

L6max

LiveTrak



Bedienungsanleitung

Bitte lesen Sie vor dem Gebrauch unbedingt die Sicherheits- und Gebrauchshinweise.

©2025 ZOOM CORPORATION

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes ohne vorherige Erlaubnis kopiert oder nachgedruckt werden.

Produktnamen, eingetragene Warenzeichen und in diesem Dokument erwähnte Firmennamen sind Eigentum der jeweiligen Firma. Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in dieser Anleitung zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

Zur korrekten Darstellung wird ein Farbbildschirm benötigt.

Hinweise zu dieser Bedienungsanleitung

Die Inhalte dieses Dokuments können ebenso wie die Spezifikationen des Produkts ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

- Microsoft und Windows sind Warenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe.
- Mac, macOS, iPad und Lightning sind Warenzeichen von Apple Inc.
- iPhone ist ein Warenzeichen von Aiphone Co., Ltd. und wird unter Lizenz verwendet.
- Das microSDXC-Logo ist ein Warenzeichen von SD-3C LLC.



- USB Typ-C ist ein Warenzeichen des USB Implementers Forum.
- Aufnahmen von urheberrechtlich geschützten Quellen wie CDs, Schallplatten, Tonbändern, Live-Darbietungen, Videoarbeiten und Rundfunkübertragungen sind ohne Zustimmung des jeweiligen Rechteinhabers gesetzlich verboten. Die ZOOM CORPORATION übernimmt keine Verantwortung für etwaige Verletzungen des Urheberrechts.

Inhalt

Hinweise zu dieser Bedienungsanleitung.....	2
L6max im Überblick.....	5
Erzielen einer hohen Audioqualität bei der Mischung.....	5
Beschreibung der Bedienelemente.....	11
Übersicht der dargestellten Screens.....	21
Anschlussbeispiel.....	23
Signalfluss.....	25
Vorbereitung für den Einsatz.....	28
Stromversorgung.....	28
Verkabelung.....	31
Ein-/Ausschalten des Geräts.....	40
Einstellen des Datum und der Uhrzeit sowie des Batterietyps (Grundeinstellungen für den L6max vor dem Einsatz).....	41
Verwendung der App.....	43
Mischung.....	47
Anpassen der Kanalpegel.....	47
Einstellen der Gesamt- und Abhörpegel.....	48
Stummschalten von Kanälen.....	51
Einstellen des Panoramas für jeden Kanal.....	52
Einstellen des Kanal-Klangs (EQ).....	53
Einsatz von Effekten.....	54
Anpassen der internen Effektparameter.....	56
Einsatz der externen Effekte.....	60
Verwenden der AI Noise Reduction.....	65
Auswahl der Signalquelle für MONITOR (Monitor Point).....	66
Auswahl der Signalquelle für SUB- OUT (Sub-Out Point).....	68
Speichern der Einstellungen (Szenen).....	70
Zurücksetzen der Mixer-Einstellungen.....	72
Einsatz der Sound-Pads.....	73
Zuordnung von Audiodateien zu den SOUND-PAD-Tasten.....	73
Einstellen der Sound-Pad-Wiedergabe-Modi.....	78
Einstellen der Sound-Pad-Pegel.....	80
Einstellen der Sound-Pad-Wiedergabe-Modi und -Pegel über die App.....	82
Spielen der Sound-Pads.....	84
Wiedergabe der Sound-Pads mit Computern, Smartphones, Tablets und MIDI-Geräten.....	85
Bedienung der Sound-Pads in Abstimmung mit der MIDI-Clock.....	86
Aufnahme und Wiedergabe von Audio.....	90
Aufnahme.....	90
Auswahl der Dateitypen für die Aufnahme.....	92
Wiedergabe von Aufnahmen.....	94

Overdubbing.....	95
Verwaltung von Projekten.....	101
Ordner- und Dateistruktur auf microSD-Karten.....	101
Benennung von Aufnahmedateien und -ordnern.....	103
Erzeugen leerer Projekte.....	104
Auswahl von Projekten.....	105
Zuweisung von Dateien zu Spuren.....	106
Löschen von Projekten.....	108
Ändern eines Projektnamens.....	110
Schreibschutz für Projekte.....	112
Kopieren von Projekten.....	113
Einsatz als Audio-Interface.....	115
Anschluss an Computer, Smartphones und Tablets.....	115
Einsatz mit Mac-Computern.....	116
Einsatz mit Windows-Computern.....	117
Konfigurieren des USB-Audio-Modus.....	119
Zuweisen der USB-Audiosignale zu den L6max-Eingängen.....	121
Einstellen der Funktion USB Mix Minus.....	122
Datei-Übertragung auf einen Computer.....	124
Anschluss an einem Computer über die App.....	125
Trennen von einem Computer über die App.....	126
Einsatz von MIDI-Geräten.....	127
Anschluss von MIDI-Geräten.....	127
Anpassen der MIDI-Einstellungen.....	130
Verwalten von microSD-Karten.....	139
Überprüfen des Status der microSD-Karte.....	139
Formatieren von microSD-Karten.....	140
Testen von microSD-Karten.....	141
Anpassen verschiedener Einstellungen.....	145
Einstellen des Datums und der Zeit.....	145
Batterietyp einstellen.....	148
Automatisches Ausschalten des Geräts (Auto Power Off).....	150
Einstellen der Display-Helligkeit.....	152
Einstellen der Display-Energiesparfunktion.....	153
Wiederherstellen der Werkseinstellungen.....	154
Verwaltung der Firmware.....	156
Überprüfen von Firmware-Versionen.....	156
Aktualisieren der Firmware.....	158
Anhang.....	159
Fehlerbehebung.....	159
Blockschaltbild.....	162
MIDI-Implementationstabelle.....	163
Spezifikationen.....	164

L6max im Überblick

Erzielen einer hohen Audioqualität bei der Mischung

Dank der zwei A/D-Wandlerstufen und der Unterstützung des 32-Bit Float-Formats ist im Betrieb des L6max die bestmögliche Audioqualität während der Mischung sichergestellt.

ANMERKUNG

Im L6max verfügen die Buchsen INPUT 1 bis 4 jeweils über zwei A/D-Wandlerstufen.

Eingänge

Dank der zwei A/D-Wandlerstufen können extrem laute bis extrem leise Signale eingespeist werden, ohne dass die Verstärkung angepasst werden muss.



Mischung

Eingehende Signale werden im 32-Bit Float-Format verarbeitet, sodass die Audioqualität am Eingang auch bei der Mischung erhalten bleibt.



Die Schaltung der dualen A/D-Wandlerstufe im Überblick

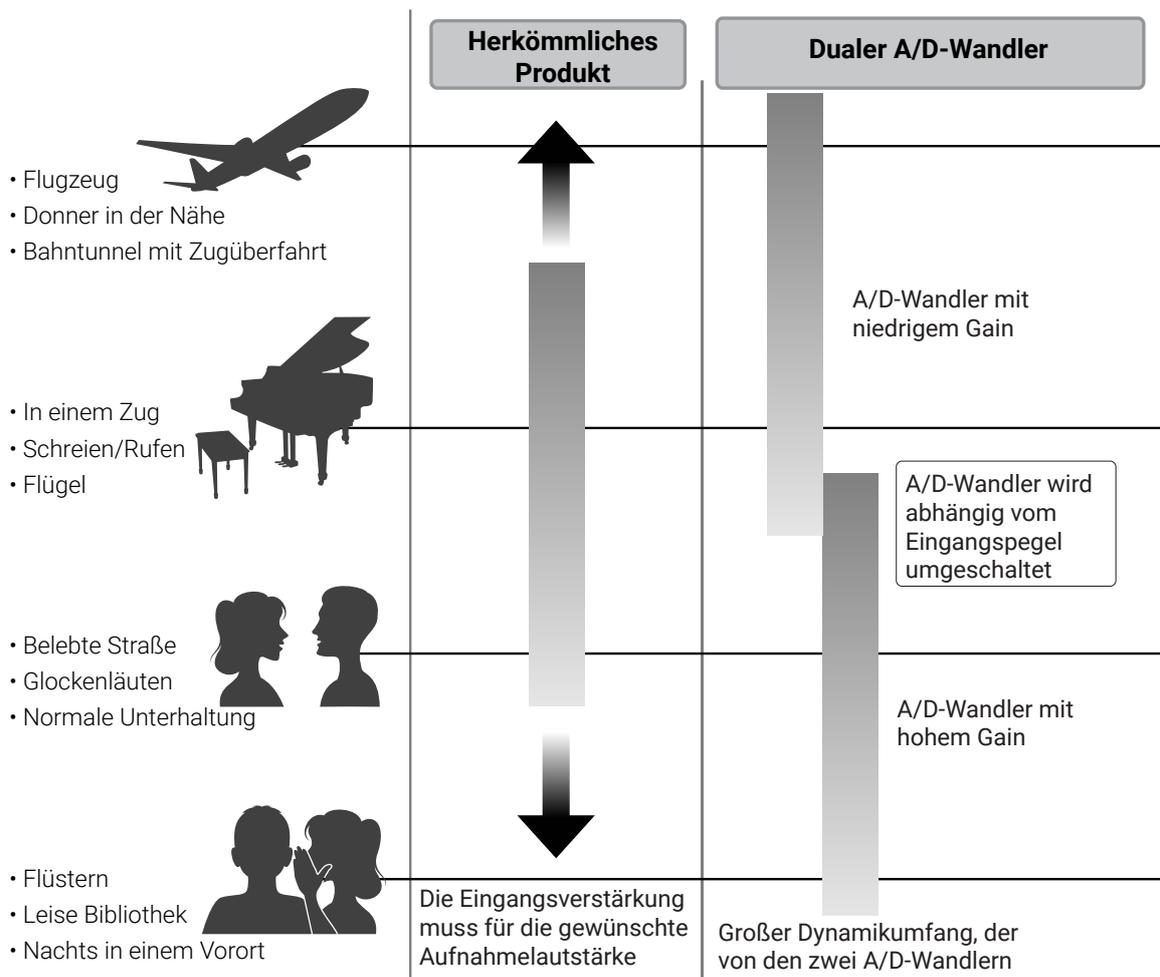
Jede Eingangsschaltung des L6max verfügt über zwei A/D-Wandler mit unterschiedlicher Eingangsverstärkung. Diese Schaltung ermöglicht eine Mischung in hoher Qualität, ohne dass die Eingangsverstärkung angepasst werden muss – was normalerweise unverzichtbar ist.

ANMERKUNG

Im L6max verfügen die Buchsen INPUT 1 bis 4 jeweils über zwei A/D-Wandlerstufen.

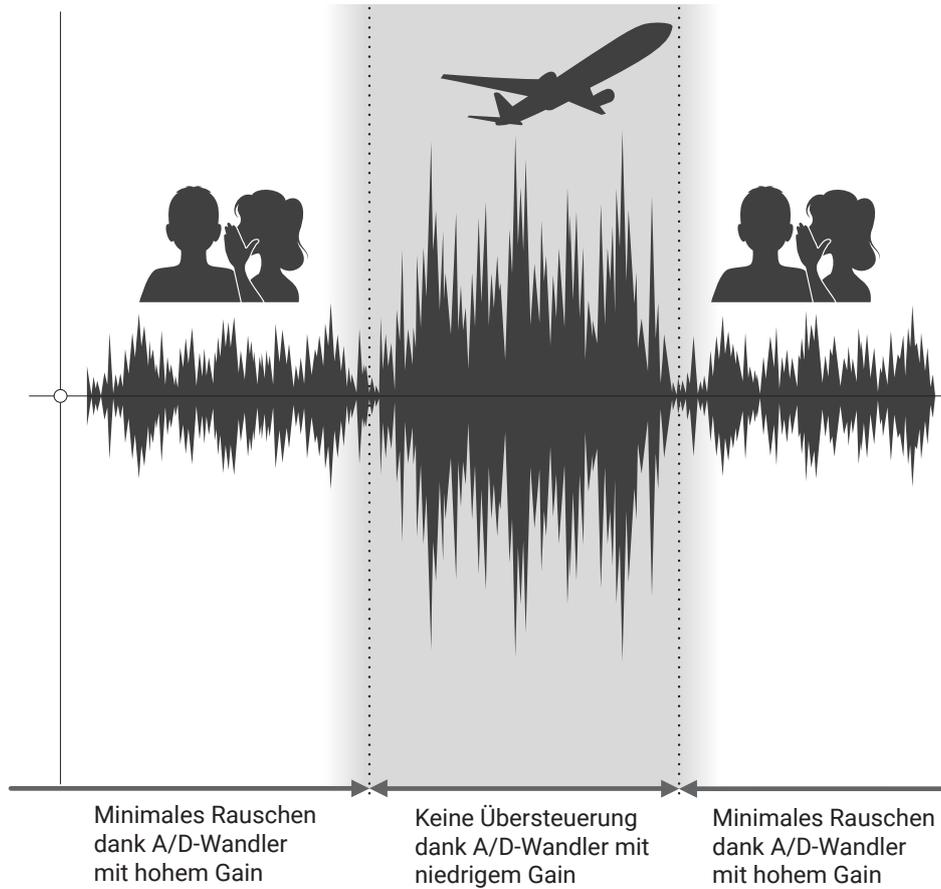
Beeindruckende Dynamik

Durch die Kombination der zwei A/D-Wandler wird eine Dynamik erzielt, die mit einem einzigen A/D-Wandler nicht möglich wäre.



Umschalten zwischen zwei A/D-Wandlern

Der L6max überwacht den Datenstrom der beiden A/D-Wandler permanent und schaltet auf den A/D-Wandler um, der die für den Eingang aktuell besten Ergebnisse liefert.



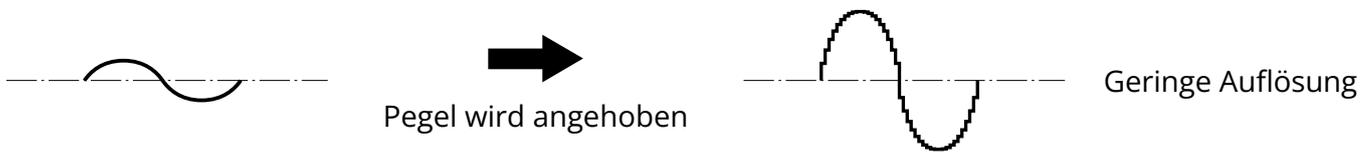
32 Bit Float WAV-Dateien im Überblick

Der L6max kann eingehende sowie gemischte Audiosignale aufnehmen. Die aufgenommenen Audiosignale werden im Dateiformat 32-Bit Float WAV gespeichert. 32 Bit Float WAV-Dateien bieten im Vergleich zu herkömmlichen 16/24 Bit WAV-Dateien die unten aufgeführten Vorteile. Dank dieser Vorteile bleibt die Audioqualität bei der Aufnahme auch bei der späteren Nachbearbeitung in einer DAW oder in einer anderen Software erhalten.

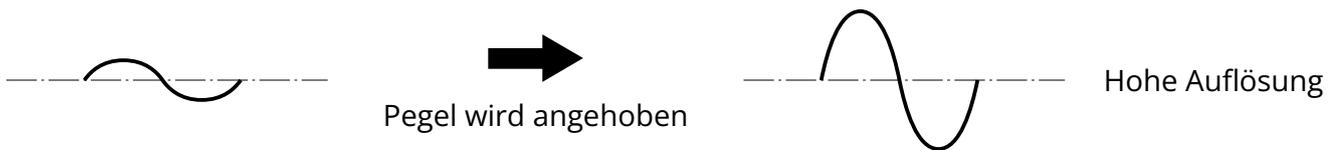
Vorteil bei der Auflösung

32 Bit Float WAV-Dateien bieten den Vorteil, dass ihre hohe Auflösung auch bei geringer Lautstärke erhalten bleibt. Entsprechend können leise Klangereignisse bei der Nachbearbeitung verstärkt bzw. lauter gemacht werden, ohne ihre Qualität zu verschlechtern.

■ 16/24 Bit WAV



■ 32 Bit Float WAV

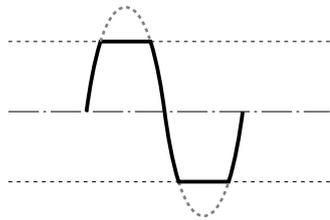


Vorteil bei der Übersteuerung

Wenn eine Wellenform bei der Ausgabe mit dem L6max oder mit einer DAW übersteuert klingt, kann sie nach der Aufnahme bearbeitet und ihre Lautstärke abgesenkt werden, um eine Wellenform ohne Clipping bereitzustellen: Die ursprünglichen Daten einer 32 Bit Float WAV-Datei können nicht übersteuern.

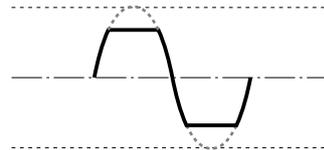
■ 16/24 Bit WAV

Übersteuerte Aufnahme



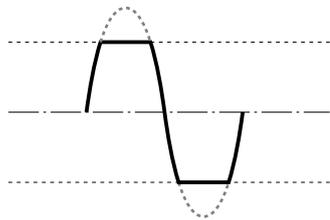
➔
Pegel wird abgesenkt

Weiterhin übersteuert



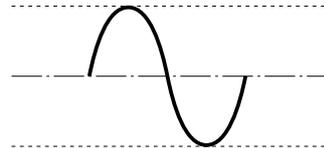
■ 32 Bit Float WAV

Übersteuerte Aufnahme



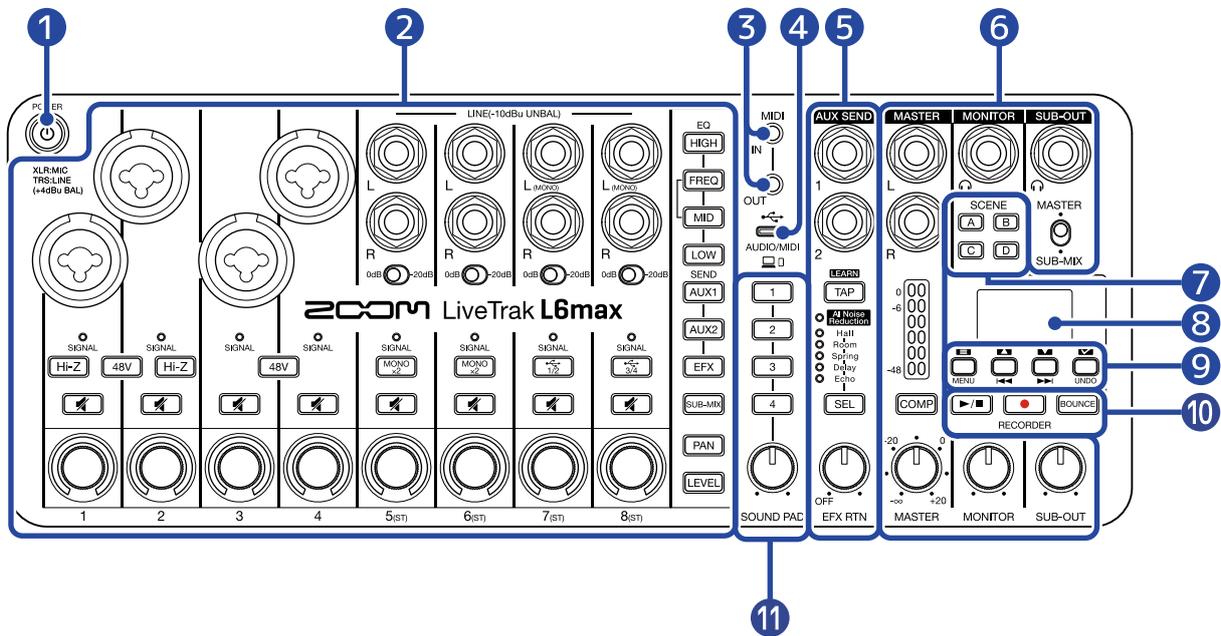
➔
Pegel wird abgesenkt

Keine Übersteuerung



Beschreibung der Bedienelemente

Oberseite



1 POWER-Taste

Damit schalten Sie das Gerät ein/aus.

2 Sektion zur Bedienung der Kanäle (→ [Sektion zur Kanalbedienung](#))

Hier schließen Sie Mikrofone, Synthesizer, Effekte und andere Geräte an. Alle Bedienschritte wie die Anpassung der Eingangs-, Klang-, Panorama- und Lautstärke-Einstellungen sowie der Send-Anteile werden für jeden Kanal separat durchgeführt.

3 Anschlussbuchsen MIDI IN/OUT

Verwenden Sie zum Anschluss von MIDI-Geräten 3,5 mm TRS-Miniklinkenkabel.

Zum Anschluss von MIDI-Geräten mit 5-poligen DIN-Buchsen müssen Sie ein 5-poliges DIN-auf-TRS-MIDI-Adapterkabel (Typ A) verwenden.

4 USB-Port (Typ-C)

Nach dem Anschluss eines Computers, Smartphones oder Tablets haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Verwendung einer App zur detaillierten Einstellung der Hardware- sowie der Sound-Pad-Einstellungen (nur Computer)
- Verwendung der Funktion zur Dateiübertragung (nur Computer)
- Verwendung des L6max als Audio-Interface
- Steuerung des L6max über MIDI-Funktionen

Ein Betrieb über USB-Bus-Power wird unterstützt.

5 Send-Effekt-Sektion (→ [Send-Effekt-Sektion](#))

Hier wählen Sie den internen Effekt aus und stellen seine Lautstärke ein.

Es können auch externe Effekte (2) angeschlossen werden.

6 Ausgangssection (→ [Output-Sektion](#))

Hier schließen Sie Aktivmonitore oder ein PA-System sowie einen Kopfhörer an und steuern die Ausgänge MASTER MONITOR und SUB-OUT aus.

Mit dem Kompressor können Sie den Schalldruckpegel der MASTER-Ausgänge anheben und gleichzeitig Übersteuerungen vermeiden.

7 Szenenauswahltasten

Über diese Tasten speichern und laden Sie die Einstellungen des L6max. (→ [Speichern der Einstellungen \(Szenen\)](#))

8 Display

Hier werden verschiedene Informationen eingeblendet.

9 Funktionstasten

-  BACK/MENU-Taste (Bedientaste 1)

Drücken Sie sie, wenn der [Home-Screen](#) geöffnet ist, um den [Menü-Screen](#) zu öffnen.

Drücken Sie sie, wenn der [Menü-Screen](#) geöffnet ist, um zum vorherigen oder zum [Home-Screen](#) zurückzukehren.

-  UP / Rückwärtssuche-Taste (Bedientaste 2)

Drücken Sie sie bei laufender oder angehaltener Wiedergabe, um an den Anfang des Projekts oder zum vorherigen Projekt zu springen. Durch Drücken und Halten suchen Sie rückwärts.

Drücken Sie sie, wenn der [Menü-Screen](#) geöffnet ist, um den obersten Eintrag auszuwählen.

-  DOWN / Vorwärtssuche-Taste (Bedientaste 3)

Drücken Sie sie bei laufender oder angehaltener Wiedergabe, um zum nächsten Projekt zu springen. Durch Drücken und Halten suchen Sie vorwärts.

Drücken Sie sie, wenn der [Menü-Screen](#) geöffnet ist, um den untersten Eintrag auszuwählen.

-  Bestätigungs- / UNDO-Taste (Bedientaste 4)

Drücken Sie sie, wenn Sie (im BOUNCE-Modus) overdubben, um einen Screen zu öffnen, in dem Sie den Zustand vor dem Bounce-Vorgang wiederherstellen können.

Drücken Sie sie, wenn der [Menü-Screen](#) geöffnet ist, um den gewählten Eintrag zu bestätigen oder auszuführen.

10 Recorder-Sektion

Drücken Sie die Taste  (Record), um die Aufnahme zu starten. Die Taste  (Record) leuchtet während der Aufnahme.

Drücken Sie die Taste  (Play/Stop), um aufgenommene Dateien wiederzugeben. Die Taste  (Play/Stop) leuchtet während der Wiedergabe. Drücken Sie die Taste  (Play/Stop) während der Wiedergabe, um sie anzuhalten.

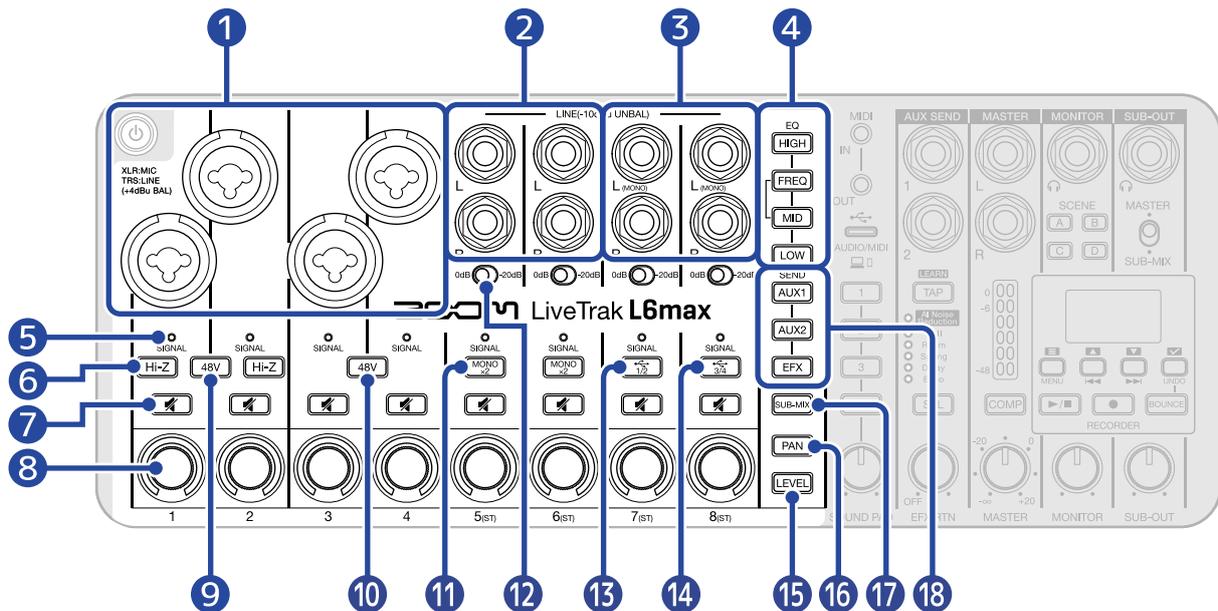
Drücken Sie die Taste  (BOUNCE), um die 8 bereits aufgenommenen Spuren auf einer Bounce-Spur zusammenzuführen (bouncen) und die Spuren 1 bis 8 zu leeren.

11 Sound-Pad-Sektion

Durch Drücken der Pads  –  (1 – 4) können Sie die ihnen zugewiesenen Audiodateien wiedergeben.

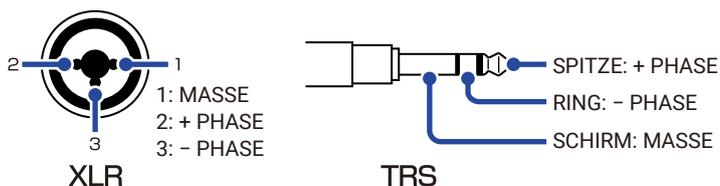
Passen Sie den Sound-Pad-Pegel über den Regler  (SOUND PAD) an.

■ Sektion zur Kanalbedienung



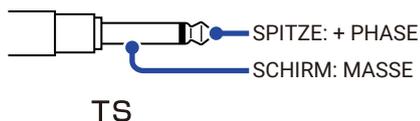
1 Buchsen INPUT 1 bis 4 (Monokanäle)

Hier schließen Sie Mikrofone, Instrumente u. a. an, um sie in den Kanälen 1 bis 4 einzuspeisen. Sie können zum Anschluss XLR- und TRS-Stecker verwenden.



2 Buchsen INPUT 5 (L/R) und INPUT 6 (L/R) (Stereokanäle)

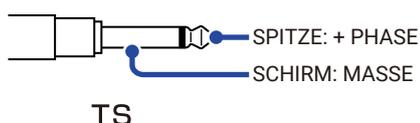
Hier schließen Sie Synthesizer-Effekte u. a. an, um sie stereo in den Kanälen 5 und 6 einzuspeisen. Verwenden Sie dazu TS-Stecker.



Drücken Sie eine der Tasten  (MONO), sodass sie leuchtet: Nun können Sie zwei Monogeräte anstelle eines Stereogeräts anschließen.

3 Buchsen INPUT 7 (L (MONO)/R) und INPUT 8 (L (MONO)/R) (Stereokanäle)

Hier schließen Sie Synthesizer-Effekte u. a. an, um sie stereo in den Kanälen 7 und 8 einzuspeisen. Verwenden Sie dazu TS-Stecker.



Für den Anschluss von Monogeräten verwenden Sie jeweils die Buchse L (MONO).

Im Betrieb des L6max als Audio-Interface drücken Sie die Taste  (USB 1/2) oder  (USB 3/4), sodass sie leuchtet: Nun können Sie das Stereoaudiosignal eines Computers, Smartphones oder Tablets in diesen Kanal einspeisen.

4 Equalizer-Tasten

Drücken Sie eine Taste, sodass sie leuchtet, um den Klang im gewählten Band mit den Kanal-Endlosreglern  einzustellen.

- Taste **HIGH** (HIGH): Damit steuern Sie die hohen Frequenzen aus.
- Taste **FREQ** (FREQ): Damit stellen Sie die Scheitelfrequenz im Mittenband ein, die dann angehoben oder abgesenkt wird. (100 Hz – 8 kHz)
- Taste **MID** (MID): Damit steuern Sie die mittleren Frequenzen aus.
- Taste **LOW** (LOW): Damit steuern Sie die tiefen Frequenzen aus.

5 Signalanzeigen (Kanäle 1 bis 8)

Diese zeigen den Status der Eingangssignale.

 SIGNAL : Audio liegt an /  SIGNAL : Übersteuert

6 Tasten für hohe Impedanz (Kanäle 1 und 2)

Damit schalten Sie die Eingangsimpedanz um. Wenn Sie diese Tasten drücken und diese leuchten, können Sie Gitarren und Bässe anschließen.

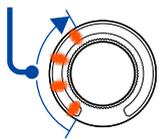
7 Mute-Tasten (Kanäle 1 bis 8)

Wenn Sie eine dieser Tasten drücken, leuchtet sie und der zugehörige Kanal wird stummgeschaltet.

8 Kanal-Endlosregler (Kanäle 1 bis 8)

Damit stellen Sie den Pegel, den Klang und das Panning in jedem Kanals sowie seine Effekt-Send-Pegel ein.

Die eingestellten Pegel werden über Anzeigen um die Endlosregler dargestellt.



9 Taste Phantomspannung (Kanäle 1 und 2)

Wenn Sie sie drücken, leuchtet sie und über die (XLR-)Buchsen von INPUT 1 und 2 wird +48 V Phantomspannung ausgegeben.

10 Taste Phantomspannung (Kanäle 3 und 4)

Wenn Sie ihn drücken, leuchtet er und über die (XLR-)Buchsen von INPUT 3 und 4 wird +48 V Phantomspannung ausgegeben.

11 Tasten MONO (Kanäle 5 und 6)

Wenn Sie sie drücken, werden zwei Monosignale über diese Kanäle verarbeitet.

Die Einstellungen für den Pegel, den Klang und das Panning sowie die Effekt-Sendpegel werden von beiden Mono-Eingängen gemeinsam genutzt.

12 PAD-Schalter (Kanäle 5 bis 8)

Die Dämpfung der Eingangssignale der angeschlossenen Geräte kann zwischen 0 dB und -20 dB umgeschaltet werden.

13 Taste USB 1/2 (Kanal 7)

Wenn Sie den L6max als Audio-Interface verwenden, drücken Sie diese Taste, um das Audiosignal der Kanäle 1 und 2 aus dem Computer oder Smartphone in Kanal 7 des L6max einzuspeisen.

Wenn sie leuchtet, kann kein Signal über die Buchsen INPUT 7 (L (MONO)/R) eingespeist werden.

14 Taste USB 3/4 (Kanal 8)

Wenn Sie den L6max als Audio-Interface verwenden, drücken Sie diese Taste, um das Audiosignal der Kanäle 3 und 4 aus dem Computer oder Smartphone in Kanal 8 des L6max einzuspeisen.

Wenn sie leuchtet, kann kein Signal über die Buchsen INPUT 8 (L (MONO)/R) eingespeist werden.

15 LEVEL-Taste

Drücken Sie diese Taste, sodass sie leuchtet, und stellen Sie die Pegel anschließend mit den Kanal-

Endlosreglern  ein.

16 PAN-Taste

Drücken Sie diese Taste, sodass sie leuchtet, und stellen Sie die Stereopositionen anschließend mit den

Kanal-Endlosreglern  ein.

17 Taste SUB-MIX

Drücken Sie diese Taste, sodass sie leuchtet, und stellen Sie die SUB-MIX-Pegel anschließend mit den

Kanal-Endlosreglern  ein.

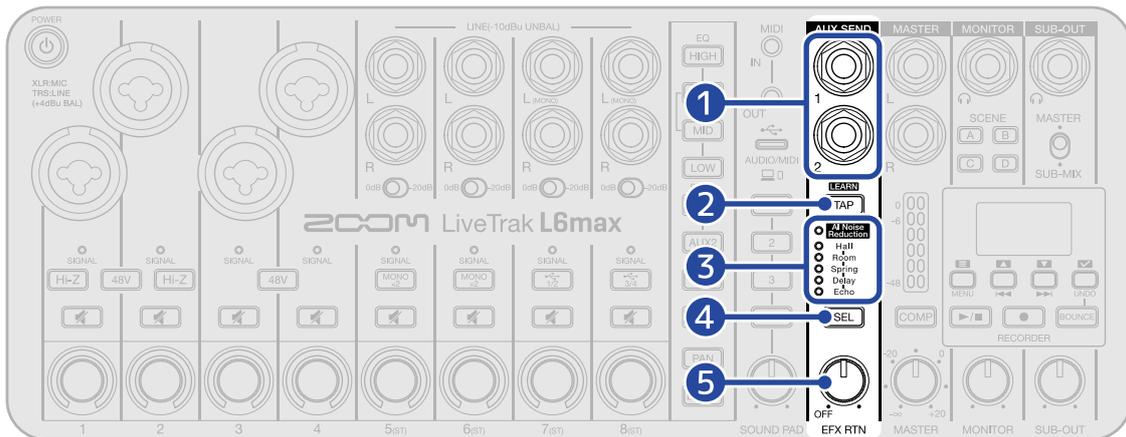
18 Effekt-Send-Tasten

Drücken Sie eine Taste, sodass sie leuchtet, um einen der Ausspielwege zur Einstellung des Sendpegels

auszuwählen und den Effekt-Anteil mit den Kanal-Endlosreglern  einzustellen.

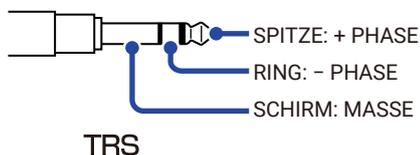
- Taste  (AUX1): Damit stellen Sie die Pegel ein, die an den an Buchse AUX SEND 1 angeschlossenen Effekt ausgegeben werden.
- Taste  (AUX2): Damit stellen Sie die Pegel ein, die an den an Buchse AUX SEND 2 angeschlossenen Effekt ausgegeben werden.
- Taste  (EFX): Damit stellen Sie die Pegel ein, die an den internen Effekt ausgegeben werden.

■ Send-Effekt-Sektion



1 Buchsen AUX SEND 1/2

Hier schließen Sie externe Effekte an. Verwenden Sie dazu TRS-Stecker.



2 TAP-Taste

Wenn der interne Effekt „Delay“ oder „Echo“ gewählt wurde, können Sie die Verzögerungszeit durch Antippen dieser Taste auf das gewünschte Tempo einstellen.

Die Taste  (TAP) blinkt im Tempo der eingegebenen Verzögerungszeit.

Wenn der interne Effekt „AI Noise Reduction“ angewählt ist, starten Sie durch Drücken dieser Taste die Analyse der Umgebungsgeräusche. (→ [Verwenden der AI Noise Reduction](#))

3 Anzeigen für den internen Effekt

Die Anzeige des gewählten internen Effekts leuchtet.

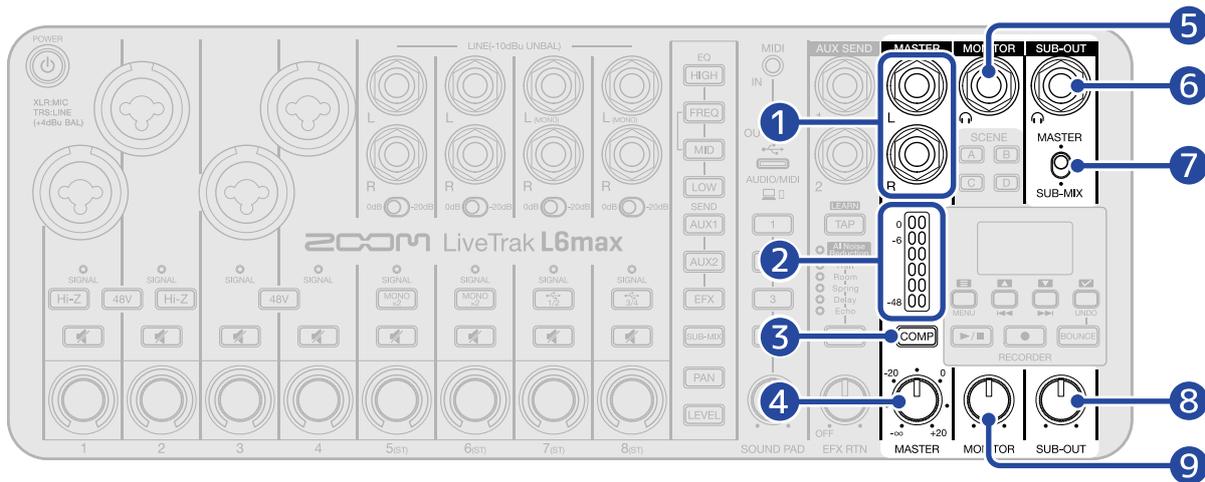
4 SEL-Taste

Damit wählen Sie den internen Effekt aus. Durch Drücken blättern Sie durch die internen Effekte.

5 EFX-RTN-Regler

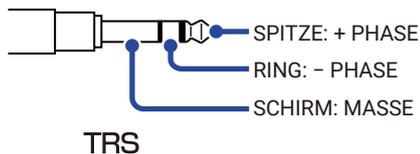
Hier stellen Sie den Pegel für den internen Effekt ein. Wenn „AI Noise Reduction“ angewählt ist, hat der Regler keine Funktion.

■ Output-Sektion



1 Ausgangsbuchsen MASTER L/R

Verbinden Sie diese Buchsen mit einem PA-System oder aktiven Lautsprechern, um das im L6max gemischte Stereosignal auszugeben. Verwenden Sie dazu TRS-Stecker.



2 Master-Pegelanzeigen

Diese Anzeigen stellen den Pegel der Ausgangsbuchsen MASTER L/R in einem Bereich von -48 bis 0 dB dar.

3 COMP-Taste

Wenn Sie diese Taste drücken, leuchtet sie: Damit wird der Schalldruckpegel bei der Ausgabe über die Ausgangsbuchsen MASTER L/R angehoben und gleichzeitig werden Übersteuerungen verhindert.

4 MASTER-Regler

Mit diesem Regler wird der Pegel der Ausgangsbuchsen MASTER L/R in einem Bereich von $-\infty$ bis $+20$ dB angesteuert.

5 Ausgangsbuchse MONITOR

Hier können Sie einen Kopfhörer anschließen, um das im L6max gemischte Stereosignal abzuhören.

6 Buchse SUB OUT

Hier können Sie einen Kopfhörer anschließen, um das im L6max gemischte Stereosignal abzuhören.

7 Ausgangsschalter SUB-OUT

Damit schalten Sie die Quelle für die Audioausgabe über die Buchse SUB-OUT um. (→ [Auswahl der Audioausgangsquelle für die Buchse SUB-OUT](#))

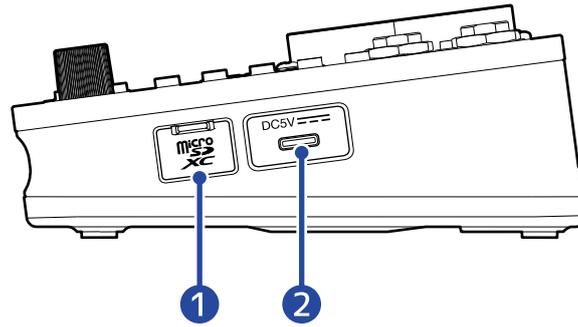
8 Regler SUB-OUT

Damit stellen Sie den Pegel des Ausgabesignals an der Buchse SUB-OUT ein.

9 MONITOR-Regler

Damit stellen Sie den Pegel des Signals an der Ausgangsbuchse MONITOR ein.

Rechte Seite

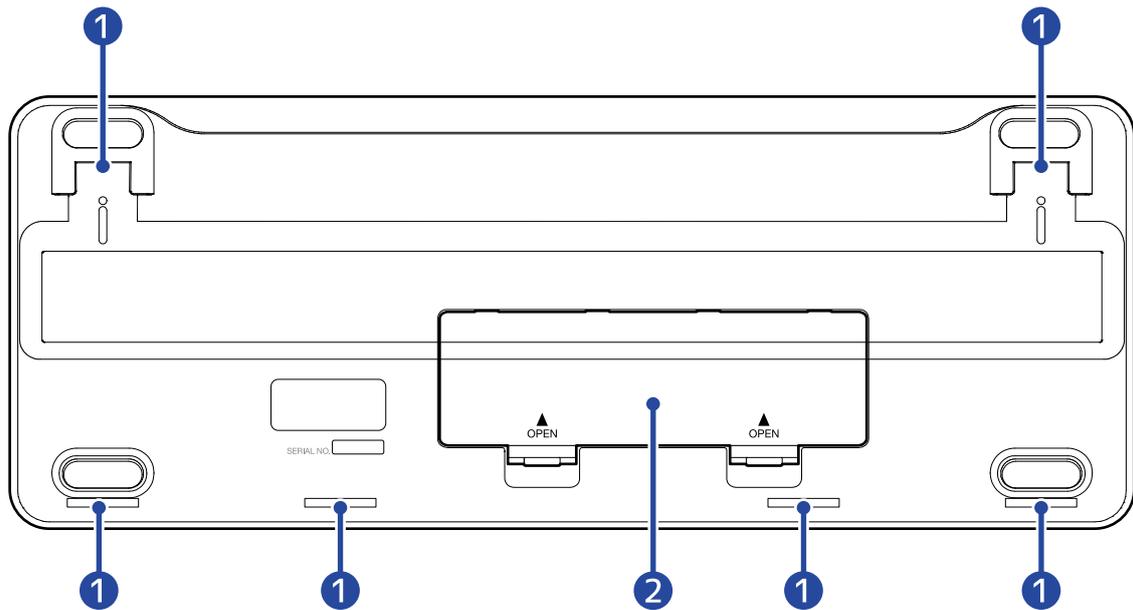


1 microSD-Karteneinschub

Hier setzen Sie eine microSD-Speicherkarte ein.

2 USB-Power-Port (Typ-C)

Der L6max kann über das angegebene Netzteil (AD-17) oder einen portablen 5 V Akku mit Strom versorgt werden.



1 Öffnungen zur Montage eines Eurorack-Adapters (ERL-6)

Der L6max kann mit einem (separat erhältlichen) ERL-6 Eurorack-Adapter in einem Eurorack-Gehäuse eingebaut werden.

2 Batteriefachabdeckung

Öffnen Sie diese Abdeckung, um Typ-AA-Batterien einzusetzen oder zu entnehmen. (→ [Einsetzen der Batterien](#))

Übersicht der dargestellten Screens

In diesem Abschnitt werden die im Display des L6max dargestellten Screens vorgestellt.

Home-Screen

Wenn Sie den L6max einschalten, wird der folgende Screen im Display dargestellt.



1 Projektname

Hier wird der Name des gewählten Projekts dargestellt.

2 Status-Symbol

Der Status wird über ein Symbol dargestellt.

- ■: Gestoppt
- ►: Wiedergabe
- ●: Aufnahme

3 Anzeige der Batterie-Restkapazität

Diese Anzeige wird im Batteriebetrieb dargestellt. Wenn die verbleibende Batteriekapazität gering ist, ersetzen Sie die Batterien (→ [Einsetzen der Batterien](#)) oder schließen ein Netzteil (→ [Anschluss eines Netzteils](#)) oder einen mobilen Akku (→ [Verwendung anderer Stromquellen](#)) an.



4 Verstrichene Zeit

Hier wird die verstrichene Zeit seit Beginn der Aufnahme oder Wiedergabe dargestellt.

5 Maximale Projektdauer (bei der Wiedergabe/gestoppt) / verbleibende Aufnahmezeit (bei der Aufnahme)

Bei laufender oder angehaltener Wiedergabe wird hier die maximale Projektdauer angezeigt, bei der Aufnahme die verbleibende Aufnahmezeit.

Menü-Screen

In diesem Screen können Sie Ordner auswählen, SD-Karten verwalten, USB-Funktionen verwenden und Einstellungen für die Sound-Pads und die Hardware vornehmen.

Drücken Sie im geöffneten [Home-Screen](#)  (Bedientaste 1), um diesen Screen zu öffnen.



1 Menütitel

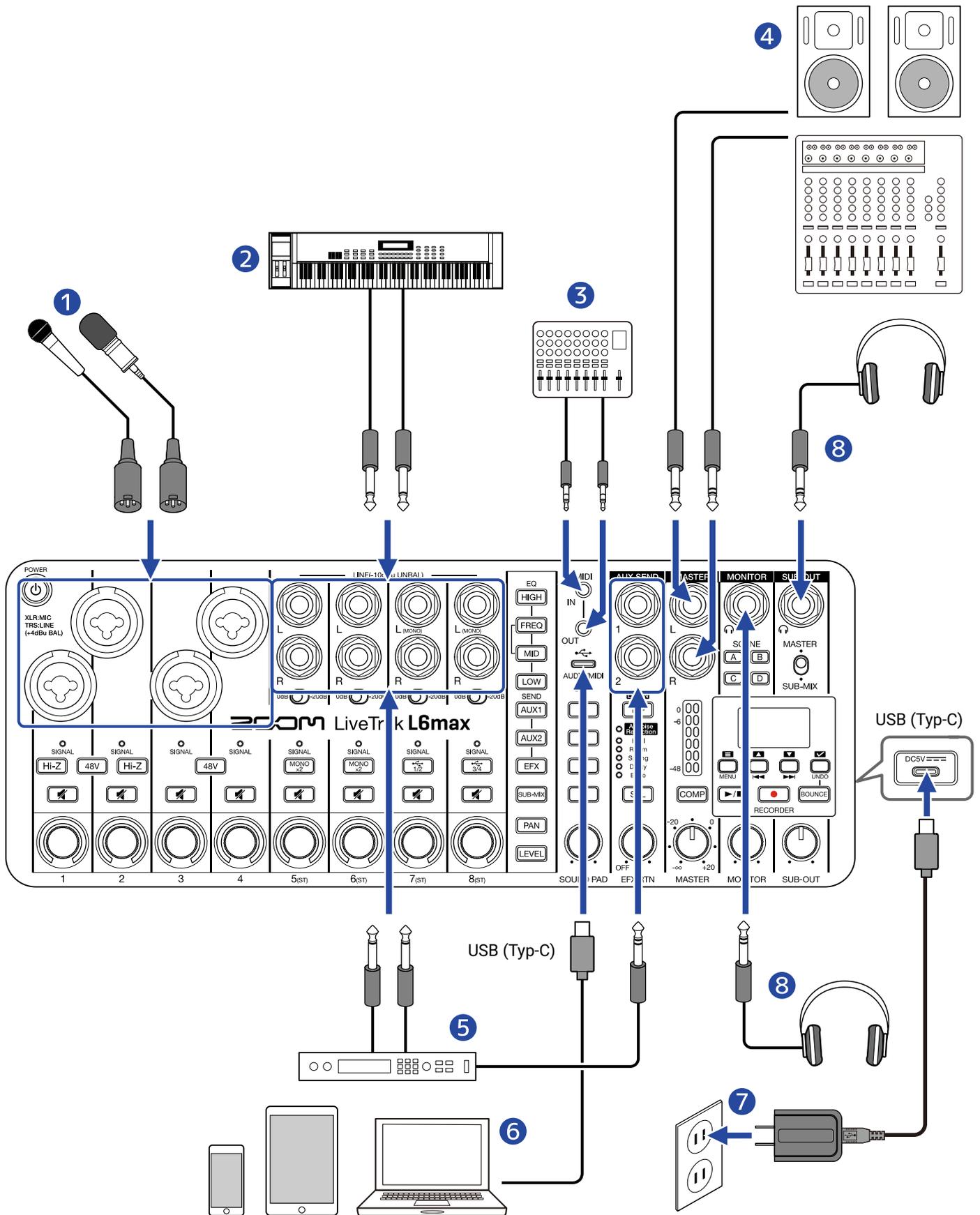
2 Menü-Einträge

Hier werden u. a. die Einstellungsoptionen und eingestellten Werte dargestellt.

3 Bildlaufleiste

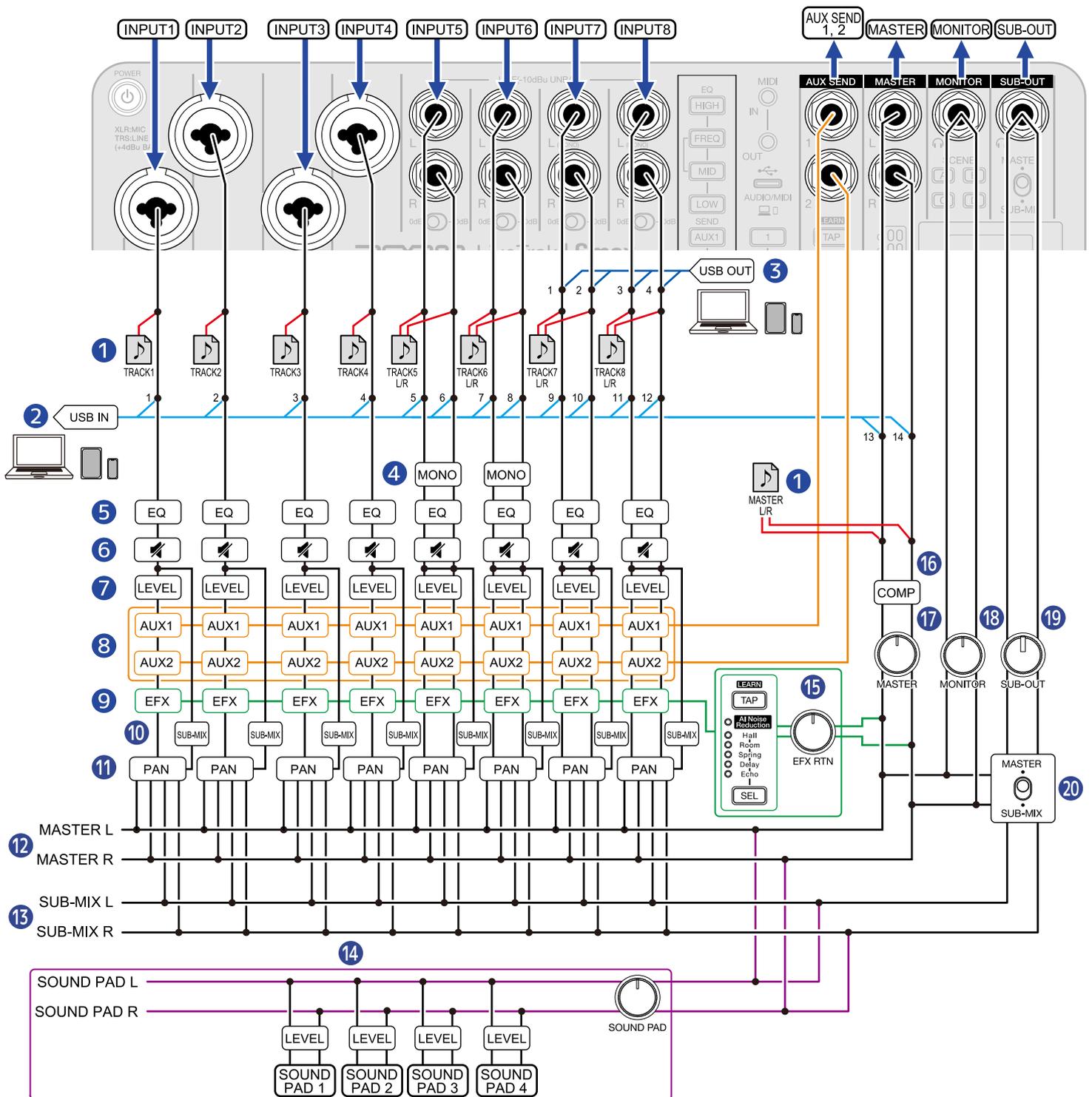
Sie wird dargestellt, wenn in einer Liste mehr Einträge enthalten sind, als im Display dargestellt werden können.

Anschlussbeispiel



- 1 Mikrofone für die Lead- und Backing-Vocals, für Schlagzeug u. a. (→ Anschluss von Mikrofonen)
- 2 Synthesizer und andere Instrumente (→ Anschluss von Synthesizern und Effekten)
- 3 MIDI-Geräte einschließlich Keyboards und Controller (→ Anschluss von MIDI-Geräten)
- 4 Aktivmonitore, PA-Systeme u. a. (→ Anschluss von Kopfhörern, Aktivmonitoren und Mischpulten)
- 5 Externe Effekte (→ Anschluss von externen Effekten)
- 6 Computer, Smartphone oder Tablet (→ Anschluss von Computern, Smartphones und Tablets)
- 7 Netzteil (→ Anschluss eines Netzteils)
- 8 Kopfhörer (→ Anschluss von Kopfhörern, Aktivmonitoren und Mischpulten)

Signalfluss



1 Aufnahmedateien (rot)

Die Kanäleingänge 1 bis 8 und die Master-Ausgänge werden auf der microSD-Karte aufgenommen. Dabei hängt es von der Einstellung für den Recorder Mode zum Zeitpunkt der Aufnahme ab, welche Dateien mit dem L6max wiedergegeben werden. Wenn die Grundeinstellung „Multi Track“ aktiv ist, wird jede Spur wiedergegeben, sodass Sie EQ- und Pegelinstellungen vornehmen können. Wenn Sie „Master Only“ wählen, werden nur die MASTER-L/R-Aufnahmedateien wiedergegeben. Die

Master-Lautstärke und der Status des Kompressors (an/aus) wirken sich direkt auf die MASTER-L/R-Aufnahmedateien aus: Achten Sie daher darauf, wenn Sie die Master-Lautstärke oder den Kompressor-Status verändern. (→ [Auswahl der Dateitypen für die Aufnahme](#))

2 USB-Eingang (hellblau)

Im Betrieb als Audio-Interface werden diese Signale an den Computer, das Smartphone oder das Tablet ausgegeben.

3 USB-Ausgang (blau)

Im Betrieb als Audio-Interface werden diese Signale vom Computer, Smartphone oder Tablet ausgegeben.

4 MONO-Taste

Die Verarbeitung der L- und R-Signale in den Kanälen 5 und 6 kann zwischen stereo und mono umgeschaltet werden.

5 Equalizer

Sie können den Klang in den Kanälen 1 bis 8 einstellen.

6 Stummschaltung (Mute)

Die Kanäle 1 bis 8 können stummgeschaltet werden.

7 Lautstärkepegel

Sie können die Lautstärke der Kanäle 1 bis 8 einstellen.

8 Ausgänge AUX 1/2 (orange)

Sie können Signale über die Buchsen AUX SEND 1 und 2 ausgeben. Der Send-Pegel kann für jeden Kanal individuell eingestellt werden.

Die Abgriffe für AUX 1 und 2 können vor die LEVEL-Einstellung geschaltet werden. (→ [Auswahl der Send-Signalabgriffe für AUX SEND 1 und 2](#))

9 Effekt (grün)

Die Signale können an den internen Effekt (mit Ausnahme der AI Noise Reduction) ausgegeben werden. Der Pegel, der von jedem Kanal ausgegeben wird, kann individuell eingestellt werden.

10 SUB-MIX

Die Pegel der über die Buchse SUB-OUT ausgegebenen Signale aus den Kanälen 1 bis 8 können eingestellt werden.

11 Panning

Sie können die Stereopositionen der Kanäle 1 bis 8 einstellen.

12 MASTER L/R (schwarz)

Die Signale werden über die Buchsen MASTER ausgegeben.

13 SUB-MIX L/R (schwarz)

Dieses Signal liegt an der Buchse SUB OUT an.

- 14** Pegel für SOUND PAD L/R und SOUND PAD (Pegel von SOUND PAD 1 bis 4 und Gesamtpegel SOUND PAD) (lila)
Die Signale der Sound-Pads werden ausgegeben. Neben den Pegeln für SOUND PAD 1 bis 4 (→ [Einstellen der Sound-Pad-Pegel](#)) kann die SOUND-PAD-Gesamtlautstärke eingestellt werden.
- 15** Interner Effekt / Effektpegel
Sie können einen von 6 Effekt-Typen auswählen. Der Pegel des internen Effekts (mit Ausnahme von AI Noise Reduction) kann bei Bedarf eingestellt werden.
- 16** Compressor
Mit dieser Funktion lassen sich der Schalldruckpegel der Audiomischung anheben und Übersteuerungen vermeiden.
- 17** MASTER-Lautstärke
Die MASTER-Lautstärke kann eingestellt werden.
- 18** MONITOR-Lautstärke
Die MONITOR-Lautstärke kann eingestellt werden.
- 19** SUB-OUT-Lautstärke
Die SUB-OUT-Lautstärke kann eingestellt werden.
- 20** Schalter SUB-OUT (MASTER/SUB-MIX)
Damit schalten Sie den Signalabgriff für die Buchse SUB-OUT zwischen MASTER und SUB-MIX um.

Vorbereitung für den Einsatz

Stromversorgung

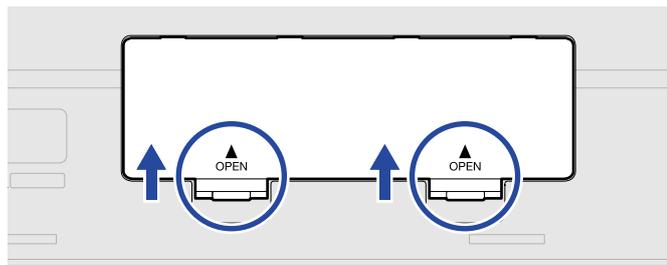
Der L6max kann wahlweise mit Batterien oder mit einer am USB-Port angeschlossenen Stromversorgung (Wechselstromnetzteil, USB-Bus-Power oder portabler Akku) betrieben werden.

Die Stromquellen werden in der folgenden Reihenfolge verwendet: USB-Port auf der rechten Seite, USB-Port auf der Oberseite, Batterien.

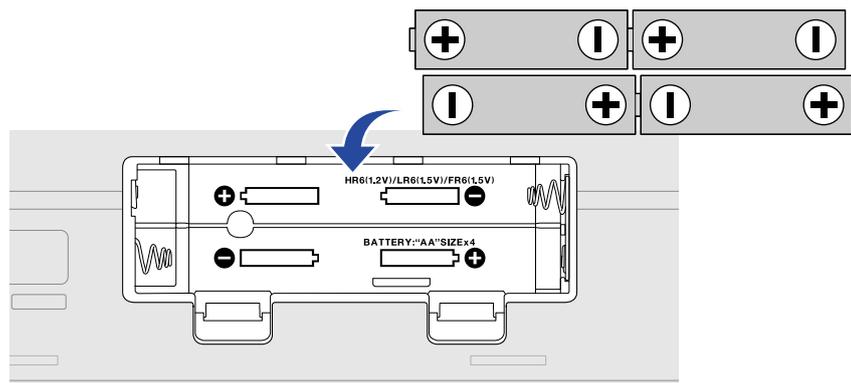
Einsetzen der Batterien

Um den L6max mit Batterien zu betreiben, müssen Sie vier Typ-AA-Batterien einsetzen.

1. Wenn das Gerät ausgeschaltet ist, schieben Sie die beiden Laschen nach oben, um das Batteriefach zu öffnen.



2. Installieren Sie vier AA-Batterien.



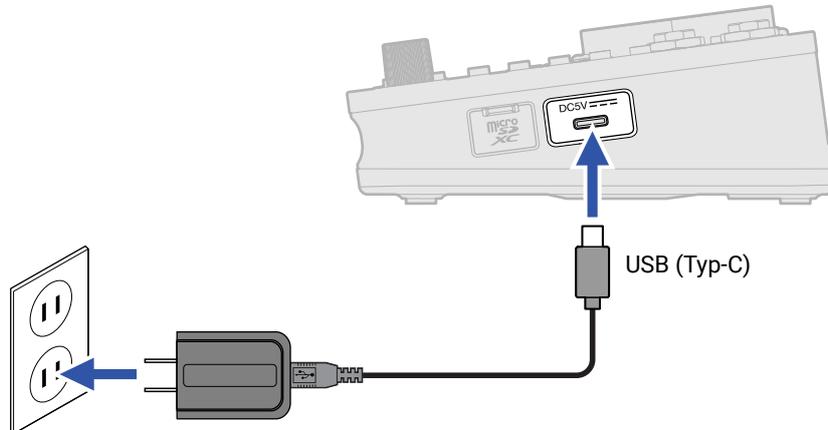
3. Schließen Sie die Batteriefachabdeckung.

ANMERKUNG

- Verwenden Sie immer nur Batterien eines Typs (Alkaline, NiMH oder Lithium).
- Stellen Sie den benutzten Batterietyp korrekt ein, damit die verbleibende Batteriekapazität exakt dargestellt werden kann. (→ [Batterietyp einstellen](#))
- Wenn die Batteriekapazität entladen sind, schalten Sie das Gerät sofort aus und setzen neue Batterien ein. Die verbleibende Batteriekapazität kann im Display überprüft werden. (→ [Oberseite](#))

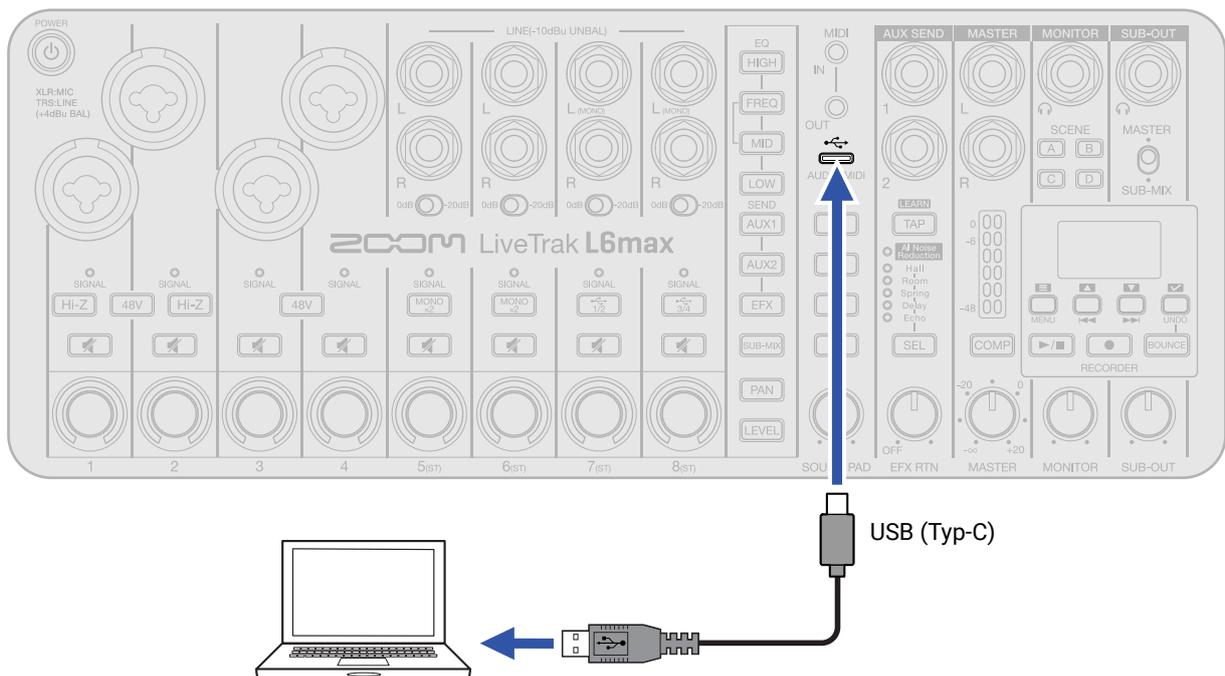
Anschluss eines Netzteils

Schließen Sie das Kabel des angegebenen Netzteils (AD-17) am USB-Port (Typ-C) auf der rechten Seite an und verbinden Sie das Netzteil mit einer Steckdose.



Verwendung anderer Stromquellen

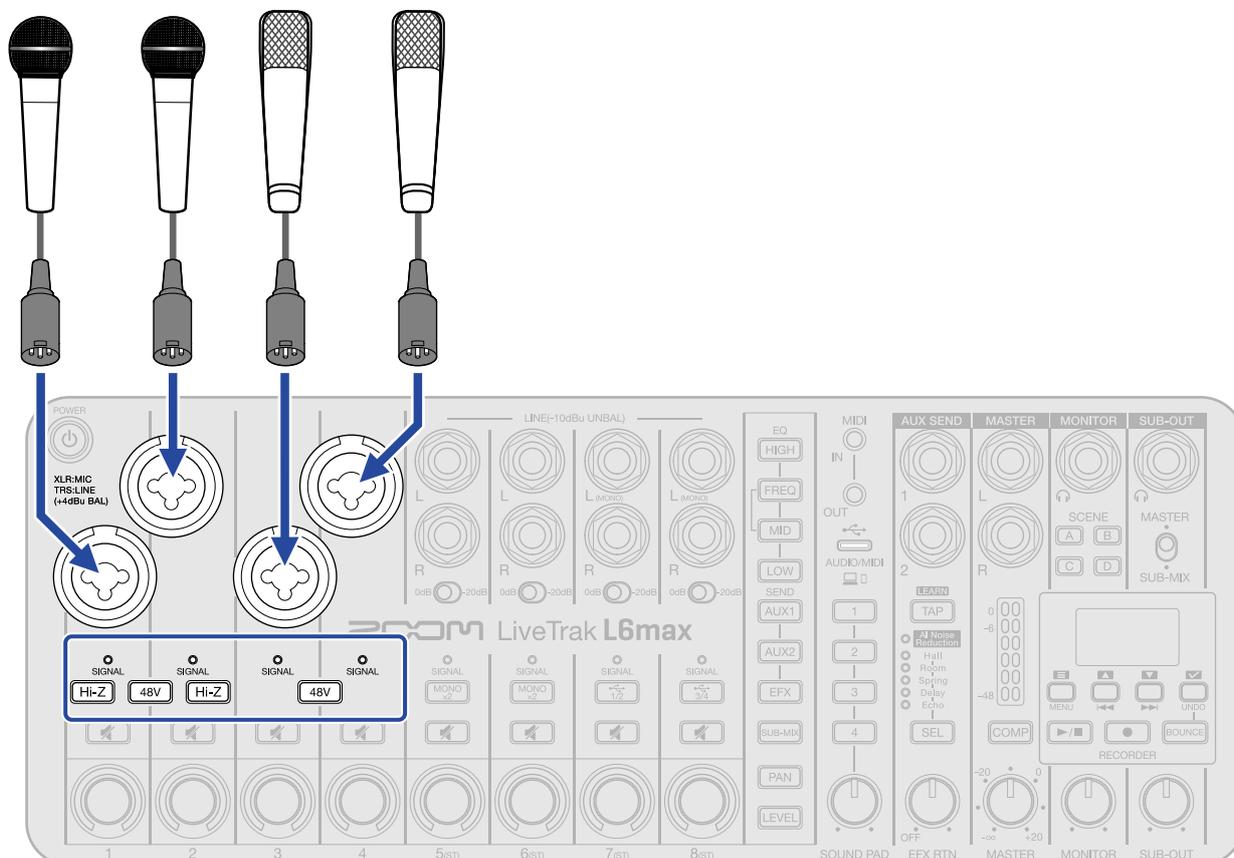
Der L6max kann mit USB-Bus-Power betrieben werden, wenn Sie den USB-Port (Typ C) auf der Geräteoberseite mit einem Computer verbinden. Sie können auch eine (kommerziell erhältliche) mobile 5 V Batterie als Stromversorgung anschließen.



Verkabelung

Anschluss von Mikrofonen

Schließen Sie dynamische und Kondensatormikrofone mit XLR-Steckern an dem Buchsen INPUT 1 bis 4 an.



Kondensatormikrofone können über die Phantomspeisung (+48 V) mit Strom versorgt werden. Um Phantomspannung auszugeben, drücken Sie die Taste **48V** (Phantomspannung), sodass sie leuchtet. Wenn Sie eine Gitarre oder einen Bass an der Eingangsbuchse 1 oder 2 anschließen, drücken Sie die zugehörige Taste **Hi-Z** (hohe Impedanz), sodass sie leuchtet.

ANMERKUNG

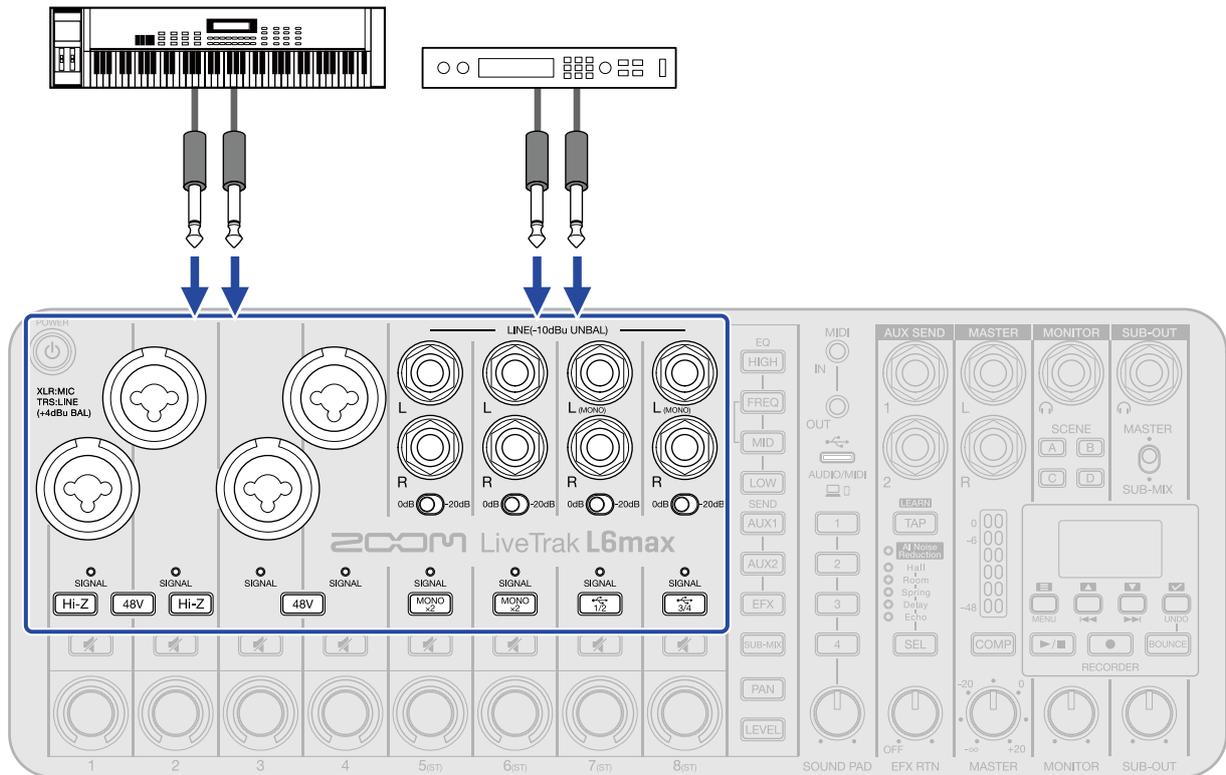
- Wenn die Anzeige  (SIGNAL) rot leuchtet, vergrößern Sie den Abstand zwischen dem Mikrofon und der Klangquelle oder nehmen andere Anpassungen vor, sodass die Anzeige  (SIGNAL) nicht mehr rot leuchtet.
- Wenn Sie Geräte anschließen, die nicht für Phantomspeisung ausgelegt sind, sollten Sie die Einstellung für die Phantomspeisung nicht aktivieren. Andernfalls könnte das Gerät beschädigt werden.
- Für eine vereinfachte Handhabung der Eingangssignale werden die Eingangspegel im L6max auf die an den jeweiligen Eingangsbuchsen angeschlossenen Steckertypen eingestellt. Verwenden Sie bei Anschluss von XLR-Steckern daher Geräte mit Mikrofonpegel.

HINWEIS

Mit Phantomspeisung lassen sich Geräte, die eine externe Stromversorgung benötigen (wie z. B. Kondensatormikrofone) mit Spannung versorgen.
+48 V ist der Standard.

Anschluss von Synthesizern und Effekten

Synthesizer, Effekte und andere Geräte können an den Buchsen INPUT 1 bis 8 angeschlossen werden. 1 bis 4 sind Mono- und 5 bis 8 sind Stereo-Eingänge.



■ Anschluss an den Buchsen INPUT 1 bis 4

- Verwenden Sie TRS-Stecker, um Geräte an den Eingängen anzuschließen.
- Phantomspeisung (+48 V) ist zuschaltbar. Um Phantomspannung auszugeben, drücken Sie die Taste **48V** (Phantomspannung), sodass sie leuchtet.
- Wenn Sie eine Gitarre oder einen Bass an der Eingangsbuchse 1 oder 2 anschließen, drücken Sie die zugehörige Taste **Hi-Z** (hohe Impedanz), sodass sie leuchtet.
- Für einen einfachen Umgang mit Eingangssignalpegeln werden die Eingangspegel auf die an den Buchsen INPUT 1 bis 4 angeschlossenen Steckertypen eingestellt. Verwenden Sie bei Anschluss von TRS-Steckern daher Geräte mit Line-Pegel.

■ Anschluss an den Buchsen INPUT 5/6 (L/R)

- Schließen Sie Stereoeräte an dem L/R-Eingangsbuchsenpaar an. Verwenden Sie dazu TS-Stecker.
- Mit Hilfe der PAD-Schalter können Sie die Dämpfung der Eingangssignale der angeschlossenen Geräte auf 0 dB oder -20 dB einstellen.
- Es können auch zwei Monogeräte an INPUT 5 und 6 angeschlossen werden. Drücken Sie dazu die Taste **MONO x2** (MONO x2).

■ Anschluss an INPUT 7/8 (L (MONO)/R)

- Schließen Sie Stereoeräte an dem L/R-Eingangsbuchsenpaar an. Verwenden Sie dazu TS-Stecker.

- Mit Hilfe der PAD-Schalter können Sie die Dämpfung der Eingangssignale der angeschlossenen Geräte auf 0 dB oder -20 dB einstellen.
- Schließen Sie Monogeräte an den Buchsen L (MONO) an.
- Sie können stereophone Audiosignale auch von einem Computer, Smartphone oder Tablet einspeisen. Drücken Sie die Taste  (USB 1/2) bzw. die Taste  (USB 3/4), um die Audiosignale über INPUT 7 bzw. INPUT 8 einzuspeisen. (→ [Einsatz als Audio-Interface](#))

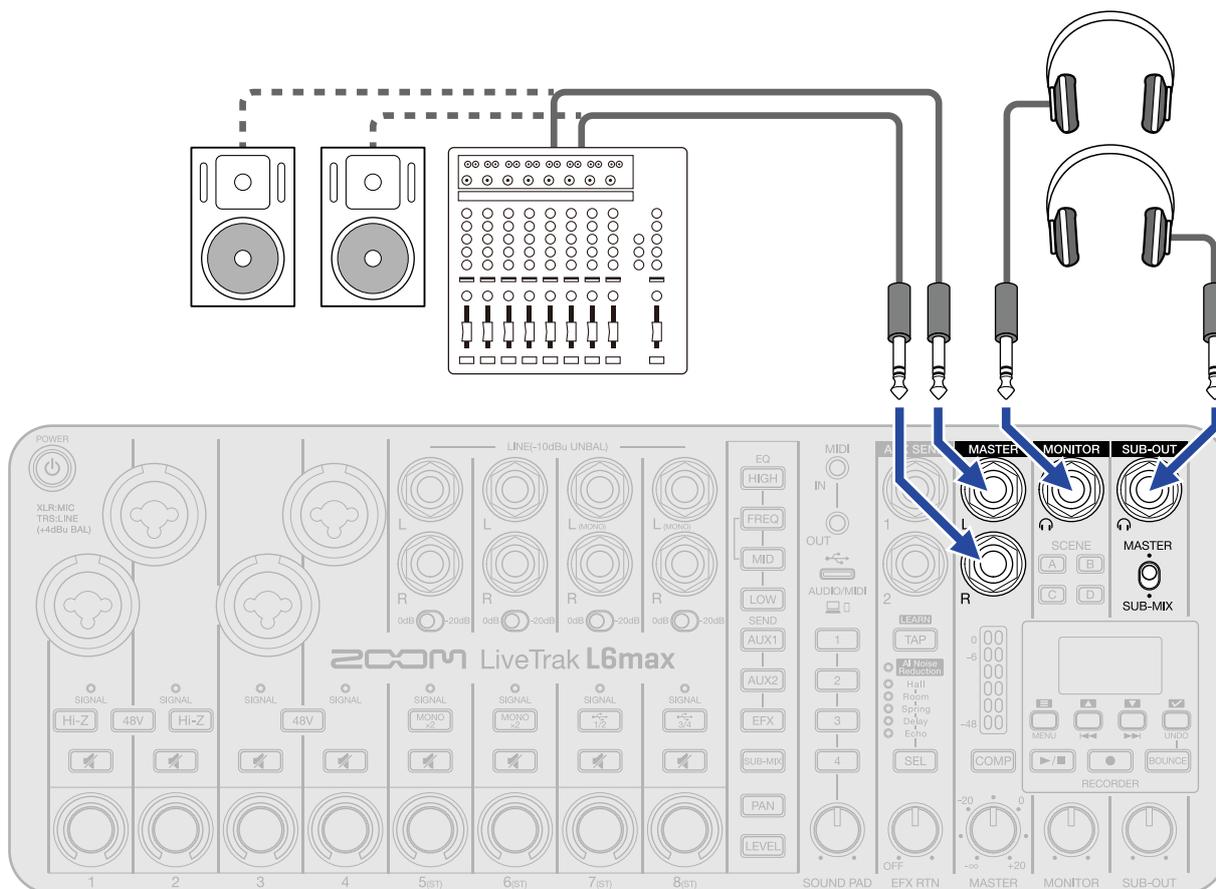
ANMERKUNG

- Passive Gitarren und Bässe können nicht direkt angeschlossen werden. Schließen Sie diese Instrumente über einen zusätzlichen Mixer oder ein Effektgerät an.
- Wenn eine Anzeige  (SIGNAL) rot leuchtet, senken Sie die Ausgangslautstärke des an diesem Kanal angeschlossenen Geräts ab oder nehmen andere Anpassungen vor, sodass die Anzeige  (SIGNAL) nicht mehr rot leuchtet.

Anschluss von Kopfhörern, Aktivmonitoren und Mischpulten

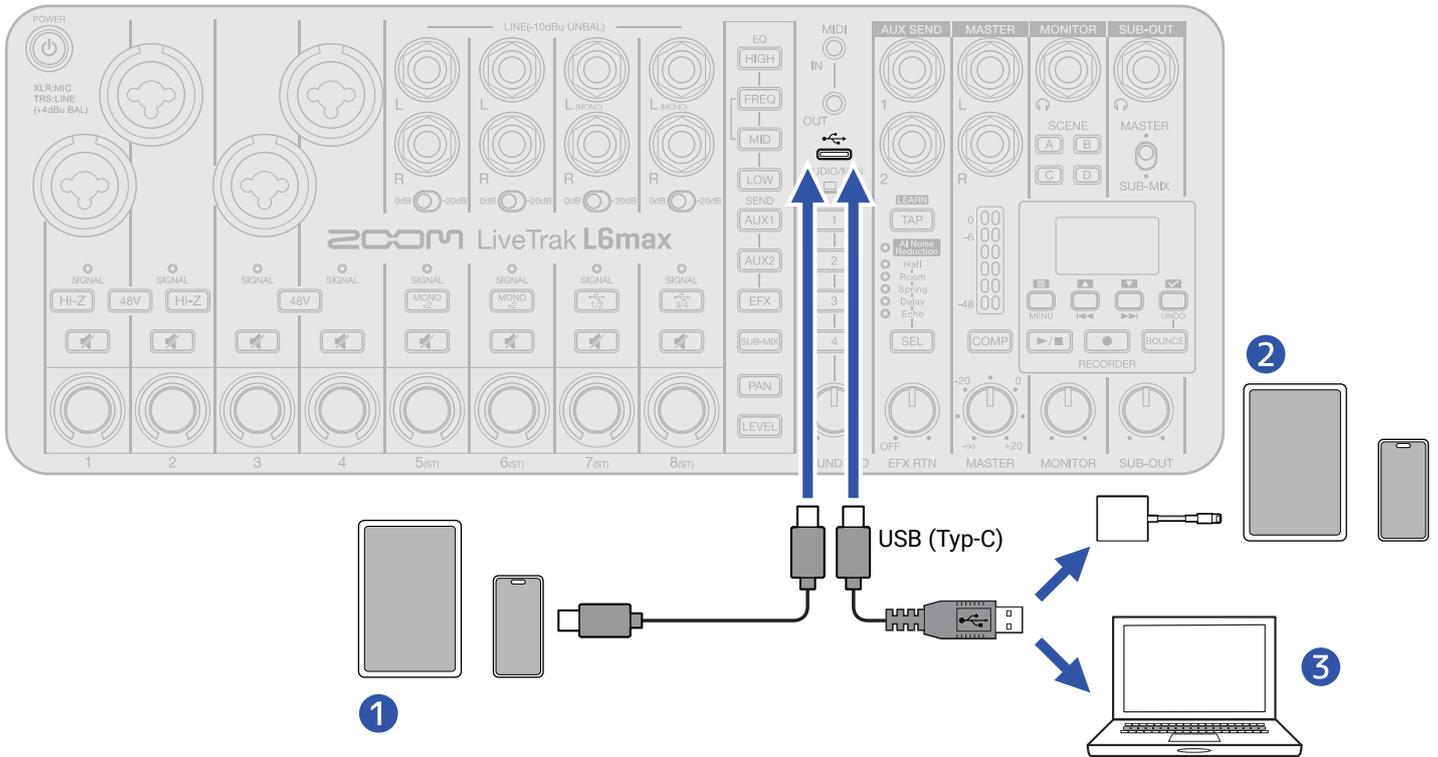
Die Mischung aller Kanäle kann als Stereoaudiosignal über die Ausgangsbuchsen MASTER an Aktivmonitore oder ein PA-System ausgegeben werden.

An den Buchsen MONITOR und SUB-OUT kann zudem ein Kopfhörer angeschlossen werden.



Anschluss von Computern, Smartphones und Tablets

Computer, Smartphones und Tablets können am USB-Port auf der Oberseite des L6max angeschlossen werden.



- 1 Smartphone/Tablet (USB Typ-C)
- 2 iPhone/iPad (Lightning)
- 3 Computer (Windows/Mac)

ANMERKUNG

- Verwenden Sie ein USB-Kabel, das eine Datenübertragung unterstützt.
- Verwenden Sie einen Lightning auf USB 3 Kamera-Adapter, um die Verbindung mit einem iOS/iPadOS-Gerät mit Lightning-Anschluss herzustellen.
- Im Betrieb mit einem Smartphone oder Tablet schließen Sie ein Netzteil an, um das Gerät mit Strom zu versorgen. (→ [Anschluss eines Netzteils](#))

Nach Anschluss des L6max an einem Computer, Smartphone oder Tablet haben Sie folgende Möglichkeiten.

- Installieren Sie den ZOOM L6 Editor auf einem Computer und verwenden Sie ihn, um Einstellungen an den Sound-Pads und andere detaillierte Einstellungen vorzunehmen. (→ [Verwendung der App](#))
- Signale, die am L6max anliegen, können auf einen Computer, ein Smartphone oder ein Tablet ausgegeben werden. Umgekehrt können Signale von diesem Gerät über den L6max wiedergegeben werden. (→ [Einsatz als Audio-Interface](#))
- Sie können die Dateien auf der microSD-Karte im L6max mit einem Computer überprüfen und verschieben. (→ [Datei-Übertragung auf einen Computer](#))

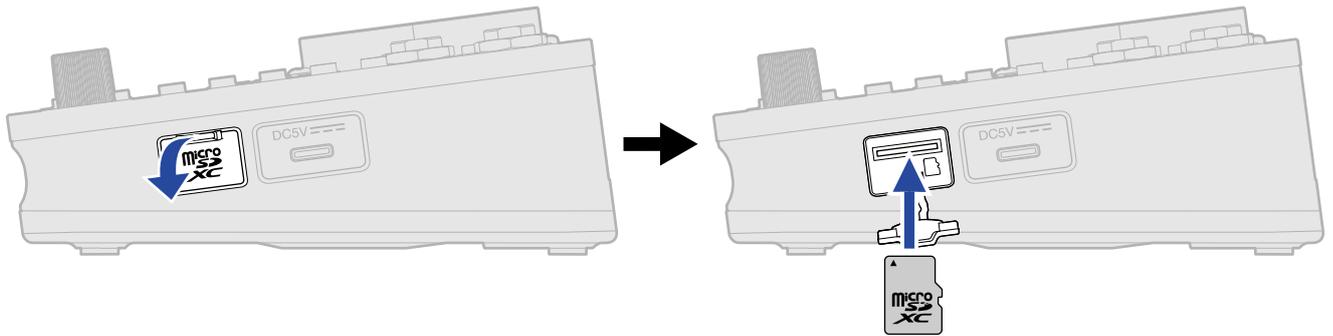
- Sie können MIDI-Signale mit DAWs und anderen Software-Anwendungen auf Computern, Smartphones und Tablets austauschen und diese zur Steuerung des L6max verwenden. (→ [Einsatz von MIDI-Geräten](#))

Einsetzen von microSD-Karten

Nach dem Einsetzen einer microSD-Karte können die an den Kanälen anliegenden Signale sowie eine Stereomischung aufgenommen werden.

Zudem können die Audiodateien, die für die Sound-Pads verwendet und diesen zugewiesen werden, auf der microSD-Karte gespeichert werden.

1. Öffnen Sie bei abgeschaltetem Gerät die Abdeckung für den microSD-Karten-Einschub und führen Sie eine microSD-Karte vollständig in den Slot ein: Das Logo muss dabei nach oben weisen.



Um eine microSD-Karte zu entfernen, drücken Sie sie weiter in den Slot hinein und ziehen Sie sie dann heraus.

2. Schließen Sie die Abdeckung des microSD-Karten-Slots.

ANMERKUNG

- Schalten Sie das Gerät immer aus, bevor Sie eine microSD-Karte einsetzen oder entfernen. Das Einsetzen bzw. Auswerfen einer Speicherkarte bei eingeschaltetem Gerät kann zu Datenverlusten führen.
- Achten Sie beim Einsetzen einer microSD-Karte darauf, dass sie korrekt ausgerichtet und mit der Seite nach oben eingesetzt wird.
- Beim Auswerfen einer microSD geben Sie Acht, dass diese nicht herausspringt.
- Die Aufnahme und Wiedergabe einschließlich der Sound-Pad-Wiedergabe ist nur mit eingesetzter microSD-Karte möglich.
- Zur Maximierung der Leistung sollten Sie neue oder in anderen Geräten verwendete microSD-Karten grundsätzlich im L6max formatieren. (→ [Formatieren von microSD-Karten](#))
- Die folgenden Aufnahmemedien-Formate werden unterstützt:
 - microSDHC-Speicherkarten
 - microSDXC-Speicherkarten

Auf der ZOOM-Webseite (zoomcorp.com/help/l6max) finden Sie Informationen zu den microSD-Karten, die für den Einsatz in diesem Gerät freigegeben wurden.

Anwendungsbeispiele

■ Einsatz als ein Synth-Mixer

Das Gerät kann bei Live-Auftritten und bei Aufnahmen als Mixer für mehrere Synthesizer verwendet werden.



■ Live-Streaming von Podcasts

Das Gerät kann für das Live-Streaming von Mikrofonen in Echtzeit verwendet werden. (→ [Einsatz als Audio-Interface](#))

Während des Streamings in Echtzeit kann der L6max gleichzeitig für die Aufnahme genutzt werden.



■ Einsatz bei Außenaufnahmen

Im Betrieb mit herkömmlichen Batterien oder einem portablen Akku kann der L6max für Audiomitschnitte bei Außenaufnahmen verwendet werden. Die abgenommenen Audiosignale können auf einer microSD-Karte aufgenommen und für die Nachbearbeitung und Veröffentlichung/Verteilung auf einen Computer übertragen werden.



Ein-/Ausschalten des Geräts

Einschalten

1. Drücken Sie die Taste  (POWER), bis das Display leuchtet.
Damit schalten Sie den L6max ein.



ANMERKUNG

Bei Nichtbenutzung wird der L6max nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet. Wenn das Gerät dauerhaft eingeschaltet bleiben soll, stellen Sie die Funktion „Auto Power Off“ auf „Never“ ein. (→ [Automatisches Ausschalten des Geräts \(Auto Power Off\)](#))

Ausschalten

1. Drücken Sie die Taste  (POWER), bis das Display erlischt.
Damit schalten den L6max aus.

ANMERKUNG

Die Einstellungen des L6max werden immer automatisch gespeichert. Der aktuelle Status beim Ausschalten wird beim nächsten Einschalten automatisch wiederhergestellt.

Einstellen des Datum und der Uhrzeit sowie des Batterietyps (Grundeinstellungen für den L6max vor dem Einsatz)

Stellen Sie das Datum und die Uhrzeit sowie den Batterietyp ein, wenn entsprechende Screens bei der Inbetriebnahme nach dem Kauf oder nach dem Zurücksetzen des L6max auf die Werkseinstellungen angezeigt werden.

Das Datum und die Uhrzeit werden dem Namen des Ordners hinzugefügt, in dem die Aufnahme Dateien gespeichert werden. Darüber hinaus muss der im L6max verwendete Batterietyp korrekt eingestellt werden, um eine genaue Anzeige der verbleibenden Batteriekapazität zu ermöglichen.

1. Drücken Sie die Taste  (POWER), bis das Display leuchtet.
Der Screen mit den Einstellungen für Datum/Uhrzeit wird eingeblendet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die gewünschte Einstelloption und drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl  (Bedientaste 4).



Die Zeichen werden unterlegt dargestellt.

3. Ändern Sie den Wert mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wiederholen Sie die Schritte 2 – 3, um das Datum und die Uhrzeit einzugeben.

5. Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Taste  (OK) im Screen aus und drücken dann zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Damit bestätigen Sie das Datum und die Uhrzeit.
Anschließend stellen Sie den verwendeten Batterie-Typ ein.

6. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den verwendeten Batterietyp und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



- „Alkaline“: Alkali-Batterien
- „NiMH“: Nickel-Metall-Hydrid-Akkus
- „Lithium“: Lithium-Akkus

Damit stellen Sie den verwendeten Batterietyp ein. Nun wird der [Home-Screen](#) geöffnet.

ANMERKUNG

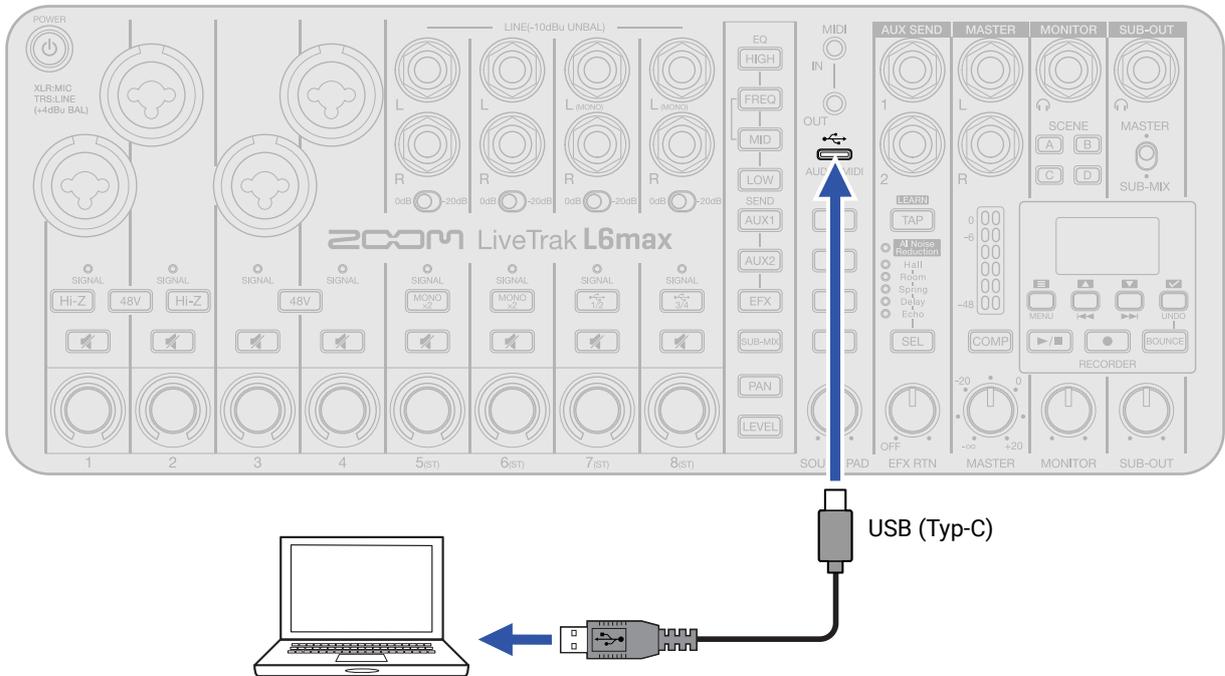
Wenn das Gerät für längere Zeit nicht über ein Netzteil oder Batterien mit Strom versorgt wurde und die Spannungsversorgung für die Speicherung des Datums und der Uhrzeit erschöpft ist, werden die im Gerät gespeicherten Daten zurückgesetzt.

Wenn beim Einschalten des Geräts der Screen zum Einstellen von Datum/Uhrzeit angezeigt wird, stellen Sie diese erneut ein oder verbinden Sie den L6max über ein USB-Kabel (Typ-C) mit einem Computer und starten Sie L6 Editor, um das Datum und die Uhrzeit abzurufen. (→ [Einstellen von Datum und Uhrzeit über die App](#))

Verwendung der App

Installieren Sie die Anwendung ZOOM L6 Editor auf einem Computer, um mit ihrer Hilfe detaillierte Einstellungen vorzunehmen.

1. Verbinden Sie den USB-Port auf der Oberseite des L6max über ein USB-Kabel (Typ C) mit dem Computer.

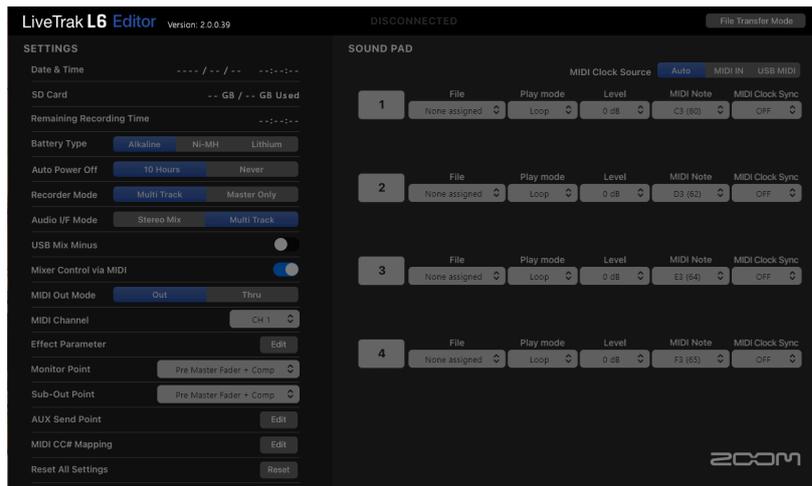


2. Laden Sie „ZOOM L6 Editor“ von zoomcorp.com/help/l6max auf den Computer herunter.
3. Starten Sie das Installationsprogramm und folgen Sie den Anweisungen zur Installation von „ZOOM L6 Editor“.

ANMERKUNG

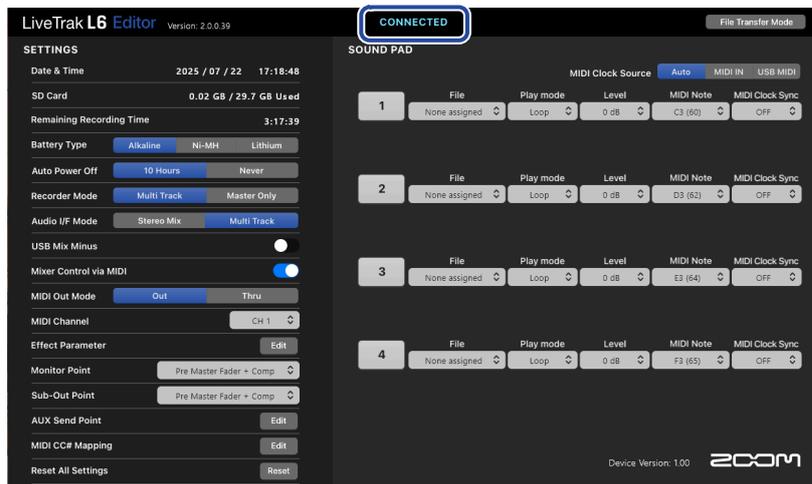
Detaillierte Informationen zur Installation finden Sie im „Installation Guide“ des App.

4. Starten Sie ZOOM L6 Editor.



5. Schalten Sie den L6max ein. (→ [Einschalten](#))

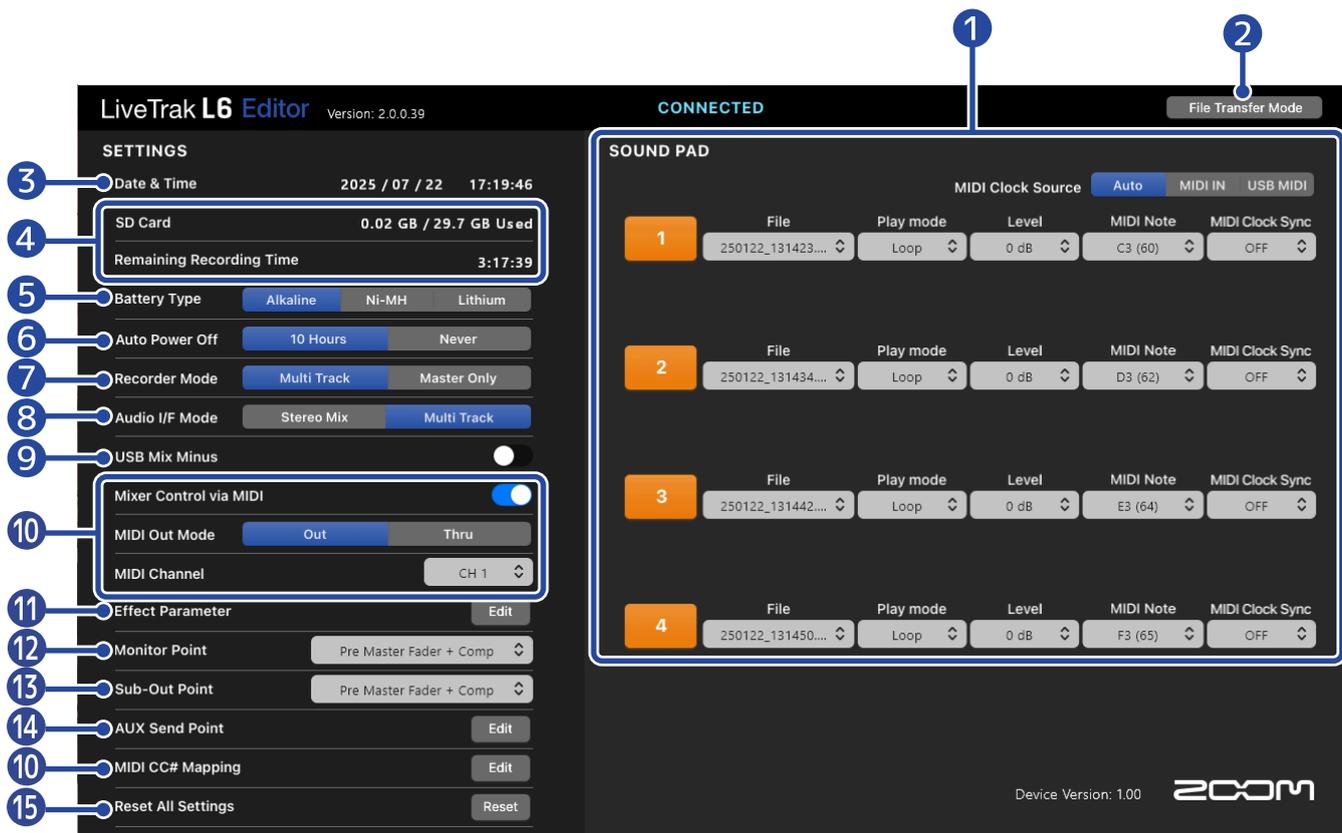
Wenn die Verbindung zum L6max hergestellt wurde, erscheint die Meldung „CONNECTED“ oben im ZOOM L6 Editor: Nun können Sie den Mixer mit der App einrichten.



ANMERKUNG

- Wenn eine DAW oder eine andere Anwendung, die MIDI-Ports verwendet, vor dem ZOOM L6 Editor gestartet wird, stehen die MIDI-Ports, die ZOOM L6 Editor benötigt, eventuell nicht mehr zur Verfügung, was eine ordnungsgemäße Verbindung verhindert.
In diesem Fall starten Sie ZOOM L6 Editor vor der anderen App. Oder Sie sperren die Ports MIDIIN3 und MIDIOUT3 (ZOOM L6max) in dieser App. (→ [USB-MIDI-Port im Überblick](#))
- Der L6max kann mit ZOOM L6 Editor ab Version 2.0.0 und höher verbunden werden. Führen Sie im Fall einer älteren Version ein Update durch.

App-Screen im Überblick



1 SOUND-PAD-Einstellungen (→ [Einsatz der Sound-Pads](#))

Weisen Sie die Audiodateien den Sound-Pads zu und nehmen Sie die Einstellungen für sie (einschließlich Wiedergabe-Modus und -Pegel) vor.

2 File Transfer Mode (→ [Datei-Übertragung auf einen Computer](#))

Wenn der L6max mit einem Computer verbunden ist, können Sie Dateien übertragen.

3 Date & Time (→ [Einstellen des Datums und der Zeit](#))

Hier werden das für den L6max eingestellte Datum und die Uhrzeit dargestellt. (Wenn ZOOM L6 Editor gestartet wird, werden das Datum und die Uhrzeit für den L6max vom Computer abgerufen und automatisch eingestellt.)

4 Daten der microSD-Karte (→ [Überprüfen des Status der microSD-Karte](#))

Hier werden die Kapazität und der verfügbare Speicherplatz auf der microSD-Karte zusammen mit der verfügbaren Aufnahmezeit dargestellt.

5 Battery Type (→ [Batterietyp einstellen](#))

Stellen Sie den Typ der im L6max verwendeten Batterien ein.

6 Auto Power Off (→ [Automatisches Ausschalten des Geräts \(Auto Power Off\)](#))

Das Gerät kann so eingestellt werden, dass es sich nach einer bestimmten Dauer ohne Nutzung automatisch abschaltet.

7 Recorder Mode (→ [Auswahl der Dateitypen für die Aufnahme](#))

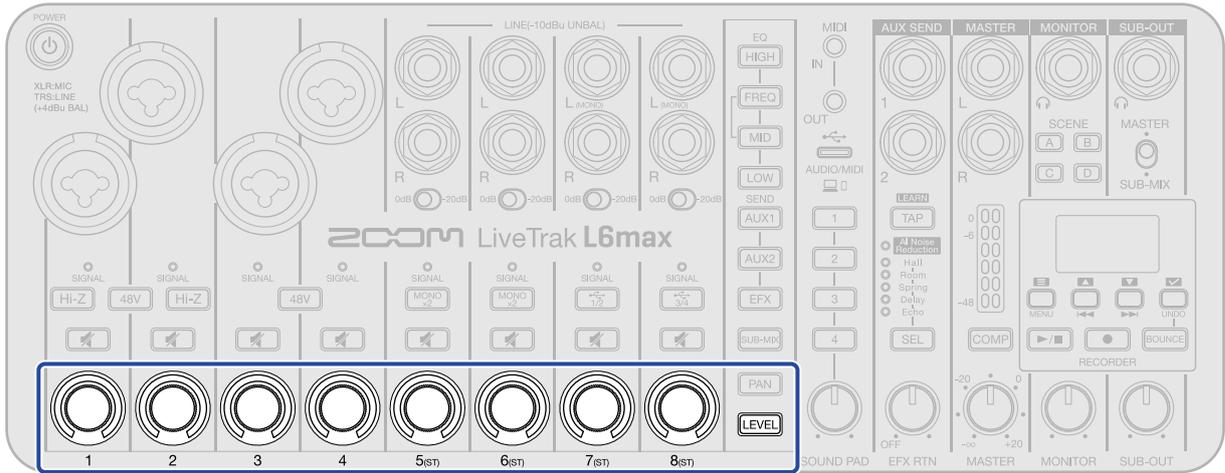
Wählen Sie die Kanäle aus, die aufgenommen werden sollen.

- 8** **Einstellung für den Betrieb als Audio-Interface**
Hier stellen Sie den Modus für den Betrieb des L6max als Audio-Interface ein.
- 9** **USB Mix Minus (→ [Einstellen der Funktion USB Mix Minus](#))**
Hier aktivieren Sie die Funktion USB Mix Minus.
- 10** **MIDI-Einstellungen (→ [Einsatz von MIDI-Geräten](#))**
Hier nehmen Sie MIDI-bezogene Einstellungen vor.
- 11** **Parameter-Einstellungen für den internen Effekt (→ [Anpassen der internen Effektparameter](#))**
Hier können die internen Effekt-Parameter eingestellt werden.
- 12** **Monitor Point**
Hier wählen Sie aus, welches Signal auf den MONITOR gespeist wird. (→ [Auswahl der Signalquelle für MONITOR \(Monitor Point\)](#))
- 13** **Sub-Out Point**
Hier wählen Sie aus, welches Signal auf den SUB- OUT gespeist wird. (→ [Auswahl der Signalquelle für SUB- OUT \(Sub-Out Point\)](#))
- 14** **Auswahl der an die Buchsen AUX SEND 1/2 ausgegebenen Signale (→ [Auswahl der Send-Signalabgriffe für AUX SEND 1 und 2](#))**
Hier können Sie den Abgriff für die Buchsen AUX SEND 1/2 in jedem Kanal vor oder hinter den Pegelregler schalten.
- 15** **Zurücksetzen (→ [Wiederherstellen der Werkseinstellungen](#))**
Die Einstellungen des L6max können auf ihre Werkseinstellungen zurückgesetzt werden.

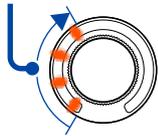
Mischung

Anpassen der Kanalpegel

1. Drücken Sie die Taste **LEVEL** (LEVEL), sodass sie leuchtet, um die Pegel in den gewünschten Kanälen mit  (Endlosregler) einzustellen.



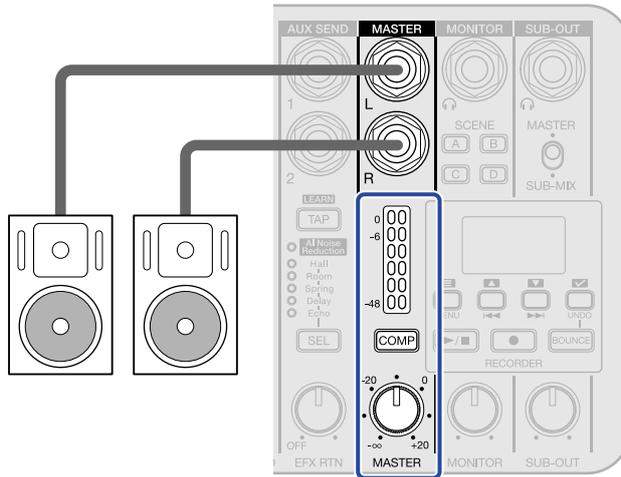
Die Einstellungen können mit Hilfe der Anzeigen überprüft werden.



Einstellen der Gesamt- und Abhörpegel

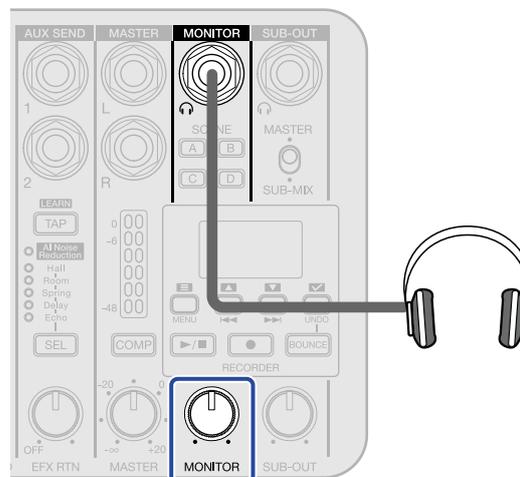
Die im L6max gemischten Signale können über die Ausgangsbuchsen MASTER an Aktivmonitore oder ein PA-System ausgegeben werden. Zudem können Sie die Signale auch über einen am Ausgang MONITOR und den Buchsen SUB-OUT angeschlossenen Kopfhörer abhören.

Einstellen des Pegels an den MASTER-Ausgangsbuchsen



- Mit dem Regler  (MASTER) wird der Audiopegel der Ausgangsbuchsen MASTER L/R in einem Bereich von $-\infty$ bis +20 dB angesteuert. Mit Hilfe der Pegelanzeigen können Sie den Pegel überprüfen, der über die MASTER-Ausgangsbuchsen ausgegeben wird. Stellen Sie die Pegel so ein, dass die Anzeigen nicht rot aufleuchten.
- Wenn Sie Taste  (COMP) drücken, leuchtet sie: Damit wird der Schalldruckpegel an den Ausgangsbuchsen MASTER L/R angehoben und gleichzeitig werden Übersteuerungen verhindert.

Einstellen des Pegels der MONITOR-Ausgangsbuchse



- Mit dem Regler  (MONITOR) stellen Sie den Pegel des Signals an der Ausgangsbuchse MONITOR ein.

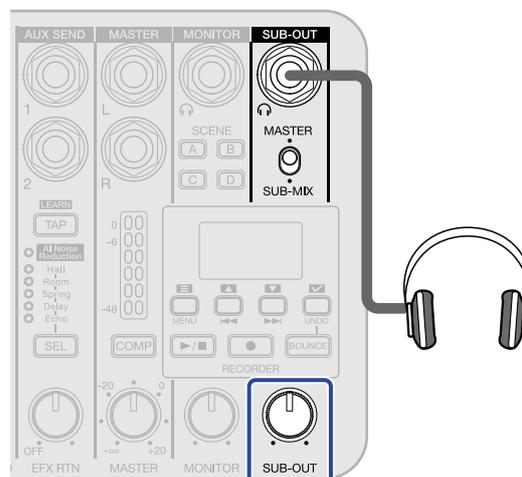
Auswahl der Audioausgangsquelle für die Buchse SUB-OUT



- Wählen Sie mit dem Schalter  (SUB-OUT) die gewünschte Quelle für die Audioausgabe.

Einstellung	Erklärung
MASTER	Es wird dasselbe Signal wie im MASTER ausgegeben.
SUB-MIX	Es wird das mit dem Schalter SUB-MIX gewählte Audiosignal ausgegeben.

Einstellen des Pegels für die Buchse SUB-OUT



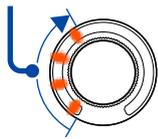
- Mit dem Regler  (SUB-OUT) stellen Sie den Pegel des Signals an der Ausgangsbuchse SUB-OUT ein.

Einstellen der SUB-MIX-Pegel

1. Drücken Sie die Taste  (SUB-MIX), sodass sie leuchtet, um die Pegel in den gewünschten Kanälen mit  (Endlosregler) einzustellen.

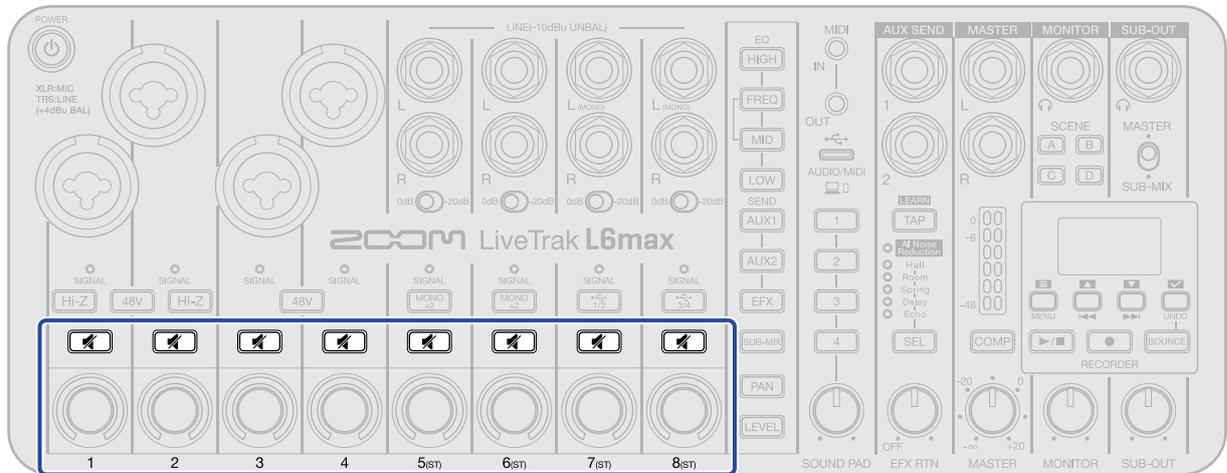


Die Einstellungen können mit Hilfe der Anzeigen überprüft werden.



Stummschalten von Kanälen

1. Drücken Sie die Taste  (Mute) im gewünschten Kanal, die nun leuchtet.

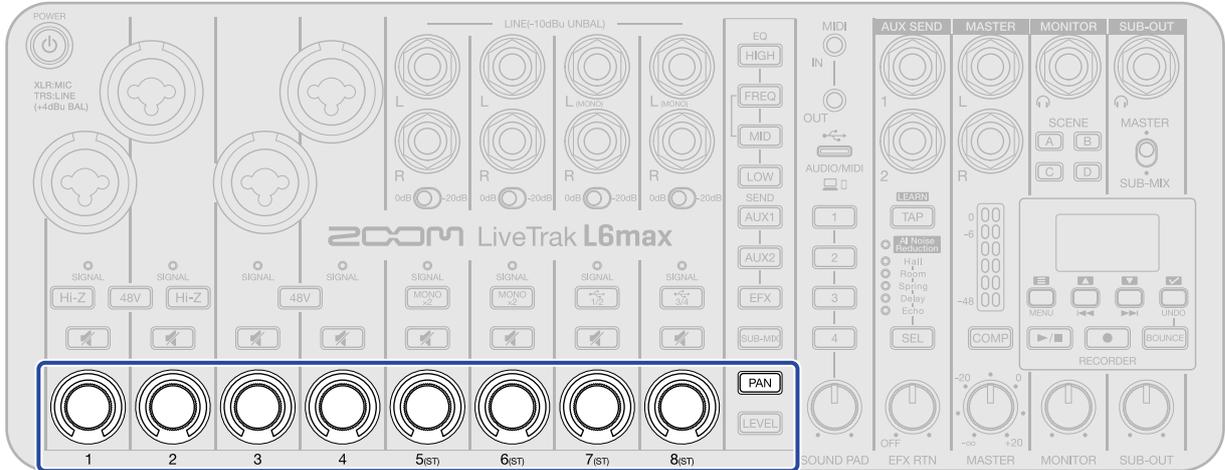


Nun wird das Signal im gewählten Kanal stummgeschaltet. Es können mehrere Kanäle stummgeschaltet werden.

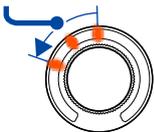
Drücken Sie eine leuchtende Taste  (Mute), um die Stummschaltung dieses Kanals aufzuheben.

Einstellen des Panoramas für jeden Kanal

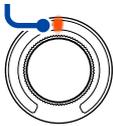
1. Drücken Sie die Taste  (PAN), sodass sie leuchtet, um die Links-Rechts-Positionen der gewünschten Kanäle mit  (Endlosregler) einzustellen.



Die Einstellungen können mit Hilfe der Anzeigen überprüft werden.



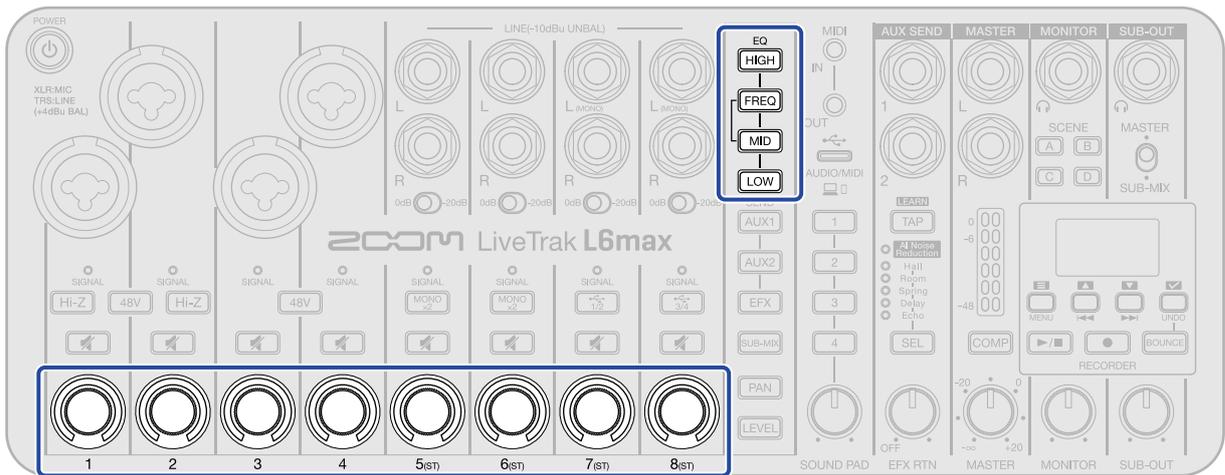
In der Mittelstellung leuchtet die Anzeige in der Mitte.



Einstellen des Kanal-Klangs (EQ)

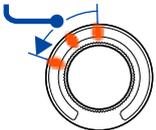
Sie können die Frequenzbänder anheben/absenken, um den Klang in jedem Kanal einzustellen.

1. Drücken Sie die Taste für den gewünschten Parameter (**HIGH** (HIGH), **FREQ** (FREQ), **MID** (MID) oder **LOW** (LOW)), sodass sie leuchtet, und stellen Sie anschließend die Verstärkung/Absenkung mit dem Endlosregler () für den gewünschten Kanal ein.



Drehen Sie () (Endlosregler) nach rechts bzw. links, um die Verstärkung anzuheben oder abzusenken.

Die Einstellungen können mit Hilfe der Anzeigen überprüft werden.



Wenn die Anzeige in der Mitte (Center-Wert) leuchtet, wird der Parameter weder verstärkt noch abgesenkt.



- Taste **HIGH** (HIGH): Anheben/Absenken hoher Frequenzen.
- Taste **FREQ** (FREQ): Einstellen der Scheitelfrequenz des Mittenbands (100 Hz – 8 kHz), die verstärkt/abgesenkt wird.
- Taste **MID** (MID): Anheben/Absenken der mittleren Frequenzen.
- Taste **LOW** (LOW): Anheben/Absenken der tiefen Frequenzen.

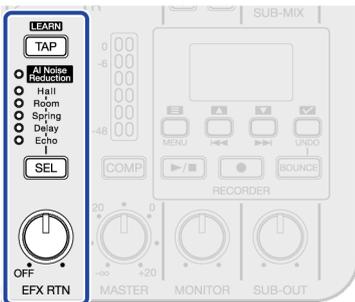
Einsatz von Effekten

Die internen Effekte des L6max können in jedem Kanal verwendet werden. Zudem können bis zu zwei externe Effektgeräte angeschlossen und in die Mischung eingebunden werden.

Einsatz der internen Effekte

Die Lautstärke des internen Effekts kann eingestellt werden.

1. Drücken Sie die Taste  (SEL) wiederholt, um einen internen Effekt auszuwählen. Die Anzeige des gewählten internen Effekts leuchtet.



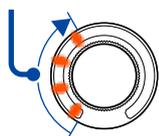
- AI Noise Reduction (→ [Verwenden der AI Noise Reduction](#))
 - Hall: Hall-Reverb (dichter Nachhall)
 - Room: Raumhall (simuliert die Reflexionen in einem Raum)
 - Spring: Federhall (auf Basis eines 63er Fender Reverb modelliert)
 - Delay: Digitales Delay (ermöglicht lange Verzögerungszeiten bis zu 2.000 ms)
 - Echo: Bandecho (simuliert den Effekt eines Bandechos)
- Wenn der interne Effekt „Delay“ oder „Echo“ gewählt wurde, können Sie die Verzögerungszeit durch Antippen der Taste  (TAP) auf das eingegebene Tempo einstellen (Tap-Tempo-Funktion). Die Taste  (TAP) blinkt im Tempo der eingegebenen Verzögerungszeit. Das Tempo folgt ebenfalls der MIDI CLOCK. (→ [Anschluss von MIDI-Geräten](#))
- Passen Sie die Lautstärke des internen Effekts mit dem Regler  (EFX RTN) ein.
 - Sie können zudem die Parameter des internen Effekts einstellen. (→ [Anpassen der internen Effektparameter](#))

2. Drücken Sie die Taste  (EFX), sodass sie leuchtet, um die Signale, die aus den gewünschten Kanälen auf den Effekt gespeist werden, anteilig mit  (Endlosregler) einzustellen.



Über den Send-Anteil können Sie die Effektintensität einstellen.

Die eingestellten Werte können mit Hilfe der Anzeigen überprüft werden.



HINWEIS

Ein Send-Signal kann stummgeschaltet werden, indem Sie die Taste  (Mute) für den Kanal drücken, während Sie die Taste  (EFX) drücken, so dass diese Taste  (Mute) leuchtet.

Wenn der Send stummgeschaltet ist, leuchtet die Taste  (Mute), wenn die Taste  (EFX) gedrückt wird.

Um die Stummschaltung aufzuheben, während die Taste  (EFX) gedrückt ist, drücken Sie eine leuchtende Taste  (Mute), sodass sie nicht mehr leuchtet. Wenn Sie den Send-Anteil mit  (Endlosregler) einstellen, wird die Stummschaltung ebenfalls aufgehoben.

Anpassen der internen Effektparameter

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

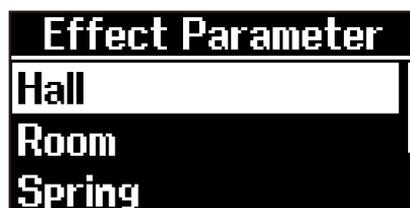
2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Mixer“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Effect Parameter“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den gewünschten Effekt-Typ und drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl  (Bedientaste 4).



5. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den gewünschten Parameter und drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl  (Bedientaste 4).



6. Wählen Sie den Parameterwert mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) aus und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



1 Hall (Hall Reverb)

- DECAY steuert die Dauer des Nachhalls.
- TONE steuert die Klangfarbe.

2 Room (Room Reverb)

- DECAY steuert die Dauer des Nachhalls.
- TONE steuert die Klangfarbe.

3 Spring (Spring Reverb)

- DWELL steuert den Eingangspegel des Reverbs.
- TONE steuert die Klangfarbe.

4 Delay (digitales Delay)

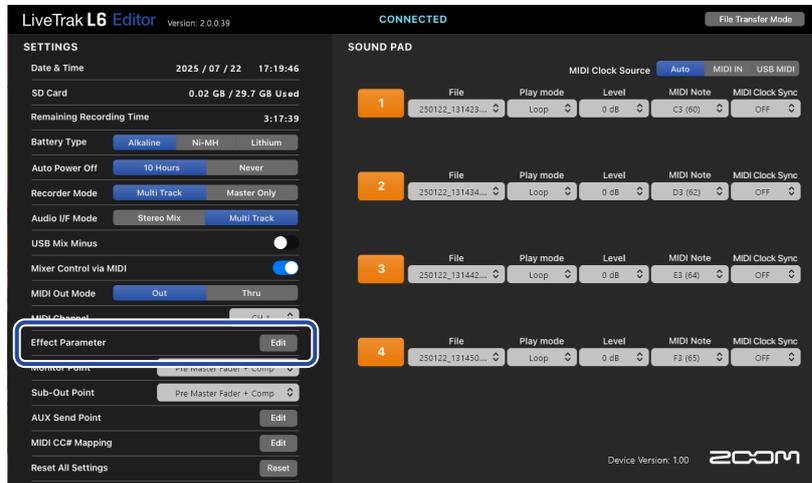
- TIME steuert die Delay-Zeit.
- FEEDBACK steuert den Feedback-Anteil.
- Das Tempo folgt ebenfalls der MIDI CLOCK. (→ [Anschluss von MIDI-Geräten](#))

5 Echo (Tape Echo)

- TIME steuert die Delay-Zeit.
- REPEAT steuert die Anzahl der Wiederholungen.
- Das Tempo folgt ebenfalls der MIDI CLOCK. (→ [Anschluss von MIDI-Geräten](#))

Einstellen der internen Effektparameter mit der App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor auf dem Computer. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie „Edit“ im Abschnitt „Effect Parameter“.



Nun wird ein Screen eingeblendet, in dem Sie die Effektparameter anpassen können.

3. Stellen Sie die Effektparameter ein.



Um die Parameter einzustellen, ziehen Sie die Regler nach oben und unten oder klicken auf die Zahlen, um den Wert dann einzugeben.

- 1 **Hall (Hall Reverb)**
 - DECAY steuert die Dauer des Nachhalls.
 - TONE steuert die Klangfarbe.
- 2 **Room (Room Reverb)**
 - DECAY steuert die Dauer des Nachhalls.
 - TONE steuert die Klangfarbe.
- 3 **Spring (Spring Reverb)**
 - DWELL steuert den Eingangsspiegel des Reverbs.

- TONE steuert die Klangfarbe.

4 Delay (digitales Delay)

- TIME steuert die Delay-Zeit.
- FEEDBACK steuert den Feedback-Anteil.
- Das Tempo folgt ebenfalls der MIDI CLOCK. (→ [Anschluss von MIDI-Geräten](#))

5 Echo (Tape Echo)

- TIME steuert die Delay-Zeit.
- REPEAT steuert die Anzahl der Wiederholungen.
- Das Tempo folgt ebenfalls der MIDI CLOCK. (→ [Anschluss von MIDI-Geräten](#))

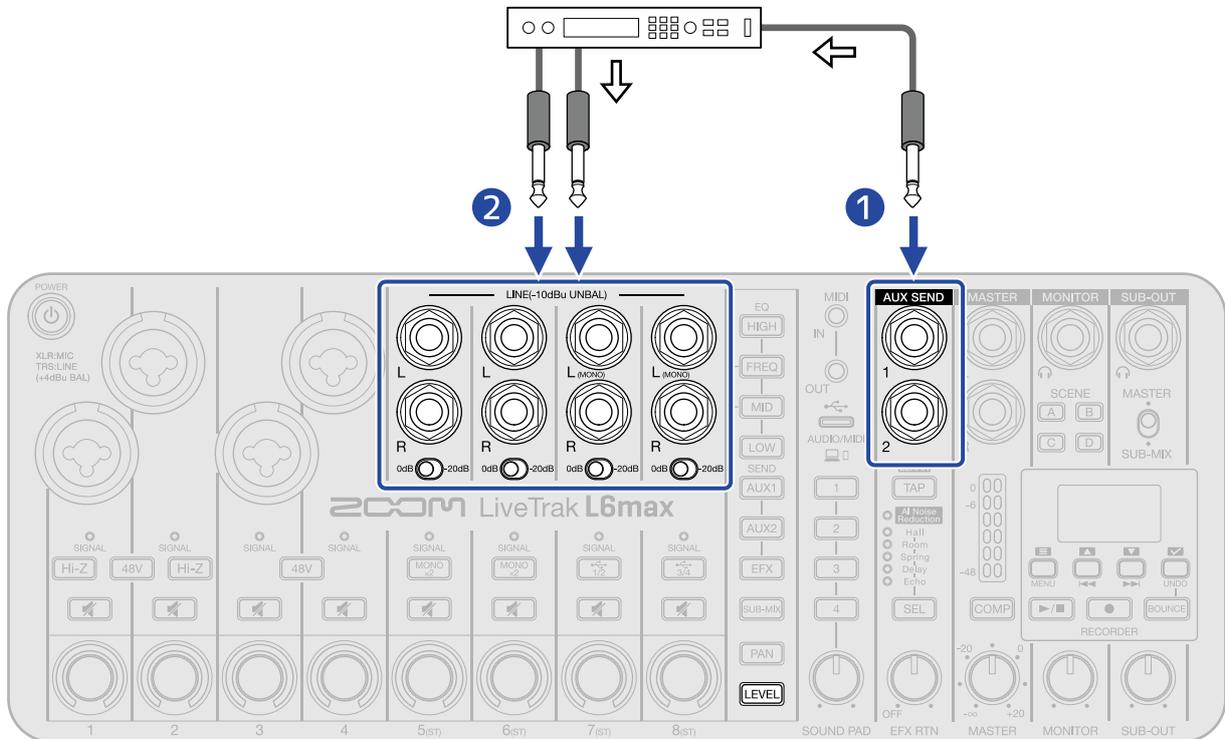
6 OK

Klicken Sie hier, um die Einstellungen zu übernehmen und zum vorherigen Screen zurückzukehren.

Einsatz der externen Effekte

Bis zu zwei externe Effekte können angeschlossen und über jeden Kanal angesteuert werden.

Anschluss von externen Effekten

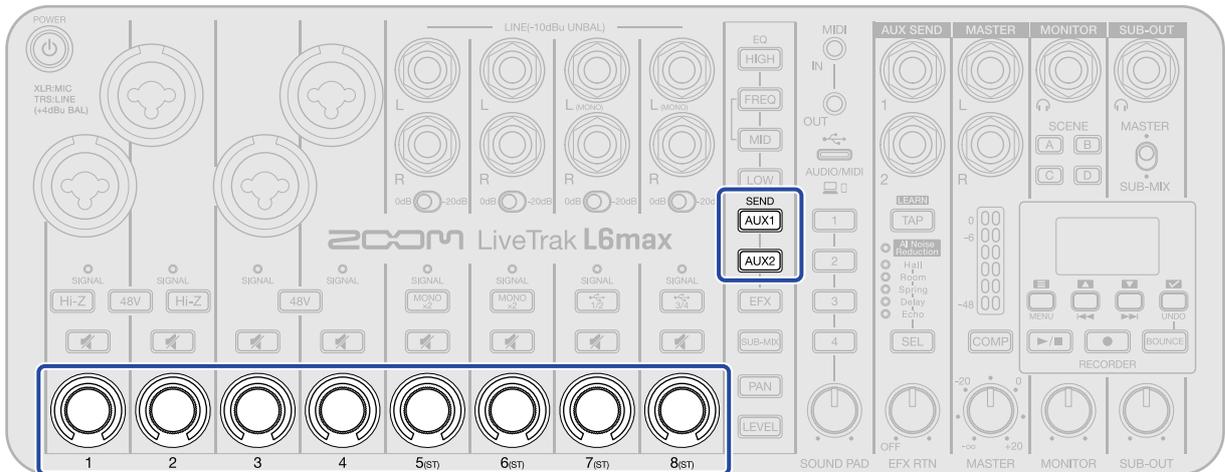


←: Audiosignalfluss

- 1** Verbinden Sie die Buchsen AUX SEND 1 oder 2 des L6max mit der Eingangsbuchse eines externen Effektgeräts.
Die Send-Signale aus den Kanälen werden vom L6max auf den externen Effekt gespeist.
- 2** Verbinden Sie die Ausgangsbuchsen des externen Effekts mit den Buchsen INPUT 5 bis 8 des L6max.
Damit speisen Sie das Audiosignal des externen Effekts in den Kanälen 5 bis 8 ein. Um die Pegel des externen Effekts einzustellen, steuern Sie die zugehörigen Kanäle aus.
Die Dämpfung der Eingangssignale der angeschlossenen Geräte kann über die PAD-Schalter zwischen 0 dB und -20 dB umgeschaltet werden.

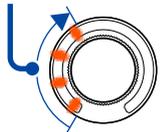
Einsatz der externen Effekte

1. Stellen Sie die Pegel der Kanäle ein, an denen die Effekte angeschlossen sind. (→ [Anpassen der Kanalpegel](#))
Bei Bedarf passen Sie das Panorama (→ [Einstellen des Panoramas für jeden Kanal](#)) und den EQ (→ [Einstellen des Kanal-Klangs \(EQ\)](#)) an.
2. Drücken Sie die Taste **AUX1** (AUX1) oder **AUX2** (AUX2), sodass sie leuchtet, um die Signale, die aus den Kanälen auf den externen Effekt gespeist werden, anteilig mit  (Endlosregler) einzustellen.



Über den Send-Anteil können Sie die Effektintensität einstellen.

Die eingestellten Werte können mit Hilfe der Anzeigen überprüft werden.



ANMERKUNG

Stellen Sie den Send-Anteil für den Kanal, an dem der externe Effekt angeschlossen ist, immer auf 0. (Die Werkseinstellung ist 0.)

Wenn Sie diesen Send-Anteil anheben, entsteht eine Feedback-Schleife mit dem externen Effekt, die zu lauten Störsignalen führen kann.

HINWEIS

- Halten Sie die Taste  (AUX1) oder  (AUX2) gedrückt und drücken Sie eine Taste  (Mute), sodass diese Taste  leuchtet und dieser Abgriff für die Buchse AUX SEND stummgeschaltet wird.

Wenn der Send stummgeschaltet ist, leuchtet die Taste  (Mute), während die Taste  (AUX1) oder  (AUX2) gedrückt wird.

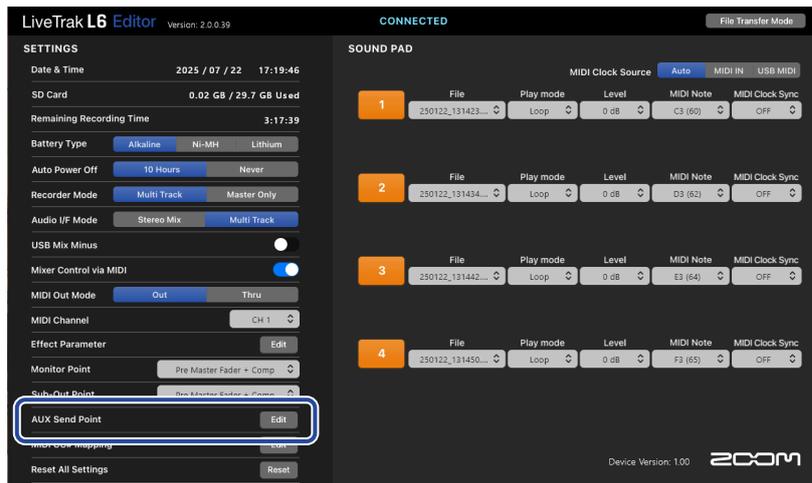
Um die Stummschaltung aufzuheben, wenn die  (AUX1) oder  (AUX2) gedrückt wird, drücken Sie eine leuchtende Taste  (Mute), sodass sie nicht mehr leuchtet. Wenn Sie den Send-Anteil mit  (Endlosregler) einstellen, wird die Stummschaltung ebenfalls aufgehoben.

- Sie können den Abgriff für die Buchsen AUX SEND 1/2 in jedem Kanal mit dem  (Endlosregler) wahlweise vor oder hinter dem Lautstärkereglern anordnen. (→ [Auswahl der Send-Signalabgriffe für AUX SEND 1 und 2](#))
-

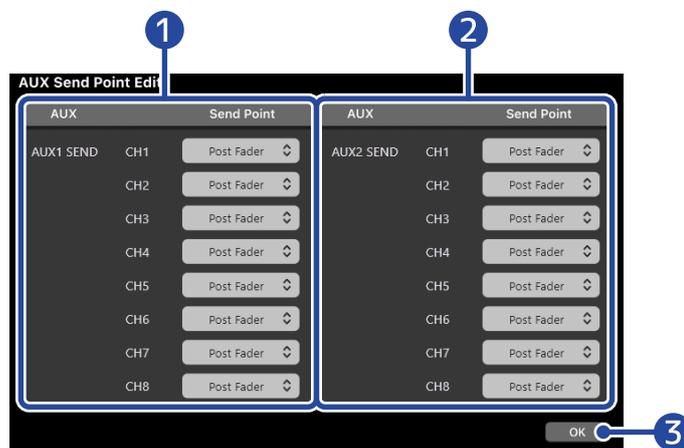
■ Auswahl der Send-Signalabgriffe für AUX SEND 1 und 2

Hier können Sie den Abgriff für die Buchsen AUX SEND 1/2 in jedem Kanal wahlweise vor oder hinter den Pegelregler schalten.

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor auf dem Computer. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie auf „Edit“ für „AUX Send Point“.



3. Wählen Sie über das Pulldown-Menü für „Send Point“ die gewünschte Einstellung aus. Dabei können Sie die Einstellungen für die Buchsen AUX SEND 1 und 2 in jedem Kanal separat vornehmen.



1 Einstellungen für die Buchse AUX SEND 1

2 Einstellungen für die Buchse AUX SEND 2

3 OK

Klicken Sie hier, um die Einstellungen zu übernehmen und zum vorherigen Screen zurückzukehren.

Einstellung	Erklärung
Vor dem Fader	Die Signale für die Buchsen AUX SEND 1/2 werden vor dem Lautstärkeregler abgegriffen. Der Send-Pegel ist nicht von der Einstellung der Lautstärke im Kanal abhängig.
Hinter dem Fader	Die Signale für die Buchsen AUX SEND 1/2 werden hinter dem Lautstärkeregler abgegriffen. Der Send-Pegel wird abhängig von der Einstellung der Lautstärke im Kanal angehoben oder abgesenkt.

Verwenden der AI Noise Reduction

Durch den Einsatz der Funktion AI Noise Reduction können Vibrationen, die von Mikrofonen aufgenommen werden, sowie Wind- und andere Umgebungsgeräusche sowie Störgeräusche von elektronischen Instrumenten reduziert werden.

1. Drücken Sie die Taste  (SEL) mehrfach, um „AI Noise Reduction“ auszuwählen.
Die Anzeige AI Noise Reduction leuchtet auf.

2. Drücken Sie die Taste  (LEARN).
 (TAP).

Die Umgebungsgeräusche werden analysiert. Sprechen Sie während der Analyse nicht und spielen Sie auch kein Instrument (für 3 Sekunden, während die Blinkfrequenz zunimmt). Wenn die Analyse abgeschlossen ist, leuchtet die Anzeige durchgehend und die Funktion ist aktiv. Durch erneutes Drücken der Taste wird die AI Noise Reduction deaktiviert: Die Anzeige blinkt wieder und das Ergebnis der Analyse wird zurückgesetzt.

ANMERKUNG

Die Intensität, mit welcher der AI-Noise-Reduction-Effekt in den einzelnen Kanälen angewandt wird, kann nicht verändert werden. Darüber hinaus kann die Lautstärke des internen Effekts nicht mit dem Regler



(EFX RTN) eingestellt werden. Diese Einstellung wirkt sich nur auf die Ausgänge MASTER L/R aus.

Auswahl der Signalquelle für MONITOR (Monitor Point)

Die Position für den MONITOR-Abgriff kann ausgewählt werden.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Mixer“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Monitor Point“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die gewünschte Position für den Abgriff und drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl  (Bedientaste 4).



1 Pre Master Fader

Der Signalabgriff für MONITOR sitzt vor der Lautstärke-Einstellung für den MASTER OUT.

2 Pre Master Fader + Comp

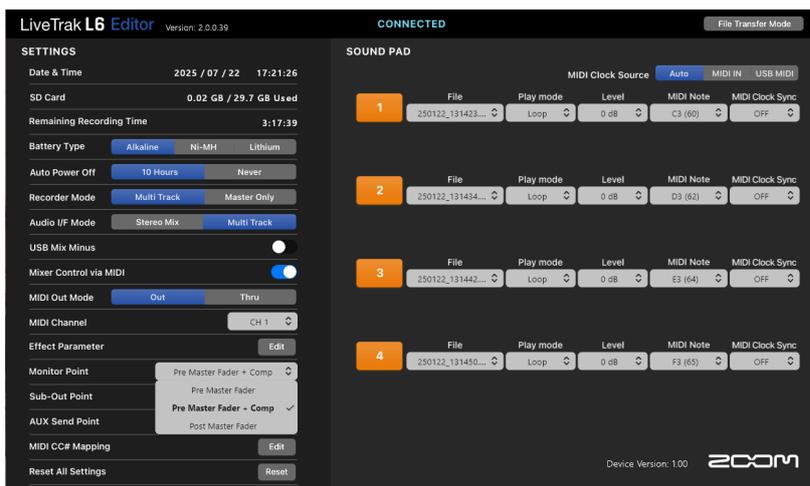
Wenn die Taste  (COMP) aktiv ist, wird der gleiche Kompressor wie im MASTER verwendet.

3 Post Master Fader

Der Signalabgriff für MONITOR sitzt hinter der Lautstärke-Einstellung für den MASTER OUT.

Auswahl der Signalquelle für MONITOR über die App (Monitor Point)

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Wählen Sie über das Pulldown-Menü Monitor Point die gewünschte Position für den Abgriff aus.



Auswahl der Signalquelle für SUB- OUT (Sub-Out Point)

Die Position für den SUB-OUT-Abgriff kann ausgewählt werden.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Mixer“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Sub-Out Point“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die gewünschte Position für den Abgriff und drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl  (Bedientaste 4).



1 Pre Master Fader

Der Signalabgriff für den SUB-OUT sitzt vor der Lautstärke-Einstellung für den MASTER OUT.

2 Pre Master Fader + Comp

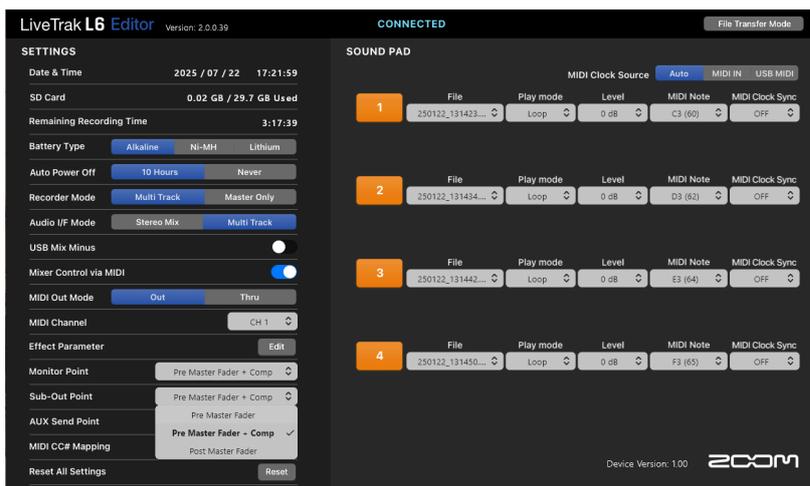
Wenn die Taste  (COMP) aktiv ist, wird der gleiche Kompressor wie im MASTER verwendet.

3 Post Master Fader

Der Signalabgriff für den SUB-OUT sitzt hinter der Lautstärke-Einstellung für den MASTER OUT.

Auswahl der Signalquelle für SUB-OUT über die App (Sub-Out Point)

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Wählen Sie über das Pulldown-Menü Sub-Out Point die gewünschte Position für den Abgriff aus.



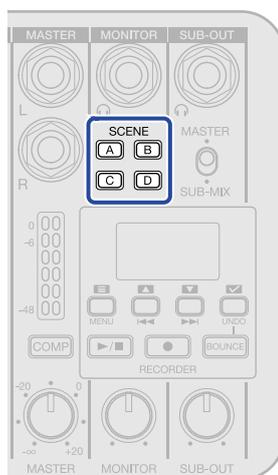
Speichern der Einstellungen (Szenen)

Sie können die gesamten Mixer-Einstellungen in bis zu 4 Szenen abspeichern und diese gespeicherten Einstellungen zu jeder Zeit laden.

Speichern von Szenen

1. Drücken und halten Sie die Taste für die gewünschte Szene (**A** (A), **B** (B), **C** (C) oder **D** (D)), bis sie leuchtet.

Die aktuellen Mixer-Einstellungen werden nun in dem Szenenspeicher der leuchtenden Taste (A, B, C oder D) gesichert.



Die Taste blinkt, sobald die in der Szene gespeicherten Mixer-Einstellungen verändert wurden. In diesem Fall gehen Sie wie folgt vor:

- Um die Einstellungen auf ihren ursprünglichen Zustand zurückzusetzen: Drücken Sie die blinkende Taste kurz, um die gespeicherte Szene neu zu laden. (Beachten Sie, dass die aktuellen Einstellungen stattdessen gespeichert werden, wenn Sie die Taste länger drücken.)
- Um die aktuelle Szene zu überschreiben: Drücken und halten Sie die blinkende Taste, bis sie dauerhaft leuchtet.
- Um eine neue Szene zu speichern: Drücken und halten Sie eine Taste, die nicht blinkt, bis sie dauerhaft leuchtet.

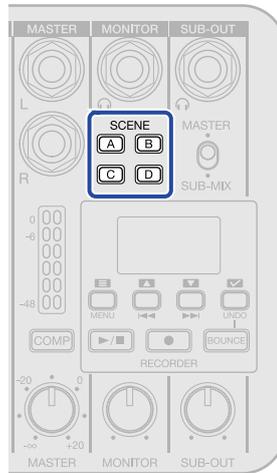
ANMERKUNG

Die folgenden Einstellungen werden innerhalb der Szenen gespeichert.

Kanal 5/6 mono, Kanal 7/8 USB-Eingang, Mute-Status, EQ, Effekt-Send-Pegel, AUX-Send-Pegel, Position der AUX-Abgriffe, SUB-MIX-Pegel, Panorama, Lautstärke, Effekt-Auswahl, Effekt-Parameter, Tempo, Kompressor

Laden von Szenen

1. Drücken Sie die Taste der Szene, die geladen werden soll (**A** (A), **B** (B), **C** (C) oder **D** (D)). Diese Taste leuchtet nun und die gespeicherte Szene wird geladen.



Wenn Tasten nicht leuchten, sind dort keine Szenen gespeichert.

ANMERKUNG

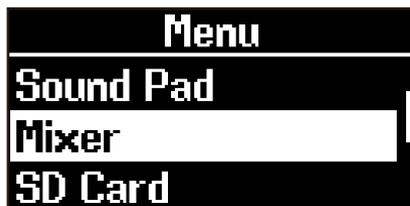
- Durch ein kurzes Drücken der Taste laden Sie die Szene. Wenn Sie eine Taste zu lange drücken, wird sie mit den aktuellen Mixer-Einstellungen überschrieben.
- Sie können Szenen auch über MIDI-Programmwechselbefehle laden. (→ [MIDI-Implementationstabelle](#))

Zurücksetzen der Mixer-Einstellungen

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

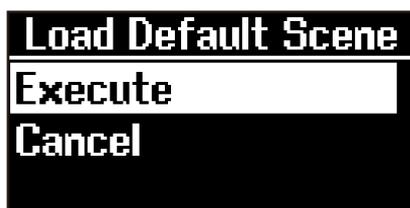
2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Mixer“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Load Default Scene“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Ausführen“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Dadurch wird das Mischpult auf seine Voreinstellungen zurückgesetzt.

ANMERKUNG

Die folgenden Einstellungen können zurückgesetzt werden.

Kanal 5/6 mono, Kanal 7/8 USB-Eingang, Mute-Status, EQ, Effekt-Send-Pegel, AUX-Send-Pegel, Position der AUX-Abgriffe, SUB-MIX-Pegel, Panorama, Lautstärke, Effekt-Auswahl, Effekt-Parameter, Tempo, Kompressor

Einsatz der Sound-Pads

Sie können den SOUND-PAD-Tasten Audiodateien zuweisen und diese durch Drücken der Tasten wiedergeben.

Auf diese Weise lassen sich bereits früher aufgenommene Interviews, Intro- und Outro-Musik und Jingles bequem einspielen. Sie können die Lautstärke und den Wiedergabe-Modus für jedes Pad einstellen. Zudem können Sie die Wiedergabe der Sound-Pads über MIDI steuern.

Zuordnung von Audiodateien zu den SOUND-PAD-Tasten

Sie können den SOUND-PAD-Tasten Audiodateien zuweisen, die auf der microSD-Karte gespeichert wurden.

Zudem können Sie mit dem L6max Audiodateien aufnehmen, um sie den Tasten zuzuweisen.

Zuweisen der auf der microSD-Karte gespeicherten Audiodateien zu den SOUND-PAD-Tasten

Sie können den SOUND-PAD-Tasten Audiodateien zuweisen, die auf der im L6max eingesetzten microSD-Karte gespeichert sind.

Dazu müssen die Audiodateien in bestimmten Verzeichnissen gespeichert werden: Formatieren Sie die microSD-Karten daher zunächst im L6max, bevor Sie sie verwenden. (→ [Formatieren von microSD-Karten](#))

ANMERKUNG

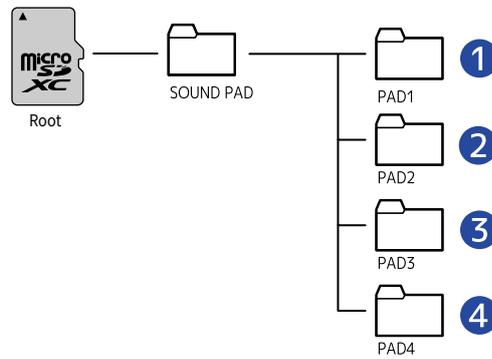
Die SOUND-PAD-Funktion unterstützt die folgenden Audiodateitypen.

- Dateiformat: WAV
- Samplingrate: 44,1, 48, 88,2, 96, 176,4 oder 192 kHz (Konvertierung auf 48 kHz nach der Zuordnung)
- Wortbreite: 16, 24 oder 32 (Float)
- Kanäle: 1 oder 2

1. Speichern Sie die Audiodateien, die Sie den Sound-Pads zuweisen möchten, mit Hilfe eines Computers auf der microSD-Karte.

Im Stammverzeichnis der microSD-Karte wird dazu der Ordner „SOUND_PAD“ mit den Unterordnern „PAD1“, „PAD2“, „PAD3“ und „PAD4“ angelegt. Speichern Sie die Audiodateien in diesen Unterordnern.

(→ [Ordner- und Dateistruktur auf microSD-Karten](#))

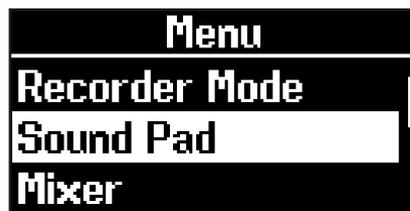


- ① Audiodateien, die der Taste SOUND PAD  (1) zugewiesen sind
- ② Audiodateien, die der Taste SOUND PAD  (2) zugewiesen sind
- ③ Audiodateien, die der Taste SOUND PAD  (3) zugewiesen sind
- ④ Audiodateien, die der Taste SOUND PAD  (4) zugewiesen sind

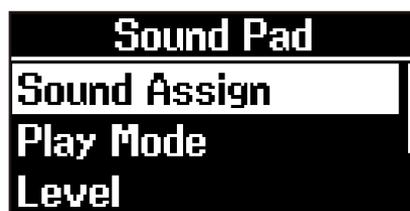
2. Setzen Sie die microSD-Karte mit den gespeicherten Audiodateien im L6max ein. (→ [Einsetzen von microSD-Karten](#))

3. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).
Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Sound Pad“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



5. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Sound Assign“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



6. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das gewünschte Sound-Pad aus und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

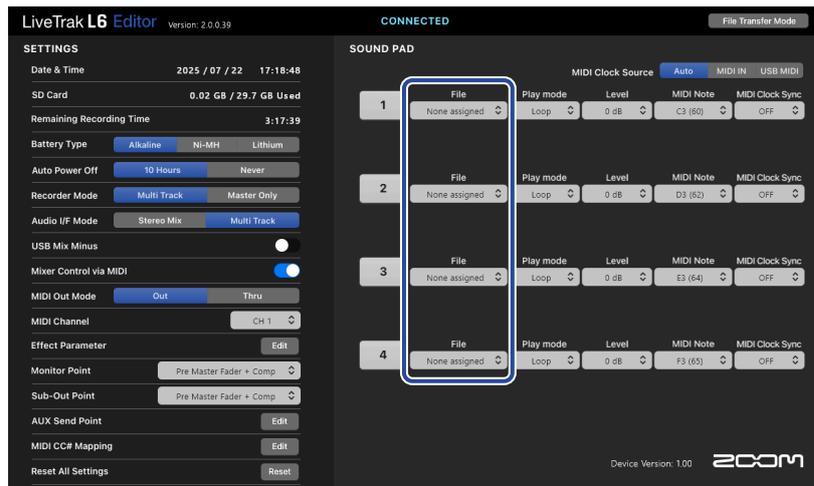


7. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die gewünschte Datei aus und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Zuweisen der auf der microSD-Karte gespeicherten Audiodateien zu den SOUND-PAD-Tasten über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor auf dem Computer. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie im Pulldown-Menü „File“ auf die Audiodateien, um sie zuzuweisen. In den Pulldown-Menüs werden die auf der microSD-Karte in den Ordnern „PAD1“ – „PAD4“ gespeicherten Audiodateien dargestellt.



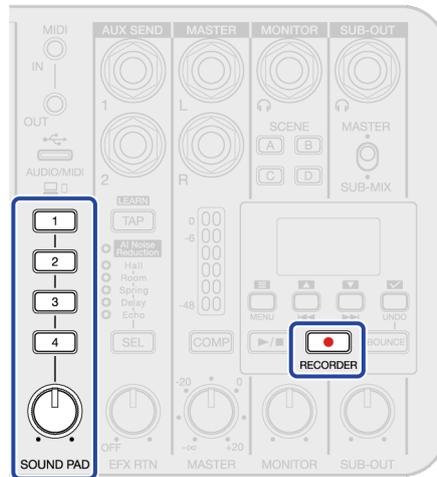
Die gewählten Audiodateien werden den Tasten **1** (1) bis **4** (4) zugewiesen: Die Tasten (**1**) (1) – (**4**) (4) leuchten nun.

HINWEIS

- Wenn Sie die Audiodateien nicht mit ZOOM L6 Editor zuweisen, wird die in alphabetischer Reihenfolge erste Datei in jedem Ordner automatisch zugewiesen.
- Die den Sound-Pads zugewiesenen Audiodateien können über das Gerät selbst oder die App entfernt werden.

Aufnahme von Audiodateien mit dem L6max und Zuweisung zu den Sound-Pads

Sie können den Sound-Pads Stereodateien zuweisen, die mit dem L6max aufgenommen und gemischt wurden.



1. Bereiten Sie die Aufnahme vor.

Schließen Sie Mikrofone, Instrumente und ggf. andere Audiogeräte am L6max an und erstellen Sie eine Mischung der anliegenden Audiosignale, die einem der Sound-Pads dann als Sound zugewiesen werden soll. (→ [Verkabelung](#), [Mischung](#))

2. Halten Sie die Taste (Record) gedrückt und drücken Sie eine der SOUND-PAD-Tasten ((1) – (4)).

Die SOUND-PAD-Taste ( (1) –  (4)), die parallel zur Taste  (Record) gedrückt wurde, beginnt zu blinken und die Aufnahme der Audiodatei, die diesem Sound-Pad zugewiesen werden soll, beginnt. Geben Sie die Signale wieder, die Sie aufnehmen möchten.

3. Drücken Sie die blinkende SOUND-PAD-Taste ((1) – (4)).

Diese SOUND-PAD-Taste ( (1) –  (4)) hört nun auf zu blinken und die Aufnahme wird dieser Taste zugewiesen.

ANMERKUNG

- Wenn Sie in Schritt 2 eine leuchtende Sound-Pad-Taste drücken, der bereits eine Audiodatei zugewiesen wurde, wird diese Audiodatei nicht überschrieben.
- Aufgenommene Audiodateien können mit einem Computer überprüft werden. (→ [Verwaltung von Projekten](#))

Einstellen der Sound-Pad-Wiedergabe-Modi

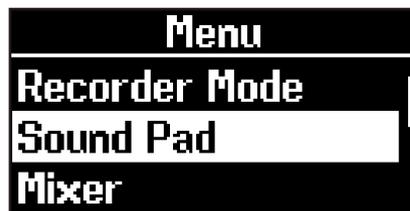
Sie können die Wiedergabe-Modi einstellen, die von den Sound-Pads verwendet werden, wenn Sie sie drücken.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Sound Pad“ und drücken

Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Play-Modus“ und drücken

Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

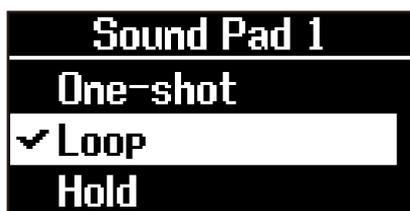


4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das gewünschte Sound-Pad aus und

drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl  (Bedientaste 4).



5. Stellen Sie den Play-Modus mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) ein und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
One-shot	Bei jedem Drücken eines Pads wird die Datei einmalig von Anfang bis Ende wiedergegeben und dann angehalten. Das ist z. B. für das Einspielen von Jingles oder einer Hintergrundmusik sinnvoll. Die Sound-Pad-Wiedergabe kann durch Drücken und Halten derselben Taste ( (1) -  (4)) auch direkt beendet werden.
Loop	Jedes Mal, wenn Sie das Pad drücken, wird die Wiedergabe wahlweise angehalten oder gestartet. Die Wiedergabe wird dauerhaft geloopt, bis Sie sie anhalten. Das empfiehlt sich beispielsweise für die Wiedergabe einer Hintergrundmusik.
Halten	Die Loop-Wiedergabe wird fortgesetzt, solange Sie das Pad gedrückt halten. Beim Loslassen wird die Wiedergabe angehalten. Auf diese Weise lassen sich Effekt-Sounds für die gewünschte Dauer wiedergeben.

Einstellen der Sound-Pad-Pegel

Sie können die Pegel der Sound-Pads einstellen, wenn Sie sie drücken.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

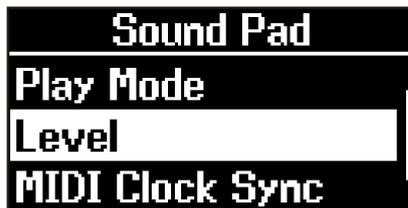
2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Sound Pad“ und drücken

Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Level“ und drücken Sie zur

Bestätigung  (Bedientaste 4).



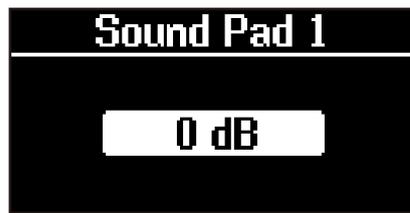
4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das gewünschte Sound-Pad aus und

drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl  (Bedientaste 4).



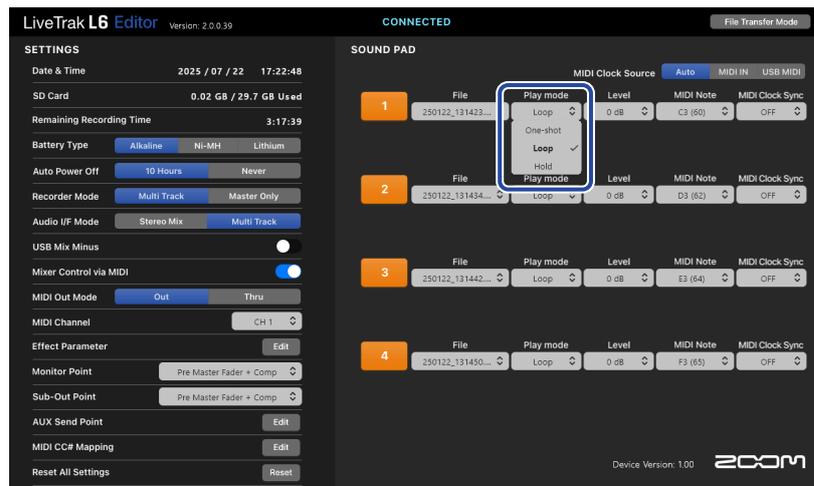
5. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die gewünschte Lautstärke und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

Die Lautstärkepegel können für jedes Sound-Pad einzeln von $-\infty$ bis +10 dB eingestellt werden.



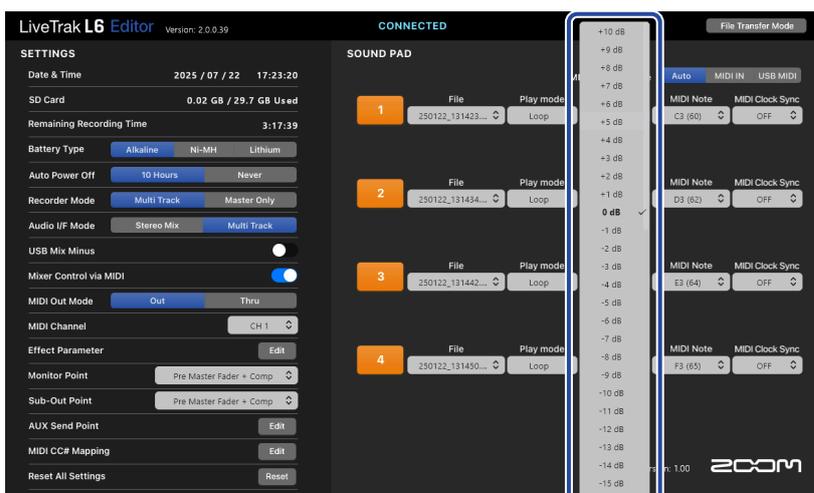
Einstellen der Sound-Pad-Wiedergabe-Modi und -Pegel über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor auf dem Computer. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie in den Pulldown-Menüs „Play mode“ auf den gewünschten Wiedergabe-Modus, um ihn auszuwählen.
Diese Einstellung kann für jedes Sound-Pad einzeln vorgenommen werden.

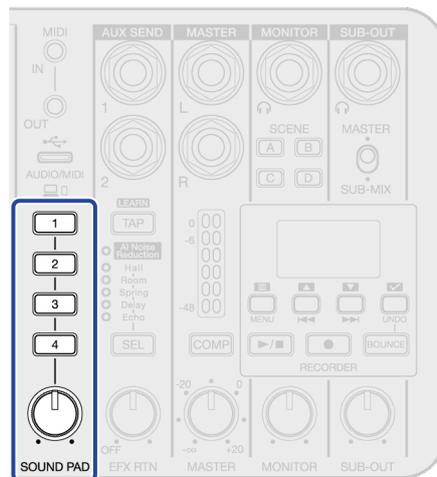


Einstellung	Erklärung
One-shot	Bei jedem Drücken eines Pads wird die Datei einmalig von Anfang bis Ende wiedergegeben und dann angehalten. Das ist z. B. für das Einspielen von Jingles oder einer Hintergrundmusik sinnvoll. Die Sound-Pad-Wiedergabe kann durch Drücken und Halten derselben Taste (1) (1) – 4) (4)) auch direkt beendet werden.
Loop	Jedes Mal, wenn Sie das Pad drücken, wird die Wiedergabe wahlweise angehalten oder gestartet. Die Wiedergabe wird dauerhaft geloopt, bis Sie sie anhalten. Das empfiehlt sich beispielsweise für die Wiedergabe einer Hintergrundmusik.
Halten	Die Loop-Wiedergabe wird fortgesetzt, solange Sie das Pad gedrückt halten. Beim Loslassen wird die Wiedergabe angehalten. Auf diese Weise lassen sich Effekt-Sounds für die gewünschte Dauer wiedergeben.

3. Klicken Sie in den Pulldown-Menüs „Level“ auf den gewünschten Lautstärkewert, um ihn auszuwählen. Die Lautstärkepegel können für jedes Sound-Pad einzeln von $-\infty$ bis +10 dB eingestellt werden.



Spiele der Sound-Pads



- 1.** Drücken Sie ein leuchtendes SOUND PAD (**1** (1), **2** (2), **3** (3) oder **4** (4)).
Dadurch wird die diesem SOUND PAD zugewiesene Audiodatei wiedergegeben. Während der SOUND-PAD-Wiedergabe blinkt die zugehörige SOUND-PAD-Taste.
Der Wiedergabe-Modus kann umgeschaltet werden. (→ [Einstellen der Sound-Pad-Wiedergabe-Modi](#))
Wenn SOUND-PAD-Tasten nicht leuchten, wurde ihnen keine Audiodatei zugewiesen.
- 2.** Passen Sie die grundlegende SOUND-PAD-Lautstärke mit dem Regler  (SOUND PAD) an.
Die Wiedergabelautstärke kann für jedes SOUND PAD individuell angepasst werden. (→ [Einstellen der Sound-Pad-Pegel](#))

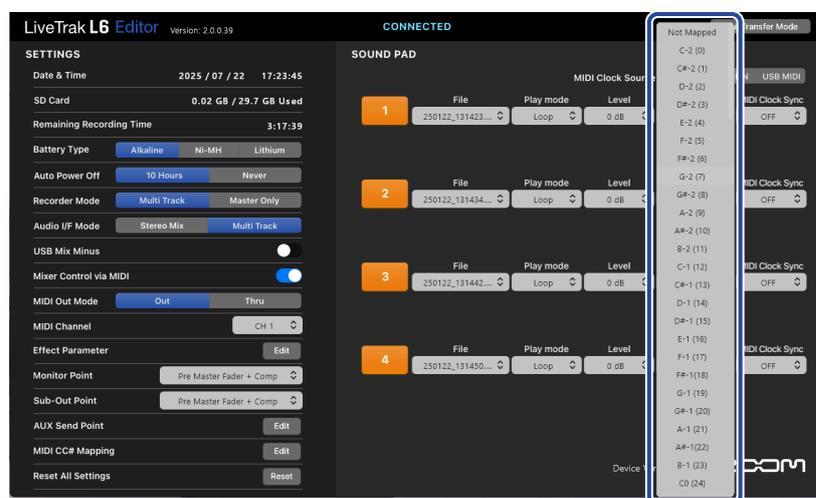
HINWEIS

Die Wiedergabe aller Sound-Pads kann gleichzeitig angehalten werden, indem Sie die Taste **LEVEL** (LEVEL) viermal hintereinander drücken.

Wiedergabe der Sound-Pads mit Computern, Smartphones, Tablets und MIDI-Geräten

Sie können die Wiedergabe der Sound-Pads über Computer, Smartphones, Tablets und MIDI-Geräte (einschließlich MIDI-Keyboards) steuern.

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie im Pulldown-Menü „MIDI Note“ auf die MIDI-Notennummer, um sie auszuwählen. Diese Einstellung kann für jedes Sound-Pad einzeln vorgenommen werden.



Wählen Sie „Not Mapped“, sofern Sie keine MIDI-Nummer festlegen möchten.

3. Schließen Sie den L6max an einen Computer, ein Smartphone, ein Tablet oder ein MIDI-Gerät an. (→ [Anschluss von MIDI-Geräten](#))
Wenn die in Schritt 2 eingestellte MIDI-Notennummer von einem Computer, Smartphone, Tablet oder MIDI-Gerät empfangen wird, wird das entsprechende Sound-Pad wiedergegeben.

ANMERKUNG

Sie müssen die MIDI-Einstellungen vornehmen, um die Sound-Pads über MIDI-Geräte ansteuern zu können. Einzelheiten zu den MIDI-Einstellungen finden Sie im Abschnitt [„Einsatz von MIDI-Geräten“](#).

HINWEIS

Sie können beim Spielen der Hardware-Sound-Pads MIDI-Notennummern an den Host ausgeben.

Bedienung der Sound-Pads in Abstimmung mit der MIDI-Clock

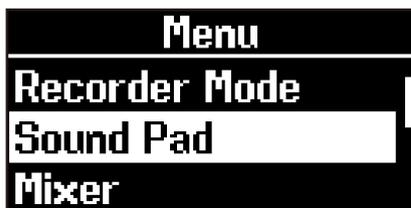
Die Bedienung kann so eingerichtet werden, dass das Starten/Anhalten der Aufnahme und das Starten der Wiedergabe (quantisiert) im Takt des MIDI-Clock-Tempos erfolgt.

Einstellen der Sound-Pad-Bedienung

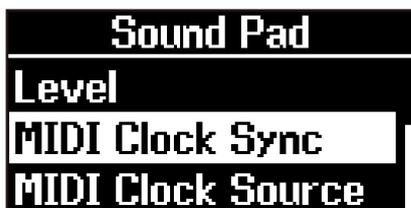
1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Sound Pad“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „MIDI Clock Sync“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das gewünschte Sound-Pad aus und drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl  (Bedientaste 4).



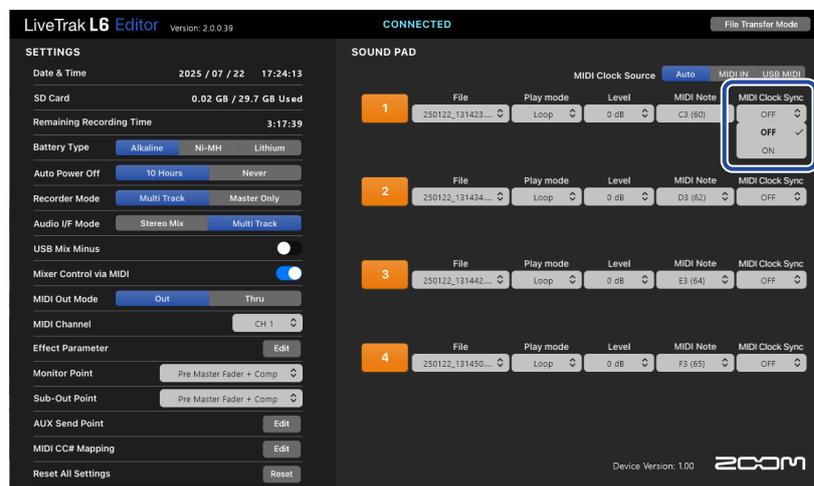
5. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Einstellung und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
Aus	Die Bedienung des Sound-Pads erfolgt ohne Synchronisation auf die MIDI-Clock eines anderen Geräts.
An	Die Bedienung des Sound-Pads erfolgt synchron zur MIDI-Clock eines anderen Geräts.

■ Einstellen der Sound-Pad-Bedienung über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie auf die Einstellungen in den MIDI Clock Sync Pulldown-Menüs. Diese Einstellung kann für jedes Sound-Pad einzeln vorgenommen werden.



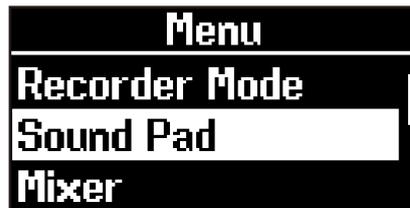
Einstellung	Erklärung
Aus	Die Bedienung des Sound-Pads erfolgt ohne Synchronisation auf die MIDI-Clock eines anderen Geräts.
An	Die Bedienung des Sound-Pads erfolgt synchron zur MIDI-Clock eines anderen Geräts.

Einstellen des MIDI-Clock-Quellgeräts für die Synchronisation

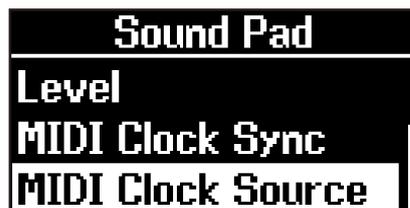
1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Sound Pad“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „MIDI Clock Source“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Einstellung und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
Auto	Das Gerät wählt automatisch die MIDI-Clock für die Synchronisation und verwendet sie für die Aufnahme und Wiedergabe der Sound Pads. MIDI IN hat Vorrang vor USB MIDI.
MIDI IN	Das Gerät synchronisiert sich auf die MIDI-Clock des Geräts, das an der Buchse MIDI IN angeschlossen ist, und nutzt sie für die Aufnahme und Wiedergabe der Sound Pads.
USB-MIDI	Das Gerät synchronisiert sich auf die MIDI-Clock des am USB-Port angeschlossenen Geräts und nutzt sie für die Aufnahme und Wiedergabe der Sound Pads.

ANMERKUNG

Wenn die Einstellung für die Synchronisation während der Sound-Pad-Wiedergabe geändert wird, erfolgt die MIDI-Clock-Synchronisation mit externen Geräten möglicherweise nicht mehr korrekt. In diesem Fall versuchen Sie es mit den folgenden Bedienschritten.

- Trennen Sie die Verbindung zu dem externen Gerät und stellen Sie die Verbindung dann wieder her.
- Beenden Sie den Sequenzer o. ä. auf dem anderen Gerät. Anschließend starten Sie die Wiedergabe neu.

Nun sollte eine korrekte Synchronisation stattfinden.

Aufnahme und Wiedergabe von Audio

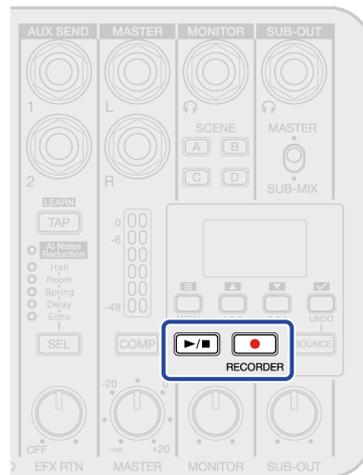
Nach dem Einsetzen einer microSD-Karte im L6max können Sie die an den Kanälen anliegenden Signale sowie eine Stereomischung aller Kanäle aufnehmen.

Aufgenommene Dateien können ebenfalls wiedergegeben werden.

ANMERKUNG

- Aufnahme Dateien werden im folgenden Format gespeichert:
 - Samplingfrequenz: 48 kHz
 - Wortbreite: 32 Bit Float
 - Monodateien für die Kanäle 1 bis 4, Stereodateien für die Kanäle 5 bis 8, Stereodateien für den MASTER-Ausgang
- Für weitere Informationen zu den Aufnahme Dateien lesen Sie den Abschnitt „[Verwaltung von Projekten](#)“.

Aufnahme



1. Drücken Sie die Taste  (Record).

Die Taste  (Record) leuchtet rot und die Aufnahme beginnt.

ANMERKUNG

Wenn keine microSD-Karte eingesetzt wurde oder Modus zur Datenübertragung aktiv ist (→ [Datei-Übertragung auf einen Computer](#)), blinkt die Taste  (Record) und es ist keine Aufnahme möglich.

2. Um die Aufnahme anzuhalten, drücken Sie die Taste  (Record) oder die Taste  (Play/Stop). Die Aufnahme wird beendet und die Taste  (Record) erlischt.

ANMERKUNG

Wenn die Dateigröße während der Aufnahme 2 GB überschreitet, wird automatisch eine neue Datei erstellt, ohne dass die Aufnahme unterbrochen wird. In diesem Fall entsteht keine Lücke zwischen den beiden Dateien.

HINWEIS

Da Dateien in regelmäßigen Abständen automatisch gespeichert werden, können Dateien auch bei einem Stromausfall oder einem anderen Problem während der Aufnahme wiederhergestellt werden, indem der L6max die microSD-Karte liest und die betroffenen Dateien wiedergibt.

Auswahl der Dateitypen für die Aufnahme

Sie können auswählen, welche Dateitypen bei der Aufnahme gespeichert werden.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Recorder Mode“ und

drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Einstellung für die Aufnahme datei

und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
Mehrspur	Es werden separate Aufnahme dateien für jedes einzelne Kanalsignal sowie eine Stereodatei für die Mischung aller Kanalsignale gespeichert.
Master Only	Es wird nur eine Stereodatei gespeichert, die eine Audiomischung aller Kanäle abbildet.

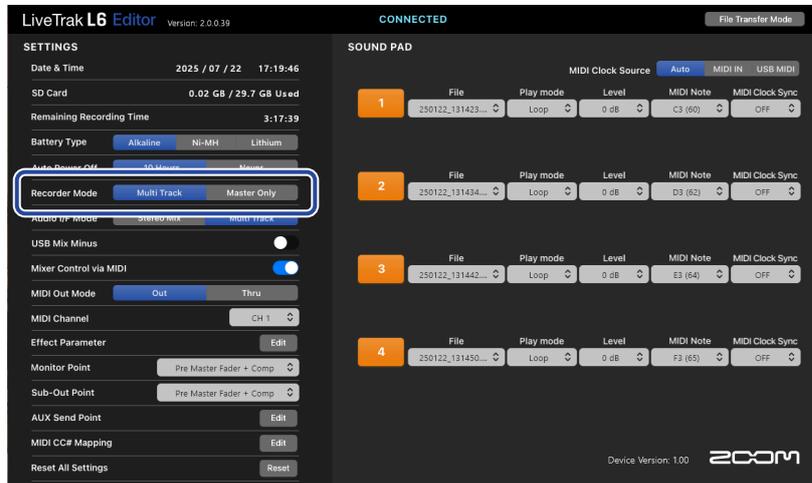
ANMERKUNG

Bei der Aufnahme in einem bestehenden Projekt wird der Recorder Mode verwendet, der bei der Erstellung des Projekts eingestellt war.

Diese Einstellung wird benutzt, wenn Sie ein neues leeres Projekt über „Create Empty“ erzeugen.

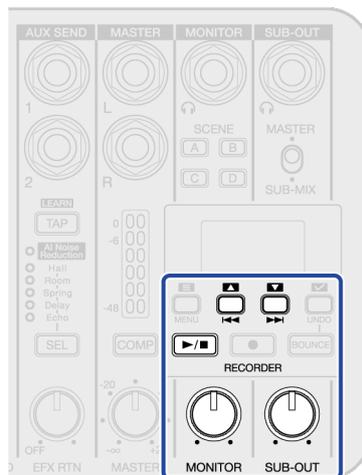
Auswahl der Dateitypen für die Aufnahme über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor auf dem Computer. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie auf die Aufnahmedatei-Einstellung für die Option „Recorder Mode“.



Einstellung	Erklärung
Mehrspur	Es werden separate Aufnahmedateien für jedes einzelne Kanalsignal sowie eine Stereodatei für die Mischung aller Kanalsignale gespeichert.
Master Only	Es wird nur eine Stereodatei gespeichert, die eine Audiomischung aller Kanäle abbildet.

Wiedergabe von Aufnahmen



1. Drücken Sie die Taste (Play/Stop).

Die Taste  (Wiedergabe/Stopp) leuchtet grün und die Wiedergabe der gewählten Datei beginnt.

- Passen Sie die Kopfhörerlautstärke mit dem Regler  (MONITOR) an.
- Stellen Sie den Pegel, der über die MASTER-Ausgangsbuchsen ausgegeben wird, mit dem Regler



(MASTER) ein.

- Stellen Sie den Pegel, der über die Buchse SUB-OUT ausgegeben wird, mit dem Regler  (SUB-OUT) ein.

- Drücken Sie die Taste  (Zurückspulen), um zum vorherigen Screen zurückzukehren. Drücken und halten Sie sie, um rückwärts zu suchen.

- Drücken Sie die Taste  (schnelles Vorspulen), um zur nächsten Datei zu wechseln. Drücken und halten Sie sie, um vorwärts zu suchen.

2. Drücken Sie die Taste (Play/Stop).

Die Taste  (Play/Stop) erlischt und die Wiedergabe wird angehalten.

Overdubbing

Mit der Bounce-Funktion können Sie die bereits aufgenommenen Spuren 1 bis 8 in einer Stereo-Bounce-Spur zusammenführen, sodass Sie auf den Spuren 1 bis 8 wieder neu aufnehmen können. Wenn Sie diesen Vorgang wiederholen, können Sie Overdub-Stereodateien erzeugen.

ANMERKUNG

- Eine Datei kann bis zu 99 Mal gebounced werden.
- Das Bouncen ist nicht möglich, wenn die Aufnahmezeit der Spur 93 Minuten überschreitet.

1. Drücken Sie die Taste  (Aufnahme), um die erste Aufnahme zu starten.



2. Um die Aufnahme anzuhalten, drücken Sie die Taste  (Aufnahme) oder die Taste  (Wiedergabe/Stopp).



3. Drücken Sie im geöffneten [Home-Screen](#) die Taste  (BOUNCE), um die Bounce-Methode auszuwählen.

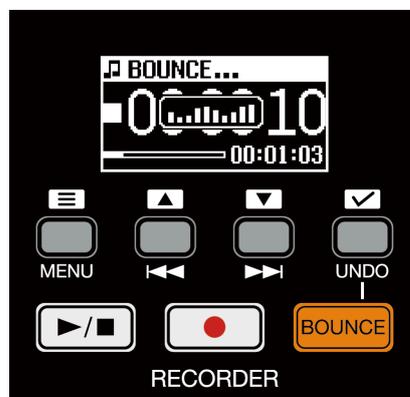
Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Bounce-Methode und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



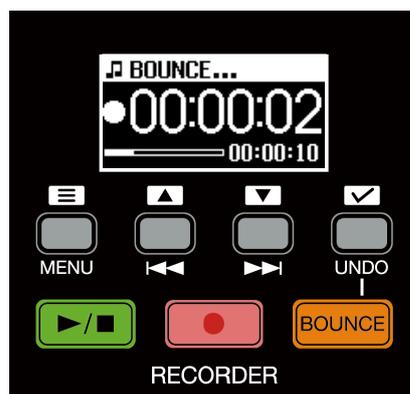
Eintrag	Erklärung
Quick Bounce	Dadurch führen Sie den Bounce-Vorgang mit hoher Geschwindigkeit durch. Damit können Sie die Spuren 1 bis 8 in sehr kurzer Zeit in einer Stereospur zusammenfassen. Der Klang kann während des Bounce-Vorgangs nicht verändert werden.
Real Time Bounce	Damit führen Sie den Bounce-Vorgang der Aufnahmen in Echtzeit durch. Die Spuren 1 bis 8 werden in einer Stereospur zusammengefasst, wobei die Änderungen berücksichtigt werden, die Sie während des Bounce-Vorgangs vornehmen. Dazu gehört die Bedienung über die Kanal-Endlosregler zur Anpassung der Pegel und des EQs sowie das Spielen der Sound-Pads.

Ein Bounce-Screen wird eingeblendet.

- Wenn Sie Quick Bounce wählen



- Wenn Sie Real Time Bounce wählen



Nach Abschluss des Bounce-Vorgangs sind weitere Aufnahmen möglich.



Die Taste  (BOUNCE) leuchtet orange.

HINWEIS

- Wenn das Bounce-Ergebnis beim Abhören nicht Ihren Erwartungen entspricht, drücken Sie  (Bedientaste 4), um zu dem Zustand vor dem Bounce-Vorgang zurückzukehren (UNDO-Funktion). Die UNDO-Funktion steht nur für den unmittelbar vorhergehenden Bounce-Vorgang zur Verfügung.
- Während eines Quick-Bounce-Durchgangs können Sie  (Bedientaste 1) drücken, um ihn abzurechnen.

4. Drücken Sie die Taste  (Record), um erneut aufzunehmen.
Die gebouncete Stereospur wird ebenfalls wiedergegeben.



HINWEIS

Eine Aufnahme ab der Mitte der Spur ist ebenfalls möglich.

5. Um die Aufnahme anzuhalten, drücken Sie die Taste  (Aufnahme) oder die Taste  (Wiedergabe/Stopp).



6. Wiederholen Sie die Schritte 3 – 5.
Dadurch wiederholen Sie den Bounce-Vorgang und die Aufnahme.

ANMERKUNG

Eine Aufnahme ohne vorheriges Bouncen löscht die auf den Spuren 1 bis 8 aufgenommenen Dateien und ersetzt sie durch neue Aufnahmedateien.

7. Führen Sie abschließend dieselben Aktionen wie in Schritt 3 durch, um eine einzelne Overdub-Stereodatei per Bounce zu erstellen.

Beenden des Bounce-Modus

1. Drücken Sie die Taste  (BOUNCE).



2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Exit Bounce Mode“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Die Taste  (BOUNCE) erlischt und der Bounce-Modus wird beendet.

ANMERKUNG

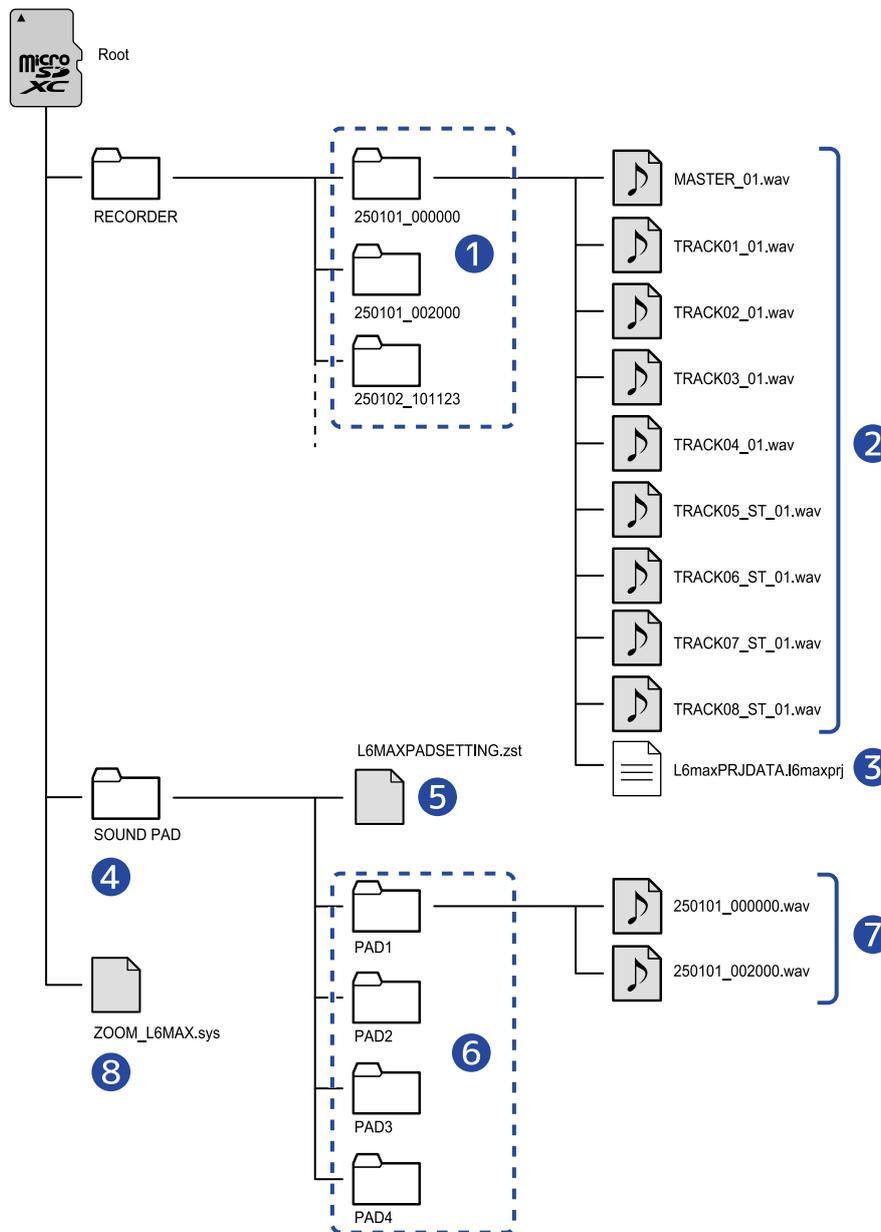
Durch Beenden des Bounce-Modus wird automatisch ein leeres Projekt erzeugt und geöffnet.

Verwaltung von Projekten

Mit dem L6max erzeugte Projekte werden auf der microSD-Karte gespeichert.
Auf der microSD-Karte gespeicherte Projekte können kopiert, gelöscht und umbenannt werden.

Ordner- und Dateistruktur auf microSD-Karten

Die folgenden Dateitypen werden bei der Aufnahme mit einer microSD-Karte erstellt, die im L6max formatiert wurde.



1 Projektordner

Diese Ordner speichern die Aufnahme­daten und -­einstellungen von Projekten.

Ein neuer Ordner mit dem Namen „ymmdd_hhmmss“ wird angelegt. (→ [Benennung von Aufnahme­dateien und -­ordnern](#))

2 Aufgenommene Dateien

Einzelheiten zu den Namen der Aufnahme­dateien finden Sie im Abschnitt „[Benennung von Aufnahme­dateien und -­ordnern](#)“.

Die Aufnahme­dateien für jeden Kanal sowie die Stereo­dateien für die Kanal­mischungen werden wie folgt gespeichert.

- Kanäle 1 bis 4: Für jeden Kanal werden Mono­dateien gespeichert.
- Kanäle 5/6: Für jeden Kanal werden Stereo­dateien gespeichert.
- Kanäle 7/8: Für jeden Kanal werden Stereo­dateien gespeichert. (Es wird auch dann eine Stereo­datei gespeichert, wenn nur die Buchse L belegt ist. Allerdings wird dasselbe Signal dann auf den beiden Kanälen L und R aufgenommen.)
- Masterkanal: Es werden Stereo­dateien gespeichert.

3 Projektdatei

Hier werden die verschiedenen projekt­spezifischen Einstellungen gespeichert.

4 SOUND PAD Ordner

Die Audio­dateien, die den Sound-Pads zugewiesen sind, werden in spezifischen Ordner für jedes Pad gespeichert.

5 Sound-Pad-Einstellungsdatei

Die Sound-Pad-Einstellungen werden in dieser Datei gespeichert.

6 Ordner PAD1 – PAD4

Speichern Sie Audio­dateien, die Sie den Sound-Pads zuweisen möchten, in dem entsprechenden Ordner für das jeweilige Pad. (→ [Zuordnung von Audio­dateien zu den SOUND-PAD-Tasten](#))

7 Audio­dateien, die den Sound-Pads zugewiesen werden können

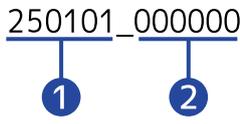
Einzelheiten zu den Audio­datei­formaten, die zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt "[Zuordnung von Audio­dateien zu den SOUND-PAD-Tasten](#)".

8 Systemdatei

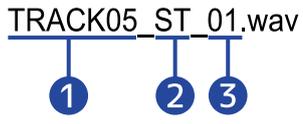
Diese System­datei wird vom L6max verwendet. Löschen Sie sie in keinem Fall.

Benennung von Aufnahme Dateien und -ordnern

Das Datum und die Uhrzeit der Aufnahme werden als numerischer Wert für die Benennung der Aufnahme datei ordner verwendet.

Beispiel für Ordnernamen	Erklärung
	<ol style="list-style-type: none">1 Datum Das Aufnahmedatum wird als Zahl vermerkt.2 Zeit Die Stunde, Minute und Sekunde werden als Zahl vermerkt.

Die Dateien werden nach dem folgenden Muster benannt.

Beispiel für einen Dateinamen	Erklärung
	<ol style="list-style-type: none">1 Spurname Hier wird der bei der Aufnahme verwendete Kanal dargestellt.<ul style="list-style-type: none">• TRACK01 bis 08: Datei, die auf dem Kanal 1 bis 8 aufgenommen wurde• MASTER: Datei mit der Stereomischung aller Kanäle2 Dateikanalanzahl<ul style="list-style-type: none">• ST: Stereokanal• Dieser Zusatz wird für die Kanäle 1 bis 4 nicht angezeigt.3 Dateiaufnahmezähler Die erste Aufnahme erhält den Zähler „01“, jede weitere Aufnahme erhöht diese Zahl.

ANMERKUNG

Wenn die Dateigröße die Grenze von 2 GB überschritten würde, wird automatisch eine neue Datei erstellt, ohne dass die Aufnahme unterbrochen wird. Neue Dateien, die so erzeugt werden, erhalten bei der Benennung das Suffix „_01“ bis „_99“.

Erzeugen leerer Projekte

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Project“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Create Empty“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Ausführen“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Ein neues Projekt wird erzeugt.

Auswahl von Projekten

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Project“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Select“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das Projekt aus und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



HINWEIS

Projekte können auch im [Home-Screen](#) mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) ausgewählt werden.

Zuweisung von Dateien zu Spuren

Sie können den Spuren Audiodateien zuweisen, die auf der microSD-Karte gespeichert wurden. Das ist praktisch, um bspw. live zu einem Playback zu spielen oder Gitarre zu üben.

1. Erzeugen Sie ein leeres Projekt. (→ [Erzeugen leerer Projekte](#))

2. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

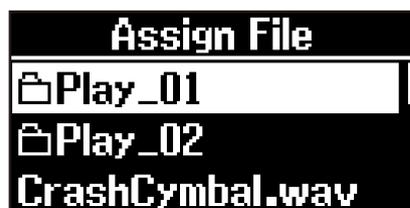
3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Project“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



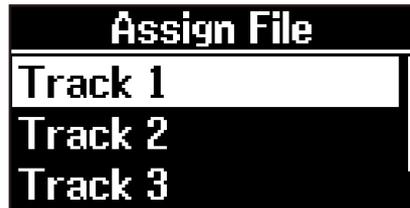
4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Assign File“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



5. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Datei, die Sie zuweisen möchten, und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



6. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Spur für die Zuweisung aus und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



ANMERKUNG

- Die Zuweisung ist nur dann möglich, wenn der Recorder Mode auf Multi Track eingestellt ist und das Projekt neu erstellt wurde. (→ [Auswahl der Dateitypen für die Aufnahme](#))
- Der Dateibrowser kann auf Ordner bis zu einer Tiefe von 5 Ebenen zugreifen, beginnend mit dem Stammverzeichnis der microSD-Karte.
- Die Ordner RECORDER und SOUND_PAD werden nicht angezeigt.
- Die Dateien müssen im WAV-Format (48 kHz, 32-Bit-Float, Mono/Stereo) vorliegen, damit Sie sie zuweisen können.
- Monodateien können den Spuren 1 bis 4 und Stereodateien den Spuren 5 bis 8 zugewiesen werden.
- Die Zuweisung ist nur bei Spuren möglich, auf denen sich keine Aufnahme-dateien befinden.
- Um eine Live-Performance zu overdubben, nachdem Sie eine Audiodatei zum Dazuspielen zugewiesen haben, führen Sie einen Bounce-Vorgang durch. (→ [Overdubbing](#))

Löschen von Projekten

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Project“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Delete“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das Projekt, das Sie löschen möchten, und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



5. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Ausführen“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Ändern eines Projektnamens

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Project“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Rename“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das Zeichen, das Sie ändern möchten, und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

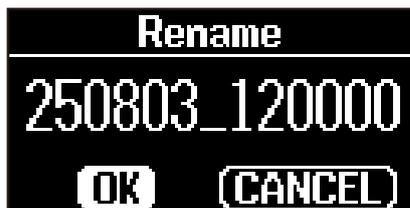


Die Zeichen werden unterlegt dargestellt.

5. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das Zeichen, das Sie einfügen möchten, und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um den Projektnamen einzugeben.

7. Nachdem Sie den Projektnamen festgelegt haben, wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und 
(Bedientaste 3) die Taste  (OK) im Screen und drücken dann zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Schreibschutz für Projekte

Sie können Projekte davor schützen, dass sie bearbeitet oder gelöscht werden.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Project“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Protect“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Einstellung und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
An	Das Projekt wird geschützt und kann weder bearbeitet noch gelöscht werden.
Aus	Das Projekt kann bearbeitet und gelöscht werden.

Kopieren von Projekten

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Project“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Copy“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das Zeichen, das Sie ändern möchten, und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Die Zeichen werden unterlegt dargestellt.

5. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) das Zeichen, das Sie einfügen möchten, und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um den Projektnamen einzugeben.

7. Nachdem Sie den Projektnamen festgelegt haben, wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Taste  (OK) im Screen und drücken dann zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



ANMERKUNG

Wenn Sie ein gebounced Projekt kopieren, wird nur die letzte Aufnahme-datei kopiert: Die Undo-Funktion steht nicht zur Verfügung.

Einsatz als Audio-Interface

Signale, die am L6max anliegen, können auf einen Computer, ein Smartphone oder ein Tablet übertragen werden. Umgekehrt können Signale von diesem Gerät über den L6max wiedergegeben werden.

- Im Betrieb mit Mac-Computern, Smartphones und Tablets wird kein Treiber benötigt.
- Für den 32-Bit-Float-Betrieb des L6max mit einem Mac lesen Sie den Abschnitt „[Einsatz mit Mac-Computern](#)“.
- Für die Aufnahme in einer DAW unter Windows lesen Sie „[Einsatz mit Windows-Computern](#)“.

Anschluss an Computer, Smartphones und Tablets

- 1.** Verbinden Sie den L6max über ein USB-Kabel (Typ-C) mit einem Computer, Smartphone oder Tablet. (→ [Anschluss von Computern, Smartphones und Tablets](#))
- 2.** Starten Sie eine Anwendung auf dem Computer, Smartphone oder Tablet und wählen Sie „L6max“ als „Ton“- oder „Eingabe/Ausgabe“-Gerät aus.

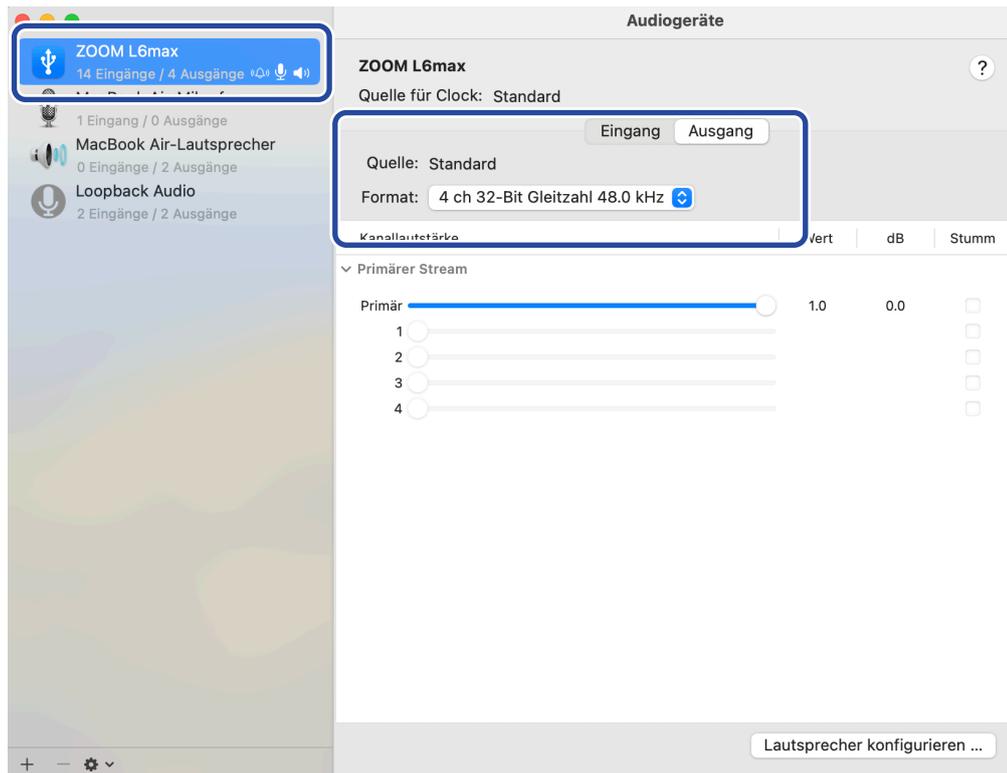
ANMERKUNG

- Im Betrieb als Audio-Interface beträgt die Samplingrate 48 kHz.
- Sofern im Betrieb mit dem 32-Bit Float-Format Probleme auftreten, versuchen Sie es mit der 24-Bit-Format.
 - Bei Verwendung eines Macs: → „[Einsatz mit Mac-Computern](#)“
 - Bei Verwendung eines Windows-Computers: → „[Einsatz mit Windows-Computern](#)“
- In der Bedienungsanleitung der Anwendung finden Sie Informationen zum Betrieb.
- Im Betrieb mit einem Smartphone oder Tablet schließen Sie ein Netzteil an, um das Gerät mit Strom zu versorgen. (→ [Anschluss eines Netzteils](#))

Einsatz mit Mac-Computern

Bei einem Mac können Sie das Format auswählen, das der L6max für den Datenaustausch verwendet.

1. Öffnen Sie die Anwendung „Audio-MIDI-Setup“, die Sie im Unterordner „Dienstprogramme“ im Ordner „Programme“ auf dem Mac finden.
2. Im Abschnitt „Audiogeräte“ wählen Sie die Option „ZOOM L6max“ aus und stellen die Ein- und Ausgangsformate auf „32-bit Float“ ein.



ANMERKUNG

Als Wortbreite sollte „32-bit Float“ normalerweise benutzt werden können. Sofern eine Anwendung dieses Format jedoch nicht unterstützt, probieren Sie die Option „24-bit“ aus.

Einsatz mit Windows-Computern

Treiberinstallation

1. Laden Sie „ZOOM L6max Driver“ von zoomcorp.com/help/l6max auf den Computer herunter.

ANMERKUNG

Der aktuelle ZOOM L6max Treiber steht auf der oben genannten Webseite zum Download bereit.

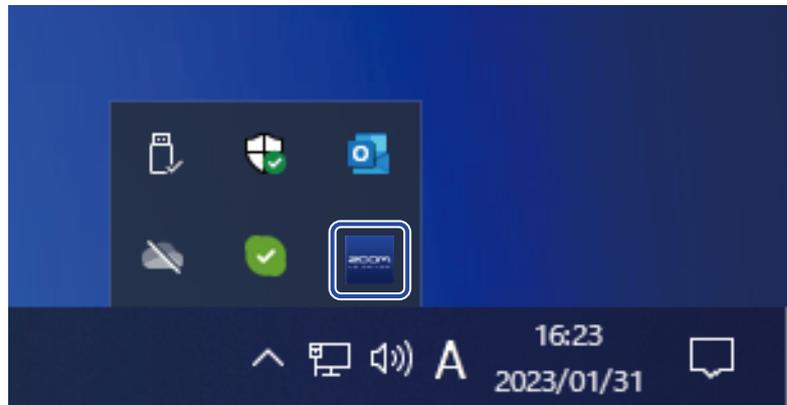
2. Starten Sie das Installationsprogramm und folgen Sie den Anweisungen zur Installation des „ZOOM L6max Drivers“.

ANMERKUNG

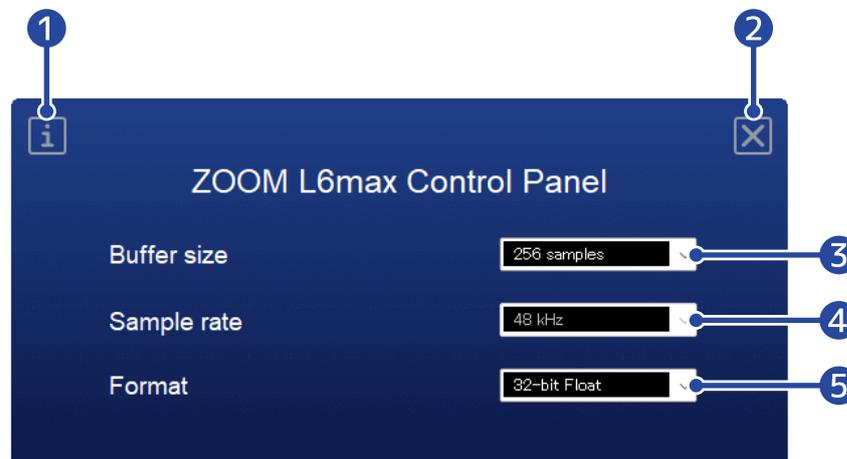
- Schließen Sie den L6max während der Installation nicht an dem Computer an.
- Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in der Installationsanleitung, die dem Treiber beiliegt.

Anpassen der Einstellungen im Treiber-Kontrollfeld

1. Klicken Sie auf das Symbol „ZOOM L6max Control Panel“ im Infobereich der Taskleiste, um das Kontrollfeld zu starten.



2. Nehmen Sie die Einstellungen im Kontrollfeld vor.



- 1 **Informationsdialog öffnen**
Die Version und weitere Informationen können überprüft werden.
- 2 **Kontrollfeld schließen**
Damit schließen Sie das Kontrollfeld.
- 3 **Einstellung Buffer size**
Hier stellen Sie die Puffergröße ein, die dem Treiber zur Verfügung steht. Wenn Sie den Wert anheben, wird der Betrieb stabiler, allerdings nimmt auch die Latenz zu.
- 4 **Einstellung der Samplingfrequenz**
Die Samplingfrequenz des L6max ist fest auf 48 kHz eingestellt.
- 5 **Einstellung des Übertragungsformats**
Damit stellen Sie das Format ein, das der L6max für die Ausgabe und den Empfang von Daten verwendet.
„32-bit Float“ sollte normalerweise benutzt werden können. Sofern eine Anwendung dieses Format jedoch nicht unterstützt, probieren Sie die Option „24-bit“ aus.

Konfigurieren des USB-Audio-Modus

Der USB-Audio-Modus kann eingerichtet werden, wenn der L6max als Audio-Interface benutzt wird.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „USB Audio Interface“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Mode“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Einstellung und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
Stereo-Mix	Es wird nur eine Stereodatei über USB ausgegeben, die eine Audiomischung aller Kanäle abbildet.
Mehrspur	Das Audiosignal jedes Kanals wird separat über USB ausgegeben. Die USB-Eingangssignale werden auf dem Computer in der Reihenfolge CH1, CH2, CH3, CH4, CH5 L, CH5 R... CH8 L, CH8 R, MASTER L und MASTER R dargestellt.

Zuweisen der USB-Audiosignale zu den L6max-Eingängen

1. Drücken Sie die Taste  (USB 1/2) oder  (USB 3/4), so dass sie leuchtet.

Wenn die Taste  (USB 1/2) leuchtet und der L6max als Audio-Interface verwendet wird, werden die Audiosignale der Kanäle 1 und 2 des Computers oder des Smartphones in Kanal 7 des L6max eingespeist. Über die Buchsen INPUT 7 (L (MONO)/R) wird kein Audiosignal eingespeist.

Wenn die Taste  (USB 3/4) leuchtet und der L6max als Audio-Interface verwendet wird, werden die Audiosignale der Kanäle 3 und 4 des Computers oder des Smartphones in Kanal 8 des L6max eingespeist. Über die Buchsen INPUT 8 (L (MONO)/R) wird kein Audiosignal eingespeist.

Einstellen der Funktion USB Mix Minus

Im Betrieb des L6max als Audio-Interface können Sie einen externen Anruf verarbeiten, ohne dass eine Rückkopplung mit dem Gesprächsteilnehmer stattfindet.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „USB Audio Interface“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Mix Minus“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



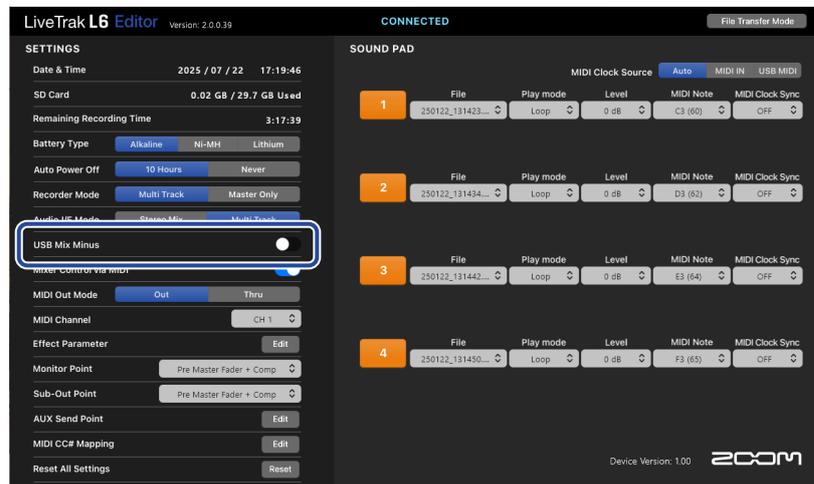
4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Einstellung und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
Aus	Das über USB eingespeiste Audiosignal wird über USB ausgegeben.
An	Das über USB eingespeiste Audiosignal wird nicht über USB ausgegeben. Die internen Effekte einschließlich des Kompressors werden deaktiviert.

Einstellen der Funktion USB Mix Minus über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie auf  neben dem Eintrag „USB Mix Minus“.



Durch das Anklicken schalten Sie die Funktion zwischen ON und OFF um.

On:  / Off: 

Wenn die Funktion aktiv ist, wird das über USB eingespeiste Audiosignal nicht über USB ausgegeben. Die internen Effekte einschließlich des Kompressors werden deaktiviert.

Datei-Übertragung auf einen Computer

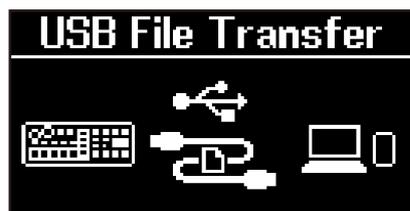
Nach Anschluss des L6max an einem Computer können Sie die Dateien auf der microSD-Karte überprüfen und verschieben.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „USB File Transfer“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Der Screen für die USB-Datenübertragung wird eingeblendet.

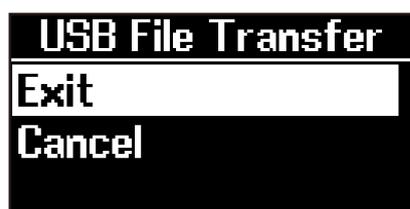


3. Verbinden Sie den L6max über ein USB-Kabel (Typ-C) mit einem Computer, Smartphone oder Tablet.
(→ [Anschluss von Computern, Smartphones und Tablets](#))

4. Nun können Sie auf dem Computer, Smartphone oder Tablet mit den auf der microSD-Karte gespeicherten Dateien arbeiten.

5. Drücken Sie  (Bedientaste 1), nachdem die Übertragung abgeschlossen ist.

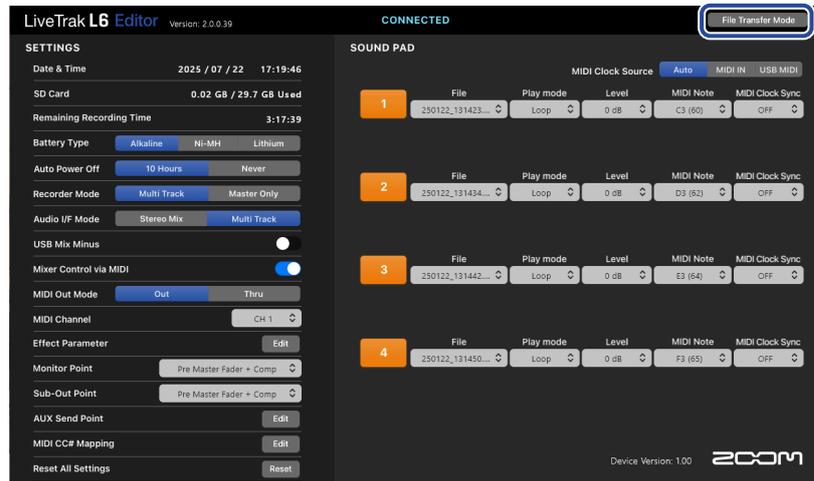
6. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Verlassen“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

Anschluss an einem Computer über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie auf „File Transfer Mode“.
Dadurch schalten Sie den L6max in den Modus zur Datenübertragung.



Wenn der Modus zur Datenübertragung aktiv ist, ist die Bedienung über „ZOOM L6 Editor“ nicht möglich.

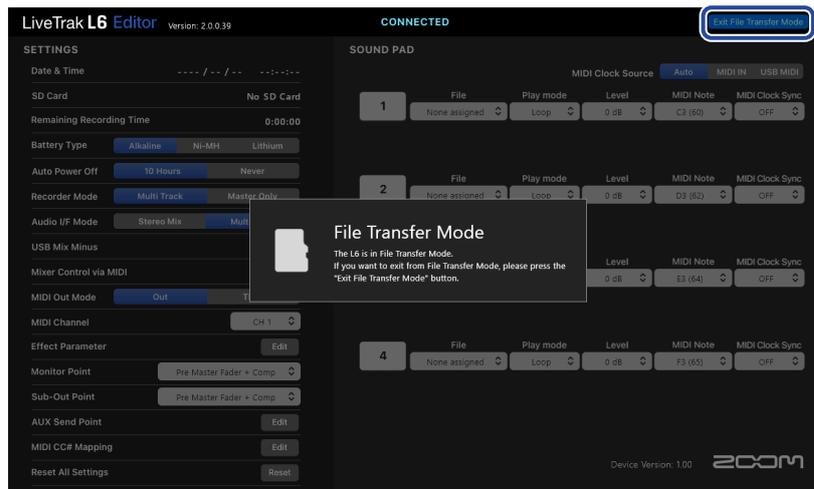
3. Mit dem Computer können Sie nun auf die Dateien zugreifen, die auf der microSD-Karte gespeichert sind.

Trennen von einem Computer über die App

1. Beenden Sie die Verbindung auf der Seite des Computers.

- Windows:
Wählen Sie unter „Hardware sicher entfernen“ den Eintrag L6max.
- macOS:
Ziehen Sie das L6max-Symbol in den Mülleimer.

2. Klicken Sie auf „Exit File Transfer Mode“.

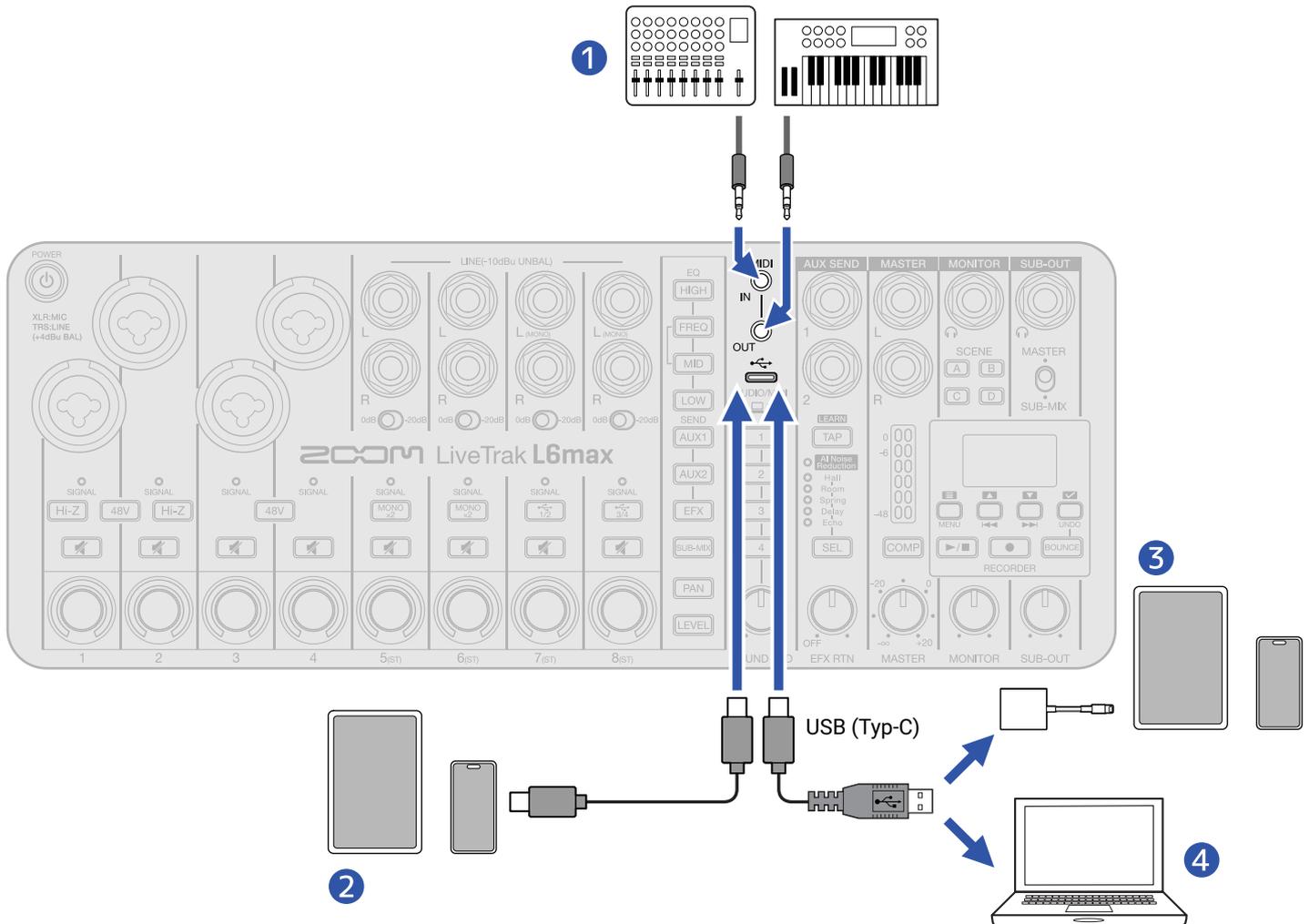


Der ZOOM L6 Editor-Screen kehrt in den Normalzustand zurück.

Einsatz von MIDI-Geräten

Anschluss von MIDI-Geräten

Sie können Computer und MIDI-Geräte am L6max anschließen.



1 MIDI-Geräte

Verwenden Sie zum Anschluss von MIDI-Geräten (Controller und Keyboards) 3,5 mm TRS-Miniklinkenkabel.

Zum Anschluss von MIDI-Geräten mit 5-poligen DIN-Buchsen müssen Sie ein 5-poliges DIN-auf-TRS-MIDI-Adapterkabel (Typ A) verwenden.

Wenn Sie MIDI CLOCK einspeisen, wird das Tempo auf Noten (♩, ♩³, ♪, ♪, ♩³, ♪, ♪, ♪, ♪) quantisiert. Wenn Sie das Tempo der MIDI Clock in diesem Status ändern, folgt das Tap-Tempo dieser Änderung.

2 Smartphone/Tablet (USB Typ-C)

3 iPhone/iPad (Lightning)

4 Computer (Windows/Mac)

ANMERKUNG

- Verwenden Sie ein USB-Kabel, das eine Datenübertragung unterstützt.
- Verwenden Sie einen Lightning auf USB 3 Kamera-Adapter, um die Verbindung mit einem iOS/iPadOS-Gerät mit Lightning-Anschluss herzustellen.

USB-MIDI-Port im Überblick

Wenn der L6max mit einem Computer verbunden ist, können DAWs und andere Anwendungen, die auf MIDI-Ports zugreifen, die drei MIDI-Ports am Gerät erkennen.

Jeder Port hat eine andere Funktion. Orientieren Sie sich an der unten stehenden Tabelle, wenn Sie sie auswählen.

Port-Name (Windows)	Port-Name (Mac/ iPhone/iPad)	Erklärung
ZOOM L6max	L6max MIDI-I/O-Port	Wählen Sie diesen Port, um die Buchsen MIDI IN/OUT als USB-MIDI-Interface zu nutzen. Wenn Sie eine DAW oder eine andere Software verwenden, können die an der Buchse MIDI IN anliegenden Signale aufgenommen werden. Zudem können Sie MIDI-Signale über die Buchse MIDI OUT ausgeben, um externe Geräte zu steuern.
MIDIIN2/MIDIOUT2 (ZOOM L6max)	L6max Mixer Control Port	Wählen Sie diesen Port zur Steuerung des L6max. Die Parameter des L6max können über MIDI-Control-Nummern gesteuert werden, die über das „MIDI CC# Mapping“ zugeordnet werden. Entsprechend können die Eingaben am L6max in einer DAW oder anderen Software aufgenommen werden. (→ Zuordnung zwischen MIDI-Control-Nummern und L6max-Parametern) Wählen Sie diesen Port auch dann, wenn Sie die Sound-Pads über MIDI-Noten spielen möchten oder die Delay-Zeit der internen Effekte dem Tempo folgen soll.
MIDIIN3/MIDIOUT3 (ZOOM L6max)	for L6 Editor Port	Dieser Kommunikationsport ist für die Computer-Anwendung ZOOM L6 Editor vorgesehen. Verwenden Sie ihn nicht.

ANMERKUNG

Wenn eine DAW oder eine andere Anwendung, die MIDI-Ports verwendet, vor dem ZOOM L6 Editor gestartet wird, stehen die MIDI-Ports, die ZOOM L6 Editor benötigt, eventuell nicht mehr zur Verfügung, was eine ordnungsgemäße Verbindung verhindert. Starten Sie ZOOM L6 Editor vor der anderen App oder sperren Sie die Ports MIDIIN3 und MIDIOUT3 (ZOOM L6max) in dieser App.

Anpassen der MIDI-Einstellungen

Sie können verschiedene MIDI-Einstellungen vornehmen.

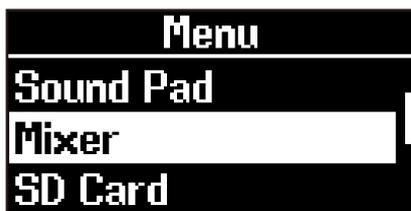
Aktivieren der Steuerung des L6max über ein an den Buchsen MIDI IN/OUT angeschlossenes MIDI-Gerät

Aktivieren Sie diese Einstellung, um den L6max über einen MIDI-Controller, ein MIDI-Keyboard oder ein anderes MIDI-Gerät zu steuern, das an den Buchsen MIDI IN/OUT angeschlossen ist.

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

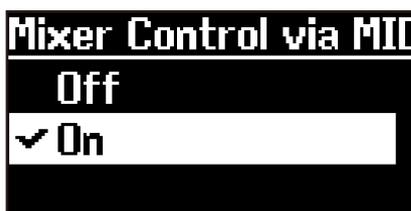
2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Mixer“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Mixer Control via MIDI“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



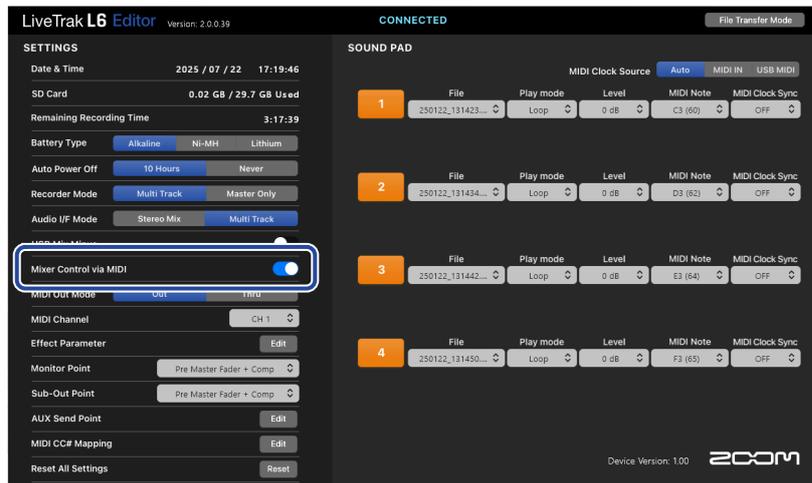
4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Einstellung und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
Aus	MIDI-Geräte, die an den Buchsen MIDI IN/OUT angeschlossen sind, können nicht zur Steuerung des L6max verwendet werden.
An	MIDI-Geräte steuern, die an den Buchsen MIDI IN/OUT angeschlossen sind, können zur Steuerung des L6max verwendet werden.

■ Aktivieren der Steuerung des L6max über ein an den Buchsen MIDI IN/OUT angeschlossenes MIDI-Gerät

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie auf  für die Option „Mixer Control via MIDI“.



Durch das Anklicken schalten Sie die Funktion zwischen ON und OFF um.

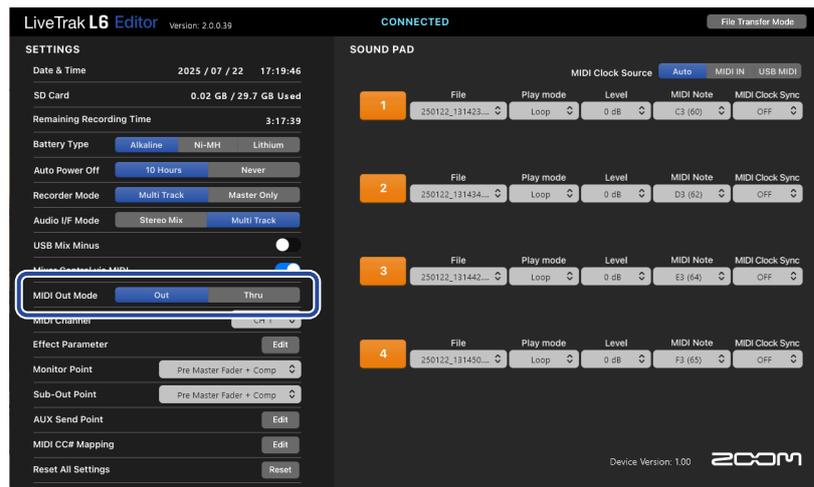
On:  / Off: 

Wenn die Option aktiv ist, können Sie den L6max über MIDI-Geräte steuern, die an den Buchsen MIDI IN/OUT angeschlossen sind.

Einstellen des MIDI-Ausgabe-Modus

Sie können einstellen, ob die MIDI-Signale, die über den L6max MIDI OUT ausgegeben werden, wahlweise vom L6max erzeugt werden oder ob es sich dabei um MIDI-Signale handelt, die am MIDI IN eingespeist werden.

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie auf die entsprechende MIDI-Ausgabe-Einstellung für die Option „MIDI Out Mode“.

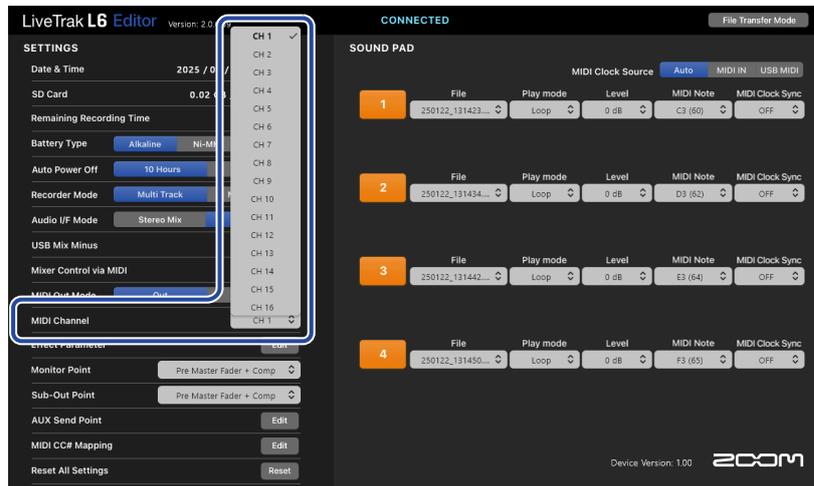


Einstellung	Erklärung
Out	Es werden MIDI-Signale ausgegeben, die vom L6max oder von einem Computer u. a. erzeugt werden.
Thru	Die am MIDI IN anliegenden MIDI-Signale werden unverändert durchgeschliffen.

Einstellen des L6max-MIDI-Kanals

Sie können den MIDI-Kanal einstellen, den der L6max für die Ausgabe und dem Empfang verwendet.

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie im Pulldown-Menü „MIDI Channel“ auf einen MIDI-Kanal, um ihn auszuwählen.



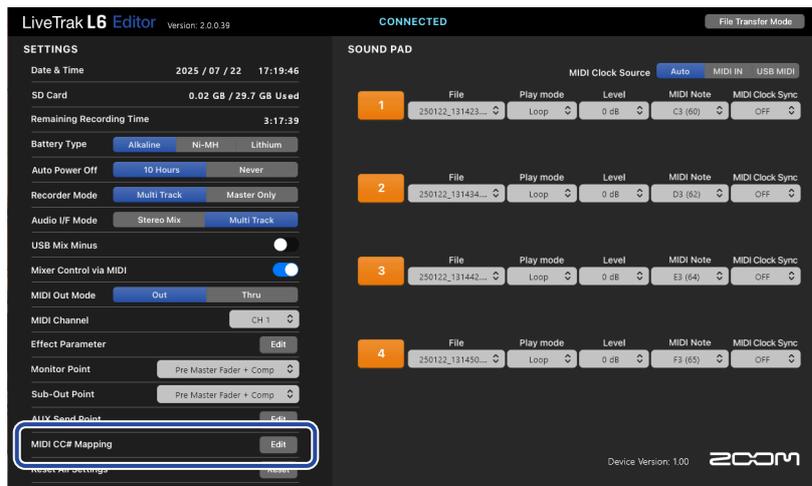
Wählen Sie CH 1 bis 16.

Zuordnung zwischen MIDI-Control-Nummern und L6max-Parametern

Sie können Parametern des L6max MIDI-Controller-Werte zuweisen.

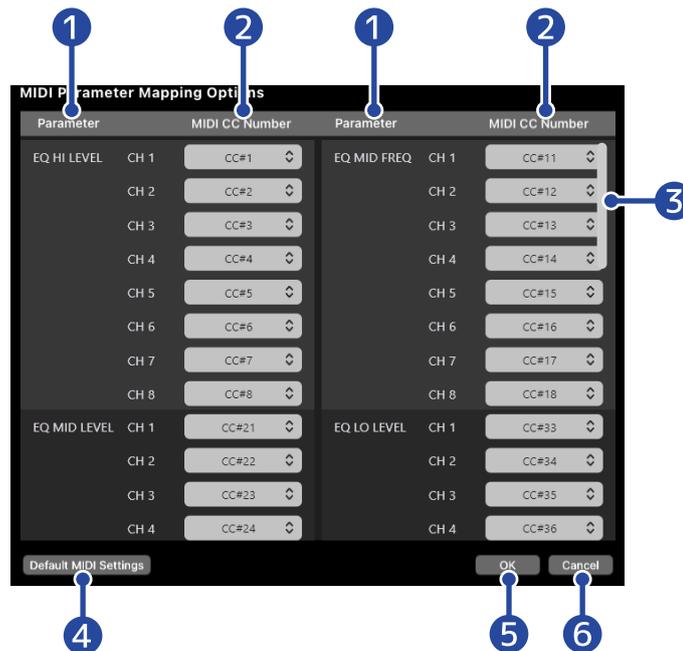
Der L6max kann über die entsprechenden MIDI-Control-Nummern mit MIDI-Geräten, einschließlich MIDI-Controllern und -Keyboards, sowie in DAWs und anderer Software gesteuert werden.

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie auf „Edit“ für „MIDI CC# Mapping“.



Dadurch öffnen Sie einen Screen, in dem Sie MIDI-Control-Nummern zuordnen können.

3. Verwenden Sie die Pulldown-Menüs für jeden Parameter und klicken Sie dort auf eine MIDI-Control-Nummer, um sie zuzuordnen.



1 Parameter

Hierbei handelt es sich um die Parameter zur Steuerung des L6max. Einzelheiten zu den Parametern finden Sie in der „Parameterliste“ weiter unten.

2 MIDI-Controller-Nummern

Verwenden Sie die Pulldown-Menüs, um MIDI-Control-Nummern anzuklicken und auszuwählen. Wählen Sie „Not Mapped“, sofern Sie diesem Parameter keine MIDI-Control-Nummer zuordnen möchten.

3 Bildlaufleiste

Damit können Sie die Parameter nach oben und unten verschieben.

4 Voreinstellungen

Klicken Sie hier, um die MIDI-Control-Nummern auf ihre Voreinstellungen zurückzusetzen.

5 OK

Klicken Sie hier, um die Einstellungen zu übernehmen und zum vorherigen Screen zurückzukehren.

6 Cancel

Klicken Sie hier, um die Änderung der Einstellungen abubrechen und zum vorherigen Screen zurückzukehren.

■ Parameterliste

Parameter-Name	Erklärung	Parameter-Name	Erklärung
EQ HI LEVEL (CH 1–8)	Anheben/Absenken der hohen Frequenzen. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.	EQ MID FREQ (CH 1–8)	Dient zur Einstellung der Scheitelfrequenz im Mittenband, die verstärkt/ abgesenkt wird. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.
EQ MID LEVEL (CH 1–8)	Anheben/Absenken der Frequenzen im Mittenbereich. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.	EQ LO LEVEL (CH 1–8)	Anheben/Absenken der Frequenzen im Bassbereich. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.
SUB MIX SEND (CH 1–8)	Steuert den Pegel, der über den SUB-MIX ausgegeben wird. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.	AUX1 SEND (CH 1–8)	Steuert den Pegel, der an das an der Buchse AUX SEND 1 angeschlossenen Gerät ausgegeben wird. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.
AUX 2 SEND (CH 1–8)	Steuert den Pegel, der an das an der Buchse AUX SEND 2 angeschlossenen Gerät ausgegeben wird. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.	EFX SEND (CH 1–8)	Steuert den Pegel, der an den internen Effekt ausgegeben wird. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.
PAN (CH 1–8)	Steuert die Links-Rechts-Position. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.	LEVEL (CH 1–8)	Passen Sie den Pegel an. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.
MUTE (CH 1–8)	Schaltet den Kanal stumm/ hebt die Stummschaltung auf. Kann für jeden Kanal separat eingestellt werden.	MONO ×2 (CH 5–6)	Schaltet den Eingang von Kanal 5/6 auf Dual Mono um.
USB 1/2, USB 3/4	Einspeisen von den Kanalsignalen 1–2 oder 3–4 eines Computers oder Smartphones in die Kanäle 7/8 des L6max.	EFX TYPE	Auswahl des internen Effekts.
COMPRESSOR	Schaltet den Kompressor an/ aus.		

HINWEIS

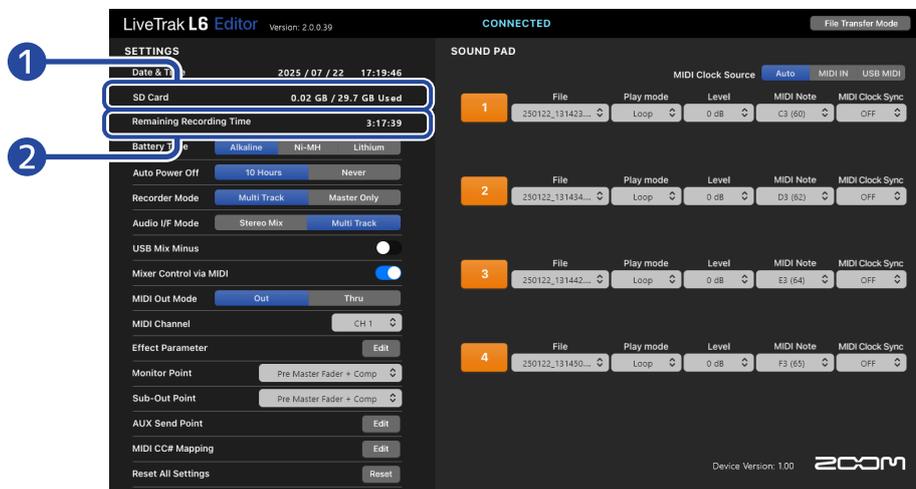
Die MIDI-CC-Nummern finden Sie im Handbuch des MIDI-Geräts, das Sie zusammen mit dem L6max verwenden.

Verwalten von microSD-Karten

Überprüfen des Status der microSD-Karte

Sie können die Kapazität und den freien Speicherplatz der im L6max eingesetzten microSD-Karte sowie die verfügbare Aufnahmezeit überprüfen.

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Überprüfen Sie den Status der microSD-Karte im Screen von ZOOM L6 Editor.



- 1 Nutzung/Kapazität der microSD-Karte
- 2 Aufnahmekapazität

Formatieren von microSD-Karten

Um die Leistung einer microSD-Karte zu maximieren, formatieren Sie diese im L6max.

1. Setze Sie die microSD-Karte bei ausgeschaltetem Gerät ein. (→ [Einsetzen von microSD-Karten](#))

2. Drücken Sie die Taste  (Power), um den L6max einzuschalten.

3. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

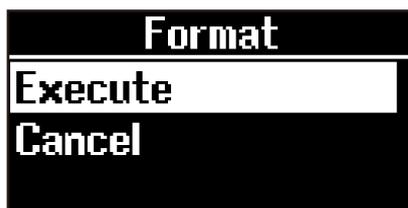
4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „SD-Karte“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



5. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Format“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



6. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Ausführen“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Die microSD-Karte wird formatiert.

ANMERKUNG

- Zur Maximierung der Leistung sollten Sie neue oder in anderen Geräten verwendete microSD-Karten grundsätzlich formatieren.
- Bedenken Sie, dass alle auf der microSD-Karte gespeicherten Daten beim Formatieren gelöscht werden.

Testen von microSD-Karten

Sie können die Schreibgeschwindigkeit von microSD-Karten testen, um sicherzustellen, dass ihre Performance ausreicht, um mit dem L6max aufgenommene Daten zu speichern.

Ein Quick-Test kann schnell durchgeführt werden, während für den vollständigen Test die gesamte microSD-Karte überprüft wird.

Durchführen eines Schnelltests

1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

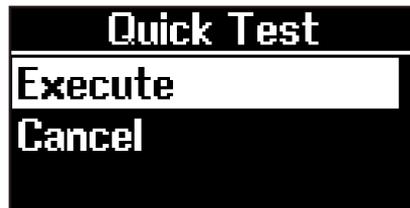
2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „SD-Karte“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



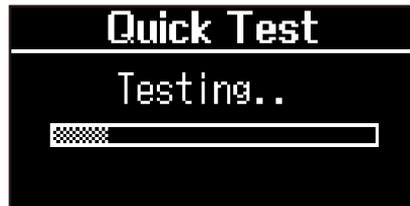
3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Schnelltest“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



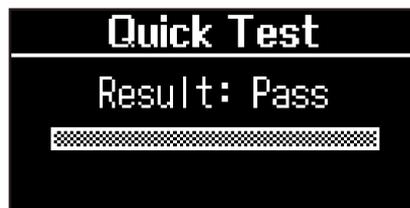
4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Ausführen“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Der Performance-Test für die Karte beginnt.



Zum Abschluss wird das Testergebnis eingeblendet.



ANMERKUNG

Auch wenn als Ergebnis eines Performance-Tests „Pass“ ausgegeben wird, ist das keine Garantie dafür, dass keine Schreibfehler auftreten. Diese Information ist vielmehr als Richtwert gedacht.

HINWEIS

Während eines Tests kann dieser mit  (Bedientaste 1) beendet werden.

5. Nachdem das Testergebnis dargestellt wird, drücken Sie  (Bedientaste 1).
Damit kehren Sie zum vorherigen Screen zurück.

Durchführen eines vollständigen Tests

- 1.** Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

- 2.** Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „SD-Karte“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

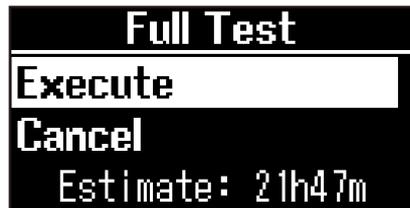


- 3.** Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Ausf. Test“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

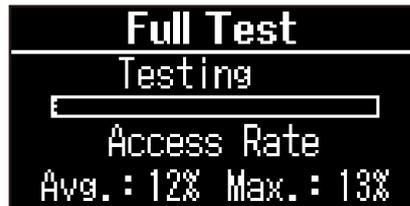


Nun wird die Dauer für den vollständigen Test angezeigt.

4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Ausführen“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

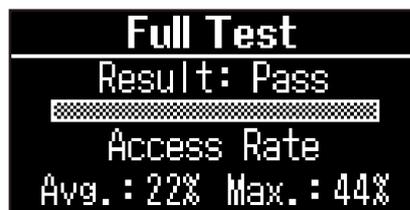


Der Performance-Test für die Karte beginnt.



Zum Abschluss wird das Testergebnis eingeblendet.

Wenn „Access Rate Max.“ den Wert 100% erreicht, gilt der Test als nicht bestanden (NG).



ANMERKUNG

Auch wenn als Ergebnis eines Performance-Tests „Pass“ ausgegeben wird, ist das keine Garantie dafür, dass keine Schreibfehler auftreten. Diese Information ist vielmehr als Richtwert gedacht.

HINWEIS

Während eines Tests kann dieser mit  (Bedientaste 1) beendet werden.

5. Nachdem das Testergebnis dargestellt wird, drücken Sie  (Bedientaste 1).
Damit kehren Sie zum vorherigen Screen zurück.

Anpassen verschiedener Einstellungen

Einstellen des Datums und der Zeit

Sie können das Datum und die Uhrzeit einstellen.

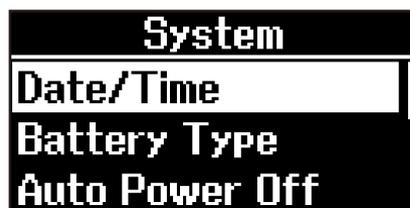
1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „System“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Date/Time“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die gewünschte Einstelloption und drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl  (Bedientaste 4).



Die Zeichen werden unterlegt dargestellt.

5. Ändern Sie den Wert mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

```
Date/Time
-----
Year  Month  Day
2025 / 08 / 01
10 : 15  OK
```

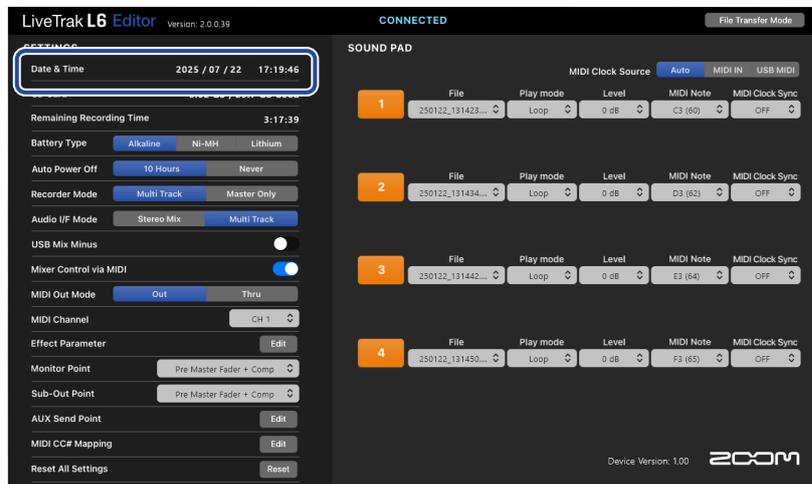
6. Wiederholen Sie die Schritte 4 – 5, um das Datum und die Uhrzeit einzugeben.

7. Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die Taste  (OK) im Screen aus und drücken dann zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

```
Date/Time
-----
Year  Month  Day
2025 / 08 / 02
11 : 20  OK
```

Einstellen von Datum und Uhrzeit über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
Wenn der L6max mit ZOOM L6 Editor verbunden ist, werden das Datum und die Uhrzeit, die in der App angezeigt werden, vom Computer abgerufen und auf den L6max übertragen.



ANMERKUNG

Wenn Sie das Gerät auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt haben (→ [Wiederherstellen der Werkseinstellungen](#)), werden auch das Datum und die Uhrzeit zurückgesetzt und müssen daher wieder neu eingestellt werden.

Batterietyp einstellen

Stellen Sie den im L6max benutzten Batterietyp korrekt ein, damit die verbleibende Batteriekapazität exakt dargestellt werden kann.

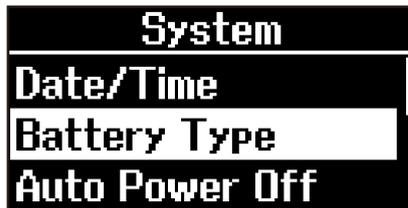
1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „System“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Batterietyp“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



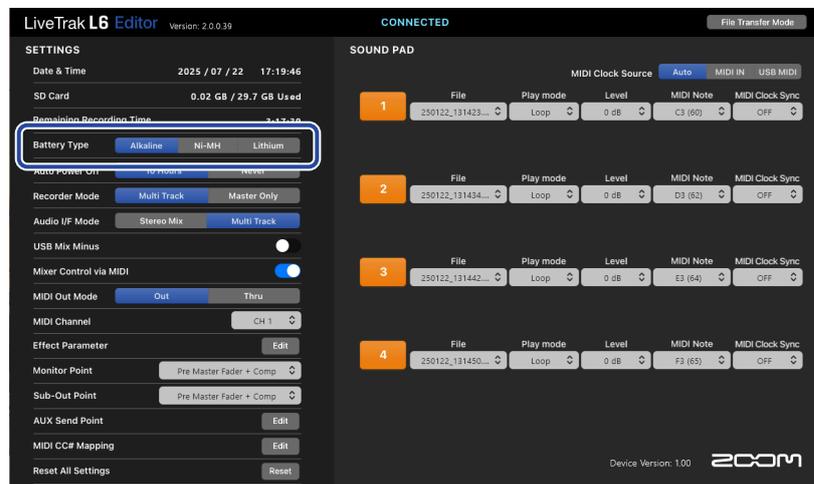
4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den verwendeten Batterietyp und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
Alkaline	Alkaline-Batterien
Ni-MH	Nickel-Metall-Hydrid-Akkus
Lithium	Lithium-Batterien

Einstellen des Batterietyps über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Für „Battery Type“ klicken Sie auf den Batterietyp, um ihn auszuwählen.



Einstellung	Erklärung
Alkaline	Alkaline-Batterien
Ni-MH	Nickel-Metall-Hydrid-Akkus
Lithium	Lithium-Batterien

Automatisches Ausschalten des Geräts (Auto Power Off)

Bei Nichtbenutzung wird der L6max nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet.

Wenn das Gerät dauerhaft eingeschaltet bleiben soll, stellen Sie die Funktion „Auto Power Off“ auf „Never“ ein.

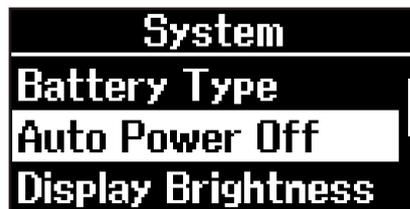
1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „System“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Auto-Abschalt.“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Zeitwert aus, nach dem das Gerät ausgeschaltet wird, und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

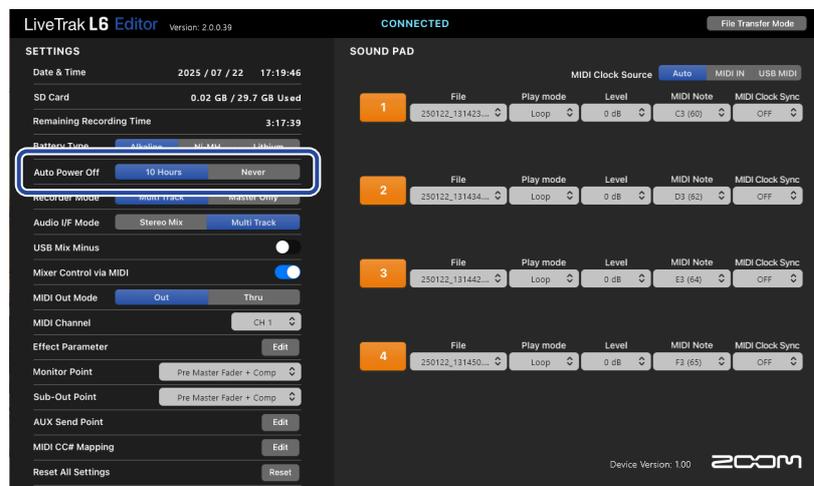


Einstellung	Erklärung
10 Hours	Bei Nichtbenutzung wird das Gerät nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet.
Never	Das Gerät wird nicht automatisch ausgeschaltet.

Einstellen des Energiesparfunktion über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Für „Auto Power Off“ wählen Sie eine Einstellung für die automatische Energiesparfunktion.

Einstellung	Erklärung
10 Hours	Bei Nichtbenutzung wird das Gerät nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet.
Never	Das Gerät wird nicht automatisch ausgeschaltet.



ANMERKUNG

- Unter den folgenden Bedingungen wird das Gerät unabhängig von der Einstellung für „Auto Power Off“ nicht automatisch ausgeschaltet:
 - Während der Aufnahme oder Wiedergabe
 - Im Betrieb des L6max als Audio-Interface
 - Bei Verwendung der Funktion zur Dateiübertragung
 - Bei der Durchführung einer Firmware-Aktualisierung
- Jede Bedienung des L6max setzt die Zeit zurück, bis das Gerät automatisch abgeschaltet wird.

Einstellen der Display-Helligkeit

Die Helligkeit des Displays kann angepasst werden, wenn es zu hell oder zu dunkel ist.

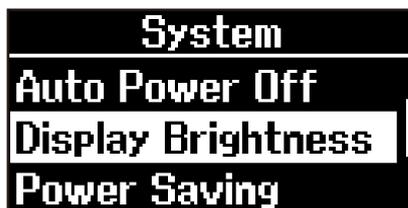
- 1.** Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

- 2.** Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „System“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



- 3.** Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Display Brightness“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



- 4.** Stellen Sie die Helligkeit der Anzeige mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) ein und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
Dunkel	Die Hintergrundbeleuchtung des Displays bleibt immer abgedunkelt.
Mittel	Die Hintergrundbeleuchtung des Displays ist normal.
Hell	Das Display wird nun heller.

Einstellen der Display-Energiesparfunktion

Um Energie zu sparen, kann die Hintergrundbeleuchtung des Displays gedimmt werden, wenn für eine definierte Dauer keine Bedienung erfolgt.

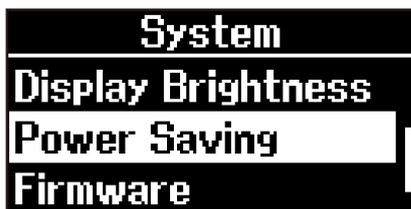
1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „System“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Power Saving“ und drücken Sie  (Bedientaste 4).



4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) die gewünschte Zeit für die Energiesparfunktion aus und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Einstellung	Erklärung
Aus	Die Hintergrundbeleuchtung des Displays ist immer aktiv.
30 Sek, 1 Min, 3 Min, 5 Min	Die Hintergrundbeleuchtung des Displays wird nach Ablauf der eingestellten Zeit ohne Bedienung abgedunkelt.

Wiederherstellen der Werkseinstellungen

Die Einstellungen des L6max können auf ihre Werkseinstellungen zurückgesetzt werden.

ANMERKUNG

Durch die Initialisierung werden alle Einstellungen mit den Werkseinstellungen überschrieben. Führen Sie diese Funktion nur dann aus, wenn Sie absolut sicher sind.

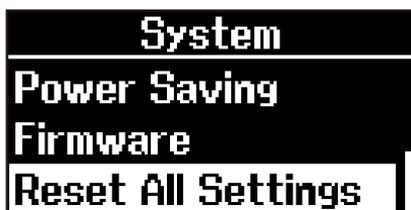
1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „System“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Reset All Settings“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



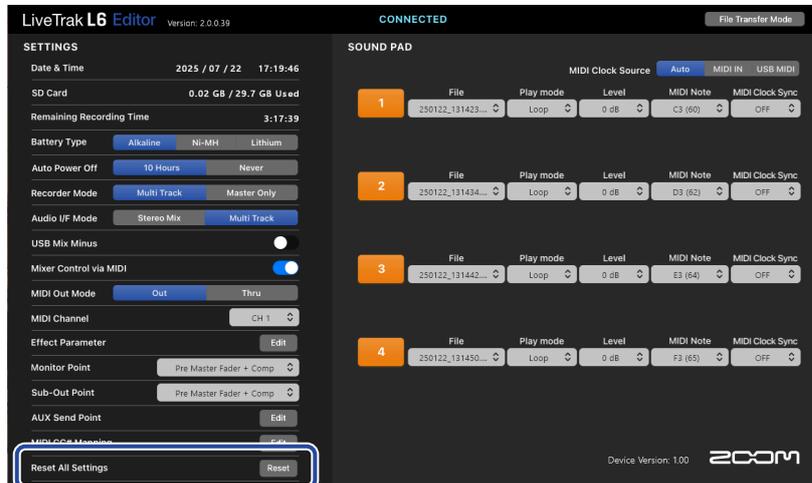
4. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Ausführen“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



Der L6max wird auf seine Werkseinstellungen zurückgesetzt.

Wiederherstellen der Werkseinstellungen über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Klicken Sie auf „Reset“.



Der L6max wird auf seine Werkseinstellungen zurückgesetzt.

Verwaltung der Firmware

Überprüfen von Firmware-Versionen

Sie können die im L6max verwendeten Firmware-Versionen überprüfen.

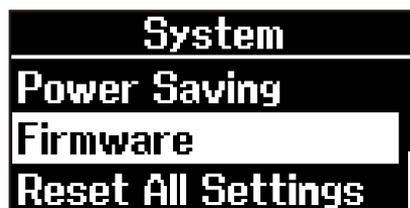
1. Drücken Sie  (Bedientaste 1) im [Home-Screen](#).

Nun wird der [Menü-Screen](#) geöffnet.

2. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „System“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).



3. Wählen Sie mit  (Bedientaste 2) und  (Bedientaste 3) den Eintrag „Firmware“ und drücken Sie zur Bestätigung  (Bedientaste 4).

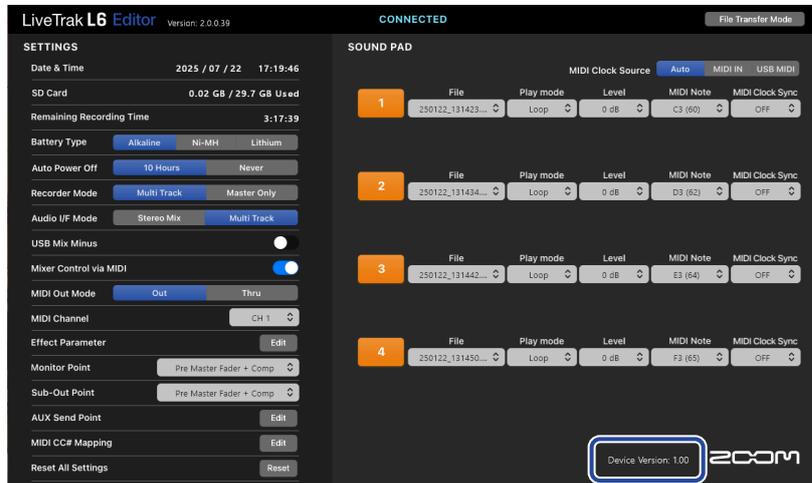


Die Firmware-Versionen werden eingeblendet.



Überprüfen der Firmware-Versionen über die App

1. Schließen Sie den L6max mit Hilfe eines USB-Kabels (Typ-C) an einem Computer an und starten Sie ZOOM L6 Editor. (→ [Verwendung der App](#))
2. Überprüfen Sie die Firmware-Version im Screen von ZOOM L6 Editor.



Aktualisieren der Firmware

Die Firmware des L6max kann auf die neuesten Versionen aktualisiert werden.

Dateien mit der neuesten Firmware-Version können von der ZOOM-Webseite heruntergeladen werden (zoomcorp.com/help/l6max) zum Download zur Verfügung.

Folgen Sie den Anleitungen im „L6max Firmware Update Guide“ auf der L6max-Download-Seite.

Anhang

Fehlerbehebung

Wenn Sie denken, dass sich der L6max ungewöhnlich verhält, überprüfen Sie zuerst die folgenden Punkte.

Probleme bei der Mischung/Aufnahme/Wiedergabe

Kein oder nur sehr leiser Sound

- Stellen Sie sicher, dass der Kopfhörer und die Ausgangskabel richtig angeschlossen sind. Wenn trotz korrekt angeschlossener Kabel kein Signal ausgegeben wird, sind die Adern der Kabel evtl. beschädigt. Ersetzen Sie den Kopfhörer oder die Ausgangskabel. (→ [Verkabelung](#))
- Stellen Sie sicher, dass die Ausgangspegel für MONITOR, MASTER, SUB-OUT und jeden einzelnen Kanal nicht zu leise eingestellt sind. (→ [Einstellen der Gesamt- und Abhörpegel](#))
- Stellen Sie sicher, dass die Kabel, die das andere Gerät mit den Buchsen INPUT 1 bis 8 verbinden, ordnungsgemäß angeschlossen sind. Schließen Sie dynamische und Kondensatormikrofone über XLR-Stecker an den Buchsen INPUT 1 bis 4 an. Wenn trotz korrekt angeschlossener Kabel kein Signal ausgegeben wird, sind die Adern der Kabel evtl. beschädigt. Ersetzen Sie die Kabel. (→ [Verkabelung](#))
- Wenn die Pegel der Geräte an den INPUTS 5–8 zu leise sind, stellen Sie sicher, dass die Schalter  (Pad) nicht auf -20 dB eingestellt sind.
- Prüfen Sie die Ausrichtung der Mikrofone und die Lautstärke-Einstellungen der angeschlossenen Geräte.
- Stellen Sie sicher, dass die Tasten  (Mute) nicht leuchten. (→ [Stummschalten von Kanälen](#))
- Sofern Sie ein Kondensatormikrofon verwenden, vergewissern Sie sich, dass  (Phantomspesung) eingeschaltet ist. (→ [Anschluss an den Buchsen INPUT 1 bis 4](#))

Der Ausgang übersteuert

- Wenn ein Ausgabegerät mit Line-Pegel angeschlossen ist (und das Signal verzerrt oder die Signalanzeigen rot leuchten), stellen Sie den Schalter  (Pad) auf -20 dB ein.
- Wenn Sie mit hoher Lautstärke abhören, senken Sie die Ausgangslautstärke mit den Reglern  (MASTER),  (MONITOR) und  (SUB-OUT) ab. (→ [Einstellen der Gesamt- und Abhörpegel](#))
- Steuern Sie den Pegel für jeden Kanal mit  (Endlosregler) aus. (→ [Anpassen der Kanalpegel](#))
- Stellen Sie sicher, dass die höchsten Stufen der Pegelanzeigen nicht leuchten. Sofern sie leuchten, steuern Sie den MASTER-Ausgangspegel mit dem Regler  (MASTER) aus.

Audiomaterial wird zu laut, zu leise oder gar nicht aufgezeichnet

- Wenn ein aufgenommenes Audiosignal zu laut ist, vergrößern Sie den Abstand zwischen dem Mikrofon und der Klangquelle oder verringern Sie die Lautstärke des angeschlossenen Geräts.
- Sofern Sie ein Kondensatormikrofon verwenden, vergewissern Sie sich, dass  (Phantomspannung) eingeschaltet ist. (→ [Anschluss an den Buchsen INPUT 1 bis 4](#))

Aufnahme ist nicht möglich

- Vergewissern Sie sich, dass die microSD-Karte freien Speicherplatz bietet. (→ [Überprüfen des Status der microSD-Karte](#))
- Stellen Sie sicher, dass eine microSD-Karte korrekt im Karteneinschub eingesetzt ist. (→ [Einsetzen von microSD-Karten](#))

Die Audioaufnahme bricht ab

- Führen Sie die Kartentestfunktion des Geräts durch und verwenden Sie eine Karte, die den Test bestanden hat. (→ [Testen von microSD-Karten](#))
- Wir empfehlen den Einsatz von microSD-Karten, die für den Einsatz in diesem Produkt freigegeben wurden. Auf der ZOOM-Webseite (zoomcorp.com/help/l6max) zum Download zur Verfügung.

Aufgenommene Dateien sind beschädigt

- Da Dateien in regelmäßigen Abständen automatisch gespeichert werden, können Dateien auch bei einem Stromausfall oder einem anderen Problem während der Aufnahme wiederhergestellt werden, indem der L6max die microSD-Karte liest und die betroffenen Dateien wiedergibt.

Das Datum und die Uhrzeit wurden zurückgesetzt

- Wenn das Gerät für längere Zeit nicht über ein Netzteil oder Batterien mit Strom versorgt wurde und die Spannungsversorgung für die Speicherung des Datums und der Uhrzeit erschöpft ist, werden die im Gerät gespeicherten Daten zurückgesetzt.

Wenn beim Einschalten des Geräts der Screen zum Einstellen von Datum und Uhrzeit angezeigt wird, stellen Sie diese erneut ein oder verbinden Sie den L6max über ein USB-Kabel (Typ-C) mit einem Computer und starten Sie L6 Editor, um das Datum und die Uhrzeit abzurufen. (→ [Einstellen des Datum und der Uhrzeit sowie des Batterietyps \(Grundeinstellungen für den L6max vor dem Einsatz\)](#), [Einstellen von Datum und Uhrzeit über die App](#))

Die internen Effekte funktionieren nicht

- Passen Sie die Lautstärke des internen Effekts mit dem Regler  (EFX RTN) ein. (→ [Einsatz der internen Effekte](#))
- Drücken Sie die Taste  (EFX) und stellen Sie die Send-Pegel in jedem Kanal mit  (Endlosregler) ein. (→ [Einsatz der internen Effekte](#))

Den SOUND-PAD-Tasten können keine Audiodateien zugewiesen werden

- Überprüfen Sie die Formate der Audiodateien, die zugewiesen werden sollen. (→ [Zuordnung von Audiodateien zu den SOUND-PAD-Tasten](#))
- Stellen Sie sicher, dass die Audiodateien im richtigen Ordner gespeichert sind. (→ [Zuordnung von Audiodateien zu den SOUND-PAD-Tasten](#))

Die SOUND-PAD-Funktionen können nicht genutzt werden

- Vergewissern Sie sich, dass die Audiodateien den Sound-Pads zugewiesen wurden. (→ [Zuordnung von Audiodateien zu den SOUND-PAD-Tasten](#))
- Passen Sie die Pegel der einzelnen Sound-Pads an. (→ [Einstellen der Sound-Pad-Pegel, Spielen der Sound-Pads](#))
- Passen Sie den Sound-Pad-Pegel über den Regler  (SOUND PAD) an. (→ [Spielen der Sound-Pads](#))

Andere Fehler

Wird von einem Computer, Smartphone oder Tablet nicht erkannt, obwohl eine Verbindung über den USB-Anschluss besteht

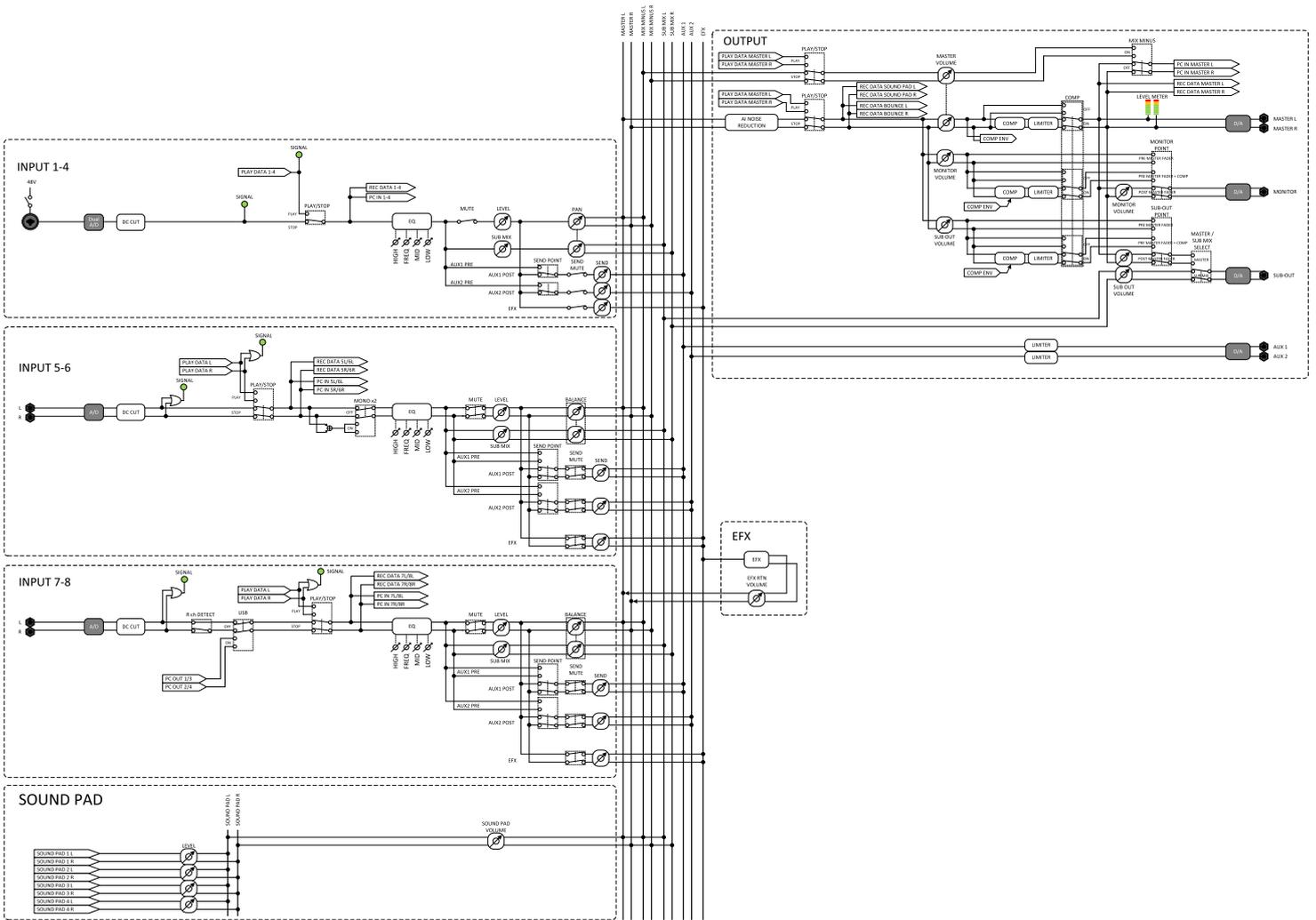
- Verwenden Sie ein USB-Kabel, das eine Datenübertragung unterstützt. Ladekabel können nicht für die Datenübertragung verwendet werden.
- Schließen Sie das USB-Kabel am USB-Port auf der Oberseite und nicht an dem USB-Port auf der rechten Seite an.
- Der Betriebsmodus des L6max kann so gewählt werden, dass er von einem Computer, Smartphone oder Tablet erkannt wird. (→ [Datei-Übertragung auf einen Computer](#))
- Stellen Sie sicher, dass der Computer, das Smartphone oder Tablet und die verwendete Anwendung das 32-Bit-Float-Format unterstützt.
- Auch wenn die Option „L6max“ in den „Sound“-Einstellungen eines Computers nicht angeboten wird, kann der L6max trotzdem als 32-Bit-Float-Audio-Interface verwendet werden, wenn Sie in einer Anwendung, die das 32-Bit-Float-Format unterstützt, die Option „L6max“ als „Ton“- oder „Eingabe/Ausgabe“-Gerät auswählen.
- Für den Einsatz des 32-Bit-Float-Formats unter Windows wird ein Treiber benötigt. Der Treiber kann von der ZOOM-Webseite heruntergeladen werden (zoomcorp.com/help/l6max) zum Download zur Verfügung.

Die Batterielaufzeit ist sehr gering

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor, um die Laufzeit zu erhöhen.

- Stellen Sie den verwendeten Batterietyp korrekt ein. (→ [Batterietyp einstellen](#))
- Ziehen Sie nicht benötigte Kabel von den Anschlüssen ab.
- Aufgrund ihrer Charakteristik halten wiederaufladbare Nickel-Metall-Hydrid-Batterien (insbesondere solche mit hoher Kapazität) oder Lithium-Batterien bei hohem Strombedarf länger als Alkaline-Batterien.

Blockschaltbild



MIDI-Implementationstabelle

Funktion		Transmitted	Received	Bemerkung
Basic channel	When powered on	1 - 16	1 - 16	
	Changed	1 - 16	1 - 16	
Modus	When powered on	Mode 3	Mode 3	
	Meldung	×	×	
	Altered	*****	*****	
Notennummer		0 - 127	0 - 127	
	True Voice	0 - 127	0 - 127	SOUND PAD 1 - 4
Velocity	Note On	×	×	
	Note Off	×	×	
Aftertouch	Keys	×	×	
	Kanal	×	×	
Pitch Bend		×	×	
Control Change	0	×	×	
	1 - 31	○	○	
	32	×	×	
	33 - 95	○	○	
	96 - 101	×	×	
	102 - 119	○	○	
	120 - 127	×	×	
Program Change		○	○	
	Settable range	0 - 2	0 - 2	SCENE A - D
System Exclusive		×	×	
System Common	Song Position	×	○	
	Song Select	×	×	
	Tune	×	×	
System Real Time	Clock	×	○	
	Command	×	○	
Aux Messages	Local ON/OFF	×	×	
	All Notes OFF	×	×	
	Active Sense	×	×	
	Reset	×	×	

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

○: JA

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

×: NEIN

Spezifikationen

Anzahl der Ein- und Ausgangskanäle	Eingänge	MIC/LINE (mono)	4	
		LINE (stereo)	4	
	Ausgänge	AUX SEND (mono)	2	
		MASTER (stereo)	1	
		MONITOR (stereo)	1	
	SUB-OUT (stereo)	1		
Eingänge	MIC/LINE	Anschlüsse	4 XLR/TRS-Combobuchsen (+Phase: XLR – Pin 2, TRS – Spitze)	
		Eingangsverstärkung	Keine Anpassung notwendig (Schaltungen mit zwei A/D-Wandlern)	
		Eingangsimpedanz	XLR: 3,8 k Ω oder höher TRS: 18 k Ω oder mehr (wenn Hi-Z inaktiv ist)/ 1 M Ω oder mehr (wenn Hi-Z aktiv ist)	
		Maximaler Eingangspegel	XLR: +4 dBu TRS: +24 dBu	
		Phantomspannung	+48 V Über alle Kanäle: 20 mA oder weniger	
		LINE	Anschlüsse	8 TS-Klinkenbuchsen
		Eingangsimpedanz	30 k Ω oder höher	
		Maximaler Eingangspegel	+4 dBu (wenn PAD auf 0 dB eingestellt ist) +24 dBu (wenn PAD auf -20 dB eingestellt ist)	
	Ausgänge	AUX SEND	Anschlüsse	2 TRS-Klinkenbuchsen (Impedanzsymmetriert)
			Maximaler Ausgangspegel	+9,5 dBu
			Ausgangsimpedanz	147 Ω
		MASTER	Anschlüsse	2 \times TRS-Klinkenbuchsen (symmetrisch)
Maximaler Ausgangspegel			+15 dBu	
Ausgangsimpedanz			147 Ω	
MONITOR / SUB-OUT		Anschluss	TRS-Klinkenbuchse	
		Maximaler Ausgangspegel	50 mW + 50 mW (an einer Last von 63 Ω)	
		Ausgangsimpedanz	14,7 Ω	

Busse	MASTER	1	
	SUB-MIX	1	
	AUX SEND	2	
	SEND EFX	1	
Kanalzug	EQ	HIGH	10 kHz, ± 15 dB, Shelving
		MID	100 Hz bis 8 kHz, ± 15 dB, Peak
		LOW	100 Hz, ± 15 dB, Shelving
Pegelanzeigen		6 Segmente	
Send-Effekte		6 Typen	
Recorder	Maximale Anzahl der gleichzeitigen Aufnahmespuren	14	
	Maximale Anzahl der gleichzeitigen Wiedergabespuren	14	
	Aufnahmeformate	48 kHz, 32 Bit Float, Mono/Stereo-WAV	
	Aufnahmemedien	microSDHC-Speicherkarten (Klasse 10 oder höher) microSDXC-Speicherkarten (Klasse 10 oder höher) Auf der ZOOM-Webseite (zoomcorp.com/help/l6max) finden Sie Informationen zu den microSD-Karten, die für den Einsatz in diesem Gerät freigegeben wurden.	
Display		128×64 OLED	
Audio-Interface	Anzahl der Ein- und Ausgänge	Eingabe: 14 Kanäle Ausgabe: 4 Kanäle	
	Samplingfrequenz	48 kHz	
	Wortbreite	32-Bit-Float / 24 Bit	
	Schnittstelle	USB 2.0	
Kartenleser	Klasse	Betrieb als Massenspeicher, USB 2.0 High Speed	
Samplingfrequenz		48 kHz	
Frequenzgang		20 Hz – 20 kHz, $-1,0$ dB / $+0,5$ dB	
Äquivalentes Eingangsrauschen		-120 dBu oder weniger (IHF-A) bei 150Ω am Eingang	

Stromversorgung		Vier Typ-AA-Batterien (Alkaline- oder Lithium-Batterien oder aufladbare NiMH-Akkus) Netzteil (ZOOM AD-17): DC 5 V / 1 A • Eine Stromversorgung über USB wird unterstützt.
Ungefähre Batterielaufzeit bei der Aufnahme • Diese Werte sind Näherungen. • Die Laufzeiten im Dauerbetrieb wurden mit hauseigenen Testverfahren ermittelt. Die tatsächlichen Laufzeiten hängen stark von den jeweiligen Betriebsbedingungen ab.	14-Spur-Aufnahme, Phantomspannung inaktiv, Kopfhörer aktiv (63 Ω Last), keine Nutzung der MASTER-Ausgänge	Alkaline-Batterien: ca. 1,5 Stunden NiMH-Batterien (1.900 mAh): ca. 2,5 Stunden Lithium-Batterien: ca. 5 Stunden
Leistungsaufnahme		max. 5 W
Abmessungen		284 mm (B) x 114 mm (T) x 46,5 mm (H)
Gewicht		673 g
Gewicht (inklusive Akku)		767 g

Anmerkung: 0 dBu = 0,775 Vrms



ZOOM CORPORATION

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

zoomcorp.com