

L6max

LiveTrak



Manual de instrucciones

Lea las precauciones de uso y seguridad antes de utilizar esta unidad.

©2025 ZOOM CORPORATION

Queda prohibida la copia o reproducción de este documento, tanto completa como parcial, sin el correspondiente permiso.

Los nombres de productos, marcas registradas y empresas que aparecen en este documento pertenecen a sus respectivos propietarios. Todas las marcas comerciales y registradas que aparecen en este documento se usan solo con fines identificativos y no suponen ninguna infracción sobre los derechos de autor de sus respectivos propietarios.

No es posible una visualización correcta en dispositivos con pantallas de escala de grises.

Notas acerca de este manual de instrucciones

El contenido de este documento y las especificaciones de este aparato pueden ser modificadas sin previo aviso.

- Microsoft y Windows son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft.
- Mac, macOS, iPad y Lightning son marcas comerciales de Apple Inc.
- La marca comercial iPhone es usada bajo licencia de Aiphone Co., Ltd.
- El logotipo microSDXC es una marca comercial de SD-3C LLC.



- USB Type-C es una marca comercial del USB Implementers Forum.
- Salvo para el uso y disfrute personal, está prohibido por ley la grabación de cualquier fuente con derechos de autor, incluyendo CDs, discos, cintas, actuaciones en directo, videos y emisiones, sin el permiso expreso y por escrito del propietario legal de dichos derechos. ZOOM CORPORATION no asumirá ninguna responsabilidad relacionada con posibles infracciones contra los derechos de autor.

Índice

Notas acerca de este manual de instrucciones.....	2
Resumen del L6max.....	5
Cómo conseguir una alta calidad de audio durante el mezclado.....	5
Función de las partes.....	11
Resumen de las pantallas.....	21
Ejemplo de conexión.....	23
Flujo de señal.....	25
Preparativos.....	28
Alimentación.....	28
Conexiones.....	31
Encendido y apagado.....	39
Ajuste de la fecha/hora y del tipo de pilas (ajustes iniciales del L6max antes de empezar a usarlo).....	40
Uso de la app.....	42
Mezcla.....	46
Ajuste de los niveles de canal.....	46
Ajuste del nivel global y de monitorización.....	47
Anulación (mute) de canales.....	50
Ajuste del panorama para cada canal.....	51
Ajuste del tono de canal (EQ).....	52
Uso de efectos.....	53
Ajuste de los parámetros del efecto interno.....	55
Uso de efectos externos.....	59
Uso del AI Noise Reduction.....	64
Selección de la señal enviada a MONITOR (Punto de monitorización).....	65
Selección de la señal enviada a SUB-OUT (punto salida sub).....	67
Almacenamiento de ajustes (escenas).....	69
Reinicio de los ajustes del mezclador.....	71
Uso de los parches de sonido.....	72
Asignación de ficheros de audio a los botones SOUND PAD.....	72
Ajuste de los modos de reproducción de los parches de sonido.....	77
Ajuste del nivel de los parches de sonido.....	79
Ajuste de los modos y niveles de reproducción de los parches de sonido usando la app.....	81
Interpretación con los parches de sonido.....	83
Uso de ordenadores, smartphones, tabletas y dispositivos MIDI para realizar una interpretación con los parches de sonido.....	84
Uso de los parches de sonido sincronizados con el reloj MIDI.....	85
Grabación y reproducción de audio.....	89
Grabación.....	89
Selección del tipo de ficheros grabados.....	91
Reproducción de grabaciones.....	93

Sobregrabación.....	94
Gestión de proyectos.....	99
Estructura de carpetas y ficheros en las tarjetas microSD.....	99
Nombrado de carpetas y ficheros de grabación.....	101
Creación de proyectos vacíos.....	102
Selección de proyectos.....	103
Asignación de ficheros a pistas.....	104
Borrado de proyectos.....	106
Cambio del nombre de los proyectos.....	108
Protección de proyectos.....	110
Copia de proyectos.....	111
Uso como interface de audio.....	113
Conexión a ordenadores, smartphones y tabletas.....	113
Uso con ordenadores Mac.....	114
Uso con ordenadores Windows.....	115
Ajuste del modo de audio USB.....	117
Asignación de audio USB a las entradas del L6max.....	118
Ajuste de la función USB Mix Minus.....	119
Transferencia de ficheros a ordenadores.....	121
Conexión con un ordenador usando la app.....	122
Desconexión de un ordenador usando la app.....	123
Uso de dispositivos MIDI.....	124
Conexión de dispositivos MIDI.....	124
Ajustes MIDI.....	126
Administración de tarjetas microSD.....	134
Comprobación del estado de la tarjeta microSD.....	134
Formateo de tarjetas microSD.....	135
Prueba de tarjetas microSD.....	136
Ajustes diversos.....	140
Ajuste de la fecha y la hora.....	140
Ajuste del tipo de pilas utilizadas.....	143
Ahorro de energía (Auto Power Off).....	145
Ajuste del brillo de la pantalla.....	147
Ajuste de la retroiluminación.....	148
Restauración de los valores de fábrica.....	149
Gestión del firmware.....	151
Verificación de las versiones de firmware.....	151
Actualización del firmware.....	153
Apéndice.....	154
Resolución de problemas.....	154
Diagrama de bloques.....	157
Tabla de implementación MIDI.....	158
Especificaciones técnicas.....	159

Resumen del L6max

Cómo conseguir una alta calidad de audio durante el mezclado

Con circuitos conversores A/D duales y capacidad para formato de 32 bits flotante, el L6max permite conservar la más alta calidad de la señal audio durante el mezclado.

NOTA

En el L6max, las tomas de ENTRADA 1-4 tienen circuitos conversores A/D duales.

Entradas

Los circuitos conversores A/D duales permiten la entrada de sonidos desde muy potentes a muy débiles sin la necesidad de ajustes de ganancia.



Mezcla

Los sonidos de entrada son procesados utilizando un formato de 32 bits flotante, por lo que la calidad de la señal audio en la entrada es conservada durante el proceso de mezclado.



Resumen del circuito conversor A/D dual

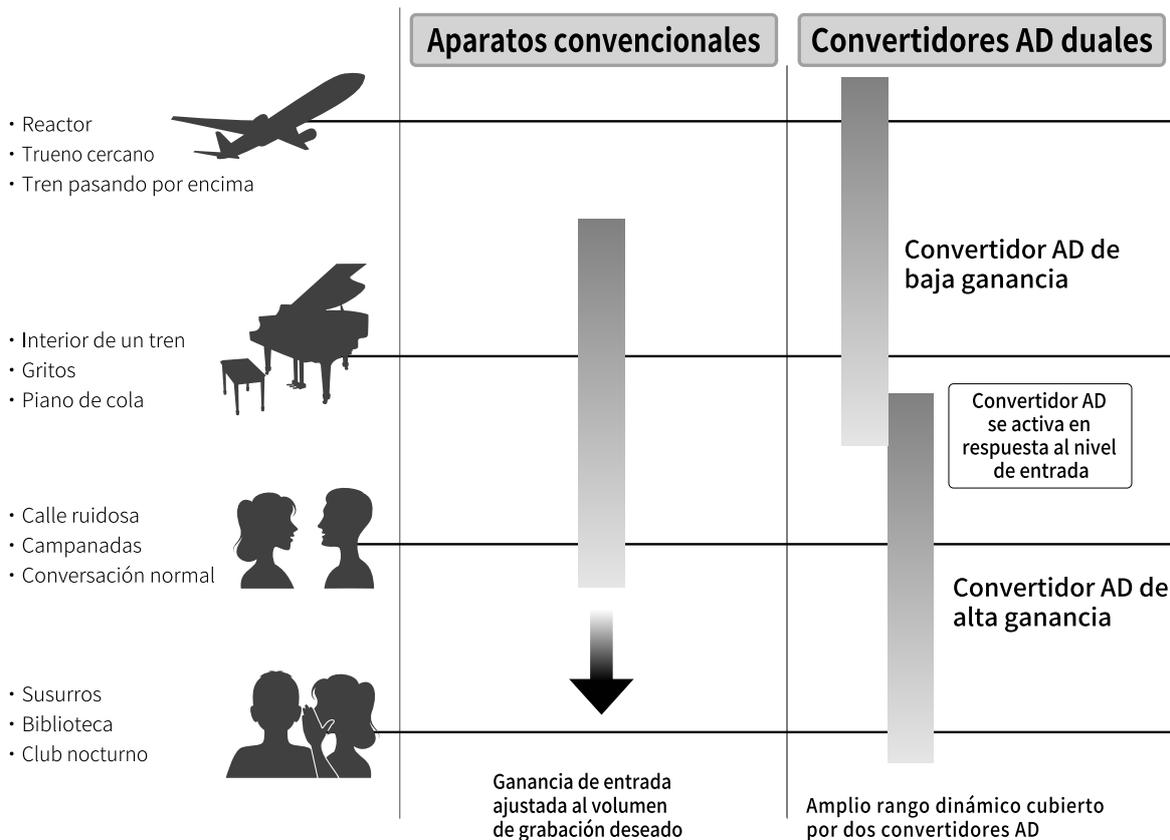
En cada circuito de entrada, el L6max dispone de dos conversores A/D con diferentes ganancias de entrada. Este diseño permite la mezcla de audio de alta calidad sin necesidad de ajustar la ganancia, un paso normalmente indispensable.

NOTA

En el L6max, las tomas de ENTRADA 1-4 tienen circuitos conversores A/D duales.

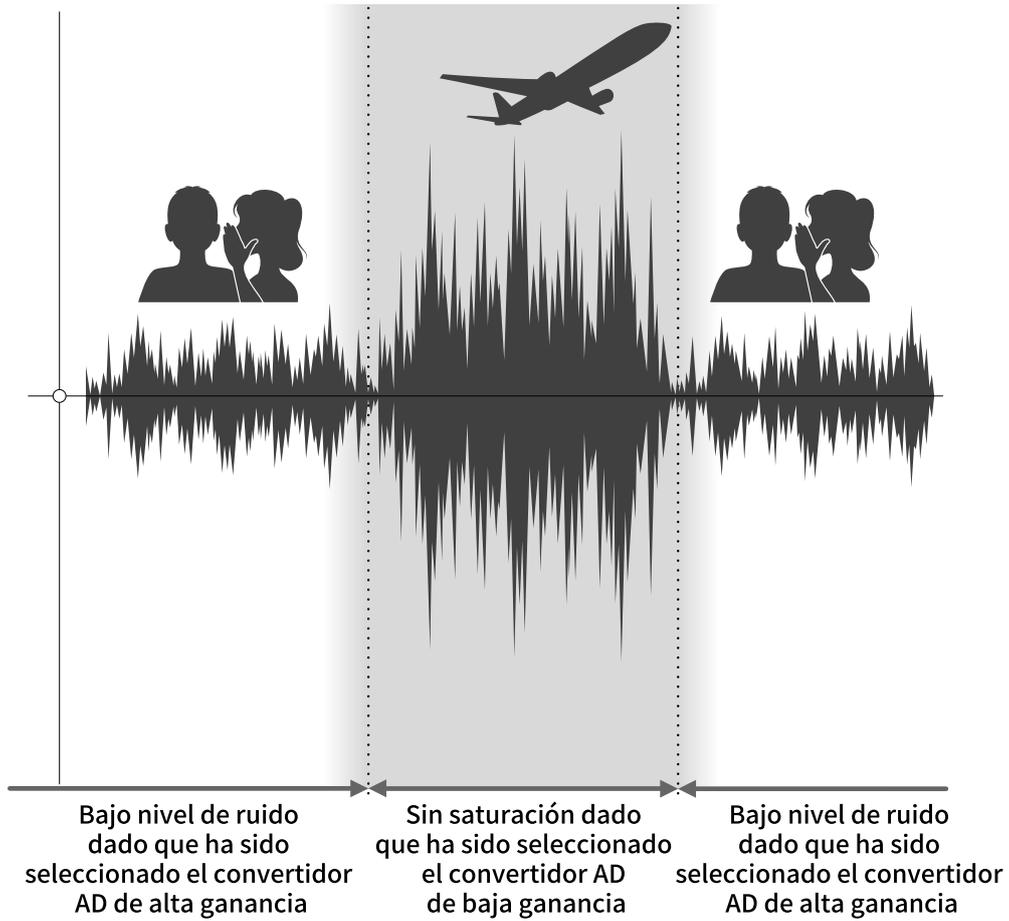
Increíble rango dinámico

Con la combinación de dos conversores A/D, hemos logrado un amplio rango dinámico imposible con un único conversor A/D.



Cambio entre los dos conversores A/D

El L6max monitoriza constantemente los datos de los dos conversores A/D y elige automáticamente el que ofrezca los mejores resultados de entrada.



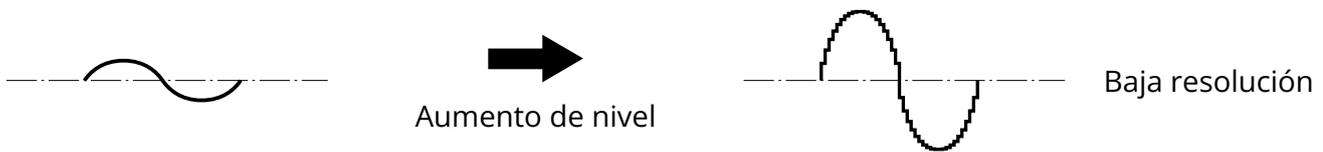
Resumen del fichero WAV de 32 bits flotante

El L6max puede grabar audio de entrada y audio mezclado. Esta señal audio grabado es almacenada en un formato de fichero WAV de 32 bits flotante. Los ficheros WAV de 32 bits flotante ofrecen las siguientes ventajas sobre los ficheros WAV de 16/24 bits convencionales. Estas ventajas permiten que la calidad de la señal audio de la grabación se mantenga incluso cuando sea editada después de la grabación en un DAW u otro software.

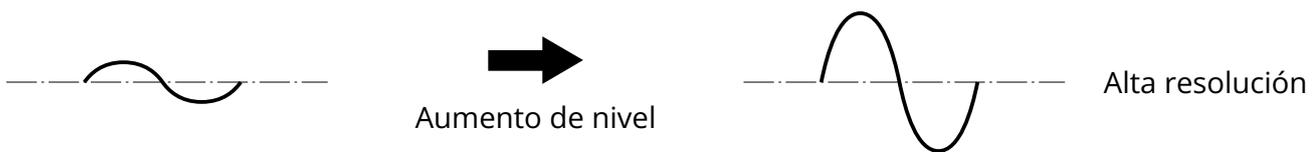
Ventajas en la resolución

Los ficheros WAV de 32 bits flotante tienen la ventaja de poder mantener una alta resolución incluso a volúmenes bajos. Como resultado de ello, los sonidos más débiles pueden ser convertidos durante la edición posterior a la grabación en sonidos más potentes sin que su calidad se vea degradada.

■ WAV de 16/24 bits



■ WAV de 32 bits flotante

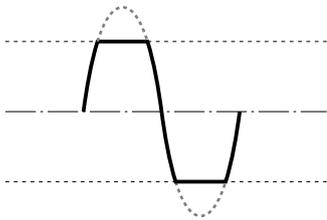


Ventajas en cuanto a saturación

Si una forma de onda suena saturada cuando es emitida desde el L6max o en un DAW, puede editarla después de la grabación para reducir su volumen y restaurar así una forma de onda sin saturación ya que los datos en el propio fichero WAV de 32 bits flotantes no estarán saturados.

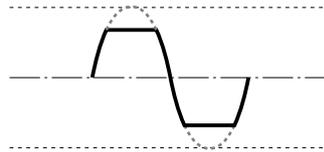
■ WAV de 16/24 bits

Grabación saturada



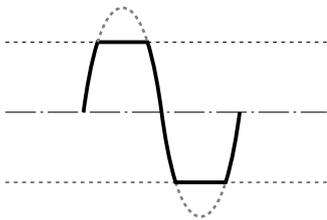
➔
Reducción de nivel

Aún saturada



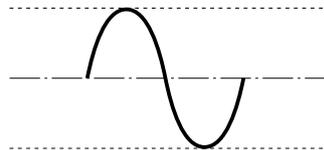
■ WAV de 32 bits flotante

Grabación saturada



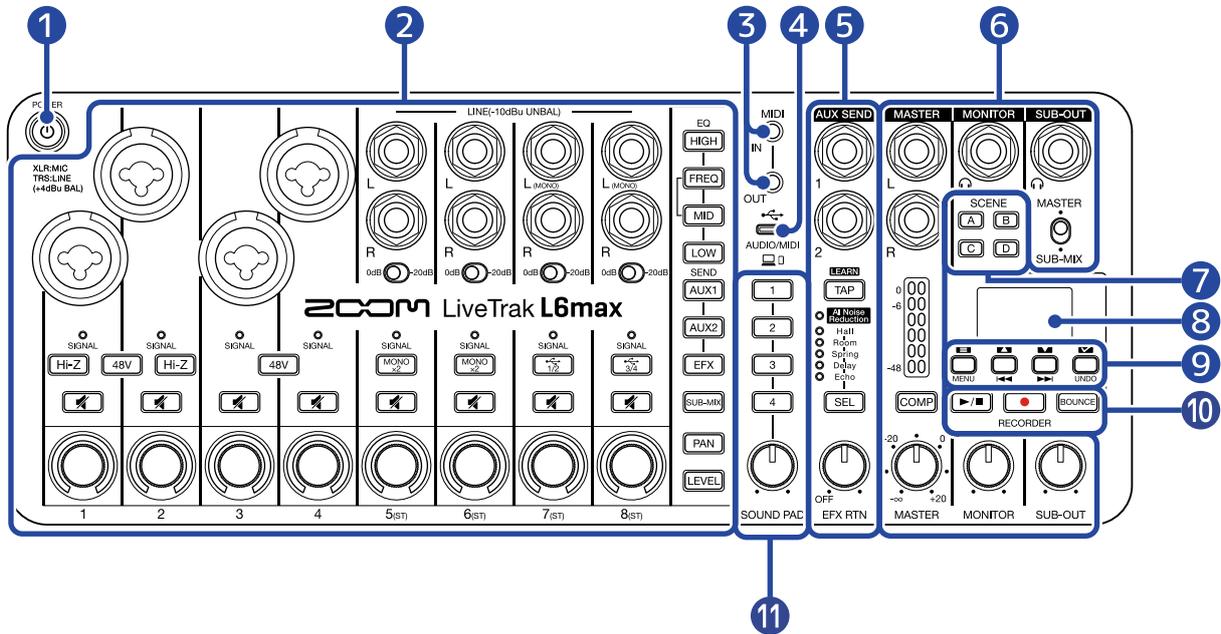
➔
Reducción de nivel

Sin saturación



Función de las partes

Panel superior



1 Botón POWER

Le permite encender y apagar la unidad.

2 Sección operativa de canal (→ [Sección operativa de canal](#))

Conecte aquí micrófonos, sintetizadores, efectos y otros dispositivos. Realice operaciones para cada canal, incluyendo el ajuste de entrada y de tono, panorama, ajuste de nivel y cantidad de envío.

3 Tomas MIDI IN/OUT

Utilice cables con conectores TRS de 3,5 mm para conectar dispositivos MIDI.

Para conectar dispositivos MIDI con conectores DIN de 5 puntas, utilice cables de conversión MIDI DIN de 5 puntas a MIDI TRS (tipo A).

4 Puerto USB (tipo C)

Cuando conecte este puerto a un ordenador, smartphone o tableta, podrá realizar lo siguiente:

- Usar una app para realizar ajustes específicos para la unidad, así como para los parches de sonido (solo ordenador)
- Usar la función de transferencia de ficheros (solo ordenador)
- Usar el L6max como un interface de audio.
- Controlar el L6max usando funciones MIDI

Admite la función de alimentación por bus USB.

5 Sección de efecto de envío (→ [Sección de efecto de envío](#))

Elija el efecto interno y ajuste su nivel.

También puede conectar efectos externos (2).

6 Sección de salida (→ [Sección de salida](#))

Conecte monitores autoamplificados o un sistema PA, así como auriculares, y ajuste las salidas MASTER y SUB-OUT.

Puede usar el compresor en las salidas MASTER para aumentar la presión sonora y evitar a la vez la saturación.

7 Botones de selección de escena

Utilícelos para almacenar y cargar ajustes del L6max (→ [Almacenamiento de ajustes \(escenas\)](#))

8 Pantalla

Le muestra distintos tipos de información.

9 Botones de función

-  Botón BACK/MENU (botón de operación 1)

Púlselo cuando esté activa la [Pantalla inicial](#) para acceder a la [Pantalla de menú](#).

Púlselo cuando esté activa la [Pantalla de menú](#) para volver a la pantalla anterior o a la [Pantalla inicial](#).

-  Botón ARRIBA / rebobinado (botón de operación 2)

Durante la reproducción o con la unidad parada, esto hace que se desplace al principio del proyecto o al proyecto anterior. Manténgalo pulsado para realizar un rebobinado.

Púlselo cuando esté activa la [Pantalla de menú](#) para elegir el elemento superior.

-  Botón ABAJO / avance rápido (botón de operación 3)

Durante la reproducción o con la unidad en pausa, el pulsarlo hace que vaya al siguiente proyecto. Manténgalo pulsado para un avance rápido.

Púlselo cuando esté activa la [Pantalla de menú](#) para elegir el elemento superior.

-  Botón Confirmar / UNDO (botón de operación 4)

Púlselo durante la sobregrabación (en modo BOUNCE) para acceder a una pantalla en la que podrá restaurar el estado previo al volcado.

Púlselo cuando esté activa la [Pantalla de menú](#) para confirmar o ejecutar el elemento seleccionado.

10 Sección de grabadora

Pulse el botón  (record) para poner en marcha la grabación. El botón  (record) se iluminará durante la grabación.

Pulse el botón  (play/stop) para reproducir los ficheros grabados. El botón  (play/stop) se iluminará durante la reproducción. Durante la reproducción, pulse el botón  (play/stop) para detenerla.

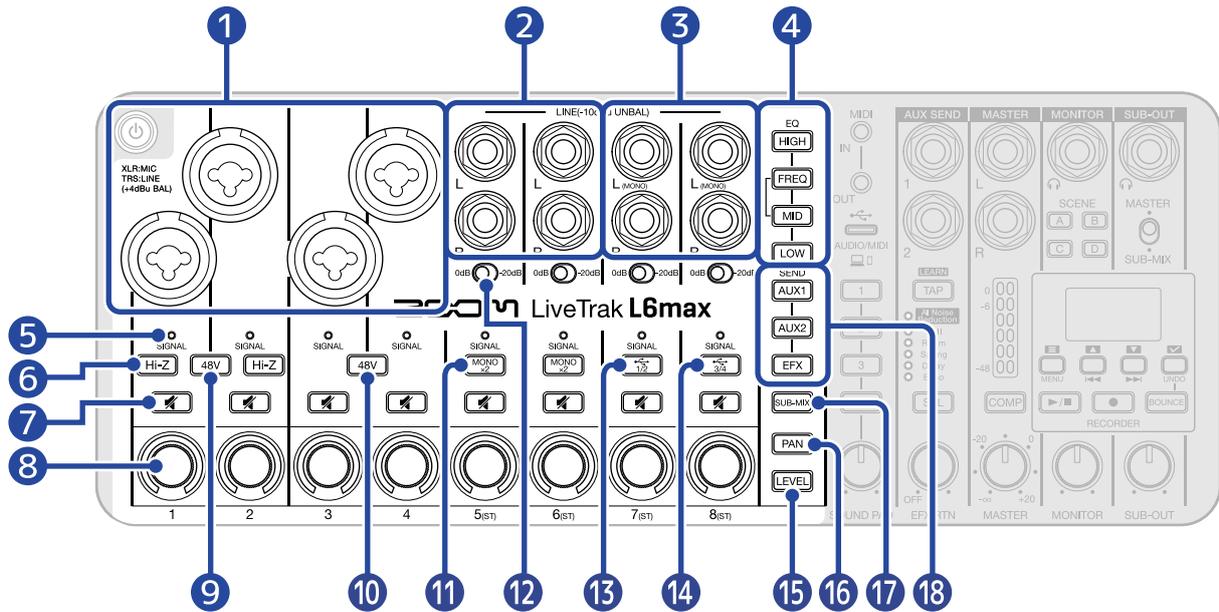
Pulse el botón  (BOUNCE) para combinar (volcar) 8 pistas ya grabadas en una pista de volcado y vaciar las pistas 1-8.

11 Sección de parches de sonido

Puede reproducir los ficheros de audio asignados a los parches  -  (1 - 4) pulsando estos parches.

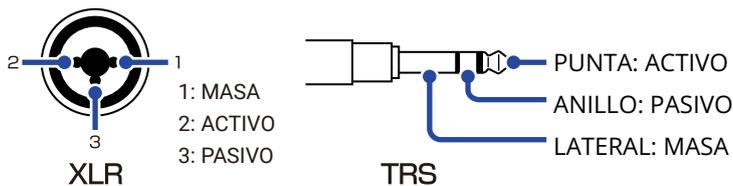
Use el mando  (SOUND PAD) para ajustar el nivel del parche de sonido.

■ Sección operativa de canal



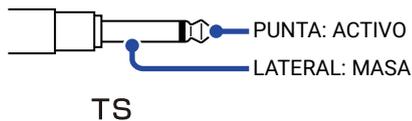
1 Tomas INPUT 1-4 (canales mono)

Conecte a estas tomas micrófonos e instrumentos, por ejemplo, para dar entrada a sus señales a los canales 1-4. Puede usarlas con clavijas XLR y TRS.



2 Tomas INPUT 5 (L/R) y INPUT 6 (L/R) (canales stereo)

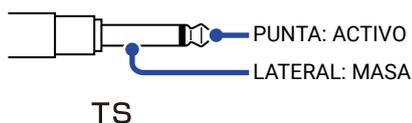
Conecte a estas tomas sintetizadores y unidades de efectos, por ejemplo, para dar entrada a sus señales stereo a los canales 5 y 6. Puede usar estas tomas con clavijas TS.



Pulse un botón (MONO) para hacer que se ilumine y permitir la conexión de 2 dispositivos mono en lugar de 1 dispositivo stereo.

3 Tomas INPUT 7 (L (MONO)/R) y INPUT 8 (L (MONO)/R) (canales stereo)

Conecte a estas tomas sintetizadores y unidades de efectos, por ejemplo, para dar entrada a sus señales stereo a los canales 7 y 8. Puede usar estas tomas con clavijas TS.



Cuando vaya a conectar dispositivos mono, conéctelos a las tomas L (MONO).

Cuando utilice el L6max como un interface de audio, pulse el botón (USB 1/2) o (USB 3/4) para hacer que se ilumine y permitir la entrada de audio stereo en ese canal desde un ordenador, smartphone o tableta.

4 Botones de ecualizador

Pulse un botón para elegirlo para su ajuste y hacer que se ilumine y después use los  mandos giratorios de canal para ajustar el tono.

-  Botón (HIGH): Ajusta las altas frecuencias.
-  Botón (FREQ): Cambia la frecuencia central de las frecuencias medias ajustadas. (100 Hz – 8 kHz)
-  Botón (MID): Ajusta las frecuencias medias.
-  Botón (LOW): Esto ajusta las frecuencias graves.

5 Indicadores de señal (canales 1—8)

Le muestran el estado de las señales de entrada.

 : Audio recibido /  : Saturación
SIGNAL SIGNAL

6 Botones de alta impedancia (canales 1-2)

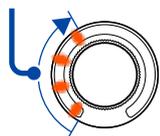
Cambian la impedancia de entrada de los canales. Púselos para hacer que se iluminen cuando vaya a conectar directamente guitarras o bajos.

7 Botones de anulación o mute (canales 1-8)

Pulse uno de estos botones para hacer que se ilumine y anular (mute) ese canal.

8 Mandos giratorios de canal (canales 1-8)

Úselos para ajustar el nivel, el tono y el panorama de cada canal junto con el nivel de efecto de envío. Los niveles ajustados son visualizados mediante indicadores alrededor del mando.



9 Botón de alimentación fantasma (canales 1-2)

Púselo para hacer que se ilumine y activar la alimentación fantasma de +48 V a las tomas INPUT 1 y 2 (XLR).

10 Botón de alimentación fantasma (canales 3-4)

Púselo para hacer que se ilumine y activar la alimentación fantasma de +48 V a las tomas INPUT 3 y 4 (XLR).

11 Botones MONO (canales 5-6)

Púselos para activar la entrada de 2 señales mono en esos canales.

Ambas entradas mono comparten los ajustes de nivel, tono y panorama, así como el nivel de efecto de envío.

12 Interruptores PAD (canales 5-8)

Puede cambiar la atenuación de las señales de entrada de los equipos conectados entre 0 dB y -20 dB.

13 Botón USB 1/2 (canal 7)

Cuando utilice el L6max como un interface de audio, pulse este botón y haga que se ilumine para dar entrada al audio de los canales 1 y 2 del ordenador o smartphone al canal 7 del L6max.

Cuando esté iluminado este botón no podrá dar entrada a señales audio a través de las tomas INPUT 7 (L (MONO)/R).

14 Botón USB 3/4 (canal 8)

Cuando utilice el L6max como un interface de audio, pulse este botón y haga que se ilumine para dar entrada al audio de los canales 3 y 4 del ordenador o smartphone al canal 8 del L6max.

Cuando esté iluminado este botón no podrá dar entrada a señales audio a través de las tomas INPUT 8 (L (MONO)/R).

15 Botón LEVEL

Púselo para hacer que se ilumine y después use los  mandos giratorios de canal para ajustar sus niveles.

16 Botón PAN

Púselo para hacer que se ilumine y después use los  mandos giratorios de canal para ajustar su posición stereo.

17 Botón SUB-MIX

Púselo para hacer que se ilumine y después use los  mandos giratorios de canal para ajustar los niveles SUB-MIX.

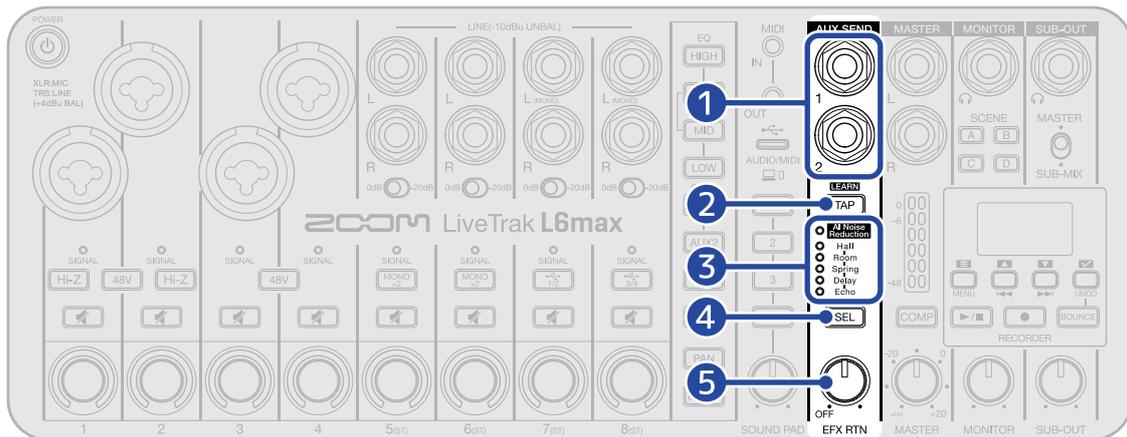
18 Botones de efecto de envío

Pulse un botón para elegirlo para el ajuste del nivel de efecto de envío (se iluminará) y después use los

 mandos giratorios de canal para ajustar el efecto.

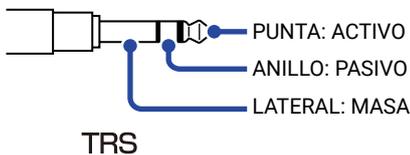
-  Botón (AUX1): Esto ajusta el nivel enviado al efecto conectado a la toma AUX SEND 1.
-  Botón (AUX2): Esto ajusta el nivel enviado al efecto conectado a la toma AUX SEND 2.
-  Botón (EFX): Úselo para ajustar el nivel enviado al efecto interno.

■ Sección de efecto de envío



1 Tomas AUX SEND 1/2

Conecte unidades de efectos externos a estas tomas. Puede usar estas toma con clavijas TRS.



2 Botón TAP

Cuando elija el efecto interno "Delay" (Retardo) o "Echo" (Eco), el pulsar rítmicamente este botón ajustará el tiempo de retardo al tempo de la marcación.

El botón (TAP) parpadeará de forma sincronizada con el tempo del tiempo de retardo ajustado.

Cuando haya elegido "AI Noise Reduction" (Reducción de ruido IA), el pulsar este botón hará que comience el análisis del ruido del entorno. (→ [Uso del AI Noise Reduction](#))

3 Indicadores de efecto interno

El piloto del efecto interno elegido se iluminará.

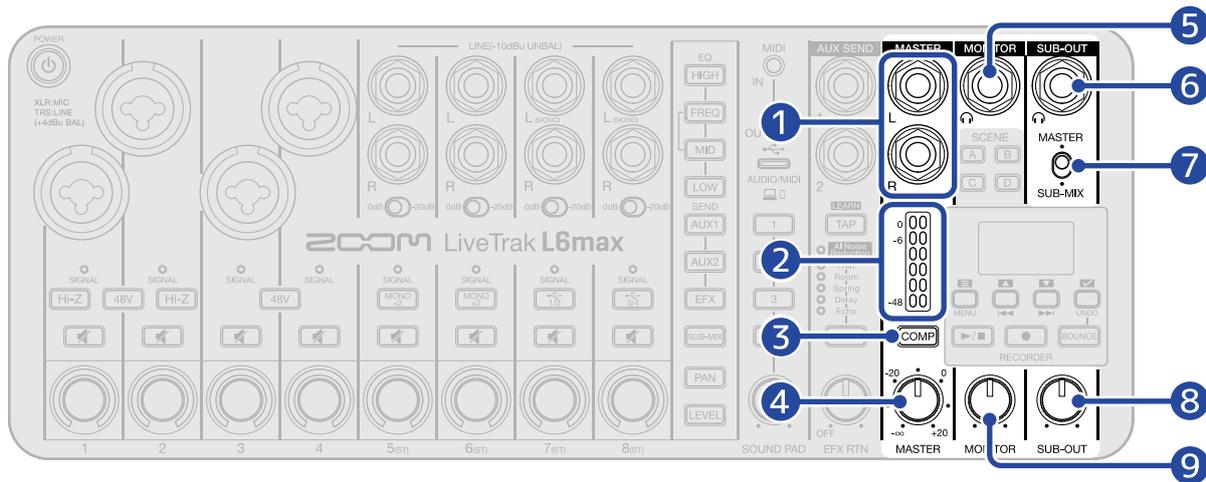
4 Botón SEL

Úselo para elegir el efecto interno. El pulsarlo hará que vaya pasando por los distintos efectos internos.

5 Mando EFX RTN

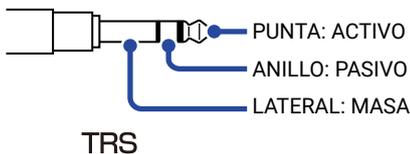
Esto ajusta el nivel del efecto interno. Cuando elija "AI Noise Reduction" (Reducción de ruido IA), no podrá ajustar este mando.

■ Sección de salida



1 Tomas de salida MASTER L/R

Conéctelas a un sistema PA o monitores autoamplificados, por ejemplo, para dar salida al sonido stereo mezclado en el L6max. Puede usar estas toma con clavijas TRS.



2 Medidores de nivel máster

Le muestran los niveles de salida de las tomas de salida MASTER L/R en un rango de -48 a 0 dB.

3 Botón COMP

Pulse este botón para hacer que se ilumine y hacer que aumente la presión sonora de la salida de audio de las tomas MASTER L/R a la vez que evita la saturación.

4 Mando MASTER

Este mando ajusta los niveles de audio emitidos desde las tomas de salida MASTER L/R en un rango de $-\infty$ a +20 dB.

5 Toma de salida MONITOR

Conecte aquí unos auriculares para monitorizar el sonido stereo mezclado en el L6max.

6 Toma SUB OUT

Conecte aquí unos auriculares para monitorizar el sonido stereo mezclado en el L6max.

7 Interruptor de salida SUB-OUT

Cambia la salida de audio de la toma SUB-OUT. (→ [Selección de la salida de audio de la toma SUB-OUT](#))

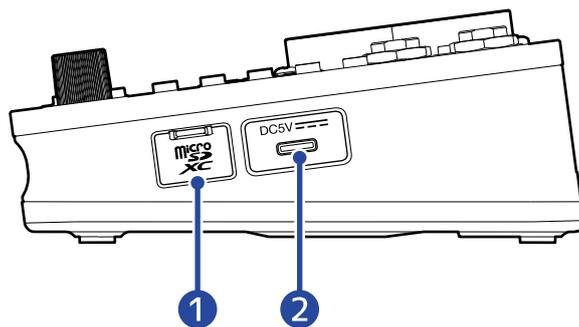
8 Mando SUB-OUT

Utilice este mando para ajustar el volumen de la salida de audio de la toma SUB-OUT.

9 Mando MONITOR

Utilice este mando para ajustar el volumen de la salida de audio de la toma MONITOR.

Panel derecho



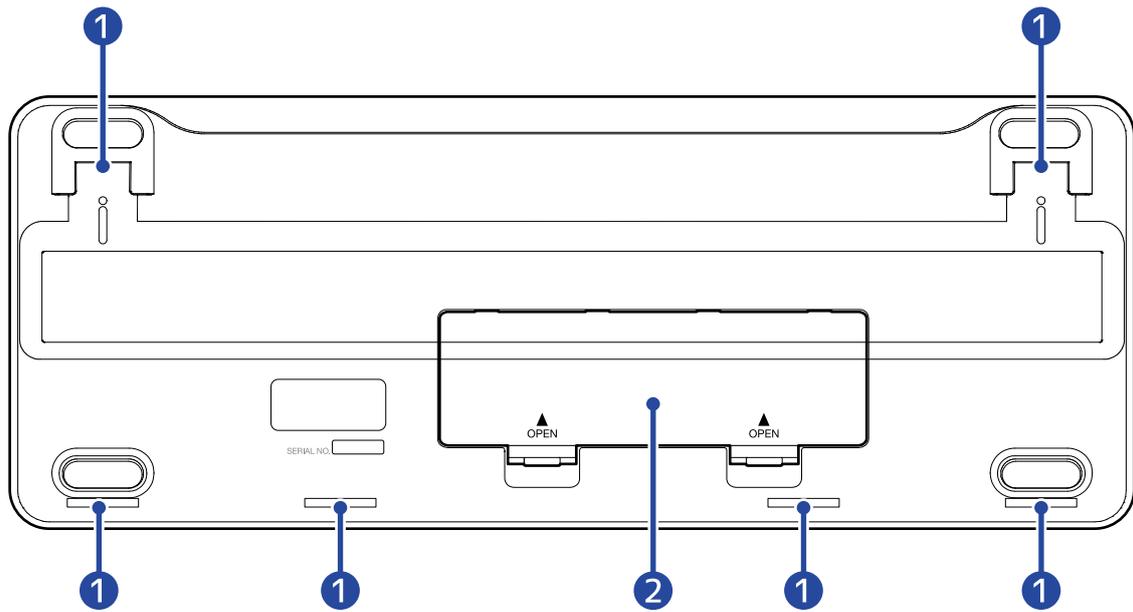
1 Ranura para tarjeta microSD

Introduzca aquí una tarjeta microSD.

2 Puerto de alimentación USB (Tipo-C)

El L6max puede recibir corriente eléctrica conectando un adaptador de corriente específico (AD-17) o una batería portátil de 5V.

Panel inferior



- 1** Aberturas para conexión de un adaptador Eurorack (ERL-6)
Puede instalar el L6max en una carcasa Eurorack mediante un adaptador Eurorack ERL-6 (opcional).
- 2** Tapa de las pilas
Ábrala cuando vaya a instalar o extraer las pilas AA. (→ [Instalación de las pilas](#))

Resumen de las pantallas

En esta sección vamos a explicarle el contenido de las distintas pantallas que pueden aparecer en la pantalla del L6max.

Pantalla inicial

Esta pantalla aparecerá cuando encienda el L6max.



1 Nombre de proyecto

Aquí aparecerá el nombre del proyecto seleccionado.

2 Icono de estado

El estado de la unidad es visualizado mediante un icono.

- ■: Parada
- ►: Reproducción
- ●: Grabación

3 Indicador de carga de pila restante

Esto solo aparecerá cuando utilice la unidad a pilas. Cuando la carga restante de las pilas esté muy baja, sustitúyalas (→ [Instalación de las pilas](#)) o conecte un adaptador de corriente (→ [Conexión de un adaptador de corriente](#)) o una batería portátil (→ [Uso de otras fuentes de alimentación](#)).



4 Tiempo transcurrido

Muestra el tiempo transcurrido desde el principio de la grabación o reproducción.

5 Tiempo máximo del proyecto (con la unidad en reproducción/parada) / tiempo disponible para grabación (con la unidad en grabación)

Esto muestra el tiempo máximo del proyecto cuando la unidad está en reproducción o parada y el tiempo disponible para grabación cuando la unidad está en grabación.

Pantalla de menú

Utilice esta pantalla para elegir carpetas, gestionar las tarjetas SD, usar funciones USB y realizar ajustes para los parches de sonido y el resto de la unidad física.

Cuando esté activa la [Pantalla inicial](#), pulse  (Botón de operación 1) para acceder a esta pantalla.



1 Título del menú

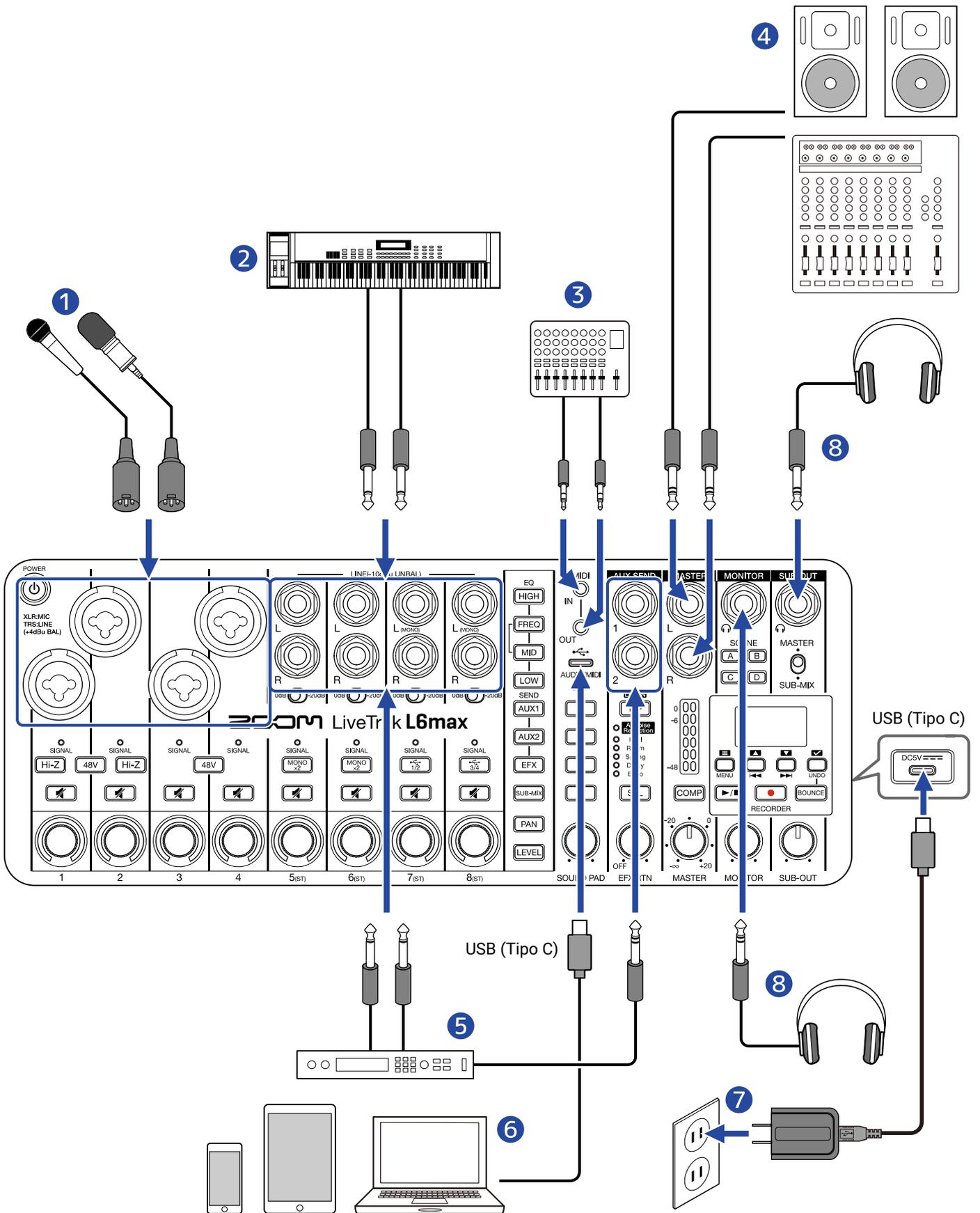
2 Elementos del menú

Aquí verá, por ejemplo, los elementos y valores de ajuste.

3 Barra de desplazamiento

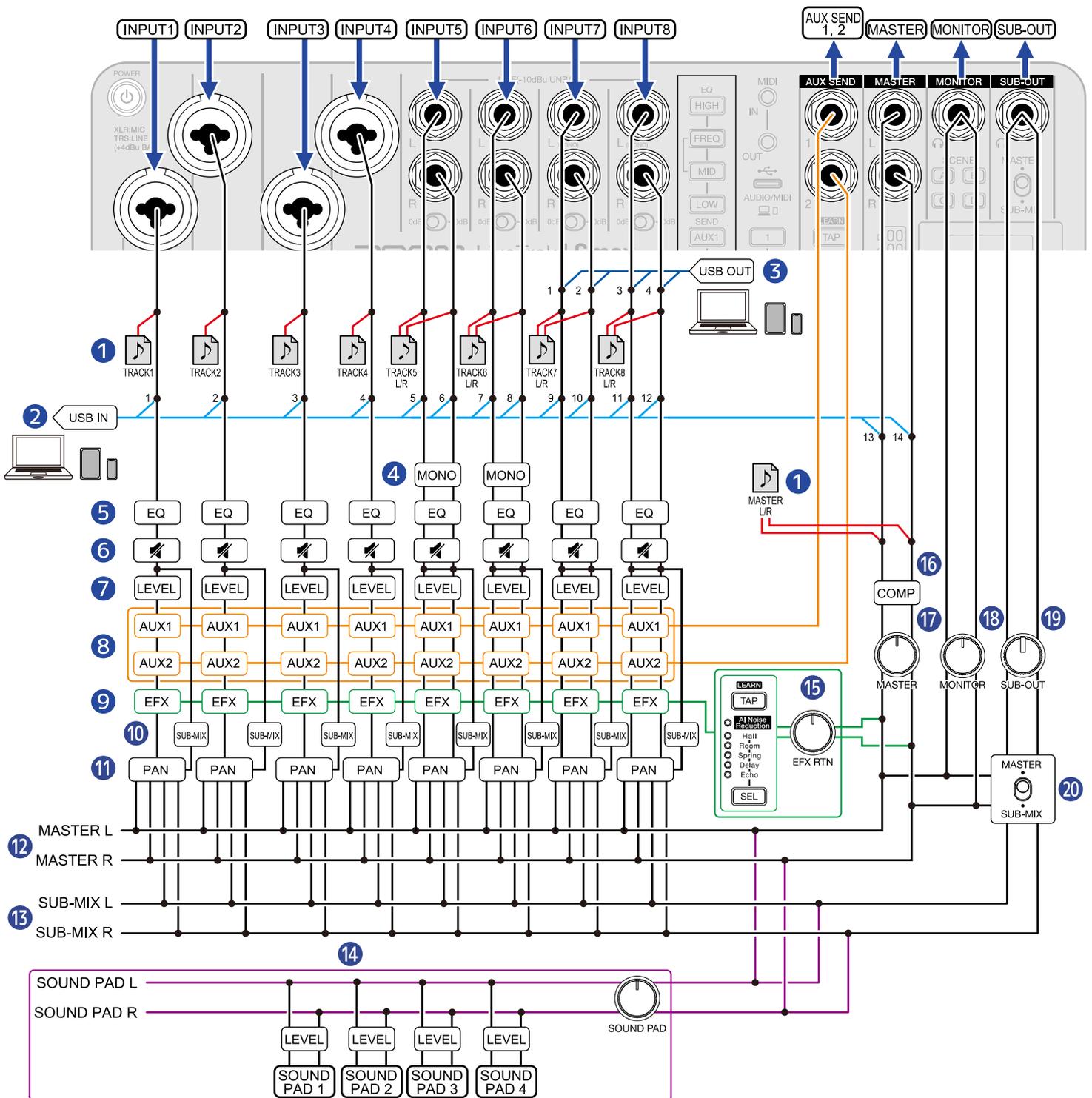
Aparecerá cuando un listado tenga más elementos de los que caben en la pantalla.

Ejemplo de conexión



- 1 Micrófonos para voces solista y de acompañamiento y batería, por ejemplo (→ [Conexión de micrófonos](#))
- 2 Sintetizadores y otros instrumentos (→ [Conexión de sintetizadores y efectos](#))
- 3 Dispositivos MIDI, incluyendo teclados y controladores (→ [Conexión de dispositivos MIDI](#))
- 4 Monitores autoamplificados y sistemas PA, por ejemplo (→ [Conexión de auriculares, monitores autoamplificados y mezcladores](#))
- 5 Efectos externos (→ [Conexión de efectos externos](#))
- 6 Ordenador, smartphone o tableta (→ [Conexión de ordenadores, smartphones y tabletas](#))
- 7 Adaptador de corriente alterna (→ [Conexión de un adaptador de corriente](#))
- 8 Auriculares (→ [Conexión de auriculares, monitores autoamplificados y mezcladores](#))

Flujo de señal



1 Ficheros de grabación (rojo)

Los canales de entrada 1-8 y las salidas máster son grabadas en la tarjeta microSD. Los ficheros reproducidos en el L6max dependen del ajuste del modo de grabación en el momento de la grabación. Si utiliza el ajuste por defecto "Multi Track" (Multipistas), cada pista será reproducida, por lo que podrá realizar ajustes de EQ y nivel nuevamente. Cuando utilice "Master Only" (Sólo Master), serán reproducidos los ficheros de grabación MASTER L/R. El volumen máster y el estado de activado/

desactivado del compresor afectan a los ficheros de grabación MASTER L/R, por lo que tenga en cuenta eso al ajustar tanto el volumen máster como el estado del compresor. (→ [Selección del tipo de ficheros grabados](#))

2 Entrada USB (azul claro)

Cuando utilice la unidad con un interface audio, estas señales son emitidas hacia el ordenador, smartphone o tableta.

3 Salida USB (azul)

Cuando utilice la unidad con un interface audio, estas señales serán recibidas desde el ordenador, smartphone o tableta.

4 Botón MONO

Puede cambiar la gestión de las señales L y R de los canales 5 y 6 entre stereo y mono.

5 Ecualizador

Puede ajustar el tono de los canales 1 – 8.

6 Anulación (mute)

Puede anular los canales 1 – 8.

7 Niveles

Puede ajustar los niveles de los canales 1 – 8.

8 Salida AUX 1/2 (naranja)

Pueden ser emitidas señales desde las tomas AUX SEND 1 y 2. Puede ajustar el nivel de la señal enviada desde cada canal.

Puede cambiar la posición de salida de AUX 1 y 2 a antes del ajuste LEVEL. (→ [Selección de la posición de envío de señal para AUX SEND 1 y 2](#))

9 Efecto (verde)

Las señales pueden ser enviadas al efecto interno (excepto AI Noise Reduction). Puede ajustar el nivel de la señal enviada desde cada canal.

10 SUB-MIX

Puede ajustar el nivel de señal de los canales 1-8 emitidos desde la toma SUB-OUT.

11 Panorama

Puede ajustar la posición stereo de los canales 1-8.

12 MASTER L/R (negro)

Las señales son emitidas a las tomas MASTER.

13 SUB-MIX L/R (negro)

Esto es emitido desde la toma SUB OUT.

14 Niveles de SOUND PAD L/R y SOUND PAD (niveles de SOUND PAD 1-4 y nivel global de SOUND PAD) (púrpura)

Emiten las señales de los parches de sonido. Los niveles SOUND PAD 1-4 (→ [Ajuste del nivel de los parches de sonido](#)), así como el nivel global de SOUND PAD pueden ser ajustados.

15 Efecto interno / nivel de efecto

Puede elegir un efecto entre los 6 tipos disponibles. También puede ajustar el nivel del efecto interno (excepto Reducción de ruido AI).

16 Compresor

Esto permite aumentar la presión sonora del audio mezclado a la vez que evita la saturación.

17 Volumen MASTER o principal

Puede ajustar el volumen MASTER.

18 Volumen MONITOR

Puede ajustar el volumen MONITOR.

19 Volumen SUB-OUT

Puede ajustar el volumen SUB-OUT.

20 Interruptor SUB-OUT (MASTER/SUB-MIX)

Cambia la salida de señal de la toma SUB-OUT a MASTER o SUB-MIX.

Preparativos

Alimentación

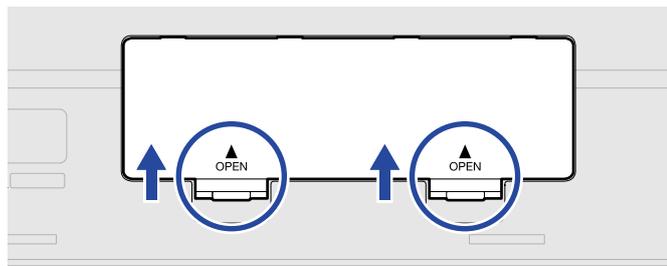
El L6max puede funcionar con pilas o con una fuente de alimentación conectada al puerto USB (adaptador de corriente, alimentación por bus USB o batería portátil).

Las fuentes de alimentación tienen el siguiente orden de prioridad: Puerto USB del panel derecho, puerto USB de la parte superior, pilas.

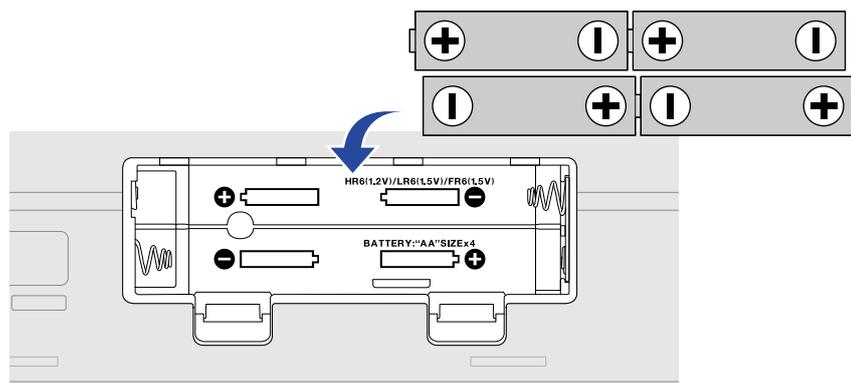
Instalación de las pilas

Para dar corriente al L6max con pilas, utilice 4 pilas de tipo AA.

1. Con la unidad apagada, levante las 2 pestañas para abrir la tapa de las pilas.



2. Instale 4 pilas de tipo AA.



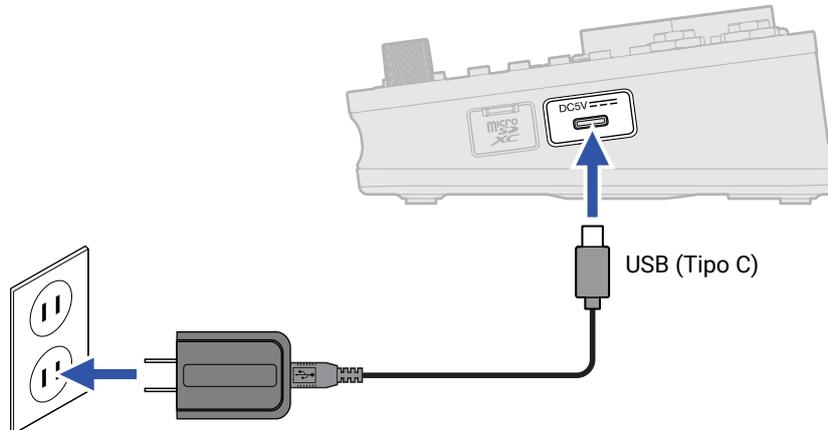
3. Vuelva a colocar la tapa de las pilas.

NOTA

- Utilice sólo un tipo de pilas (alcalinas, NiMH o litio) a la vez.
- Ajuste correctamente el tipo de pilas usadas para que sea visualizada con precisión la cantidad de carga restante. (→ [Ajuste del tipo de pilas utilizadas](#))
- Si las pilas se agotan, apague la unidad inmediatamente e instale unas pilas nuevas. Puede verificar la carga restante de las pilas en la pantalla. (→ [Panel superior](#))

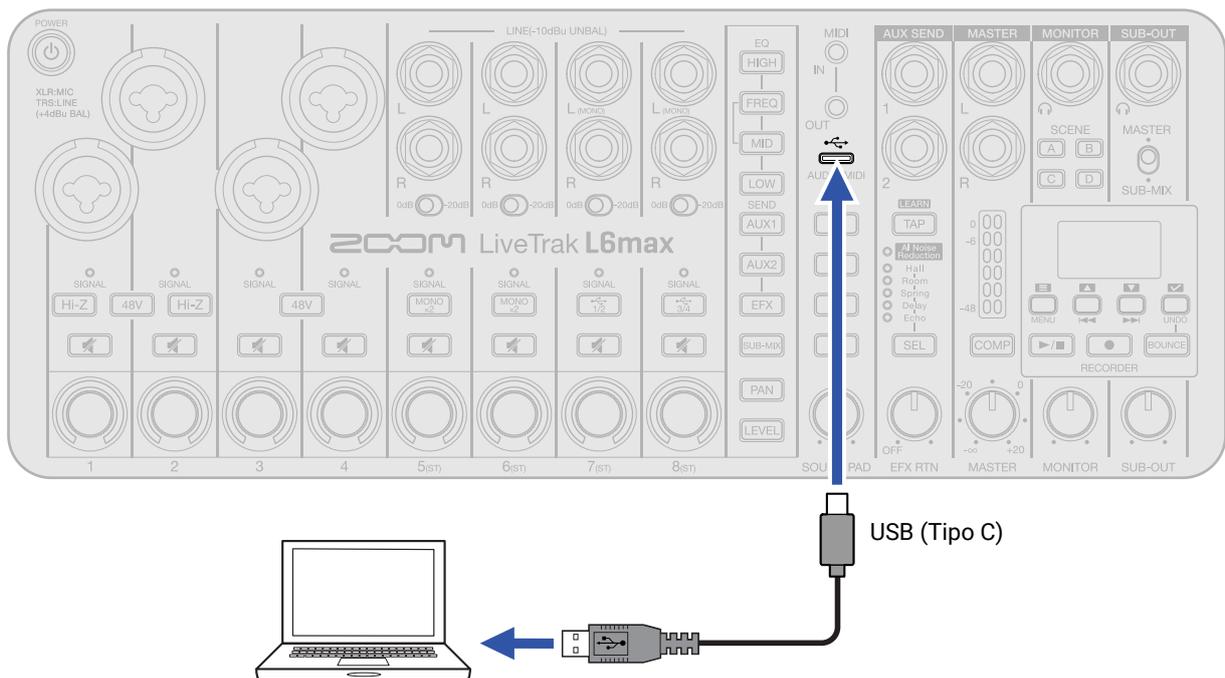
Conexión de un adaptador de corriente

Conecte el cable del adaptador de corriente específico (AD-17) al puerto USB (Tipo-C) del panel derecho de la unidad y conecte el adaptador a una salida de corriente alterna.



Uso de otras fuentes de alimentación

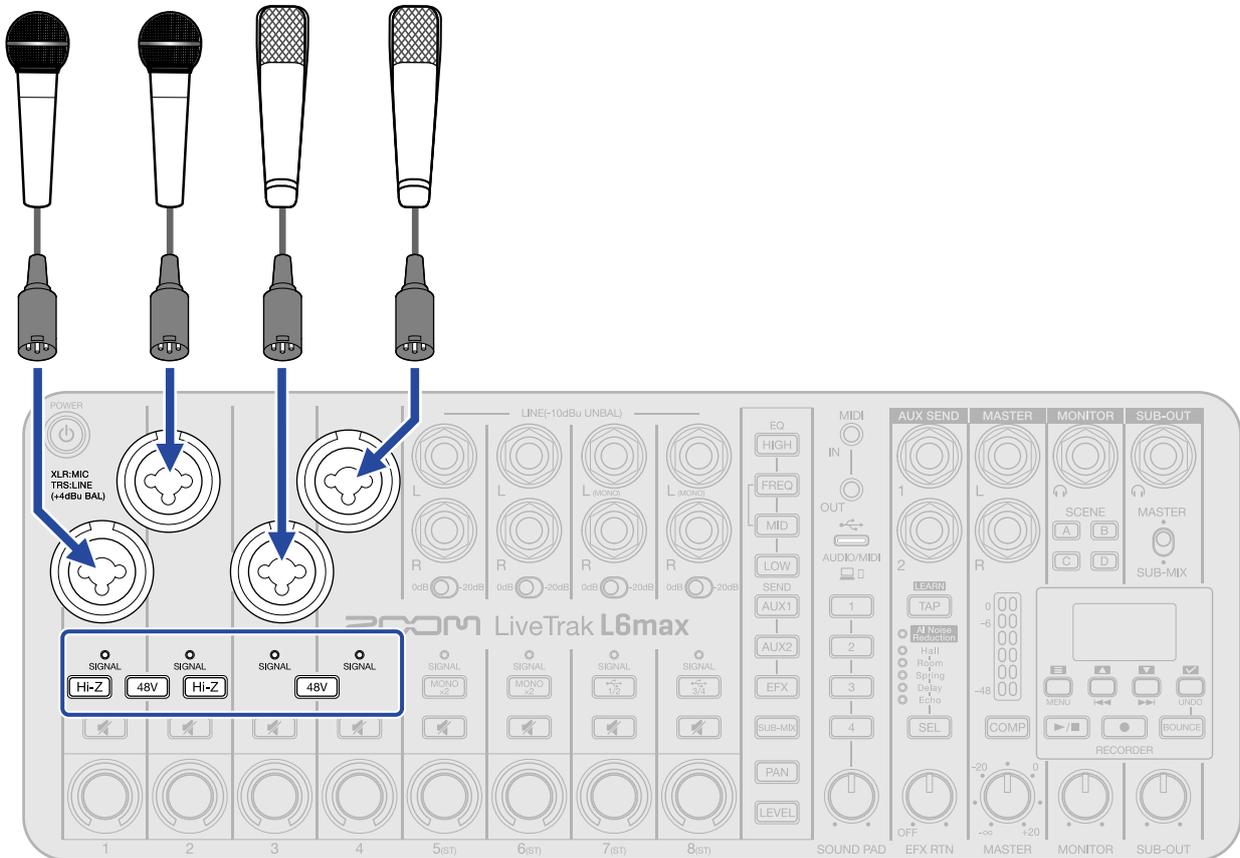
El L6max puede funcionar mediante alimentación por bus USB conectando un ordenador al puerto USB (Tipo C) de la parte superior de la unidad. También puede utilizar una batería portátil de 5 V (convencional) para que la unidad reciba alimentación eléctrica.



Conexiones

Conexión de micrófonos

Conecte micrófonos dinámicos y de condensador con clavijas XLR a las tomas ENTRADA 1-4.



Los micros de condensador pueden recibir alimentación fantasma (+48 V). Para activar la alimentación fantasma, pulse el botón **48V** (alimentación fantasma) para hacer que se ilumine.

Cuando conecte una guitarra o un bajo a la toma de entrada 1 o 2, pulse su botón **Hi-Z** (alta impedancia) para hacer que se ilumine.

NOTA

- Si el indicador  (SIGNAL) se ilumina en rojo, aleje el micrófono de la fuente de sonido o realice otros ajustes para que el indicador  (SIGNAL) no quede en ese estado.
- Cuando conecte dispositivos que no sean compatibles con la alimentación fantasma, no active este ajuste. Si lo hace, podría dañar el dispositivo.
- Para facilitar la gestión del nivel de las señales de entrada en el L6max, los niveles de entrada son ajustados de acuerdo a los tipos de clavijas conectadas a las tomas de entrada. Cuando conecte dispositivos de nivel de micro, utilice las tomas XLR.

AVISO

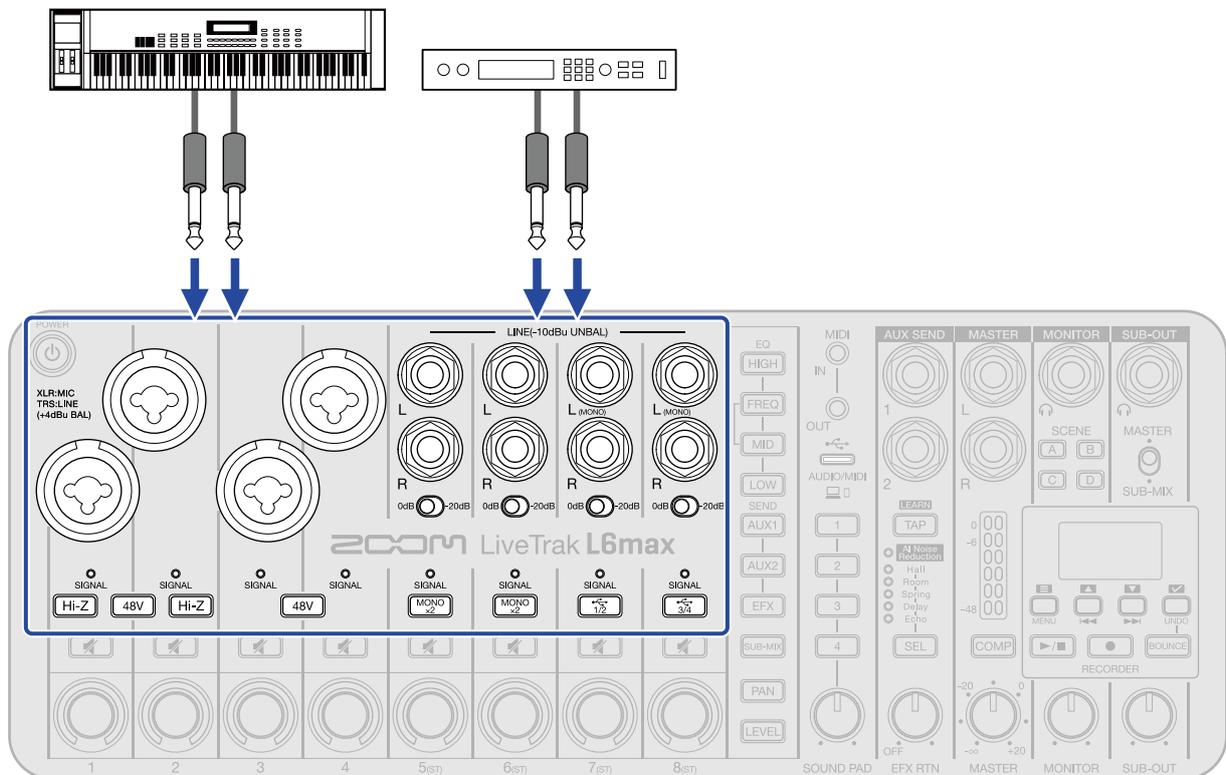
La alimentación fantasma es una función que deriva corriente eléctrica a dispositivos que necesitan una fuente de alimentación externa, incluyendo algunos micrófonos de condensador.

El valor standard es +48 V.

Conexión de sintetizadores y efectos

Puede conectar sintetizadores, unidades de efectos y otros dispositivos de nivel de línea a las tomas INPUT 1 – 8.

1-4 son entradas mono y 5-8 son entradas stereo.



■ Conexión a las tomas INPUT 1-4

- Use cables con clavijas TRS para conectar dispositivos a estas entradas.
- Estas tomas pueden recibir alimentación fantasma (+48V). Para activar la alimentación fantasma, pulse el botón **48V** (alimentación fantasma) para hacer que se ilumine.
- Cuando conecte una guitarra o un bajo a la toma de entrada 1 o 2, pulse su botón **Hi-Z** (alta impedancia) para hacer que se ilumine.
- Para facilitar la gestión del nivel de las señales de entrada, los niveles de entrada son ajustados de acuerdo a los tipos de clavijas conectadas a las tomas INPUT 1 y 4. Cuando conecte dispositivos de nivel de línea, utilice las tomas TRS.

■ Conexión a las tomas INPUT 5/6 (L/R)

- Conecte dispositivos stereo a la pareja de tomas de entrada L/R. Puede usar estas tomas con clavijas TS.
- Puede usar los interruptores PAD para cambiar la atenuación de las señales de entrada de los equipos conectados a 0 dB o -20 dB.
- También puede conectar dos dispositivos mono a las tomas INPUT 5 y 6. Cuando haga esto, pulse el botón **MONO x2** (MONO x2).

■ Conexión a la tomas INPUT 7/8 (L (MONO)/R)

- Conecte dispositivos stereo a la pareja de tomas de entrada L/R. Puede usar estas tomas con clavijas TS.
- Puede usar los interruptores PAD para cambiar la atenuación de las señales de entrada de los equipos conectados a 0 dB o -20 dB.
- Conecte dispositivos mono a la toma L (MONO).
- También puede dar entrada a una señal de audio stereo desde un ordenador, smartphone o tableta. Pulse el botón  (USB 1/2) para dar entrada a la señal usando INPUT 7, y pulse el botón  (USB 3/4) para darle entrada a través de INPUT 8. (→ [Uso como interface de audio](#))

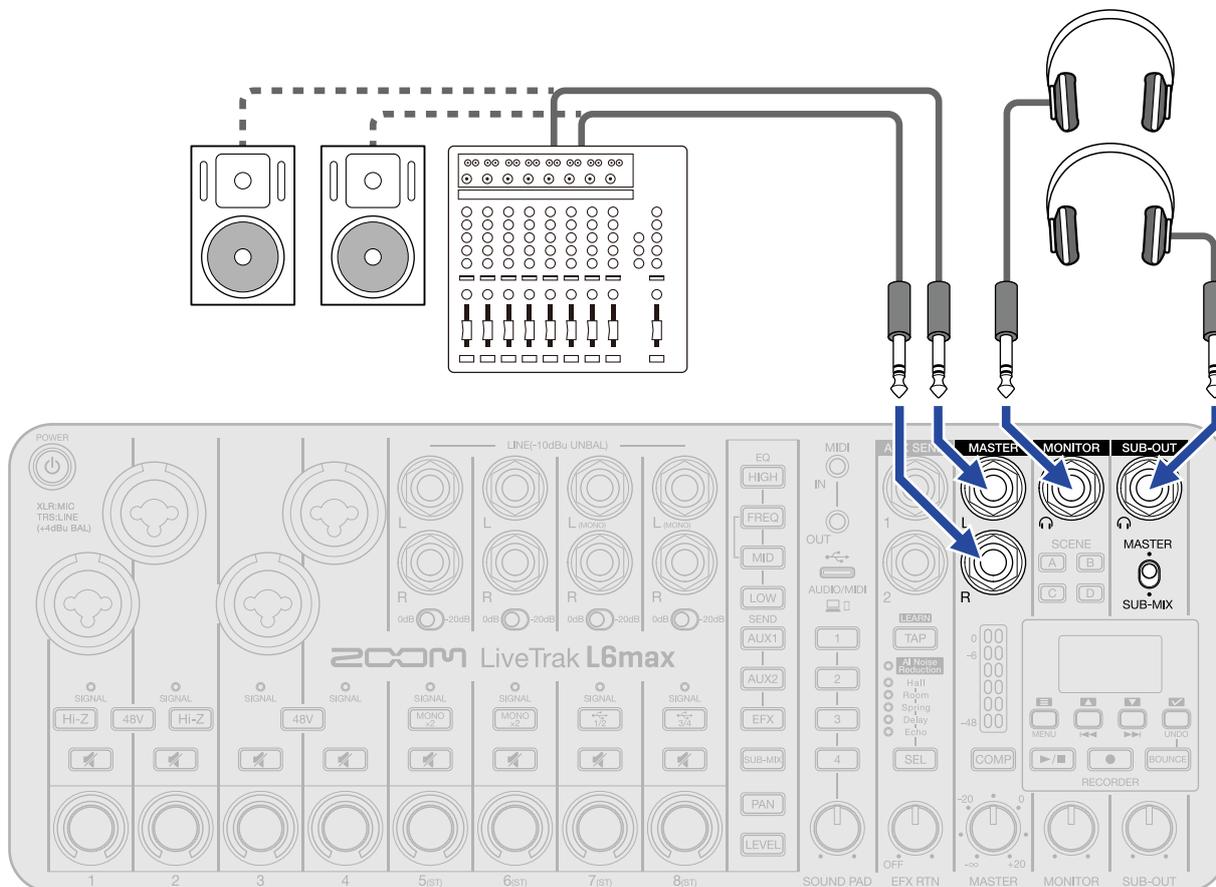
NOTA

- Esta unidad no admite la entrada directa de guitarras y bajos pasivos. Conecte estos instrumentos a través de un mezclador o una unidad de efectos.
- Si un indicador  (SIGNAL) se ilumina en rojo, reduzca el nivel del dispositivo conectado a ese canal o realice otros ajustes para que el indicador  (SIGNAL) no quede en ese estado.

Conexión de auriculares, monitores autoamplificados y mezcladores

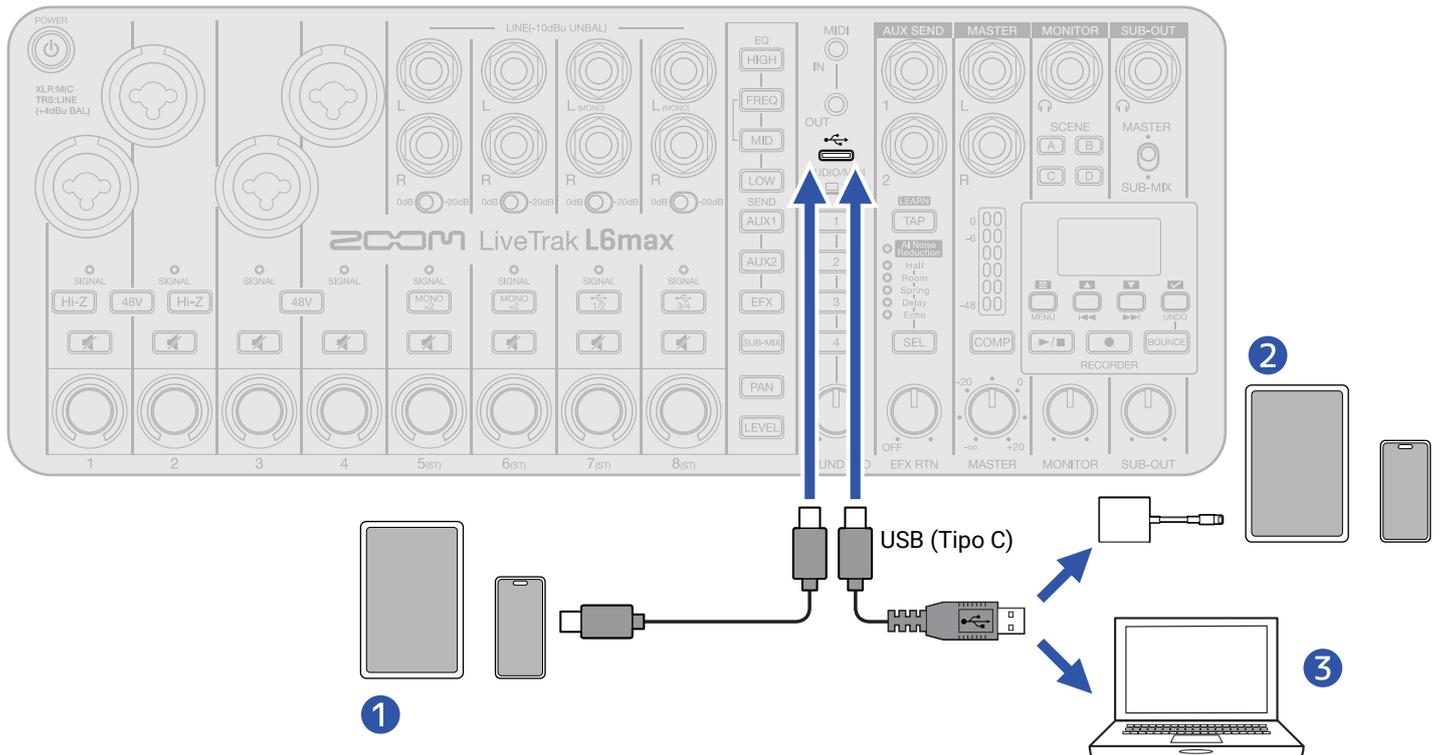
El sonido stereo que es una mezcla de todos los canales puede ser emitido a monitores autoamplificados o a un sistema PA conectado a las tomas MASTER.

También puede conectar los auriculares a las tomas MONITOR y SUB-OUT.



Conexión de ordenadores, smartphones y tabletas

Puede conectar ordenadores, smartphones y tabletas al puerto USB de la parte superior del L6max.



- 1 Smartphone/tableta (USB tipo C)
- 2 iPhone/iPad (Lightning)
- 3 Ordenador (Windows/Mac)

NOTA

- Utilice un cable USB compatible con la transferencia de datos.
- Utilice un adaptador Lightning a cámara USB 3 para realizar la conexión a un dispositivo iOS/iPadOS con conector Lightning.
- Cuando use un smartphone o una tableta, conecte un adaptador de corriente a la unidad. (→ [Conexión de un adaptador de corriente](#))

Cuando conecte el L6max a un ordenador, smartphone o tableta, podrá usarlo para lo siguiente:

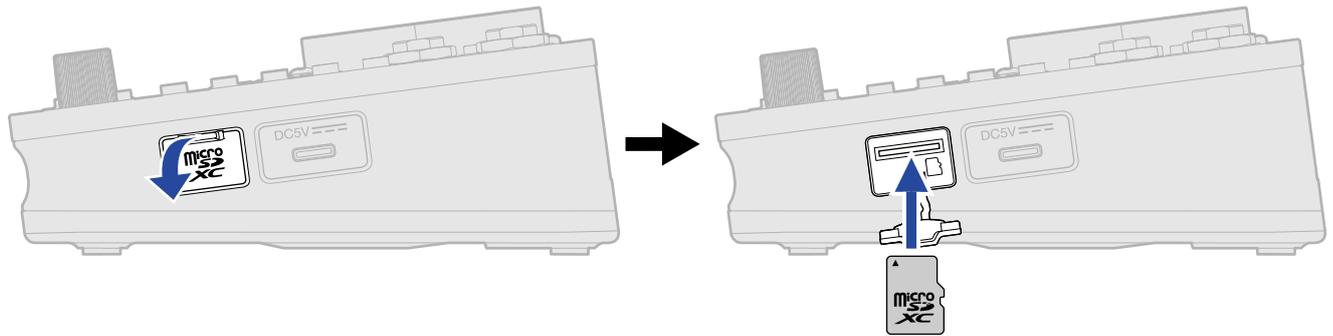
- Instalar el ZOOM L6 Editor en un ordenador y utilizarlo para realizar ajustes de los parches de sonido y otros ajustes específicos. (→ [Uso de la app](#))
- Las señales recibidas por el L6max podrán ser enviadas a un ordenador, smartphone o tableta, y las señales de reproducción de dichos dispositivos podrán ser emitidas desde el L6max. (→ [Uso como interface de audio](#))
- Los archivos de la tarjeta microSD del L6max podrán ser verificados y trasladados usando un ordenador. (→ [Transferencia de ficheros a ordenadores](#))
- Podrá intercambiar señales MIDI con DAWs y otros softwares en ordenadores, smartphones y tabletas y podrá usarlas para controlar el L6max. [Uso de dispositivos MIDI](#))

Inserción de tarjetas microSD

Cuando introduzca una tarjeta microSD podrá grabar la entrada de sonido de cada canal, así como una mezcla stereo.

Además, podrá almacenar en la tarjeta microSD los ficheros de audio que vayan a ser usados por los parches de sonido y asignarlos.

1. Con la unidad apagada, abra la tapa de la ranura de la tarjeta microSD e introduzca completamente una tarjeta microSD con el logo hacia arriba.



Para extraer una tarjeta microSD, empújela un poco más adentro de la ranura para hacer que un resorte la expulse ligeramente y después extráigala.

2. Cierre la tapa de la ranura de la tarjeta microSD.

NOTA

- Asegúrese siempre de que la unidad esté apagada a la hora de introducir o extraer una tarjeta microSD. El introducir o extraer una tarjeta con la unidad encendida podría provocar la pérdida de datos.
- A la hora de introducir una tarjeta microSD, asegúrese de hacerlo con la orientación correcta y la parte superior hacia arriba.
- A la hora de extraer una tarjeta microSD, tenga cuidado para evitar que salga despedida.
- No es posible grabar ni reproducir datos, así como hacer una interpretación con los parches de sonido, si no hay una tarjeta microSD introducida en la unidad.
- Formatee siempre las tarjetas microSD en el L6max para maximizar su rendimiento después de comprarlas nuevas o usarlas con un dispositivo diferente. (→ [Formateo de tarjetas microSD](#))
- Los siguientes soportes de grabación están admitidos.
 - Tarjetas de memoria microSDHC
 - Tarjetas de memoria microSDXC

Consulte en la web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max) la información acerca las tarjetas microSD cuyo funcionamiento con esta unidad ha sido confirmado.

Ejemplos de uso

■ Uso como mezclador de sintetizadores

Usado para la mezcla de varios sintetizadores, puede manipularlo en grabaciones y actuaciones en directo.



■ Streaming de podcasts en directo

Puede realizar un streaming en tiempo real usando micros con la unidad. (→ [Uso como interface de audio](#))

Puede grabar en el L6max de forma simultánea mientras realiza la transmisión del audio en tiempo real.



■ Uso en exteriores

Usando pilas convencionales o con una batería portátil, puede usar el L6max para capturar audio en exteriores. La señal de audio capturada puede ser grabada en una tarjeta microSD y transferida después a un ordenador para su edición y distribución.



Encendido y apagado

Encendido

1. Pulse el botón  (POWER) hasta que se ilumine la pantalla.
Esto encenderá el L6max.



NOTA

La unidad se apagará automáticamente si no realiza ninguna operación con el L6max durante 10 horas. Para hacer que la unidad no se apague nunca, ajuste la función de ahorro de energía a "Never" (Nunca). (→ [Ahorro de energía \(Auto Power Off\)](#))

■ Apagado

1. Pulse el botón  (POWER) hasta que la pantalla se apague.
Esto apagará el L6max.

NOTA

Los ajustes del L6max siempre son almacenados automáticamente. La próxima vez que la encienda, la unidad volverá al estado que tenía la última vez que la apagó.

Ajuste de la fecha/hora y del tipo de pilas (ajustes iniciales del L6max antes de empezar a usarlo)

La primera vez que encienda la unidad después de comprarla, así como después de reiniciar el L6max a los valores de fábrica, ajuste la fecha/hora y el tipo de pilas cuando aparezca una pantalla para ajustarlas. La fecha y la hora serán añadidas al nombre de la carpeta en la que serán almacenados los ficheros de grabación. Además, para permitir una visualización precisa de la carga restante de las pilas, deberá elegir correctamente el tipo de pilas usadas en el L6max.

1. Pulse el botón  (POWER) hasta que se ilumine la pantalla.

Aparecerá la pantalla de ajuste de fecha/hora.

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el elemento de ajuste que

quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



Los caracteres aparecerán resaltados (en video inverso).

3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para cambiar el valor y pulse  (botón de operación 4) para confirmarlo.



4. Repita los pasos 2 y 3 hasta ajustar la fecha y la hora.

5. Una vez ajustados todos los elementos, utilice  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el botón  (OK) en la pantalla y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Esto confirmará la fecha y la hora.

Después, ajuste el tipo de pilas que esté usando

6. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el tipo de pilas usadas y pulse  (botón de operación 4) para confirmarlo.



- "Alkaline": pilas alcalinas
- "NiMH": pilas de níquel-hidruro metálico
- "Lithium": pilas de litio

Esto ajusta el tipo de pilas usadas. Esto hace que aparezca la [Pantalla inicial](#).

NOTA

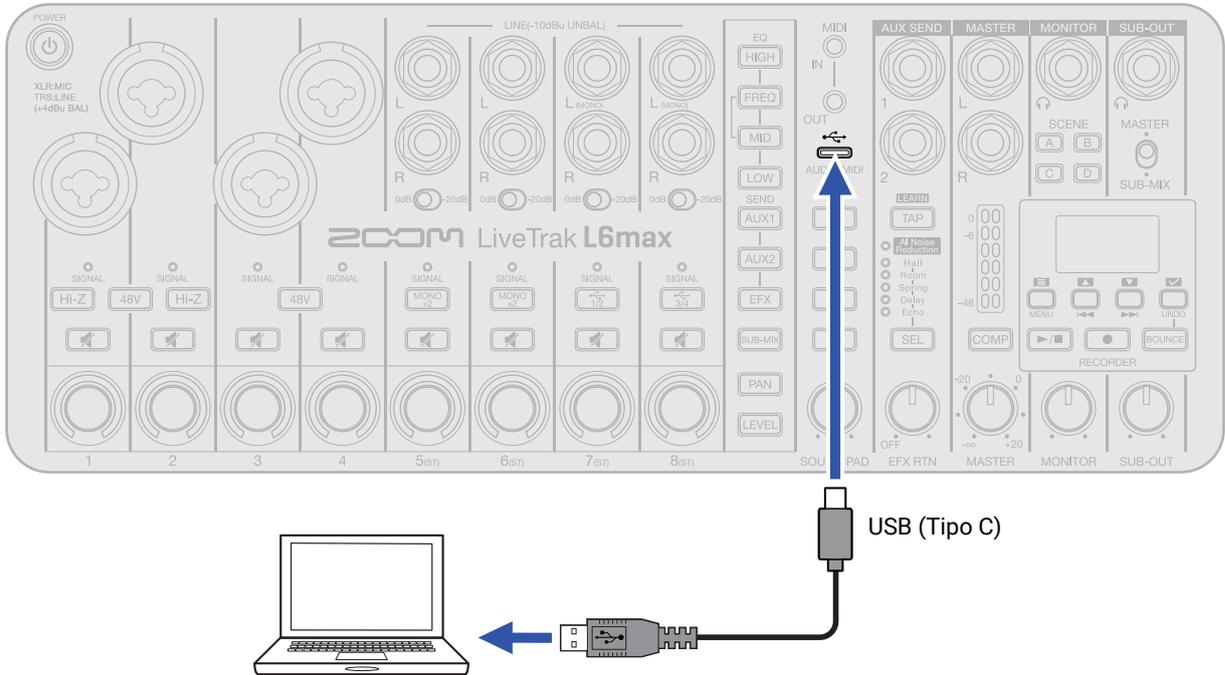
Si la unidad no recibe corriente desde un adaptador o desde unas pilas durante mucho tiempo y se agota la fuente de alimentación de memorización de fecha y hora, los datos almacenados en la unidad serán reiniciados.

Si aparece la pantalla de ajuste de fecha y hora al encender la unidad, ajústelas de nuevo o conecte el L6max a un ordenador usando un cable USB (tipo C) y ejecute la app L6 Editor para que la unidad capture los datos de fecha y hora. (→ [Ajuste de la fecha y la hora usando la app](#))

Uso de la app

Instale la app ZOOM L6 Editor en un ordenador y úsela para realizar ajustes adicionales.

1. Utilice un cable USB (tipo C) para conectar al ordenador el puerto USB de la parte superior del L6max.

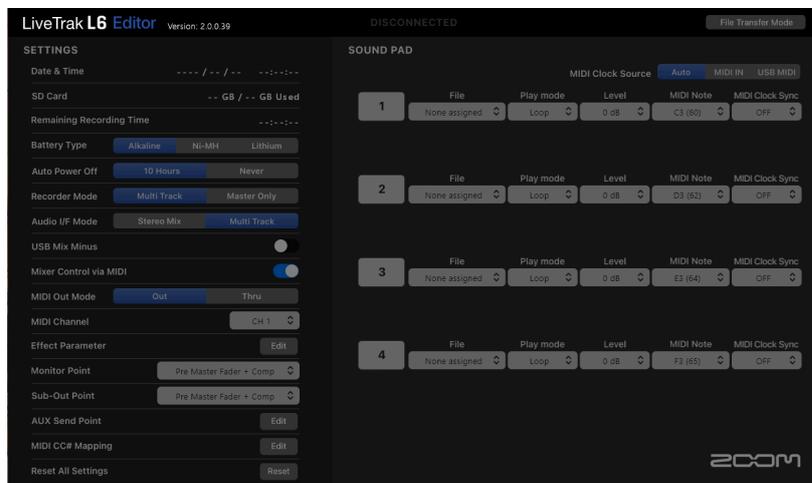


2. Descargue el "ZOOM L6 Editor" desde la web zoomcorp.com/help/l6max en el ordenador.
3. Ejecute el instalador y siga las instrucciones de instalación del ZOOM L6 Editor.

NOTA

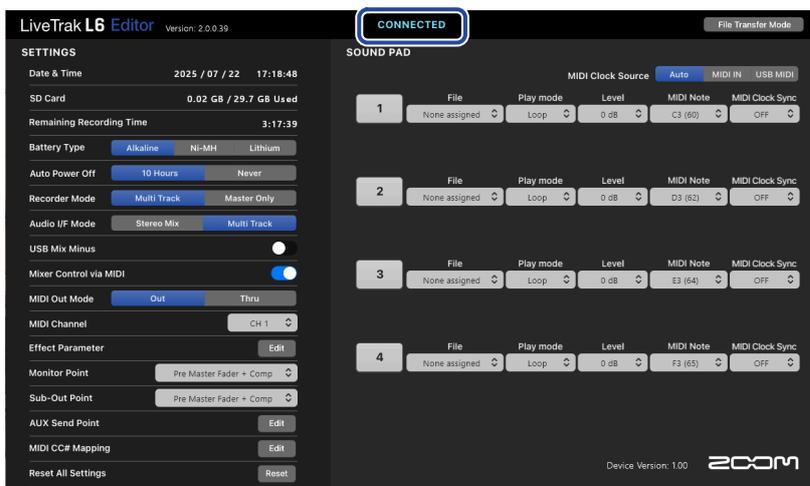
Para ver los pasos detallados para la instalación, consulte la aplicación "Installation Guide".

4. Ejecute el ZOOM L6 Editor.



5. Encienda el L6max. (→ [Encendido](#))

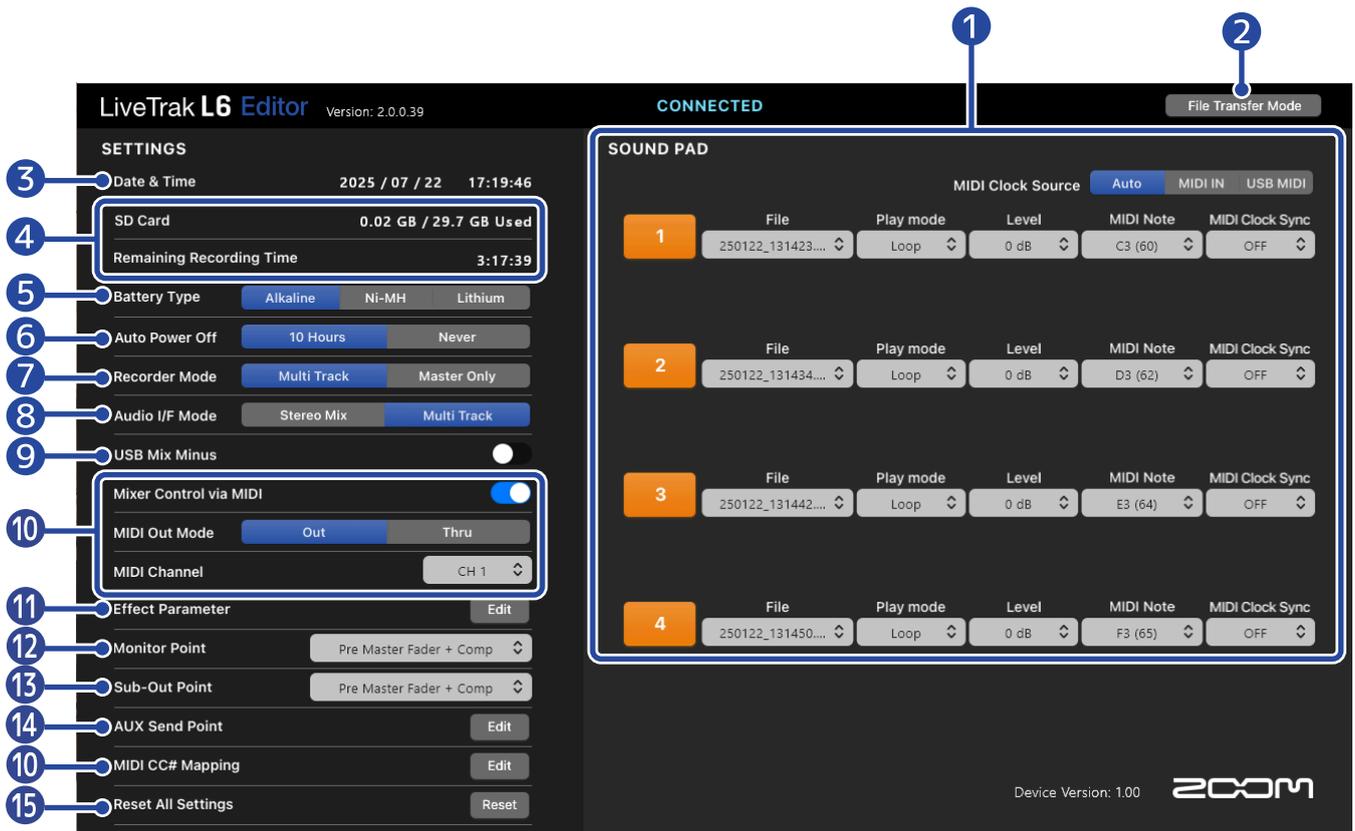
Cuando el L6max esté conectado, en la parte superior de la pantalla del ZOOM L6 Editor aparecerá "CONNECTED" (CONECTADO), lo que le permitirá usar la aplicación para ajustar el L6max.



NOTA

- Si pone en marcha un DAW u otra aplicación que utilice puertos MIDI antes que la app ZOOM L6 Editor, es posible que fuesen usados los puertos MIDI necesarios para el ZOOM L6 Editor, impidiendo una conexión correcta.
Si esto sucede, ejecute el ZOOM L6 Editor antes que la otra aplicación, o configure esa otra aplicación para que no use los puertos MIDIIN3 y MIDIOUT3 (ZOOM L6max). (→ [Resumen del puerto USB MIDI](#))
- Puede conectar el L6max al ZOOM L6 Editor versión 2.0.0 y superiores. Actualícela si utiliza una versión anterior.

Resumen de la pantalla de la app



- 1 Ajustes SOUND PAD (→ [Uso de los parches de sonido](#))**
Asigne ficheros de audio a los parches de sonido y realice ajustes para ellos, incluyendo el modo de reproducción y el nivel.
- 2 File transfer mode (→ [Transferencia de ficheros a ordenadores](#))**
Los ficheros pueden ser transferidos cuando el L6max está conectado a un ordenador.
- 3 Date & Time (→ [Ajuste de la fecha y la hora](#))**
Esto muestra la fecha y la hora ajustadas para el L6max. (Cuando ponga en marcha la app ZOOM L6 Editor, la fecha y la hora del L6max serán sincronizadas con las del ordenador y ajustadas automáticamente).
- 4 Datos de tarjetas microSD (→ [Comprobación del estado de la tarjeta microSD](#))**
Esto muestra la capacidad y el espacio libre de la tarjeta microSD junto con el tiempo de grabación disponible.
- 5 Battery type (→ [Ajuste del tipo de pilas utilizadas](#))**
Elija el tipo de pilas utilizadas en el L6max.
- 6 Auto Power Off (→ [Ahorro de energía \(Auto Power Off\)](#))**
Puede ajustar la unidad para que se apague automáticamente si no la usa durante un período de tiempo especificado.
- 7 Recorder mode (→ [Selección del tipo de ficheros grabados](#))**
Elija los canales en los que quiera grabar.

- 8 Ajustes de interface audio**
Esto ajusta el modo del L6max cuando lo utilice como un interface de audio.
- 9 USB Mix Minus (→ [Ajuste de la función USB Mix Minus](#))**
Esto activa/desactiva la función USB Mix Minus.
- 10 Ajustes MIDI (→ [Uso de dispositivos MIDI](#))**
Realice ajustes relacionados con el sistema MIDI.
- 11 Ajustes de parámetros del efecto interno (→ [Ajuste de los parámetros del efecto interno](#))**
Puede ajustar los parámetros del efecto interno.
- 12 Monitor Point**
Puede elegir la señal enviada a MONITOR. (→ [Selección de la señal enviada a MONITOR \(Punto de monitorización\)](#))
- 13 Sub-Out Point**
Puede elegir la señal enviada a SUB-OUT. (→ [Selección de la señal enviada a SUB-OUT \(punto salida sub\)](#))
- 14 Selección de las señales enviadas a las tomas AUX SEND 1/2 (→ [Selección de la posición de envío de señal para AUX SEND 1 y 2](#))**
Puede ajustar la señal enviada desde cada canal a las tomas AUX SEND 1/2 para que quede antes o después del ajuste de nivel.
- 15 Reinicio (→ [Restauración de los valores de fábrica](#))**
Puede reiniciar la el L6max a sus valores de fábrica.

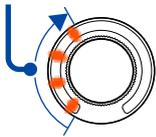
Mezcla

Ajuste de los niveles de canal

1. Pulse el botón **LEVEL** (LEVEL) para hacer que se ilumine y, a después, utilice los  (mandos giratorios) para ajustar el nivel de los canales deseados.



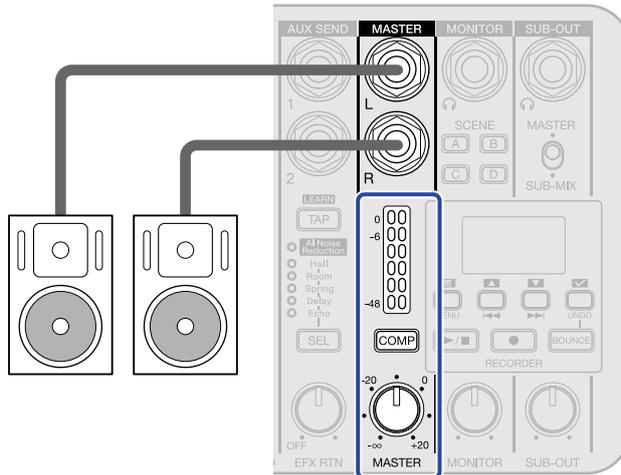
Puede confirmar los valores ajustados con los indicadores.



Ajuste del nivel global y de monitorización

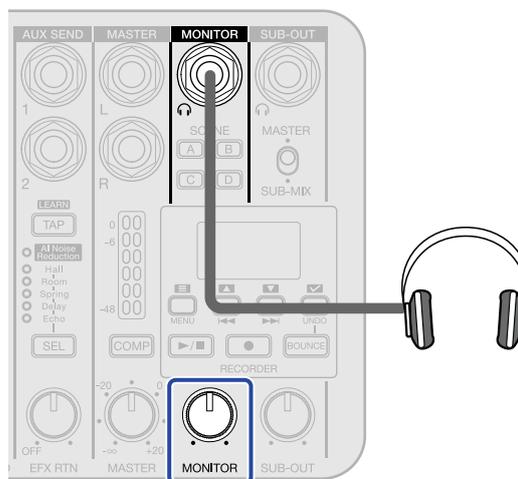
El sonido mezclado en el L6max puede ser emitido a monitores autoamplificados o a un sistema PA conectado a las tomas MASTER. También puede realizar la monitorización mediante auriculares conectados a las tomas MONITOR y SUB-OUT.

Ajuste del nivel de las tomas de salida MASTER



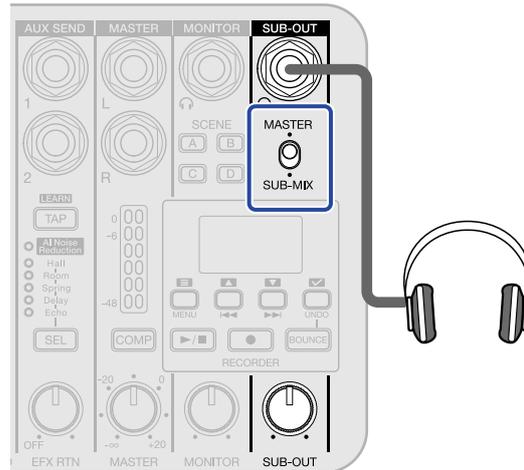
- Use el mando  (MASTER) para ajustar el nivel de la salida de audio de las tomas MASTER en un rango de $-\infty$ a +20 dB. Utilice los medidores de nivel para confirmar los niveles de salida de los conectores MASTER. Ajuste el nivel de forma que no se iluminen los pilotos rojos.
- Pulse  (COMP) para hacer que se ilumine y que aumente la presión sonora en la salida de audio de las tomas MASTER y a la vez evitar la saturación.

Ajuste del nivel de la toma de salida MONITOR



- Use el mando  (MONITOR) para ajustar el nivel de la salida de audio de la toma MONITOR.

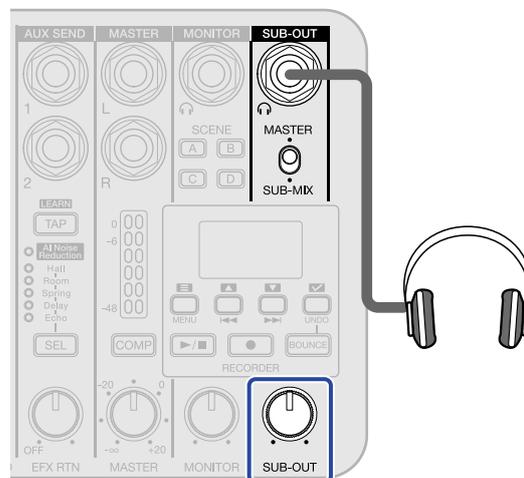
Selección de la salida de audio de la toma SUB-OUT



- Use el interruptor  (SUB-OUT) para elegir la salida de audio que quiera.

Valor de ajuste	Explicación
MASTER	Es emitida la misma señal audio que es emitida por la toma MASTER.
SUB-MIX	Es emitida la señal audio ajustada con el botón SUB-MIX.

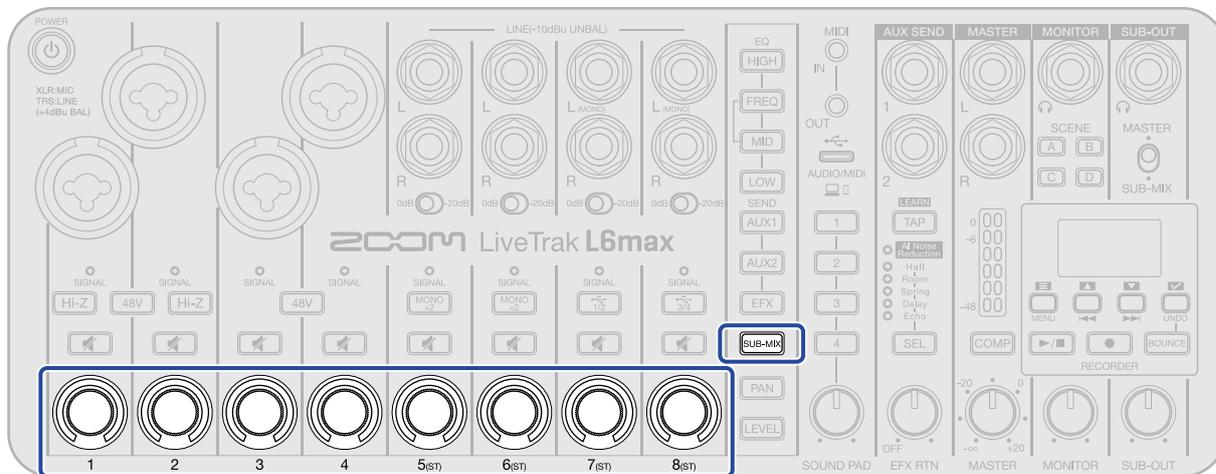
Ajuste del nivel de la toma SUB-OUT



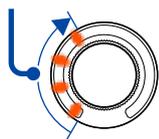
- Use el mando  (SUB-OUT) para ajustar el nivel de la salida audio de la toma SUB-OUT.

Ajuste de los niveles de SUB-MIX

1. Pulse el botón  (SUB-MIX) para que se ilumine y use después los  (mandos giratorios) para ajustar el nivel de los canales deseado.

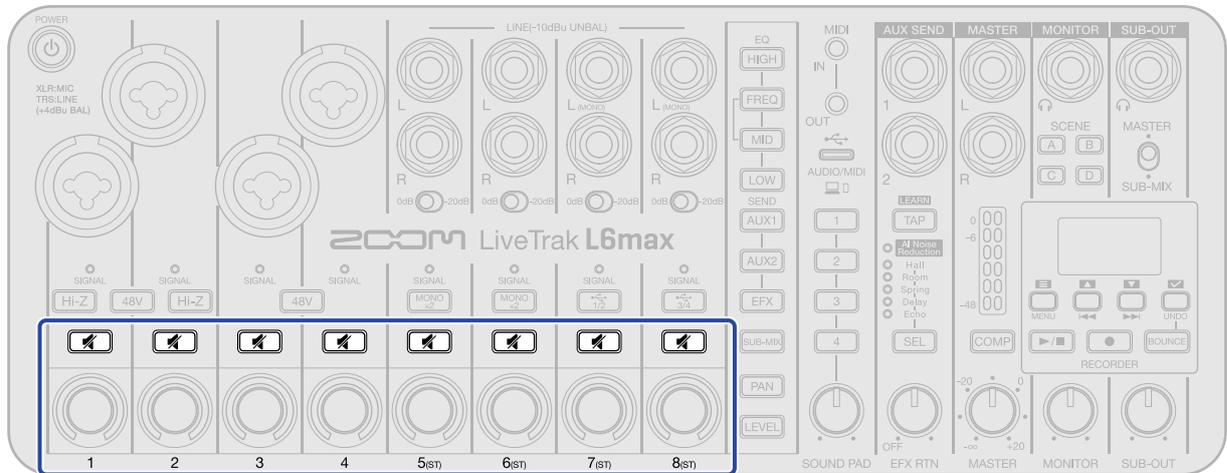


Puede confirmar los valores ajustados con los indicadores.



Anulación (mute) de canales

1. Pulse el botón  (mute) y haga que se ilumine para el canal que quiera anular.



Esto anulará el sonido del canal elegido. Puede anular varios canales a la vez.

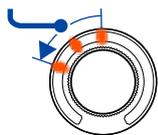
Pulse un botón  (mute) iluminado para reactivar ese canal.

Ajuste del panorama para cada canal

1. Pulse el botón **PAN** (PAN) para hacer que se ilumine y use después los  (mandos giratorios) para ajustar la posición izquierda-derecha de los canales que quiera.



Puede confirmar los valores ajustados con los indicadores.



Cuando el panorama esté ajustado en el centro, el indicador central se iluminará.



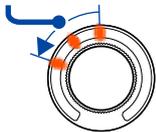
Ajuste del tono de canal (EQ)

Puede realzar/cortar bandas de frecuencias para ajustar el tono de cada canal.

1. Pulse el botón del parámetro que quiera (**HIGH** (HIGH), **FREQ** (FREQ), **MID** (MID) o **LOW** (LOW)) para hacer que se ilumine y use después el  mando giratorio del canal elegido para realzarlo/cortarlo.



Gira el  (mando giratorio) hacia la derecha para aplicar realce o hacia la izquierda para cortar. Puede confirmar los valores ajustados con los indicadores.



Cuando se ilumine el indicador central (el valor central), el parámetro no estará realzado ni cortado.



- **HIGH** Botón (HIGH): Realce/corte de frecuencias agudas.
- **FREQ** Botón (FREQ): Ajuste la frecuencia media de la banda de medios (100 Hz – 8 kHz) que será realzada/cortada.
- **MID** Botón (MID): Realce/corte de frecuencias medias.
- **LOW** Botón (LOW): Realce/corte de frecuencias graves.

Uso de efectos

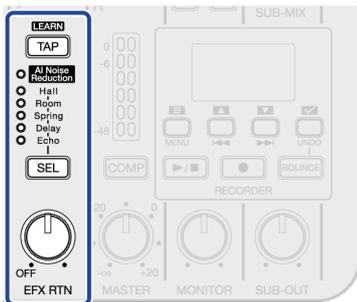
Puede usar los efectos internos del L6max en todos los canales. Además, es posible conectar y aplicar a los sonidos dos efectos externos.

Uso de los efectos internos

Puede ajustar el nivel del efecto interno.

1. Pulse el botón **SEL** (SEL) varias veces para elegir un efecto interno.

El piloto del efecto interno elegido se iluminará.

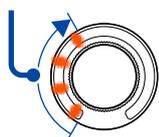


- AI Noise Reduction (→ [Uso del AI Noise Reduction](#))
 - Hall: Reverb de salón (reverberación densa)
 - Room: Reverb de sala (simula los ecos de una habitación)
 - Spring: Reverberación de muelles (sonido modelado a partir de un Fender Reverb del 63)
 - Delay: Retardo digital (admite tiempos de retardo largos de hasta 2000 ms)
 - Echo: Eco de cinta (simula el efecto de un eco de cinta)
- Cuando elija el efecto interno "Delay" (Retardo) o "Echo" (Eco), al pulsar rítmicamente el botón **LEARN TAP** (TAP), podrá ajustar el tiempo de retardo al tempo marcado (función de marcación de tempo).
- El botón **LEARN TAP** (TAP) parpadeará de forma sincronizada con el tempo del tiempo de retardo ajustado.
- El tempo también se sincroniza a la señal de reloj MIDI. (→ [Conexión de dispositivos MIDI](#))
- Use el mando  (EFX RTN) para ajustar el nivel del efecto interno.
 - También puede ajustar los parámetros de los efectos internos. (→ [Ajuste de los parámetros del efecto interno](#))

2. Pulse el botón  (EFX) para que se ilumine y use después los  (mandos giratorios) para ajustar la cantidad enviada al efecto desde los canales elegidos.



Puede ajustar la cantidad de aplicación del efecto con la cantidad de envío.
Puede confirmar los valores ajustados con los indicadores.



AVISO

Puede anular (mute) una señal de envío pulsando el botón  (mute) del canal mientras pulsa el botón  (EFX), lo que hará que se ilumine ese botón  (mute).

Cuando el envío esté anulado, el  botón (mute) se iluminará mientras mantenga pulsado el botón  (EFX).

Para cancelar la anulación, mientras mantiene pulsado el botón  (EFX), pulse un botón  (mute) iluminado y haga que se apague. El giro de un  (mando giratorio) para ajustar la cantidad de envío también cancelará la anulación.

Ajuste de los parámetros del efecto interno

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Mixer" (Mezclador) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Effect

Parameter" (Parámetro de efecto) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el parámetro que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el tipo de efecto que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



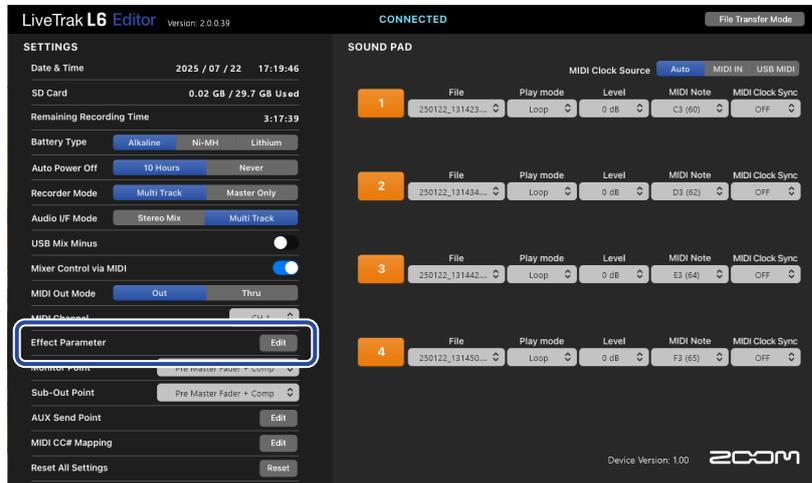
6. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el valor del parámetro y pulse  (botón de operación 4) para confirmarlo.



- 1 **Hall (reverb de salón)**
 - DECAY ajusta la duración de la reverberación.
 - TONE ajusta el tono.
- 2 **Room (reverb de sala)**
 - DECAY ajusta la duración de la reverberación.
 - TONE ajusta el tono.
- 3 **Spring (reverb de muelles)**
 - DWELL ajusta el nivel de entrada a la reverb.
 - TONE ajusta el tono.
- 4 **Delay (retardo digital)**
 - TIME ajusta el tiempo de retardo.
 - FEEDBACK ajusta la cantidad de realimentación.
 - El tiempo también se sincroniza a la señal de reloj MIDI. (→ [Conexión de dispositivos MIDI](#))
- 5 **Echo (eco de cinta)**
 - TIME ajusta el tiempo de retardo.
 - REPEAT ajusta el número de repeticiones.
 - El tiempo también se sincroniza a la señal de reloj MIDI. (→ [Conexión de dispositivos MIDI](#))

Ajuste de los parámetros del efecto interno usando la app

1. Conecte el L6max con un ordenador mediante un cable USB (Tipo-C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor en el ordenador. (→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en "Edit" (Editar) en "Effect Parameter" (Parámetro de efecto).



Aparecerá una pantalla en la que podrá editar los parámetros del efecto.

3. Ajuste los parámetros del efecto.



Para ajustar los parámetros, arrastre los mandos o haga clic en los números e introduzca los valores.

- 1 **Hall (reverb de salón)**
 - DECAY ajusta la duración de la reverberación.
 - TONE ajusta el tono.
- 2 **Room (reverb de sala)**
 - DECAY ajusta la duración de la reverberación.
 - TONE ajusta el tono.
- 3 **Spring (reverb de muelles)**
 - DWELL ajusta el nivel de entrada a la reverb.
 - TONE ajusta el tono.

4 Delay (retardo digital)

- TIME ajusta el tiempo de retardo.
- FEEDBACK ajusta la cantidad de realimentación.
- El tempo también se sincroniza a la señal de reloj MIDI. (→ [Conexión de dispositivos MIDI](#))

5 Echo (eco de cinta)

- TIME ajusta el tiempo de retardo.
- REPEAT ajusta el número de repeticiones.
- El tempo también se sincroniza a la señal de reloj MIDI. (→ [Conexión de dispositivos MIDI](#))

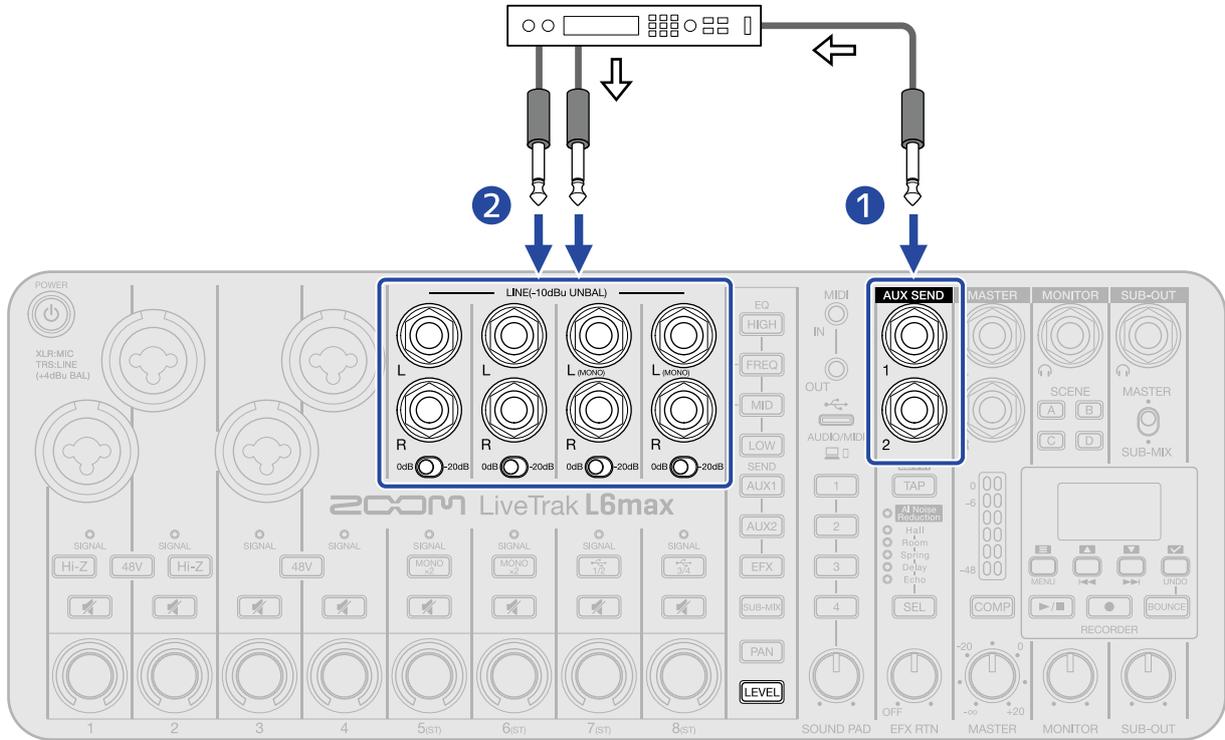
6 OK

Haga clic aquí para aplicar los ajustes y volver a la pantalla anterior.

Uso de efectos externos

Puede conectar hasta dos efectos externos y aplicarlos a cada canal.

Conexión de efectos externos

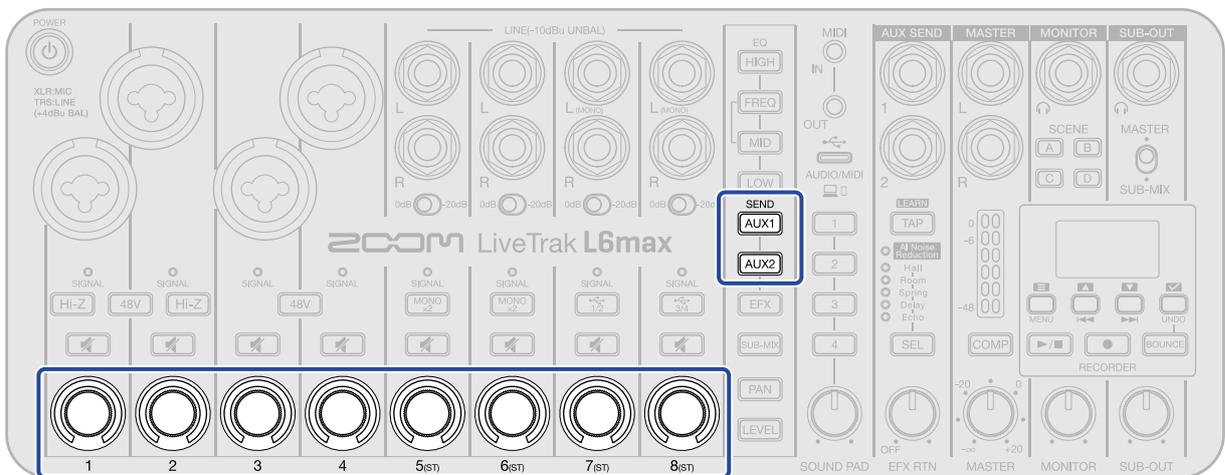


← : flujo de señal de audio

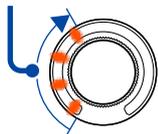
- 1** Conecte la toma AUX SEND 1 o 2 del L6max a la toma de entrada de un efecto externo. Esto envía señales de canal desde el L6max al efecto externo.
- 2** Conecte las tomas de salida del efecto externo a las tomas INPUT 5 – 8 del L6max. Esto da entrada a la señal de audio desde el efecto externo a los canales 5-8. Para ajustar el nivel de los efectos externos, hágalo con los canales conectados. Puede usar los interruptores PAD para cambiar la atenuación de las señales de entrada de los equipos conectados a 0 dB o -20 dB.

Uso de efectos externos

1. Ajuste el nivel de los canales a los que estén conectados los efectos externos. (→ [Ajuste de los niveles de canal](#))
Si es necesario, ajuste el panorama (→ [Ajuste del panorama para cada canal](#)) y EQ (→ [Ajuste del tono de canal \(EQ\)](#)).
2. Pulse el botón **AUX1** (AUX1) o **AUX2** (AUX2), para hacer que se ilumine, y después utilice los  (mandos giratorios) para ajustar las cantidades enviadas al efecto externo desde los canales que se van a ver afectados.



Puede ajustar la cantidad de aplicación del efecto con la cantidad de envío.
Puede confirmar los valores ajustados con los indicadores.



NOTA

Ajuste siempre la cantidad de envío a 0 para el canal al que esté conectado el efecto externo. (El valor por defecto es 0).

El aumentar el nivel de envío creará un bucle de realimentación con el efecto externo y podría hacer que fuese emitido un fuerte pitido.

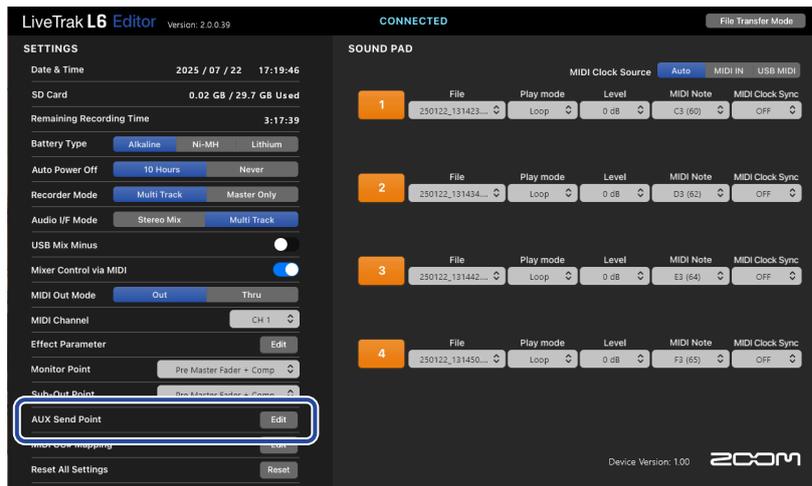
AVISO

- Mientras pulsa el botón  (AUX1) o , pulse un botón  (mute) para hacer que se ilumine  y anular (mute) el envío a la toma AUX SEND para ese botón. Cuando el envío esté anulado, el  botón (mute) se iluminará mientras mantenga pulsado el botón  (AUX1) o  (AUX2). Para cancelar la anulación, mientras mantiene pulsado el botón  (AUX1) o , pulse un botón  (mute) iluminado y haga que se apague. El giro de un  (mando giratorio) para ajustar la cantidad de envío también cancelará la anulación.
 - Puede ajustar la señal enviada desde cada canal a las tomas AUX SEND 1/2 ya sea antes o después del ajuste de nivel con el  (mando giratorio). (→ [Selección de la posición de envío de señal para AUX SEND 1 y 2](#))
-

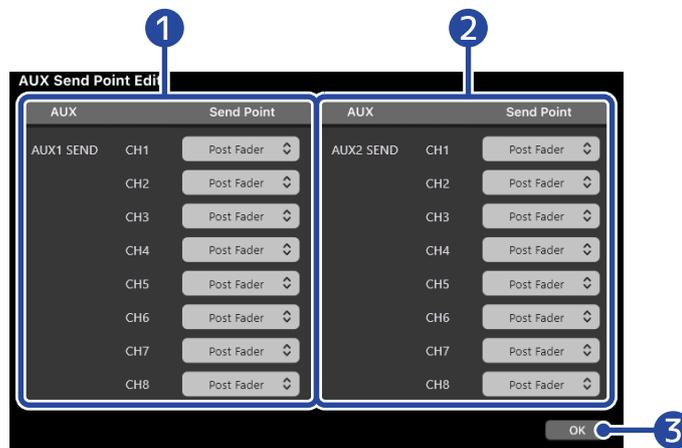
■ Selección de la posición de envío de señal para AUX SEND 1 y 2

Puede ajustar la señal enviada desde cada canal a las tomas AUX SEND 1/2 para que sea antes o después del ajuste de nivel.

1. Conecte el L6max con un ordenador mediante un cable USB (Tipo-C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor en el ordenador. (→ [Uso de la app](#))
2. Haz clic en "Edit" (Editar) en "AUX Send Point" (Punto de envío AUX).



3. Utilice los menús desplegables Send Point para elegir el ajuste. Puede hacer selecciones para cada canal tanto para AUX SEND 1 como para 2.



1 Ajustes de toma AUX SEND 1

2 Ajustes de toma AUX SEND 2

3 OK

Haga clic aquí para aplicar los ajustes y volver a la pantalla anterior.

Valor de ajuste	Explicación
Pre Fader	Las señales son enviadas a las tomas AUX SEND 1/2 antes del ajuste de nivel. La cantidad enviada no se verá afectada por el ajuste de los niveles.
Post Fader	Las señales son enviadas a las tomas AUX SEND 1/2 después del ajuste de nivel. La cantidad enviada aumentará o disminuirá a la vez con los ajustes de nivel.

Uso del AI Noise Reduction

Gracias a la reducción de ruidos AI, podrá reducir las vibraciones captadas por los micrófonos, el ruido del viento y otros ruidos del entorno, así como el ruido producido por los instrumentos electrónicos.

1. Pulse el botón  (SEL) varias veces para elegir "AI Noise Reduction" (Reducción de ruido IA). El indicador de Reducción de Ruido AI se iluminará.

2. Pulse el botón  (LEARN).

La unidad analizará el ruido del entorno. No hable ni toque ningún instrumento durante el análisis (unos 3 segundos mientras el parpadeo se acelera de forma constante). Cuando termine el análisis, el piloto quedará iluminado fijo y la función quedará activa. Si vuelve a pulsar el botón, este volverá a parpadear, lo que desactivará la Reducción de ruido AI y reiniciará los resultados del análisis.

NOTA

No puede ajustar la cantidad en la que es aplicado este efecto AI Noise Reduction a cada canal. Además, no podrá usar el mando  (EFX RTN) para ajustar el nivel de este efecto interno. Esto sólo afecta a las salidas MASTER L/R.

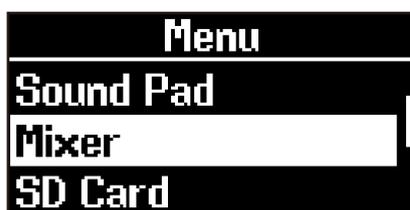
Selección de la señal enviada a MONITOR (Punto de monitorización)

Puede elegir el punto de salida MONITOR.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Mixer" (Mezclador) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Monitor Point" (Punto de monitorización) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el punto de salida que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



1 Pre Master Fader

Las señales son enviadas al MONITOR antes del ajuste de nivel de MASTER OUT.

2 Pre Master Fader + Comp

Cuando esté iluminado el botón  (COMP), será aplicado el mismo compresor utilizado en el MASTER.

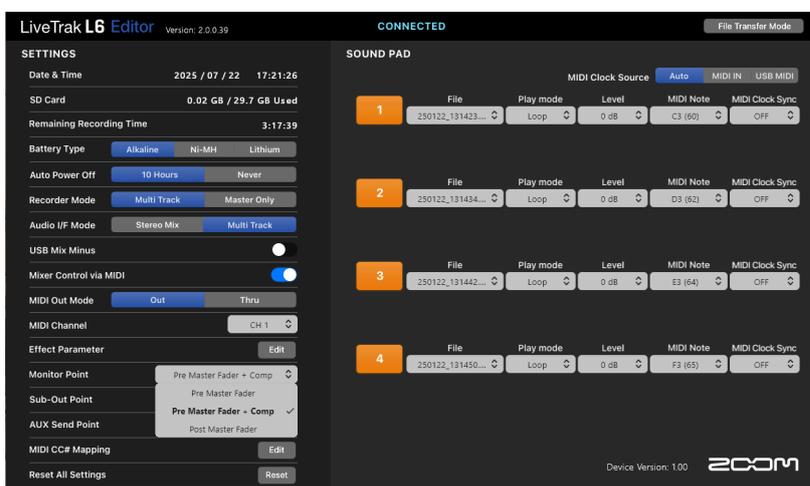
3 Post Master Fader

Las señales son enviadas al MONITOR después de ajustar el nivel con MASTER OUT.

Selección de la señal enviada a MONITOR usando la app (Monitor Point)

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))

2. Use el menú desplegable Monitor Point (Punto de monitorización) para elegir el punto de salida que quiera.



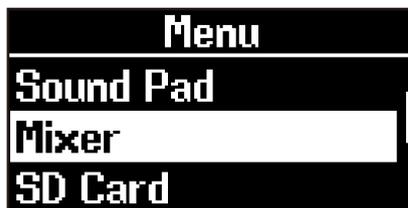
Selección de la señal enviada a SUB-OUT (punto salida sub)

Puede elegir el punto de salida SUB-OUT.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

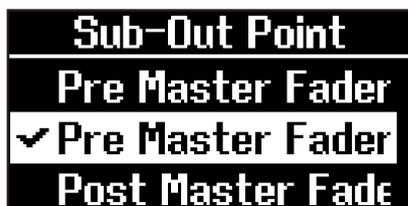
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Mixer" (Mezclador) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Sub-Out Point" (Punto salida sub) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el punto de salida que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



1 Pre Master Fader

Las señales son enviadas a SUB-OUT antes del ajuste de nivel de MASTER OUT.

2 Pre Master Fader + Comp

Cuando esté iluminado el botón  (COMP), será aplicado el mismo compresor utilizado en el MASTER.

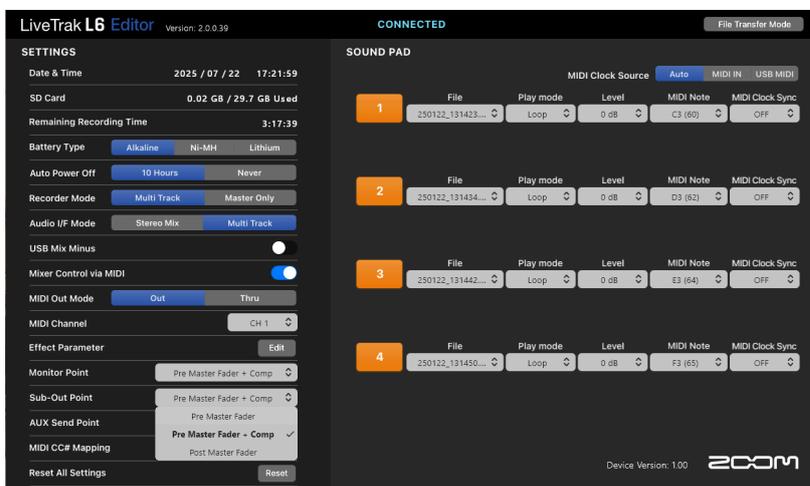
3 Post Master Fader

Las señales son enviadas a SUB-OUT después del ajuste de nivel de MASTER OUT.

Selección de la señal enviada a SUB-OUT (punto de salida sub) usando la app

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))

2. Use el menú desplegable Punto de salida sub para elegir el punto de salida que quiera.

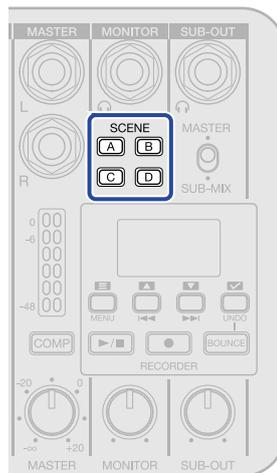


Almacenamiento de ajustes (escenas)

Puede almacenar como escenas hasta 4 bloques de ajustes activos del mezclador y puede después recargar en cualquier momento estos ajustes almacenados.

Almacenamiento de escenas

1. Mantenga pulsado el botón de la escena que quiera (**A** (A), **B** (B), **C** (C) o **D** (D) hasta que se ilumine.
Los ajustes actuales del mezclador serán almacenados en la escena del botón iluminado (A, B, C o D).



El botón parpadeará si cambia los ajustes del mezclador con respecto al estado almacenado de la escena. En ese caso, realice una de las siguientes acciones.

- Para restaurar los ajustes a su estado original: Pulse brevemente el botón que parpadea para cargar la escena almacenada. (Tenga cuidado porque si mantiene pulsado el botón más tiempo, serán almacenados los ajustes actuales).
- Para sobregrabar la escena: Mantenga pulsado el botón parpadeante hasta que quede iluminado fijo.
- Para almacenar una nueva escena: Mantenga pulsado un botón que no parpadee hasta que se ilumine.

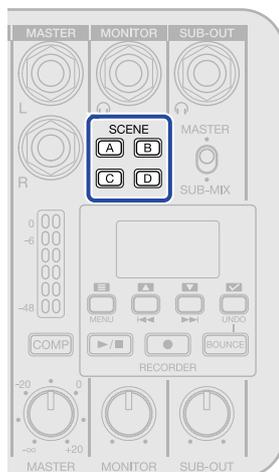
NOTA

Los siguientes ajustes son almacenados en las escenas.

Canal 5/6 mono, entrada USB canal 7/8, anulación o mute, EQ, cantidades de efecto de envío, cantidades de envío AUX, posiciones de salida AUX, niveles SUB-MIX, panorama, niveles, selección de efecto, parámetros de efecto, tempo, compresor.

Carga de escenas

1. Pulse el botón correspondiente a la escena a cargar (**A** (A) **B** (B), **C** (C) o **D** (D)).
El botón se iluminará y la escena almacenada será cargada.



Los botones que estén apagados indican que no contienen escenas almacenadas.

NOTA

- Pulse brevemente el botón para cargar la escena. Si pulsa un botón que parpadea durante demasiado tiempo, la escena será sobregabada por el ajuste actual del mezclador.
- También puede usar mensajes de cambio de programa MIDI para cargar escenas. (→ [Tabla de implementación MIDI](#))

Reiniciado de los ajustes del mezclador

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

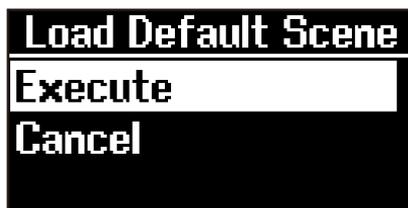
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Mixer" (Mezclador) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Load Default Scene" (Carga de escena por defecto) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Execute" (Ejecutar) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Esto reiniciará los ajustes del mezclador a sus valores por defecto.

NOTA

Serán reiniciados los siguientes ajustes:

Canal 5/6 mono, entrada USB canal 7/8, anulación o mute, EQ, cantidades de efecto de envío, cantidades de envío AUX, posiciones de salida AUX, niveles SUB-MIX, panorama, niveles, selección de efecto, parámetros de efecto, tempo, compresor.

Uso de los parches de sonido

Puede asignar ficheros de audio a los botones SOUND PAD. Pulse uno para que sea reproducido el fichero asignado.

Esto resulta útil para reproducir entrevistas que hayan sido grabadas previamente, música de entradas y finales y jingles. Puede ajustar para cada parche el nivel y el modo de reproducción. También puede usar dispositivos MIDI para realizar una interpretación con los parches de sonido.

Asignación de ficheros de audio a los botones SOUND PAD

Los ficheros de audio almacenados previamente en la tarjeta microSD pueden ser asignados a los botones SOUND PAD.

Además, también puede usar el L6max para grabar ficheros de audio para la asignación.

Asignación de ficheros de audio almacenados en la tarjeta microSD a los botones SOUND PAD

Los ficheros de audio almacenados en la tarjeta microSD cargada en el L6max pueden ser asignados a los botones SOUND PAD.

Los ficheros de audio deben ser almacenados en carpetas específicas, por lo que siempre deberá usar el L6max para formatear las tarjetas microSD que vaya a utilizar con él. (→ [Formateo de tarjetas microSD](#))

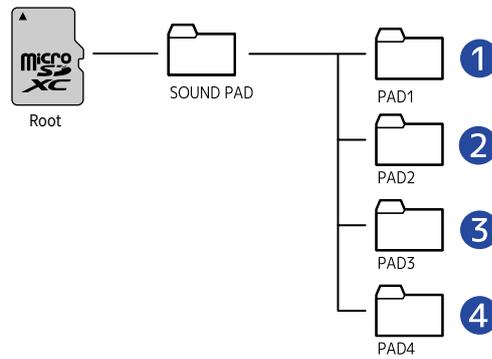
NOTA

La función SOUND PAD admite los siguientes tipos de ficheros de audio.

- Formato de fichero: WAV
- Frecuencia de muestreo: 44,1, 48, 88,2, 96, 176,4 o 192 kHz (convertidos a 48 kHz cuando son asignados)
- Profundidad de bits: 16, 24 o 32 (punto flotante)
- Canales: 1 o 2

1. Utilice un ordenador para almacenar los ficheros de audio que quiera asignar a los parches de sonido en la tarjeta microSD.

La carpeta raíz de la tarjeta microSD contiene una carpeta "SOUND_PAD" con las subcarpetas "PAD1", "PAD2", "PAD3" y "PAD4". Almacene los ficheros de audio en esas subcarpetas. (→ [Estructura de carpetas y ficheros en las tarjetas microSD](#))

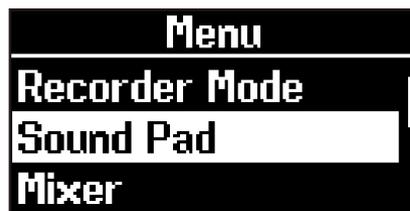


- ① Ficheros de audio asignados al botón SOUND PAD  (1)
- ② Ficheros de audio asignados al botón SOUND PAD  (2)
- ③ Ficheros de audio asignados al botón SOUND PAD  (3)
- ④ Ficheros de audio asignados al botón SOUND PAD  (4)

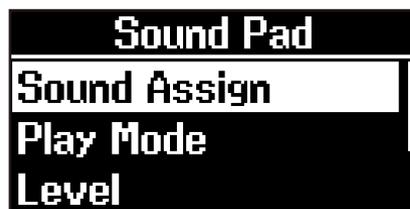
2. Introduzca en el L6max la tarjeta microSD que contenga los ficheros de audio almacenados.
 (→ [Inserción de tarjetas microSD](#))

3. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).
 Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

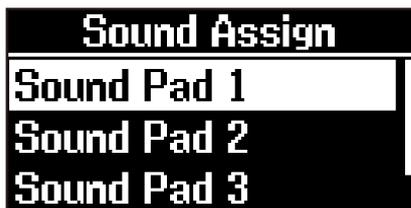
4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Sound Pad" (Parche de sonido) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Sound Assign" (Asignar sonido) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



6. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el parche de sonido que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.

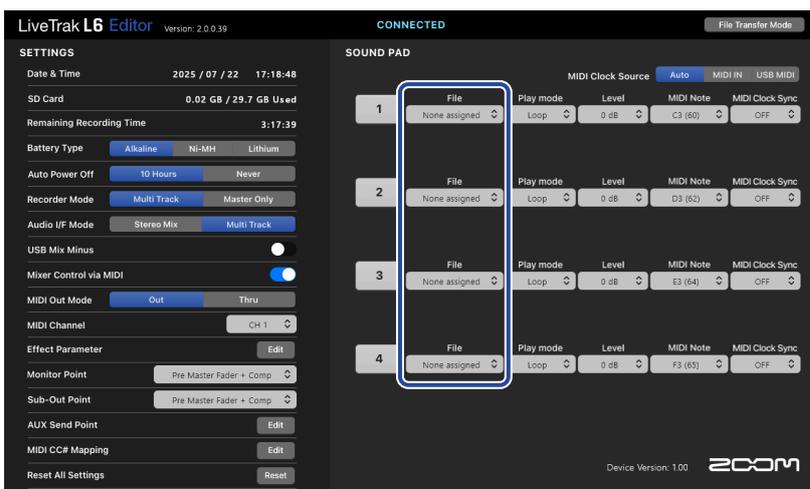


7. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el fichero que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Asignación de ficheros de audio almacenados en la tarjeta microSD a los botones SOUND PAD usando la app

1. Conecte el L6max con un ordenador mediante un cable USB (Tipo-C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor en el ordenador. (→ [Uso de la app](#))
2. Utilice los menús desplegables "File" (Fichero) para hacer clic y elegir los ficheros de audio que serán asignados.
Los ficheros de audio almacenados en las carpetas "PAD1" – "PAD4" de la tarjeta microSD aparecerán en los menús desplegables.



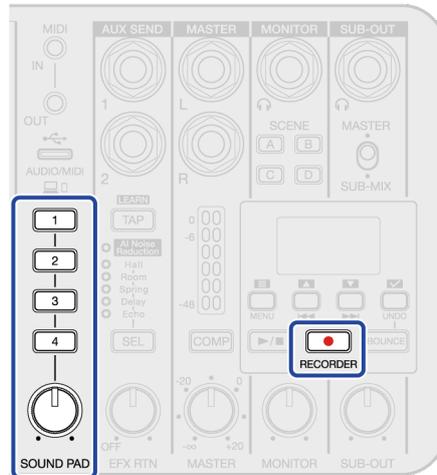
Los ficheros de audio seleccionados serán asignados a los botones 1 (1) a 4 (4) y esos botones (1 (1) – 4 (4)) se iluminarán.

AVISO

- Si no asigna ficheros de audio por medio de la app ZOOM L6 Editor, será asignado automáticamente el primer fichero por orden alfabético de cada carpeta.
- Puede eliminar los ficheros de audio asignados a los parches de sonido utilizando la unidad o la app.

Uso del L6max para grabar ficheros de audio y asignarlos a los parches de sonido

Los ficheros stereo mezclados y grabados en el L6max pueden ser asignados a los parches de sonido.



1. Prepare la grabación.

Conecte micrófonos, instrumentos y dispositivos de audio, por ejemplo, al L6max, y dé entrada y mezcle sus sonidos para comprobar el sonido que será asignado a un parche de sonido.

(→ [Conexiones](#), [Mezcla](#))

2. Mientras pulsa el botón (record), pulse uno de los botones SOUND PAD ((1) - (4)).

El botón SOUND PAD ( (1) -  (4)) con el que haya pulsado el botón  (record) parpadeará y comenzará la grabación para el fichero de audio asignado a ese parche de sonido. Dé entrada al sonido que quiera grabar.

3. Pulse el botón SOUND PAD parpadeante ((1) - (4)).

Ese botón SOUND PAD ( (1) -  (4)) dejará de parpadear y le será asignado el fichero de audio grabado.

NOTA

- En el paso 2, el pulsar en un parche de sonido iluminado, en el que ya hay un fichero de audio asignado, no hará que ese fichero sea sobregrabado.
- Puede verificar desde un ordenador los ficheros de audio grabados. (→ [Gestión de proyectos](#))

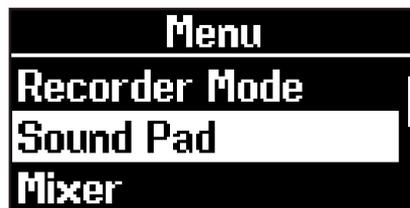
Ajuste de los modos de reproducción de los parches de sonido

Puede ajustar los modos de reproducción usados por los parches de sonido cuando los pulse.

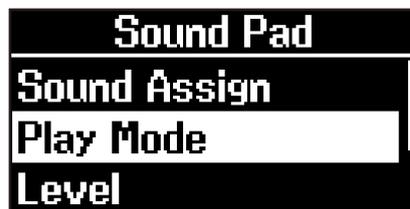
1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Sound Pad" (Parche de sonido) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



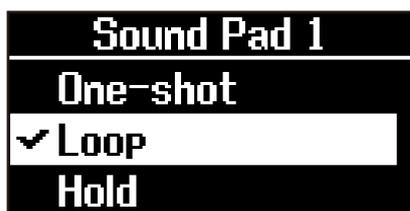
3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Play Mode" (Modo de reproducción) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el parche de sonido que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para ajustar el modo de reproducción y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Valor de ajuste	Explicación
One-shot	Cada vez que pulse el parche, el fichero será reproducido una vez desde el principio hasta su final y después se detendrá. Esto es útil para reproducir jingles y sonidos de efectos, por ejemplo. Puede detener la reproducción del parche de sonido con solo mantener pulsado el mismo botón ( (1) -  (4)).
Loop	Cada vez que pulse el parche, la reproducción se detendrá y se pondrá en marcha de forma alternativa. La reproducción hará un bucle continuo hasta que la detenga. Esto es útil para música de fondo, por ejemplo.
Hold	La reproducción en bucle continuará mientras mantenga pulsado el parche. La reproducción se detendrá en cuanto lo deje de pulsar. Esto es útil para reproducir sonidos de efectos durante un momento concreto.

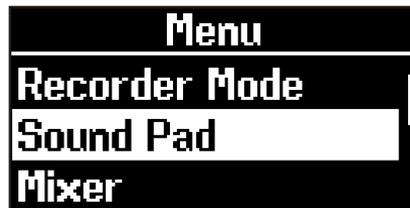
Ajuste del nivel de los parches de sonido

Puede ajustar el nivel al que sonarán los parches de sonido cuando los pulse.

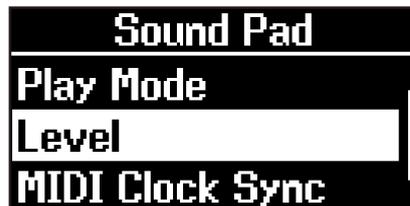
1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Sound Pad" (Parche de sonido) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Level" (Nivel) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el parche de sonido que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



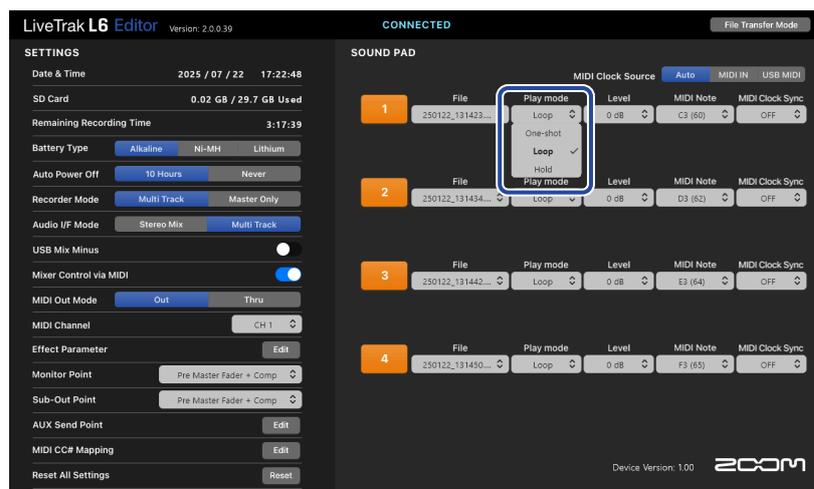
5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el nivel y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.

Puede ajustar el nivel para cada parche de sonido entre $-\infty$ – +10 dB.



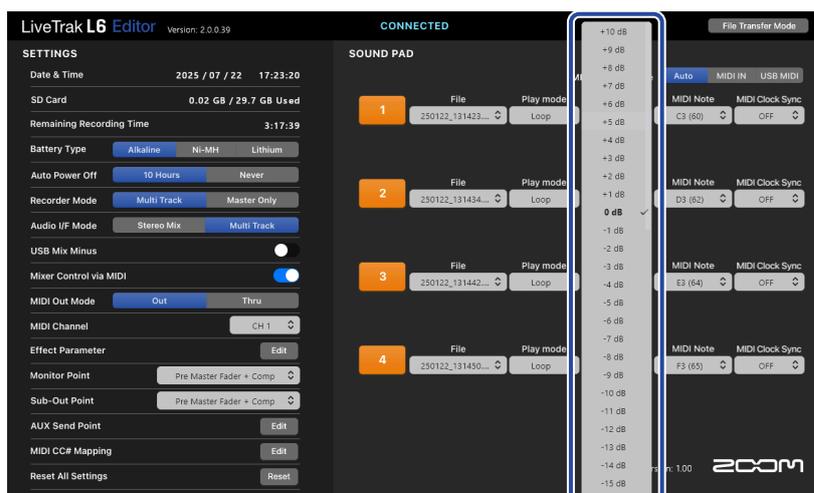
Ajuste de los modos y niveles de reproducción de los parches de sonido usando la app

1. Conecte el L6max con un ordenador mediante un cable USB (Tipo-C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor en el ordenador. (→ [Uso de la app](#))
2. Utilice los menús desplegables “Play mode” (Modo de reproducción) para hacer clic y elegir los métodos de reproducción. Puede ajustar esto para cada parche de sonido.

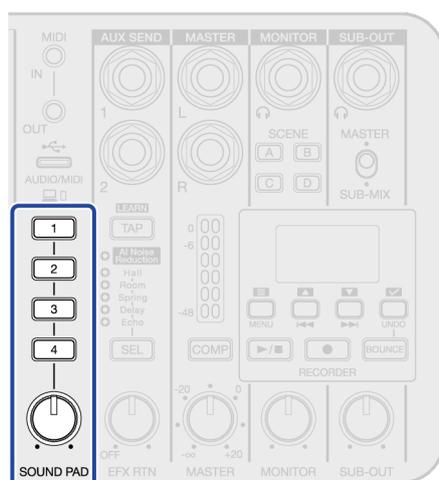


Valor de ajuste	Explicación
One-shot	Cada vez que pulse el parche, el fichero será reproducido una vez desde el principio hasta su final y después se detendrá. Esto es útil para reproducir jingles y sonidos de efectos, por ejemplo. Puede detener la reproducción del parche de sonido con solo mantener pulsado el mismo botón (1) (1) – (4) (4)).
Loop	Cada vez que pulse el parche, la reproducción se detendrá y se pondrá en marcha de forma alternativa. La reproducción hará un bucle continuo hasta que la detenga. Esto es útil para música de fondo, por ejemplo.
Hold	La reproducción en bucle continuará mientras mantenga pulsado el parche. La reproducción se detendrá en cuanto lo deje de pulsar. Esto es útil para reproducir sonidos de efectos durante un momento concreto.

3. Utilice los menús desplegables “Level” (Nivel) para hacer clic y elegir los niveles. Puede ajustar el nivel para cada parche de sonido entre $-\infty$ – +10 dB.



Interpretación con los parches de sonido



1. Pulse un SOUND PAD que esté encendido (**1** (1), **2** (2), **3** (3) o **4** (4)).

Esto reproducirá el fichero de audio asignado a ese SOUND PAD. Durante la reproducción de un parche de sonido, ese parche parpadeará.

También puede cambiar el modo de reproducción. (→ [Ajuste de los modos de reproducción de los parches de sonido](#))

Los botones SOUND PAD no tienen ficheros de audio asignados.

2. Use el mando  (SOUND PAD) para ajustar el nivel global de los parches.

También puede ajustar el nivel de forma independiente para cada parche de sonido. (→ [Ajuste del nivel de los parches de sonido](#))

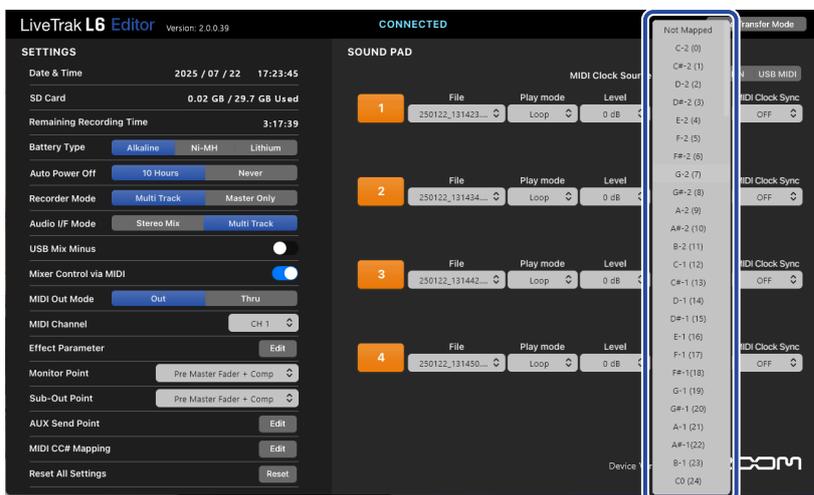
AVISO

Puede detener la reproducción de todos los parches de sonido a la vez pulsando el botón **LEVEL** (LEVEL) 4 veces seguidas.

Uso de ordenadores, smartphones, tabletas y dispositivos MIDI para realizar una interpretación con los parches de sonido

Puede usar ordenadores, smartphones, tabletas y dispositivos MIDI, incluyendo teclados MIDI, para realizar una interpretación con los parches de sonido.

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor. (→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en los menús desplegables “MIDI Note” (Nota MIDI) para configurar los números de nota MIDI. Puede ajustar esto para cada parche de sonido.



Elija “Not Mapped” (Sin asignar) si no quiere configurar ningún número MIDI.

3. Conecte el L6max a un ordenador, smartphone, tableta o dispositivo MIDI. (→ [Conexión de dispositivos MIDI](#))
Si es recibido un número de nota configurado en el paso 2 desde un ordenador, smartphone, tableta o dispositivo MIDI, será reproducido el parche de sonido correspondiente.

NOTA

Debe realizar los ajustes MIDI para poder usar dispositivos MIDI para realizar una interpretación con los parches de sonido. Para más detalles sobre la configuración MIDI, consulte [“Uso de dispositivos MIDI”](#).

AVISO

Pueden ser enviados números de notas MIDI al host o controlador al usar los parches de sonido físicos de la unidad.

Uso de los parches de sonido sincronizados con el reloj MIDI

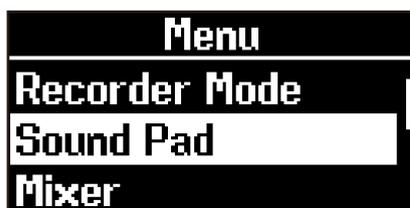
Puede ajustar el funcionamiento para que el inicio/parada y la reproducción se produzca de forma sincronizada (cuantizada) con el tempo del reloj MIDI.

Ajuste del funcionamiento de los parches de sonido

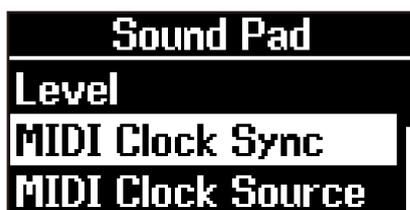
1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Sound Pad" (Parche de sonido) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



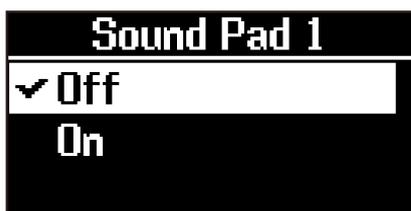
3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "MIDI Clock Sync" (Sincronización de reloj MIDI) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el parche de sonido que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



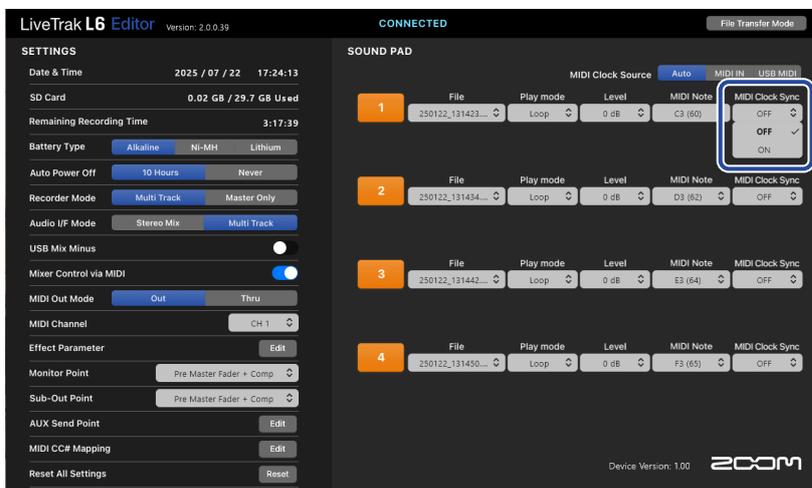
5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el ajuste y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Valor de ajuste	Explicación
Off	Podrá usar el parche de sonido sin que esté sincronizado con la señal de reloj MIDI de otro dispositivo.
On	Podrá usar el parche de sonido sincronizado con la señal de reloj MIDI de otro dispositivo.

■ Ajuste del funcionamiento de los parches de sonido usando la app

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor. (→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en los ajustes de los menús desplegables MIDI Clock Sync (Sincronización de reloj MIDI). Puede ajustar esto para cada parche de sonido.



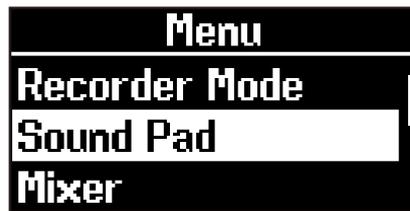
Valor de ajuste	Explicación
Off	Podrá usar el parche de sonido sin que esté sincronizado con la señal de reloj MIDI de otro dispositivo.
On	Podrá usar el parche de sonido sincronizado con la señal de reloj MIDI de otro dispositivo.

Ajuste del dispositivo fuente de la señal de reloj MIDI para la sincronización

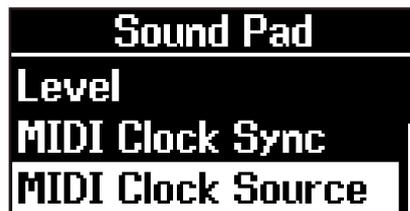
1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Sound Pad" (Parche de sonido) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "MIDI Clock Source" (Fuente de reloj MIDI) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el ajuste y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Valor de ajuste	Explicación
Auto	La unidad elegirá automáticamente la señal de reloj MIDI con la que sincronizarse y la utilizará para las operaciones de grabación y reproducción de los parches de sonido. La señal MIDI IN tiene prioridad sobre USB MIDI.
MIDI IN	La unidad se sincronizará con la señal de reloj MIDI del dispositivo conectado a la toma MIDI IN y la utilizará para las operaciones de grabación y reproducción de los parches de sonido.
USB MIDI	La unidad se sincronizará con la señal de reloj MIDI del dispositivo conectado al puerto USB y la utilizará para las operaciones de grabación y reproducción de los parches de sonido.

NOTA

Si el ajuste de sincronización es modificado durante la reproducción con los parches de sonido, es posible que la sincronización de la señal de reloj MIDI con dispositivos externos deje de producirse correctamente. Si ocurre esto, pruebe lo siguiente:

- Desconecte el dispositivo externo y vuelva a conectarlo.
- Detenga el secuenciador, por ejemplo, en el otro dispositivo. Vuelva a poner en marcha después la reproducción.

Esto debería hacer que se produzca una sincronización correcta.

Grabación y reproducción de audio

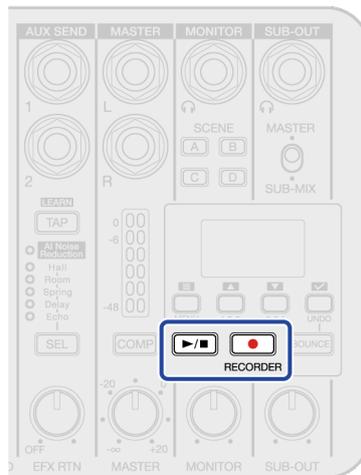
Con la inserción de una tarjeta microSD en el L6max, podrá grabar el audio de cada uno de los canales, así como una mezcla stereo de todos ellos.

Los ficheros grabados también pueden ser reproducidos.

NOTA

- Los ficheros grabados son almacenados en el siguiente formato.
 - Frecuencia de muestreo: 48 kHz
 - Profundidad de bits: 32 bits flotante
 - Ficheros mono para los canales 1-4, ficheros stereo para los canales 5-8, ficheros stereo para la salida MASTER
- Para ver más detalles acerca de los ficheros grabados, vea "[Gestión de proyectos](#)".

Grabación



1. Pulse el botón  (record).

El botón  (record) se iluminará en rojo y comenzará la grabación.

NOTA

Si no ha introducido una tarjeta microSD o si el modo de transferencia de ficheros está activo (→ [Transferencia de ficheros a ordenadores](#)), el botón  (record) parpadeará y no será posible la grabación.

2. Para detener la grabación, pulse el botón  (record) o  (play/stop).

La grabación se detendrá y el botón  (record) se apagará.

NOTA

Si el tamaño del fichero supera los 2 GB durante la grabación, será creado automáticamente un nuevo fichero y la grabación continuará sin pausa. Cuando esto suceda, no se producirá ningún hueco en el sonido entre los dos ficheros.

AVISO

Si se corta la corriente o se produce otro problema durante la grabación, podrá restaurar los ficheros afectados cargando la tarjeta microSD en el L6max, dado que los ficheros son almacenados de forma automática a intervalos regulares.

Selección del tipo de ficheros grabados

Puede elegir el tipo de ficheros almacenados durante la grabación.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Recorder Mode" (Modo de grabadora) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el ajuste de fichero de grabación y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Valor de ajuste	Explicación
Multi Track	Serán almacenados ficheros de grabación de audio independientes para cada canal junto con un fichero stereo que es una mezcla del audio de todos los canales.
Master Only	Solo será almacenado un fichero stereo que será una mezcla del audio de todos los canales.

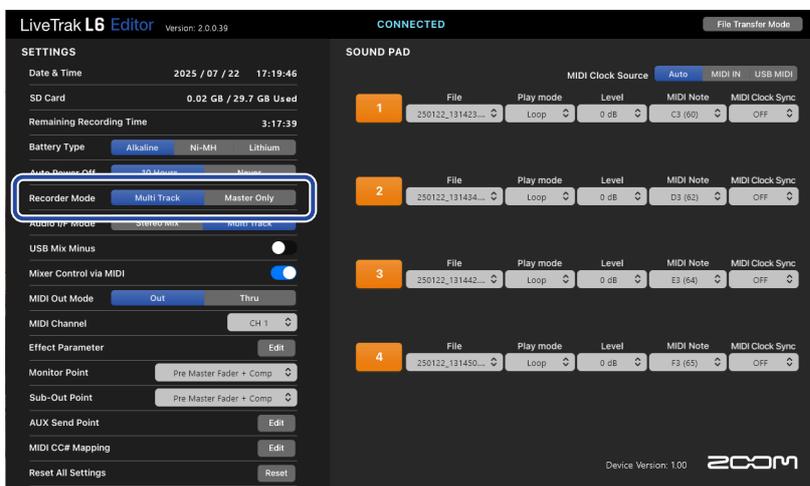
NOTA

Durante la grabación con un proyecto ya existente, será usado el modo de grabadora ajustado cuando lo creó.

Este ajuste será aplicado cuando utilice "Create Empty" (Crear vacío) para la creación de un nuevo proyecto vacío.

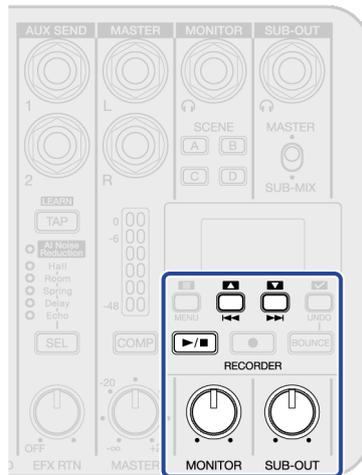
Selección del tipo de ficheros grabados usando la app

1. Conecte el L6max con un ordenador mediante un cable USB (Tipo-C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor en el ordenador. (→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en uno de los ajustes de fichero de grabación para “Recorder Mode” (Modo de grabadora).



Valor de ajuste	Explicación
Multi Track	Serán almacenados ficheros de grabación de audio independientes para cada canal junto con un fichero stereo que es una mezcla del audio de todos los canales.
Master Only	Solo será almacenado un fichero stereo que será una mezcla del audio de todos los canales.

Reproducción de grabaciones



1. Pulse el botón  (play/stop).

El botón  (play/stop) se iluminará en verde y comenzará la reproducción del último fichero grabado.

- Use el mando  (MONITOR) para ajustar el volumen de los auriculares.
- Use el mando  (MASTER) para ajustar el volumen de las tomas de salida MASTER.
- Use el mando  (SUB-OUT) para ajustar el nivel de la salida audio de la toma SUB-OUT.
- Pulse el botón  (rebobinado) para ir al principio del fichero. Manténgalo pulsado para realizar un rebobinado.
- Pulse el botón  (avance rápido) para pasar al fichero siguiente. Manténgalo pulsado para un avance rápido.

2. Pulse el botón  (play/stop).

El botón  (play/stop) se apagará y la reproducción se detendrá.

Sobregrabación

Puede usar la función de volcado para combinar las pistas 1-8 ya grabadas en una pista de volcado stereo, lo que le permitirá volver a grabar en las pistas 1-8. Puede crear ficheros stereo por sobregrabación repitiendo varias veces este proceso.

NOTA

- Puede crear un fichero de volcado repitiendo el proceso hasta 99 veces.
- No será posible el volcado si el tiempo de grabación de la pista supera los 93 minutos.

1. Pulse el botón  (record) para poner en marcha la primera grabación.



2. Pulse el botón  (record) o  (play/stop) para detener la grabación.



3. Cuando esté activa la [Pantalla inicial](#), pulse el botón  (BOUNCE) para elegir el método de volcado.

Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el método de volcado y

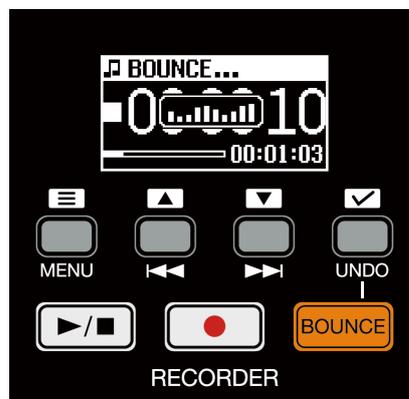
pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



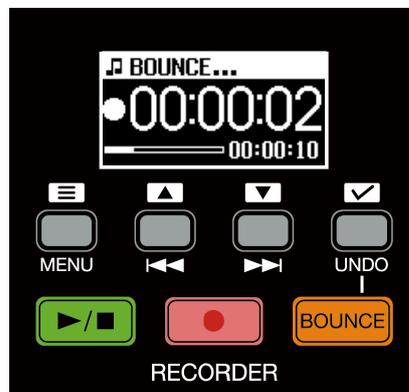
Elemento	Explicación
Volcado rápido	Esto realiza el volcado a gran velocidad. Esto le permite combinar las pistas 1-8 en una pista stereo en muy poco tiempo. No puede realizar ajustes en el sonido durante el volcado.
Volcado en tiempo real	Esto produce el volcado del sonido capturado tal cual en tiempo real. Las pistas 1-8 son combinadas en una pista stereo con los ajustes realizados durante el volcado. Esto incluye el uso de los mandos giratorios de canal para ajustar los niveles, EQ y panorama, y la reproducción con parches de sonido.

Aparecerá entonces la pantalla de volcado.

- Cuando use el volcado rápido



- Cuando use el volcado en tiempo real



Una vez que el volcado haya terminado, podrá realizar más grabaciones.



El botón  (BOUNCE) se iluminará en naranja.

AVISO

- Si durante la reproducción el volcado no ha quedado como quería, pulse el  (botón de operación 4) para volver al estado previo al volcado (función UNDO). Solo puede usar esta función UNDO sobre el último volcado realizado.
- Durante un volcado rápido, puede pulsar el  (botón de operación 1) para cancelarlo.

4. Pulse el botón  (record) para volver a grabar.

La pista stereo volcada también será reproducida.



AVISO

También es posible realizar una grabación desde un punto intermedio.

5. Pulse el botón  (record) o  (play/stop) para detener la grabación.



6. Repita los pasos 3-5.
Esto repite el volcado y la grabación.

NOTA

La grabación sin volcado eliminará los ficheros grabados en las pistas 1-8 y los sustituirá por nuevos ficheros de grabación.

7. Por último, realice los mismos pasos que en el paso 3 para realizar un volcado y crear un único fichero stereo por volcado.

Salida del modo de volcado

1. Pulse el botón  (VOLCADO).



2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Exit Bounce Mode" (Salida del modo de volcado) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



El botón  El botón (VOLCADO) se apagará y la unidad saldrá del modo de volcado.

NOTA

Al salir del modo de volcado la unidad creará automáticamente un proyecto vacío y lo abrirá.

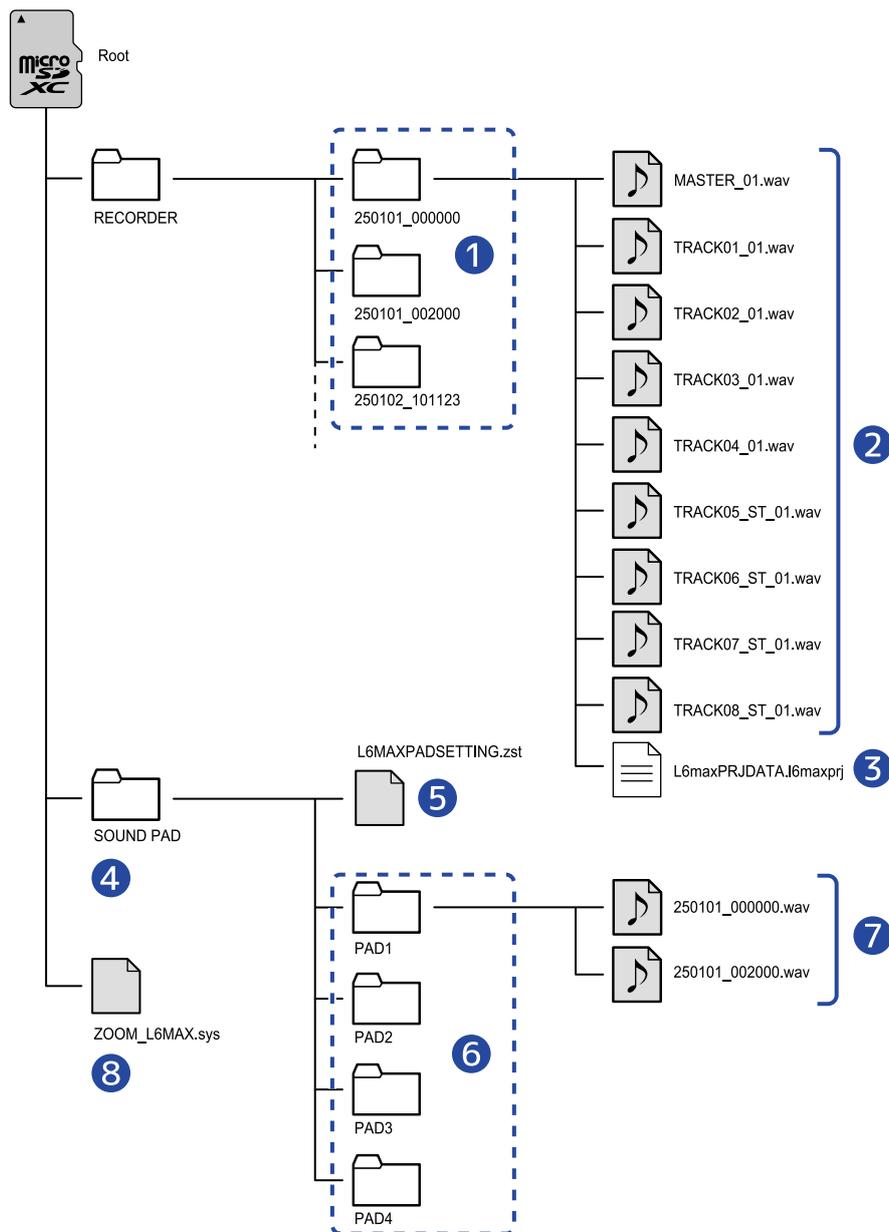
Gestión de proyectos

Los proyectos creados por el L6max son almacenados en la tarjeta microSD.

Puede copiar, eliminar y modificar el nombre de los proyectos almacenados en la tarjeta microSD.

Estructura de carpetas y ficheros en las tarjetas microSD

Los siguientes tipos de ficheros son creados al grabar con una tarjeta microSD formateada por el L6max.



1 Carpetas de proyectos

Almacenan datos y ajustes de grabación del proyecto.

Será creada una nueva carpeta con el nombre "yymmdd_hhmmss" (aammdd_hhmmss). (→ [Nombrado de carpetas y ficheros de grabación](#))

2 Ficheros de grabación

Vea "[Nombrado de carpetas y ficheros de grabación](#)" para más detalles sobre los nombres de los ficheros de grabación.

Los ficheros de grabación de cada canal y los ficheros stereo de la mezcla de los canales son almacenados de la siguiente forma.

- Canales 1–4: Son almacenados ficheros mono para cada canal.
- Canales 5/6: Son almacenados ficheros stereo para cada canal.
- Canales 7/8: Son almacenados ficheros stereo para cada canal. (Será almacenado un fichero stereo aunque sólo esté conectada la toma L, pero será grabado el mismo sonido en los canales L y R).
- Canal máster: Serán almacenados ficheros stereo.

3 Fichero de proyecto

Aquí son almacenados diversos ajustes específicos del proyecto.

4 Carpeta SOUND PAD

Los ficheros de audio asignados a los parches de sonido son almacenados en carpetas para cada parche.

5 Ficheros de ajuste de parche de sonido

Los ajustes de los parches de sonido son almacenados en estos ficheros.

6 Carpetas PAD1 – PAD4

Almacene los ficheros de audio que quiera asignar a los parches de sonido en las carpetas de cada parche. (→ [Asignación de ficheros de audio a los botones SOUND PAD](#))

7 Ficheros de audio que pueden ser asignados a los parches de sonido

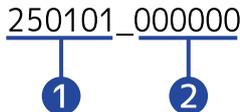
Para ver más información acerca de los formatos de ficheros de audio que pueden ser asignados, consulte "[Asignación de ficheros de audio a los botones SOUND PAD](#)".

8 Fichero de sistema

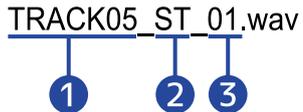
Se trata de un fichero de sistema utilizado por el L6max. No lo borre.

Nombrado de carpetas y ficheros de grabación

El dato numérico de la fecha y hora de la grabación es usado para el nombrado de las carpetas de los ficheros de grabación.

Ejemplo de nombre de carpeta	Explicación
	<ol style="list-style-type: none">1 Fecha La fecha de la grabación es usada de forma numérica.2 Hora La hora, minuto y segundo son usados de forma numérica.

A los ficheros les son asignados nombres con el siguiente formato.

Ejemplo de nombre de fichero	Explicación
	<ol style="list-style-type: none">1 Nombre de pista Esto muestra el canal utilizado durante la grabación.<ul style="list-style-type: none">• TRACK01-08: Fichero grabado en el canal 1 – 8• MASTER: Fichero que es una mezcla stereo de todos los canales2 Recuento de canales de fichero<ul style="list-style-type: none">• ST: Canal stereo• Esto no aparece para los canales 1-4.3 Conteo de toma de fichero La primera grabación será "01", con cada grabación volcada posterior aumentando el conteo.

NOTA

Si el tamaño del fichero supera los 2 GB durante la grabación, será creado automáticamente un nuevo fichero y la grabación continuará sin pausa. En esos casos, a los nuevos ficheros creados les será añadido el sufijo "_01" – "_99" al final del nombre.

Creación de proyectos vacíos

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

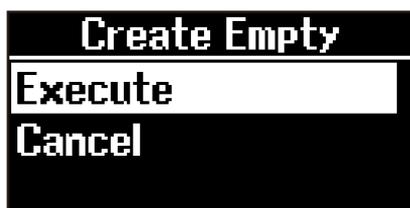
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Project" (Proyecto) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Create Empty" (Crear vacío) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Execute" (Ejecutar) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Será creado un nuevo proyecto.

Selección de proyectos

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Project" (Proyecto) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Select" (Seleccionar) y pulse

 (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el proyecto y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



AVISO

También puede elegir los proyectos en la [Pantalla inicial](#) por medio del  (botón de operación 2)  y (botón de operación 3).

Asignación de ficheros a pistas

Los ficheros de audio almacenados previamente en la tarjeta microSD pueden ser asignados a las pistas de los proyectos.

Esto es útil para tocar en directo con música pregrabada y para ensayos con la guitarra, por ejemplo.

1. Cree un proyecto vacío. (→ [Creación de proyectos vacíos](#))

2. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

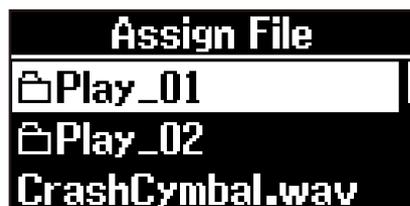
3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Project" (Proyecto) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



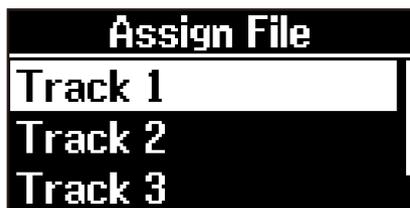
4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Assign File" (Asignar fichero) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el fichero a asignar y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



6. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir la pista a asignar y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



NOTA

- La asignación sólo es posible cuando el modo de grabador sea el de Multipistas y acabe de crear el proyecto. (→ [Selección del tipo de ficheros grabados](#))
- El navegador de ficheros puede acceder a carpetas con una profundidad máxima de 5 niveles a partir de la carpeta raíz de la tarjeta microSD.
- Las carpetas RECORDER y SOUND_PAD no aparecerán.
- Para poder ser asignados, los ficheros deben tener el formato WAV mono/stereo de 48 kHz y 32 bits flotante.
- Los ficheros mono pueden ser asignados a las pistas 1-4 y los ficheros stereo a las pistas 5-8.
- La asignación sólo es posible sobre pistas que no contengan ficheros de grabación.
- Para sobregrabar una actuación en directo después de asignar un fichero de audio para tocar con él, realice un volcado. (→ [Sobregrabación](#))

Borrado de proyectos

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Project" (Proyecto) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Delete" (Eliminar) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el proyecto a eliminar y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Execute" (Ejecutar) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Cambio del nombre de los proyectos

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Project" (Proyecto) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Rename" (Renombrado) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el carácter a modificar y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.

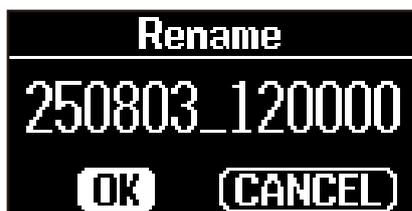


Los caracteres aparecerán resaltados (en video inverso).

5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el carácter a introducir y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.

6. Repita los pasos 4 y 5 hasta ajustar el nombre del proyecto.

7. Después de ajustar el nombre del proyecto, use el  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el botón  (OK) en la pantalla y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Protección de proyectos

Puede proteger los proyectos para evitar que puedan ser editados y borrados.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Project" (Proyecto) y pulse

 (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Protect" (Proteger) y pulse

 (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el ajuste y pulse 

(botón de operación 4) para confirmar.



Valor de ajuste	Explicación
On	El proyecto estará protegido, evitando que pueda ser editado y borrado.
Off	El proyecto podrá ser editado y borrado.

Copia de proyectos

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Project" (Proyecto) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Copy" (Copiar) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el carácter a modificar y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.

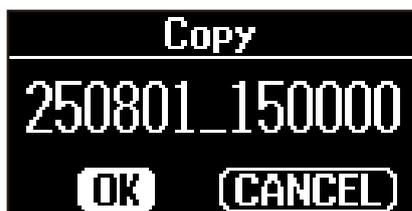


Los caracteres aparecerán resaltados (en video inverso).

5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el carácter a introducir y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.

6. Repita los pasos 4 y 5 hasta ajustar el nombre del proyecto.

7. Después de ajustar el nombre del proyecto, use el  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el botón  (OK) en la pantalla y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



NOTA

Cuando sea copiado un proyecto que haya sido volcado, solo será copiado el último fichero de grabación, por lo que ya no podrá usar la opción de deshacer.

Uso como interface de audio

Las señales recibidas por el L6max pueden ser enviadas a un ordenador, smartphone o tableta, y las señales de reproducción de dichos dispositivos pueden ser emitidas desde el L6max.

- No es necesario ningún controlador para usar esta unidad con smartphones, tabletas y ordenadores Mac.
- Para usar el L6max a 32 bits y punto flotante con un Mac, consulte "[Uso con ordenadores Mac](#)".
- Para grabar con una aplicación DAW en Windows, consulte "[Uso con ordenadores Windows](#)".

Conexión a ordenadores, smartphones y tabletas

- 1.** Utilice un cable USB (Tipo C) para conectar el L6max a un ordenador, smartphone o tableta.
(→ [Conexión de ordenadores, smartphones y tabletas](#))
- 2.** Ejecute una app en el ordenador, smartphone o tableta y elija el L6max como el dispositivo de "Audio" o "Input/Output" (Entrada/Salida).

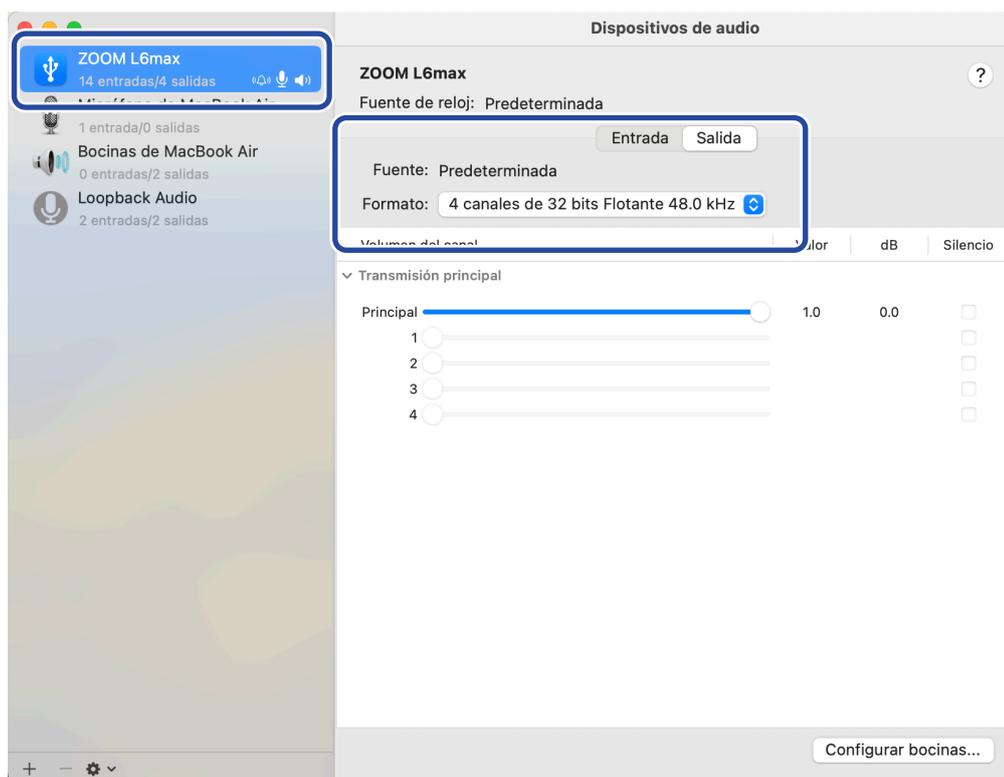
NOTA

- Cuando utilice esta unidad como un interface audio, la frecuencia de muestreo de audio será de 48 kHz.
- Si detecta problemas con el funcionamiento en formato 32 bits flotante, pruebe con el formato 24 bits.
 - Uso de un Mac: → "[Uso con ordenadores Mac](#)"
 - Uso de un ordenador Windows: → "[Uso con ordenadores Windows](#)"
- Consulte el manual de instrucciones de la aplicación para más información sobre su funcionamiento.
- Cuando use un smartphone o una tableta, conecte un adaptador de corriente a la unidad. (→ [Conexión de un adaptador de corriente](#))

Uso con ordenadores Mac

Puede elegir en el Mac el formato utilizado por el L6max para la transferencia de datos.

1. En la subcarpeta "Utilities" (Utilidades) de la carpeta "Applications" (Aplicaciones) del Mac, abra "Audio MIDI Setup" (Configuración de audio MIDI).
2. En Audio Devices, elija "ZOOM L6max" y ajuste los formatos de Entrada y Salida a 32-bit Float.



NOTA

Para la profundidad de bits, normalmente debería utilizar 32-bit Float, pero pruebe con 24-bit si una aplicación no funciona correctamente con el otro valor.

Uso con ordenadores Windows

Instalación del controlador

1. Descargue el driver "ZOOM L6max Driver" desde la web zoomcorp.com/help/l6max en el ordenador.

NOTA

Desde la web anterior podrá descargar la última versión del ZOOM L6max Driver.

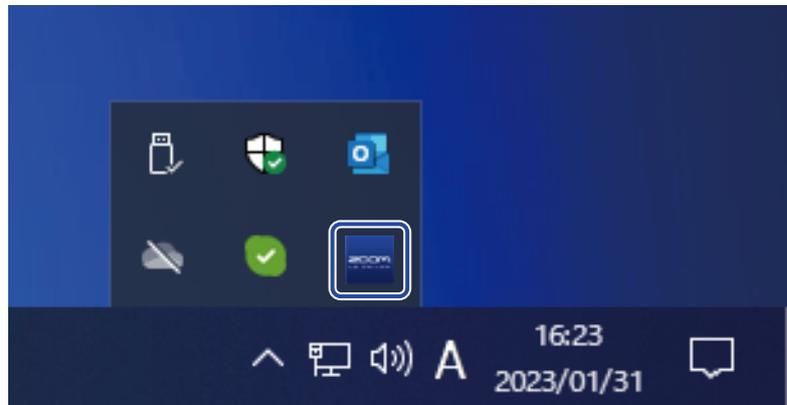
2. Ejecute el instalador y siga las instrucciones para instalar el "ZOOM L6max Driver".

NOTA

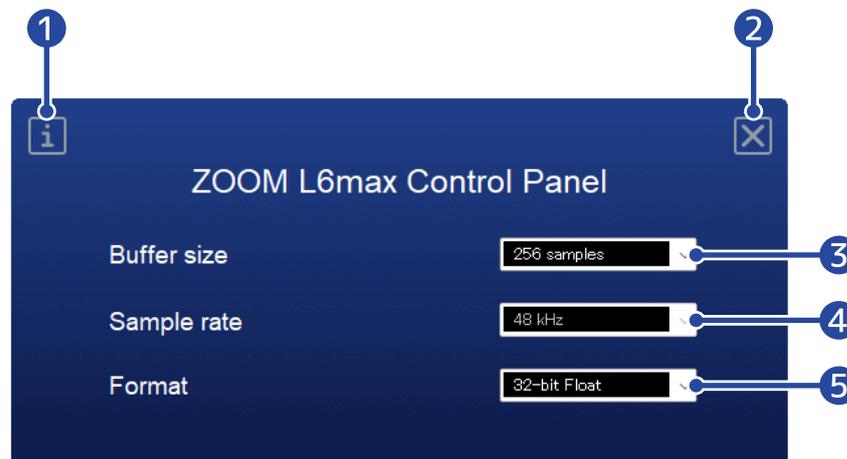
- No conecte el L6max al ordenador durante la instalación.
- Consulte la Guía de instalación incluida en el paquete del controlador para conocer los pasos de instalación detallados.

Ajustes del panel de control del controlador

1. Haga clic en el icono "ZOOM L6max Control Panel" (Panel de control ZOOM L6max) en la zona de notificaciones de la barra de tareas para poner en marcha el panel de control.



2. Configure el panel de control.



- 1 **Acceda a la ventana de diálogo de información**
Podrá comprobar allí la versión y otros datos.
- 2 **Cierre el panel de control**
Esto cerrará el panel de control.
- 3 **Ajuste del tamaño de la memoria temporal o buffer**
Esto ajustará el tamaño del buffer utilizado por el controlador. El aumentar este valor hará que el funcionamiento sea más estable, pero también hará que aumente la latencia.
- 4 **Ajuste de frecuencia de muestreo**
La frecuencia de muestreo del L6max está fija a 48 kHz.
- 5 **Ajuste del formato de la transmisión**
Esto ajusta el formato que utiliza el L6max para enviar y recibir datos. Normalmente deberá usar "32-bit Float" (32 bits flotante), pero pruebe con "24-bit" (24 bits) si alguna aplicación no funciona correctamente con el otro valor.

Ajuste del modo de audio USB

Puede ajustar el modo de audio USB cuando utilice el L6max como un interface de audio.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "USB Audio

Interface" (Interface audio USB) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Mode" (Modo) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.

(botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el ajuste y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.

(botón de operación 4) para confirmar.



Valor de ajuste	Explicación
Stereo mix	Sólo será emitido por USB un fichero stereo que será una mezcla del audio de todos los canales.
Multi Track	La señal de audio de cada canal será emitida de forma independiente vía USB. Las señales de entrada USB aparecerán ordenadas en el ordenador como CH1, CH2, CH3, CH4, CH5 L, CH5 R... CH8 L, CH8 R, MASTER L y MASTER R.

Asignación de audio USB a las entradas del L6max

1. Pulse el botón  (USB 1/2) o  (USB 3/4) para que se ilumine.

Cuando esté iluminado el botón  (USB 1/2) y el L6max esté siendo usado como interface de audio, la señal audio de los canales 1-2 del ordenador o smartphone será enviada al canal 7 del L6max. No podrá dar entrada a señales audio a través de las tomas INPUT 7 (L (MONO)/R).

Cuando esté iluminado el botón  (USB 3/4) y el L6max esté siendo usado como interface de audio, la señal audio de los canales 3-4 del ordenador o smartphone será enviada al canal 8 del L6max. No podrá dar entrada a señales audio a través de las tomas INPUT 8 (L (MONO)/R).

Ajuste de la función USB Mix Minus

Cuando utilice el L6max como un interface de audio con una llamada telefónica, podrá evitar la realimentación al interlocutor de la llamada.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "USB Audio Interface" (Interface audio USB) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Mix Minus" y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



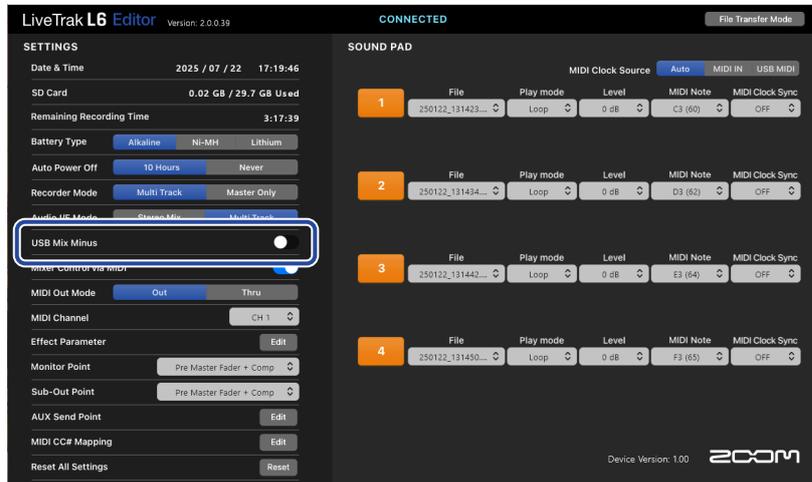
4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el ajuste y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Valor de ajuste	Explicación
Off	La entrada de audio por USB es emitida vía USB.
On	La entrada de audio por USB NO es emitida vía USB. Los efectos internos, incluido el compresor, estarán desactivados.

Ajuste de la función USB Mix Minus usando la app

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en  al lado de "USB Mix Minus".



Esto activará o desactivará esa función.

On:  / Off: 

Cuando esté activado, la entrada de audio recibida por USB no será emitida por USB. Los efectos internos, incluido el compresor, estarán desactivados.

Transferencia de ficheros a ordenadores

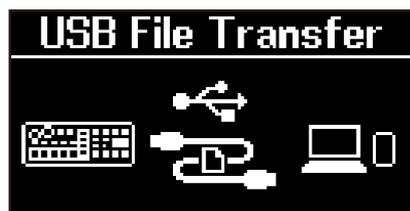
Al conectar el L6max con un ordenador, podrá verificar y trasladar los ficheros existentes en la tarjeta microSD.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "USB File Transfer" (Transferencia de ficheros USB) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Aparecerá la pantalla de transferencia de ficheros USB.

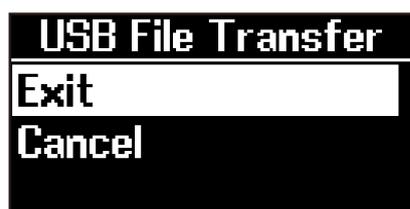


3. Utilice un cable USB (Tipo C) para conectar el L6max a un ordenador, smartphone o tableta.
(→ [Conexión de ordenadores, smartphones y tabletas](#))

4. Use el ordenador, smartphone o tableta para gestionar los ficheros almacenados en la tarjeta microSD.

5. Pulse  (botón de operación 1) una vez finalizada la transferencia.

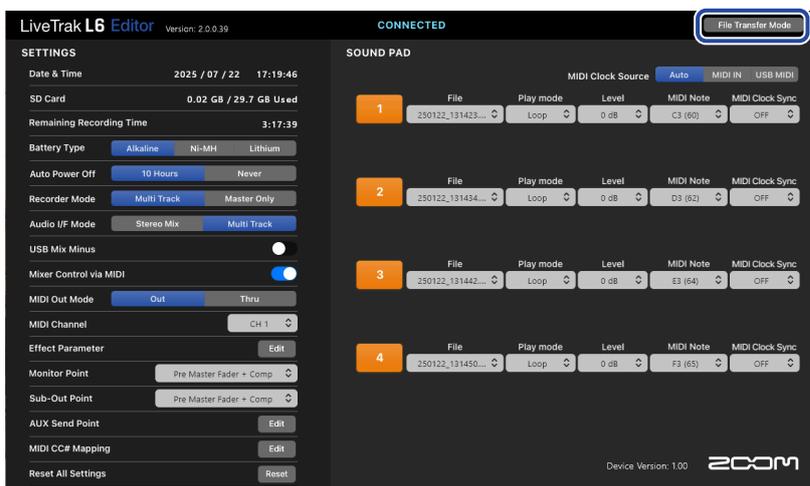
6. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Exit" (Salir) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

Conexión con un ordenador usando la app

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en "File Transfer Mode" (Modo de transferencia de ficheros).
Esto hará que el L6max pase al modo de transferencia de ficheros.



Cuando esté activo el modo de transferencia de ficheros, no podrá usar la app "ZOOM L6 Editor".

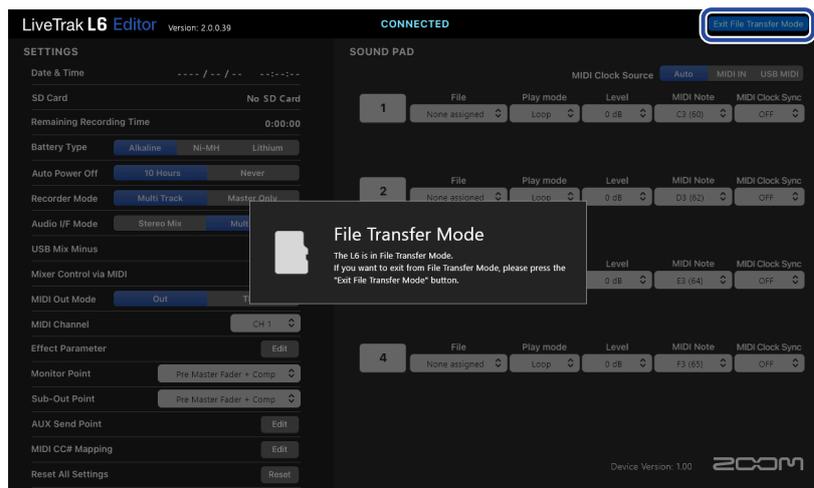
3. Utilice el ordenador para gestionar los ficheros almacenados en la tarjeta microSD.

Desconexión de un ordenador usando la app

1. Realice la desconexión del ordenador.

- Windows:
Elija el L6max en "Safely Remove Hardware" (Desconectar hardware de forma segura).
- macOS:
Arrastre el icono del L6max a la papelera y suéltelo.

2. Haga clic en "Exit File Transfer Mode" (Salir del modo de transferencia de ficheros).

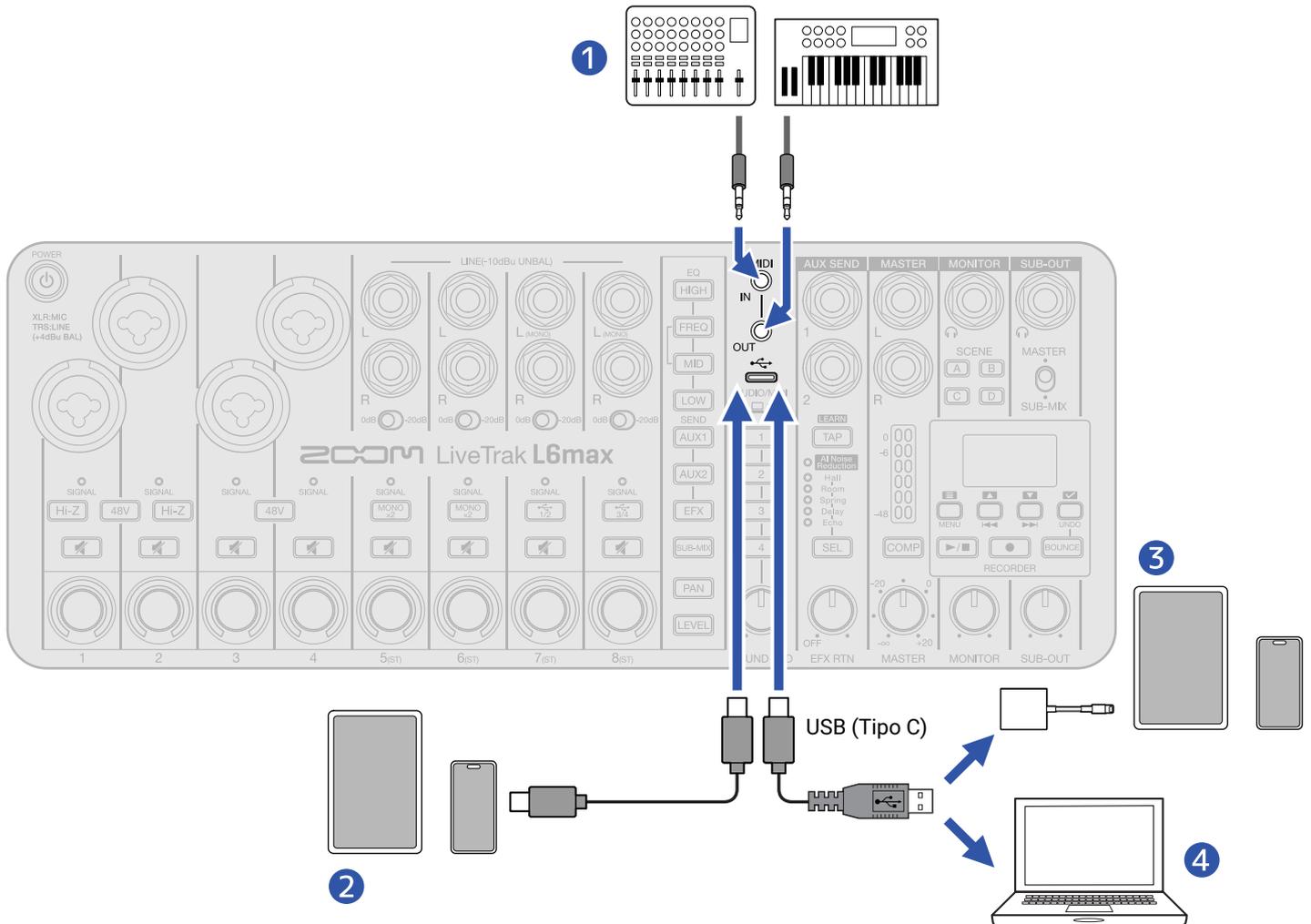


La pantalla del ZOOM L6 Editor volverá a la normalidad.

Uso de dispositivos MIDI

Conexión de dispositivos MIDI

Puede conectar al L6max ordenadores y dispositivos MIDI.



1 Dispositivos MIDI

Utilice cables con clavijas TRS de 3,5 mm para conectar dispositivos MIDI, incluyendo controladores y teclados.

Para la conexión a dispositivos MIDI que tengan clavijas DIN de 5 puntas, utilice adaptadores de DIN de 5 puntas a TRS MIDI (Tipo A).

(Cuando sea recibida una señal MIDI CLOCK, el tempo será cuantizado a notas (♩, ♩³, ♩, ♩, ♩³, ♩, ♩, ♩, ♩). En este estado, si cambia el tempo de la señal MIDI CLOCK, el tempo marcado se sincronizará a él.

2 Smartphone/tableta (USB tipo C)

3 iPhone/iPad (Lightning)

4 Ordenador (Windows/Mac)

NOTA

- Utilice un cable USB compatible con la transferencia de datos.
- Utilice un adaptador Lightning a cámara USB 3 para realizar la conexión a un dispositivo iOS/iPadOS con conector Lightning.

Resumen del puerto USB MIDI

Cuando el L6max está conectado a un ordenador, los DAW y otras aplicaciones que usen puertos MIDI reconocerán 3 puertos MIDI en él.

Cada puerto tiene una función diferente. A la hora de elegirlos, consulte la tabla siguiente:

Nombre del puerto (Windows)	Nombre del puerto (Mac/iPhone/iPad)	Explicación
ZOOM L6max	L6max MIDI I/O Port	Elija este puerto para utilizar las tomas MIDI IN/OUT como interface MIDI USB. Al usar un DAW u otro software, podrá grabar señales MIDI recibidas a través de la toma MIDI IN y podrán ser emitidas señales MIDI desde la toma MIDI OUT para controlar dispositivos MIDI externos.
MIDIIN2/MIDIOUT2 (ZOOM L6max)	Puerto de control del mezclador del L6max	Elija este puerto para controlar el L6max. Utilizando números de control MIDI asignados con "MIDI CC# Mapping" (asignación de CC# MIDI), podrá controlar los parámetros del L6max y podrá grabar las operaciones del L6max en un DAW u otro software. (→ Asignación de números de control MIDI a parámetros del L6max.) Elija este puerto también cuando quiera hacer una interpretación con los parches de sonido con notas MIDI o hacer que el tiempo de retardo del efecto interno se sincronice con el tempo.
MIDIIN3/MIDIOUT3 (ZOOM L6max)	for L6 Editor Port	Este puerto de comunicación es específico para el uso de la app ZOOM L6 Editor. No lo use.

NOTA

Si pone en marcha un DAW u otra aplicación que utilice puertos MIDI antes que la app ZOOM L6 Editor, es posible que fuesen usados los puertos MIDI necesarios para el ZOOM L6 Editor, impidiendo una conexión correcta. Ponga en marcha la app ZOOM L6 Editor antes que la otra aplicación, o configure esa otra aplicación para que no utilice los puertos MIDIIN3 y MIDIOUT3 (ZOOM L6max).

Ajustes MIDI

Puede realizar diversos ajustes MIDI.

Control del L6max desde un dispositivo MIDI conectado a las tomas MIDI IN/OUT.

Para controlar el L6max desde un controlador MIDI, teclado MIDI u otro dispositivo MIDI conectado a las tomas MIDI IN/OUT, active este ajuste.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).
Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

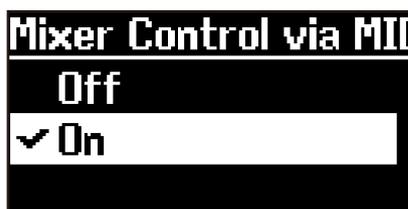
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Mixer" (Mezclador) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Mixer Control via MIDI" (Control de mezclador vía MIDI) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el ajuste y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.

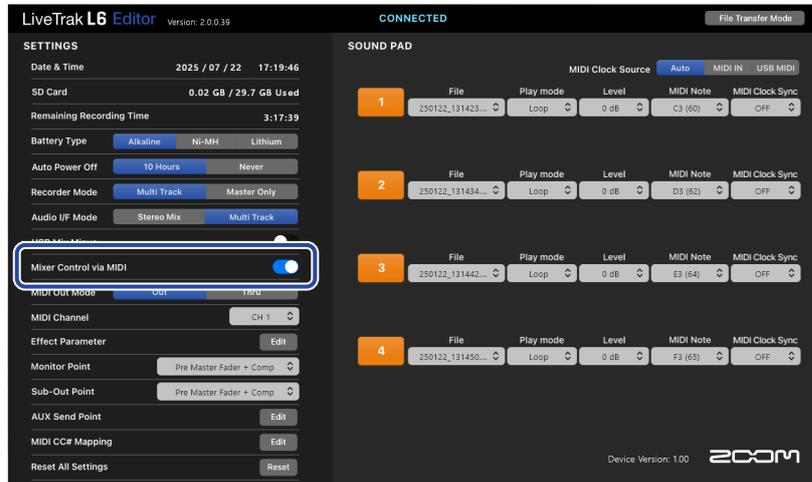


Valor de ajuste	Explicación
Off	Los dispositivos MIDI conectados a las tomas MIDI IN/OUT NO podrán controlar el L6max.
On	Los dispositivos MIDI conectados a las tomas MIDI IN/OUT podrán controlar el L6max.

■ Control del L6max desde un dispositivo MIDI conectado a las tomas MIDI IN/OUT.

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))

2. Haga clic en  "Mixer Control vía MIDI" (Control de mezclador vía MIDI).



Esto activará o desactivará esa función.

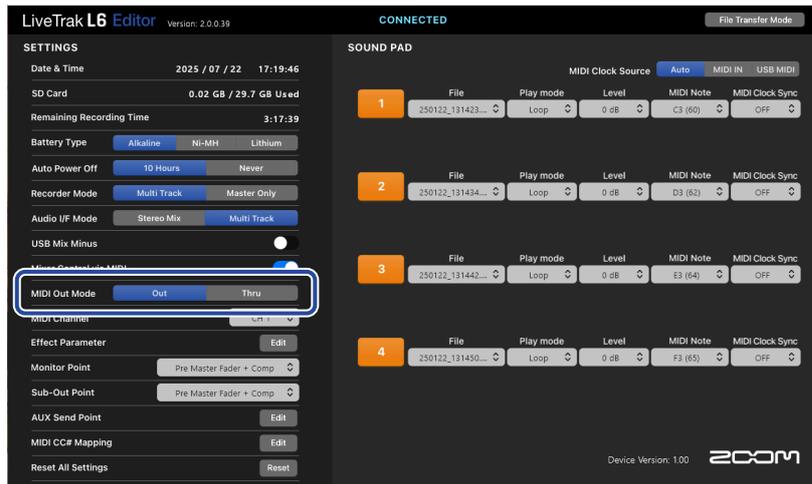
On:  / Off: 

Cuando esté activado, los dispositivos MIDI conectados a las tomas MIDI IN/OUT podrán controlar el L6max.

Ajuste del modo de salida MIDI

Puede ajustar las señales MIDI emitidas desde la toma MIDI OUT del L6max entre las señales MIDI generadas por el L6max o las señales MIDI recibidas a través de la toma MIDI IN.

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en el ajuste de salida MIDI en “MIDI Out Mode” (Modo de salida MIDI).

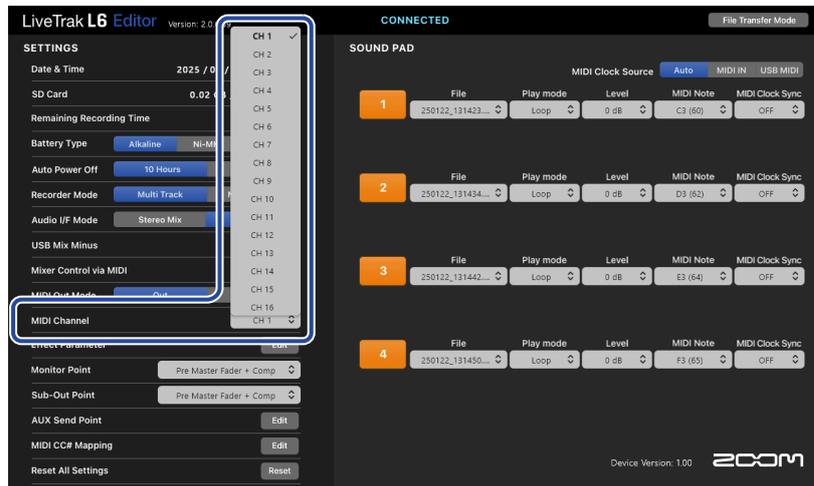


Valor de ajuste	Explicación
Out	Serán emitidas las señales MIDI generadas por el L6max o las señales MIDI de un ordenador, por ejemplo.
Thru	Las señales MIDI recibidas a través de la toma MIDI IN serán emitidas tal cual.

Ajuste del canal MIDI del L6max

Puede ajustar el canal MIDI que usará el L6max para enviar y recibir datos.

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en un canal MIDI del menú desplegable “MIDI Channel” (Canal MIDI) para elegirlo.



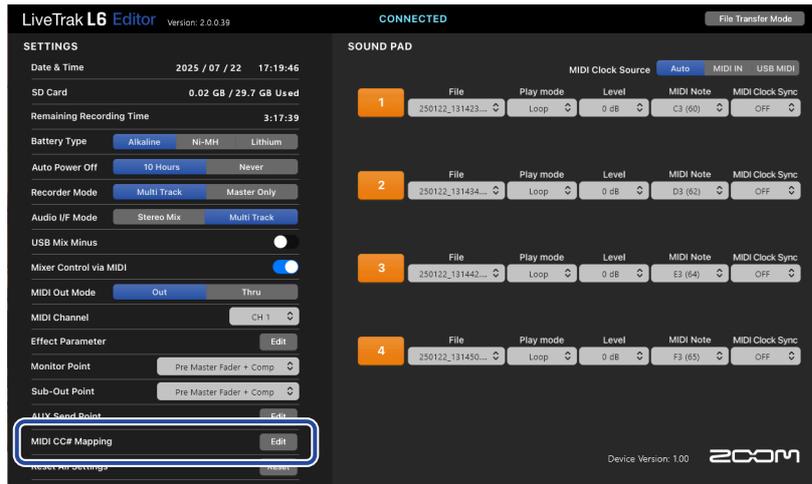
Elija CH 1-16.

Asignación de números de control MIDI a parámetros del L6max.

Puede asignar números de control MIDI a parámetros del L6max.

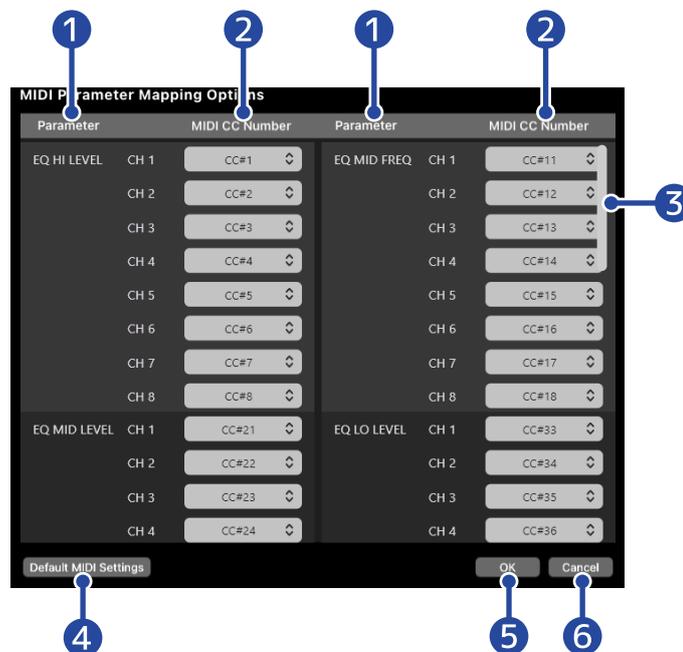
Puede controlar el L6max con operaciones utilizando los números de control MIDI correspondientes en dispositivos MIDI, incluyendo controladores y teclados MIDI, y desde un DAW u otro software.

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor. (→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en "Edit" (Editar) para "MIDI CC# Mapping" (Asignación CC# MIDI).



Esto hará que aparezca una pantalla para la asignación de números de control MIDI.

3. Utilice los menús desplegables de cada parámetro y haga clic en los números de control MIDI para asignarlos.



1 Parameter

Esto son parámetros utilizados para controlar el L6max. Consulte la lista de parámetros siguiente para más detalles sobre los parámetros.

2 MIDI CC number

Utilice los menús desplegables para hacer clic en los números de control MIDI y elegirlos.
Elija "Not Mapped" (No asignado) para no asignar un número de control MIDI a ese parámetro.

3 Barra de desplazamiento

Utilícela para desplazar los parámetros hacia arriba y hacia abajo.

4 Default MIDI Settings

Haga clic aquí para restaurar los números de control MIDI a sus ajustes por defecto.

5 OK

Haga clic aquí para aplicar los ajustes y volver a la pantalla anterior.

6 Cancel

Haga clic aquí para cancelar los cambios de ajuste y volver a la pantalla anterior.

■ Listado de parámetros

Nombre del parámetro	Explicación	Nombre del parámetro	Explicación
EQ HI LEVEL (CH 1-8)	Realce/corte de frecuencias agudas. Puede ajustar cada canal por separado.	EQ MID FREQ (CH 1-8)	Ajuste de la frecuencia central de la banda de medios sobre la que se aplica el realce/corte. Puede ajustar cada canal por separado.
EQ MID LEVEL (CH 1-8)	Realce/corte de frecuencias medias. Puede ajustar cada canal por separado.	EQ LO LEVEL (CH 1-8)	Realce/corte de frecuencias graves. Puede ajustar cada canal por separado.
SUB MIX SEND (CH 1-8)	Ajuste del nivel enviado al SUB-MIX. Puede ajustar cada canal por separado.	AUX1 SEND (CH 1-8)	Ajuste del nivel enviado al dispositivo conectado a la toma AUX SEND 1. Puede ajustar cada canal por separado.
AUX 2 SEND (CH 1-8)	Ajuste del nivel enviado al dispositivo conectado a la toma AUX SEND 2. Puede ajustar cada canal por separado.	EFX SEND (CH 1-8)	Ajuste del nivel enviado al efecto interno. Puede ajustar cada canal por separado.
PAN (CH 1-8)	Ajuste de la posición izquierda-derecha. Puede ajustar cada canal por separado.	LEVEL (CH 1-8)	Ajuste del nivel. Puede ajustar cada canal por separado.
MUTE (CH 1-8)	Anulación/reactivación del canal. Puede ajustar cada canal por separado.	MONO ×2 (CH 5-6)	Cambio de la entrada del canal 5/6 a mono dual.
USB 1/2, USB 3/4	Da entrada a la señal audio de los canales 1-2 o 3-4 de un ordenador o smartphone a los canales 7/8 del L6max.	EFX TYPE	Elige el efecto interno.
COMPRESSOR	Activa/desactiva el compresor.		

AVISO

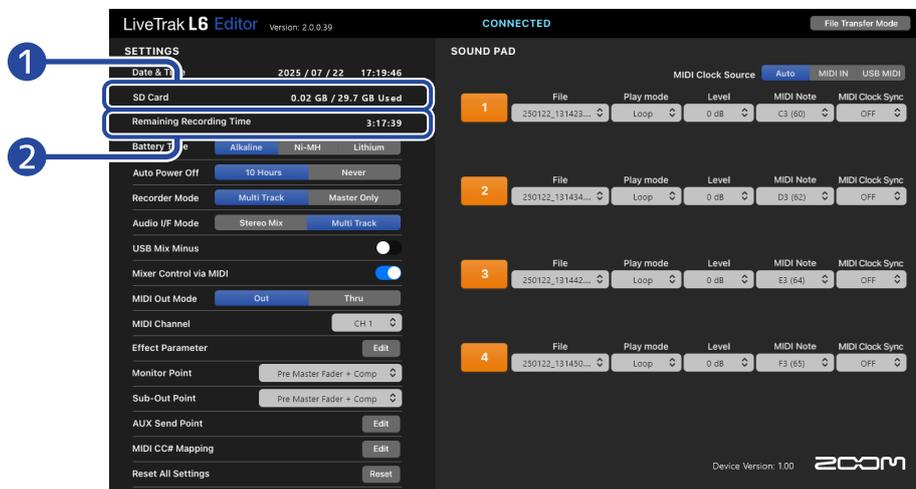
Consulte el manual del dispositivo MIDI que esté usando con el L6max para conocer sus números de CC MIDI.

Administración de tarjetas microSD

Comprobación del estado de la tarjeta microSD

Puede verificar la capacidad y el espacio libre de la tarjeta microSD cargada en la L6max, así como el tiempo de grabación disponible.

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))
2. Verifique el estado de la tarjeta microSD en la pantalla del ZOOM L6 Editor.



- 1 Uso/capacidad de la tarjeta microSD
- 2 Tiempo grabable

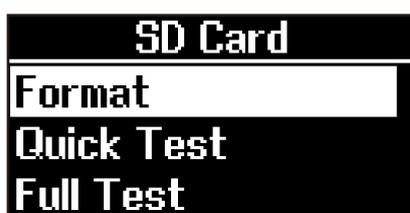
Formateo de tarjetas microSD

Para maximizar el rendimiento de una tarjeta microSD, utilice el L6max para formatearla.

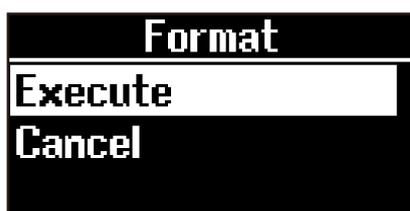
1. Con la unidad apagada, introduzca la tarjeta microSD. (→ [Inserción de tarjetas microSD](#))
2. Pulse el botón  (POWER) para encender el L6max.
3. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).
Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).
4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "SD Card" (Tarjeta SD) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Format" (Formateo) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



6. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Execute" (Ejecutar) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



La tarjeta microSD será formateada.

NOTA

- Formatee siempre las tarjetas microSD para maximizar su rendimiento después de comprarlas nuevas o utilizarlas con otro dispositivo diferente.
- Tenga en cuenta que todos los datos de la tarjeta microSD serán borrados con el formateo.

Prueba de tarjetas microSD

Puede comprobar la velocidad de registro de las tarjetas microSD para verificar si el rendimiento es lo suficientemente bueno como para almacenar los datos grabados por el L6max. Puede realizar una prueba o test rápido en poco tiempo, mientras que un test completo verificará toda la tarjeta microSD.

Ejecución de un test rápido

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

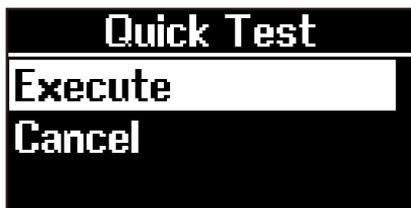
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "SD Card" (Tarjeta SD) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



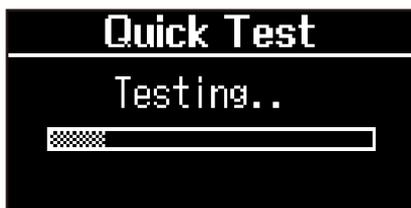
3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Quick Test" (Test rápido) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



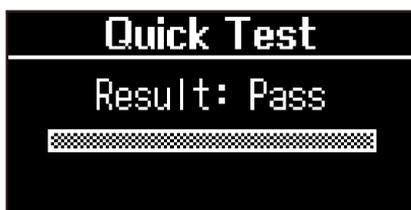
4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Execute" (Ejecutar) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Comenzará el test de rendimiento de la tarjeta.



El resultado del test aparecerá en pantalla cuando termine.



NOTA

Incluso aunque el resultado de una prueba de rendimiento sea "Pass", no hay garantías de que no se produzcan errores de registro. Esta información solo se ofrece a título orientativo.

AVISO

Durante un test puede pulsar  (botón de operación 1) para detenerlo.

5. Cuando aparezca el resultado de la prueba, pulse  (botón de operación 1).
Esto hará que vuelva a la pantalla anterior.

Ejecución de un test completo

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "SD Card" (Tarjeta SD) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.

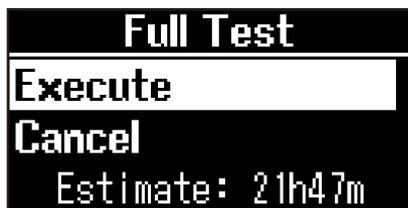


3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Full Test" (Test completo) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.

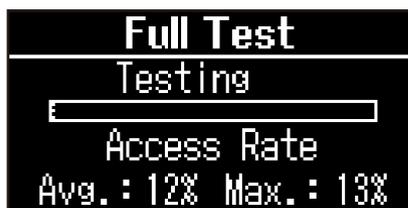


Aparecerá la cantidad de tiempo necesario para el test completo.

4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Execute" (Ejecutar) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.

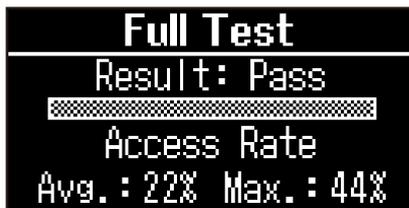


Comenzará el test de rendimiento de la tarjeta.



El resultado del test aparecerá en pantalla cuando termine.

Si el valor de Access Rate Max. llega al 100%, eso indicará que la tarjeta falla (NG).



NOTA

Incluso aunque el resultado de una prueba de rendimiento sea "Pass", no hay garantías de que no se produzcan errores de registro. Esta información solo se ofrece a título orientativo.

AVISO

Durante un test puede pulsar  (botón de operación 1) para detenerlo.

5. Cuando aparezca el resultado de la prueba, pulse  (botón de operación 1).
Esto hará que vuelva a la pantalla anterior.

Ajustes diversos

Ajuste de la fecha y la hora

Puede ajustar la fecha y la hora.

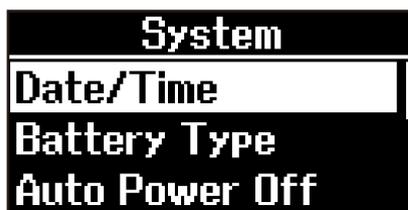
1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "System" (Sistema) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Date/Time" (Fecha/hora) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el elemento de ajuste que quiera y pulse  (botón de operación 4) para confirmar la selección.



Los caracteres aparecerán resaltados (en video inverso).

5. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para cambiar el valor y pulse  (botón de operación 4) para confirmarlo.



6. Repita los pasos 4 y 5 hasta ajustar la fecha y la hora.

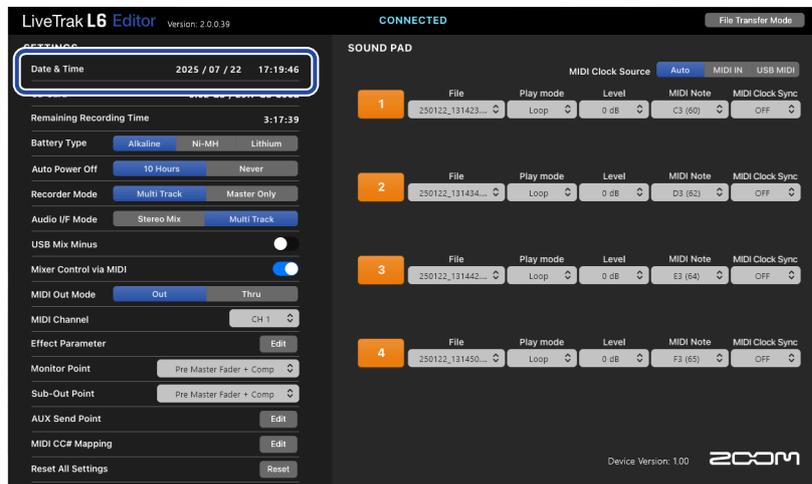
7. Una vez ajustados todos los elementos, utilice  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el botón  (OK) en la pantalla y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Ajuste de la fecha y la hora usando la app

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))

Cuando el L6max está conectado al ZOOM L6 Editor, la fecha y la hora que aparezcan en la aplicación serán recibidos del ordenador y serán los ajustados en el L6max.



NOTA

Si restaura la unidad a los valores de fábrica (→ [Restauración de los valores de fábrica](#)), la fecha y la hora serán reiniciadas, por lo que deberá ajustarlas nuevamente.

Ajuste del tipo de pilas utilizadas

Ajuste correctamente el tipo de pilas usadas para que la cantidad de carga restante de las pilas sea visualizada con precisión.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

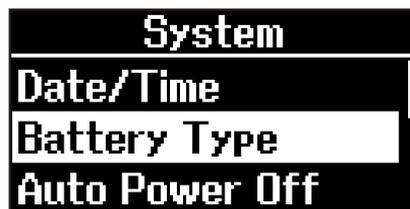
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "System" (Sistema) y pulse

 (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Battery Type" (Tipo pila) y

pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el tipo de pilas usadas y

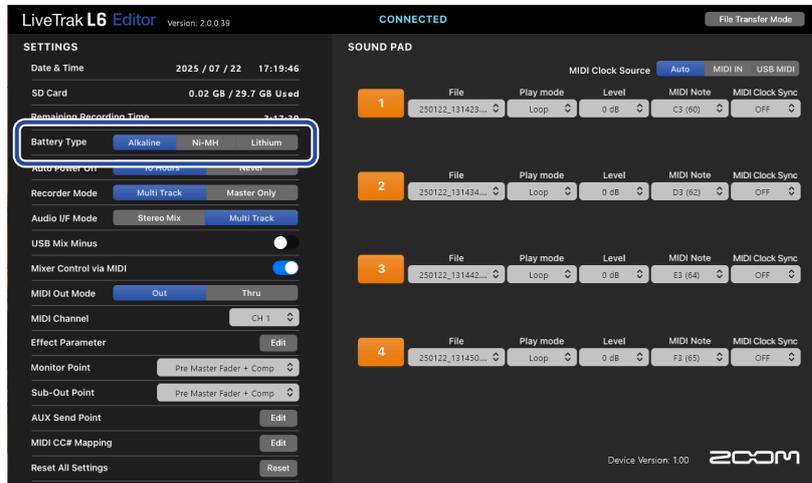
pulse  (botón de operación 4) para confirmarlo.



Valor de ajuste	Explicación
Alkaline	Pilas alcalinas
Ni-MH	Pilas de níquel-hidruro metálico
Lithium	Pilas de litio

Ajuste del tipo de pilas usando la app

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))
2. En "Battery Type" (Tipo de pilas), haga clic en el tipo de pilas para elegirlo.



Valor de ajuste	Explicación
Alkaline	Pilas alcalinas
Ni-MH	Pilas de níquel-hidruro metálico
Lithium	Pilas de litio

Ahorro de energía (Auto Power Off)

La unidad se apagará automáticamente si no realiza ninguna operación con el L6max durante 10 horas. Para que la unidad siga encendida aunque no la use, ajuste Auto Power Off al valor "Never" (Nunca).

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

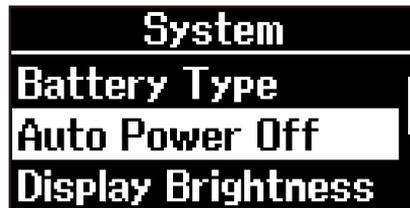
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "System" (Sistema) y pulse

 (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Auto Power Off" (Ahorro

energía) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir el tiempo que debe

transcurrir hasta el apagado y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.

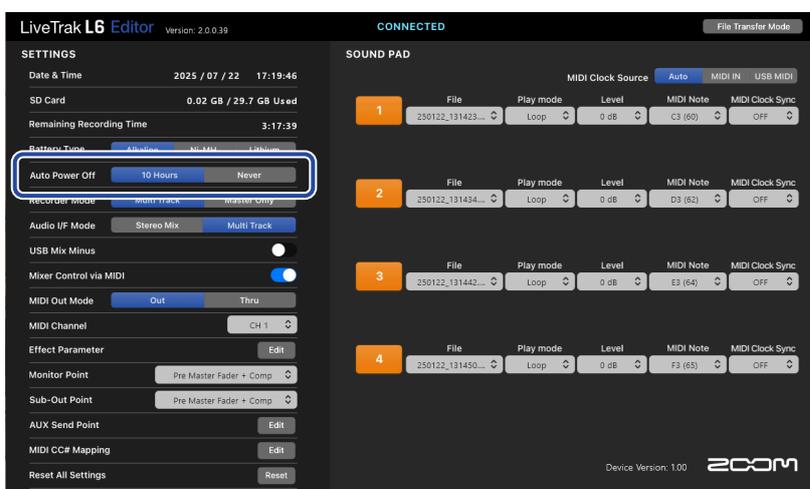


Valor de ajuste	Explicación
10 Hours	La unidad se apagará automáticamente si no la utiliza durante 10 horas.
Never	La unidad no se apagará automáticamente.

Ajuste del ahorro de energía usando la app

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))
2. En "Auto Power Off" (Ahorro energía), ajuste el valor de este ahorro de energía.

Valor de ajuste	Explicación
10 Hours	La unidad se apagará automáticamente si no la utiliza durante 10 horas.
Never	La unidad no se apagará automáticamente.



NOTA

- La unidad no se apagará automáticamente en los siguientes casos, independientemente de este ajuste.
 - Durante la grabación o reproducción
 - Cuando utilice el L6max como un interface de audio
 - Cuando utilice la función de transferencia de ficheros
 - Cuando realice una actualización de firmware
- El hacer cualquier operación en el L6max hará que vuelva a empezar el tiempo que debe transcurrir hasta que se ejecute la función de ahorro de energía.

Ajuste del brillo de la pantalla

Puede ajustar el brillo de la pantalla si le resulta difícil verla porque haya demasiada luz o muy poca.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

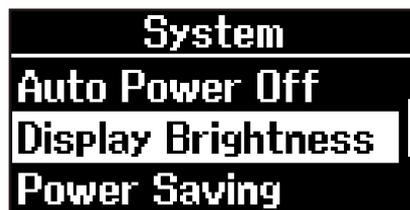
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "System" (Sistema) y pulse

 (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Display Brightness" (Brillo de pantalla) y pulse

 (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para ajustar el brillo de la pantalla y

pulse el botón  (botón de operación 4) para confirmar.



Valor de ajuste	Explicación
Dark	La retroiluminación de la pantalla siempre estará oscura.
Medium	El brillo de la pantalla es normal.
Bright	La pantalla será aún más brillante.

Ajuste de la retroiluminación

De cara a ahorrar energía, puede ajustar la retroiluminación de la pantalla para que se atenúe si no realiza ninguna operación durante un período de tiempo concreto.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

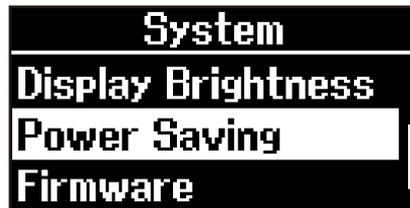
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "System" (Sistema) y pulse

 (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Power Saving" (Ahorro de

energía) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para ajustar el tiempo de la

retroiluminación y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



Valor de ajuste	Explicación
Off	La retroiluminación de la pantalla siempre estará activa.
30 seg., 1 min., 3 min., 5 min.	La retroiluminación de la pantalla quedará atenuada después de que haya transcurrido el tiempo establecido sin que haya realizado ninguna operación.

Restauración de los valores de fábrica

Puede reiniciar la el L6max a sus valores de fábrica.

NOTA

Este proceso de inicialización sustituirá todos los ajustes por sus valores de fábrica. Asegúrese de que es lo que quiere hacer realmente antes de utilizar esta función.

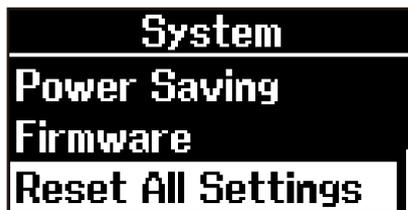
1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "System" (Sistema) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Reset All Settings" (Reset total) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



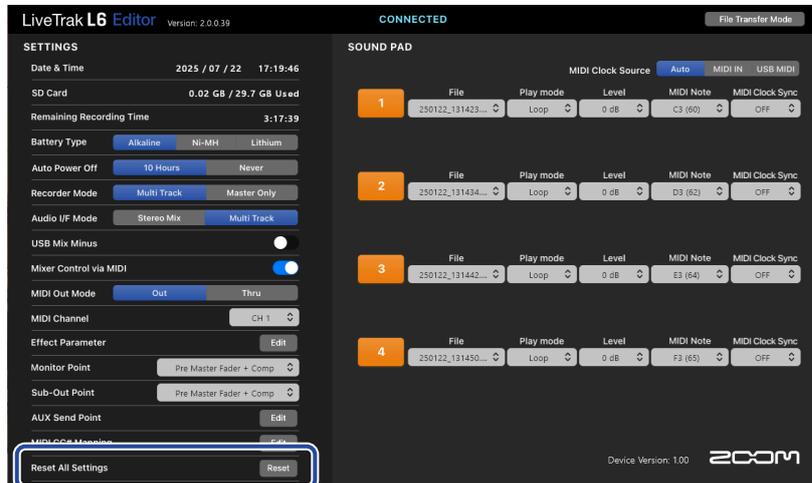
4. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Execute" (Ejecutar) y pulse  (botón de operación 4) para confirmar.



El L6max será restaurado a sus valores de fábrica.

Restauración de los valores de fábrica usando la app

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))
2. Haga clic en "Reset".



El L6max será restaurado a sus valores de fábrica.

Gestión del firmware

Verificación de las versiones de firmware

Puede comprobar las versiones de firmware utilizadas por el L6max.

1. Pulse  (botón de operación 1) en la [Pantalla inicial](#).

Esto hace que aparezca la [Pantalla de menú](#).

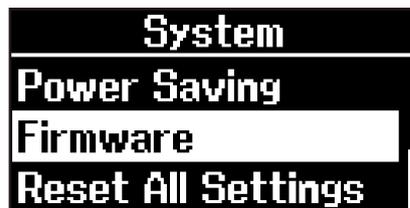
2. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "System" (Sistema) y pulse

 (botón de operación 4) para confirmar.

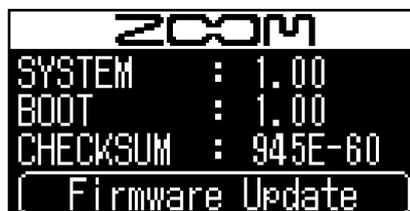


3. Use  (botón de operación 2) y  (botón de operación 3) para elegir "Firmware" y pulse 

(botón de operación 4) para confirmar.

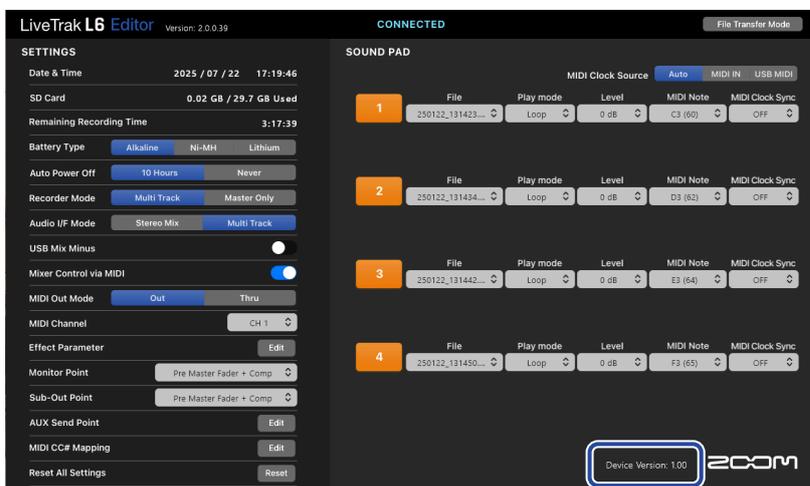


Aparecerán en pantalla las versiones de firmware.



Verificación de las versiones de firmware usando la app

1. Conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (Tipo C) y ejecute la app ZOOM L6 Editor.
(→ [Uso de la app](#))
2. Compruebe la versión del firmware en la pantalla del ZOOM L6 Editor.



Actualización del firmware

Puede actualizar el firmware del L6max a la última versión.

Puede descargar los ficheros de las últimas actualizaciones de firmware desde la web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max).

Siga las instrucciones de "L6max Firmware Update Guide" en la página de descarga del L6max.

Apéndice

Resolución de problemas

Si considera que el L6max funciona de forma extraña, compruebe primero los siguientes aspectos.

Problemas de mezcla/grabación/reproducción

No hay sonido o la salida es muy débil

- Confirme que los auriculares y los cables de salida estén correctamente conectados. Si no es emitido ningún sonido incluso cuando los cables estén conectados correctamente, es posible que algún cable esté dañado. Sustituya los auriculares o los cables de salida. (→ [Conexiones](#))
- Confirme que los niveles de salida no estén al mínimo para MONITOR, MASTER, SUB-OUT y en cada una de las pistas. (→ [Ajuste del nivel global y de monitorización](#))
- Confirme que los cables que conectan los otros dispositivos con las tomas ENTRADA 1-8 están conectados correctamente. Conecte micrófonos dinámicos y de condensador con clavijas XLR a las tomas ENTRADA 1-4. Si no es emitido ningún sonido incluso cuando los cables estén conectados correctamente, es posible que algún cable esté dañado. Sustituya los cables. (→ [Conexiones](#))
- Si los niveles de los dispositivos conectados a las ENTRADAS 5-8 son bajos, confirme que  los interruptores (pad) no están ajustados a -20 dB.
- Compruebe la orientación de los micrófonos y los ajustes de nivel del equipo conectado.
- Confirme que  los botones (mute) no estén encendidos. (→ [Anulación \(mute\) de canales](#))
- Si está usando un micro de condensador, compruebe que  el botón (alimentación fantasma) esté encendido. (→ [Conexión a las tomas INPUT 1-4](#))

La salida distorsiona

- Si tiene conectado un dispositivo con salida de nivel de línea (y el sonido distorsiona o los indicadores de señal se iluminan en rojo), ajuste el  interruptor (pad) a -20 dB.
- Si monitoriza el sonido a un volumen alto, use los mandos  (MASTER),  (MONITOR) y  (SUB-OUT) para reducir el volumen de salida. (→ [Ajuste del nivel global y de monitorización](#))
- Use los  (mandos giratorios) para ajustar el nivel de cada canal. (→ [Ajuste de los niveles de canal](#))
- Confirme que los medidores de nivel no se iluminan en sus niveles más altos. Si lo están, use el mando  (MASTER) para ajustar el nivel de salida MASTER.

La señal de audio grabada es muy potente, muy débil o no se escucha

- Si el sonido grabado es muy potente, aumente la separación entre el micro y la fuente de sonido o reduzca el volumen del dispositivo conectado.
- Si está usando un micro de condensador, compruebe que  el botón (alimentación fantasma) esté encendido. (→ [Conexión a las tomas INPUT 1-4](#))

No es posible grabar

- Confirme que quede espacio libre en la tarjeta microSD. (→ [Comprobación del estado de la tarjeta microSD](#))
- Confirme que la tarjeta microSD esté correctamente cargada en la ranura para tarjetas. (→ [Inserción de tarjetas microSD](#))

El sonido grabado se corta

- Utilice la función de comprobación de tarjeta de la unidad y utilice solo tarjetas que pasen la prueba. (→ [Prueba de tarjetas microSD](#))
- Le recomendamos que use tarjetas microSD cuyo funcionamiento con este producto haya sido verificado. Consulte en la web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max).

Los ficheros grabados están dañados

- Si se corta la corriente o se produce otro problema durante la grabación, podrá restaurar los ficheros afectados cargando la tarjeta microSD en el L6max, dado que los ficheros son almacenados de forma automática a intervalos regulares.

La fecha y la hora son reiniciadas

- Si la unidad no recibe corriente desde un adaptador o desde unas pilas durante mucho tiempo y se agota la fuente de alimentación de memorización de fecha y hora, los datos almacenados en la unidad serán reiniciados.
Si la pantalla de configuración de fecha y hora se abre al conectar la alimentación, vuelva a realizar los ajustes o conecte el L6max a un ordenador mediante un cable USB (tipo C) e inicie el L6 Editor para obtener la fecha y la hora. (→ [Ajuste de la fecha/hora y del tipo de pilas \(ajustes iniciales del L6max antes de empezar a usarlo\)](#), [Ajuste de la fecha y la hora usando la app](#))

Los efectos internos no funcionan

- Use el mando  (EFX RTN) para ajustar el nivel del efecto interno. (→ [Uso de los efectos internos](#))
- Pulse el botón  (EFX) y utilice los  (mandos giratorios) para ajustar el nivel de envío de cada canal. (→ [Uso de los efectos internos](#))

Los ficheros de audio no pueden ser asignados a los botones SOUND PAD

- Compruebe el formato del fichero de audio a ser asignado. (→ [Asignación de ficheros de audio a los botones SOUND PAD](#))
- Confirme que el fichero de audio esté almacenado en el directorio correcto. (→ [Asignación de ficheros de audio a los botones SOUND PAD](#))

No es posible usar las funciones SOUND PAD

- Confirme que han sido asignados ficheros de audio a los parches de sonido. (→ [Asignación de ficheros de audio a los botones SOUND PAD](#))
- Ajuste el nivel individual de cada parche de sonido. (→ [Ajuste del nivel de los parches de sonido, Interpretación con los parches de sonido](#))
- Use el mando  (SOUND PAD) para ajustar el nivel del parche de sonido. (→ [Interpretación con los parches de sonido](#))

Otros problemas

La unidad no es reconocida por un ordenador, smartphone o tableta aunque esté conectada a través del puerto USB

- Utilice un cable USB compatible con la transferencia de datos. No puede utilizar para la transmisión de datos cables diseñados únicamente para la carga.
- Conecte el cable USB en el puerto USB del panel superior, no en el del panel derecho.
- Deba ajustar el modo operativo en el L6max para que el ordenador, smartphone o tableta puedan reconocerlo. (→ [Transferencia de ficheros a ordenadores](#))
- Confirme que el ordenador, smartphone o tableta y la aplicación que esté utilizando sean compatibles con el formato de 32 bits flotante.
- Incluso aunque no pueda elegir "L6max XLR" para el ajuste "Sound" (Sonido) en un ordenador, el elegir "L6max XLR" como dispositivo de "Audio" o "Input/Output" (Entrada/Salida) en una aplicación que admita el formato de 32 bits flotantes, hará que pueda usarlo como un interface de audio de 32 bits flotantes.
- Para usar el formato de 32 bits flotante con Windows necesitará un driver o controlador. Puede descargar este driver desde la web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max).

El tiempo de funcionamiento a pilas es muy corto

El realizar los ajustes siguientes puede hacer que aumente el tiempo de funcionamiento a pilas.

- Ajuste correctamente el tipo de pilas usadas. (→ [Ajuste del tipo de pilas utilizadas](#))
- Desconecte los cables innecesarios de las tomas.
- Por sus propias características, con un consumo eléctrico elevado, el uso de pilas recargables de níquel-hidruro metálico (especialmente las de alta capacidad) o de litio debería permitir un uso más prolongado que las pilas alcalinas.

Diagrama de bloques

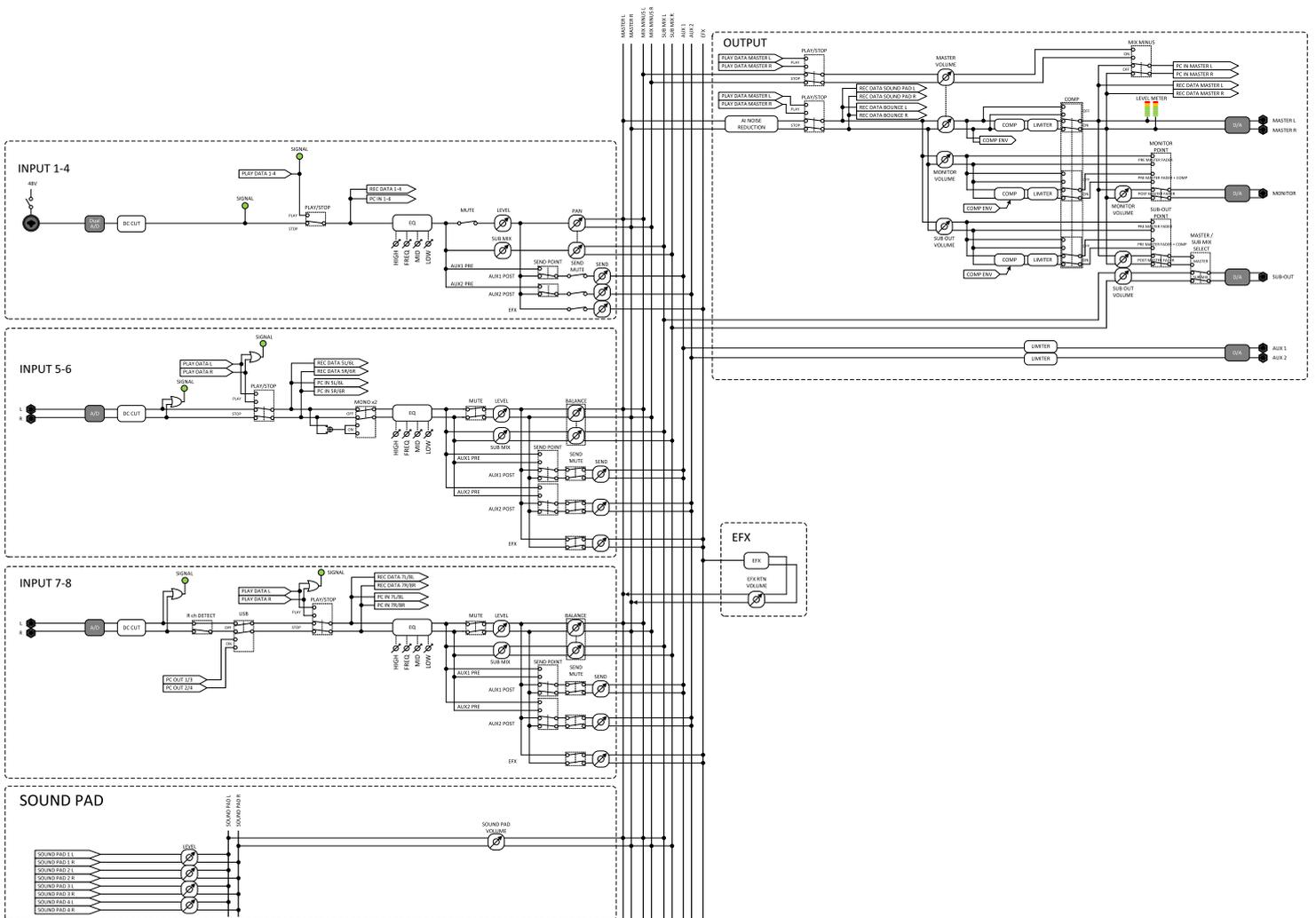


Tabla de implementación MIDI

Función		Transmitido	Recibido	Observaciones
Canal básico	Cuando esté encendido	1 - 16	1 - 16	
	Modificado	1 - 16	1 - 16	
Modo	Cuando esté encendido	Modo 3	Modo 3	
	Mensaje	x	x	
	Alterado	*****	*****	
Número de nota		0 - 127	0 - 127	
	Voz real	0 - 127	0 - 127	PARCHE DE SONIDO 1 - 4
Velocidad	Nota ON	x	x	
	Nota OFF	x	x	
Aftertouch	de tecla	x	x	
	de canal	x	x	
Inflexión tonal		x	x	
Cambio de control	0	x	x	
	1 - 31	○	○	
	32	x	x	
	33 - 95	○	○	
	96 - 101	x	x	
	102 - 119	○	○	
	120 - 127	x	x	
Cambio de programa		○	○	
	Rango ajustable	0 - 2	0 - 2	ESCENA A - D
Sistema exclusivo		x	x	
Sistema común	Posición de canción	x	○	
	Selección de canción	x	x	
	Afinación	x	x	
Sistema tiempo real	Reloj	x	○	
	Orden	x	○	
Mensajes auxiliares	Local ON/OFF	x	x	
	Todas las notas OFF	x	x	
	Sensibilidad activa	x	x	
	Reset	x	x	

Modo 1: OMNI ON, POLY

Modo 2: OMNI ON, MONO

○: Si

Modo 3: OMNI OFF, POLY

Modo 4: OMNI OFF, MONO

x: No

Especificaciones técnicas

Canales de entrada y salida	Entradas	MIC/LINE (mono)	4	
		LINE (stereo)	4	
	Salidas	AUX SEND (mono)	2	
		MASTER (stereo)	1	
		MONITOR (stereo)	1	
		SUB-OUT (stereo)	1	
Entradas	MIC/LINE	Conectores	4 tomas combo XLR/TRS (XLR: 2 activo, TRS: punta activa)	
		Ganancia de entrada	Ajuste innecesario (utiliza circuitos conversores A/D duales)	
		Impedancia de entrada	XLR: 3,8 k Ω o superior TRS: 18 k Ω o superior (con Hi-Z desactivado) / 1 M Ω o superior (con Hi-Z activado)	
		Nivel de entrada máximo	XLR: +4 dBu TRS: +24 dBu	
		Alimentación fantasma	+48 V Canal total 20 mA o inferior	
		LINE	Conectores	8 tomas TS de tipo auriculares
	Impedancia de entrada		30 k Ω o superior	
	Nivel de entrada máximo		+4 dBu (con PAD en 0 dB) +24 dBu (con PAD en -20 dB)	
	Salidas	AUX SEND	Conectores	2 tomas TRS de tipo auriculares (impedancia balanceada)
			Nivel de salida máximo	+9,5 dBu
			Impedancia de salida	147 Ω
		MASTER	Conectores	2 tomas TRS de tipo auriculares (balanceado)
Nivel de salida máximo			+15 dBu	
Impedancia de salida			147 Ω	
MONITOR / SUB-OUT		Conector	Conector TRS de tipo auriculares	
		Nivel de salida máximo	50 mW + 50 mW (carga de 63 Ω)	
		Impedancia de salida	14,7 Ω	
Buses		MASTER	1	

	SUB-MIX	1
	AUX SEND	2
	SEND EFX	1
Banda de canal EQ	HIGH	10 kHz, ± 15 dB, de tipo estantería
	MID	100 Hz – 8 kHz, ± 15 dB, picos
	LOW	100 Hz, ± 15 dB, de tipo estantería
Medidores de nivel		6 segmentos
Efectos de envío		6 tipos
Grabadora	Número máximo de pistas de grabación simultánea	14
	Número máximo de pistas de reproducción simultánea	14
	Formatos de grabación	48 kHz, 32 bits punto flotante, WAV mono/stereo
	Soportes de grabación	Tarjetas de memoria microSDHC (clase 10 o superior) Tarjetas de memoria microSDXC (clase 10 o superior) Consulte en la web de ZOOM (zoomcorp.com/help/l6max) la información acerca las tarjetas microSD cuyo funcionamiento con esta unidad ha sido confirmado.
Pantalla		OLED 128×64
Interface de audio	Entradas y salidas	Entrada: 14 canales Salida: 4 canales
	Frecuencia de muestreo	48 kHz
	Profundidad de bits	32 bits flotante / 24 bits
	Interface	USB 2.0
Lector de tarjetas	Clase	Clase de almacenamiento masivo USB 2.0 High Speed
Frecuencia de muestreo		48 kHz
Respuesta de frecuencia		20 Hz – 20 kHz, $-1,0$ dB / $+0,5$ dB
Ruido de entrada equivalente		-120 dBu o inferior (IHF-A) con entrada 150 Ω

Alimentación		4 pilas AA (alcalinas, de litio o NiMH recargables) Adaptador de corriente alterna (ZOOM AD-17): CC 5 V/1 A • Admite alimentación por bus USB.
Tiempos estimados de funcionamiento continuo con pilas • Estos valores son aproximados. • Los tiempos de funcionamiento continuo a pilas han sido calculados utilizando métodos de prueba propios. Por este motivo, pueden variar mucho dependiendo de las condiciones de uso.	Grabación de 14 pistas, alimentación fantasma desactivada, con auriculares (carga 63Ω), sin conexiones de salida MASTER	Pilas alcalinas: unas 1,5 horas Pilas de NiMH (1900 mAh): unas 2,5 horas Pilas de litio: unas 5 horas
Consumo		5 W máximo
Dimensiones		284 mm (anchura) x 114 mm (profundidad) x 46,5 mm (altura)
Peso (sólo unidad principal)		673 g
Peso (incluyendo pilas)		767 g

Nota: 0 dBu = 0,775 Vrms



ZOOM CORPORATION

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

zoomcorp.com