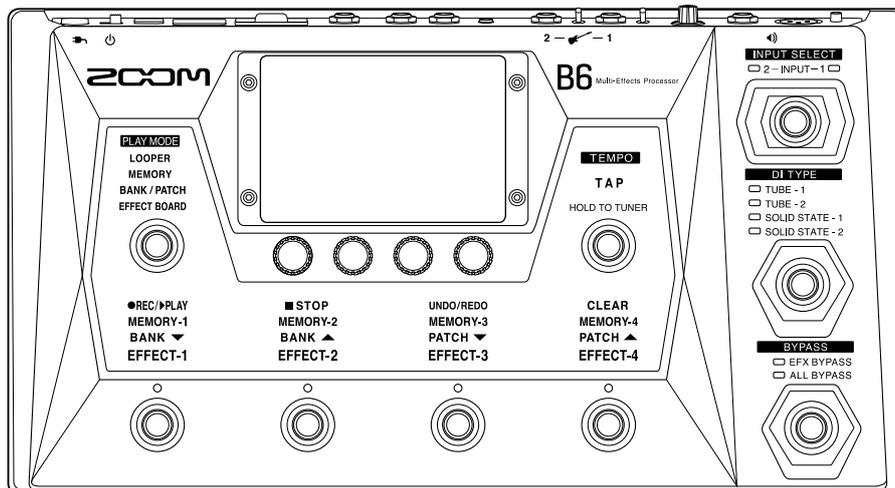


B6

Multi-Effects Processor



Manual de instrucciones

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

©2021 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 nombres de empresas que aparecen en este manual pertenecen a sus respectivos propietarios. Todas las marcas comerciales y marcas registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios. No es posible la visualización correcta de este documento en dispositivos con pantallas de escala de grises.

Notas acerca de este Manual de instrucciones

Puede que vuelva a necesitar este manual en el futuro. Consérvelo siempre en un lugar seguro a la vez que accesible.

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

- Windows® es una marca comercial o marca registrada de Microsoft® Corporation.
- iPhone, iPad, iPadOS y Mac son marcas comerciales de Apple Inc.
- App Store es la marca de un servicio de Apple Inc.
- iOS es una marca comercial o marca registrada de Cisco Systems, Inc. (USA).
- Los logotipos SD, SDHC y SDXC son marcas comerciales.
- El resto de nombres de fabricantes y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios.
- Todas las marcas comerciales y marcas registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.
- Está prohibido por ley la grabación de fuentes con derechos de autor (copyright), incluyendo CDs, discos, cintas, actuaciones en directo, trabajos en video y emisiones broadcast, sin el permiso expreso del propietario de dichos derechos de autor. Zoom Corporation no asumirá ninguna responsabilidad relacionada con ese tipo de infracciones.
- Las ilustraciones y pantallas que aparecen en este documento pueden ser ligeramente distintas a las del producto real.

Términos utilizados en este manual

Memoria de patch

Las combinaciones de amplificadores y efectos con sus ajustes on/off y valores de parámetros relacionados pueden ser almacenadas como "memorias de patch" para una recarga sencilla. Los efectos son almacenados y recargados en unidades de memoria de patch. Puede almacenar hasta 9 efectos en cada memoria de patch y puede almacenar hasta 240 memorias de patch.

Banco

Llamamos "banco" a un grupo de 4 memorias de patch. Puede recargar fácilmente memorias de patch con solo cambiar de banco. Puede almacenar hasta 60 bancos.

Tipo de efecto

Los tipos de efectos disponibles incluyen varios efectos de bajo y modelos de simulaciones de amplificadores/recintos acústicos. Puede elegir efectos de entre todos estos tipos para añadirlos a las memorias de patch.

Categoría

Los efectos son agrupados en distintas categorías de acuerdo a su tipo.

Autosave

Esta función almacena de forma automática los cambios realizados en la memoria de patch y ajustes de efectos.

Modo ECO

Esta función hará que la unidad se apague automáticamente si no realiza ninguna operación sobre ella durante 10 horas.

Generador de bucles o Looper

Puede grabar y reproducir de forma repetida frases stereo de hasta 45 segundos de duración.

Puede usar una tarjeta SD para alargar el tiempo de grabación y almacenar frases musicales. También puede usar sus propios ficheros audio como bucles.

Preselect

Esta función le permite seguir usando el sonido de la memoria de patch activa mientras cambia a otra memoria de patch más alejada.

Índice

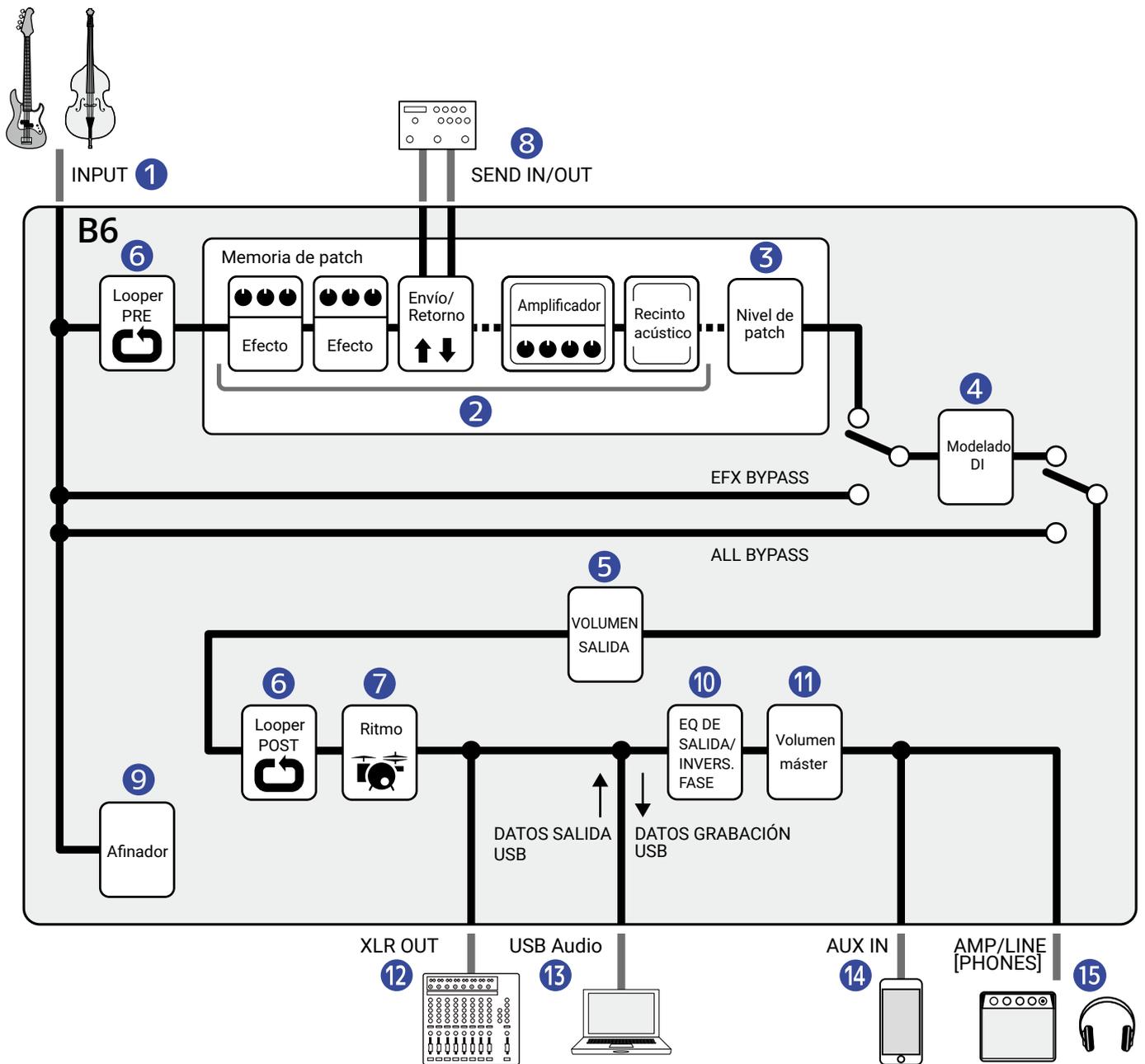
Notas acerca de este Manual de instrucciones.....	2
Términos utilizados en este manual.....	3
Estructura del B6.....	7
Flujo de señal.....	7
Función INPUT SELECT.....	9
Función de sección DI.....	9
Función BYPASS.....	10
Resumen de la memoria (memorias de patch/bancos).....	10
Resumen de PLAY MODE.....	11
Resumen del funcionamiento de la pantalla táctil.....	12
Ventanas o pantallas que aparecen en la pantalla táctil.....	12
Uso de la pantalla de menú.....	14
Uso de las pantallas de función.....	16
Nombre de las partes.....	17
Panel superior.....	17
Panel trasero.....	18
Pantalla de menú.....	20
Conexiones.....	23
Inserción de tarjetas SD.....	25
Encendido/apagado.....	26
Encendido.....	26
Apagado.....	27
Selección de la entrada (INPUT SELECT).....	28
Selección de la entrada (DI TYPE).....	29
Uso de la función bypass.....	30
Ajuste del nivel máster.....	31
Ajuste de ecualización y volumen de salida.....	32
Activación/desactivación de efectos mientras toca.....	34
Cambio de bancos y memorias de patch mientras toca.....	37
Uso de la función PRESELECT.....	39
Cambio de las memorias de patch de un banco mientras toca.....	42
Uso del generador de bucles mientras toca.....	45
Operaciones del generador de bucles.....	48
Ajuste del generador de bucles o looper.....	52
Uso de tarjetas SD.....	57
Ajuste de efectos.....	60
Activación y desactivación de efectos.....	60
Sustitución de efectos.....	62
Ajuste de efectos.....	65
Cambio del orden de los efectos.....	68

Adición de efectos.....	69
Supresión de efectos.....	71
Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla.....	72
Ajuste del nivel de memoria de patch.....	75
Modificación de nombres de memorias de patch.....	76
Ajuste del tempo máster.....	78
Gestión de las memorias de patch.....	80
Almacenamiento de memorias de patch.....	80
Cambio del orden de las memorias de patch.....	83
Borrado de memorias de patch.....	84
Creación de memorias de patch.....	86
Gestión de bancos.....	89
Cambio del orden de los bancos.....	89
Supresión de bancos.....	91
Creación de bancos.....	93
Uso de un pedal de expresión conectado.....	95
Uso del afinador.....	97
Activación del afinador.....	97
Cambie los ajustes del afinador.....	98
Uso de los ritmos.....	101
Activación de los ritmos.....	101
Ajustes rítmicos.....	102
Inicio/parada de la reproducción rítmica.....	106
Patrones rítmicos.....	107
Uso del envío y retorno.....	109
FxLoop.....	110
Envío.....	110
Retorno.....	111
Uso de respuestas de impulsos (IR).....	112
Uso de respuestas de impulsos (IR).....	112
Carga de datos de respuesta de impulsos (IR).....	114
Uso de funciones de interface de audio.....	117
Instalación de controladores.....	117
Conexión a un ordenador.....	118
Ajustes de interface de audio.....	119
Conexión inalámbrica a dispositivos iOS/iPadOS.....	121
Ajustes de la unidad.....	122
Ajuste de la función AUTOSAVE.....	122
Ajuste del brillo de la pantalla táctil.....	123
Ajuste del modo ECO.....	123
Gestión del firmware.....	125
Comprobación de las versiones de firmware.....	125
Actualización.....	125
Restauración de los ajustes de fábrica.....	126

Gestión de tarjetas SD.....	127
Verificación de la información de la tarjeta SD.....	127
Formateo de tarjetas SD.....	128
Uso como lector de tarjetas.....	130
Resolución de incidencias.....	132
La unidad no se enciende.....	132
No hay sonido o la salida es muy débil.....	132
Hay mucho ruido.....	132
No es posible seleccionar un efecto.....	132
El pedal de expresión no funciona bien.....	132
El nivel grabado en el DAW es bajo.....	133
El Looper o generador de bucles no puede grabar correctamente cuando usa una tarjeta SD.....	133
Especificaciones técnicas.....	134

Estructura del B6

Flujo de señal



1 INPUT

Puede conectar dos bajos y elegir el que quiere usar con un interruptor. (→[Selección de la entrada \(INPUT SELECT\)](#))

2 Panel de efectos

La entrada del sonido del bajo pasa, por orden, a través de los efectos, seguido por los modelos de amplificador y recinto acústico. (→[Ajuste de efectos](#))

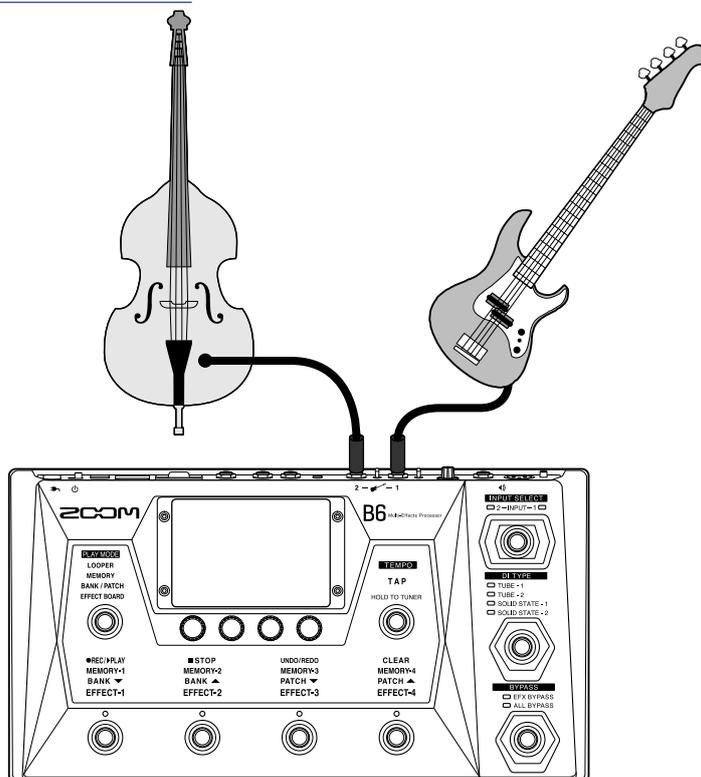
- 3 Nivel de patch**
Esto ajusta el nivel de la memoria de patch. (→[Ajuste del nivel de memoria de patch](#))
- 4 Modelado DI**
Puede elegir el tipo de DI (inyección directa) modelado entre las opciones de válvulas y de estado sólido. (→[Selección de la entrada \(DI TYPE\)](#))
- 5 OUTPUT VOL**
Puede ajustar el volumen de cada canal. Este ajuste queda memorizado incluso cuando cambie la memoria de patch. (→[Ajuste de ecualización y volumen de salida](#))
- 6 Generador de bucles o Looper**
Los bucles grabados pueden ser reproducidos. Puede colocar el looper antes (PRE) o después (POST) de los efectos y otros ajustes. (→[Uso del generador de bucles mientras toca](#))
- 7 Sección rítmica**
Puede reproducir sonidos de batería usando los patrones rítmicos internos. (→[Uso de los ritmos](#))
- 8 SEND IN/OUT**
Puede usar un efecto externo. (→[Uso del envío y retorno](#))
- 9 Afinador**
Esta función le permite afinar los bajos conectados. (→[Uso del afinador](#))
- 10 OUTPUT EQ/PHASE INVERT**
Puede ajustar la ecualización (EQ) y puede invertir la fase para cada canal de forma independiente. Estos ajustes quedan memorizados incluso cuando cambie la memoria de patch. (→[Ajuste de ecualización y volumen de salida](#))
- 11 Volumen máster**
Puede ajustar el volumen global. Este ajuste queda memorizado incluso cuando cambie la memoria de patch. (→[Ajuste del nivel máster](#))
- 12 XLR OUT**
Salida emitida por la toma BALANCED OUTPUT. Conéctela a un mezclador de PA, por ejemplo.
- 13 USB AUDIO**
Puede intercambiar datos audio con un ordenador a través de la función de interface audio. (→[Uso de funciones de interface de audio](#))
- 14 AUX IN**
Puede reproducir audio desde un smartphone, reproductor de audio móvil u otro dispositivo.
- 15 AMP/LINE [PHONES]**
Conéctelo a un amplificador o auriculares.

Función INPUT SELECT

Puede conectar dos bajos al B6, por ejemplo uno eléctrico y otro acústico, y cambiar entre ellos para usarlos de uno en uno.

Las tomas de entrada tienen selectores de impedancia, por lo que puede ajustar la entrada para adaptarla a los bajos conectados.

(→[Selección de la entrada \(INPUT SELECT\)](#))



Función de sección DI

La sección DI del B6 tiene cuatro tipos que reproducen las características de los DI de válvulas y de estado sólido y que puede elegir como quiera.

Puede elegir fácilmente el tipo de DI usando el interruptor específico.

(→[Selección de la entrada \(DI TYPE\)](#))

¿Qué es un DI?:

DI es una abreviatura de "Caja de inyección directa", que es un dispositivo que convierte la salida de señales de alta impedancia de bajos eléctricos a baja impedancia. Al conectar uno, las señales de salida de un bajo pueden ser enviadas de forma eficiente a sistemas PA, por ejemplo. Estas unidades suprimen los ruidos cuando son usadas tanto en directo como en grabaciones.

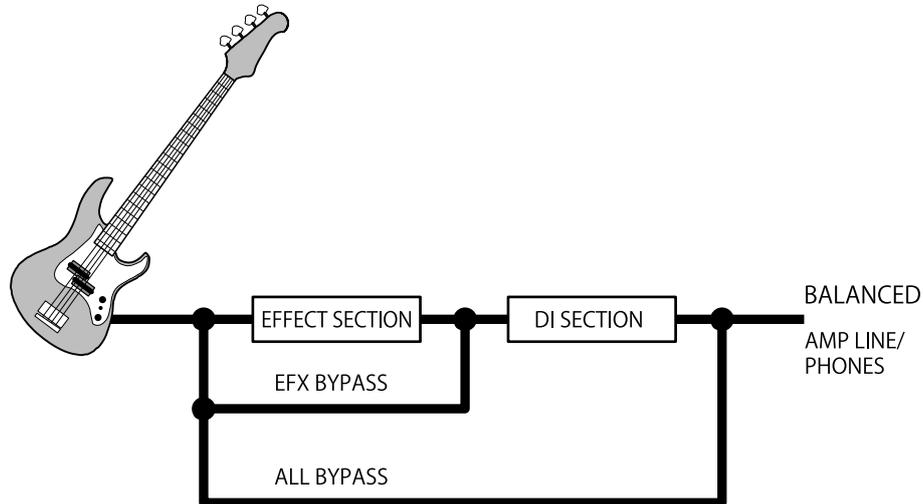
Cada unidad DI también tiene sus propias características que afectan el sonido. El B6 incluye modelos de 4 DI típicos que puede elegir de acuerdo con su estilo de interpretación y preferencias.

Función BYPASS

Puede dejar en bypass (anulada) la sección de efectos del B6. Además, también puede incluir la sección DI en este bypass.

Un interruptor específico permite la anulación con una sola pulsación.

(→ [Uso de la función bypass](#))



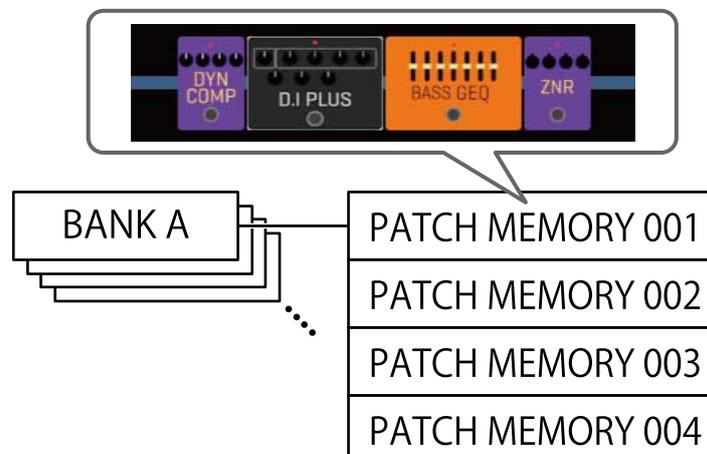
Resumen de la memoria (memorias de patch/bancos)

Memorias de patch

Estas memorias almacenan los efectos usados, su orden, el estado on/off y los valores de ajuste de los parámetros. Los efectos son almacenados y recargados en unidades de memoria de patch. Esta unidad le permite almacenar hasta 240 memorias de patch.

Bancos

Los bancos son grupos de 4 memorias de patch. Puede almacenar hasta 60 bancos.



Resumen de PLAY MODE

El B6 dispone de cuatro modos de reproducción que puede elegir con un solo toque en la sección de selección PLAY MODE (→ [Nombre de las partes](#))

Puede usarlos para fines distintos durante su interpretación.

PLAY MODE	Explicación
LOOPER	El looper aparece en la pantalla táctil y puede usarlo con los pedales. (→ Uso del generador de bucles mientras toca)
MEMORY	En la pantalla táctil aparecen los bancos y las memorias de patch que contienen y puede elegir las memorias de patch con los pedales. (→ Cambio de las memorias de patch de un banco mientras toca)
BANK / PATCH	En la pantalla táctil aparecen los nombres de las memorias de patch en grande y puede elegir los bancos y las memorias de patch con los pedales. (→ Cambio de bancos y memorias de patch mientras toca)
EFFECT BOARD	En la pantalla táctil aparecen los efectos usados en una memoria de patch puede activar/ desactivar cada efecto con los pedales. (→ Activación/desactivación de efectos mientras toca)

Resumen del funcionamiento de la pantalla táctil

El funcionamiento y ajustes del B6 puede ser realizado usando su pantalla táctil. En esta sección le explicamos las distintas funciones de la pantalla táctil.

Ventanas o pantallas que aparecen en la pantalla táctil

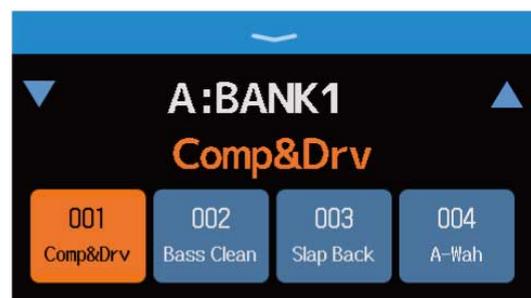
Pantallas PLAY MODE

Aparecen cuando la unidad está encendida y cuando ha elegido un modo de reproducción en la sección de selección PLAY MODE (→ [Nombre de las partes](#)).

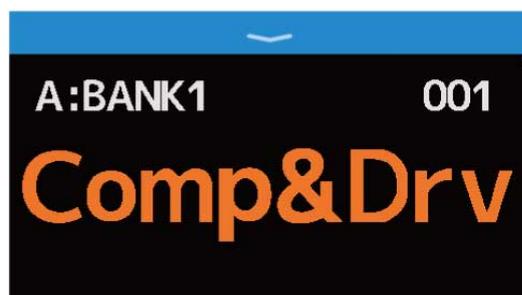
LOOPER



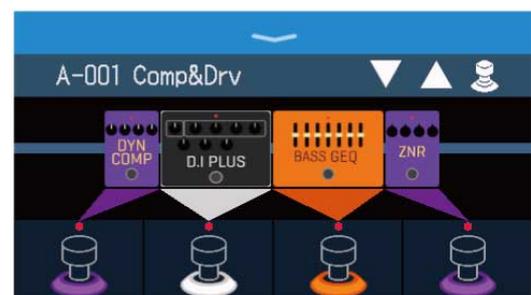
MEMORY



BANK / PATCH



EFFECT BOARD



Pantalla de menú

Todas las funciones del B6 están organizadas en forma de iconos en la pantalla de menú para que pueda acceder fácilmente a cada una de ellas con solo pulsar sobre cada icono.

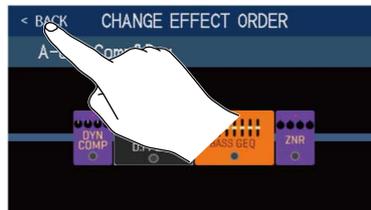


Acceso a la pantalla de menú

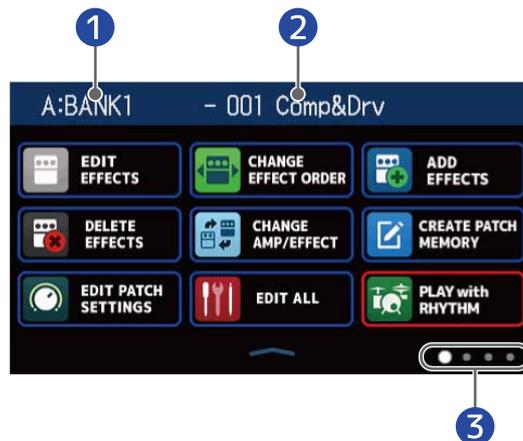
Con una pantalla PLAY MODE activa
Deslice hacia abajo desde la barra de herramientas.



Cuando esté activa una pantalla de ajuste
Toque **< BACK** varias veces.

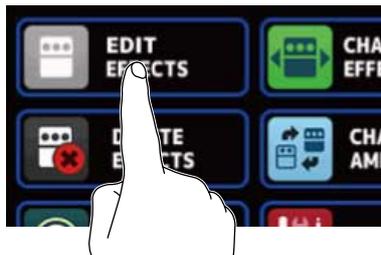


Uso de la pantalla de menú

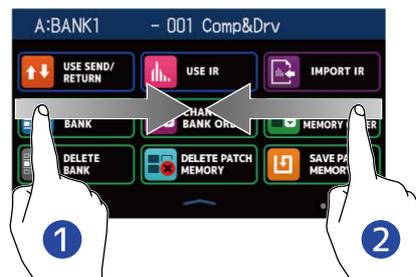


- 1 Banco activo
- 2 Memoria de patch activa
- 3 La pantalla de menú tiene cuatro páginas. Esto le indica qué página está activa.

Toque sobre un icono para elegir la función a configurar o ajustar.

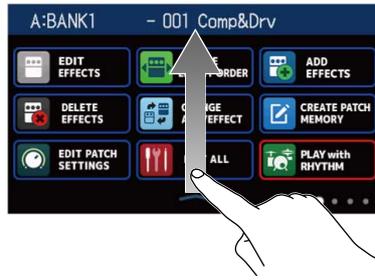


Muestra la página anterior/siguiente.



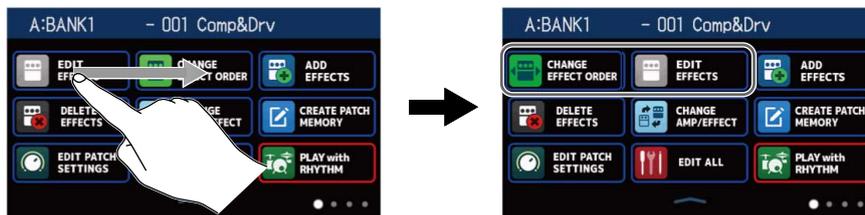
- 1 Muestra la página anterior.
Deslice hacia la derecha desde el borde izquierdo.
- 2 Muestra la página siguiente.
Deslice hacia la izquierda desde el borde derecho.

Para volver a la pantalla PLAY MODE deslice hacia arriba desde la barra inferior de la pantalla de menú.



AVISO:

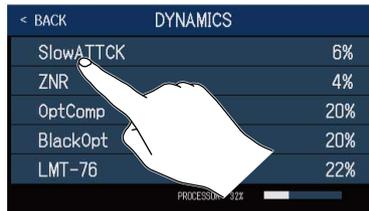
- Incluso con la pantalla de menú activa, el modo de reproducción seguirá activo y podrá usarlo con los pedales.
- Puede cambiar el orden de los iconos en la pantalla de menú simplemente arrastrándolos (moviéndolos a la izquierda, derecha, arriba o abajo mientras pulsa sobre ellos).



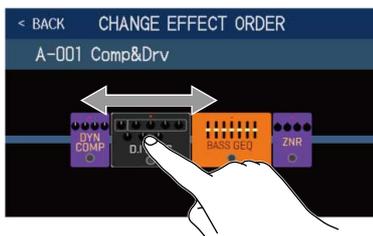
Uso de las pantallas de función

Toque y arrastre sobre una para usarla.

Toque un elemento para elegirlo

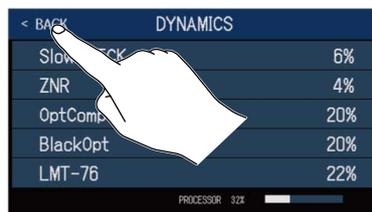


Arrastre un elemento para moverlo o ajustarlo (deslice el dedo).



Retorno a la pantalla anterior

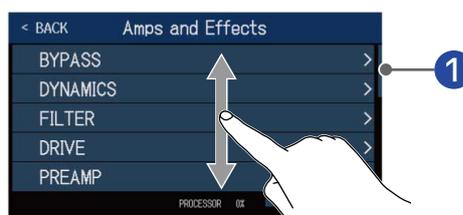
Cuando aparezca el icono **< BACK** en la parte superior izquierda de la pantalla táctil, toque sobre dicho icono para volver a la pantalla anterior.



Desplazamiento por listados

Cuando en pantalla aparezca un listado con varios elementos, en el borde derecho de la pantalla aparecerá una barra de desplazamientos.

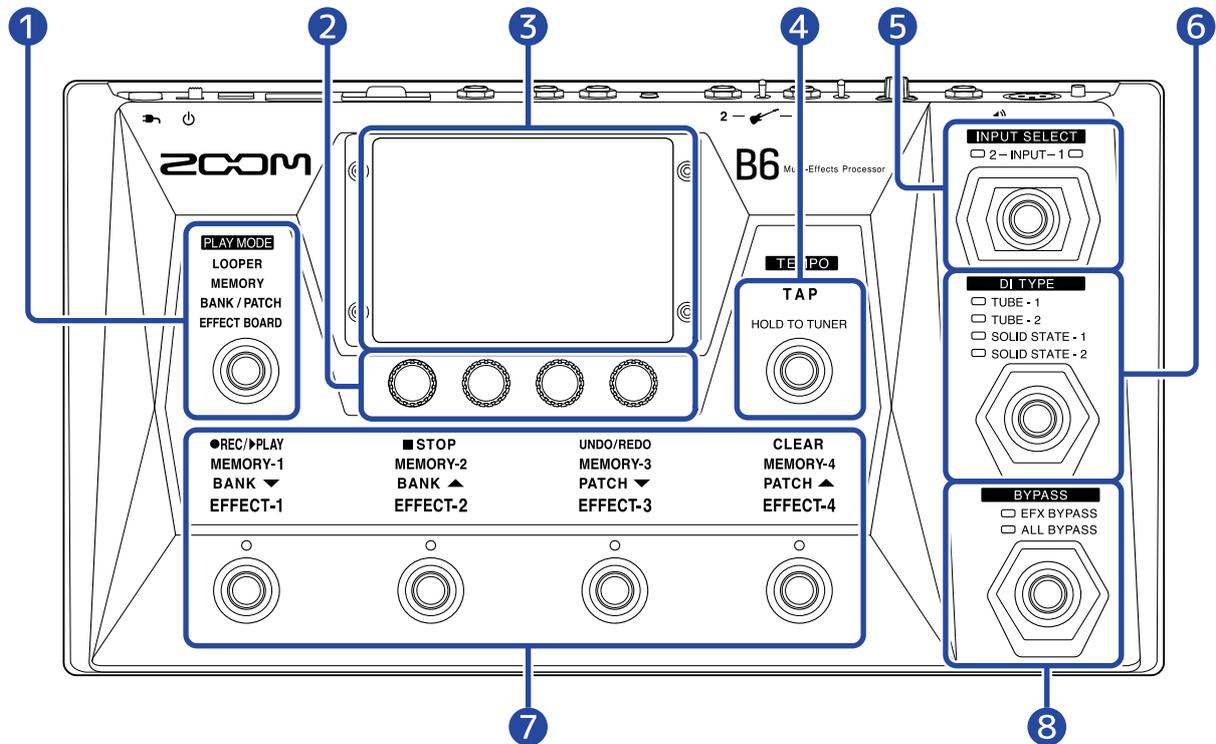
Podrá desplazarse por los elementos simplemente desplazándose hacia arriba o abajo en la pantalla táctil.



1 Barra de desplazamientos

Nombre de las partes

Panel superior



1 Sección de selección PLAY MODE

Úsela para elegir el modo operativo del B6. (El modo elegido se iluminará).

Para más detalles acerca de estos modos, vea [Resumen de PLAY MODE](#).

2 Mandos de parámetros

Úselos para ajustar los parámetros de los efectos y realizar otros ajustes diversos.

3 Pantalla táctil

Use la pantalla táctil para elegir y ajustar memorias de patch así como para realizar ajustes en el B6, por ejemplo.

Para saber los detalles de los procesos operativos, vea [Resumen del funcionamiento de la pantalla táctil](#).

4 Interruptor TAP

Púselo rítmicamente para ajustar el tempo.

Manténgalo pulsado para usar el afinador.

5 Interruptor INPUT SELECT

Úselo para elegir la entrada (la entrada elegida se iluminará).

6 Interruptor DI TYPE

Úselo para elegir el tipo de DI (el tipo elegido se iluminará).

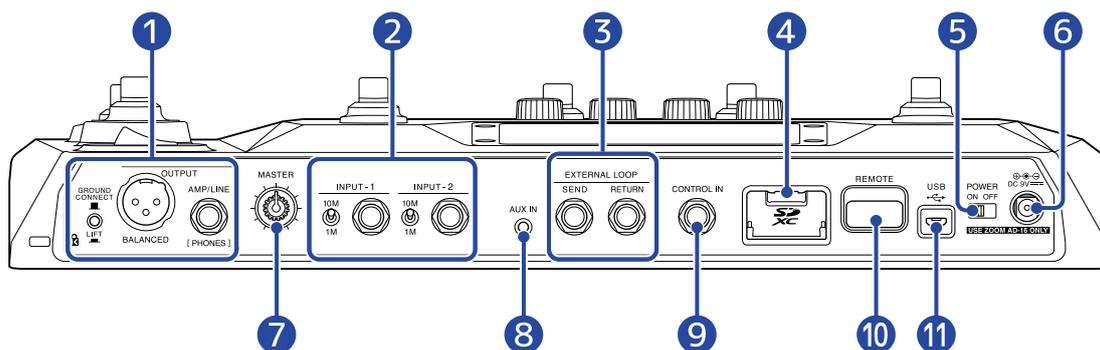
7 Pedales e indicadores de función

Úselos para elegir memorias de patch y bancos, activar y desactivar efectos y para usar el looper. Las funciones que pueden ser controladas por los pedales se iluminan.

8 Interruptor BYPASS

Úselo para activar/desactivar el bypass y elegir el tipo de bypass a usar. (El ajuste elegido se iluminará).

Panel trasero



1 Sección de tomas de salida



Interruptor GROUND LIFT: Puede activar/desactivar la conexión a tierra para la toma BALANCED

OUTPUT.

- CONNECT (■): Esto conecta la punta del conector a la toma de tierra.
- LIFT (▬): Esto desconecta la punta del conector a la toma de tierra. Esto resulta muy útil si se producen ruidos por un bucle de tierra.



BALANCED

AMP/LINE



[PHONES]

Toma BALANCED OUTPUT: Conéctela a un sistema PA.

Toma AMP/LINE [PHONES]: Conéctela a un amplificador de bajo, monitores o auriculares.

2 Sección de tomas de entrada



10M



1M

Tomas INPUT 1/2: Conecte bajos a estas tomas.

Selectores de impedancia 1/2: Ajústelos para adaptarlos a los bajos conectados.

3 Tomas EXTERNAL LOOP

Aquí puede conectar efectos externos.



SEND

Toma SEND: Conéctela a la entrada de una unidad de efectos externa.



RETURN

Toma RETURN: Conéctela a la salida de una unidad de efectos externa.

4 Ranura para tarjetas SD

La inserción de una tarjeta SD hace posible lo siguiente.

- Podrá almacenar bucles y además el tiempo de grabación será mayor.
- Podrá cargar datos de respuesta de impulsos.
- Podrá usar el B6 como un lector de tarjetas.
- Podrá usarlas para actualizar el firmware.

Puede introducir aquí tarjetas que cumplan con las especificaciones SD, SDHC o SDXC. Utilice el B6 para formatear la tarjeta SD. (→ [Formateo de tarjetas SD](#))

5 Interruptor de encendido

Esto le permite encender y apagar la unidad.

6 Conector de adaptador DC 9V

Conecte aquí el adaptador de corriente específico (ZOOM AD-16).

7 Mando MASTER

Úselo para ajustar el volumen del B6.

8 Toma AUX IN

Conecte aquí un reproductor musical portátil o un dispositivo similar.

9 Toma CONTROL IN

Conecte aquí un pedal de expresión (ZOOM FP02M) para ajustar un efecto de pedal.

10 Conector REMOTE

Conecte aquí un ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico.

Esto le permitirá el control remoto inalámbrico del B6 desde un iPhone/iPad por medio de la app Handy Guitar Lab para iOS/iPadOS.

11 Puerto USB (Micro-B)

El conectar aquí un ordenador le permitirá lo siguiente.

- Podrá usar el B6 como un interface audio.
- Podrá controlar el B6 usando la app Guitar Lab.
- Podrá usar el B6 como un lector de tarjetas.

Pantalla de menú

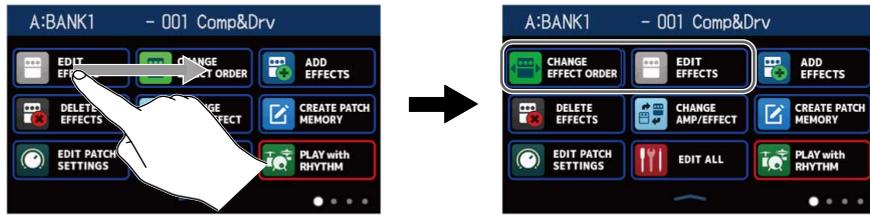
En este listado puede ver las funciones de los iconos que aparecen en la pantalla de menú.

Icono	Explicación	Icono	Explicación
 EDIT EFFECTS	Ajuste de parámetros de efecto. (→ Ajuste de efectos)	 CHANGE EFFECT ORDER	Cambio del orden de los efectos en las memorias de patch. (→ Cambio del orden de los efectos)
 ADD EFFECTS	Adición de efectos a memorias de patch. (→ Adición de efectos)	 DELETE EFFECTS	Supresión de efectos de memorias de patch. (→ Supresión de efectos)
 CHANGE AMP/EFFECT	Cambio de efectos y amplificadores en memorias de patch. (→ Sustitución de efectos)	 CREATE PATCH MEMORY	Creación de memorias de patch. (→ Creación de memorias de patch)
 EDIT PATCH SETTINGS	Ajuste de nombre y nivel de memoria de patch. (→ Ajuste del nivel de memoria de patch , Modificación de nombres de memorias de patch)	 EDIT ALL	Edición de los ajustes de todas las memorias de patch. (→ Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla)
 PLAY with RHYTHM	Uso de la función rítmica. (→ Uso de los ritmos)	 USE SEND/RETURN	Ajustes de envío/retorno. (→ Uso del envío y retorno)
 USE IR	Uso de las respuestas de impulsos (IR). (→ Uso de respuestas de impulsos (IR))	 IMPORT IR	Carga de datos de respuestas de impulso (IR). (→ Carga de datos de respuesta de impulsos (IR))
 CREATE BANK	Creación de bancos. (→ Creación de bancos)	 CHANGE BANK ORDER	Cambio del orden de los bancos. (→ Cambio del orden de los bancos)
 CHANGE PATCH MEMORY ORDER	Modificación del orden de las memorias de patch. (→ Cambio del orden de las memorias de patch)	 DELETE BANK	Supresión de bancos. (→ Supresión de bancos)
 DELETE PATCH MEMORY	Supresión de memorias de patch. (→ Borrado de memorias de patch)	 SAVE PATCH MEMORY	Almacenamiento de memorias de patch. (→ Almacenamiento de memorias de patch)

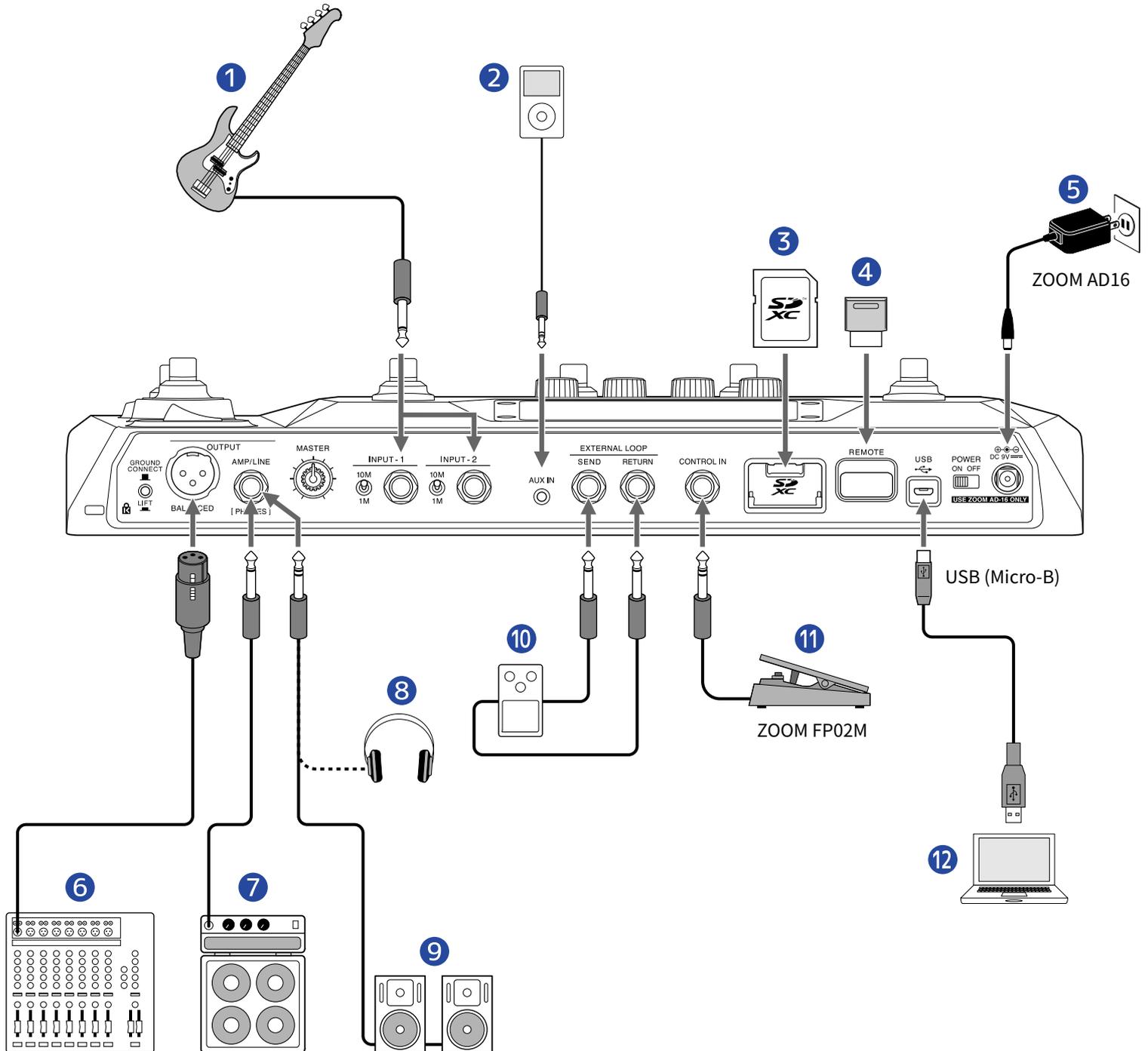
Icono	Explicación	Icono	Explicación
 SET SYSTEM SETTINGS	Cambio y verificación de ajustes de sistema. Gestión de tarjetas SD. (→ Comprobación de las versiones de firmware , Gestión de tarjetas SD)	 SET TEMPO	Ajuste del tempo usado por los efectos, ritmos y looper. (→ Ajuste del tempo máster)
 SET USB AUDIO	Ajustes de audio USB. (→ Ajustes de interface de audio)	 SET AUTO SAVE	Activación/desactivación de almacenamiento automático. (→ Ajuste de la función AUTOSAVE)
 SET POWER/ DISPLAY	Ajuste de brillo de pantalla táctil y activación/desactivación de modo ECO. (→ Ajuste del brillo de la pantalla táctil , Ajuste del modo ECO)	 SET TUNER	Ajustes específicos de afinador. (→ Cambie los ajustes del afinador)
 USE TUNER	Uso del afinador. (→ Uso del afinador)	 SET OUTPUT EQ / VOL	Ajusta el tono y otras características de los sonidos de salida para cada canal de entrada. (→ Ajuste de ecualización y volumen de salida)
 SET PRESELECT	Activa/desactiva la función PRESELECT. (→ Uso de la función PRESELECT)	 PLAY MODE BANK/PATCH	Muestra los nombres de memorias de patch en grande para su selección en la pantalla táctil. (→ Cambio de bancos y memorias de patch mientras toca)
 PLAY MODE EFFECT BOARD	Muestra los efectos usados en la memoria de patch en la pantalla táctil. (→ Activación/desactivación de efectos mientras toca)	 PLAY MODE MEMORY	Uso de los pedales de disparo para elegir las cuatro memorias de patch del banco. (→ Cambio de las memorias de patch de un banco mientras toca)
 PLAY MODE LOOPER	Uso del looper (generador de bucles). (→ Uso del generador de bucles mientras toca)		

AVISO:

Puede cambiar el orden de los iconos en la pantalla de menú simplemente arrastrándolos (moviéndolos a la izquierda, derecha, arriba o abajo mientras pulsa sobre ellos).



Conexiones



1 Bajo

Conéctelo a la toma INPUT1 o INPUT 2. Ajuste el selector de impedancia para adaptarlo al bajo conectado.

- Úselo con bajos eléctricos convencionales
- Úselo con bajos acústicos con pastillas piezoeléctricas

2 Reproductor de música portátil, etc.

Ajuste el volumen en el dispositivo conectado.

3 Tarjeta SD

Use una tarjeta SD para almacenar loops y aumentar el tiempo de grabación de estos. Úsela también para importar datos IR y actualizar el firmware.

4 ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico

Esto permite el control inalámbrico del B6 usando la app Handy Guitar Lab para iOS/iPadOS.

5 Adaptador de corriente (ZOOM AD-16)

6 Mezclador de PA, etc.

Use  para activar/desactivar la conexión a tierra para la toma BALANCED OUTPUT.

- CONNECT (): Esto conecta la punta del conector a la toma de tierra.
- LIFT (): Esto desconecta la punta del conector de la toma de tierra. Esto resulta muy útil si se producen ruidos por un bucle de tierra.

7 Amplificador de graves

8 Auriculares

9 Monitores autoamplificados

10 Unidad de efectos externa

Conecte la toma SEND a la toma de entrada del efecto y la toma RETURN de esta unidad a la toma de salida del efecto.

11 Pedal de expresión (ZOOM FP02M)

Puede usar un pedal para controlar los efectos.

12 Ordenador (Mac/Windows)

Conéctelo con un cable micro USB.

Puede usar el B6 como un interface audio y con Guitar Lab.

AVISO:

Puede usar la app Guitar Lab para gestionar las memorias de patch y editar y añadir efectos. Puede descargar la app Guitar Lab desde la web de ZOOM (zoomcorp.com).

Puede controlar el B6 de forma remota a través de la app iOS/iPadOS Handy Guitar Lab. Puede descargar esta app Handy Guitar Lab desde el App Store.

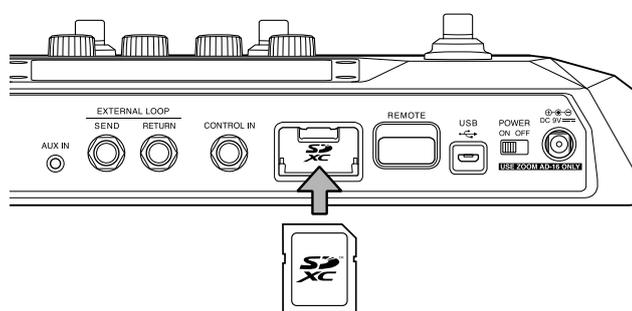
Inserción de tarjetas SD

La inserción de una tarjeta SD en el B6 le permitirá realizar lo siguiente.

- Puede almacenar loops (bucles) y puede aumentar el tiempo de grabación de los mismos.
- Puede cargar y usar datos de respuesta de impulsos, incluyendo tanto datos suyos como de terceros.
- Podrá usar el B6 como un lector de tarjetas.
- Podrá usarlas para actualizar el firmware.

1. Con la unidad apagada, abra la tapa de la ranura de tarjeta SD e introduzca una tarjeta SD completamente dentro de la ranura.

Para extraer una tarjeta SD, empújela ligeramente más adentro para que un resorte la expulse un poco y después tire de ella.

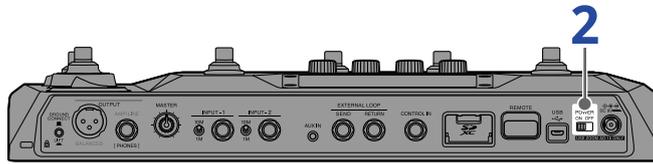


NOTA:

- Puede introducir aquí tarjetas que cumplan con las especificaciones SD, SDHC o SDXC.
- Desactive la protección contra la grabación de la tarjeta SD antes de introducirla.
- La inserción o extracción de una tarjeta SD con la unidad encendida puede dar lugar a la pérdida de datos.
- A la hora de insertar una tarjeta SD, asegúrese de introducirla con la orientación correcta y con la cara superior hacia arriba.
- Antes de usar tarjetas SD que acabe de comprar o que hayan sido formateadas previamente en otro dispositivo, formateélas en el B6 (→ [Formateo de tarjetas SD](#)).

Encendido/apagado

Encendido



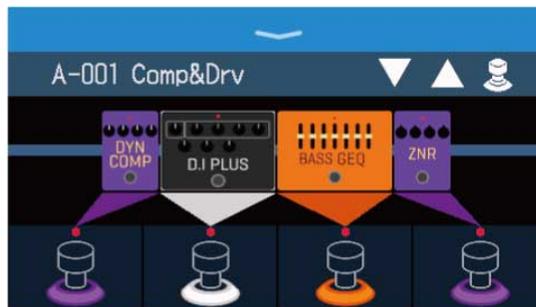
1. Reduzca al mínimo el volumen del amplificador o monitores autoamplificados.

NOTA:

Para evitar ruidos y averías, conecte los monitores autoamplificados y los amplificadores de bajo antes de encender la unidad.

2. Ajuste  a ON.

Esto enciende el B6 y hace que aparezca la pantalla PLAY MODE (→ [Resumen de PLAY MODE](#)) en la pantalla táctil.



AVISO:

Cuando encienda la unidad, será reactivado el último modo de reproducción activo cuando apagó la unidad.

3. Suba el volumen del amplificador o de los monitores.

Resumen del modo ECO:

- Por defecto este modo está activo y la unidad se apaga automáticamente si no la usa durante 10 horas.
- También puede desactivar este modo ECO. (→ [Ajuste del modo ECO](#))

Apagado

1. Reduzca al mínimo el volumen del amplificador o monitores.

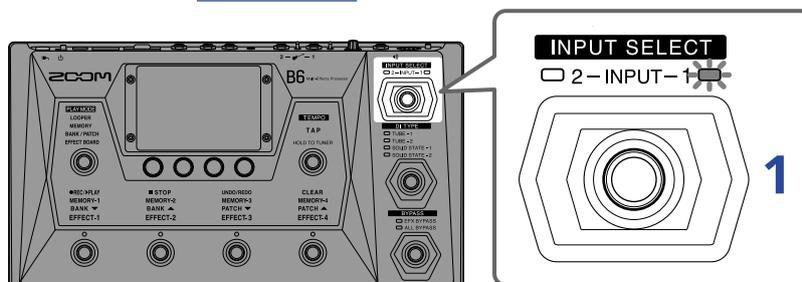
2. Ajuste  a OFF.

La pantalla táctil se apagará.

Selección de la entrada (INPUT SELECT)

Puede conectar al B6 dos bajos, por ejemplo uno eléctrico y otro acústico, y cambiar entre ellos para usar uno cada vez.

Conecte los bajos a las tomas INPUT 1 e INPUT 2 y ajuste los interruptores de selección de impedancia para adaptarlos a los bajos conectados. (→ [Conexiones](#))



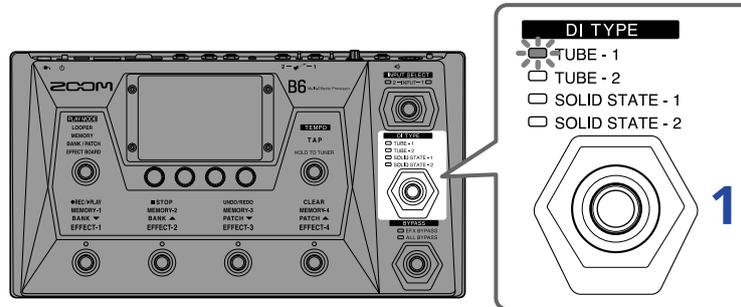
1. Pulse  para elegir la entrada.

El indicador de la entrada elegida se iluminará.

Selección de la entrada (DI TYPE)

La sección DI del B6 tiene cuatro tipos conmutables que reproducen las características de los DIs de válvulas y de estado sólido.

La sección DI afecta a la salida de los conectores BALANCED OUTPUT y AMP/LINE [PHONES].



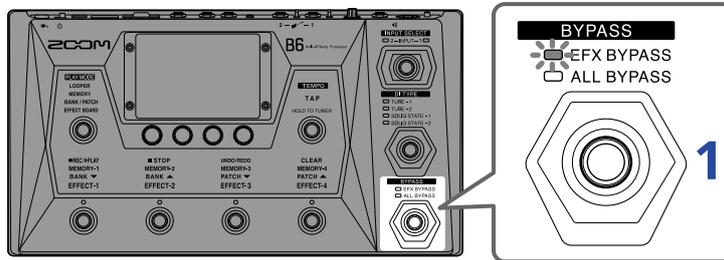
1. Pulse  para elegir el tipo de DI.

El indicador para el tipo de DI elegido se iluminará.

TUBE-1	Esto recrea las características de un DI a válvulas con armónicos ricos y frecuencias bajas gruesas.
TUBE-2	Esto recrea las características de un DI a válvulas con un ataque claro y frecuencias bajas compactas.
SOLID STATE-1	Esto recrea las características de un DI de estado sólido con compresión moderada y un tono agudo.
SOLID STATE-2	Esto recrea las características de un DI de estado sólido con un sonido limpio y una ligera distorsión.
Apagado	La sección DI está desactivada.

Uso de la función bypass

Puede dejar en bypass (anulada) la sección de efectos del B6. Además, también puede incluir la sección DI en este bypass.



1. Pulse  para ajustar el tipo de bypass.

Se iluminará el indicador del tipo de bypass elegido.

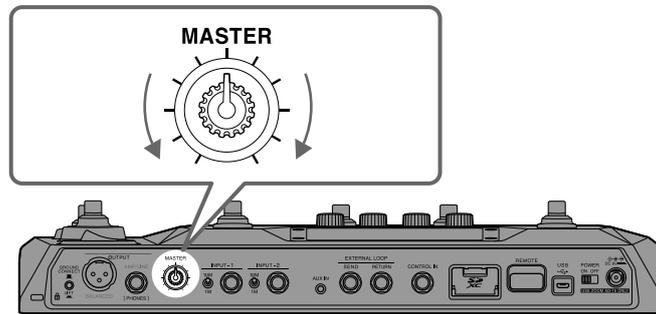
EFX BYPASS	Esto anula la sección de efectos. (Solo es usada la sección DI).
ALL BYPASS	Esto anula tanto la sección de efectos como la DI.
Apagado	Esto no deja nada en bypass.

AVISO:

- Por ejemplo, resulta más fácil ajustar el ecualizador y el volumen de un amplificador de bajo si los efectos B6 están anulados.
- Esta función de bypass estará desactivada cuando encienda la unidad.

Ajuste del nivel máster

Puede ajustar el volumen de salida del B6.



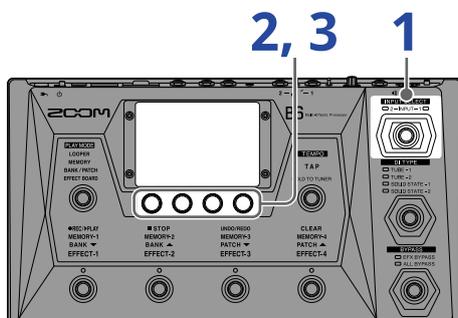
NOTA:

- El rango de ajuste va de $-\infty$ a $+6$ dB.
- Cuando el mando esté en la posición central, el ajuste será de 0 dB.

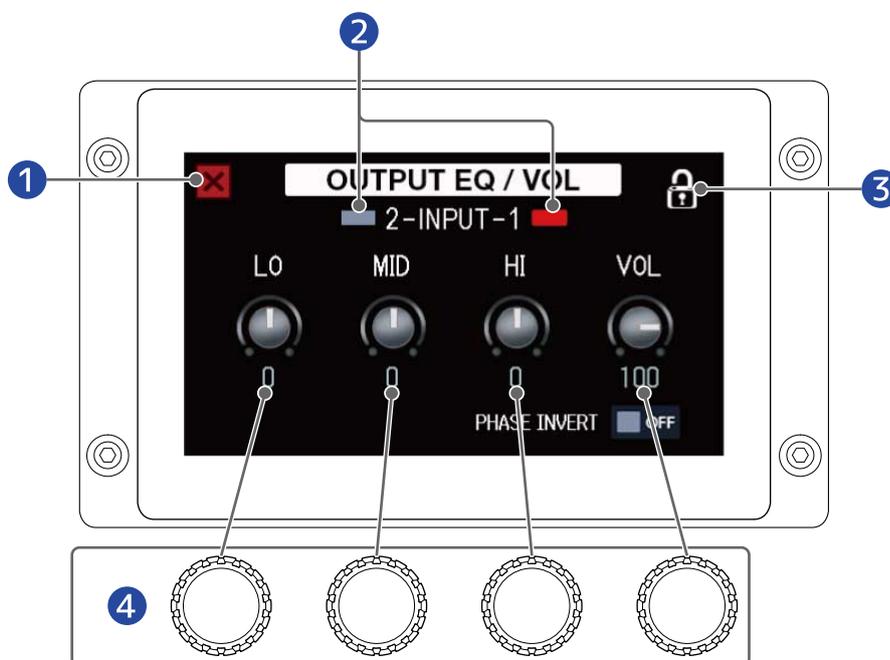
Ajuste de ecualización y volumen de salida

Puede ajustar para cada canal el volumen y el ecualizador del sonido de salida del B6.

Estos ajustes afectan a la salida de la toma AMP/LINE [PHONES]. El ajuste VOL también afecta a la salida de la toma BALANCED OUTPUT.



1. Pulse  para elegir un canal para el que ajustar el ecualizador y volumen de salida. El indicador de la entrada elegida se iluminará.
2. Gire  en el modo MEMORY, BANK/PATCH o EFFECT BOARD. Esto hace que aparezca la pantalla OUTPUT EQ/VOL en la pantalla táctil.
3. Gire  para ajustar el ecualizador y el volumen de salida.



1. Vuelve a la pantalla anterior.
2. Selecciona y visualiza el canal de entrada. Toque aquí para cambiar la entrada.

3 Bloqueo/desbloqueo de los ajustes.

 Bloqueados

 Desbloqueados

4 Ajuste del rango de graves/rango de medios/rango de agudos/volumen.

Una vez que haya terminado con el ajuste, después de un momento volverá a aparecer la pantalla anterior

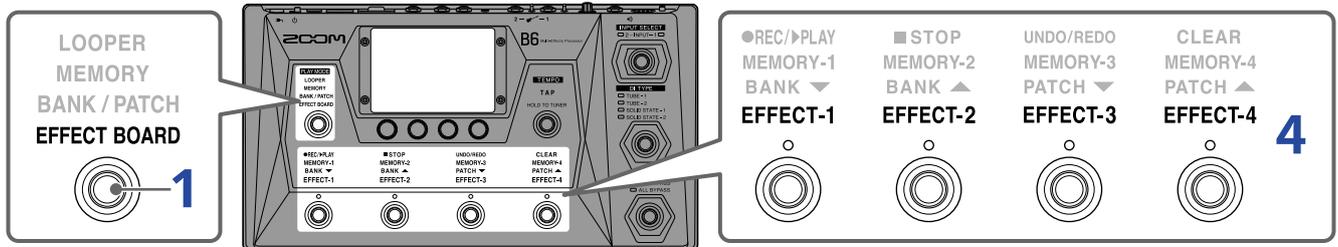
AVISO:

- El tocar  en la pantalla Menú también hará que aparezca la pantalla OUTPUT EQ/VOL.
- Cuando la pantalla OUTPUT EQ/VOL esté abierta, pulse  para cambiar el canal para que pueda ajustar su ecualización y volumen.
- Durante las actuaciones en directo, las salidas de los amplificadores de bajo y los monitores pueden interferir entre sí, haciendo que el sonido en el escenario parezca más débil. El Invertir la fase de la salida del B6 puede evitar este fenómeno. Toque aquí para activarlo, invirtiendo la fase.



Activación/desactivación de efectos mientras toca

En el modo EFFECT BOARD, en la pantalla táctil verá los efectos y el amplificador usado en la memoria de patch y podrá activarlos y desactivarlos con los pedales de disparo.



1. Pulse varias veces para elegir **EFFECT BOARD**

Esto activará el modo EFFECT BOARD del B6 donde podrá ver de un solo golpe los efectos y el amplificador usado en la memoria de patch.

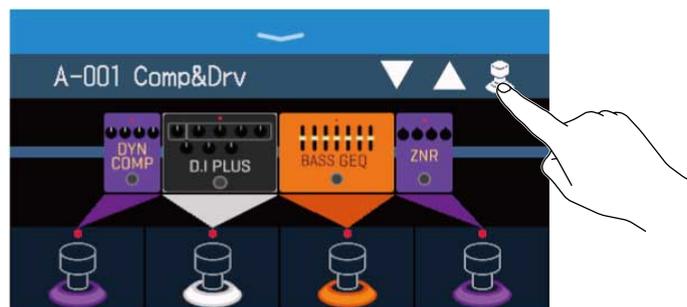


1 Memoria de patch activa

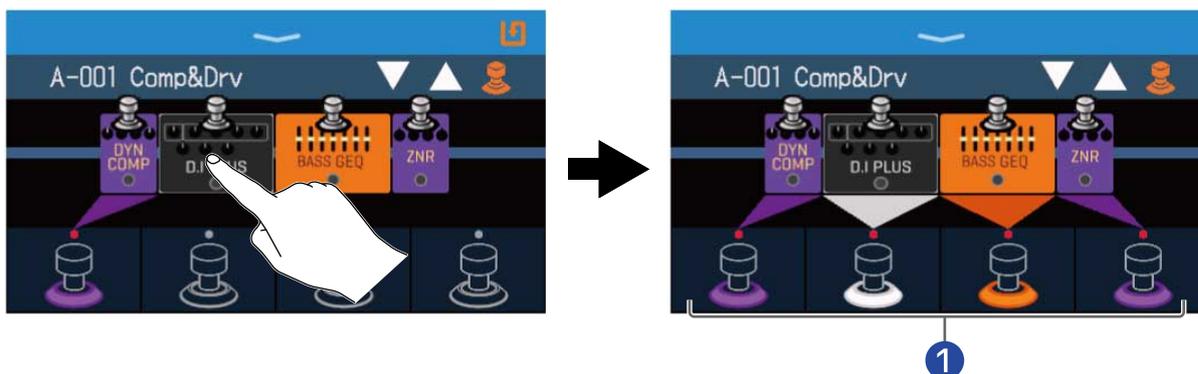
AVISO:

El tocar  **PLAY MODE EFFECT BOARD** en la pantalla de menú también activará el modo EFFECT BOARD.

2. Toque .

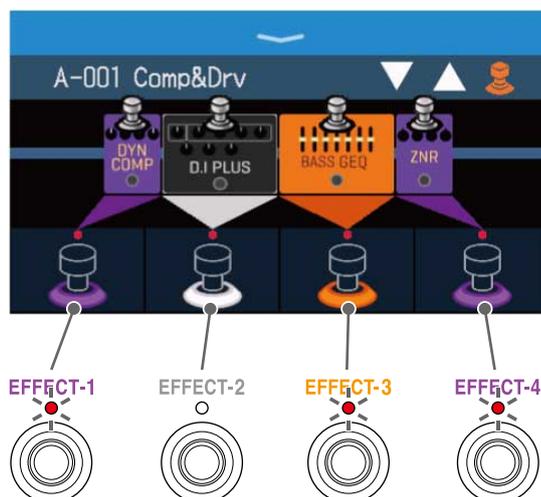


- 3.** Toque sobre un efecto para activarlo/desactivarlo con un pedal de disparo.
El efecto sobre el que pulse es asignado a un pedal de disparo.
Toque de nuevo sobre él para eliminar la asignación.



- 1** Cuando los efectos son asignados, el color de la base del pedal de disparo cambia de acuerdo a la categoría.

- 4.** Pulse los pedales de disparo para activar/desactivar los efectos.



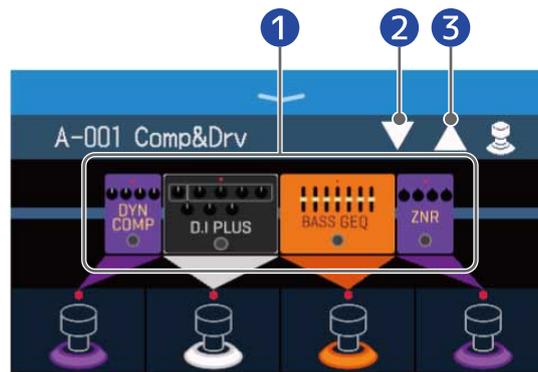
- Los pilotos se iluminan cuando los efectos están activos.
- El color de la indicación de pedal de disparo depende de la categoría del efecto.

NOTA:

- Independientemente del orden en el que toque los efectos, serán asignados a los pedales de disparo de izquierda a derecha.
- Una vez que haya asignado efectos a todos los pedales de disparo, el pulsar sobre otros efectos no hará que sean asignados.
- Algunos efectos asignan funciones especiales a los pedales de disparo. (Como por ejemplo efectos que solo se activan mientras mantenga pulsado el pedal de disparo). Puede elegir estas funciones especiales en la pantalla EDIT EFFECTS. (→ [Funciones especiales de pedal de disparo](#))

AVISO:

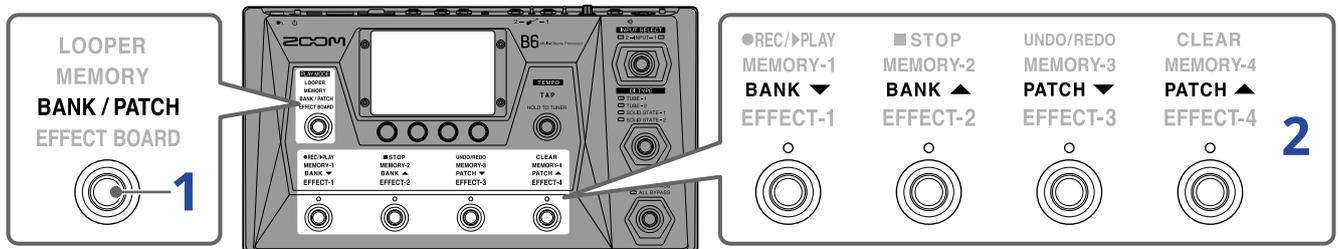
Las operaciones siguientes también son posibles en la pantalla táctil.



- 1 Abra la pantalla EDIT EFFECTS.
(→ Ajuste de efectos)
 - 2 Elige la memoria de patch anterior.
 - 3 Elige la memoria de patch siguiente.
-

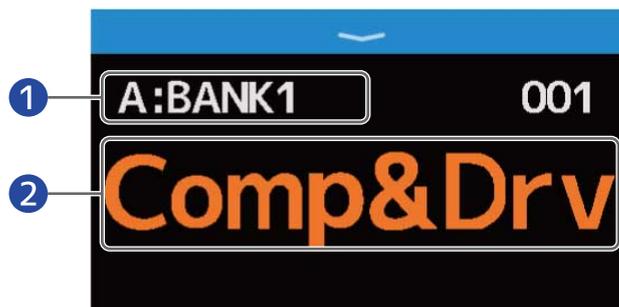
Cambio de bancos y memorias de patch mientras toca

Puede visualizar y seleccionar en la pantalla táctil los nombres de los bancos y memorias de patch en letras grandes.



1. Pulse  varias veces para elegir **BANK / PATCH**.

Esto activa el modo BANK/PATCH del B6 en el que el nombre del banco y memoria de patch activos aparecerán en letras grandes para una confirmación más sencilla.



- 1 Banco activo
- 2 Memoria de patch activa

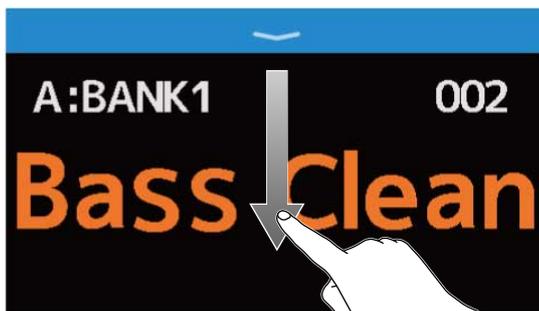
AVISO:

El pulsar  en la pantalla de menú también activará el modo BANK/PATCH.

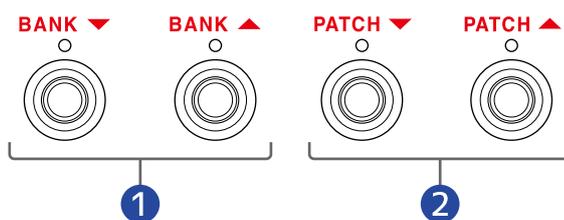
- 2.** Deslícese hacia arriba o abajo en la pantalla táctil para elegir memorias de patch.
Esto elegirá la memoria de patch siguiente.



Elige la memoria de patch anterior.



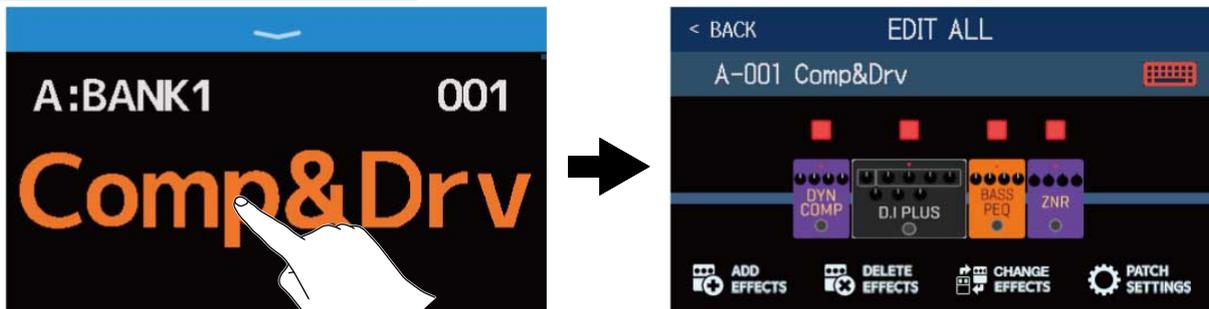
También puede usar los pedales de disparo para elegir bancos y memorias de patch.



- 1** Elige el banco anterior/siguiente.
- 2** Elige la memoria de patch anterior/siguiente.

AVISO:

- Toque sobre el nombre de la memoria de patch para abrir una pantalla en la que podrá editar la memoria de patch, por ejemplo para añadir, cambiar, eliminar y ajustar efectos. (→[Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla](#))



- Puede usar la función PRESELECT en el modo BANK/PATCH. Esto le permite elegir previamente la siguiente memoria de patch para cambiar a ella después con solo una pulsación. Esto resulta muy útil cuando esté tocando en directo para cambiar a memorias de patch que no están cerca de la activa. (→[Uso de la función PRESELECT](#))

Uso de la función PRESELECT

Puede usar la función PRESELECT en el modo BANK/PATCH.

Cuando la función PRESELECT esté activada (ON), el cambio de bancos y memorias de patch no se producirá hasta que pulse  para confirmar el cambio de memoria de patch.

Esto le permite cambiar directamente a una memoria de patch que no está cerca de la activa durante una actuación en directo.

Activación/desactivación de la función PRESELECT

La función PRESELECT puede ser activada/desactivada.

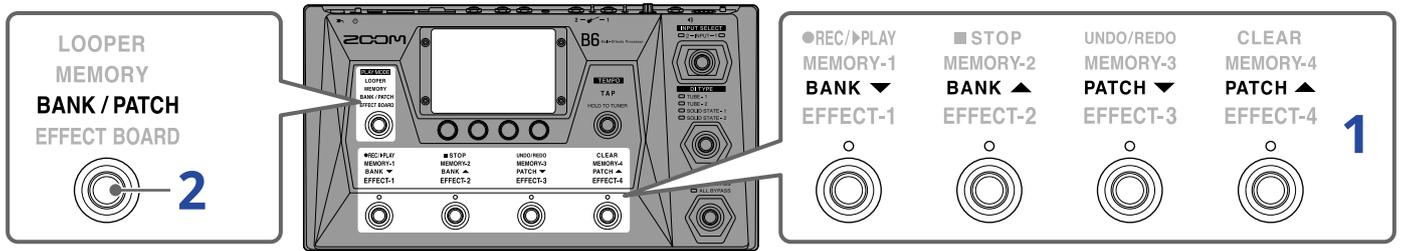
1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Toque el interruptor para ajustarlo a ON/OFF.
El tocar aquí hará que la función cambie entre ON/OFF.

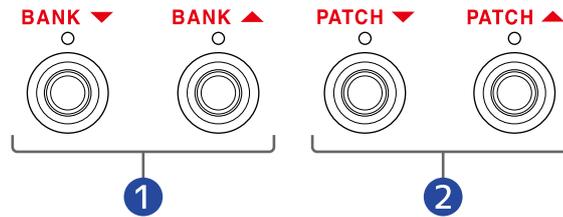


Ajuste	Explicación
ON	Esto activa la función PRESELECT.
OFF	Esto desactiva la función PRESELECT.

Selección de memorias de patch cuando la función PRESELECT está activada



1. En el modo BANK/PATCH, utilice los pedales para elegir el banco y la memoria de patch.



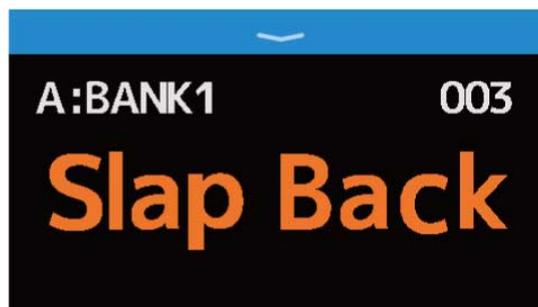
- 1 Elige el banco anterior/siguiente.
- 2 Elige la memoria de patch anterior/siguiente.

Aparecerán la memoria de patch activa y la siguiente memoria de patch elegida.



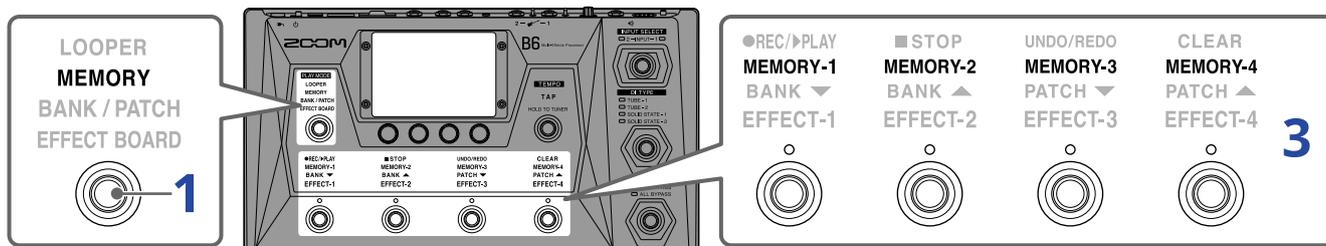
- 1 Memoria de patch activa
- 2 Siguiete memoria de patch seleccionada

2. Pulse  para confirmar la selección.



Cambio de las memorias de patch de un banco mientras toca

Puede visualizar un banco en la pantalla táctil, lo que le permitirá elegir las cuatro memorias de patch que contiene con una única pulsación.



1. Pulse  varias veces para elegir **MEMORY**.

Esto activa el modo MEMORY del B6 en el que podrá comprobar el nombre del banco elegido y sus cuatro memorias de patch.

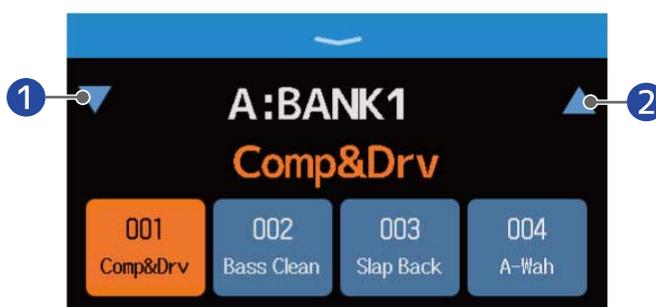


- 1 Banco activo
- 2 Memorias de patch del banco

AVISO:

El pulsar  en la pantalla de menú también activará el modo MEMORY.

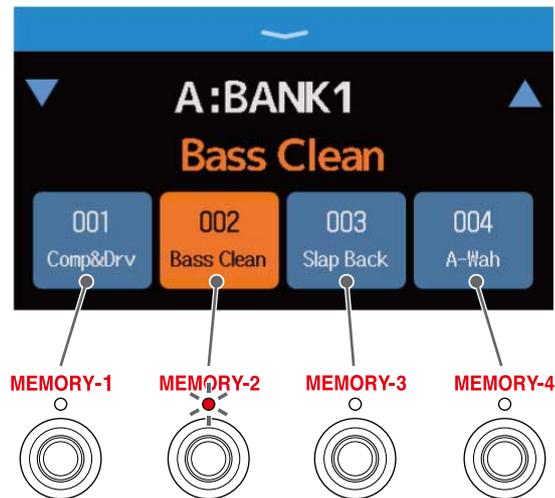
2. Toque  y  que están a cada lado del nombre del banco para elegir el banco deseado.



- 1 Elige el banco anterior.
- 2 Elige el banco siguiente.
3. Toque sobre la memoria de patch que quiera.
La memoria de patch elegida quedará resaltada (en video inverso).



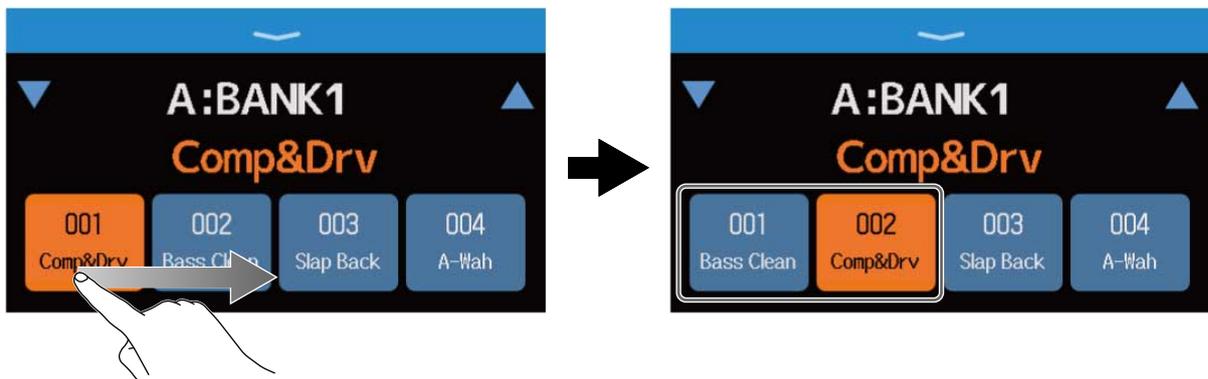
También puede usar los pedales para elegir directamente memorias de patch.



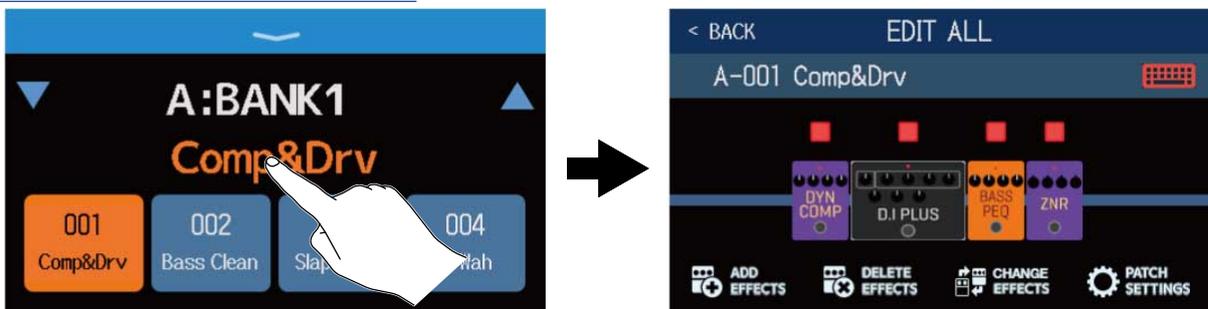
El indicador de la memoria de patch elegida se iluminará.

AVISO:

- Puede arrastrar las memorias de patch para reordenarlas.

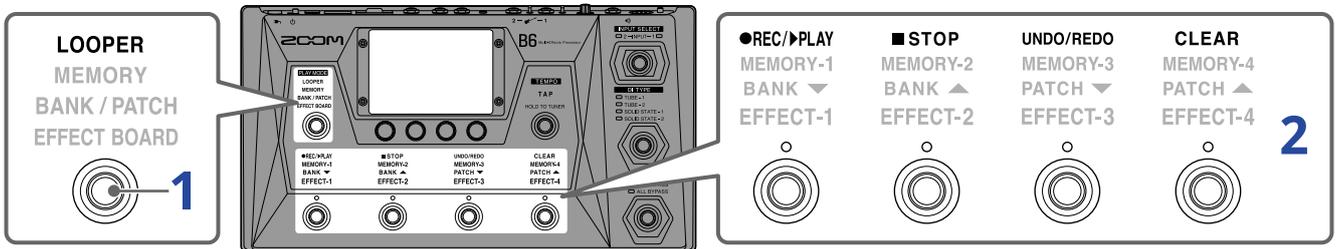


- Toque sobre el nombre de la memoria de patch para abrir una pantalla en la que podrá editar la memoria de patch, por ejemplo para añadir, cambiar, eliminar y ajustar efectos. (→[Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla](#))



Uso del generador de bucles mientras toca

Las frases musicales interpretadas pueden ser grabadas para crear bucles stereo de hasta 45 segundos.



1. Pulse varias veces para elegir **LOOPER**.

Esto activa el modo LOOPER del B6 y activa la pantalla Looper Control en la pantalla táctil.



1 Estado del looper

2 Bloqueo/desbloqueo de los ajustes.

Bloqueados

Desbloqueados

AVISO:

El pulsar en la pantalla Menú también activará el modo LOOPER.

2. Uso del looper

Consulte los detalles de la operación a continuación:

→ [Grabación de bucles](#)

→ [Parada de la grabación e inicio de la reproducción en bucle](#)

→ [Parada de la reproducción](#)

→ [Inicio de la reproducción en bucle de la frase musical grabada](#)

→ [Adición de interpretaciones en bucles grabados \(sobredoblaje\)](#)

→ [Borrado de la última frase sobregabada \(función UNDO\)](#)

→ [Restauración de un sobredoblaje anulado \(función REDO\)](#)

→ [Borrado de bucles](#)

■ Notas acerca del tempo del looper

- El tempo del looper también es usado por los efectos y ritmos.
- Puede ajustar el tempo tal y explicamos en [Ajuste del tempo máster](#) y [Ajuste del tempo](#)..
- El cambio del tempo hará que sean eliminados los bucles grabados en los siguientes casos.
 - Si el tiempo de grabación de bucle está ajustado a $\downarrow \times 1 - 64$ (→ [Ajuste del tiempo de grabación](#))
 - Durante la reproducción rítmica (→ [Uso de los ritmos](#))

NOTA:

- Si la función COUNT está activada, la grabación comenzará después de la claqueta. (→ [Ajuste de la claqueta](#))
- La entrada de sonido a través de la toma AUX IN no será grabada.
- Vea [Ajuste del generador de bucles o looper](#) para saber más detalles acerca del tiempo de grabación, el volumen y otros ajustes.

AVISO:

- Si usa una tarjeta SD, podrá grabar bucles más largos y almacenarlos. Además, podrá recargar los bucles de la tarjeta SD para reproducirlos y sobregrabarlos. (→ [Uso de tarjetas SD](#))
- Durante la reproducción rítmica (→ [Uso de los ritmos](#)) está activa la cuantización, por lo que aunque el tiempo de finalización de la grabación no sea exacto, el bucle será ajustado automáticamente para que la reproducción del bucle siga sincronizada.
- Durante la reproducción del bucle puede elegir distintos modos de reproducción y también puede acceder a la pantalla de menú. Esto le permite, por ejemplo, elegir memorias de patch y utilizar ritmos mientras el bucle sigue sonando.

Para detener la reproducción en bucle mientras realiza otras operaciones, pulse  de forma repetida

y elija **LOOPER**, o toque  en la pantalla de menú. Después, detenga la reproducción.

Cuando estén abiertas otras pantallas PLAY MODE, el estado de reproducción del looper aparecerá en la parte superior izquierda.

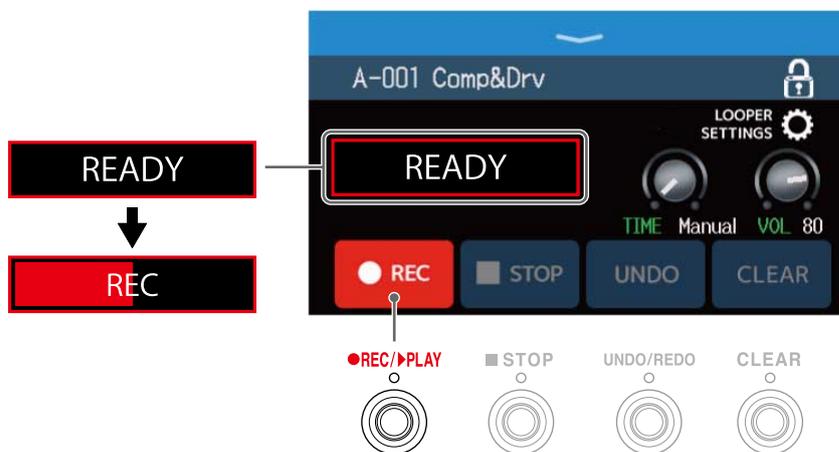


-  Reproducción
-  Grabación
-  Detenido
-  Sobregrabación

Operaciones del generador de bucles

Grabación de bucles

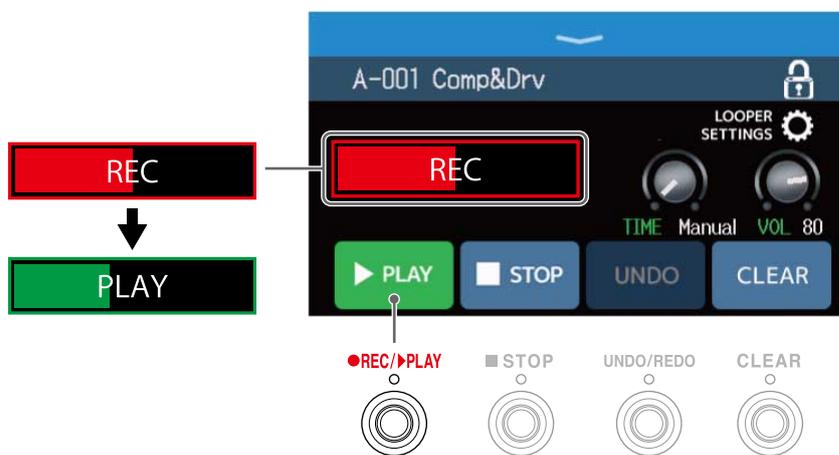
Cuando todavía no haya ningún bucle grabado (aparece "READY" en pantalla), pulse  o toque .



Pulse  durante la grabación para cancelarla.

Parada de la grabación e inicio de la reproducción en bucle

Durante la grabación, pulse  o toque .

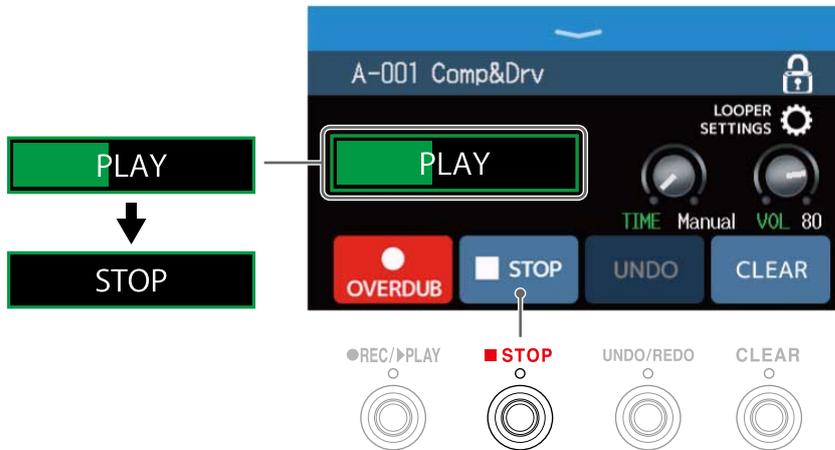


NOTA:

- Si alcanza el tiempo máximo de grabación, la grabación se detendrá y comenzará la reproducción del bucle.
- Si ha ajustado el tiempo de grabación a " $J \times 1-64$ ", la grabación se detendrá y la reproducción del bucle comenzará una vez transcurrido el tiempo de grabación establecido. (→ [Ajuste del tiempo de grabación](#))

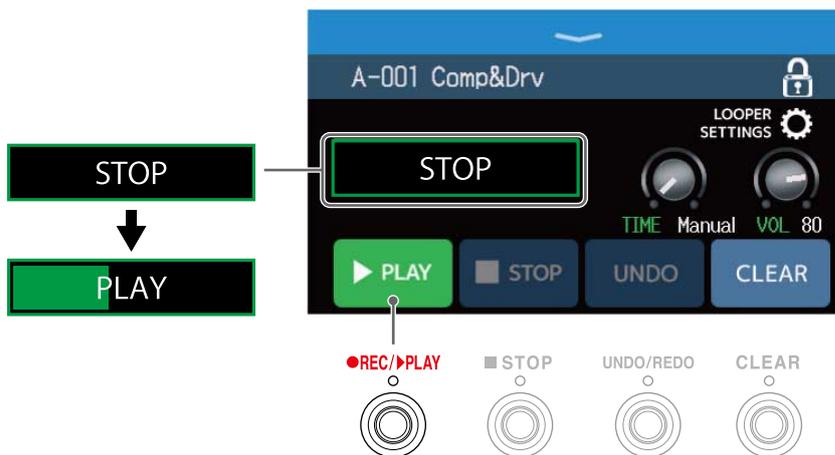
Parada de la reproducción

Durante la reproducción, pulse  o toque .



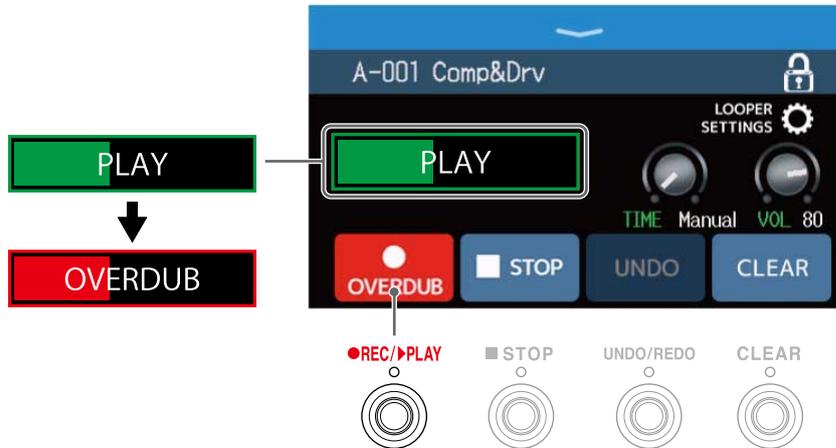
Inicio de la reproducción en bucle de la frase musical grabada

Con la unidad parada, pulse  o toque .



Adición de interpretaciones en bucles grabados (sobredoblaje)

Durante la reproducción, pulse  o toque .



- Cuando el bucle llegue al final, la reproducción volverá al principio y podrá repetir el sobredoblaje.
- Durante el sobredoblaje o sobregrabación, pulse  para detener el sobredoblaje, pero seguir con la reproducción del bucle.

Borrado de la última frase sobregrabada (función UNDO)

Pulse  o toque .



Restauración de un sobredoblaje anulado (función REDO)

Pulse  o toque **REDO** .



Borrado de bucles

Pulse  o toque **CLEAR** .



Esto borra el bucle grabado.

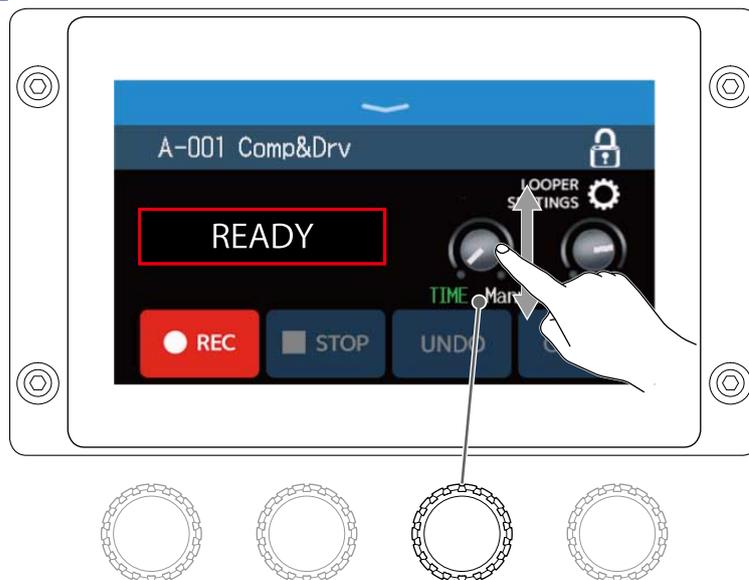
Ajuste del generador de bucles o looper

Puede realizar diversos ajustes en el looper.

Ajuste del tiempo de grabación

Puede ajustar la duración del bucle grabado.

1. Gire  o arrastre el mando TIME arriba o abajo en la pantalla Looper Control (→ [Uso del generador de bucles mientras toca](#))



Ajuste	Explicación
MANUAL	La grabación continuará hasta que la detenga manualmente o hasta que llegue al tiempo máximo de grabación.
J×1-64	Esto ajusta el valor entre 1 y 64 negras (cuarto de nota). El tiempo de grabación real dependerá del ajuste BPM (tempo) (→ Ajuste del tempo máster) Tiempo de grabación (segundos) = $60 \div \text{BPM} \times \text{número de negras}$ Cuando llegue al tiempo de grabación fijado, la grabación se detendrá y comenzará la reproducción en bucle.

NOTA:

- Las opciones de ajuste incluyen MANUAL y 1-64 negras.
- El tiempo de grabación del looper es de 2 a 45 segundos en stereo y de 2 a 90 segundos en mono. Para cambiar entre stereo y mono, vea [Ajuste a stereo o mono](#)
- Los ajustes que fuesen a sobrepasar el tiempo máximo de grabación serán ajustados automáticamente.
- El cambio del tiempo de grabación eliminará los datos grabados.

Ajuste del volumen

El volumen del looper puede ser ajustado.

1. Gire  o arrastre el mando VOL arriba o abajo en la pantalla Looper Control (→ [Uso del generador de bucles mientras toca](#))



AVISO:

Puede ajustar esto de 0 a 100.

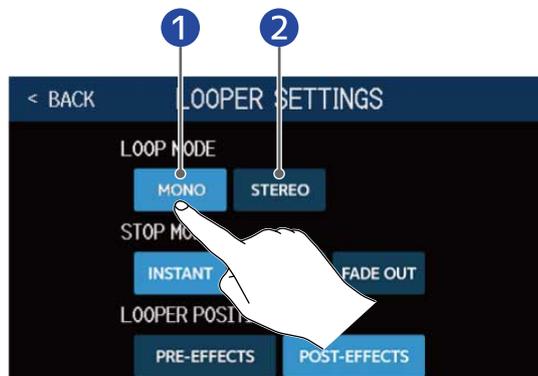
Ajuste a stereo o mono

Los bucles pueden ser grabados en stereo o mono.

1. Toque en LOOPER SETTINGS en la pantalla Looper Control (→ [Uso del generador de bucles mientras toca](#))



2. Toque sobre el ajuste que quiera.



- 1 Mono
- 2 Stereo

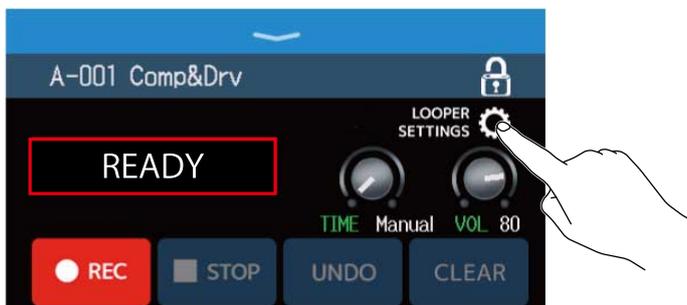
NOTA:

- El tiempo de grabación del looper es de 2 a 45 segundos en stereo y de 2 a 90 segundos en mono.
- Cuando utilice una tarjeta SD (→ [Uso de tarjetas SD](#)), no podrá cambiar el ajuste STEREO/MONO. Estará fijo en STEREO.

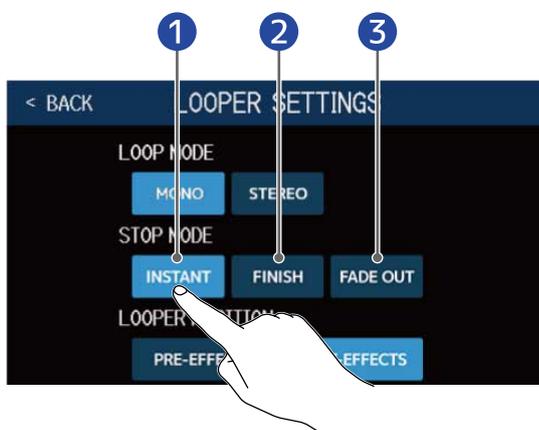
Ajuste del STOP MODE

Puede ajustar la forma en la que se comportará el generador de bucles cuando esté detenido.

1. Toque en LOOPER SETTINGS en la pantalla Looper Control (→ [Uso del generador de bucles mientras toca](#))



2. Toque en el valor STOP MODE que quiera.



- 1 El bucle se detendrá inmediatamente en cuanto ejecute la operación de parada.
- 2 El bucle se detendrá una vez que se haya reproducido hasta el final.
- 3 El bucle se detendrá después de un fundido de salida.

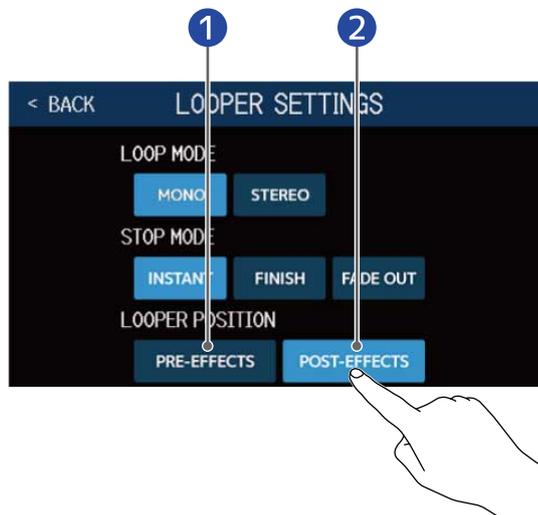
Cambio de la posición del generador de bucles

Puede cambiar la posición del looper.

1. Toque en LOOPER SETTINGS en la pantalla Looper Control (→ [Uso del generador de bucles mientras toca](#))



2. Toque sobre la posición que quiera para el looper.



- 1 Esto hará que el looper quede antes de los efectos.
- 2 Esto hará que el looper quede después de los efectos.

AVISO:

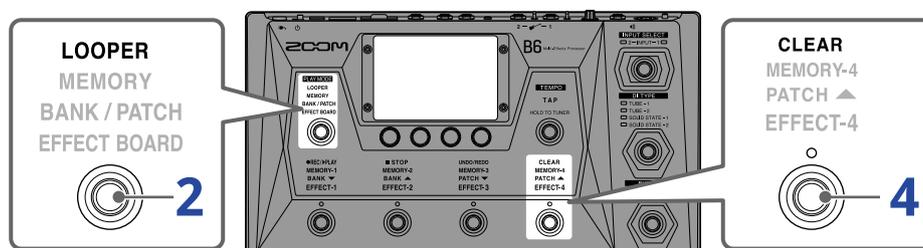
El colocar el looper antes de los efectos, hace que el sonido de una interpretación en bucle pueda ser modificada para modelar el sonido sin seguir tocando.



Uso de tarjetas SD

Al cargar una tarjeta SD en el B6, podrá aumentar el tiempo de grabación de bucle y podrá almacenar bucles. También podrá cargar y usar otros archivos de audio como bucles.

Creación de bucles y almacenamiento en tarjetas SD



1. Introduzca la tarjeta SD (→ [Inserción de tarjetas SD](#))

2. Pulse  repetidamente y elija **LOOPER**, o toque  en la pantalla de menú.

Esto activa el modo B6 LOOPER y hace que aparezca la pantalla de control del generador de bucles.



- 1 Aparecerá esto en cuanto haya una tarjeta SD cargada.
- 2 Aparece "New Loop File", lo que indica que puede crear un nuevo bucle. Cuando esté creando un bucle o haya elegido uno, aparecerá el nombre del bucle seleccionado.

3. Cree un bucle.

Siga los procedimientos del paso 2 de [Uso del generador de bucles mientras toca](#) para crear un bucle.



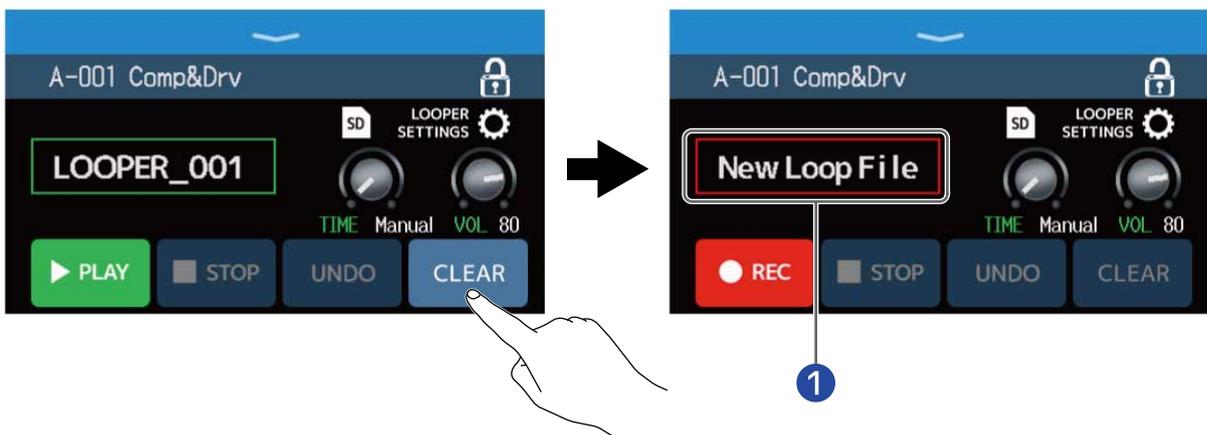
- 1 Cuando comienza la grabación de un bucle, en pantalla aparece el nombre del bucle. El bucle que esté siendo creado será almacenado con el nombre que aparece en pantalla.

NOTA:

- Se crearán bucles y se les asignará el nombre "LOOPER_xxx". Donde el "xxx" del nombre del bucle es un número secuencial.
- Cuando en la unidad haya una tarjeta SD cargada no podrá eliminar los bucles que contenga. Utilice un ordenador u otro dispositivo para eliminar los bucles guardados en una tarjeta SD.
- Cuando en la unidad haya una tarjeta SD cargada, el estado del looper no aparecerá en la pantalla.
- Cuando en la unidad haya una tarjeta SD cargada, el tiempo de grabación será de 2 segundos a 2 horas.

4. Cuando termine de crear un bucle, pulse  o toque .

El bucle creado será almacenado en la tarjeta SD.



- 1 Aparece "New Loop File" y podrá crear un nuevo bucle.

NOTA:

Los ajustes realizados en [Ajuste del generador de bucles o looper](#) no pueden ser almacenados por separado para diferentes bucles. Los mismos ajustes son utilizados para todos los bucles.

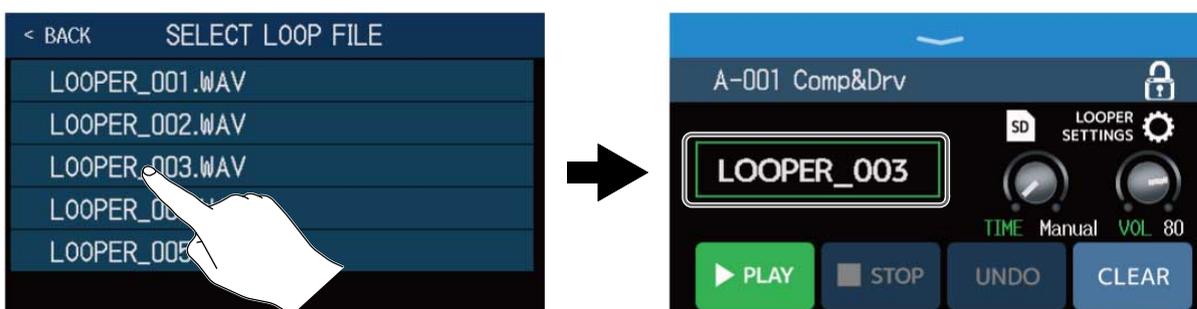
Selección de bucles almacenados en tarjetas SD

1. Toque  en la pantalla de control de Looper (→ [Uso del generador de bucles mientras toca](#)).



2. Toque sobre un bucle para elegirlo.

El bucle seleccionado aparecerá en la pantalla de control de Looper.



El bucle seleccionado puede ser reproducido y sobregrabado.

AVISO:

Para cargar sus propios archivos de audio y usarlos como bucles, cópielos previamente en la carpeta "B6_Looper" de la tarjeta SD. (→ [\[LINK\]Estructura de carpetas y ficheros del B6](#))

La carpeta "B6_Looper" es creada en el nivel superior de una tarjeta SD cuando es formateada por el B6. (→ [Formateo de tarjetas SD](#))

Puede cargar ficheros de audio del siguiente formato.

- Frecuencia de muestreo: 44,1 kHz
 - Velocidad de bits: 16 bits
 - Stereo
-

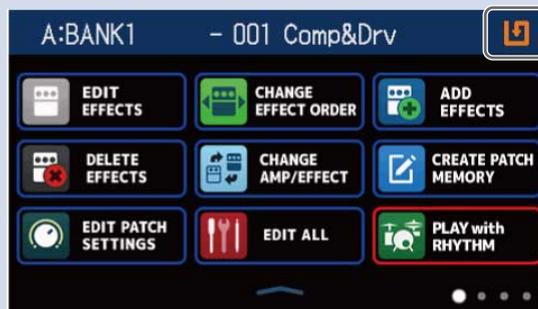
Ajuste de efectos

Almacenamiento de cambios:

- Cuando la función AUTOSAVE esté activa (ON), los cambios en las memorias de patch serán almacenados automáticamente. (El valor por defecto es ON.) (→ [Ajuste de la función AUTOSAVE](#))
- Si la función AUTOSAVE está en OFF (desactivada) las memorias de patch no serán almacenadas de forma automática. Cuando haya modificado el contenido de una memoria de patch,  aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla táctil, para indicarle que los valores actuales son distintos a los que están almacenados.

Toque  para acceder a la pantalla de almacenamiento de memorias de patch y almacénelas como sea necesario.

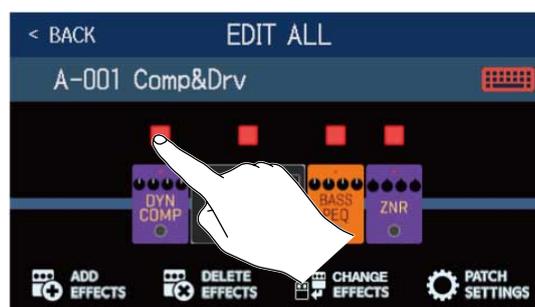
(→ [Almacenamiento de memorias de patch](#))



Activación y desactivación de efectos

Puede activar y desactivar los efectos individuales de las memorias de patch.

1. Elija la memoria de patch que contenga el efecto que quiera activar/desactivar.
2. Toque  en la pantalla de menú.
3. Toque en el indicador que está encima del efecto para activarlo/desactivarlo.



El indicador aparece en rojo cuando el efecto está activo. Cuando el efecto está desactivado, el indicador está apagado.

AVISO:

Por medio de , podrá realizar las operaciones de edición de las memorias de patch en una única pantalla.

(→ [Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla](#))

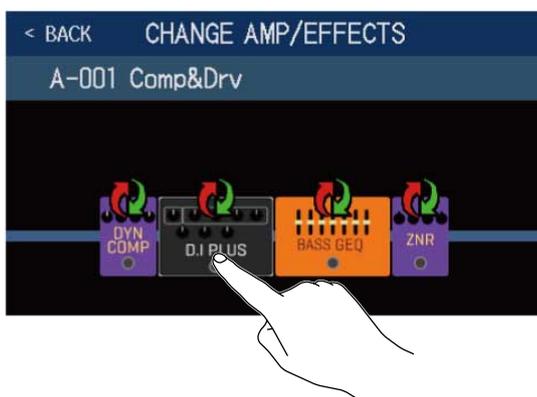
Sustitución de efectos

Los efectos de una memoria de patch pueden ser sustituidos por otros efectos de la forma que quiera.

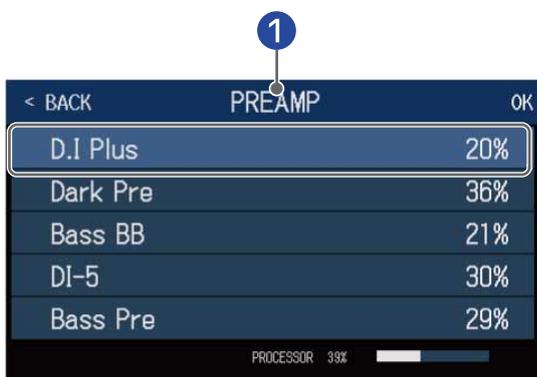
1. Elija la memoria de patch que contenga el efecto que quiera sustituir.

2. Toque  en la pantalla de menú.

3. Toque sobre el efecto que quiera sustituir.



El efecto pulsado aparecerá en un listado.



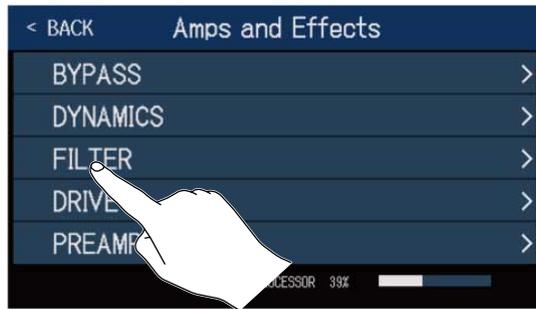
1 Nombre de categoría

4. Salte al paso 6 si quiere elegir otro efecto de la misma categoría.

Toque  si quiere elegir un efecto de otra categoría distinta.



5. Toque en una categoría para elegirla.



6. Toque en un amplificador o efecto para elegirlo Después, toque en "OK".



El efecto o amplificador elegido sustituirá al anterior.



NOTA:

Si ha eliminado un efecto de una memoria de patch desde Guitar Lab, el efecto eliminado aparecerá con un símbolo  y estará desactivado.

AVISO:

Vea en Guitar Lab las explicaciones relativas a cada efecto.

Nota acerca del número de efectos en las memorias de patch

El B6 le permite combinar hasta 6 efectos libremente. No obstante, debe elegir efectos que no hagan que el procesador supere la carga del 100%.

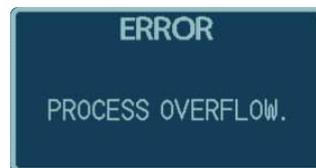
Puede comprobar el estado de carga de procesamiento en las pantallas de selección de categorías y efectos.



< BACK		FILTER
SeqFLTR	11%	
EG FLTR	22%	
Exciter	10%	
BassA-Wah	8%	
Z Tron	9%	

PROCESSOR 35%

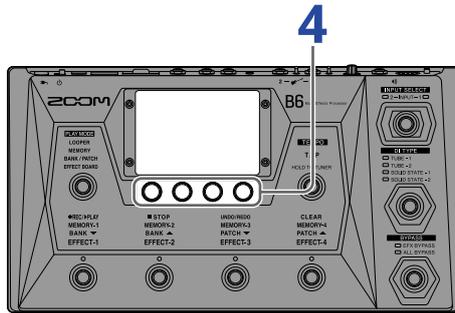
Si elige un efecto que haría que la carga del procesador superase el 100%, dicho efecto no será seleccionado y aparecerá el mensaje siguiente antes de que vuelva a aparecer la pantalla anterior.



En este caso, cambie o elimine otro amplificador o efecto de forma que la carga del procesador no supere el 100%.

Ajuste de efectos

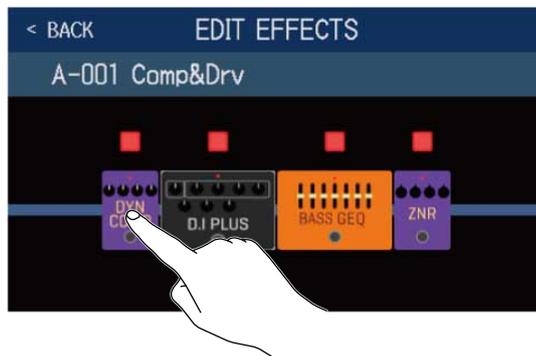
Puede ajustar los efectos individual usados en las memorias de patch.



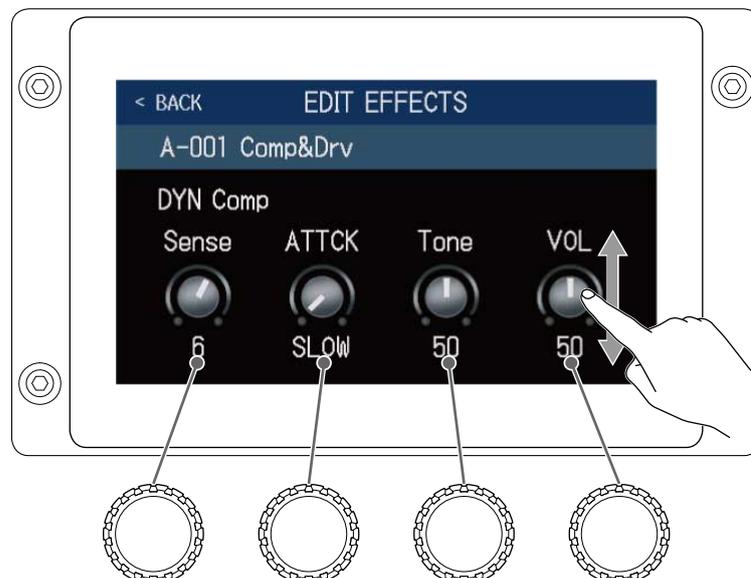
1. Elija una memoria de patch que contenga el efecto que quiere ajustar.

2. Toque  en la pantalla de menú.

3. Toque sobre el efecto a ajustar.



4. Gire  o arrastre los mandos de parámetros arriba y abajo para cambiar los parámetros de efectos.



AVISO:

- Ajuste los parámetros Time, Rate y otros parámetros de efectos a notas musicales para sincronizarlos con el tempo.
(→ [Ajuste del tempo máster](#))
 - Vea en Guitar Lab las explicaciones relativas a cada efecto.
 - Sustitución de efectos (→ [Sustitución de efectos](#))
 - Adición de efectos (→ [Adición de efectos](#))
 - Supresión de efectos (→ [Supresión de efectos](#))
-

Uso de efectos grandes

Los efectos con un aspecto mayor en el modo EFFECT BOARD y en la pantalla EDIT EFFECTS son llamados "efectos grandes" y usan dos espacios de efecto.



Los efectos grandes tienen más parámetros, por lo que sus pantallas EDIT EFFECT tienen dos páginas. Toque \triangleright o \triangleleft en la parte inferior de la pantalla para cambiar de página.



- 1 Abre la siguiente pantalla
- 2 Abre la pantalla anterior

Funciones especiales de pedal de disparo

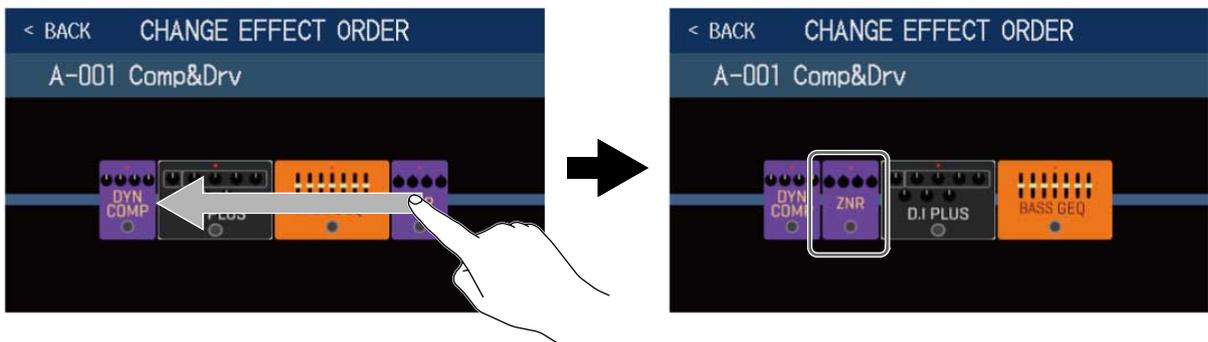
Algunos efectos asignan funciones especiales a los pedales de disparo, incluyendo la activación del efecto únicamente mientras mantiene pulsado el pedal de disparo. Los parámetros que eligen funciones especiales aparecen en la pantalla táctil en vídeo inverso.



Cambio del orden de los efectos

Los efectos de una memoria de patch pueden ser reordenados de la forma que quiera.

1. Elija la memoria de patch que quiera reordenar.
2. Toque  en la pantalla de menú.
3. Arrastre el icono de un efecto para desplazarlo a la posición que quiera.



Adición de efectos

Puede añadir efectos a las memorias de patch de la forma que quiera.

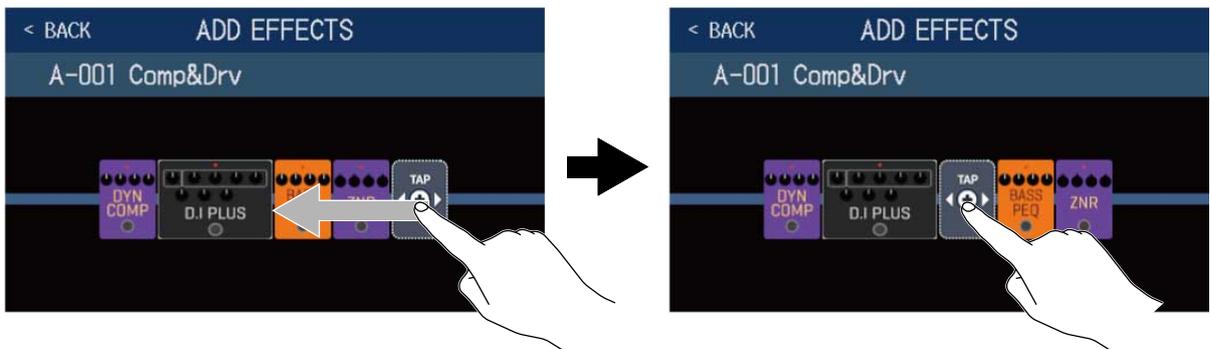
NOTA:

Puede combinar libremente hasta 6 efectos usando el B6. (→ [Nota acerca del número de efectos en las memorias de patch](#))

1. Elija la memoria de patch a la que quiera añadir un efecto.

2. Toque  en la pantalla de menú.

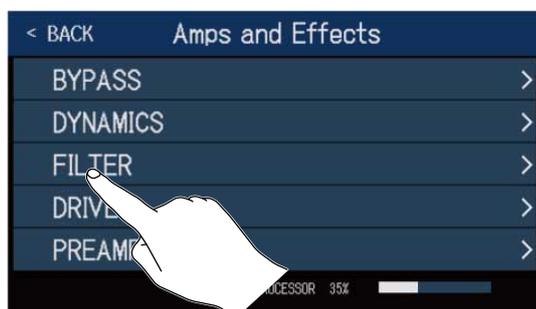
3. Arrastre el icono  hasta la posición en la que quiera añadir el efecto. Después, pulse sobre .



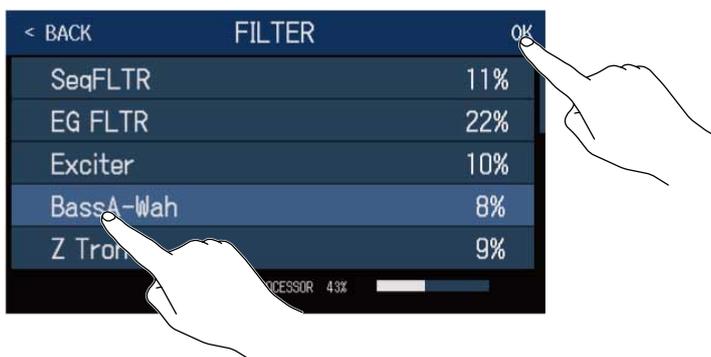
NOTA:

Si ya está usando el número máximo de efectos, el icono  no aparecerá.

4. Toca sobre la categoría del efecto que quiera agregar.



5. Toque en un amplificador o efecto para elegirlo. Después, toque en "OK".



El efecto que haya seleccionado será añadido.



 aparecerá de nuevo, por lo que podrá añadir tantos efectos como sea necesario repitiendo los pasos 3 a 5.

Supresión de efectos

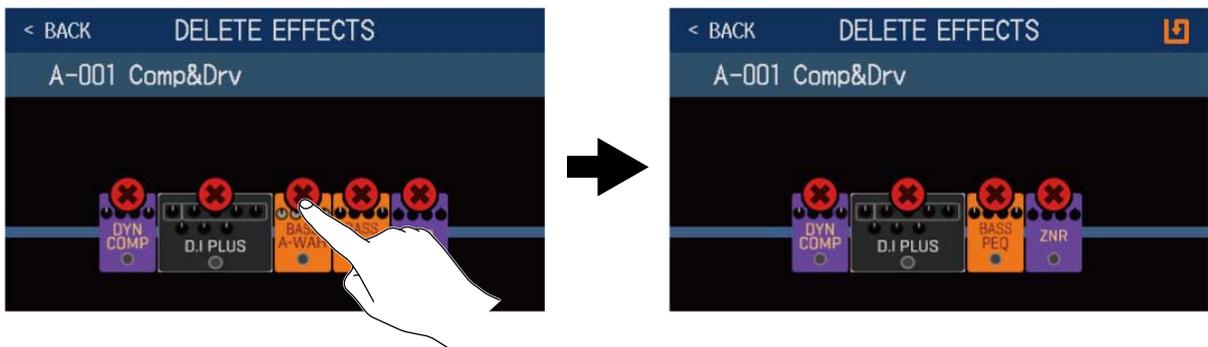
Puede eliminar de las memorias de patch los efectos que ya no necesite.

1. Elija la memoria de patch de la que quiera eliminar un efecto.

2. Toque  en la pantalla de menú.

3. Toque  en un efecto para eliminarlo.

El efecto seleccionado será eliminado.



Realización de todos los ajustes de efectos en una pantalla

Las operaciones de edición de una memoria de patch pueden ser realizadas en una única pantalla.

1. Elija la memoria de patch que quiera editar.
2. Toque  en la pantalla de menú.
3. Edite la memoria de patch.

Activación y desactivación de amplificador y efectos

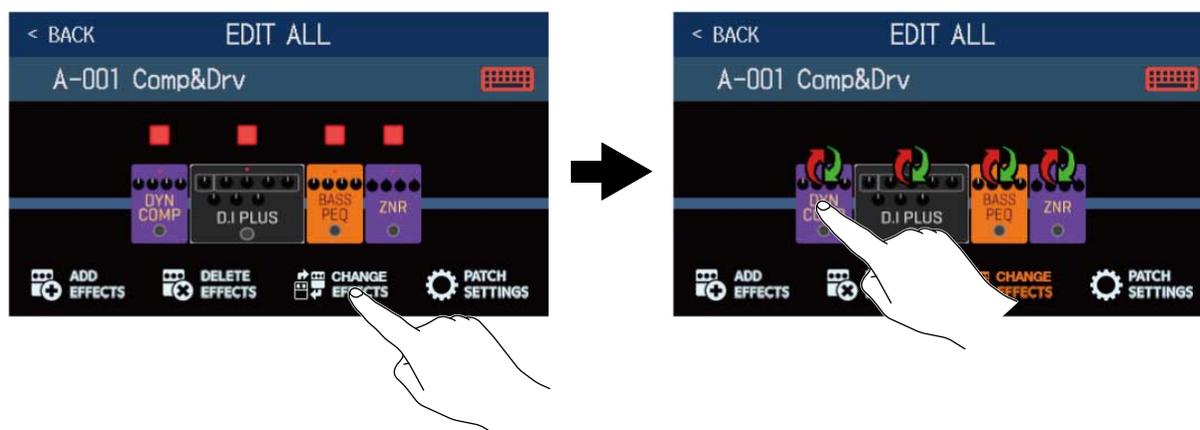
Toque en el indicador que está encima de un amplificador o efecto para activarlo/desactivarlo.



El indicador aparece en rojo cuando el efecto está activo. Cuando el efecto está desactivado, el indicador está apagado.

Sustitución de amplificadores y efectos

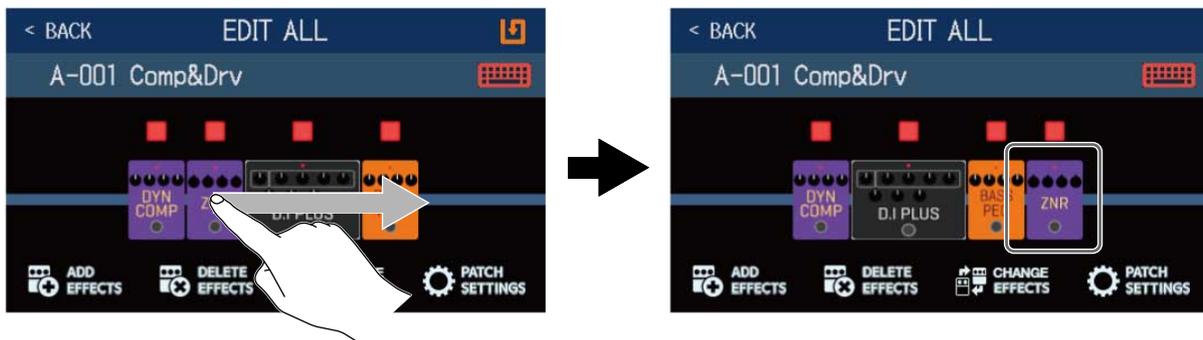
Toque en CHANGE EFFECTS.



Toque sobre el amplificador o efecto que quiera modificar para hacer que aparezca el listado correspondiente. Siga las instrucciones de [Sustitución de efectos](#) para sustituir el amplificador o el efecto.

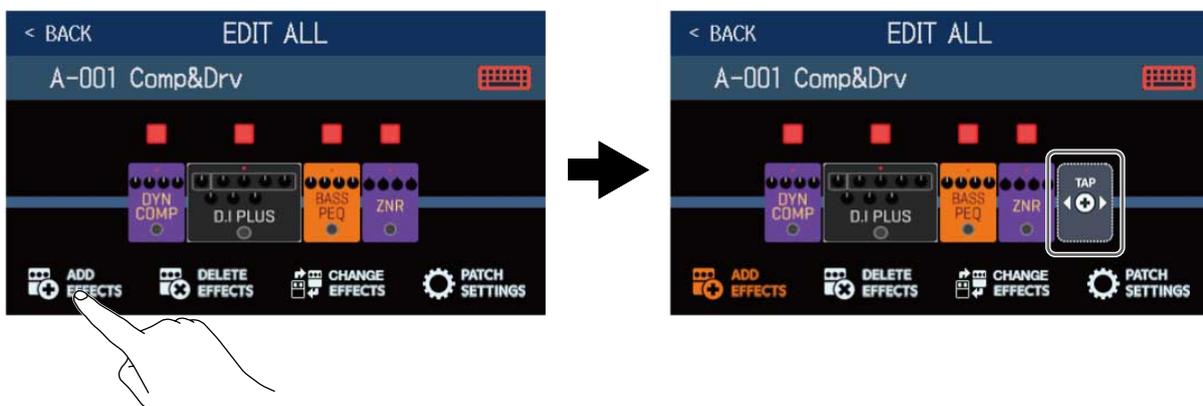
Cambio del orden de los efectos

Arrastre los iconos de efectos para desplazarlos a las posiciones deseadas.



Adición de efectos

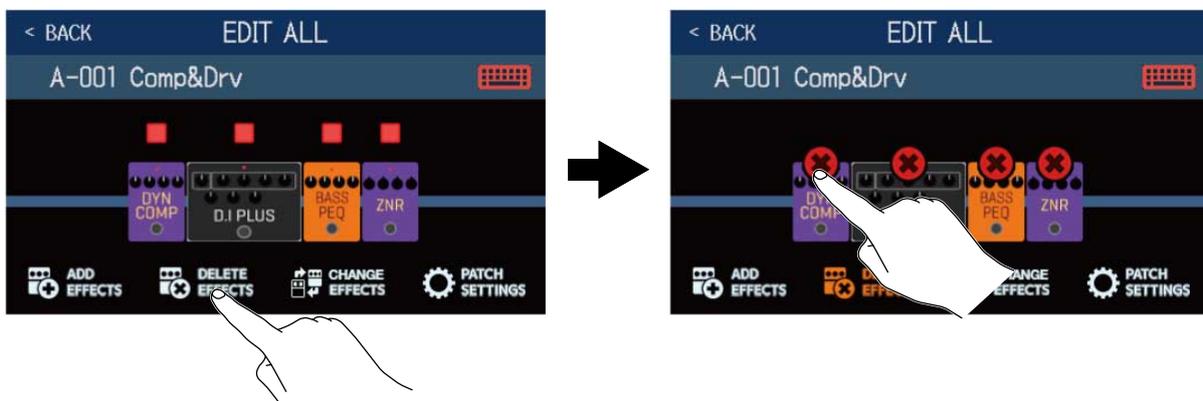
Toque en ADD EFFECTS.



 aparecerá. Siga los pasos que aparecen en [Adición de efectos](#) para añadir un efecto.

Eliminación de efectos

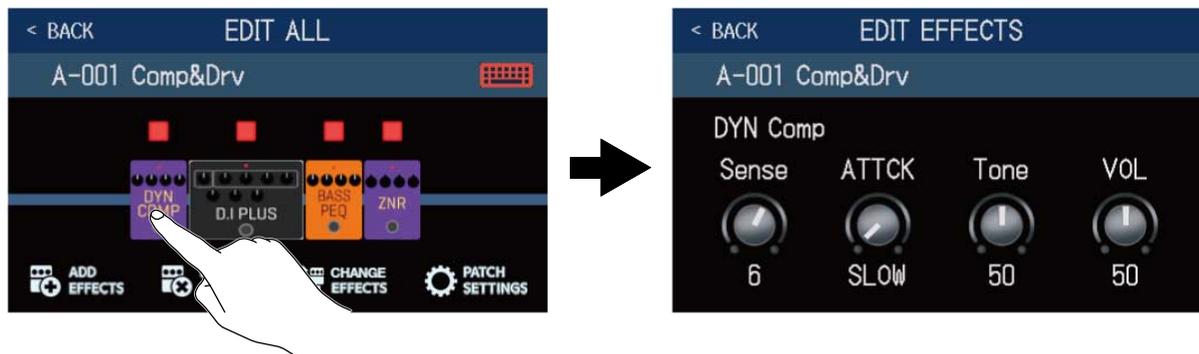
Toque en DELETE EFFECTS.



Toque  en el efecto que quiera eliminar en la memoria de patch.

Ajuste de efectos

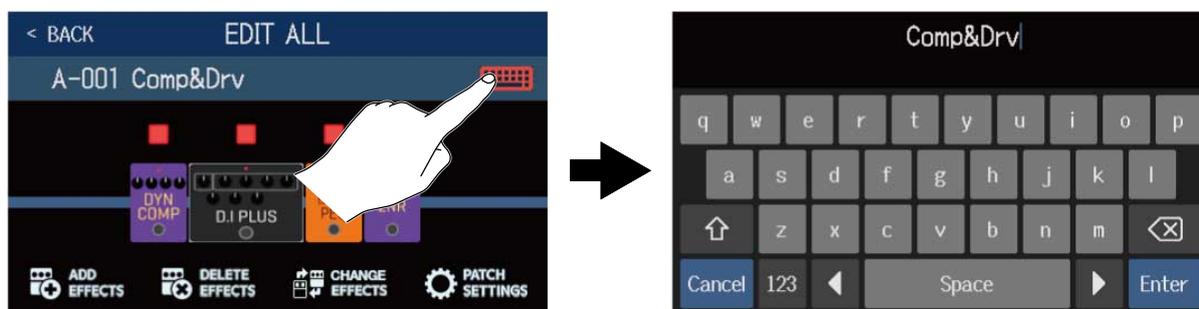
Toque sobre el efecto a ajustar.



Aparecerá la pantalla EDIT EFFECTS. Siga los pasos que aparecen en [Ajuste de efectos](#) para ajustar el efecto.

Modificación de nombres de memorias de patch

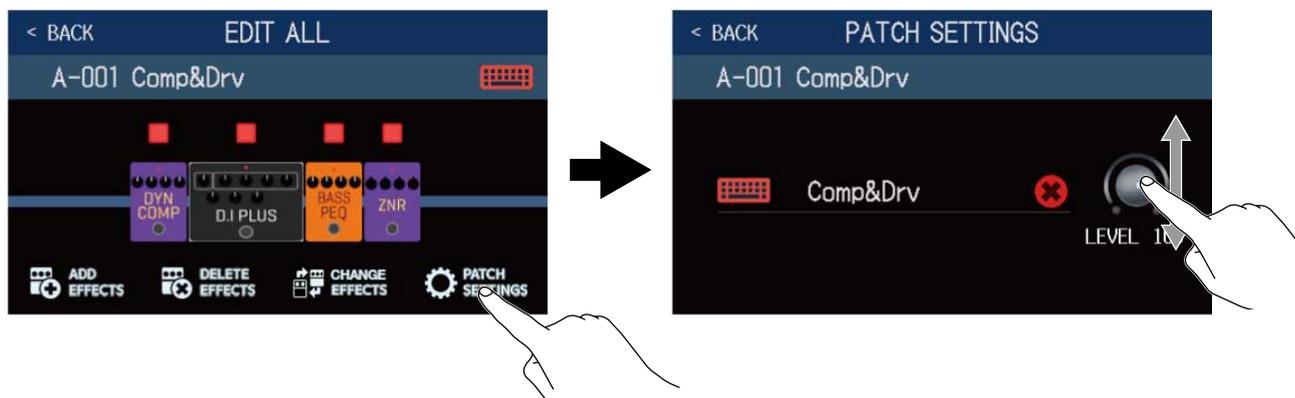
Toque .



Toque en el teclado e introduzca el nombre que quiera para la memoria de patch. (→ [Modificación de nombres de memorias de patch](#))

Ajuste del nivel de memoria de patch

Toque en PATCH SETTINGS.



Arrastre el mando LEVEL para ajustar el nivel de la memoria de patch. (→ [Ajuste del nivel de memoria de patch](#))

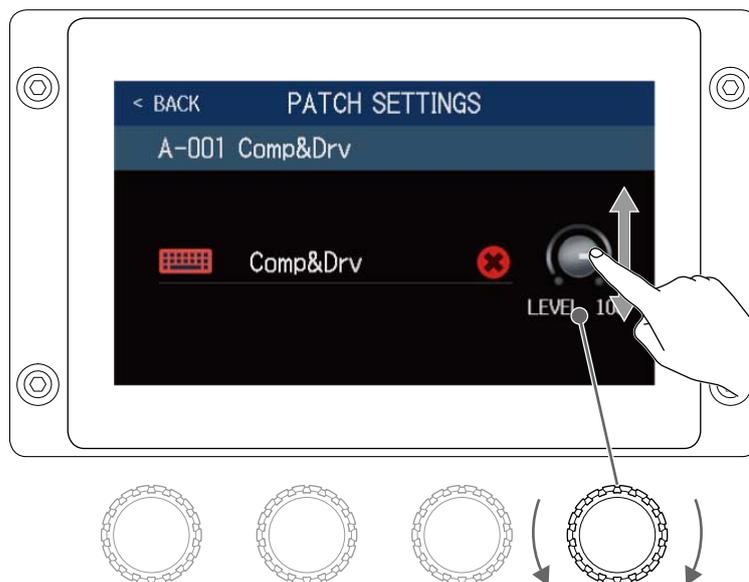
Ajuste del nivel de memoria de patch

Puede ajustar el nivel de forma independiente para cada memoria de patch.

1. Elija la memoria de patch para la que quiera ajustar su nivel.

2. Toque  en la pantalla de menú.

3. Gire  o arrastre el mando LEVEL para ajustar el nivel.



AVISO:

Puede ajustar el volumen de 0 a 120.

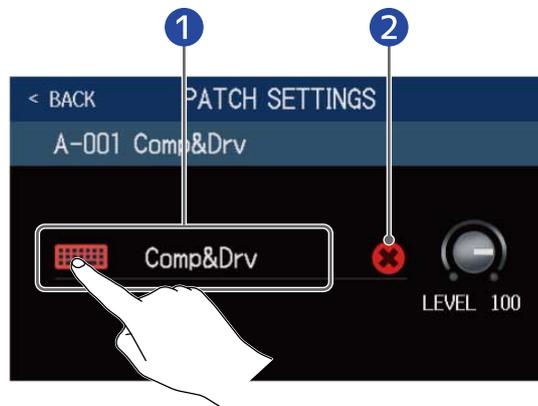
Modificación de nombres de memorias de patch

Puede modificar los nombres de las memorias de patch.

1. Elija la memoria de patch cuyo nombre quiera modificar.

2. Toque  en la pantalla de menú.

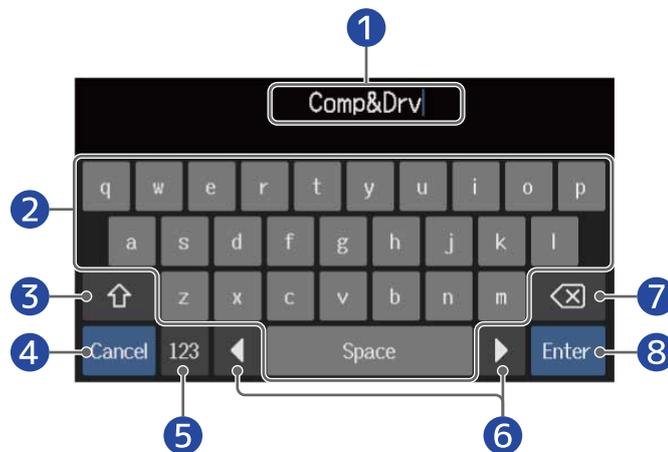
3. Toque  para hacer que aparezca un teclado.



1 Nombre de la memoria de patch

2 Puede tocar aquí para eliminar el nombre de la memoria de patch.

4. Toque en el teclado e introduzca el nombre que quiera para la memoria de patch.



1 Zona de introducción de caracteres

Un cursor le muestra la posición de entrada.

2 Caracteres de entrada

- 3 Cambio entre mayúsculas y minúsculas
- 4 Cancela la entrada
Esto vuelve a abrir la pantalla anterior.
- 5 Cambia el tipo de carácter
- 6 Desplaza el cursor
- 7 Elimina caracteres
- 8 Confirma el nombre de la memoria de patch
Esto vuelve a abrir la pantalla anterior.

AVISO:

Puede utilizar los siguientes caracteres y símbolos.

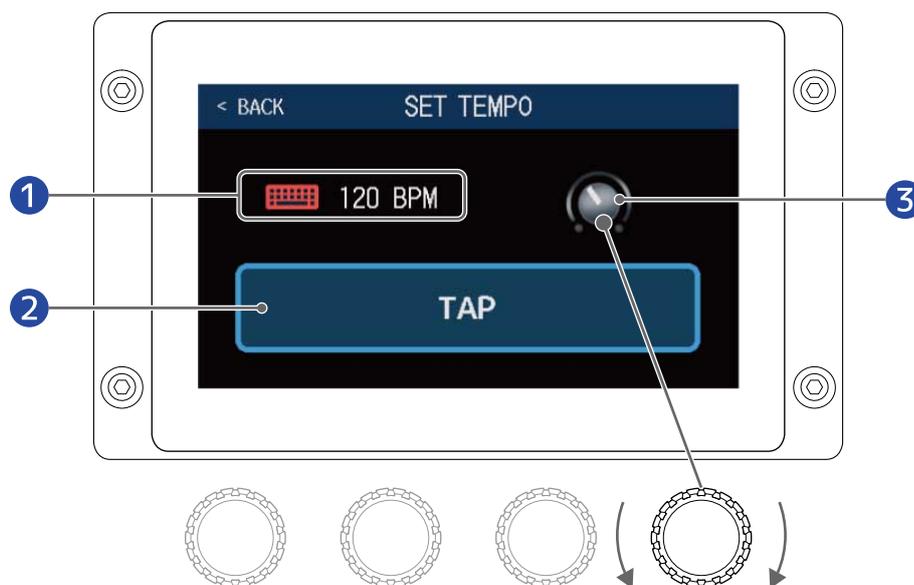
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ' { } ~ (espacio) A-Z, a-z, 0-9

Ajuste del tempo máster

Puede ajustar el tempo utilizado por los ritmos, el generador de bucles o looper, los efectos de retardo y algunos efectos de modulación.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Ajuste el tempo.



1 Tempo activo

Toque para hacer que aparezca un teclado que le permitirá la introducción directa del valor del tempo.

2 Botón Tap tempo

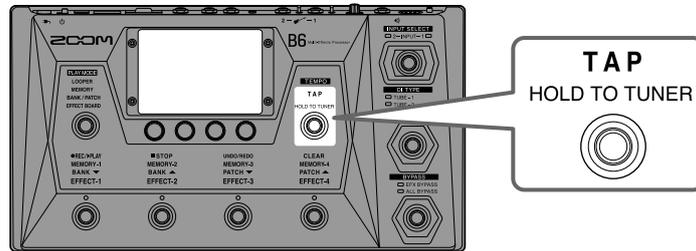
Toque aquí de forma rítmica y repetida para ajustar el tempo a la velocidad marcada con ese intervalo de pulsaciones.

3 Mando de ajuste de tempo

Gire o arrastre  para ajustar el tempo.

AVISO:

- El rango de ajuste del tempo es 40–250 J (bpm).
- También puede ajustar el tempo pulsando  repetidamente. El valor del tempo aparecerá en la pantalla táctil durante su ajuste.



Gestión de las memorias de patch

Almacenamiento de memorias de patch

La función AUTOSAVE está activada por defecto. Cuando esta función esté desactivada, los cambios, incluyendo los ajustes en los efectos y amplificadores, así como los ajustes de volumen, no serán almacenados automáticamente. En ese caso deberá almacenar dichos cambios de forma manual. Las memorias de patch también pueden ser almacenadas en ubicaciones distintas a las originales.

AVISO:

Vea [Ajuste de la función AUTOSAVE](#) para obtener más información sobre la función AUTOSAVE.

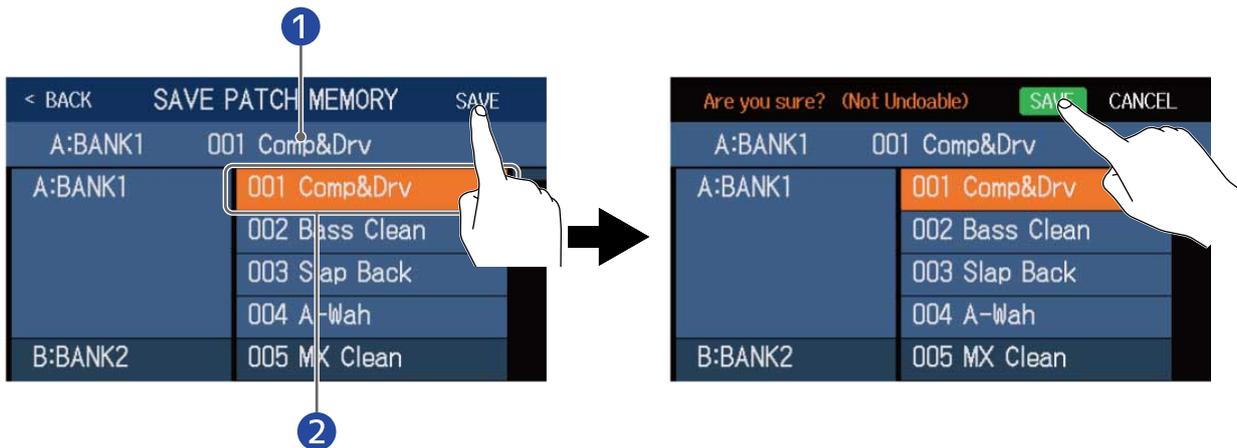
1. Elija la memoria de patch que quiera almacenar.
2. Toque  en la pantalla de menú.

3. Almacene la memoria de patch.

Vea [Sobregrabación de la memoria de patch actual](#) para sobregrabar los datos de la memoria de patch actuales o [Almacenamiento en una ubicación diferente](#) para almacenarlos en una ubicación diferente.

Sobregrabación de la memoria de patch actual

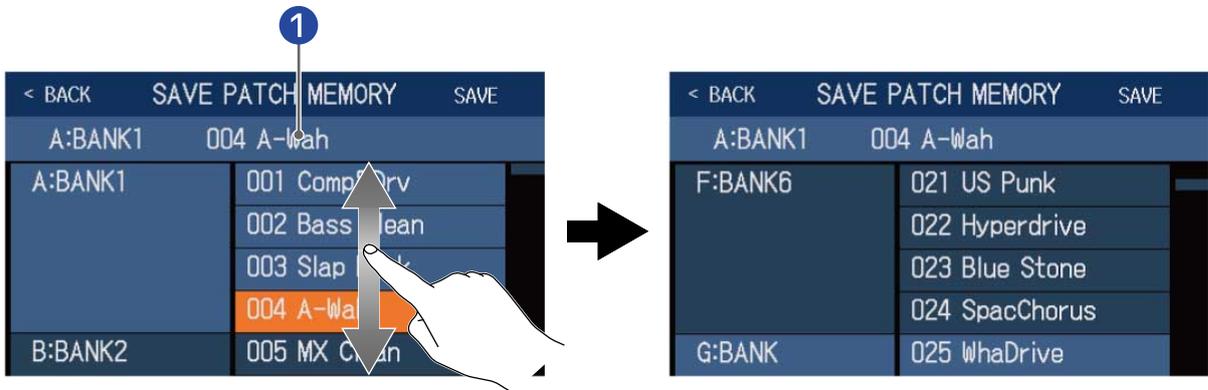
Toque en SAVE y después vuelva a tocar de nuevo en SAVE.



- 1 Memoria de patch a ser almacenada
- 2 Destino de almacenamiento
Esto aparecerá resaltado (en video inverso).

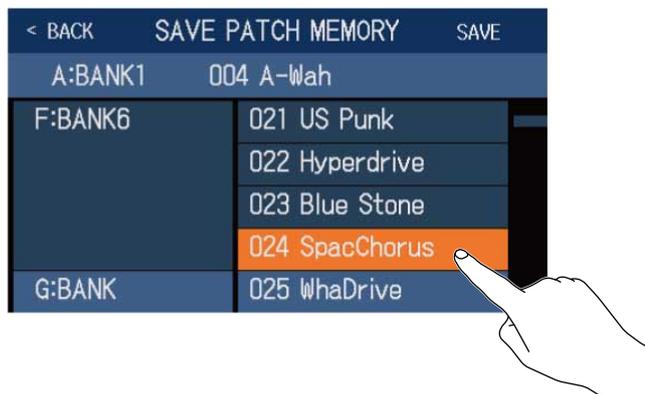
Almacenamiento en una ubicación diferente

1. Deslícese arriba o abajo hasta visualizar el destino del almacenamiento. Los destinos de almacenamiento son visualizados por banco.

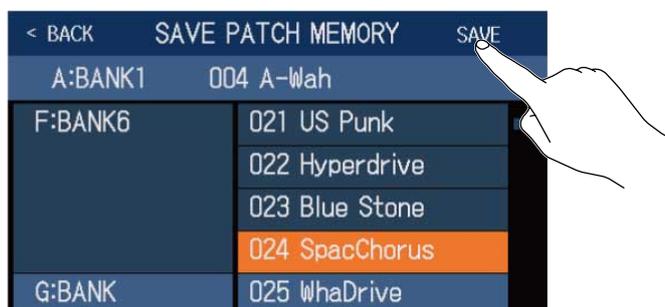


1 Memoria de patch a ser almacenada

2. Toque sobre el destino del almacenamiento. El destino de almacenamiento queda en video inverso.



3. Toque en SAVE.



4. Toque en SAVE de nuevo.

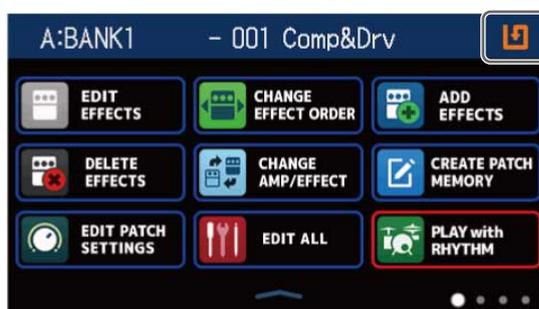
Los datos serán almacenados en la ubicación escogida.



AVISO:

Cuando la función AUTOSAVE está desactivada (OFF), si el contenido de una memoria de patch ha sido modificado,  aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla táctil, para indicarle que los valores actuales son distintos a los que están almacenados.

Toque  para que aparezca una pantalla en la que podrá almacenar memorias de patch.

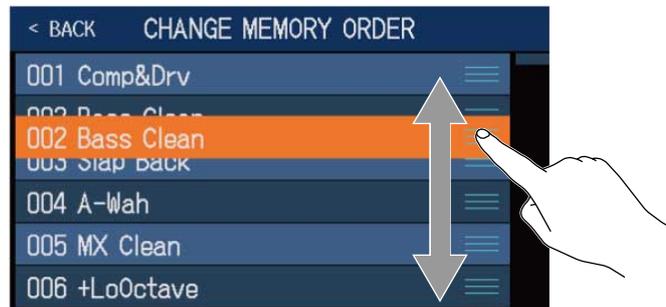


Cambio del orden de las memorias de patch

Puede modificar el orden de las memorias de patch.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Arrastre el icono  de una memoria de patch hacia arriba o abajo para modificar su orden en el listado.



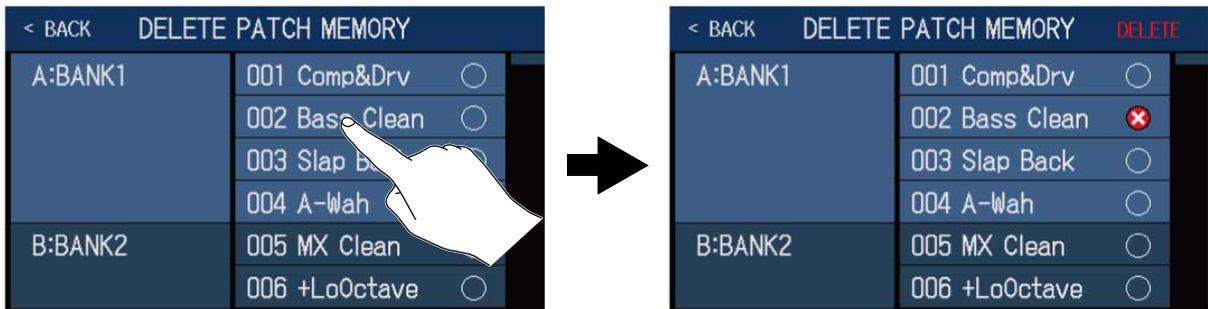
Borrado de memorias de patch

Puede borrar memorias de patch que ya no necesite.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Toque sobre una memoria de patch para eliminarla.

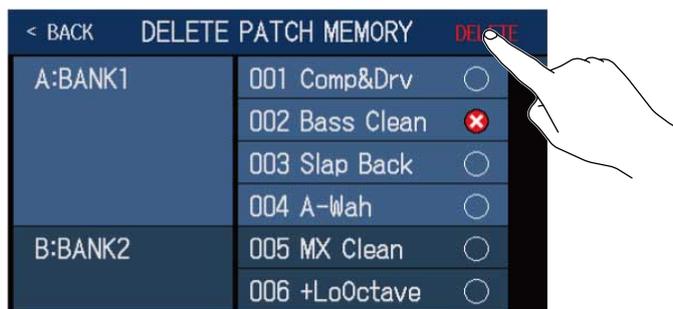
Aparece un icono de borrado  al lado de la memoria del patch sobre la que haya pulsado.



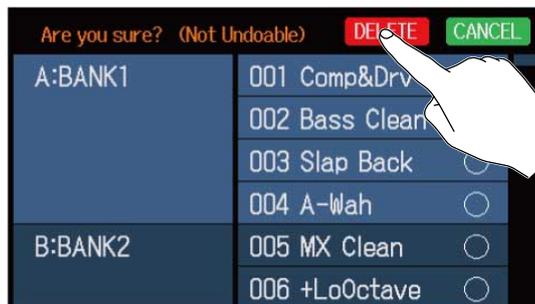
AVISO:

- Las memorias de patch son mostradas por banco.
- Puede elegir varias memorias de patch para borrarlas a la vez.
- Tóquelo de nuevo para hacer que desaparezca el icono de borrado y cancelar el borrado.

3. Toque en DELETE.



4. Toque en DELETE.



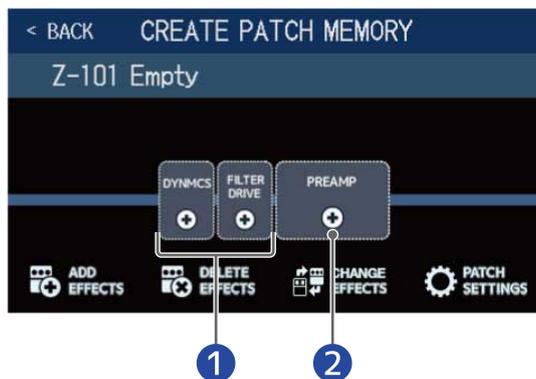
El contenido de las memorias de patch borradas también será borrado y aparecerán como "Empty" (vacías).

Creación de memorias de patch

Puede crear nuevas memorias de patch.

1. Toque  en la pantalla de menú.

Esto hará que aparezca una pantalla para la creación memorias de patch.



- 1 Elija efectos
- 2 Elija un preamplificador

La pantalla CREATE PATCH MEMORY arranca con dos categorías de efectos y un preamplificador listos para su selección.

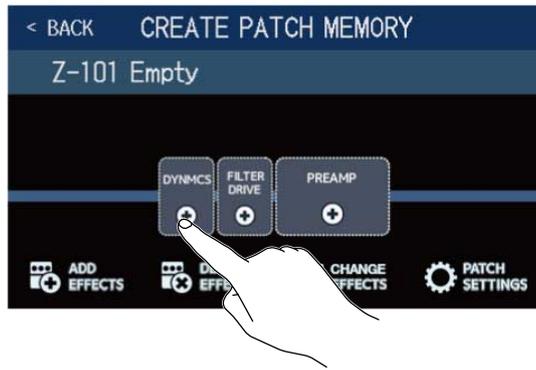
Cree una memoria de patch eligiendo los efectos que quiera y un previo.

- DYNMCS: Use esto para elegir compresores y otros efectos de dinamismo.
- FILTER/DRIVE: Use esto para elegir ecualizadores y otros efectos de filtro, así como para seleccionar saturaciones (overdrive) y otros efectos de distorsión.
- PREAMP: Use esto para elegir un preamplificador o previo.

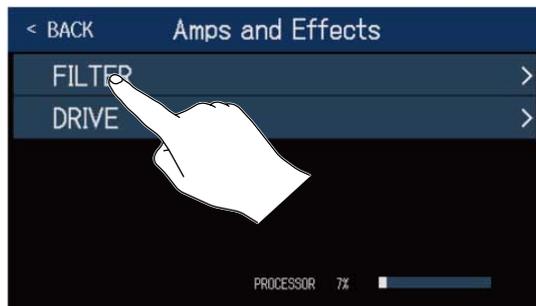
NOTA:

Puede almacenar hasta 240 memorias de patch. Si ya no quedan memoria de patch disponibles no aparecerá la pantalla CREATE PATCH MEMORY. Elimine memorias de patch que no necesite para tener disponibles.

2. Toque sobre el icono de un efecto o de un previo para seleccionarlo.



3. Elija una categoría.

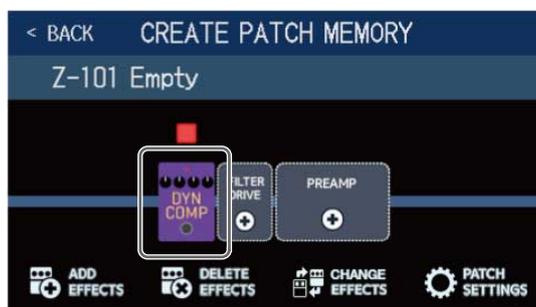


La pantalla de selección de categoría no aparecerá cuando elija DYNAMICS o PREAMP. En ese caso, vaya al paso 4.

4. Toque sobre un efecto o previo para seleccionarlo. Después toque en "OK".



El efecto o amplificador seleccionado será añadido.



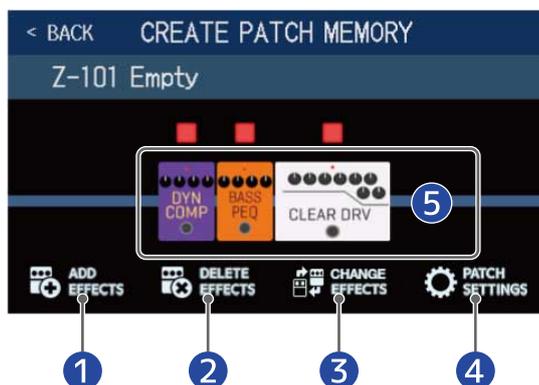
5. Repita los pasos 2 a 4 para elegir otros efectos y previos.

Si la función AUTOSAVE (→ [Ajuste de la función AUTOSAVE](#)) está activada, las memorias de patch creadas serán almacenadas automáticamente.

Si la función AUTOSAVE está desactivada, toque  para hacer que aparezca la pantalla de almacenamiento de memorias de patch y siga las instrucciones en [Almacenamiento de memorias de patch](#)

6. Edite la memoria de patch de acuerdo a sus necesidades.

Puede añadir, eliminar y sustituir efectos. También puede modificar el nombre de la memoria de patch y ajustar el nivel de patch, por ejemplo.



1 Adición de efectos

Puede añadir distintos efectos, incluyendo chorus, flangers y otros efectos de modulación, retardos, reverberaciones y otros efectos espaciales, así como efectos de pedal. (→ [Adición de efectos](#))

2 Borrado de efectos

(→ [Supresión de efectos](#))

3 Sustitución de efectos

(→ [Sustitución de efectos](#))

4 Cambio de nombres y niveles de memorias de patch

(→ [Modificación de nombres de memorias de patch](#), [Ajuste del nivel de memoria de patch](#))

5 Ajuste de efectos

Toque sobre el icono de un efecto o preamplificador añadido para permitir ajustarlo. (→ [Ajuste de efectos](#))

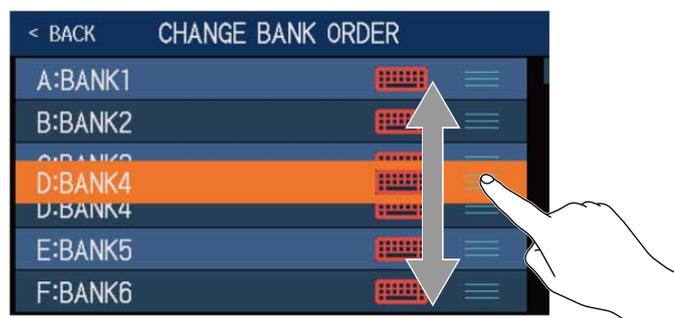
Gestión de bancos

Cambio del orden de los bancos

El orden de los bancos puede ser modificado.

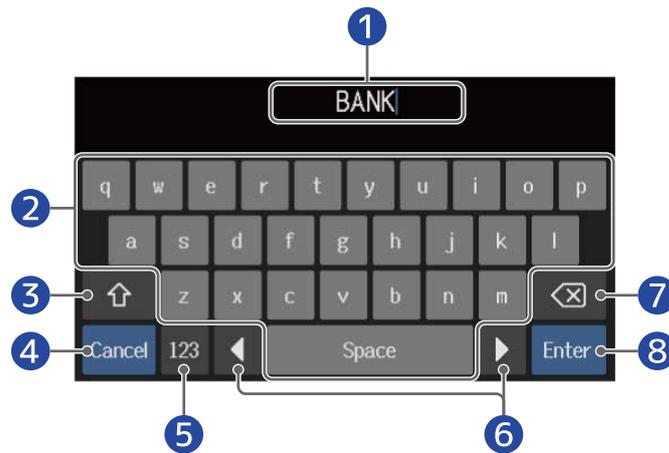
1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Arrastre el  de un banco arriba o abajo para cambiar su orden.



AVISO:

Toque  para hacer que aparezca un teclado que le permitirá editar el nombre del banco.



- 1 Zona de introducción de caracteres
Un cursor le muestra la posición de entrada.
 - 2 Caracteres de entrada
 - 3 Cambio entre mayúsculas y minúsculas
 - 4 Cancela la entrada
Esto vuelve a abrir la pantalla anterior.
 - 5 Cambia el tipo de carácter
 - 6 Desplaza el cursor
 - 7 Elimina caracteres
 - 8 Confirma el nombre del banco
Esto vuelve a abrir la pantalla anterior.
-

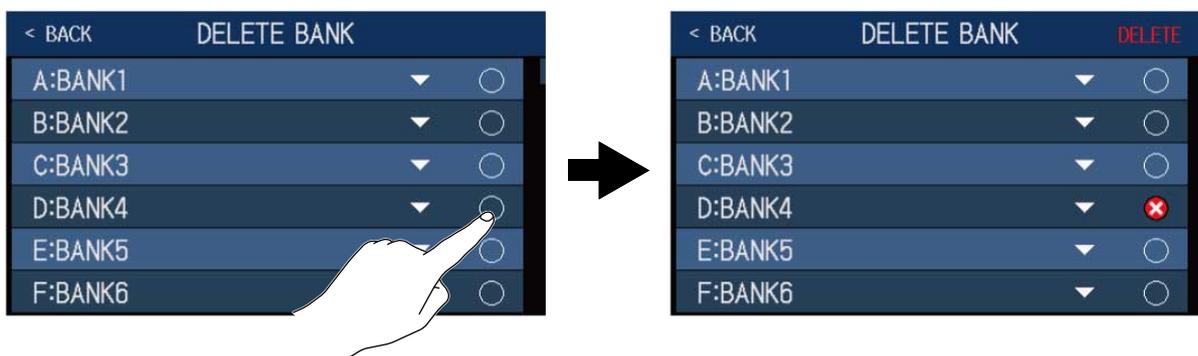
Supresión de bancos

Puede eliminar los bancos que ya no necesite.

1. Toque  en la pantalla de menú.

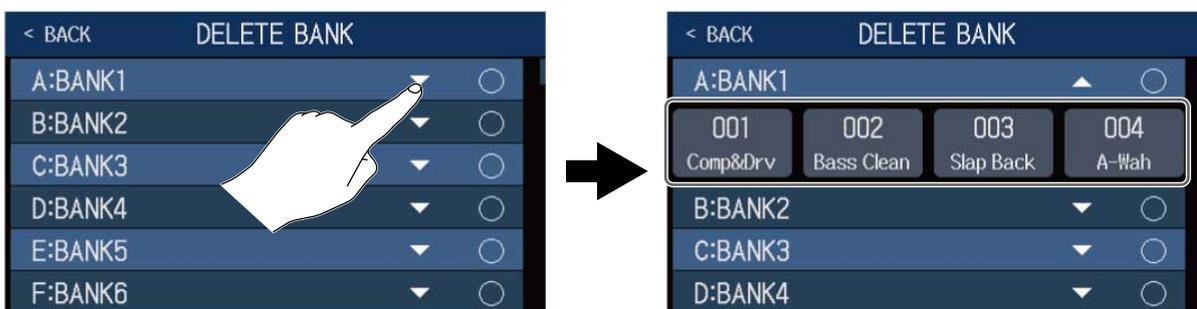
2. Toque ○ en un banco para eliminarlo.

Aparecerá un icono  de borrado al lado del banco que haya tocado.



AVISO:

- Puede elegir a la vez varios bancos para eliminarlos todos juntos.
- Toque en el icono de eliminación para deseleccionar ese elemento.
- Toque sobre ▼ para comprobar las memorias de patch que hay dentro de ese banco.



3. Toque en DELETE.



4. Toque en DELETE.



Esto elimina ese banco y desplaza los siguientes bancos hacia arriba.

NOTA:

La supresión de un banco también elimina las memorias de patch que contenga. Por ello, asegúrese de que es eso lo que realmente quiere hacer antes de eliminarlo.

Creación de bancos

Puede crear nuevos bancos.

1. Toque  en la pantalla de menú.

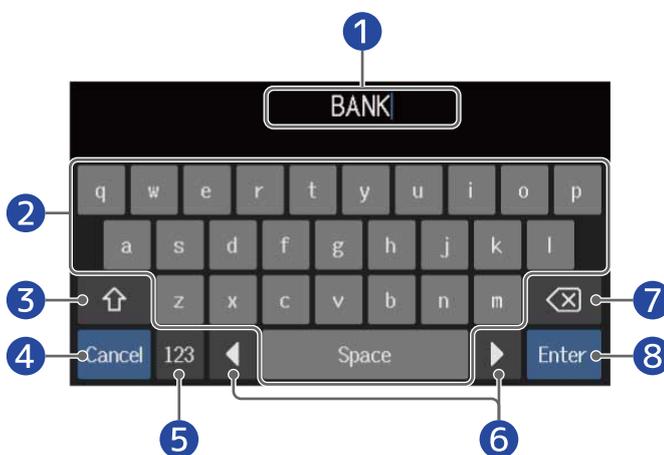
NOTA:

Si en la pantalla aparece el mensaje "All banks are full. Please delete a bank and try again.", eso indicará que no hay bancos vacíos disponibles. En ese caso elimine un banco que ya no necesite. (→ [Supresión de bancos](#))

2. Toque .



3. Introduzca el nombre del banco.



- 1 Zona de introducción de caracteres
Un cursor le muestra la posición de entrada.
- 2 Caracteres de entrada
- 3 Cambio entre mayúsculas y minúsculas
- 4 Cancela la entrada
Esto vuelve a abrir la pantalla anterior.
- 5 Cambia el tipo de carácter

- 6 Desplaza el cursor
- 7 Elimina caracteres
- 8 Confirma el nombre del banco
Esto vuelve a abrir la pantalla anterior.

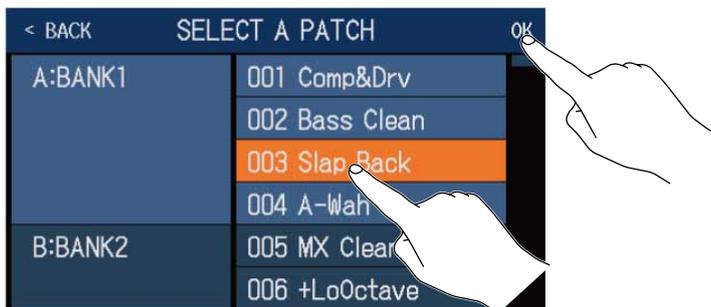
NOTA:

Puede utilizar los siguientes caracteres y símbolos.
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ' { } ~ (espacio) A-Z, a-z, 0-9

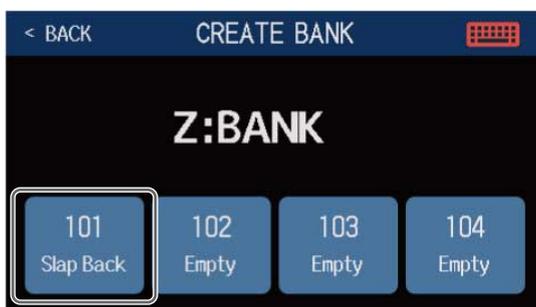
- 4. Toque sobre la ubicación en la que quiera asignar una memoria de patch.



- 5. Toque sobre la memoria de patch que quiera asignar y pulse en OK.



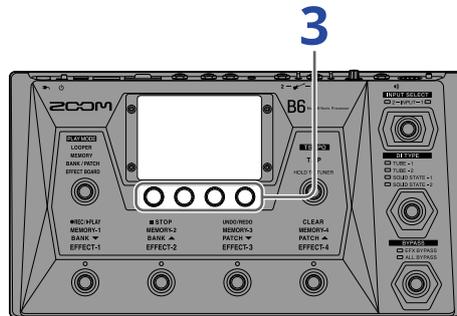
La memoria de patch elegida será asignada a esa ubicación.



- 6. Repita los pasos 4 a 5 para elegir otras memorias de patch.

Uso de un pedal de expresión conectado

Puede conectar un pedal de expresión (ZOOM FP02M) y usarlo para ajustar efectos en la categoría PEDAL. Puede usar el pedal de expresión interno para cambiar la aplicación del efecto.



1. Elija una memoria de patch que quiera configurar para un pedal externo.

2. Toque  en la pantalla de menú.



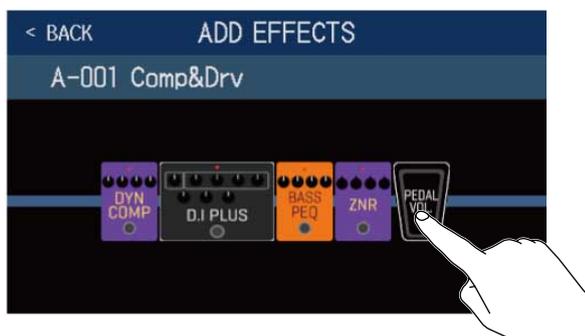
Una vez que aparezca , siga las instrucciones en [Adición de efectos](#) para añadir un efecto en la categoría PEDAL.



AVISO:

También puede modificar un efecto existente en la memoria de patch a un efecto de pedal. (→ [Sustitución de efectos](#))

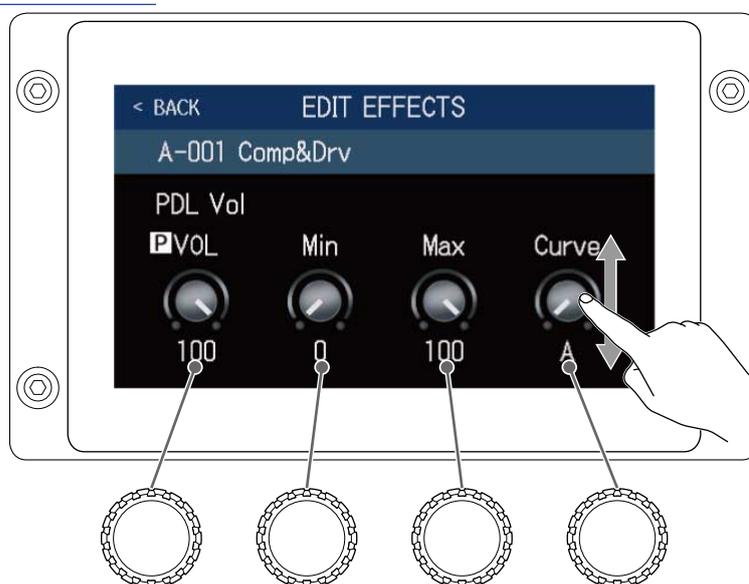
3. Toque sobre el efecto de pedal añadido.



Esto hará que aparezca la pantalla EDIT EFFECTS.

4. Ajuste el efecto de pedal añadido.

Siga los pasos de [Ajuste de efectos](#) para ajustar el efecto.



5. Utilice el pedal de expresión.

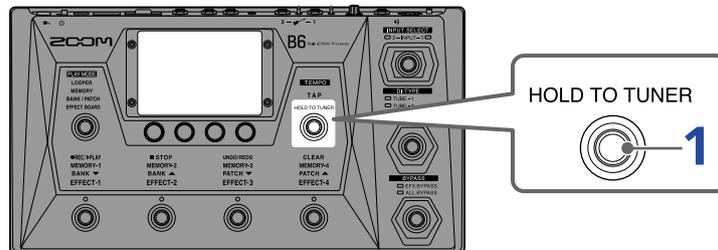
Esto cambiará la aplicación del efecto.

Puede ajustar el parámetro con **P** añadido en la pantalla EDIT EFFECTS del paso 3.

Uso del afinador

Activación del afinador

Active el afinador para usar el B6 para afinar un bajo.



1. Mantenga pulsado  ,o toque  en la pantalla de menú.

Esto activa el afinador y hace que aparezca la pantalla USE TUNER.

2. Toque al aire la cuerda que quiera afinar y afinela (ajuste su tono).



1 Tipo de afinador y tono standard

Toque aquí para cambiar los ajustes del afinador. [Cambie los ajustes del afinador](#)

- En pantalla aparecerá el nombre de la nota más cercana y la cantidad de desafinación con respecto a ella.
- Cuando el tono sea preciso (afinado), los indicadores izquierdo y derecho se iluminarán en verde.
- Puede visualizar distintos tipos de afinador desplazándose a izquierda o derecha.

Cierre del afinador

Pulse  cuando el afinador esté activo para cerrarlo y hacer que vuelva a aparecer la pantalla anterior.

Cambie los ajustes del afinador

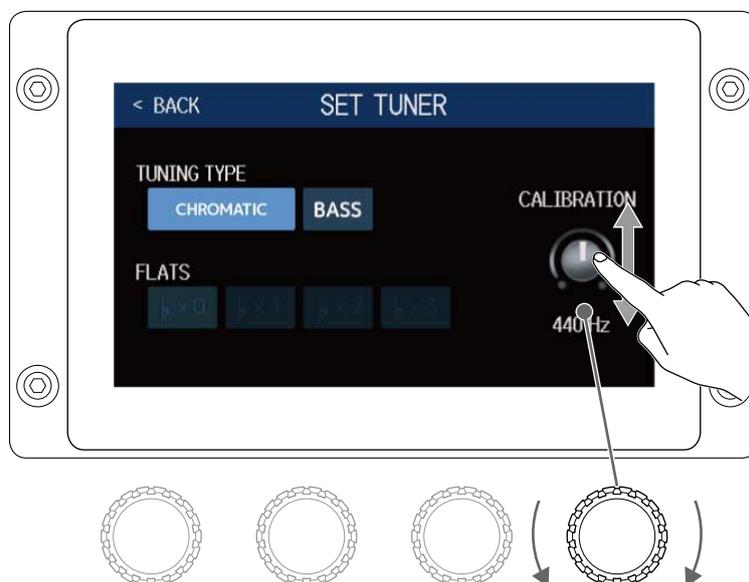
Puede modificar el tono standard usado por el afinador y el tipo de afinador. También puede usar afinaciones Flat o bemoladas.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Cambio de los ajustes del afinador

Modificación del tono standard del afinador

Arrastre el mando CALIBRATION hacia arriba o abajo o gire  para cambiar el tono standard.



AVISO:

- El rango de ajuste es de 435 a 445 Hz para el tono A (la) central.

Ajuste del tipo de afinador

Toque sobre el tipo de afinador que quiera.



Ajuste	Explicación
CHROMATIC	Se muestra la desafinación con respecto a la nota más cercana (en semitonos).
BASS	Esta es la afinación de bajo standard, compatible con bajos de 5/6 cuerdas. Aparece el número de cuerda más cercano de acuerdo al tipo seleccionado, y se muestra también la cantidad de desafinación con respecto al tono de esa cuerda.

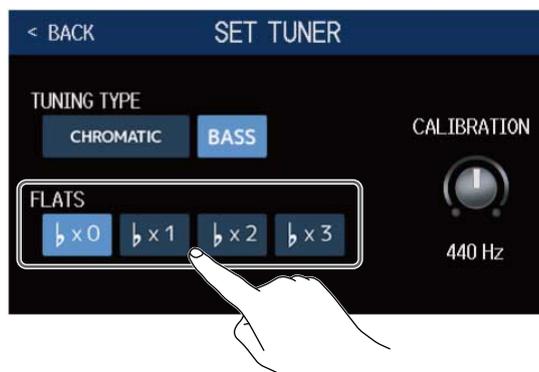
Afinación BASS ("LB" es B grave y "HC" es C aguda)

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

Uso de afinaciones bemoladas o “Flat”

Puede afinar todas las cuerdas bemoladas a partir de una afinación ordinaria en uno 1 ($b \times 1$), 2 ($b \times 2$) o 3 ($b \times 3$) semitonos.

Toque sobre la afinación bemolada que quiera.



NOTA:

No podrá usar afinaciones bemoladas cuando el tipo de afinador sea CHROMATIC.

Uso de los ritmos

Puede tocar junto con los ritmos internos.

Activación de los ritmos

Cuando esta función está activada, podrá ajustar los ritmos y tocar con ellos.

1. Toque  en la pantalla de menú.

Esto activa la función rítmica y hace que aparezca la pantalla PLAY with RHYTHM.



Puede poner en marcha, detener y ajustar los ritmos desde la pantalla táctil y con los mandos de parámetros.

Ajustes rítmicos

Puede realizar distintos ajustes del ritmo.

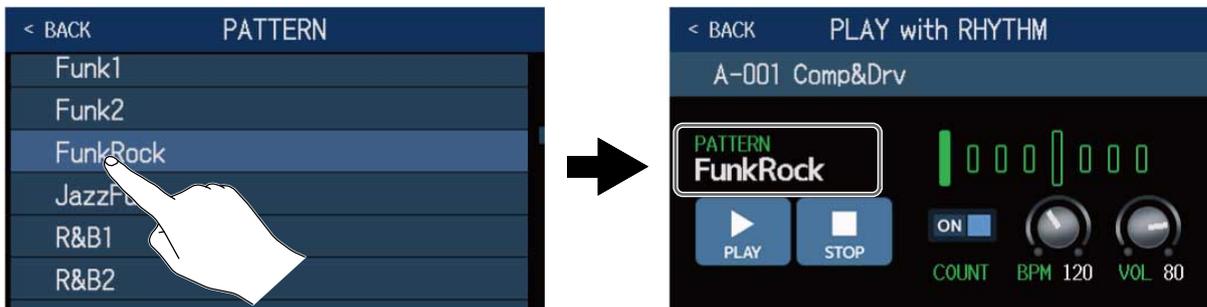
Selección de patrones rítmicos

Puede elegir el patrón rítmico reproducido.

1. Toque sobre el nombre del patrón rítmico en la pantalla PLAY with RHYTHM (→ [Activación de los ritmos](#))



2. Toque sobre el patrón rítmico deseado. Después, toque **< BACK**.

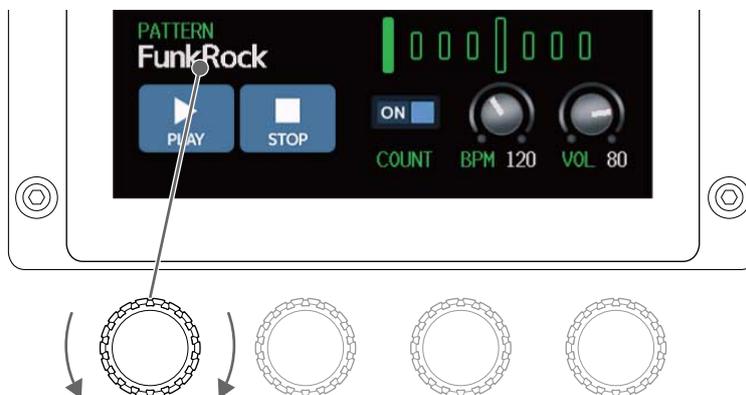


El patrón rítmico seleccionado se activará.

AVISO:

Vea [Patrones rítmicos](#) para obtener más información acerca de los tipos de patrones rítmicos.

También puede girar  para elegir patrones rítmicos.



Ajuste de la claqueta

Esto determina si será reproducido o no un sonido de claqueta antes de que comience la grabación del generador de bucles.

1. Toque sobre COUNT en la pantalla PLAY with RHYTHM (→ [Activación de los ritmos](#)). Cada pulsación hará que cambie entre ON/OFF.

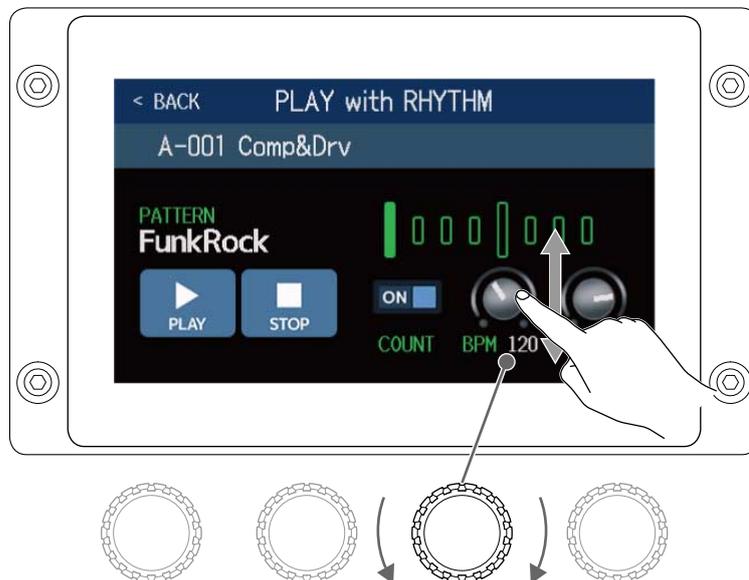


Ajuste	Explicación
OFF	No es reproducida una claqueta.
ON	Es reproducida una claqueta.

Ajuste del tempo.

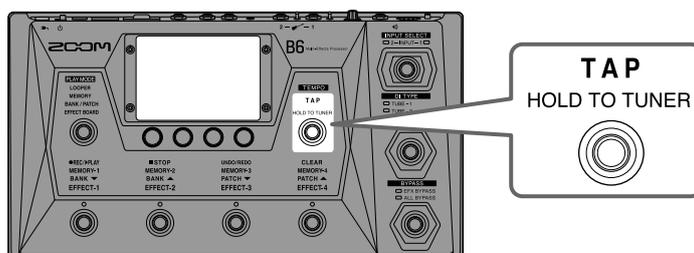
El tempo del ritmo puede ser ajustado.

1. Gire  en la pantalla PLAY with RHYTHM (→[Activación de los ritmos](#))



AVISO:

- Puede ajustar este valor entre 40 y 250.
- El tempo que ajuste aquí será compartido por los efectos y el looper.
- También puede ajustar el tempo pulsando  de forma rítmica y repetida. El tempo es visualizado en la pantalla táctil durante su ajuste.



Ajuste del volumen

Puede ajustar el volumen del ritmo.

1. Gire  en la pantalla PLAY with RHYTHM (→ [Activación de los ritmos](#)) o arrastre el mando VOL arriba y abajo.



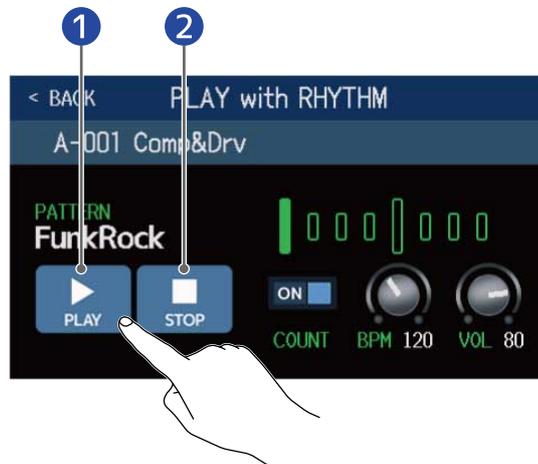
AVISO:

Puede ajustar este valor entre 0 y 100.

Inicio/parada de la reproducción rítmica

Puede iniciar y detener la reproducción rítmica.

1. Toque en PLAY o STOP en la pantalla PLAY with RHYTHM (→ [Activación de los ritmos](#))



- 1 Inicio de la reproducción
- 2 Parada de la reproducción

AVISO:

Durante la reproducción rítmica puede elegir el PLAY MODE y la pantalla de menú. Esto le permite elegir memorias de patch y utilizar el looper, por ejemplo, mientras el ritmo sigue reproduciéndose. Para detener el ritmo al realizar otras operaciones, toque  en la pantalla de menú y después deténgalo.

Patrones rítmicos

Nº	Nombre del patrón	Tipo de ritmo	Nº	Nombre del patrón	Tipo de ritmo
1	GUIDE	4/4	35	NewWave	4/4
2	8Beats1	4/4	36	OneDrop	4/4
3	8Beats2	4/4	37	Steppers	4/4
4	8Beats3	4/4	38	Rockers	4/4
5	16Beats1	4/4	39	Ska	4/4
6	16Beats2	4/4	40	2nd Line	4/4
7	16Beats3	4/4	41	Country	4/4
8	Rock1	4/4	42	Shuffle1	4/4
9	Rock2	4/4	43	Shuffle2	4/4
10	Rock3	4/4	44	Blues1	4/4
11	ROCKABLY	4/4	45	Blues 2	4/4
12	R'n'R	4/4	46	Jazz1	4/4
13	HardRock	4/4	47	Jazz2	4/4
14	HeavyMtl	4/4	48	Fusion	4/4
15	MtlCore	4/4	49	Swing1	4/4
16	Punk	4/4	50	Swing2	4/4
17	FastPunk	4/4	51	Bossa1	4/4
18	Emo	4/4	52	Bossa2	4/4
19	TomTomBt	4/4	53	Samba1	4/4
20	Funk1	4/4	54	Samba2	4/4
21	Funk2	4/4	55	Breaks1	4/4
22	FunkRock	4/4	56	Breaks2	4/4
23	JazzFunk	4/4	57	Breaks3	4/4
24	R&B1	4/4	58	12/8 Grv	12/8
25	R&B2	4/4	59	Waltz	3/4
26	70's Soul	4/4	60	JzWaltz1	3/4
27	90's Soul	4/4	61	JzWaltz2	3/4
28	Motown	4/4	62	CtWaltz1	3/4

Nº	Nombre del patrón	Tipo de ritmo	Nº	Nombre del patrón	Tipo de ritmo
29	HipHop	4/4	63	CtWaltz2	3/4
30	Disco	4/4	64	5/4 Grv	5/4
31	Pop	4/4	65	Metro3	3/4
32	PopRock	4/4	66	Metro4	4/4
33	IndiePop	4/4	67	Metro5	5/4
34	EuroPop	4/4	68	Metro	

Uso del envío y retorno

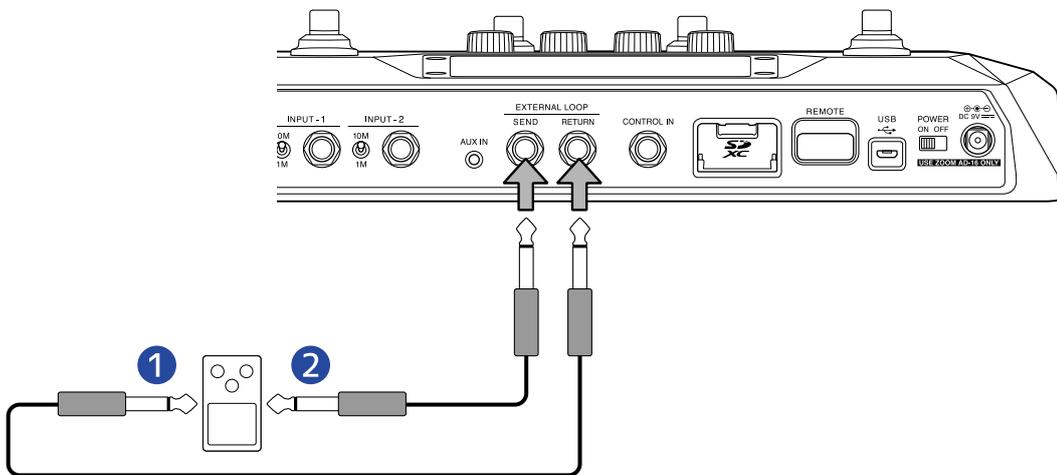
Puede usar efectos externos conectándolos a las tomas de envío y retorno.

Puede ajustar como quiera las posiciones de envío/retorno y almacenarlas después en cada memoria de patch.

NOTA:

El envío/retorno cuenta como uno de los efectos para el máximo de efectos de la memoria de patch.
(→ [Nota acerca del número de efectos en las memorias de patch](#))

1. Conecte un efecto externo al B6.



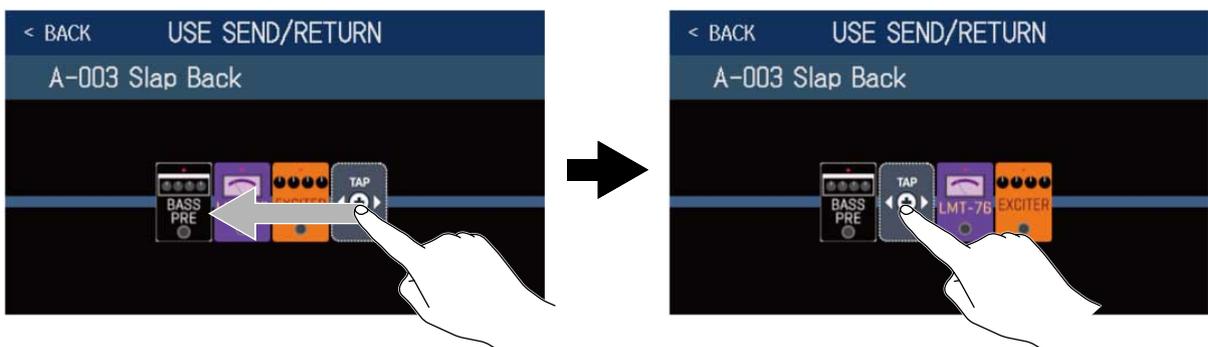
1 Conéctelo a la toma de salida.

2 Conéctelo a la toma de entrada.

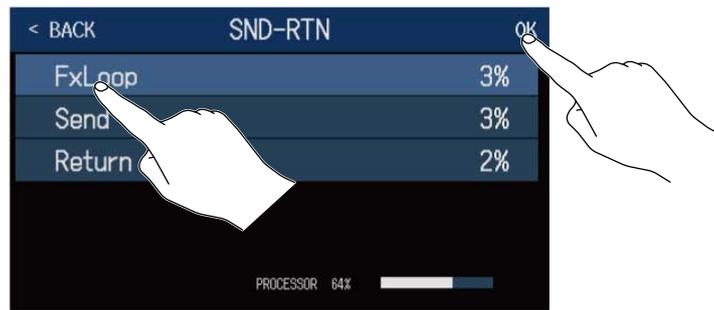
2. Elija la memoria de patch en la que quiera ajustar un envío/retorno.

3. Toque  en la pantalla de menú.

4. Arrastre  a la posición en la que quiera ajustar el envío/retorno. Después, toque .

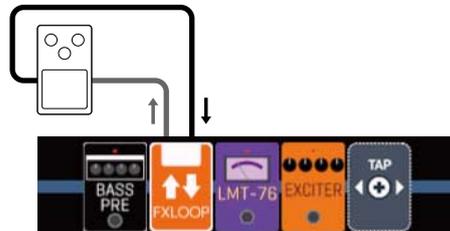


5. Toque el ajuste de envío/retorno. Después, toque en OK.
Consulte las siguientes opciones cuando elija el ajuste.



FxLoop

Será enviada una señal al efecto externo desde la posición ajustada en la pantalla USE SEND/RETURN y volverá una señal a la misma posición.



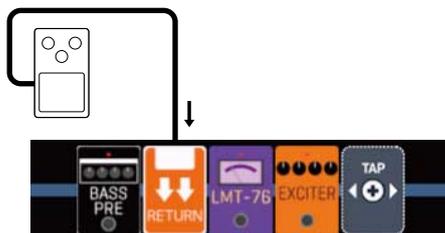
Envío

Será enviada una señal al efecto externo desde la posición ajustada en la pantalla USE SEND/RETURN.



Retorno

Será recibida una señal desde el efecto externo a la posición ajustada en la pantalla USE SEND/RETURN.



NOTA:

- Para eliminar un envío/retorno, consulte [Supresión de efectos](#).
- Para cambiar un envío/retorno, consulte [Sustitución de efectos](#).

AVISO:

También puede añadir envíos/retornos en la pantalla CHANGE AMP/EFFECTS (→ [Adición de efectos](#))

Uso de respuestas de impulsos (IR)

Las respuestas de impulsos capturan las características acústicas de los espacios y las cuantifican como datos.

Con esta captura, las características acústicas de una salida de sonido de graves de un recinto acústico grabado por un micrófono podrán ser cuantificadas como datos y usadas para afectar a las características de distintos recintos acústicos.

Podrá recrear sonidos graves de gran realismo sin la necesidad de que sean emitidos por recintos acústicos físicos.

El B6 viene de fábrica con datos de 36 respuestas de impulsos.

También puede cargar y utilizar sus propios datos de respuestas de impulsos, así como datos de terceros.

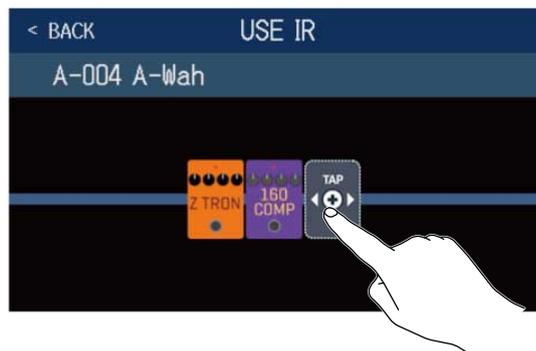
Uso de respuestas de impulsos (IR)

Las respuestas de impulsos pueden ser asignadas a las memorias de patch.

1. Elija la memoria de patch en la que utilizará la respuesta de impulsos.

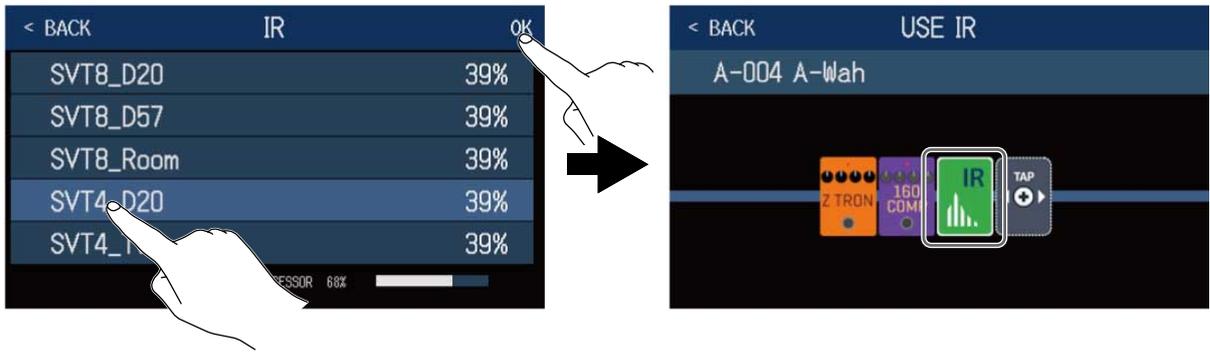
2. Toque  en la pantalla de menú.

3. Toque .



Arrastre  a la posición en la que quiera ajustar la respuesta de impulso.

4. Toque sobre la respuesta de impulso que quiera usar para elegirla. Después toque en OK.



La respuesta de impulso seleccionada será añadida.

Carga de datos de respuesta de impulsos (IR)

Puede cargar sus propios datos de respuesta de impulsos, así como datos de respuesta de impulsos de terceros.

NOTA:

Puede cargar datos de respuesta de impulsos en el siguiente formato.

- Formato: WAV
- Frecuencia de muestreo: 44.1–192 kHz

1. Copie los datos de respuesta de impulsos en una tarjeta SD.
Copie los datos de respuesta de impulsos en la carpeta "B6_IR" de la tarjeta SD. (→ [Estructura de carpetas y ficheros del B6](#))
La carpeta "B6_IR" es creada en el nivel superior de una tarjeta SD cuando es formateada por el B6. (→ [Formateo de tarjetas SD](#))

2. Introduzca la tarjeta SD (→ [Inserción de tarjetas SD](#))

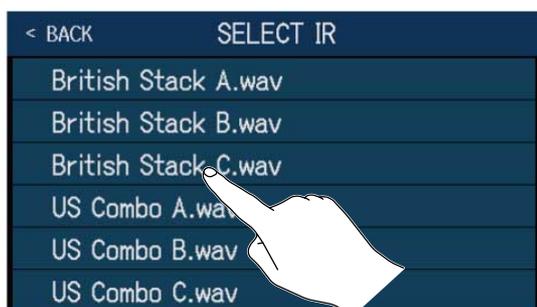
3. Toque  **IMPORT IR** en la pantalla de menú.

4. Toque  para la posición donde será asignada.



Ya hay datos de respuesta de impulsos asignados en las posiciones 001–036. Puede asignar datos de respuesta de impulsos como quiera en las posiciones 037–120.

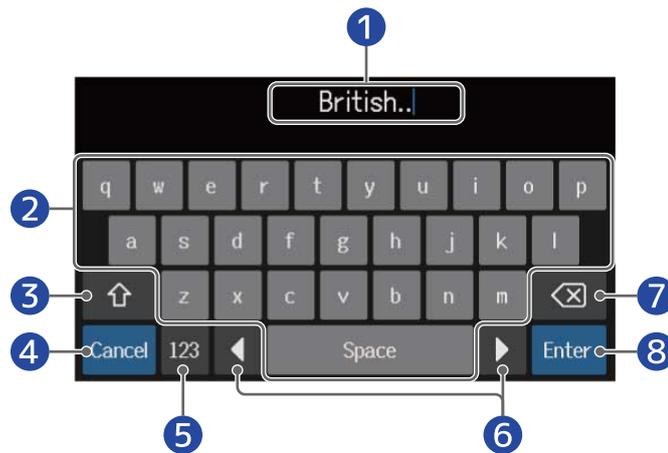
5. Toque en los datos de respuesta de impulsos que hayan sido asignados.



6. Toque



7. Introduzca el nombre de la respuesta de impulsos.



- 1 Zona de introducción de caracteres
Un cursor le muestra la posición de entrada.
- 2 Introduzca los caracteres
- 3 Cambio entre mayúsculas y minúsculas
- 4 Cancelación de la entrada
Esto hará que vuelva a aparecer la pantalla anterior.
- 5 Cambio del tipo de carácter
- 6 Desplazamiento del cursor
- 7 Borrado de carácter
- 8 Confirme el nombre de la respuesta de impulsos
Esto hará que vuelva a aparecer la pantalla anterior.

NOTA:

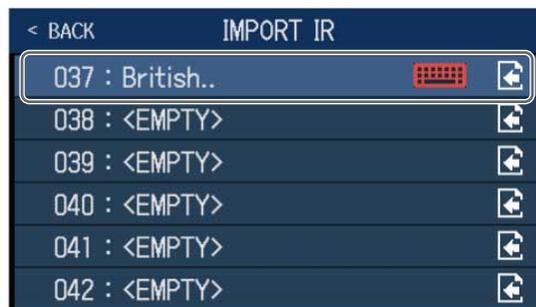
Los caracteres y símbolos que pueden ser utilizados son los siguientes.
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ' { } ~ (espacio) A-Z, a-z, 0-9

8. Toque en OK.

La respuesta de impulso seleccionada será asignada.



Toque  para cambiar el nombre.



Uso de funciones de interface de audio

Puede utilizar el B6 como un interface de audio de 2 entradas/2 salidas.

Desde el B6, puede dar salida a un ordenador a 2 canales de señales de audio después del procesado de efectos.

Desde un ordenador, puede dar entrada a 2 canales de señal de audio en una posición posterior al procesado de efectos.

Vea [Flujo de señal](#) para más detalles acerca de las posiciones de entrada y salida.

Instalación de controladores

Ordenadores Windows

1. Descargue en el ordenador el controlador B6 desde la web zoomcorp.com.

NOTA:

Puede descargar la última versión del controlador B6 desde la web anterior.

2. Ejecute el instalador y siga sus instrucciones para instalar el controlador B6.

NOTA:

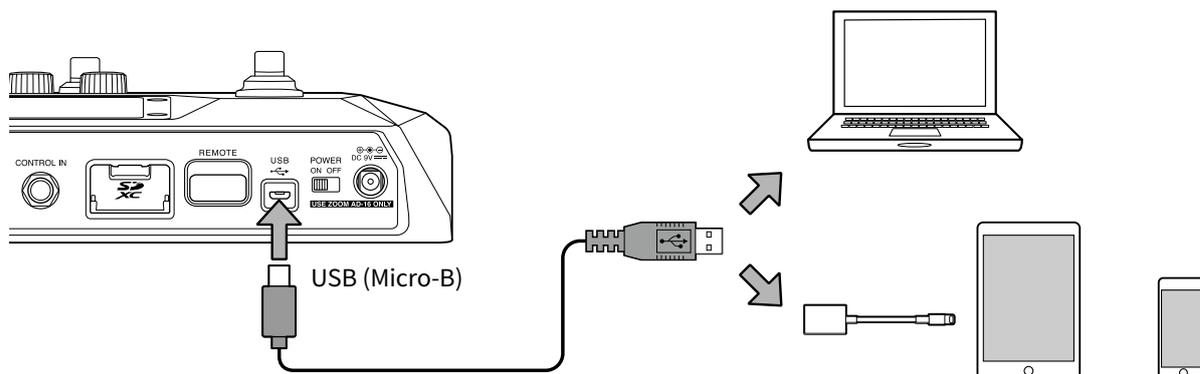
Consulte la Guía de instalación incluida en el paquete del controlador para obtener información detallada acerca de los pasos de la instalación.

Ordenadores Mac o dispositivos iOS/iPadOS

No es necesario ningún controlador para utilizar esta unidad con ordenadores Mac y dispositivos iOS/iPadOS.

Conexión a un ordenador

1. Utilice un cable USB para conectar el B6 con un ordenador Mac/Windows o un dispositivo iOS/iPadOS.



NOTA:

- Utilice un cable USB 2.0 Micro-B que admita la transferencia de datos.
- El B6 no puede funcionar con alimentación por bus USB.
- Utilice un adaptador Lightning a cámara USB (o un adaptador Lightning a cámara USB 3) para la conexión a un dispositivo iOS/iPadOS con un conector Lightning.

2. Ajuste  a ON.

Encienda el B6 y conecte el dispositivo iOS/iPadOS.

Si va a conectar esta unidad a un ordenador, vaya al paso 3.

3. Cuando realice la conexión a un ordenador, ajuste el B6 como el dispositivo de sonido.

Ajustes de interface de audio

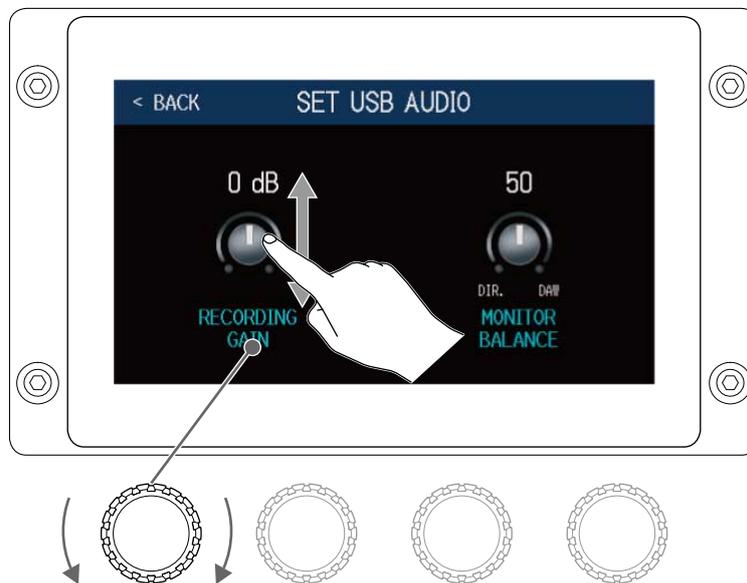
Puede ajustar los niveles de grabación y el balance de monitorización, por ejemplo.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Realice los ajustes de interface de audio

Ajuste del volumen (nivel de grabación) enviado al ordenador

Gire  o arrastre el mando RECORDING GAIN arriba y abajo para ajustar el nivel de grabación.



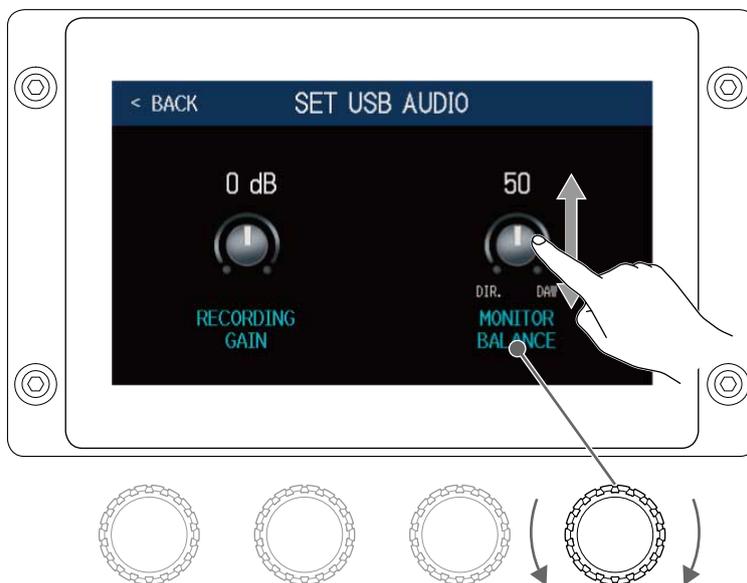
AVISO:

El rango de ajuste es de -6 dB - +6 dB.

Ajuste del balance de monitorización

Gire  o arrastre el mando MONITOR BALANCE arriba y abajo para ajustar el balance entre la señal de salida del ordenador y la señal directa (sonido del B6).

Los valores de ajuste son visualizados encima de los mandos.



AVISO:

El rango de ajuste es de 0 a 100. Con el ajuste 0 sólo será escuchada la señal directa, mientras que con el valor 100 sólo escuchará la señal del ordenador.

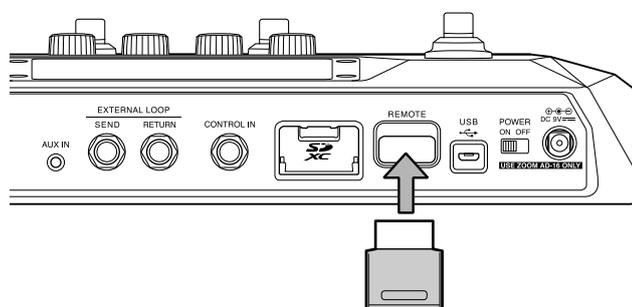
Conexión inalámbrica a dispositivos iOS/iPadOS

Con la conexión de un ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico, podrá controlar el B6 de forma inalámbrica desde un iPhone/iPad utilizando la app iOS/iPadOS Handy Guitar Lab for B6.

NOTA:

- Antes de encender el B6, conecte un ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico.
- Descargue la aplicación específica desde el App Store.

1. Con el B6 apagado, conecte un ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico.



2. Ajuste **POWER ON/OFF** a ON.

3. Ejecute la app Handy Guitar Lab for B6 en el iPhone/iPad.

4. Realice la conexión en la pantalla de ajustes de la app Handy Guitar Lab for B6.

AVISO:

Para conocer los pasos para la configuración de la app Handy Guitar Lab for B6, consulte su manual.

Ajustes de la unidad

Ajuste de la función AUTOSAVE

Cuando la función AUTOSAVE está activada (ON), las memorias de patch serán almacenadas de forma automática cuando modifique algo de su contenido.

1. Toque  o  en la pantalla de menú.

2. Toque el interruptor AUTOSAVE para cambiarlo entre ON/OFF.
Cada pulsación hará que cambie entre ON/OFF.



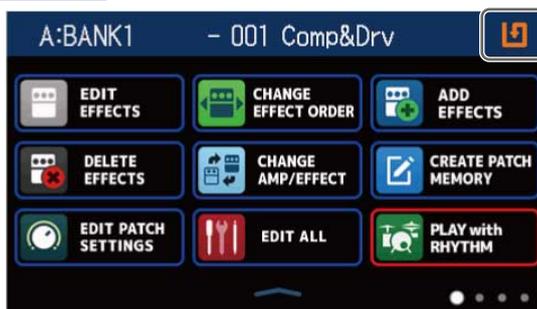
Ajuste	Explicación
ON	Esto activa la función AUTOSAVE.
OFF	Esto desactiva la función AUTOSAVE.

AVISO:

Si la función AUTOSAVE está desactivada, las memorias de patch no serán almacenadas automáticamente. Cuando modifique el contenido de una memoria de patch,  aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla táctil para indicarle que los ajustes son distintos a los almacenados.

Toque  para acceder a la pantalla de almacenamiento de memorias de patch y almacenarla cuando sea necesario.

(→ [Almacenamiento de memorias de patch](#))

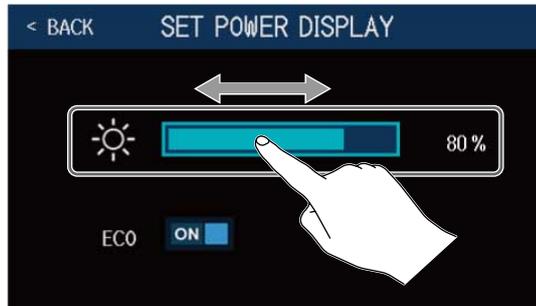


Ajuste del brillo de la pantalla táctil

Puede ajustar el brillo de la pantalla táctil.

1. Toque  SET POWER/ DISPLAY en la pantalla de menú.

2. Arrastre a izquierda y derecha para ajustar el brillo de la pantalla táctil.

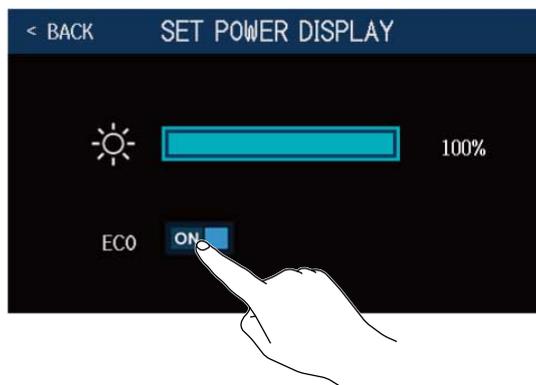


Ajuste del modo ECO

Puede utilizar esta función para hacer que la unidad se apague automáticamente si no es utilizada durante 10 horas.

1. Toque  SET POWER/ DISPLAY en la pantalla de menú.

2. Toque el interruptor ECO para ajustarlo a ON/OFF.
Cada pulsación hará que cambie entre ON/OFF.



Ajuste	Explicación
ON	La unidad se apagará automáticamente si no la usa durante 10 horas.

Ajuste	Explicación
OFF	Esto desactiva el modo ECO.

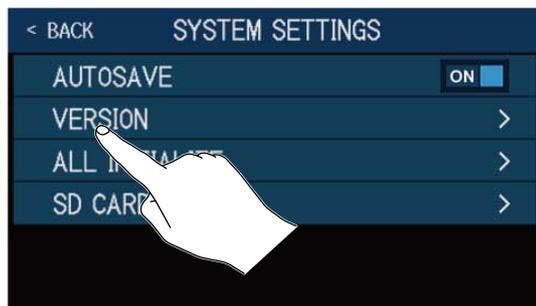
Gestión del firmware

Comprobación de las versiones de firmware

Puede comprobar las versiones de firmware usadas por el B6.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Toque en VERSION.



Aparecerán las versiones del firmware y los presets.



- 1 Versión de firmware B6
- 2 Versión DSP
- 3 Versión Preset
- 4 Versión BOOT

Actualización

Puede actualizar el firmware B6 a la última versión disponible.

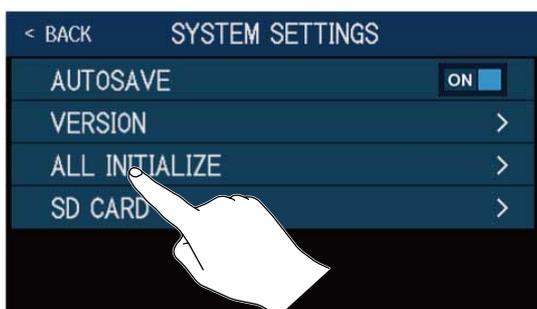
Puede descargar los archivos de las últimas actualizaciones de firmware desde la web de ZOOM (zoomcorp.com).

Restauración de los ajustes de fábrica

Puede restaurar los ajustes de fábrica de esta unidad.

1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Toque en ALL INITIALIZE.



3. Toque en ALL INITIALIZE.



Comenzará el proceso de inicialización que restaurará los ajustes de fábrica. Una vez terminado, el B6 arrancará normalmente.

NOTA:

El proceso de inicialización sustituirá todos los ajustes, incluidas las memorias de patch, a los valores de fábrica. Asegúrese de que es lo que quiere hacer realmente antes de usar esta función.

AVISO:

Para cancelar la inicialización, toque  en el paso 3.

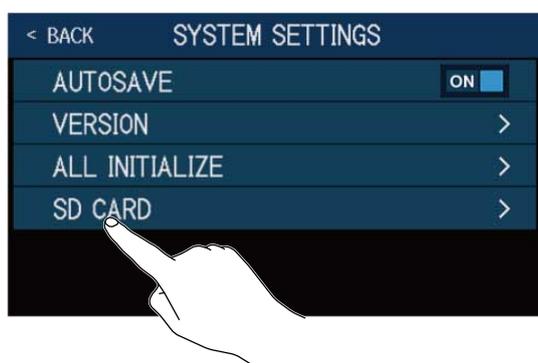
Gestión de tarjetas SD

Verificación de la información de la tarjeta SD

Puede comprobar el espacio disponible de las tarjetas SD.

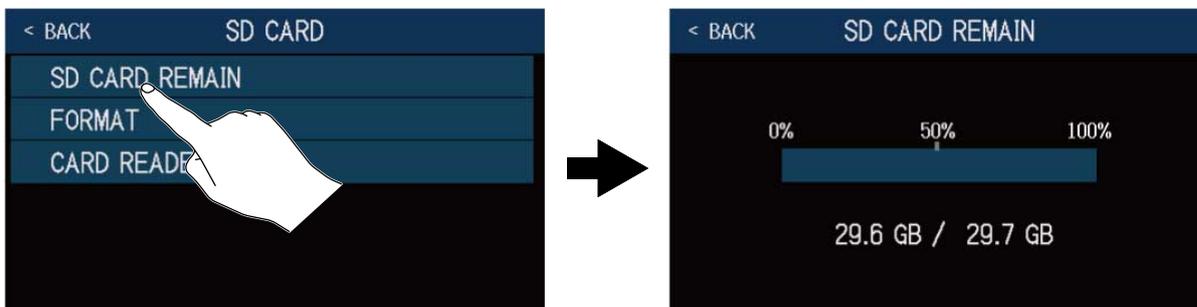
1. Toque  en la pantalla de menú.

2. Toque SD CARD.



3. Toque SD CARD REMAIN.

Podrá ver la cantidad de espacio disponible en la tarjeta SD.



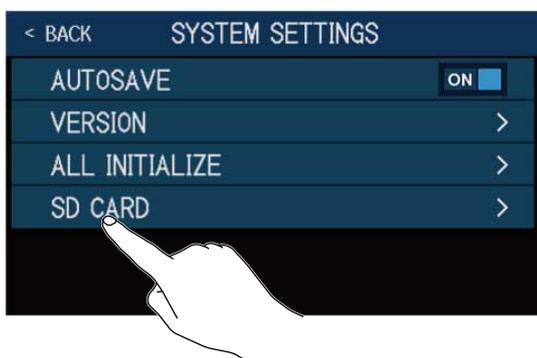
Formateo de tarjetas SD

Utilice el B6 para formatear tarjetas SD y maximizar su rendimiento.

Antes de usar tarjetas SD que acabe de comprar o que hayan sido formateadas en un ordenador, deberá formatearlas en el B6. Tenga en cuenta que todos los datos previamente almacenados en la tarjeta SD serán eliminados durante el formateo.

1. Toque  en la pantalla de menú.

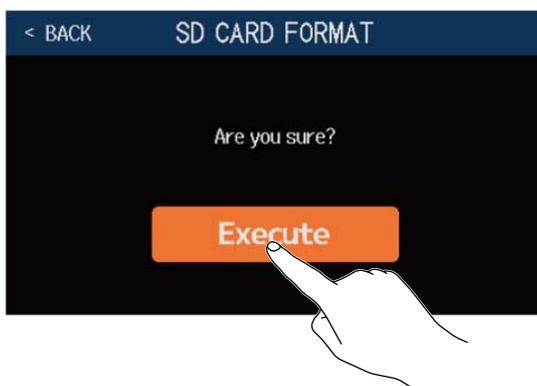
2. Toque SD CARD.



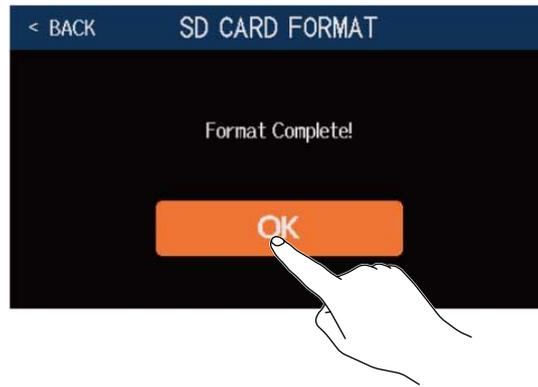
3. Toque en FORMAT.



4. Toque en Execute.
Esto formateará la tarjeta.



5. Toque en OK.

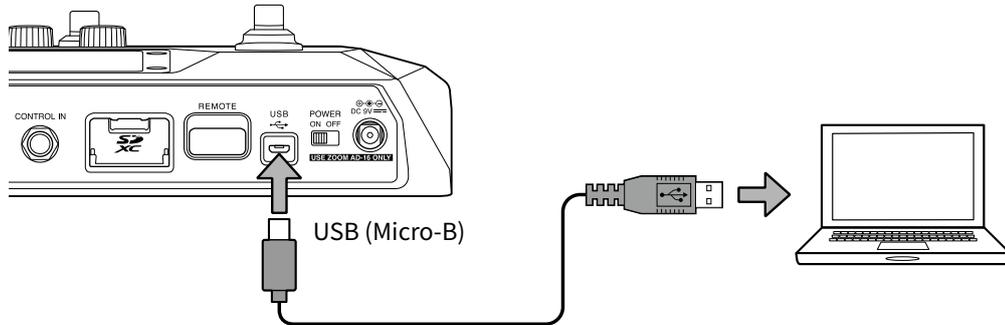


Uso como lector de tarjetas

Puede usar el B6 como un lector de tarjetas cuando esté conectado a un ordenador.

Puede transferir los datos de bucles y de respuesta de impulsos (tanto propios como de terceros) desde un ordenador y cargarlos en el B6.

1. Utilice un cable USB para conectar el B6 con un ordenador Mac/Windows.

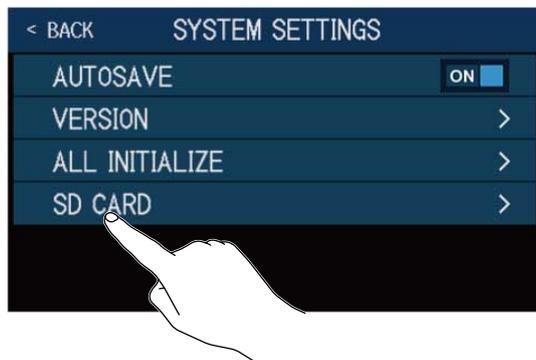


NOTA:

- Utilice un cable USB 2.0 Micro-B que admita la transferencia de datos.
- El B6 no puede funcionar con alimentación por bus USB.

2. Toque  en la pantalla de menú.

3. Toque SD CARD.



4. Toque CARD READER.

Aparecerá la pantalla PC MODE.



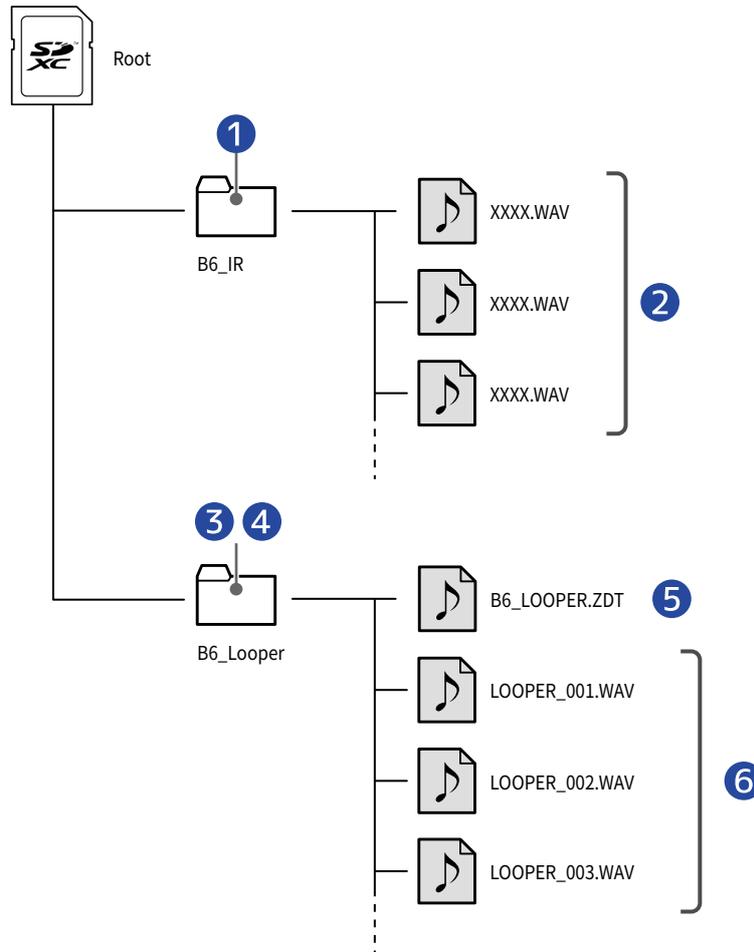
5. Utilice el ordenador para transferir los archivos necesarios.

NOTA:

Cuando esté activa la pantalla PC MODE no podrá utilizar otras funciones y los pedales y los mandos de parámetro quedarán desactivados.

Estructura de carpetas y ficheros del B6

Las carpetas y ficheros son creados en la tarjeta SD del B6 de la siguiente manera.



- 1 Los archivos WAV de respuesta de impulsos colocados en esta carpeta pueden ser cargados por el B6.
(→ [Carga de datos de respuesta de impulsos \(IR\)](#))
- 2 Archivos WAV de respuesta de impulsos
- 3 Los bucles grabados por el looper son almacenados en esta carpeta.
(→ [Creación de bucles y almacenamiento en tarjetas SD](#))
- 4 Los ficheros de audio colocados en esta carpeta pueden ser cargados como bucles en el looper.
(→ [Selección de bucles almacenados en tarjetas SD](#))
- 5 (Ficheros de ajustes del looper del B6)
- 6 Bucles grabados por el looper

Resolución de incidencias

La unidad no se enciende

- Confirme que el interruptor POWER esté colocado en la posición ON.
- Compruebe las conexiones. (→ [Conexiones](#))

No hay sonido o la salida es muy débil

- Compruebe las conexiones. (→ [Conexiones](#))
- Confirme que el canal de entrada elegido sea correcto. (→ [Selección de la entrada \(INPUT SELECT\)](#))
- Ajuste el nivel de los efectos. (→ [Ajuste de efectos](#))
- Ajuste el nivel de la memoria de patch. (→ [Ajuste del nivel de memoria de patch](#))
- Ajuste el volumen de salida. (→ [Ajuste del nivel máster](#))
- Si está utilizando un pedal de expresión para ajustar el volumen, ajuste la posición del pedal hasta que el nivel de volumen sea el adecuado.

Hay mucho ruido

- Confirme que la causa no sea un cable de instrumento.
- Utilice un adaptador de corriente original de ZOOM. (→ [Conexiones](#))

No es posible seleccionar un efecto

- Si la selección de efectos hace que la capacidad de procesado de efectos de la unidad quede desbordada, en la pantalla aparecerá "PROCESS OVERFLOW" y no podrá seleccionar el efecto. (→ [Nota acerca del número de efectos en las memorias de patch](#))

El pedal de expresión no funciona bien

- Seleccione un efecto de pedal. (→ [Uso de un pedal de expresión conectado](#))
- Compruebe la conexión del pedal de expresión. (→ [Conexiones](#))

El nivel grabado en el DAW es bajo

Compruebe el ajuste del nivel de grabación. (→ [Ajustes de interface de audio](#))

El Looper o generador de bucles no puede grabar correctamente cuando usa una tarjeta SD

- Las tarjetas SD pueden desgastarse con el paso del tiempo. La velocidad puede verse reducida tras múltiples grabaciones y borrados.
- El formatear la tarjeta con el B6 podría mejorar esa situación. (→ [Formateo de tarjetas SD](#))
- Si el formatear la tarjeta SD no mejora esto, le recomendamos que sustituya la tarjeta. Consulte la lista de tarjetas cuyo funcionamiento ha sido verificado en la web de ZOOM.

NOTA:

Las tarjetas SD/SDHC/SDXC que aparecen allí no garantizan el correcto rendimiento de grabación de una tarjeta SD concreta. Simplemente indican que hemos confirmado que funcionan con esta unidad. Este listado se incluye únicamente como una guía general a la hora de elegir tarjetas que funcionen.

Especificaciones técnicas

Número máximo de efectos simultáneos		6 efectos
Memorias de patch de usuario		240
Frecuencia de muestreo		88,2 kHz
Conversión A/D		Sobremuestreo 128× 24 bits
Conversión D/A		Sobremuestreo 128× 24 bits
Procesado de señal		32 bits
Respuesta de frecuencia		20 Hz – 20 kHz (+0,5 dB/-0,5 dB) (carga de 10 kΩ)
Pantalla		LCD color TFT de 4,3" (480×272)
Entradas	INPUT 1/2	Clavijas de tipo auriculares mono standard Nivel de entrada medio: -20 dBu Impedancia de entrada (línea): 1 o 10 MΩ (conmutable)
	RETURN	Clavija de tipo auriculares mono standard Nivel de entrada medio: -20 dBu Impedancia de entrada (línea): 1 MΩ
	AUX IN	Clavija mini stereo Nivel de entrada medio: -10 dBu Impedancia de entrada (línea): 10 kΩ
Salidas	AMP/LINE [PHONES]	Clavija de tipo auriculares stereo standard Nivel máximo de salida: Línea +11.4 dBu (con impedancia de salida de 10 kΩ o superior)/Auriculares 24 mW + 24 mW (carga 32 Ω)
	BALANCED OUTPUT	Conector XLR Impedancia: 100 Ω (activo-masa, pasivo-masa)/200 Ω (activo-pasivo) GND LIFT (conmutable)
	SEND	Clavija de tipo auriculares mono standard Nivel máximo de salida: +11.4 dBu (con impedancia de salida de 10 kΩ o superior)
Ruido de fondo (ruido residual)	AMP/LINE [PHONES]	-96,0 dBu
	BALANCED OUTPUT	-100.0 dBu
	SEND	-99,0 dBu
Entrada de control		Entrada FP02M
Alimentación		Adaptador de corriente (9V DC 500mA, negativo central) (ZOOM AD-16)

USB		Puerto: USB 2.0 Micro-B/Tipo de cable admitido: Micro-B Guitar Lab: USB1.1 Full Speed Interface audio: USB 2.0 High Speed, 44,1/88,2 kHz, 32 bits (16 bits a 88,2 kHz), 2 entradas/2 salidas Almacenamiento masivo: USB 2.0 High Speed Nota: Utilice un cable USB que admita la transferencia de datos. No es posible la alimentación por bus USB.
Tarjeta SD	Especificaciones técnicas	Tarjetas que cumplan con las especificaciones SD/SDHC/SDXC
	LOOPER o generador de bucles	WAV: 44,1 kHz, 16 bits, stereo
	IR	WAV: 44,1-192 kHz, 16/24/32 bits
REMOTE		ZOOM BTA-1 u otro adaptador inalámbrico específico
Dimensiones		228 mm (P) × 418 mm (L) × 65 mm (A)
Peso		1890 g

Nota: 0 dBu = 0,775 V



ZOOM CORPORATION

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

zoomcorp.com