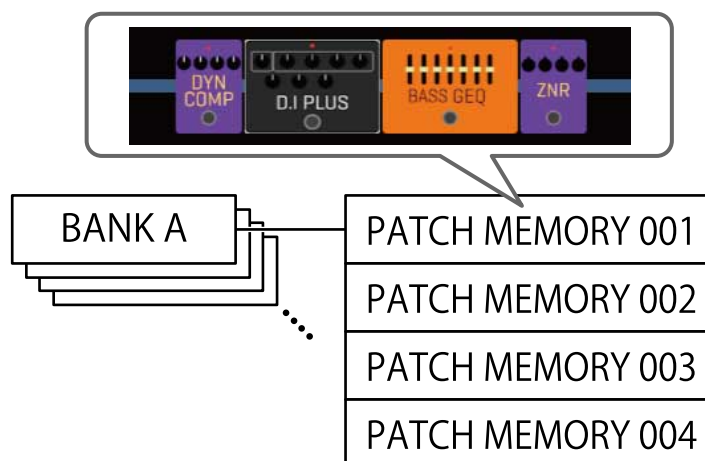
## Veduta d'insieme della memoria (memorie patch/bank)

### Memorie patch

Salvano gli effetti usati, il loro ordine, lo status on/off e le impostazioni parametro. Gli effetti sono salvati e richiamati in unità di memorie patch. Se ne possono salvare fino a 240.

### Bank

Sono gruppi di 4 memorie patch. Si possono salvare fino a 60 bank.



## Veduta d'insieme della modalità Play

B6 ha 4 modalità esecutive, selezionabili con una pressione usando la sezione di selezione PLAY MODE ( → [Funzione delle parti](#))

Usate ogni modalità secondo necessità, durante l'esecuzione.

PLAY MODE	Spiegazione
<b>LOOPER</b>	Il looper appare sullo schermo touch e può essere usato con gli interruttori a pedale. (→ <a href="#">Usare il looper mentre si suona</a> )
<b>MEMORY</b>	I bank e le memorie patch in essi appaiono sullo schermo touch, ed è possibile selezionare le memorie patch usando gli interruttori a pedale. (→ <a href="#">Commutare le memorie patch di un bank mentre si suona</a> )
<b>BANK / PATCH</b>	Appaiono i nomi delle memorie patch con caratteri grandi sullo schermo touch, ed è possibile selezionare bank e memorie patch usando gli interruttori a pedale. (→ <a href="#">Commutare bank e memorie patch mentre si suona</a> )
<b>EFFECT BOARD</b>	Gli effetti usati in una memoria patch appaiono sullo schermo touch, e ogni effetto può essere commutato su on/off usando gli interruttori a pedale. (→ <a href="#">Attivare/disattivare gli effetti mentre si suona</a> )

# Veduta d'insieme dell'operatività dello schermo touch

E' possibile eseguire operazioni e impostazioni di B6 usando lo schermo touch. Questa sezione illustra le operatività eseguibili usando lo schermo touch.

## Schermate che appaiono sullo schermo touch

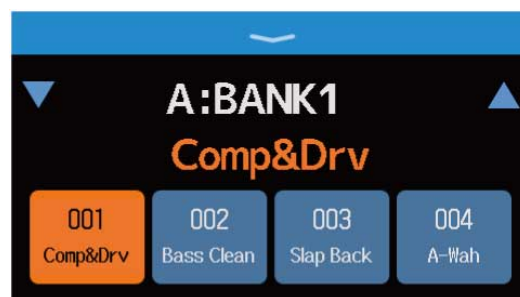
### Schermate PLAY MODE

Appaiono all'accensione dell'unità e la modalità esecutiva è selezionata nella sezione di selezione PLAY MODE ( → [Funzione delle parti](#)).

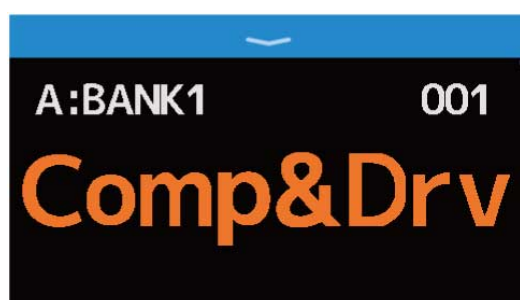
#### LOOPER



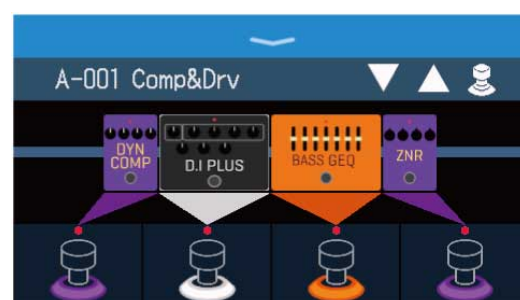
#### MEMORY



#### BANK / PATCH

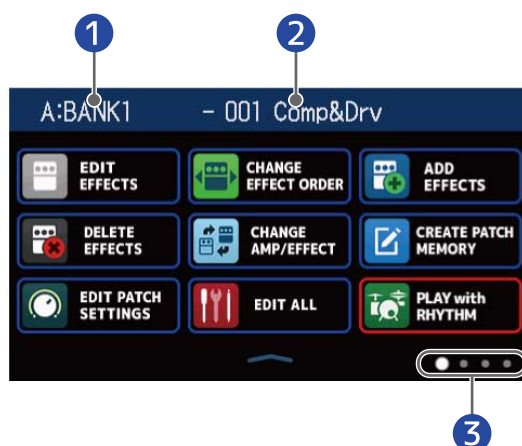


#### EFFECT BOARD



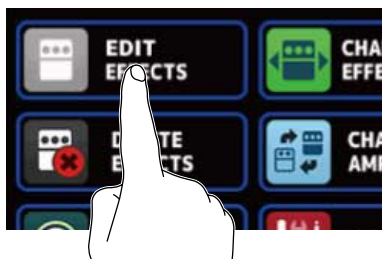


# Usare la schermata Menu

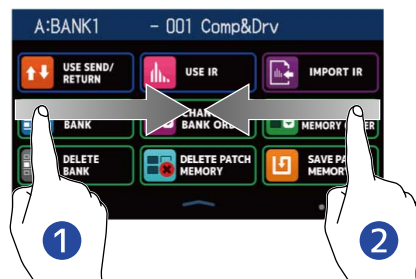


- 1 Bank attuale
- 2 Memoria patch attuale
- 3 La schermata Menu ha 4 pagine. Questo indica quale pagina è attualmente aperta.

Toccate un'icona per selezionare una funzione da impostare o regolare.

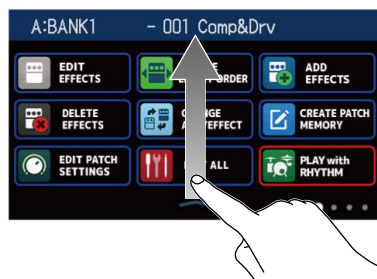


Mostra la pagina precedente/successiva.



- 1 Mostra la pagina precedente.  
Fate scorrere verso destra dal bordo sinistro.
- 2 Mostra la pagina successiva.  
Fate scorrere verso sinistra dal bordo destro.

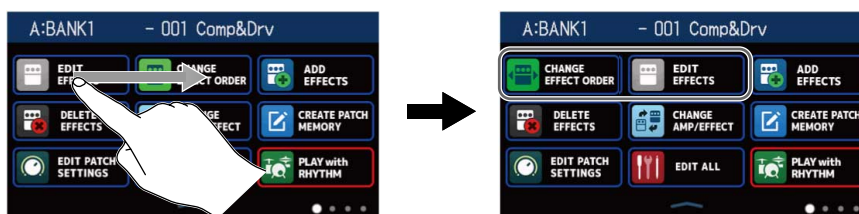
Fate scorrere verso l'alto dalla barra posta in basso nella schermata Menu per tornare alla schermata PLAY MODE.



---

**Suggerimento:**

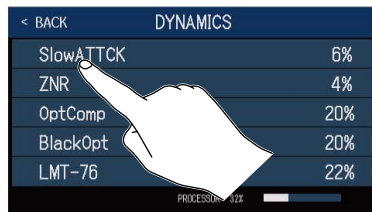
- Anche quando la schermata Menu è aperta, la modalità esecutiva selezionata è attiva e può essere usata con gli interruttori a pedale.
- E' possibile ri-ordinare le icone sulla schermata Menu trascinandole (spostandole verso destra, sinistra, in su o in giù toccandole).



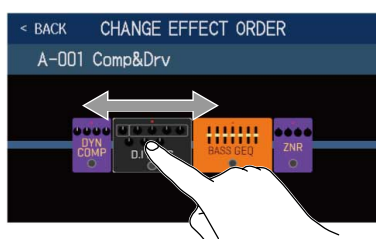
## Usare varie schermate di funzione

Toccate e trascinate le schermate per usarle.

Toccate una voce per selezionarla.

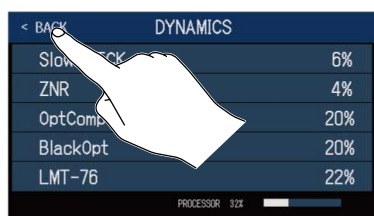


Trascinate una voce per spostarla o regolarla (fate scorrere il dito a destra, sinistra, su o giù).



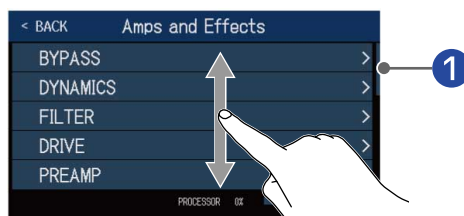
## Tornare alla schermata precedente

Quando **< BACK** appare in alto a sinistra dello schermo touch, toccatelo per tornare alla schermata precedente.



## Scorrere gli elenchi

Appare una barra di scorrimento a destra se un elenco ha più voci di quanto visualizzabile sullo schermo. Trascinate in su/giù per visualizzare.

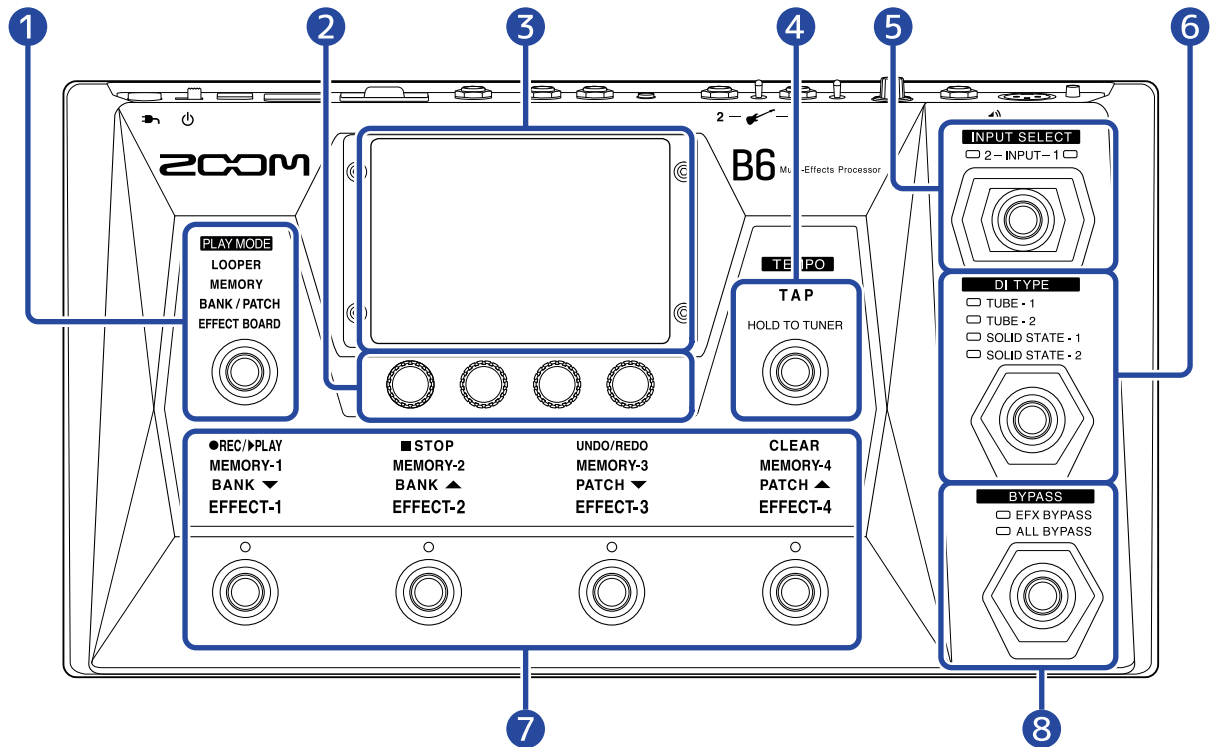


**1** Barra di scorrimento



# Funzione delle parti

## Lato superiore



### 1 Sezione di selezione PLAY MODE

Usatela per selezionare PLAY MODE su B6. (La modalità selezionata si accende.)  
Per dettagli sulle modalità esecutive, vd. [Veduta d'insieme della modalità Play](#).

### 2 Manopole parametro

Usatele per regolare i parametri effetto ed eseguire varie impostazioni.

### 3 Schermo touch

Usate lo schermo touch per selezionare e impostare le memorie patch e i bank, o per eseguire impostazioni su B6, ad esempio.

Per dettagli sulle operatività, vd. [Veduta d'insieme dell'operatività dello schermo touch](#).

### 4 Interruttore TAP

Colpitelo per regolare il tempo.  
Tenetelo premuto per usare l'accordatore.

### 5 Interruttore INPUT SELECT

Usatelo per selezionare l'ingresso (l'ingresso selezionato si accende.)

### 6 Interruttore DI TYPE

Usatelo per selezionare il tipo di DI (il tipo selezionato si accende.)

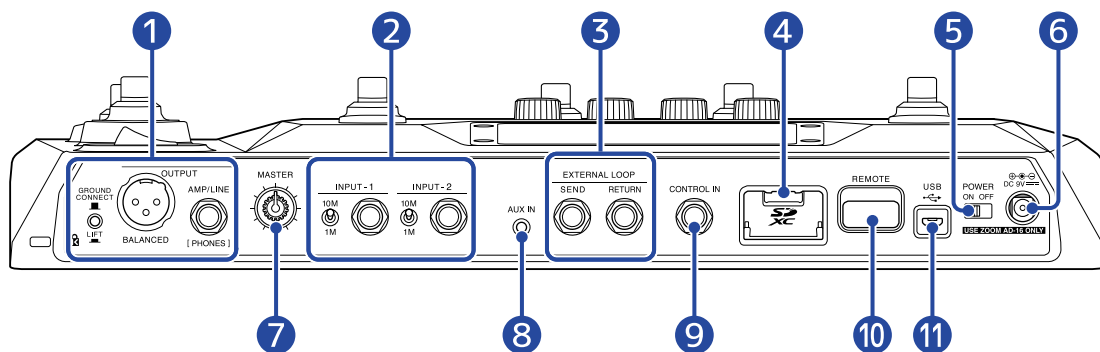
## 7 Interruttori a pedale e indicatori di funzione

Usateli per selezionare memorie patch e bank, commutare gli effetti su on/off, e usare il looper. Le funzioni controllabili dagli interruttori a pedale si accendono.

## 8 Interruttore BYPASS

Usatelo per commutare il bypass su on/off e per selezionare il tipo di bypass. (L'impostazione selezionata si accende.)

# Lato posteriore



## 1 Sezione jack uscita



Interruttore GROUND LIFT: è possibile abilitare/disabilitare il collegamento a massa per il jack

BALANCED OUTPUT.

- CONNECT (■): Collega alla massa.
- LIFT (□) scollega dalla massa. Utile in caso di rumore provocato da un loop di massa.



Jack BALANCED OUTPUT: collegatelo a un sistema PA.



Jack AMP/LINE [PHONES]: collegatelo a un ampli per basso, diffusori o cuffie.

## 2 Sezione jack ingresso



Jack INPUT 1/2: collegate qui i bassi.

10M



Interruttori 1/2 per la selezione di impedenza: impostateli in base al basso collegato.

1M

## 3 Jack EXTERNAL LOOP

Gli effetti esterni possono essere collegati qui.



Jack SEND: collegatelo al jack uscita dell'effetto esterno.



Jack RETURN: collegatelo al jack in uscita dell'effetto esterno.

## 4 Slot per card SD

Usare una card SD rende possibile quanto segue.

- I loop possono essere salvati e i loro tempi di registrazione allungati.
- E' possibile caricare dati di risposta di impulso.
- B6 può essere usato come lettore di card.
- E' possibile aggiornare il firmware.

Sono supportate card che rispondono alle specifiche SD, SDHC o SDXC.  
Usate B6 per formattare la card SD. (→ [Formattare le card SD](#))

#### 5 Interruttore POWER

Accende/spegne l'unità.

#### 6 Connettore adattatore AC DC 9V

Collegate qui l'adattatore AC dedicato (ZOOM AD-16).

#### 7 Manopola MASTER

Usatela per regolare il volume di B6.

#### 8 Jack AUX IN

Collegate qui un lettore portatile o un dispositivo simile.

#### 9 Jack CONTROL IN

Collegate qui un pedale d'espressione (ZOOM FP02M), e usatelo per regolare un effetto pedale.

#### 10 Jack REMOTE

Collegate qui un BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato.

Ciò abilita il controllo in wireless di B6 da un iPhone/iPad usando la app per iOS/iPadOS Handy Guitar Lab per B6.








#### 11 Porta USB (Micro-B)












Collegare un computer rende possibile quanto segue.

- B6 può essere usato come interfaccia audio.
- B6 può essere azionato da Guitar Lab.
- B6 può essere usato come lettore di card.

# Schermata Menu

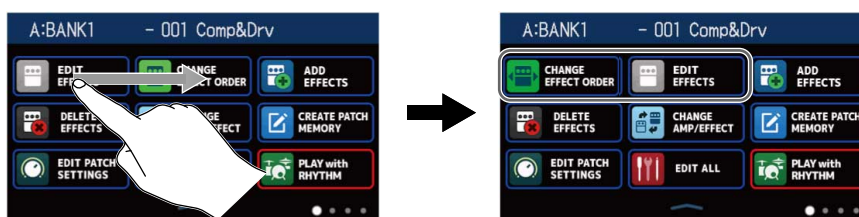
Questo elenco introduce le funzioni delle icone che appaiono sulla schermata Menu.

Icona	Spiegazione	Icona	Spiegazione
 EDIT EFFECTS	Regola i parametri effetto. (→ <a href="#">Regolare gli effetti</a> )	 CHANGE EFFECT ORDER	Cambia l'ordine degli effetti nelle memorie patch. (→ <a href="#">Cambiare ordine agli effetti</a> )
 ADD EFFECTS	Aggiunge effetti alle memorie patch. (→ <a href="#">Aggiungere effetti</a> )	 DELETE EFFECTS	Cancella effetti nelle memorie patch. (→ <a href="#">Cancellare gli effetti</a> )
 CHANGE AMP/EFFECT	Cambia effetti e ampli nelle memorie patch. (→ <a href="#">Sostituire gli effetti</a> )	 CREATE PATCH MEMORY	Crea memorie patch. (→ <a href="#">Creare memorie patch</a> )
 EDIT PATCH SETTINGS	Imposta nomi e livelli della memoria patch. (→ <a href="#">Impostare il livello della memoria patch</a> , <a href="#">Cambiare nome alla memoria patch</a> )	 EDIT ALL	Esegue tutte le impostazioni per le memorie patch. (→ <a href="#">Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola</a> )
 PLAY with RHYTHM	Usa i rhythm. (→ <a href="#">Usare i rhythm</a> )	 USE SEND/RETURN	Esegue impostazioni relative a send/return. (→ <a href="#">Usare send/return</a> )
 USE IR	Usa risposte d'impulso (IR). (→ <a href="#">Usare la risposta d'impulso (IR)</a> )	 IMPORT IR	Carica dati di risposta d'impulso (IR). (→ <a href="#">Caricare dati di risposta d'impulso (IR)</a> )
 CREATE BANK	Crea bank. (→ <a href="#">Creare bank</a> )	 CHANGE BANK ORDER	Cambia l'ordine dei bank. (→ <a href="#">Cambiare ordine ai bank</a> )
 CHANGE PATCH MEMORY ORDER	Cambia l'ordine delle memorie patch. (→ <a href="#">Cambiare ordine alle memorie patch</a> )	 DELETE BANK	Cancella i bank. (→ <a href="#">Cancellare i bank</a> )
 DELETE PATCH MEMORY	Cancella le memorie patch. (→ <a href="#">Cancellare le memorie patch</a> )	 SAVE PATCH MEMORY	Salva le memorie patch. (→ <a href="#">Salvare le memorie patch</a> )
 SET SYSTEM SETTINGS	Cambia e controlla impostazioni di sistema. Gestisce card SD. (→ <a href="#">Controllare le versioni firmware</a> , <a href="#">Gestire le card SD</a> )	 SET TEMPO	Imposta il tempo usato per effetti, rhythm e looper. (→ <a href="#">Regolare il tempo master</a> )

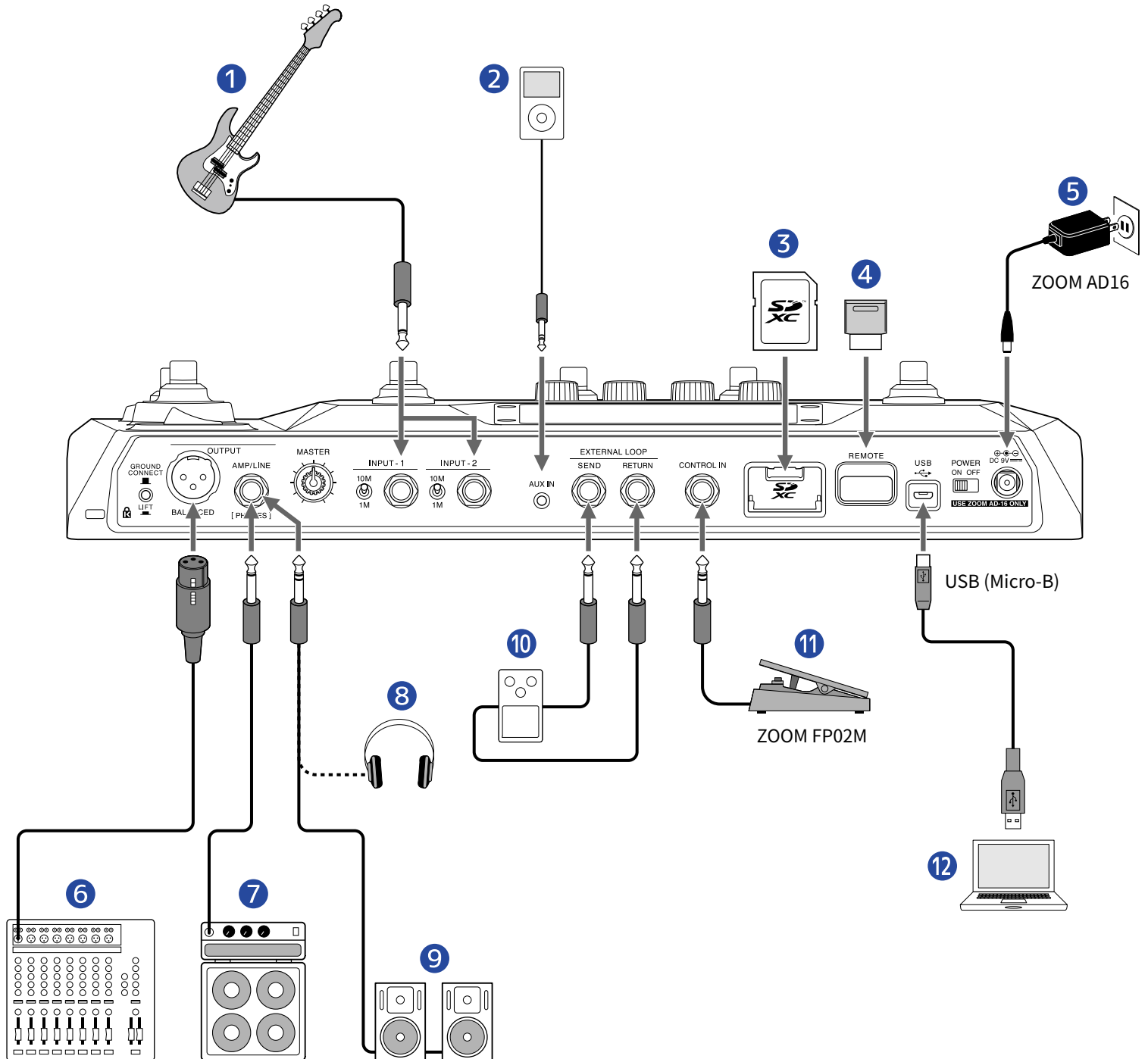
Icona	Spiegazione	Icona	Spiegazione
 SET USB AUDIO	Esegue impostazioni relative all'audio USB. (→ <a href="#">Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio</a> )	 SET AUTO SAVE	Commuta la funzione AUTOSAVE su on/off. (→ <a href="#">Impostare la funzione AUTOSAVE</a> )
 SET POWER/DISPLAY	Regola la luminosità dello schermo touch e commuta la modalità ECO su on/off. (→ <a href="#">Regolare la luminosità dello schermo touch</a> , <a href="#">Impostare la modalità ECO</a> )	 SET TUNER	Esegue specifiche impostazioni relative all'accordatore. (→ <a href="#">Cambiare le impostazioni dell'accordatore</a> )
 USE TUNER	Usa l'accordatore. (→ <a href="#">Usare l'accordatore</a> )	 SET OUTPUT EQ/VOL	Imposta il tono e altre caratteristiche dei suoni in uscita per ogni canale in ingresso. (→ <a href="#">Regolare EQ e volume</a> )
 SET PRESELECT	Commuta la funzione PRESELECT su on/off. (→ <a href="#">Usare la funzione PRESELECT</a> )	 PLAY MODE BANK/PATCH	Mostra i nomi delle memorie patch a grandi caratteri, per la selezione sullo schermo touch. (→ <a href="#">Commutare bank e memorie patch mentre si suona</a> )
 PLAY MODE EFFECT BOARD	Mostra gli effetti usati nella memoria patch sullo schermo touch. (→ <a href="#">Attivare/disattivare gli effetti mentre si suona</a> )	 PLAY MODE MEMORY	Seleziona le 4 memorie patch in un bank usando gli interruttori a pedale. (→ <a href="#">Commutare le memorie patch di un bank mentre si suona</a> )
 PLAY MODE LOOPER	Usa il looper. (→ <a href="#">Usare il looper mentre si suona</a> )		

### Suggerimento:

Le icone possono essere ri-ordinate sulla schermata Menu trascinandole (spostandole a destra, sinistra, in su o in giù toccandole).



# Eseguire i collegamenti



## 1 Basso

Collegatelo al jack INPUT 1 o INPUT 2. Impostate il selettore di impedenza in modo da adattarsi al basso collegato.

- 10M  
1M  
• Usatelo con normali bassi elettrici
- 10M  
1M  
• Usatelo con bassi acustici con pickup piezo

## 2 Lettore portatile, ecc.

Regolate il volume del dispositivo collegato.

## 3 Card SD

Usate una card SD per salvare i loop e aumentare il tempo di registrazione dei loop stessi. Usatelo anche per importare dati IR e per aggiornare il firmware.



## 4 BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato

Ciò abilita il controllo in wireless di B6 da un iPhone/iPad usando la app per iOS/iPadOS Handy Guitar Lab per B6.

## 5 Adattatore AC (ZOOM AD-16)

## 6 Mixer PA, ecc.

Usate  per abilitare/disabilitare la connessione alla massa del jack BALANCED OUTPUT.

- CONNECT (  ): collega alla massa.
- LIFT (  ): scollega dalla massa. Utile in caso di rumore provocato da un loop di massa.

## 7 Ampli per basso

## 8 Cuffie

## 9 Monitor amplificati

## 10 Unità effetto esterno

Collegate il jack SEND al jack ingresso dell'effetto e collegate il jack RETURN al jack uscita dell'effetto.

## 11 Pedale d'espressione (ZOOM FP02M)

E' possibile usare un pedale per controllare gli effetti.

## 12 Computer (Mac/Windows)

Collegatelo con un cavo micro USB.

B6 può essere usato come interfaccia audio e con Guitar Lab

---

### Suggerimento:

La app Guitar Lab per computer può essere usata per gestire memorie patch e per editare e aggiungere effetti. Guitar Lab può essere scaricata dal sito web di ZOOM ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).

B6 può essere controllato in remoto usando la app per iOS/iPadOS Handy Guitar Lab per B6. Handy Guitar Lab per B6 può essere scaricata da App Store.

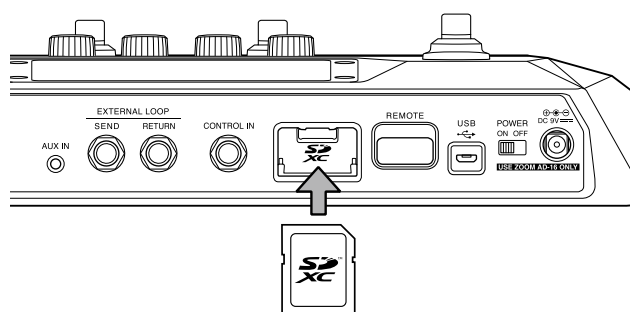
---

# Inserire card SD

Usare una card SD rende possibile quanto segue.

- I loop possono essere salvati e i loro tempi di registrazione allungati.
- I dati di risposta d'impulso, compresi i dati che già avete e quelli di terze parti possono essere caricati e usati.
- B6 può essere usato come lettore di card.
- Il firmware può essere aggiornato.

1. Mentre l'unità è spenta, aprite il coperchio dello slot per card SD, e inserite completamente la card SD. Per togliere una card SD, spingetela ulteriormente nello slot e poi tiratela fuori.



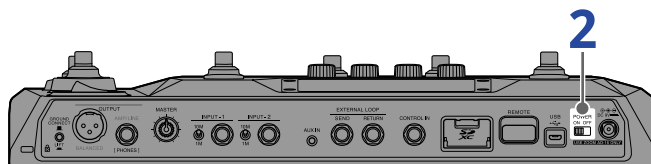
## Nota:

- Sono supportate card che rispondono alle specifiche SD, SDHC o SDXC.
- Disabilitate la protezione dalla scrittura sulla card SD prima di inserirla.
- Inserire o togliere una card SD mentre l'unità è accesa può provocare la perdita di dati.
- Inserendo la card SD, assicuratevi di inserire il lato corretto e rivolto verso l'alto.
- Prima di usare card SD appena acquistate o che sono state formattate da un computer, formattatele con B6 (→ [Formattare le card SD](#)).



# Accendere/spegnere l'unità


## Accendere l'unità



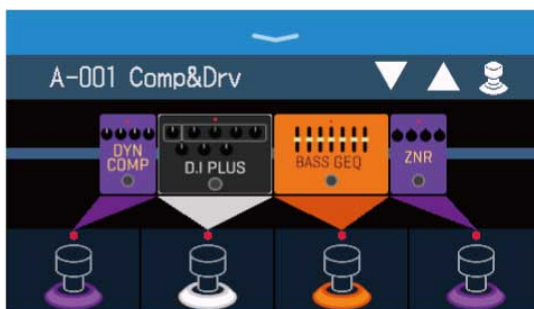
1. Portate al minimo il volume di ampli e diffusori monitor.

### Nota:

Per evitare rumori e malfunzionamenti, collegate i monitor amplificati e gli ampli per basso prima di accendere l'unità.

2. Posizionate  su ON.

B6 si accende e si apre la schermata PLAY MODE (→ [Veduta d'insieme della modalità Play](#)) sullo schermo touch.



### Suggerimento:

All'accensione, la modalità attiva nel momento dello spegnimento sarà riattivata.

3. Alzate il volume di ampli e diffusori monitor.

### Veduta d'insieme della modalità ECO:

- Di default, la modalità ECO è attiva, per cui l'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.
- E' possibile disattivare la modalità ECO. (→ [Impostare la modalità ECO](#))

# Spegnere l'unità

**1.** Portate al minimo il volume di ampli e diffusori monitor.

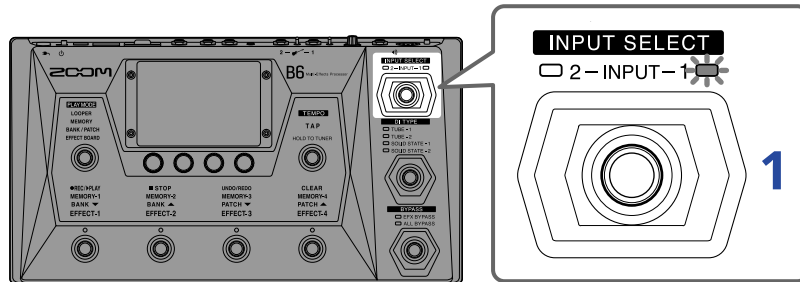
**2.** Posizionate  su OFF.


Il display dello schermo touch si spegne.

# Selezionate l'ingresso (INPUT SELECT)

E' possibile collegare due bassi, ad esempio, un basso elettrico e uno acustico a B6 ed è possibile commutarli per usarne uno alla volta.

Collegate i bassi ai jack INPUT 1 e INPUT 2, e impostate i selettori di impedenza in modo da adattarsi ai bassi collegati. (→ [Eseguire i collegamenti](#))



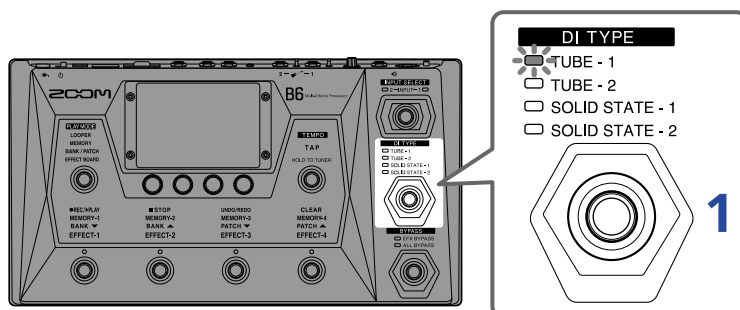
1. Premete  per selezionare l'ingresso.


L'indicatore dell'ingresso selezionato si accende.

# Selezionare l'ingresso (DI TYPE)

La sezione DI di B6 ha quattro tipi che riproducono le caratteristiche delle DI vacuum tube e allo stato solido.

La sezione DI influisce sia sull'uscita del jack BALANCED OUTPUT che AMP/LINE [PHONES].



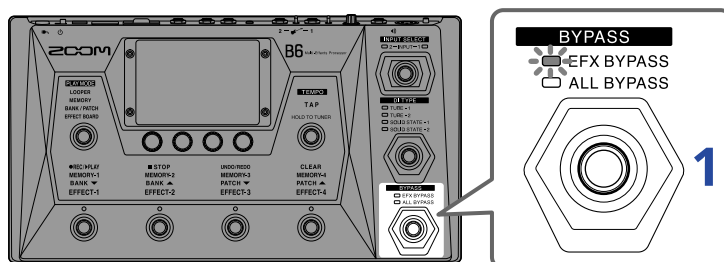
1. Premete  per selezionare il tipo di DI.


L'indicatore del tipo di DI selezionato si accende.

TUBE-1	Modella le caratteristiche di una DI vacuum tube dalle ricche armoniche e dense basse frequenze.
TUBE-2	Modella le caratteristiche di una DI vacuum tube dall'attacco definito e dense basse frequenze.
SOLID STATE-1	Modella le caratteristiche di una DI allo stato solido con moderata compressione e tono deciso.
SOLID STATE-2	Modella le caratteristiche di una DI allo stato solido dal tono definito e una piccola distorsione.
Spento	La sezione DI è disattivata.

# Usare la funzione bypass

La sezione effetti di B6 può essere bypassata. Inoltre, anche la sezione DI può essere inclusa nel bypass.



1. Premete  per impostare il tipo di bypass.

L'indicatore del bypass selezionato si accende.

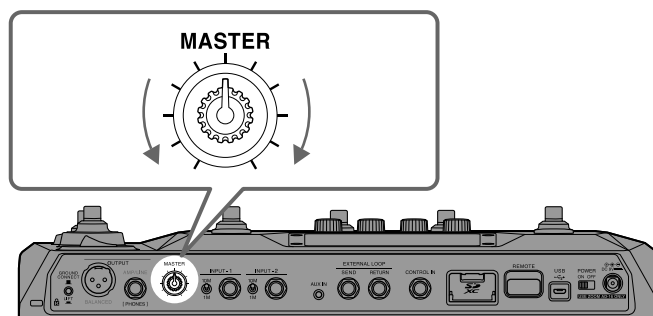
EFX BYPASS	Bypassa la sezione effetti. (E' usata solo la sezione DI)
ALL BYPASS	Bypassa le sezioni effetti e DI.
Spento	Non bypassa nulla.

## Suggerimento:

- Regolare EQ e volume di un ampli per basso, ad esempio, è più facile se gli effetti di B6 sono bypassati.
- La funzione di bypass sarà disattivata all'accensione dell'unità.

# Regolare il livello master

E' possibile regolare il volume in uscita da B6.

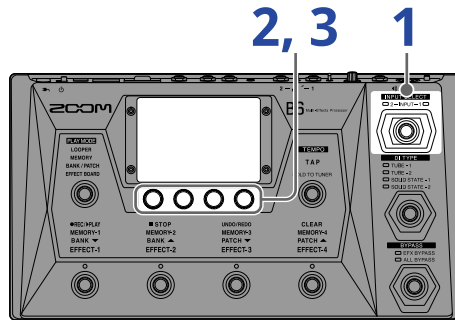





## Nota:

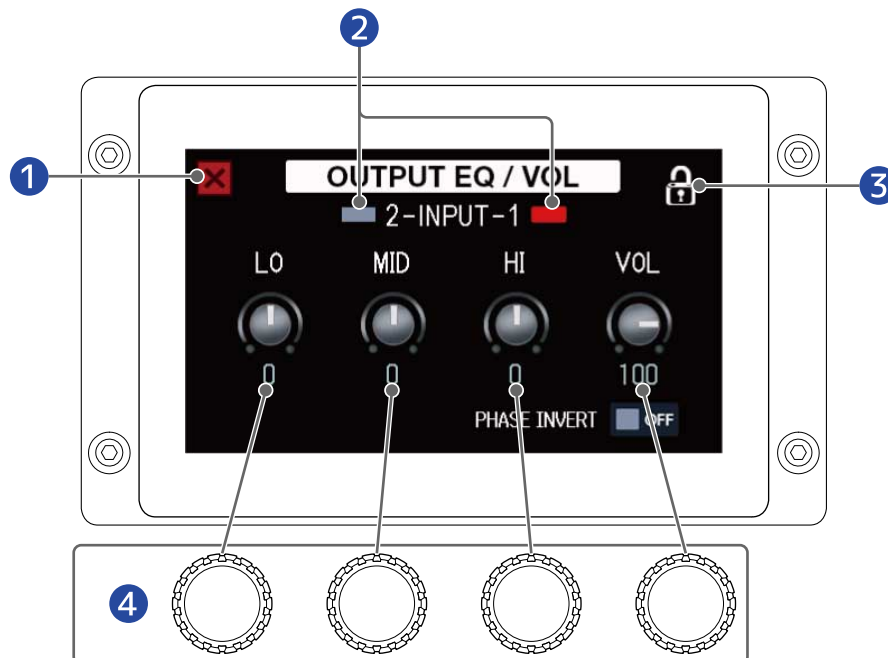
- La gamma d'impostazione è:  $-\infty - +6$  dB.
- L'impostazione è 0 dB quando la manopola è in posizione centrale.

# Regolare EQ e volume

Volume ed EQ del suono in uscita da B6 possono essere regolati per ogni canale. Queste impostazioni influiscono anche sull'uscita del jack AMP/LINE [PHONES]. L'impostazione VOL influisce anche sull'uscita del jack BALANCED OUTPUT.




1. Premete  per selezionare il canale per le regolazioni di EQ e volume. L'indicatore dell'ingresso selezionato si accende.
2. Ruotate  in modalità MEMORY, BANK/PATCH o EFFECT BOARD. Si apre la schermata OUTPUT EQ/VOL sullo schermo touch.
3. Ruotate  per regolare EQ e volume del suono in uscita.



- 1 Torna alla schermata precedente.
- 2 Seleziona e mostra il canale in ingresso. Toccatelo per cambiare ingresso.

### 3 Blocca/sblocca le impostazioni.



 Bloccate

 Sbloccate

### 4 Regola il volume delle frequenze basse, medie, alte.

Completata la regolazione, si riapre la schermata precedente, dopo un momento.

#### Suggerimento:

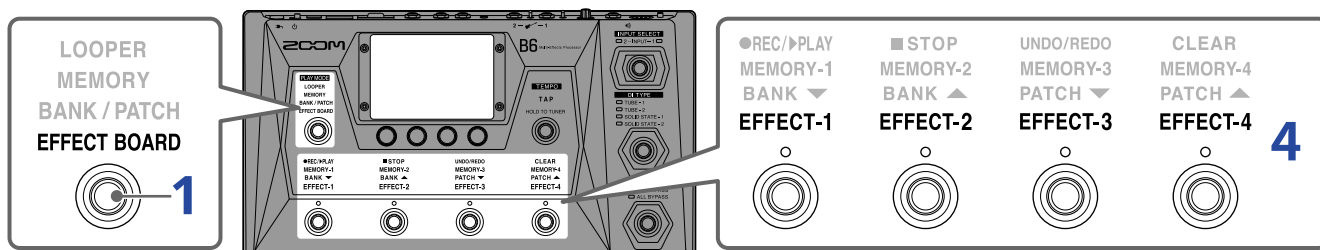
- Anche toccare  sulla schermata Menu apre la schermata OUTPUT EQ/VOL.
- Quando è aperta la schermata OUTPUT EQ/VOL, premete  per cambiare il canale in modo da poterne regolare EQ e volume.
- Durante le esecuzioni live, le uscite degli ampli per basso e dei diffusori monitor possono interferire tra loro, indebolendo il suono sul palco. Invertire la fase dell'uscita di B6 può evitare che si verifichi questo fenomeno. Toccate questo per attivarlo, invertendo la fase.





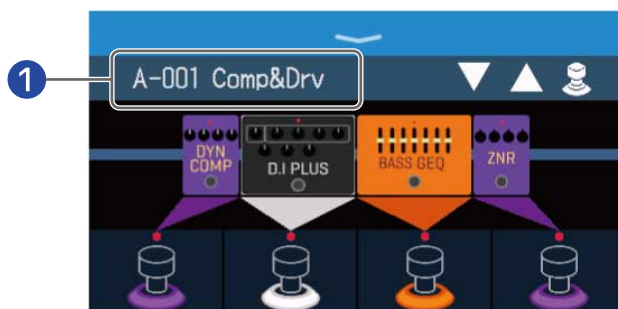
# Attivare/disattivare gli effetti mentre si suona

In modalità EFFECT BOARD, gli effetti e l'amplificatore usati nella memoria patch appaiono sullo schermo touch e possono essere attivati/disattivati usando gli interruttori a pedale.




## 1. Premete ripetutamente per selezionare **EFFECT BOARD**

Si attiva la modalità EFFECT BOARD di B6, nella quale tutti gli effetti e gli amplificatori usati nella memoria patch possono essere visualizzati a colpo d'occhio.



### 1 Memoria patch attuale

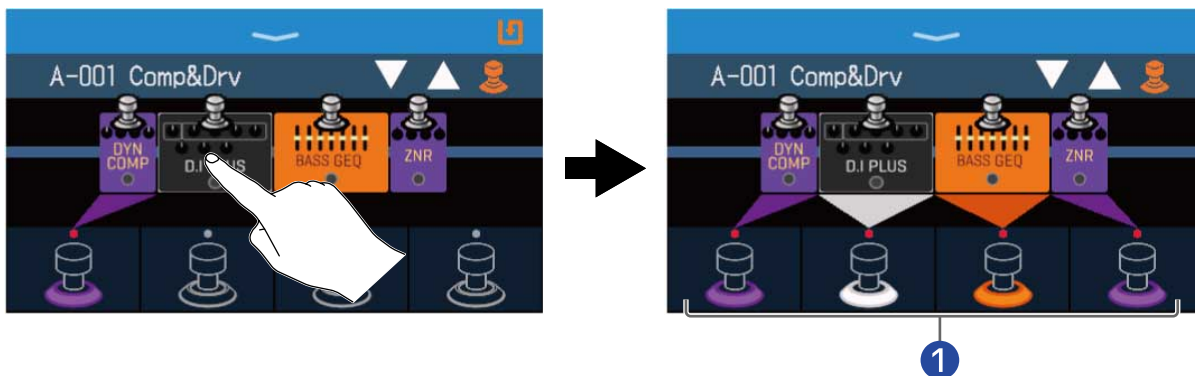
#### Suggerimento:

Anche toccare  sulla schermata Menu attiva la modalità EFFECT BOARD.

## 2. Toccate .

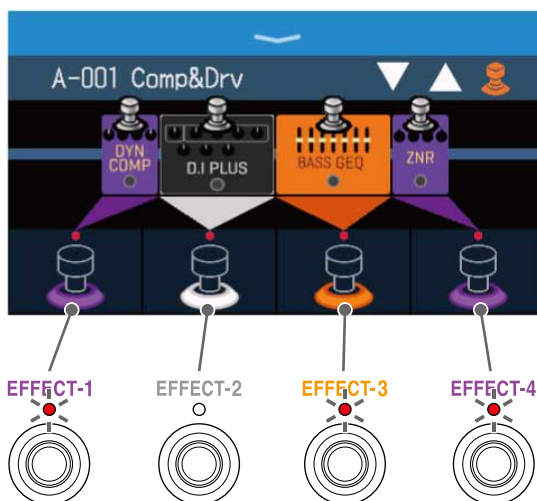


- 3.** Toccate un effetto per consentire di attivarlo/disattivarlo con un interruttore a pedale. L'effetto toccato è assegnato a un interruttore a pedale. Toccatelo ancora per annullare l'assegnazione.



- 1** Quando gli effetti sono assegnati, il colore alla base dell'interruttore a pedale cambia in base alla categoria.

- 4.** Premete gli interruttori a pedale per attivare/disattivare gli effetti.



- Gli indicatori si accendono quando gli effetti sono attivi.
- I colori del display dell'interruttore a pedale dipendono dalla categoria dell'effetto.

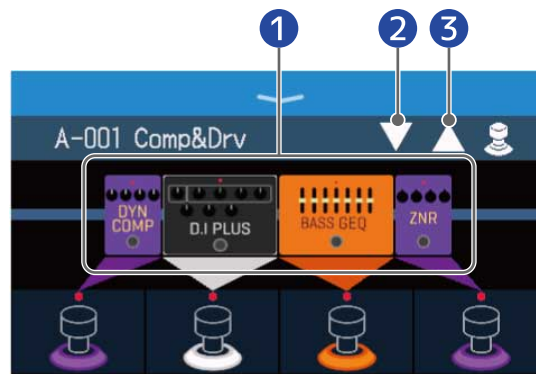
**Nota:**

- A prescindere dall'ordine in cui sono toccati gli effetti, essi sono assegnati agli interruttori a pedale partendo da sinistra.
- Dopo aver assegnato effetti a tutti gli interruttori a pedale, toccare altri effetti non li assegnerà.
- Alcuni effetti assegnano funzioni speciali agli interruttori a pedale. (Ciò include effetti che si attivano solo quando l'interruttore a pedale è premuto, ad esempio.) Si possono selezionare funzioni speciali sulla schermata EDIT EFFECTS. (→ [Funzioni speciali dell'interruttore a pedale](#))

---

**Suggerimento:**

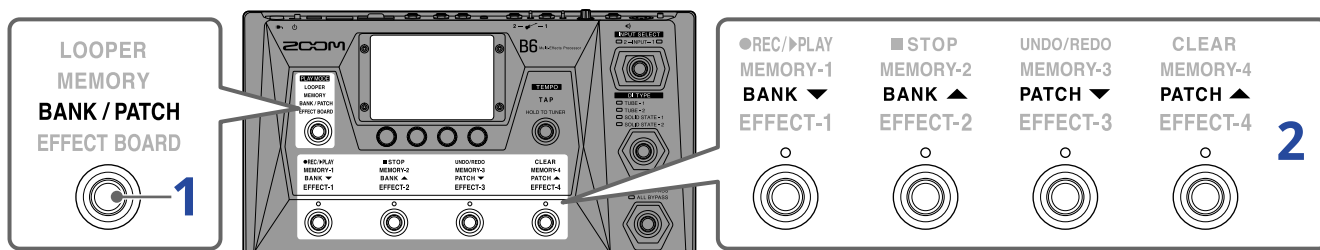
Sono possibili anche le seguenti operazioni sullo schermo touch.




- 1 Aprite la schermata EDIT EFFECTS.  
(→ Regolare gli effetti)
  - 2 Selezionare la memoria patch precedente.
  - 3 Selezionare la memoria patch successiva.
-

# Commutare bank e memorie patch mentre si suona

I nomi di bank e memorie patch possono essere visualizzati con grandi caratteri, e possono essere selezionati sullo schermo touch.



1. Premete  ripetutamente per selezionare **BANK / PATCH**.

B6 attiva la modalità BANK/PATCH, e i nomi del bank e della memoria patch selezionati appaiono a grandi caratteri, per una facile conferma.



- 1 Bank attuale
- 2 Memoria patch attuale

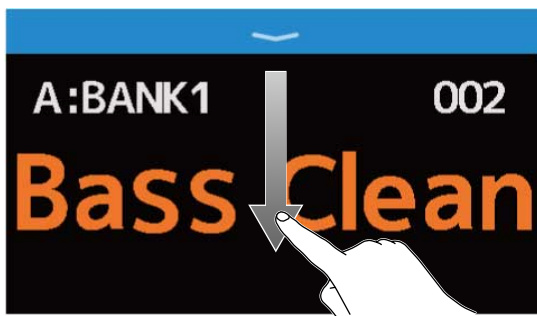
## Suggerimento:

Anche toccare  sulla schermata Menu attiva la modalità BANK/PATCH.

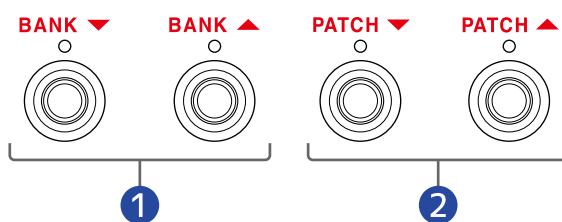
- 2.** Fate scorrere in su/giù sullo schermo touch per selezionare le memorie patch.  
Selezionare la memoria patch successiva.



Selezionare la memoria patch precedente.



Si possono usare anche gli interruttori a pedale per selezionare bank e memorie patch.

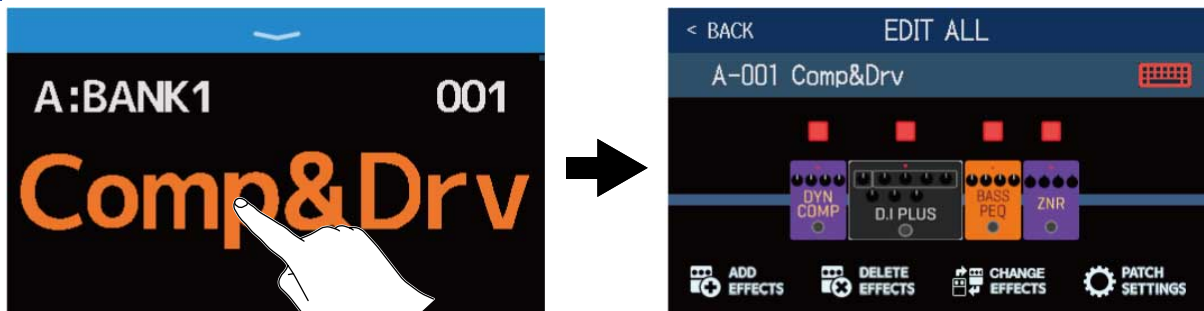


- 1** Selezionate il bank precedente/successivo.
- 2** Selezionate la memoria patch precedente/successiva.

---

**Suggerimento:**


- Toccate il nome di una memoria patch per aprire una schermata in cui è possibile editarla, o aggiungere, sostituire, cancellare e regolare gli effetti, ad esempio. (→[Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola](#))



- La funzione preselect può essere usata in modalità BANK/PATCH. Ciò consente di selezionare preventivamente la memoria patch successiva per poi passare a quella con un solo tocco. Ciò è utile per passare a memorie patch non contigue rispetto alla attuale, mentre si suona dal vivo. (→[Usare la funzione PRESELECT](#))
-

# Usare la funzione PRESELECT

La funzione PRESELECT può essere usata in modalità BANK/PATCH.

Quando la funzione PRESELECT è su ON, bank e memorie patch non saranno commutate finché non è premuto  per confermare il cambiamento di memoria patch.

Ciò rende possibile passare direttamente a una memoria patch non contigua rispetto alla attuale, durante le performance live.

## Attivare/disattivare la funzione PRESELECT

La funzione PRESELECT può essere commutata su on/off

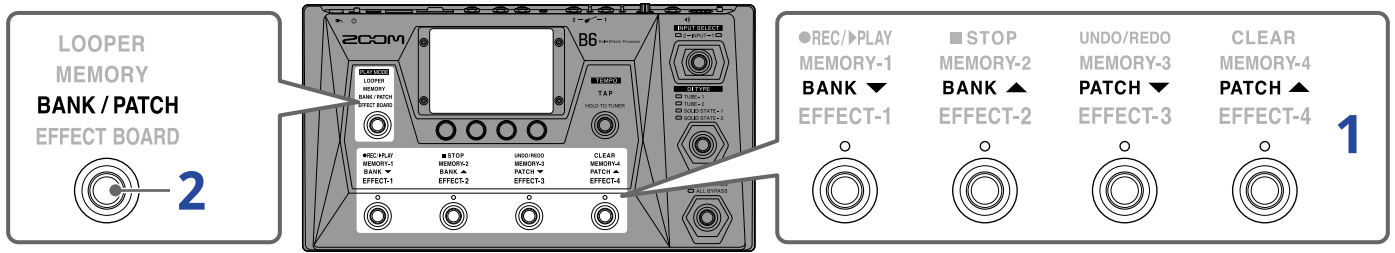
**1.** Toccate  sulla schermata Menu.

**2.** Toccate l'interruttore per posizionarlo su ON/OFF.  
Toccarlo alterna ON/OFF.

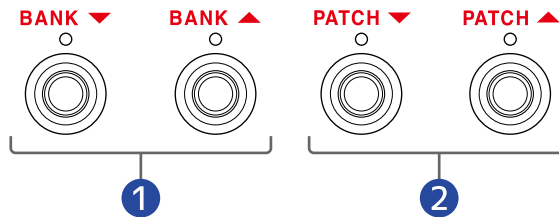


Impostazione	Spiegazione
ON	Attiva la funzione PRESELECT.
OFF	Disattiva la funzione PRESELECT.

# Selezionare memorie patch quando la funzione PRESELECT è attiva



1. In modalità BANK/PATCH, usate gli interruttori a pedale per selezionare il bank e la memoria patch.




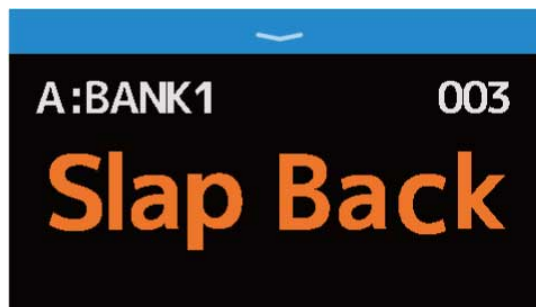
- 1 Selezionare il bank precedente/successivo.
- 2 Selezionare la memoria patch precedente/successiva

Appariranno la memoria patch attuale e selezionata e la successiva selezionata.



- 1 Memoria patch attuale selezionata
- 2 Memoria patch successiva selezionata

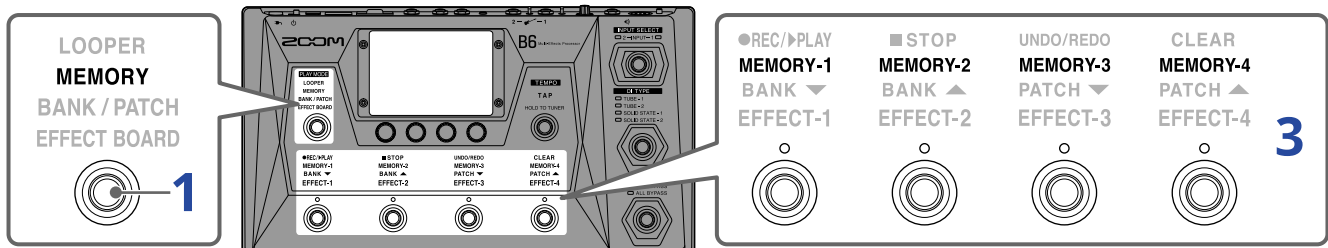
2. Premete  per confermare la selezione.






# Commutare le memorie patch di un bank mentre si suona

E' possibile visualizzare un bank sullo schermo touch, e le quattro memorie patch in esso contenute possono essere selezionate con un tocco.




1. Premete  ripetutamente per selezionare **MEMORY**.



B6 attiva la modalità MEMORY in cui il nome del bank selezionato e le quattro memorie patch in esso contenute possono essere controllate.



- 1 Bank attuale
- 2 Memorie patch nel bank

## Suggerimento:

Anche toccando  sulla schermata Menu è possibile attivare la modalità MEMORY.

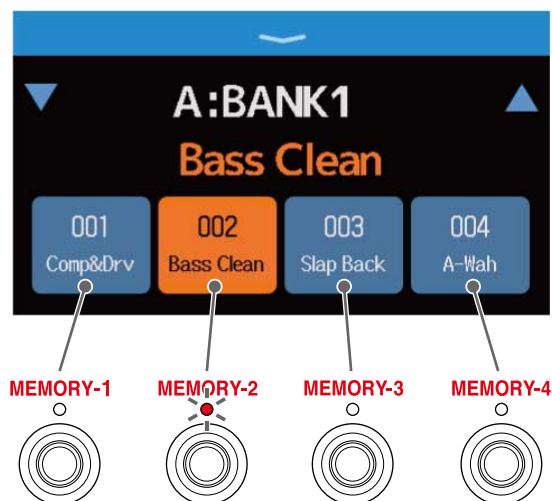
2. Toccate  and  alle estremità del nome del bank per selezionare il bank desiderato.



- 1 Selezionare il bank inferiore
- 2 Selezionare il bank superiore
3. Toccate la memoria patch desiderata.  
La memoria patch selezionata sarà in evidenza.



Anche gli interruttori a pedale possono essere usati per selezionare le memorie patch direttamente

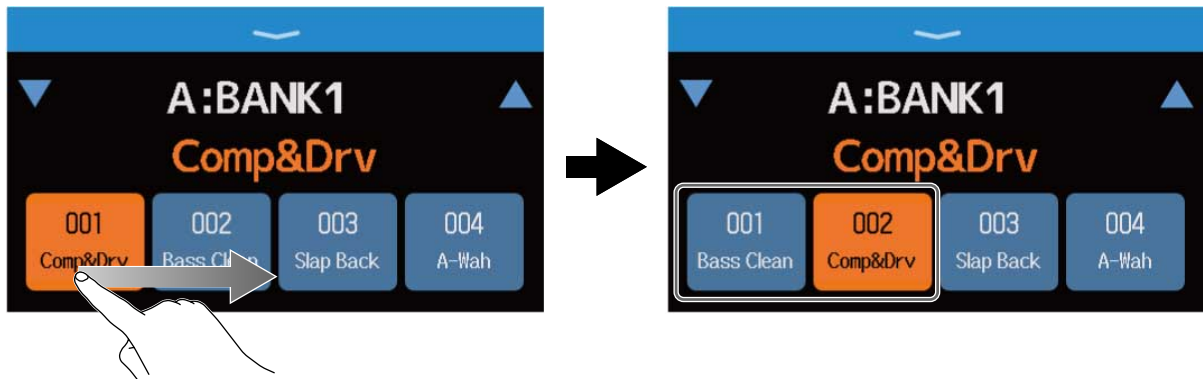


L'indicatore della memoria patch selezionata si accende.

---

**Suggerimento:**

- Le memorie patch possono essere trascinate per riordinarle.

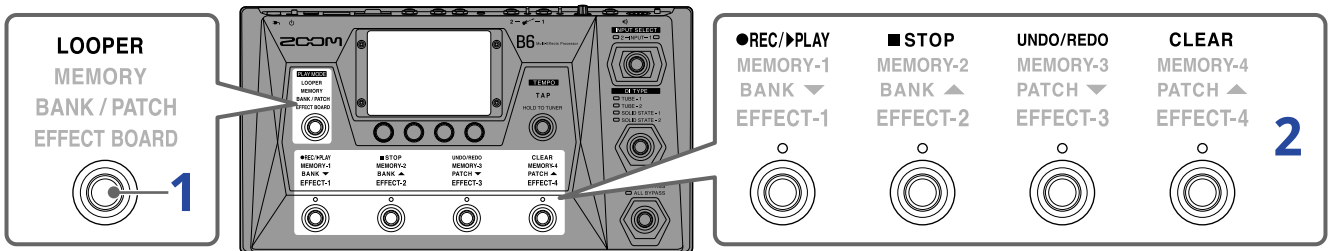



- Toccate il nome della memoria patch per aprire una schermata in cui la memoria patch può essere editata, consentendo di aggiungere effetti, cambiarli, cancellarli e regolarli, ad esempio. (→[Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola](#))



# Usare il looper mentre si suona

E' possibile registrare l'esecuzione di frasi, per creare loop stereo lunghi fino a 45 secondi.

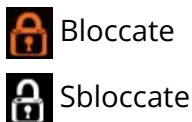


**1.** Premete  ripetutamente per selezionare **LOOPER**.

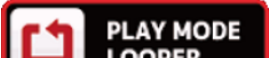
B6 attiva la modalità LOOPER, e si apre la schermata Looper Control sullo schermo touch.



- 1 Mostra lo status del looper
- 2 Toccatelo per bloccare/sbloccare le impostazioni



## Suggerimento:

Anche toccando  sulla schermata Menu è possibile attivare la modalità LOOPER.

**2.** Usate il looper

Vd. Quanto segue per dettagli sulle operatività

- [Registrazione loop](#)
- [Fermare la registrazione e avviare la riproduzione del loop](#)
- [Fermare la riproduzione](#)
- [Avviare la riproduzione del loop della frase registrata](#)
- [Aggiungere esecuzioni ai loop registrati \(overdubbing\)](#)
- [Cancellare l'ultima frase sovraregistrata \(funzione UNDO\)](#)
- [Recuperare un overdubbing cancellato \(funzione REDO\)](#)
- [Cancellare i loop](#)

## ■ Note relative al tempo del looper

- Il tempo del looper è usato anche da effetti e rhythm.
- Il tempo è impostabile come illustrato in [Regolare il tempo master](#) [Regolare il tempo](#).
- Cambiare il tempo cancella i loop registrati nei casi seguenti.
  - Se il tempo del looper è impostato su  $\downarrow \times 1-64$  (→ [Impostare il tempo di registrazione](#))
  - Durante la riproduzione del rhythm (→ [Usare i rhythm](#))


### **Nota:**

- Se la funzione COUNT è su on, la registrazione si avvia dopo il pre-count. (→ [Impostare il precount](#))
- Il suono in ingresso tramite il jack AUX IN non sarà registrato.
- Vd. [Impostare il looper](#) per le impostazioni relative al tempo di registrazione, al volume e altro.

---

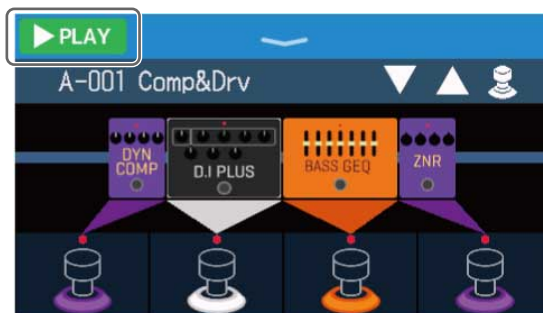
### Suggerimento:





- Usando una card SD, i loop possono essere registrati per tempi più lunghi e possono essere salvati. Inoltre, i loop su card SD possono essere richiamati per la riproduzione o l'overdubbing. (→ [Usare card SD](#))
- Durante la riproduzione del rhythm (→ [Usare i rhythm](#)), la quantizzazione è abilitata per cui anche se il tempo di fine registrazione non è esatto, il loop sarà regolato automaticamente in modo che la riproduzione stia a tempo.
- E' possibile selezionare diverse modalità esecutive e la schermata Menu può essere aperta durante la riproduzione del loop. Ciò consente alle memorie patch di essere selezionate e ai rhythm di essere usati, ad esempio, mentre il loop continua.

Per fermare la riproduzione in loop eseguendo altre operazioni, premete  ripetutamente e

selezionate **LOOPER**, o toccate  sulla schermata Menu. Poi, fermate la riproduzione.



Quando sono aperte altre schermate, lo status della riproduzione del looper appare in alto a sinistra.

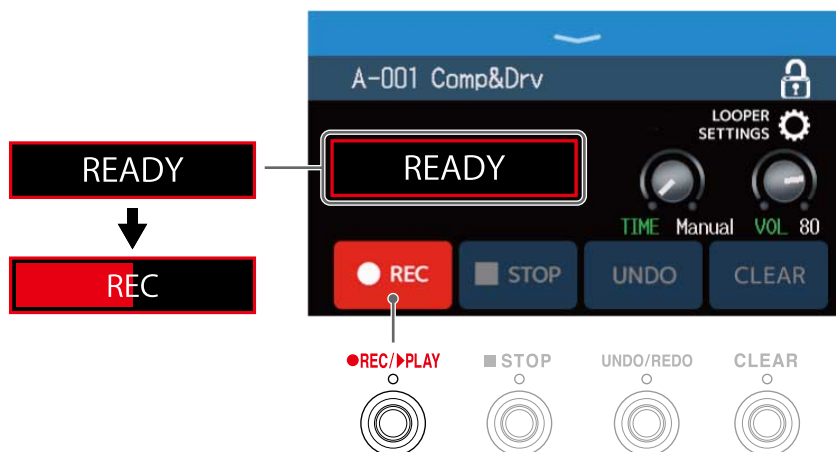



-  Riproduzione
-  Registrazione
-  Stop
-  Overdubbing

# Operatività del looper

## Registrazione loop

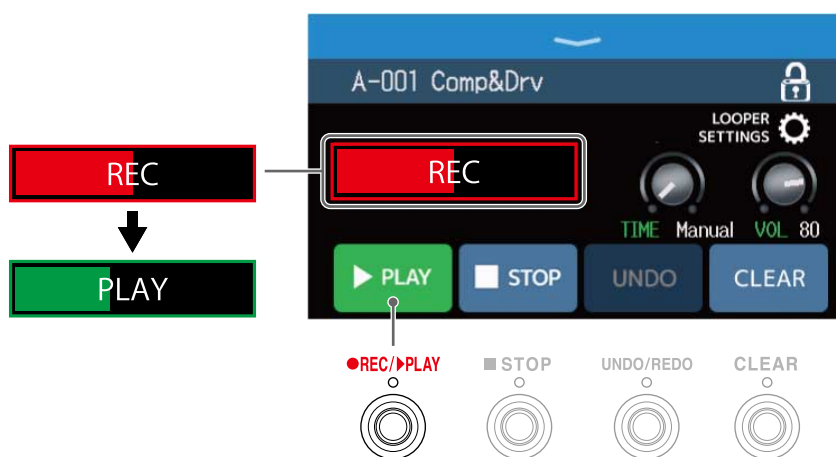
Se non è stato registrato nessun loop (appare "READY"), premete  or touch  .



Premete  in registrazione per annullare la registrazione.

## Fermare la registrazione e avviare la riproduzione del loop



In registrazione, premete  or touch  .

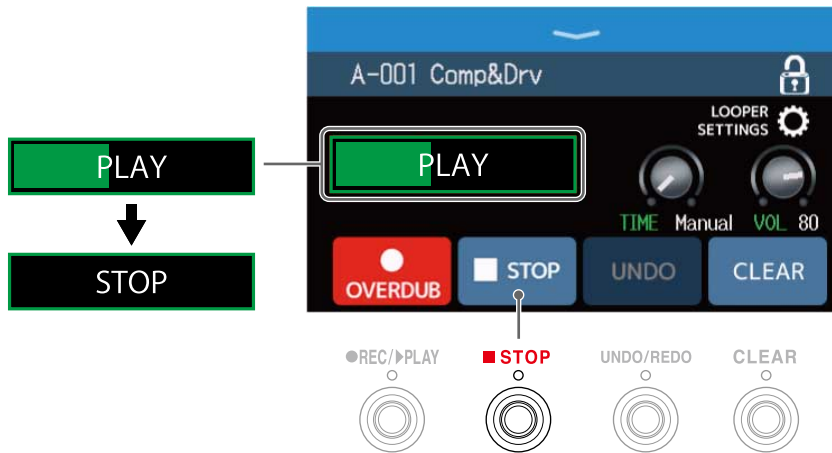


### Nota:

- Se si raggiunge il tempo di registrazione massimo, la registrazione si ferma e si avvia la riproduzione del loop.
- Se il tempo di registrazione è su "J x 1-64", la registrazione si ferma e la riproduzione del loop si avvia dopo che il tempo di registrazione impostato è trascorso. (→ [Impostare il tempo di registrazione](#))

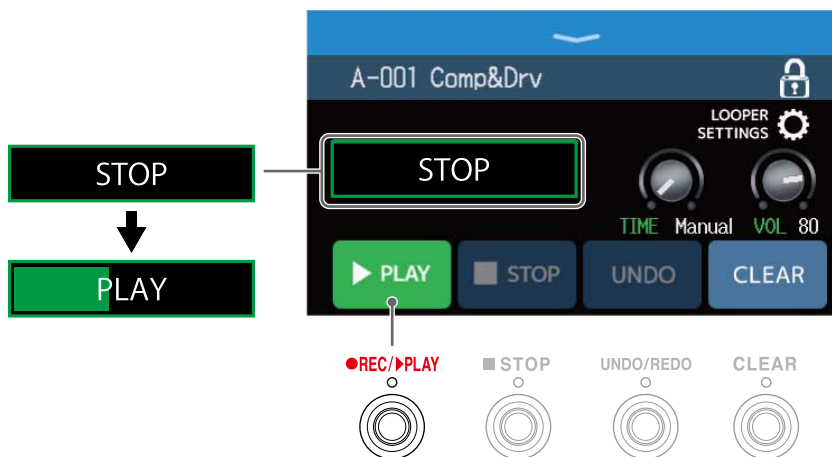
## Fermare la riproduzione

Mentre suonate  o toccate .



## Avviare la riproduzione del loop della frase registrata

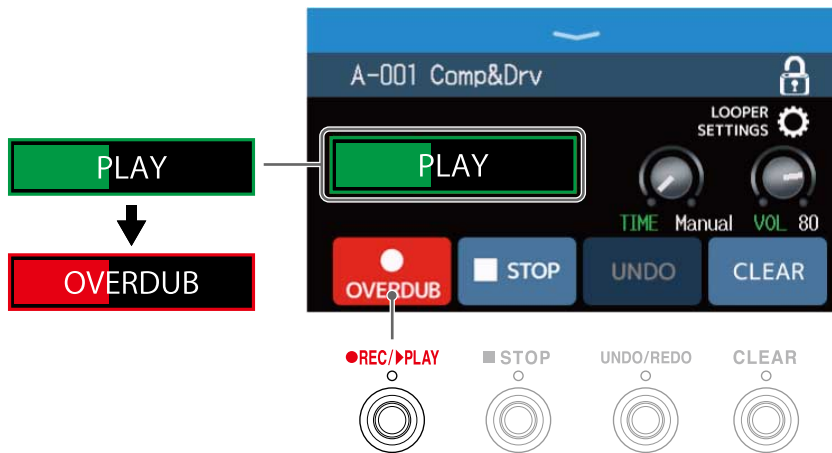
Su stop, premete  o toccate .








## Aggiungere esecuzioni ai loop registrati (overdubbing)

In esecuzione, premete  o toccate .




- Raggiunta la fine del loop, la riproduzione del loop stesso continua dall'inizio, e si può ripetere l'overdubbing.
- Eseguendo un overdubbing, premete  per fermare l'overdubbing, continuando però la riproduzione del loop.

## Cancellare l'ultima frase sovraregistrata (funzione UNDO)

Premete  o toccate .



## Recuperare un overdubbing cancellato (funzione REDO)

Premete  o toccate **REDO** .



## Cancellare i loop

Premete  o toccate **CLEAR** .




Ciò cancella il loop registrato.

# Impostare il looper

E' possibile eseguire varie impostazioni del looper.

## Impostare il tempo di registrazione

E' possibile impostare la lunghezza della frase registrata.

1. Ruotate  o trascinate la manopola TIME in su o in giù sulla schermata Looper Control (→ [Usare il looper mentre si suona](#))



Impostazione	Spiegazione
MANUAL	La registrazione continua fino allo stop manuale o fino a che il tempo massimo di registrazione viene raggiunto.
J×1-64	Imposta il valore su 1-64 quarti di note. Il tempo effettivo di registrazione dipende dall'impostazione BPM (tempo) (→ <a href="#">Regolare il tempo master</a> ) Il tempo di registrazione (secondi) = $60 \div \text{BPM} \times \text{quarti di nota}$ Quando è raggiunto il tempo di registrazione impostato, la registrazione si ferma e la riproduzione del loop si avvia.


### Nota:

- Le opzioni di impostazione comprendono MANUAL e 1-64 quarti di nota.
- Il tempo di registrazione del looper è 2-45 secondi in stereo e 2-90 secondi in mono. Per passare da stereo a mono, vd. [Impostare su stereo o mono](#)
- Le impostazioni che superano il tempo di registrazione massimo saranno regolate automaticamente.
- Cambiare il tempo di registrazione cancella i dati registrati.

## Regolare il volume

---

E' possibile regolare il volume del looper.

1. Ruotate  o trascinate la manopola VOL in su o in giù sulla schermata Looper Control (→ [Usare il looper mentre si suona](#))



---

### **Suggerimento:**

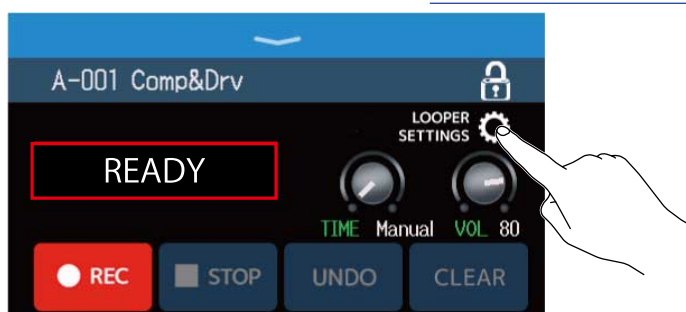
Impostabile da 0 a 100.

---

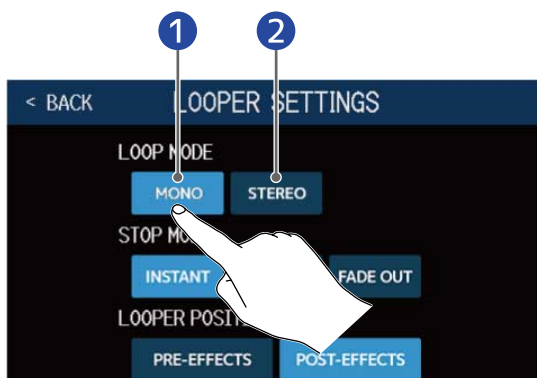
## Impostare su stereo o mono

I loop possono essere registrati in stereo o mono.

1. Toccate LOOPER SETTINGS sulla schermata Looper Control (→ [Usare il looper mentre si suona](#))



2. Toccate l'impostazione desiderata.



- 1 Mono
- 2 Stereo

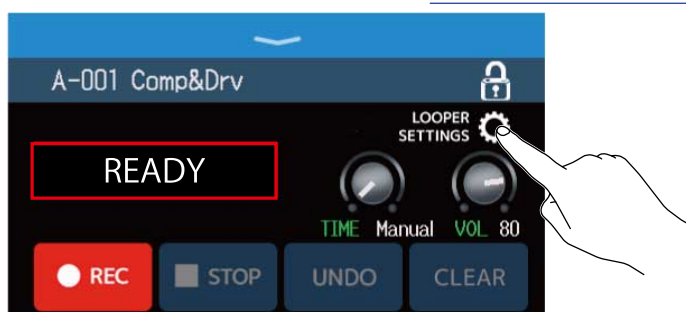
### Nota:

- Il tempo di registrazione del looper è 2-45 secondi in stereo e 2-90 secondi in mono.
- Usando una card SD (→ [Usare card SD](#)), l'impostazione STEREO/MONO non può essere cambiata. E' fissa su STEREO.

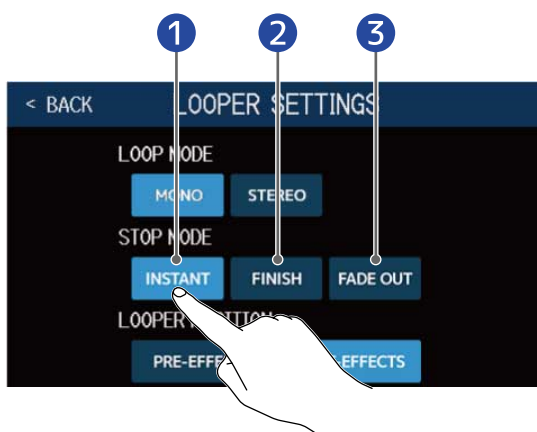
## Impostare STOP MODE

È possibile impostare il comportamento del looper quando su stop.

1. Toccate LOOPER SETTINGS sulla schermata Looper Control (→ [Usare il looper mentre si suona](#))



2. Toccate la modalità di STOP MODE desiderata.



- 1 Il loop si ferma immediatamente dopo un'operazione di stop.
- 2 Il loop si ferma quando l'esecuzione giunge alla fine.
- 3 Il loop si ferma dopo un fade out.

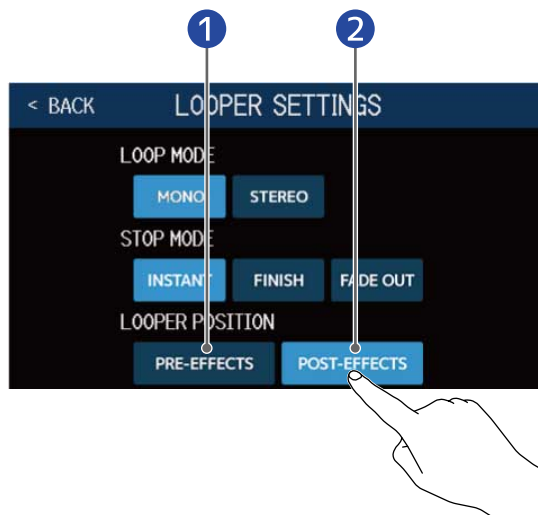
# Cambiare la posizione del looper

E' possibile cambiare la posizione del looper.

1. Toccate LOOPER SETTINGS sulla schermata Looper Control. (→ [Usare il looper mentre si suona](#))



2. Toccate la posizione del looper desiderata.



- 1 Posizionate il looper prima degli effetti.
- 2 Posizionate il looper dopo gli effetti.

## Suggerimento:

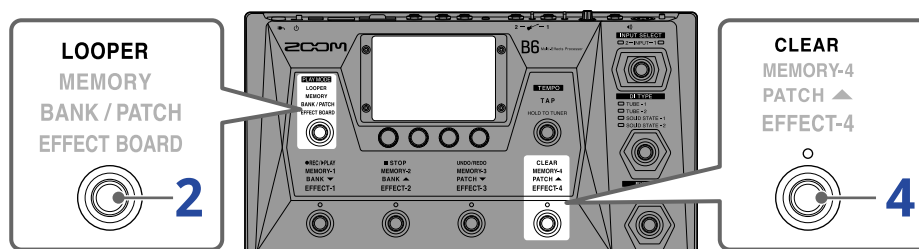
Posizionando il looper prima degli effetti, il suono di una esecuzione in loop può essere modificata per lavorare sul suono senza continuare l'esecuzione.



## Usare card SD

Caricando una card SD in B6, il tempo della registrazione in loop può essere aumentato e i loop possono essere salvati. Anche altri file audio possono essere caricati e usati come loop.

### Creare un loop e salvarlo su card SD



1. Inserite la card SD (→ [Inserire card SD](#))

2. Premete  ripetutamente e selezionate **LOOPER**, o toccate  sulla schermata Menu.

B6 attiva la modalità LOOPER, e si apre la schermata Looper Control sullo schermo touch.



1 Appare quando è caricata una card SD.

2 “Appare “New Loop File”, indicando che un nuovo loop può essere creato. Il nome del loop selezionato appare quando un loop è creato o è selezionato.



### 3. Create un loop.

Seguite le procedure del punto 2 di [Usare il looper mentre si suona](#) per creare un loop.



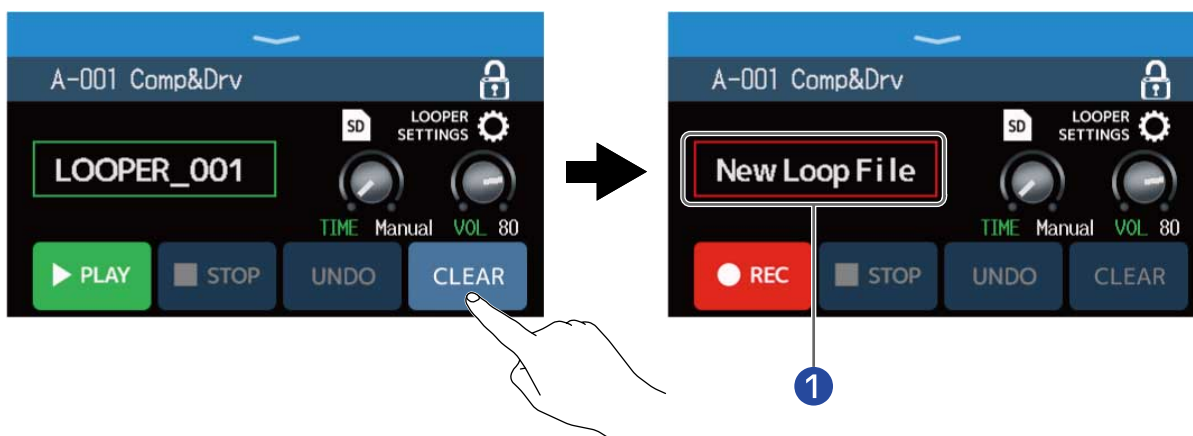
- 1 All'avvio della registrazione del loop, appare il suo nome. Il loop in creazione sarà salvato col nome che viene visualizzato.

#### Nota:

- I loop sono creati e nominati "LOOPER\_xxx". "xxx" nel nome del loop è un numero consecutivo.
- Quando è caricata una card SD, i loop non possono essere cancellati. Usate un computer o altro dispositivo per cancellare loop salvati su una card SD.
- Quando è caricata una card SD, lo status del looper non appare sullo schermo touch.
- Quando è caricata una card SD, il tempo di registrazione va da 2 secondi a 2 ore.

### 4. Terminata la creazione del loop, premete o toccate **CLEAR**.

Il loop creato sarà salvato sulla card SD.



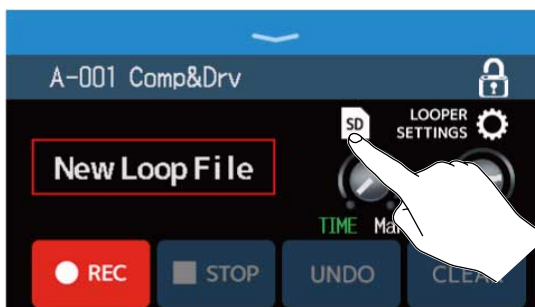
- 1 Appare "New Loop File", e viene creato un nuovo loop.

#### Nota:

Le impostazioni eseguite in [Impostare il looper](#) non possono essere salvate separatamente per loop diversi. Le stesse impostazioni sono usate per tutti i loop.

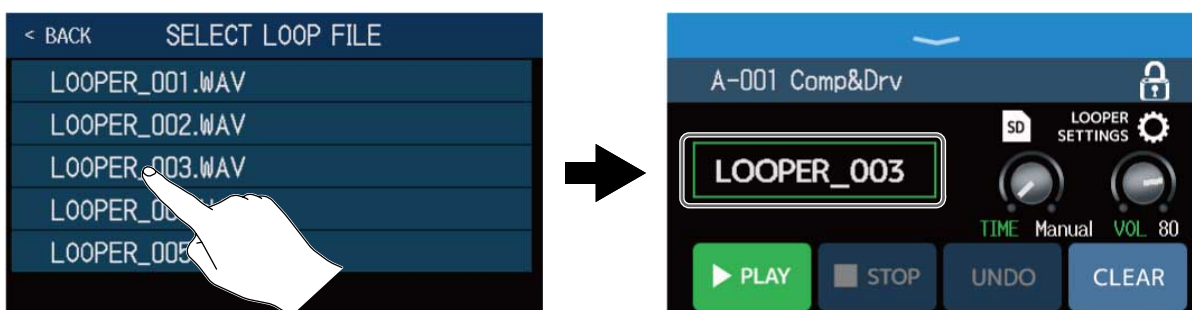
## Selezionare loop salvati su card SD

1. Toccate  sulla schermata Looper Control (→ [Usare il looper mentre si suona](#)).



2. Toccate un loop per selezionarlo.

Il loop selezionato appare sulla schermata Looper Control.



Il loop selezionato può essere riprodotto e sovraregistrato.

### **Suggerimento:**

Per caricare i vostri file audio e usarli come loop, copiateli preventivamente nella cartella "B6\_Looper" sulla card SD. (→ [B6: struttura di cartelle e file](#))


La cartella "B6\_Looper" è creata nel livello superiore di una card SD quando questa è formattata da B6. (→ [Formattare le card SD](#))


E' possibile caricare file audio nei seguenti formati.

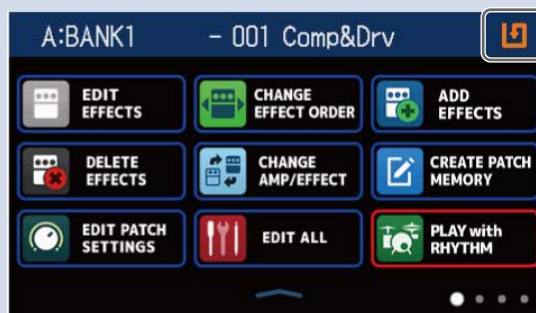
- Sampling frequency: 44.1 kHz
- Bit rate: 16-bit
- Stereo

# Regolare gli effetti

## Salvare i cambiamenti:


- Quando la funzione AUTOSAVE è su ON, i cambiamenti alle memorie patch saranno salvati automaticamente. (La funzione è su ON di default.) (→ [Impostare la funzione AUTOSAVE](#))
- Se la funzione AUTOSAVE è su OFF, le memorie patch non saranno salvate automaticamente. Se il contenuto di una memoria patch è stato cambiato, appare  in alto a destra dello schermo touch, mostrando che il contenuto è diverso dalle impostazioni salvate.

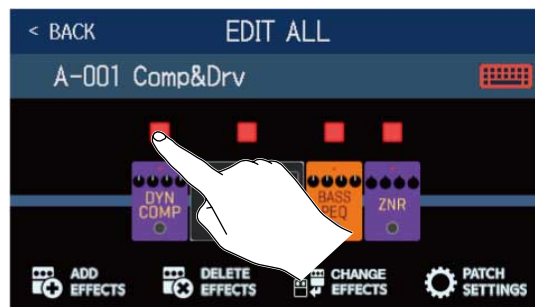
Toccate  per aprire la schermata per salvare le memorie patch, e salvatele secondo necessità. (→ [Salvare le memorie patch](#))



## Commutare gli effetti su on/off

I singoli effetti nelle memorie patch possono essere commutati su on e off.


1. Selezionate la memoria patch che contiene l'effetto da commutare su on/off
2. Toccate  **EDIT ALL** sulla schermata Menu.
3. Toccate l'indicatore sopra un effetto per commutarlo su on/off.



L'indicatore appare in rosso quando su on e spento su off.

---

**Suggerimento:**

Usando , le operazioni di editing della memoria patch possono essere eseguite su una sola schermata.

(→ [Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola](#) )

---

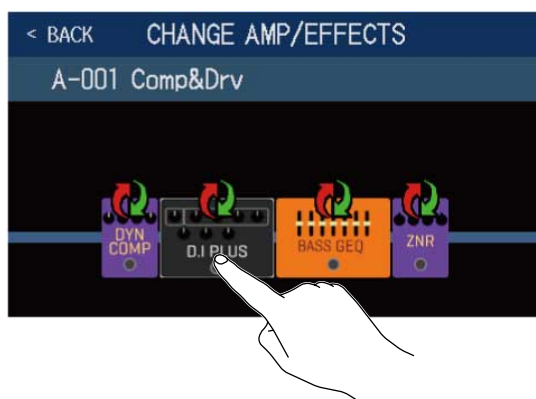
# Sostituire gli effetti

Gli effetti in una memoria patch possono essere sostituiti con altri, secondo necessità.

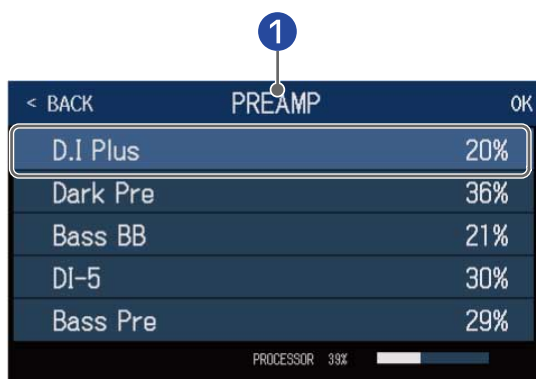
1. Selezionate la memoria patch che contiene l'effetto da sostituire.

2. Toccate  sulla schermata Menu.


3. Toccate l'effetto da sostituire.

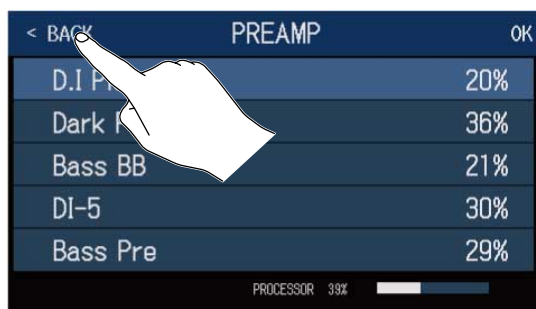


L'effetto toccato appare in un elenco.

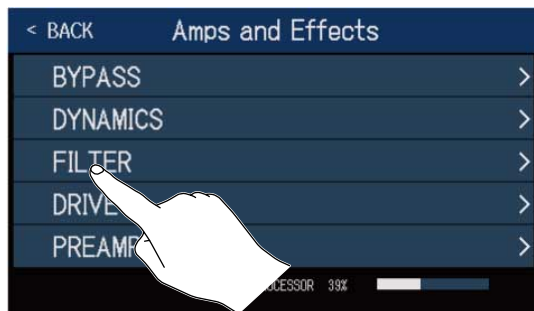


1 Nome categoria

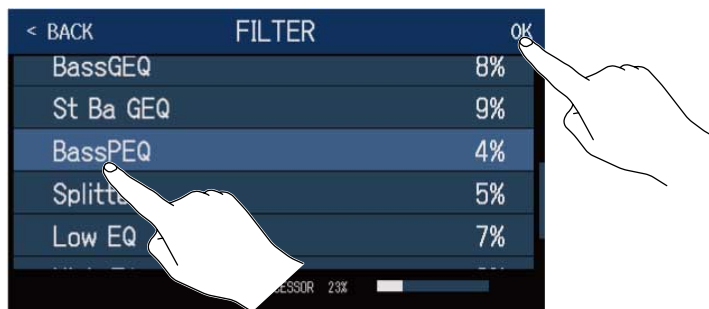
4. Passate al punto 6 per selezionare un altro effetto nella stessa categoria. Toccate  per selezionare un effetto in una diversa categoria.



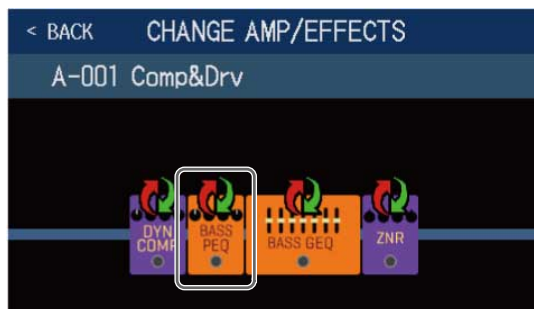
5. Toccate la categoria desiderata.




6. Toccate un ampli o effetto per selezionarlo. Poi, toccate "OK".



L'effetto e l'ampli selezionato sostituirà il precedente.



**Nota:**

Se un effetto in una memoria patch è stato cancellato da Guitar Lab, l'effetto cancellato appare con  e sarà disabilitato.

**Suggerimento:**

Vd. Guitar Lab per la spiegazione di ogni effetto.

## Nota relativa al numero di effetti nelle memorie patch

B6 consente di combinare fino a 6 effetti a piacere. Tuttavia, dovete selezionare effetti che non facciano superare al processore il 100%.

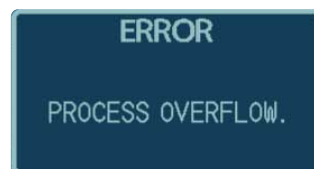
Lo status di processamento può essere controllato sulle schermate in cui categorie ed effetti sono selezionati.



Effect	Percentage
SeqFLTR	11%
EG FLTR	22%
Exciter	10%
BassA-Wah	8%
Z Tron	9%

PROCESSOR 35%

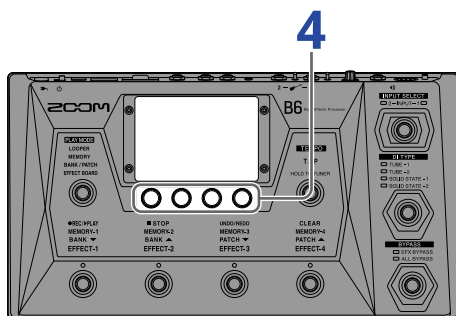
Se è stato selezionato un effetto che fa sì che il processore superi il 100%, l'effetto non sarà selezionato e apparirà il seguente messaggio, prima di tornare alla schermata precedente.



In tal caso, cambiate o cancellate un altro ampli o effetto, in modo che il processore non superi il 100%.

# Regolare gli effetti

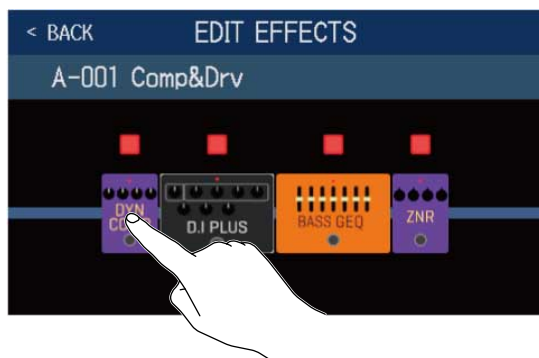
I singoli effetti usati nelle memorie patch possono essere regolati.



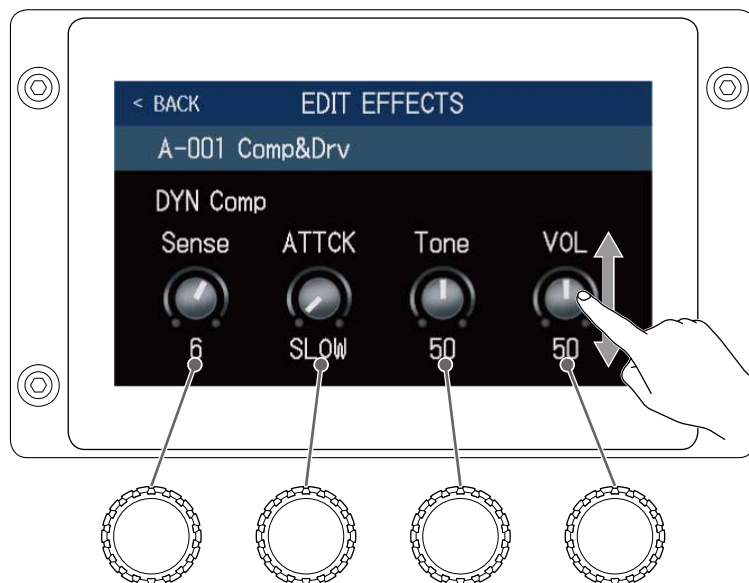
1. Selezionate una memoria patch che contiene un effetto da regolare.

2. Toccate  sulla schermata Menu.

3. Toccate l'effetto da regolare.



4. Ruotate  o trascinate le manopole parametro in su e giù per cambiare i parametri effetto.





---



**Suggerimento:**

- Impostate Time, Rate e altri parametri effetto su note musicali, per sincronizzarli col tempo.  
(→ [Regolare il tempo master](#))
  - Vd. Guitar Lab per le spiegazioni di ogni effetto
  - Cambiare gli effetti (→ [Sostituire gli effetti](#))
  - Aggiungere effetti (→ [Aggiungere effetti](#))
  - Cancellare gli effetti (→ [Cancellare gli effetti](#))
-

## Large effects

Effetti che appaiono più grandi in modalità EFFECT BOARD e sulla schermata EDIT EFFECTS sono detti “large effects” e usano due spazi effetto.



Large effects hanno più parametri per cui le loro schermate EDIT EFFECT hanno due pagine. Toccate  or  in basso sullo schermo per cambiare pagina.



- 1 Aprite la schermata successiva
- 2 Aprite la schermata precedente

## Funzioni speciali dell'interruttore a pedale

Alcuni effetti assegnano funzioni speciali agli interruttori a pedale, compreso attivare l'effetto solo quando l'interruttore a pedale è premuto. I parametri che selezionano le funzioni speciali appaiono sullo schermo touch in lettere scure su sfondo chiaro.



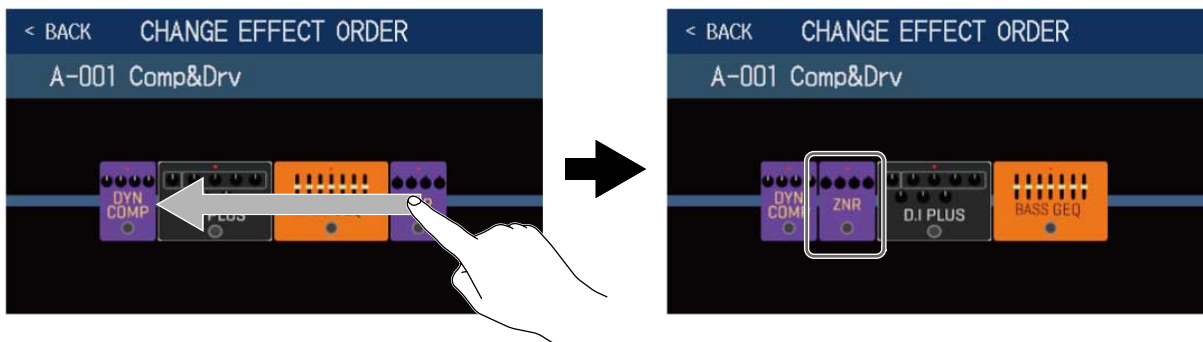
# Cambiare ordine agli effetti

Gli effetti in una memoria patch possono essere riordinati secondo necessità.

**1.** Selezionate la memoria patch da riordinare.

**2.** Toccate  sulla schermata Menu.

**3.** Trascinate un'icona effetto per spostarla nella posizione desiderata.



# Aggiungere effetti



E' possibile aggiungere effetti alle memorie patch, secondo necessità.

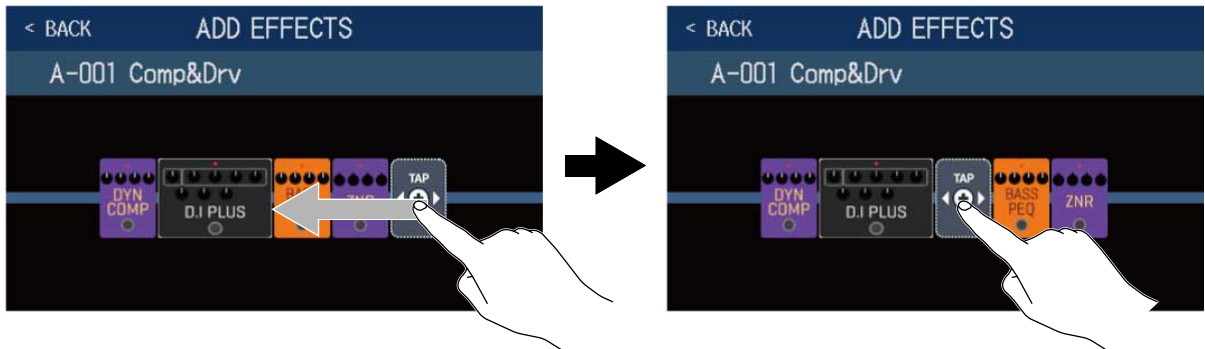
**Nota:**

E' possibile combinare liberamente fino a 6 effetti usando B6. (→ [Nota relativa al numero di effetti nelle memorie patch](#))


1. Selezionate la memoria patch alla quale volete aggiungere un effetto.

2. Toccate  sulla schermata Menu.

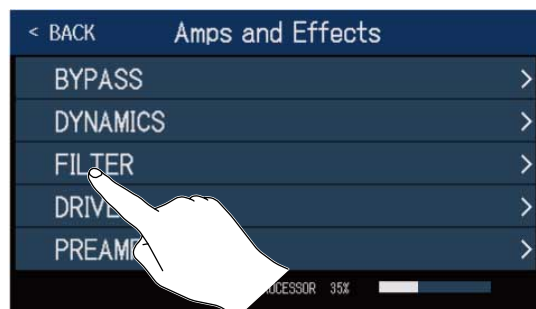
3. Trascinate  nella posizione in cui volete aggiungere un effetto. Poi, toccate .



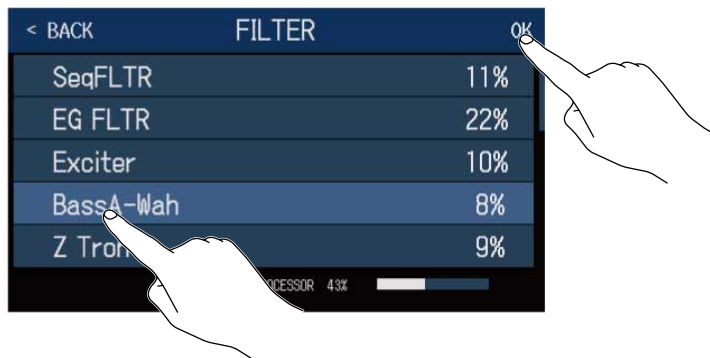
**Nota:**

Se è già in uso il numero massimo di effetti,  non appare.

4. Toccate la categoria dell'effetto da aggiungere.



5. Toccate un ampli o un effetto per selezionarlo. Poi, toccate "OK".



L'effetto selezionato sarà aggiunto.



appare ancora, per cui si possono aggiungere più effetti, secondo necessità, ripetendo i punti 3-


5.

# Cancellare gli effetti

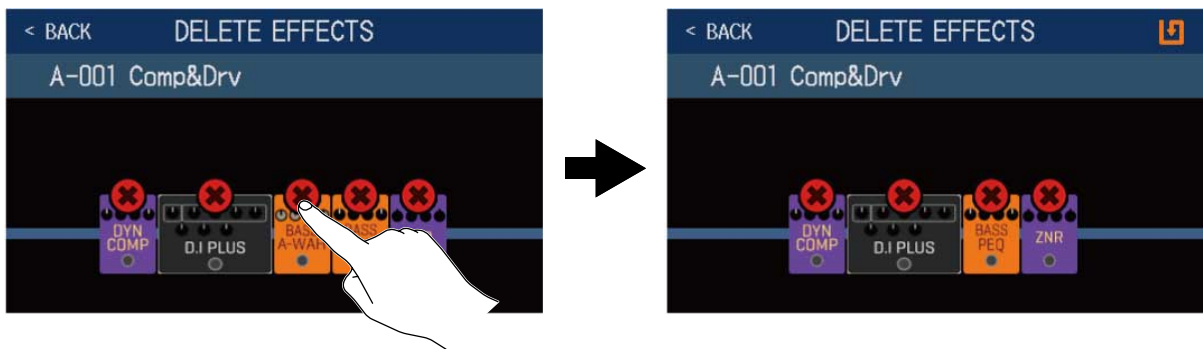
E' possibile cancellare gli effetti non necessari dalle memorie patch.

**1.** Selezionate la memoria patch con l'effetto da cancellare.

**2.** Toccate  sulla schermata Menu.


**3.** Toccate  su un effetto per cancellarlo.

L'effetto selezionato sarà cancellato.



# Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola

E' possibile eseguire le operazioni di editing della memoria patch su una sola schermata.

1. Selezionate la memoria patch da editare.
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Editate la memoria patch.

## Commutare ampli ed effetti su on/off

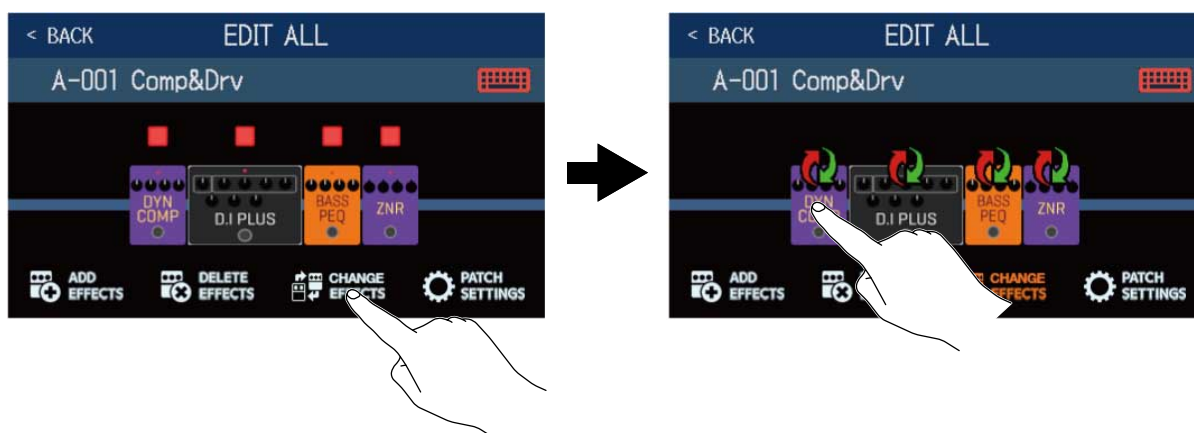
Toccate l'indicatore sopra un ampli o effetto per commutarlo su on/off.



L'indicatore appare in rosso quando su on e spento quando su off.

## Cambiare ampli ed effetti

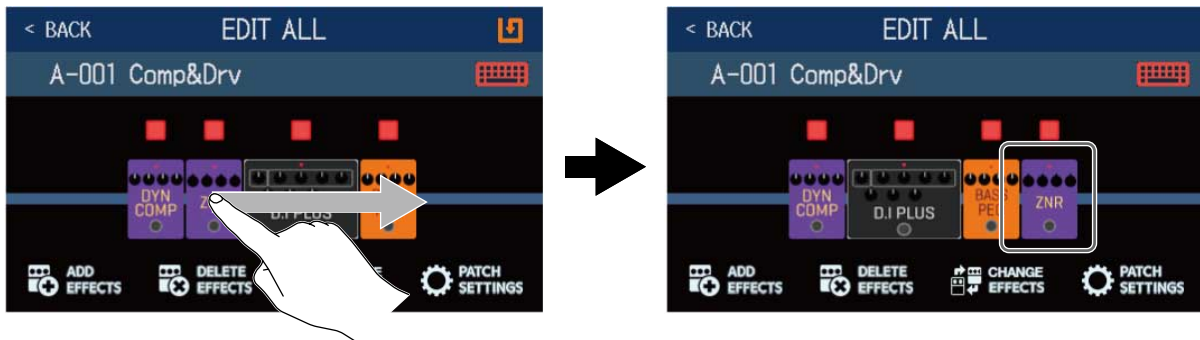
Toccate CHANGE EFFECTS.



Toccate l'ampli o effetto da cambiare per aprire l'elenco corrispondente. Seguite le istruzioni in [Sostituire gli effetti](#) per sostituire l'ampli o l'effetto.

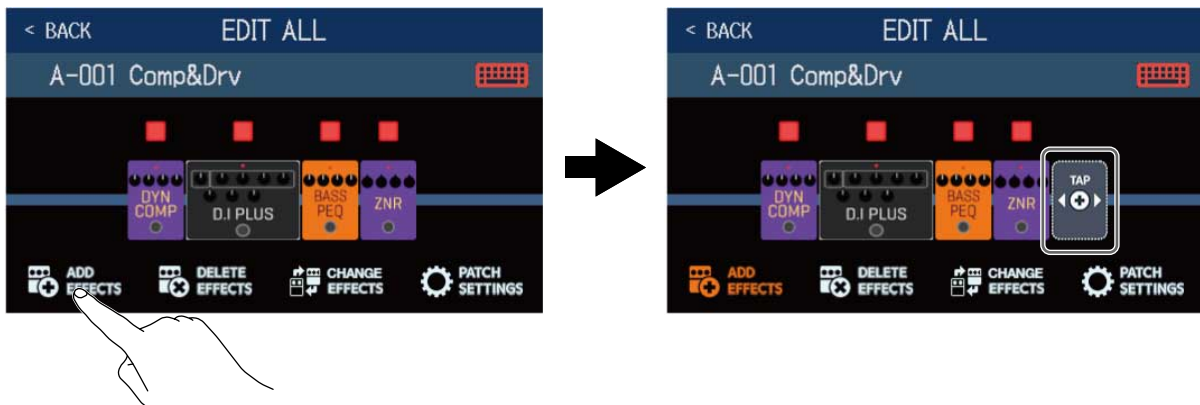
## Cambiare ordine agli effetti

Trascinate un tipo di effetto per spostarlo sulla posizione desiderata.



## Aggiungere effetti

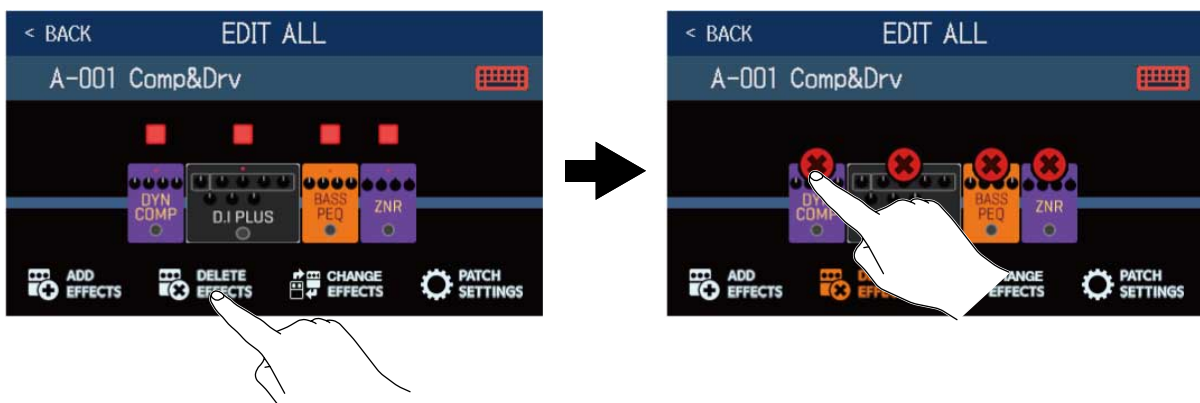
Toccate ADD EFFECTS.




Appare  Seguite le procedure in [Aggiungere effetti](#) per aggiungere un effetto.

## Cancellare gli effetti

Toccate DELETE EFFECTS.

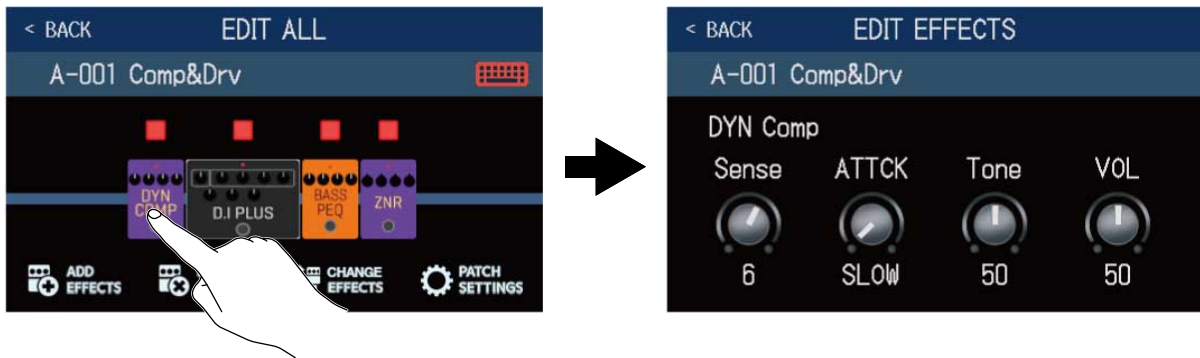


Toccate  sull'effetto da cancellare per rimuoverlo dalla memoria patch.



## Regolare gli effetti

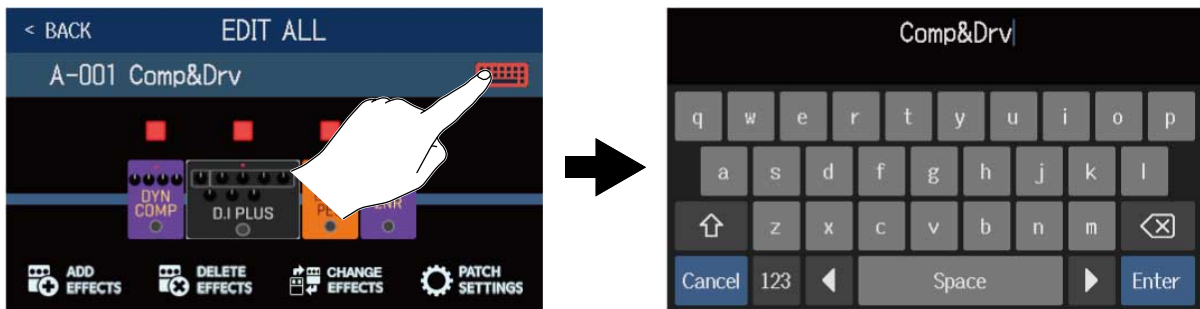
Toccate l'amplificatore o l'effetto da regolare.



Si apre la schermata EDIT EFFECTS. Seguite le procedure in [Regolare gli effetti](#) per regolare l'effetto.

## Cambiare nome alla memoria patch

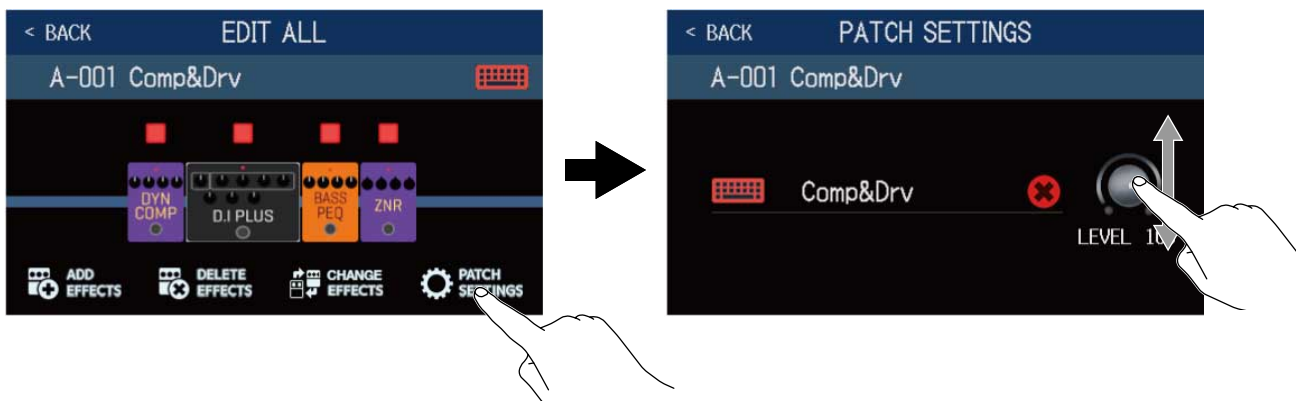
Toccate .



Toccate la tastiera e inserite il nome della memoria patch. (→ [Cambiare nome alla memoria patch](#))

## Impostare il livello della memoria patch

Toccate PATCH SETTINGS





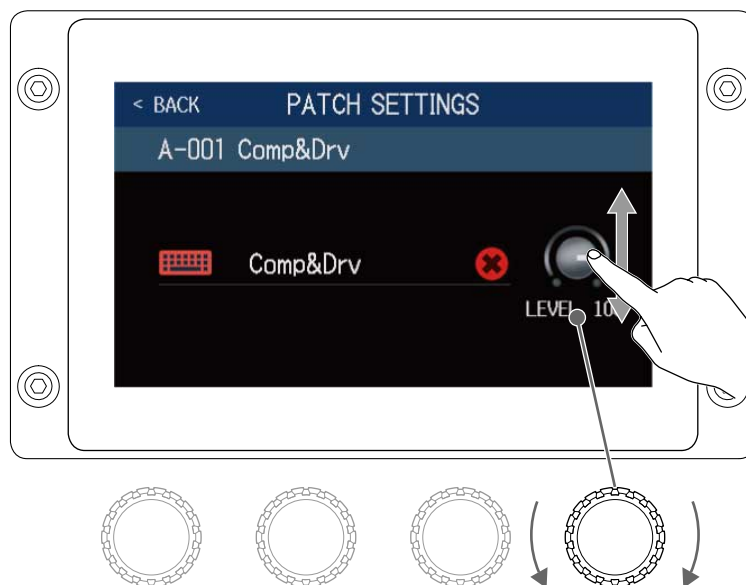
Trascinate la manopola LEVEL per regolare il livello della memoria patch. (→ [Impostare il livello della memoria patch](#))

# Impostare il livello della memoria patch

---

È possibile impostare separatamente il livello di ogni memoria patch.

1. Selezionate la memoria patch per la quale impostare il livello.
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Ruotate  o trascinate la manopola LEVEL per impostare il livello.



---

## **Suggerimento:**

Il volume è impostabile da 0 a 120.

---

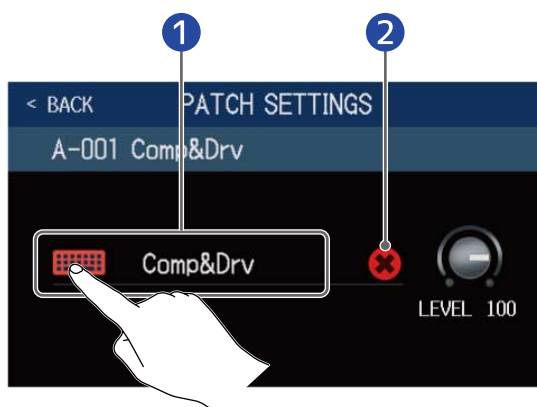
# Cambiare nome alla memoria patch

E' possibile cambiare i nomi delle memorie patch.

1. Selezionate la memoria patch alla quale volete cambiare il nome.

2. Toccate  >sulla schermata Menu.

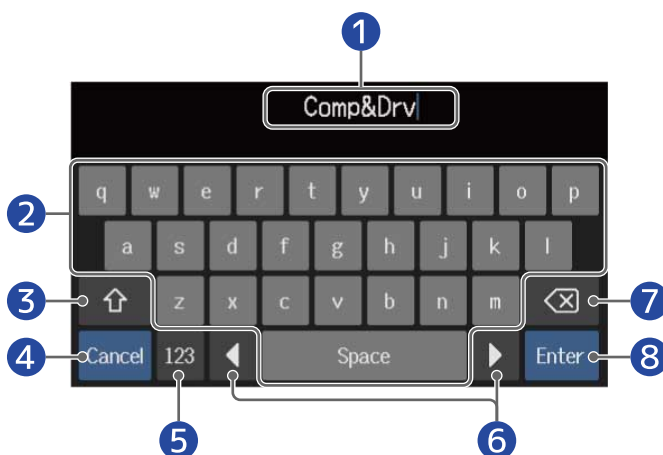
3. Toccate  per aprire la tastiera.



1 Nome della memoria patch

2 Può essere toccato per cancellare il nome della memoria patch.

4. Toccate la tastiera e inserite il nome della memoria patch.



1 Area di inserimento caratteri

Un cursore mostra il punto di inserimento.

2 Inserimento carattere

3 Passa da maiuscole a minuscole

- 4 Annulla l'inserimento  
Riapre la schermata precedente.
- 5 Cambia tipo di carattere
- 6 Sposta il cursore
- 7 Cancella i caratteri
- 8 Conferma il nome della memoria patch  
Riapre la schermata precedente.

---

**Suggerimento:**

I caratteri e i simboli utilizzabili sono.

! # \$ % & ' ( ) + , - . ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ (spazio) A-Z, a-z, 0-9

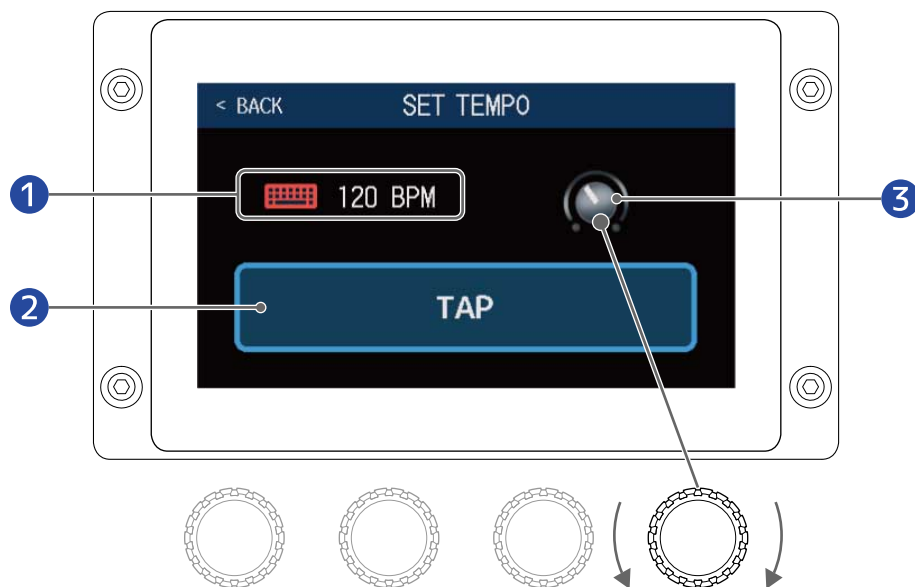
---

# Regolare il tempo master

E' possibile regolare il tempo usato da rhythm, looper, effetti delay e alcuni effetti di modulazione.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Regolate il tempo.



1 **Tempo attuale**

Toccate per aprire una tastiera che consente l'inserimento diretto del tempo.

2 **Pulsante per inserimento del tempo tramite colpi**


Colpите ripetutamente per impostare il tempo in base agli intervalli tra i colpi.

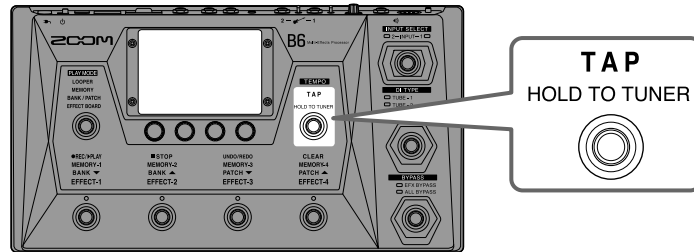
3 **Manopola di regolazione del tempo**

Ruotate o trascinate  per regolare il tempo.

---

**Suggerimento:**

- La gamma d'impostazione del tempo è 40–250 J (bpm).
- Il tempo può essere impostato anche premendo ripetutamente  Il tempo appare sullo schermo touch mentre viene impostato.



# Gestire le memorie patch


## Salvare le memorie patch

La funzione AUTOSAVE è su ON di default. Quando è su OFF, i cambiamenti, comprese le regolazioni di effetti ed ampli, così come le impostazioni di volume, non sono salvate automaticamente. In tal caso, salvate i cambiamenti manualmente.

Le memorie patch possono essere salvate anche in punti diversi.

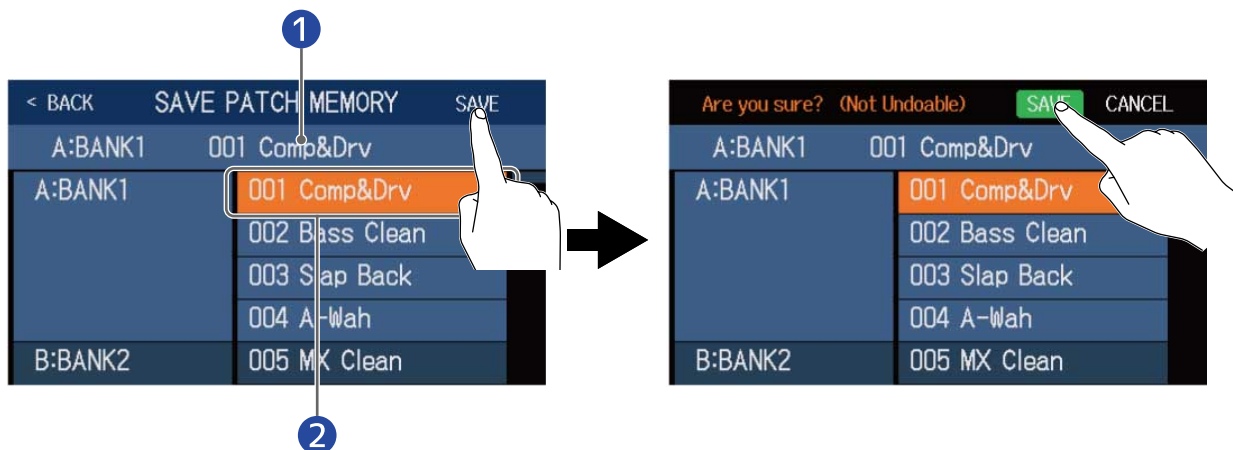
### Suggerimento:

Vd. [Impostare la funzione AUTOSAVE](#) per dettagli sulla funzione AUTOSAVE.

1. Selezionate la memoria patch da salvare
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Salvate la memoria patch.  
Vd. [Sovrascrivere la patch attuale](#) per sovrascrivere la patch attuale o [Salvare in un altro punto](#) per salvare in un altro punto.

## Sovrascrivere la patch attuale

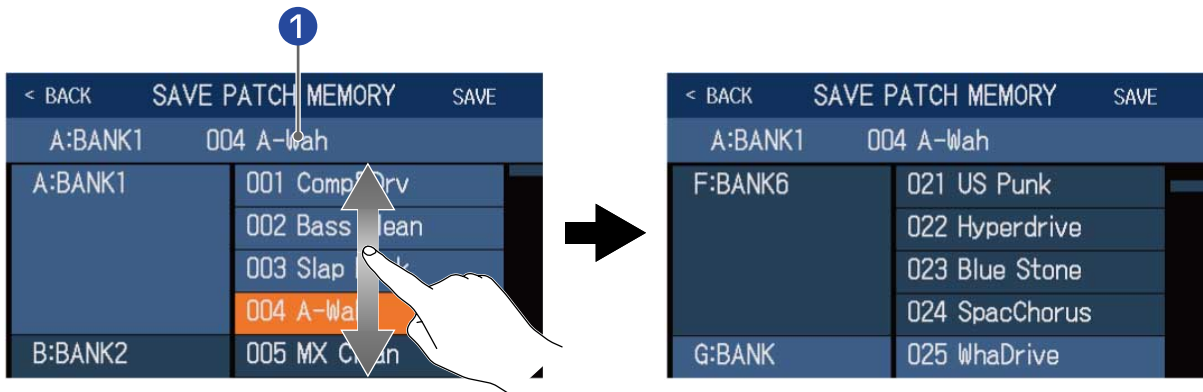
Tocate SAVE, e poi toccate SAVE ancora.



- 1 Memoria patch da salvare
- 2 Destinazione del salvataggio  
Appare in evidenza.

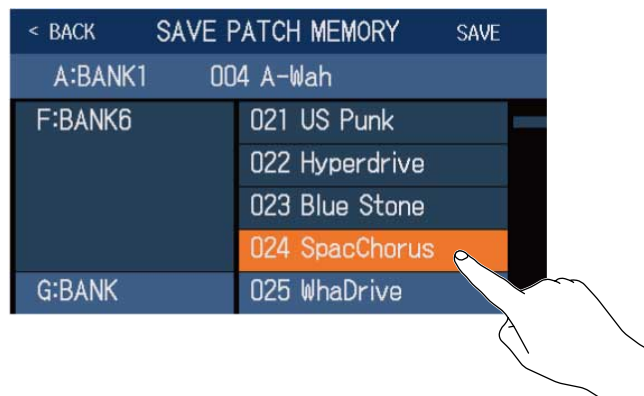
## Salvare in un altro punto

1. Scorrete in su o giù per visualizzare la destinazione del salvataggio. Le destinazioni di salvataggio appaiono per bank.

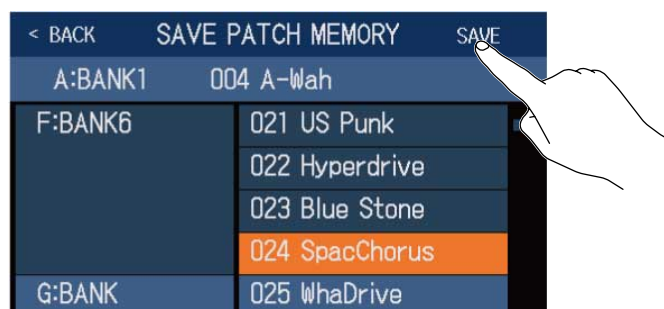


### 1 Memoria patch da salvare

2. Toccate la destinazione del salvataggio. La destinazione del salvataggio è in evidenza.

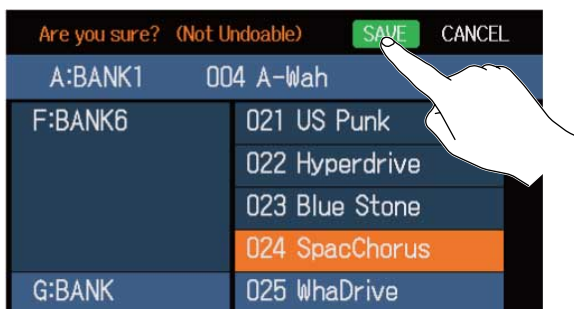


3. Toccate SAVE.







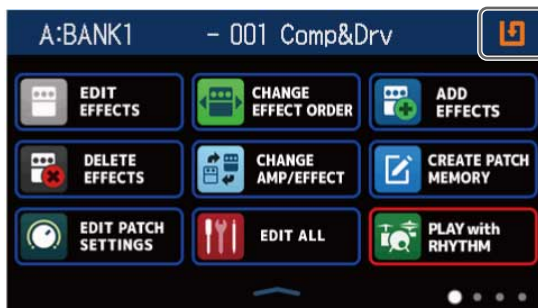
4. Toccate ancora SAVE.  
Sarà salvata nella posizione selezionata.



**Suggerimento:**

Quando la funzione AUTOSAVE è su OFF, se il contenuto di una memoria patch è stato cambiato, apparirà,  in alto a destra sullo schermo touch, indicando che il contenuto è diverso dalle impostazioni salvate.


Toccate  per aprire una schermata in cui è possibile salvare le memorie patch.

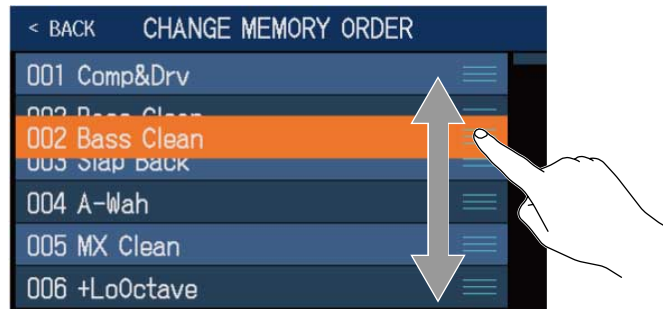


# Cambiare ordine alle memorie patch

E' possibile cambiare ordine alle memorie patch.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Trascinate  di una memoria patch su o giù per cambiarne l'ordine.



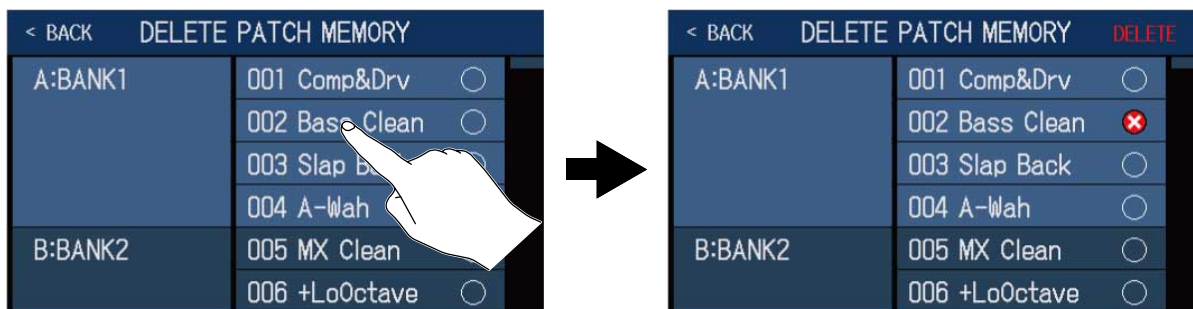
# Cancellare le memorie patch

E' possibile cancellare le memorie patch non necessarie.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Toccate la memoria patch da cancellare.

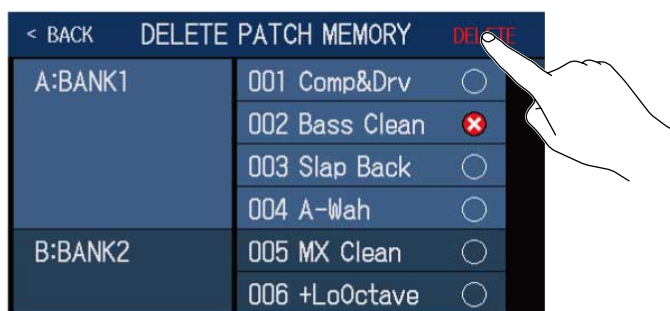
Appare un'icona di cancellazione  a fianco della memoria patch toccata.



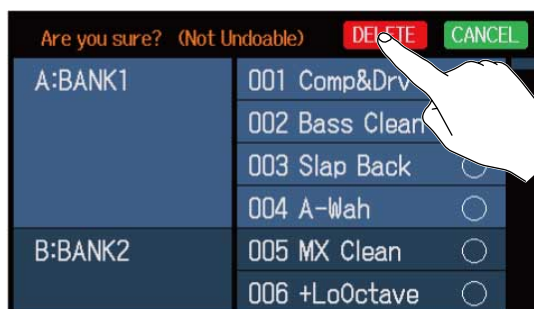
## Suggerimento:

- Le memorie patch appaiono per bank.
- E' possibile selezionare più memorie patch per la cancellazione.
- Toccate ancora per rimuovere l'icona e annullare la cancellazione.

3. Toccate DELETE



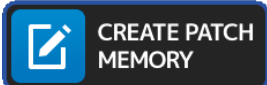
4. Toccate DELETE



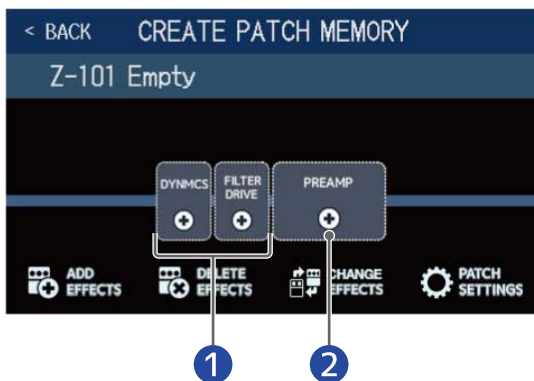
Le memorie patch cancellate saranno svuotate del loro contenuto e appariranno come "Empty"-vuote.

# Creare memorie patch

E' possibile creare nuove memorie patch.

1. Toccate  > sulla schermata Menu.

Si apre una schermata che consente la creazione della memoria patch



- 1 Selezionate effetti
- 2 Selezionate un ampli

La schermata CREATE PATCH MEMORY si avvia con due categorie effetto e un preampli pronti per la selezione.

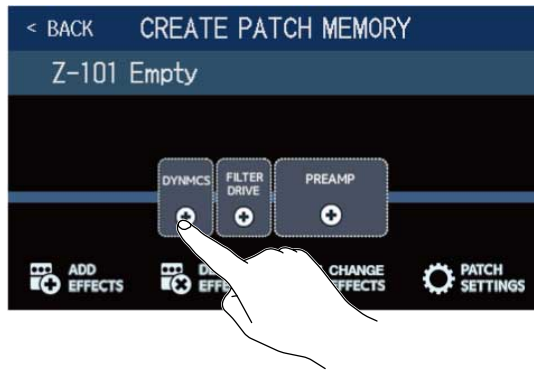
Create una memoria patch selezionando gli effetti e gli ampli desiderati.

- DYNMCS: usatelo per selezionare compressori ed altri effetti dinamici.
- FILTER/DRIVE: usatelo per selezionare equalizzatori e altri effetti di filtro, così come per selezionare overdrive e altri effetti di distorsione.
- PREAMP: usatelo per selezionare un preampli.

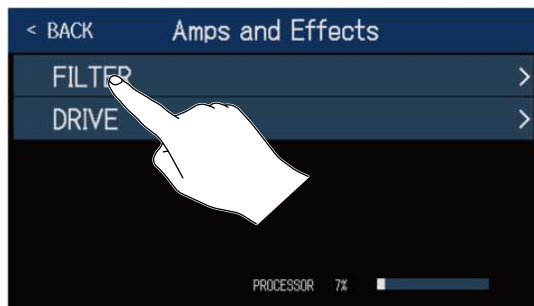
## Nota:

E' possibile salvare fino a 240 memorie patch. La schermata CREATE PATCH MEMORY non apparirà se non vi sono memorie patch vuote. Cancellate le memorie patch non necessarie per abilitarne l'uso.

2. Toccate l'icona di un effetto o di un preamp per selezionarlo.

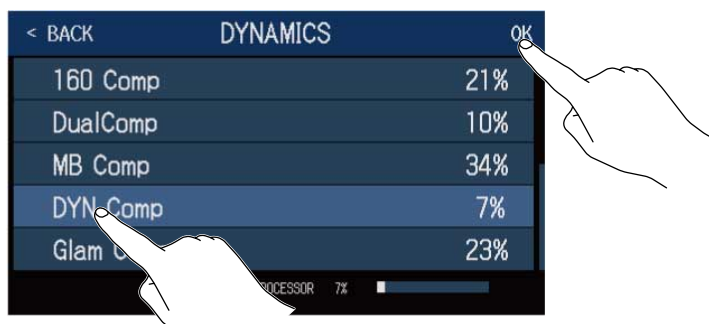


3. Selezionate una categoria.

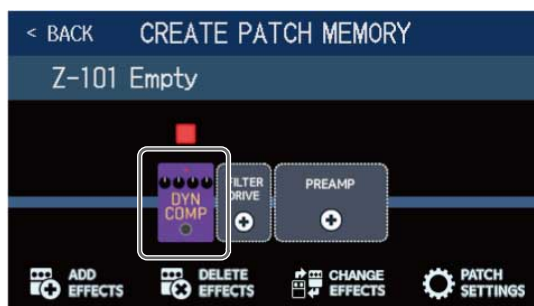


La schermata di selezione della categoria non appare se è selezionato DYNAMICS o PREAMP. Passate al punto 4.

4. Toccate un ampli o un effetto per selezionarlo. Poi, toccate "OK".




L'effetto o l'ampli selezionato sarà aggiunto.



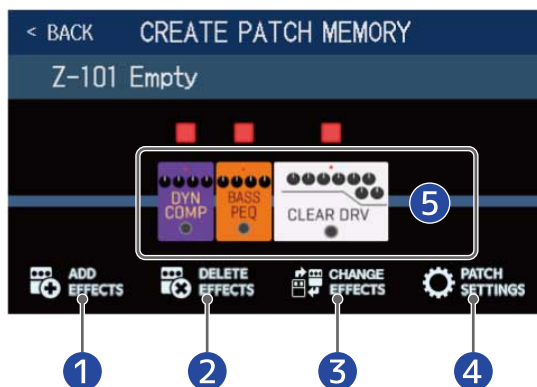
**5.** Ripetete i punti 2-4 per selezionare altri effetti o preampli.

Se la funzione AUTOSAVE (→ [Impostare la funzione AUTOSAVE](#)) è su on, le memorie patch create saranno salvate automaticamente.

Se la funzione AUTOSAVE è su off, toccate  per aprire la schermata di salvataggio della memoria patch e seguite le istruzioni in [Salvare le memorie patch](#)

**6.** Editate la memoria patch secondo necessità.

Gli effetti possono essere aggiunti, cancellati ed sostituiti. Anche il nome della memoria patch può essere cambiato e il livello regolato, ad esempio.



**1** Aggiungere effetti

Vari effetti possono essere aggiunti, compresi chorus, flanger e altri effetti di modulazione, delay, reverb e altri effetti spaziali, così come gli effetti pedale. (→ [Aggiungere effetti](#))

**2** Cancellare gli effetti

(→ [Cancellare gli effetti](#))

**3** Sostituire gli effetti

(→ [Sostituire gli effetti](#))

**4** Cambiare nome e livello alla memoria patch

(→ [Cambiare nome alla memoria patch](#), [Impostare il livello della memoria patch](#))

**5** Regolare gli effetti


Tocate l'icona di un effetto o preampli aggiunto per consentirne la regolazione. (→ [Regolare gli effetti](#))

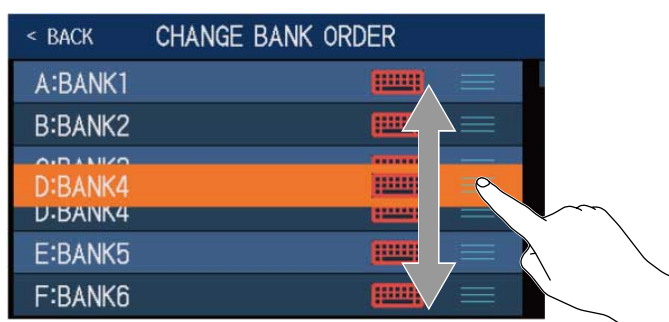
# Gestire i bank

## Cambiare ordine ai bank

E' possibile cambiare ordine ai bank.


1. Toccate  sulla schermata Menu.

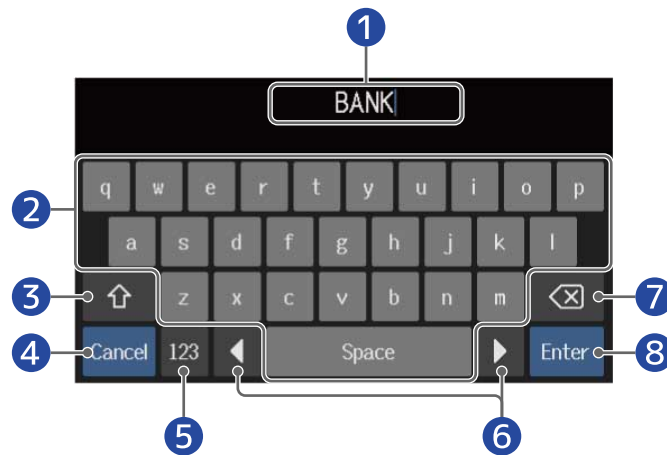
2. Trascinate  di un bank su o giù per cambiarne l'ordine.



---

**Suggerimento:**

Toccate  per aprire una tastiera che consente di editare il nome del bank.



- 1 Area di inserimento caratteri  
Un cursore mostra il punto di inserimento.
  - 2 Inserimento carattere
  - 3 Passa da maiuscole a minuscole
  - 4 Annulla l'inserimento  
Si riapre la schermata precedente.
  - 5 Cambia tipo di carattere
  - 6 Sposta il cursore.
  - 7 Cancella il carattere
  - 8 Conferma il nome del bank  
Si riapre la schermata precedente.
-




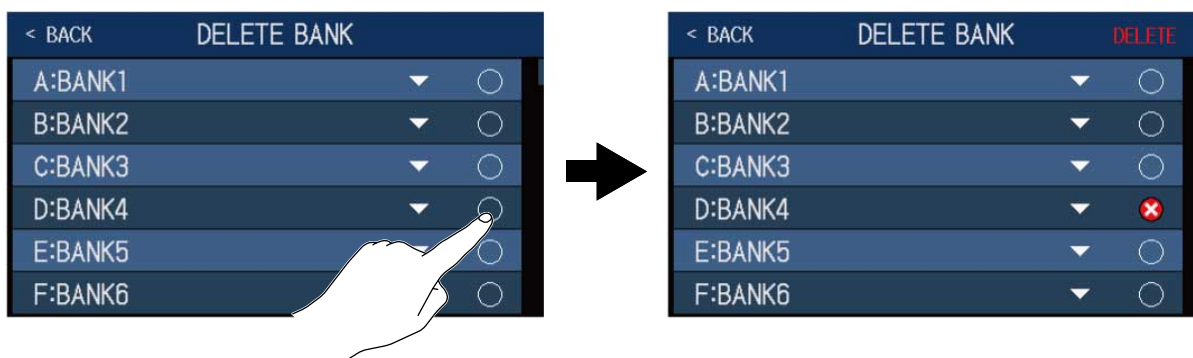
# Cancellare i bank

E' possibile cancellare i bank non necessari.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

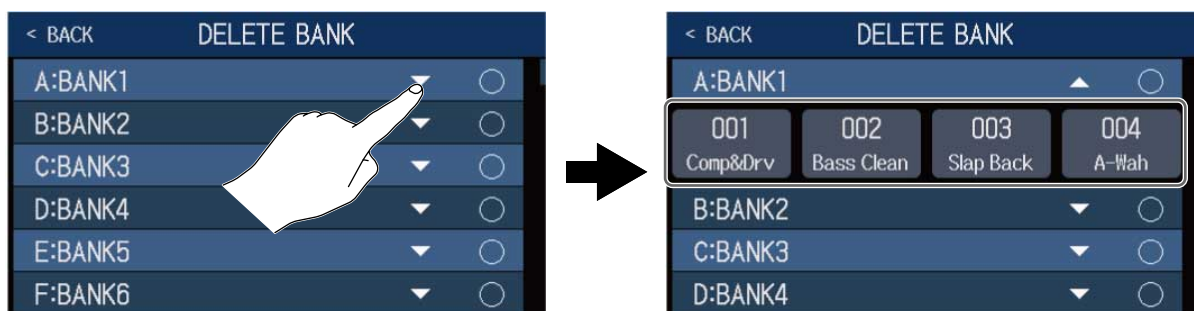
2. Toccate ○ di un bank per cancellarlo.

Appare  un'icona di cancellazione a fianco del bank toccato.



## Suggerimento:

- E' possibile selezionare più bank per la cancellazione.
- Toccate l'icona DELETE per de-selezionare la voce
- Toccate ▼ per controllare le memorie patch in un bank.



3. Toccate DELETE.



#### 4. Toccate DELETE.




Cancella quel bank e sposta in su di una posizione il successivo.

**Nota:**

Cancellare un bank cancella anche le memorie patch in esso contenute. Siate certi di voler eseguire l'operazione.

# Creare bank

E' possibile creare nuovi bank.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

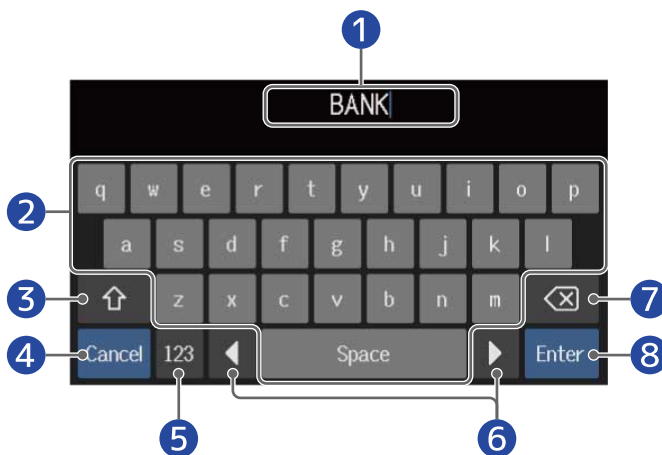
## Nota:

Se appare "All banks are full. Please delete a bank and try again." sullo schermo touch, significa che non vi sono bank vuoti. Cancellate un bank non necessario. (→ [Cancellare i bank](#))

2. Toccate .



3. Inserite il nome del bank.



- 1 Area di inserimento caratteri  
Un cursore mostra il punto di inserimento.
- 2 Inserimento carattere.
- 3 Passa da maiuscole a minuscole
- 4 Annulla l'inserimento  
Riapre la schermata precedente.
- 5 Cambia tipo di carattere
- 6 Sposta il cursore

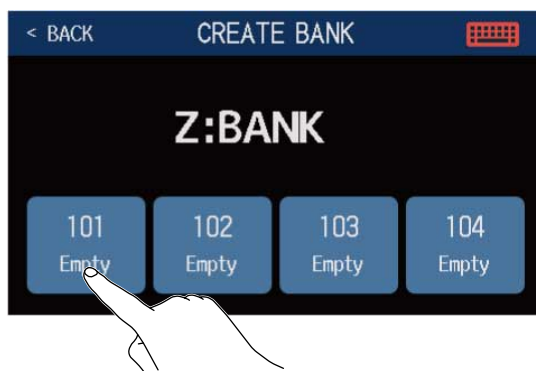
- 7 Cancella il carattere
- 8 Conferma il nome del bank  
Riapre la schermata precedente

**Nota:**

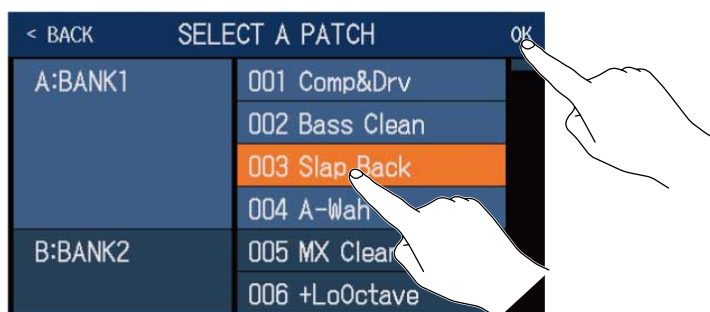
I caratteri e simboli utilizzabili sono i seguenti.

! # \$ % & ' ( ) + , - . ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ (spazio) A-Z, a-z, 0-9

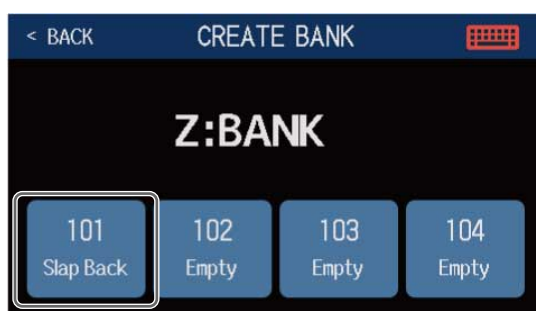
4. Toccate un punto al quale volete assegnare una memoria patch.



5. Toccate la memoria patch da assegnare, e toccate OK.



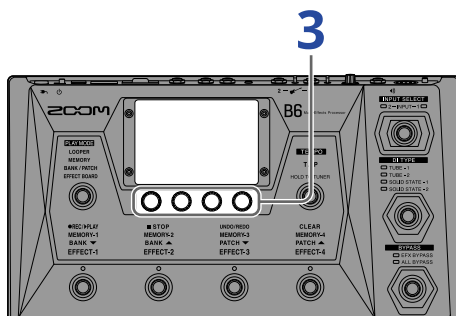
La memoria patch selezionata sarà assegnata.



6. Ripetete i punti 4-5 per selezionare altre memorie patch.

# Usare un pedale d'espressione collegato

E' possibile collegare un pedale d'espressione (ZOOM FP02M) e usarlo per regolare effetti della categoria PEDAL. Il pedale d'espressione può essere usato per cambiare l'applicazione dell'effetto.



1. Selezionate una memoria patch che abbia un effetto pedale da regolare.

2. Toccate  **ADD EFFECTS** sulla schermata Menu.



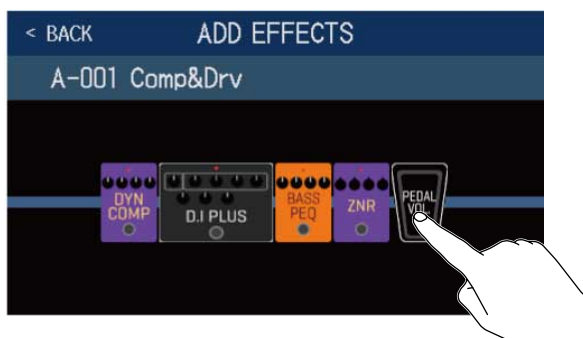
Dopo che  è apparso, seguite le istruzioni in [Aggiungere effetti](#) per aggiungere un effetto della categoria PEDAL.



## Suggerimento:

E' possibile cambiare anche un effetto già nella memoria patch trasformandolo in un effetto pedale.  
(→ [Sostituire gli effetti](#))

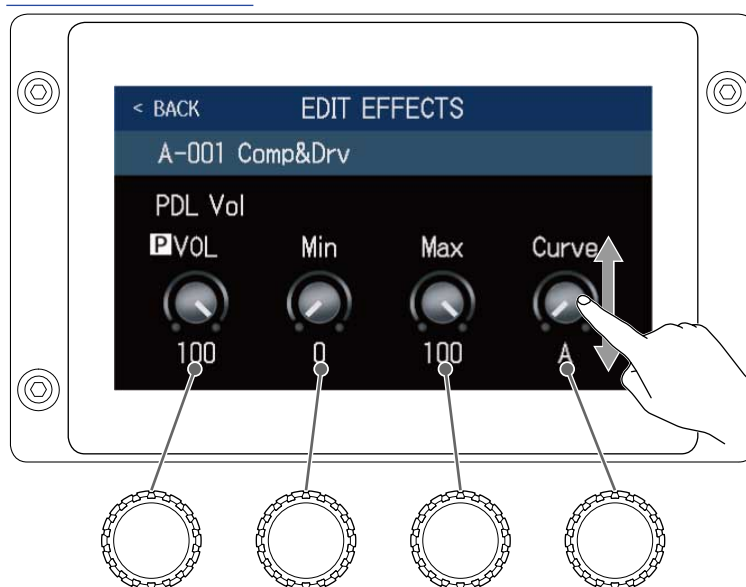
3. Toccate l'effetto pedale aggiunto.



Si apre la schermata EDIT EFFECTS.

4. Regolate l'effetto pedale aggiunto.

Seguite le procedure in [Regolare gli effetti](#) per regolare l'effetto.



5. Usate il pedale d'espressione.

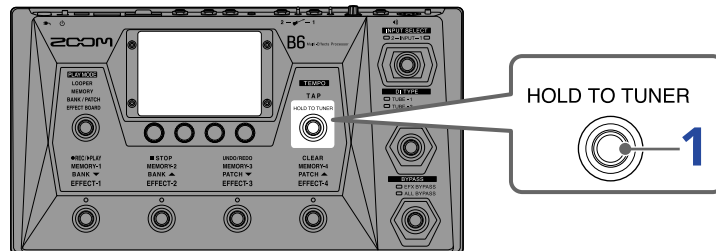
Ciò cambia l'applicazione dell'effetto.

Il parametro con **P** aggiunto nella schermata EDIT EFFECTS al punto 3 può essere regolato.

# Usare l'accordatore

## Attivare l'accordatore

Attivate l'accordatore in modo da poter usare B6 per accordare un basso.



1. Tenete premuto , o toccate  sulla schermata Menu.  
Si attiva l'accordatore e si apre la schermata USE TUNER.

2. Suonate la corda libera da accordare e regolatene la tonalità.




### 1 Tipi di accordatura e tonalità standard

Toccatelo per cambiare le impostazioni dell'accordatore. [Cambiare le impostazioni dell'accordatore](#)

- Appaiono il nome della nota più vicina e lo scostamento di tonalità.
- Quando la tonalità è corretta, gli indicatori di destra e sinistra saranno verdi.
- Si possono visualizzare diversi tipi di accordatore, scorrendo a destra e sinistra.

## Chiudere l'accordatore

Premete  quando l'accordatore è in uso, per chiuderlo e riaprire la schermata precedente.


# Cambiare le impostazioni dell'accordatore

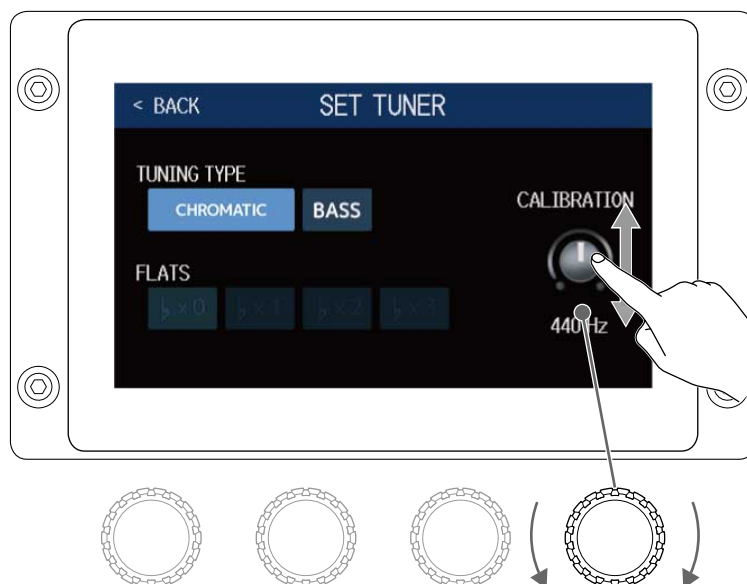
La tonalità standard usata dall'accordatore e il tipo di accordatore possono essere cambiati. E' anche possibile l'accordatura flat.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Cambiate le impostazioni dell'accordatore.

## Cambiare la tonalità standard dell'accordatore

Trascinate la manopola CALIBRATION su o giù o ruotate  per cambiare la tonalità standard.



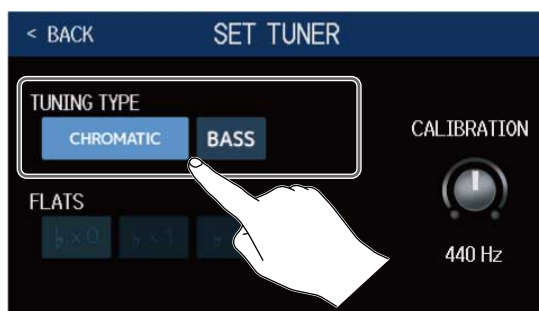
### Suggerimento:

- La gamma d'impostazioni è 435–445 Hz per A medio.



## Impostare il tipo di accordatore

Toccate il tipo di accordatore desiderato.



Impostazione	Spiegazione
CHROMATIC	Appare lo scostamento di tonalità rispetto alla nota più vicina (in semitoni).
BASS	E' l'accordatura standard per basso, che supporta i bassi a 5/6 corde. Appare il numero di corda più vicino in base al tipo selezionato, e la quantità di scostamento rispetto alla sua tonalità.

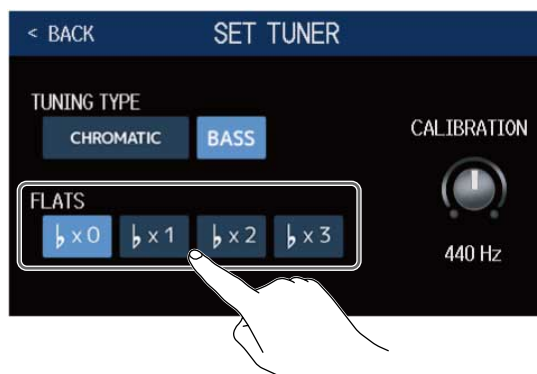
Accordatura BASS ("LB" sta per B basso e "HC" per C alto.)

Corda	LB	4	3	2	1	HC
Nota	B	E	A	D	G	C

## Usare le accordature flat

Tutte le corde possono essere accordate in flat rispetto all'accordatura ordinaria di 1 ( $b \times 1$ ), 2 ( $b \times 2$ ) o 3 ( $b \times 3$ ) semitoni

Toccate l'accordatura flat desiderata.



**Nota:**

L'accordatura flat non può essere utilizzata se il tipo di accordatore è CHROMATIC.

# Usare i rhythm

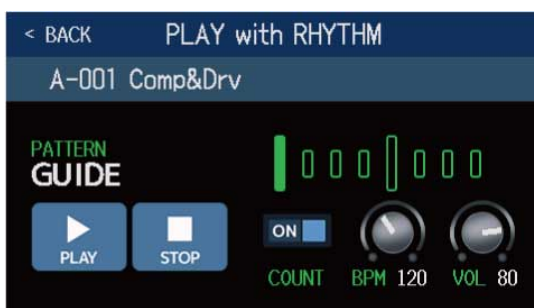
Potete suonare assieme ai rhythm incorporati.

## Attivare i rhythm

Quando questa funzione è attiva, i rhythm possono essere impostati ed eseguiti.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

Si attiva la funzione rhythm e si apre la schermata PLAY with RHYTHM.



I rhythm possono essere eseguiti, fermati e impostati usando lo schermo touch e le manopole parametro.

# Impostare i rhythm

E' possibile eseguire varie impostazioni relative ai rhythm.

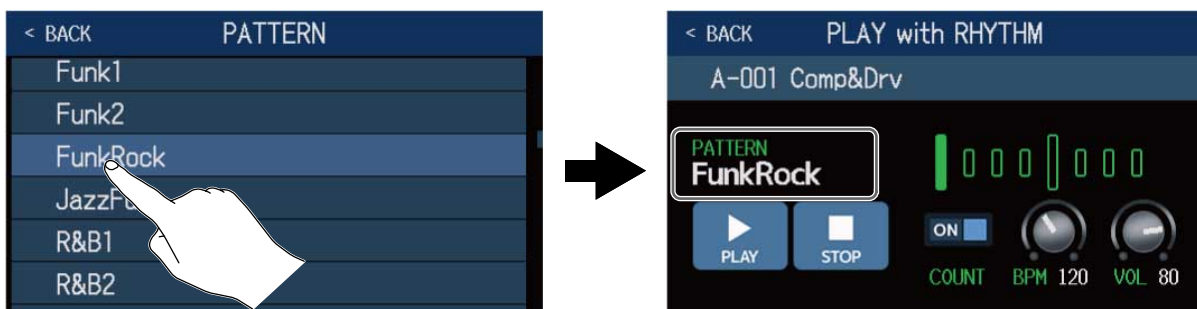
## Selezionare rhythm pattern

E' possibile selezionare il rhythm pattern in esecuzione.

1. Toccate il nome del rhythm pattern sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [Attivare i rhythm](#))




2. Toccate il rhythm pattern desiderato. Poi, toccate **< BACK** .

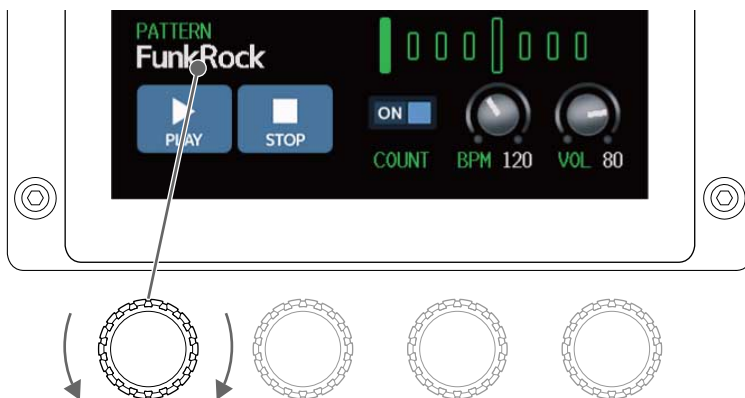


Il rhythm pattern selezionato sarà attivato.

### Suggerimento:

Vd. [Rhythm pattern](#) per informazioni sui tipi di rhythm pattern.

Si può anche ruotare  per selezionare i rhythm pattern.



## Impostare il precount

Determina se eseguire un suono prima dell'avvio della registrazione del looper, o meno.

1. Toccate COUNT sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [Attivare i rhythm](#)).  
Toccarlo alterna ON/OFF.

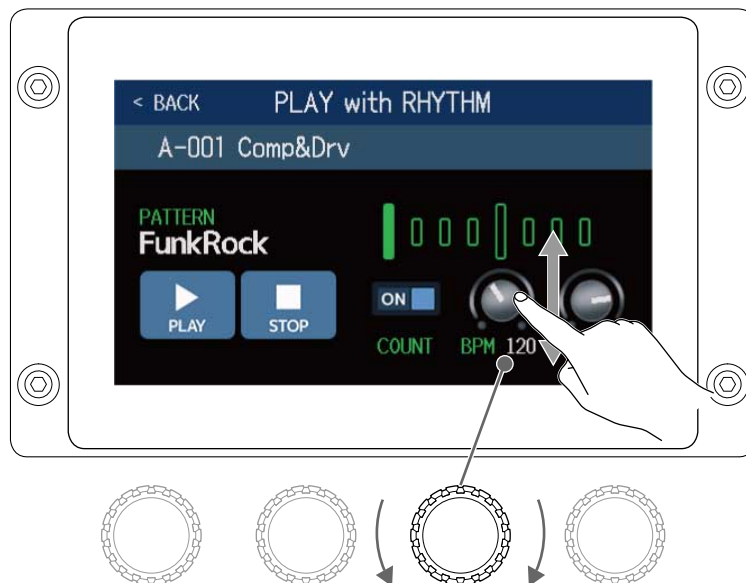


Impostazione	Spiegazione
OFF	Nessun precount.
ON	Viene eseguito un precount.


## Regolare il tempo

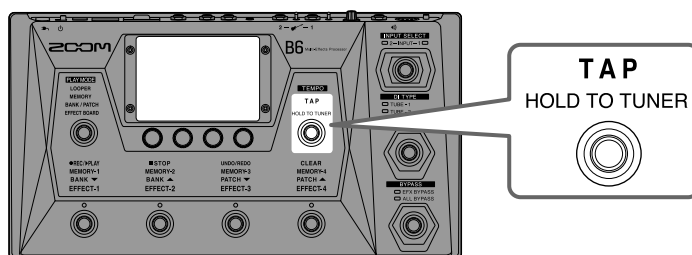
E' possibile regolare il tempo del rhythm.

1. Ruotate  sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [Attivare i rhythm](#))



### Suggerimento:


- Impostabile da 40 a 250.
- Il tempo impostato qui sarà condiviso da effetti e looper.
- Il tempo può anche essere impostato colpendo ripetutamente  a intervalli. Il tempo appare sullo schermo touch mentre lo impostate.



## Regolare il volume

---

E' possibile regolare il volume del rhythm.

1. Ruotate  sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [Attivare i rhythm](#)) o trascinate la manopola VOL su o giù.



---

### **Suggerimento:**

Impostabile da 0 a 100.

---

# Avviare/fermare la riproduzione del rhythm

La riproduzione del rhythm può essere avviata e fermata.

1. Toccate PLAY o STOP sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [Attivare i rhythm](#))



- 1 Avvia la riproduzione
- 2 Ferma la riproduzione

## Suggerimento:

La modalità esecutiva può essere selezionata e la schermata Menu può essere aperta durante la riproduzione del rhythm. Ciò consente alle memorie patch di essere selezionate e al looper di essere usato, ad esempio, mentre il rhythm continua ad essere eseguito. Per fermare il rhythm mentre si eseguono altre

operazioni, toccate  sulla schermata Menu e poi fermatelo.



## Rhythm pattern

N.	Nome pattern	Indic.tempo	N.	Nome pattern	Indic.tempo
1	GUIDE	4/4	35	NewWave	4/4
2	8Beats1	4/4	36	OneDrop	4/4
3	8Beats2	4/4	37	Steppers	4/4
4	8Beats3	4/4	38	Rockers	4/4
5	16Beats1	4/4	39	Ska	4/4
6	16Beats2	4/4	40	2nd Line	4/4
7	16Beats3	4/4	41	Country	4/4
8	Rock1	4/4	42	Shuffle1	4/4
9	Rock2	4/4	43	Shuffle2	4/4
10	Rock3	4/4	44	Blues1	4/4
11	ROCKABLY	4/4	45	Blues2	4/4
12	R'n'R	4/4	46	Jazz1	4/4
13	HardRock	4/4	47	Jazz2	4/4
14	HeavyMtl	4/4	48	Fusion	4/4
15	MtlCore	4/4	49	Swing1	4/4
16	Punk	4/4	50	Swing2	4/4
17	FastPunk	4/4	51	Bossa1	4/4
18	Emo	4/4	52	Bossa2	4/4
19	TomTomBt	4/4	53	Samba1	4/4
20	Funk1	4/4	54	Samba2	4/4
21	Funk2	4/4	55	Breaks1	4/4
22	FunkRock	4/4	56	Breaks2	4/4
23	JazzFunk	4/4	57	Breaks3	4/4
24	R&B1	4/4	58	12/8 Grv	12/8
25	R&B2	4/4	59	Waltz	3/4
26	70's Soul	4/4	60	JzWaltz1	3/4
27	90's Soul	4/4	61	JzWaltz2	3/4
28	Motown	4/4	62	CtWaltz1	3/4

N.	Nome pattern	Indic.tempo	N.	Nome pattern	Indic.tempo
29	HipHop	4/4	63	CtWaltz2	3/4
30	Disco	4/4	64	5/4 Grv	5/4
31	Pop	4/4	65	Metro3	3/4
32	PopRock	4/4	66	Metro4	4/4
33	IndiePop	4/4	67	Metro5	5/4
34	EuroPop	4/4	68	Metro	

# Usare send/return

E' possibile usare effetti esterni collegandoli ai jack send/return.

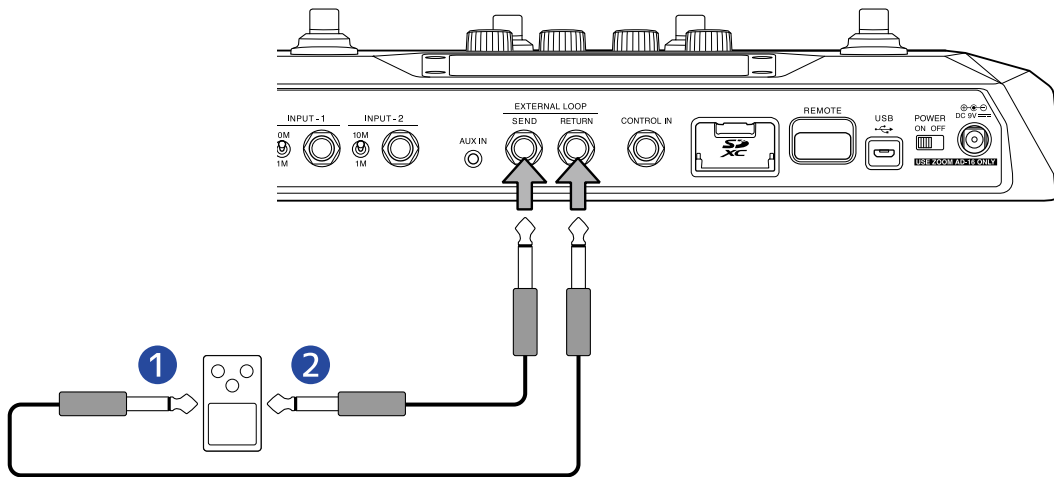
Le posizioni send/return possono essere impostate a piacere e salvate in ogni memoria patch.

## Nota:

Send/return è considerato uno dei numeri massimi di effetto in una memoria patch.

(→ [Nota relativa al numero di effetti nelle memorie patch](#))

1. Collegate B6 ad un effetto esterno.

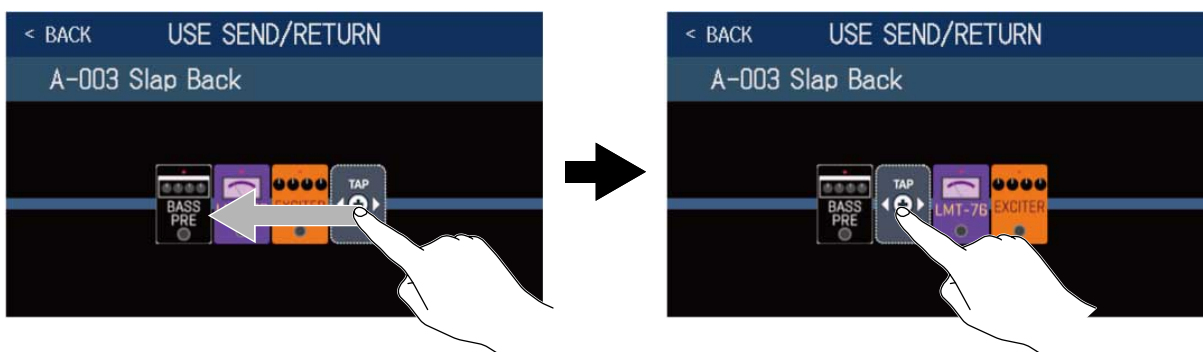


- 1 Al jack in uscita
- 2 Al jack in ingresso

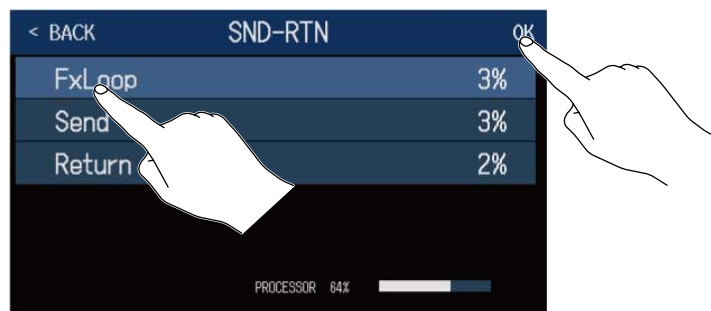
2. Selezionate la memoria patch in cui impostare un send/return.

3. Toccate  sulla schermata Menu.

4. Trascinate  sulla posizione in cui volete impostare il send/return. Poi, toccate .

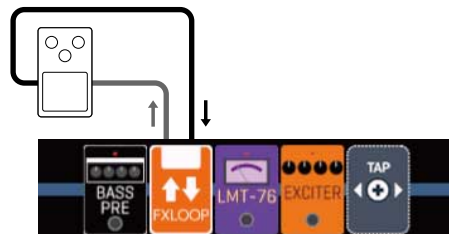


5. Toccate l'impostazione di send/return. Poi, toccate OK.  
Fate riferimento alle applicazioni seguenti quando selezionate l'impostazione.



## FxLoop

Sarà inviato un segnale all'effetto esterno dalla posizione impostata sulla schermata USE SEND/RETURN e un segnale ritornerà alla stessa posizione.



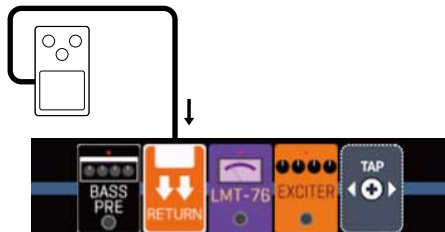
## Send

Sarà inviato un segnale all'effetto esterno dalla posizione impostata sulla schermata USE SEND/RETURN.



# Return

Un segnale ritornerà dall'effetto esterno alla posizione impostata sulla schermata USE SEND/RETURN.



## Nota:

- Per cancellare un send/return, vd. [Cancellare gli effetti](#).
- Per cambiare un send/return, vd. [Sostituire gli effetti](#).

## Suggerimento:

I send/return possono anche essere aggiunti sulla schermata CHANGE AMP/EFFECTS (→ [Aggiungere effetti](#))

# Usare la risposta d'impulso (IR)

Le risposte d'impulso catturano le caratteristiche acustiche degli spazi e le quantificano sotto forma di dati. Catturando le caratteristiche acustiche del suono del basso in uscita da un cabinet registrato da un microfono, le caratteristiche di vari diffusori cabinet possono essere quantificate sotto forma di dati da usare per gli effetti.

E' possibile ricreare realistiche sonorità di basso senza inviarle in uscita da diffusori cabinet.


B6 è provvisto, all'uscita dalla fabbrica, di dati per 36 risposte d'impulso.


Potete anche caricare e usare i vostri dati di impulso di risposta e quelli di terze parti.

## Usare la risposta d'impulso (IR)


Le risposte d'impulso possono essere assegnate alle memorie patch.

**1.** Selezionate la memoria patch nella quale usare la risposta d'impulso.

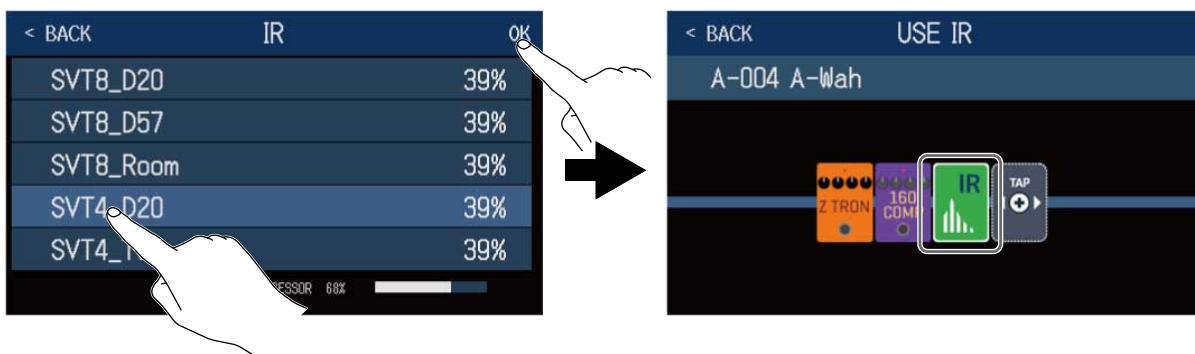
**2.** Toccate  sulla schermata Menu.

**3.** Toccate .



Trascinate  sulla posizione in cui volete impostare la risposta d'impulso.

4. Toccate la risposta d'impulso da usare per selezionarla. Poi, toccate OK.



La risposta d'impulso selezionata sarà aggiunta.



# Caricare dati di risposta d'impulso (IR)

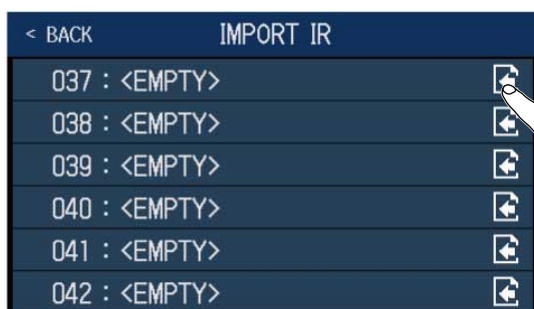
Potete caricare i vostri dati di risposta d'impulso e quelli di terze parti.

**Nota:**

E' possibile caricare dati di risposta d'impulso nel seguente formato.

- Formato: WAV
- Frequenza di campionamento: 44.1-192 kHz

- 1.** Copiate i dati di risposta d'impulso su una card SD  
Copiate i dati di risposta d'impulso nella cartella "B6\_IR" sulla card SD. (→ [B6: struttura di cartelle e file](#))  
La cartella "B6\_IR" è creata nel livello massimo di una card SD quando questa è formattata da B6. (→ [Formattare le card SD](#))
- 2.** Inserite la card SD (→ [Inserire card SD](#))
- 3.** Toccate  **IMPORT IR** sulla schermata Menu.
- 4.** Toccate  sulla posizione in cui assegnare.



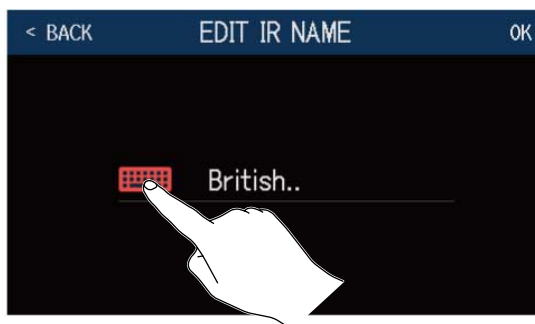
I dati di risposta d'impulso sono già assegnati ai punti 001-036. Potete assegnare dati di risposta d'impulso a piacere a 037-120.

- 5.** Toccate i dati di risposta d'impulso assegnati.

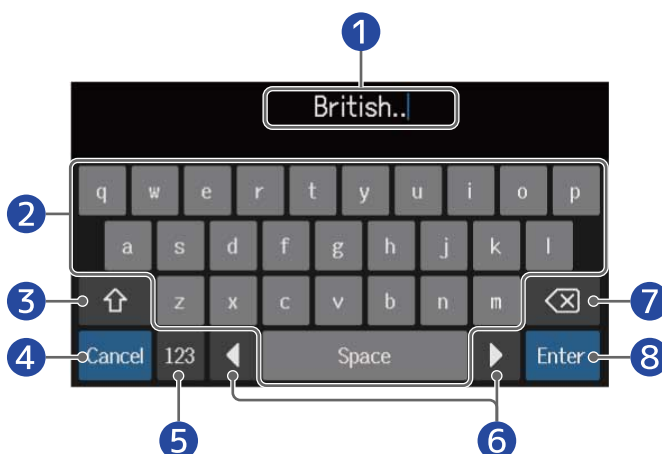




## 6. Toccate



## 7. Inserite il nome della risposta d'impulso.



- 1 Area di inserimento caratteri  
Un cursore mostra il punto di inserimento.
- 2 Inserimento caratteri
- 3 Passa da maiuscole a minuscole
- 4 Annulla l'inserimento  
Si riapre la schermata precedente.
- 5 Cambia tipo di carattere
- 6 Sposta il cursore
- 7 Cancella carattere
- 8 Confermate il nome della risposta d'impulso  
Si riapre la schermata precedente.

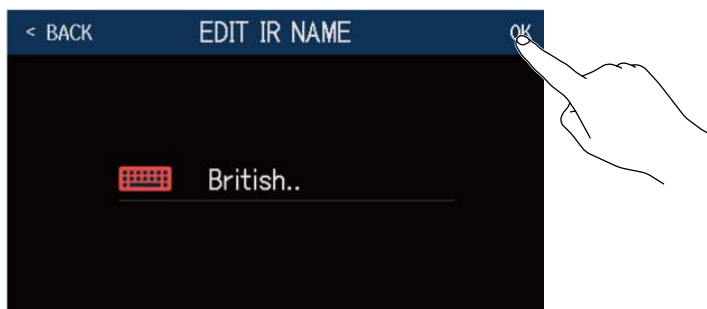
### Nota:


I caratteri e i simboli utilizzabili sono i seguenti.

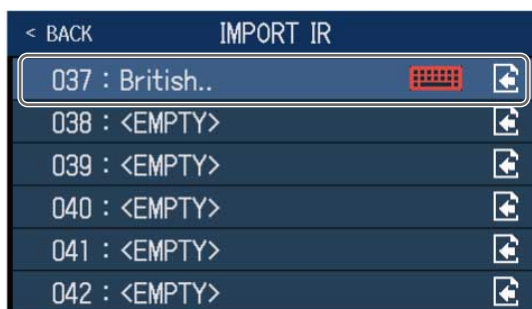
! # \$ % & ' ( ) + , - . ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ (spazio) A-Z, a-z, 0-9

## 8. Toccate OK

La risposta d'impulso selezionata sarà assegnata.



Toccate  per cambiare nome.



# Usare le funzioni interfaccia audio

---

B6 può essere usato come interfaccia audio 2-in/2-out.

Da B6, 2 canali di segnale audio possono essere inviati a un computer dopo il processamento dell'effetto.

Dal computer, 2 canali di segnale audio possono essere inviati in ingresso su una posizione, dopo il processamento dell'effetto.

Vd. [Flusso di segnale](#) per dettagli sulle posizioni in ingresso e uscita.

## Installare i driver

### Windows

---

1. Scaricate B6 Driver sul computer da [zoomcorp.com](http://zoomcorp.com).

**Nota:**

E' possibile scaricare la versione più recente di B6 Driver dal suddetto sito web.

2. Lanciate l'installer e seguite le istruzioni per installare B6 Driver.

**Nota:**

Vd. la Guida all'installazione acclusa nel pacchetto del driver per procedure dettagliate di installazione.

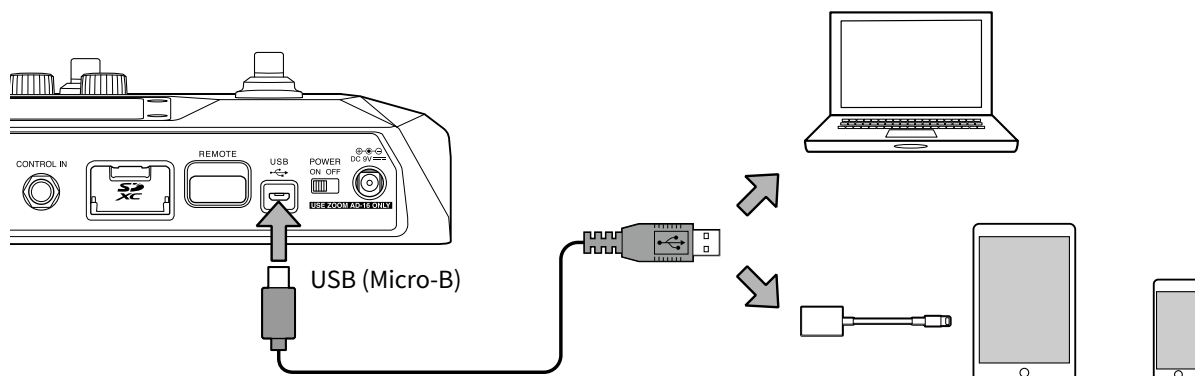
### Mac o dispositivi iOS/iPadOS

---

Non è necessario alcun driver per l'uso su computer Mac o dispositivi iOS/iPadOS.


# Collegare un computer

1. Usate un cavo USB per collegare B6 al computer Mac/Windows o al dispositivo iOS/iPadOS.



## Nota:

- Usate un cavo USB 2.0 Micro-B che supporti il trasferimento di dati.
- B6 non può operare con alimentazione USB bus.
- Usate un Lightning to USB Camera Adapter (o Lightning to USB 3 Camera Adapter) per collegare un dispositivo iOS/iPadOS con connettore lightning.

2. Posizionate  su ON.

Accendete B6 e e collegate il dispositivo iOS/iPadOS.  
Collegandovi a un computer, passate al punto 3.

3. Collegandovi a un computer, impostate B6 come dispositivo sonoro.

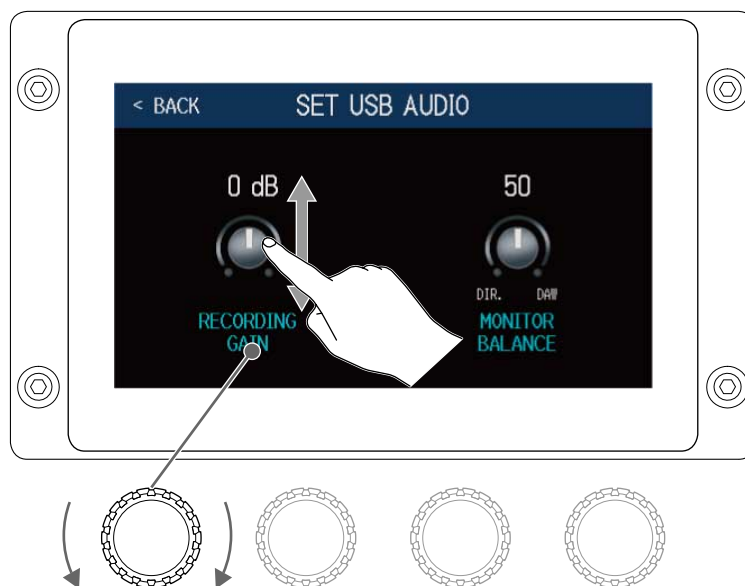
## Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio

E' possibile regolare i livelli di registrazione ed è possibile impostare il bilanciamento del monitoraggio del segnale, ad esempio.

1. Toccate  sulla schermata Menu.
2. Eseguite le impostazioni relative all'interfaccia audio

### Regolare il volume (livello di registrazione) inviato al computer

Ruotate  o trascinate la manopola RECORDING GAIN su e giù per regolare il livello di registrazione.



---


**Suggerimento:**

La gamma d'impostazione va da -6 dB a +6 dB.

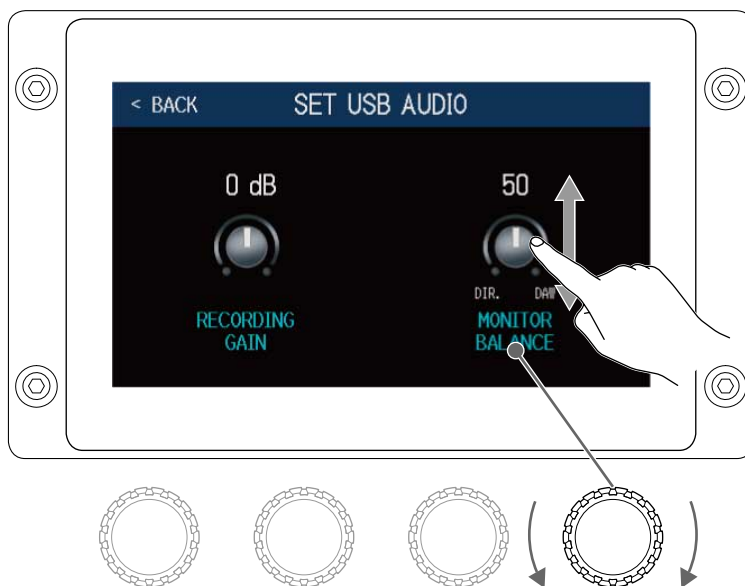
---

## Regolare il bilanciamento del monitoraggio

---

Ruotate  o trascinate la manopola MONITOR BALANCE su e giù per regolare il bilanciamento tra il segnale in uscita dal computer e il segnale diretto (suono di B6).

I valori d'impostazione appaiono sopra le manopole.



---

### **Suggerimento:**

La gamma di impostazione è 0-100. Il bilanciamento sarà solo il segnale diretto quando l'impostazione è 0 e solo l'uscita del computer quando l'impostazione è su 100.

---

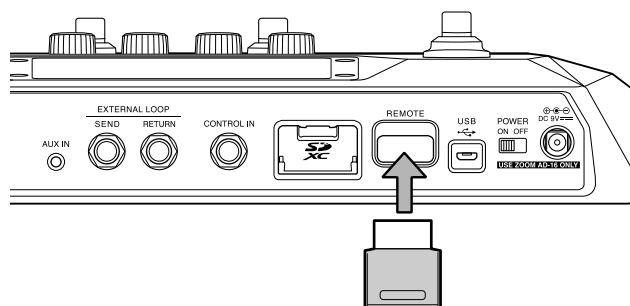
# Collegare in wireless dispositivi iOS/iPadOS


Collegando un BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato, B6 può essere controllato in wireless da un iPhone/iPad usando la app Handy Guitar Lab per iOS/iPadOS.

## Nota:

- Prima di accendere B6, collegate un BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato.
- Scaricate la app dedicata da App Store.

1. Quando B6 è spento, collegate un BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato.



2. Posizionate  su ON.

3. Lanciate Handy Guitar Lab su iPhone/iPad.

4. Eseguite le connessioni sulla schermata d'impostazioni di Handy Guitar Lab per B6 .

## Suggerimento:

Per le procedure di Handy Guitar Lab for B6, vd. Il suo manuale.

# Eseguire impostazioni relative all'unità

## Impostare la funzione AUTOSAVE

Quando la funzione AUTOSAVE è su ON, le memorie patch saranno salvate automaticamente quando i loro contenuti sono cambiati.

1. Toccate  o  sulla schermata Menu.


2. Toccate l'interruttore AUTOSAVE per posizionarlo su ON/OFF.  
Toccarlo alterna ON/OFF.




Impostazione	Spiegazione
ON	Attiva la funzione AUTOSAVE.
OFF	Disattiva la funzione AUTOSAVE.

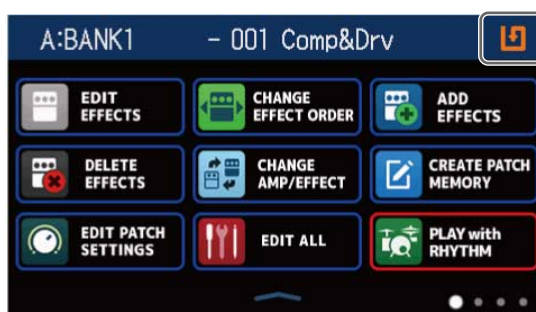
### Suggerimento:

Se la funzione AUTOSAVE è su off, le memorie patch non saranno salvate automaticamente.

Quando il contenuto di una memoria patch è stato cambiato, appare,  in alto a destra dello schermo, indicando che il contenuto è diverso rispetto alle impostazioni salvate.

Toccate  per aprire la schermata di salvataggio delle memorie patch, e salvate secondo necessità.


(→ [Salvare le memorie patch](#))

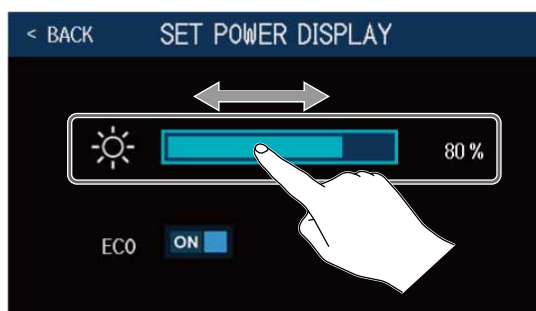




## Regolare la luminosità dello schermo touch


E' possibile regolare la luminosità dello schermo touch.

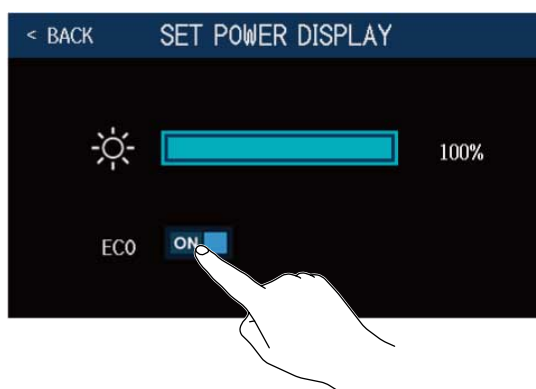
1. Toccate  SET POWER/ DISPLAY sulla schermata Menu.
2. Trascinate a destra o sinistra per regolare la luminosità dello schermo touch.



## Impostare la modalità ECO

Questa impostazione può essere usata per spegnere automaticamente l'unità se non in uso per 10 ore.

1. Toccate  SET POWER/ DISPLAY sulla schermata Menu.
2. Toccate l'interruttore ECO per impostare su ON/OFF.  
Toccarlo alterna ON/OFF.



Impostazione	Spiegazione
ON	L'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.
OFF	Disabilita la modalità ECO.

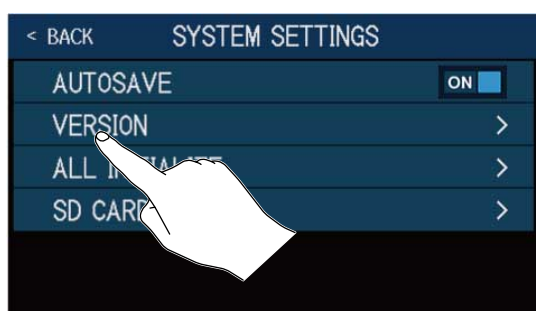
# Gestire il firmware

## Controllare le versioni firmware

E' possibile controllare la versione firmware usata da B6.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Toccate VERSION.



Mostra il firmware e le versioni preset.



- 1 Versione firmware di B6
- 2 Versione DSP
- 3 Versione Preset
- 4 Versione BOOT

## Aggiornamento

E' possibile aggiornare il firmware di B6 portandolo alla versione più recente.

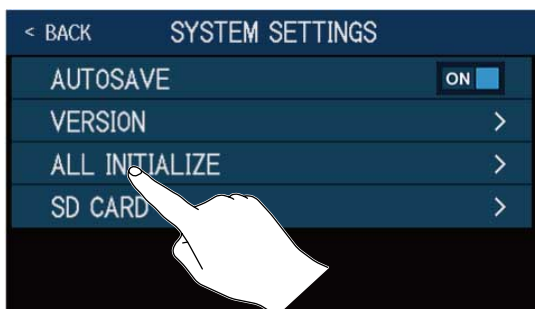
Potete scaricare gli aggiornamenti dell'ultima versione firmware dal sito web di ZOOM ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).

# Riportare l'unità alle impostazioni di default di fabbrica

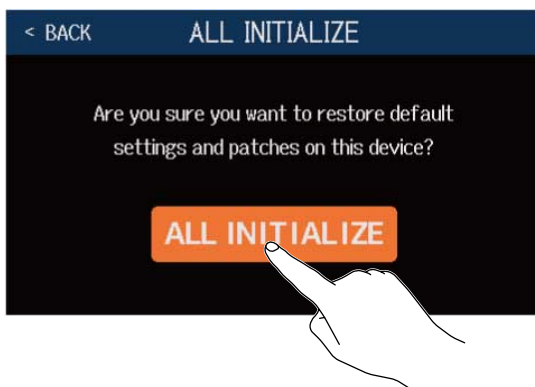
E' possibile riportare l'unità alle impostazioni di default di fabbrica.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Toccate ALL INITIALIZE.



3. Toccate ALL INITIALIZE.



L'inizializzazione sarà eseguita, riportando l'unità alle impostazioni di default di fabbrica. Poi, B6 si avvia normalmente.

## Nota:

L'inizializzazione sovrascrive tutte le impostazioni, comprese le memorie patch, riportandole al default di fabbrica. Siate certi di voler usare questa funzione.

## Suggerimento:

Per annullare l'inizializzazione, toccate  al punto 3.

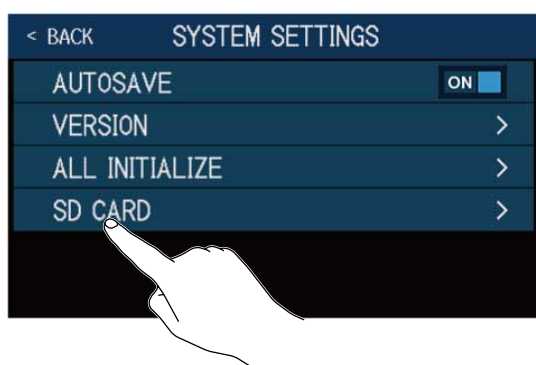
# Gestire le card SD

## Controllare le informazioni relative alle card SD

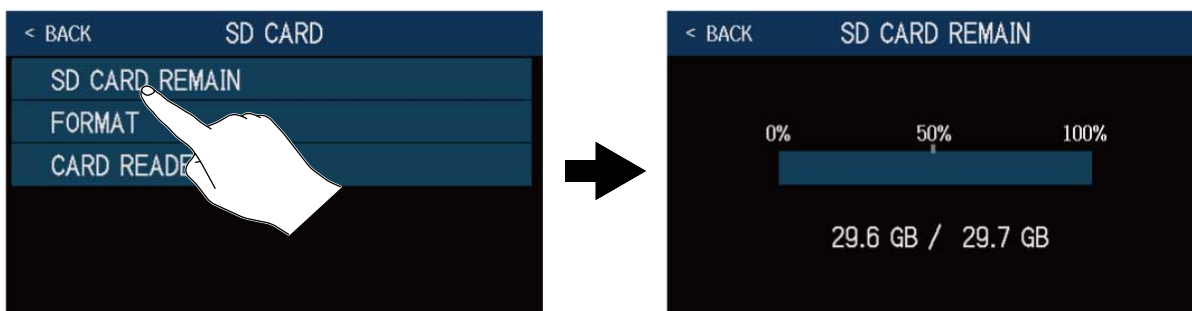
E' possibile verificare lo spazio sulla card SD.

**1.** Toccate  sulla schermata Menu.

**2.** Toccate SD CARD.



**3.** Toccate SD CARD REMAIN.  
Mostra lo spazio libero su card SD.



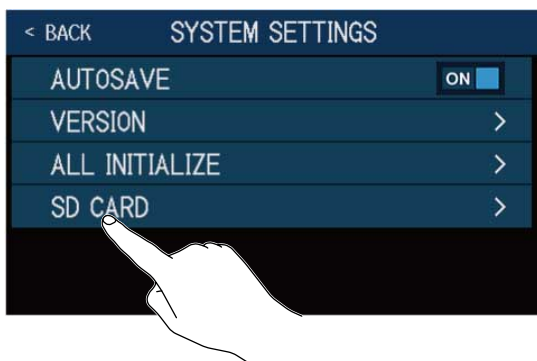
# Formattare le card SD

Usate B6 per formattare le card SD, per ottimizzarne la performance.

Prima di usare card appena acquistate e che sono state formattate su un computer, formattatele su B6. Sappiate che tutti i dati precedentemente salvati sulla card SD saranno cancellati, quando questa viene formattata.

**1.** Toccate  sulla schermata Menu.

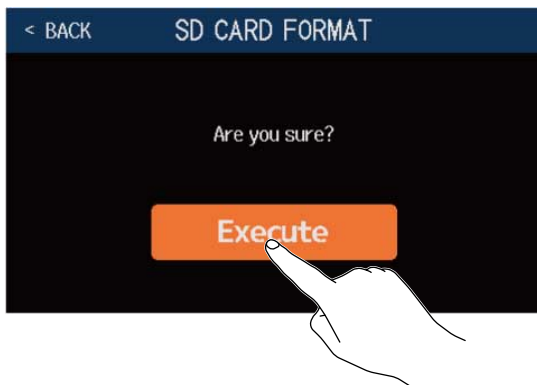
**2.** Toccate SD CARD.



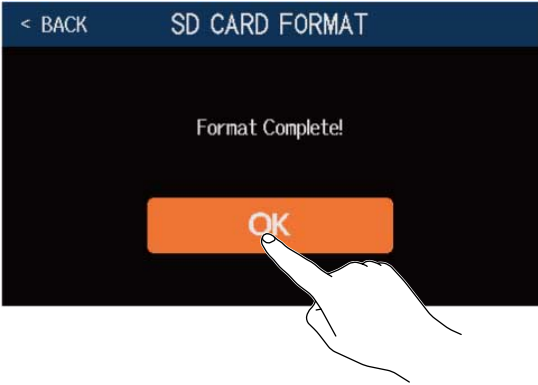
**3.** Toccate FORMAT.



**4.** Toccate Execute.  
Ciò formatta la card.



**5.** Toccate OK.

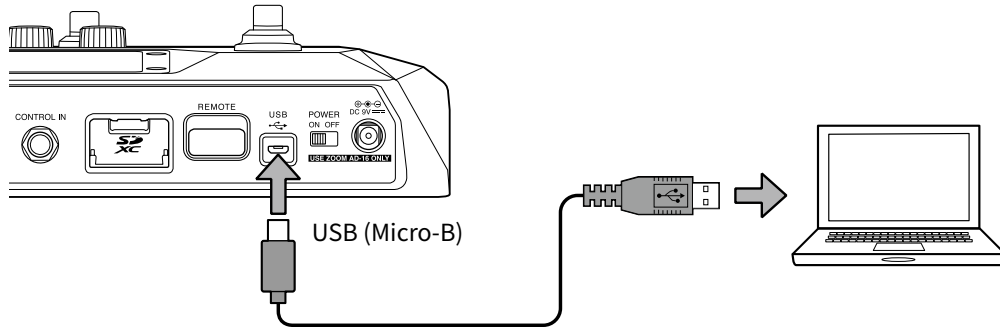


# Uso come lettore di card

B6 può essere usato come lettore di card, quando collegato a un computer.

Loop e dati di risposta di impulso (sia vostri che di terze parti) possono essere trasferiti da un computer e caricati su B6.

1. Usate un cavo USB per collegare B6 a un computer Mac/Windows.

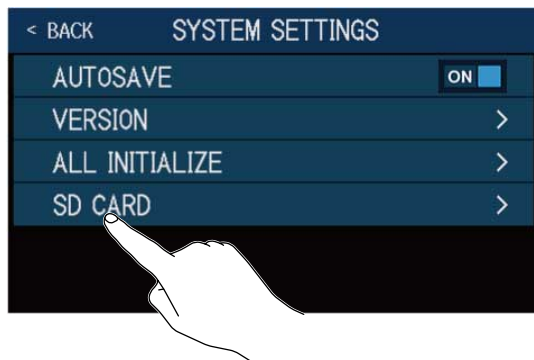


## Nota:

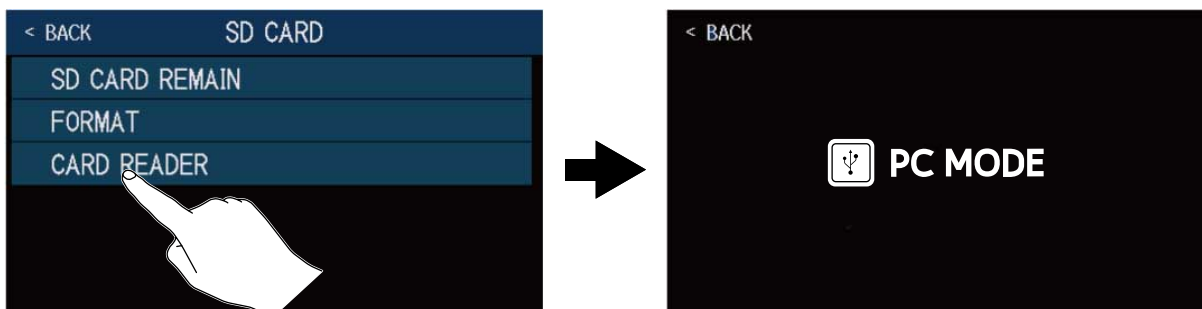
- Usate un cavo USB 2.0 Micro-B che supporti il trasferimento di dati.
- B6 non può operare con alimentazione USB bus.

2. Toccate  sulla schermata Menu.

3. Toccate SD CARD.



4. Toccate CARD READER.  
Si apre la schermata PC MODE.



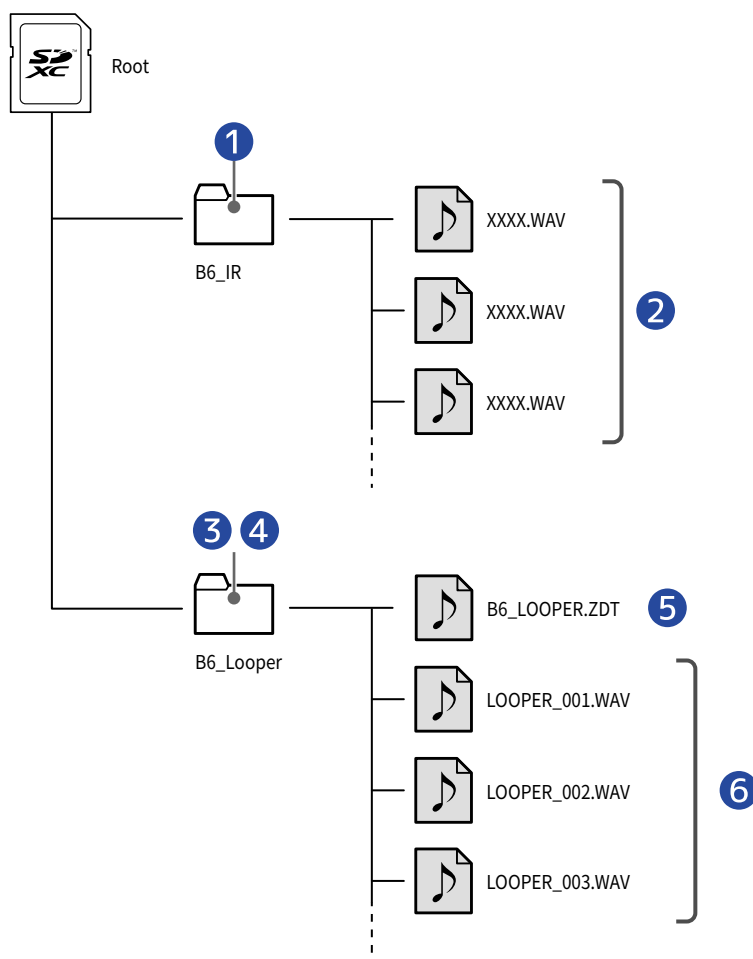
## 5. Usate il computer per trasferire i file necessari.

### Nota:

Quando la schermata PC MODE è aperta, le altre funzioni non possono essere usate e gli interruttori a pedale e le manopole parametro sono disattivate.

## B6: struttura di cartelle e file

Cartelle e file sono creati sulla card SD di B6 nel modo seguente.



- 1 I file WAV di risposta d'impulso inseriti in questa cartella possono essere caricati da B6.  
(→ [Caricare dati di risposta d'impulso \(IR\)](#))
- 2 File WAV di risposta d'impulso
- 3 I loop registrati dal looper sono salvati in questa cartella.  
(→ [Creare un loop e salvarlo su card SD](#))
- 4 I file audio inseriti in questa cartella possono essere caricati come loop nel looper.  
(→ [Selezionare loop salvati su card SD](#))
- 5 (File d'impostazione del looper di B6)
- 6 Loop registrati dal looper



# Diagnostica

---

## L'unità non si accende

- Verificate che l'interruttore POWER sia su ON.
- Controllate le connessioni. (→ [Eseguire i collegamenti](#))

## Nessun suono o uscita molto bassa

- Controllate le connessioni. (→ [Eseguire i collegamenti](#))
- Verificate che il canale in ingresso selezionato sia corretto. (→ [Selezionate l'ingresso \(INPUT SELECT\)](#))
- Regolate i livelli degli effetti. (→ [Regolare gli effetti](#))
- Regolate il livello della memoria patch. (→ [Impostare il livello della memoria patch](#))
- Regolate il volume in uscita. (→ [Regolare il livello master](#))
- Se state usando un pedale di espressione per regolare il volume, regolate la posizione del pedale fino ad ottenere un livello di volume corretto.

## Molto rumore

- Verificate che la causa non sia un cavo schermato.
- Usate un adattatore AC originale di ZOOM. (→ [Eseguire i collegamenti](#))

## Un effetto non è selezionabile

- Se il processamento dell'effetto supera la quantità di effetti selezionabili, appare "PROCESS OVERFLOW" sul display e l'effetto non può essere selezionato. (→ [Nota relativa al numero di effetti nelle memorie patch](#))

## Il pedale d'espressione non lavora bene

- Selezionate un effetto pedale. (→ [Usare un pedale d'espressione collegato](#))
- Controllate le connessioni del pedale d'espressione. (→ [Eseguire i collegamenti](#))

## Il livello registrato nel DAW è basso

Controllate l'impostazione del livello di registrazione. (→ [Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio](#))

## Il looper non registra correttamente usando una card SD

- Le card SD si consumano. La velocità diminuisce dopo ripetute operazioni di registrazione e cancellazione.
- Formattare la card con B6 può migliorare la situazione. (→ [Formattare le card SD](#))
- Se formattare una card SD non migliora la situazione, consigliamo di sostituire la card. Controllate l'elenco delle card che possono essere utilizzate, visitando il sito web di ZOOM.

### **Nota:**

Non c'è garanzia sulla performance di registrazione di una specifica card SD/SDHC/SDXC anche se confermata.

L'elenco costituisce una linea guida per aiutarvi a trovare card adatte.

# Specifiche tecniche

N. massimo di effetti in simultanea		6 effetti
Patch utente		240
Frequenza di campionamento		88.2 kHz
Conversione A/D		24-bit 128× sovracampionamento
Conversione D/A		24-bit 128× sovracampionamento
Processamento di segnale		32-bit
Risposta in frequenza		20 Hz – 20 kHz (+0.5 dB/-0.5 dB) (10kΩ load)
Display		LCD a colori TFT 4.3" TFT (480×272)
Ingressi	INPUT 1/2	Jack standard mono Livello ingresso nominale: -20 dBu Impedenza in ingresso (linea): 1 o 10 MΩ (commutabile)
	RETURN	Jack standard mono Livello ingresso nominale: -20 dBu Impedenza in ingresso (linea): 1 MΩ
	AUX IN	Jack standard stereo Livello ingresso nominale: -10 dBu Impedenza in ingresso (linea): 10 MΩ
Uscite	AMP/LINE [PHONES]	Jack standard stereo Max. livello in uscita: Linea +11.4 dBu (con impedenza in uscita 10 kΩ o più)/Cuffie 24 mW + 24 mW (carico 32 Ω)
	BALANCED OUTPUT	Jack XLR Impedenza: 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND)/200 Ω (HOT-COLD) GND LIFT (commutabile)
	SEND	Jack standard mono Max. livello in uscita: +11.4 dBu (con impedenza in uscita 10 kΩ o più)
Noise floor (rumore residuo)	AMP/LINE [PHONES]	-96.0 dBu
	BALANCED OUTPUT	-100.0 dBu
	SEND	-99.0 dBu
Controllo ingresso		Ingresso FP02M
Alimentazione		Adattatore AC (9V DC 500mA, centro negativo) (ZOOM AD-16)

USB		Porta: USB 2.0 Micro-B/Tipo di cavo supportato: Micro-B Guitar Lab: USB1.1 Full Speed Interfaccia audio: USB 2.0 High Speed, 44.1/88.2 kHz, 32-bit (16-bit con 88.2 kHz), 2-in/2-out Mass storage class: USB 2.0 High Speed Note: Usate un cavo USB che supporti il trasferimento di dati. L'operatività USB bus non è supportata.
Card SD	Specifiche	Card conformi alle specifiche SD/SDHC/SDXC
	LOOPER	WAV: 44.1kHz, 16-bit, stereo
	IR	WAV: 44.1–192kHz, 16/24/32-bit
REMOTE		ZOOM BTA-1 o altro adattatore wireless dedicato
Dimensioni		228 mm (D) × 418 mm (W) × 65 mm (H)
Peso		1890 g

Note: 0 dBu = 0.775 V



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

[zoomcorp.com](https://zoomcorp.com)