

L6max

LiveTrak



Mode d'emploi

Vous devez lire les Précautions de sécurité et d'emploi avant toute utilisation.

©2025 ZOOM CORPORATION

La copie et la reproduction partielles ou totales de ce document sans permission sont interdites.

Les noms de produit, marques déposées et noms de société mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Toutes les marques de commerce et déposées citées dans ce document ne le sont que dans un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits de leurs détenteurs respectifs.

Une visualisation correcte n'est pas possible sur des appareils avec affichage en niveaux de gris.

Remarques concernant ce mode d'emploi

Le contenu de ce document et les caractéristiques de ce produit sont sujets à modifications sans préavis.

- Microsoft et Windows sont des marques de commerce du groupe de sociétés Microsoft.
- Mac, macOS, iPad et Lightning sont des marques de commerce d'Apple Inc.
- iPhone est une marque de commerce d'Apple Co., Ltd. et est utilisée sous licence.
- Le logo microSDXC est une marque de commerce de SD-3C LLC.



- USB Type-C est une marque de commerce de l'USB Implementers Forum.
- L'enregistrement de sources soumises à droits d'auteur dont des CD, disques, bandes, prestations live, œuvres vidéo et émissions sans la permission du détenteur des droits dans tout autre but qu'un usage personnel est interdit par la loi. ZOOM CORPORATION n'assumera aucune responsabilité quant aux infractions à la loi sur les droits d'auteur.

Table des matières

Remarques concernant ce mode d'emploi.....	2
Présentation du L6max.....	5
Obtention d'une haute qualité audio au mixage.....	5
Fonctions des parties.....	11
Présentation des écrans qui s'affichent.....	21
Exemple de connexion.....	23
Parcours du signal.....	25
Préparation à l'utilisation.....	28
Fourniture de l'alimentation.....	28
Faire les connexions.....	31
Mise sous/hors tension.....	39
Réglage de date/heure et du type des piles (réglages initiaux du L6max avant utilisation).....	40
Emploi de l'application.....	42
Mixage.....	46
Réglage des niveaux des canaux.....	46
Réglage du niveau global et de l'écoute de contrôle.....	47
Coupure du son des canaux.....	50
Réglage du panoramique pour chaque canal.....	51
Réglage du son des canaux (égaliseur ou « EQ »).....	52
Emploi des effets.....	53
Réglage des paramètres des effets internes.....	55
Emploi d'effets externes.....	59
Emploi de la réduction de bruit par IA (AI Noise Reduction).....	64
Sélection du signal envoyé à la sortie MONITOR (Monitor Point).....	65
Sélection du signal envoyé à la sortie SUB-OUT (Sub-Out Point).....	67
Sauvegarde des réglages (scènes).....	69
Réinitialisation des réglages du mélangeur.....	71
Emploi des pads de son.....	72
Affectation de fichiers audio aux touches SOUND PAD.....	72
Réglage des modes de lecture des pads de son.....	76
Réglage des niveaux des pads de son.....	78
Réglage des modes et niveaux de lecture des pads de son avec l'application.....	80
Jeu avec les pads de son.....	82
Emploi d'ordinateurs, de smartphones, de tablettes et d'appareils MIDI pour déclencher les pads de son.....	83
Fonctionnement des pads de son calé sur l'horloge MIDI.....	84
Enregistrement et lecture audio.....	88
Enregistrement.....	88
Sélection du type des fichiers enregistrés.....	90
Lecture des enregistrements.....	92

Superposition (overdub).....	93
Gestion des projets.....	97
Structure des dossiers et fichiers des cartes microSD.....	97
Appellation des fichiers et dossiers d'enregistrement.....	99
Création de projets vides.....	100
Sélection des projets.....	101
Assignation de fichiers aux pistes.....	102
Suppression de projets.....	104
Changement des noms de projet.....	106
Protection des projets.....	108
Copie de projets.....	109
Emploi comme interface audio.....	111
Connexion à des ordinateurs, smartphones et tablettes.....	111
Emploi avec des ordinateurs Mac.....	112
Emploi avec des ordinateurs Windows.....	113
Réglage du mode audio USB.....	115
Assignation de l'audio USB aux entrées du L6max.....	117
Réglage de la fonction de mixage USB partiel (N-1).....	118
Transfert de fichiers vers des ordinateurs.....	120
Connexion à un ordinateur avec l'application.....	121
Déconnexion d'un ordinateur avec l'application.....	122
Emploi d'appareils MIDI.....	123
Connexion d'appareils MIDI.....	123
Réglages MIDI.....	125
Gestion des cartes microSD.....	133
Vérification de l'état de la carte microSD.....	133
Formatage des cartes microSD.....	134
Test des cartes microSD.....	135
Réglages divers.....	139
Réglage de la date et de l'heure.....	139
Indication du type des piles.....	142
Extinction automatique (Auto Power Off).....	144
Réglage de la luminosité d'écran.....	146
Réglage d'économie d'énergie de l'écran.....	147
Restauration des réglages d'usine.....	148
Gestion du firmware.....	150
Vérification des versions de firmware.....	150
Mise à jour du firmware.....	152
Annexe.....	153
Guide de dépannage.....	153
Schéma synoptique.....	156
Tableau d'équipement MIDI.....	157
Caractéristiques techniques.....	158

Présentation du L6max

Obtention d'une haute qualité audio au mixage

Avec les circuits à double convertisseur A/N et la prise en charge du format 32 bit à virgule flottante, le L6max permet de maintenir la plus haute qualité audio durant le mixage.

NOTE

Sur le L6max, les prises d'entrée INPUT 1-4 sont dotées de circuits à double convertisseur A/N.

Entrées

Les circuits à double convertisseur A/N permettent d'accepter l'entrée des sons les plus forts comme les plus faibles, sans avoir à ajuster le gain.



Mixage

Les sons entrants sont traités au format 32 bit à virgule flottante, afin que la qualité audio d'entrée soit préservée lors du mixage.



Présentation du circuit à double convertisseur A/N

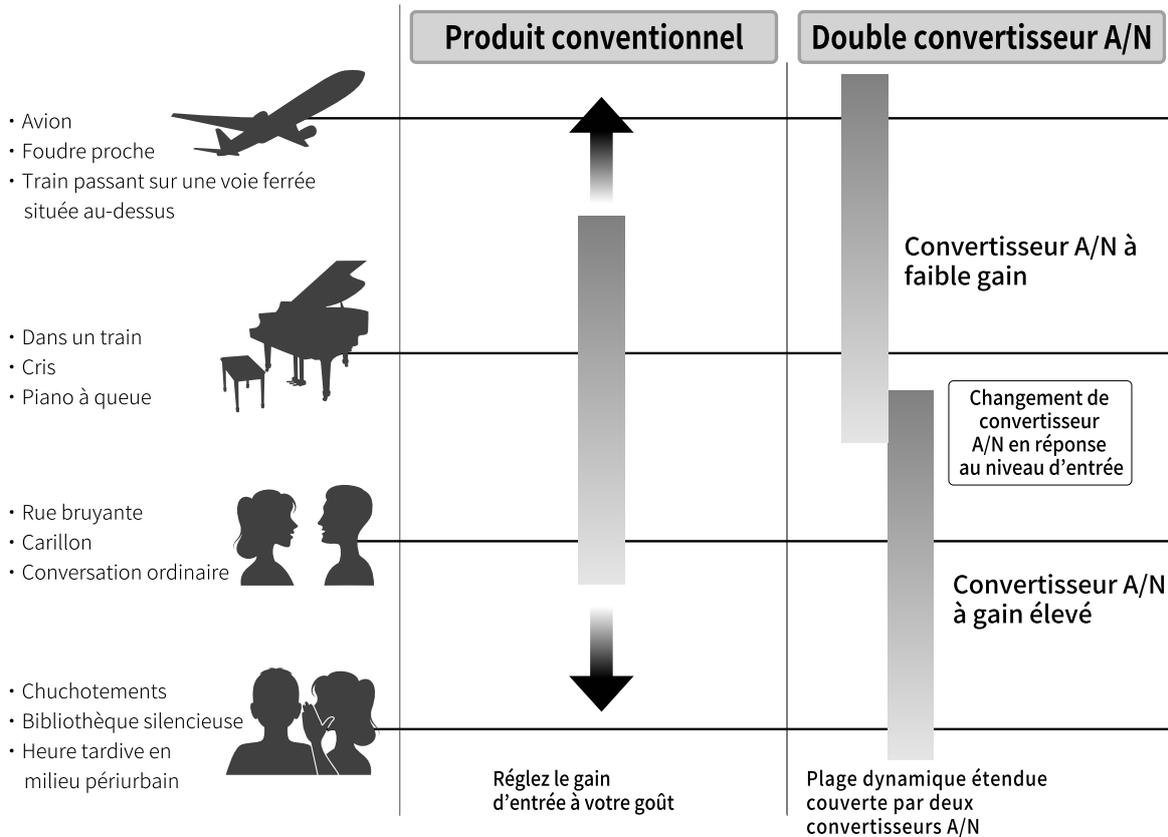
Pour chaque circuit d'entrée, le L6max possède deux convertisseurs A/N ayant leurs propres gains d'entrée. Cette conception permet un mixage en haute qualité sans qu'il soit nécessaire d'ajuster le gain d'entrée, ce qui est normalement indispensable.

NOTE

Sur le L6max, les prises d'entrée INPUT 1-4 sont dotées de circuits à double convertisseur A/N.

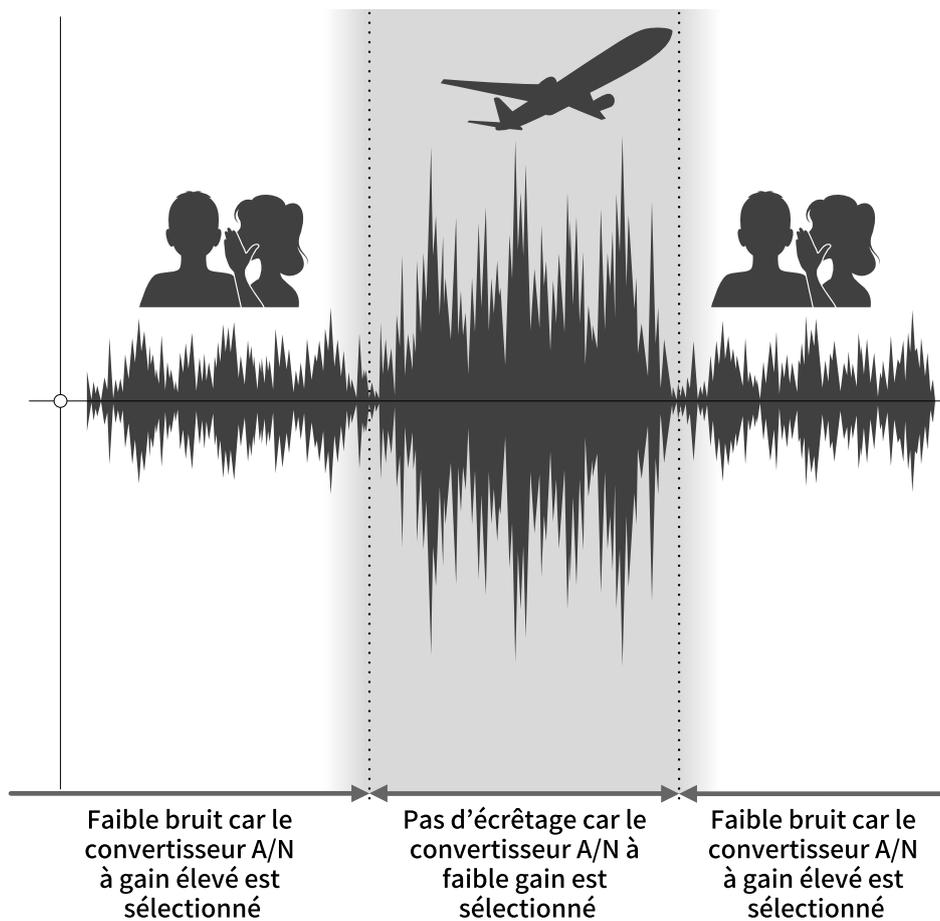
Une plage dynamique étonnante

La combinaison de deux convertisseurs A/N permet d'obtenir une plage dynamique étendue inaccessible avec un seul convertisseur A/N.



Commutation entre les deux convertisseurs A/N

Le L6max surveille constamment les deux convertisseurs A/N, et sélectionne automatiquement celui qui donne les meilleurs résultats d'enregistrement.



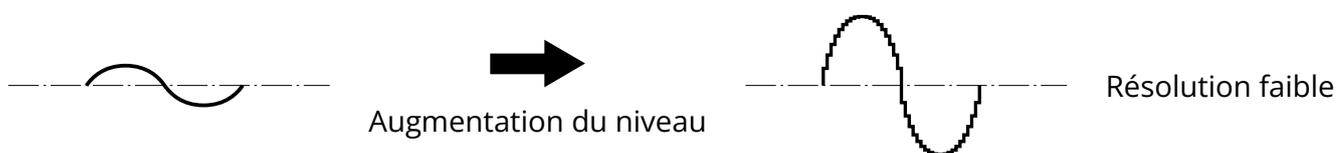
Présentation des fichiers WAV 32 bit à virgule flottante

Le L6max peut enregistrer l'audio entrant et l'audio mixé. Cet enregistrement audio est sauvegardé au format de fichier WAV 32 bit à virgule flottante. Les fichiers WAV 32 bit à virgule flottante offrent les avantages suivants par rapport aux fichiers WAV 16/24 bit conventionnels. Ces avantages permettent de préserver la qualité audio de l'enregistrement, même lors de l'édition dans une station de travail audio numérique ou dans un autre logiciel après l'enregistrement.

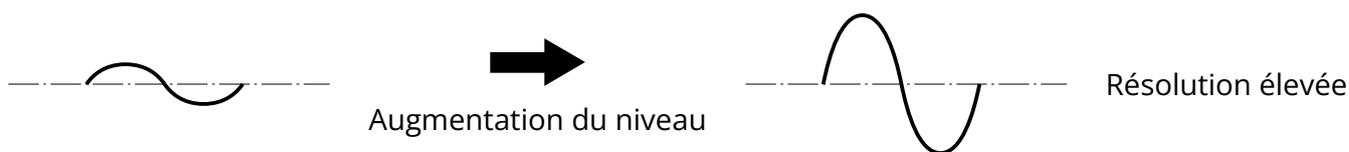
Avantage en termes de résolution

Les fichiers WAV 32 bit à virgule flottante ont l'avantage de pouvoir maintenir une haute résolution même à faible volume. Par conséquent, les sons doux peuvent être rendus plus forts en édition après l'enregistrement sans pour autant dégrader leur qualité.

■ WAV 16/24 bit



■ WAV 32 bit à virgule flottante

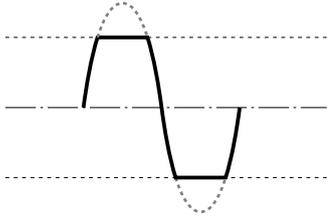


Avantage en termes d'écrtage

Si une forme d'onde a été écrêtée lors de sa sortie du L6max ou dans une station de travail audio numérique (DAW), son volume peut être réduit après l'enregistrement pour lui faire retrouver une forme non écrêtée car les données contenues par le fichier WAV 32 bit à virgule flottante ne souffrent pas elles-mêmes de l'écrtage.

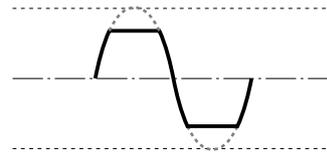
■ WAV 16/24 bit

Enregistrement écrété



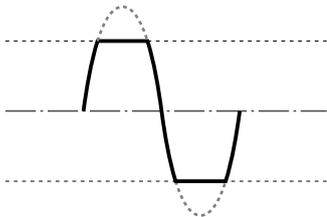
➔
Réduction du niveau

Toujours écrété



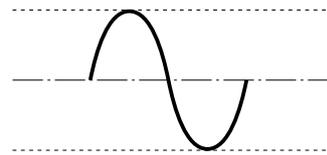
■ WAV 32 bit à virgule flottante

Enregistrement écrété



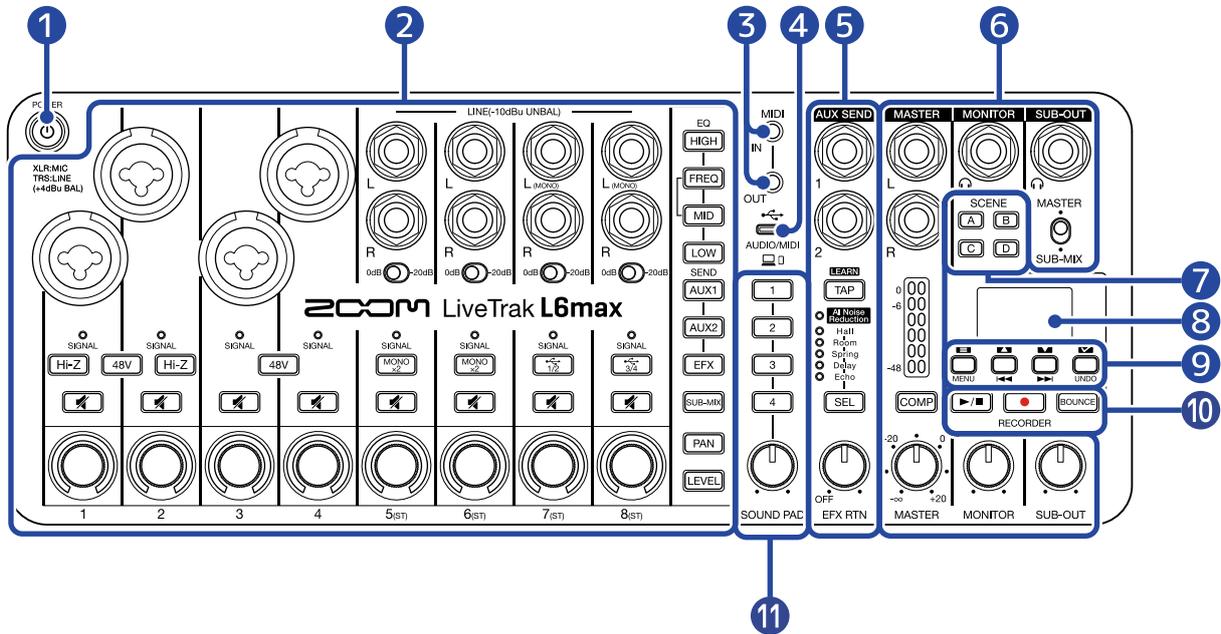
➔
Réduction du niveau

Pas d'écrtage



Fonctions des parties

Face supérieure



1 Interrupteur d'alimentation POWER

Met l'appareil sous/hors tension.

2 Section d'utilisation des canaux (→ [Section d'utilisation des canaux](#))

Branchez-y des micros, des synthétiseurs, des effets et d'autres équipements. Effectuez des opérations sur chaque canal, dont les réglages d'entrée, de tonalité, de panoramique, des niveaux et des départs.

3 Prises de connexion MIDI IN/OUT

Utilisez des câbles à fiche TRS de 3,5 mm pour connecter les appareils MIDI.

Pour connecter des appareils MIDI avec connecteurs DIN à 5 broches, utilisez des câbles de conversion MIDI DIN 5 broches vers TRS (Type-A).

4 Port USB (Type-C)

Le connecter à un ordinateur, smartphone ou tablette rend possibles les utilisations suivantes.

- Utiliser une application pour effectuer des réglages détaillés du matériel ainsi que des pads de son (ordinateur uniquement)
- Utiliser la fonction de transfert de fichiers (ordinateur uniquement)
- Utiliser le L6max comme interface audio.
- Contrôler le L6max à l'aide des fonctions MIDI

Le fonctionnement sur alimentation par le bus USB est possible.

5 Section des départs d'effet (→ [Section des départs d'effet](#))

Sélectionnez ici l'effet interne et réglez son niveau.

Des effets externes (2) peuvent également être connectés.

6 Section de sortie (→ [Section de sortie](#))

Branchez-y des moniteurs amplifiés ou un système de sonorisation, ainsi qu'un casque, et réglez les niveaux des sorties MASTER, MONITOR et SUB-OUT.

Le compresseur peut être utilisé sur les sorties MASTER pour augmenter la pression sonore tout en évitant l'écrêtage.

7 Touches de sélection de scène

Servent à sauvegarder et à rappeler les réglages du L6max. (→ [Sauvegarde des réglages \(scènes\)](#))

8 Écran

Affiche divers types d'informations.

9 Touches de fonction

-  Touche Retour / MENU (touche de fonction 1)

Appuyez sur cette touche quand l'[Écran d'accueil](#) est ouvert pour ouvrir l'[Écran Menu](#).

Appuyez sur cette touche quand l'[Écran Menu](#) est ouvert pour revenir à l'écran précédent ou à l'[Écran d'accueil](#).

-  Touche Haut / Recherche en arrière (touche de fonction 2)

Appuyez sur cette touche en lecture ou à l'arrêt pour passer au début du projet ou au projet précédent. Maintenez cette touche pressée pour une recherche vers l'arrière.

Appuyez sur cette touche quand l'[Écran Menu](#) est ouvert pour sélectionner l'élément du haut.

-  Touche Bas / Recherche en avant (touche de fonction 3)

Appuyez sur cette touche en lecture ou à l'arrêt pour passer au projet suivant. Maintenez cette touche pressée pour une recherche vers l'avant.

Appuyez sur cette touche quand l'[Écran Menu](#) est ouvert pour sélectionner l'élément du bas.

-  Touche Confirmer / UNDO (touche de fonction 4)

Appuyez sur cette touche lors de la superposition ou « overdub » (en mode BOUNCE) pour ouvrir un écran permettant de restaurer l'état immédiatement antérieur au bounce.

Appuyez sur cette touche lorsque l'[Écran Menu](#) est ouvert pour confirmer ou exécuter l'élément sélectionné.

10 Section RECORDER (enregistreur)

Appuyez sur la touche  (enregistrer) pour lancer l'enregistrement. La touche  (enregistrer) s'allume pendant l'enregistrement.

Appuyez sur la touche  (lecture/stop) pour lire les fichiers enregistrés. La touche  (lecture/stop) s'allume pendant la lecture. Pendant la lecture, appuyez sur la touche  (lecture/stop) pour l'arrêter.

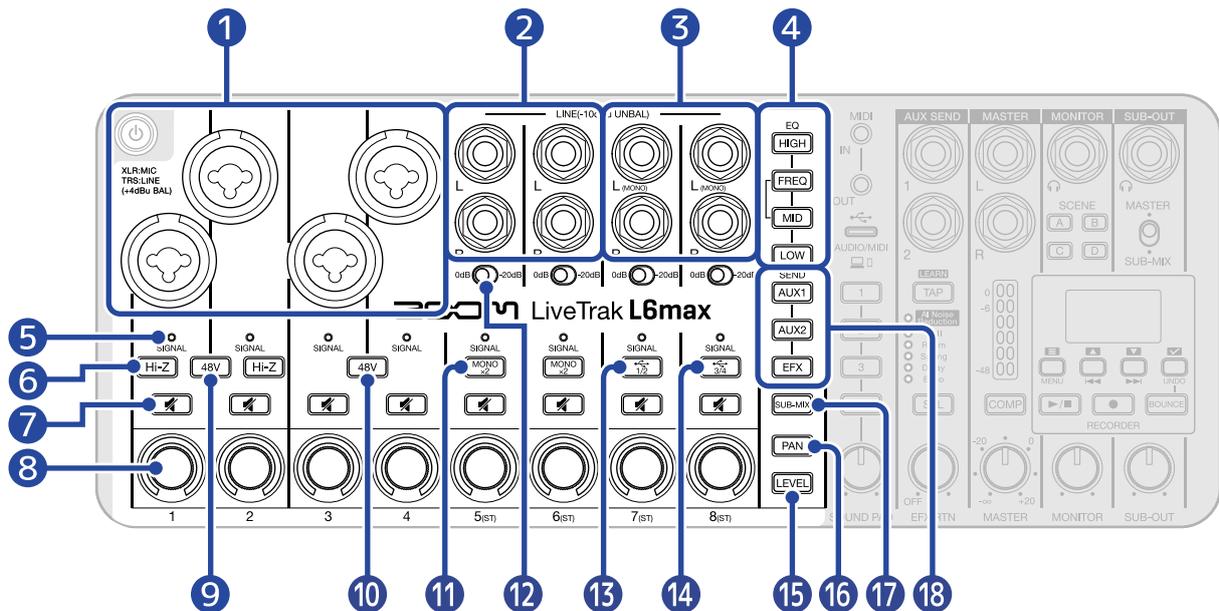
Appuyez sur la touche  (BOUNCE) pour combiner (« bouncer ») 8 pistes déjà enregistrées sur une piste de bounce et vider les pistes 1–8.

11 Section SOUND PAD (pads de son)

Les fichiers audio assignés aux pads  -  (1 à 4) peuvent être lus en appuyant sur les pads correspondants.

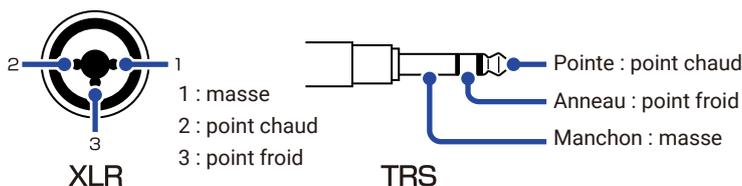
Utilisez le bouton  (SOUND PAD) pour régler le niveau des pads de son.

■ Section d'utilisation des canaux



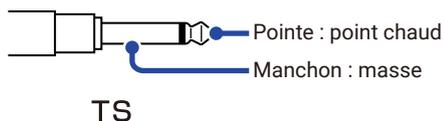
1 Prises d'entrée INPUT 1-4 (canaux mono)

Branchez-y par exemple des micros et des instruments pour les faire entrer dans les canaux 1-4. Elles acceptent les fiches XLR et TRS.



2 Prises d'entrée INPUT 5 (L/R) et INPUT 6 (L/R) (canaux stéréo)

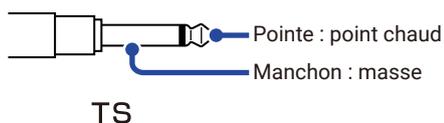
Branchez-y par exemple des synthétiseurs et des effets, pour les faire entrer en stéréo dans les canaux 5 et 6. Elles acceptent les fiches TS.



Allumer une touche  (MONO) en appuyant dessus permet de connecter 2 appareils mono plutôt qu'un appareil stéréo.

3 Prises d'entrée INPUT 7 (L (MONO)/R) et INPUT 8 (L (MONO)/R) (canaux stéréo)

Branchez-y par exemple des synthétiseurs et des effets, pour les faire entrer en stéréo dans les canaux 7 et 8. Elles acceptent les fiches TS.



Lorsque vous connectez des appareils mono, branchez-les aux prises L (MONO).

Lorsque vous utilisez le L6max comme interface audio, appuyez sur la touche  (USB 1/2) ou  (USB 3/4) pour l'allumer, ce qui permet l'entrée sur ce canal du signal audio stéréo venant d'un ordinateur, d'un smartphone ou d'une tablette.

4 Touches de l'égaliseur (EQ)

Allumez une touche en appuyant dessus pour pouvoir régler le son avec les encodeurs  de canal.

- Touche  (HIGH) : permet de régler les hautes fréquences.
- Touche  (FREQ) : permet de changer la fréquence centrale de la bande de correction des fréquences moyennes. (100 Hz – 8 kHz)
- Touche  (MID) : permet de régler les fréquences moyennes.
- Touche  (LOW) : permet de régler les basses fréquences.

5 Indicateurs de signal (canaux 1 à 8)

Ils témoignent des conditions d'entrée des signaux.

 SIGNAL : entrée d'un signal audio /  SIGNAL : écrêtage (saturation)

6 Touches de haute impédance (canaux 1 et 2)

Elles commutent l'impédance de leur entrée. Appuyez sur ces touches pour les allumer lorsque vous connectez des guitares et des basses.

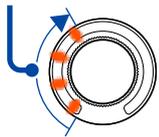
7 Touches Mute (canaux 1 à 8)

Appuyez sur une de ces touches pour l'allumer et ainsi couper le son de son canal.

8 Encodeurs de canal (canaux 1 à 8)

Permettent de régler le niveau, le son et le panoramique de chaque canal, ainsi que ses niveaux de départ d'effet.

Les niveaux réglés sont affichés par les voyants entourant l'encodeur.



9 Touche d'alimentation fantôme (canaux 1 et 2)

Appuyez sur cette touche pour l'allumer et fournir une alimentation fantôme de +48 V aux prises d'entrée INPUT 1 et INPUT 2 (XLR).

10 Touche d'alimentation fantôme (canaux 3 et 4)

Appuyez sur cette touche pour l'allumer et fournir une alimentation fantôme de +48 V aux prises d'entrée INPUT 3 et INPUT 4 (XLR).

11 Touches MONO (canaux 5 et 6)

Appuyez sur ces touches pour activer l'entrée de 2 signaux mono sur ces canaux.

Les réglages de niveau, de son et de panoramique ainsi que les niveaux de départ d'effet sont communs aux deux entrées mono.

12 Atténuateurs (canaux 5 à 8)

Les atténuations des signaux d'entrée provenant des équipements connectés peuvent être commutées entre 0 dB et -20 dB.

13 Touche USB 1/2 (canal 7)

Lors de l'utilisation du L6max comme interface audio, appuyez sur cette touche pour l'allumer et recevoir l'audio des canaux 1 et 2 de l'ordinateur ou du smartphone dans le canal 7 du L6max. Lorsqu'elle est allumée, l'entrée INPUT 7 (L (MONO)/R) ne reçoit plus l'audio.

14 Touche USB 3/4 (canal 8)

Lors de l'utilisation du L6max comme interface audio, appuyez sur cette touche pour l'allumer et recevoir l'audio des canaux 3 et 4 de l'ordinateur ou du smartphone dans le canal 8 du L6max. Lorsqu'elle est allumée, l'entrée INPUT 8 (L (MONO)/R) ne reçoit plus l'audio.

15 Touche LEVEL

Allumez-la en appuyant dessus pour pouvoir régler le niveau des canaux avec leurs encodeurs



16 Touche PAN

Allumez-la en appuyant dessus pour pouvoir régler la position stéréo des canaux avec leurs encodeurs



17 Touche SUB-MIX

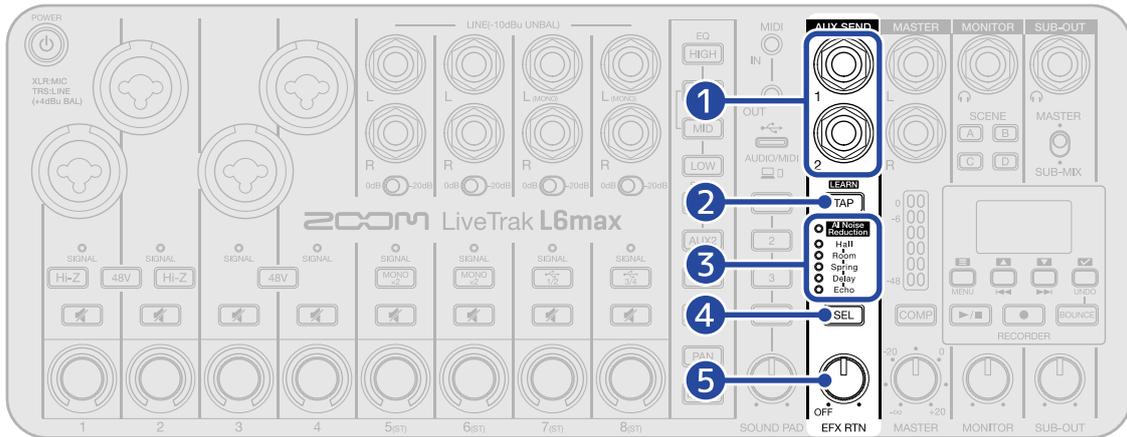
Allumez-la en appuyant dessus pour pouvoir régler le niveau du mixage secondaire (SUB-MIX) des canaux avec leurs encodeurs .

18 Touches de départ d'effet (SEND)

Allumez une touche en appuyant dessus pour pouvoir régler le niveau de départ d'effet correspondant avec les encodeurs  de canal.

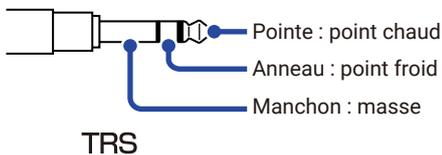
- Touche  (AUX1) : permet de régler les niveaux envoyés à l'effet connecté à la prise AUX SEND 1.
- Touche  (AUX2) : permet de régler les niveaux envoyés à l'effet connecté à la prise AUX SEND 2.
- Touche  (EFX) : permet de régler les niveaux envoyés à l'effet interne.

■ Section des départs d'effet



1 Prises AUX SEND 1/2

Branchez-y les effets externes. Elles acceptent les fiches TRS.



2 Touche TAP

Lorsque l'effet interne « Delay » ou « Echo » est sélectionné, battre les temps sur cette touche cale le temps de retard sur le tempo battu.

La touche  (TAP) clignote au rythme du temps de retard réglé.

Lorsque l'effet interne « AI Noise Reduction » est sélectionné, appuyer sur cette touche lance l'analyse du bruit ambiant. (→ [Emploi de la réduction de bruit par IA \(AI Noise Reduction\)](#))

3 Indicateurs des effets internes

Le voyant de l'effet interne sélectionné s'allume.

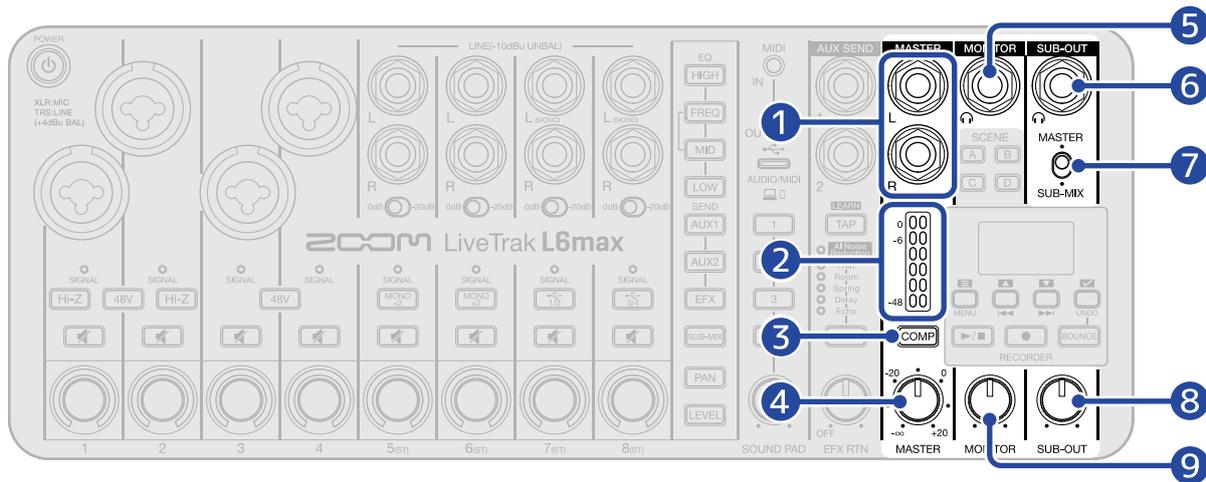
4 Touche SEL

Sert à sélectionner l'effet interne. Chaque pression sur cette touche permet de passer à l'effet interne suivant.

5 Bouton EFX RTN

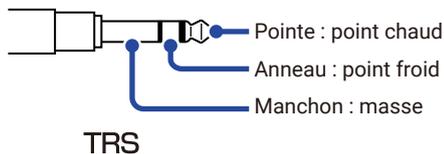
Règle le niveau de l'effet interne. Ce réglage n'est pas possible quand « AI Noise Reduction » est sélectionné.

■ Section de sortie



1 Prises de sortie MASTER L/R

Connectez-les par exemple à un système de sonorisation ou à des moniteurs amplifiés pour restituer le son stéréo mixé sur le L6max. Elles acceptent les fiches TRS.



2 Indicateurs de niveau master

Affichent les niveaux des sorties MASTER L/R dans une plage de -48 dB à 0 dB.

3 Touche COMP

Appuyez sur cette touche pour l'allumer, ce qui augmente la pression acoustique du son produit par les prises de sortie MASTER L/R tout en évitant l'écrêtage.

4 Bouton MASTER

Règle les niveaux audio des sorties MASTER L/R dans une plage de $-\infty$ à +20 dB.

5 Prise de sortie MONITOR

Branchez-y un casque pour écouter le son stéréo mixé sur le L6max.

6 Prise SUB-OUT

Branchez-y un casque pour écouter le son stéréo mixé sur le L6max.

7 Sélecteur de source de sortie SUB-OUT (MASTER/SUB-MIX)

Sélectionne le signal audio produit par la prise SUB-OUT. (→ [Sélection de la source audio de la sortie SUB-OUT](#))

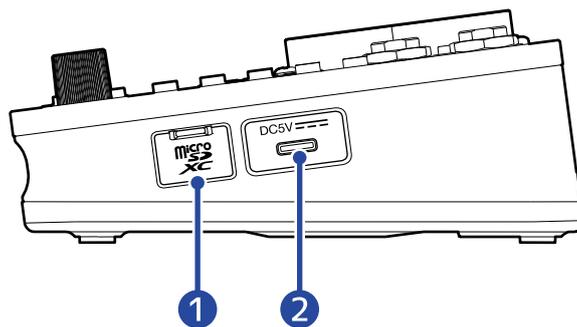
8 Bouton SUB-OUT

Règle le volume de la sortie audio par la prise SUB-OUT.

9 Bouton MONITOR

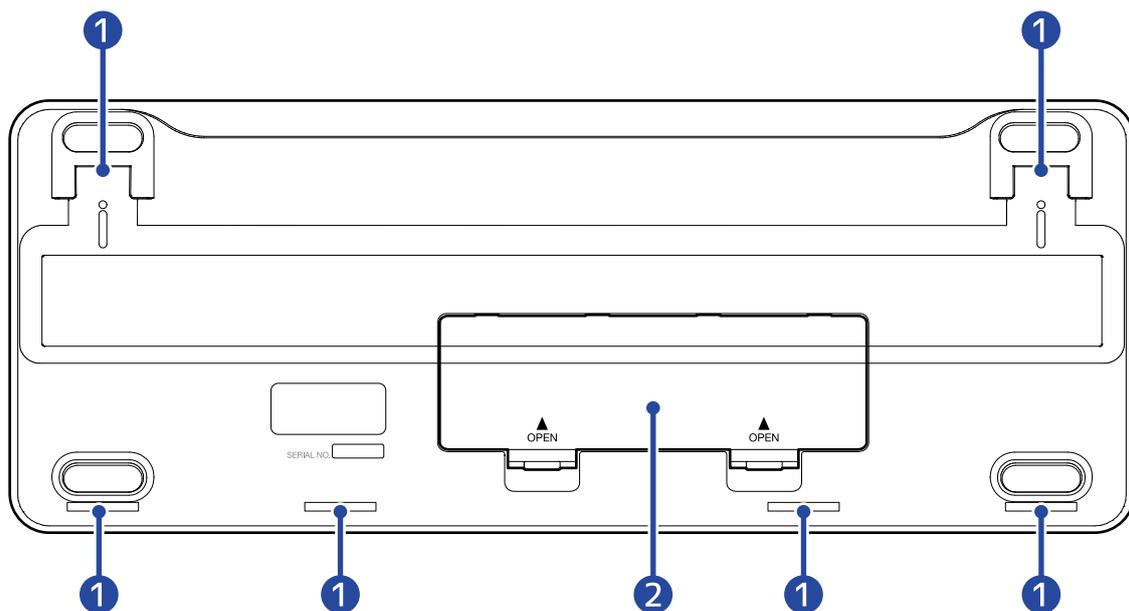
Règle le volume de la sortie audio par la prise MONITOR.

Côté droit



- 1 Lecteur de carte microSD**
Insérez ici une carte microSD.
- 2 Port d'alimentation USB (Type-C)**
Le L6max peut être alimenté en branchant un adaptateur secteur spécifique (AD-17) ou une batterie portable de 5 V.

Face inférieure



- 1 Ouvertures pour montage d'un adaptateur Eurorack (ERL-6)**
Le L6max peut être installé dans un boîtier Eurorack en utilisant un adaptateur Eurorack ERL-6 (vendu séparément).
- 2 Capot du compartiment des piles**
Ouvrez-le pour installer ou retirer les piles AA. (→ [Installation des piles](#))

Présentation des écrans qui s'affichent

Dans cette section, nous expliquons les écrans affichés par le L6max.

Écran d'accueil

Cet écran s'affiche quand on met le L6max sous tension.



1 Nom de projet

Indique le nom du projet sélectionné.

2 Icône d'état

L'état de fonctionnement actuel est indiqué par une icône.

- ■ : Arrêt
- ► : Lecture
- ● : Enregistrement

3 Indicateur de charge des piles

S'affiche lorsque l'appareil fonctionne sur piles. Lorsque la charge des piles devient faible, remplacez-les (→ [Installation des piles](#)) ou connectez un adaptateur secteur (→ [Connexion d'un adaptateur secteur](#)) ou une batterie portable (→ [Emploi d'autres sources d'alimentation](#)).



4 Temps écoulé

Indique le temps écoulé depuis le début de l'enregistrement ou de la lecture.

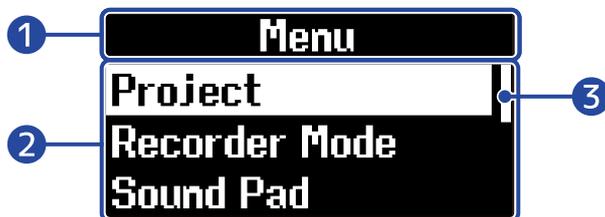
5 Durée maximale du projet (en lecture/à l'arrêt) / durée d'enregistrement restante (en enregistrement)

Indique la durée maximale du projet en cours de lecture ou à l'arrêt et la durée d'enregistrement restante en cours d'enregistrement.

Écran Menu

Cet écran permet de sélectionner des dossiers, de gérer les cartes SD, d'utiliser les fonctions USB et d'effectuer des réglages pour les pads de son et le matériel.

Quand l'[Écran d'accueil](#) est ouvert, appuyez sur  (touche de fonction 1) pour ouvrir cet écran.



1 Titre du menu

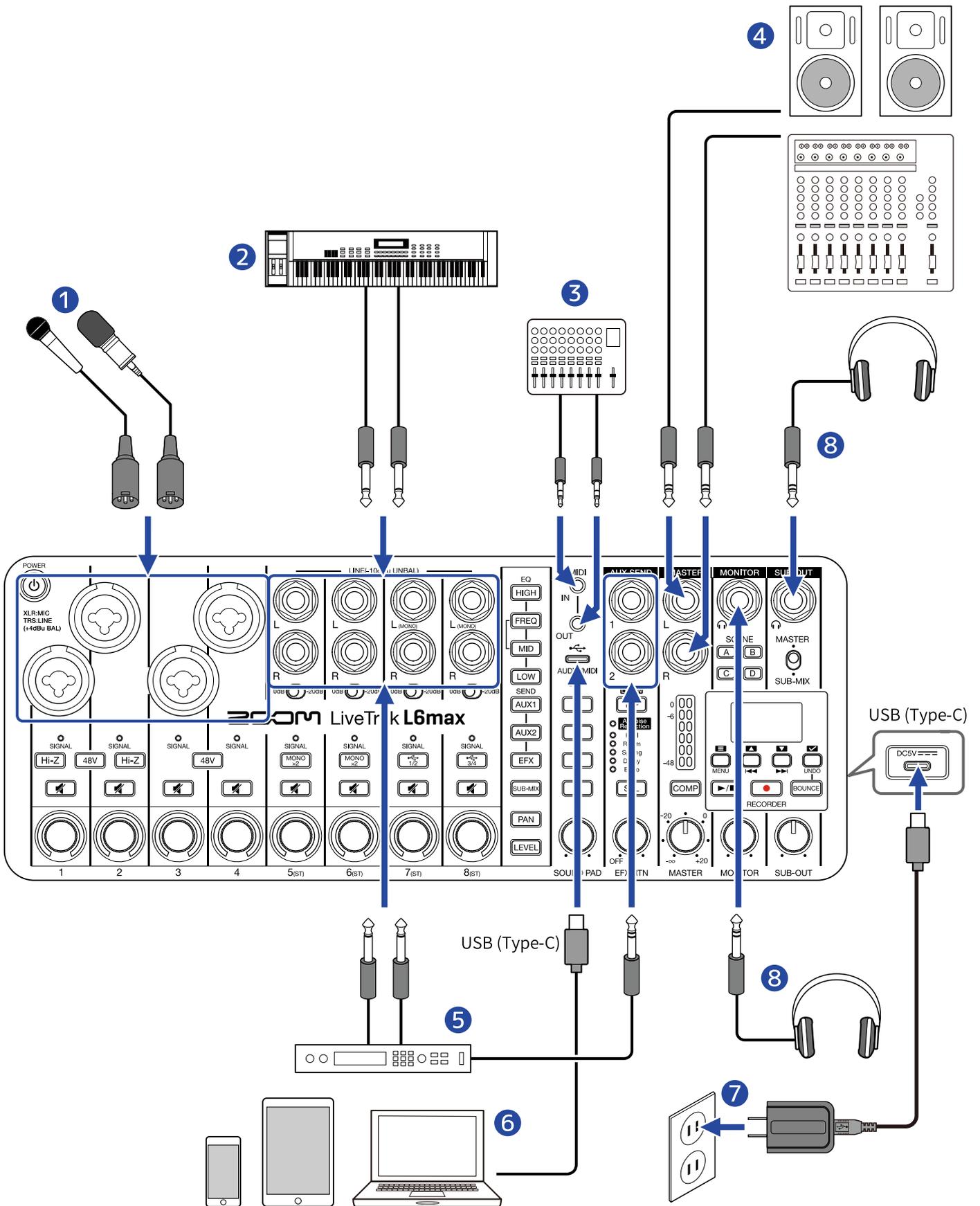
2 Éléments de menu

Ce sont par exemple les paramètres et les valeurs de réglage.

3 Barre de défilement

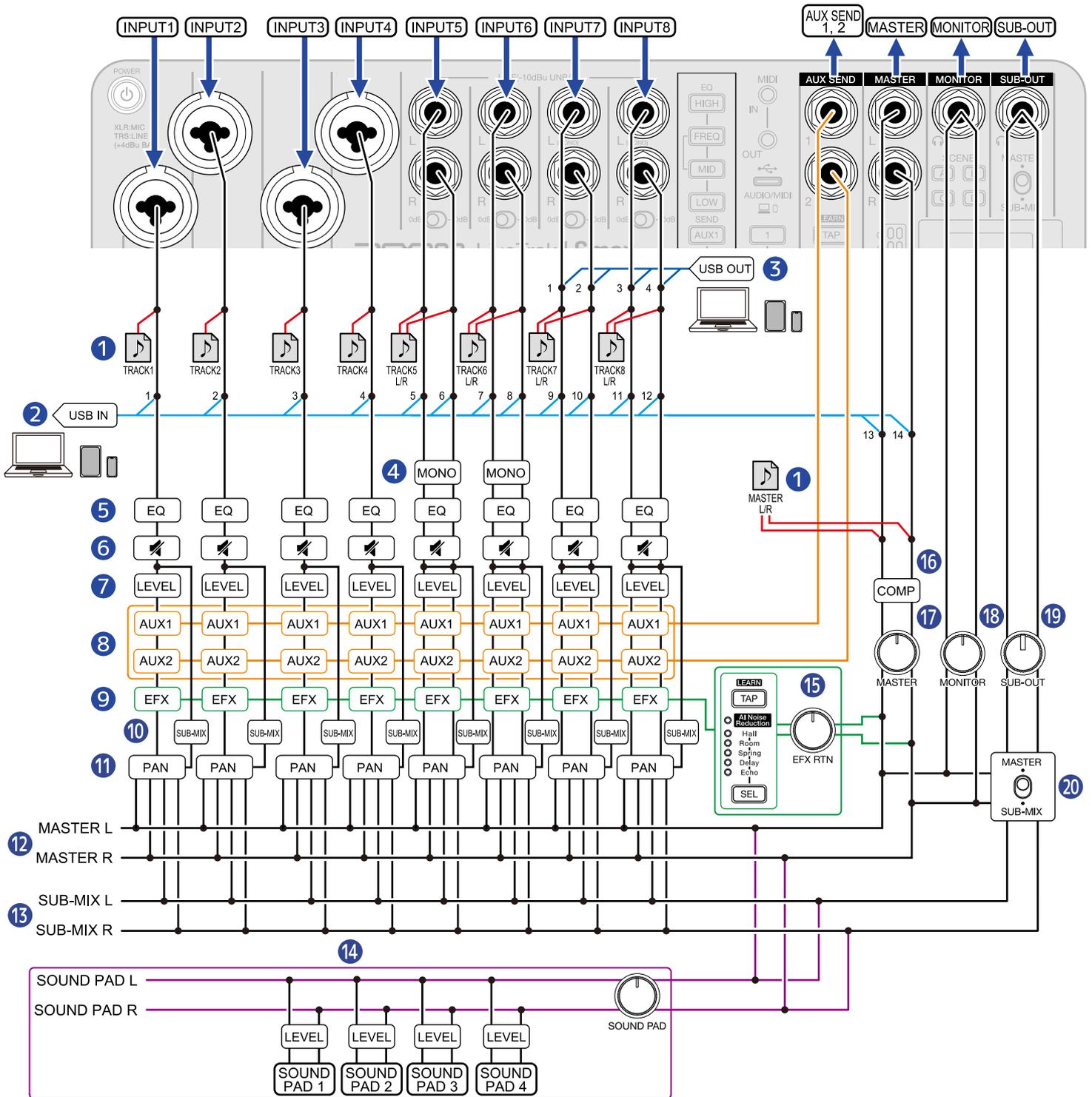
Elle apparaît lorsqu'une liste a plus d'éléments à afficher que ne peut en contenir l'écran.

Exemple de connexion



- 1 Micros pour par exemple le chant principal, les chœurs et la batterie (→ [Connexion de micros](#))
- 2 Synthétiseurs et autres instruments (→ [Connexion de synthétiseurs et d'effets](#))
- 3 Appareils MIDI, dont les claviers et les contrôleurs (→ [Connexion d'appareils MIDI](#))
- 4 Moniteurs amplifiés et systèmes de sonorisation, par exemple (→ [Connexion de casques, de moniteurs amplifiés et de tables de mixage](#))
- 5 Effets externes (→ [Connexion d'effets externes](#))
- 6 Ordinateur, smartphone ou tablette (→ [Connexion d'ordinateurs, de smartphones et de tablettes](#))
- 7 Adaptateur secteur (→ [Connexion d'un adaptateur secteur](#))
- 8 Casques (→ [Connexion de casques, de moniteurs amplifiés et de tables de mixage](#))

Parcours du signal



1 Fichiers d'enregistrement (rouge)

Les entrées des canaux 1 à 8 et les sorties master sont enregistrées sur la carte microSD. Les fichiers lus sur le L6max dépendent du réglage du paramètre Recorder Mode lors de l'enregistrement. Avec le réglage par défaut « Multi Track » (multipiste), chaque piste est lue, ce qui permet de refaire les réglages d'égalisation et de niveau. Avec « Master Only », ce sont les fichiers d'enregistrement MASTER L/R qui sont lus. Le volume master et l'état on/off du compresseur affectent

les fichiers d'enregistrement MASTER L/R. Soyez donc vigilant lorsque vous réglez le volume master et l'activation/désactivation du compresseur. (→ [Sélection du type des fichiers enregistrés](#))

2 Entrée USB (bleu clair)

En utilisation comme interface audio, ces sons sont transmis à l'ordinateur, au smartphone ou à la tablette.

3 Sortie USB (bleu)

En utilisation comme interface audio, ces sons sortent de l'ordinateur, du smartphone ou de la tablette.

4 Touche MONO

Le traitement des signaux L et R des canaux 5 et 6 peut être commuté entre stéréo et mono.

5 Égaliseur

Le son des canaux 1 à 8 peut être réglé.

6 Coupure du son

Le son des canaux 1 à 8 peut être coupé.

7 Niveaux

Les niveaux des canaux 1 à 8 peuvent être réglés.

8 Sorties AUX 1/2 (orange)

Des signaux peuvent être envoyés par les prises de départ AUX SEND 1 et 2. Le niveau de départ de chaque canal peut être réglé.

Les signaux envoyés par les sorties AUX 1 et 2 peuvent être pris avant le réglage de niveau LEVEL.

(→ [Sélection des positions de départ de signal pour AUX SEND 1 et 2](#))

9 Effet (vert)

Des signaux peuvent être envoyés à l'effet interne (sauf à la réduction de bruit par IA ou « AI Noise Reduction »). Le niveau de départ de chaque canal peut aussi être réglé.

10 SUB-MIX

Les niveaux des signaux des canaux 1 à 8 sortant par la prise SUB-OUT peuvent être réglés.

11 Panoramique

La position stéréo des canaux 1 à 8 peut être réglée.

12 MASTER L/R (noir)

Les signaux sortent par les prises MASTER.

13 SUB-MIX L/R (noir)

Ce signal sort par la prise SUB-OUT.

14 Niveaux SOUND PAD L/R et SOUND PAD (niveaux des pads de son 1 à 4 et niveau général de SOUND PAD) (violet)

Les signaux des pads de son sont émis. Les niveaux des pads de son 1 à 4 (→ [Réglage des niveaux des pads de son](#)) ainsi que le niveau général de SOUND PAD peuvent être réglés.

15 Effet intégré / niveau d'effet

Un effet peut être sélectionné parmi 6 types. Le niveau de l'effet interne (sauf pour AI Noise Reduction) peut également être réglé.

16 Compresseur

Permet d'augmenter la pression acoustique de l'audio mixé tout en évitant l'écrêtage.

17 Volume MASTER

Le volume général (MASTER) peut être réglé.

18 Volume MONITOR

Le volume de l'écoute de contrôle (MONITOR) peut être réglé.

19 Volume SUB-OUT

Le volume de la sortie SUB-OUT peut être réglé.

20 Sélecteur de sortie SUB-OUT (MASTER/SUB-MIX)

Permet de choisir le signal sortant par la prise SUB-OUT entre MASTER ou SUB-MIX (mixage secondaire).

Préparation à l'utilisation

Fourniture de l'alimentation

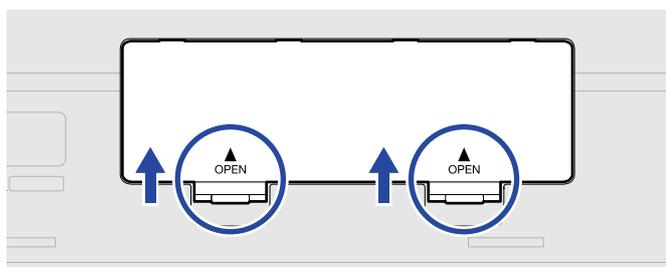
Le L6max peut fonctionner sur piles ou au moyen d'une alimentation connectée à son port USB (adaptateur secteur, alimentation par le bus USB ou batterie portable).

Les sources d'alimentation sont utilisées dans l'ordre de priorité suivant : port USB du côté droit, port USB du dessus, piles.

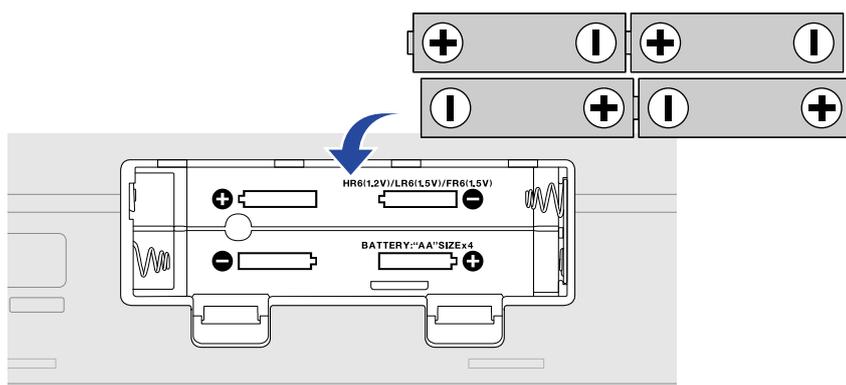
Installation des piles

Pour alimenter le L6max avec des piles, installez-en 4 de format AA.

1. L'appareil étant éteint, poussez les 2 loquets pour ouvrir le capot du compartiment des piles.



2. Installez 4 piles AA.



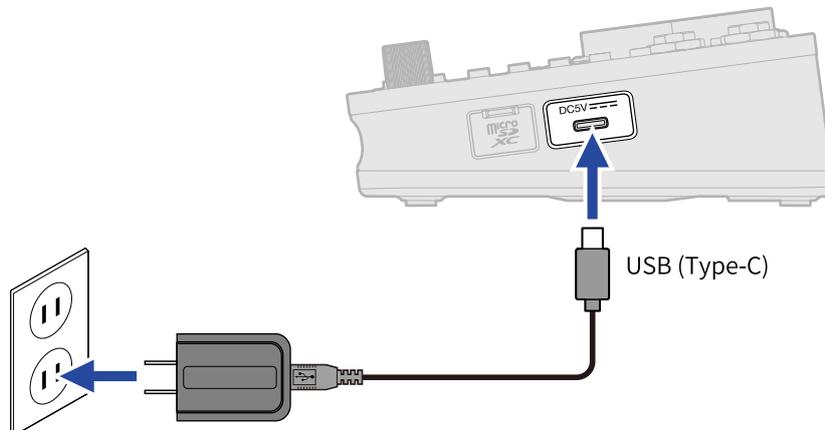
3. Refermez le compartiment des piles.

NOTE

- N'utilisez qu'un seul type de piles à la fois (alcalines, NiMH ou lithium).
- Indiquez bien le type des piles utilisées pour un affichage fidèle de la charge restante. (→ [Indication du type des piles](#))
- Quand les piles sont déchargées, éteignez immédiatement l'appareil et installez-en de nouvelles. La charge des piles peut être vérifiée dans l'écran. (→ [Face supérieure](#))

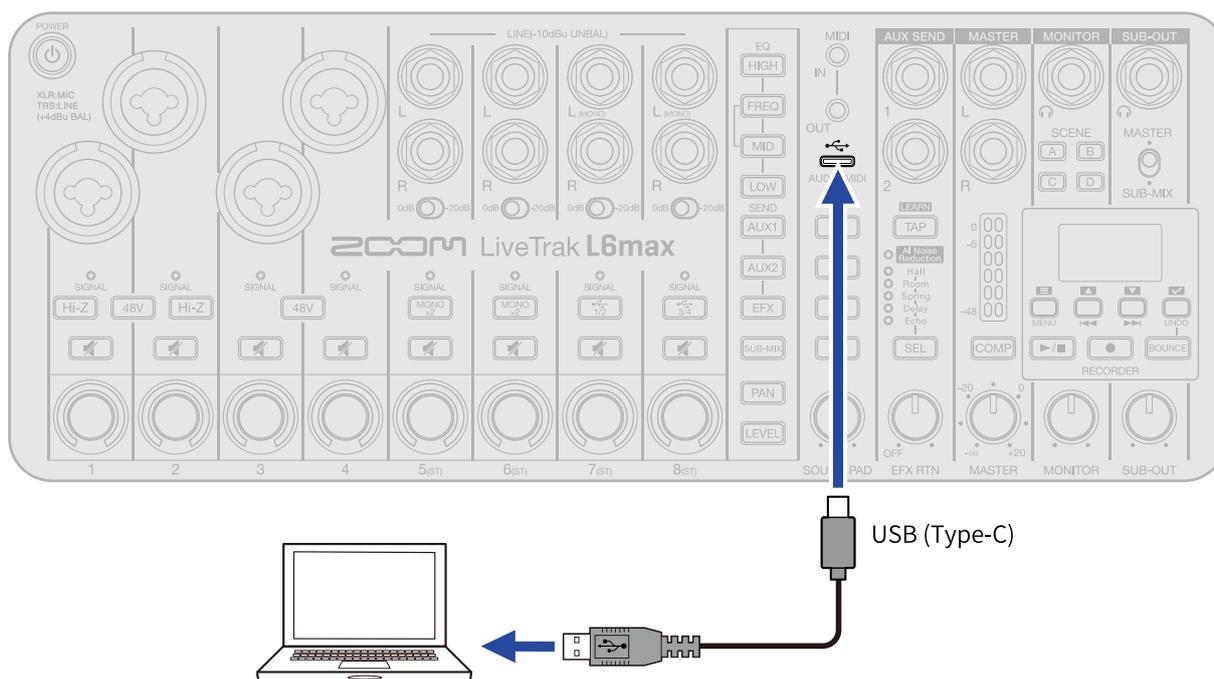
Connexion d'un adaptateur secteur

Branchez le câble de l'adaptateur secteur spécifié (AD-17) au port USB (Type-C) du côté droit de l'unité et branchez l'adaptateur secteur à une prise de courant.



Emploi d'autres sources d'alimentation

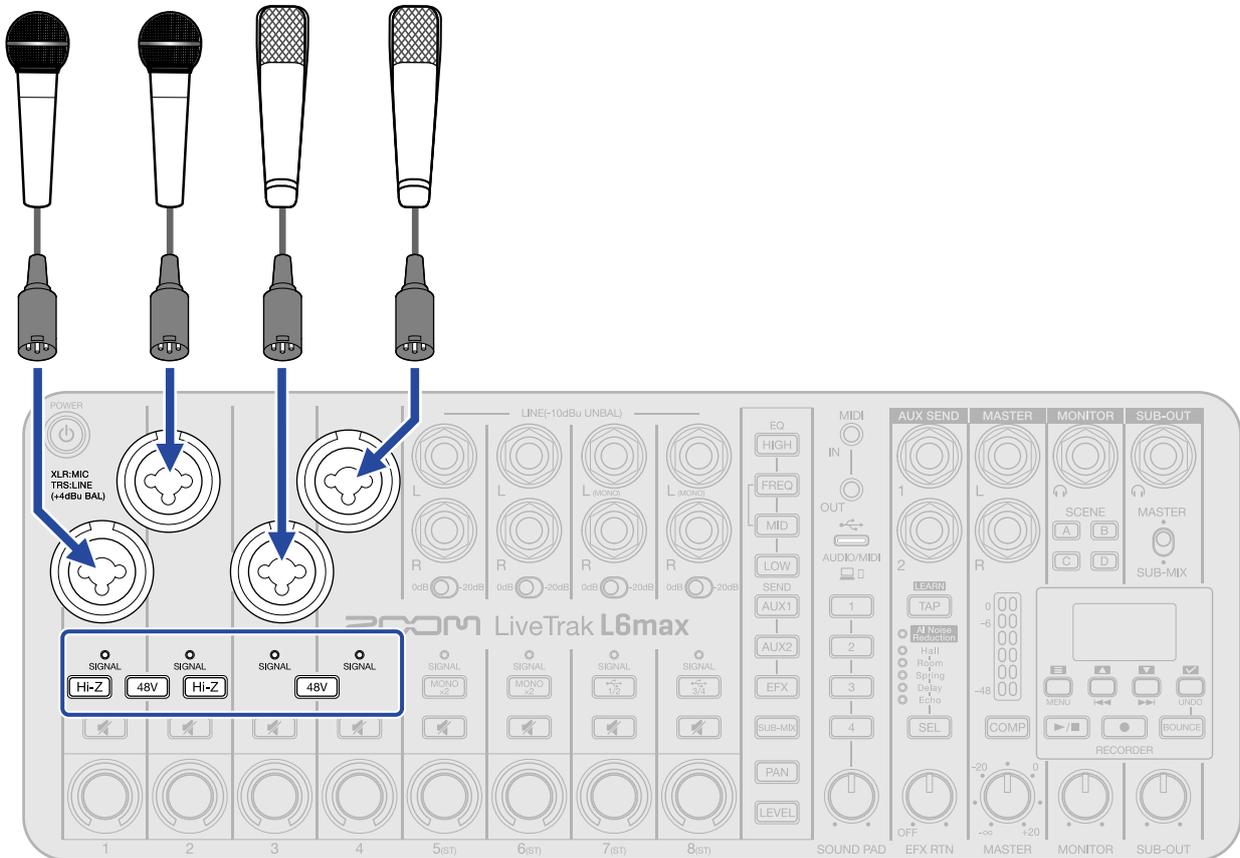
Le L6max peut fonctionner avec l'alimentation fournie par le bus USB en connectant un ordinateur au port USB (Type-C) situé sur le dessus de l'unité. Une batterie mobile de 5 V (disponible dans le commerce) peut également fournir l'alimentation.



Faire les connexions

Connexion de micros

Branchez des micros dynamiques et électrostatiques à fiche XLR aux prises d'entrée INPUT 1-4.



Une alimentation fantôme (+48 V) peut être fournie aux micros électrostatiques. Pour fournir une alimentation fantôme, appuyez sur la touche **48V** (alimentation fantôme) afin de l'allumer.

Si vous branchez une guitare ou une basse à la prise d'entrée 1 ou 2, appuyez sur sa touche **Hi-Z** (haute impédance) pour l'allumer.

NOTE

- Si le voyant  (SIGNAL) s'allume en rouge, éloignez le micro de la source sonore ou effectuez d'autres réglages pour que le voyant  (SIGNAL) cesse de s'allumer en rouge.
- Si vous branchez un appareil non compatible avec l'alimentation fantôme, n'activez pas l'alimentation fantôme. Cela pourrait endommager l'appareil.
- Pour faciliter la gestion des niveaux d'entrée par le L6max, les plages d'entrée sont réglées en fonction du type de la fiche connectée aux prises d'entrée. Utilisez des appareils donnant un signal de niveau micro pour la connexion avec des fiches XLR.

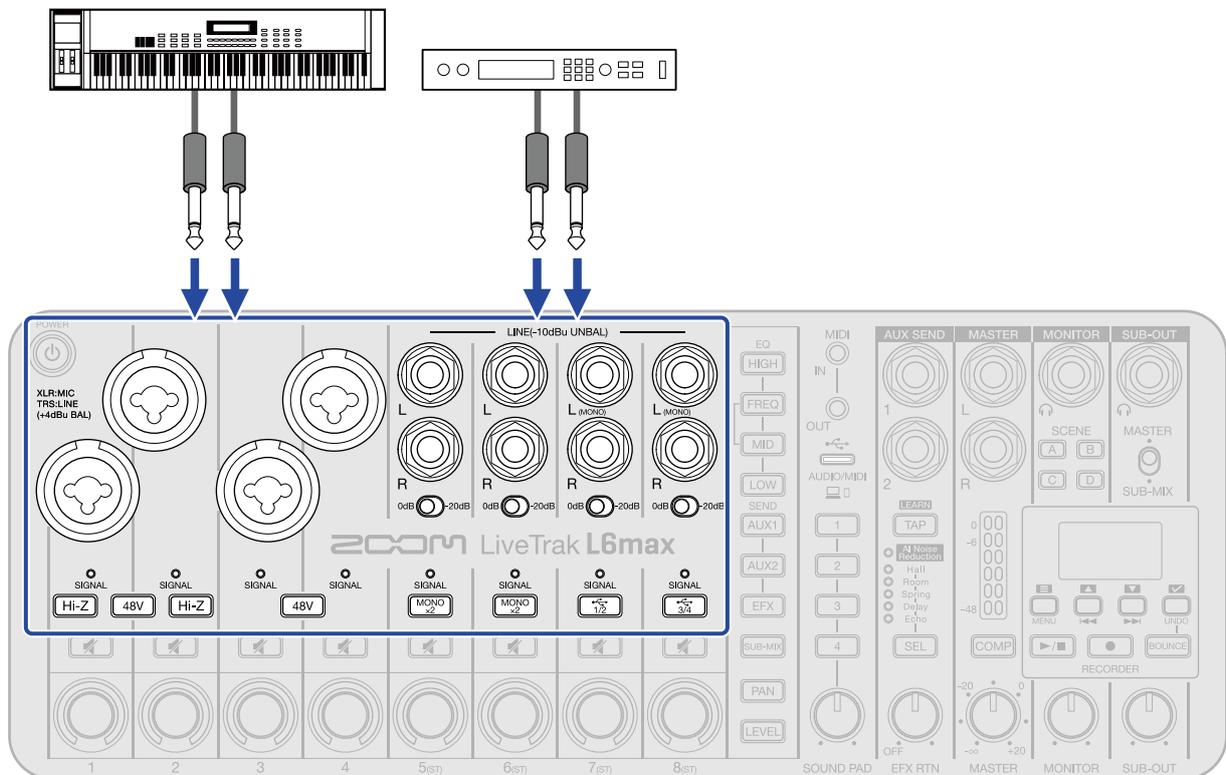
À savoir

L'alimentation fantôme est une fonction qui fournit un courant électrique aux appareils nécessitant une alimentation externe, comme les micros électrostatiques (dits « à condensateur »).
+48 V est la tension standard.

Connexion de synthétiseurs et d'effets

Des synthétiseurs, des effets et d'autres appareils de niveau ligne peuvent être branchés aux prises d'entrée INPUT 1 à 8.

Les entrées 1 à 4 sont mono et les entrées 5 à 8 sont stéréo.



■ Connexion aux entrées INPUT 1 à 4

- Utilisez des fiches TRS pour connecter les appareils aux entrées.
- Une alimentation fantôme (+48 V) peut être fournie. Pour fournir une alimentation fantôme, appuyez sur la touche **48V** (alimentation fantôme) afin de l'allumer.
- Si vous branchez une guitare ou une basse à la prise d'entrée 1 ou 2, appuyez sur sa touche **Hi-Z** (haute impédance) pour l'allumer.
- Pour faciliter la gestion des niveaux des signaux d'entrée, les plages d'entrée sont réglées en fonction du type de la fiche connectée aux prises d'entrée INPUT 1 à 4. Utilisez des appareils produisant un signal de niveau ligne pour la connexion avec des fiches TRS.

■ Connexion aux entrées INPUT 5/6 (L/R)

- Branchez des appareils stéréo aux paires de prises d'entrée L/R. Elles acceptent les fiches TS.
- Les atténuateurs peuvent être utilisés pour régler l'atténuation des signaux d'entrée provenant de l'équipement connecté sur 0 dB ou -20 dB.
- Deux appareils mono peuvent également être connectés à chacune des entrées INPUT 5 et 6. Pour ce faire, enclenchez la touche **MONO x2** (MONO x2).

■ Connexion aux entrées INPUT 7/ (L (MONO)/R)

- Branchez des appareils stéréo aux paires de prises d'entrée L/R. Elles acceptent les fiches TS.
- Les atténuateurs peuvent être utilisés pour régler l'atténuation des signaux d'entrée provenant de l'équipement connecté sur 0 dB ou -20 dB.
- Branchez les appareils mono aux prises L (MONO).
- Un signal audio stéréo peut également être reçu d'un ordinateur, d'un smartphone ou d'une tablette. Appuyez sur la touche  (USB 1/2) pour utiliser l'entrée INPUT 7, et sur la touche  (USB 3/4) pour utiliser l'entrée INPUT 8. (→ [Emploi comme interface audio](#))

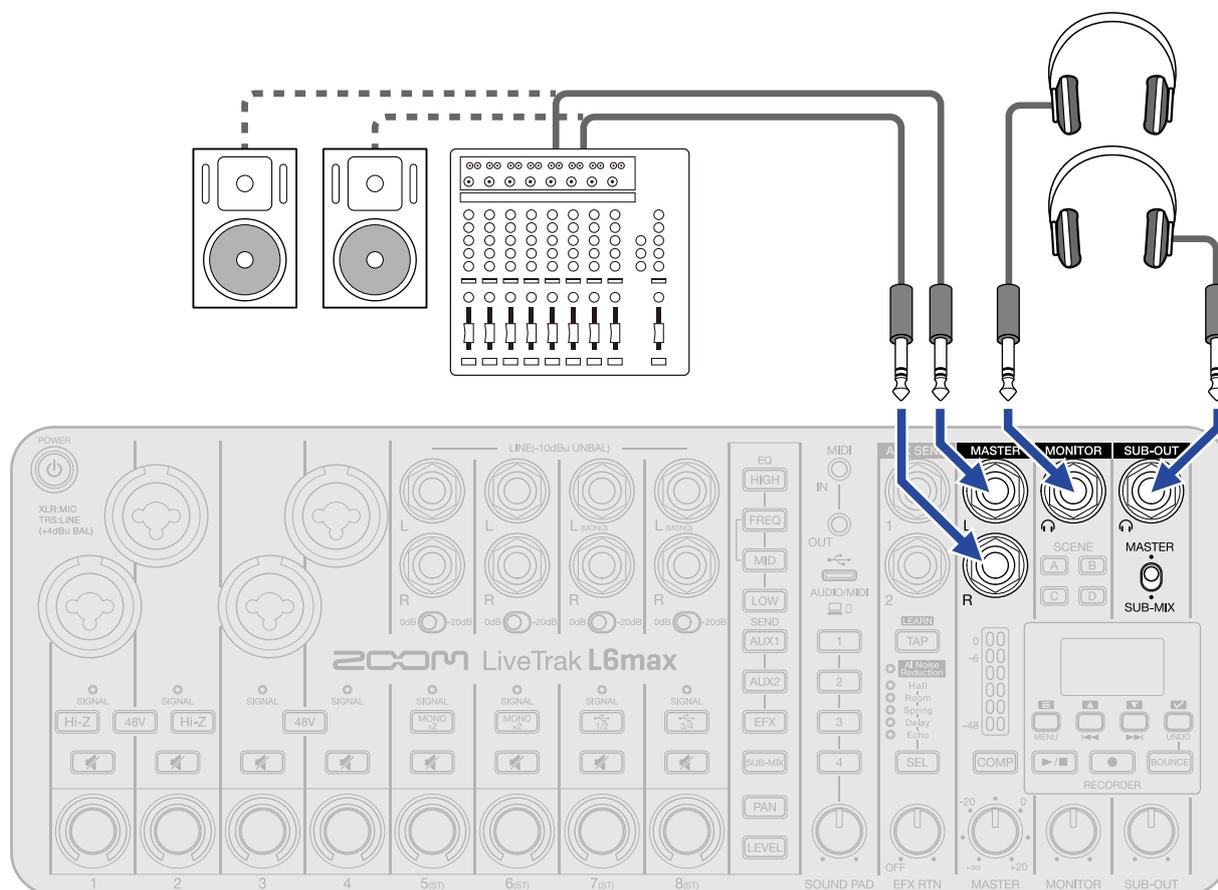
NOTE

- L'entrée directe de guitares et basses passives n'est pas prise en charge. Branchez ces instruments au travers d'une autre table de mixage ou d'une unité d'effets.
- Si le voyant  (SIGNAL) s'allume en rouge, baissez le niveau de l'appareil connecté à ce canal ou effectuez d'autres réglages pour que le voyant  (SIGNAL) cesse de s'allumer en rouge.

Connexion de casques, de moniteurs amplifiés et de tables de mixage

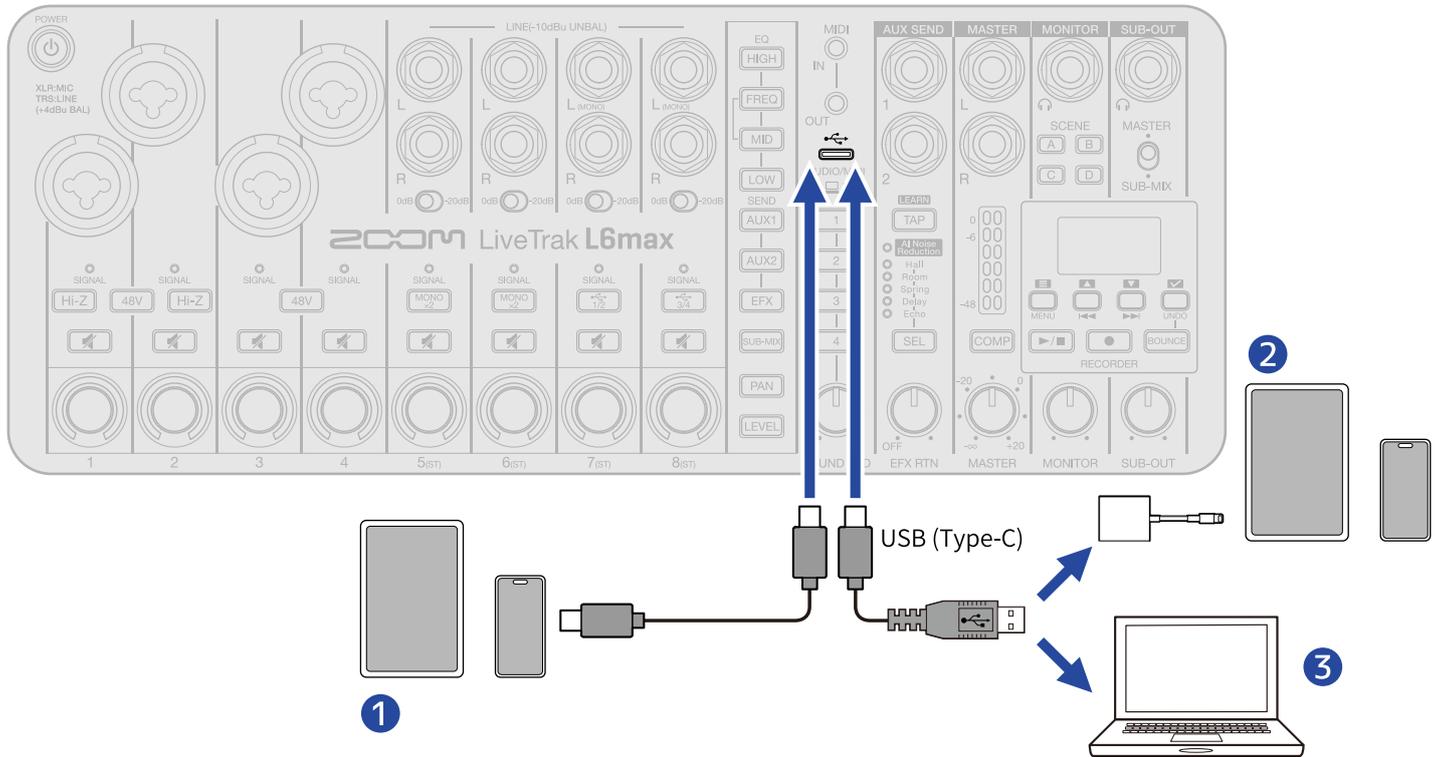
Le signal audio stéréo résultant du mixage de tous les canaux peut être transmis à des moniteurs amplifiés ou à un système de sonorisation branchés aux prises de sortie MASTER.

Un casque peut également être branché aux prises de sortie MONITOR et SUB-OUT.



Connexion d'ordinateurs, de smartphones et de tablettes

Des ordinateurs, smartphones et tablettes peuvent être branchés au port USB situé sur le dessus du L6max.



- 1 Smartphone/tablette (USB Type-C)
- 2 iPhone/iPad (Lightning)
- 3 Ordinateur (Windows/Mac)

NOTE

- Utilisez un câble USB permettant le transfert de données.
- Utilisez un adaptateur pour appareil photo de type Lightning vers USB 3 pour brancher un appareil iOS/iPadOS à connecteur Lightning.
- Pour une utilisation avec un smartphone ou une tablette, branchez un adaptateur secteur afin de fournir l'alimentation. (→ [Connexion d'un adaptateur secteur](#))

Brancher le L6max à un ordinateur, smartphone ou tablette rend possibles les utilisations suivantes.

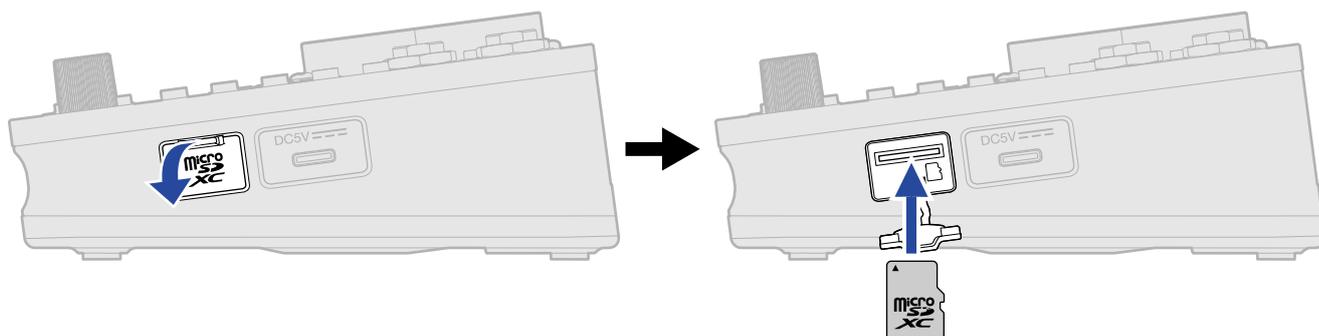
- Installez le logiciel ZOOM L6 Editor sur un ordinateur et utilisez-le pour effectuer les réglages des pads de son et d'autres réglages détaillés. (→ [Emploi de l'application](#))
- Les signaux entrant dans le L6max peuvent être envoyés à un ordinateur, smartphone ou tablette, et les signaux lus par ces appareils peuvent sortir par le L6max. (→ [Emploi comme interface audio](#))
- Les fichiers présents sur la carte microSD du L6max peuvent être vérifiés et déplacés avec un ordinateur. (→ [Transfert de fichiers vers des ordinateurs](#))
- Des messages MIDI peuvent être échangés avec des DAW et d'autres logiciels sur des ordinateurs, des smartphones et des tablettes et utilisés pour contrôler le L6max. (→ [Emploi d'appareils MIDI](#))

Insertion de cartes microSD

En insérant une carte microSD, il est possible d'enregistrer le son entrant dans chaque canal ainsi qu'un mixage stéréo.

De plus, les fichiers audio à utiliser sur les pads de son peuvent être sauvegardés sur la carte microSD et leur être affectés.

1. Quand l'appareil est éteint, ouvrez le cache du lecteur de carte microSD et insérez une carte microSD à fond dans la fente avec son logo tourné vers le haut.



Pour retirer une carte microSD, poussez-la un peu plus dans la fente afin de la faire ressortir puis retirez-la.

2. Fermez le cache du lecteur de carte microSD.

NOTE

- Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée quand vous insérez ou retirez une carte microSD. Insérer ou retirer une carte avec l'appareil sous tension peut entraîner une perte de données.
- Quand vous insérez une carte microSD, veillez à sa bonne orientation et au bon côté de ses faces.
- Lorsque vous retirez une carte microSD, veillez à ne pas la laisser s'échapper.
- L'enregistrement et la lecture, y compris la lecture déclenchée par les pads de son, ne sont pas possibles s'il n'y a pas de carte microSD chargée.
- Formatez toujours les cartes microSD au moyen du L6max afin d'optimiser leurs performances après les avoir achetées neuves ou les avoir utilisées avec un autre appareil. (→ [Formatage des cartes microSD](#))
- Les formats de support d'enregistrement suivants sont pris en charge.
 - Cartes mémoires microSDHC
 - Cartes mémoires microSDXC

Voir le site web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max) pour plus d'informations sur les cartes microSD dont le bon fonctionnement a été confirmé avec cet appareil.

Exemples d'utilisation

■ Emploi comme table de mixage de synthés

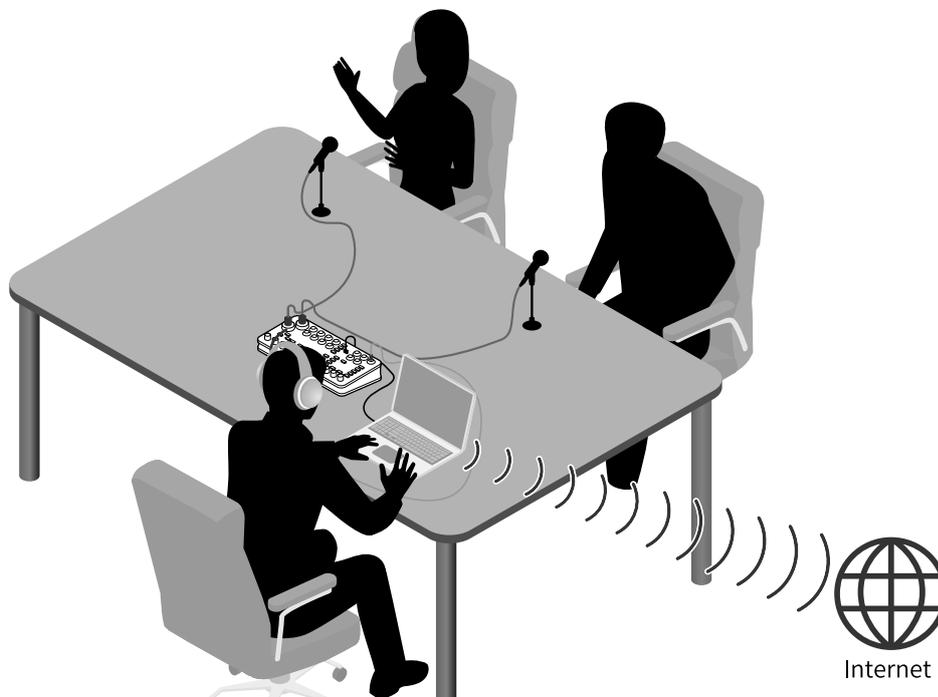
Quand il est utilisé pour le mixage de plusieurs synthétiseurs, il peut être manipulé lors de concerts et d'enregistrements.



■ Streaming live de podcasts

Avec des micros, le son peut être diffusé en temps réel. (→ [Emploi comme interface audio](#))

Le L6max peut simultanément enregistrer et streamer l'audio en temps réel.



■ Emploi sur le terrain

Alimenté par des piles ordinaires ou par une batterie portable, le L6max peut être utilisé pour une prise de son sur le terrain. L'audio capturé peut être enregistré sur une carte microSD et transféré dans un ordinateur pour être édité et distribué.



Mise sous/hors tension

Mise sous tension

1. Appuyez sur la touche d'alimentation  (POWER) jusqu'à ce que l'écran s'allume.
Cela met le L6max sous tension.



NOTE

L'alimentation se coupe automatiquement après 10 heures sans utilisation du L6max. Pour le garder constamment sous tension, réglez la fonction d'extinction automatique (Auto Power Off) sur « Never » (jamais). (→ [Extinction automatique \(Auto Power Off\)](#))

Mise hors tension

1. Appuyez sur la touche d'alimentation  (POWER) jusqu'à ce que l'écran s'éteigne.
Cela met le L6max hors tension.

NOTE

Les réglages du L6max sont toujours automatiquement sauvegardés. L'état dans lequel se trouvait l'appareil lorsqu'il a été mis hors tension sera rétabli à la prochaine mise sous tension.

Réglage de date/heure et du type des piles (réglages initiaux du L6max avant utilisation)

Lors de la première mise sous tension après l'achat, ainsi qu'après rétablissement des paramètres d'usine par défaut du L6max, réglez la date/heure et le type des piles quand leur écran de réglage s'affiche. La date et l'heure seront ajoutées au nom du dossier dans lequel les fichiers d'enregistrement sont sauvegardés. De plus, le type des piles utilisées dans le L6max doit être sélectionné correctement pour permettre un affichage précis de la charge restante.

1. Appuyez sur la touche d'alimentation  (POWER) jusqu'à ce que l'écran s'allume.

Cela ouvre l'écran de réglage de la date et de l'heure (Date/Time).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner la valeur à régler, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Les caractères apparaissent surlignés.

3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour modifier la valeur, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour la confirmer.



4. Répétez les étapes 2–3 pour régler la date et l'heure.

5. Après avoir réglé toutes les valeurs, utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le bouton  (OK) à l'écran, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Cela confirme le réglage de la date et de l'heure.
Ensuite, indiquez le type des piles utilisées.

6. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le type des piles utilisées, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



- « Alkaline » : piles alcalines
- « NiMH » : batteries nickel-hydrure métallique
- « Lithium » : piles au lithium

Cela indique le type des piles utilisées. Cela ouvre l'[Écran d'accueil](#).

NOTE

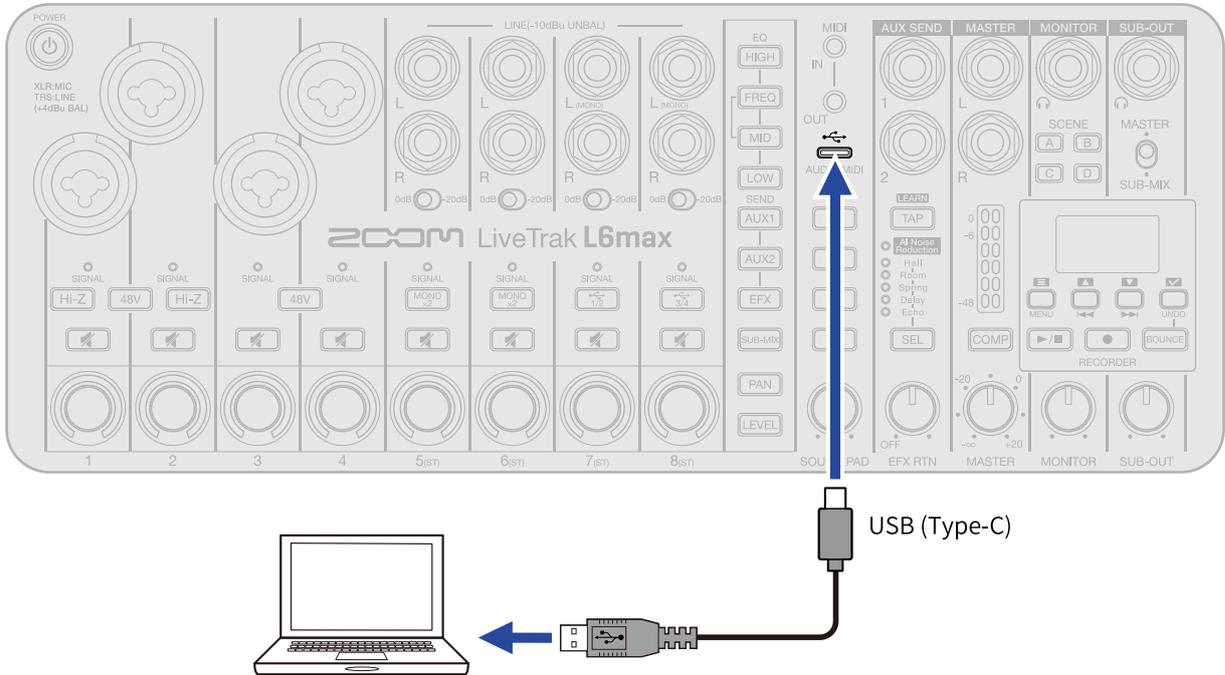
Sans alimentation par un adaptateur secteur ou des piles durant une longue période, la date et l'heure sont réinitialisées une fois l'alimentation dédiée à leur maintien épuisée.

Si l'écran de réglage de la date et de l'heure (Date/Time) s'affiche à la mise sous tension, refaites ces réglages ou connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C) et lancez L6 Editor pour permettre l'acquisition de la date et de l'heure. (→ [Réglage de la date et de l'heure avec l'application](#))

Emploi de l'application

Installez l'application ZOOM L6 Editor sur un ordinateur et utilisez-le pour effectuer des réglages détaillés.

1. Utilisez un câble USB (Type-C) pour relier le port USB du dessus du L6max à l'ordinateur.

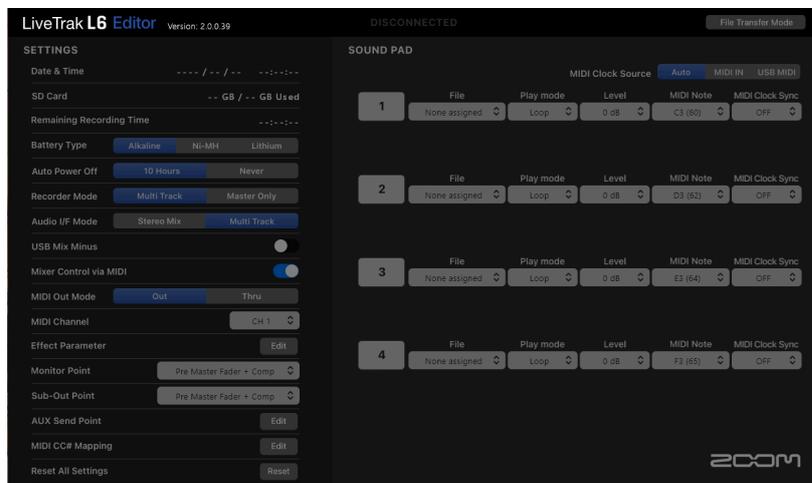


2. Téléchargez « ZOOM L6 Editor » depuis zoomcorp.com/help/l6max sur l'ordinateur.
3. Lancez le programme d'installation et suivez les instructions pour installer ZOOM L6 Editor.

NOTE

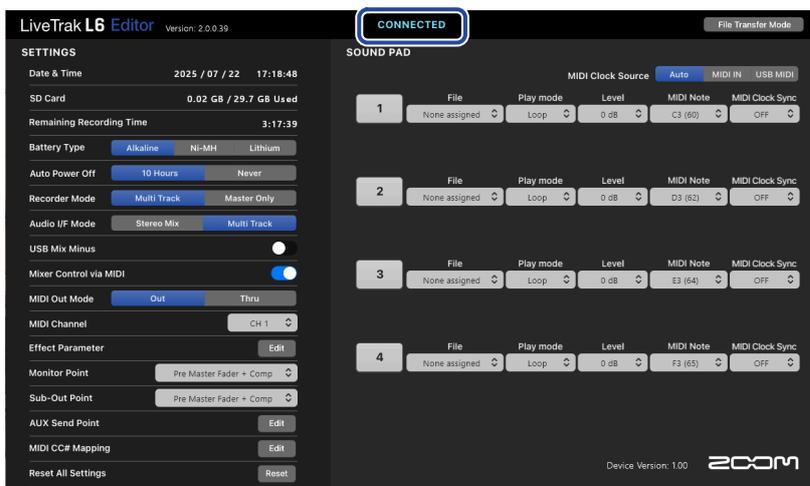
Voir le « Guide d'installation » de l'application pour la procédure d'installation détaillée.

4. Lancez ZOOM L6 Editor.



5. Mettez le L6max sous tension. (→ [Mise sous tension](#))

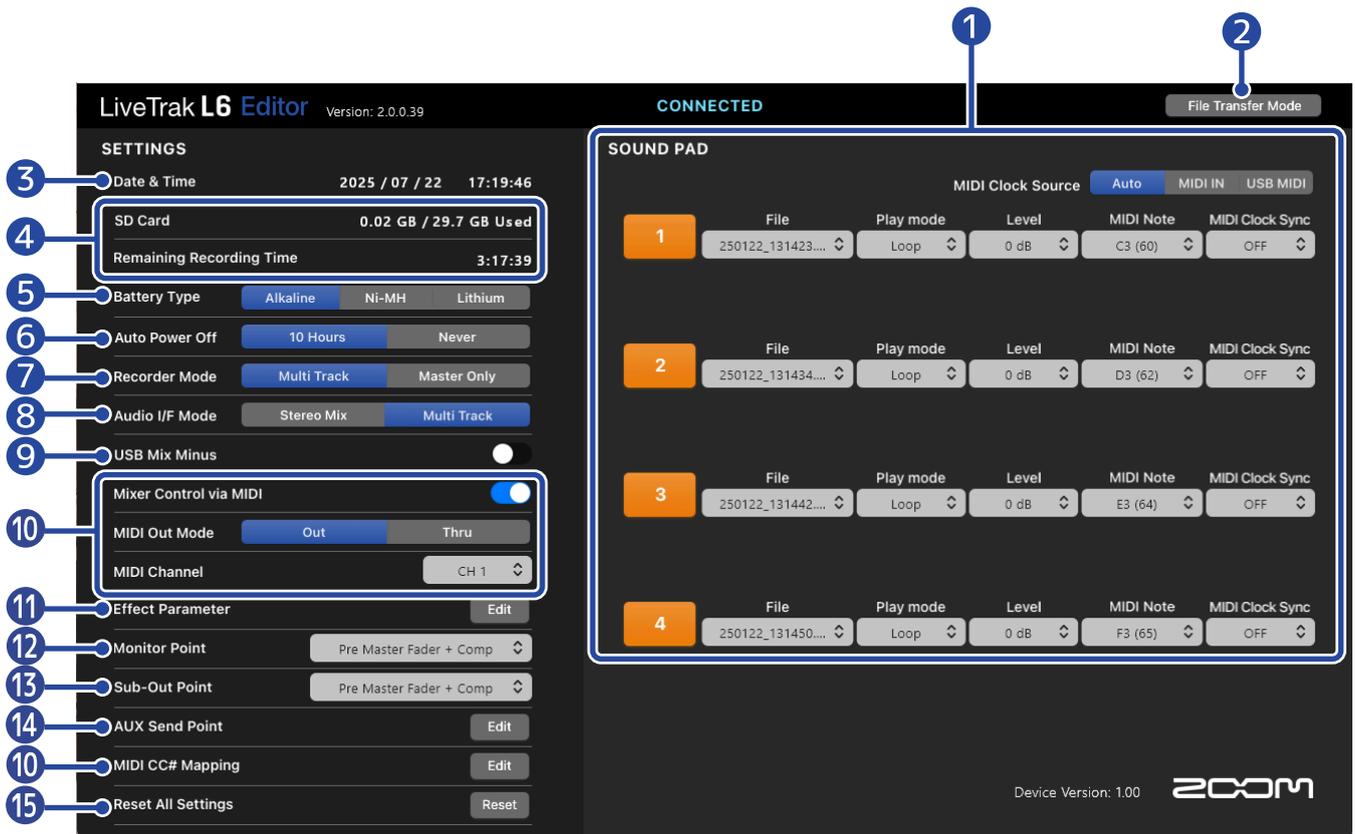
« CONNECTED » (connecté) apparaît en haut de ZOOM L6 Editor quand le L6max est connecté, ce qui permet d'utiliser l'application pour régler le L6max.



NOTE

- Si une DAW ou une autre application utilisant des ports MIDI est lancée avant ZOOM L6 Editor, les ports MIDI nécessaires à ZOOM L6 Editor risquent d'être utilisés, ce qui empêcherait une connexion correcte. Si cela se produit, lancez ZOOM L6 Editor avant l'autre application, ou configurez cette dernière pour qu'elle n'utilise pas les ports MIDIIN3 et MIDIOUT3 (ZOOM L6max). (→ [Présentation du port MIDI USB](#))
- Le L6max peut être connecté à la version 2.0.0 de ZOOM L6 Editor ou à une version supérieure. Si vous utilisez une version plus ancienne, mettez-la à jour.

Présentation de l'écran de l'application



- 1 Réglages du SOUND PAD (→ [Emploi des pads de son](#))**
Affectez des fichiers audio aux pads de son et faites leurs réglages, dont le mode et le niveau de lecture.
- 2 Mode Transfert de fichiers (→ [Transfert de fichiers vers des ordinateurs](#))**
Des fichiers peuvent être transférés lorsque le L6max est connecté à un ordinateur.
- 3 Date et heure ([Réglage de la date et de l'heure](#))**
Indique la date et l'heure réglées pour le L6max. (À l'ouverture de ZOOM L6 Editor, la date et l'heure du L6max sont fournies par l'ordinateur et réglées automatiquement.)
- 4 Données de la carte microSD (→ [Vérification de l'état de la carte microSD](#))**
Indique la capacité et l'espace libre de la carte microSD ainsi que le temps d'enregistrement disponible.
- 5 Type des piles (→ [Indication du type des piles](#))**
Indiquez le type des piles utilisées dans le L6max.
- 6 Extinction automatique (→ [Extinction automatique \(Auto Power Off\)](#))**
L'alimentation peut être réglée pour s'éteindre automatiquement après un temps défini sans utilisation.
- 7 Mode d'enregistreur (→ [Sélection du type des fichiers enregistrés](#))**
Sélectionnez les canaux à enregistrer.
- 8 Réglage de l'interface audio**
Définit le mode de fonctionnement du L6max lorsqu'il est utilisé comme interface audio.

- 9 Mixage USB N-1 (→ [Réglage de la fonction de mixage USB partiel \(N-1\)](#))
Active/désactive la fonction de mixage USB N-1.
- 10 Réglages MIDI (→ [Emploi d'appareils MIDI](#))
Faites ici les réglages relatifs au MIDI.
- 11 Réglages des paramètres des effets internes (→ [Réglage des paramètres des effets internes](#))
Les paramètres des effets internes peuvent être réglés.
- 12 Source d'écoute de contrôle
Le signal envoyé à la sortie MONITOR peut être choisi. (→ [Sélection du signal envoyé à la sortie MONITOR \(Monitor Point\)](#))
- 13 Source de sortie SUB-OUT
Le signal envoyé à la sortie SUB-OUT peut être sélectionné. (→ [Sélection du signal envoyé à la sortie SUB-OUT \(Sub-Out Point\)](#))
- 14 Sélection des signaux envoyés aux prises AUX SEND 1/2 (→ [Sélection des positions de départ de signal pour AUX SEND 1 et 2](#))
Le signal envoyé par chaque canal aux prises AUX SEND 1/2 peut être pris avant ou après le réglage du niveau.
- 15 Réinitialisation (→ [Restauration des réglages d'usine](#))
Les réglages d'usine par défaut du L6max peuvent être restaurés.

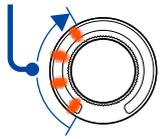
Mixage

Réglage des niveaux des canaux

1. Appuyez sur la touche **LEVEL** (LEVEL) pour l'allumer, puis utilisez les encodeurs  pour régler les niveaux des canaux.



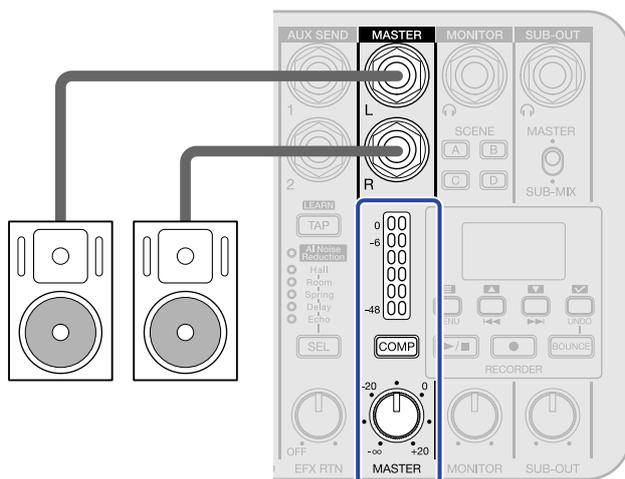
Les indicateurs donnent une confirmation des valeurs réglées.



Réglage du niveau global et de l'écoute de contrôle

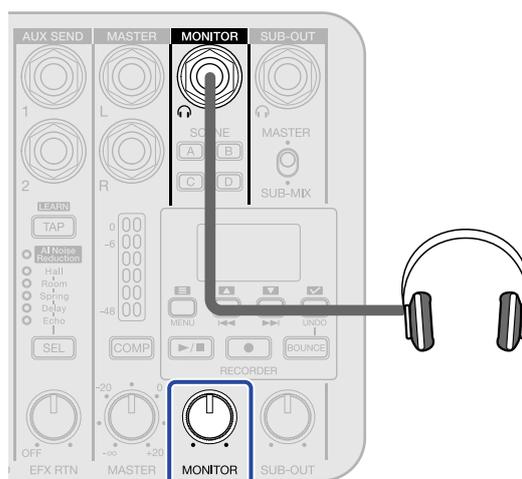
Le son mixé sur le L6max peut être envoyé à des moniteurs amplifiés ou à un système de sonorisation branchés aux prises de sortie MASTER. L'écoute peut également se faire en branchant un casque aux prises de sortie MONITOR et SUB-OUT.

Réglage du niveau des prises de sortie MASTER



- Utilisez le bouton  (MASTER) pour régler le niveau audio des sorties MASTER dans une plage de $-\infty$ à +20 dB. Utilisez les indicateurs de niveau pour surveiller les niveaux des sorties MASTER. Réglez les niveaux pour que les indicateurs ne s'allument pas en rouge.
- Appuyez sur la touche  (COMP) pour l'allumer et augmenter la pression acoustique du son produit par les prises de sortie MASTER tout en évitant l'écrtage.

Réglage du niveau de la prise de sortie MONITOR



- Utilisez le bouton  (MONITOR) régler le niveau audio de la sortie MONITOR.

Sélection de la source audio de la sortie SUB-OUT



- Avec le sélecteur  (SUB-OUT), choisissez la source audio désirée pour cette sortie.

Valeur de réglage	Explication
MASTER	Le signal audio produit est le même qu'en sortie MASTER.
SUB-MIX	Le signal audio produit est établi à l'aide de la touche SUB-MIX.

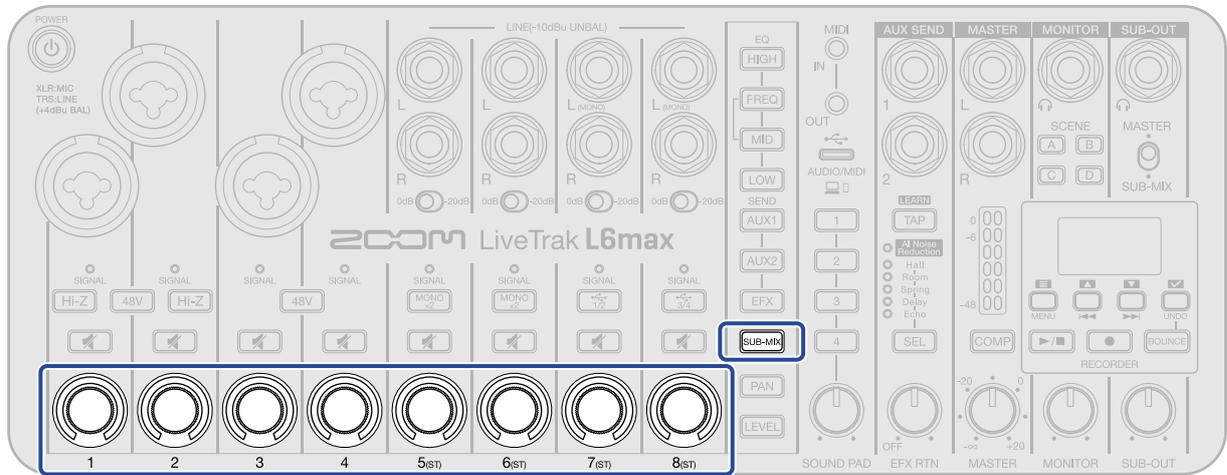
Réglage du niveau de la prise SUB-OUT



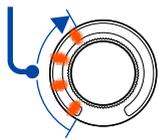
- Utilisez le bouton  (SUB-OUT) régler le niveau audio de la sortie SUB-OUT.

Réglage des niveaux du mixage secondaire (SUB-MIX)

1. Appuyez sur la touche **SUB-MIX** (SUB-MIX) pour l'allumer, puis utilisez les encodeurs  pour régler les niveaux des canaux.



Les indicateurs donnent une confirmation des valeurs réglées.



Coupure du son des canaux

1. Allumez la touche  (mute) du canal à mettre en sourdine en appuyant dessus.



Cela coupe le son du canal sélectionné. Plusieurs canaux peuvent être mis en sourdine.

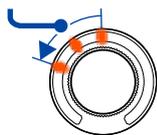
Appuyez sur une touche  (mute) allumée pour rétablir le son de ce canal.

Réglage du panoramique pour chaque canal

1. Appuyez sur la touche **PAN** (PAN) pour l'allumer, puis utilisez les encodeurs  pour régler la position gauche-droite de chaque canal.



Les indicateurs donnent une confirmation des valeurs réglées.



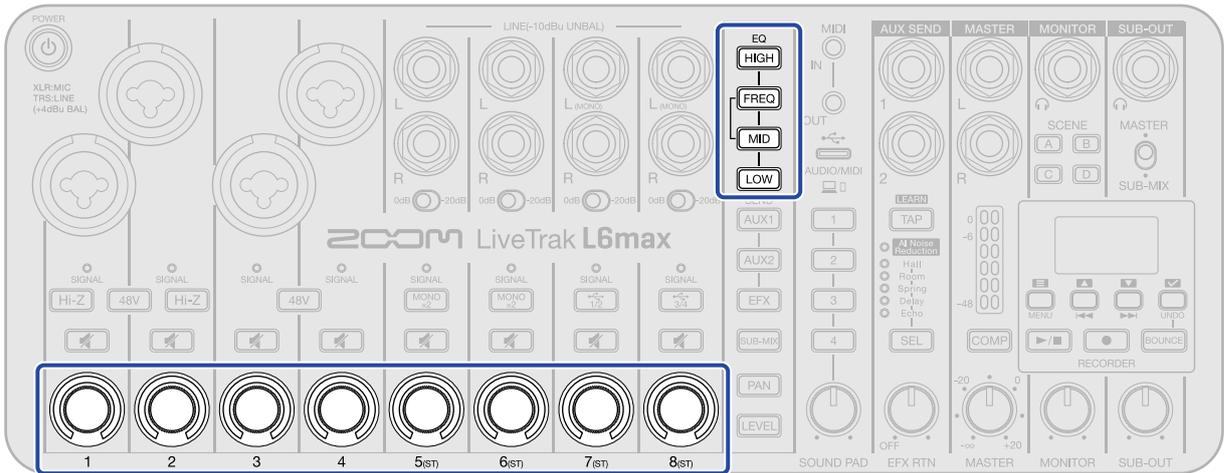
Quand le son est placé au centre, l'indicateur du milieu s'allume.



Réglage du son des canaux (égaliseur ou « EQ »)

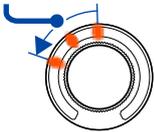
Des bandes de fréquences peuvent être accentuées/réduites pour corriger le son de chaque canal.

1. Appuyez sur la touche du paramètre souhaité (**HIGH** (HIGH), **FREQ** (FREQ), **MID** (MID) ou **LOW** (LOW)) pour l'allumer, puis utilisez l'encodeur  du canal souhaité afin d'augmenter ou de diminuer son réglage.



Tournez l'encodeur  vers la droite (sens horaire) pour augmenter ou vers la gauche pour diminuer.

Les indicateurs donnent une confirmation des valeurs réglées.



Lorsque l'indicateur du milieu s'allume (valeur centrale), il n'y a ni augmentation, ni diminution.



- Touche **HIGH** (HIGH) : amplifie/atténue les hautes fréquences.
- Touche **FREQ** (FREQ) : règle la fréquence médiane de la bande des médiums (100 Hz - 8 kHz) qui sera amplifiée/atténuée.
- Touche **MID** (MID) : amplifie/atténue les fréquences moyennes ou médiums.
- Touche **LOW** (LOW) : amplifie/atténue les basses fréquences.

Emploi des effets

Les effets internes du L6max peuvent être utilisés sur chaque canal. De plus, deux effets externes peuvent être connectés et appliqués aux sons.

Emploi des effets internes

Le niveau de l'effet interne peut être réglé.

1. Appuyez sur la touche  (SEL) le nombre de fois nécessaire pour sélectionner l'effet interne voulu.

Le voyant de l'effet interne sélectionné s'allume.

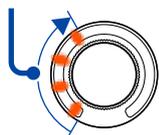


- AI Noise Reduction (→ [Emploi de la réduction de bruit par IA \(AI Noise Reduction\)](#))
 - Hall : réverbération d'une salle (réverbération dense)
 - Room : réverbération d'une pièce (simule les échos d'une chambre)
 - Spring : réverbération à ressorts (son modélisé d'après une '63 Fender Reverb)
 - Delay : délai numérique(permet de longs retards allant jusqu'à 2000 ms)
 - Echo : écho à bande (simule l'effet d'un écho à bande)
- Lorsque l'effet interne « Delay » ou « Echo » est sélectionné, le temps de retard peut être réglé en battant les temps au tempo voulu sur la touche  (TAP).
- La touche  (TAP) clignote au rythme du temps de retard réglé.
- Le tempo suit également l'horloge MIDI. (→ [Connexion d'appareils MIDI](#))
- Utilisez le bouton  (EFX RTN) pour régler le niveau de l'effet interne.
 - Les paramètres des effets internes peuvent également être réglés. (→ [Réglage des paramètres des effets internes](#))

2. Appuyez sur la touche  (EFX) pour l'allumer, puis utilisez les encodeurs  pour régler le niveau de départ de signal de chaque canal vers l'effet.



L'amplieur d'application de l'effet dépend de ce niveau de départ.
Les indicateurs donnent une confirmation des valeurs réglées.



À savoir

Un signal de départ peut être coupé en appuyant sur la touche  (mute) du canal tout en appuyant sur la touche  (EFX), ce qui allume cette touche  (mute).

Lorsque le départ est coupé, la touche  (mute) s'allume quand on presse la touche  (EFX).

Pour rétablir le départ vers l'effet, maintenez pressée la touche  (EFX) et appuyez sur une touche

 (mute) allumée pour l'éteindre. Tourner un encodeur  pour régler le niveau de départ rétablira également le départ vers l'effet.

Réglage des paramètres des effets internes

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

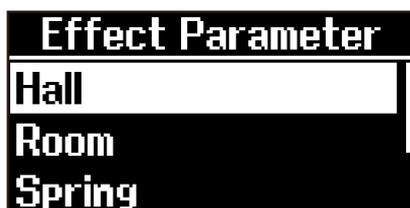
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Mixer », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Effect Parameter » (paramètre d'effet), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le type d'effet désiré, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le paramètre désiré, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



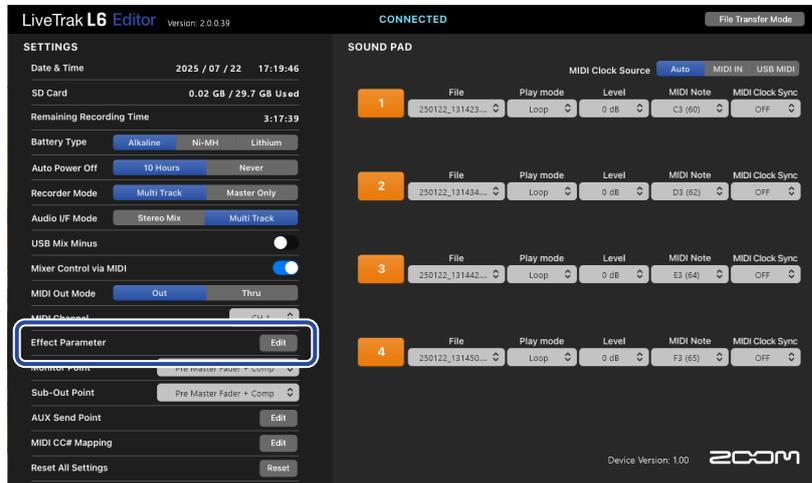
6. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner la valeur du paramètre, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour la confirmer.



- 1 Hall (réverbération de salle)
 - DECAY règle la durée de la réverbération.
 - TONE règle le son.
- 2 Room (réverbération de pièce)
 - DECAY règle la durée de la réverbération.
 - TONE règle le son.
- 3 Spring (réverbération à ressorts)
 - DWELL règle le niveau d'entrée dans la réverbération.
 - TONE règle le son.
- 4 Delay (délai numérique)
 - TIME règle le temps de retard.
 - FEEDBACK règle l'ampleur de la réinjection dans l'effet.
 - Le tempo suit également l'horloge MIDI. (→ [Connexion d'appareils MIDI](#))
- 5 Echo (écho à bande)
 - TIME règle le temps de retard.
 - REPEAT règle le nombre de répétitions.
 - Le tempo suit également l'horloge MIDI. (→ [Connexion d'appareils MIDI](#))

Réglage des paramètres des effets internes avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor sur l'ordinateur. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur « Edit » (modifier) en face de « Effect Parameter » (paramètre d'effet).



Cela ouvre un écran dans lequel il est possible de modifier les paramètres d'effet.

3. Réglez les paramètres d'effet.



Pour régler les paramètres, tirez sur les boutons ou cliquez sur les nombres et saisissez de nouvelles valeurs.

- 1 **Hall (réverbération de salle)**
 - DECAY règle la durée de la réverbération.
 - TONE règle le son.
- 2 **Room (réverbération de pièce)**
 - DECAY règle la durée de la réverbération.
 - TONE règle le son.
- 3 **Spring (réverbération à ressorts)**
 - DWELL règle le niveau d'entrée dans la réverbération.

- TONE règle le son.

4 Delay (délai numérique)

- TIME règle le temps de retard.
- FEEDBACK règle l'ampleur de la réinjection dans l'effet.
- Le tempo suit également l'horloge MIDI. (→ [Connexion d'appareils MIDI](#))

5 Echo (écho à bande)

- TIME règle le temps de retard.
- REPEAT règle le nombre de répétitions.
- Le tempo suit également l'horloge MIDI. (→ [Connexion d'appareils MIDI](#))

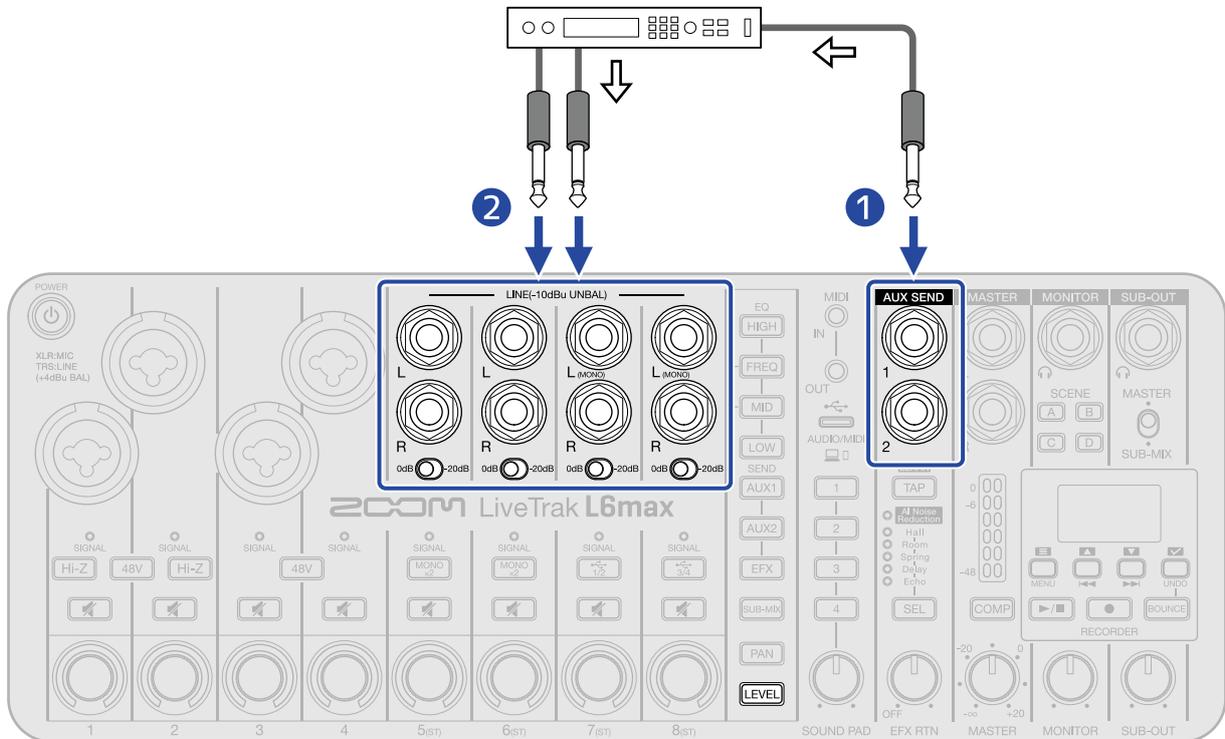
6 OK

Cliquez sur ce bouton pour appliquer les réglages et revenir à l'écran précédent.

Emploi d'effets externes

Deux effets externes peuvent être connectés et appliqués à chaque canal.

Connexion d'effets externes



← : flux du signal audio

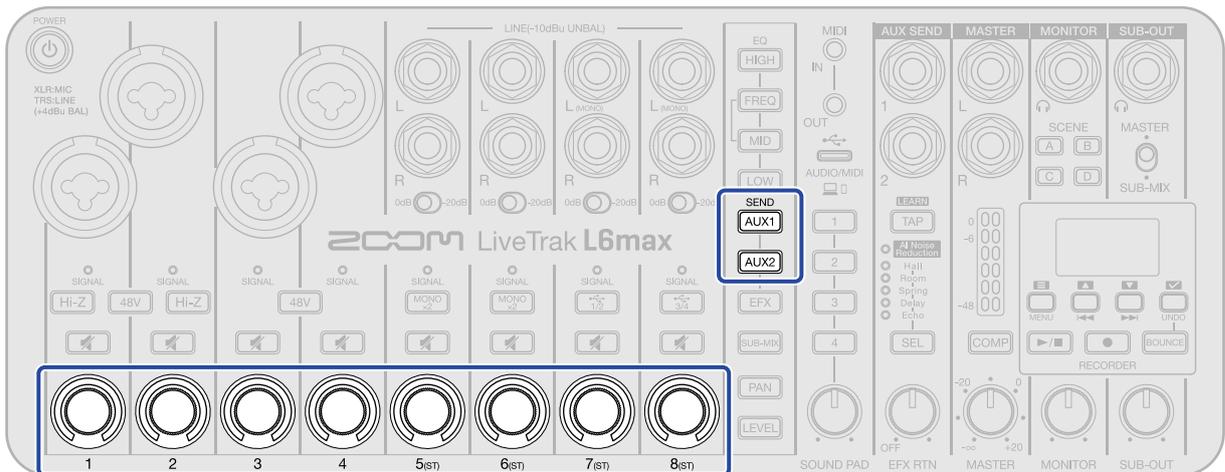
- 1** Raccordez la prise de départ AUX SEND 1 ou 2 du L6max à la prise d'entrée d'un effet externe. Cela envoie les signaux des canaux du L6max à l'effet externe.
- 2** Raccordez les prises de sortie de l'effet externe aux prises d'entrée INPUT 5 à 8 du L6max. Cela fait entrer l'audio de l'effet externe dans les canaux 5 à 8. Utilisez les canaux connectés pour régler les niveaux des effets externes.
Les atténuations des signaux d'entrée provenant des équipements connectés peuvent être commutées entre 0 dB et -20 dB à l'aide de leur sélecteur.

Emploi d'effets externes

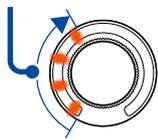
1. Réglez les niveaux des canaux auxquels des effets externes sont connectés. [Réglage des niveaux des canaux](#)

Si nécessaire, réglez le panoramique (→ [Réglage du panoramique pour chaque canal](#)) et l'égaliseur (→ [Réglage du son des canaux \(égaliseur ou « EQ »\)](#))).

2. Appuyez sur la touche **AUX1** (AUX1) ou **AUX2** (AUX2) pour l'allumer, puis utilisez les encodeurs  pour régler le niveau de départ de signal de chaque canal vers l'effet externe.



L'amplitude d'application de l'effet dépend de ce niveau de départ.
Les indicateurs donnent une confirmation des valeurs réglées.



NOTE

Réglez toujours à 0 le niveau de départ sur le canal dans lequel revient l'effet externe. (La valeur par défaut est 0.)

Monter ce niveau de départ créerait une boucle de réinjection (« Larsen ») avec l'effet externe et pourrait entraîner l'émission d'un son fort.

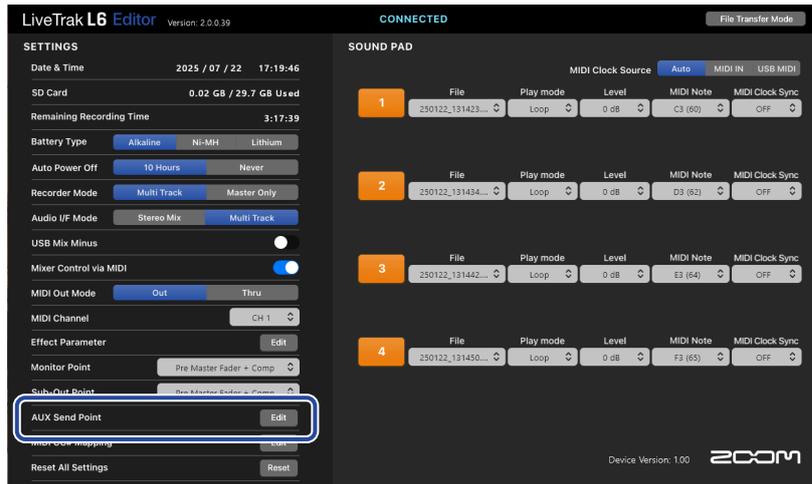
À savoir

- Tout en maintenant pressée la touche  (AUX1) ou , appuyez sur une touche  (mute) pour allumer cette touche  et ainsi couper le départ par la prise AUX SEND lui correspondant.
Lorsque le départ est coupé, la touche  (mute) s'allume quand on presse la touche  (AUX1) ou  (AUX2).
Pour rétablir le départ vers l'effet, maintenez pressée la touche  (AUX1) ou  (AUX2) et appuyez sur la touche  (mute) allumée pour l'éteindre. Tourner un encodeur  pour régler le niveau de départ rétablira également le départ vers l'effet.
 - Le signal envoyé par chaque canal aux prises AUX SEND 1/2 peut être pris avant ou après le réglage du niveau par l'encodeur . (→ [Sélection des positions de départ de signal pour AUX SEND 1 et 2](#))
-

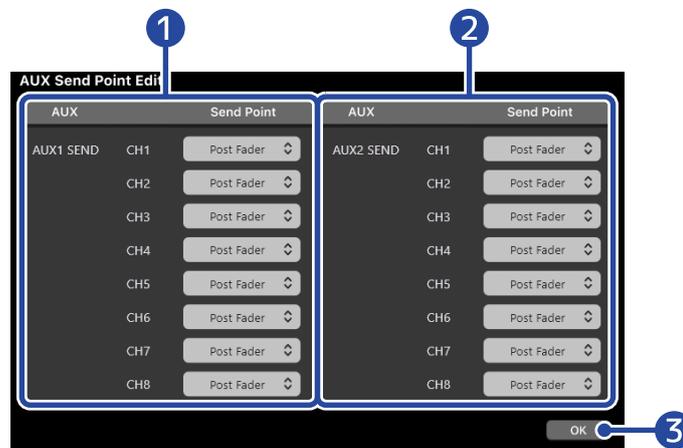
■ Sélection des positions de départ de signal pour AUX SEND 1 et 2

Le signal envoyé par chaque canal aux prises AUX SEND 1/2 peut être pris avant ou après le réglage du niveau.

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor sur l'ordinateur. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur « Edit » (modifier) en face de « AUX Send Point » (point de départ d'auxiliaire).



3. Utilisez les menus déroulants Send Point (point de départ) pour faire vos réglages. Les sélections peuvent être effectuées pour chaque canal sur les deux prises AUX SEND 1 et 2.



- 1 Réglages pour la prise AUX SEND 1
- 2 Réglages pour la prise AUX SEND 2
- 3 OK
Cliquez sur ce bouton pour appliquer les réglages et revenir à l'écran précédent.

Valeur de réglage	Explication
Pre Fader	Les signaux envoyés aux prises AUX SEND 1/2 sont pris avant le réglage du niveau. Les quantités de signal envoyées ne seront pas affectées par le réglage des niveaux.
Post Fader	Les signaux envoyés aux prises AUX SEND 1/2 sont pris après le réglage du niveau. Les quantités de signal envoyées seront augmentées ou diminuées en fonction des ajustements de niveau.

Emploi de la réduction de bruit par IA (AI Noise Reduction)

La réduction de bruit par IA permet de réduire les vibrations captées par les micros, le vent et d'autres bruits ambiants, ainsi que le bruit des instruments électroniques.

1. Sélectionnez « AI Noise Reduction » en appuyant le nombre de fois nécessaire sur la touche  (SEL).
Le voyant de réduction de bruit par IA (AI Noise Reduction) s'allume.

2. Appuyez sur la touche  (LEARN).

Les bruits ambiants seront analysés. Ne parlez pas et ne jouez pas d'instruments pendant l'analyse (pendant les 3 secondes où le clignotement s'accélère régulièrement). Lorsque l'analyse est terminée, le voyant reste allumé et la fonction est activée. Une nouvelle pression sur la touche le fait clignoter, ce qui désactive la réduction du bruit par IA et réinitialise les résultats de l'analyse.

NOTE

Il n'est pas possible de régler pour chaque canal le niveau d'application de l'effet de réduction de bruit par

AI. De plus, le bouton  (EFX RTN) ne peut pas être utilisé pour régler le niveau de cet effet interne. Il n'affecte que les sorties MASTER L/R.

Sélection du signal envoyé à la sortie MONITOR (Monitor Point)

La source de la sortie MONITOR peut être sélectionnée.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Mixer », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Monitor Point », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le point souhaité comme source de la sortie, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



1 Pre Master Fader

Les signaux envoyés à la sortie MONITOR sont pris avant le réglage du niveau par la sortie MASTER.

2 Pre Master Fader + Comp

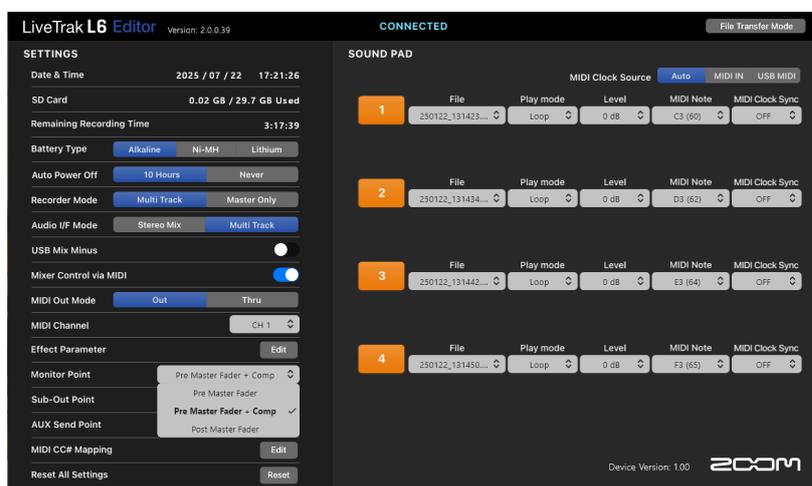
Lorsque la touche **COMP** (COMP) est activée, le même compresseur que celui utilisé sur le MASTER est appliqué.

3 Post Master Fader

Les signaux envoyés à la sortie MONITOR sont pris après le réglage du niveau par la sortie MASTER.

Sélection du signal envoyé à la sortie MONITOR avec l'application (Monitor Point)

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Utilisez le menu déroulant Monitor Point pour sélectionner le point souhaité comme source de sortie.



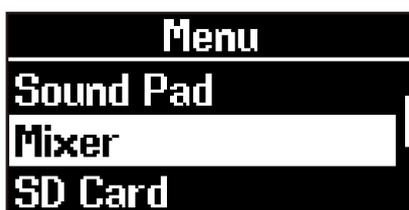
Sélection du signal envoyé à la sortie SUB-OUT (Sub-Out Point)

La source de la sortie SUB-OUT peut être sélectionnée.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Mixer », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Sub-Out Point », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le point souhaité comme source de la sortie, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



1 Pre Master Fader

Les signaux envoyés à la sortie SUB-OUT sont pris avant le réglage du niveau par la sortie MASTER.

2 Pre Master Fader + Comp

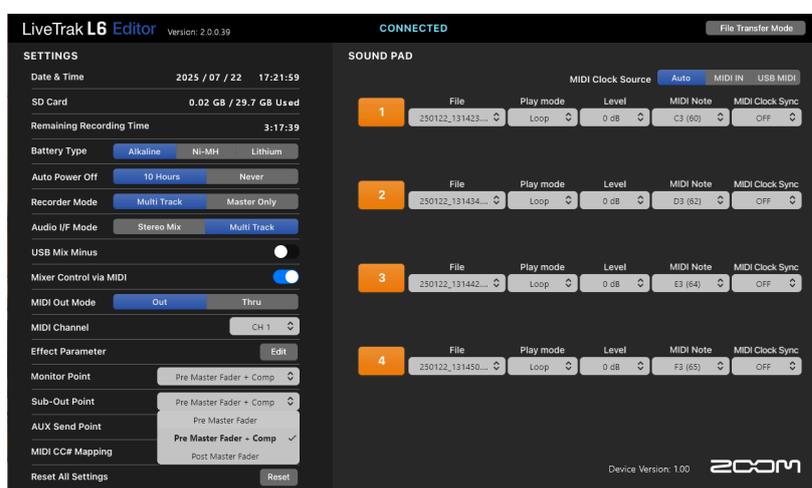
Lorsque la touche **COMP** (COMP) est activée, le même compresseur que celui utilisé sur le MASTER est appliqué.

3 Post Master Fader

Les signaux envoyés à la sortie SUB-OUT sont pris après le réglage du niveau par la sortie MASTER.

Sélection du signal envoyé à la sortie SUB-OUT avec l'application (Sub-Out Point)

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Utilisez le menu déroulant Sub-Out Point pour sélectionner le point souhaité comme source de sortie.

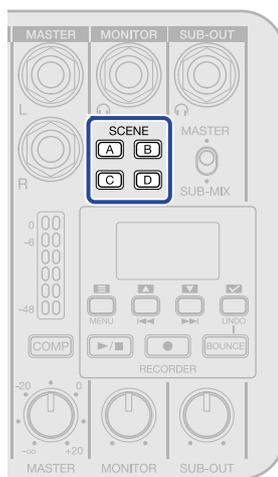


Sauvegarde des réglages (scènes)

Il est possible d'enregistrer jusqu'à 4 ensembles de réglages de mixage actuels sous forme de scènes et de les rappeler à tout moment.

Sauvegarde de scènes

1. Maintenez pressée la touche de la scène désirée (touche **A** (A), **B** (B), **C** (C) ou **D** (D)) jusqu'à ce qu'elle s'allume.
Les réglages de mixage actuels seront enregistrés dans la scène dont la touche est ainsi allumée (A, B, C ou D).



La touche clignote si les réglages de mixage ont été modifiés par rapport à ceux sauvegardés dans la scène. Dans ce cas, effectuez l'une des opérations suivantes.

- Pour rétablir l'état d'origine des paramètres : appuyez brièvement sur la touche clignotante pour rappeler la scène sauvegardée. (Attention, une pression plus prolongée sur la touche entraîne par contre la sauvegarde des réglages actuels.)
- Pour « écraser » (remplacer) la scène : maintenez pressée la touche clignotante jusqu'à ce qu'elle reste fixement allumée.
- Pour sauvegarder une nouvelle scène : maintenez pressée une touche qui ne clignote pas jusqu'à ce qu'elle s'allume.

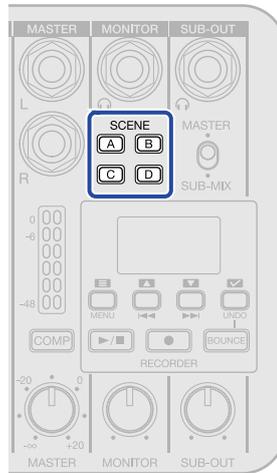
NOTE

Les réglages suivants sont sauvegardés dans les scènes.

Commutateur mono des canaux 5/6, entrée USB des canaux 7/8, coupure du son (« mute »), égaliseur (EQ), niveaux de départ d'effet, niveaux de départ AUX, point source de départ AUX, niveaux de mixage secondaire (SUB-MIX), panoramiques, niveaux, sélection d'effet, paramètres d'effets, tempo, compresseur

Rappel de scènes

1. Appuyez sur la touche de la scène à rappeler (**A** (A) **B** (B), **C** (C) ou **D** (D)).
Cette touche s'allumera et la scène qui y est sauvegardée sera rappelée.



Il n'y a pas de scènes sauvegardées dans les touches éteintes.

NOTE

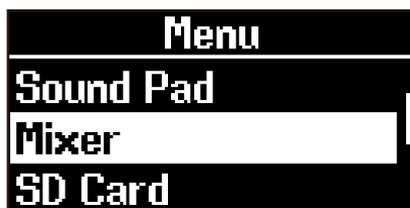
- Appuyez brièvement sur la touche pour rappeler la scène. Si vous appuyez trop longtemps sur une touche qui clignote, sa scène sera remplacée par les réglages de mixage actuels.
- Des messages MIDI de changement de programme peuvent également être utilisés pour rappeler des scènes. (→ [Tableau d'équipement MIDI](#))

Réinitialisation des réglages du mélangeur

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

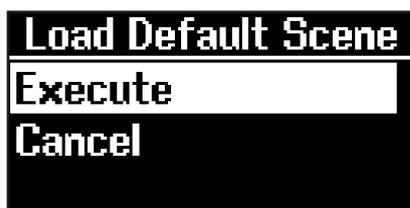
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Mixer », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Load Default Scene » (charger la scène par défaut), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Execute » (exécuter), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Cela rétablit les paramètres par défaut du mélangeur.

NOTE

Les réglages suivants sont réinitialisés.

Commutateur mono des canaux 5/6, entrée USB des canaux 7/8, coupure du son (« mute »), égaliseur (EQ), niveaux de départ d'effet, niveaux de départ AUX, point source de départ AUX, niveaux de mixage secondaire (SUB-MIX), panoramiques, niveaux, sélection d'effet, paramètres d'effets, tempo, compresseur

Emploi des pads de son

Des fichiers audio peuvent être affectés aux touches SOUND PAD (les « pads de son »). Pressez-en une pour faire jouer le fichier qui lui est affecté.

C'est pratique pour reproduire des interviews ayant été enregistrées à l'avance, des génériques de début et de fin et des jingles. Il est possible de régler le niveau et le mode de lecture pour chaque pad. Des appareils MIDI peuvent également être utilisés pour faire jouer les pads de son.

Affectation de fichiers audio aux touches SOUND PAD

Des fichiers audio enregistrés au préalable sur la carte microSD peuvent être assignés aux touches SOUND PAD.

De plus, le L6max peut également être utilisé pour enregistrer des fichiers audio qui seront ensuite assignés.

Assignation aux touches SOUND PAD de fichiers audio enregistrés sur la carte microSD

Des fichiers audio enregistrés sur la carte microSD chargée dans le L6max peuvent être assignés aux touches SOUND PAD.

Les fichiers audio doivent être enregistrés dans des répertoires spécifiques, c'est pourquoi il faut toujours utiliser le L6max pour formater les cartes microSD qu'il utilisera. (→ [Formatage des cartes microSD](#))

NOTE

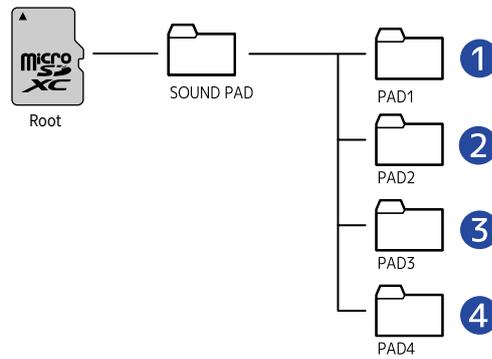
La fonction SOUND PAD prend en charge les types de fichiers audio suivants.

- Format de fichier : WAV
- Fréquence d'échantillonnage : 44,1, 48, 88,2, 96, 176,4 ou 192 kHz (convertie en 48 kHz lors de l'assignation)
- Résolution binaire : 16, 24 ou 32 bit (à virgule flottante)
- Canaux : 1 ou 2

1. Utilisez un ordinateur pour enregistrer sur la carte microSD les fichiers audio destinés à l'assignation aux pads de son.

Le répertoire racine de la carte microSD contient un dossier « SOUND_PAD » avec les sous-dossiers « PAD1 », « PAD2 », « PAD3 » et « PAD4 ». Enregistrez les fichiers audio dans les sous-dossiers.

(→ [Structure des dossiers et fichiers des cartes microSD](#))

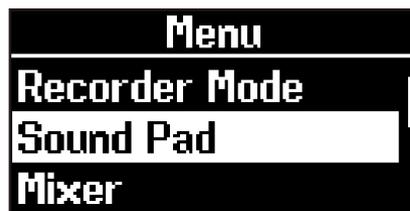


- ① Fichiers audio assignés à la touche SOUND PAD 1 (1)
- ② Fichiers audio assignés à la touche SOUND PAD 2 (2)
- ③ Fichiers audio assignés à la touche SOUND PAD 3 (3)
- ④ Fichiers audio assignés à la touche SOUND PAD 4 (4)

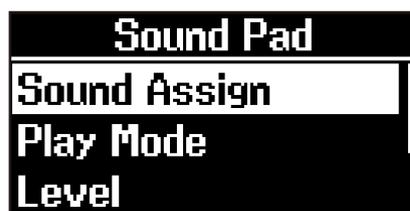
2. Insérez dans le L6max la carte microSD contenant les fichiers audio enregistrés. (→ [Insertion de cartes microSD](#))

3. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#). Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Sound Pad », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



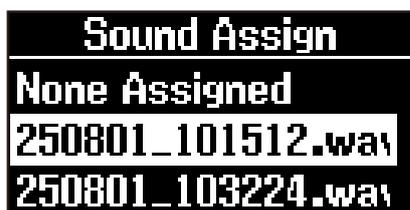
5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Sound Assign » (assignation de son), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



6. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le pad de son désiré, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

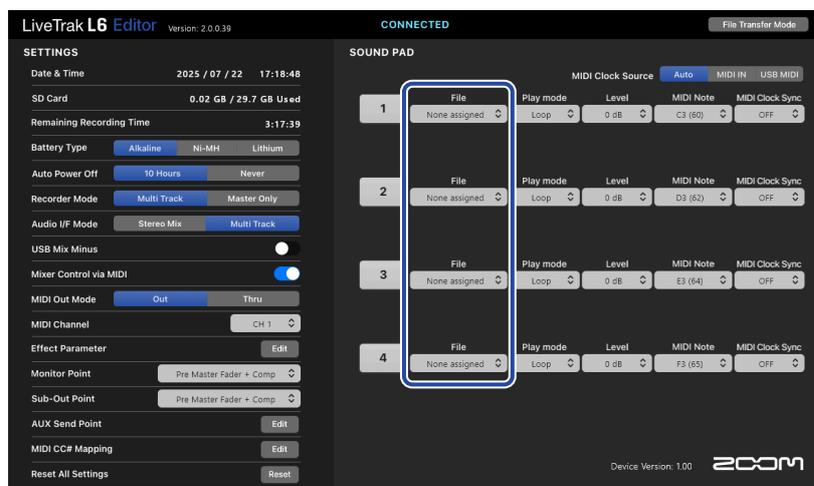


7. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le fichier désiré, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Assignment aux touches SOUND PAD de fichiers audio enregistrés sur la carte microSD avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor sur l'ordinateur. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Utilisez les menus déroulants « File » (fichier) pour sélectionner les fichiers audio à assigner. Les fichiers audio enregistrés dans les dossiers « PAD1 » à « PAD4 » de la carte microSD apparaissent dans les menus déroulants.



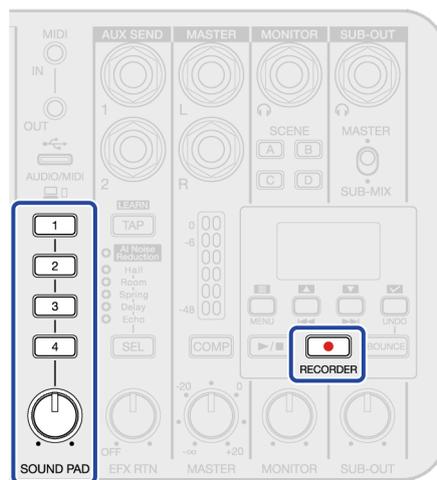
Les fichiers audio sélectionnés seront assignés aux pads de son  (1) à  (4) et ces pads ( (1) à  (4)) s'allumeront.

À savoir

- Si les fichiers audio ne sont pas assignés à l'aide de ZOOM L6 Editor, c'est le premier fichier par ordre alphabétique dans chaque dossier qui sera automatiquement assigné.
- Les fichiers audio assignés aux pads de son peuvent être retirés avec l'unité ou l'application.

Emploi du L6max pour enregistrer des fichiers audio et les assigner à des pads de son

Les fichiers stéréo mixés et enregistrés sur le L6max peuvent être assignés aux pads de son.



1. Préparez-vous à enregistrer.

Branchez par exemple au L6max des micros, des instruments et des équipements audio, puis faites entrer et mixez leurs sons pour vérifier le résultat audio à assigner à un pad de son. (→ [Faire les connexions](#), [Mixage](#))

2. Tout en maintenant pressée la touche (enregistrer), appuyez sur l'une des touches SOUND PAD ((1) à (4)).

La touche SOUND PAD ( (1) à  (4)) ainsi associée à la touche  (enregistrer) clignote et l'enregistrement du fichier audio assigné à ce pad de son commence. Faites entrer le son que vous voulez enregistrer.

3. Appuyez sur la touche SOUND PAD ((1) à (4)) qui clignote.

Cette touche SOUND PAD ( (1) à  (4)) cessera de clignoter et le fichier audio enregistré lui sera assigné.

NOTE

- À l'étape 2, appuyer pour enregistrer sur un pad de son allumé, auquel un fichier audio a donc déjà été assigné, n'écrasera pas ce fichier audio.
- Les fichiers audio enregistrés peuvent être vérifiés à l'aide d'un ordinateur. (→ [Gestion des projets](#))

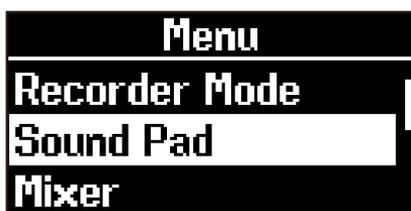
Réglage des modes de lecture des pads de son

Il est possible de définir les modes de lecture utilisés par les pads de son quand on les presse.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Sound Pad », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



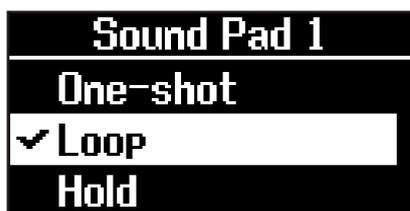
3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Play Mode », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le pad de son désiré, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour régler le mode de lecture, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
One-shot	Chaque fois que vous appuyez sur le pad, le fichier est lu une fois, du début à la fin, puis s'arrête. C'est utile par exemple pour déclencher des jingles et des effets sonores. Le pad de son ( (1) à  (4)) peut voir sa lecture interrompue en appuyant dessus et en le maintenant enfoncé.
Loop	Chaque fois que vous appuyez sur le pad, cela lance et arrête alternativement la lecture. La lecture se poursuivra en boucle jusqu'à ce que vous l'arrêtiez. C'est utile par exemple pour la musique d'ambiance.
Hold	La lecture en boucle se poursuit tant que le pad est pressé. La lecture s'arrête quand vous le relâchez. C'est utile pour ne faire jouer des effets que pendant le temps souhaité.

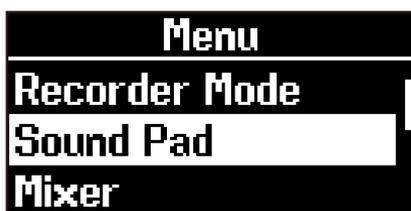
Réglage des niveaux des pads de son

Il est possible de définir les niveaux utilisés par les pads de son quand on les presse.

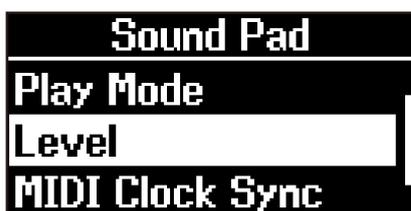
1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Sound Pad », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Level » (niveau), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

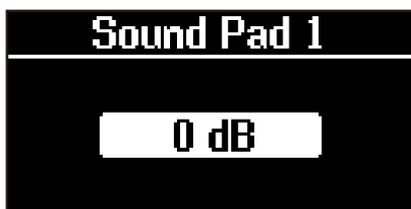


4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le pad de son désiré, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



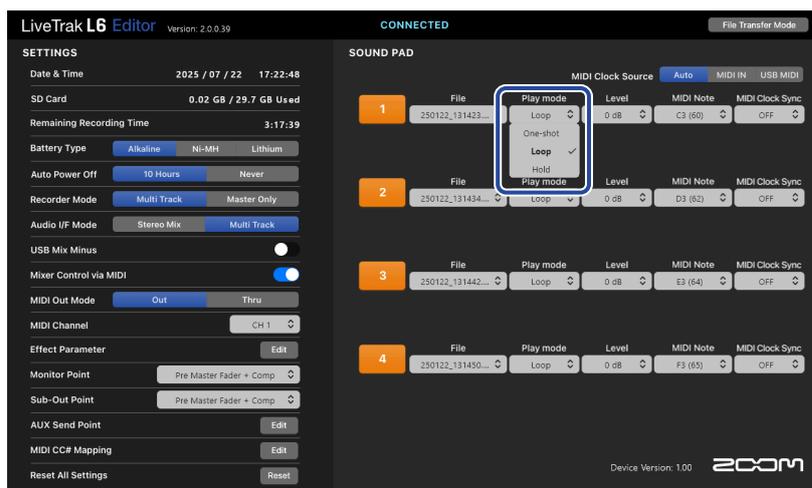
5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le niveau, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

Les niveaux peuvent être réglés séparément pour chaque pad de son de $-\infty$ à +10 dB.



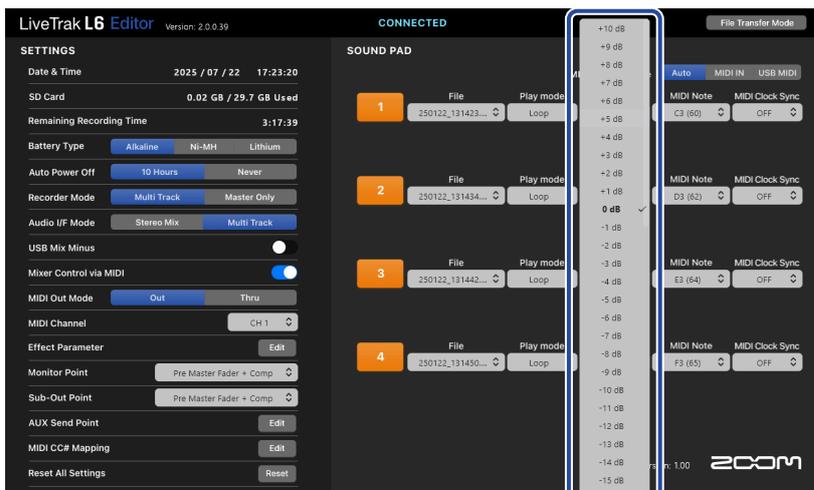
Réglage des modes et niveaux de lecture des pads de son avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor sur l'ordinateur. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Utilisez les menus déroulants « Play mode » (mode de lecture) pour sélectionner les modes de lecture. Ceux-ci peuvent être réglés séparément pour chaque pad de son.

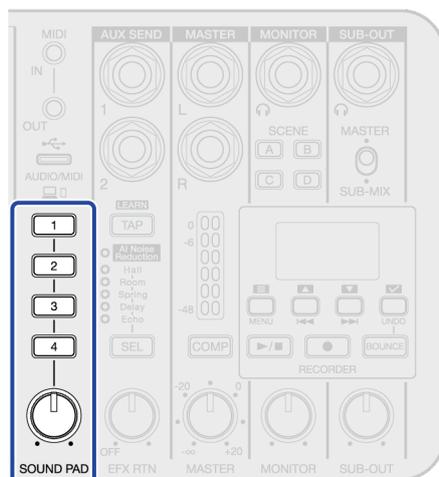


Valeur de réglage	Explication
One-shot	Chaque fois que vous appuyez sur le pad, le fichier est lu une fois, du début à la fin, puis s'arrête. C'est utile par exemple pour déclencher des jingles et des effets sonores. Le pad de son (1) (1) à (4) (4) peut voir sa lecture interrompue en appuyant dessus et en le maintenant enfoncé.
Loop	Chaque fois que vous appuyez sur le pad, cela lance et arrête alternativement la lecture. La lecture se poursuivra en boucle jusqu'à ce que vous l'arrêtiez. C'est utile par exemple pour la musique d'ambiance.
Hold	La lecture en boucle se poursuit tant que le pad est pressé. La lecture s'arrête quand vous le relâchez. C'est utile pour ne faire jouer des effets que pendant le temps souhaité.

3. Utilisez les menus déroulants « Level » (niveau) pour sélectionner les niveaux de lecture. Les niveaux peuvent être réglés séparément pour chaque pad de son de $-\infty$ à +10 dB.



Jeu avec les pads de son



1. Appuyez sur un pad de son (touche SOUND PAD) allumé (**1** (1), **2** (2), **3** (3) ou **4** (4)).

Cela déclenche la lecture du fichier audio affecté à cette touche SOUND PAD. Pendant sa lecture, cette touche SOUND PAD clignote.

Le mode de lecture peut aussi être changé. (→ [Réglage des modes de lecture des pads de son](#))

Il n'y a pas de fichier audio assigné aux touches SOUND PAD éteintes.

2. Utilisez le bouton  (SOUND PAD) pour régler le niveau général des pads de son.

Les niveaux peuvent être réglés séparément pour chaque pad de son. (→ [Réglage des niveaux des pads de son](#))

À savoir

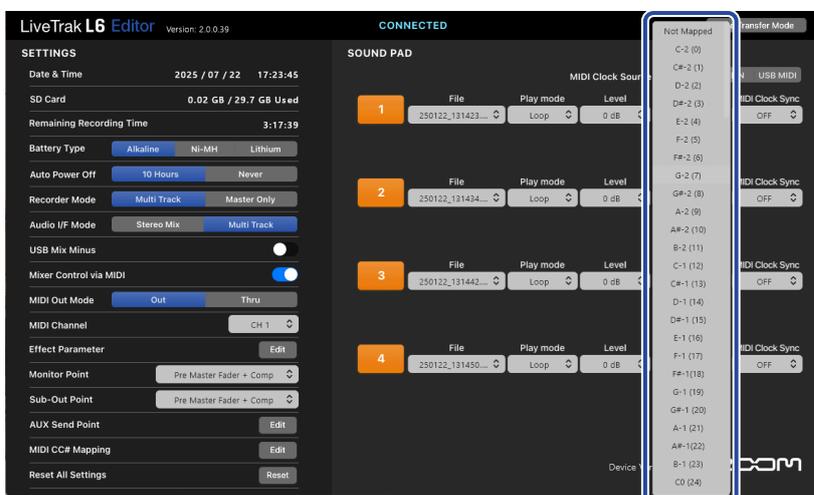
La lecture peut être arrêtée d'un coup pour tous les pads de son en appuyant 4 fois de suite sur la touche

LEVEL (LEVEL).

Emploi d'ordinateurs, de smartphones, de tablettes et d'appareils MIDI pour déclencher les pads de son

Des ordinateurs, des smartphones, des tablettes et des appareils MIDI, dont des claviers MIDI, peuvent être utilisés pour déclencher les pads de son.

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Utilisez les menus déroulants « MIDI Note » (note MIDI) pour définir les numéros de note MIDI associées aux pads de son. Ceux-ci peuvent être réglés séparément pour chaque pad de son.



Sélectionnez « Not Mapped » (non affecté) pour ne pas définir de numéro de note MIDI.

3. Branchez le L6max à un ordinateur, smartphone, tablette ou appareil MIDI. (→ [Connexion d'appareils MIDI](#))

Si un numéro de note choisi à l'étape 2 est reçu d'un ordinateur, d'un smartphone, d'une tablette ou d'un appareil MIDI, le pad de son correspondant sera déclenché.

NOTE

Des réglages MIDI doivent être effectués pour déclencher les pads de son au moyen d'appareils MIDI. Pour plus de détails sur les réglages MIDI, voir « [Emploi d'appareils MIDI](#) ».

À savoir

Des numéros de note MIDI peuvent être envoyés à l'hôte lors du jeu sur les pads de son physiques.

Fonctionnement des pads de son calé sur l'horloge MIDI

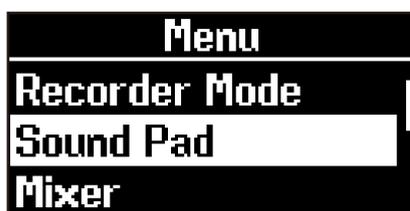
Le fonctionnement peut être réglé de manière à ce que le démarrage/arrêt de l'enregistrement et le démarrage de la lecture soient synchronisés (quantifiés) sur le tempo de l'horloge MIDI.

Réglage du fonctionnement des pads de son

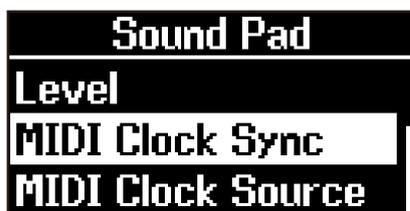
1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Sound Pad », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



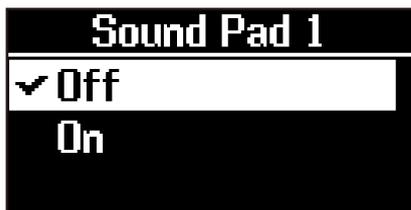
3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « MIDI Clock Sync » (synchronisation sur l'horloge MIDI), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le pad de son désiré, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



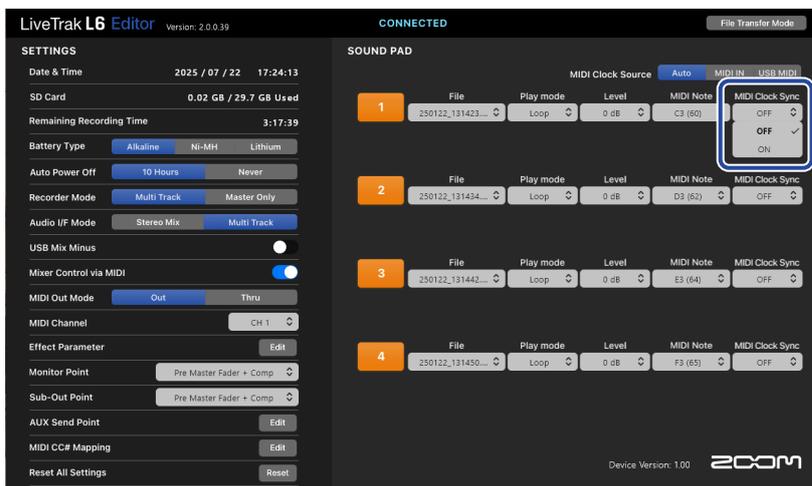
5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le réglage, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
Off	Le pad de son fonctionne sans se synchroniser avec l'horloge MIDI d'un autre appareil.
On	Le pad de son est synchronisé avec l'horloge MIDI d'un autre appareil.

■ Réglage du fonctionnement des pads de son avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur les réglages dans les menus déroulants MIDI Clock Sync (synchronisation sur l'horloge MIDI).
Ceux-ci peuvent être réglés séparément pour chaque pad de son.

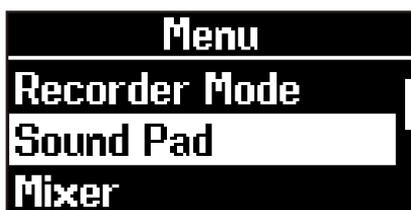


Valeur de réglage	Explication
Off	Le pad de son fonctionne sans se synchroniser avec l'horloge MIDI d'un autre appareil.
On	Le pad de son est synchronisé avec l'horloge MIDI d'un autre appareil.

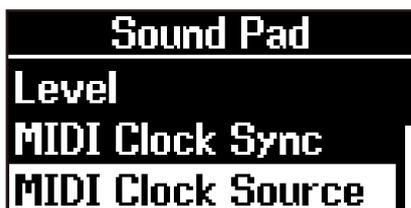
Réglage de l'appareil source de l'horloge MIDI pour la synchronisation

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).
Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Sound Pad », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « MIDI Clock Source » (source de l'horloge MIDI), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le réglage, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
Auto	L'unité sélectionnera automatiquement l'horloge MIDI avec laquelle se synchroniser et l'utilisera pour les opérations d'enregistrement et de lecture des pads de son. L'horloge reçue par MIDI IN a priorité sur celle reçue par USB MIDI.

Valeur de réglage	Explication
MIDI IN	L'unité se synchronisera sur l'horloge MIDI de l'appareil connecté à la prise MIDI IN et l'utilisera pour les opérations d'enregistrement et de lecture des pads de son.
USB MIDI	L'unité se synchronisera sur l'horloge MIDI de l'appareil connecté au port USB et l'utilisera pour les opérations d'enregistrement et de lecture des pads de son.

NOTE

Si le réglage de synchronisation est modifié pendant la lecture d'un pad de son, la synchronisation avec l'horloge MIDI venant d'appareils externes risque de ne plus se faire correctement. Dans ce cas, essayez les opérations suivantes.

- Reconnectez-vous après déconnexion de l'appareil externe.
- Arrêtez le fonctionnement par exemple du séquenceur sur l'autre appareil. Relancez ensuite la lecture.

Cela devrait permettre une bonne synchronisation.

Enregistrement et lecture audio

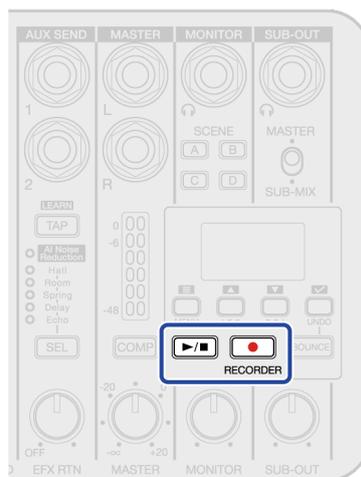
En installant une carte microSD dans le L6max, il est possible d'enregistrer le son entrant dans chaque canal ainsi qu'un mixage stéréo de tous les canaux.

Les fichiers enregistrés peuvent aussi être lus.

NOTE

- Les fichiers enregistrés sont sauvegardés au format suivant
 - Fréquence d'échantillonnage : 48 kHz
 - Résolution binaire : 32 bit à virgule flottante
 - Fichiers mono pour les canaux 1 à 4, stéréo pour les canaux 5 à 8, stéréo pour la sortie MASTER
- Pour plus de détails sur les fichiers enregistrés, voir « [Gestion des projets](#) ».

Enregistrement



1. Appuyez sur la touche  (enregistrer).

La touche  (enregistrer) s'allume en rouge et l'enregistrement commence.

NOTE

S'il n'y a pas de carte microSD installée ou si le mode Transfert de fichiers est activé (→ [Transfert de fichiers vers des ordinateurs](#)), la touche  (enregistrer) clignote et l'enregistrement n'est pas possible.

2. Pour arrêter, appuyez sur la touche  (enregistrer) ou  (lecture/stop).

L'enregistrement s'arrêtera et la touche  (enregistrer) s'éteindra.

NOTE

Si la taille du fichier dépasse 2 Go durant l'enregistrement, un nouveau fichier est automatiquement créé mais l'enregistrement se poursuit sans pause. Quand cela arrive, il n'y a aucun blanc dans le son entre les deux fichiers.

À savoir

Comme les fichiers sont sauvegardés automatiquement à intervalles réguliers, même si l'alimentation est interrompue ou si un autre problème survient pendant l'enregistrement, les fichiers peuvent être restaurés en demandant au L6max de lire les fichiers affectés sur la carte microSD.

Sélection du type des fichiers enregistrés

Il est possible de définir le type des fichiers enregistrés.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Recorder Mode »

Mode » (mode de l'enregistreur), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le type de fichier

d'enregistrement voulu, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
Multi Track	Des fichiers d'enregistrement audio séparés pour les différents canaux ainsi qu'un fichier stéréo qui est un mixage de tous les canaux seront sauvegardés.
Master Only	Seul un fichier stéréo, qui est un mixage de tous les canaux, sera sauvegardé.

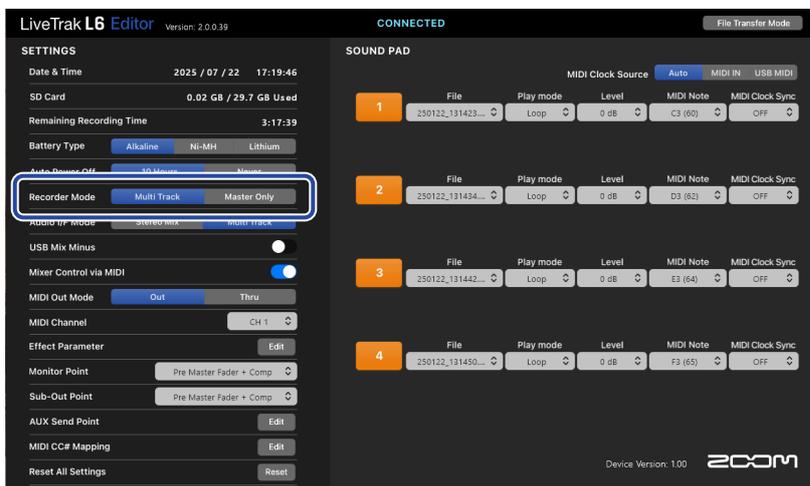
NOTE

Pour l'enregistrement dans un projet existant, c'est le mode d'enregistreur défini lors de la création du projet qui sera utilisé.

Ce réglage est appliqué lorsque « Create Empty » est utilisé pour créer un nouveau projet vide.

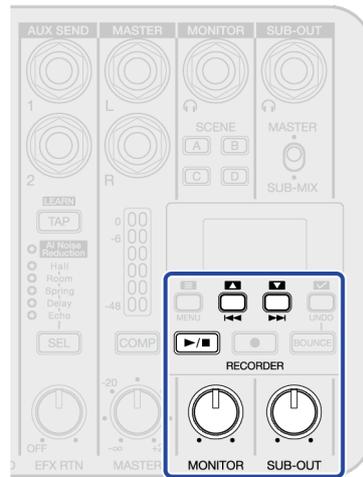
Sélection du type de fichiers enregistrés avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor sur l'ordinateur. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur un réglage de fichier d'enregistrement pour le paramètre « Recorder Mode » (mode de l'enregistreur).



Valeur de réglage	Explication
Multi Track	Des fichiers d'enregistrement audio séparés pour les différents canaux ainsi qu'un fichier stéréo qui est un mixage de tous les canaux seront sauvegardés.
Master Only	Seul un fichier stéréo, qui est un mixage de tous les canaux, sera sauvegardé.

Lecture des enregistrements



1. Appuyez sur la touche (lecture/stop).

La touche  (lecture/stop) s'allumera en vert et la lecture du fichier sélectionné commencera.

- Utilisez le bouton  (MONITOR) pour régler le volume du casque.
- Utilisez le bouton  (MASTER) pour régler le volume des prises de sortie MASTER.
- Utilisez le bouton  (SUB-OUT) pour régler le volume de la prise de sortie SUB-OUT.
- Appuyez sur la touche  (recul rapide) pour revenir au début du fichier. Maintenez-la pressée pour une recherche vers l'arrière.
- Appuyez sur la touche  (avance rapide) pour passer au fichier suivant. Maintenez-la pressée pour une recherche vers l'avant.

2. Appuyez sur la touche (lecture/stop).

La touche  (lecture/stop) s'éteindra et la lecture s'arrêtera.

Superposition (overdub)

La fonction Bounce peut être utilisée pour combiner les pistes 1-8 déjà enregistrées dans une piste de report stéréo, ce qui libère les pistes 1-8 pour y enregistrer à nouveau. En répétant cette opération, il est possible de créer des fichiers stéréo par superposition (overdub).

NOTE

- Un fichier peut être « boncé » jusqu'à 99 fois.
- Le bounce n'est pas possible si la durée d'enregistrement de piste dépasse 93 minutes.

1. Appuyez sur la touche  (enregistrer) pour lancer l'enregistrement.



2. Appuyez sur la touche  (enregistrer) ou  (lecture/stop) pour arrêter l'enregistrement.



3. Quand l'[Écran d'accueil](#) est ouvert, appuyez sur la touche  (BOUNCE) pour sélectionner la méthode de bounce.

Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner la méthode de bounce, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



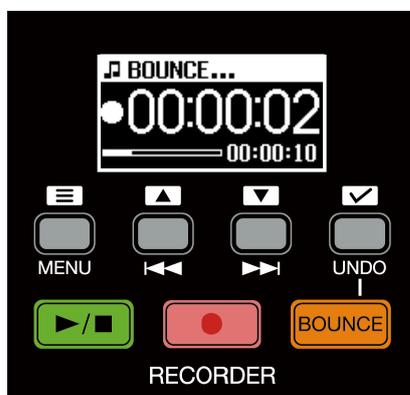
Option	Explication
Quick Bounce	Report (« bounce ») rapide. Permet de combiner les pistes 1–8 sur une piste stéréo en un rien de temps. Le son ne peut pas être réglé pendant le bounce.
Real Time Bounce	Report (« bounce ») du son capturé tel quel en temps réel. Les pistes 1–8 sont combinées sur une piste stéréo avec les ajustements effectués pendant le bounce. Cela comprend notamment l'utilisation des encodeurs de canal pour régler les niveaux, l'égaliseur et le panoramique, et le jeu sur les pads de son.

Un écran Bounce s'affichera.

- Si on utilise Quick Bounce



- Si on utilise Real Time Bounce



Une fois le bounce terminé, il est possible de faire d'autres enregistrements.



Le bouton  (BOUNCE) s'allumera en orange.

À savoir

- Si le bounce ne vous satisfait pas lors de sa lecture de contrôle, appuyez sur  (touche de fonction 4) pour revenir à l'état antérieur au bounce (fonction d'annulation UNDO). La fonction UNDO (annuler) n'opère que sur le dernier bounce effectué.
- Un report peut être annulé en cours de Quick Bounce en appuyant sur  (touche de fonction 1).

4. Appuyez sur la touche  (enregistrer) pour enregistrer à nouveau. La piste stéréo obtenue par bounce sera également lue.



À savoir

Il est aussi possible d'enregistrer depuis un point intermédiaire de la piste.

5. Appuyez sur la touche  (enregistrer) ou  (lecture/stop) pour arrêter l'enregistrement.



6. Répétez les étapes 3–5.
Cela répète le bounce et l'enregistrement.

NOTE

L'enregistrement sans bounce supprime les fichiers enregistrés sur les pistes 1 à 8 et les remplace par les nouveaux.

7. Enfin, suivez la même procédure qu'à l'étape 3 pour bouncer et créer un seul fichier stéréo par superposition (overdub).

Quitter le mode Bounce

1. Appuyez sur la touche  (BOUNCE).



2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Exit Bounce Mode » (quitter le mode Bounce) et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



La touche  (BOUNCE) s'éteindra et le mode Bounce sera abandonné.

NOTE

Quitter le mode Bounce crée et ouvre automatiquement un projet vide.

1 Dossiers de projet

Ils accueillent les données d'enregistrement et les réglages d'un projet.

Un nouveau dossier sera créé et nommé par horodatage « aammjj_hhmmss ». (→ [Appellation des fichiers et dossiers d'enregistrement](#))

2 Fichiers d'enregistrement

Voir « [Appellation des fichiers et dossiers d'enregistrement](#) » pour plus de détails sur les noms des fichiers d'enregistrement.

Les fichiers d'enregistrement pour chaque canal et les fichiers stéréo pour les mixages des canaux sont sauvegardés comme suit.

- Canaux 1-4 : un fichier mono est enregistré pour chaque canal.
- Canaux 5/6 : un fichier stéréo est enregistré pour chaque canal.
- Canaux 7/8 : un fichier stéréo est enregistré pour chaque canal. (Même si seule la prise L est connectée, un fichier stéréo sera enregistré, simplement le même son sera enregistré à la fois sur les canaux L et R.)
- Canal Master : un fichier stéréo est enregistré.

3 Fichier de projet

Permet de conserver divers paramètres spécifiques au projet.

4 Dossier SOUND PAD

Les fichiers audio assignés aux pads de son sont stockés dans des dossiers, un pour chaque pad.

5 Fichier de réglages des pads de son

Les réglages des pads de son sont sauvegardés dans ce fichier.

6 Dossiers PAD1 à PAD4

Enregistrez les fichiers audio que vous souhaitez assigner aux pads de son dans les dossiers correspondant aux différents pads. (→ [Affectation de fichiers audio aux touches SOUND PAD](#))

7 Fichiers audio qui peuvent être assignés aux pads de son

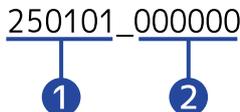
Pour plus de détails sur les formats des fichiers audio pouvant être assignés, voir « [Affectation de fichiers audio aux touches SOUND PAD](#) ».

8 Fichier système

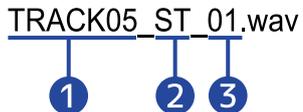
C'est un fichier système utilisé par le L6max. Ne le supprimez pas.

Appellation des fichiers et dossiers d'enregistrement

Les dates et heures d'enregistrement au format numérique sont utilisées pour les noms des dossiers de fichiers d'enregistrement.

Exemple de nom de dossier	Explication
 250101_000000 1 2	<ol style="list-style-type: none">1 Date La date d'enregistrement est indiquée numériquement.2 Heure Heures, minutes et secondes sont indiquées numériquement.

Les fichiers sont nommés conformément au format suivant.

Exemple de nom de fichier	Explication
 TRACK05_ST_01.wav 1 2 3	<ol style="list-style-type: none">1 Nom de piste Indique le canal utilisé pour l'enregistrement.<ul style="list-style-type: none">• TRACK01 à 08 : fichier enregistré sur le canal 1 à 8• MASTER : fichier contenant un mixage stéréo de tous les canaux2 Nombre de canaux du fichier<ul style="list-style-type: none">• ST : canal stéréo• N'apparaît pas pour les canaux 1 à 4.3 Nombre de prises du fichier Le premier enregistrement portera le « 01 » et chaque enregistrement suivant verra son nombre augmenter.

NOTE

Si la taille du fichier est amenée à dépasser 2 Go, un nouveau fichier est automatiquement créé mais l'enregistrement se poursuit sans pause. Les nouveaux fichiers créés dans ce cas auront un suffixe « _01 » à « _99 » ajouté à la fin de leur nom.

Création de projets vides

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'Écran d'accueil.

Cela ouvre l'Écran Menu.

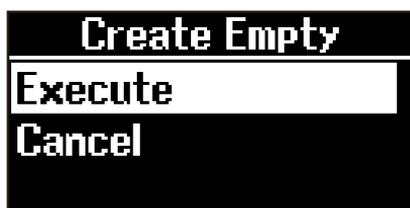
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Project » (projet), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Create Empty » (créer un projet vide), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Execute » (exécuter), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Un nouveau projet sera créé.

Sélection des projets

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Project » (projet), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Select », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le projet, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



À savoir

Les projets peuvent également être sélectionnés dans l'[Écran d'accueil](#) à l'aide de  (touche de fonction 2) et de  (touche de fonction 3).

Assignation de fichiers aux pistes

Des fichiers audio enregistrés sur la carte microSD peuvent être assignés aux pistes dans les projets. C'est utile pour par exemple jouer avec en live et s'entraîner à la guitare.

1. Créez un projet vide. (→ [Création de projets vides](#))

2. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).
Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

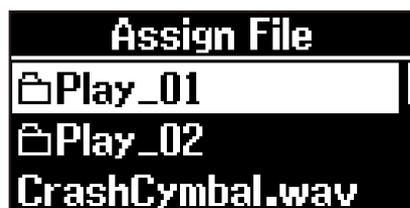
3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Project » (projet),
et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



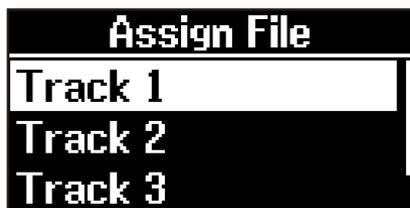
4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Assign File » (assigner un fichier), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le fichier à assigner, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



6. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner la piste destination de l'assignation, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



NOTE

- L'assignation n'est possible que lorsque Recorder Mode (mode de l'enregistreur) est réglé sur Multi Track (multipiste) et que le projet est nouvellement créé. (→ [Sélection du type des fichiers enregistrés](#))
- Le navigateur de fichiers permet d'accéder à des dossiers qui se trouvent au maximum à 5 niveaux de profondeur à partir du niveau racine de la carte microSD.
- Les dossiers RECORDER et SOUND_PAD ne sont pas affichés.
- Les fichiers doivent être au format WAV mono/stéréo, 32 bit à virgule flottante, 48 kHz pour pouvoir être assignés.
- Les fichiers mono peuvent être assignés aux pistes 1 à 4 et les fichiers stéréo aux pistes 5 à 8.
- L'assignation n'est possible que pour les pistes qui ne contiennent pas de fichiers d'enregistrement.
- Pour superposer (par « overdub ») une prestation live après avoir assigné un fichier audio d'accompagnement, faites un bounce. (→ [Superposition \(overdub\)](#))

Suppression de projets

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Project » (projet), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Delete » (supprimer), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le projet à supprimer, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Exécuter », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Changement des noms de projet

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Project » (projet), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Rename » (renommer), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner les caractères à changer, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

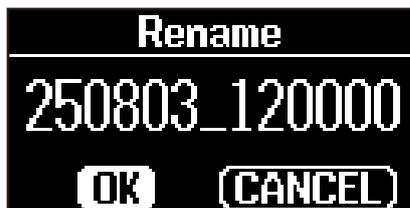


Les caractères apparaissent surlignés.

5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le caractère à saisir, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

6. Répétez les étapes 4-5 pour nommer le projet.

7. Après avoir nommé le projet, utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le bouton  (OK) à l'écran, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Protection des projets

Les projets peuvent être protégés afin d'empêcher leur modification et leur suppression.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Project » (projet), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Protect » (protéger), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le réglage, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
On	Le projet sera protégé, empêchant toute modification ou suppression.
Off	Le projet peut être modifié et supprimé.

Copie de projets

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Project » (projet), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Copy » (copier), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) afin de sélectionner les caractères à changer pour nommer le nouveau projet, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

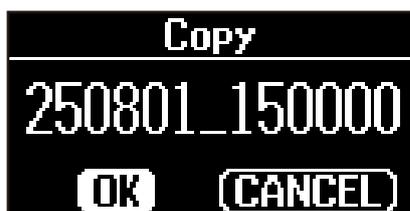


Les caractères apparaissent surlignés.

5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le caractère à saisir, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

6. Répétez les étapes 4-5 pour nommer le projet.

7. Après avoir nommé le projet, utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le bouton  (OK) à l'écran, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



NOTE

Lorsqu'un projet ayant fait l'objet d'un bounce est copié, comme seul le fichier d'enregistrement le plus récent est copié, il n'est pas possible d'annuler l'opération.

Emploi comme interface audio

Les signaux entrant dans le L6max peuvent être envoyés à un ordinateur, un smartphone ou une tablette, et les signaux lus par ces appareils peuvent sortir par le L6max.

- Aucun pilote n'est nécessaire pour l'emploi avec un ordinateur Mac, ni avec un smartphone ou une tablette.
- Pour faire fonctionner le L6max en 32 bit à virgule flottante avec un Mac, voir « [Emploi avec des ordinateurs Mac](#) ».
- Pour enregistrer avec une application DAW sous Windows, voir « [Emploi avec des ordinateurs Windows](#) ».

Connexion à des ordinateurs, smartphones et tablettes

- 1.** Utilisez un câble USB (Type-C) pour raccorder le L6max à un ordinateur, smartphone ou tablette.
(→ [Connexion d'ordinateurs, de smartphones et de tablettes](#))
- 2.** Lancez une application sur l'ordinateur, le smartphone ou la tablette, et sélectionnez « L6max » comme périphérique ou interface « audio » ou « d'entrée/sortie ».

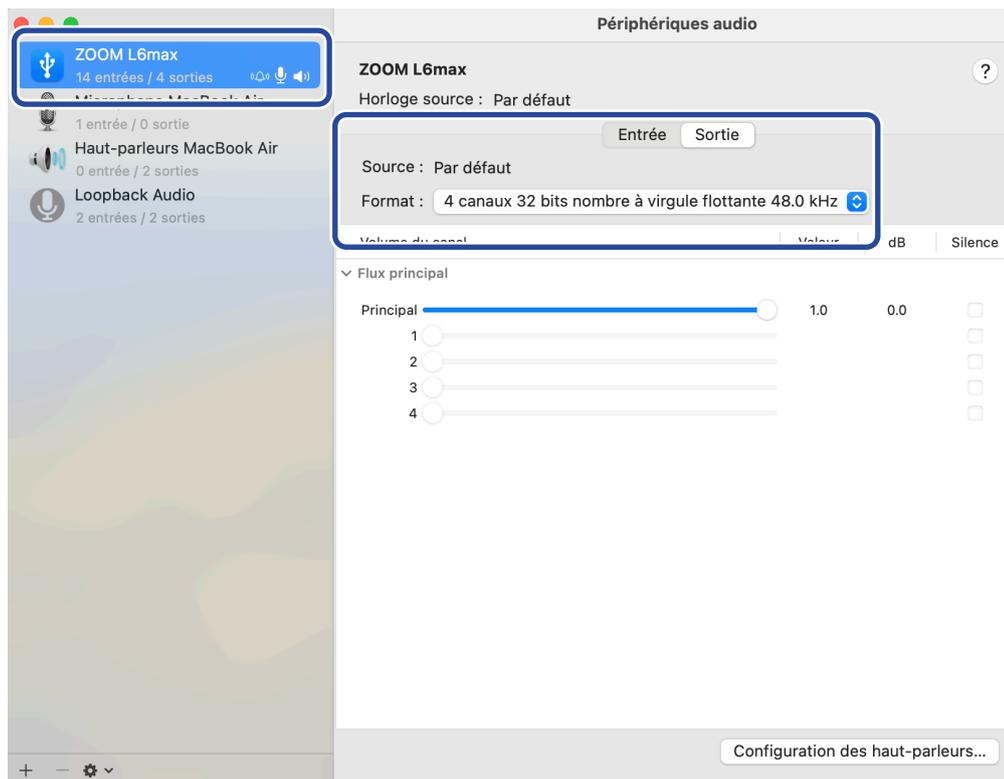
NOTE

- La fréquence d'échantillonnage audio est de 48 kHz en cas d'utilisation comme interface audio.
- Si des problèmes surviennent lors de l'utilisation du format 32 bit à virgule flottante, essayez le format 24 bit.
 - Utilisation d'un Mac : → « [Emploi avec des ordinateurs Mac](#) »
 - Utilisation d'un ordinateur Windows : → « [Emploi avec des ordinateurs Windows](#) »
- Voir le mode d'emploi des applications pour plus d'informations sur leur fonctionnement.
- Pour une utilisation avec un smartphone ou une tablette, branchez un adaptateur secteur afin d'assurer l'alimentation. (→ [Connexion d'un adaptateur secteur](#))

Emploi avec des ordinateurs Mac

Le format utilisé par le L6max pour le transfert des données peut être sélectionné sur le Mac.

1. Dans le sous-dossier « Utilitaires » du dossier « Applications » du Mac, ouvrez « Configuration audio et MIDI ».
2. Dans Périphériques audio, sélectionnez « ZOOM L6max » et réglez les formats d'entrée et de sortie sur 32 bit à virgule flottante.



NOTE

En ce qui concerne la résolution, l'option 32 bit à virgule flottante devrait normalement être utilisée telle quelle, mais essayez en 24 bit si une application ne fonctionne pas correctement avec ce réglage.

Emploi avec des ordinateurs Windows

Installation du pilote

1. Téléchargez le pilote « ZOOM L6max Driver » depuis zoomcorp.com/help/l6max sur l'ordinateur.

NOTE

Vous pouvez télécharger le dernier pilote ZOOM L6max Driver depuis le site web ci-dessus.

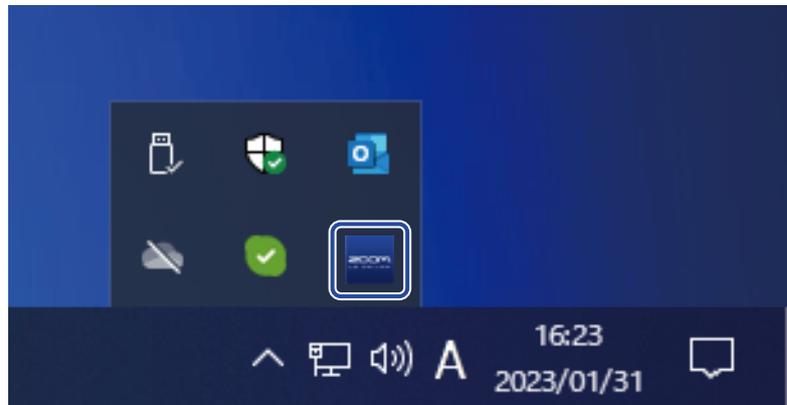
2. Lancez le programme d'installation et suivez les instructions pour installer le pilote « ZOOM L6max Driver ».

NOTE

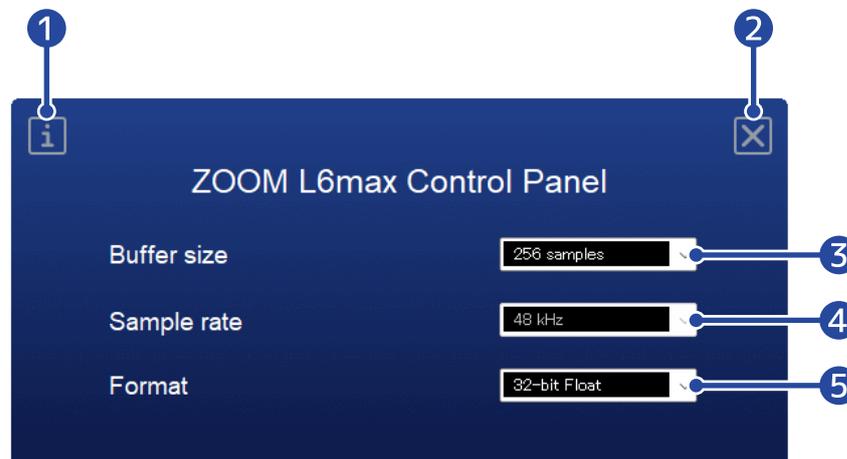
- Ne branchez pas le L6max à l'ordinateur pendant l'installation.
- Voir le Guide d'installation inclus avec le pilote pour les détails de la procédure d'installation.

Paramétrage du panneau de configuration du pilote

1. Cliquez sur l'icône « ZOOM L6max Control Panel » dans la zone de notification de la barre des tâches pour lancer le panneau de configuration.



2. Effectuez les réglages du panneau de configuration.



- 1 **Ouvrir la fenêtre d'information**
La version et d'autres d'informations peuvent être vérifiées.
- 2 **Fermer le panneau de configuration**
Cela ferme le panneau de configuration.
- 3 **Réglage de la taille de la mémoire tampon (Buffer size)**
Définit la taille de la mémoire tampon utilisée par le pilote. Augmenter cette valeur rend le fonctionnement plus stable mais augmente également la latence.
- 4 **Réglage de la fréquence d'échantillonnage (Sample rate)**
La fréquence d'échantillonnage du L6max est fixée à 48 kHz.
- 5 **Réglage du format de transmission (Format)**
Ce paramètre détermine le format utilisé par le L6max pour envoyer et recevoir des données. « 32-bit Float » (32 bit à virgule flottante) devrait normalement être le format utilisé, mais essayez « 24-bit » si une application ne fonctionne pas correctement avec ce réglage.

Réglage du mode audio USB

Le mode audio USB peut être choisi lorsque le L6max est utilisé comme interface audio.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « USB Audio Interface », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Mode », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le réglage, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
Stereo mix	Seul un fichier stéréo, qui est un mixage audio de tous les canaux, sera produit par USB.
Multi Track	L'audio de chaque canal sera produit séparément par USB. Les signaux d'entrée USB seront affichés dans l'ordre suivant sur l'ordinateur : CH1, CH2, CH3, CH4, CH5 L, CH5 R... CH8 L, CH8 R, MASTER L et MASTER R.

Assignation de l'audio USB aux entrées du L6max

1. Appuyez sur la touche  (USB 1/2) ou  (USB 3/4) pour l'allumer.

Lorsque la touche  (USB 1/2) est allumée et que le L6max est utilisé comme interface audio, l'audio des canaux 1 et 2 de l'ordinateur ou du smartphone entre dans le canal 7 du L6max. Les prises d'entrée INPUT 7 (L (MONO)/R) ne reçoivent plus d'audio.

Lorsque la touche  (USB 3/4) est allumée et que le L6max est utilisé comme interface audio, l'audio des canaux 3 et 4 de l'ordinateur ou du smartphone entre dans le canal 8 du L6max. Les prises d'entrée INPUT 8 (L (MONO)/R) ne reçoivent plus d'audio.

Réglage de la fonction de mixage USB partiel (N-1)

Lorsque le L6max est utilisé comme interface audio lors d'un appel, il est possible d'éviter à l'intervenant distant un Larsen dû à la réinjection du signal.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « USB Audio Interface » (interface audio USB), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Mix Minus » (mixage partiel ou N-1), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



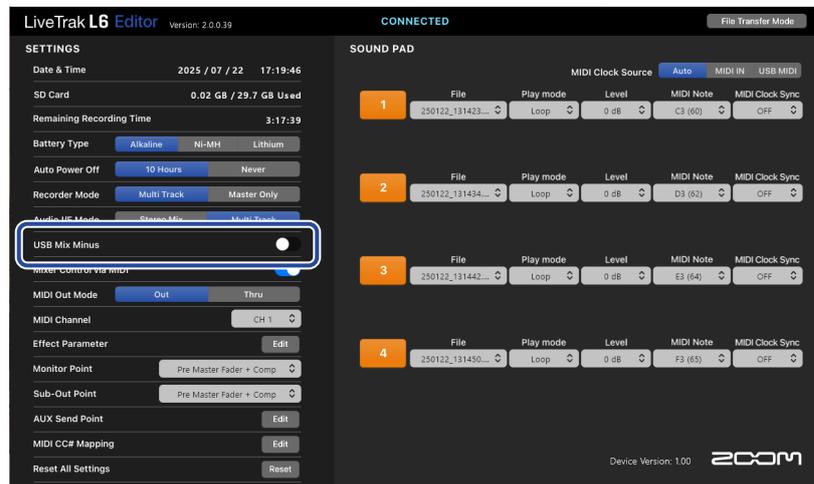
4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le réglage, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
Off	Les signaux audio entrant par l'USB sortent par l'USB.
On	Les signaux audio entrant par l'USB ne sortent pas par l'USB. Les effets internes, y compris le compresseur, sont désactivés.

Réglage de la fonction de mixage USB partiel (N-1) avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur  à côté de l'option « USB Mix Minus » (mixage USB partiel (N-1)).



Cela le fait alterner entre On (activé) et Off (désactivé).

On :  / Off : 

Lorsqu'il est activé (On), l'audio entrant par l'USB ne ressort pas par l'USB. Les effets internes, y compris le compresseur, sont désactivés.

Transfert de fichiers vers des ordinateurs

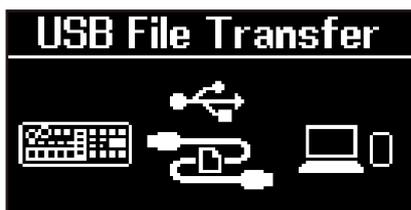
Connecter le L6max à un ordinateur permet de vérifier et de déplacer les fichiers de la carte microSD.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « USB File Transfer » (transfert de fichiers par USB), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



L'écran USB File Transfer s'ouvrira.

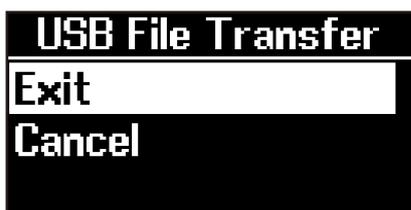


3. Utilisez un câble USB (Type-C) pour raccorder le L6max à un ordinateur, smartphone ou tablette.
(→ [Connexion d'ordinateurs, de smartphones et de tablettes](#))

4. Utilisez l'ordinateur, le smartphone ou la tablette pour agir sur les fichiers sauvegardés dans la carte microSD.

5. Appuyez sur  (touche de fonction 1) une fois le transfert terminé.

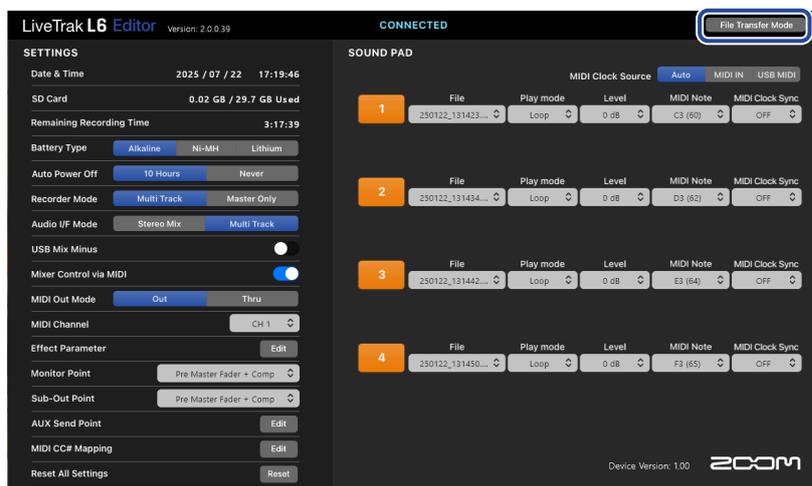
6. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Exit » (quitter), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

Connexion à un ordinateur avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur « File Transfer Mode » (mode Transfert de fichiers).
Cela fait passer le L6max en mode Transfert de fichiers.



En mode Transfert de fichiers, « ZOOM L6 Editor » ne peut plus être utilisé.

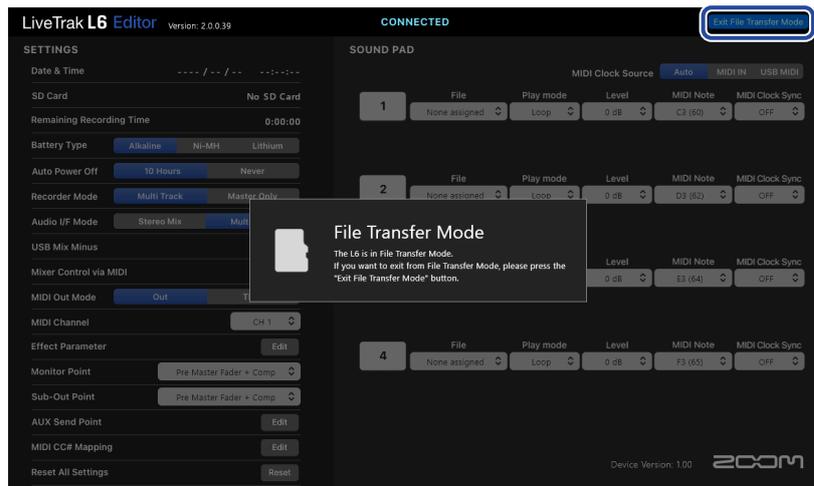
3. Utilisez l'ordinateur pour gérer les fichiers sauvegardés sur la carte microSD.

Déconnexion d'un ordinateur avec l'application

1. Effectuez la déconnexion sur l'ordinateur.

- Windows :
Sélectionnez le L6max dans « Retirer le périphérique en toute sécurité ».
- macOS :
Faites glisser l'icône du L6max et déposez-la sur la corbeille.

2. Cliquez sur « Exit File Transfer Mode » (quitter le mode Transfert de fichiers).

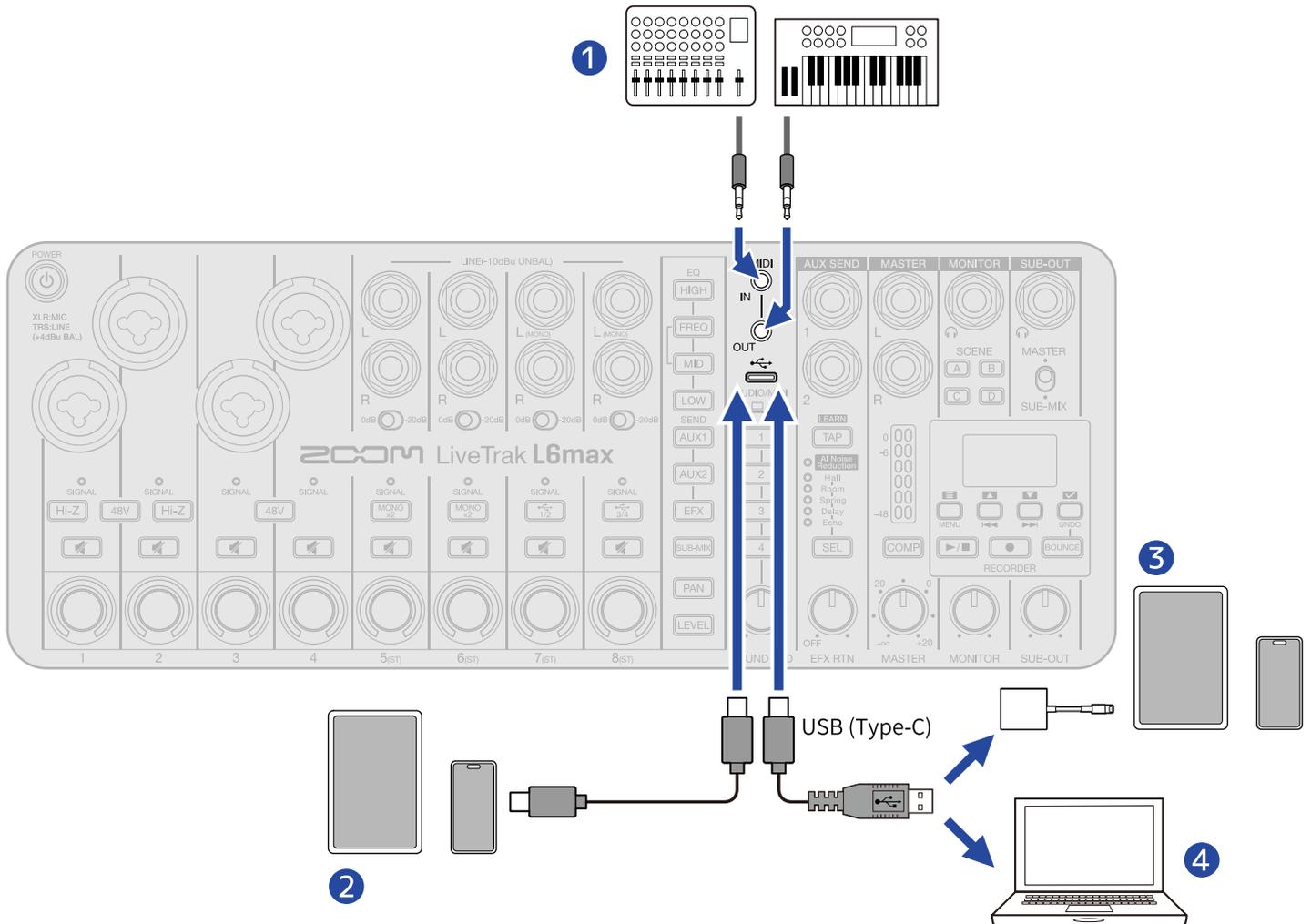


L'écran de ZOOM L6 Editor revient à la normale.

Emploi d'appareils MIDI

Connexion d'appareils MIDI

Des ordinateurs et des appareils MIDI peuvent être connectés au L6max.



1 Appareils MIDI

Utilisez des câbles à fiche TRS de 3,5 mm pour brancher les appareils MIDI, notamment les contrôleurs et les claviers.

Pour se connecter à des appareils MIDI dotés de connecteurs DIN à 5 broches, utilisez des câbles de conversion MIDI DIN 5 broches vers TRS (Type-A).

Lorsque des messages d'horloge MIDI sont reçus, le tempo se cale sur des durées de note (♩, ♩³, ♩, ♩, ♩³, ♩, ♩, ♩, ♩). Dans ces conditions, si le tempo de l'horloge MIDI est modifié, le tempo battu suit.

2 Smartphone/tablette (USB Type-C)

3 iPhone/iPad (Lightning)

4 Ordinateur (Windows/Mac)

NOTE

- Utilisez un câble USB permettant le transfert de données.
- Utilisez un adaptateur pour appareil photo de type Lightning vers USB 3 pour brancher un appareil iOS/iPadOS à connecteur Lightning.

Présentation du port MIDI USB

Quand le L6max est connecté à un ordinateur, les DAW et autres applications qui utilisent des ports MIDI y détectent 3 ports MIDI.

Chaque port a une fonction différente. Référez-vous au tableau ci-dessous pour les sélectionner.

Nom du port (Windows)	Nom du port (Mac/iPhone/iPad)	Explication
ZOOM L6max	L6max MIDI I/O Port	Sélectionnez ce port pour utiliser les prises MIDI IN/OUT comme interface MIDI USB. En employant une DAW ou un autre logiciel, les messages MIDI entrant par la prise MIDI IN peuvent être enregistrés, et des messages MIDI peuvent être émis par la prise MIDI OUT pour contrôler des appareils MIDI externes.
MIDIIN2/MIDIOUT2 (ZOOM L6max)	L6max Mixer Control Port	Sélectionnez ce port pour contrôler le L6max. Les paramètres du L6max peuvent être contrôlés par les numéros de commande (CC) MIDI affectés avec « MIDI CC# Mapping » (affectation des numéros de CC MIDI) et les opérations effectuées sur le L6max peuvent être enregistrées dans une DAW ou un autre logiciel. (→ Affectation de numéros de commande (CC) MIDI aux paramètres du L6max) Sélectionnez également ce port lorsque vous souhaitez déclencher des pads de son avec des notes MIDI ou faire en sorte que le temps de retard de l'effet interne suive le tempo.
MIDIIN3/MIDIOUT3 (ZOOM L6max)	for L6 Editor Port	Ce port de communication est réservé à l'utilisation de l'application ZOOM L6 Editor. Ne l'employez pas.

NOTE

Si une DAW ou une autre application utilisant des ports MIDI est lancée avant ZOOM L6 Editor, les ports MIDI nécessaires à ZOOM L6 Editor risquent d'être utilisés, ce qui empêcherait une connexion correcte. Lancez ZOOM L6 Editor avant l'autre application, ou configurez cette dernière pour qu'elle n'utilise pas les ports MIDIIN3 et MIDIOUT3 (ZOOM L6max).

Réglages MIDI

Divers réglages MIDI peuvent être faits.

Activation du contrôle du L6max par un appareil MIDI connecté aux prises MIDI IN/OUT

Pour contrôler le L6max à l'aide d'un contrôleur MIDI, d'un clavier MIDI ou d'un autre appareil MIDI connecté aux prises MIDI IN/OUT, activez ce paramètre.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).
Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

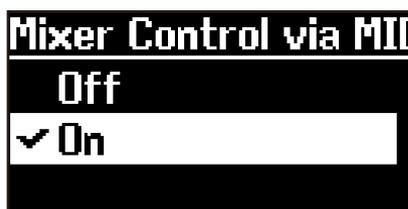
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Mixer », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Mixer Control via MIDI » (contrôle du mixage par MIDI), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



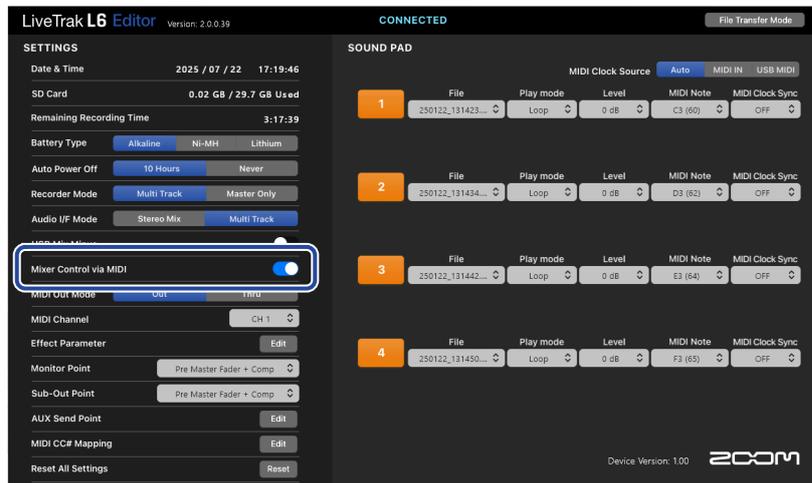
4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le réglage, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
Off	Les appareils MIDI connectés aux prises MIDI IN/OUT ne peuvent pas contrôler le L6max.
On	Les appareils MIDI connectés aux prises MIDI IN/OUT peuvent contrôler le L6max.

■ Activation du contrôle du L6max par un appareil MIDI connecté aux prises MIDI IN/OUT avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor. (→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur  pour « Mixer Control via MIDI » (contrôle du mixage par MIDI).



Cela le fait alterner entre On (activé) et Off (désactivé).

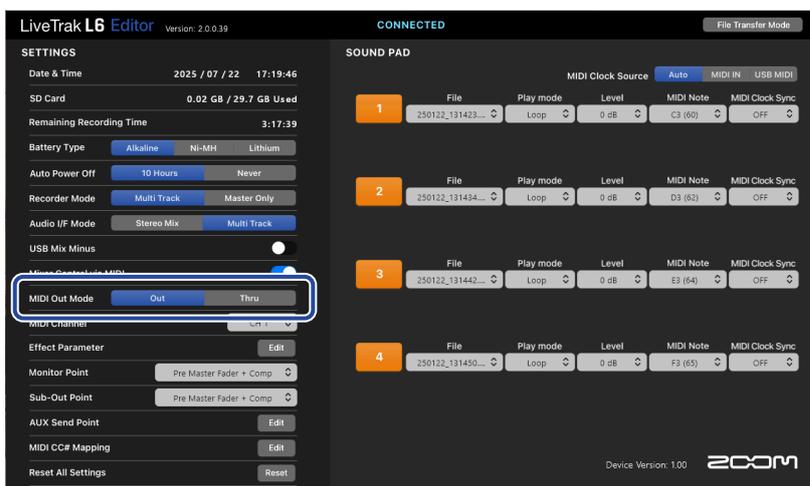
On :  / Off : 

Lorsqu'il est activé, les appareils MIDI connectés aux prises MIDI IN/OUT peuvent contrôler le L6max.

Réglage du mode de sortie MIDI

Les messages MIDI émis par la sortie MIDI OUT du L6max peuvent être choisis entre ceux générés par le L6max et ceux reçus en entrée MIDI IN (fonction de renvoi ou MIDI THRU).

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur le réglage « MIDI Out Mode » (mode de la sortie MIDI).

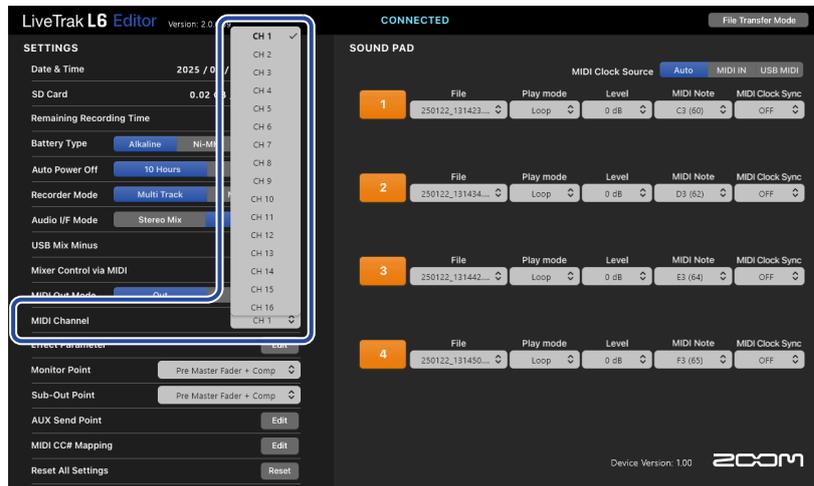


Valeur de réglage	Explication
Out	Les messages MIDI générés par le L6max ou ceux provenant par exemple d'un ordinateur seront émis.
Thru	Les messages MIDI reçus par l'entrée MIDI IN sont émis (« renvoyés ») tels quels.

Réglage du canal MIDI du L6max

Le canal MIDI utilisé par le L6max pour envoyer et recevoir des données peut être choisi.

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur un canal MIDI dans le menu déroulant « MIDI Channel » (canal MIDI) pour le sélectionner.



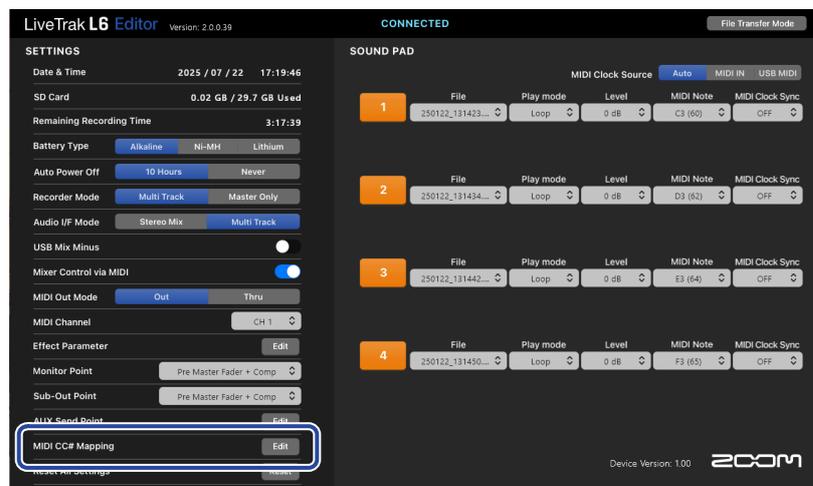
Sélectionnez un canal de 1 (CH 1) à 16 (CH 16).

Affectation de numéros de commande (CC) MIDI aux paramètres du L6max

Des numéros de contrôleurs MIDI (changements de commande ou CC) peuvent être affectés aux paramètres du L6max.

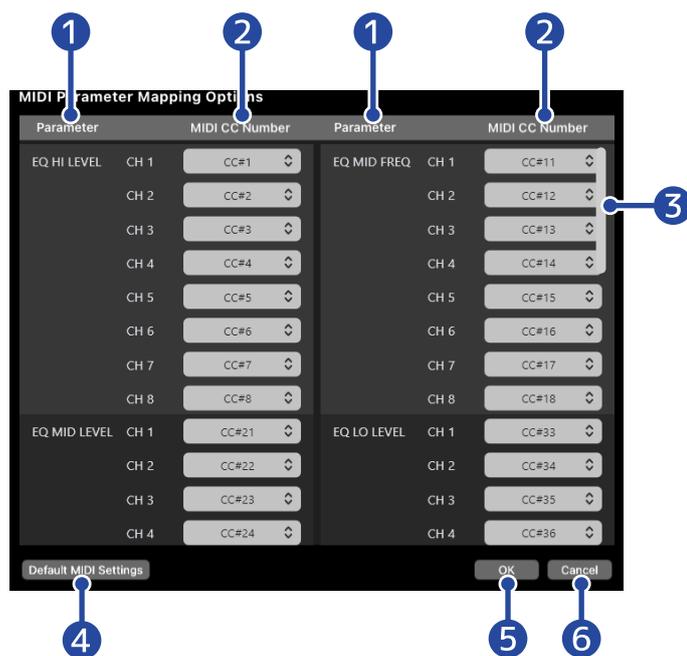
Le L6max peut être contrôlé par des actions faisant appel aux numéros de CC MIDI correspondants sur des appareils MIDI comme des contrôleurs ou des claviers MIDI, et dans des DAW et autres logiciels.

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur « Edit » (modifier) en face de « MIDI CC# Mapping » (affectation des numéros de CC MIDI).



Cela ouvre un écran permettant d'affecter des numéros de contrôleur (changements de commande ou CC) MIDI.

3. Utilisez les menus déroulants pour chaque paramètre et cliquez sur les numéros de commande MIDI à affecter.



1 Paramètres

Ce sont les paramètres servant au contrôle du L6max. Voir la Liste des paramètres ci-dessous pour des détails sur ces paramètres.

2 Numéros de commande MIDI

Utilisez les menus déroulants pour sélectionner les numéros de commande MIDI. Sélectionnez « Not Mapped » (non affecté) pour ne pas affecter de numéro de commande MIDI à ce paramètre.

3 Barre de défilement

Elle permet de faire défiler les paramètres vers le haut ou vers le bas.

4 Réglages par défaut

Cliquez sur ce bouton pour ramener les numéros de commande MIDI à leur réglage par défaut.

5 OK

Cliquez sur ce bouton pour appliquer les réglages et revenir à l'écran précédent.

6 Annuler

Cliquez sur ce bouton pour annuler les changements apportés aux réglages et revenir à l'écran précédent.

■ Liste des paramètres

Nom du paramètre	Explication	Nom du paramètre	Explication
EQ HI LEVEL (CH 1–8)	Amplifier/atténuer les hautes fréquences. Chaque canal peut être réglé séparément.	EQ MID FREQ (CH 1–8)	Régler la fréquence médiane de la bande des médiums qui sera amplifiée/atténuée. Chaque canal peut être réglé séparément.
EQ MID LEVEL (CH 1–8)	Amplifier/atténuer les fréquences moyennes. Chaque canal peut être réglé séparément.	EQ LO LEVEL (CH 1–8)	Amplifier/atténuer les basses fréquences. Chaque canal peut être réglé séparément.
SUB MIX SEND (CH 1–8)	Régler le niveau envoyé au mixage secondaire (SUB-MIX). Chaque canal peut être réglé séparément.	AUX1 SEND (CH 1–8)	Régler le niveau de départ vers l'appareil connecté à la prise AUX SEND 1. Chaque canal peut être réglé séparément.
AUX 2 SEND (CH 1–8)	Régler le niveau de départ vers l'appareil connecté à la prise AUX SEND 2. Chaque canal peut être réglé séparément.	EFX SEND (CH 1–8)	Régler le niveau de départ vers l'effet interne. Chaque canal peut être réglé séparément.
PAN (CH 1–8)	Régler la position gauche-droite. Chaque canal peut être réglé séparément.	LEVEL (CH 1–8)	Régler le niveau. Chaque canal peut être réglé séparément.
MUTE (CH 1–8)	Couper/rétablir le son du canal. Chaque canal peut être réglé séparément.	MONO ×2 (CH 5–6)	Transformer l'entrée des canaux 5/6 en double mono.
USB 1/2, USB 3/4	Faire entrer l'audio des canaux 1–2 ou 3–4 d'un ordinateur ou d'un smartphone dans les canaux 7/8 du L6max.	EFX TYPE	Sélectionner l'effet interne.
COMPRESSOR	Activer/désactiver le compresseur.		

À savoir

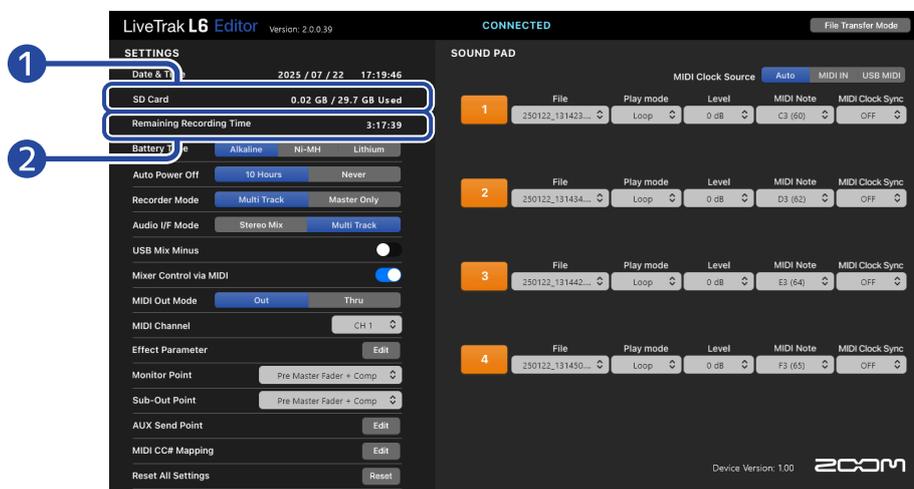
Reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil MIDI utilisé avec le L6max pour connaître ses numéros de CC MIDI.

Gestion des cartes microSD

Vérification de l'état de la carte microSD

La capacité et l'espace libre de la carte microSD chargée dans le L6max ainsi que le temps d'enregistrement disponible peuvent être vérifiés.

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Vérifiez l'état de la carte microSD dans l'écran de ZOOM L6 Editor.



- 1 Utilisation/capacité de la carte microSD
- 2 Durée d'enregistrement possible

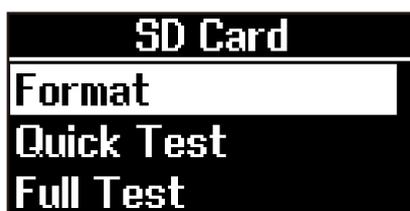
Formatage des cartes microSD

Pour maximiser les performances d'une carte microSD, formatez-la avec le L6max.

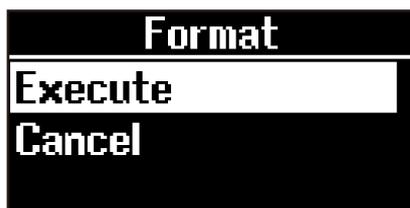
1. L'appareil étant éteint, insérez la carte microSD. (→ [Insertion de cartes microSD](#))
2. Appuyez sur la touche d'alimentation  (POWER) pour mettre le L6max sous tension.
3. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).
Cela ouvre l'[Écran Menu](#).
4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « SD Card », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Format », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



6. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Execute », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



La carte microSD sera formatée.

NOTE

- Formatez toujours les cartes microSD afin d'optimiser leurs performances après les avoir achetées neuves ou les avoir utilisées avec un autre appareil.
- Sachez que toutes les données présentes sur la carte microSD seront supprimées lors du formatage.

Test des cartes microSD

La vitesse d'écriture des cartes microSD peut être testée pour s'assurer que les performances seront suffisantes lors de la sauvegarde des données enregistrées par le L6max.

Un test rapide peut se faire en peu de temps, tandis qu'un test complet examine la totalité de la carte microSD.

Test rapide

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

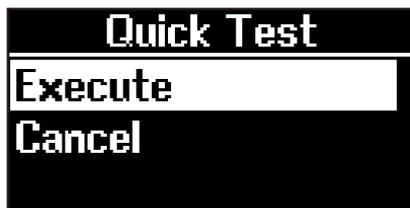
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « SD Card » (carte SD), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



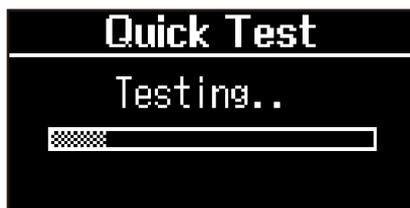
3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Quick Test » (test rapide), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



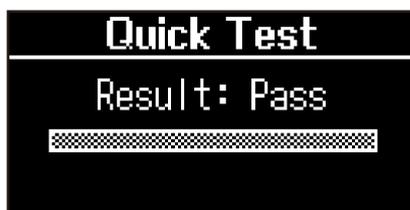
4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Execute » (exécuter), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Le test de performances de la carte démarrera.



Le résultat du test s'affichera une fois le test terminé.



NOTE

Même si le résultat d'un test de performances est « OK », cela ne garantit pas qu'il n'y aura pas d'erreurs d'écriture. Cette information n'est qu'indicative.

À savoir

Le test en cours peut être interrompu en appuyant sur  (touche de fonction 1).

5. Après l'affichage du résultat du test, appuyez sur  (touche de fonction 1).
Cela vous ramène à l'écran précédent.

Test complet

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).
Cela ouvre l'[Écran Menu](#).
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « SD Card », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

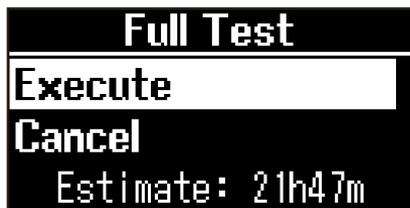


3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Full Test » (test complet), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Le temps nécessaire au test complet s'affichera.

4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Execute » (exécuter), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

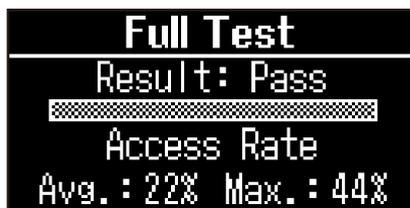


Le test de performances de la carte démarrera.



Le résultat du test s'affichera une fois le test terminé.

Si le taux d'accès (Access Rate) Max. atteint 100 %, la carte échoue au test (NG).



NOTE

Même si le résultat d'un test de performances est « OK », cela ne garantit pas qu'il n'y aura pas d'erreurs d'écriture. Cette information n'est qu'indicative.

À savoir

Le test en cours peut être interrompu en appuyant sur  (touche de fonction 1).

5. Après l'affichage du résultat du test, appuyez sur  (touche de fonction 1).

Cela vous ramène à l'écran précédent.

Réglages divers

Réglage de la date et de l'heure

La date et l'heure peuvent être réglées.

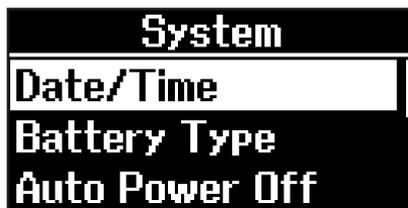
1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « System » (système), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Date/Time » (date/heure), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner la valeur à régler, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Les caractères apparaissent surlignés.

5. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour modifier la valeur, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour la confirmer.



6. Répétez les étapes 4-5 pour régler la date et l'heure.

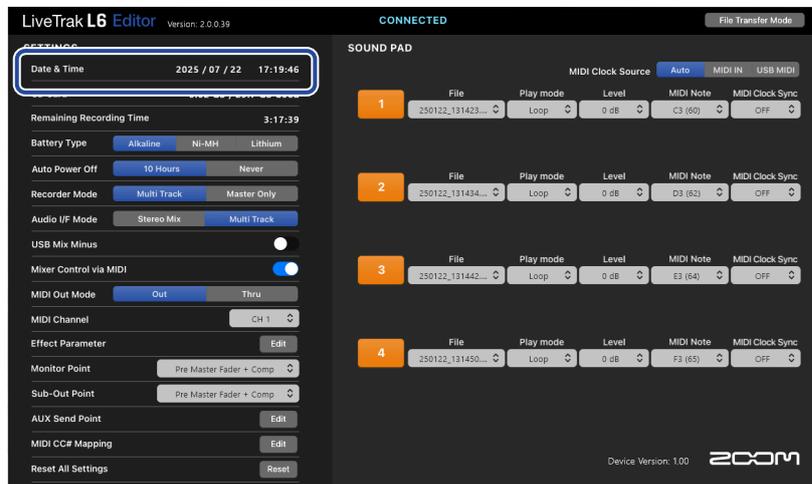
7. Après avoir réglé toutes les valeurs, utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le bouton  (OK) à l'écran, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Réglage de la date et de l'heure avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor. (→ [Emploi de l'application](#))

Lorsque le L6max est connecté à ZOOM L6 Editor, la date et l'heure affichées dans l'application sont reçues de l'ordinateur et réglées sur le L6max.



NOTE

Si les réglages d'usine par défaut sont restaurés (→ [Restauration des réglages d'usine](#)), la date et l'heure sont réinitialisées, il faut donc les régler à nouveau.

Indication du type des piles

Indiquez le type des piles utilisées par le L6max pour obtenir un affichage fidèle de la charge restante.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

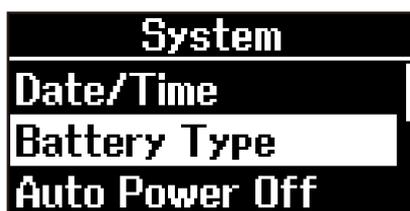
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner

« System » (système), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Battery

Type » (type de piles), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le type des piles

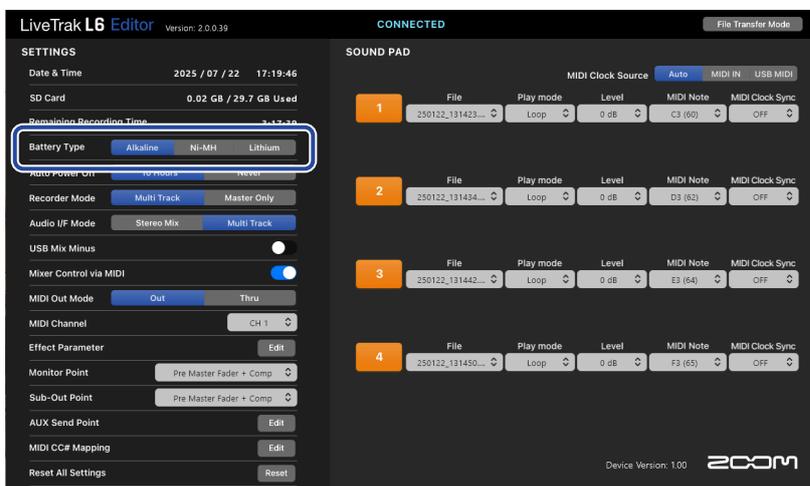
utilisées, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
Alkaline	Piles alcalines
Ni-MH	Batteries nickel-hydrure métallique
Lithium	Piles au lithium

Indication du type des piles avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Pour « Battery Type » (type des piles), sélectionnez le type des piles utilisées en cliquant dessus.



Valeur de réglage	Explication
Alkaline	Piles alcalines
Ni-MH	Batteries nickel-hydrure métallique
Lithium	Piles au lithium

Extinction automatique (Auto Power Off)

L'alimentation se coupe automatiquement après 10 heures sans utilisation du L6max.

Pour le garder constamment sous tension, réglez la fonction d'extinction automatique (Auto Power Off) sur « Never » (jamais).

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'Écran d'accueil.

Cela ouvre l'Écran Menu.

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « System » (système), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Auto Power Off » (extinction automatique), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner le délai avant extinction, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

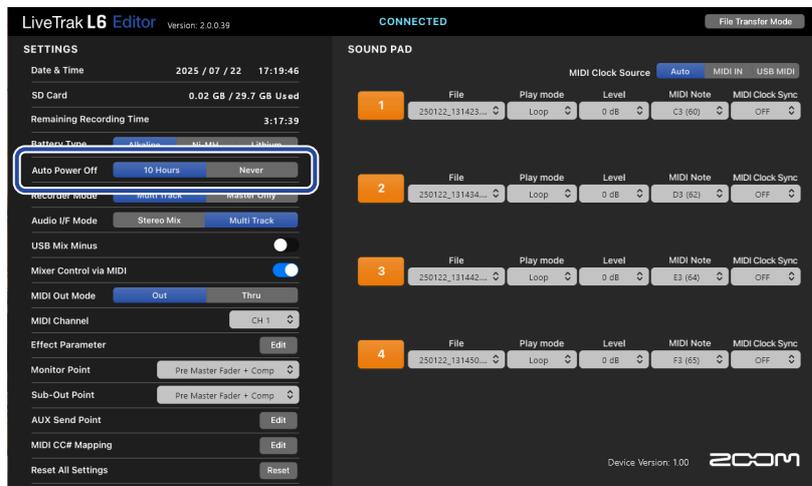


Valeur de réglage	Explication
10 Hours	L'alimentation se coupera automatiquement après 10 heures sans utilisation.
Never	L'alimentation ne se coupera pas automatiquement.

Réglage de l'extinction automatique avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Pour « Auto Power Off » (extinction automatique), sélectionnez un réglage d'extinction automatique.

Valeur de réglage	Explication
10 Hours	L'alimentation se coupera automatiquement après 10 heures sans utilisation.
Never	L'alimentation ne se coupera pas automatiquement.



NOTE

- Dans les conditions suivantes, l'alimentation ne se coupera pas automatiquement, quel que soit le réglage du paramètre Auto Power Off.
 - En cours d'enregistrement ou de lecture
 - Quand le L6max sert d'interface audio
 - Durant l'utilisation de la fonction de transfert de fichiers
 - Durant l'exécution d'une mise à jour de firmware
- Toute utilisation du L6max réinitialise le compte à rebours avant activation de la fonction d'extinction automatique.

Réglage de la luminosité d'écran

La luminosité de l'écran peut être réglée si ce dernier est difficile à lire parce qu'il est trop clair ou trop atténué.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

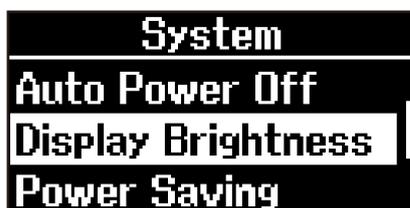
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner

« System » (système), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Display

Brightness » (luminosité de l'écran), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour régler la luminosité de l'écran,

et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
Dark	Le rétroéclairage d'écran reste toujours sombre.
Medium	La luminosité de l'écran est normale.
Bright	L'écran est plus lumineux.

Réglage d'économie d'énergie de l'écran

Afin d'économiser l'énergie, le rétroéclairage de l'écran peut être réglé pour s'atténuer au bout d'un temps donné sans utilisation.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

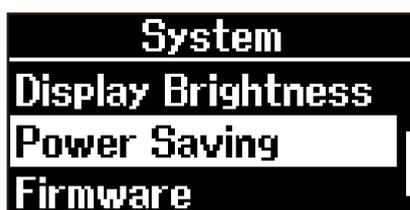
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner

« System » (système), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Power

Saving » (économie d'énergie) et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour régler la temporisation de

l'économie d'énergie, et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Valeur de réglage	Explication
Off	Le rétroéclairage d'écran reste toujours allumé.
30 sec, 1 min, 3 min, 5 min	Le rétroéclairage de l'écran s'assombrit après le temps sans utilisation défini ici.

Restauration des réglages d'usine

Les réglages d'usine par défaut du L6max peuvent être restaurés.

NOTE

L'initialisation des réglages les remplace par leurs valeurs d'usine. Soyez donc sûr de vous avant d'utiliser cette fonction.

1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « System » (système), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Reset All Settings » (tout réinitialiser), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



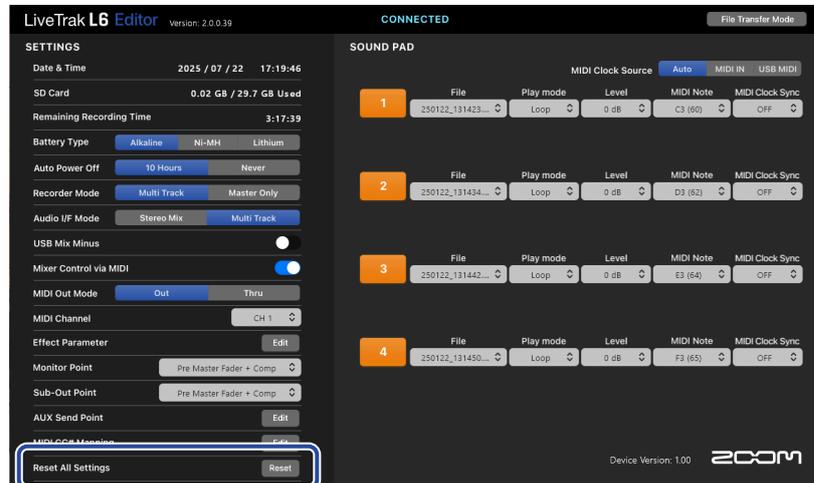
4. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Execute » (exécuter), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



Le L6max retrouvera son état par défaut tel qu'en sortie d'usine.

Restauration des réglages d'usine avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Cliquez sur « Reset » (réinitialiser).



Le L6max retrouvera son état par défaut tel qu'en sortie d'usine.

Gestion du firmware

Vérification des versions de firmware

Les versions de firmware utilisées par le L6max peuvent être vérifiées.

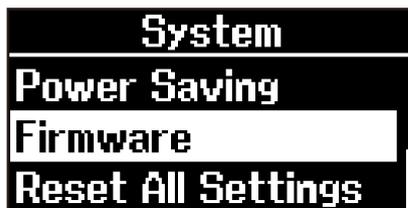
1. Appuyez sur  (touche de fonction 1) dans l'[Écran d'accueil](#).

Cela ouvre l'[Écran Menu](#).

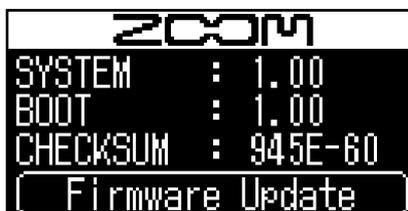
2. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « System » (système), et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.



3. Utilisez  (touche de fonction 2) et  (touche de fonction 3) pour sélectionner « Firmware », et appuyez sur  (touche de fonction 4) pour confirmer.

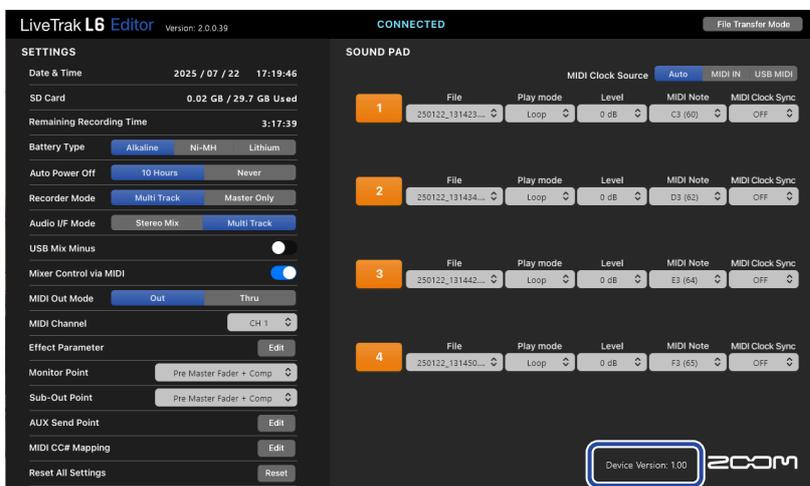


Cela affiche les versions de firmware.



Vérification des versions de firmware avec l'application

1. Connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C), et lancez ZOOM L6 Editor.
(→ [Emploi de l'application](#))
2. Vérifiez la version du firmware dans l'écran de ZOOM L6 Editor.



Mise à jour du firmware

Le firmware du L6max peut être mis à jour avec les dernières versions.

Les fichiers de mise à jour pour les firmwares les plus récents peuvent être téléchargés sur le site web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max).

Suivez les instructions du « L6max Firmware Update Guide » (Guide de mise à jour du firmware du L6max) sur la page des téléchargements du L6max.

Annexe

Guide de dépannage

Si vous trouvez que le L6max fonctionne étrangement, vérifiez d'abord les points suivants.

Problème de mixage/enregistrement/lecture

Pas de son ou son très faible

- Vérifiez que le casque et les câbles de sortie sont bien branchés. Si le son ne sort pas alors que les câbles sont correctement branchés, il se peut que les fils des câbles soient endommagés. Remplacez le casque ou les câbles de sortie. (→ [Faire les connexions](#))
- Vérifiez que les niveaux ne sont pas réglés trop bas pour les sorties MONITOR, MASTER, SUB-OUT et pour chacune des pistes. (→ [Réglage du niveau global et de l'écoute de contrôle](#))
- Vérifiez que les câbles reliant les autres appareils aux prises d'entrée INPUT 1 à 8 sont correctement branchés. Branchez des micros dynamiques et électrostatiques à fiche XLR aux prises d'entrée INPUT 1 à 4. Si le son ne sort pas alors que les câbles sont correctement branchés, il se peut que les fils des câbles soient endommagés. Remplacez les câbles. (→ [Faire les connexions](#))
- Si le niveau d'un appareil connecté à une prise d'entrée INPUT 5 à 8 est faible, vérifiez que l'atténuateur 0dB  -20dB correspondant n'est pas réglé sur -20dB .
- Contrôlez l'orientation des micros et les réglages de volume des équipements connectés.
- Vérifiez que les touches  (mute) ne sont pas allumées. (→ [Coupure du son des canaux](#))
- Si vous utilisez un micro électrostatique, vérifiez que la touche d'alimentation fantôme  est bien activée. (→ [Connexion aux entrées INPUT 1 à 4](#))

Distorsion du son en sortie

- Si un appareil de sortie de niveau ligne est connecté (et que le son sature ou que les indicateurs de signal s'allument en rouge), réglez l'atténuateur 0dB  -20dB sur -20dB .
- En cas d'écoute de contrôle à un volume élevé, utilisez les boutons  (MASTER),  (MONITOR) et  (SUB-OUT) pour réduire le volume de sortie. (→ [Réglage du niveau global et de l'écoute de contrôle](#))
- Utilisez les encodeurs  pour régler le niveau de chaque canal. [Réglage des niveaux des canaux](#))
- Vérifiez que les segments les plus élevés des indicateurs de niveau ne s'allument pas. S'ils s'allument, utilisez le bouton  (MASTER) pour régler le niveau de sortie MASTER.

L'enregistrement audio est trop fort, trop faible ou silencieux

- Si le signal audio enregistré est trop fort, augmentez la distance entre le micro et la source sonore ou baissez le niveau de l'appareil connecté.
- Si vous utilisez un micro électrostatique, vérifiez que la touche d'alimentation fantôme  est bien activée. (→ [Connexion aux entrées INPUT 1 à 4](#))

L'enregistrement est impossible

- Vérifiez qu'il reste de l'espace libre sur la carte microSD. (→ [Vérification de l'état de la carte microSD](#))
- Vérifiez qu'il y a bien une carte microSD correctement chargée dans le lecteur de carte. (→ [Insertion de cartes microSD](#))

Le son enregistré s'interrompt

- Utilisez la fonction de test des cartes de l'appareil et employez une carte ayant réussi le test. (→ [Test des cartes microSD](#))
- Nous recommandons d'utiliser des cartes microSD dont le bon fonctionnement avec ce produit a été confirmé. Voir le site web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max).

Les fichiers enregistrés sont altérés

- Comme les fichiers sont sauvegardés automatiquement à intervalles réguliers, même si l'alimentation est interrompue ou si un autre problème survient pendant l'enregistrement, les fichiers peuvent être restaurés en demandant au L6max de lire les fichiers affectés sur la carte microSD.

La date et l'heure ont été réinitialisées

- Sans alimentation par un adaptateur secteur ou des piles durant une longue période, la date et l'heure sont réinitialisées une fois l'alimentation dédiée à leur maintien épuisée. Si l'écran de réglage de la date et de l'heure s'affiche à la mise sous tension, réglez-les à nouveau ou connectez le L6max à un ordinateur à l'aide d'un câble USB (Type-C) et lancez ZOOM L6 Editor pour permettre l'acquisition de la date et de l'heure. (→ [Réglage de date/heure et du type des piles \(réglages initiaux du L6max avant utilisation\)](#), [Réglage de la date et de l'heure avec l'application](#)).

Les effets internes ne fonctionnent pas

- Utilisez le bouton  (EFX RTN) pour régler le niveau de l'effet interne. (→ [Emploi des effets internes](#))
- Appuyez sur la touche  (EFX) et utilisez les encodeurs  pour régler le niveau de départ de chaque canal. (→ [Emploi des effets internes](#))

Les fichiers audio ne peuvent pas être affectés aux touches SOUND PAD

- Contrôlez le format des fichiers audio à affecter. (→ [Affectation de fichiers audio aux touches SOUND PAD](#))
- Vérifiez que les fichiers audio sont enregistrés dans le bon répertoire. (→ [Affectation de fichiers audio aux touches SOUND PAD](#))

Les fonctions SOUND PAD ne peuvent pas être utilisées

- Vérifiez que des fichiers audio ont été affectés aux pads. (→ [Affectation de fichiers audio aux touches SOUND PAD](#))
- Réglez le niveau individuel de chaque pad de son. (→ [Réglage des niveaux des pads de son, Jeu avec les pads de son](#))
- Utilisez le bouton  (SOUND PAD) pour régler le niveau des pads de son. (→ [Jeu avec les pads de son](#))

Autres problèmes

L'appareil n'est pas reconnu par un ordinateur, un smartphone ou une tablette alors que son port USB y est connecté

- Utilisez un câble USB permettant le transfert de données. Les câbles de recharge ne peuvent pas être utilisés pour la transmission de données.
- Connectez le câble USB au port USB de la face supérieure et non à celui du côté droit.
- Le mode de fonctionnement adéquat doit être sélectionné sur le L6max pour permettre à l'ordinateur, au smartphone ou à la tablette de le reconnaître. (→ [Transfert de fichiers vers des ordinateurs](#))
- Vérifiez que l'ordinateur, le smartphone ou la tablette et l'application utilisés sont compatibles avec le format 32 bit à virgule flottante.
- Même si « L6max » ne peut pas être sélectionné dans les paramètres « Son » de l'ordinateur, il peut néanmoins être utilisé comme interface audio 32 bit à virgule flottante en sélectionnant « L6max » comme périphérique « audio » ou « d'entrée/sortie » dans une application qui prend en charge le format 32 bit à virgule flottante.
- Un pilote est nécessaire pour utiliser le format 32 bit à virgule flottante avec Windows. Le pilote peut être téléchargé depuis le site web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max).

L'autonomie sur piles est courte

Faire les réglages suivants peut augmenter la durée de fonctionnement des piles.

- Indiquez correctement le type des piles utilisées. (→ [Indication du type des piles](#))
- Débranchez les câbles inutiles des connecteurs.
- En raison de leurs caractéristiques, les batteries rechargeables nickel-hydrure métallique (surtout celles à haute capacité) ou les piles au lithium procurent une plus grande autonomie que les piles alcalines quand la consommation est élevée.

Schéma synoptique

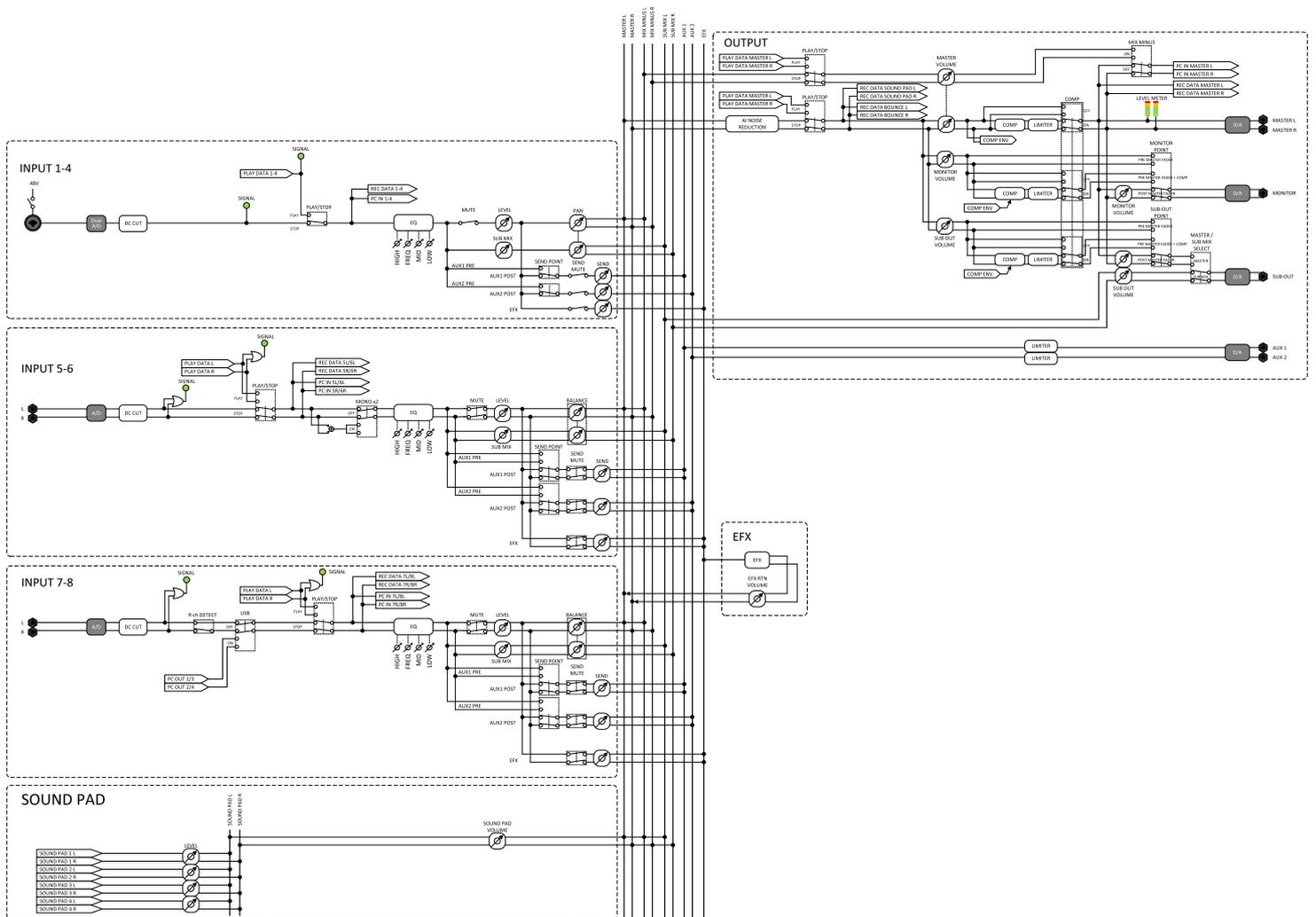


Tableau d'équipement MIDI

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	À l'allumage	1 - 16	1 - 16	
	Modifié	1 - 16	1 - 16	
Mode	À l'allumage	Mode 3	Mode 3	
	Message	×	×	
	Modifié	*****	*****	
Numéro de note		0 - 127	0 - 127	
	Joués	0 - 127	0 - 127	SOUND PAD 1 - 4
Dynamique	Enfoncement	×	×	
	Relâchement	×	×	
Aftertouch	Polyphonique	×	×	
	Par canal	×	×	
Pitch Bend		×	×	
CC (changement de commande)	0	×	×	
	1 - 31	○	○	
	32	×	×	
	33 - 95	○	○	
	96 - 101	×	×	
	102 - 119	○	○	
	120 - 127	×	×	
Changement de programme		○	○	
	Plage de réglage	0 - 2	0 - 2	SCENE A - D
Messages exclusifs		×	×	
Messages communs de système	Position ds le morceau	×	○	
	Sélection de morceau	×	×	
	Demande d'accord	×	×	
Messages de système en temps réel	Horloge	×	○	
	Commandes	×	○	
Messages auxiliaires	Local ON/OFF	×	×	
	All Notes OFF	×	×	
	Test de liaison	×	×	
	Réinitialisation	×	×	

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

○ : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

× : Non

Caractéristiques techniques

Nombres de canaux d'entrée et de sortie	Entrées	MIC/LINE (mono)	4	
		LINE (stéréo)	4	
	Sorties	AUX SEND (mono)	2	
		MASTER (stéréo)	1	
		MONITOR (stéréo)	1	
		SUB-OUT (stéréo)	1	
Entrées	MIC/LINE	Connecteurs	4 prises mixtes XLR/TRS (XLR : point chaud sur la broche 2, TRS : point chaud sur la pointe)	
		Gain d'entrée	Réglage inutile (utilisation de circuits à double convertisseur A/N)	
		Impédance d'entrée	XLR : 3,8 k Ω ou plus TRS : 18 k Ω ou plus (Hi-Z désactivé) / 1 M Ω ou plus (Hi-Z activé)	
		Niveau d'entrée maximal	XLR : +4 dBu TRS : +24 dBu	
		Alimentation fantôme	+48 V Maximum de 20 mA pour l'ensemble des canaux	
	LINE	Connecteurs	8 jacks TS	
		Impédance d'entrée	30 k Ω ou plus	
		Niveau d'entrée maximal	+4 dBu (atténuateur à 0 dB) +24 dBu (atténuateur à -20 dB)	
	Sorties	AUX SEND	Connecteurs	2 jacks TRS (symétrie flottante)
			Niveau de sortie maximal	+9,5 dBu
Impédance de sortie			147 Ω	
MASTER		Connecteurs	2 jacks TRS (symétriques)	
		Niveau de sortie maximal	+15 dBu	
		Impédance de sortie	147 Ω	
MONITOR / SUB-OUT		Connecteur	Jack TRS	
		Niveau de sortie maximal	50 mW + 50 mW (charge de 63 Ω)	
		Impédance de sortie	14,7 Ω	
Bus	MASTER	1		
	SUB-MIX	1		

	AUX SEND	2
	SEND EFX	1
Tranche de canal	EQ (égaliseur)	
	HIGH	10 kHz, ±15 dB, en plateau
	MID	100 Hz – 8 kHz, ±15 dB, en cloche
	LOW	100 Hz, ±15 dB, en plateau
Indicateurs de niveau		6 segments
Effets en boucle départ/retour		6 types
Enregistreur	Nombre maximal de pistes simultanément enregistrables	14
	Nombre maximal de pistes simultanément lisibles	14
	Formats d'enregistrement	WAV mono/stéréo 48 kHz, 32 bit à virgule flottante
	Support d'enregistrement	Cartes mémoires microSDHC (classe 10 ou supérieure) Cartes mémoires microSDXC (classe 10 ou supérieure) Voir le site web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max) pour plus d'informations sur les cartes microSD dont le bon fonctionnement a été confirmé avec cet appareil.
Écran		OLED 128×64
Interface audio	Nombres de canaux d'entrée et de sortie	Entrée : 14 canaux Sortie : 4 canaux
	Fréquence d'échantillonnage	48 kHz
	Résolution binaire	32 bit à virgule flottante/24 bit
	Interface	USB 2.0
Lecteur de carte	Classe	Stockage de masse USB 2.0 High Speed
Fréquence d'échantillonnage		48 kHz
Réponse en fréquence		20 Hz – 20 kHz, –1,0 dB / +0,5 dB
Bruit rapporté à l'entrée (EIN)		–120 dBu ou moins (IHF-A) avec entrée à 150 Ω

Alimentation		4 piles AA (alcalines, lithium, ou batteries rechargeables NiMH) Adaptateur secteur (AD-17 ZOOM) : CC 5 V/1 A • Alimentation possible par le bus USB.
Durée estimée d'enregistrement en continu sur piles • Ces valeurs sont approximatives. • Les autonomies des piles en continu ont été déterminées au moyen de méthodes de tests établies en interne. Elles varieront grandement en fonction des conditions d'utilisation.	Enregistrement de 14 pistes, alimentation fantôme désactivée, utilisation d'un casque (charge de 63 Ω), pas de connexions de sortie MASTER	Piles alcalines : environ 1,5 heure Batteries NiMH (1900 mAh) : environ 2,5 heures Piles au lithium : environ 5 heures
Consommation électrique		5 W maximum
Dimensions		284 mm (L) × 114 mm (P) × 46,5 mm (H)
Poids (unité centrale uniquement)		673 g
Poids (avec les piles)		767 g

Note : 0 dBu = 0,775 Vrms



ZOOM CORPORATION

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

zoomcorp.com