

# L6max

## LiveTrak



## Manuale Operativo

Dovreste leggere le Precauzioni per l'Uso e di Sicurezza prima dell'uso.

©2025 ZOOM CORPORATION

È proibita la copia o la stampa, totale o parziale, di questo manuale, senza autorizzazione.

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

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

# Note relative a questo manuale operativo

---

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

- Microsoft e Windows sono marchi di Microsoft corporate group.
- Mac, macOS, iPad e Lightning sono marchi di Apple Inc.
- iPhone è un marchio di Aiphone Co., e viene utilizzato in licenza.
- Il logo microSDXC è un marchio di SD-3C LLC.



- USB Type-C è un marchio di fabbrica dell'USB Implementers Forum.
- La Legge proibisce la registrazione da fonti coperte da copyright, compresi CD, registrazioni, nastri, esecuzioni live, video e broadcast, senza il permesso del detentore del copyright, per qualsiasi scopo diverso dall'uso personale. ZOOM CORPORATION non si assume responsabilità in merito alla violazione del copyright.

# Sommario

---

Note relative a questo manuale operativo.....	2
<b>L6max: descrizione generale.....</b>	<b>5</b>
Ottenere una qualità audio eccellente durante il mixaggio.....	5
Funzioni delle parti.....	10
Descrizione generale delle schermate.....	20
Esempio di connessione.....	22
Flusso del segnale.....	24
<b>Prepararsi all'utilizzo.....</b>	<b>27</b>
Fornire l'alimentazione.....	27
Effettuare i collegamenti.....	30
Accendere/spegnere l'unità.....	38
Impostare data e ora, e il tipo di batteria (effettuare le impostazioni iniziali dell'L6max prima dell'uso).....	39
Usare l'app.....	41
<b>Mixaggio.....</b>	<b>45</b>
Regolare i livelli dei canali.....	45
Regolare i livelli generali e del monitoraggio.....	46
Silenziare i canali.....	49
Regolare il pan di ogni canale.....	50
Regolare il tono del canale (EQ).....	51
Usare gli effetti.....	52
Regolare i parametri dell'effetto interno.....	54
Usare gli effetti esterni.....	58
Usare la AI Noise Reduction.....	63
Selezionare il segnale inviato a MONITOR (Monitor Point).....	64
Selezionare il segnale inviato a SUB-OUT (Sub-Out Point).....	66
Salvare le impostazioni (scene).....	68
Reimpostare i parametri del mixer.....	70
<b>Usare i sound pad.....</b>	<b>71</b>
Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD.....	71
Impostare le modalità di riproduzione dei sound pad.....	75
Impostare i livelli dei sound pad.....	77
Impostare la modalità esecutiva e i livelli del sound pad usando l'app.....	79
Suonare con i sound pad.....	81
Usare computer, smartphone, tablet e dispositivi MIDI per suonare i sound pad.....	82
Controllare i sound pad a tempo con il clock MIDI.....	83
<b>Registrazione e riproduzione dell'audio.....</b>	<b>87</b>
Registrazione.....	87
Selezionare il tipo di file registrato.....	89
Riprodurre le registrazioni.....	91

Sovraincisione (Overdubbing).....	92
<b>Gestire i project.....</b>	<b>97</b>
Struttura di cartelle e file sulle card microSD.....	97
Nomi dei file registrati e delle cartelle.....	99
Creare project vuoti.....	100
Selezionare i project.....	101
Assegnare file alle tracce.....	102
Cancellare i project.....	104
Cambiare nome ai project.....	106
Proteggere i project.....	108
Copiare i project.....	109
<b>Utilizzo come interfaccia audio.....</b>	<b>111</b>
Collegare computer, smartphone e tablet.....	111
Utilizzo con computer Mac.....	112
Utilizzo con computer Windows.....	113
Impostare la modalità audio USB.....	115
Assegnare l'audio USB agli ingressi di L6max.....	117
Impostare la funzione USB Mix Minus.....	118
<b>Trasferire file ai computer.....</b>	<b>120</b>
Connettere un computer usando l'app.....	121
Scollegare il computer usando l'app.....	122
<b>Usare dispositivi MIDI.....</b>	<b>123</b>
Collegare dispositivi MIDI.....	123
Eeguire impostazioni relative al MIDI.....	125
<b>Gestire le card microSD.....</b>	<b>133</b>
Controllare le condizioni della card microSD.....	133
Formattare le card microSD.....	134
Testare le card microSD.....	135
<b>Eeguire varie impostazioni.....</b>	<b>139</b>
Impostare data e ora.....	139
Impostare il tipo di batteria usato.....	141
Spegnere l'unità automaticamente (Auto Power Off).....	143
Impostare la luminosità del display.....	145
Impostare il risparmio energetico del display.....	146
Ripristinare le impostazioni di default di fabbrica.....	147
<b>Gestire il firmware.....</b>	<b>149</b>
Controllare le versioni firmware.....	149
Aggiornare il firmware.....	151
<b>Appendice.....</b>	<b>152</b>
Risoluzione di eventuali problemi.....	152
Diagramma a blocchi.....	155
Tabella di implementazione MIDI.....	156
<b>Specifiche tecniche.....</b>	<b>157</b>

# L6max: descrizione generale

---

## Ottenere una qualità audio eccellente durante il mixaggio

Grazie ai due circuiti di conversione A/D e al supporto del formato a 32-bit float, L6max può mantenere la migliore qualità audio mentre eseguite il mixaggio.

### Nota

Sull'L6max, le prese INPUT 1-4 sono dotate di doppi circuiti di conversione A/D.

### Ingressi

I due circuiti di conversione A/D consentono di inviare in ingresso i suoni dai più intensi ai più deboli, senza necessità di regolare il gain.



## Mixaggio

I suoni in ingresso sono elaborati usando il formato a 32-bit float, per cui la qualità audio in ingresso viene mantenuta mentre eseguite il mixaggio.



# Descrizione generale del doppio circuito di conversione A/D

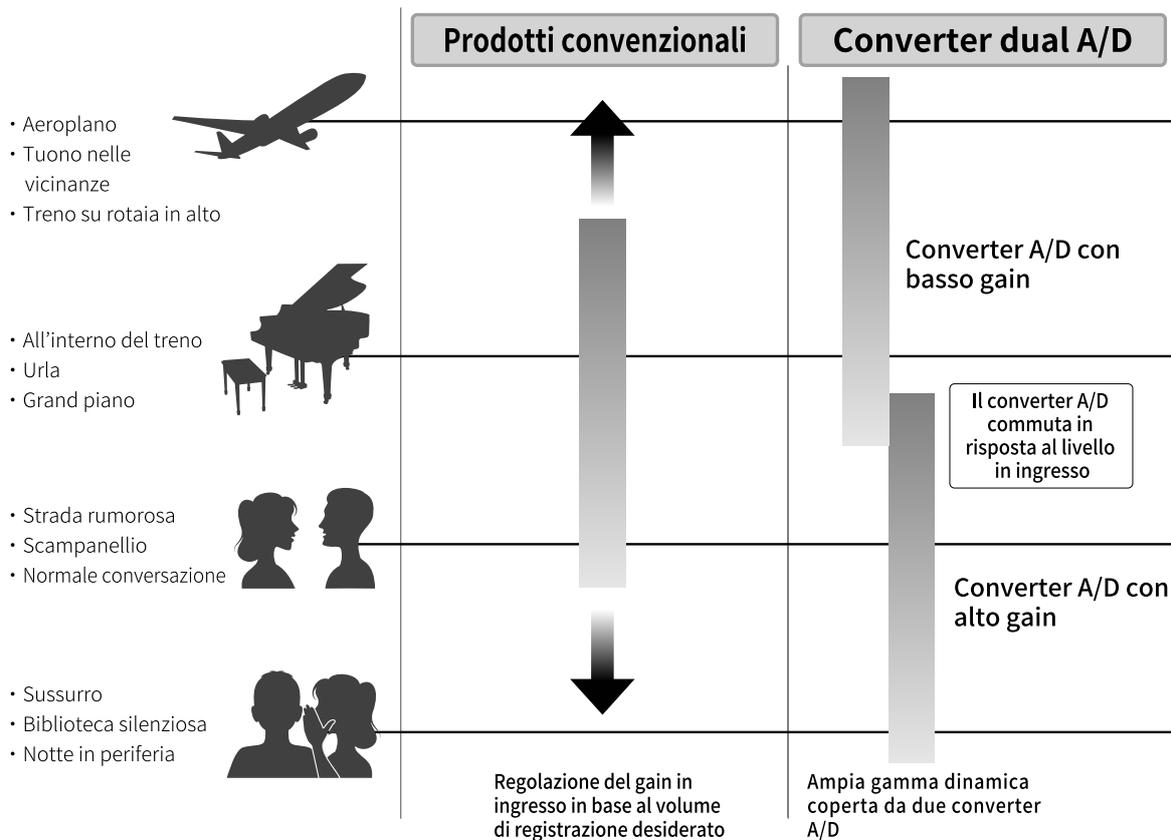
Per ogni circuito di ingresso, L6max ha due convertitori A/D con diversi guadagni (gain) in ingresso. Ciò consente di mixare con un'alta qualità, senza necessità di regolare il gain in ingresso, un passo in genere indispensabile.

## Nota

Sull'L6max, le prese INPUT 1-4 sono dotate di doppi circuiti di conversione A/D.

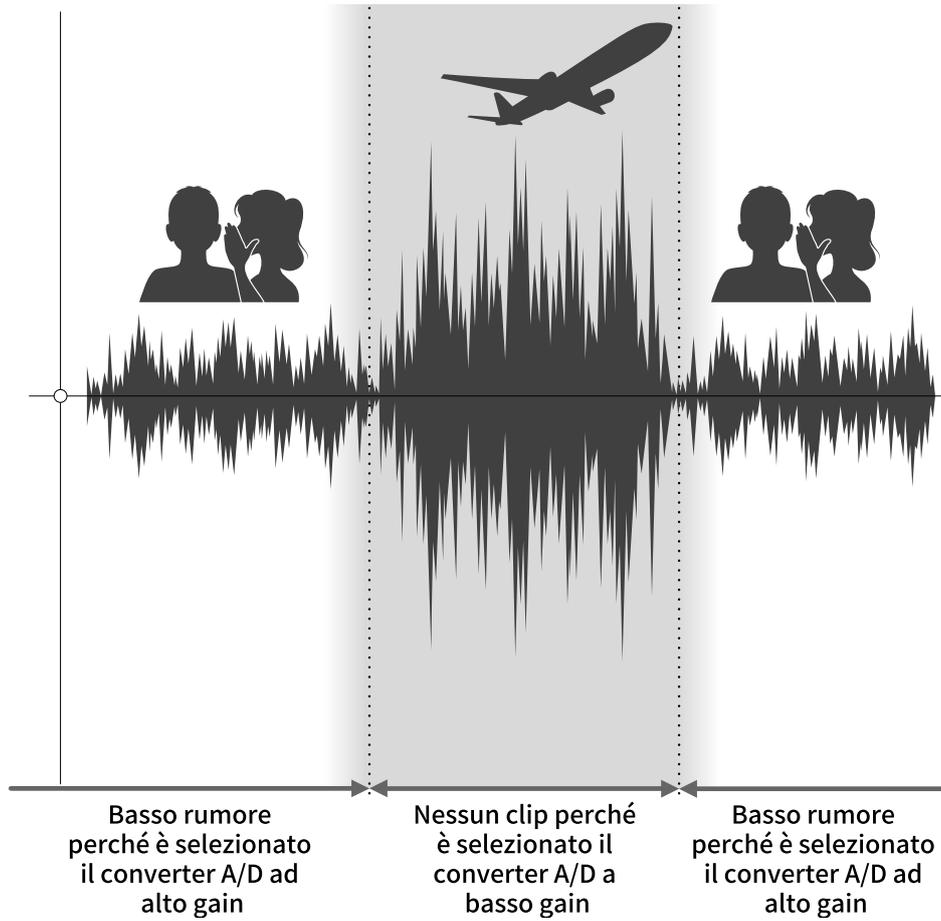
## Fornire una gamma dinamica eccezionale

Combinando due convertitori A/D, potete disporre di un'ampia gamma dinamica, impossibile da ottenere con un singolo convertitore A/D.



## Passaggio da un convertitore A/D all'altro

L6max monitora costantemente i dati dei due convertitori A/D e seleziona automaticamente quello che offre i migliori risultati.



## Descrizione generale del file WAV a 32-bit float (in virgola mobile)

L6max può registrare l'audio in ingresso e quello mixato. Questo audio registrato viene salvato in file in formato WAV a 32-bit float. I file WAV a 32-bit offrono i seguenti vantaggi rispetto ai normali file WAV a 16/24-bit. Questi vantaggi consentono di mantenere la qualità audio della registrazione anche durante l'editing su DAW o su altri software dopo la registrazione.

### Il vantaggio della risoluzione

I file WAV a 32-bit float offrono il vantaggio di consentire di mantenere un'alta risoluzione anche a basso volume. Di conseguenza, i suoni più deboli possono essere resi più intensi durante l'editing dopo la registrazione, senza degradarne la qualità.

#### ■ WAV a 16/24-bit



#### ■ WAV a 32-bit float



### Il vantaggio del clip

Se il suono risulta distorto quando viene emesso da L6max in una DAW, è possibile editarlo dopo la registrazione per abbassarne il volume e ripristinare una forma d'onda non distorta, perché i dati nel file WAV a 32-bit float non sono andati in clip.

#### ■ WAV a 16/24-bit

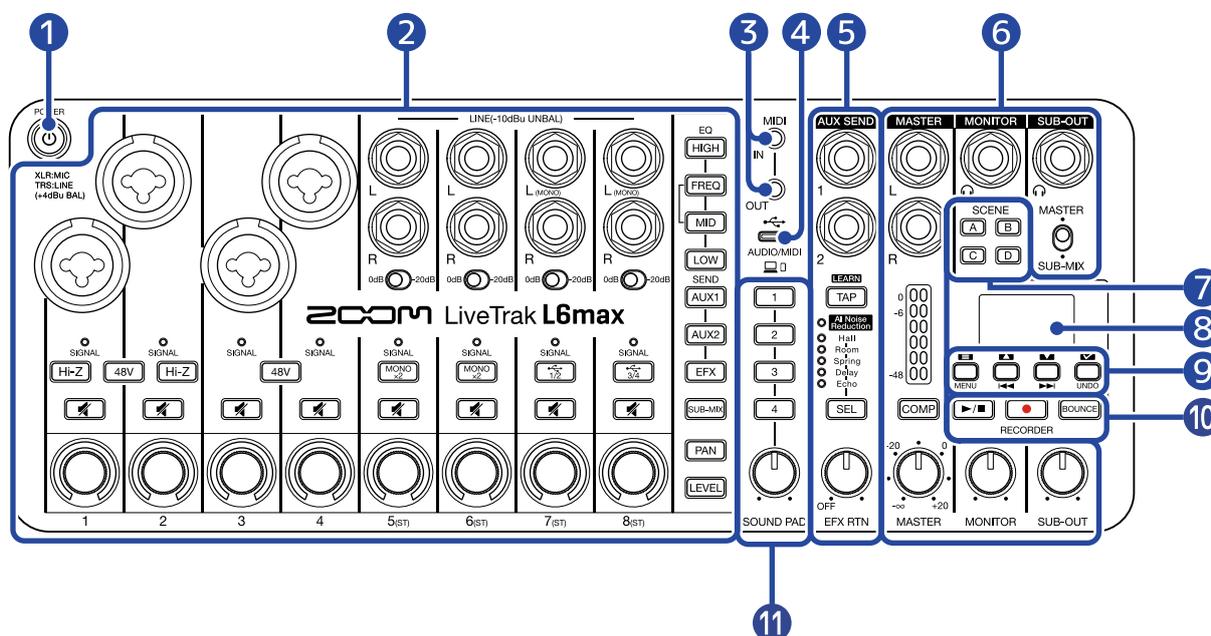


#### ■ WAV a 32-bit float



# Funzioni delle parti

## Lato superiore



### 1 Pulsante POWER

Accende e spegne l'unità.

### 2 Sezione operativa dei canali (→ [Sezione operativa dei canali](#))

Collegate qui microfoni, synth, effetti e altre apparecchiature. Eseguite operazioni per ogni canale, comprese le impostazioni relative all'ingresso e alla regolazione di tono, pan, livelli e mandata.

### 3 Prese di collegamento MIDI IN/OUT

Usate cavi TRS da 3,5mm per collegare i dispositivi MIDI.

Per collegare dispositivi con connettori DIN a 5-pin, usate cavi di conversione da DIN a 5-pin a MIDI TRS (Type-A).

### 4 Porta USB (Type-C)

Collegandovi a un computer, uno smartphone o un tablet, sono possibili i seguenti utilizzi.

- Usare un'app per eseguire impostazioni dettagliate per l'hardware e per i sound pad (solo computer)
- Usare la funzione di trasferimento file (solo computer)
- Usare l'L6max come un'interfaccia audio
- Controllare L6max usando le funzioni MIDI

Il funzionamento tramite l'alimentazione dal bus USB è supportata.

### 5 Sezione mandata effetti (→ [Sezione mandata effetti](#))

Qui selezionate l'effetto interno e regolate il livello.

Possano essere collegati anche effetti esterni (2).

## 6 Sezione di uscita (→ [Sezione uscita](#))

Collegate monitor amplificati o un sistema PA così come le cuffie, e regolate le uscite MASTER MONITOR e SUB-OUT.

Potete usare il compressore sulle uscite MASTER per incrementare la pressione sonora evitando al contempo il clip.

## 7 Pulsanti di selezione delle scene

Usateli per salvare e richiamare le impostazioni di L6max. (→ [Salvare le impostazioni \(scene\)](#))

## 8 Display

Mostra varie informazioni.

## 9 Pulsanti funzione

-  Pulsante BACK/MENU (pulsante operativo 1)

Premetelo mentre è aperta la [Schermata Iniziale \(Home\)](#) per aprire la [Schermata Menu](#).

Premetelo quando è aperta la [Schermata Menu](#) per tornare alla schermata precedente o alla [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

-  Pulsante UP / ricerca all'indietro (pulsante operativo 2)

Premetelo durante la riproduzione o l'arresto per andare all'inizio del project o al project precedente. Tenetelo premuto per ricercare all'indietro.

Premetelo mentre è aperta la [Schermata Menu](#) per selezionare la voce più in alto.

-  Pulsante DOWN / ricerca in avanti (pulsante operativo 3)

Premetelo durante la riproduzione o l'arresto, per andare al project successivo. Tenetelo premuto per ricercare in avanti.

Premetelo mentre è aperta la [Schermata Menu](#) per selezionare la voce più in basso.

-  Pulsante Conferma / UNDO (pulsante operativo 4)

Premetelo durante la sovraincisione (in modo BOUNCE) per aprire una schermata in cui potete ripristinare la condizione precedente al bounce.

Premetelo mentre è aperta la [Schermata Menu](#) per confermare o eseguire la voce selezionata.

## 10 Sezione del registratore

Premete il pulsante  (registrazione) per avviare la registrazione. L'indicatore  (registrazione) si accende in registrazione.

Premete il pulsante  (play/stop) per riprodurre i file registrati. Il pulsante  (play/stop) si accende in riproduzione. In riproduzione, premete  (play/stop) per fermarla.

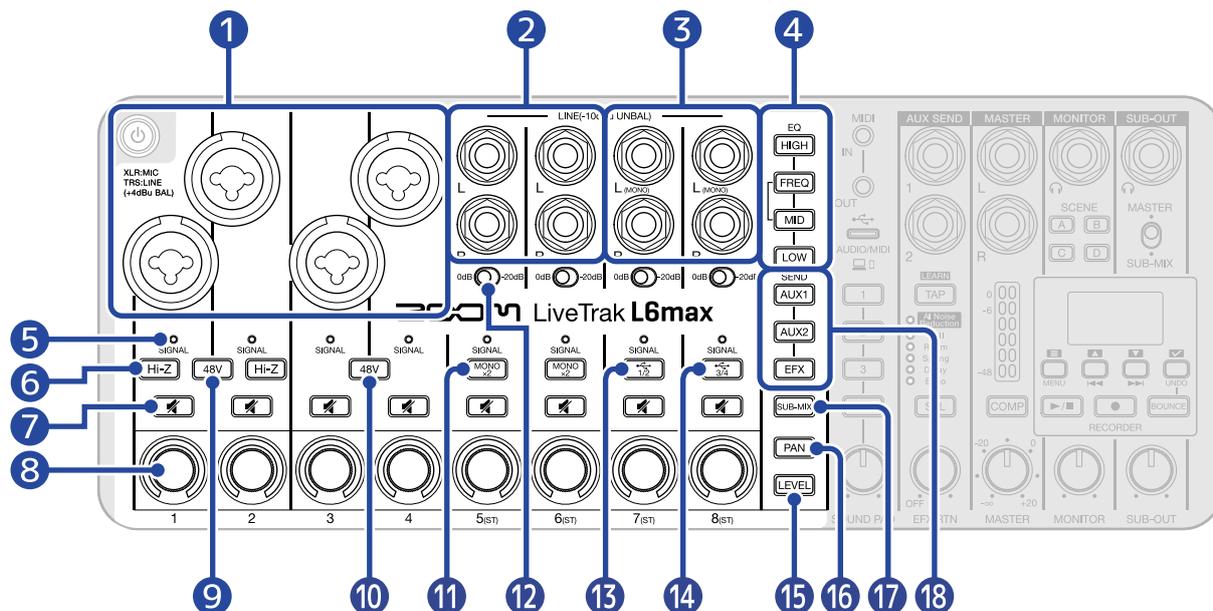
Premete il pulsante  (BOUNCE) per combinare (bounce) 8 tracce già registrate in una traccia bounce, e svuotare le tracce 1-8.

## 11 Sezione dei sound pad

I file audio assegnati ai pad  -  (1 - 4) possono essere riprodotti premendoli.

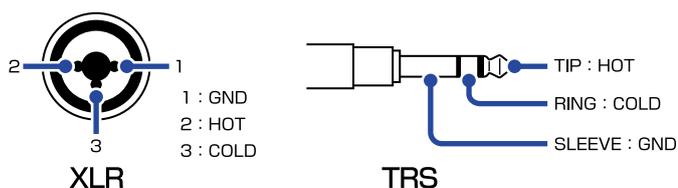
Usate la manopola  (SOUND PAD) per regolare il livello del suono del pad.

## ■ Sezione operativa dei canali



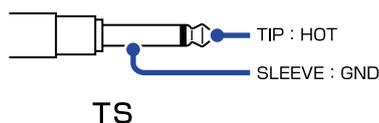
### 1 Prese INPUT 1-4 (canali mono)

Collegate microfoni e strumenti, ad esempio, per inviarli in ingresso sui canali 1-4. Possono essere usate con connettori XLR e TRS.



### 2 Prese INPUT 5 (L/R) e INPUT 6 (L/R) (canali stereo)

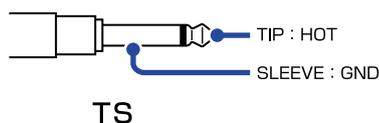
Collegate synth ed effetti, ad esempio, per inviarli in ingresso in stereo nei canali 5 e 6. Si possono utilizzare connettori TS.



Premete un pulsante  (MONO) per farlo accendere, abilitando la connessione di 2 dispositivi mono invece di 1 stereo.

### 3 Prese INPUT 7 (L (MONO)/R) e INPUT 8 (L (MONO)/R) (canali stereo)

Collegate synth ed effetti, ad esempio, per inviarli in ingresso in stereo nei canali 7 e 8. Si possono utilizzare connettori TS.



Collegando dispositivi mono, collegateli alle prese L (MONO).

Usando L6max come interfaccia audio, premete il pulsante  (USB 1/2) o il pulsante  (USB 3/4) per farlo accendere, consentendo l'ingresso dell'audio stereo da un computer, uno smartphone o un tablet su quel canale.

#### 4 Pulsanti equalizzatore

Premete un pulsante per selezionarne uno per la regolazione, facendolo accendere, e poi usate le manopole del canale  per regolare il tono.

-  Pulsante (HIGH): regola le frequenze acute.
-  Pulsante (FREQ): cambia la frequenza centrale delle frequenze medie che vengono regolate. (100 Hz – 8 kHz).
-  Pulsante (MID): regola le frequenze medie.
-  Pulsante (LOW): regola le frequenze basse.

#### 5 Indicatori di segnale (canali 1-8)

Mostrano lo stato del segnale in ingresso.

 : audio in ingresso /  : clipping

#### 6 Pulsanti alta impedenza (canali 1-2)

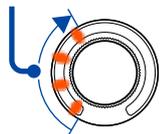
Questi selezionano le impedenze in ingresso. Premeteli per farli accendere quando collegate chitarre e bassi.

#### 7 Pulsanti mute (canali 1-8)

Premetene uno per farlo accendere e silenziare il canale.

#### 8 Manopole dei canali (canali 1-8)

Usatele per regolare livello, tono e pan di ogni canale assieme ai livelli di mandata del loro effetto. I livelli regolati sono visualizzati da indicatori attorno alle manopole.



#### 9 Pulsante alimentazione phantom (canali 1-2)

Premetelo per farlo accendere e fornire alimentazione phantom a +48 V alle prese INPUT 1 e 2 (XLR).

#### 10 Pulsante alimentazione phantom (canali 3-4)

Premetelo per farlo accendere e fornire alimentazione phantom a +48 V alle prese INPUT 3 e 4 (XLR).

#### 11 Pulsanti MONO (canali 5-6)

Premeteli per abilitare l'ingresso di 2 segnali mono su questi canali.

Le impostazioni relative a livello, tono e pan, così come quella dei livelli di mandata dell'effetto sono condivisi da entrambi gli ingressi mono.

#### 12 Interruttori PAD (canali 5-8)

L'attenuazione dei segnali in ingresso dai dispositivi collegati può essere alternata tra 0 dB e -20 dB.

#### 13 Pulsante USB 1/2 (canale 7)

Utilizzando L6max come un'interfaccia audio, premetelo, facendolo illuminare, per immettere audio dai canali 1-2 del computer o smartphone al canale 7 dell'L6max.

Quando è acceso, l'audio non può essere inviato in ingresso dalle prese INPUT 7 (L (MONO)/R).

#### 14 Pulsante USB 3/4 (canale 8)

Utilizzando L6max come un'interfaccia audio, premetelo, facendolo illuminare, per immettere audio dai canali 3-4 del computer o smartphone al canale 8 dell'L6max.

Quando è acceso, l'audio non può essere inviato in ingresso dalle prese INPUT 8 (L (MONO)/R).

#### 15 Pulsante LEVEL

Premetelo, per farlo accendere, e poi usate le manopole del canale  per regolare i loro livelli.

#### 16 Pulsante PAN

Premetelo, per farlo accendere, e poi usate le manopole del canale  per regolare la loro posizione stereo.

#### 17 Pulsante SUB-MIX

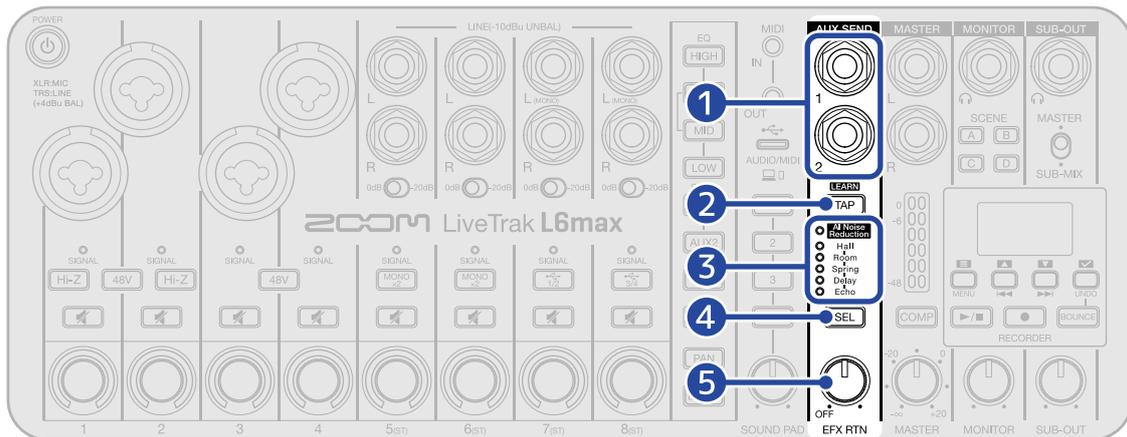
Premetelo, per farlo accendere, e poi usate le manopole del canale  per regolare i loro livelli SUB-MIX.

#### 18 Pulsanti di mandata effetto

Premete un pulsante per selezionarne uno per la regolazione del livello di mandata all'effetto, facendolo accendere, e poi usate le manopole del canale  per regolare le intensità dell'effetto.

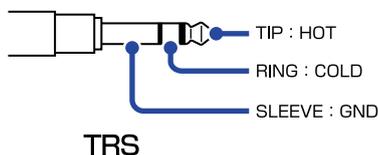
-  Pulsante (AUX 1): usatelo per regolare il livello inviato all'effetto collegato alla presa AUX SEND 1.
-  Pulsante (AUX 2): usatelo per regolare il livello inviato all'effetto collegato alla presa AUX SEND 2.
-  Pulsante (EFX): usatelo per regolare il livello inviato all'effetto interno.

## ■ Sezione mandata effetti



### 1 Prese AUX SEND 1/2

Collegate qui gli effetti esterni. Si possono utilizzare connettori TRS.



### 2 Pulsante TAP

Quando è selezionato l'effetto interno "Delay" o "Echo", premendo questo a tempo si imposta il tempo di ritardo.

Il pulsante  (TAP) lampeggia al tempo di ritardo impostato.

Quando è selezionato l'effetto interno "AI Noise Reduction", premendolo si avvia l'analisi del rumore ambientale. (→ [Usare la AI Noise Reduction](#))

### 3 Indicatori dell'effetto interno

L'indicatore si accende in base all'effetto interno selezionato.

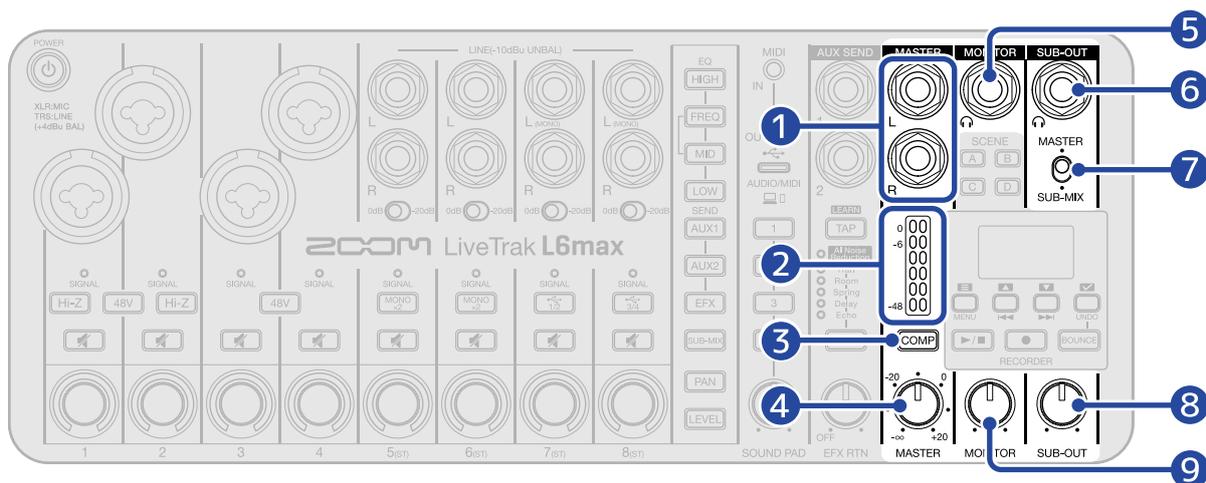
### 4 Pulsante SEL

Usatelo per selezionare l'effetto interno. Premendo questo, gli effetti interni scorrono in ciclo.

### 5 Manopola EFX RTN

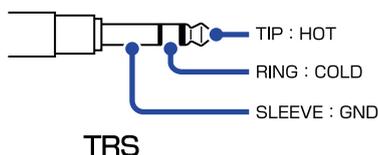
Regola il livello dell'effetto interno. Quando è selezionato "AI Noise Reduction", questo non può essere regolato.

## Sezione uscita



### 1 Prese di uscita MASTER L/R

Collegatele a un sistema PA o a monitor amplificati, ad esempio, per inviare in uscita il suono stereo mixato sull'L6max. Si possono utilizzare connettori TRS.



### 2 Indicatori di livello master

Mostrano i livelli in uscita dalle prese di uscita MASTER L/R in un intervallo che va da  $-48$  dB a  $0$  dB.

### 3 Pulsante COMP

Premetelo per farlo accendere, aumentando la pressione sonora dell'audio in uscita dalle prese di uscita MASTER L/R, evitando il clip.

### 4 Manopola MASTER

Regola i livelli audio in uscita dalle prese di uscita MASTER L/R in un intervallo che va da  $-\infty$  a  $+20$  dB.

### 5 Presa di uscita MONITOR

Collegate qui le cuffie per monitorare il suono stereo mixato sull'L6max.

### 6 Presa SUB OUT

Collegate qui le cuffie per monitorare il suono stereo mixato sull'L6max.

### 7 Selettore uscita SUB-OUT

Questa seleziona l'uscita audio dalla presa SUB-OUT. (→ [Selezionare l'audio emesso dalla presa SUB-OUT](#))

### 8 Manopola SUB-OUT

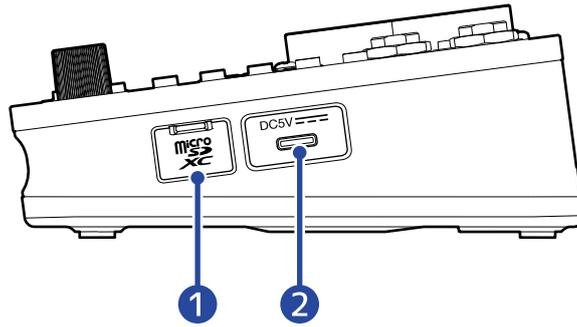
Usatela per regolare il volume dell'audio emesso dalla presa di uscita SUB-OUT.

### 9 Manopola MONITOR

Usatela per regolare il volume dell'audio emesso dalla presa di uscita MONITOR.

## Lato destro

---



**1** Slot per card microSD

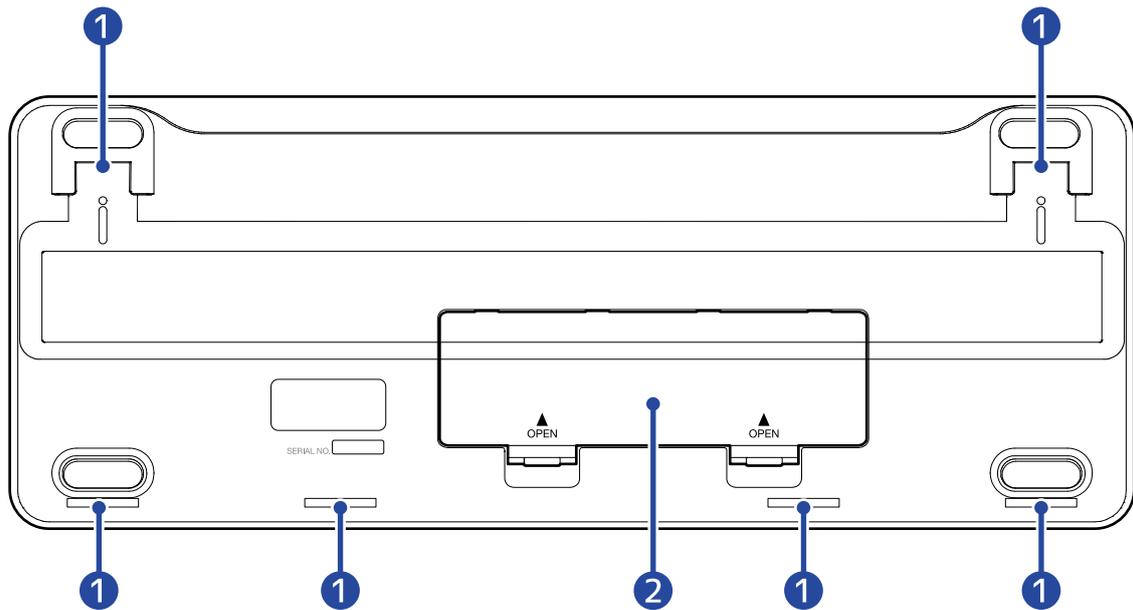
Inserite qui una card microSD.

**2** Porta di alimentazione USB (Type-C)

Potete fornire l'alimentazione a L6max collegando un adattatore in CA specifico (AD-17) o una batteria portatile da 5V.

## Lato inferiore

---



### 1 Aperture per adattatore Eurorack (ERL-6)

L6max può essere installato in un modulo Eurorack usando un adattatore Eurorack ERL-6 (disponibile separatamente).

### 2 Coperchio del comparto batterie

Apritelo installando o togliendo le batterie AA. (→ [Installare le batterie](#))

# Descrizione generale delle schermate

Questa sezione illustra le varie schermate che appaiono nel display di L6max.

## Schermata Iniziale (Home)

Questa schermata appare nel display all'accensione di L6max.



### 1 Nome del project

Mostra il nome del project selezionato.

### 2 Icona di stato

Lo stato è illustrato da un'icona.

- ■: Arresto
- ►: Riproduzione
- ●: Registrazione

### 3 Indicatore della carica residua delle batterie

Appare quando usate l'unità a batterie. Quando la carica restante della batteria è bassa, sostituite le batterie (→ [Installare le batterie](#)) o collegate un trasformatore di CA (→ [Collegare un trasformatore di CA](#)) o una batteria portatile (→ [Usare altre sorgenti di alimentazione](#)).



### 4 Tempo trascorso

Mostra il tempo trascorso dall'inizio della registrazione o della riproduzione.

### 5 Tempo massimo del project (durante la riproduzione/arresto) / tempo di registrazione restante (durante la registrazione)

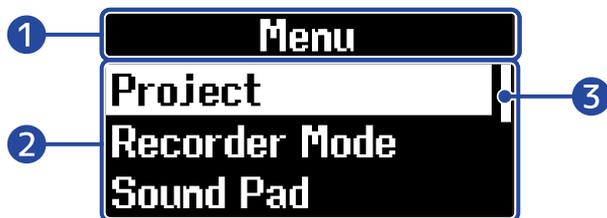
Mostra il tempo massimo del project durante la riproduzione o l'arresto, e il tempo di registrazione restante durante la registrazione.

## Schermata Menu

---

Usate questa schermata per selezionare le cartelle, gestire le card SD, usare le funzioni USB ed effettuare impostazioni dei sound pad e dell'hardware.

Quando è aperta la [Schermata Iniziale \(Home\)](#), premete  (pulsante operativo 1) per aprire questa schermata.



1 Titolo del menu

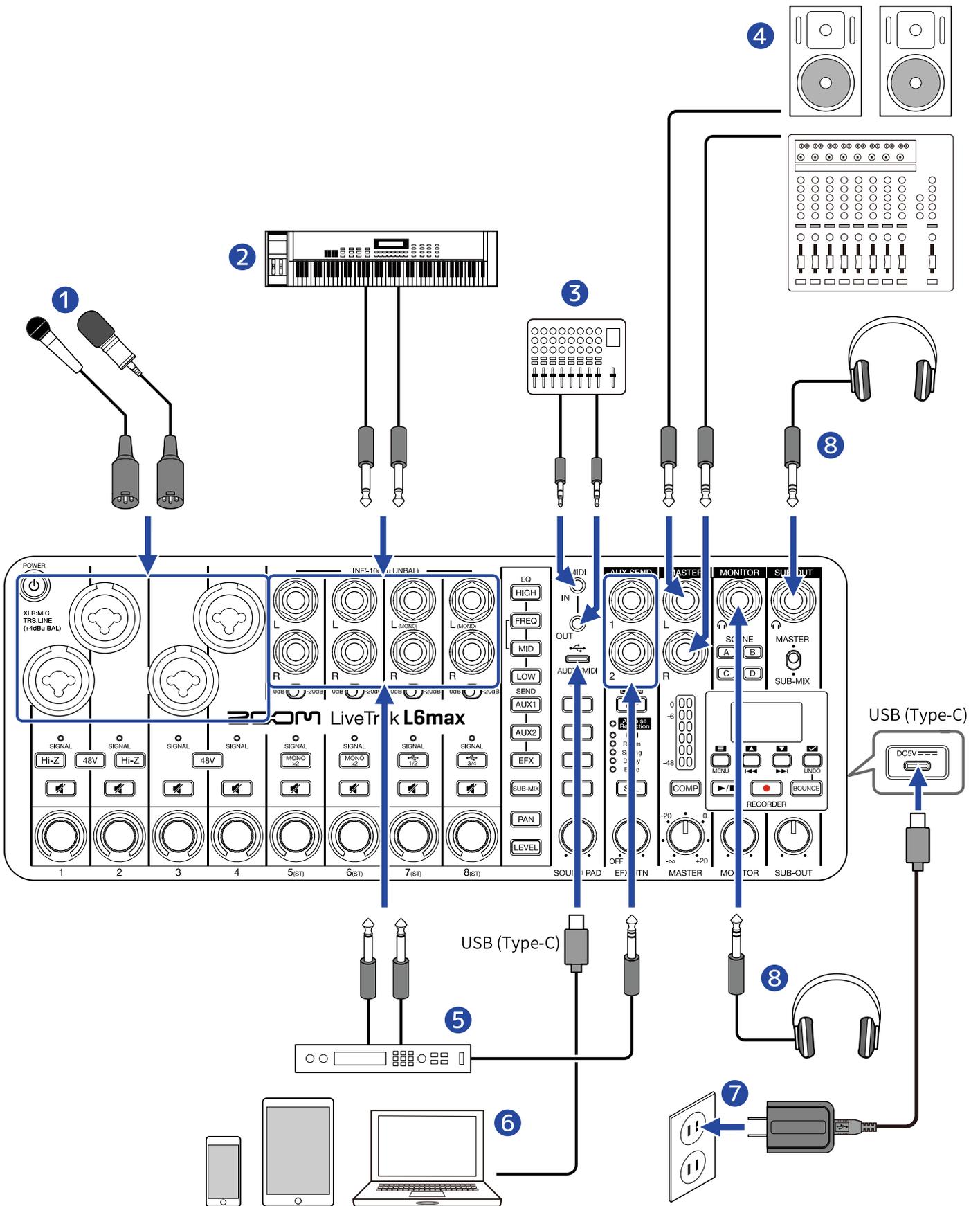
2 Voci del menu

Mostra le voci delle impostazioni e i valori delle impostazioni, ad esempio.

3 Barra di scorrimento

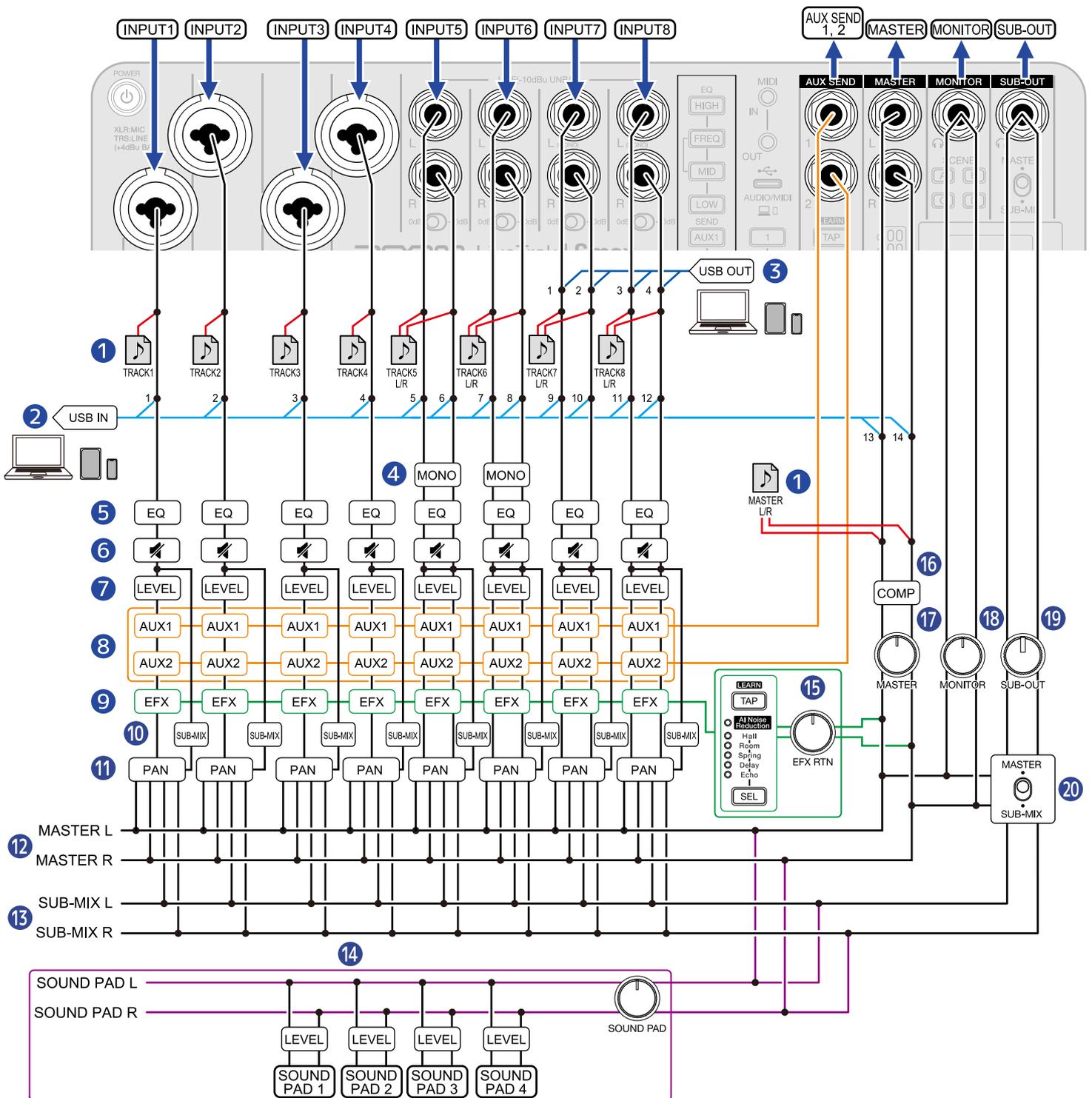
Appare quando ci sono altre voci che non rientrano nella visualizzazione sul display.

# Esempio di connessione



- 1 Microfoni per voce solista, coro e batteria, ad esempio (→ [Collegare i microfoni](#))
- 2 Sintetizzatori e altri strumenti (→ [Collegare synth ed effetti](#))
- 3 Dispositivi MIDI, incluse tastiere e controller (→ [Collegare dispositivi MIDI](#))
- 4 Monitor amplificati e sistemi PA, per esempio (→ [Collegare cuffie, monitor amplificati e mixer](#))
- 5 Effetti esterni (→ [Collegare gli effetti esterni](#))
- 6 Computer, smartphone o tablet (→ [Connettere computer, smartphone e tablet](#))
- 7 Trasformatore di CA (→ [Collegare un trasformatore di CA](#))
- 8 Cuffie (→ [Collegare cuffie, monitor amplificati e mixer](#))

# Flusso del segnale



## 1 File di registrazione (in rosso)

Gli ingressi dei canali 1 - 8 e le uscite master sono registrate sulla card microSD.

I file riprodotti sull'L6max dipendono dall'impostazione Recorder Mode nel momento della registrazione. Usando l'impostazione di default "Multi Track", viene riprodotta ogni traccia, perciò le regolazioni di equalizzazione e livello possono essere effettuate nuovamente. Usando "Master Only", vengono riprodotti i file registrati di MASTER L/R. Il volume master e lo stato on/off del compressore

influiscono sui file di registrazione MASTER L/R per cui tenetelo presente quando regolate il volume master e lo stato on/off del compressore. (→ [Selezionare il tipo di file registrato](#))

**2 Ingresso USB (in azzurro)**

Quando si usa l'unità come interfaccia audio, questi suoni sono inviati in ingresso al computer, allo smartphone o al tablet.

**3 Uscita USB (in blu)**

Quando si usa l'unità come interfaccia audio, questi suoni sono inviati in uscita dal computer, dallo smartphone o dal tablet.

**4 Pulsante MONO**

La gestione dei segnali L e R dei canali 5 e 6 può essere commutata passando da stereo a mono.

**5 Equalizzatore**

Potete regolare il tono dei canali 1 – 8.

**6 Silenziamento**

I canali 1 – 8 possono essere silenziati.

**7 Livelli**

Potete regolare i livelli dei canali 1 – 8.

**8 Uscite AUX 1/2 (in arancio)**

I segnali possono essere inviati in uscita dalle prese AUX SEND 1 e 2. Potete regolare il livello inviato da ogni canale.

Le posizioni di uscita di AUX 1 e 2 possono essere impostate per avvenire a monte della regolazione LEVEL. (→ [Selezionare le posizioni della mandata del segnale per AUX SEND 1 e 2](#))

**9 Effetto (in verde)**

I segnali possono essere inviati all'effetto interno (ad eccezione di AI Noise Reduction). Potete anche regolare il livello inviato da ogni canale.

**10 SUB-MIX**

I livelli dei segnali dei canali 1–8 emessi da SUB-OUT possono essere regolati.

**11 Pan**

Potete regolare la posizione stereo dei canali 1 – 8.

**12 MASTER L/R (in nero)**

I segnali sono inviati in uscita dalle prese MASTER.

**13 SUB-MIX L/R (in nero)**

Questo viene emesso dalla presa SUB OUT.

**14 I livelli di SOUND PAD L/R e SOUND PAD (livelli dei SOUND PAD 1–4 e livello generale dei SOUND PAD) (in viola)**

Vengono emessi i segnali dei sound pad. I livelli dei SOUND PAD 1–4 (→ [Impostare i livelli dei sound pad](#)) così come il livello SOUND PAD generale possono essere regolati.

**15 Effetto incorporato / livello dell'effetto**

Potete selezionare un effetto tra 6 tipi. Anche il livello dell'effetto interno (ad eccezione di AI Noise Reduction) può essere regolato.

**16 Compressore**

Può aumentare la pressione sonora dell'audio mixato, evitando al contempo il clip.

**17 Volume MASTER**

Potete regolare il volume MASTER.

**18 Volume MONITOR**

Potete regolare il volume del monitoraggio.

**19 Volume SUB-OUT**

Potete regolare il volume di SUB OUT.

**20 Selettore SUB-OUT (MASTER/SUB-MIX)**

Alterna il segnale emesso dalla presa SUB-OUT tra MASTER e SUB-MIX.

# Prepararsi all'utilizzo

## Fornire l'alimentazione

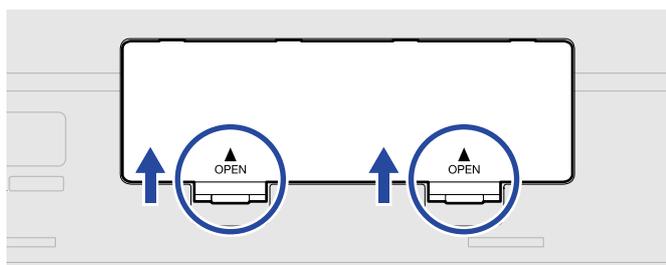
L6max può funzionare sia a batterie che usando una fonte di alimentazione collegata alla porta USB (trasformatore di CA, alimentazione dal bus USB o batteria portatile).

Le sorgenti di alimentazione vengono usate nel seguente ordine di priorità: porta USB sul lato destro, porta USB superiore, batterie.

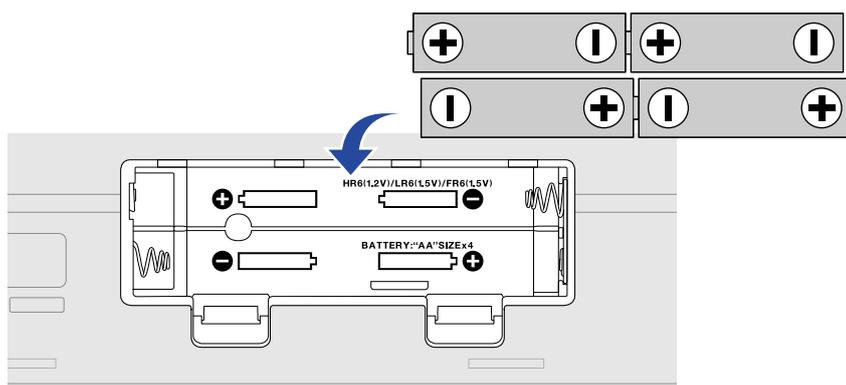
## Installare le batterie

Per alimentare L6max a batterie, installate 4 batterie tipo AA.

1. Quando l'unità è spenta, premete le 2 linguette per aprire il coperchio del comparto batteria.



2. Installate 4 batterie tipo AA.



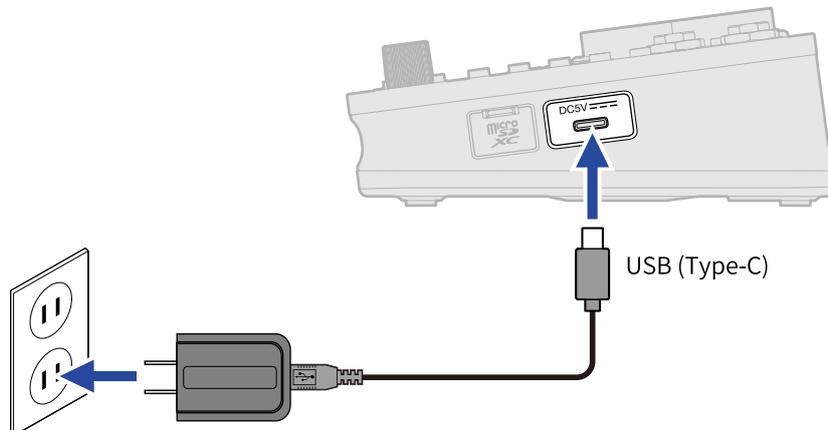
3. Chiudete il coperchio del comparto batterie.

## Nota

- Usate solo un tipo di batteria (alcalina, NiMH o litio) alla volta.
- Impostate correttamente il tipo di batteria usato in modo che la carica residua sia visualizzata accuratamente. (→ [Impostare il tipo di batteria usato](#))
- Se la carica della batteria è bassa, spegnete immediatamente l'unità e installate batterie nuove. Potete controllare la carica residua nel display. (→ [Lato superiore](#))

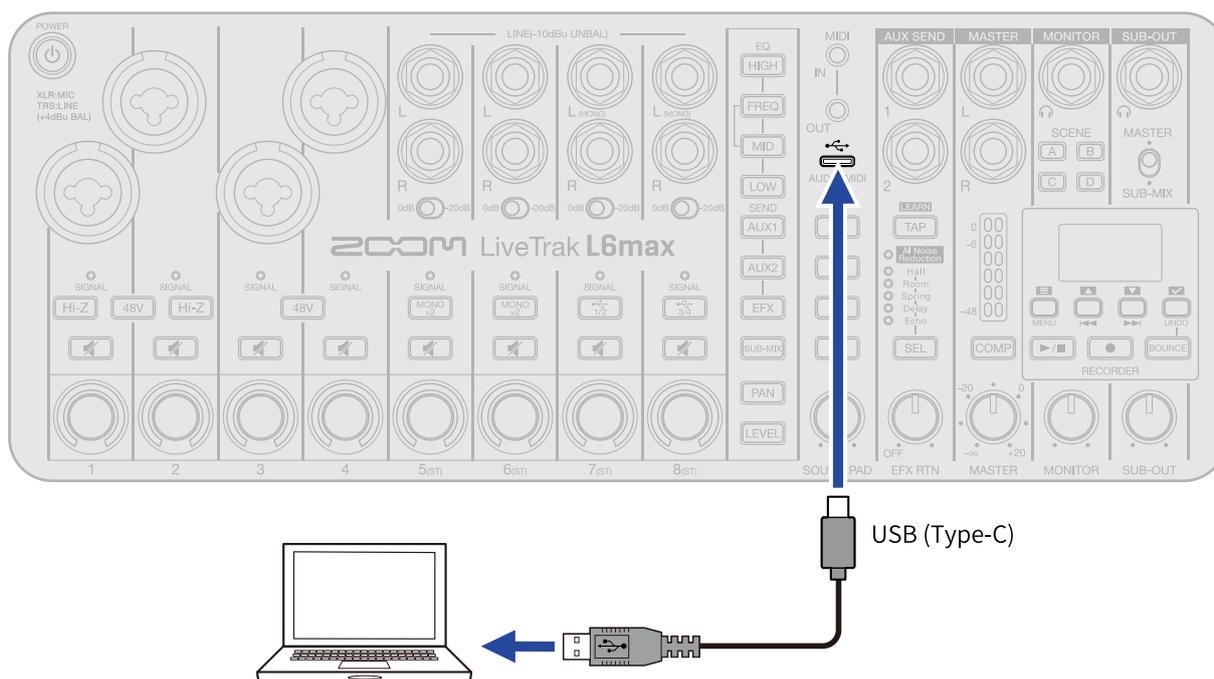
## Collegare un trasformatore di CA

Collegate il cavo dell'adattatore in CA dedicato (AD-17) alla porta USB (Type-C) sul lato destro dell'unità e collegate l'adattatore in CA a una presa.



## Usare altre sorgenti di alimentazione

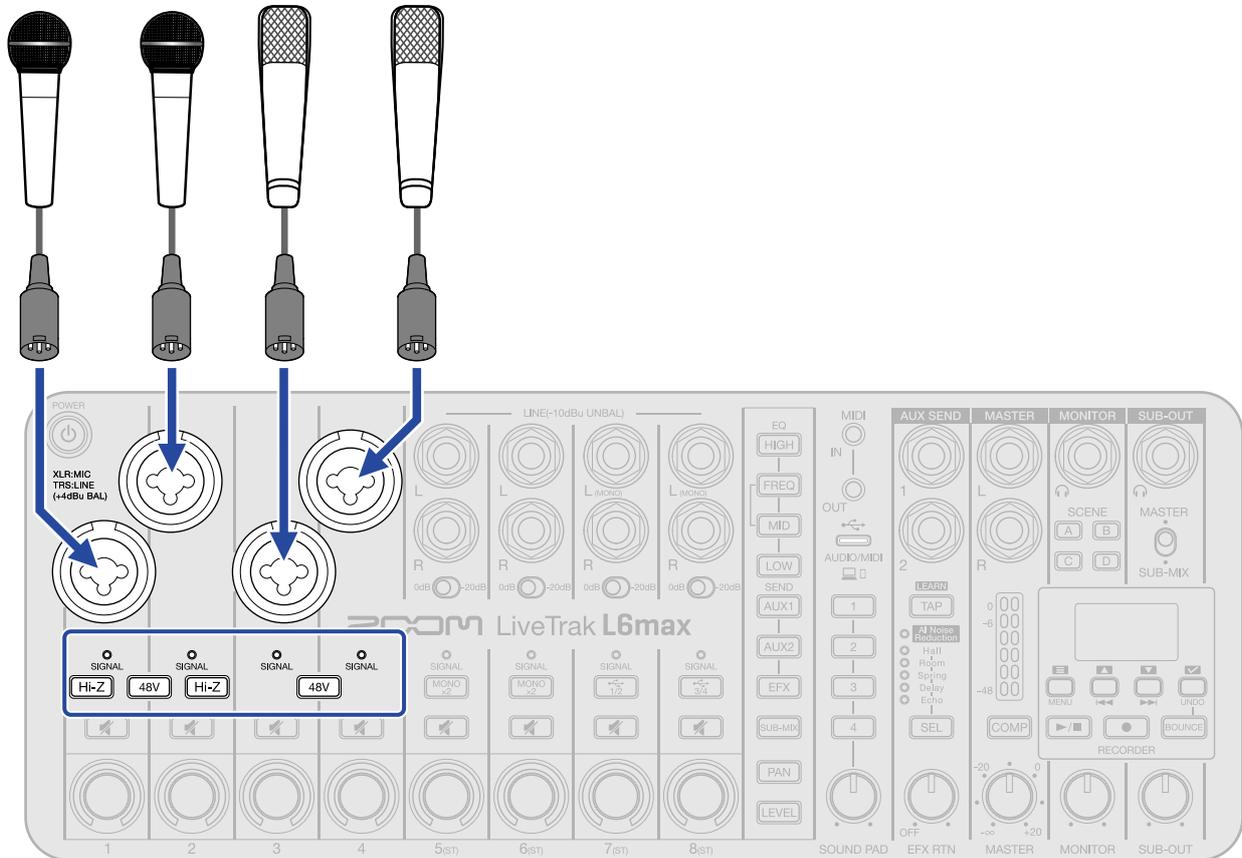
L6max può funzionare con alimentazione dal bus USB collegando un computer alla porta USB (Type-C) posta sul lato superiore dell'unità. Potete usare anche una batteria portatile da 5V (tra quelle in commercio) per alimentare l'unità.



# Effettuare i collegamenti

## Collegare i microfoni

Collegate microfoni dinamici e a condensatore con connettore XLR alle prese INPUT 1-4.



L'alimentazione Phantom (+48 V) può essere fornita ai microfoni a condensatore. Per fornire l'alimentazione phantom, premete il pulsante **48V** (alimentazione phantom) per farlo accendere.

Collegando una chitarra o un basso all'ingresso 1 o 2, premete il suo pulsante **Hi-Z** (alta impedenza) per farlo accendere.

### Nota

- Se l'indicatore  (SIGNAL) si accende in rosso, allontanate il microfono dalla fonte sonora o eseguite altre regolazioni in modo che l'indicatore  (SIGNAL) non si accenda in rosso.
- Collegando dispositivi non compatibili con l'alimentazione phantom, non attivate l'alimentazione phantom. Ciò potrebbe danneggiare il dispositivo.
- Per facilitare la gestione dei livelli dei segnali in ingresso con L6max, i livelli in ingresso sono impostati in base ai tipi di spine collegate alle prese di ingresso. Usate dispositivi a livello microfonico quando collegate connettori XLR.

---

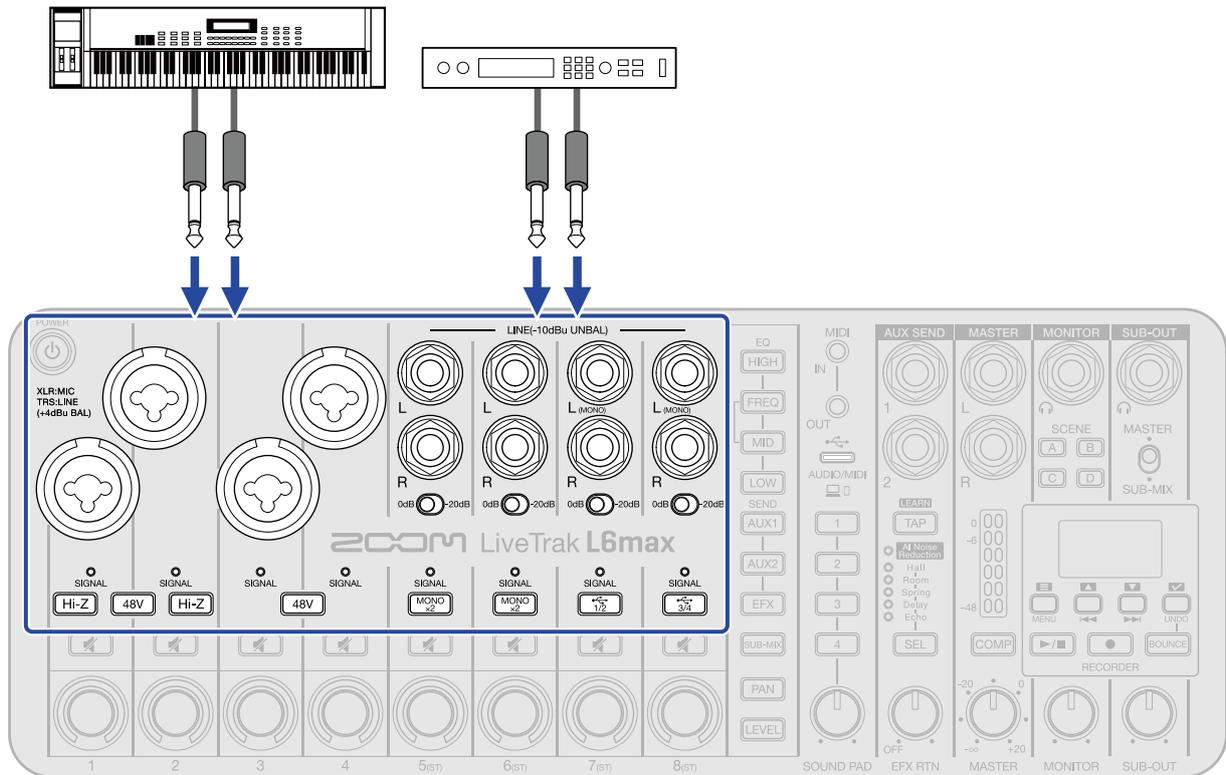
**Suggerimento**

L'alimentazione phantom fornisce alimentazione a dispositivi che richiedono alimentazione esterna, compresi alcuni microfoni a condensatore.  
+48 V è lo standard.

---

## Collegare synth ed effetti

Synth, effetti e altri dispositivi a livello di linea possono essere collegati alle prese INPUT 1-8. 1-4 sono ingressi mono e 5-8 sono ingressi stereo.



### ■ Connessione alle prese INPUT 1-4

- Usate spine TRS per collegare i dispositivi agli ingressi.
- Può essere fornita l'alimentazione Phantom (+48 V). Per fornire l'alimentazione phantom, premete il pulsante **48V** (alimentazione phantom) per farlo accendere.
- Collegando una chitarra o un basso all'ingresso 1 o 2, premete il suo pulsante **Hi-Z** (alta impedenza) per farlo accendere.
- Per facilitare la gestione dei livelli dei segnali in ingresso, i livelli in ingresso sono impostati in base al tipo di spine collegate alle prese INPUT 1-4. Usate dispositivi a livello linea quando collegate spine TRS.

### ■ Connessione alle prese INPUT 5/6 (L/R)

- Collegate dispositivi stereo alle prese di ingresso L/R. Si possono utilizzare connettori TS.
- Gli interruttori PAD possono essere usati per cambiare le attenuazioni dei segnali in ingresso dai dispositivi collegati tra 0 dB e -20 dB.
- Si possono collegare anche due dispositivi mono agli INPUT 5 e 6. Facendo questo, premete il pulsante **MONO x2** (MONO x2).

## ■ Connessione agli INPUT 7/8 (L (MONO)/R)

- Collegate dispositivi stereo alle prese di ingresso L/R. Si possono utilizzare connettori TS.
- Gli interruttori PAD possono essere usati per cambiare le attenuazioni dei segnali in ingresso dai dispositivi collegati tra 0 dB e -20 dB.
- Collegate dispositivi mono alle prese L (MONO).
- L'audio stereo può anche essere inviato in ingresso da un computer, uno smartphone o un tablet. Premete il pulsante  (USB 1/2) per inviare in ingresso usando INPUT 7, e premete il pulsante  (USB 3/4) per inviare in ingresso usando INPUT 8. (→ [Utilizzo come interfaccia audio](#))

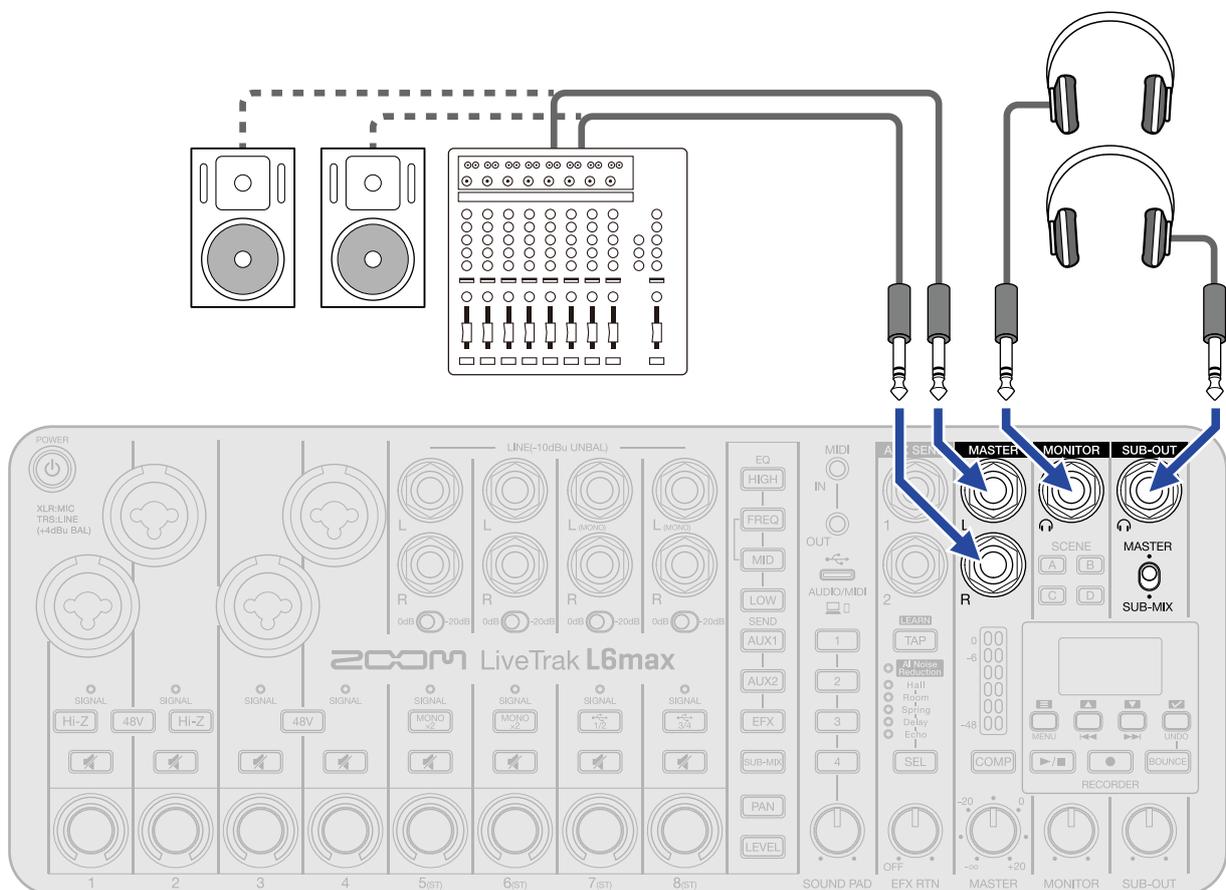
### Nota

- L'ingresso diretto di chitarre passive e bassi passivi non è supportato. Collegate questi strumenti tramite un altro mixer o tramite un'unità effetti.
- Se un indicatore  (SIGNAL) si accende in rosso, abbassate il livello del dispositivo connesso a quel canale o eseguite altre regolazioni in modo che l'indicatore  (SIGNAL) non si accenda in rosso.

## Collegare cuffie, monitor amplificati e mixer

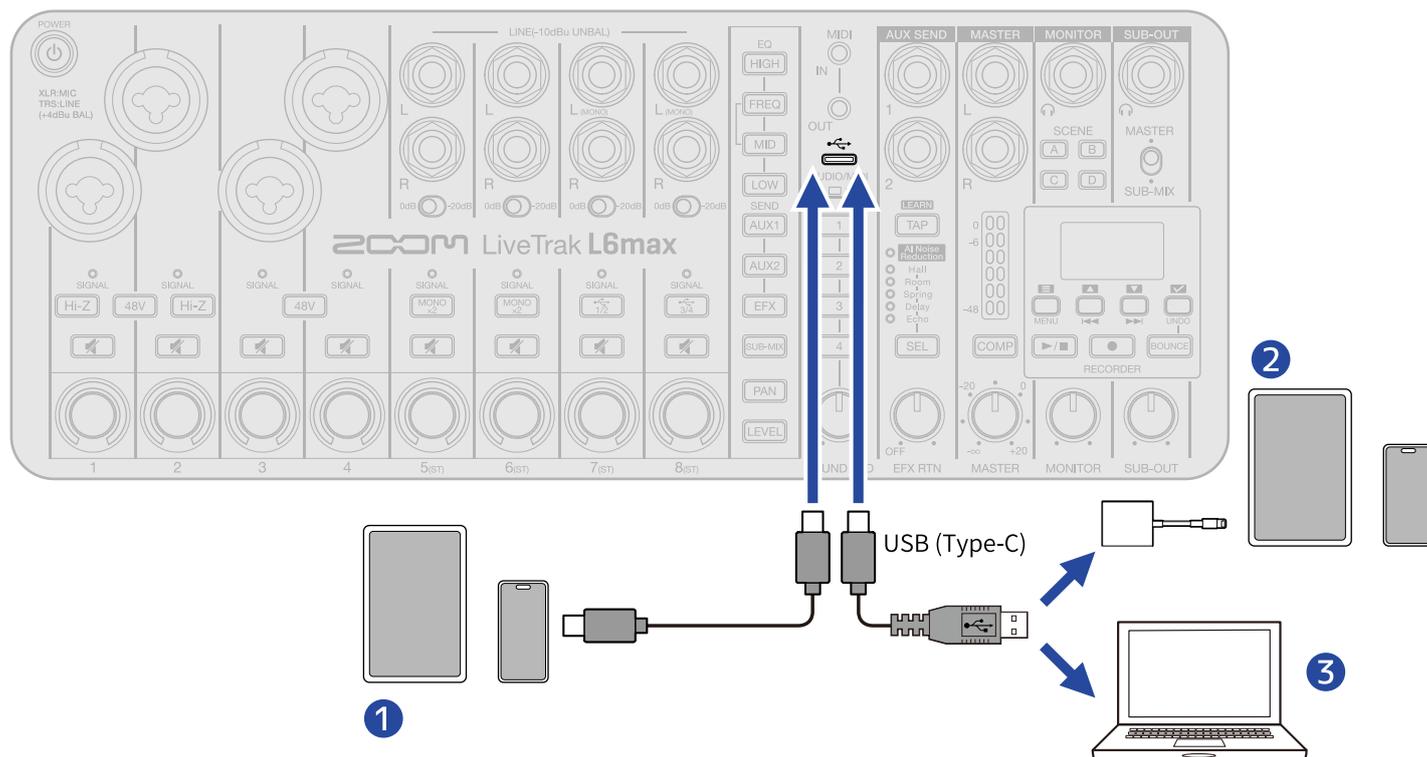
L'audio stereo che contiene il mix di tutti i canali può essere inviato in uscita ai monitor amplificati o a un sistema PA collegato alle prese di uscita MASTER.

Le cuffie possono essere collegate anche alle prese MONITOR e SUB-OUT.



# Connettere computer, smartphone e tablet

Potete collegare computer, smartphone e tablet alla porta USB posta sul lato superiore di L6max.



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

## Nota

- Usate un cavo USB che supporti il trasferimento dei dati.
- Usate un Lightning to USB 3 Camera Adapter per collegarvi a un dispositivo iOS/iPadOS con connettore Lightning.
- Quando usate l'unità con uno smartphone o tablet, collegate un trasformatore di CA per fornire l'alimentazione. (→ [Collegare un trasformatore di CA](#))

Collegando L6max a un computer, uno smartphone o un tablet, sono possibili le seguenti operazioni.

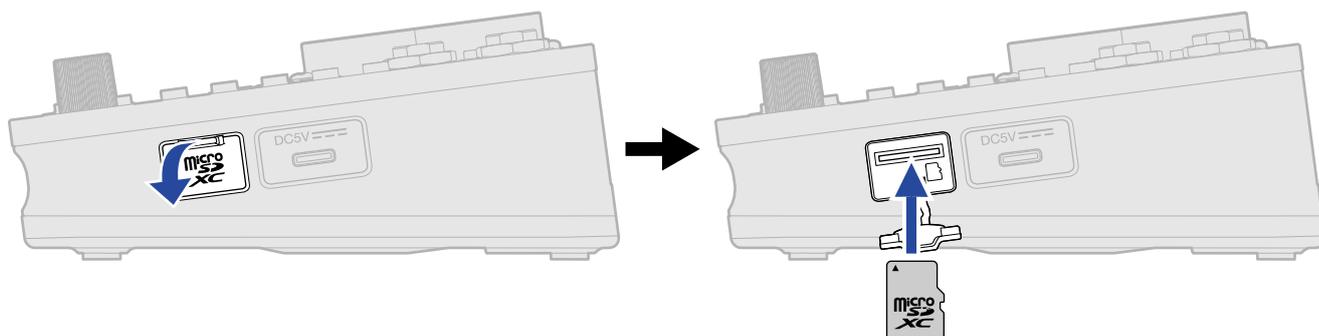
- Installare ZOOM L6 Editor su un computer e usarlo per eseguire impostazioni relative ai sound pad e altre impostazioni specifiche. (→ [Usare l'app](#))
- I segnali in ingresso a L6max possono essere inviati a un computer, uno smartphone o un tablet, e i segnali riprodotti da quel dispositivo possono essere inviati in uscita da L6max. (→ [Utilizzo come interfaccia audio](#))
- I file sulla card microSD di L6max possono essere controllati e spostati usando un computer. (→ [Trasferire file ai computer](#))
- I segnali MIDI possono essere scambiati con DAW e altro software su computer, smartphone e tablet e usati per controllare L6max. (→ [Usare dispositivi MIDI](#))

## Inserire card microSD

Inserendo una card microSD, il suono in ingresso su ogni canale, così come il mix stereo, possono essere registrati.

In aggiunta, i file audio che i sound pad useranno possono essere salvati su card microSD e assegnati ad essi.

1. A unità spenta, aprite il coperchio dello slot per card microSD, e inserite una card microSD nello slot, mantenendo il logo verso l'alto.



Per rimuovere una card microSD, spingetela a fondo nello slot e poi sfilatela.

2. Chiudete il coperchio dello slot per card microSD.

### Nota

- Accertatevi sempre che l'unità sia spenta quando inserite o togliete una card microSD. Inserire o togliere una card mentre l'unità è accesa potrebbe provocare la perdita dei dati.
- Inserendo una card microSD, assicuratevi di inserirla orientata correttamente.
- Togliendo la card microSD, fate attenzione a non farla saltar via.
- La registrazione e la riproduzione, compresa la riproduzione del sound pad, non sono possibili se non è caricata una card microSD.
- Usate sempre l'L6max per formattare le card microSD per massimizzarne la performance, dopo averle acquistate o dopo averle usate su altro dispositivo. (→ [Formattare le card microSD](#))
- I seguenti formati dei supporti di registrazione sono compatibili.
  - Memory card microSDHC
  - Memory card microSDXC

Fate riferimento al sito web ZOOM ([zoomcorp.com/help/l6max](http://zoomcorp.com/help/l6max)) per informazioni sulle card microSD che sono state collaudate con questa unità.

## Esempi di utilizzo

---

### ■ Uso come mixer per i synth

Usato per mixare più sintetizzatori, può essere impiegato nelle performance live e nella registrazione.



### ■ Live streaming dei podcast

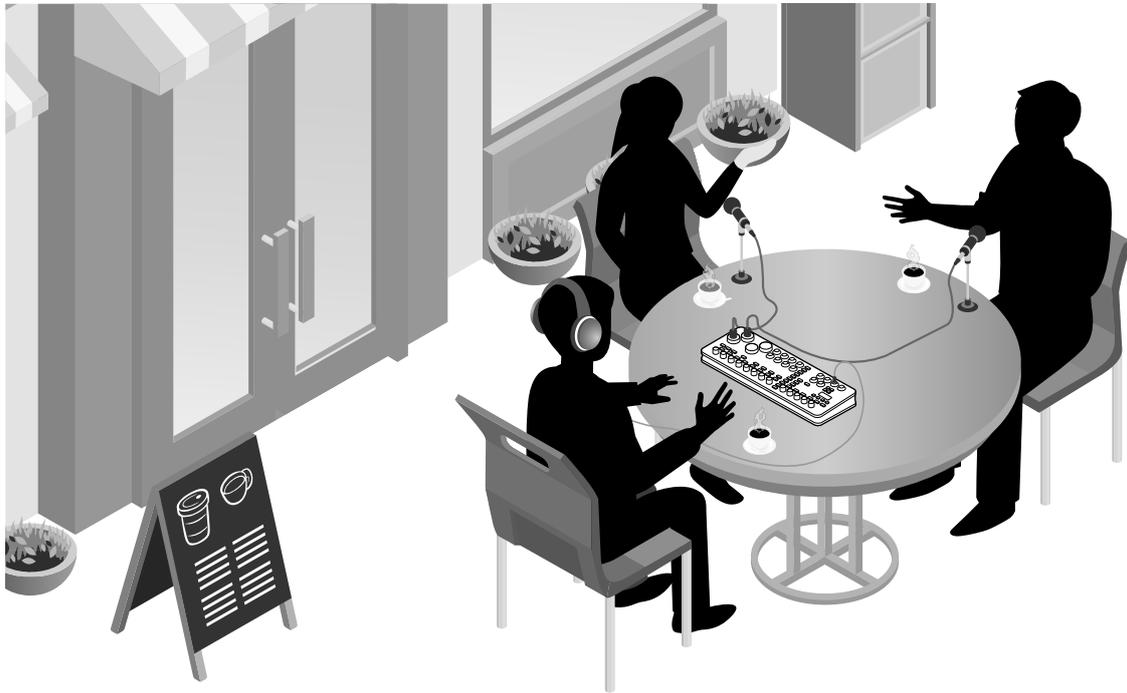
Utilizzando i microfoni, il suono può essere inviato in streaming in tempo reale. (→ [Utilizzo come interfaccia audio](#))

Mentre l'audio è in streaming in tempo reale, L6max può contemporaneamente registrare.



## ■ Uso sul campo

Alimentato da normali batterie o da una batteria portatile, L6max può essere usato per registrare audio sul campo. L'audio catturato può essere registrato su una card microSD e trasferito su un computer per l'editing e la distribuzione.



# Accendere/spegnere l'unità

## Accendere l'unità

1. Premete il pulsante  (POWER) fino a far illuminare il display. Questo accende l'L6max.



### Nota

L6max si spegne automaticamente se non viene utilizzato per 10 ore. Per mantenere l'unità sempre accesa, impostate Auto Power Off su "Never". (→ [Spegnere l'unità automaticamente \(Auto Power Off\)](#))

## ■ Spegnere l'unità

1. Premete il pulsante  (POWER) fino a far spegnere il display. Questo spegne l'L6max.

### Nota

Le impostazioni dell'L6max vengono sempre salvate automaticamente. Le condizioni nel momento in cui l'unità è stata spenta saranno ripristinate all'accensione successiva.

# Impostare data e ora, e il tipo di batteria (effettuare le impostazioni iniziali dell'L6max prima dell'uso)

Impostate la data e l'ora e il tipo di batteria quando appare la schermata in cui è possibile farlo, alla prima accensione dopo l'acquisto o dopo che L6max è stato resettato e riportato alle impostazioni di default di fabbrica.

Data e ora saranno aggiunte al nome della cartella dove sono salvati i file di registrazione. Inoltre, il tipo di batterie usate nell'L6max deve essere selezionato correttamente per consentire una visualizzazione precisa della carica restante delle batterie.

1. Premete il pulsante  (POWER) fino a far illuminare il display.

Si apre la schermata di impostazione Date/Time.

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare la voce d'impostazione

desiderata, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



I caratteri appaiono evidenziati.

3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per cambiare il valore, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Ripetete i punti 2-3 per impostare data e ora.

5. Dopo aver impostato tutte le voci, usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il pulsante  (OK), e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Questo conferma la data e l'ora.

Poi, impostate correttamente il tipo di batteria usato.

6. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il tipo di batterie, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



- "Alkaline": batterie alcaline
- "NiMH": batterie al nickel metallo idruro
- "Lithium": batterie al litio

Questo imposta il tipo di batteria usato. Si apre la [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

#### Nota

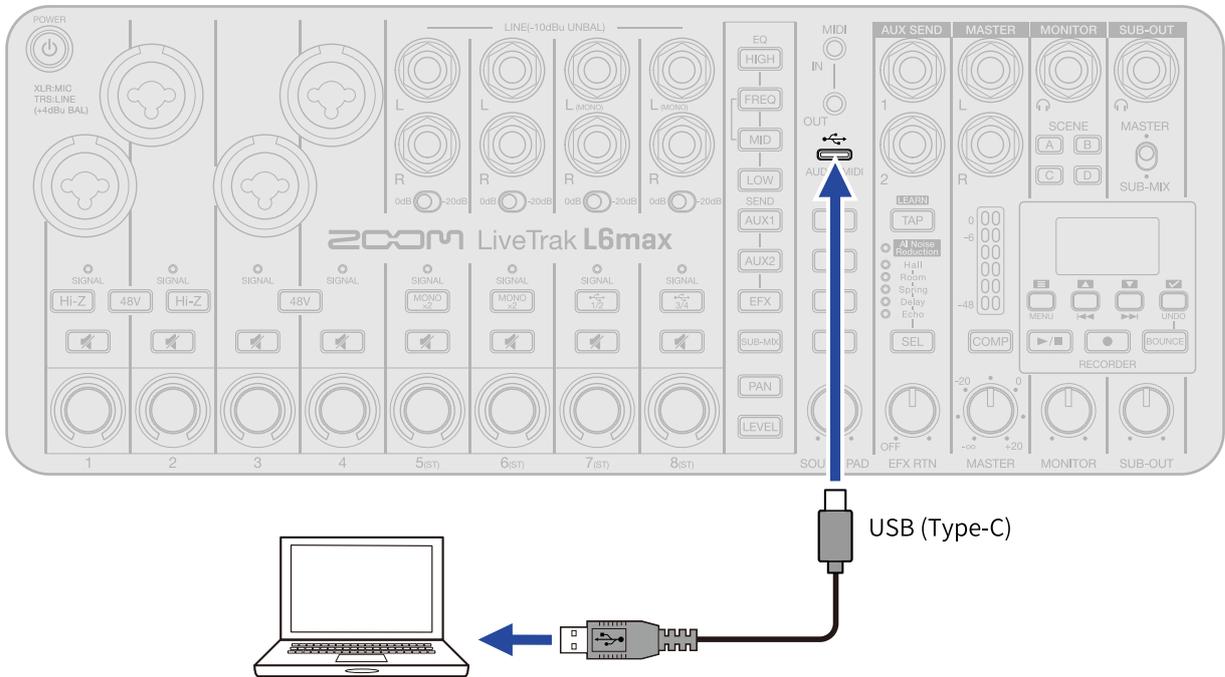
Se l'alimentazione non viene fornita da un trasformatore o dalla batteria per un lungo periodo di tempo e la carica per il mantenimento di data e ora si esaurisce, i dati salvati nell'unità vengono reimpostati.

Se all'accensione si apre la schermata di impostazione Date/Time, effettuate nuovamente le impostazioni, o collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate l'L6 Editor per acquisire la data e l'ora. (→ [Impostare data e ora usando l'app](#))

# Usare l'app

Installate l'app ZOOM L6 Editor su un computer e usatela per eseguire impostazioni dettagliate.

1. Usate un cavo USB (Type-C) per collegare la porta USB posta sul lato superiore dell'L6max al computer.

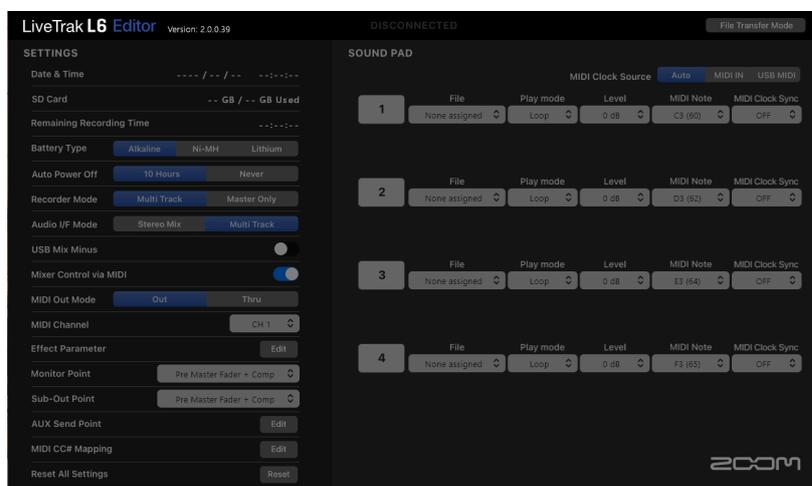


2. Scaricate "ZOOM L6 Editor" da [zoomcorp.com/help/l6max](http://zoomcorp.com/help/l6max) nel computer.
3. Lanciate l'installer e seguite le istruzioni per installare ZOOM L6 Editor.

## Nota

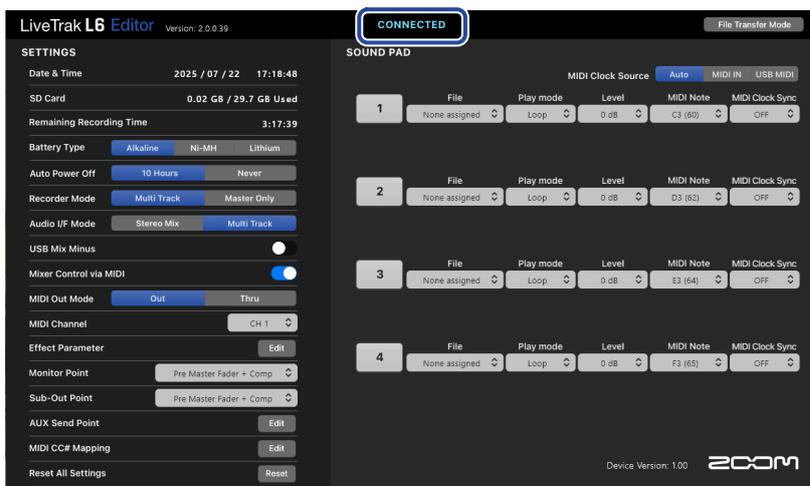
Vedi la "Guida all'installazione" per le procedure dettagliate.

4. Lanciate ZOOM L6 Editor.



## 5. Accendete l'L6max. (→ [Accendere l'unità](#))

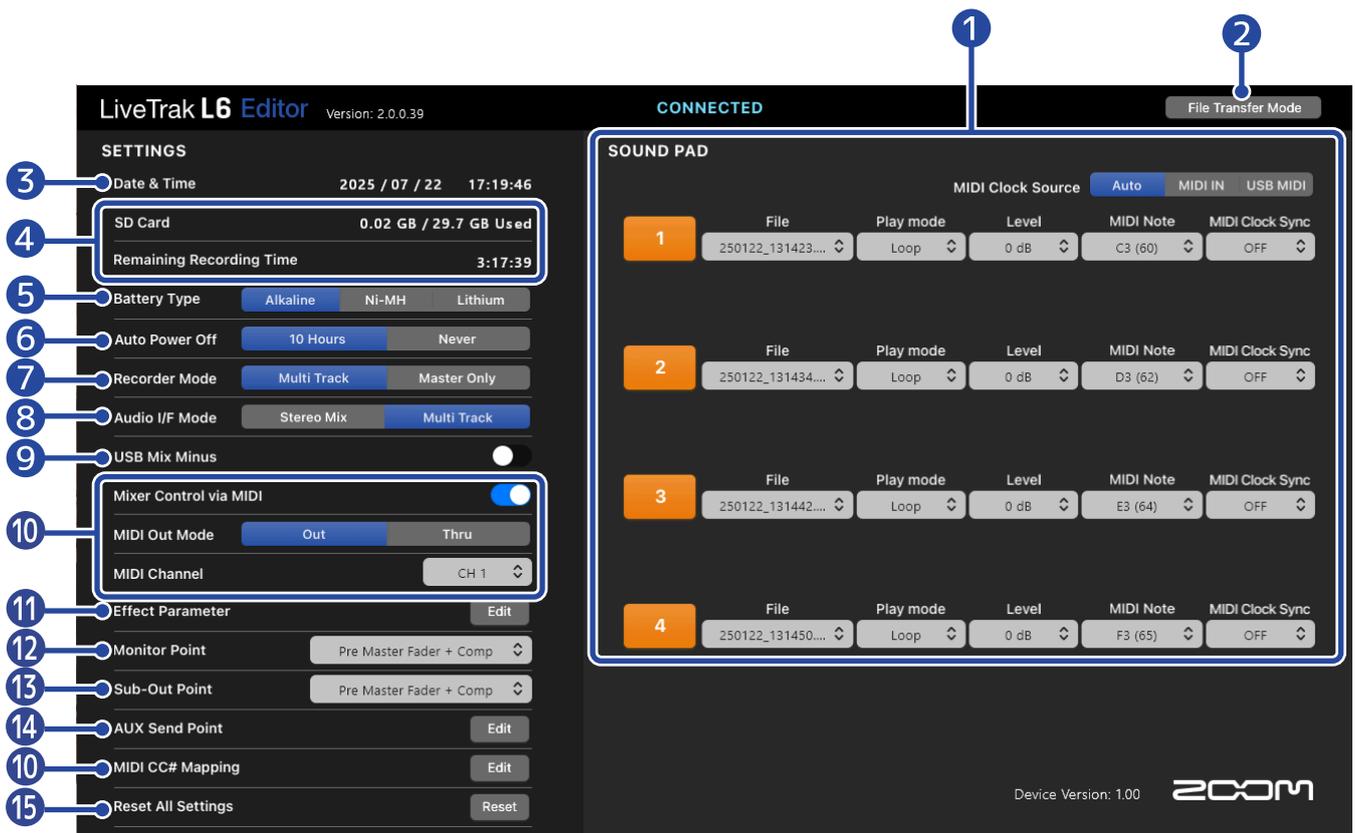
Appare "CONNECTED" in alto nello ZOOM L6 Editor quando L6max è connesso, consentendo l'uso della app per impostarlo.



### Nota

- Se viene lanciata una DAW o un'altra applicazione che usa le porte MIDI, prima dello ZOOM L6 Editor, le porte MIDI di cui ZOOM L6 Editor ha bisogno potrebbero essere già utilizzate, impedendo la connessione corretta. Se ciò avviene, lanciate ZOOM L6 Editor prima dell'altra app, o impostate quell'app in modo che non usi le porte MIDI IN3 e MIDI OUT3 (ZOOM L6max). (→ [Descrizione generale della porta USB MIDI](#))
- L6max può essere connesso allo ZOOM L6 Editor versione 2.0.0 e successive. Se state utilizzando una versione più vecchia, aggiornatela.

# Descrizione generale della schermata dell'app



- 1** **Impostazioni SOUND PAD (→ Usare i sound pad)**  
Assegnate i file audio ai sound pad ed eseguite le impostazioni per loro, compresi modalità esecutiva e livello.
- 2** **File Transfer Mode (→ Trasferire file ai computer)**  
I file possono essere trasferiti quando L6max è collegato a un computer.
- 3** **Date & Time (→ Impostare data e ora)**  
Questo mostra la data e l'ora impostati per l'L6max. (Quando sta girando lo ZOOM L6 Editor, la data e l'ora per l'L6max vengono acquisiti dal computer e impostati automaticamente.)
- 4** **Dati sulla card microSD (→ Controllare le condizioni della card microSD)**  
Mostra la capacità e lo spazio disponibile della card microSD assieme al tempo di registrazione disponibile.
- 5** **Battery Type (→ Impostare il tipo di batteria usato)**  
Selezionate il tipo di batteria usato nell'L6max.
- 6** **Auto Power Off (→ Spegner l'unità automaticamente (Auto Power Off))**  
È possibile impostare l'alimentazione in modo che l'unità si spenga automaticamente se non viene usata per un certo periodo di tempo.
- 7** **Recorder mode (→ Selezionare il tipo di file registrato)**  
Selezionate i canali da registrare.

- 8** **Impostazioni dell'interfaccia audio**  
Questo imposta la modalità dell'L6max quando viene utilizzato come un'interfaccia audio.
- 9** **USB Mix Minus (→ [Impostare la funzione USB Mix Minus](#))**  
Questo attiva e disattiva la funzione USB Mix Minus.
- 10** **Impostazioni MIDI (→ [Usare dispositivi MIDI](#))**  
Eseguite le impostazioni relative al MIDI.
- 11** **Impostazione dei parametri degli effetti interni (→ [Regolare i parametri dell'effetto interno](#))**  
Potete regolare i parametri dell'effetto interno.
- 12** **Monitor Point**  
Potete selezionare il segnale inviato a MONITOR. (→ [Selezionare il segnale inviato a MONITOR \(Monitor Point\)](#))
- 13** **Sub-Out Point**  
Potete selezionare il segnale inviato a SUB-OUT. (→ [Selezionare il segnale inviato a SUB-OUT \(Sub-Out Point\)](#))
- 14** **Selezione dei segnali inviati alle prese AUX SEND 1/2 (→ [Selezionare le posizioni della mandata del segnale per AUX SEND 1 e 2](#))**  
Il segnale inviato da ogni canale alle prese AUX SEND 1/2 può essere impostato prima o dopo la regolazione del livello.
- 15** **Reset (→ [Ripristinare le impostazioni di default di fabbrica](#))**  
Potete riportare l'L6max alle impostazioni di default di fabbrica.

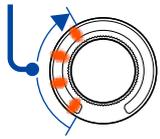
# Mixaggio

## Regolare i livelli dei canali

1. Premete il pulsante **LEVEL** (LEVEL), facendolo accendere, e poi usate  (manopole) per regolare i livelli dei canali desiderati.



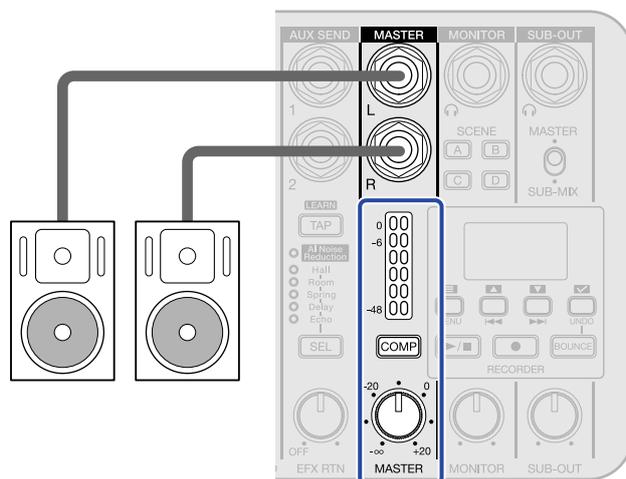
I valori regolati possono essere verificati grazie agli indicatori.



## Regolare i livelli generali e del monitoraggio

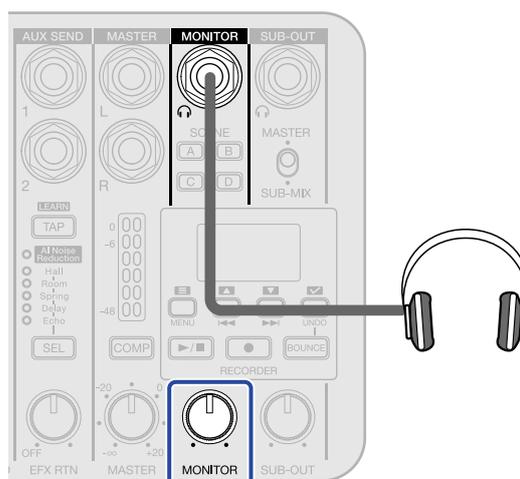
L'audio mixato su L6max può essere inviato in uscita ai monitor amplificati o a un sistema PA collegato alle prese di uscita MASTER. Questo può anche essere monitorato usando le cuffie collegate alla presa di uscita MONITOR.

### Regolare il livello delle prese di uscita MASTER



- Usate la manopola  (MASTER) per regolare il livello in uscita dalle prese di uscita MASTER in un intervallo che va da  $-\infty$  a  $+20$  dB. Usate i misuratori di livello per controllare i livelli in uscita dalle prese di uscita MASTER. Regolate in modo tale che gli indicatori di livello non si illuminino in rosso.
- Premete il pulsante  (COMP) per farlo accendere, aumentando la pressione sonora dell'audio in uscita dalle prese MASTER, evitando al contempo il clip.

### Regolare il livello della presa di uscita MONITOR



- Usate la manopola  (MONITOR) per regolare il livello dell'audio in uscita dalla presa di uscita MONITOR.

## Selezionare l'audio emesso dalla presa SUB-OUT



- Usate il selettore  (SUB-OUT) per selezionare l'audio desiderato inviato in uscita.

Valore di impostazione	Spiegazione
MASTER	Viene emesso lo stesso audio in uscita da MASTER.
SUB-MIX	Viene emesso l'audio impostato usando il pulsante SUB-MIX.

## Regolare il livello della presa SUB-OUT



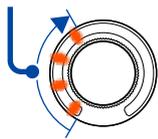
- Usate la manopola  (SUB-OUT) per regolare il livello dell'audio in uscita dalla presa SUB-OUT.

# Regolare i livelli SUB-MIX

1. Premete il pulsante  (SUB-MIX), facendolo accendere, e poi usate  (manopole) per regolare i livelli dei canali desiderati.

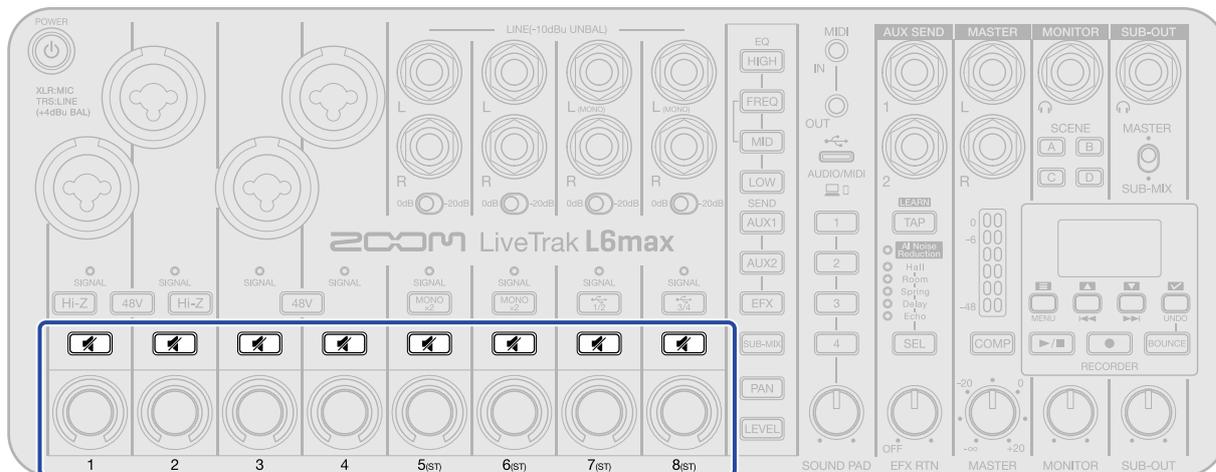


I valori regolati possono essere verificati grazie agli indicatori.



# Silenziare i canali

1. Premete il pulsante  (mute) del canale da silenziare, fino a farlo accendere.



Questo silenzia il suono proveniente dal canale selezionato. Potete silenziare più canali.

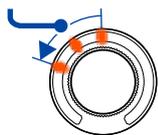
Premete un pulsante  (mute) acceso per annullare il silenziamento di quel canale.

# Regolare il pan di ogni canale

1. Premete il pulsante **PAN** (PAN), facendolo accendere, e poi usate  (manopole) per regolare le posizioni destra-sinistra dei canali desiderati.



I valori regolati possono essere verificati grazie agli indicatori.



Impostato sul centro, l'indicatore mediano si accende.



# Regolare il tono del canale (EQ)

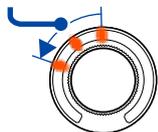
Le bande di frequenza possono essere enfatizzate/tagliate per regolare il tono di ogni canale.

1. Premete il pulsante relativo al parametro desiderato ( **HIGH** (HIGH), **FREQ** (FREQ), **MID** (MID) o **LOW** (LOW)) fino a farlo accendere, e usate la manopola  del canale desiderato, per enfatizzarlo/tagliarlo.



Ruotate  (manopola) verso destra per enfatizzarlo, e verso sinistra per tagliarlo.

I valori regolati possono essere verificati grazie agli indicatori.



Quando l'indicatore mediano si accende (valore centrale), il parametro non è né enfatizzato né tagliato.



- **HIGH** Pulsante (HIGH): enfatizza/taglia le alte frequenze.
- **FREQ** Pulsante (FREQ): regola la frequenza centrale della banda media (100 Hz – 8 kHz) che viene enfatizzata/tagliata.
- **MID** Pulsante (MID): enfatizza/taglia le medie frequenze.
- **LOW** Pulsante (LOW): enfatizza/taglia le basse frequenze.

# Usare gli effetti

Potete usare gli effetti interni di L6max su ogni canale. In aggiunta, due effetti esterni possono essere collegati e applicati ai suoni.

## Usare gli effetti interni

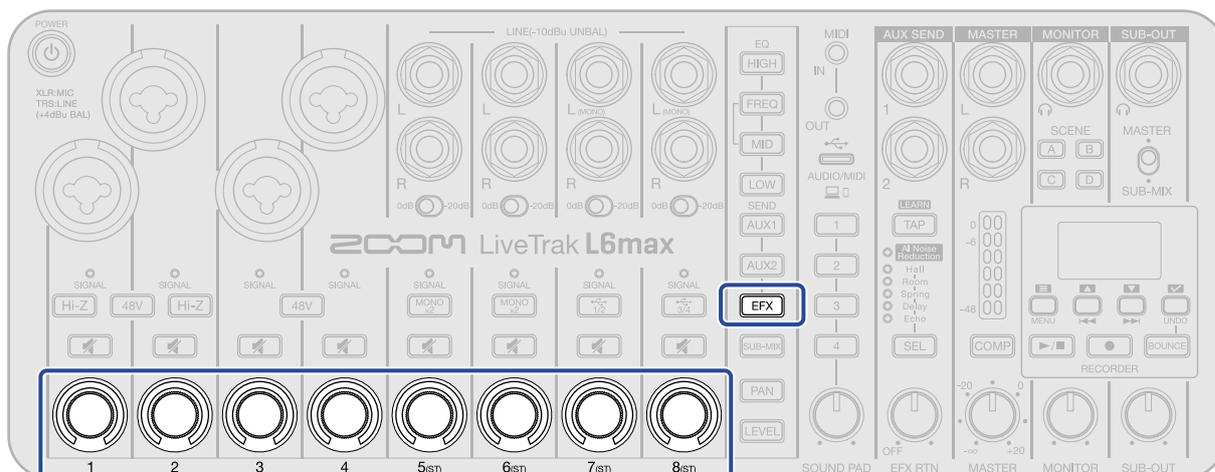
Potete regolare il livello dell'effetto interno.

1. Premete il pulsante  (SEL) ripetutamente per selezionare un effetto interno. L'indicatore si accende in base all'effetto interno selezionato.

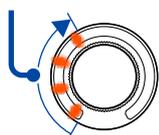


- AI Noise Reduction (→ [Usare la AI Noise Reduction](#))
  - Hall: riverbero di una sala (riverbero denso)
  - Room: riverbero di una camera (simula l'eco di una stanza)
  - Spring: riverbero a molla (suono modellato su un Fender Reverb del '63)
  - Delay: delay digitale (supporta tempi di delay lunghi fino a 2000 ms)
  - Echo: eco a nastro (simula l'effetto di un'eco a nastro)
- Quando è selezionato l'effetto interno "Delay" o "Echo", premendo il pulsante  (TAP), è possibile impostare il tempo di ritardo in base al tempo delle pressioni sul tasto (funzione tap tempo).
- Il pulsante  (TAP) lampeggia al tempo di ritardo impostato.
- Il tempo segue anche il CLOCK MIDI. (→ [Collegare dispositivi MIDI](#))
- Usate la manopola  (EFX RTN) per regolare il livello dell'effetto interno.
  - Potete anche regolare i parametri degli effetti interni. (→ [Regolare i parametri dell'effetto interno](#))

2. Premete il pulsante  (EFX), facendolo accendere, e poi usate  (manopole) per regolare la quantità inviata all'effetto dai canali desiderati.



Potete regolare la quantità di effetto applicato tramite il livello di mandata. I valori regolati possono essere verificati grazie agli indicatori.



### Suggerimento

Un segnale della mandata può essere silenziato premendo il pulsante  (mute) del canale mentre premete il pulsante  (EFX), facendo illuminare quel pulsante  (mute).

Quando la mandata è silenziata, il pulsante  (mute) si accende mentre il pulsante  (EFX) è premuto.

Per annullare il silenziamento, mentre è premuto il pulsante  (EFX), premete un pulsante  (mute)

acceso per farlo spegnere. Anche ruotare una  (manopola) per regolare la quantità di mandata annulla il silenziamento.

# Regolare i parametri dell'effetto interno

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

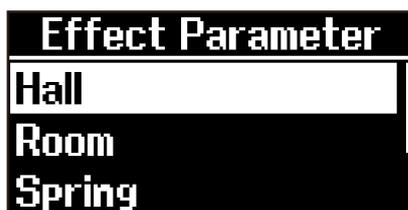
2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Mixer" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Effect Parameter" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il tipo di effetto desiderato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



5. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il parametro desiderato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



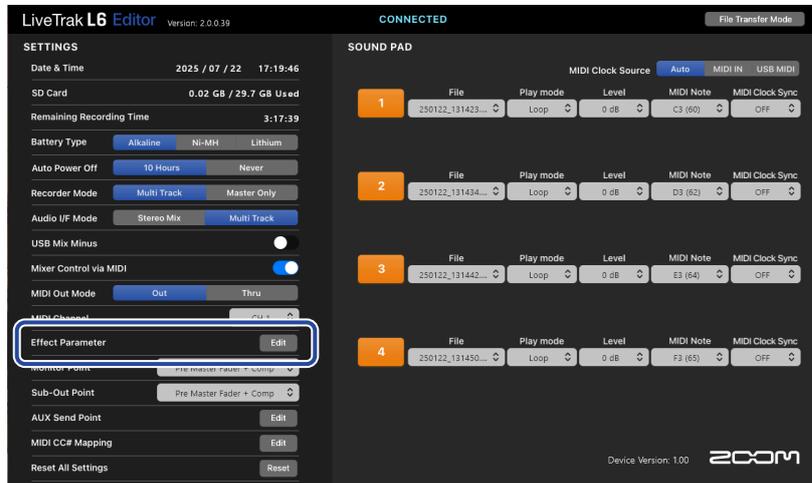
6. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il valore del parametro, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



- 1 Hall (riverbero di una sala)
  - DECAY imposta la durata del riverbero.
  - TONE regola il tono.
- 2 Room (riverbero di una camera)
  - DECAY imposta la durata del riverbero.
  - TONE regola il tono.
- 3 Spring (riverbero a molla)
  - DWELL regola il livello inviato in ingresso al riverbero.
  - TONE regola il tono.
- 4 Delay (delay digitale)
  - TIME imposta il tempo di ritardo.
  - FEEDBACK regola la quantità di ripetizioni.
  - Il tempo segue anche il CLOCK MIDI. (→ [Collegare dispositivi MIDI](#))
- 5 Echo (eco a nastro)
  - TIME imposta il tempo di ritardo.
  - REPEAT regola il numero di ripetizioni.
  - Il tempo segue anche il CLOCK MIDI. (→ [Collegare dispositivi MIDI](#))

# Regolare i parametri dell'effetto interno usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor sul computer. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate "Edit" per "Effect Parameter".



Si apre una schermata in cui i parametri dell'effetto possono essere editati.

3. Regolate i parametri dell'effetto.



Per regolare i parametri, trascinate le manopole e cliccate sui numeri e inserite i valori.

- 1 **Hall (riverbero di una sala)**
  - DECAY imposta la durata del riverbero.
  - TONE regola il tono.
- 2 **Room (riverbero di una camera)**
  - DECAY imposta la durata del riverbero.
  - TONE regola il tono.
- 3 **Spring (riverbero a molla)**
  - DWELL regola il livello inviato in ingresso al riverbero.
  - TONE regola il tono.

#### 4 Delay (delay digitale)

- TIME imposta il tempo di ritardo.
- FEEDBACK regola la quantità di ripetizioni.
- Il tempo segue anche il CLOCK MIDI. (→ [Collegare dispositivi MIDI](#))

#### 5 Echo (eco a nastro)

- TIME imposta il tempo di ritardo.
- REPEAT regola il numero di ripetizioni.
- Il tempo segue anche il CLOCK MIDI. (→ [Collegare dispositivi MIDI](#))

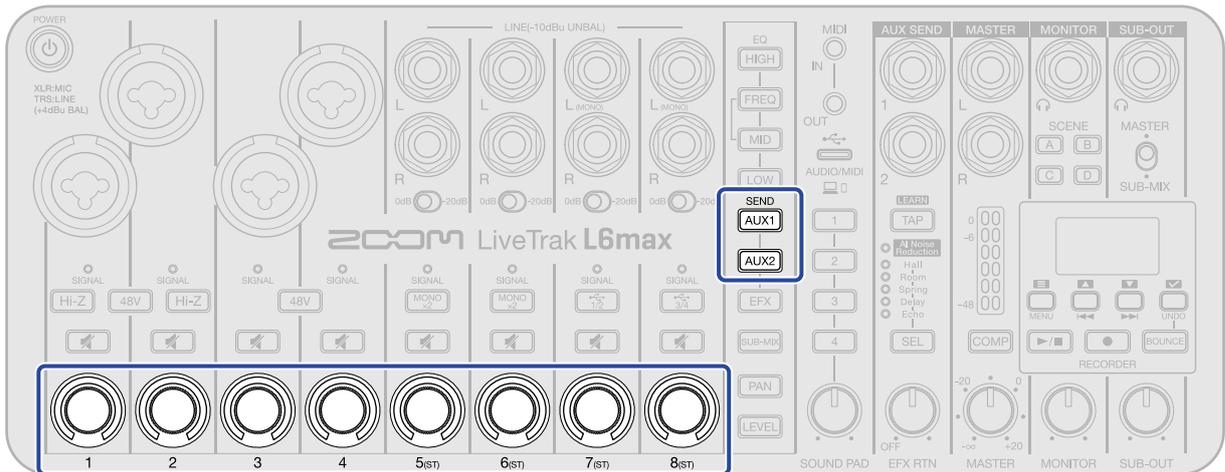
#### 6 OK

Cliccate qui per applicare le impostazioni e tornare alla schermata precedente.

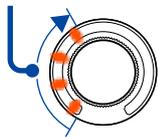


# Usare gli effetti esterni

1. Regolate i livelli dei canali ai quali sono collegati gli effetti esterni. (→ [Regolare i livelli dei canali](#))  
A seconda delle necessità, regolate il pan (→ [Regolare il pan di ogni canale](#)) e l'EQ (→ [Regolare il tono del canale \(EQ\)](#)).
2. Premete il pulsante **AUX1** (AUX1) o **AUX2** (AUX2), facendolo accendere, e poi usate  (manopole) per regolare la quantità inviata all'effetto esterno dai canali coinvolti.



Potete regolare la quantità di effetto applicato tramite il livello di mandata.  
I valori regolati possono essere verificati grazie agli indicatori.



## Nota

Impostate sempre la quantità di mandata su 0 per il canale al quale l'effetto esterno è collegato. (Il valore di default è 0.)

Aumentare il livello della mandata creerà un loop di feedback con l'effetto esterno e potrebbe provocare l'emissione di un suono molto intenso.

---

## Suggerimento

- Mentre premete il pulsante  (AUX1) o , premete un pulsante  (mute) per far accendere  e silenziare la mandata alla presa AUX SEND per quel pulsante.

Quando la mandata è silenziata, il pulsante  (mute) si accende mentre è premuto il pulsante  (AUX1) o .

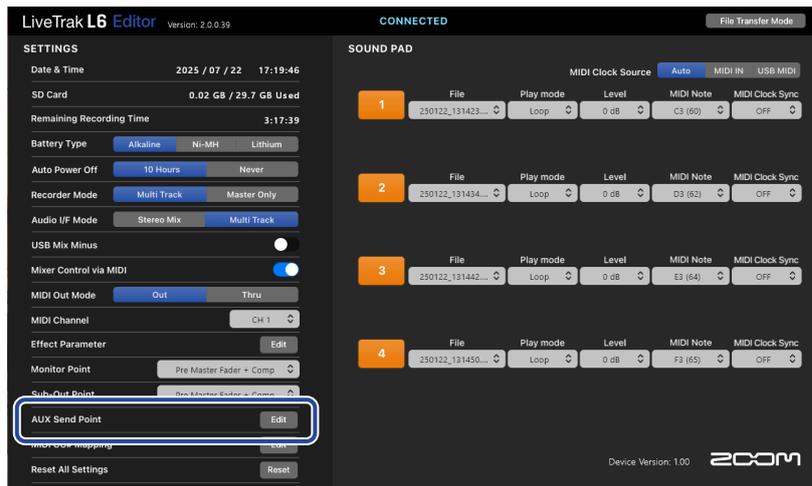
Per annullare il silenziamento, mentre è premuto il pulsante  (AUX1) o , premete un pulsante  (mute) acceso per farlo spegnere. Anche ruotare una  (manopola) per regolare la quantità di mandata annulla il silenziamento.

- Il segnale inviato da ogni canale alle prese AUX SEND 1/2 può essere prelevato prima o dopo la regolazione del livello tramite  (manopola). (→ [Selezionare le posizioni della mandata del segnale per AUX SEND 1 e 2](#))
-

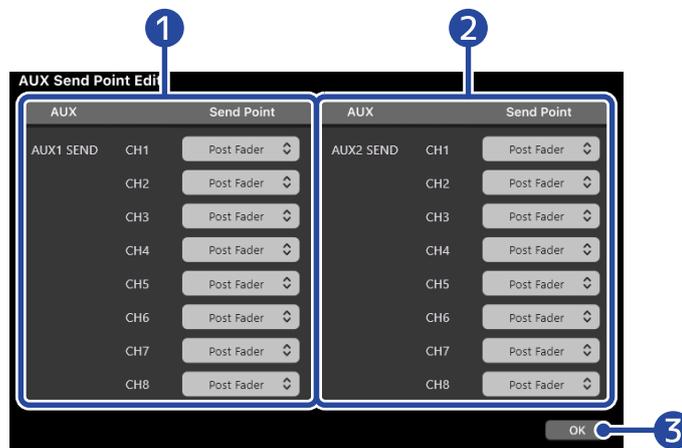
## ■ Selezionare le posizioni della mandata del segnale per AUX SEND 1 e 2

Il segnale inviato da ogni canale alle prese AUX SEND 1/2 può essere impostato prima o dopo la regolazione del livello.

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor sul computer. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate "Edit" per "AUX Send Point".



3. Usate i menu a tendina Send Point per selezionare l'impostazione. Le selezioni possono essere fatte per ogni canale per entrambe le prese AUX SEND 1 e 2.



- 1 Impostazioni relative alla presa AUX SEND 1
- 2 Impostazioni relative alla presa AUX SEND 2
- 3 OK  
Cliccate qui per applicare le impostazioni e tornare alla schermata precedente.

Valore di impostazione	Spiegazione
Pre Fader	I segnali sono inviati alle prese AUX SEND 1/2 prima della regolazione del livello. Le quantità di mandata non saranno influenzate dalla regolazione dei livelli.
Post Fader	I segnali sono inviati alle prese AUX SEND 1/2 dopo la regolazione del livello. Le quantità di mandata verranno aumentate o diminuite in base alle regolazioni del livello.

# Usare la AI Noise Reduction

Utilizzando la riduzione del rumore AI, possono essere ridotte le vibrazioni raccolte dai microfoni, il vento e altri rumori ambientali così come il rumore dagli strumenti elettronici.

1. Premete il pulsante  (SEL) per selezionare "AI Noise Reduction".  
L'indicatore AI Noise Reduction si illumina.

2. Premete il pulsante  (LEARN).

Il rumore ambientale viene analizzato. Non parlate o suonate strumenti durante l'analisi (per 3 secondi mentre il lampeggio accelera costantemente). Quando l'analisi è completa, resta acceso e la funzione viene attivata. Premendo di nuovo il pulsante, questo lampeggia, disabilitando la AI Noise Reduction e reimpostando i risultati dell'analisi.

## Nota

L'intensità con cui l'effetto AI Noise Reduction viene applicato a ogni canale non può essere regolata. Inoltre,

la manopola  (EFX RTN) non può essere usata per regolare il livello di questo effetto interno. Influenza solo le uscite MASTER L/R.

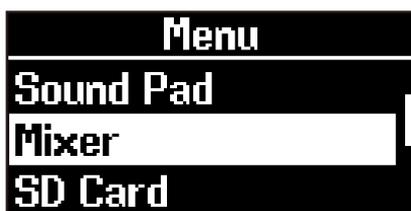
# Selezionare il segnale inviato a MONITOR (Monitor Point)

Potete selezionare il punto di uscita di MONITOR.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Mixer" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Monitor Point", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il punto di uscita desiderato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



## 1 Pre Master Fader

I segnali vengono inviati a MONITOR prima della regolazione del livello con MASTER OUT.

## 2 Pre Master Fader + Comp

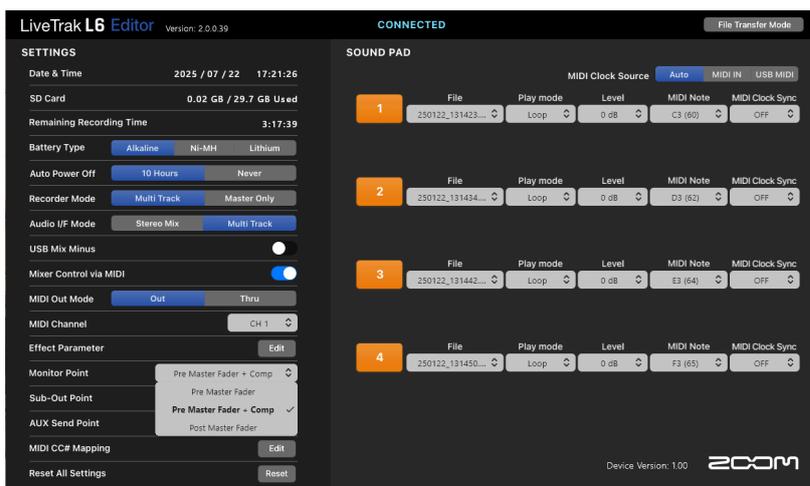
Quando il pulsante  (COMP) è acceso, viene applicato lo stesso compressore usato su MASTER.

### 3 Post Master Fader

I segnali vengono inviati a MONITOR dopo la regolazione del livello con MASTER OUT.

## Selezionare il segnale inviato a MONITOR usando l'app (Monitor Point)

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Usate il menu a tendina Monitor Point per selezionare il punto di uscita desiderato.



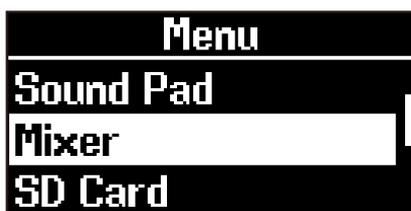
# Selezionare il segnale inviato a SUB-OUT (Sub-Out Point)

Potete selezionare il punto di uscita di SUB-OUT.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Mixer" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Sub-Out Point", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il punto di uscita desiderato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



## 1 Pre Master Fader

I segnali vengono inviati a SUB-OUT prima della regolazione del livello con MASTER OUT.

## 2 Pre Master Fader + Comp

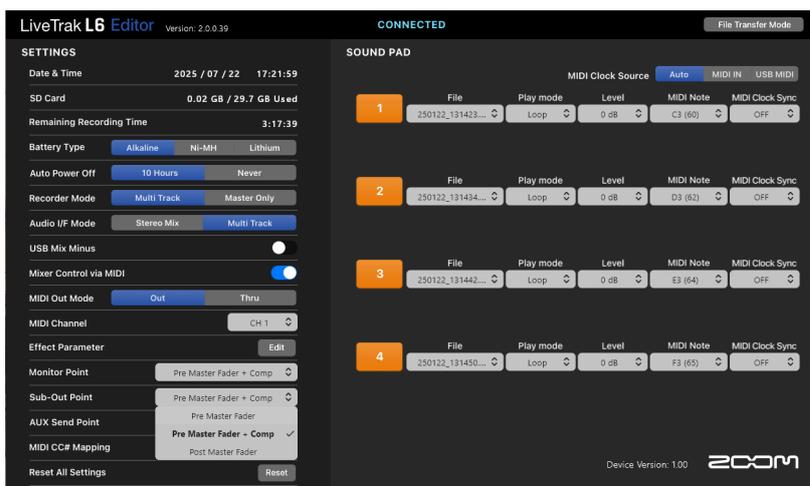
Quando il pulsante  (COMP) è acceso, viene applicato lo stesso compressore usato su MASTER.

### 3 Post Master Fader

I segnali vengono inviati a SUB-OUT dopo la regolazione del livello con MASTER OUT.

## Selezionare il segnale inviato a SUB-OUT usando l'app (Sub-Out Point)

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Usate il menu a tendina Sub-Out Point per selezionare il punto di uscita desiderato.



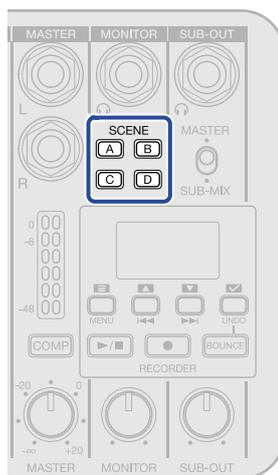
# Salvare le impostazioni (scene)

Potete salvare come scene fino a 4 set di impostazioni del mixer e queste impostazioni salvate possono essere richiamate in qualunque momento.

## Salvare le scene

1. Tenete premuto il pulsante relativo alla scena desiderata (pulsante **A** (A), **B** (B), **C** (C) o **D** (D)) fino a farlo accendere.

Le impostazioni attuali del mixer saranno salvate nella scena del pulsante acceso (A, B, C o D).



Il pulsante lampeggia se le impostazioni del mixer sono state variate rispetto alla condizione salvata della scena. In tal caso, scegliete tra le opzioni seguenti.

- Per riportare le impostazioni al loro stato originale: premete brevemente il pulsante lampeggiante per richiamare la scena salvata. (State attenti perché premendo il pulsante per un tempo più lungo vengono invece salvate le impostazioni correnti.)
- Per sovrascrivere la scena: tenete premuto il pulsante lampeggiante fino a farlo restare acceso costantemente.
- Per salvare una nuova scena: tenete premuto un pulsante che non lampeggia fino a farlo accendere.

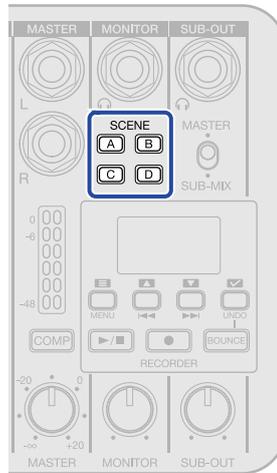
### Nota

Le seguenti impostazioni vengono salvate nelle scene.

Canale 5/6 mono, ingresso USB canale 7/8, silenziamento, EQ, livelli mandata effetti, livelli mandate AUX, punti di uscita AUX, livelli SUB-MIX, pan, livelli, selezione effetto, parametri dell'effetto, tempo, compressore

## Richiamare le scene

1. Premete il pulsante relativo alla scena da richiamare ( **A** (A) **B** (B), **C** (C) o **D** (D)).  
Quel pulsante si accende e la sua scena salvata verrà richiamata.



I pulsanti che sono spenti non hanno scene salvate al loro interno.

### Nota

- Premete brevemente il pulsante per richiamare la scena. Premendo un pulsante troppo a lungo la scena verrà sovrascritta con le impostazioni attuali del mixer.
- Si possono usare anche messaggi MIDI di program change per richiamare le scene. (→ [Tabella di implementazione MIDI](#))

# Reimpostare i parametri del mixer

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

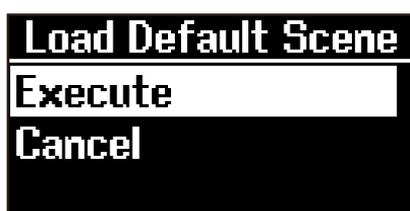
2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Mixer" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Load Default Scene", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Execute", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Questo riporta le impostazioni del mixer ai loro valori di default.

## Nota

I seguenti parametri vengono reimpostati.

Canale 5/6 mono, ingresso USB canale 7/8, silenziamento, EQ, livelli mandata effetti, livelli mandate AUX, punti di uscita AUX, livelli SUB-MIX, pan, livelli, selezione effetto, parametri dell'effetto, tempo, compressore

# Usare i sound pad

I file audio possono essere assegnati ai pulsanti SOUND PAD. Premetene uno per riprodurre il file assegnato.

Ciò è utile per riprodurre interviste registrate in precedenza, introdurre o chiudere un brano musicale e per i jingle. Le impostazioni di livello e modalità esecutiva possono essere eseguite per ogni pad. Anche i dispositivi MIDI possono essere usati per far suonare i sound pad.

## Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD

I file audio salvati in precedenza su card microSD possono essere assegnati ai pulsanti SOUND PAD. Inoltre, L6max può anche essere usato per registrare i file audio da assegnare.

## Assegnare i file audio salvati su card microSD ai pulsanti SOUND PAD

I file audio salvati sulla card microSD caricata nell'L6max possono essere assegnati ai pulsanti SOUND PAD. I file audio devono essere salvati in directory specifiche, per cui usate sempre L6max per formattare le card microSD da usare con l'unità. (→ [Formattare le card microSD](#))

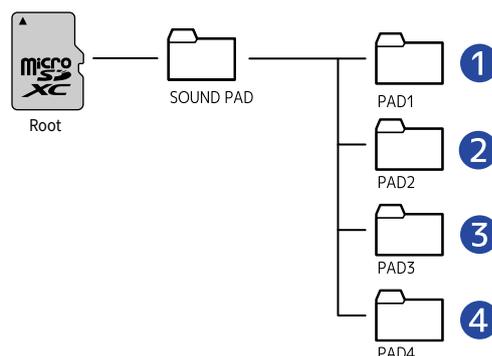
### Nota

La funzione SOUND PAD supporta i seguenti tipi di file audio.

- Formato del file: WAV
- Frequenza di campionamento: 44,1, 48, 88,2, 96, 176,4 o 192 kHz (convertiti in 48 kHz quando assegnati)
- Bit depth: 16, 24 o 32 (float)
- Canali: 1 o 2

1. Usate un computer per salvare i file audio desiderati per l'assegnazione al sound pad sulla card microSD.

La directory radice della card microSD contiene una cartella "SOUND\_PAD" con sotto-cartelle "PAD1", "PAD2", "PAD3" e "PAD4". Salvate i file audio nelle sotto-cartelle. (→ [Struttura di cartelle e file sulle card microSD](#))



- 1 File audio assegnati al pulsante SOUND PAD  (1)
- 2 File audio assegnati al pulsante SOUND PAD  (2)
- 3 File audio assegnati al pulsante SOUND PAD  (3)
- 4 File audio assegnati al pulsante SOUND PAD  (4)

2. Inserite la card microSD con i file audio salvati in L6max. (→ [Inserire card microSD](#))

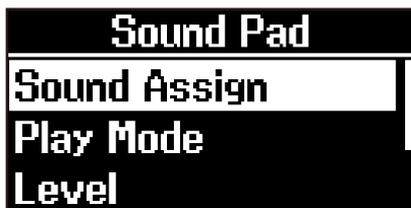
3. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Sound Pad", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



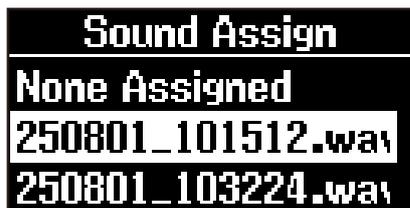
5. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Sound Assign", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



6. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il sound pad desiderato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.

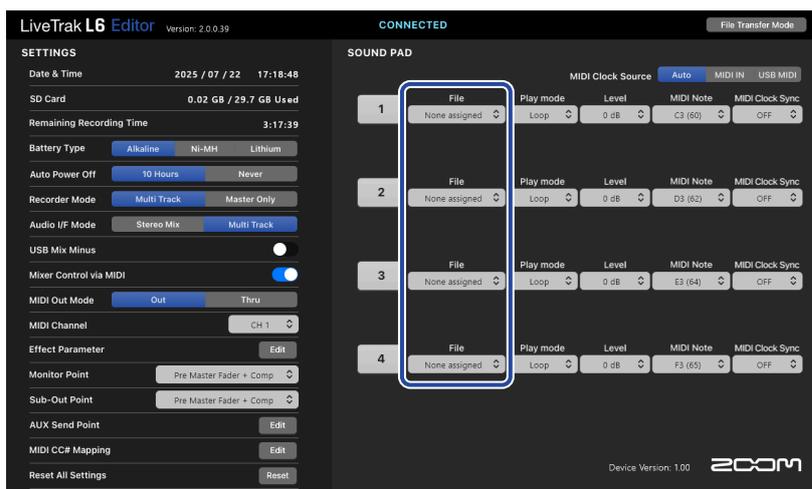


7. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il file desiderato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



## Assegnare i file audio salvati su card microSD ai pulsanti SOUND PAD usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor sul computer. (→ [Usare l'app](#))
2. Usate i menu a tendina "File" per cliccare e selezionare i file audio da assegnare. I file audio salvati nelle cartelle "PAD1" - "PAD4" sulla card microSD appariranno nei menu a tendina.



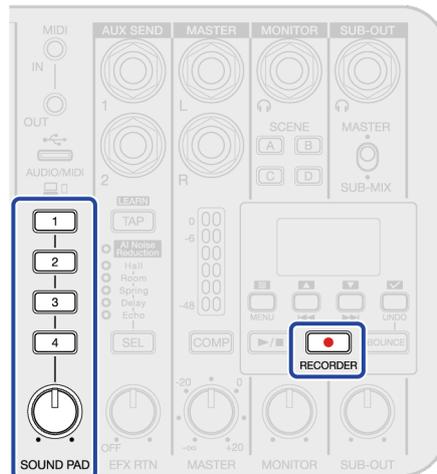
I file audio selezionati saranno assegnati ai pulsanti  (1) -  (4) e questi pulsanti ( (1) -  (4)) si accenderanno.

### Suggerimento

- Se i file audio non sono assegnati usando ZOOM L6 Editor, il primo file in ordine alfabetico di ogni cartella sarà assegnato automaticamente.
- I file audio assegnati ai sound pad possono essere rimossi usando l'unità o l'app.

# Usare L6max per registrare file audio e assegnarli ai sound pad

I file stereo del mix e registrati su L6max possono essere assegnati ai sound pad.



## 1. Prepararsi a registrare.

Collegate microfoni, strumenti e dispositivi audio, ad esempio, a L6max e inviate in ingresso e mixate i loro suoni per controllare il suono assegnato a un sound pad. (→ [Effettuare i collegamenti](#), [Mixaggio](#))

## 2. Mentre premete il pulsante (registrazione), premete un pulsante SOUND PAD ( (1) - (4)).

Il pulsante SOUND PAD ( (1) -  (4)) che è stato premuto insieme al pulsante  (registrazione) lampeggia, e la registrazione si avvia per il file audio assegnato a quel sound pad. Inviate in ingresso il suono da registrare.

## 3. Premete il pulsante SOUND PAD lampeggiante ( (1) - (4)).

Quel pulsante SOUND PAD ( (1) -  (4)) smetterà di lampeggiare e il file audio registrato sarà assegnato ad esso.

### Nota

- Al punto 2, premere un sound pad acceso, che ha già un file audio assegnato, per registrare non sovrascrive quel file audio.
- I file audio registrati possono essere controllati usando un computer. (→ [Gestire i project](#))

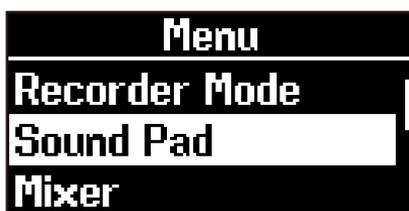
# Impostare le modalità di riproduzione dei sound pad

Potete impostare le modalità di riproduzione usate dai sound pad quando vengono premuti.

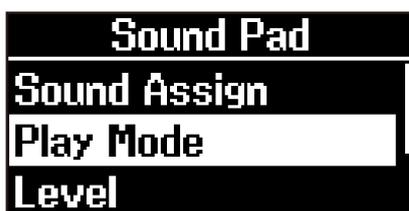
1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Sound Pad", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



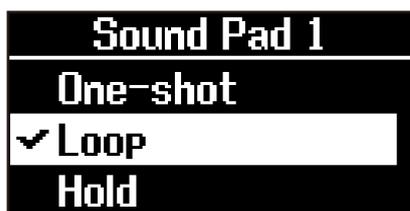
3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Play Mode" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il sound pad desiderato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare la selezione.



5. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per impostare la modalità, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
One-shot	Ogni volta che premete il pad, il file verrà eseguito una volta dall'inizio alla fine, poi l'esecuzione si ferma. Questo è utile per riprodurre jingle ed effetti sonori, ad esempio. La riproduzione del sound pad può essere fermata tenendo premuto lo stesso pulsante (  (1) -  (4)).
Loop	Ogni volta che premete il pad, la riproduzione si alterna tra arresto e avvio. La riproduzione continua in loop finché non la fermate. Questo è utile per la musica di sottofondo, ad esempio.
Hold	La riproduzione in loop continua mentre tenete premuto il pad. La riproduzione si ferma quando lo rilasciate. Questo è utile per riprodurre effetti sonori per la durata desiderata.

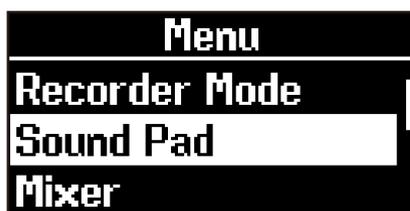
# Impostare i livelli dei sound pad

Potete impostare i livelli di riproduzione usati dai sound pad quando vengono premuti.

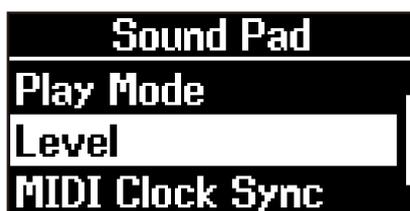
1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Sound Pad", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Level", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.

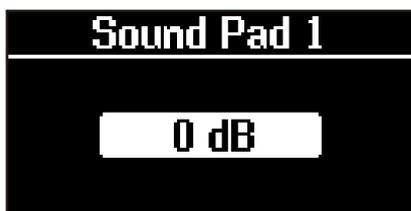


4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il sound pad desiderato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare la selezione.



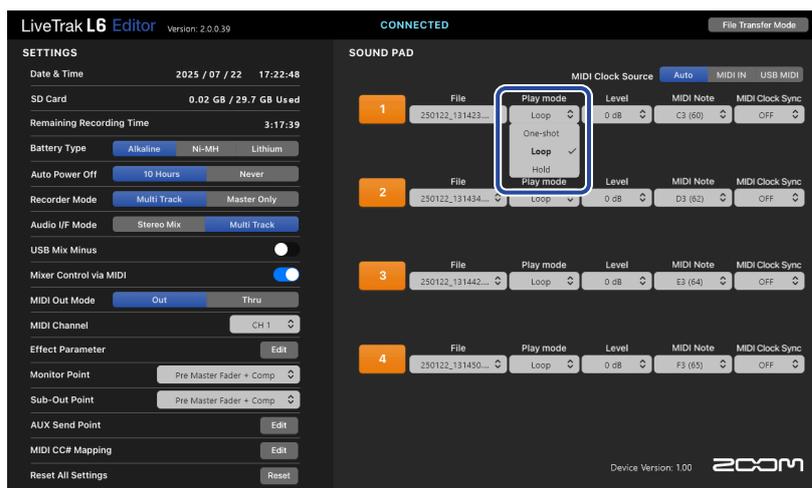
5. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il livello, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.

I livelli possono essere impostati da  $-\infty$  a +10 dB per ogni sound pad.



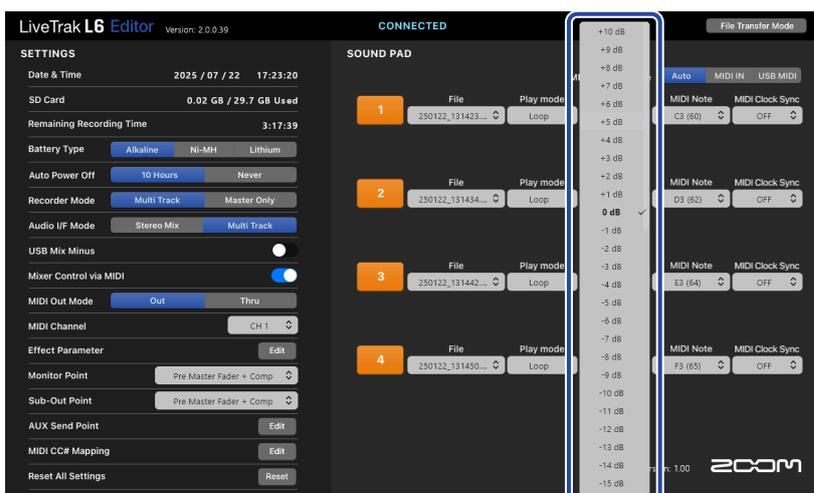
# Impostare la modalità esecutiva e i livelli del sound pad usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor sul computer. (→ [Usare l'app](#))
2. Usate i menu a tendina “Play mode” per cliccare e selezionare i metodi di riproduzione. Questo può essere impostato per ogni sound pad.

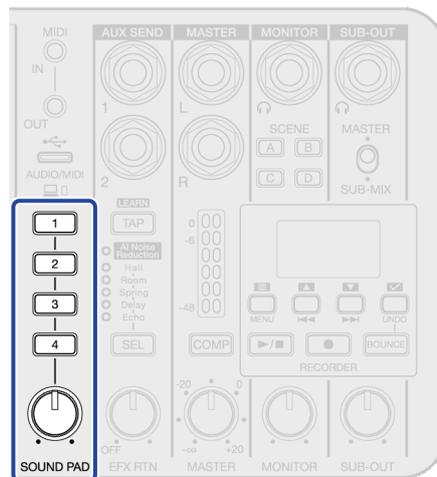


Valore di impostazione	Spiegazione
One-shot	Ogni volta che premete il pad, il file verrà eseguito una volta dall’inizio alla fine, poi l’esecuzione si ferma. Questo è utile per riprodurre jingle ed effetti sonori, ad esempio. La riproduzione del sound pad può essere fermata tenendo premuto lo stesso pulsante (  (1) -  (4)).
Loop	Ogni volta che premete il pad, la riproduzione si alterna tra arresto e avvio. La riproduzione continua in loop finché non la fermate. Questo è utile per la musica di sottofondo, ad esempio.
Hold	La riproduzione in loop continua mentre tenete premuto il pad. La riproduzione si ferma quando lo rilasciate. Questo è utile per riprodurre effetti sonori per la durata desiderata.

3. Usate i menu a tendina "Level" per cliccare e selezionare il livello.  
I livelli possono essere impostati da  $-\infty$  a +10 dB per ogni sound pad.



# Suonare con i sound pad



1. Premete un SOUND PAD acceso ( **1** (1), **2** (2), **3** (3) o **4** (4)).

Questo riproduce il file audio assegnato a quel SOUND PAD. Durante la riproduzione del SOUND PAD, il pulsante corrispondente a quel SOUND PAD lampeggia.

Potete anche cambiare la modalità di riproduzione. (→ [Impostare le modalità di riproduzione dei sound pad](#))

I pulsanti SOUND PAD spenti non hanno file audio assegnati.

2. Usate la manopola  (SOUND PAD) per regolare il livello generale del SOUND PAD.

I livelli possono essere regolati anche separatamente per ogni sound pad. (→ [Impostare i livelli dei sound pad](#))

---

## Suggerimento

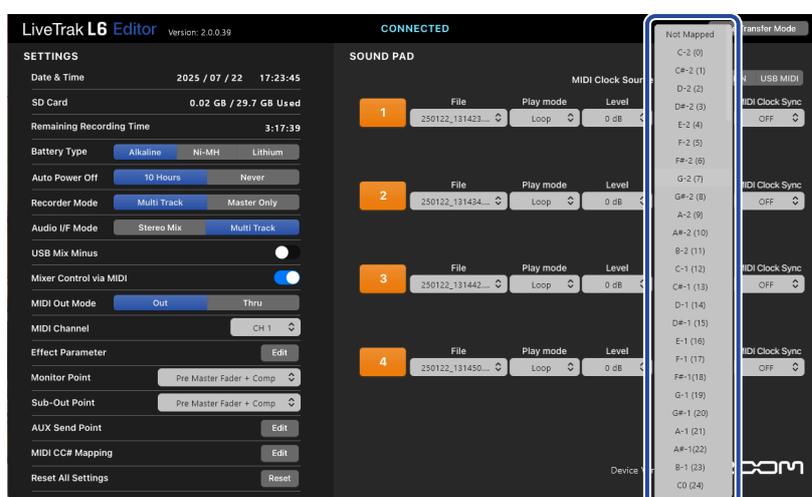
La riproduzione di tutti i sound pad può essere arrestata contemporaneamente premendo 4 volte di fila il pulsante **LEVEL** (LEVEL).

---

# Usare computer, smartphone, tablet e dispositivi MIDI per suonare i sound pad

Computer, smartphone, tablet e dispositivi MIDI, comprese le tastiere MIDI, possono essere usati per suonare i sound pad.

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate sui menu a tendina “MIDI Note” per impostare i MIDI note number. Questo può essere impostato per ogni sound pad.



Selezionate “Not Mapped” per non impostare un numero MIDI.

3. Collegate L6max a un computer, uno smartphone, un tablet o a un dispositivo MIDI. (→ [Collegare dispositivi MIDI](#))  
Se un note number impostato al punto 2 viene ricevuto da un computer, uno smartphone, un tablet o un dispositivo MIDI, il sound pad corrispondente suona.

## Nota

Le impostazioni MIDI devono essere eseguite per usare dispositivi MIDI per suonare i sound pad. Per i dettagli sulle impostazioni MIDI, vedi [“Usare dispositivi MIDI”](#).

## Suggerimento

I MIDI note number possono essere impostati sul dispositivo collegato quando vengono suonati i sound pad hardware.

# Controllare i sound pad a tempo con il clock MIDI

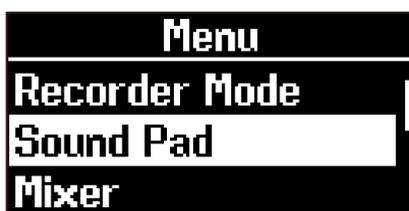
Il funzionamento può essere impostato così che l'avvio e l'arresto della registrazione e l'avvio della riproduzione avvengano a tempo (quantizzato) con il tempo del clock MIDI.

## Impostare il funzionamento dei sound pad

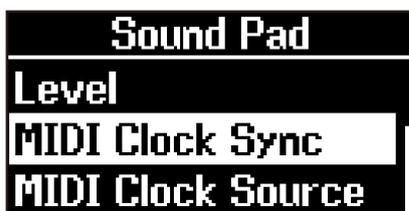
1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Sound Pad", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



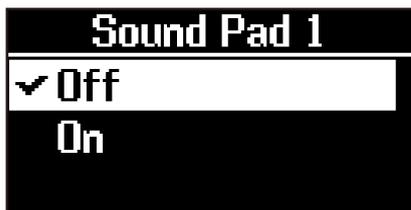
3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "MIDI Clock Sync", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il sound pad desiderato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare la selezione.



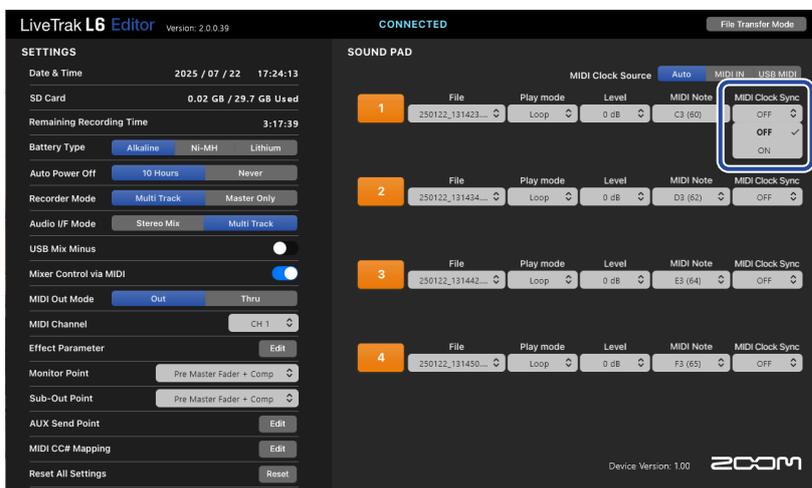
5. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare l'impostazione, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
Off	Il sound pad funziona senza sincronizzarsi al clock MIDI da un altro dispositivo.
On	Il sound pad funziona sincronizzato al clock MIDI da un altro dispositivo.

## ■ Impostare il funzionamento dei sound pad usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate le impostazioni nei menu a tendina MIDI Clock Sync. Questo può essere impostato per ogni sound pad.



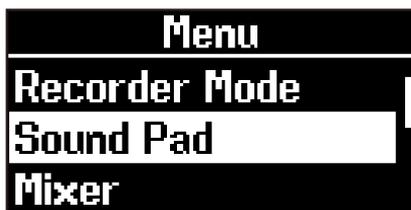
Valore di impostazione	Spiegazione
Off	Il sound pad funziona senza sincronizzarsi al clock MIDI da un altro dispositivo.
On	Il sound pad funziona sincronizzato al clock MIDI da un altro dispositivo.

# Impostare il dispositivo sorgente del clock MIDI per la sincronizzazione

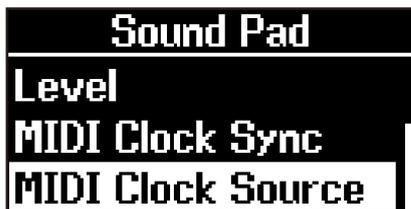
---

- 1.** Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

- 2.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Sound Pad", e  
premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



- 3.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "MIDI Clock Source", e  
premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



- 4.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare l'impostazione, e  
premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
Auto	L'unità seleziona automaticamente il clock MIDI a cui sintonizzarsi e lo usa per le operazioni di registrazione e riproduzione dei sound pad. La MIDI IN ha priorità sul MIDI USB.
MIDI IN	L'unità si sincronizza al clock MIDI dal dispositivo connesso al connettore MIDI IN e lo usa per le operazioni di registrazione e riproduzione dei sound pad.
USB MIDI	L'unità si sincronizza al clock MIDI dal dispositivo connesso alla porta USB e lo usa per le operazioni di registrazione e riproduzione dei sound pad.

#### Nota

Se l'impostazione di sincronizzazione viene cambiata durante la riproduzione del sound pad, la sincronizzazione al clock MIDI con dispositivi esterni potrebbe smettere di funzionare correttamente. In questo caso, provate le seguenti operazioni.

- Scollegate e ricollegate il dispositivo esterno.
- Arrestate il funzionamento del sequencer, per esempio, sull'altro dispositivo. Poi, riavviate la riproduzione.

Questo dovrebbe consentire la ripresa della sincronizzazione corretta.

# Registrazione e riproduzione l'audio

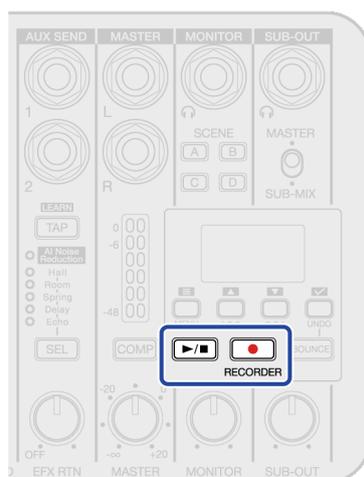
Inserendo una card microSD nell'L6max, è possibile registrare l'audio proveniente da ogni canale, così come il mix stereo di tutti i canali.

Potete anche riprodurre i file registrati.

## Nota

- I file registrati sono salvati nel seguente formato
  - Frequenza di campionamento: 48 kHz
  - Bit depth: 32-bit float
  - File mono per i canali 1-4, file stereo per i canali 5-8, file stereo per l'uscita MASTER
- Per dettagli sui file registrati, vedi "[Gestire i project](#)".

## Registrazione



1. Premete il pulsante  (registrazione).

Il pulsante  (registrazione) si accende in rosso e la registrazione si avvia.

## Nota

Se non è stata installata una card microSD o la modalità di trasferimento dei file è attiva, (→[Trasferire file ai computer](#)), il pulsante  (registrazione) lampeggia e la registrazione non sarà possibile.

**2.** Per fermare, premete il pulsante  (registrazione) o  (play/stop).

La registrazione si ferma e il pulsante  (registrazione) si spegne.

---

#### **Nota**

Se il file supera 2 GB in registrazione, sarà creato automaticamente un nuovo file e la registrazione continuerà senza interruzioni. Non ci saranno interruzioni di suono tra i due file, quando questo avviene.

---

#### **Suggerimento**

Poiché i file vengono salvati automaticamente a intervalli regolari, anche se l'alimentazione viene interrotta o si verifica un altro problema durante la registrazione, i file danneggiati potrebbero essere ripristinati facendo leggere la card microSD all'L6max e riproducendo quei file.

---

# Selezionare il tipo di file registrato

Potete impostare il tipo di file salvati quando registrate.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Recorder Mode" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare l'impostazione del file registrato, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
Multi Track	Saranno salvati file di registrazione separati dell'audio proveniente da ogni canale assieme a un file stereo costituito dal mix dell'audio di tutti i canali.
Master Only	Sarà salvato solo un file stereo costituito dal mix dell'audio di tutti i canali.

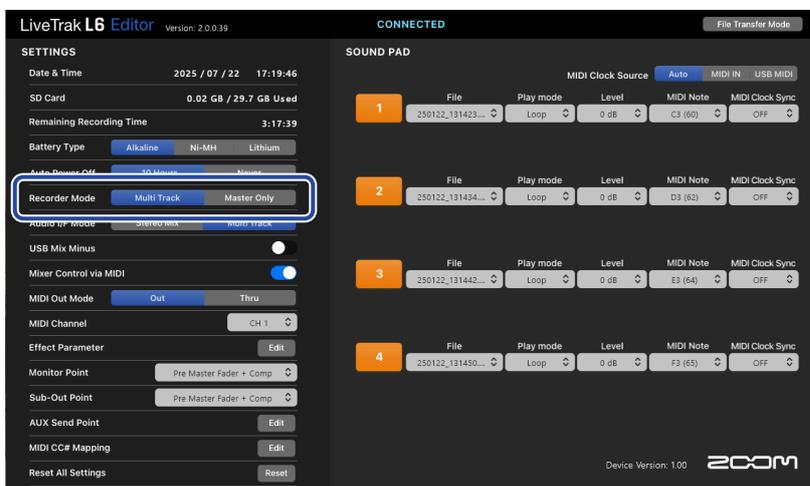
## Nota

Registrando in un project esistente, viene usata la modalità di registrazione impostata quando il project è stato creato.

Questa impostazione viene applicata quando viene usato "Create Empty" per creare un nuovo project vuoto.

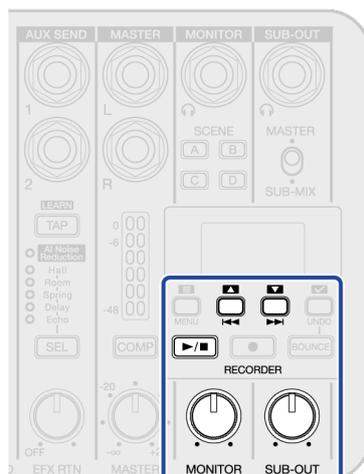
## Selezionare il tipo di file registrati usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor sul computer. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate su un'impostazione del file di registrazione in "Recorder Mode".



Valore di impostazione	Spiegazione
Multi Track	Saranno salvati file di registrazione separati dell'audio proveniente da ogni canale assieme a un file stereo costituito dal mix dell'audio di tutti i canali.
Master Only	Sarà salvato solo un file stereo costituito dal mix dell'audio di tutti i canali.

# Riprodurre le registrazioni



## 1. Premete il pulsante (play/stop).

Il pulsante  (play/stop) si accende in verde, e la riproduzione del file registrato selezionato si avvia.

- Usate la manopola  (MONITOR) per regolare il volume delle cuffie.
- Usate la manopola  (MASTER) per regolare il volume emesso dalle prese di uscita MASTER.
- Usate la manopola  (SUB-OUT) per regolare il volume emesso dalla presa SUB-OUT.
- Premete il pulsante  (rewind) per andare all'inizio del file. Tenetelo premuto per ricercare all'indietro.
- Premete il pulsante  (fast forward) per andare al file successivo. Tenetelo premuto per ricercare in avanti.

## 2. Premete il pulsante (play/stop).

Il pulsante  (play/stop) si spegne e la riproduzione si arresta.

# Sovraincisione (Overdubbing)

La funzione bounce può essere usata per combinare le tracce 1-8 già registrate in una traccia stereo del bounce, permettendo alle tracce 1-8 di essere registrate nuovamente. Ripetendo questa operazione, possono essere creati file stereo sovraincisi.

## Nota

- Potete effettuare il bounce di un file per 99 volte.
- Il bounce non è possibile se il tempo registrato di una traccia supera i 93 minuti.

1. Premete il pulsante  (registrazione) per avviare la prima registrazione.



2. Premete il pulsante  (registrazione) o  (play/stop) per arrestare la registrazione.



3. Quando è aperta la [Schermata Iniziale \(Home\)](#), premete il pulsante  (BOUNCE) per selezionare il metodo del bounce.

Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il metodo del bounce,

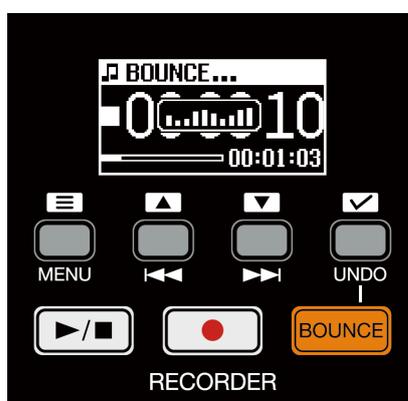
e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



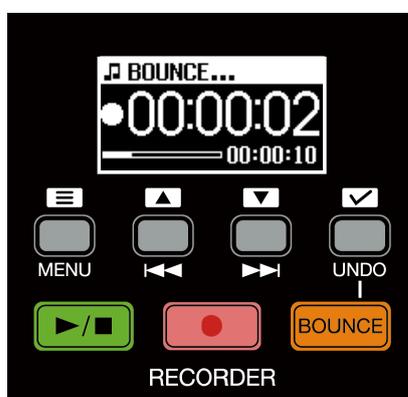
Voce	Spiegazione
Quick Bounce	Questo effettua il bounce ad alta velocità. Questo può combinare le tracce 1-8 in una traccia stereo in un breve periodo di tempo. Il suono non può essere regolato mentre si esegue il bounce.
Real Time Bounce	Questo effettua il bounce del suono registrato così com'è, in tempo reale. Le tracce 1-8 vengono combinate in una traccia stereo con le regolazioni effettuate durante il bounce. Questo include l'uso delle manopole dei canali per regolare i livelli, l'equalizzazione e il pan, e suonando i sound pad.

Viene visualizzata una schermata Bounce.

- Usando il Quick Bounce



- Usando il Real Time Bounce



Terminato il bounce, diviene possibile effettuare altre registrazioni.

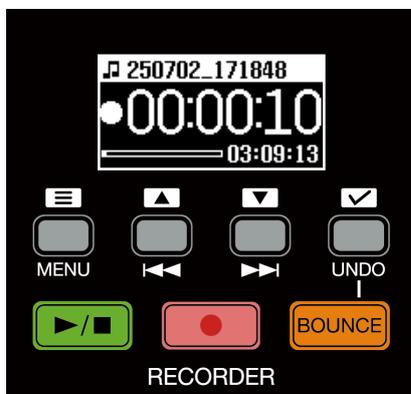


Il pulsante  (BOUNCE) si illumina in arancione.

### Suggerimento

- Se il bounce non è come desiderate dopo averlo verificato con la riproduzione, premete  (tasto operativo 4) per ritornare allo stato precedente al bounce (funzione UNDO). La funzione UNDO (annulla) può essere usata solo per il bounce immediatamente precedente.
- Durante il Quick Bounce, potete premere  (pulsante operativo 1) per annullarlo.

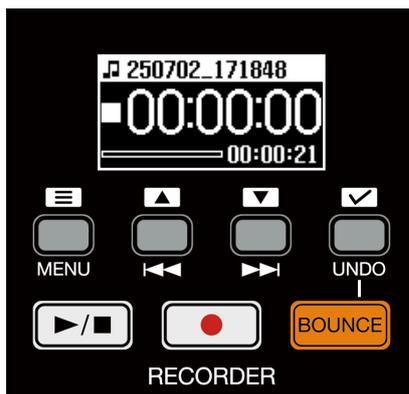
- 4.** Premete il pulsante  (registrazione) per registrare di nuovo. Viene riprodotta anche la traccia contenente il bounce stereo.



### Suggerimento

È possibile registrare anche da un punto intermedio della traccia.

5. Premete il pulsante  (registrazione) o  (play/stop) per arrestare la registrazione.



6. Ripetete le istruzioni ai punti 3-5.  
Questo ripete bounce e registrazione.

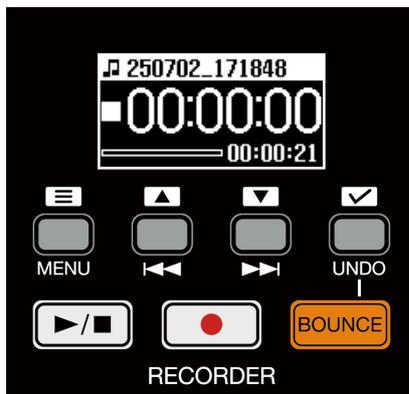
**Nota**

Registrare senza effettuare il bounce cancella i file registrati nelle tracce 1-8 e li sostituisce con nuovi file registrati.

7. Infine, effettuate le stesse procedure al punto tre per eseguire il bounce e creare un singolo file stereo sovrainciso.

## Uscire dalla modalità bounce

1. Premete il pulsante  (BOUNCE).



2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Exit Bounce Mode" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Il pulsante  (BOUNCE) si spegne e la modalità bounce viene terminata.

### Nota

Uscendo dalla modalità bounce si crea automaticamente un project vuoto che viene aperto.

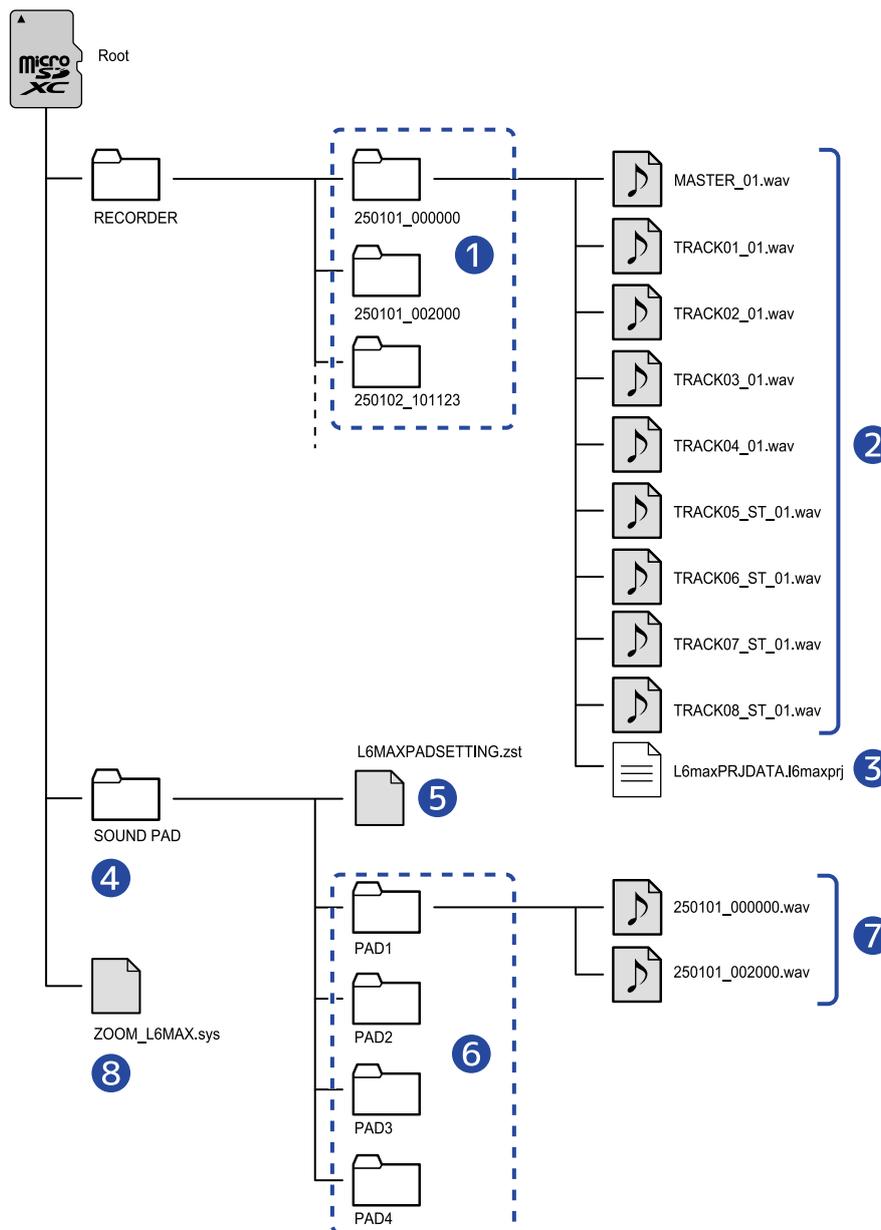
# Gestire i project

I project creati da L6max vengono salvati sulla card microSD.

Il project salvati sulla card microSD possono essere copiati, cancellati e potete modificarne il nome.

## Struttura di cartelle e file sulle card microSD

I seguenti tipi di file sono creati quando si registra con una card microSD formattata da L6max.



### 1 Cartelle project

Salvano i dati della registrazione e le impostazioni del project.

Viene creata una nuova cartella con "yymmdd\_hhmmss" come nome. (→ [Nomi dei file registrati e delle cartelle](#))

## 2 File di registrazione

Vedi "[Nomi dei file registrati e delle cartelle](#)" per i dettagli sui nomi dei file registrati.

I file registrati di ogni canale e i file stereo costituiti dal mix dei canali sono salvati come segue.

- Canali 1-4: file mono vengono salvati per ogni canale.
- Canali 5/6: file stereo vengono salvati per ogni canale.
- Canali 7/8: file stereo vengono salvati per ogni canale. (Verrà salvato un file stereo anche se è collegata solo la presa L, ma lo stesso suono verrà registrato su entrambi i canali L e R.)
- Canale Master: verranno salvati file stereo.

## 3 File del project

Questo salva varie impostazioni specifiche del project.

## 4 Cartella SOUND PAD

I file audio assegnati ai sound pad sono salvati in cartelle per ogni pad.

## 5 File d'impostazione del sound pad

Le impostazioni del sound pad sono salvate su questo file.

## 6 Cartelle PAD1 - PAD4

Salvate i file audio che volete assegnare ai sound pad nelle cartelle di ogni pad. (→ [Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD](#))

## 7 File audio che possono essere assegnati ai sound pad

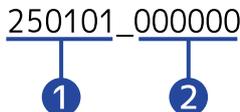
Per i dettagli sui formati dei file audio che possono essere assegnati, vedi "[Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD](#)".

## 8 File di sistema

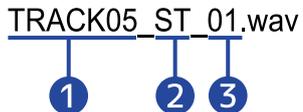
Questo è un file di sistema usato da L6max. Non cancellatelo.

# Nomi dei file registrati e delle cartelle

Data e ora di registrazione in formato numerico sono usate per i nomi delle cartelle dei file di registrazione.

Esempio di nome della cartella	Spiegazione
 250101_000000	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1 Data</b> La data della registrazione è inclusa numericamente.</li><li><b>2 Ora</b> Ora, minuti e secondi sono inclusi numericamente.</li></ol>

I file sono denominati nel seguente formato.

Esempio di nome del file	Spiegazione
 TRACK05_ST_01.wav	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1 Nome della traccia</b> Mostra il canale usato per la registrazione.<ul style="list-style-type: none"><li>• TRACK01-08: File registrati sul canale 1-8</li><li>• MASTER: file che è costituito da un mix stereo di tutti i canali</li></ul></li><li><b>2 Conteggio del canale del file</b><ul style="list-style-type: none"><li>• ST: canale stereo</li><li>• Non appare per i canali 1-4.</li></ul></li><li><b>3 Conteggio delle take del file</b> La prima registrazione sarà "01" con ogni registrazione del bounce successiva che incrementa il conteggio.</li></ol>

## Nota

Se il file supera 2 GB, sarà creato automaticamente un nuovo file e la registrazione continuerà senza interruzioni. I nuovi file creati in tal caso, avranno "\_01" - "\_99" alla fine del loro nome.

# Creare project vuoti

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Project", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



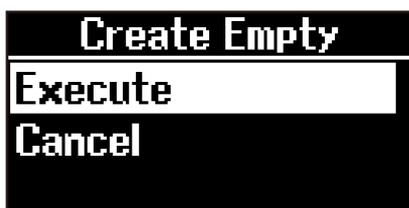
3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Create Empty", e

premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Execute", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



Viene creato un nuovo project.

# Selezionare i project

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Project", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



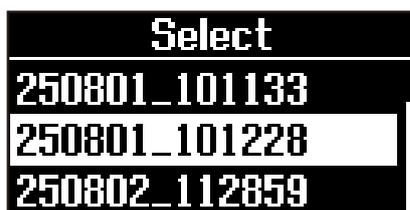
3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Select", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il project, e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



---

## Suggerimento

I project possono essere selezionati anche nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#) usando  (pulsante operativo

2) e  (pulsante operativo 3).

---

# Assegnare file alle tracce

I file audio salvati sulla card microSD possono essere assegnati alle tracce nei project. Questo è utile, per esempio, per suonare sui file dal vivo ed esercitarsi alla chitarra.

**1.** Create un project vuoto. (→ [Creare project vuoti](#))

**2.** Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

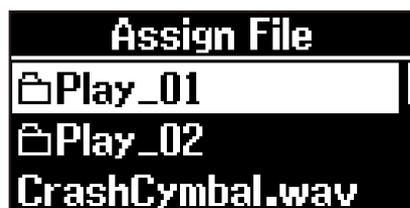
**3.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Project", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



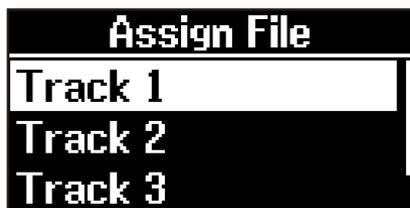
**4.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Assign File", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



**5.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il file da assegnare, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare la selezione.



6. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare la traccia a cui assegnare il file, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



#### Nota

- L'assegnazione è possibile solamente quando il Recorder Mode è Multi Track e state usando un nuovo project appena creato. (→ [Selezionare il tipo di file registrato](#))
- Il browser dei file può accedere alle cartelle che si trovano al massimo a 5 livelli verso il basso partendo dalla radice della card microSD.
- Le cartelle RECORDER e SOUND\_PAD non vengono visualizzate.
- I file devono essere a 48 kHz, 32-bit float, mono/stereo in formato WAV per essere assegnati.
- File mono possono essere assegnati alle tracce 1-4 e file stereo alle tracce 5-8.
- L'assegnazione è possibile solo alle tracce che non hanno file registrati.
- Per sovraincidere esecuzioni live dopo l'assegnazione di un file audio su cui suonare, effettuate un bounce. (→ [Sovraincisione \(Overdubbing\)](#))

# Cancellare i project

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Project", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Delete", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il project da cancellare, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare la selezione.



5. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Execute", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



# Cambiare nome ai project

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Project", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Rename", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il carattere da cambiare, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare la selezione.

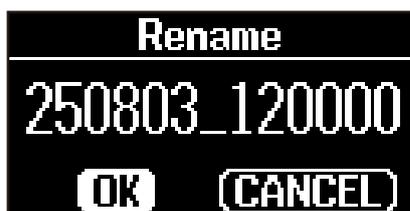


I caratteri appaiono evidenziati.

5. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il carattere da immettere, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare la selezione.

6. Ripetete i punti 4-5 per impostare il nome del project.

7. Dopo aver impostato il nome del project, usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il pulsante  (OK), e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



# Proteggere i project

I project possono essere protetti per evitare modifiche e cancellazione.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Project", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Protect", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare l'impostazione, e

premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
On	Il project è protetto, impedendo modifiche e cancellazione.
Off	Il project può essere modificato e cancellato.

# Copiare i project

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Project", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Copy", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il carattere da cambiare, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare la selezione.

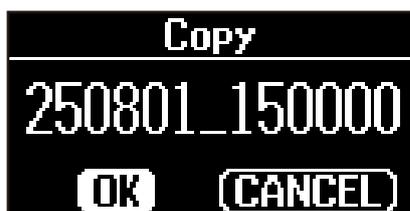


I caratteri appaiono evidenziati.

5. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il carattere da immettere, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare la selezione.

6. Ripetete i punti 4-5 per impostare il nome del project.

7. Dopo aver impostato il nome del project, usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il pulsante  (OK), e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



**Nota**

Quando viene copiato un project di cui è stato effettuato il bounce, viene copiato solo il file registrato più recente, perciò l'annullamento (undo) diviene impossibile.

# Utilizzo come interfaccia audio

---

I segnali in ingresso nell'L6max possono essere inviati a un computer, uno smartphone o un tablet, e i segnali in riproduzione da questi dispositivi possono essere inviati in uscita da L6max.

- Non sono richiesti driver per l'uso con un Mac, uno smartphone o un tablet.
- Per il funzionamento di L6max a 32-bit float con un Mac, vedi "[Utilizzo con computer Mac](#)".
- Per registrare con un'applicazione DAW su Windows, vedi "[Utilizzo con computer Windows](#)".

## Collegare computer, smartphone e tablet

- 1.** Usate un cavo USB (Type-C) per collegare L6max a un computer, smartphone o tablet. (→ [Connettere computer, smartphone e tablet](#))
- 2.** Lanciate un'applicazione su computer, smartphone o tablet e selezionate "L6max" come dispositivo "Audio" o "Input/Output".

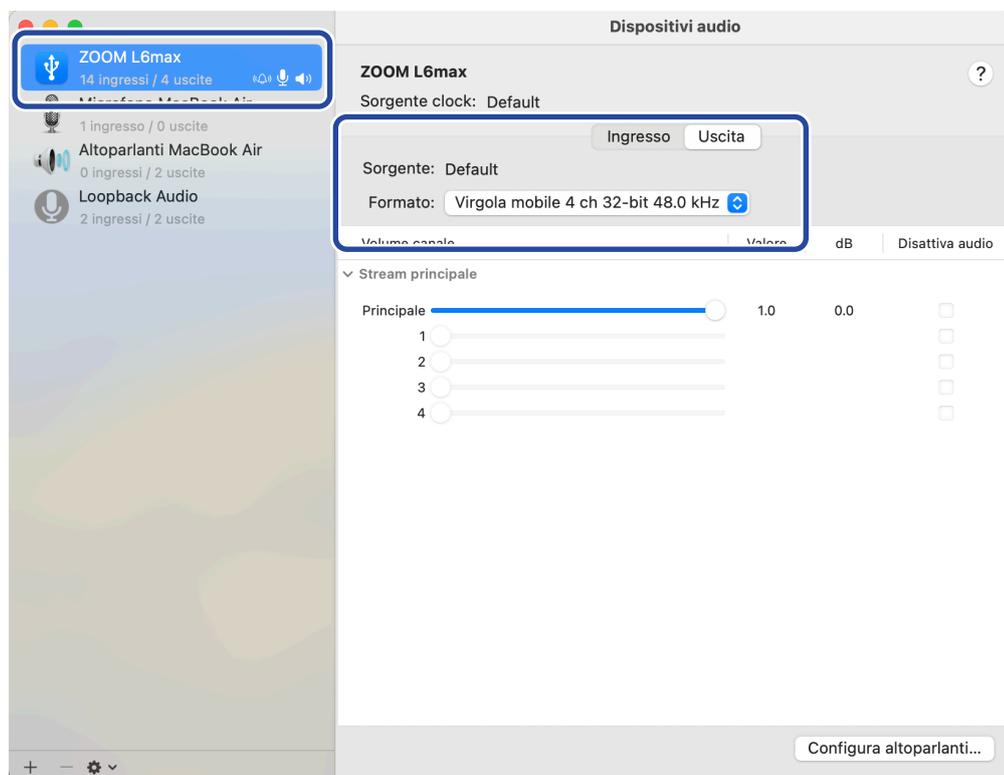
### Nota

- La frequenza di campionamento è 48 kHz quando l'unità è usata come interfaccia audio.
- Se si verificano problemi operando a 32-bit float, provate a 24-bit.
  - Usando un Mac: → "[Utilizzo con computer Mac](#)"
  - Usando un computer Windows: → "[Utilizzo con computer Windows](#)"
- Vedi i manuali operativi dell'applicazione per informazioni sul loro funzionamento.
- Quando usate l'unità con uno smartphone o tablet, collegate un trasformatore di CA per fornire l'alimentazione. (→ [Collegare un trasformatore di CA](#))

## Utilizzo con computer Mac

Il formato usato da L6max per il trasferimento dei dati può essere selezionato sul Mac.

1. Dalla sotto-cartella "Utilities" della cartella "Applications" sul Mac, aprite "Audio MIDI Setup".
2. In Audio Devices, selezionate "ZOOM L6max" e impostate i formati in ingresso e uscita su 32-bit Float.



### Nota

Per la profondità di bit, 32-bit float dovrebbe essere usato normalmente così com'è, ma provate a 24-bit se un'applicazione non lavora correttamente con quell'impostazione.

# Utilizzo con computer Windows

## Installare il driver

---

1. Scaricate "ZOOM L6max Driver" da [zoomcorp.com/help/l6max](http://zoomcorp.com/help/l6max) nel computer.

### Nota

Potete scaricare la versione più recente di ZOOM L6max Driver dal sopra citato sito web.

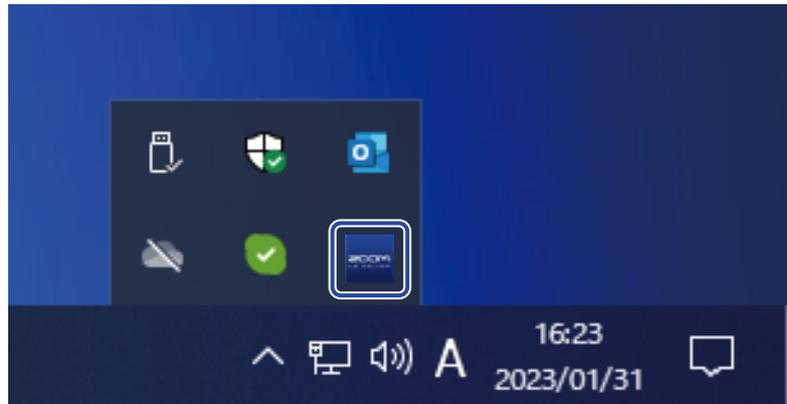
2. Lanciate l'installer e seguite le istruzioni per installare "ZOOM L6max Driver".

### Nota

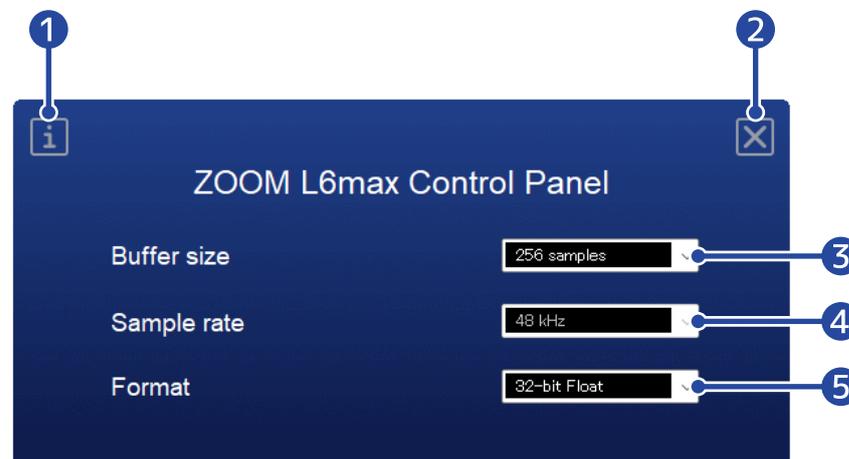
- Non collegate L6max al computer durante l'installazione.
- Vedi la Guida all'Installazione acclusa al pacchetto del driver per le procedure dettagliate.

# Eseguire le impostazioni del pannello di controllo del driver

1. Cliccate sull'icona "ZOOM L6max Control Panel" sull'area di notifiche per aprire il pannello di controllo.



2. Eseguite le impostazioni del pannello di controllo.



- 1 **Aprire un box di dialogo per le informazioni**  
Potete controllare la versione e altre informazioni.
- 2 **Chiudere il pannello di controllo**  
Usatelo per chiudere il pannello di controllo.
- 3 **Impostazione della dimensione del buffer**  
Imposta la dimensione del buffer usato dal driver. Alzare il valore rende più stabile l'operatività ma aumenta anche la latenza.
- 4 **Impostazione della frequenza di campionamento**  
La frequenza di campionamento di L6max è fissa a 48 kHz.
- 5 **Impostazione del formato di trasmissione**  
Imposta il formato che L6max usa per inviare e ricevere dati.  
"32-bit Float" dovrebbe essere usato normalmente così com'è, ma provate a "24-bit" se un'applicazione non lavora correttamente con quell'impostazione.

# Impostare la modalità audio USB

La modalità audio USB può essere impostata quando L6max viene usato come un'interfaccia audio.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "USB Audio Interface", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Mode" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare l'impostazione, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
Stereo mix	Sarà emesso via USB solo un file stereo costituito dal mix dell'audio di tutti i canali.
Multi Track	Sarà emesso via USB separatamente l'audio di ogni canale. I segnali in ingresso via USB verranno visualizzati in ordine sul computer come CH1, CH2, CH3, CH4, CH5 L, CH5 R... CH8 L, CH8 R, MASTER L e MASTER R.

## Assegnare l'audio USB agli ingressi di L6max

1. Premete il pulsante  (USB 1/2) o  (USB 3/4) per farlo accendere.

Quando il pulsante  (USB 1/2) è acceso e l'L6max viene utilizzato come un'interfaccia audio, l'audio dai canali 1-2 del computer o smartphone verrà immesso nel canale 7 di L6max. L'audio non verrà immesso tramite le prese INPUT 7 (L (MONO)/R).

Quando il pulsante  (USB 3/4) è acceso e l'L6max viene utilizzato come un'interfaccia audio, l'audio dai canali 3-4 del computer o smartphone verrà immesso nel canale 8 di L6max. L'audio non verrà immesso tramite le prese INPUT 8 (L (MONO)/R).

# Impostare la funzione USB Mix Minus

Utilizzando l'L6max come interfaccia audio con una chiamata telefonica, potete impedire il ritorno della chiamata al partecipante.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "USB Audio Interface",  
e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Mix Minus", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



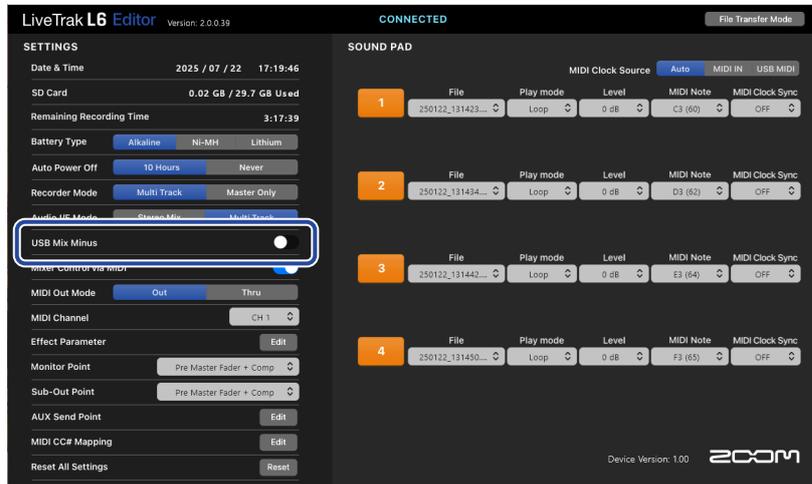
4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare l'impostazione, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
Off	L'audio immesso via USB viene emesso via USB.
On	L'audio immesso via USB non viene emesso via USB. Gli effetti interni, incluso il compressore, vengono disattivati.

# Impostare la funzione USB Mix Minus usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate  vicino ad "USB Mix Minus".



Cliccando, l'opzione si attiva e disattiva ciclicamente.

On:  / Off: 

Quando è attiva, l'audio immesso via USB non viene emesso via USB. Gli effetti interni, incluso il compressore, vengono disattivati.

# Trasferire file ai computer

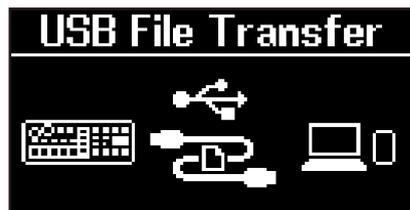
Collegando L6max a un computer, i file su card microSD possono essere controllati e spostati.

**1.** Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

**2.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "USB File Transfer", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Si apre la schermata USB File Transfer.

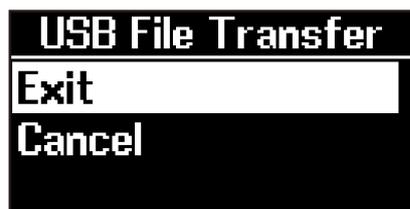


**3.** Usate un cavo USB (Type-C) per collegare L6max a un computer, smartphone o tablet. (→ [Connettere computer, smartphone e tablet](#))

**4.** Usate il computer, smartphone o tablet per lavorare coi file salvati sulla card microSD.

**5.** Premete  (pulsante operativo 1) dopo che il trasferimento è completato.

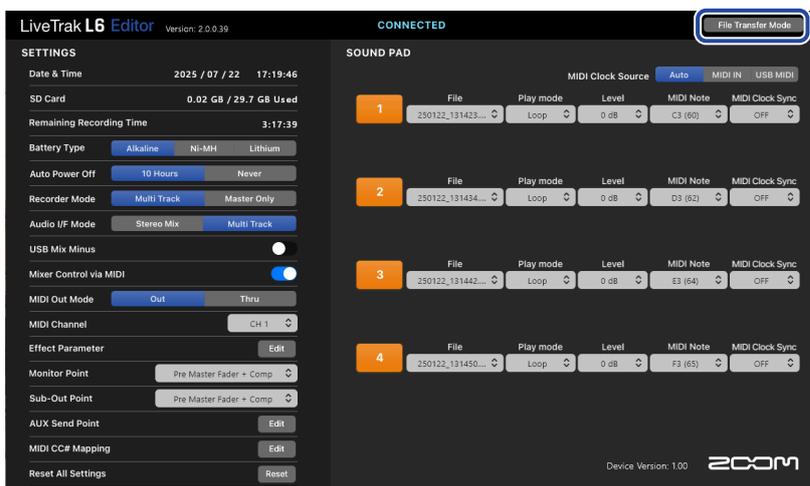
**6.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Exit" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Si apre la [Schermata Menu](#).

# Connettere un computer usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate su “File Transfer Mode”.  
Questo pone L6max in modalità di trasferimento di file.



In modalità di trasferimento di file, non è possibile usare “ZOOM L6 Editor”.

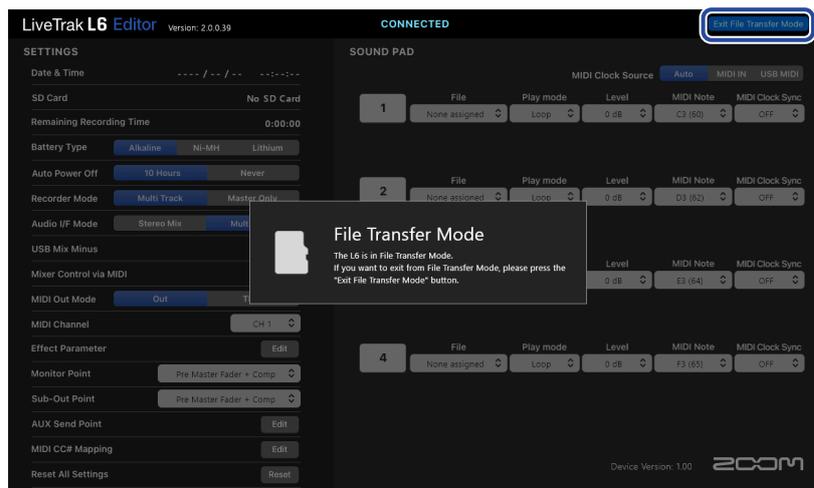
3. Usate il computer per lavorare con i file salvati sulla card microSD.

# Scollegare il computer usando l'app

## 1. Disconnettersi dal computer.

- Windows:  
Selezionate L6max da "Safely Remove Hardware".
- macOS:  
Trascinate l'icona di L6max nel cestino.

## 2. Cliccate su "Exit File Transfer Mode".



La schermata di ZOOM L6 Editor torna alla normalità.



### Nota

- Usate un cavo USB che supporti il trasferimento dei dati.
- Usate un Lightning to USB 3 Camera Adapter per collegarvi a un dispositivo iOS/iPadOS con connettore Lightning.

## Descrizione generale della porta USB MIDI

Quando L6max è collegato a un computer, DAW e altre applicazioni che usano le porte MIDI riconosceranno 3 porte MIDI sull'unità.

Ogni porta ha una funzione diversa. Fate riferimento alla tabella sotto per selezionarle.

Nome della porta (Windows)	Nome della porta (Mac/iPhone/iPad)	Spiegazione
ZOOM L6max	L6max MIDI I/O Port	Selezionatela per usare le prese MIDI IN/OUT come interfaccia USB MIDI. Usando una DAW o altro software, i segnali MIDI in ingresso tramite la presa MIDI IN possono essere registrati, e i segnali MIDI possono essere inviati in uscita dalla presa MIDI OUT per controllare dispositivi MIDI esterni.
MIDIIN2/MIDIOUT2 (ZOOM L6max)	L6max Mixer Control Port	Selezionatela per controllare l'L6max. I parametri di L6max possono essere controllati impiegando numeri di controllo MIDI assegnati tramite "MIDI CC# Mapping", e le operazioni dell'L6max possono essere registrate in una DAW o altro software. (→ <a href="#">Assegnare numeri di controllo MIDI ai parametri di L6max</a> ) Selezionatela anche quando volete suonare i sound pad con note MIDI o volete che il tempo di delay dell'effetto interno segua il tempo.
MIDIIN3/MIDIOUT3 (ZOOM L6max)	for L6 Editor Port	Questa porta di comunicazione è dedicata all'uso tramite l'app per computer ZOOM L6 Editor. Non usatela.

### Nota

Se viene lanciata una DAW o un'altra applicazione che usa le porte MIDI prima dello ZOOM L6 Editor, le porte MIDI di cui ha bisogno lo ZOOM L6 Editor potrebbero essere già utilizzate, impedendo la connessione corretta. Lanciate lo ZOOM L6 Editor prima dell'altra app, o impostate quell'app in modo che non usi le porte MIDIIN3 e MIDIOUT3 (ZOOM L6max).

# Eseguire impostazioni relative al MIDI

Potete effettuare varie impostazioni relative al MIDI.

## Abilitare il controllo di L6max con un dispositivo MIDI collegato alle prese MIDI IN/OUT.

Per controllare L6max con un controller, una tastiera MIDI o altro dispositivo MIDI collegato alle prese MIDI IN/OUT, attivate questa impostazione.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

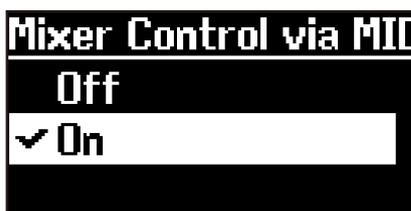
2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Mixer" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Mixer Control via MIDI" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare l'impostazione, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.

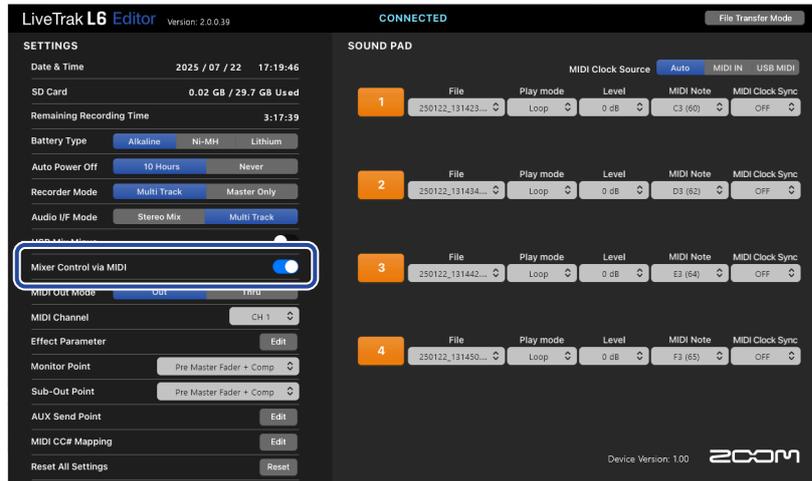


Valore di impostazione	Spiegazione
Off	I dispositivi MIDI collegati alle prese MIDI IN/OUT non saranno in grado di controllare l'L6max.
On	I dispositivi MIDI collegati alle prese MIDI IN/OUT saranno in grado di controllare l'L6max.

■ Abilitare il controllo di L6max con un dispositivo MIDI collegato alle prese MIDI IN/OUT usando l'app.

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))

2. Cliccate su  per "Mixer Control via MIDI".



Cliccando, l'opzione si attiva e disattiva ciclicamente.

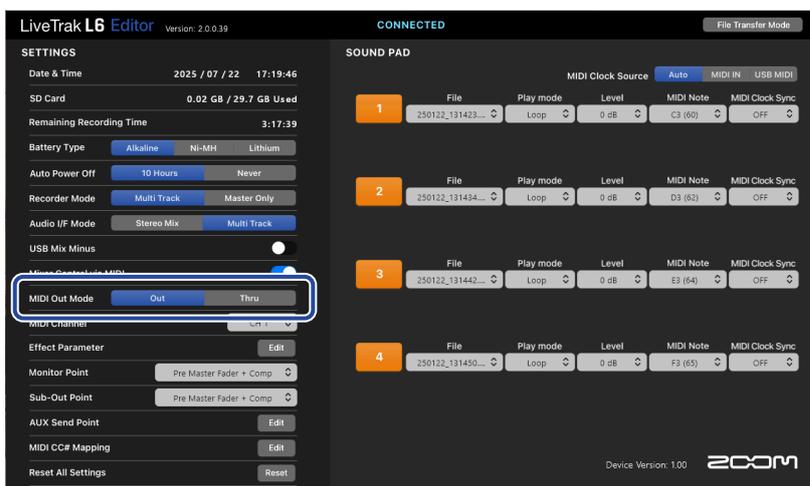
On:  / Off: 

Quando è attiva, i dispositivi MIDI collegati alle prese MIDI IN/OUT sono in grado di controllare l'L6max.

# Impostare la modalità di uscita MIDI

I segnali MIDI inviati in uscita dalla MIDI OUT di L6max possono essere impostati sui segnali MIDI generati dall'L6max o sui segnali MIDI in ingresso tramite la MIDI IN.

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate sull'impostazione dell'uscita MIDI "MIDI Out Mode".

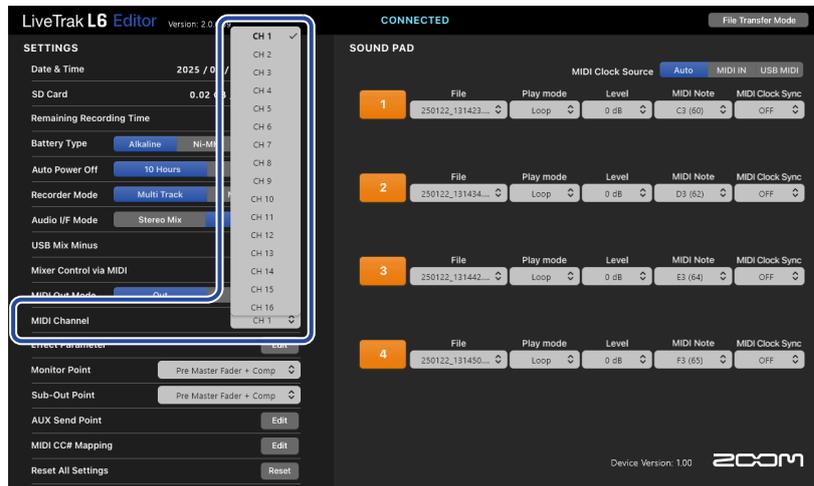


Valore di impostazione	Spiegazione
Out	I segnali MIDI generati da L6max o i segnali MIDI provenienti da un computer, ad esempio, saranno inviati in uscita.
Thru	I segnali MIDI in ingresso tramite la MIDI IN verranno inviati in uscita così come sono.

# Impostare il canale MIDI di L6max

Potete impostare il canale MIDI che L6max utilizza per inviare e ricevere dati.

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate su un canale MIDI nel menu a tendina "MIDI Channel" per selezionarlo.



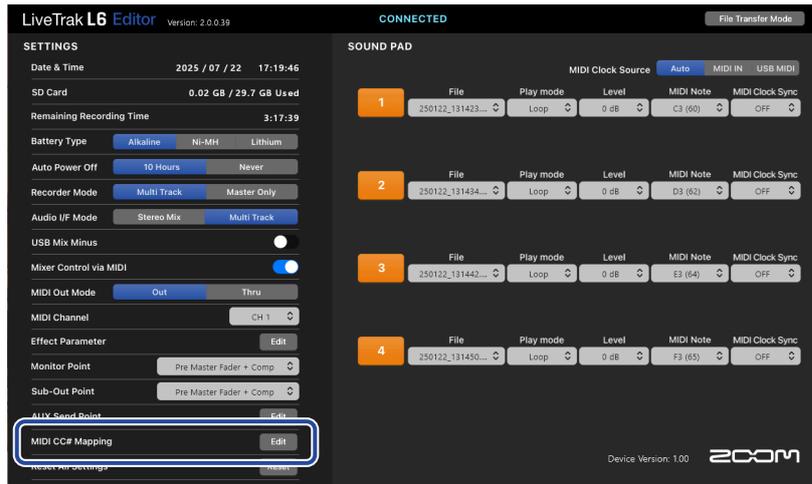
Selezionate tra i CH 1-16.

# Assegnare numeri di controllo MIDI ai parametri di L6max

Si possono assegnare MIDI control number ai parametri dell'L6max.

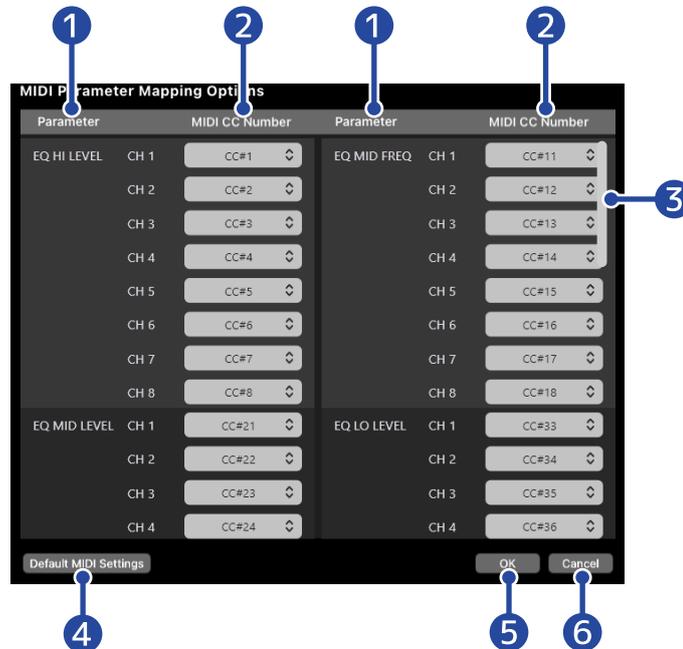
L6max può essere controllato usando i corrispondenti MIDI control number da dispositivi MIDI, compresi controller e tastiere MIDI, e da DAW e altri software.

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate su "Edit" in "MIDI CC# Mapping".



Si apre una schermata per l'assegnazione dei MIDI control number.

3. Usate i menu a tendina di ogni parametro, e cliccate sui MIDI control number per assegnarli.



## 1 Parametri

Questi sono i parametri usati per controllare L6max. Vedi l'Elenco dei Parametri sotto per i dettagli sui parametri.

**2 MIDI control number**

Usate i menu a tendina per cliccare sui MIDI control number e selezionarli.

Selezionate "Not Mapped" per non assegnare un MIDI control number a quel parametro.

**3 Barra di scorrimento**

Usatela per scorrere i parametri in alto e in basso.

**4 Impostazioni di default**

Cliccate questo per riportare i MIDI control number alle loro impostazioni di default.

**5 OK**

Cliccate qui per applicare le impostazioni e tornare alla schermata precedente.

**6 Cancel**

Cliccate qui per annullare i cambiamenti alle impostazioni e per tornare alla schermata precedente.

## ■ Elenco dei parametri

Nome del parametro	Spiegazione	Nome del parametro	Spiegazione
EQ HI LEVEL (CH 1-8)	Enfatizza/taglia le alte frequenze. Ogni canale è regolabile separatamente.	EQ MID FREQ (CH 1-8)	Regola la frequenza centrale della banda dei medi che viene enfatizzata/tagliata. Ogni canale è regolabile separatamente.
EQ MID LEVEL (CH 1-8)	Enfatizza/taglia le frequenze medie. Ogni canale è regolabile separatamente.	EQ LO LEVEL (CH 1-8)	Enfatizza/taglia le basse frequenze. Ogni canale è regolabile separatamente.
SUB MIX SEND (CH 1-8)	Usatelo per regolare il livello inviato al SUB MIX. Ogni canale è regolabile separatamente.	AUX1 SEND (CH 1-8)	Regola il livello inviato al dispositivo collegato alla presa AUX SEND 1. Ogni canale è regolabile separatamente.
AUX 2 SEND (CH 1-8)	Regola il livello inviato al dispositivo collegato alla presa AUX SEND 2. Ogni canale è regolabile separatamente.	EFX SEND (CH 1-8)	Usatelo per regolare il livello inviato all'effetto interno. Ogni canale è regolabile separatamente.
PAN (CH 1-8)	Regola la posizione destra-sinistra. Ogni canale è regolabile separatamente.	LEVEL (CH 1-8)	Regola il livello. Ogni canale è regolabile separatamente.
MUTE (CH 1-8)	Silenzia/desilenzia il canale. Ogni canale è regolabile separatamente.	MONO ×2 (CH 5-6)	Cambia l'ingresso del canale 5/6 in doppio mono.
USB 1/2, USB 3/4	Invia in ingresso l'audio proveniente dai canali 1-2 o 3-4 di un computer o di uno smartphone ai canali 7/8 di L6max.	EFX TYPE	Seleziona l'effetto interno.
COMPRESSOR	Attiva/disattiva il compressore.		

### Suggerimento

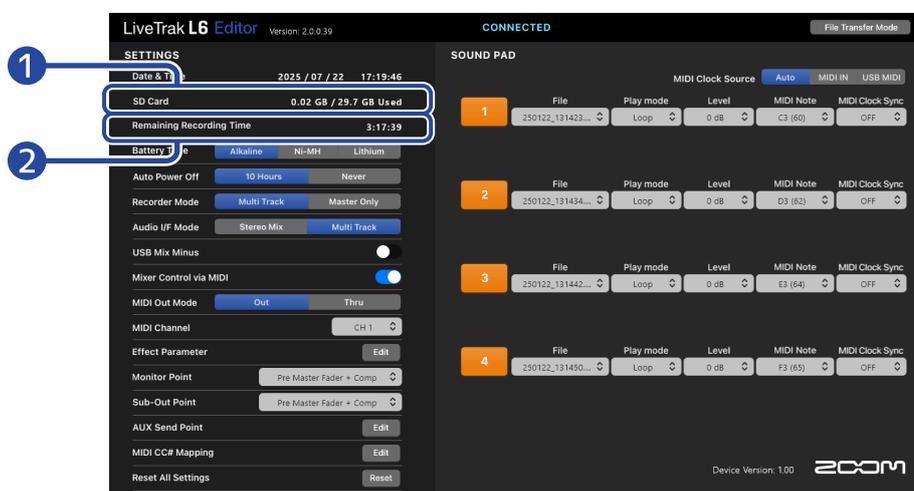
Fate riferimento al manuale del dispositivo MIDI usato con l'L6max per conoscere i suoi numeri di CC MIDI.

# Gestire le card microSD

## Controllare le condizioni della card microSD

Potete controllare la capacità e lo spazio disponibile della card microSD caricata nell'L6max, assieme al tempo di registrazione disponibile.

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Controllate le condizioni della card microSD nella schermata dello ZOOM L6 Editor.



- 1 Utilizzo/capacità della card microSD
- 2 Tempo di registrazione disponibile

# Formattare le card microSD

Per ottimizzare la performance di una card microSD, usate L6max per formattarla.

**1.** A unità spenta, inserite la card microSD. (→ [Inserire card microSD](#))

**2.** Premete il pulsante  (POWER) per accendere l'L6max.

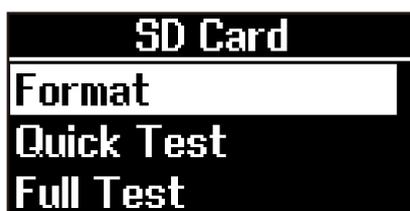
**3.** Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

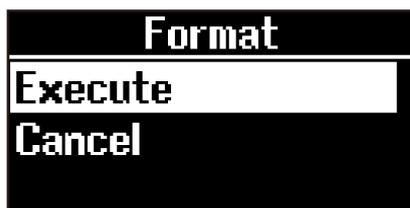
**4.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "SD Card", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



**5.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Format", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



**6.** Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Execute", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



La card microSD viene formattata.

## Nota

- Formattate sempre la card microSD per massimizzarne le prestazioni, dopo averla acquistata o dopo averla usata su altro dispositivo.
- Sappiate che tutti i dati precedentemente salvati sulla card microSD saranno cancellati quando questa è formattata.

## Testare le card microSD

Potete testare la velocità di scrittura di una card microSD, per verificare che la sua performance consenta di salvare i dati registrati da L6max.

Un Quick Test (test rapido) può essere eseguito velocemente, mentre un test completo esamina l'intera card microSD.

### Eeguire un test rapido

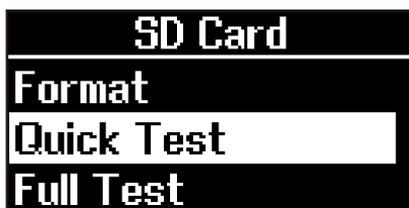
1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

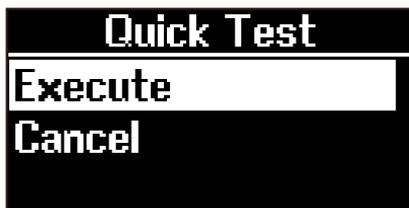
2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "SD Card", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Quick Test", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



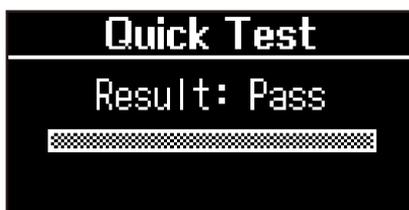
4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Execute", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Si avvia il test della performance della card.



Il risultato del test appare una volta terminata l'analisi.



#### Nota

Anche se il risultato del test è "OK", non c'è garanzia che non si verifichino errori di scrittura. Questa informazione serve solo da guida.

#### Suggerimento

Durante il test,  (pulsante operativo 1) può essere premuto per fermarlo.

5. Dopo che è stato visualizzato il risultato, premete  (pulsante operativo 1).  
Serve per tornare alla schermata precedente.

## Eseguire un test completo

---

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "SD Card", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



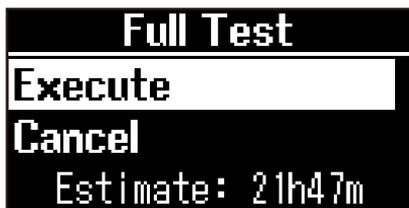
3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Full Test", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



Il tempo richiesto dal test completo sarà visualizzato.

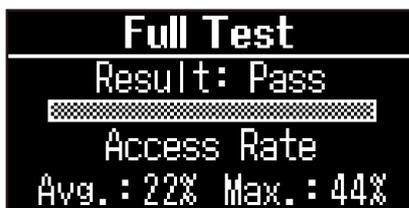
4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Execute", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Si avvia il test della performance della card.



Il risultato del test appare una volta terminata l'analisi.  
Se Access Rate Max. raggiunge 100%, la card non passa il test (NG).



#### Nota

Anche se il risultato del test è "OK", non c'è garanzia che non si verifichino errori di scrittura. Questa informazione serve solo da guida.

#### Suggerimento

Durante il test,  (pulsante operativo 1) può essere premuto per fermarlo.

5. Dopo che è stato visualizzato il risultato, premete  (pulsante operativo 1).  
Serve per tornare alla schermata precedente.

# Eseguire varie impostazioni

## Impostare data e ora

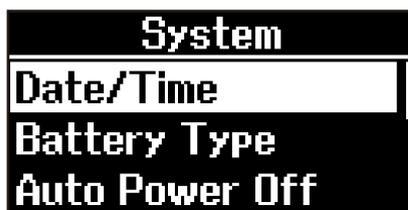
Potete impostare data e ora.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "System", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Date/Time" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare la voce d'impostazione desiderata, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



I caratteri appaiono evidenziati.

5. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per cambiare il valore, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



6. Ripetete i punti 4-5 per impostare data e ora.

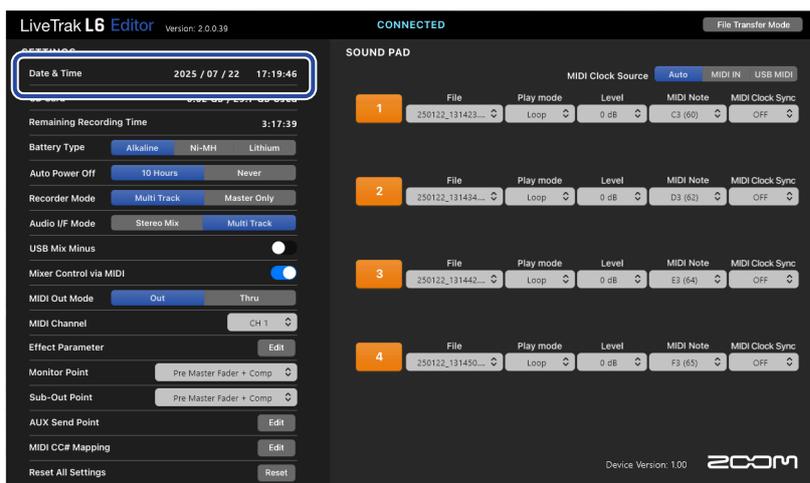
7. Dopo aver impostato tutte le voci, usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il pulsante  (OK), e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



## Impostare data e ora usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))

Quando L6max è collegato a ZOOM L6 Editor, data e ora visualizzate nella app saranno acquisite dal computer e impostate su L6max.



### Nota

Se l'unità viene riportata alle impostazioni di default (→ [Ripristinare le impostazioni di default di fabbrica](#)), data e ora saranno resettate, per cui impostatele di nuovo.

# Impostare il tipo di batteria usato

Impostate correttamente il tipo di batteria usato da L6max in modo che la carica residua sia visualizzata accuratamente.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

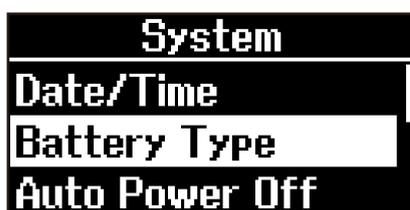
2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "System", e premete

 (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Battery Type", e

premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare il tipo di batterie, e

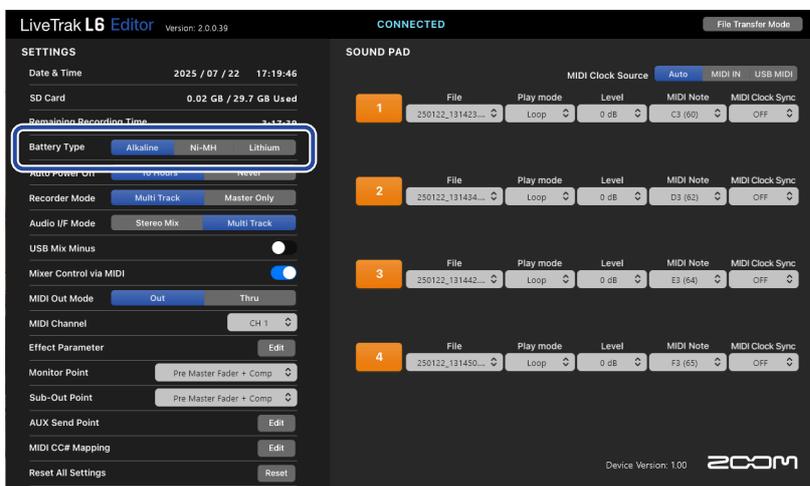
premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
Alkaline	Batterie alcaline
Ni-MH	Batterie al nickel metallo idruro
Lithium	Batterie al litio

## Impostare il tipo di batteria usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Per "Battery Type", cliccate sul tipo di batteria per selezionarlo.



Valore di impostazione	Spiegazione
Alkaline	Batterie alcaline
Ni-MH	Batterie al nickel metallo idruro
Lithium	Batterie al litio

# Spegnere l'unità automaticamente (Auto Power Off)

L6max si spegne automaticamente se non viene utilizzato per 10 ore.

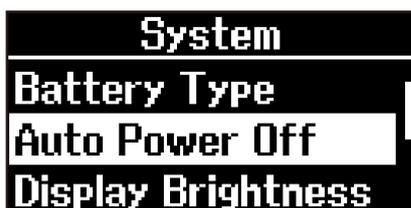
Per mantenere l'unità sempre accesa, impostate la funzione Auto Power Off su "Never".

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "System", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Auto Power Off", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per impostare il tempo che precede lo spegnimento, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.

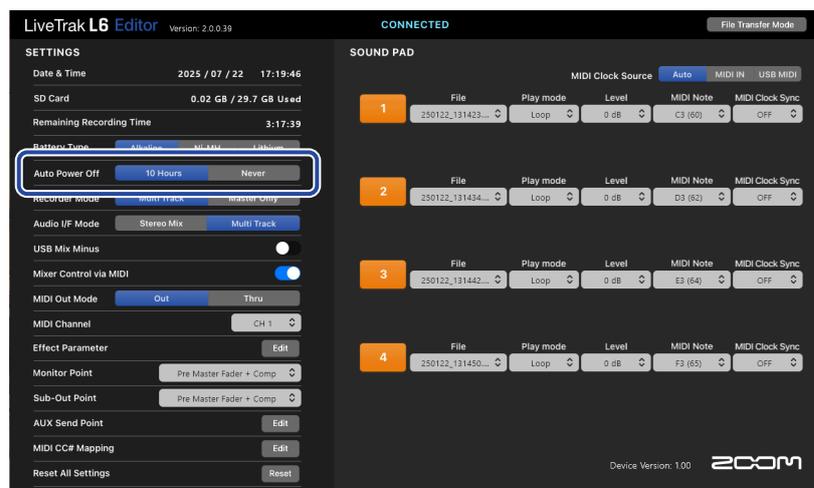


Valore di impostazione	Spiegazione
10 Hours	L'unità si spegne automaticamente se non viene utilizzata per 10 ore.
Never	L'unità non si spegne automaticamente.

# Impostare lo spegnimento automatico usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Per "Auto Power Off", selezionate un'impostazione di spegnimento automatico.

Valore di impostazione	Spiegazione
10 Hours	L'unità si spegne automaticamente se non viene utilizzata per 10 ore.
Never	L'unità non si spegne automaticamente.



## Nota

- Nelle seguenti condizioni, l'unità non si spegne automaticamente a prescindere dall'impostazione di Auto Power Off.
  - In registrazione o in riproduzione
  - Quando si usa L6max come interfaccia audio
  - Usando la funzione di trasferimento file
  - Eseguendo un aggiornamento del firmware
- Agendo sull'L6max si reimposta il tempo che precede l'attivazione della funzione Auto Power Off.

# Impostare la luminosità del display

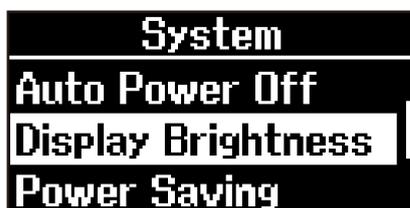
La luminosità del display può essere regolata se vi trovate in difficoltà a visualizzare, perché troppo debole o troppo forte.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "System", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Display Brightness" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per impostare la luminosità, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
Dark	Il display è sempre scuro.
Medium	La luminosità del display è normale.
Bright	Il display è più luminoso.

# Impostare il risparmio energetico del display

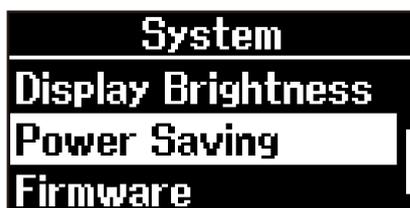
Per ridurre i consumi, è possibile impostare la retroilluminazione del display in modo che si affievolisca se non vengono eseguite operazioni per un determinato periodo di tempo.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

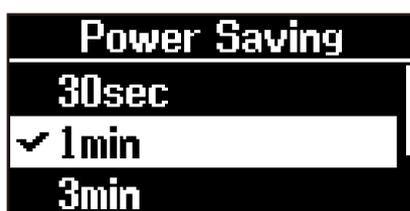
2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "System", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Power Saving" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per impostare il tempo del risparmio energetico, e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



Valore di impostazione	Spiegazione
Off	La retroilluminazione è sempre attivata.
30 sec, 1 min, 3 min, 5 min	La retroilluminazione si affievolisce dopo il periodo di tempo impostato, trascorso senza operazioni.

# Ripristinare le impostazioni di default di fabbrica

Potete riportare l'L6max alle impostazioni di default di fabbrica.

## Nota

Il reset sovrascrive tutte le impostazioni e le riporta tutte al default di fabbrica. Siate certi di voler usare questa funzione.

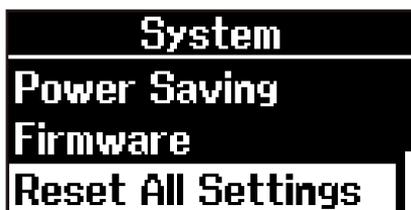
1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).

Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "System", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Reset All Settings", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



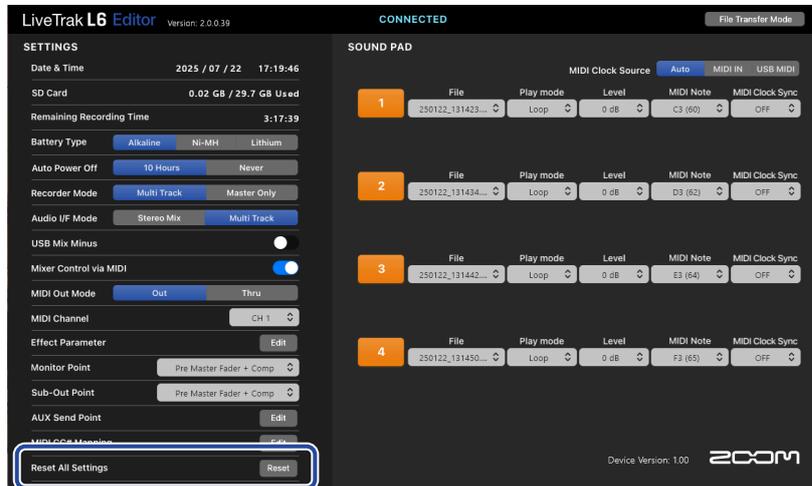
4. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Execute", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



L6max sarà riportato alle impostazioni di default di fabbrica.

# Ripristinare le impostazioni di default di fabbrica usando l'app.

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Cliccate su "Reset".



L6max sarà riportato alle impostazioni di default di fabbrica.

# Gestire il firmware

## Controllare le versioni firmware

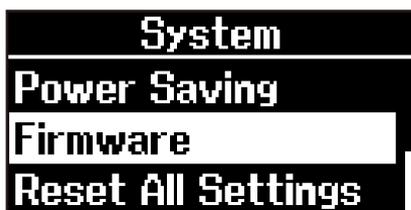
Potete controllare le versioni firmware usate da L6max.

1. Premete  (pulsante operativo 1) nella [Schermata Iniziale \(Home\)](#).  
Si apre la [Schermata Menu](#).

2. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "System", e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.



3. Usate  (pulsante operativo 2) e  (pulsante operativo 3) per selezionare "Firmware" e premete  (pulsante operativo 4) per confermare.

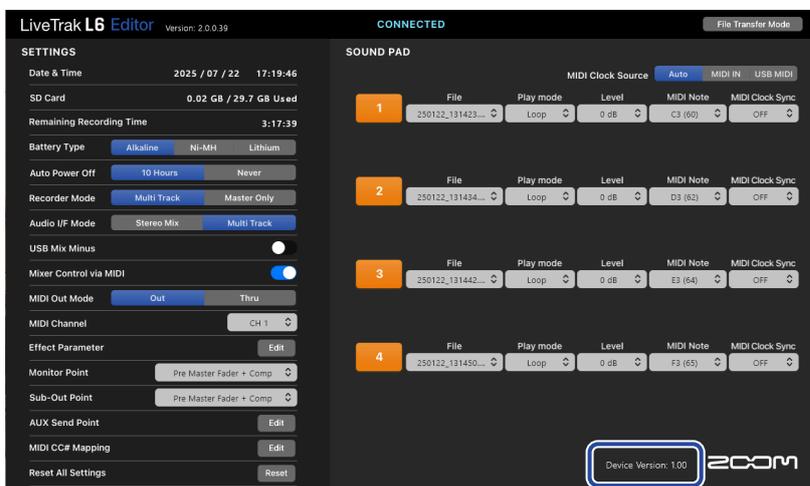


Questo mostra le versioni firmware.



# Controllare le versioni del firmware usando l'app

1. Collegate l'L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate ZOOM L6 Editor. (→ [Usare l'app](#))
2. Controllate la versione firmware sulla schermata di ZOOM L6 Editor.



## Aggiornare il firmware

Potete aggiornare il firmware di L6max portandolo alle versioni più recenti.

I file di aggiornamento possono essere scaricati dal sito web di ZOOM ([zoomcorp.com/help/l6max](https://zoomcorp.com/help/l6max)).

Seguite le istruzioni in "L6max Firmware Update Guide" sulla pagina di download di L6max.

# Appendice

## Risoluzione di eventuali problemi

Se L6max sembra funzionare in modo strano, controllate quanto segue.

### Problemi di mixaggio/registrazione/riproduzione

#### Nessun suono o uscita molto bassa

- Controllate che le cuffie e i cavi connessi alle uscite siano collegati correttamente. Se non viene emesso alcun suono anche quando i cavi sono collegati correttamente, i conduttori nei cavi potrebbero essere interrotti. Sostituite le cuffie o i cavi delle uscite. (→ [Effettuare i collegamenti](#))
- Controllate che i livelli di uscita non siano troppo bassi per MONITOR, MASTER, SUB-OUT e per ognuna delle tracce. (→ [Regolare i livelli generali e del monitoraggio](#))
- Controllate che i cavi che collegano l'altro dispositivo e le prese INPUT 1–8 siano connessi correttamente. Collegate microfoni dinamici e a condensatore usando spine XLR alle prese INPUT 1–4. Se non viene emesso alcun suono anche quando i cavi sono collegati correttamente, i conduttori nei cavi potrebbero essere interrotti. Sostituite i cavi. (→ [Effettuare i collegamenti](#))
- Se i livelli dei dispositivi collegati agli INPUT 5–8 sono bassi, controllate che i selettori  $0\text{dB}$   (-20dB (pad) non siano impostati su -20 dB.
- Verificate l'orientamento del microfono o le impostazioni relative al livello del dispositivo connesso.
- Controllate che i pulsanti  (mute) non siano accesi. (→ [Silenziare i canali](#))
- Se usate un microfono a condensatore, controllate che il pulsante  (phantom power) sia acceso. (→ [Connessione alle prese INPUT 1–4](#))

#### L'uscita è distorta

- Se è collegato un dispositivo a livello di linea (e il suono è distorto o gli indicatori di segnale si illuminano in rosso), impostate il selettore  $0\text{dB}$   (-20dB (pad) su -20 dB.
- Monitorizzando ad alto volume, usate le manopole  (MASTER),  (MONITOR) e  (SUB-OUT) per abbassare il volume in uscita. (→ [Regolare i livelli generali e del monitoraggio](#))
- Usate le  (manopole) per regolare i livelli di ogni canale. (→ [Regolare i livelli dei canali](#))
- Controllate che i livelli più alti dei misuratori di livello non si illuminino. Se sono accesi, usate la manopola  (MASTER) per regolare il livello dell'uscita MASTER.

## L'audio registrato è troppo alto, basso o silenzioso

- Se l'audio registrato è troppo intenso, aumentate la distanza tra il microfono e la sorgente sonora o abbassate il livello del dispositivo collegato.
- Se usate un microfono a condensatore, controllate che il pulsante  (phantom power) sia acceso. (→ [Connessione alle prese INPUT 1-4](#))

## Non è possibile registrare

- Controllate che la card microSD abbia ancora spazio libero. (→ [Controllare le condizioni della card microSD](#))
- Verificate che la card microSD sia caricata correttamente nello slot. (→ [Inserire card microSD](#))

## Il suono registrato si interrompe

- Usate la funzione di test della card sull'unità e usate una card che ha passato il test. (→ [Testare le card microSD](#))
- Consigliamo di usare card microSD che sono risultate funzionanti con questo prodotto. Fate riferimento al sito web ZOOM ([zoomcorp.com/help/l6max](http://zoomcorp.com/help/l6max)).

## I file registrati sono corrotti

- Poiché i file vengono salvati automaticamente a intervalli regolari, anche se l'alimentazione viene interrotta o si verifica un altro problema durante la registrazione, i file danneggiati potrebbero essere ripristinati facendo leggere la card microSD all'L6max e riproducendo quei file.

## Data e ora vengono reimpostati

- Se l'alimentazione non viene fornita da un trasformatore o dalle batterie per un lungo periodo di tempo, l'alimentazione che mantiene data e ora si esaurisce, e i dati salvati nell'unità vengono reimpostati. Se la schermata Date/Time Setting si apre all'accensione, effettuate nuovamente le impostazioni, o collegate L6max a un computer usando un cavo USB (Type-C) e lanciate l'L6 Editor per acquisire data e ora. (→ [Impostare data e ora, e il tipo di batteria \(effettuare le impostazioni iniziali dell'L6max prima dell'uso\)](#), [Impostare data e ora usando l'app](#))

## Gli effetti interni non funzionano

- Usate la manopola  (EFX RTN) per regolare il livello dell'effetto interno. (→ [Usare gli effetti interni](#))
- Premete il pulsante  (EFX) e usate le  (manopole) per regolare i livelli di mandata di ogni canale. (→ [Usare gli effetti interni](#))

## I file audio non possono essere assegnati ai pulsanti SOUND PAD

- Controllate i formati dei file audio da assegnare. (→ [Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD](#))
- Controllate che i file audio siano salvati nella cartella corretta. (→ [Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD](#))

## Impossibile usare le funzioni dei SOUND PAD

- Controllate che dei file audio siano stati assegnati ai sound pad. (→ [Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD](#))
- Regolate i livelli individuali dei sound pad. (→ [Impostare i livelli dei sound pad](#), [Suonare con i sound pad](#))
- Usate la manopola  (SOUND PAD) per regolare il livello del suono del pad. (→ [Suonare con i sound pad](#))

## Altri problemi

---

### L'unità non è riconosciuta da computer, smartphone o tablet, anche se la porta USB è collegata

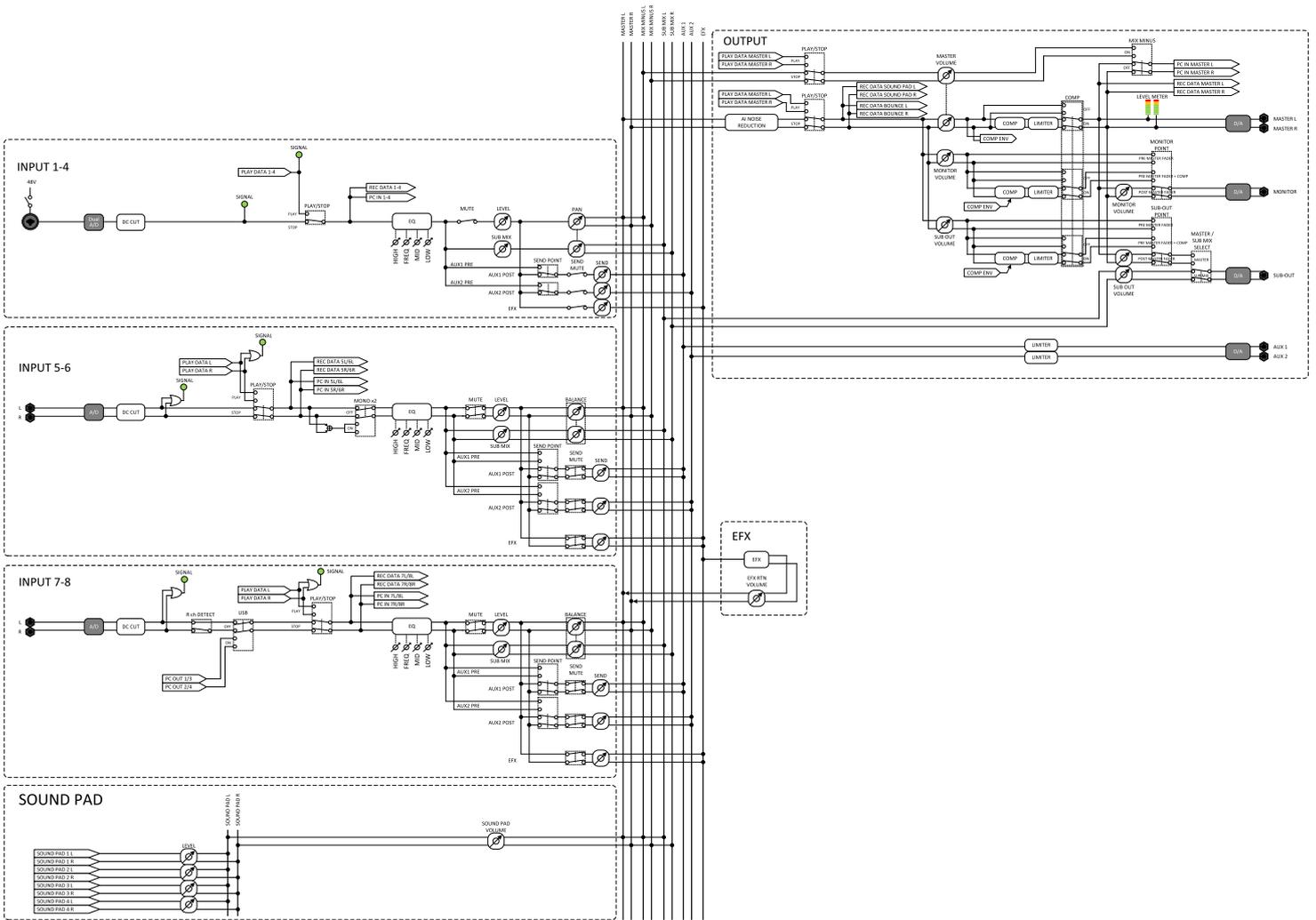
- Usate un cavo USB che supporti il trasferimento dei dati. I cavi per la ricarica non possono essere usati per la trasmissione dei dati.
- Collegate il cavo USB alla porta USB sul pannello superiore, non alla porta USB sul lato destro.
- La modalità operativa deve essere impostata su L6max per consentire a computer, smartphone o tablet di riconoscerlo. (→ [Trasferire file ai computer](#))
- Verificate che il computer, lo smartphone o il tablet e l'applicazione in uso siano compatibili con il formato a 32-bit float.
- Anche se "L6max" non può essere selezionato nelle impostazioni "Sound" del computer, esso può comunque essere usato come interfaccia audio a 32-bit float se è selezionato "L6max" come dispositivo "Audio" o "Input/Output" in un'applicazione che supporti il formato a 32-bit float.
- È necessario un driver dedicato per usare il formato a 32-bit float su Windows. Il driver può essere scaricato dal sito web ZOOM ([zoomcorp.com/help/l6max](http://zoomcorp.com/help/l6max)).

### Il tempo di operatività a batterie è breve

Eeguire le impostazioni seguenti può aumentare il tempo di operatività a batterie.

- Impostate correttamente il tipo di batterie utilizzate. (→ [Impostare il tipo di batteria usato](#))
- Scollegate i cavi non necessari dai connettori.
- Per le loro caratteristiche, usare batterie al nickel metallo idruo ricaricabili (specialmente quelle ad alta capacità) o al litio può consentire un uso più prolungato rispetto all'uso con batterie alcaline, quando l'assorbimento è alto.

# Diagramma a blocchi



# Tabella di implementazione MIDI

Funzione		Trasmissione	Riconoscimento	Note
Basic channel	All'accensione	1 - 16	1 - 16	
	Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode	All'accensione	Mode 3	Mode 3	
	Message	×	×	
	Altered	*****	*****	
Note number		0 - 127	0 - 127	
	True Voice	0 - 127	0 - 127	SOUND PAD 1 - 4
Velocity	Note On	×	×	
	Note Off	×	×	
Aftertouch	Keys	×	×	
	Channel	×	×	
Pitch Bend		×	×	
Control Change	0	×	×	
	1 - 31	○	○	
	32	×	×	
	33 - 95	○	○	
	96 - 101	×	×	
	102 - 119	○	○	
	120 - 127	×	×	
Program Change		○	○	
	Intervallo impostabile	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

○: Sì

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

×: No

# Specifiche tecniche

Numero di canali in ingresso e uscita	Ingressi	MIC/LINE (mono)	4	
		LINE (stereo)	4	
	Uscite	AUX SEND (mono)	2	
		MASTER (stereo)	1	
		MONITOR (stereo)	1	
	SUB-OUT (stereo)	1		
Ingressi	MIC/LINE	Connettori	4 Prese combo XLR/TRS (XLR: 2 CALDO, TRS: PUNTA CALDO)	
		Guadagno in ingresso	Regolazioni non necessarie (uso di due circuiti di conversione A/D)	
		Impedenza in ingresso	XLR: 3,8 k $\Omega$ o pi $\dot{u}$ TRS: 18 k $\Omega$ o pi $\dot{u}$ (quando Hi-Z $\dot{e}$ off) / 1 M $\Omega$ o pi $\dot{u}$ (quando Hi-Z $\dot{e}$ on)	
		Massimo livello in ingresso	XLR: +4 dBu TRS: +24 dBu	
		Alimentazione phantom	+48 V Assorbimento totale 20 mA o meno	
	LINE	Connettori	8 prese TS phone	
		Impedenza in ingresso	30 k $\Omega$ o pi $\dot{u}$	
		Massimo livello in ingresso	+4 dBu (quando PAD $\dot{e}$ 0 dB) +24 dBu (quando PAD $\dot{e}$ -20 dB)	
	Uscite	AUX SEND	Connettori	2 prese TRS phone (impedenza bilanciata)
			Massimo livello in uscita	+9,5 dBu
Impedenza in uscita			147 $\Omega$	
MASTER		Connettori	2 prese TRS phone (bilanciati)	
		Massimo livello in uscita	+15 dBu	
		Impedenza in uscita	147 $\Omega$	
MONITOR / SUB-OUT		Connettore	Preso TRS phone	
		Massimo livello in uscita	50 mW + 50 mW (carico 63 $\Omega$ )	
		Impedenza in uscita	14,7 $\Omega$	
Bus	MASTER	1		
	SUB-MIX	1		
	AUX SEND	2		

	SEND EFX	1
Channel strip	EQ	
	HIGH	10 kHz, $\pm 15$ dB, shelving
	MID	100 Hz – 8 kHz, $\pm 15$ dB, peaking
	LOW	100 Hz, $\pm 15$ dB, shelving
Misuratori di livello		6 segmenti
Mandate effetti		6 tipi
Registratore	N° massimo di tracce in registrazione simultanea	14
	N° massimo di tracce in riproduzione simultanea	14
	Formati di registrazione	48 kHz, 32-bit float, WAV mono/stereo
	Supporto di registrazione	Card microSDHC (Class 10 o più) Card microSDXC (Class 10 o più) Fate riferimento al sito web ZOOM ( <a href="http://zoomcorp.com/help/l6max">zoomcorp.com/help/l6max</a> ) per informazioni sulle card microSD che sono state collaudate con questa unità.
Display		128×64 OLED
Interfaccia audio	Numero di ingressi e uscite	Ingresso: 14 canali Uscita: 4 canali
	Frequenza di campionamento	48 kHz
	Bit depth	32-bit float / 24-bit
	Interfaccia	USB 2.0
Lettore di card	Classe	Mass storage class USB 2.0 High Speed
Frequenza di campionamento		48 kHz
Risposta in frequenza		20 Hz – 20 kHz, $-1,0$ dB / $+0,5$ dB
Rumore in ingresso equivalente		$-120$ dBu o meno (IHF-A) a $150 \Omega$ in ingresso
Alimentazione		4 batterie AA (alcaline, litio, o ricaricabili NiMH) Trasformatore di CA (ZOOM AD-17): CC 5V/1A • L'alimentazione dal bus USB è supportata.

Tempo stimato di operatività continuativa a batterie <ul style="list-style-type: none"> <li>• I valori sono approssimativi.</li> <li>• I tempi di operatività continuativa a batterie sono stati determinati da test interni.</li> </ul> Possono variare sostanzialmente in base alle condizioni di utilizzo.	Registrazione di 14 tracce, alimentazione phantom su off, cuffie in uso (carico 63Ω), nessuna connessione uscita MASTER	Batterie alcaline: circa 1,5 ore Batterie NIMH (1900 mAh): circa 2,5 ore Batterie al litio: circa 5 ore
Assorbimento		5 W massimo
Dimensioni		284 mm (L) × 114 mm (P) × 46,5 mm (A)
Peso (solo unità)		673 g
Peso (batterie incluse)		767 g

Nota: 0 dBu = 0,775 Vrms



ZOOM CORPORATION

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

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