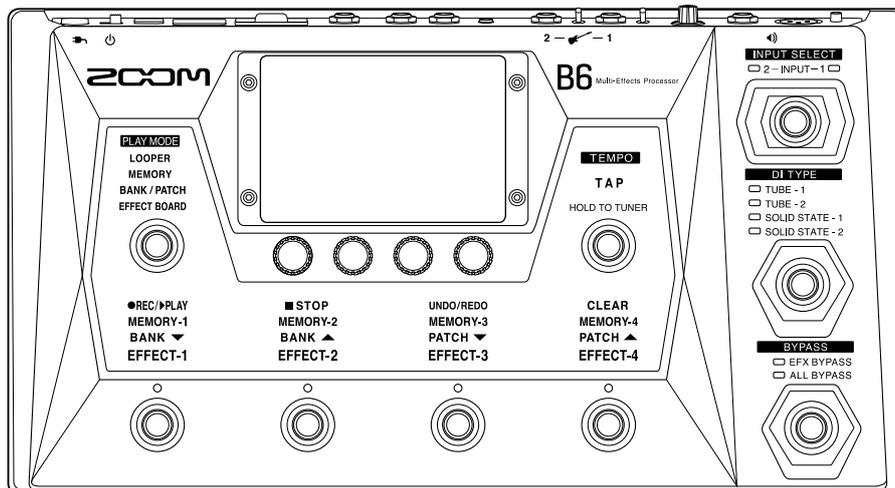


# B6

## Multi-Effects Processor



## Bedienungsanleitung

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

©2021 ZOOM CORPORATION

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

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

Zur korrekten Darstellung wird ein Farbbildschirm benötigt.

# Hinweise zu dieser Bedienungsanleitung

---

Eventuell benötigen Sie diese Anleitung zukünftig zu Referenzzwecken. Bewahren Sie sie daher an einem leicht zugänglichen Ort auf.

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

- Windows® ist ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- iPhone, iPad, iPadOS und Mac sind Warenzeichen von Apple Inc.
- App Store ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc.
- iOS ist ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Cisco Systems, Inc. (USA).
- Die Logos SD, SDHC und SDXC sind Warenzeichen.
- Alle weiteren Produktnamen, eingetragenen Warenzeichen und in diesem Dokument erwähnten Firmennamen sind Eigentum der jeweiligen Firma.
- Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in dieser Anleitung zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.
- Aufnahmen von urheberrechtlich geschützten Quellen wie CDs, Schallplatten, Tonbändern, Live-Darbietungen, Videoarbeiten und Rundfunkübertragungen sind ohne Zustimmung des jeweiligen Rechteinhabers gesetzlich verboten. Die Zoom Corporation übernimmt keine Verantwortung für etwaige Verletzungen des Urheberrechts.
- Die Abbildungen und Display-Screens in diesem Dokument können vom tatsächlichen Produkt abweichen.

# Begriffe in diesem Handbuch

---

## Patch-Speicher

Patch-Speicher enthalten die benutzten Effekte und Amps, ihren ON/OFF-Status sowie die eingestellten Parameterwerte, die sich dadurch sehr einfach laden lassen. Die Effekte werden als Patch-Speicherplätze gesichert und geladen: Ein Patch-Speicher kann bis zu neun Effekte enthalten und insgesamt können bis zu 240 Patch-Speicher gesichert werden.

## Bank

Eine Gruppe aus 4 Patch-Speichern wird als „Bank“ bezeichnet. Durch Umschalten der Bänke können Sie die Patch-Speicher schnell laden. Bis zu 60 Bänke können gespeichert werden.

## Effekt-Typ

Zu den verfügbaren Effekt-Typen gehören verschiedene Bass-Effekte sowie die Emulationen von Verstärkern/Lautsprechern. Sie können aus diesen Typen wählen, um sie den Patch-Speichern hinzuzufügen.

## Kategorie

Die Effekte werden nach Typen in Kategorien gruppiert.

## Autosave

Mit dieser Funktion werden Änderungen an den Patch-Speicher- und Effekt-Einstellungen automatisch gespeichert.

## ECO-Modus

Diese Funktion schaltet das Gerät 10 Stunden nach der letzten Nutzung automatisch aus.

## Looper

Stereo-Phrasen von bis zu 45 Sekunden Länge können aufgenommen und in der Schleife wiedergegeben werden.

Mit einer SD-Karte lassen sich längere Phrasen aufnehmen und speichern. Zudem können Sie mit Hilfe einer SD-Karte andere Audiodateien als Loops verwenden.

## Preselect

Mit dieser Funktion kann der aktuelle Patch-Speicher-Sound weiter verwendet werden, während Sie zu einem anderen Patch-Speicher mit einer entfernten Nummer umschalten.

# Inhalt

---

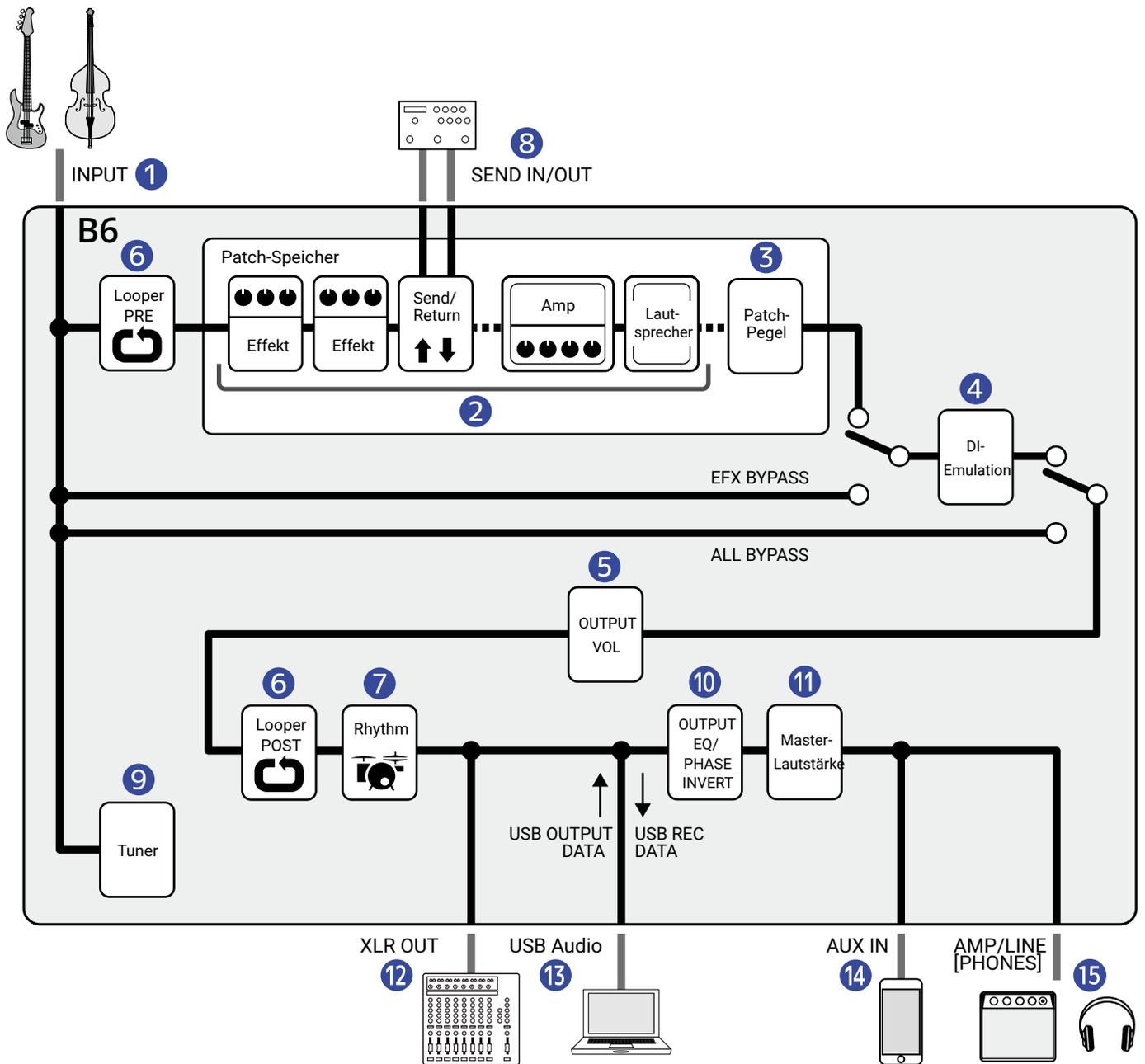
Hinweise zu dieser Bedienungsanleitung.....	2
Begriffe in diesem Handbuch.....	3
B6 Aufbau.....	7
Signalfluss.....	7
INPUT SELECT Funktion.....	9
Funktion der DI-Sektion.....	9
BYPASS-Funktion.....	10
Überblick über den Speicher (Patch-Speicher/Bänke).....	10
Der Play Mode im Überblick.....	11
Überblick über die Touchscreen-Bedienung.....	12
Im Touchscreen dargestellte Screens.....	12
Bedienung im Menü-Screen.....	14
Einsatz verschiedener Funktions-Screens.....	16
Beschreibung der Bedienelemente.....	17
Oberseite.....	17
Rückseite.....	18
Menü-Screen.....	20
Verkabelung.....	23
Einsetzen von SD-Karten.....	25
Ein-/Ausschalten des Geräts.....	26
Einschalten.....	26
Ausschalten.....	27
Auswahl des Eingangs (INPUT SELECT).....	28
Auswahl des Eingangs (DI TYPE).....	29
Verwenden der Bypass-Funktion.....	30
Einstellen der Master-Lautstärke.....	31
Anpassung von EQ und Lautstärke am Ausgang.....	32
An-/Ausschalten von Effekten beim Spielen.....	34
Umschalten von Bänken und Patch-Speichern während der Performance.....	37
Verwenden der PRESELECT-Funktion.....	40
Umschalten von Patch-Speichern in einer Bank während der Performance.....	42
Einsatz des Loopers während der Performance.....	45
Looper-Betrieb.....	48
Einstellen der Loop-Funktion.....	52
Einsatz von SD-Karten.....	58
Einstellen von Effekten.....	61
An-/Abschalten von Effekten.....	61
Ersetzen von Effekten.....	63
Einstellen von Effekten.....	66
Ändern der Effekt-Reihenfolge.....	69

Hinzufügen von Effekten.....	70
Löschen von Effekten.....	72
Anpassen aller Einstellungen in einem Screen.....	73
<b>Einstellen des Patch-Speicher-Pegels.....</b>	<b>76</b>
<b>Umbenennen von Patch-Speichern.....</b>	<b>77</b>
<b>Einstellen des Master-Tempos.....</b>	<b>79</b>
<b>Verwaltung der Patch-Speicher.....</b>	<b>81</b>
Sichern der Patch-Speicher.....	81
Ändern der Reihenfolge von Patch-Speichern.....	84
Löschen von Patch-Speichern.....	85
Erstellen von Patch-Speichern.....	87
<b>Verwaltung von Bänken.....</b>	<b>90</b>
Ändern der Bank-Reihenfolge.....	90
Löschen von Bänken.....	92
Anlage von Bänken.....	94
<b>Einsatz eines angeschlossenen Expression-Pedals.....</b>	<b>96</b>
<b>Einsatz des Tuners.....</b>	<b>98</b>
Aktivieren des Tuners.....	98
Ändern der Tuner-Einstellungen.....	99
<b>Einsatz der Rhythmusbegleitung.....</b>	<b>102</b>
Aktivieren der Rhythmen.....	102
Anpassen der Rhythmus-Einstellungen.....	103
Starten/Anhalten der Rhythmus-Wiedergabe.....	107
Rhythmus-Patterns.....	108
<b>Verwenden von Send und Return.....</b>	<b>110</b>
FxLoop.....	111
Send.....	112
Return.....	112
<b>Einsatz von Impulsantworten (IR).....</b>	<b>113</b>
Einsatz von Impulsantworten (IR).....	113
Laden von Impulsantwortdaten (IR).....	115
<b>Verwenden der Audio-Interface-Funktionen.....</b>	<b>118</b>
Installation von Treibern.....	118
Anschluss an einen Computer.....	119
Anpassen der Audio-Interface-Einstellungen.....	120
<b>Drahtloser Anschluss an iOS/iPadOS-Geräte.....</b>	<b>122</b>
<b>Anpassen der Geräte-Einstellungen.....</b>	<b>123</b>
Einstellen der AUTOSAVE-Funktion.....	123
Einstellen der Helligkeit für den Touchscreen.....	124
Konfigurieren des ECO-Modus.....	124
<b>Verwaltung der Firmware.....</b>	<b>125</b>
Überprüfen der Firmware-Versionen.....	125
Aktualisierung.....	125
Wiederherstellen der Werkseinstellungen.....	126

Verwaltung von SD-Karten.....	127
Überprüfen der SD-Karten-Informationen.....	127
Formatieren von SD-Karten.....	128
Einsatz als Kartenlesegerät.....	130
Fehlerbehebung.....	132
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.....	132
Kein oder nur sehr leiser Sound.....	132
Es sind sehr viele Nebengeräusche zu hören.....	132
Ein Effekt kann nicht ausgewählt werden.....	132
Das Expression-Pedal arbeitet nicht richtig.....	132
Der in der DAW aufgenommene Pegel ist leise.....	133
Der Looper nimmt bei Verwendung einer SD-Karte nicht korrekt auf.....	133
Spezifikationen.....	134

# B6 Aufbau

## Signalfluss



### 1 INPUT

Es können zwei Bässe angeschlossen und jeweils einer über einen Schalter ausgewählt werden. (→ [Auswahl des Eingangs \(INPUT SELECT\)](#))

### 2 Effekt-Board

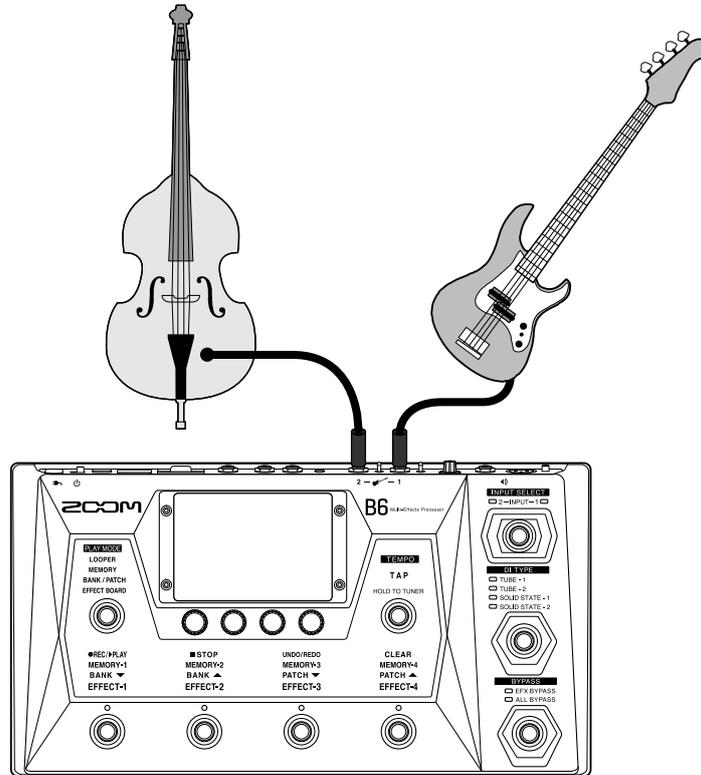
Das anliegende Bass-Signal durchläuft nacheinander alle Effekte, dann den Verstärker sowie abschließend das Lautsprechermodell (→ [Einstellen von Effekten](#)).

- 3 Patch-Lautstärke**  
Damit ändern Sie den Pegel des Patch-Speichers. (→ [Einstellen des Patch-Speicher-Pegels](#))
- 4 DI-Emulation**  
Der emulierte DI-Typ (Direct Injection) kann zwischen Röhren- und Transistoroptionen umgeschaltet werden. (→ [Auswahl des Eingangs \(DI TYPE\)](#))
- 5 OUTPUT VOL**  
Die Lautstärke kann für jeden Kanal eingestellt werden. Diese Einstellung bleibt auch dann erhalten, wenn Sie den Patch-Speicher umschalten. (→ [Anpassung von EQ und Lautstärke am Ausgang](#))
- 6 Looper**  
Aufgenommene Loops können wiedergegeben werden. Der Looper kann entweder vor (PRE) oder hinter (POST) den Effekten und anderen Einstellungen platziert werden (→ [Einsatz des Loopers während der Performance](#)).
- 7 Rhythmus**  
Mit Hilfe der internen Rhythmus-Pattern können Drum-Sounds wiedergegeben werden. (→ [Einsatz der Rhythmusbegleitung](#))
- 8 SEND IN/OUT**  
Externe Effekte können eingebunden werden. (→ [Verwenden von Send und Return](#))
- 9 Tuner**  
Damit lassen sich angeschlossene Bässe stimmen. (→ [Einsatz des Tuners](#))
- 10 OUTPUT EQ/PHASE INVERT**  
Die Entzerrung kann eingestellt und die Phase für jeden Kanal unabhängig gedreht werden. Diese Einstellungen bleiben auch dann erhalten, wenn Sie den Patch-Speicher umschalten. (→ [Anpassung von EQ und Lautstärke am Ausgang](#))
- 11 Master-Lautstärke**  
Damit passen Sie die Gesamtlautstärke an. Diese Einstellung bleibt auch dann erhalten, wenn Sie den Patch-Speicher umschalten. (→ [Einstellen der Master-Lautstärke](#))
- 12 XLR OUT**  
Dieses Signal liegt an der Buchse BALANCED OUTPUT an. Schließen Sie hier ein PA-Mischpult o. ä. an.
- 13 USB AUDIO**  
Daten können über die Audio-Interface-Funktion mit einem Computer ausgetauscht werden. (→ [Verwenden der Audio-Interface-Funktionen](#))
- 14 AUX IN**  
Das Audiosignal von einem Smartphone, einem tragbaren Audioplayer oder anderen Gerät kann wiedergegeben werden.
- 15 AMP/LINE [PHONES]**  
Hier schließen Sie einen Verstärker oder Kopfhörer an.

# INPUT SELECT Funktion

Sie können zwei Bässe (z. B. einen elektrischen und einen akustischen Bass) am B6 anschließen und zum Spielen zwischen diesen umschalten.

Die Eingangsbuchsen verfügen über Impedanzwahlschalter, dank der sich der Eingang auf den angeschlossenen Bass abstimmen lässt. (→ [Auswahl des Eingangs \(INPUT SELECT\)](#))



# Funktion der DI-Sektion

Die DI-Sektion im B6 kann zwischen vier Typen umgeschaltet werden, die typische Eigenschaften von Röhren- und Transistor-DIs nachbilden.

Der gewünschte DI-Typ kann einfach über den Schalter ausgewählt werden.

(→ [Auswahl des Eingangs \(DI TYPE\)](#))

## Was bedeutet DI?:

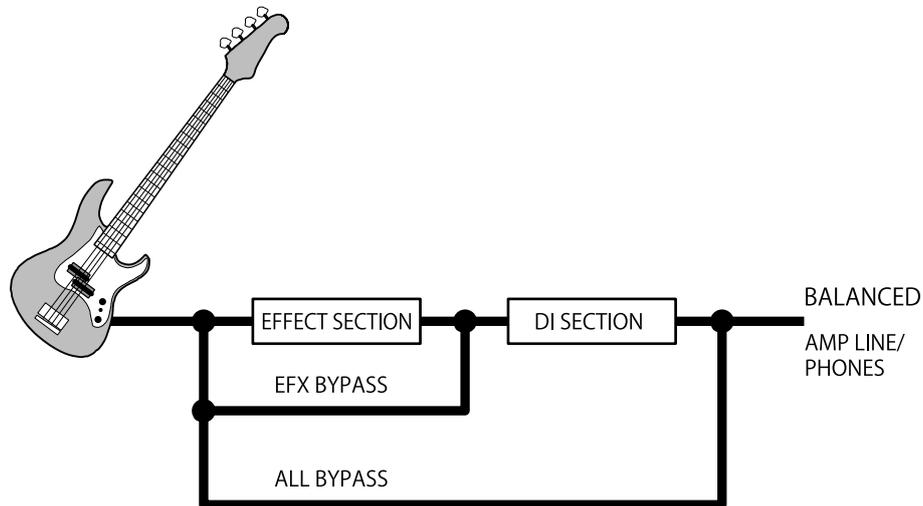
DI ist eine Abkürzung für „Direct Injection Box“. Hierbei handelt es sich um ein Gerät, mit dem das hochohmige Signal eines elektrischen Basses in ein niederohmiges Signal umgewandelt wird. Durch den Einsatz einer DI-Box kann das Signal einer Bassgitarre verlustfrei auf ein PA-System o. ä. gespeist werden. Bei einem Live-Auftritt und bei Aufnahmen werden dadurch Nebengeräusche unterdrückt. Jede DI bietet charakteristische Eigenschaften, die den Klang beeinflussen. Das B6 enthält vier typische DI-Modelle, die je nach Spielweise und Klangvorstellung ausgewählt werden können.

# BYPASS-Funktion

Die Effektsektion des B6 kann auf Bypass geschaltet werden. Zudem kann die DI-Sektion in die Bypass-Schaltung eingeschlossen werden.

Über einen eigenen Schalter kann die Bypass-Funktion mit einem einzigen Tastendruck ausgelöst werden.

(→ [Verwenden der Bypass-Funktion](#))



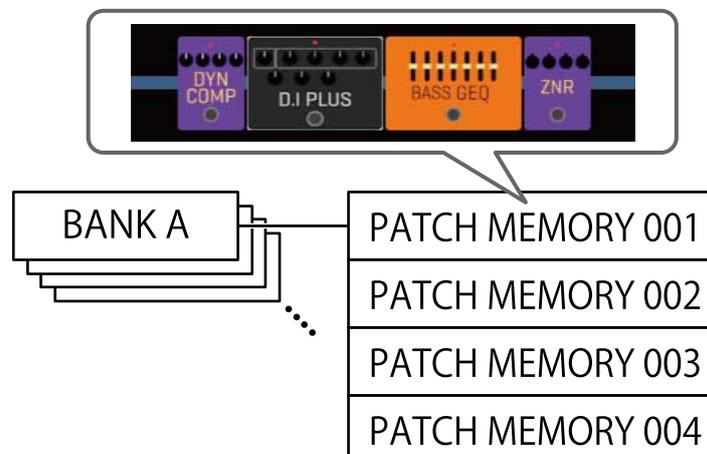
# Überblick über den Speicher (Patch-Speicher/Bänke)

## Patch-Speicher

Sie speichern die benutzten Effekte in ihrer Reihenfolge, ihren On/Off-Status sowie die Parametereinstellungen. Die Effekte werden als Patch-Speicherplätze gesichert und geladen: Insgesamt können bis zu 240 gespeichert werden.

## Bänke

Hierbei handelt es sich um Gruppen von 4 Patch-Speichern. Bis zu 60 Bänke können gespeichert werden.



## Der Play Mode im Überblick

Das B6 bietet vier Play-Modi, zwischen denen Sie im Auswahlbereich für den PLAY MODE (→ [Beschreibung der Bedienelemente](#)) per Tastendruck umschalten.

Während des Spielens verwenden Sie nach Bedarf den gewünschten Modus.

PLAY MODE	Erklärung
<b>LOOPER</b>	Der Looper wird im Touchscreen eingeblendet und kann über die Fußschalter bedient werden. (→ <a href="#">Einsatz des Loopers während der Performance</a> )
<b>MEMORY</b>	Die Bänke und die enthaltenen Patch-Speicher, die Sie über die Fußschalter auswählen können, werden im Touchscreen eingeblendet. (→ <a href="#">Umschalten von Patch-Speichern in einer Bank während der Performance</a> )
<b>BANK / PATCH</b>	Die Patch-Speichernamen werden im Touchscreen in Großbuchstaben dargestellt: Die Bänke und Patch-Speicher können über die Fußschalter ausgewählt werden. (→ <a href="#">Umschalten von Bänken und Patch-Speichern während der Performance</a> )
<b>EFFECT BOARD</b>	Die im jeweiligen Patch-Speicher benutzten Effekte werden im Touchscreen eingeblendet: Die Effekte können individuell über die Fußschalter an-/ausgeschaltet werden. (→ <a href="#">An-/Ausschalten von Effekten beim Spielen</a> )

# Überblick über die Touchscreen-Bedienung

Die Bedienung des B6 kann ebenso wie die Anpassung der Einstellung über den Touchscreen vorgenommen werden. In diesem Abschnitt wird die Bedienung über den Touchscreen beschrieben.

## Im Touchscreen dargestellte Screens

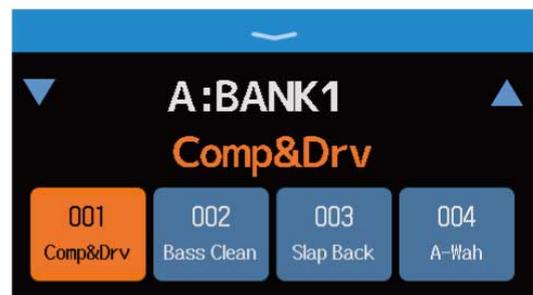
### Screens im PLAY MODE

Diese Screens werden nach dem Einschalten und der Auswahl eines Play-Modus im Auswahlbereich PLAY MODE (→ [Beschreibung der Bedienelemente](#)) eingeblendet.

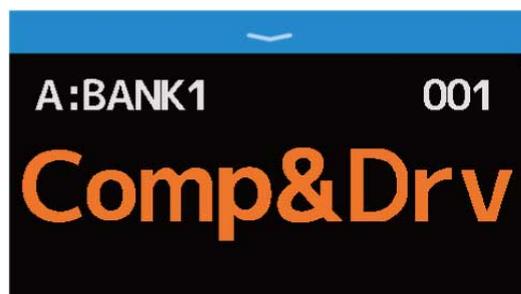
#### LOOPER



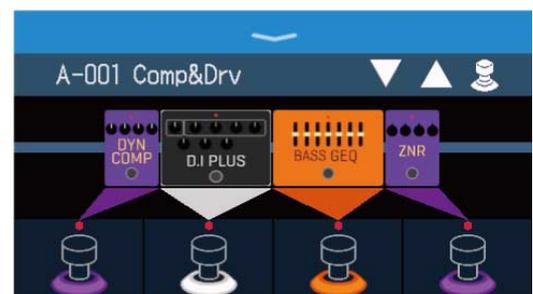
#### MEMORY



#### BANK / PATCH

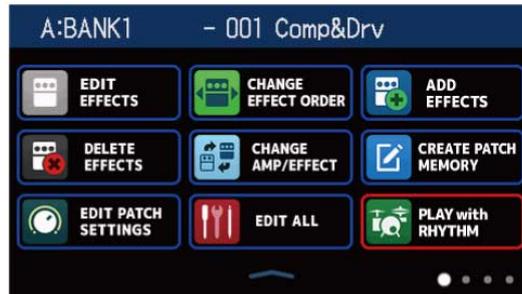


#### EFFECT BOARD



# Menü-Screen

Alle Funktionen des B6 werden im Menü-Screen als Symbole dargestellt und können durch Antippen direkt aufgerufen werden.



## Öffnen des Menü-Screens

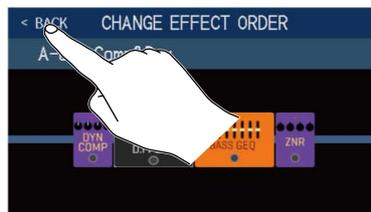
In einem PLAY-MODE-Screen

Wischen Sie von der Symbolleiste nach unten.

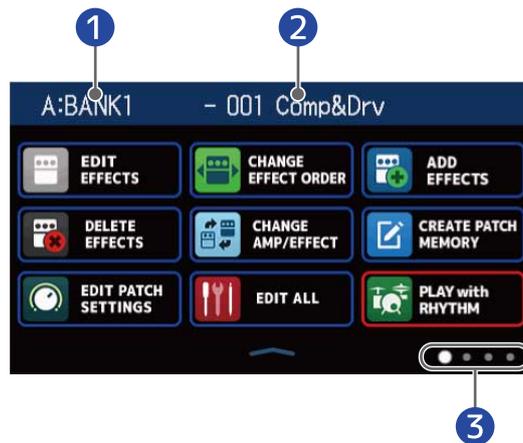


In einem Einstellungs-Screen

Tippen Sie wiederholt auf **< BACK** .

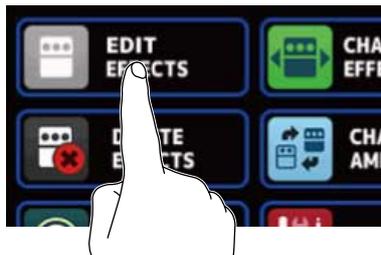


# Bedienung im Menü-Screen

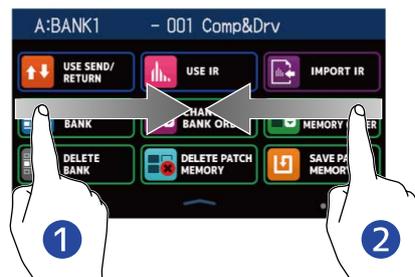


- 1 Aktuelle Bank
- 2 Aktueller Patch-Speicher
- 3 Der Menü-Screen bietet vier Seiten. Hier wird dargestellt, welche Seite aktuell geöffnet ist.

Berühren Sie ein Symbol, um die zugehörige Funktion auszuwählen oder einzustellen.

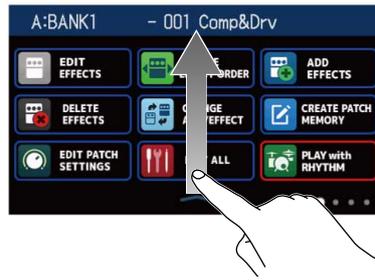


Öffnen Sie die vorherige/nächste Seite.



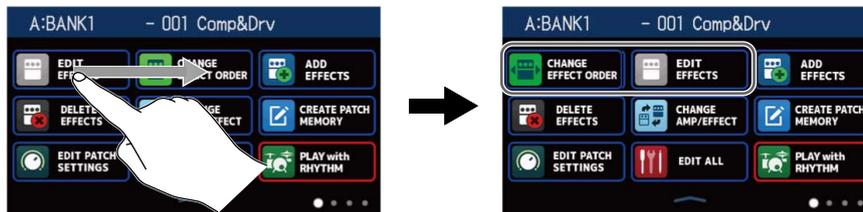
- 1 Öffnen Sie die vorherige Seite.  
Wischen Sie vom linken Rand aus nach rechts.
- 2 Öffnen Sie die nächste Seite.  
Wischen Sie vom rechten Rand aus nach links.

Wischen Sie vom unteren Rand des Menü-Screens nach oben, um zum PLAY-MODE-Screen zurückzukehren.



#### HINWEIS:

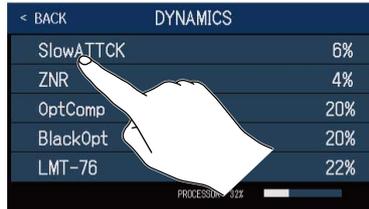
- Der gewählte Play-Modus bleibt auch dann aktiv, wenn der Menü-Screen eingeblendet wird, und kann über die Fußschalter bedient werden.
- Die Symbole im Menü-Screen können mit dem Finger verschoben werden. (Berühren Sie dazu das gewünschte Symbol und ziehen Sie es nach links, rechts, oben oder unten.)



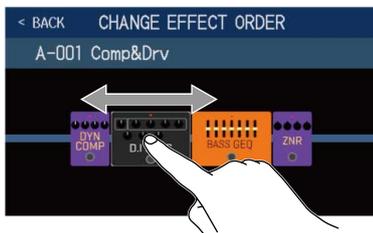
# Einsatz verschiedener Funktions-Screens

Berühren und ziehen Sie Screens, um sie zu verwenden.

Berühren Sie einen Eintrag, um ihn auszuwählen.

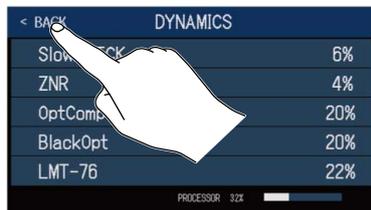


Ziehen Sie einen Eintrag, um ihn zu verschieben oder einzustellen (verschieben Sie den Finger nach links, rechts, oben oder unten).



## Zurückkehren zum vorherigen Screen

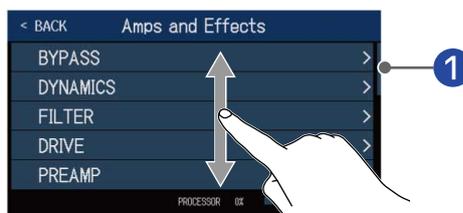
Tippen Sie links oben im Screen auf **< BACK**, um zum vorherigen Screen zurückzukehren.



## Blättern durch Listen

Wenn eine Liste mehr Einträge enthält, als auf dem Touchscreen dargestellt werden können, wird am rechten Rand eine Bildlaufleiste angezeigt.

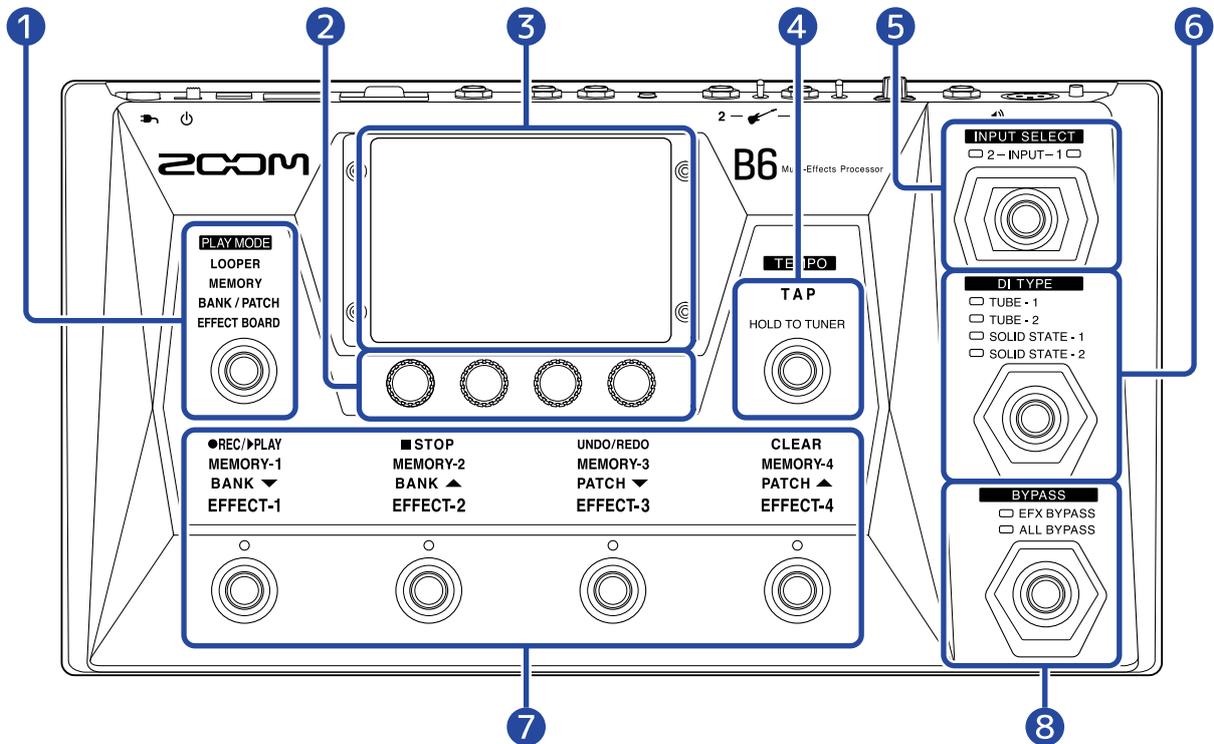
Ziehen Sie den Touchscreen nach oben und unten, um den dargestellten Ausschnitt zu verschieben.



**1** Bildlaufleiste

# Beschreibung der Bedienelemente

## Oberseite



- 1 Auswahlbereich für den PLAY MODE**  
Hier wählen Sie den PLAY MODE für das B6 aus. (Der gewählte Modus leuchtet.)  
Einzelheiten zum PLAY MODE finden Sie im Abschnitt "[Der Play Mode im Überblick](#)".
- 2 Parameter-Regler**  
Damit passen Sie die Effektparameter an und nehmen verschiedene Einstellungen vor.
- 3 Touchscreen**  
Bedienen Sie den Touchscreen, um Patch-Speicher und Bänke auszuwählen und zu bearbeiten sowie um Einstellungen für das B6 vorzunehmen.  
Einzelheiten zur Bedienung finden Sie im Abschnitt "[Überblick über die Touchscreen-Bedienung](#)".
- 4 TAP-Schalter**  
Tippen Sie hier, um das Tempo anzupassen.  
Halten Sie die Taste gedrückt, um den Tuner zu aktivieren.
- 5 INPUT SELECT Schalter**  
Wählen Sie damit den Eingang (der gewählte Eingang leuchtet).
- 6 DI TYPE Schalter**  
Wählen Sie damit den DI-Typ (der gewählte Typ leuchtet).

## 7 Fußschalter und Funktionsanzeigen

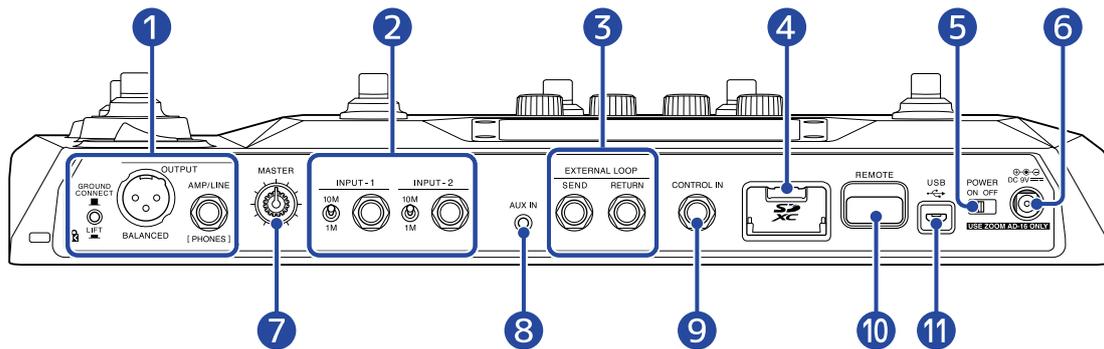
Über die Fußschalter können Sie Patch-Speicher und -Bänke auswählen, Effekte an- und abschalten und den Looper steuern.

Die Funktionen, die über die Fußschalter gesteuert werden können, leuchten.

## 8 BYPASS-Schalter

Schalten Sie damit Bypass an/aus und wählen Sie den Bypass-Typ (die gewählte Einstellung leuchtet).

# Rückseite



## 1 Abschnitt Output-Buchsen

Schalter GROUND LIFT  : Für die Buchse BALANCED OUTPUT kann die Masseverbindung aktiviert/deaktiviert werden.

- CONNECT (  ): Dadurch ist der Massepol mit der Erdung verbunden.
- LIFT (  ): Dadurch wird der Massepol von der Erdung getrennt. Auf diese Weise lassen sich durch Masseschleifen verursachte Störgeräusche unterbinden.

Buchse BALANCED OUTPUT  : Dient zum Anschluss an ein PA-System.

Buchse AMP/LINE [PHONES]  : Dient zum Anschluss an einen Bassverstärker, Monitorlautsprecher oder Kopfhörer.

## 2 Abschnitt Input-Buchse

Buchsen INPUT1/2  : Schließen Sie hier Ihre Bässe an.

Impedanzwahlschalter 1/2  : Stellen Sie diese auf die angeschlossenen Bässe ein.

## 3 Buchsen EXTERNAL LOOP

Hier können externe Effekte angeschlossen werden.

Buchse SEND  : Verbinden Sie diese Buchse mit der Eingangsbuchse des externen Effektgeräts.

Buchse RETURN  : Verbinden Sie diese Buchse mit der Ausgangsbuchse des externen Effektgeräts.

#### 4 SD-Karten-Einschub

Nach dem Einsetzen einer SD-Karte stehen die folgenden Optionen zur Verfügung.

- Loops können gespeichert und ihre Aufnahmezeit verlängert werden.
- Impulsantwortdaten können geladen werden.
- Das B6 kann als Kartenleser genutzt werden.
- Die Firmware kann aktualisiert werden.

Karten, die den SD-, SDHC- und SDXC-Spezifikationen entsprechen, werden unterstützt.  
Formatieren Sie die SD-Karte im B6. (→ [Formatieren von SD-Karten](#))

#### 5 POWER-Schalter

Damit wird das Gerät ein-/ausgeschaltet.

#### 6 Buchse für 9 V Gleichstromnetzteil

Hier schließen Sie das zugehörige Netzteil (ZOOM AD-16) an.

#### 7 MASTER-Regler

Damit stellen Sie die Lautstärke des B6 ein.

#### 8 AUX IN Buchse

Hier schließen Sie einen tragbaren Musik-Player oder ein ähnliches Gerät an.

#### 9 Buchse CONTROL IN

Schließen Sie hier ein Expression-Pedal (ZOOM FP02M) an, um Pedal-Effekte anzusteuern.

#### 10 REMOTE-Buchse

Hier schließen Sie einen ZOOM BTA-1 oder einen anderen geeigneten Drahtlosadapter an.  
Dieser ermöglicht eine drahtlose Steuerung des B6 mit der Handy Guitar Lab for B6 für iOS/iPadOS über ein iPhone/iPad.

#### 11 USB (Micro-B) Port

Nach dem Anschluss an einen Computer bieten sich folgende Optionen.

- Das B6 kann als Audio-Interface verwendet werden.
- Das B6 kann über Guitar Lab bedient werden.
- Das B6 kann als Kartenleser genutzt werden.

# Menü-Screen

In dieser Liste sind die Symbole im Menü-Screen und ihre Funktionen aufgeführt.

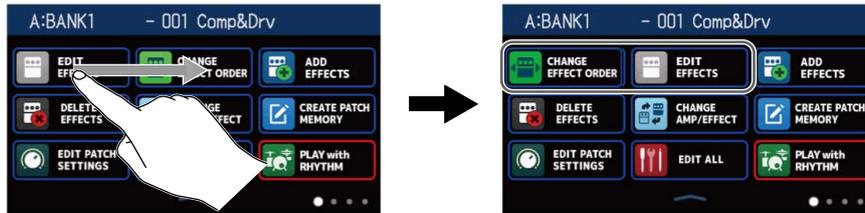
Symbol	Erklärung	Symbol	Erklärung
 EDIT EFFECTS	Dient zur Anpassung der Effektparameter. (→ <a href="#">Einstellen von Effekten</a> )	 CHANGE EFFECT ORDER	Ändert der Effekt-Reihenfolge in Patch-Speichern. (→ <a href="#">Ändern der Effekt-Reihenfolge</a> )
 ADD EFFECTS	Fügt einem Patch-Speicher Effekte hinzu. (→ <a href="#">Hinzufügen von Effekten</a> )	 DELETE EFFECTS	Löscht Effekte aus Patch-Speichern. (→ <a href="#">Löschen von Effekten</a> )
 CHANGE AMP/EFFECT	Ändern der Effekte und Amps in Patch-Speichern. (→ <a href="#">Ersetzen von Effekten</a> )	 CREATE PATCH MEMORY	Dient zum Anlage von Patch-Speichern. (→ <a href="#">Erstellen von Patch-Speichern</a> )
 EDIT PATCH SETTINGS	Dient zum Benennen und Aussteuern der Patch-Speicher. (→ <a href="#">Einstellen des Patch-Speicher-Pegels, Umbenennen von Patch-Speichern</a> )	 EDIT ALL	Dient dazu, Einstellungen für alle Patch-Speicher vorzunehmen. (→ <a href="#">Anpassen aller Einstellungen in einem Screen</a> )
 PLAY with RHYTHM	Dient zum Einsatz der Rhythmusbegleitung. (→ <a href="#">Einsatz der Rhythmusbegleitung</a> )	 USE SEND/RETURN	Dient zum Einrichten der Send/Return-Einstellungen. (→ <a href="#">Verwenden von Send und Return</a> )
 USE IR	Dient zum Einsatz von Impulsantworten (IR). (→ <a href="#">Einsatz von Impulsantworten (IR)</a> )	 IMPORT IR	Dient zum Laden von Impulsantwortdaten (IR). (→ <a href="#">Laden von Impulsantwortdaten (IR)</a> )
 CREATE BANK	Erzeugt Bänke. (→ <a href="#">Anlage von Bänken</a> )	 CHANGE BANK ORDER	Dient zum Ändern der Bank-Reihenfolge. (→ <a href="#">Ändern der Bank-Reihenfolge</a> )
 CHANGE PATCH MEMORY ORDER	Dient zum Ändern der Patch-Speicher-Reihenfolge. (→ <a href="#">Ändern der Reihenfolge von Patch-Speichern</a> )	 DELETE BANK	Dient zum Löschen von Bänken. (→ <a href="#">Löschen von Bänken</a> )
 DELETE PATCH MEMORY	Dient zum Löschen von Patch-Speichern. (→ <a href="#">Löschen von Patch-Speichern</a> )	 SAVE PATCH MEMORY	Dient zum Sichern von Patch-Speichern. (→ <a href="#">Sichern der Patch-Speicher</a> )

Symbol	Erklärung	Symbol	Erklärung
	Dient zum Ändern und Überprüfen der Systemeinstellungen. Verwaltung von SD-Karten. (→ <a href="#">Überprüfen der Firmware-Versionen</a> , <a href="#">Verwaltung von SD-Karten</a> )		Dient zur Tempo-Anpassung für Effekte, Rhythmen und den Looper. (→ <a href="#">Einstellen des Master-Tempos</a> )
	Dient zum Bearbeiten der USB-Audioeinstellungen. (→ <a href="#">Anpassen der Audio-Interface-Einstellungen</a> )		Dient zum An-/Abschalten der AUTOSAVE-Funktion. (→ <a href="#">Einstellen der AUTOSAVE-Funktion</a> )
	Dient zum Anpassen der Touchscreen-Helligkeit und zum An-/Abschalten des ECO-Modus. (→ <a href="#">Einstellen der Helligkeit für den Touchscreen</a> , <a href="#">Konfigurieren des ECO-Modus</a> )		Dient zum Anpassen der Tuner-spezifischen Einstellungen. (→ <a href="#">Ändern der Tuner-Einstellungen</a> )
	Dient zum Einsatz des Tuners. (→ <a href="#">Einsatz des Tuners</a> )		Stellen Sie die Klangfarbe und andere Merkmale für das Ausgabesignal für jeden Eingangskanal ein. (→ <a href="#">Anpassung von EQ und Lautstärke am Ausgang</a> )
	Dient zum An-/Abschalten der PRESELECT-Funktion. (→ <a href="#">Verwenden der PRESELECT-Funktion</a> )		Stellt die Patch-Speichernamen für die Auswahl im Touchscreen in Großbuchstaben dar. (→ <a href="#">Umschalten von Bänken und Patch-Speichern während der Performance</a> )
	Damit zeigen Sie die im Patch-Speicher benutzten Effekte im Touchscreen an. (→ <a href="#">An-/Ausschalten von Effekten beim Spielen</a> )		Damit wählen Sie die vier Patch-Speicher einer Bank mit den Fußschaltern aus. (→ <a href="#">Umschalten von Patch-Speichern in einer Bank während der Performance</a> )

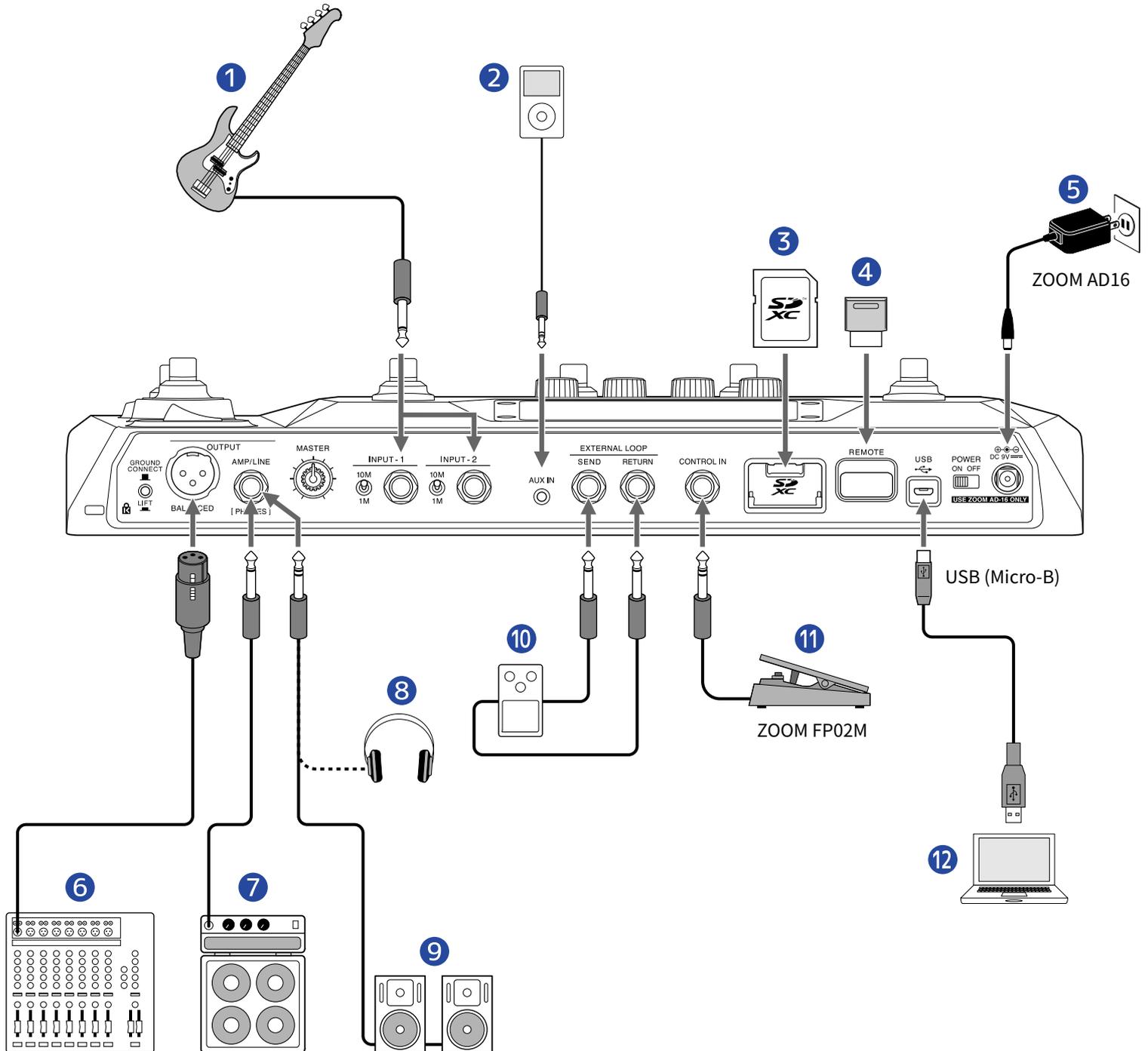
Symbol	Erklärung	Symbol	Erklärung
	Dient zum Einsatz des Loopers. (→ <a href="#">Einsatz des Loopers während der Performance</a> )		

**HINWEIS:**

Die Symbole im Menü-Screen können mit dem Finger verschoben werden. (Berühren Sie dazu das gewünschte Symbol und ziehen Sie es nach links, rechts, oben oder unten.)



# Verkabelung



## 1 Bass

Schließen Sie Ihr Instrument an der Buchse INPUT 1 oder INPUT 2 an. Stellen Sie den Impedanzwahlschalter auf den angeschlossenen Bass ein.

- 
 Für den Einsatz mit herkömmlichen E-Bässen
- 
 Für den Einsatz mit akustischen Bässen mit Piezo-Tonabnehmern

## 2 Tragbarer Media-Player etc.

Stellen Sie die Lautstärke am angeschlossenen Gerät ein.

## 3 SD-Karte

Eine SD-Karte dient zum Speichern von Loops und erhöht die verfügbare Aufnahmezeit für Loops. Zudem dient sie zum Import von IR-Daten und zur Aktualisierung der Firmware.

## 4 BTA-1 oder anderer geeigneter Drahtlos-Adapter

Damit ist eine drahtlose Steuerung des B6 mit der iOS/iPadOS-App Handy Guitar Lab for B6 möglich.

## 5 Netzteil (Zoom AD-16)

## 6 PA-Mischpult etc.

Mit  können Sie die Masseverbindung für die Buchse BALANCED OUTPUT aktivieren/deaktivieren.

- CONNECT (  ): Dadurch ist der Massepol mit der Erdung verbunden.
- LIFT (  ): Dadurch wird der Massepol von der Erdung getrennt. Auf diese Weise lassen sich durch Masseschleifen verursachte Störgeräusche unterbinden.

## 7 Bass-Amp

## 8 Kopfhörer

## 9 Aktivmonitore

## 10 Externes Effektgerät

Verbinden Sie die Buchse SEND mit der Eingangsbuchse und die Buchse RETURN mit der Ausgangsbuchse des Effekts.

## 11 Expression-Pedal (ZOOM FP02M)

Zur Steuerung der Effekte kann ein Pedal benutzt werden.

## 12 Computer (Mac/Windows)

Verwenden Sie Micro-USB-Kabel zum Anschluss.

Das B6 kann als Audio-Interface und mit Guitar Lab verwendet werden.

---

### HINWEIS:

Die Computer-App Guitar Lab kann zur Verwaltung von Patch-Speichern und zum Bearbeiten und Hinzufügen von Effekten verwendet werden. Guitar Lab steht auf der ZOOM-Webseite ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)) zum Download zur Verfügung.

Das B6 kann über die iOS/iPadOS-App Handy Guitar Lab for B6 ferngesteuert werden. Handy Guitar Lab for B6 kann aus dem App Store heruntergeladen werden.

---

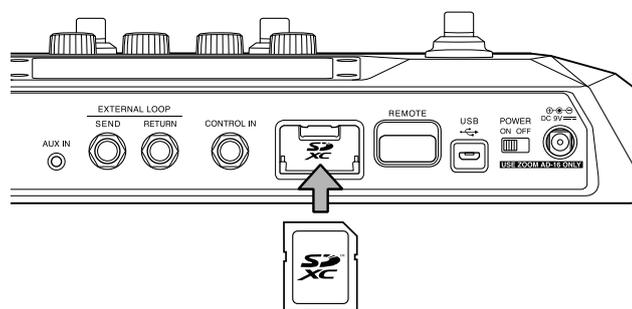
# Einsetzen von SD-Karten

Wenn Sie eine SD-Karte im B6 einsetzen, stehen die folgenden Optionen zur Verfügung.

- Loops können gespeichert werden und die Aufnahmezeit für Loops wird verlängert.
- Impulsantworten (inklusive bereits vorhandener oder von Drittanbietern bereitgestellter Daten) können geladen und genutzt werden.
- Das B6 kann als Kartenleser genutzt werden.
- Die Firmware kann aktualisiert werden.

1. Öffnen Sie bei abgeschaltetem Gerät die Abdeckung für den SD-Karten-Einschub und führen Sie eine SD-Karte vollständig in den Slot ein.

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

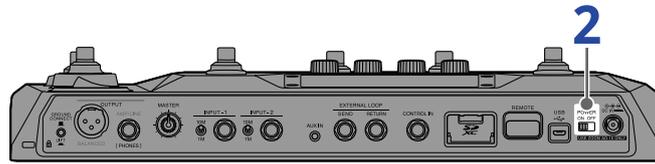


## ANMERKUNG:

- Karten, die den SD-, SDHC- und SDXC-Spezifikationen entsprechen, werden unterstützt.
- Deaktivieren Sie den Schreibschutz, bevor Sie die SD-Karte einsetzen.
- Das Einsetzen bzw. Auswerfen einer Karte im Betrieb kann zu Datenverlusten führen.
- Achten Sie beim Einsetzen einer SD-Karte auf die korrekte Ausrichtung der Karte.
- Bevor Sie neu gekaufte, mit einem Computer formatierte SD-Karten verwenden können, müssen Sie diese im B6 formatieren (→ [Formatieren von SD-Karten](#)).

# Ein-/Ausschalten des Geräts

## Einschalten



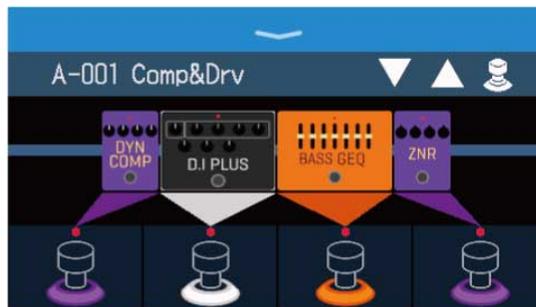
1. Senken Sie die Lautstärke des Verstärkers oder Monitorlautsprechers vollständig ab.

### ANMERKUNG:

Um Rauschen und Fehlfunktionen zu vermeiden, schließen Sie Aktivmonitore und Bassverstärker an, bevor Sie das Gerät einschalten.

2. Stellen Sie  auf ON.

Das B6 wird eingeschaltet und im Touchscreen wird der PLAY-MODE-Screen (→ [Der Play Mode im Überblick](#)) eingeblendet.



### HINWEIS:

Beim Einschalten wird der PLAY MODE wiederhergestellt, der beim letzten Ausschalten aktiv war.

3. Heben Sie die Lautstärke des Verstärkers oder Monitorlautsprechers an.

### Übersicht ECO-Modus:

- Ab Werk ist der ECO-Modus auf ON eingestellt: Bei Nichtbenutzung wird das Gerät nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet.
- Sie können den ECO-Modus auch auf OFF einstellen. (→ [Konfigurieren des ECO-Modus](#))

# Ausschalten

**1.** Senken Sie die Lautstärke des Verstärkers oder der Monitorlautsprecher vollständig ab.

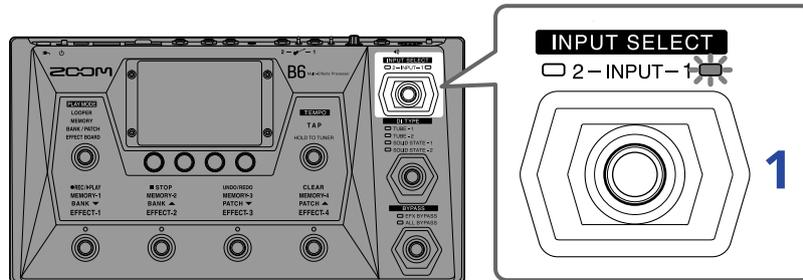
**2.** Stellen Sie  auf OFF.

Das Touchscreen-Display wird abgeschaltet.

# Auswahl des Eingangs (INPUT SELECT)

Sie können zwei Bässe (z. B. einen elektrischen und einen akustischen Bass) am B6 anschließen und zum Spielen zwischen diesen umschalten.

Schließen Sie die Bässe an den Buchsen INPUT 1 und INPUT 2 an und stellen Sie die Impedanzwahlschalter dann auf den jeweiligen Bass ein. (→ [Verkabelung](#))

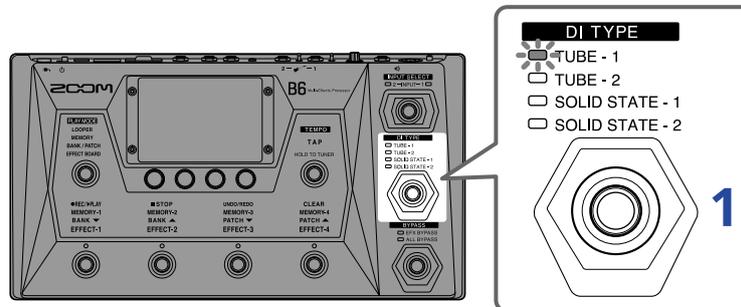


1. Drücken Sie  , um den Eingang auszuwählen.  
Die Anzeige für den gewählten Eingang leuchtet.

# Auswahl des Eingangs (DI TYPE)

Die DI-Sektion des B6 kann zwischen vier Typen umgeschaltet werden, die typische Eigenschaften von Röhren- und Transistor-DIs reproduzieren.

Die DI-Sektion wirkt sich gleichermaßen auf die Buchsen BALANCED OUTPUT und AMP/LINE [PHONES] aus.



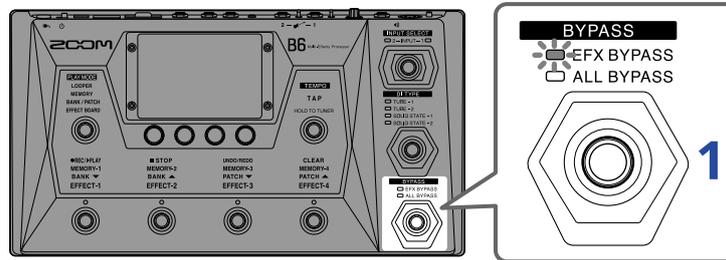
1. Drücken Sie , um den DI-Typ auszuwählen.

Die Anzeige für den gewählten DI-Typ leuchtet.

TUBE-1	Diese Option emuliert die Eigenschaften einer Röhren-DI mit kräftigen Obertönen und einem mächtigen Bassfundament.
TUBE-2	Diese Emulation orientiert sich an den Eigenschaften einer Röhren-DI mit einer klaren Ansprache und knackigem Bass.
SOLID STATE-1	Diese Emulation bietet die Eigenschaften einer Transistor-DI mit moderater Kompression und einem höhenreichen Klang.
SOLID STATE-2	Diese Emulation bietet die Eigenschaften einer Transistor-DI mit einem klaren Sound und minimalen Verzerrungen.
Leuchtet nicht	Die DI-Sektion ist inaktiv.

# Verwenden der Bypass-Funktion

Die Effektsektion des B6 kann auf Bypass geschaltet werden. Zudem kann die DI-Sektion in die Bypass-Schaltung eingeschlossen werden.



1. Drücken Sie , um den Bypass-Typ einzustellen.

Die Anzeige für den gewählten Bypass-Typ leuchtet.

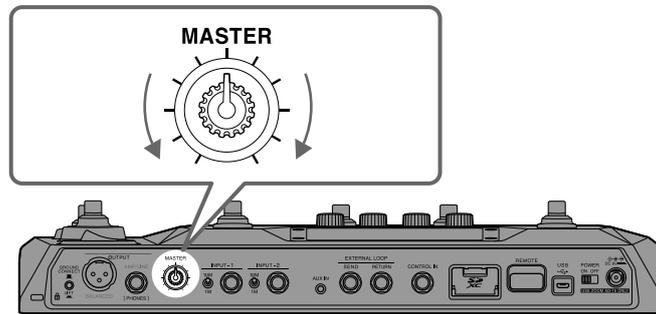
EFX-BYPASS	Damit wird die Effektsektion auf Bypass geschaltet. (Nur die DI-Sektion wird benutzt.)
ALL BYPASS	Damit werden die Effekte und DI-Sektionen auf Bypass geschaltet.
Leuchtet nicht	Es wird nichts auf Bypass geschaltet.

## HINWEIS:

- Die Anpassung des EQs und der Lautstärke eines Bassverstärkers ist beispielsweise einfacher, wenn die Effekte des B6 auf Bypass geschaltet sind.
- Beim Einschalten ist die Bypass-Funktion immer inaktiv.

# Einstellen der Master-Lautstärke

Die Ausgangslautstärke des B6 kann variabel eingestellt werden.

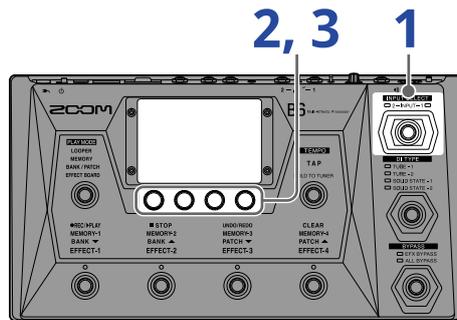


## ANMERKUNG:

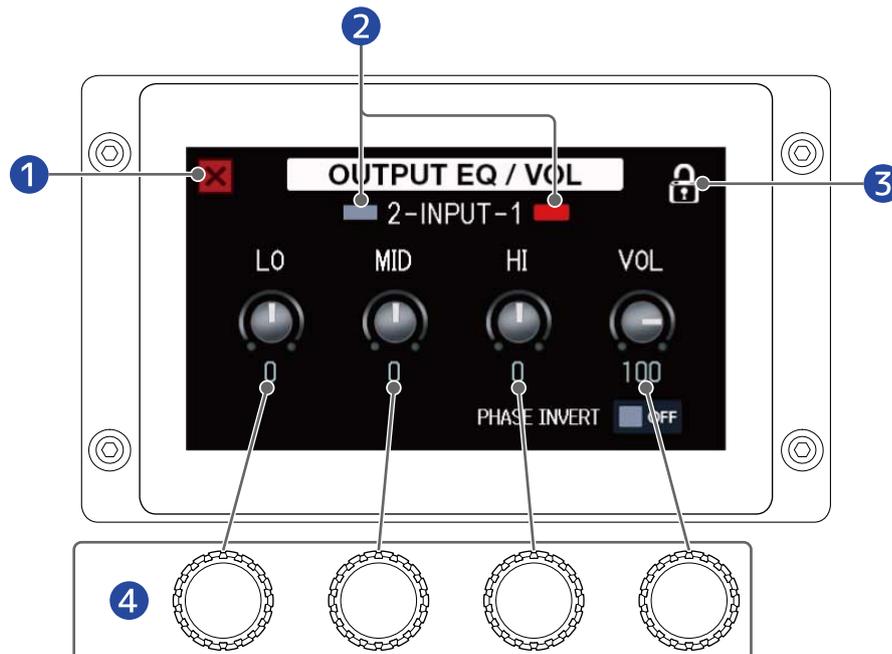
- Der Einstellbereich ist  $-\infty$  bis +6 dB.
- Wenn der Regler mittig eingestellt ist, entspricht der Pegel 0 dB.

# Anpassung von EQ und Lautstärke am Ausgang

Die Lautstärke und der EQ für Audioausgabe können im B6 für jeden Kanal individuell eingestellt werden. Diese Einstellungen betreffen die Ausgangsbuchse AMP/LINE [PHONES]. Die Einstellung VOL wirkt sich zudem auf die Ausgabe über die Buchse BALANCED OUTPUT aus.



1. Drücken Sie  , um einen Kanal zur Anpassung des EQs und der Lautstärke für seinen Ausgang auszuwählen.  
Die Anzeige für den gewählten Eingang leuchtet.
2. Bedienen Sie  im Modus MEMORY, BANK/PATCH oder EFFECT BOARD.  
Dadurch wird der Screen OUTPUT EQ/VOL im Touchscreen geöffnet.
3. Bedienen Sie  , um den EQ und die Lautstärke für das Ausgangssignal einzustellen.



- 1 Zurückkehren zum vorherigen Screen.

## 2 Auswahl und Darstellung des Eingangskanals.

Tippen Sie hier, um den Eingang zu wechseln.

## 3 Dient zum Sperren/Entsperren der Einstellungen.

 Gesperrt

 Entsperrt

## 4 Einstellen der Lautstärke für den Bass-/Mitten-/Höhenbereich.

Nach Abschluss der Einstellungen wird nach einem kurzen Moment wieder der vorherige Screen eingeblendet.

### HINWEIS:

- Sie können den Screen OUTPUT EQ/VOL auch durch Antippen von  im Menü-Screen öffnen.

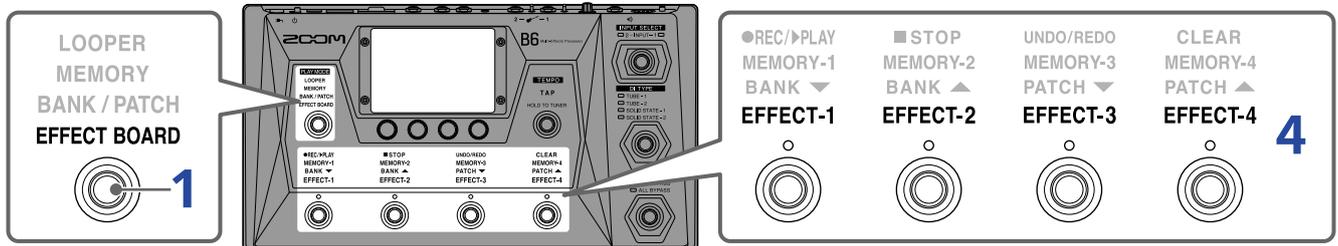
- Wenn der Screen OUTPUT EQ/VOL geöffnet ist, drücken Sie , um den Kanal zu wechseln und seinen EQ und seine Lautstärke anzupassen.

- Bei Live-Auftritten können sich die Ausgänge von Bassverstärkern und Monitorlautsprechern überlagern, so dass der Sound auf der Bühne leiser erscheint. Durch eine Phasendrehung am Ausgang des B6 lässt sich dieses Phänomen evtl. vermeiden. Tippen Sie hier, um die Phasendrehung zu aktivieren.



# An-/Ausschalten von Effekten beim Spielen

Im EFFECT-BOARD-Modus werden die in einem Patch genutzten Effekte und Amps im Touchscreen dargestellt und können über die Fußschalter an- und abgeschaltet werden.



1. Drücken Sie wiederholt  **PLAY MODE**, um **EFFECT BOARD** auszuwählen.

Dadurch wird der EFFECT-BOARD-Modus des B6 aktiviert, der alle im Patch-Speicher genutzten Effekte und Amps in einem Screen darstellt.

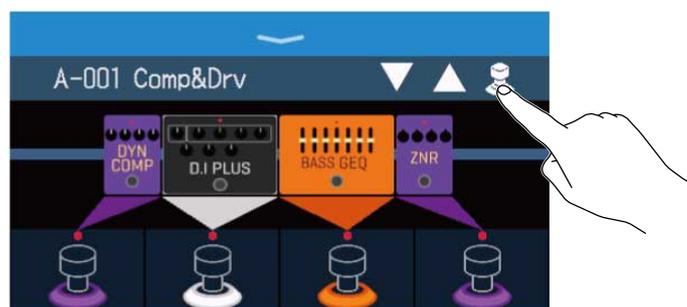


1 Aktueller Patch-Speicher

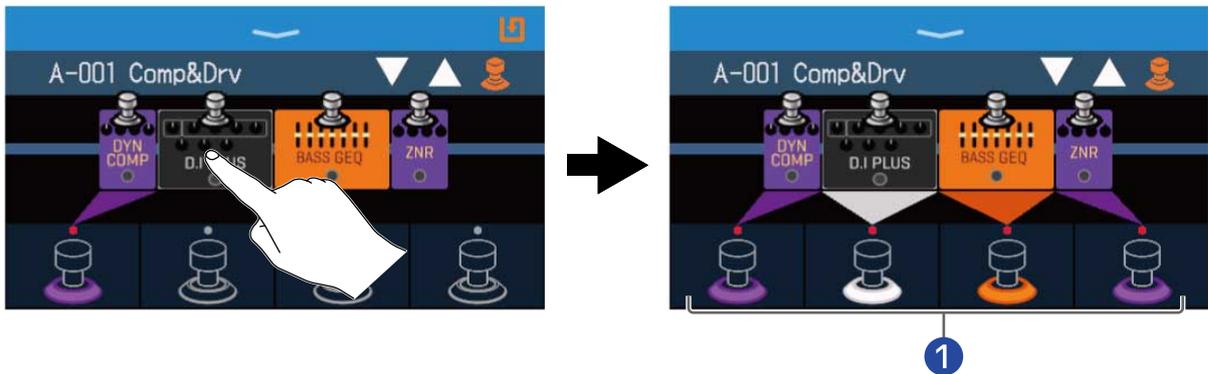
## HINWEIS:

Der Screen EFFECT BOARD kann auch durch Antippen von  im Menü-Screen aktiviert werden.

2. Tippen Sie auf .

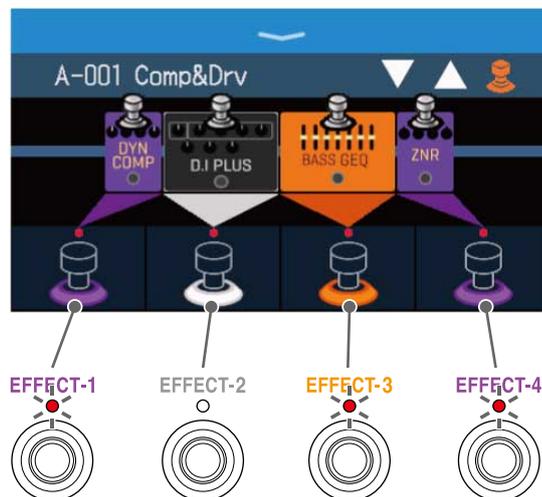


- 3.** Tippen Sie einen Effekt an, um ihn über einen Fußschalter an-/abschalten zu können. Der angetippte Effekt wird einem Fußschalter zugewiesen. Tippen Sie ihn erneut an, um die Zuordnung aufzuheben.



- 1** Wenn Effekte zugewiesen werden, wechselt die Farbe an der Basis des Fußschalters entsprechend der Effektkategorie.

- 4.** Drücken Sie die Fußschalter, um die Effekte an-/abzuschalten.



- Die Anzeigen leuchten, wenn die zugehörigen Effekte aktiv sind.
- Die im Display dargestellten Farben der Fußschalter hängen von der Effekt-Kategorie ab.

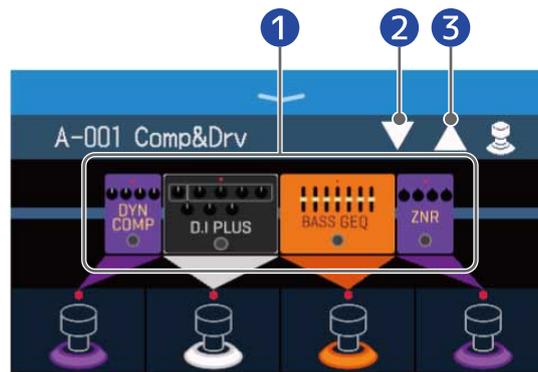
**ANMERKUNG:**

- Unabhängig von der Auswahlreihenfolge werden Effekte immer von links nach rechts zugewiesen.
- Sobald allen Fußschaltern Effekte zugewiesen wurden, können keine weiteren Effekte durch Antippen zugewiesen werden.
- Bei manchen Effekten sind die Fußschalter mit speziellen Funktionen belegt. (Dazu gehören beispielsweise Effekte, die nur aktiv sind, solange der Fußschalter gedrückt ist.) Die Spezialfunktionen können im Screen EDIT EFFECTS ausgewählt werden. (→ [Sonderfunktionen des Fußschalters](#))

---

**HINWEIS:**

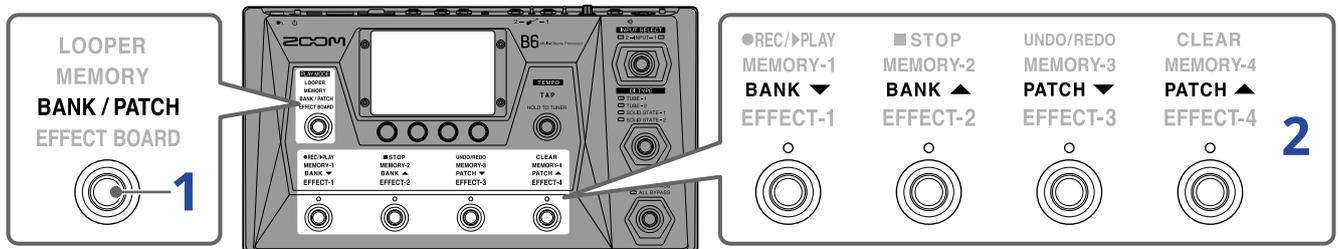
Die folgenden Bedienschritte können auf dem Touchscreen ausgeführt werden.



- 1 Öffnen Sie den Screen EDIT EFFECTS. (→ Einstellen von Effekten)
  - 2 Dient zur Auswahl des vorherigen Patch-Speichers.
  - 3 Dient zur Auswahl des nächsten Patch-Speichers.
-

# Umschalten von Bänken und Patch-Speichern während der Performance

Bank- und Patch-Speichernamen können im Touchscreen in großer Schrift dargestellt und ausgewählt werden.



1. Drücken Sie wiederholt  , um **BANK / PATCH** auszuwählen.

Der BANK/PATCH-Modus im B6 wird aktiviert und der Name der ausgewählten Bank sowie des Patch-Speichers werden gut lesbar in Großbuchstaben eingeblendet.



- 1 Aktuelle Bank
- 2 Aktueller Patch-Speicher

## HINWEIS:

Der BANK/PATCH-Modus kann auch durch Antippen von

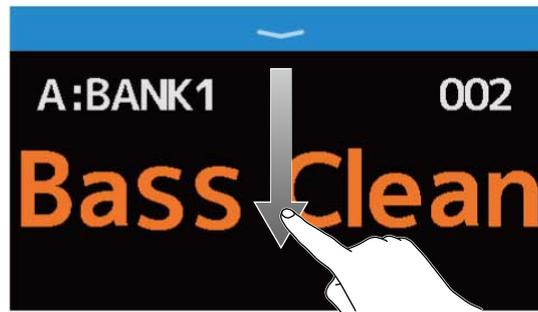


im Menü-Screen aktiviert werden.

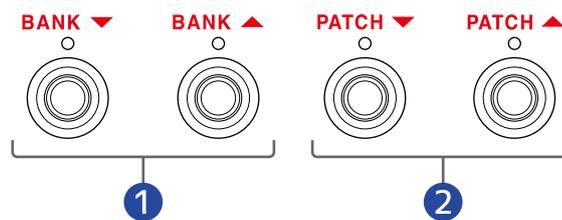
- 2.** Streichen Sie auf dem Touchscreen nach oben oder unten, um Patch-Speicher auszuwählen.  
Dient zur Auswahl des nächsten Patch-Speichers.



Dient zur Auswahl des vorherigen Patch-Speichers.



Zudem können Sie Bänke und Patch-Speicher mit den Fußschaltern auswählen.

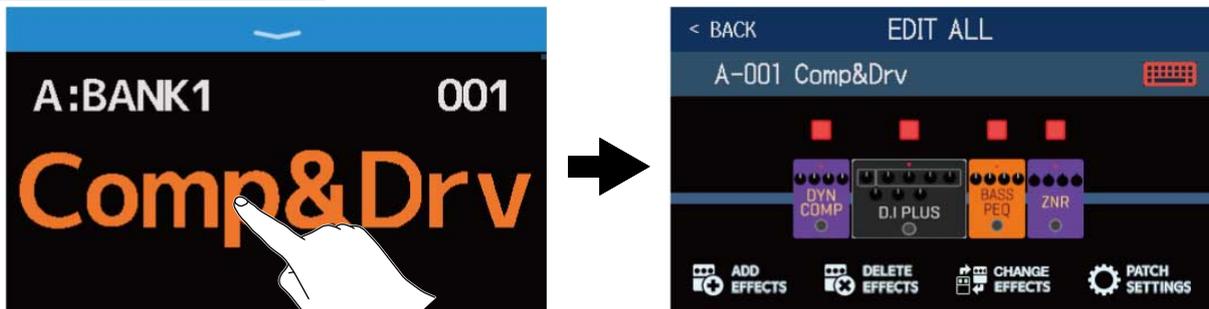


- 1** Dient zur Auswahl der vorherigen/nächsten Bank.
- 2** Dient zur Auswahl des vorherigen/nächsten Patch-Speichers.

---

**HINWEIS:**

- Tippen Sie auf den Namen eines Patch-Speichers, um ihn in einem Screen zur Bearbeitung zu öffnen, in dem sich Effekte u.a. hinzufügen, ersetzen, löschen und anpassen lassen. (→ [Anpassen aller Einstellungen in einem Screen](#))



- Im BANK/PATCH-Modus kann die PRESELECT-Funktion benutzt werden. Damit kann der nächste Patch-Speicher im Voraus ausgewählt und dann mit einem Tastendruck aktiviert werden. Mit dieser praktischen Funktion wechseln Sie bei Live-Auftritten zu Patch-Speichern, die nicht in der Nähe des aktuellen Patch-Speichers liegen. (→ [Verwenden der PRESELECT-Funktion](#))
-

# Verwenden der PRESELECT-Funktion

Im BANK/PATCH-Modus kann die PRESELECT-Funktion benutzt werden.

Wenn PRESELECT aktiv ist, werden die Bänke und Patch-Speicher erst dann umgeschaltet, wenn Sie

 drücken, um den Patch-Speicherwechsel zu bestätigen.

Dadurch ist es möglich, während einer Live-Performance direkt zu einem Patch-Speicher zu wechseln, der sich nicht in der Nähe des aktuellen Patch-Speichers befindet.

## An-/Abschalten der PRESELECT-Funktion

Die PRESELECT-Funktion kann an- oder abgeschaltet werden.

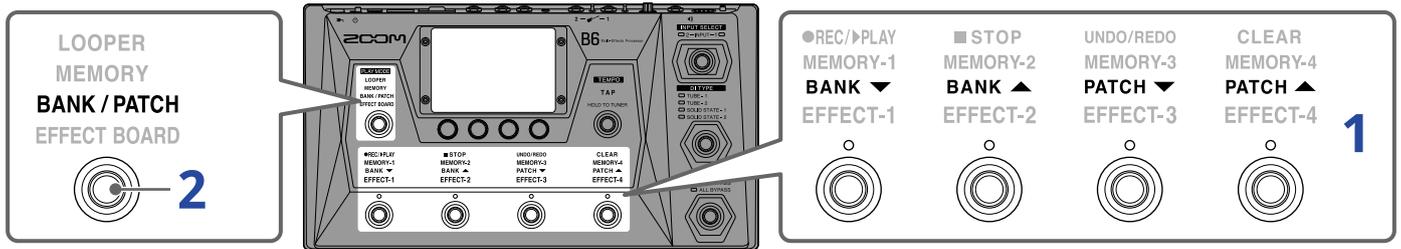
1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

2. Tippen Sie auf die Schaltfläche, um Sie auf ON oder OFF einzustellen.  
Durch Antippen schalten Sie zwischen ON und OFF um.

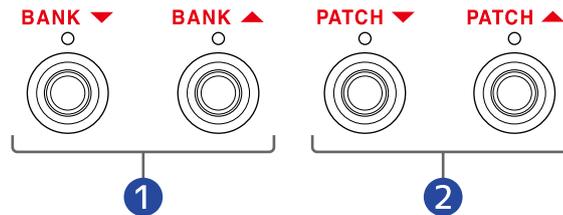


Einstellung	Erklärung
ON	Die PRESELECT-Funktion wird eingeschaltet.
OFF	Die PRESELECT-Funktion wird ausgeschaltet.

# Auswahl von Patch-Speichern bei aktiver PRESELECT-Funktion



1. Im BANK/PATCH-Modus wählen Sie mit den Fußschaltern die Bank und den Patch-Speicher aus.



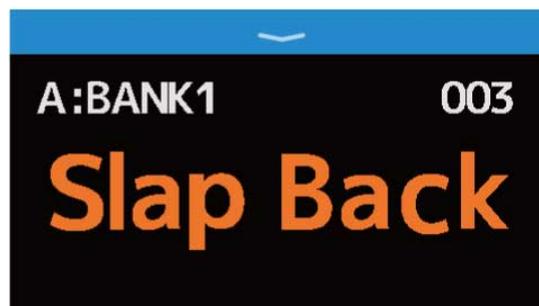
- 1 Dient zur Auswahl der vorherigen/nächsten Bank.
- 2 Dient zur Auswahl des vorherigen/nächsten Patch-Speichers.

Der aktuell ausgewählte Patch-Speicher und der nächste ausgewählte Patch-Speicher werden angezeigt.



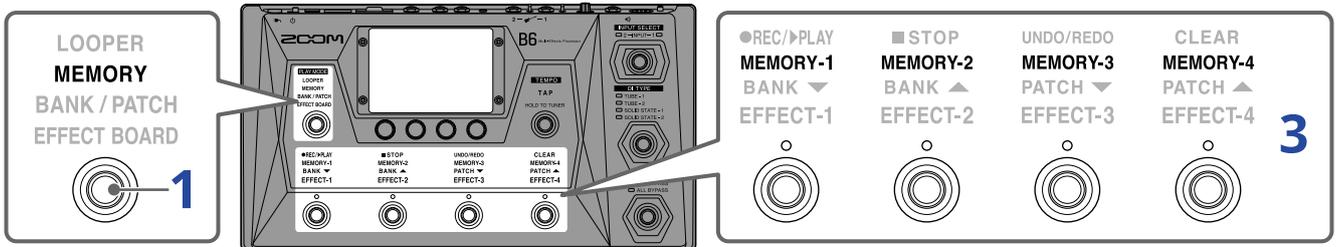
- 1 Aktuell ausgewählter Patch-Speicher
- 2 Nächster ausgewählter Patch-Speicher

2. Drücken Sie <sup>BANK / PATCH</sup> , um die Auswahl zu bestätigen.



# Umschalten von Patch-Speichern in einer Bank während der Performance

Im Touchscreen kann eine Bank eingblendet werden, um die vier darin enthaltenen Patch-Speicher durch einmaliges Antippen auszuwählen.



1. Drücken Sie wiederholt , um **MEMORY** auszuwählen.

Der MEMORY-Modus im B6 wird aktiviert und der Name der ausgewählten Bank und die vier Patch-Speicher können überprüft werden.



- 1 Aktuelle Bank
- 2 Patch-Speicher in der Bank

## HINWEIS:

Der MEMORY-Modus kann auch durch Antippen von  im Menü-Screen aktiviert werden.

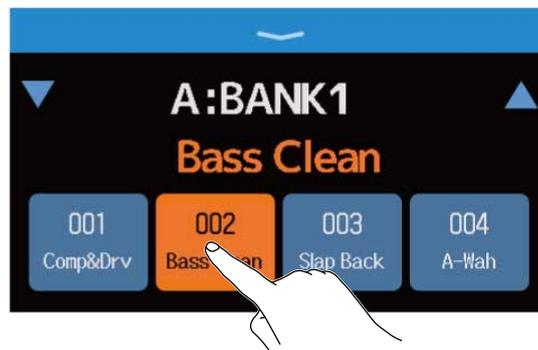
2. Tippen Sie links bzw. rechts neben dem Bank-Namen auf  oder , um zur gewünschten Bank zu wechseln.



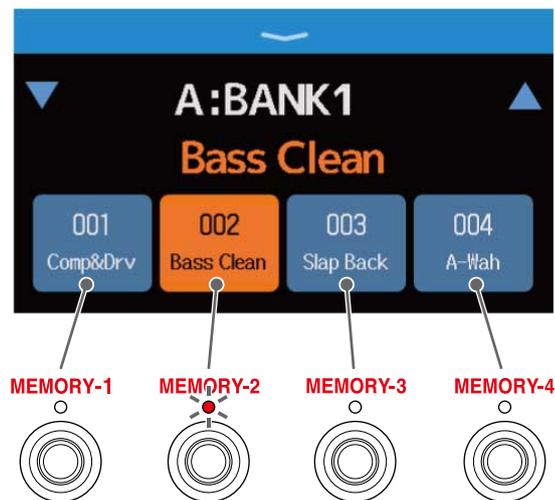
1 Dient zur Auswahl der vorherigen Bank.

2 Dient zur Auswahl der nächsten Bank.

3. Tippen Sie den gewünschten Patch-Speicher an.  
Der gewählte Patch-Speicher wird hervorgehoben.



Alternativ können Sie Patch-Speicher auch direkt über die Fußschalter auswählen.

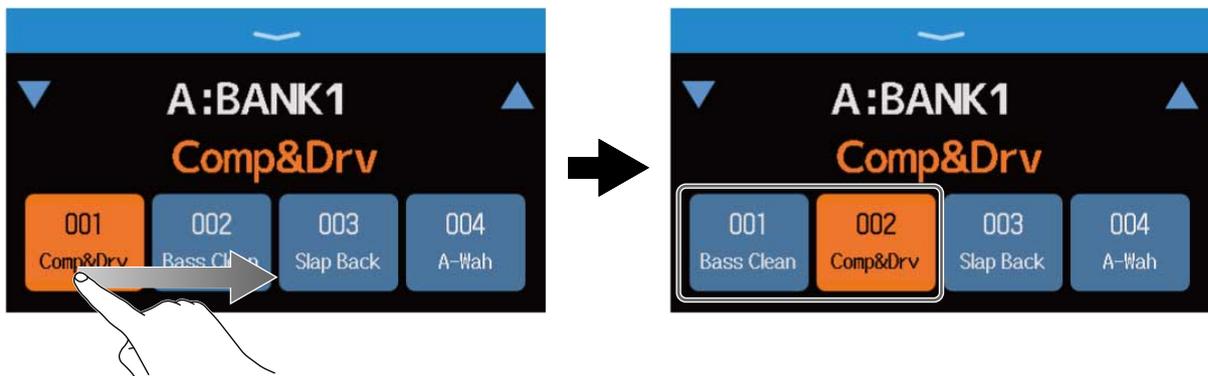


Die Anzeige für den gewählten Patch-Speicher leuchtet.

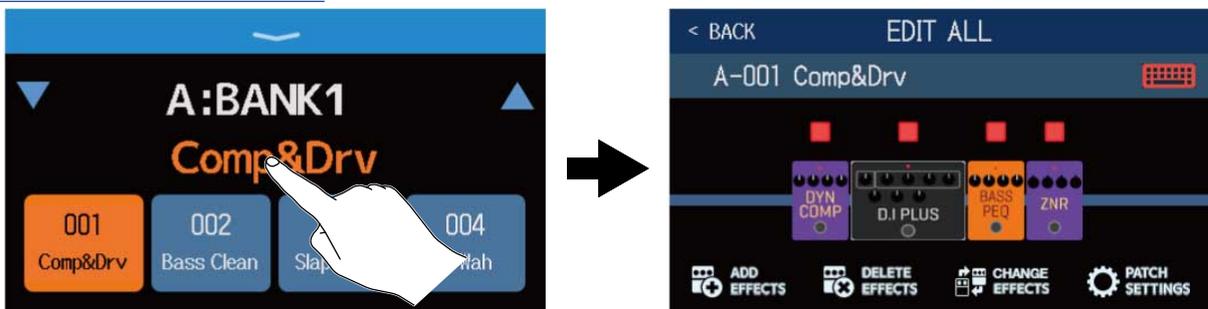
---

**HINWEIS:**

- Die Patch-Speicher können durch Ziehen neu angeordnet werden.

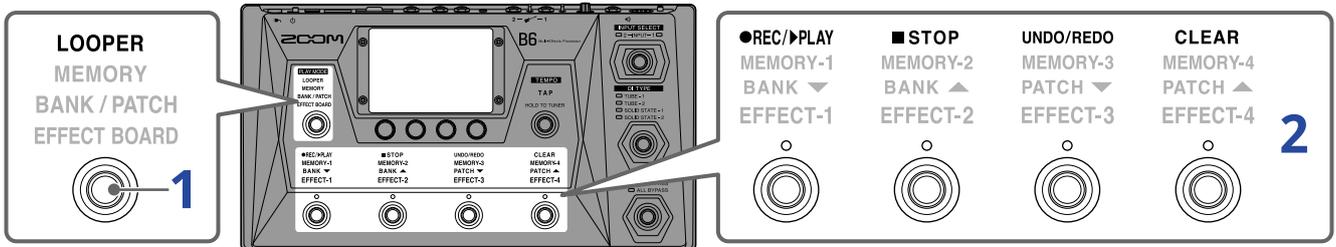


- Tippen Sie auf den Namen eines Patch-Speichers, um ihn in einem Screen zur Bearbeitung zu öffnen, in dem sich Effekte u.a. hinzufügen, ersetzen, löschen und anpassen lassen. (→ [Anpassen aller Einstellungen in einem Screen](#))



# Einsatz des Loopers während der Performance

Gespielte Phrasen können aufgenommen werden, um Stereo-Loops von bis zu 45 Sekunden Länge zu erzeugen.



1. Drücken Sie wiederholt , um **LOOPER** auszuwählen.

Der B6 LOOPER-Modus wird aktiviert und im Touchscreen wird der Screen zur Looper-Steuerung eingeblendet.



- 1 Looper-Status
- 2 Dient zum Sperren/Entsperren der Einstellungen.

 Gesperrt

 Entsperrt

## HINWEIS:

Der LOOPER-Modus kann auch durch Antippen von  im Menü-Screen aktiviert werden.

2. Einsatz des Loopers

Weitere Informationen zur Bedienung finden Sie in diesen Abschnitten:

- [Aufnahme von Loops](#)
- [Anhalten der Aufnahme und Starten der Loop-Wiedergabe](#)
- [Anhalten der Wiedergabe](#)

- [Starten der Loop-Wiedergabe einer aufgenommenen Phrase](#)
- [Hinzufügen weiterer Aufnahmen zu Loops \(Overdubbing\)](#)
- [Löschen der zuletzt aufgenommenen Overdub-Phrase \(UNDO-Funktion\)](#)
- [Wiederherstellen einer gelöschten Phrase \(REDO-Funktion\)](#)
- [Löschen von Loops](#)

#### ■ Hinweise zum Looper-Tempo

- Das Looper-Tempo wird auch für Effekte und die Rhythmusbegleitung genutzt.
- Informationen zur Tempo-Einstellung finden Sie in den Abschnitten [Einstellen des Master-Tempos](#) und [Einstellen des Tempos](#).
- Eine Änderung des Tempos führt in den folgenden Fällen zum Löschen der aufgenommenen Loops:
  - Wenn die Aufnahmezeit für den Loop auf  $\downarrow \times 1-64$  eingestellt ist (→ [Einstellen der Aufnahmezeit](#))
  - Während der Rhythmus-Wiedergabe (→ [Einsatz der Rhythmusbegleitung](#))

#### **ANMERKUNG:**

- Wenn die COUNT-Funktion aktiv ist, startet die Aufnahme nach dem Vorzähler. (→ [Einstellen des Vorzählers](#))
- Audiosignale, die an der Buchse AUX IN anliegen, werden nicht aufgenommen.
- Informationen zur Aufnahmezeit, Lautstärke und zu weiteren Einstellungen finden Sie im Abschnitt [Einstellen der Loop-Funktion](#).

---

## HINWEIS:

- Mit einer SD-Karte lassen sich längere Loops aufnehmen und speichern. Zudem lassen sich Loops zur Wiedergabe oder für Overdubs von SD-Karte laden. (→ [Einsatz von SD-Karten](#))
- Die Quantisierung sorgt während der Rhythmus-Wiedergabe (→ [Einsatz der Rhythmusbegleitung](#)) dafür, dass der Loop angepasst wird und selbst dann temposynchron bleibt, wenn die Aufnahme nicht exakt auf eine Zählzeit endet.
- Während der Loop-Wiedergabe können verschiedene Play-Modi ausgewählt und der Menü-Screen geöffnet werden. So können beispielsweise Patch-Speicher und Rhythmen ausgewählt werden, ohne die Loop-Wiedergabe zu unterbrechen.

Um die Loop-Wiedergabe anzuhalten, während eine andere Funktion ausgeführt wird, drücken Sie

wiederholt  und wählen im Menü-Screen **LOOPER** oder Sie tippen auf



Stoppen Sie anschließend die Wiedergabe.

Wenn andere PLAY-MODE-Screens geöffnet sind, wird der Wiedergabe-Status des Loopers oben links eingeblendet.

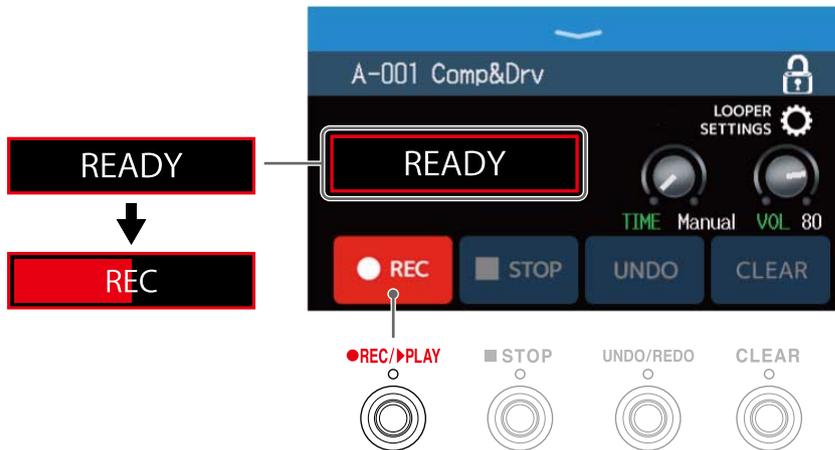


-  Laufende Wiedergabe
-  Aufnahme
-  Gestoppt
-  Overdubbing

# Looper-Betrieb

## Aufnahme von Loops

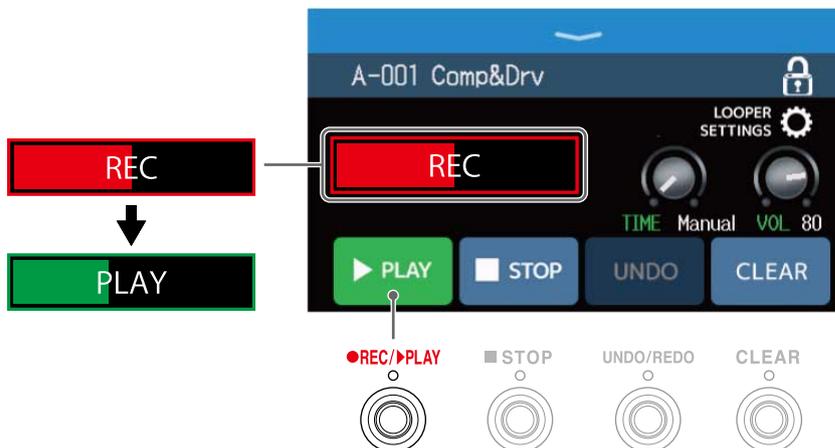
Sofern bisher kein Loop aufgenommen wurde (Meldung: „READY“), drücken Sie  oder tippen Sie auf



Drücken Sie während der Aufnahme , um sie zu abbrechen.

## Anhalten der Aufnahme und Starten der Loop-Wiedergabe

Drücken Sie während der Aufnahme  oder tippen Sie auf .

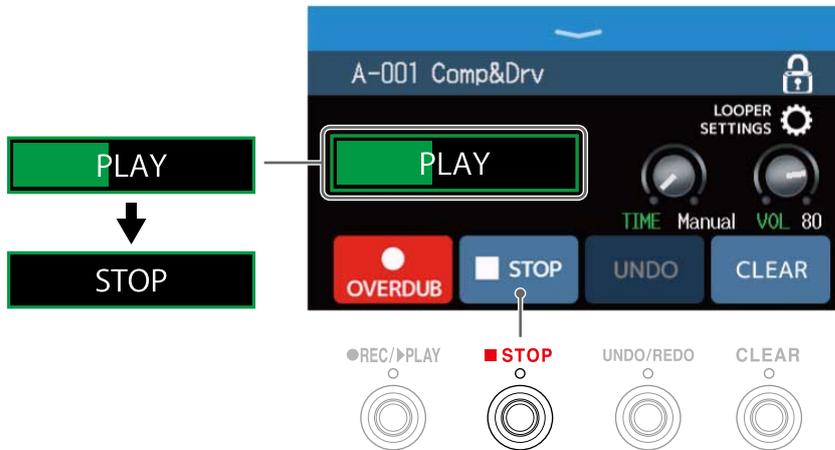


### ANMERKUNG:

- Sofern die maximale Aufnahmezeit erreicht wird, hält die Aufnahme an und die Loop-Wiedergabe beginnt.
- Wenn die Aufnahmezeit auf „J×1-64“ eingestellt ist, endet die Aufnahme nach Ablauf der gewählten Aufnahmezeit und die Loop-Wiedergabe beginnt. (→ [Einstellen der Aufnahmezeit](#))

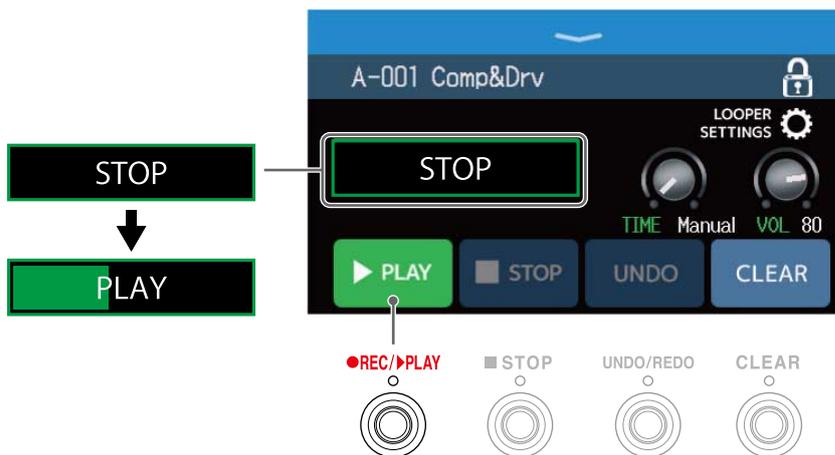
## Anhalten der Wiedergabe

Drücken Sie während der Wiedergabe  oder tippen Sie auf .



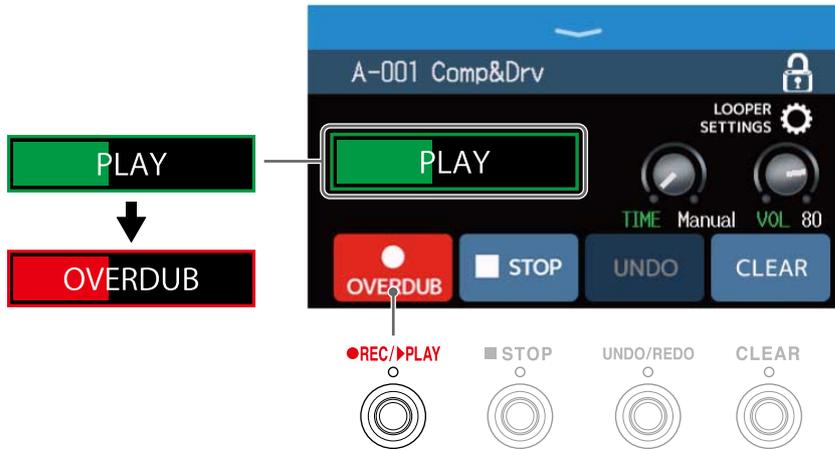
## Starten der Loop-Wiedergabe einer aufgenommenen Phrase

Drücken Sie bei angehaltener Wiedergabe  oder tippen Sie auf .



## Hinzufügen weiterer Aufnahmen zu Loops (Overdubbing)

Drücken Sie während der Wiedergabe  oder tippen Sie auf .



- Am Loop-Ende wird die Loop-Wiedergabe am Anfang fortgesetzt und das Overdubbing kann wiederholt werden.
- Drücken Sie während der Overdub-Aufnahme , um das Overdubbing zu beenden, die Loop-Wiedergabe aber fortzusetzen.

## Löschen der zuletzt aufgenommenen Overdub-Phrase (UNDO-Funktion)

Drücken Sie  oder tippen Sie auf .



## Wiederherstellen einer gelöschten Phrase (REDO-Funktion)

Drücken Sie  oder tippen Sie auf **REDO** .



## Löschen von Loops

Drücken Sie  oder tippen Sie auf **CLEAR** .



Dadurch wird der aufgenommene Loop gelöscht.

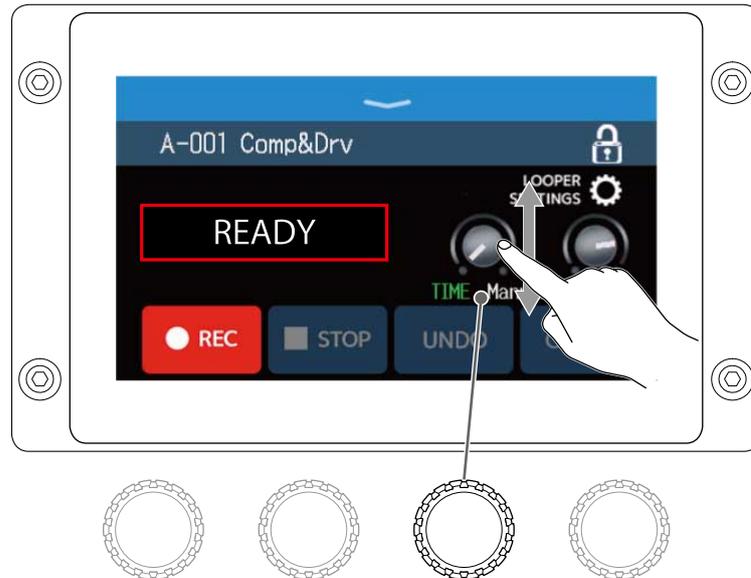
# Einstellen der Loop-Funktion

Sie können verschiedene Looper-Einstellungen vornehmen.

## Einstellen der Aufnahmezeit

Die Aufnahmelänge eines Loops kann eingestellt werden.

1. Bedienen Sie  oder ziehen Sie den TIME-Regler im Looper-Control-Screen (→ [Einsatz des Loopers während der Performance](#)) nach oben oder unten.



Einstellung	Erklärung
MANUAL	Die Aufnahme wird fortgesetzt, bis sie manuell beendet wird oder die maximale Aufnahmedauer erreicht ist.
♩×1-64	Damit stellen Sie den Wert zwischen 1 und 64 Viertelnoten ein. Die tatsächliche Aufnahmedauer hängt von der BPM-Einstellung (Tempo) ab (→ <a href="#">Einstellen des Master-Tempos</a> ). Aufnahmedauer (in Sekunden) = $60 \div \text{BPM} \times \text{Anzahl der Viertelnoten}$ Wenn die eingestellte Aufnahmedauer erreicht wird, hält die Aufnahme an und die Loop-Wiedergabe beginnt.

**ANMERKUNG:**

- Die Funktion kann auf MANUAL sowie 1 bis 64 Viertelnoten eingestellt werden.
- Die Aufnahmezeit im Looper beträgt im Stereo-Modus 2 bis 45 Sekunden, im Mono-Modus 2 bis 90 Sekunden. Um zwischen stereo und mono umzuschalten, lesen Sie den Abschnitt [Umschalten zwischen Stereo oder Mono](#).
- Einstellungen, die zu einer Überschreitung der maximalen Aufnahmedauer führen, werden automatisch angepasst.
- Eine Änderung der Aufnahmezeit führt dazu, dass die aufgenommenen Daten gelöscht werden.

# Einstellen der Lautstärke

Die Looper-Lautstärke kann eingestellt werden.

1. Bedienen Sie  oder ziehen Sie den VOL-Regler im Looper-Control-Screen (→ [Einsatz des Loopers während der Performance](#)) nach oben oder unten.



---

## HINWEIS:

Diese Option kann auf einen Wert zwischen 0 und 100 eingestellt werden.

---

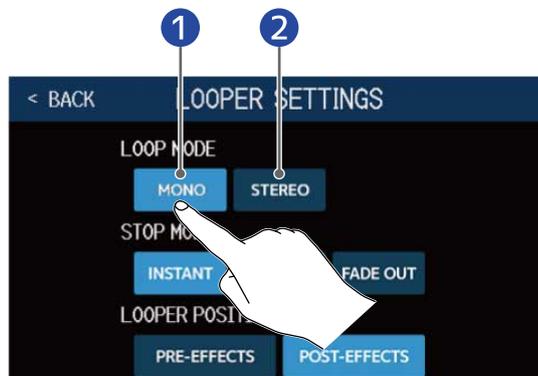
# Umschalten zwischen Stereo oder Mono

Loops können stereo oder mono aufgenommen werden.

1. Tippen Sie im Screen zur Looper-Steuerung auf LOOPER SETTINGS (→ [Einsatz des Loopers während der Performance](#)).



2. Tippen Sie auf die gewünschte Einstellung.



- 1 Mono
- 2 Stereo

## ANMERKUNG:

- Die Aufnahmezeit im Looper beträgt im Stereo-Modus 2 bis 45 Sekunden, im Mono-Modus 2 bis 90 Sekunden.
- Wenn Sie eine SD-Karte verwenden (→ [Einsatz von SD-Karten](#)), kann die STEREO/MONO-Einstellung nicht verändert werden. Sie ist dauerhaft auf STEREO eingestellt.

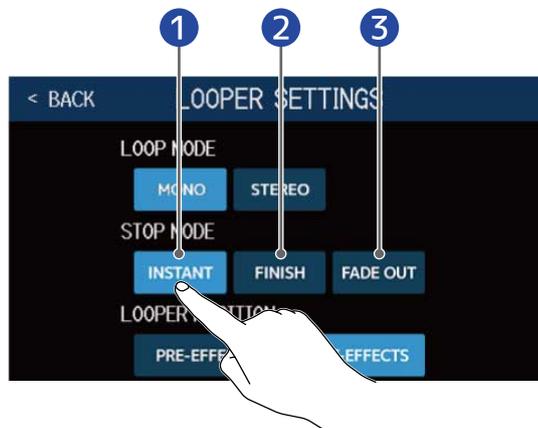
# Einstellung für den STOP MODE

Sie können einstellen, wie sich der Looper im Stopp-Zustand verhält.

1. Tippen Sie im Screen zur Looper-Steuerung auf LOOPER SETTINGS (→ [Einsatz des Loopers während der Performance](#)).



2. Tippen Sie auf den gewünschten STOP MODE.



- 1 Der Loop endet sofort nach dem Stopp-Befehl.
- 2 Der Loop endet, wenn sein Ende erreicht wurde.
- 3 Der Loop endet, nachdem er ausgeblendet wurde.

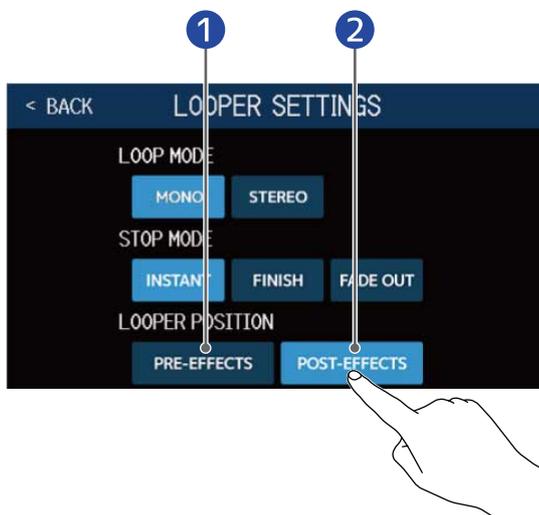
# Ändern der Looper-Position

Die Looper-Position kann geändert werden.

1. Tippen Sie im Screen zur Looper-Steuerung auf LOOPER SETTINGS (→ [Einsatz des Loopers während der Performance](#)).



2. Tippen Sie auf die gewünschte Looper-Position.



- 1 Damit wird der Looper vor den Effekten platziert.
- 2 Damit wird der Looper hinter den Effekten platziert.

## HINWEIS:

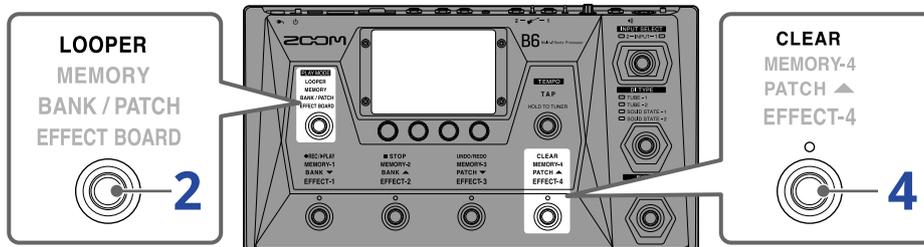
Wenn Sie den Looper vor den Effekten platzieren, lässt sich der Klang eines Loops nach Bedarf einstellen, ohne dass Sie weiterspielen müssen.



# Einsatz von SD-Karten

Wenn Sie eine SD-Karte im B6 einsetzen, können Sie längere Loops aufnehmen und speichern. Zudem lassen sich vorhandene Audiodateien laden und als Loops nutzen.

## Erstellen von Loops und Speichern auf SD-Karten



1. Setzen Sie die SD-Karte ein (→ [Einsetzen von SD-Karten](#)).

2. Drücken Sie  wiederholt und wählen Sie **LOOPER** oder tippen Sie im Menü-Screen auf



Der B6 LOOPER-Modus wird aktiviert und im Touchscreen wird der Screen zur Looper-Steuerung eingeblendet.



1 Dieses Symbol wird dargestellt, wenn eine SD-Karte geladen ist.

2 Die Meldung „New Loop File“ zeigt, dass ein neuer Loop erzeugt werden kann. Der Name des gewählten Loops wird dargestellt, wenn ein Loop erzeugt oder angewählt wird.

### 3. Erzeugen Sie einen Loop.

Um einen Loop zu erstellen, folgen Sie den Anweisungen in Schritt 2 im Abschnitt [Einsatz des Loopers während der Performance](#).



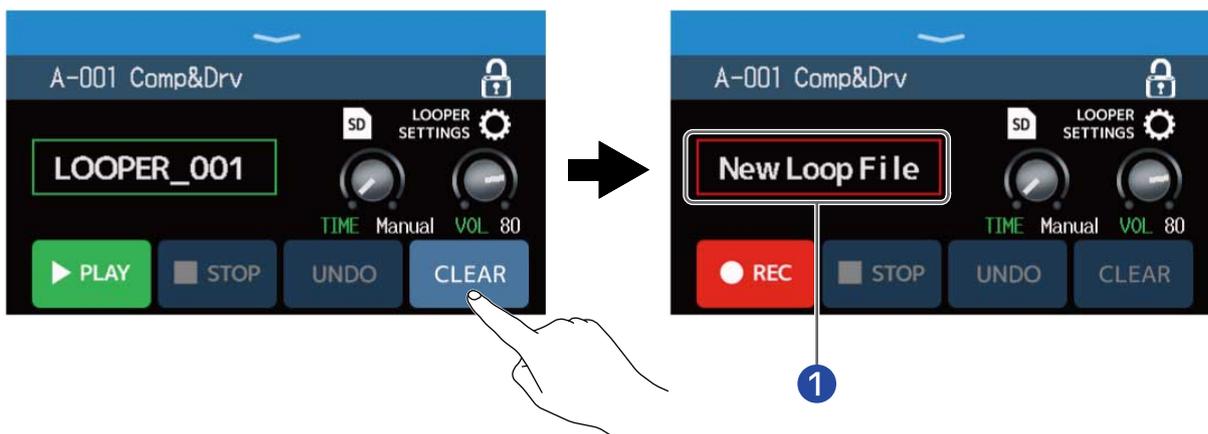
- 1 Wenn die Loop-Aufnahme startet, wird der Loop-Name dargestellt. Der erzeugte Loop wird mit dem dargestellten Namen gespeichert.

#### ANMERKUNG:

- Loops werden nach der Anlage mit „LOOPER\_xxx“ benannt. Das „xxx“ im Loop-Namen wird durch eine fortlaufende Nummer ersetzt.
- Wenn eine SD-Karte eingesetzt ist, können die dort gespeicherten Loops nicht gelöscht werden. Verwenden Sie einen Computer o.ä., um die auf einer SD-Karte gespeicherten Loops zu löschen.
- Wenn eine SD-Karte eingesetzt ist, wird der Looper-Status nicht im Touchscreen eingeblendet.
- Wenn eine SD-Karte eingesetzt ist, sind Aufnahmezeiten von 2 Sekunden bis 2 Stunden möglich.

4. Sobald der Loop erstellt wurde, drücken Sie  oder tippen Sie auf .

Der neue Loop wird auf der SD-Karte gespeichert.



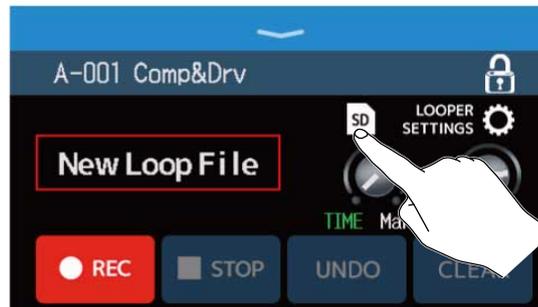
- 1 Wenn die Meldung „New Loop File“ erscheint, kann ein neuer Loop erzeugt werden.

#### ANMERKUNG:

Die im Abschnitt [Einstellen der Loop-Funktion](#) beschriebenen Einstellungen können nicht individuell für verschiedene Loops gespeichert werden. Für alle Loops gelten dieselben Einstellungen.

# Auswahl von auf SD-Karten gespeicherten Loops

1. Tippen Sie im Screen zur Looper-Steuerung auf  (→ [Einsatz des Loopers während der Performance](#)).



2. Tippen Sie auf einen Loop, um ihn auszuwählen.  
Der ausgewählte Loop wird im Looper-Control-Screen eingeblendet.



Der ausgewählte Loop kann wiedergegeben und per Overdubbing bearbeitet werden.

## HINWEIS:

Um eigene Audiodateien zu laden und als Loops zu nutzen, kopieren Sie sie zuvor in den Order „B6\_Looper“ auf der SD-Karte. (→ [Ordner- und Dateistruktur im B6](#))

Der Ordner „B6\_Looper“ wird bei der Formatierung im B6 im Stammverzeichnis der SD-Karte angelegt. (→ [Formatieren von SD-Karten](#))

Sie können Audiodateien in den folgenden Formaten laden.

- Samplingfrequenz: 44,1 kHz
- Bitrate: 16 Bit
- Stereo

# Einstellen von Effekten

## Speichern von Änderungen:

- Wenn die Funktion AUTOSAVE aktiv ist, werden Änderungen an den Patch-Speichern automatisch gesichert. (Die Standardeinstellung ist ON.) (→ [Einstellen der AUTOSAVE-Funktion](#))
- Wenn die Funktion AUTOSAVE auf OFF gestellt ist, werden Patch-Speicher nicht automatisch gespeichert. Wenn der Inhalt eines Patch-Speichers verändert wurde, weist  rechts oben im Touchscreen darauf hin, dass nicht gespeicherte Änderungen vorliegen. Tippen Sie auf , um den Screen zum Sichern von Patch-Speichern zu öffnen, und speichern Sie, falls notwendig. (→ [Sichern der Patch-Speicher](#))



## An-/Abschalten von Effekten

Effekte und Patch-Speicher können einzeln an- und abgeschaltet werden.

1. Wählen Sie den Patch-Speicher aus, in dem Sie einen Effekt an-/abschalten möchten.
2. Tippen Sie im Menü-Screen auf  .
3. Tippen Sie auf die Anzeige über einem Effekt, um ihn an-/abzuschalten.



Wenn er aktiv ist, leuchtet sie rot. Wenn er inaktiv ist, leuchtet sie nicht.

---

**HINWEIS:**

Über



öffnen Sie einen einzelnen Screen, in dem Sie alle Bearbeitungsfunktionen für denPatch-Speicher ausführen können. (→ [Anpassen aller Einstellungen in einem Screen](#))

---

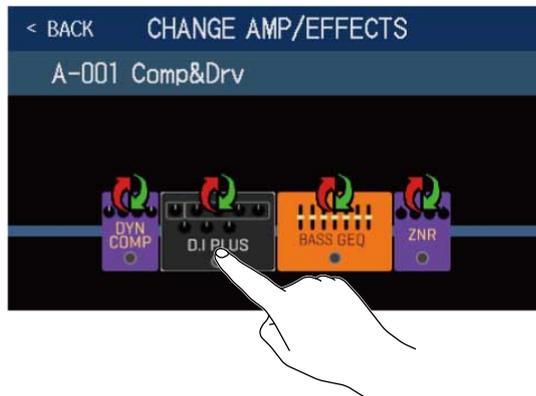
# Ersetzen von Effekten

Die Effekte in einem Patch-Speicher können beliebig durch andere Effekte ersetzt werden.

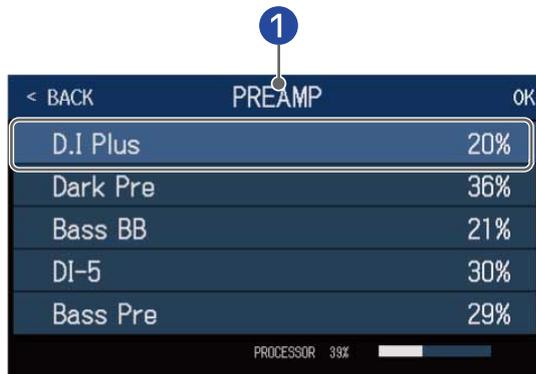
1. Wählen Sie den Patch-Speicher mit dem Effekt, den Sie ändern möchten.

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf  CHANGE AMP/EFFECT.

3. Tippen Sie auf den Effekt, den Sie ersetzen möchten.

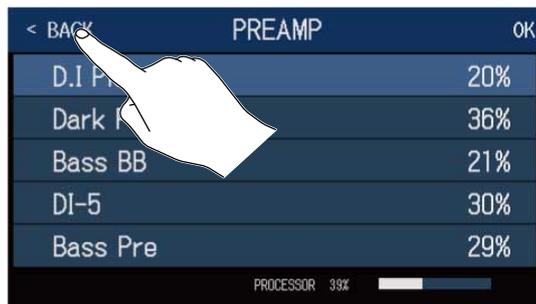


Der angetippte Effekt wird in einer Liste dargestellt.

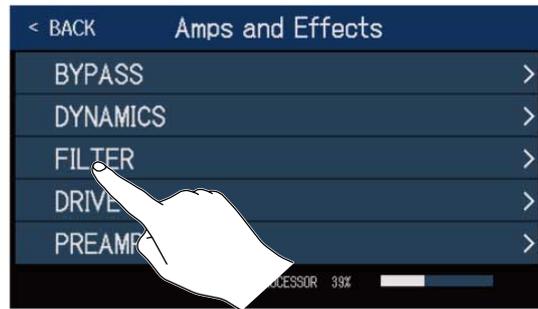


1 Kategorie-Name

4. Springen Sie zu Schritt 6, um einen anderen Effekt derselben Kategorie auszuwählen. Tippen Sie auf , um einen Effekt in einer anderen Kategorie auszuwählen.



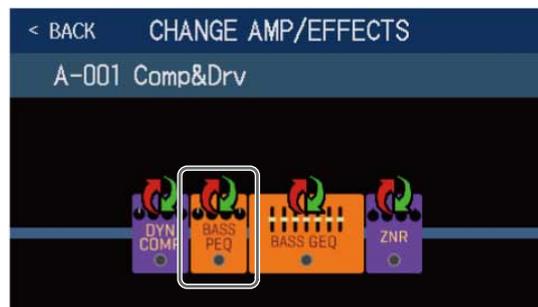
5. Tippen Sie auf die gewünschte Kategorie.



6. Tippen Sie auf einen Amp oder Effekt, um ihn auszuwählen. Tippen Sie dann auf „OK“.



Der gewählte Effekt oder Verstärker ersetzt den vorherigen.



**ANMERKUNG:**

Wenn ein in einem Patch-Speicher verwendeter Effekt aus dem Guitar Lab gelöscht wurde, ist der Effekt deaktiviert und mit einem  gekennzeichnet.

**HINWEIS:**

In Guitar Lab sind alle Effekte ausführlich beschrieben.

## Anmerkung zur Anzahl der Effekte in Patch-Speichern

Im B6 lassen sich bis zu 6 Effekte beliebig kombinieren. Achten Sie aber darauf, dass die Prozessorlast durch die Auswahl von Effekte nicht über 100 % steigt.

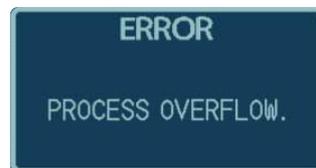
Die Prozessorlast kann in den Screens für die Kategorie und die Effektauswahl überprüft werden.



Effekt	Prozessorlast
SeqFLTR	11%
EG FLTR	22%
Exciter	10%
BassA-Wah	8%
Z Tron	9%

PROCESSOR 35%

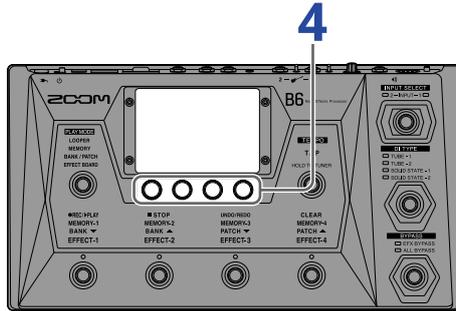
Sofern ein Effekt zu einer Prozessorlast von über 100 % führen würde, wird er nicht aktiviert. Stattdessen wird die folgende Nachricht eingeblendet und anschließend wieder der vorherige Screen geöffnet.



In diesem Fall löschen Sie einen anderen Amp oder Effekt oder bearbeiten ihn so, dass die Prozessorlast 100 % nicht übersteigt.

# Einstellen von Effekten

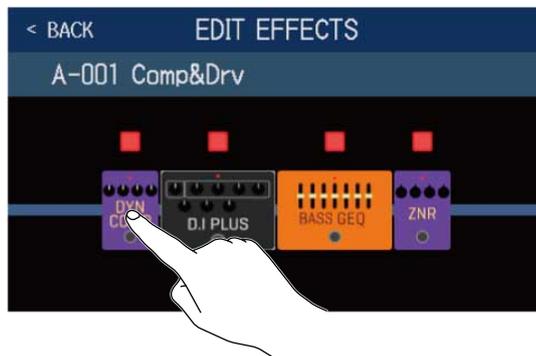
Die in den Patch-Speichern verwendeten Effekte lassen sich einzeln konfigurieren.



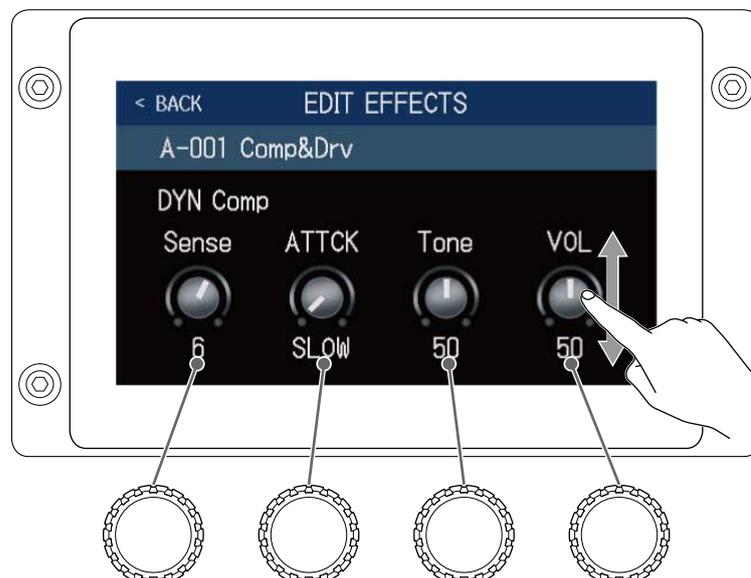
1. Wählen Sie den Patch-Speicher, der den Effekt enthält, den Sie bearbeiten möchten.

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

3. Tippen Sie den Effekt an, um ihn anzupassen.



4. Bedienen Sie  oder ziehen Sie die Parameterregler nach oben oder unten, um die Effektparameter einzustellen.



---

**HINWEIS:**

- Weisen Sie Parametern wie „Time“ oder „Rate“ einen Notenwert zu, um sie auf das Tempo zu synchronisieren. (→ [Einstellen des Master-Tempos](#))
  - In Guitar Lab sind alle Effekte ausführlich beschrieben.
  - Effekte ändern (→ [Ersetzen von Effekten](#))
  - Effekte hinzufügen (→ [Hinzufügen von Effekten](#))
  - Effekte löschen (→ [Löschen von Effekten](#))
-

## Verwendung von großen Effekten

Effekte, die im Modus EFFECT BOARD und im Screen EDIT EFFECTS größer aussehen, werden als „große Effekte“ bezeichnet und belegen zwei Effekt-Plätze.



Da große Effekte mehr Parameter bieten, stehen in den Screens EDIT EFFECT zwei Seiten zur Verfügung. Tippen Sie unten im Screen auf  $\triangleright$  oder  $\triangleleft$ , um zwischen den Seiten zu wechseln.



- 1 Öffnet den nächsten Screen
- 2 Öffnet den vorherigen Screen

## Sonderfunktionen des Fußschalters

In einigen Effekten sind den Fußschaltern spezielle Funktionen zugewiesen. Dazu gehören beispielsweise Effekte, die nur aktiv sind, solange der Fußschalter gedrückt ist. Parameter, die speziellen Funktionen zugeordnet sind, werden im Touchscreen in schwarzer Schrift auf hellem Grund dargestellt.



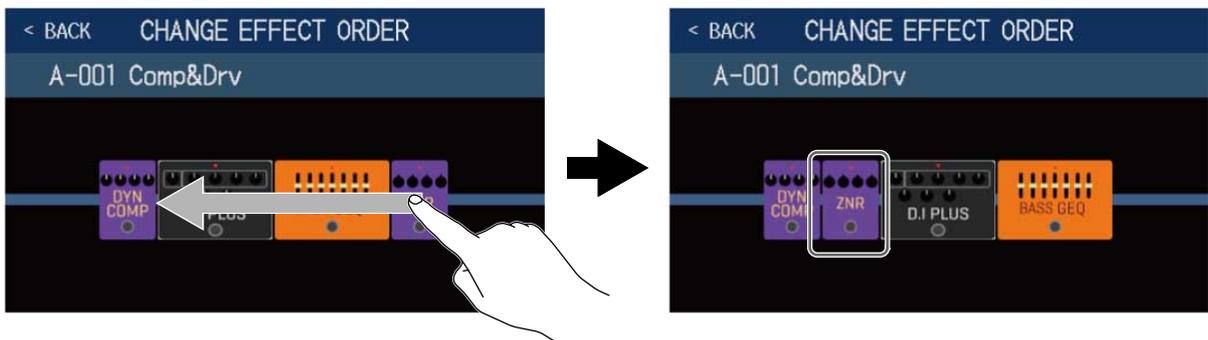
# Ändern der Effekt-Reihenfolge

Die Reihenfolge der Effekte in einem Patch-Speicher kann beliebig verändert werden.

**1.** Wählen Sie den Patch-Speicher, dessen Effekte Sie neu anordnen möchten.

**2.** Tippen Sie im Menü-Screen auf  CHANGE EFFECT ORDER.

**3.** Ziehen Sie die Effekt-Symbole, um sie auf die gewünschten Positionen zu bewegen.



# Hinzufügen von Effekten

Effekte lassen sich Patch-Speichern nach Wunsch hinzufügen.

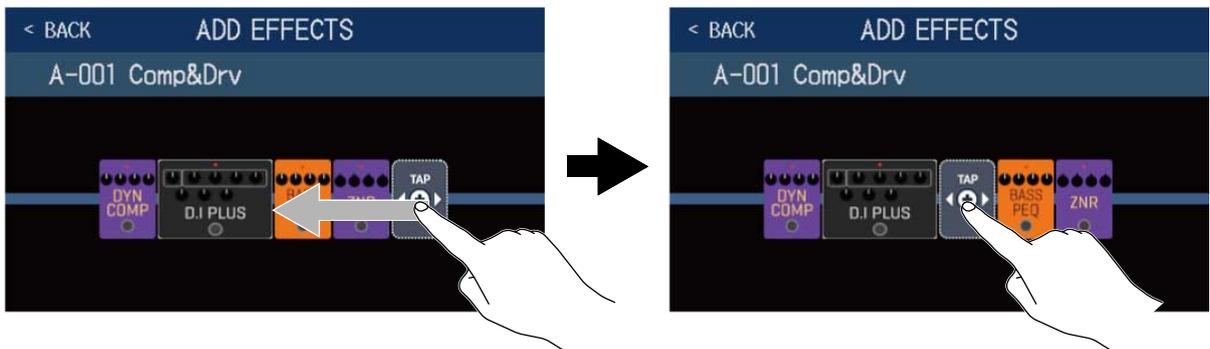
## ANMERKUNG:

Bis zu 6 Effekte können im B6 frei kombiniert werden. (→ [Anmerkung zur Anzahl der Effekte in Patch-Speichern](#))

1. Wählen Sie einen Patch-Speicher, dem Sie einen Effekt hinzufügen möchten.

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

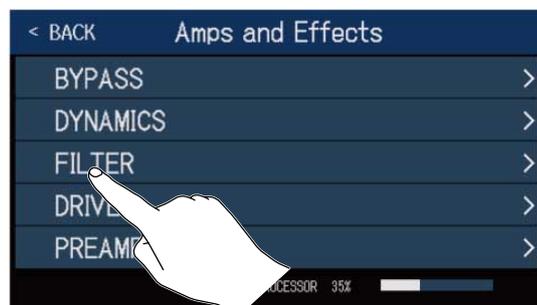
3. Ziehen Sie  an die Position, an der Sie einen Effekt hinzufügen möchten. Tippen Sie dann auf



## ANMERKUNG:

Sofern die maximale Effektzahl erreicht ist, wird  nicht eingeblendet.

4. Tippen Sie auf die Kategorie des Effekts, den Sie hinzufügen möchten.



5. Tippen Sie auf einen Amp oder Effekt, um ihn auszuwählen. Tippen Sie dann auf „OK“.



Der gewählte Effekt wird hinzugefügt.



wird erneut eingeblendet: Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, um weitere Effekte hinzuzufügen.

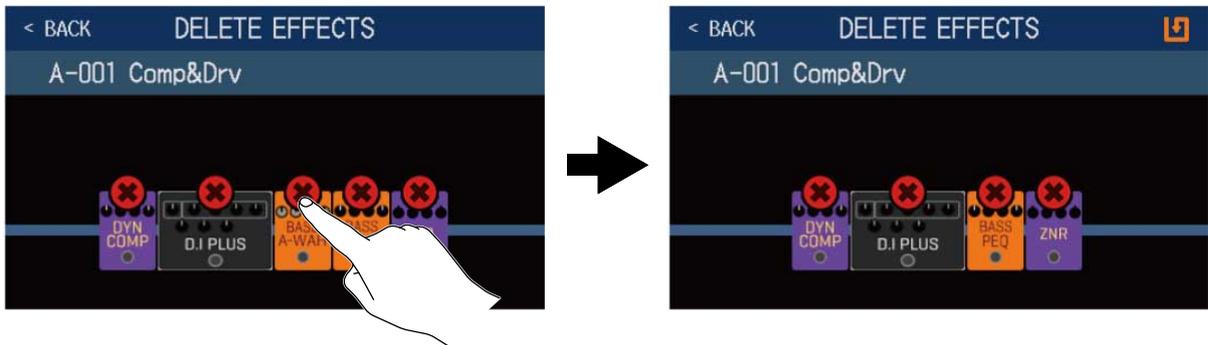
# Löschen von Effekten

Nicht benötigte Effekte können aus den Patch-Speichern gelöscht werden.

1. Wählen Sie den Patch-Speicher, aus dem Sie einen Effekt löschen möchten.

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf  .

3. Tippen Sie bei einem Effekt auf  , um ihn zu löschen.  
Der gewählte Effekt wird gelöscht.



# Anpassen aller Einstellungen in einem Screen

Alle Bearbeitungsfunktionen für Patch-Speicher können in einem einzelnen Screen vorgenommen werden.

1. Wählen Sie den Patch-Speicher, den Sie bearbeiten möchten.

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf  .

3. Bearbeiten Sie den Patch-Speicher.

## An-/Abschalten von Amps und Effekten

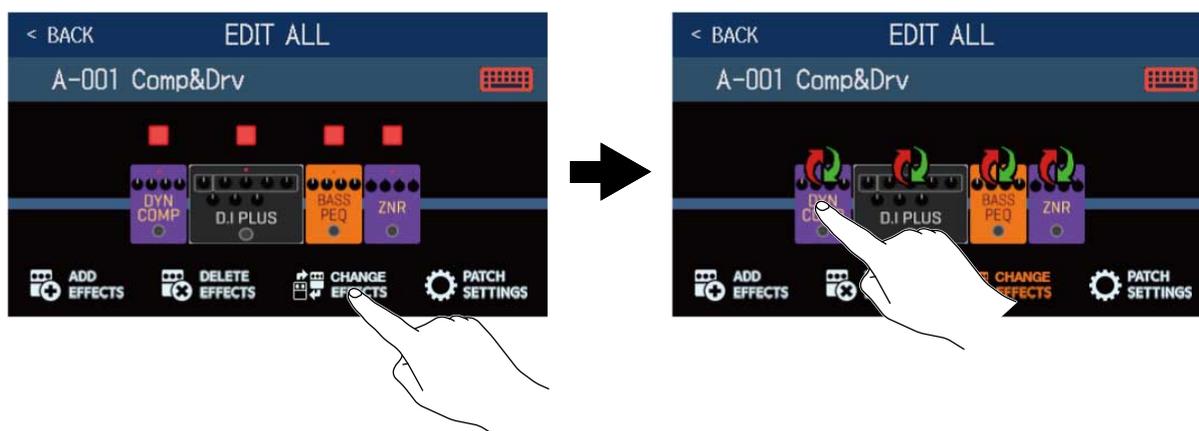
Tippen Sie auf die Anzeige über einem Amp oder Effekt, um ihn an-/abzuschalten.



Wenn er aktiv ist, leuchtet sie rot. Wenn er inaktiv ist, leuchtet sie nicht.

## Ersetzen von Amps und Effekten

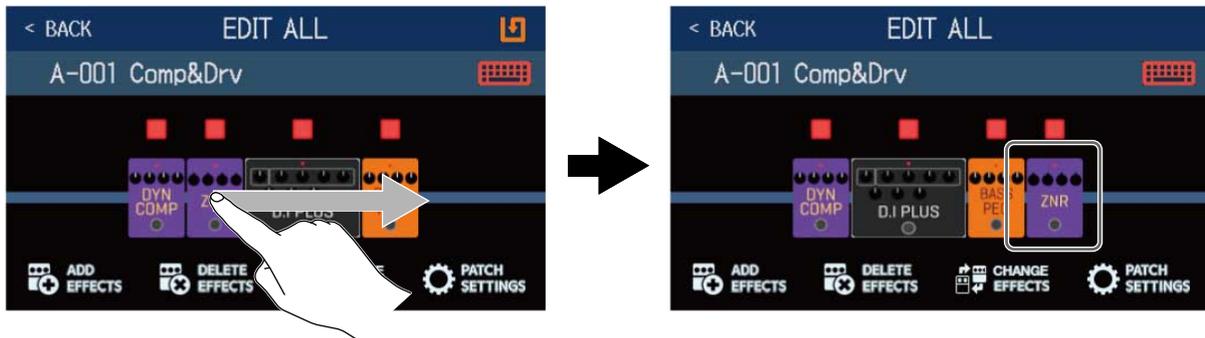
Tippen Sie auf CHANGE EFFECTS.



Tippen Sie auf den Amp oder Effekt, den Sie ersetzen möchten, um die zugehörige Liste zu öffnen. Gehen Sie wie im Abschnitt [Ersetzen von Effekten](#) beschrieben vor, um den Amp oder Effekt zu ersetzen.

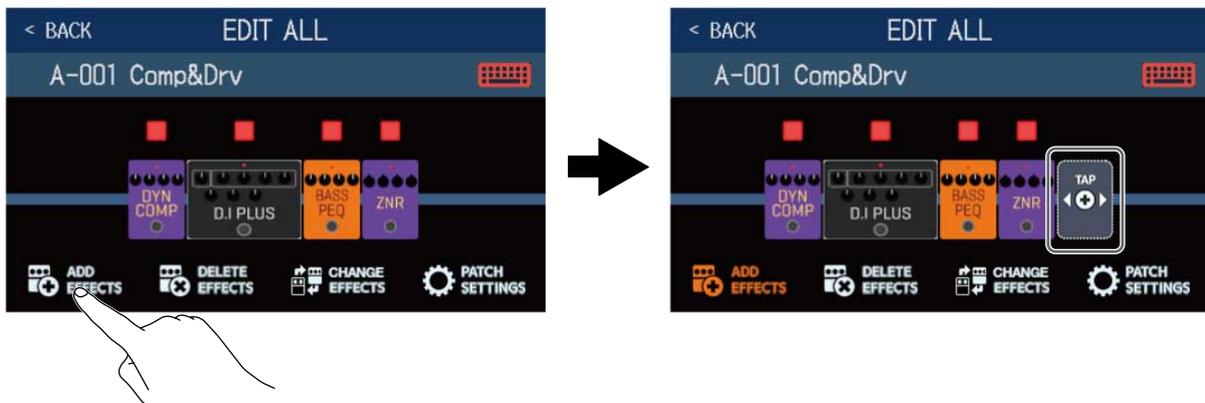
## Ändern der Effekt-Reihenfolge

Ziehen Sie die Effekt-Symbole, um sie an die gewünschten Positionen zu verschieben.



## Hinzufügen von Effekten

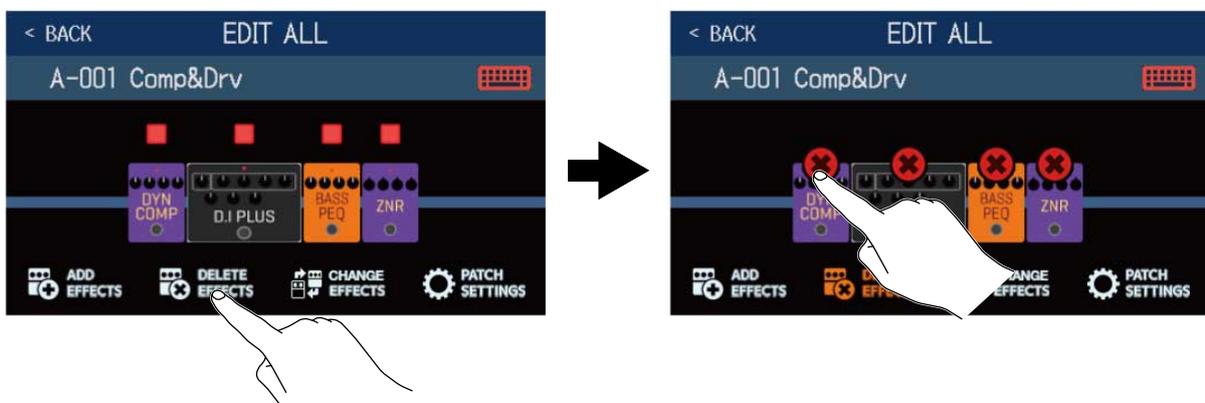
Tippen Sie auf ADD EFFECTS.



 wird eingeblendet. Gehen Sie wie im Abschnitt [Hinzufügen von Effekten](#) beschrieben vor, um einen Effekt hinzuzufügen.

## Löschen von Effekten

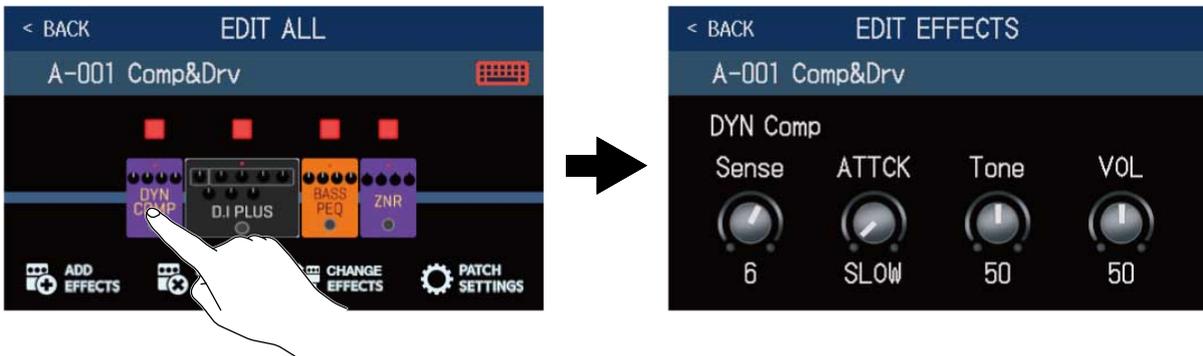
Tippen Sie auf DELETE EFFECTS.



Um einen Effekt aus dem Patch-Speicher zu entfernen, tippen Sie auf das zugehörige .

## Einstellen von Effekten

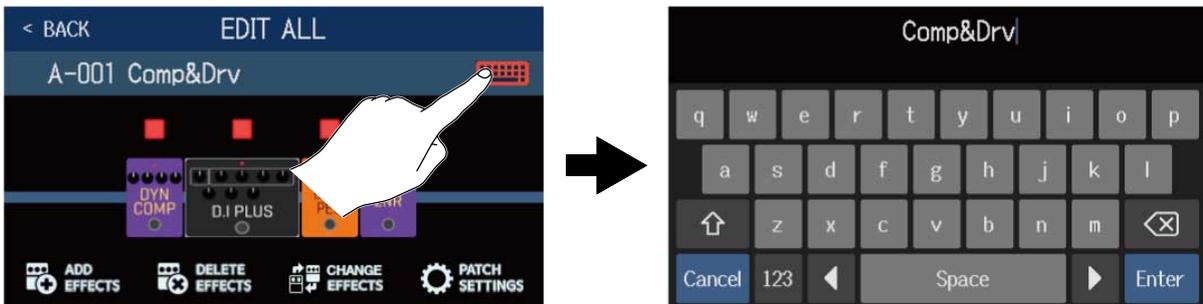
Tippen Sie auf den Effekt, den Sie einstellen möchten.



Der Screen EDIT EFFECTS wird eingeblendet. Gehen Sie wie im Abschnitt [Einstellen von Effekten](#) beschrieben vor, um den Effekt einzustellen.

## Umbenennen von Patch-Speichern

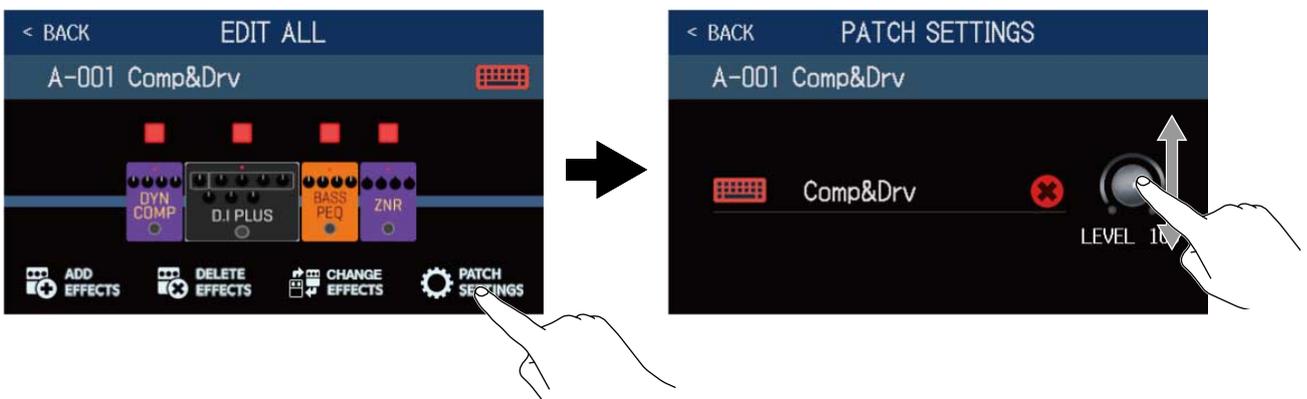
Tippen Sie auf .



Tippen Sie auf die Tastatur und geben Sie den Namen des Patch-Speichers ein. (→ [Umbenennen von Patch-Speichern](#))

## Einstellen des Patch-Speicher-Pegels

Tippen Sie auf PATCH SETTINGS.



Ziehen Sie den LEVEL-Regler mit dem Finger, um den Pegel des Patch-Speichers anzupassen. (→ [Einstellen des Patch-Speicher-Pegels](#))

# Einstellen des Patch-Speicher-Pegels

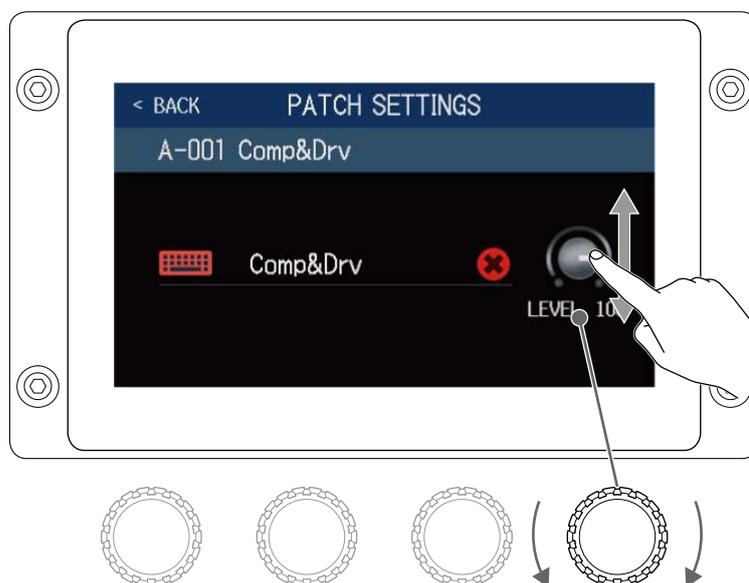
---

Der Pegel kann für jeden Patch-Speicher individuell angepasst werden.

1. Wählen Sie den Patch-Speicher, dessen Pegel Sie einstellen möchten.

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

3. Bedienen Sie  oder ziehen Sie den LEVEL-Regler nach oben oder unten, um den Pegel anzupassen.



---

## HINWEIS:

Die Lautstärke kann zwischen 0 und 120 eingestellt werden.

---

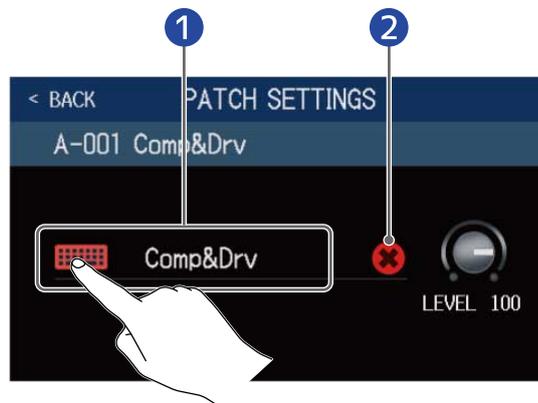
# Umbenennen von Patch-Speichern

Die Namen der Patch-Speicher können geändert werden.

1. Wählen Sie den Patch-Speicher aus, dessen Name geändert werden soll.

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

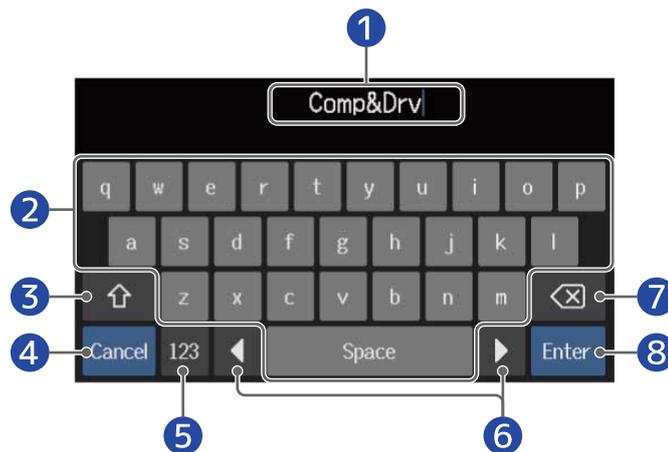
3. Tippen Sie auf , um die Tastatur zu öffnen.



1 Patch-Speichername

2 Durch Antippen wird der Name des Patch-Speichers gelöscht.

4. Tippen Sie auf die Tastatur und geben Sie den Namen des Patch-Speichers ein.



1 Bereich zur Zeicheneingabe  
Ein Cursor zeigt die Eingabeposition.

2 Zeichen eingeben

3 Zwischen Groß- und Kleinschreibung umschalten

- 4 Eingabe abbrechen  
Der vorherige Screen wird wieder geöffnet.
- 5 Zeichen-Typ ändern
- 6 Cursor bewegen
- 7 Zeichen löschen
- 8 Patch-Speichernamen bestätigen  
Der vorherige Screen wird wieder geöffnet.

---

**HINWEIS:**

Folgende Buchstaben und Symbole stehen zur Verfügung.

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

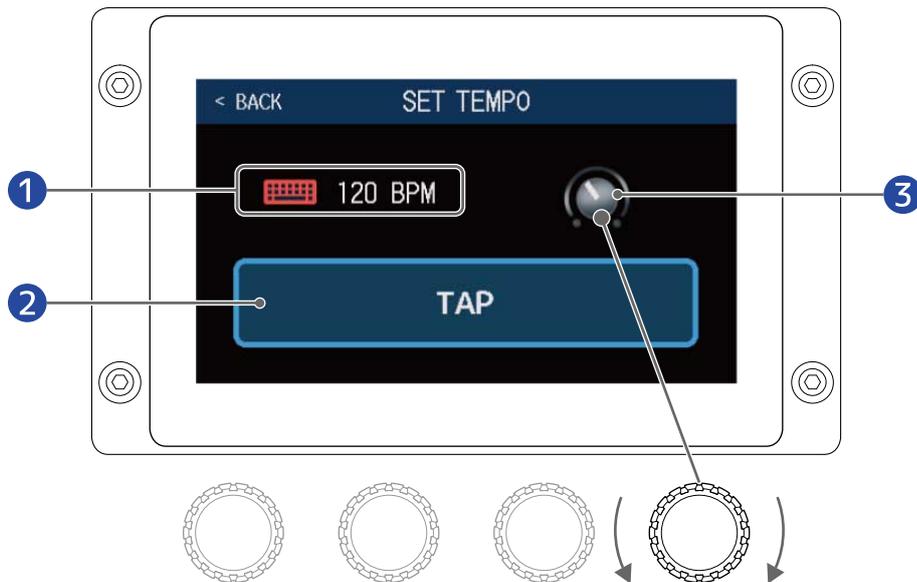
---

# Einstellen des Master-Tempos

Das Tempo für die Rhythmusbegleitung, den Looper und die Delay- sowie einige Modulationseffekte lässt sich einstellen.

**1.** Tippen Sie im Menü-Screen auf  .

**2.** Stellen Sie das Tempo ein.



**1** **Aktuelles Tempo**

Tippen Sie, um eine Tastatur zur Direkteingabe des Tempos zu öffnen.

**2** **Tap-Tempo-Schaltfläche**

Tippen Sie hier wiederholt, um das Tempo auf die Intervallgeschwindigkeit der Eingaben einzustellen.

**3** **Regler zur Tempoanpassung**

Stellen Sie das Tempo mit  ein.



# Verwaltung der Patch-Speicher

## Sichern der Patch-Speicher

Ab Werk ist die Funktion AUTOSAVE aktiv. Wenn sie inaktiv ist, werden Änderungen einschließlich der Einstellungen an Effekten und Amps sowie die Lautstärke-Einstellungen nicht automatisch gespeichert. Speichern Sie die Änderungen in diesem Fall manuell.

Patch-Speicher können zudem an anderen Orten gespeichert werden.

### HINWEIS:

Einzelheiten zur AUTOSAVE-Funktion finden Sie im Abschnitt [Einstellen der AUTOSAVE-Funktion](#).

1. Wählen Sie den PATCH-Speicher, der gespeichert werden soll.

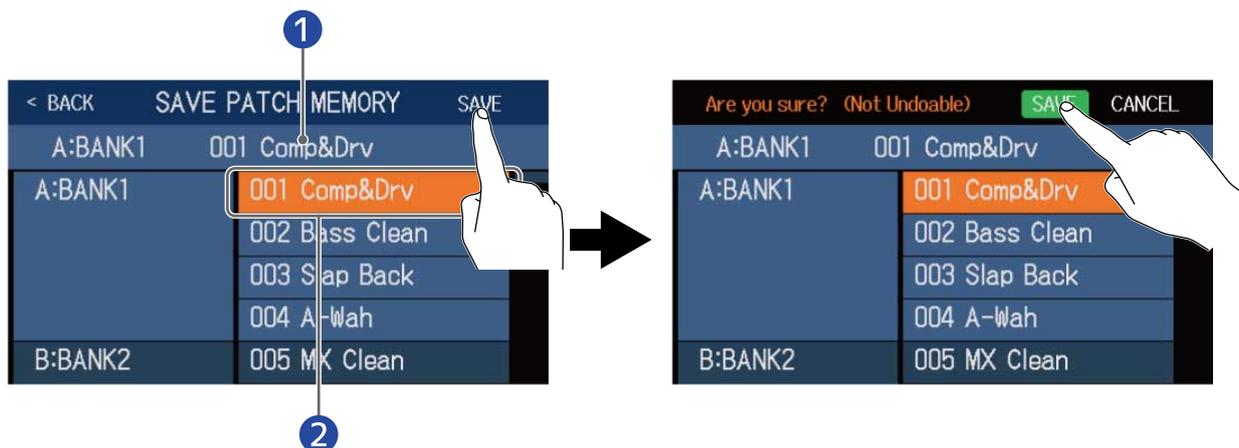
2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

3. Speichern Sie den Patch-Speicher.

Im Abschnitt [Überschreiben des aktuellen Patches](#) erfahren Sie, wie Sie das aktuelle Patch überschreiben, und im Abschnitt [Speichern an einer anderen Position](#), wie Sie es an einem anderen Ort speichern.

## Überschreiben des aktuellen Patches

Tippen Sie auf SAVE und anschließend nochmals auf SAVE.



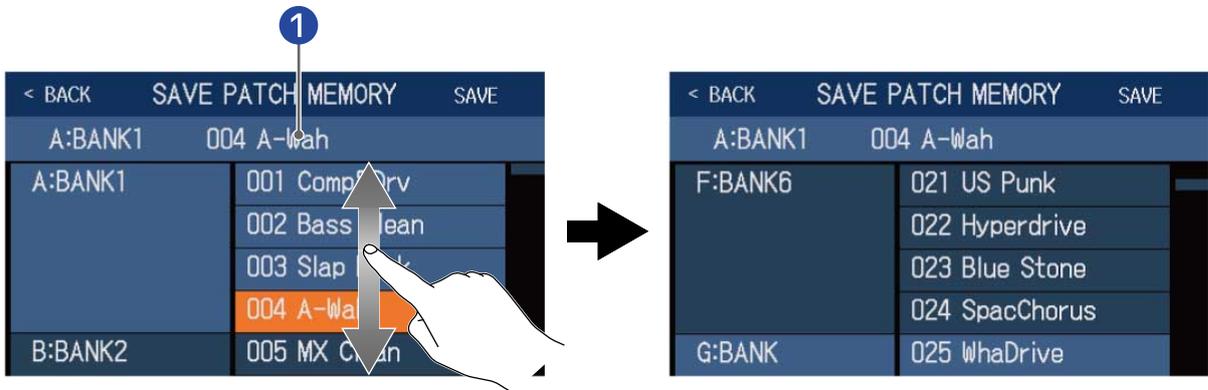
1 Zu speichernder Patch-Speicher

2 Speicherziel

Dieser Eintrag wird unterlegt dargestellt.

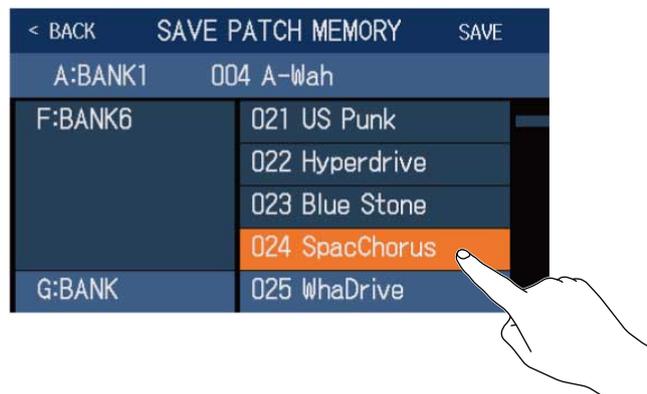
# Speichern an einer anderen Position

1. Wischen Sie mit dem Finger nach oben oder unten, um den Speicherort anzuzeigen. Speicherorte werden nach Bänken sortiert.

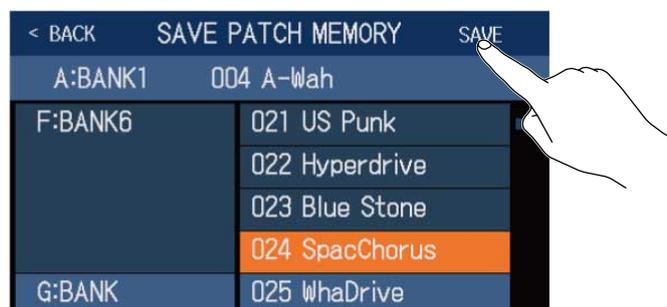


- 1 Zu speichernder Patch-Speicher

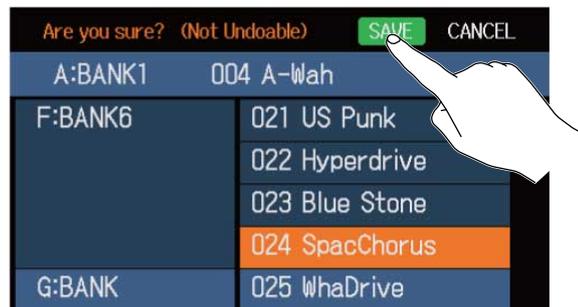
2. Tippen Sie auf den Speicherort. Der Speicherort wird hervorgehoben.



3. Tippen Sie auf SAVE.



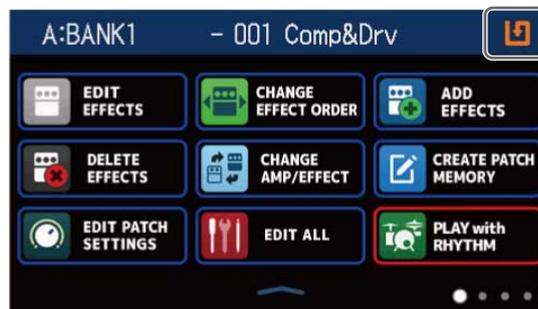
4. Tippen Sie erneut auf SAVE.  
Es wird an dem ausgewählten Speicherort gesichert.



**HINWEIS:**

Wenn die AUTOSAVE-Funktion inaktiv (OFF) ist und der Inhalt eines Patch-Speichers geändert wurde, zeigt  rechts oben im Touchscreen, dass nicht gespeicherte Änderungen vorliegen.

Tippen Sie auf , um den Screen zum Sichern von Patch-Speichern zu öffnen.

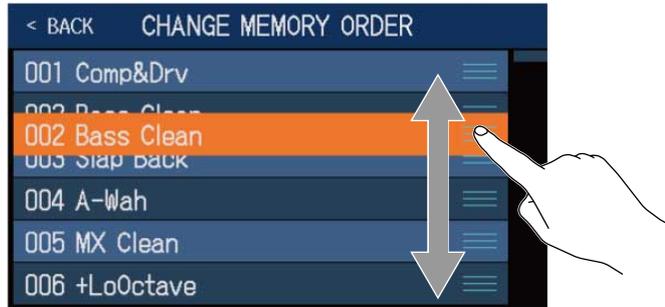


# Ändern der Reihenfolge von Patch-Speichern

Die Reihenfolge der Patch-Speicher kann geändert werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf  .

2. Ziehen Sie das  eines Patch-Speichers nach oben oder unten, um die Reihenfolge anzupassen.

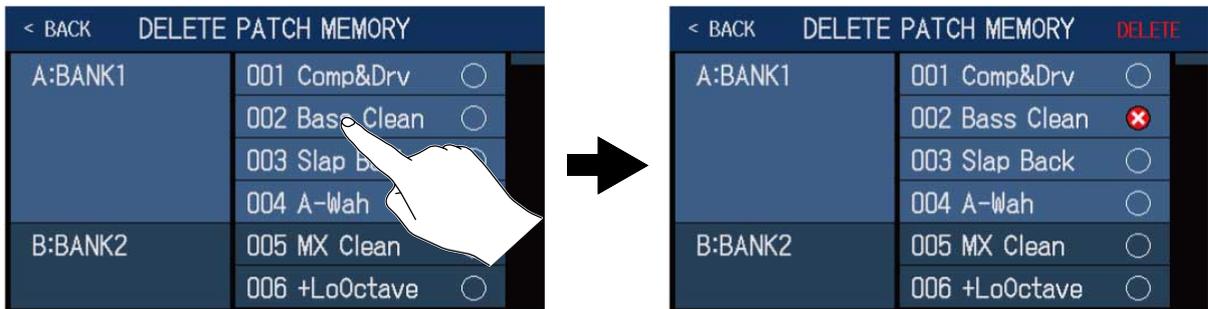


# Löschen von Patch-Speichern

Nicht benötigte Patch-Speicher können gelöscht werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

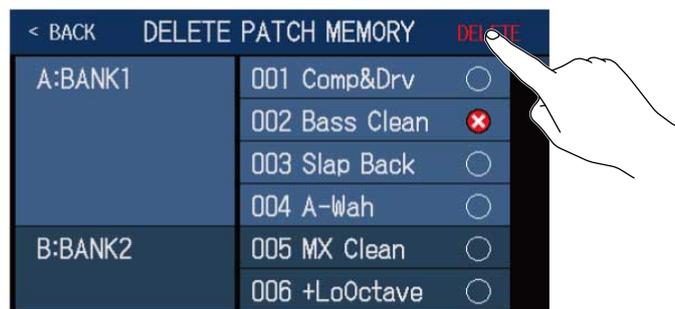
2. Tippen Sie auf den Patch-Speicher, der gelöscht werden soll.  
Neben dem angetippten Patch-Speicher erscheint ein Löschsymbol .



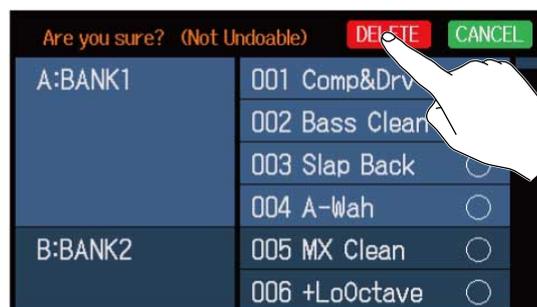
## HINWEIS:

- Patch-Speicher werden in Bänken dargestellt.
- Sie können mehrere Patch-Speicher zum Löschen auswählen.
- Tippen Sie sie erneut an, um das Löschsymbol zu entfernen und den Löschvorgang abzubrechen.

3. Tippen Sie auf DELETE.



4. Tippen Sie auf DELETE.



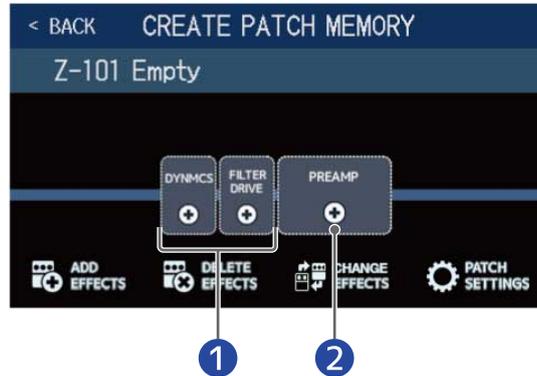
Nachdem der Inhalt von gelöschten Patch-Speichern entfernt wurde, werden sie mit „Empty“ dargestellt.

# Erstellen von Patch-Speichern

Sie können neue Patch-Speicher anlegen.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

Dadurch öffnen Sie den Screen zum Erstellen von Patch-Speichern.



- 1 Auswahl von Effekten
- 2 Auswahl eines Vorverstärkers

Im Screen CREATE PATCH MEMORY stehen zunächst zwei Effektkategorien und ein Vorverstärker zur Auswahl.

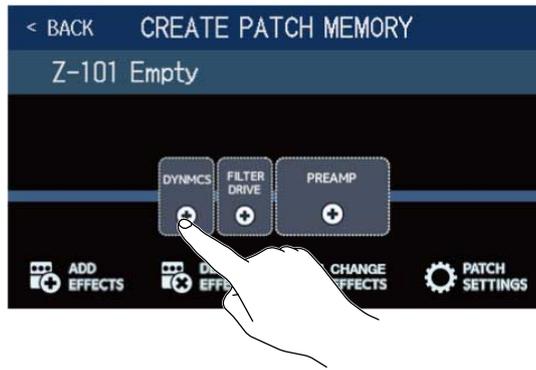
Erstellen Sie einen Patch-Speicher, indem Sie die gewünschten Effekte und einen Vorverstärker auswählen.

- DYNMCS: Hier können Sie Kompressoren und andere Dynamikeffekte auswählen.
- FILTER/DRIVE: Hier können Sie Equalizer und andere Filtereffekte sowie Overdrive- und andere Distortion-Effekte auswählen.
- PREAMP: Hier können Sie einen Vorverstärker auswählen.

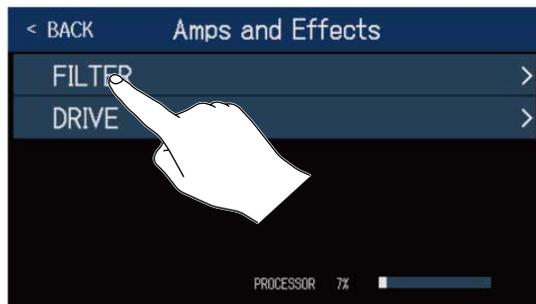
## **ANMERKUNG:**

Sie können bis zu 240 Patch-Speicher sichern. Sofern es im Gerät keine leeren Patch-Speicher gibt, wird der Screen CREATE PATCH MEMORY nicht angezeigt. Löschen Sie nicht benötigte Patch-Speicher, um die Auswahl zu ermöglichen.

2. Tippen Sie zur Auswahl auf das Symbol für einen Effekt oder Vorverstärker.



3. Wählen Sie eine Kategorie.

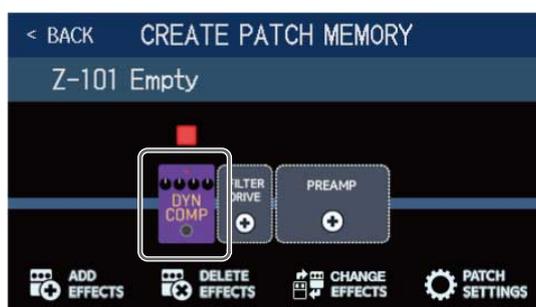


Wenn DYNMCS oder PREAMP angewählt ist, wird der Screen zur Auswahl der Kategorie nicht dargestellt. In diesem Fall fahren Sie mit Schritt 4 fort.

4. Tippen Sie auf einen Effekt oder Vorverstärker, um ihn auszuwählen. Tippen Sie dann auf „OK“.



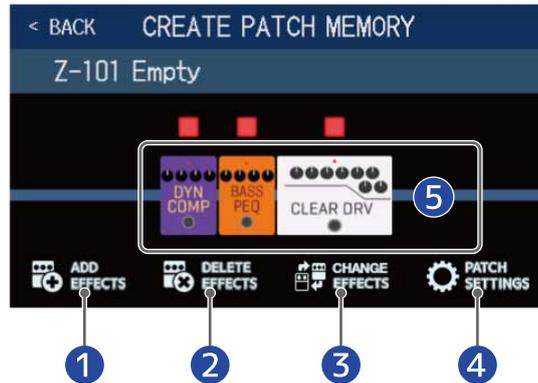
Der gewählte Effekt oder Amp wird hinzugefügt.



**5.** Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um weitere Effekte und Amps auszuwählen.  
Wenn die Funktion AUTOSAVE (→ [Einstellen der AUTOSAVE-Funktion](#)) aktiv ist, werden erstellte Patch-Speicher automatisch gespeichert.

Wenn die Funktion AUTOSAVE inaktiv ist, tippen Sie auf , um den Screen zum Speichern von Patch-Speichern zu öffnen, und folgen den Anweisungen im Abschnitt [Sichern der Patch-Speicher](#).

**6.** Bearbeiten Sie den Patch-Speicher nach Bedarf.  
Sie können Effekte hinzufügen, löschen und ersetzen. Unter anderem kann der Patch-Speicher umbenannt oder auch der Patch-Pegel eingestellt werden.



**1** Effekte hinzufügen

Sie können verschiedene Effekte wie Chorus, Flanger und andere Modulationseffekte sowie Delays, Reverbs und andere räumliche Effekte sowie Pedaleffekte hinzufügen. (→ [Hinzufügen von Effekten](#))

**2** Effekte löschen

(→ [Löschen von Effekten](#))

**3** Effekten ersetzen

(→ [Ersetzen von Effekten](#))

**4** Patch-Speicher umbenennen und Pegel ändern

(→ [Umbenennen von Patch-Speichern](#), [Einstellen des Patch-Speicher-Pegels](#))

**5** Effekte einstellen

Tippen Sie auf das Symbol für einen hinzugefügten Effekt oder Vorverstärker, um seine Bearbeitung zu aktivieren. (→ [Einstellen von Effekten](#))

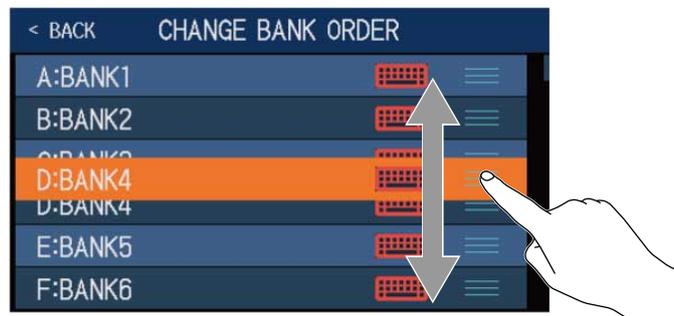
# Verwaltung von Bänken

## Ändern der Bank-Reihenfolge

Die Bank-Reihenfolge kann geändert werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

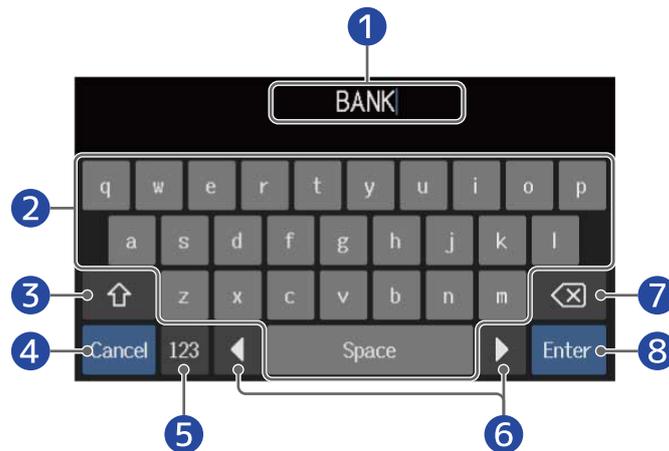
2. Ziehen Sie das  einer Bank mit dem Finger nach oben oder unten, um die Reihenfolge anzupassen.



---

**HINWEIS:**

Tippen Sie auf , um eine Tastatur zum Umbenennen der Bank zu öffnen.



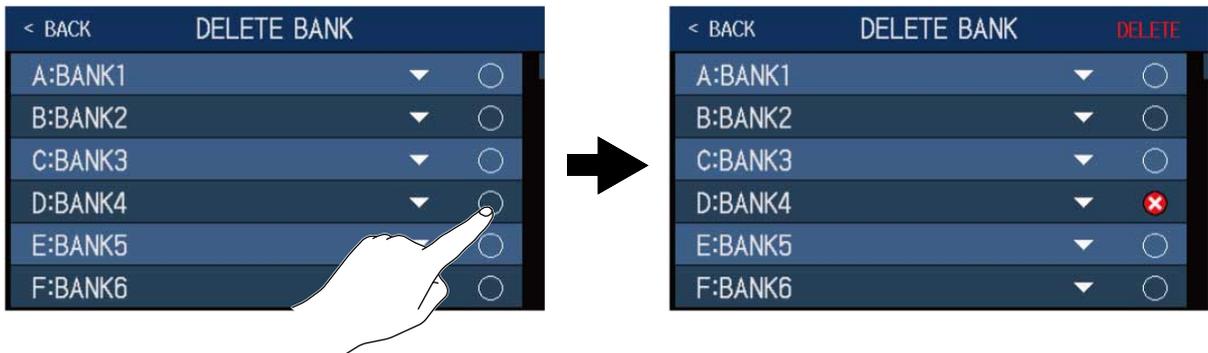
- 1 Bereich zur Zeicheneingabe  
Ein Cursor zeigt die Eingabeposition.
  - 2 Zeichen eingeben
  - 3 Zwischen Groß- und Kleinschreibung umschalten
  - 4 Eingabe abbrechen  
Der vorherige Screen wird wieder geöffnet.
  - 5 Zeichen-Typ ändern
  - 6 Cursor bewegen
  - 7 Zeichen löschen
  - 8 Bank-Name bestätigen  
Der vorherige Screen wird wieder geöffnet.
-

# Löschen von Bänken

Nicht benötigte Bänke können gelöscht werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

2. Tippen Sie bei einer Bank auf , um sie zu löschen.  
Neben der angetippten Bank erscheint ein Löschsymbol .



## HINWEIS:

- Sie können mehrere Bänke zu Löschen auswählen.
- Tippen Sie auf das Löschsymbol, um die Auswahl dieses Objekts aufzuheben.
- Tippen Sie auf ▼, um die Patch-Speicher in einer Bank zu prüfen.



3. Tippen Sie auf DELETE.



#### 4. Tippen Sie auf DELETE.



Dadurch wird diese Bank gelöscht und die folgenden Bänke werden nach oben verschoben.

#### **ANMERKUNG:**

Durch das Löschen einer Bank werden auch die darin enthaltenen Patch-Speicher gelöscht. Prüfen Sie die Bank daher vor dem Löschen.

# Anlage von Bänken

Sie können neue Bänke anlegen.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf



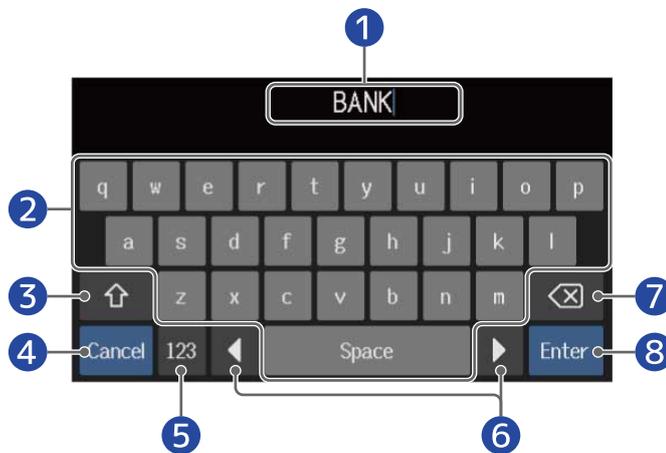
## ANMERKUNG:

Wenn die Meldung „All banks are full. Please delete a bank and try again.“ im Touchscreen erscheint, sind keine leeren Bänke verfügbar. Löschen Sie eine nicht benötigte Bank. (→ [Löschen von Bänken](#))

2. Tippen Sie auf .



3. Geben Sie den Banknamen ein.



- 1 Bereich zur Zeicheneingabe  
Ein Cursor zeigt die Eingabeposition.
- 2 Zeichen eingeben
- 3 Zwischen Groß- und Kleinschreibung umschalten
- 4 Eingabe abbrechen  
Der vorherige Screen wird wieder geöffnet.
- 5 Zeichen-Typ ändern
- 6 Cursor bewegen

7 Zeichen löschen

8 Bank-Name bestätigen

Der vorherige Screen wird wieder geöffnet.

**ANMERKUNG:**

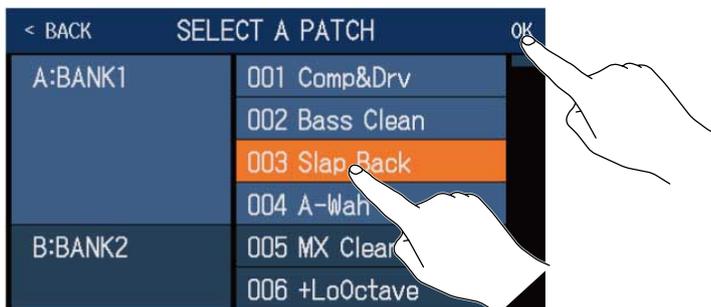
Folgende Buchstaben und Symbole stehen zur Verfügung.

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

4. Tippen Sie auf eine Position, der Sie einen Patch-Speicher zuweisen möchten.



5. Tippen Sie den Patch-Speicher an, den Sie zuweisen möchten, und tippen Sie auf OK.



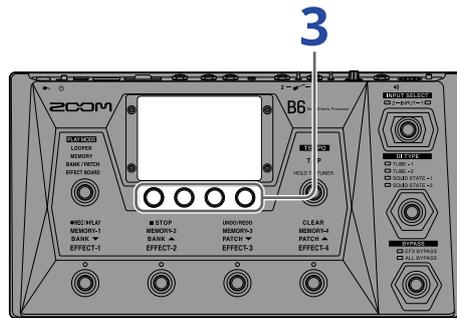
Der ausgewählte Patch-Speicher wird zugewiesen.



6. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 5, um weitere Patch-Speicher auszuwählen.

# Einsatz eines angeschlossenen Expression-Pedals

Zur Steuerung von Effekten in der Kategorie PEDAL kann ein Expression-Pedal (ZOOM FP02M) angeschlossen und benutzt werden. Das Expression-Pedal kann die Wirkungsweise eines Effekts verändern.



1. Wählen Sie einen Patch-Speicher aus, für den ein externes Pedal eingerichtet werden soll.

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf



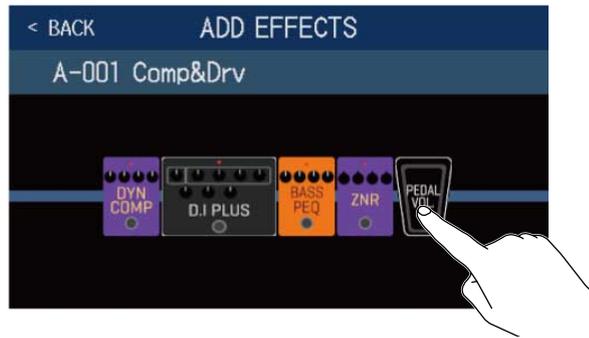
Nachdem  eingeblendet wurde, folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt [Hinzufügen von Effekten](#), um einen Effekt aus der PEDAL-Kategorie hinzuzufügen.



## HINWEIS:

Ein bereits im Patch-Speicher vorhandener Effekt kann auch zu einem Pedal-Effekt umgewandelt werden. (→ [Ersetzen von Effekten](#))

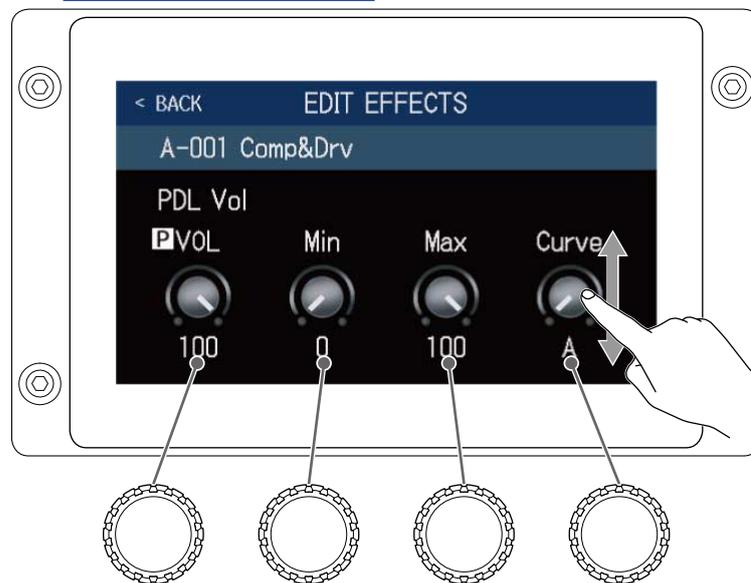
- 3.** Tippen Sie auf den hinzugefügten Pedal-Effekt.



Nun wird der Screen EDIT EFFECTS geöffnet.

- 4.** Stellen Sie den hinzugefügten Pedal-Effekt ein.

Gehen Sie wie im Abschnitt [Einstellen von Effekten](#) beschrieben vor, um den Effekt einzustellen.



- 5.** Bedienen Sie das Expression-Pedal.

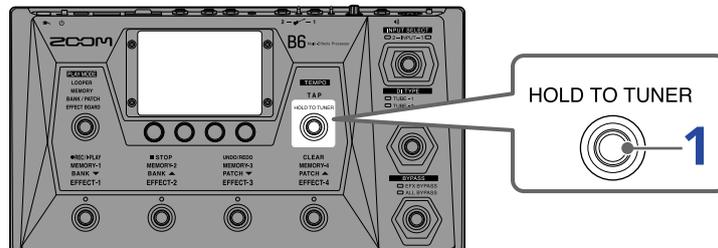
Dadurch verändern Sie die Wirkungsweise des Effekts.

Der Parameter, dem in Schritt 3 im Screen EDIT EFFECTS **P** hinzugefügt wurde, kann angepasst werden.

# Einsatz des Tuners

## Aktivieren des Tuners

Aktivieren Sie den Tuner, um einen Bass mit dem B6 zu stimmen.



1. Drücken und halten Sie  oder tippen Sie im Menü-Screen auf . Dadurch wird der Tuner aktiviert und der Screen USE TUNER geöffnet.

2. Schlagen Sie die gewünschte Leerseite an und stimmen Sie sie.



- 1 **Tuner-Typ und Referenztonhöhe**  
Tippen Sie hier, um die Tuner-Einstellungen zu verändern. (→ [Ändern der Tuner-Einstellungen](#))
  - Der nächstgelegene Notenname und die Tonhöhenverstimmung werden angezeigt.
  - Wenn die Stimmung exakt stimmt, leuchten die linke und rechte Anzeige grün.
  - Um andere Tuner-Typen darzustellen, wischen Sie nach rechts und links.

## Beenden des Tuners

Drücken Sie , um einen aktiven Tuner zu schließen und den vorher aktiven Screen zu öffnen.

# Ändern der Tuner-Einstellungen

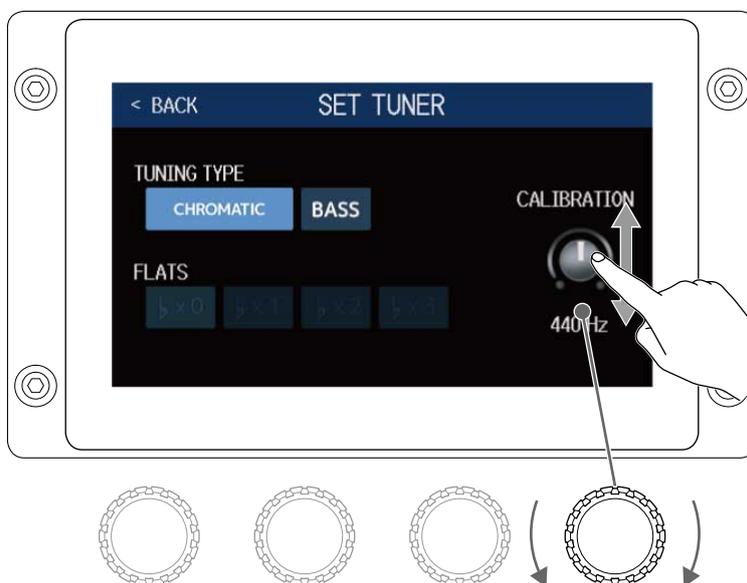
Die vom Tuner benutzte Referenztonhöhe kann ebenso wie der Tuner-Typ geändert werden. Es werden auch Drop-Stimmungen unterstützt.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf  .

2. Ändern der Tuner-Einstellungen

## Einstellen der Referenztonhöhe des Tuners

Ziehen Sie den Regler CALIBRATION nach oben bzw. unten oder bedienen Sie  , um die Referenztonhöhe zu ändern.



### HINWEIS:

- Der Einstellbereich für das mittlere A ist 435 – 445 Hz.

# Einstellen des Tuner-Typs

Tippen Sie auf den gewünschten Tuner-Typ.



Einstellung	Erklärung
CHROMATIC	Die Verstimmung wird in Bezug auf die nächste Note (in Halbtönen) dargestellt.
BASS	Das ist die Standardstimmung für Bassgitarren, die auch 5/6-saitige Bässe unterstützt. Abhängig vom gewählten Typ wird die nächste Saitennummer und das Maß der Verstimmung dargestellt.

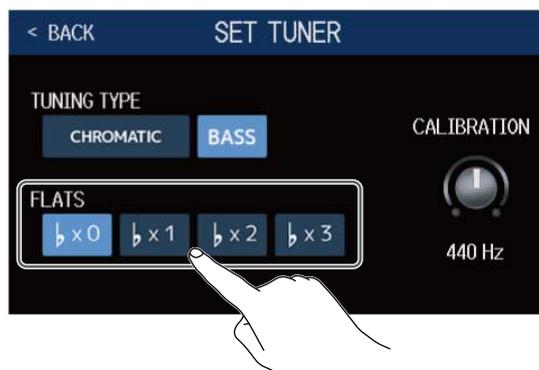
BASS-Stimmung („LB“ steht für das tiefe H und „HC“ für das hohe C.)

Saite	LB	4	3	2	1	HC
Note	B	E	A	D	G	C

## Verwenden von Drop-Stimmungen

Alle Saiten können auf Basis einer herkömmlichen Stimmung um 1 ( $b \times 1$ ), 2 ( $b \times 2$ ) oder 3 ( $b \times 3$ ) Halbtöne nach unten gestimmt werden.

Tippen Sie auf die gewünschte Drop-Stimmung.



### **ANMERKUNG:**

Die Drop-Stimmung steht nicht zur Verfügung, wenn der Tuner-Typ CHROMATIC angewählt ist.

# Einsatz der Rhythmusbegleitung

Sie können zu den internen Rhythmen spielen.

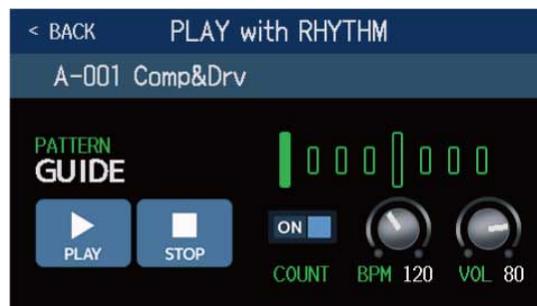
## Aktivieren der Rhythmen

Wenn diese Funktion aktiv ist, können Rhythmen eingerichtet und wiedergegeben werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf



Dadurch wird die Rhythmus-Funktion aktiviert und der Screen PLAY with RHYTHM geöffnet.



Rhythmen können über den Touchscreen und die Parameterregler wiedergegeben, angehalten und eingerichtet werden.

# Anpassen der Rhythmus-Einstellungen

Sie können verschiedene Rhythmus-Einstellungen bearbeiten.

## Auswahl von Rhythmus-Pattern

Sie können das Rhythmus-Pattern auswählen, das wiedergegeben werden soll.

1. Tippen Sie im Screen PLAY with RHYTHM auf den Namen des Rhythmus-Patterns (→ [Aktivieren der Rhythmen](#)).



2. Tippen Sie auf das gewünschte Rhythmus-Pattern. Tippen Sie dann auf **< BACK**.



Das gewählte Rhythmus-Pattern wird aktiviert.

### HINWEIS:

Im Abschnitt [Rhythmus-Patterns](#) finden Sie weitere Informationen zu den Rhythmus-Pattern-Typen.

Sie können die Rhythmus-Pattern auch mit  auswählen.



## Einstellen des Vorzählers

Damit stellen Sie ein, ob vor der Looper-Aufnahme ein Vorzähler wiedergegeben werden soll.

1. Tippen Sie im Screen PLAY with RHYTHM auf COUNT (→ [Aktivieren der Rhythmen](#)).  
Durch Antippen schalten Sie zwischen ON und OFF um.



Einstellung	Erklärung
OFF	Es wird ein Vorzähler wiedergegeben.
ON	Es wird kein Vorzähler wiedergegeben.

# Einstellen des Tempos

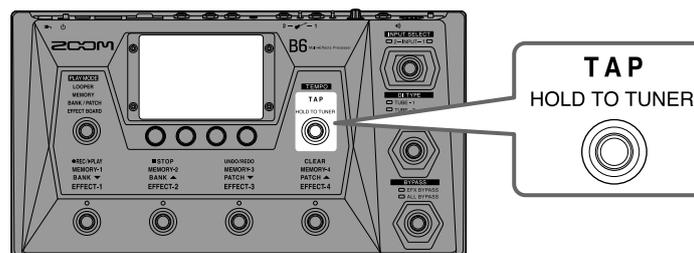
Das Rhythmus-Tempo kann angepasst werden.

1. Bedienen Sie  im Screen PLAY with RHYTHM (→ [Aktivieren der Rhythmen](#)) oder ziehen Sie den Regler BPM nach oben bzw. unten.



## HINWEIS:

- Diese Option kann auf einen Wert zwischen 40 und 250 eingestellt werden.
- Das hier eingestellte Tempo dient als Referenz für die Effekte und en Looper.
- Das Tempo kann auch durch wiederholtes Drücken von  eingestellt werden. Während der Tempo-Eingabe wird das aktuelle Tempo im Touchscreen eingeblendet.



## Einstellen der Lautstärke

---

Die Rhythmus-Lautstärke kann angepasst werden.

1. Bedienen Sie  im Screen PLAY with RHYTHM (→ [Aktivieren der Rhythmen](#)) oder ziehen Sie den Regler VOL nach oben bzw. unten.



---

### HINWEIS:

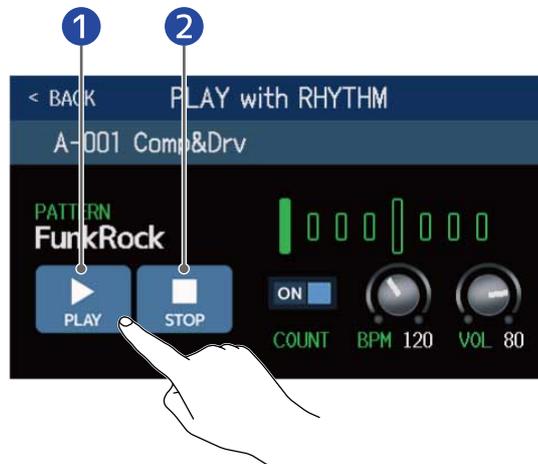
Diese Option kann auf einen Wert zwischen 0 und 100 eingestellt werden.

---

# Starten/Anhalten der Rhythmus-Wiedergabe

Die Rhythmus-Wiedergabe kann gestartet und gestoppt werden.

1. Tippen Sie im Screen PLAY with RHYTHM auf PLAY oder STOP (→ [Aktivieren der Rhythmen](#)).



- 1 Startet die Wiedergabe
- 2 Beendet die Wiedergabe

## HINWEIS:

Während der Rhythmus-Wiedergabe kann der PLAY MODE ausgewählt und der Menü-Screen geöffnet werden. So können beispielsweise Patch-Speicher ausgewählt und der Looper benutzt werden, ohne die Rhythmus-Wiedergabe zu unterbrechen. Um die Rhythmus-Wiedergabe bei der Ausführung anderer

Funktionen anzuhalten, tippen Sie im Menü-Screen auf  und stoppen die Wiedergabe.

# Rhythmus-Patterns

Nr.	Pattern-Name	Taktmaß	Nr.	Pattern-Name	Taktmaß
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	Blues2	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

Nr.	Pattern-Name	Taktmaß	Nr.	Pattern-Name	Taktmaß
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	

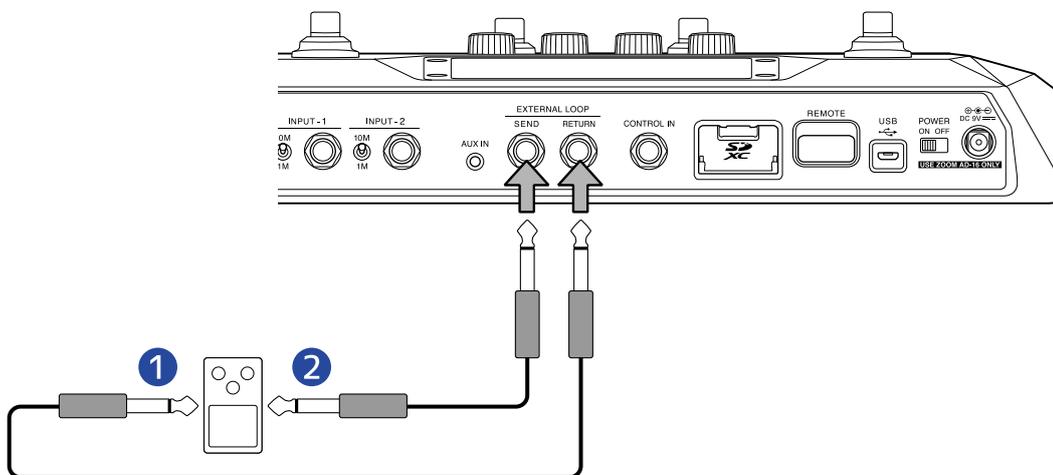
# Verwenden von Send und Return

Sie können externe Effekte an den Buchsen Send und Return anschließen und auf diese Weise einbinden. Die Send/Return-Einschleifpunkte können beliebig positioniert und individuell in jedem Patch-Speicher gespeichert werden.  
(→ [Anmerkung zur Anzahl der Effekte in Patch-Speichern](#))

## ANMERKUNG:

Der Send/Return zählt in Bezug auf die maximale Effektanzahl im Patch-Speicher als ein Effekt.  
(→ [Anmerkung zur Anzahl der Effekte in Patch-Speichern](#))

1. Schließen Sie einen externen Effekt am B6 an.



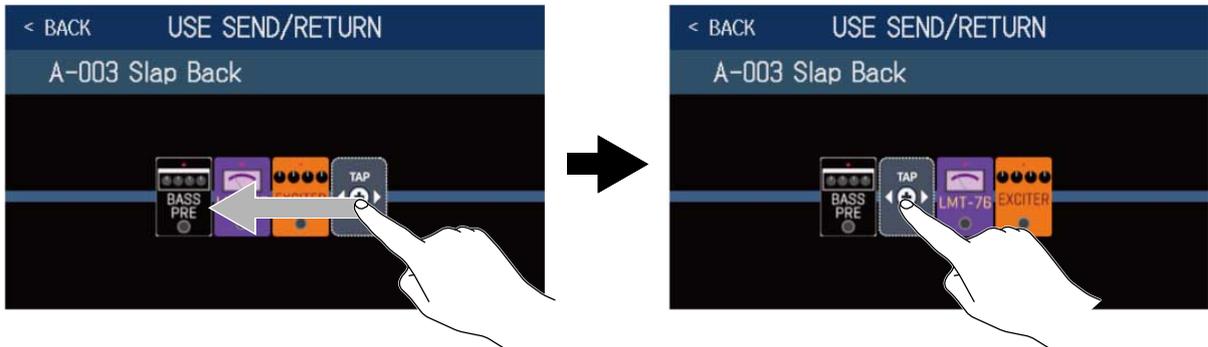
- 1 Verbinden Sie diesen Stecker mit der Ausgangsbuchse.
- 2 Verbinden Sie diesen Stecker mit der Eingangsbuchse.

2. Wählen Sie den Patch-Speicher, in dem Sie einen Send/Return einrichten möchten.

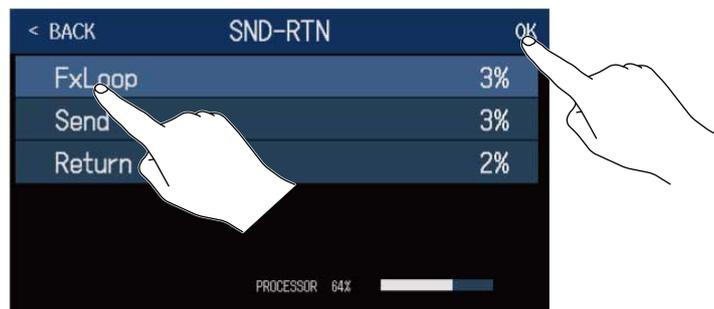
3. Tippen Sie im Menü-Screen auf



4. Ziehen Sie  an die Position, an der Sie den Send/Return einsetzen möchten. Tippen Sie dann auf

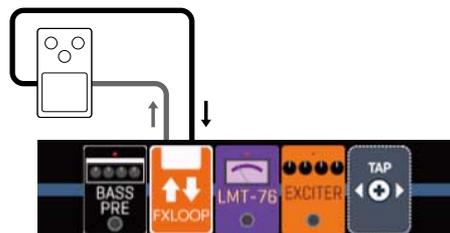


5. Tippen Sie auf die Send/Return-Einstellung. Tippen Sie dann auf OK.  
Orientieren Sie sich bei der Auswahl der Einstellung an den folgenden Optionen.



## FxLoop

Das Signal wird an der im Screen USE SEND/RETURN gewählten Position auf den externen Effekt gespeist und von diesem zurückgeführt.



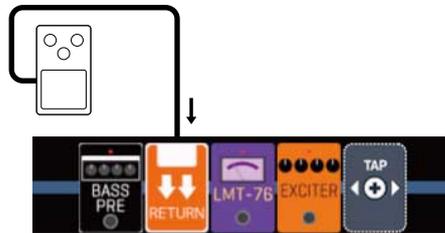
## Send

Das Signal wird an der im Screen USE SEND/RETURN gewählten Position auf den externen Effekt gespeist.



## Return

Das Signal wird vom externen Effekt an der im Screen USE SEND/RETURN gewählten Position zurückgeführt.



### ANMERKUNG:

- Um einen Send/Return zu entfernen, lesen Sie den Abschnitt (→ [Löschen von Effekten](#)).
- Um einen Send/Return zu ändern, lesen Sie den Abschnitt (→ [Ersetzen von Effekten](#).[Ersetzen von Effekten](#)).

### HINWEIS:

Sends>Returns können auch im Screen CHANGE AMP/EFFECTS hinzugefügt werden (→ [Hinzufügen von Effekten](#)).

# Einsatz von Impulsantworten (IR)

Impulsantworten erfassen die akustischen Eigenschaften von Räumen und setzen sie in Daten um. Durch die Erfassung der akustischen Eigenschaften eines über einen Lautsprecher ausgegebenen Bass-Sounds können die Eigenschaften verschiedener Lautsprecherboxen als Daten erfasst und für Effekte genutzt werden. So lassen sich realistische Bass-Sounds auch ohne die Wiedergabe über Lautsprecherboxen nachbilden.

Ab Werk enthält das B6 die Daten von 36 Impulsantworten.

Sie können auch selbst erstellte oder von Drittanbietern bereitgestellte Impulsantwortdaten laden und verwenden.

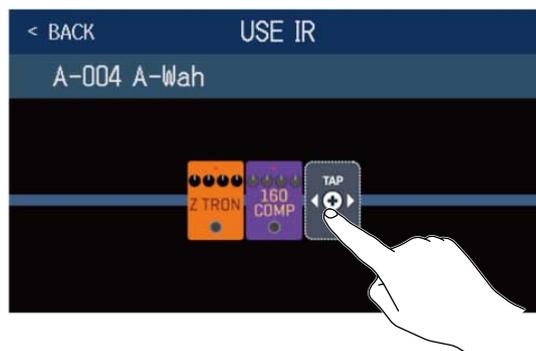
## Einsatz von Impulsantworten (IR)

Impulsantworten können Patch-Speichern zugewiesen werden.

**1.** Wählen Sie den Patch-Speicher, in dem Sie die Impulsantwort verwenden möchten.

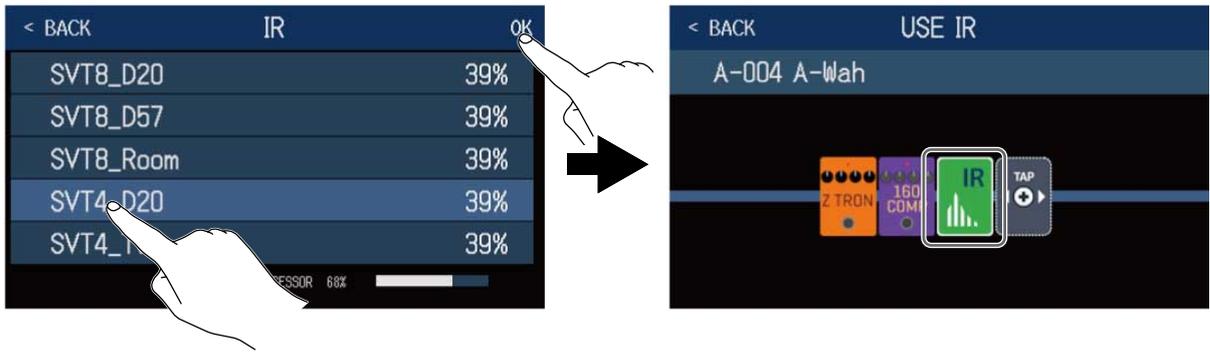
**2.** Tippen Sie im Menü-Screen auf  .

**3.** Tippen Sie auf  .



Ziehen Sie  an die Position, an der Sie die Impulsantwort einsetzen möchten.

4. Tippen Sie auf die gewünschte Impulsantwort, um sie auszuwählen. Tippen Sie dann auf OK.



Die gewählte Impulsantwort wird hinzugefügt.

# Laden von Impulsantwortdaten (IR)

Sie können selbst erstellte oder von Drittanbietern bereitgestellte Impulsantwortdaten laden.

## ANMERKUNG:

Sie können Impulsantwortdaten im folgenden Format laden.

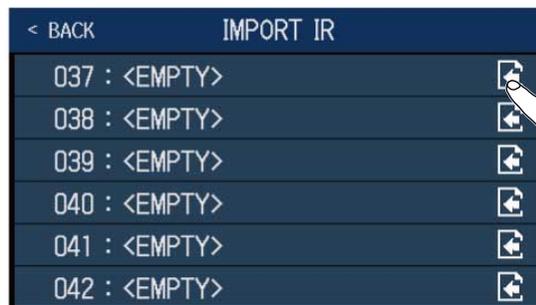
- Format: WAV
- Samplingfrequenz: 44,1 bis 192 kHz

1. Kopieren Sie die Impulsantwortdaten auf eine SD-Karte.  
Kopieren Sie die Impulsantwortdaten in den Ordner „B6\_IR“ auf der SD-Karte. (→ [Ordner- und Dateistruktur im B6](#))  
Der Ordner „B6\_IR“ wird im Stammverzeichnis einer SD-Karte angelegt, wenn Sie sie im B6 formatieren. (→ [Formatieren von SD-Karten](#))

2. Setzen Sie die SD-Karte ein (→ [Einsetzen von SD-Karten](#)).

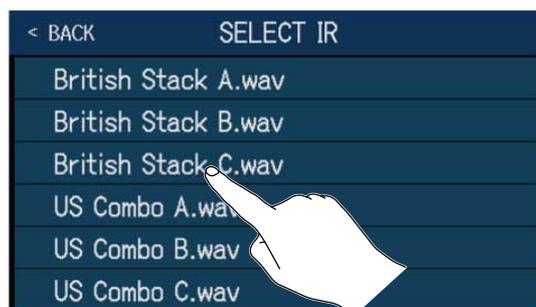
3. Tippen Sie im Menü-Screen auf  **IMPORT IR**.

4. Tippen Sie auf , um den Speicherort für die Zuweisung zu bestimmen.



Die Speicherplätze 001 bis 036 enthalten bereits Impulsantwortdaten. Den Speicherplätzen 037 bis 120 können Sie beliebige weitere Impulsantwortdaten zuordnen.

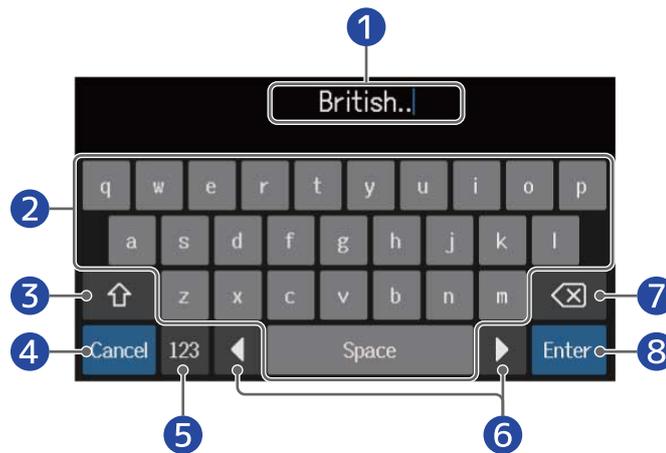
5. Tippen Sie auf die Impulsantwortdaten, die zugewiesen wurden.



6. Tippen Sie auf .



7. Benennen Sie die Impulsantwort.



- 1 Bereich zur Zeicheneingabe  
Ein Cursor zeigt die Eingabeposition.
- 2 Zeichen eingeben
- 3 Zwischen Groß- und Kleinschreibung umschalten
- 4 Eingabe abbrechen  
Der vorherige Screen wird wieder geöffnet.
- 5 Zeichen-Typ ändern
- 6 Cursor bewegen
- 7 Zeichen löschen
- 8 Namen der Impulsantwort bestätigen  
Der vorherige Screen wird wieder geöffnet.

**ANMERKUNG:**

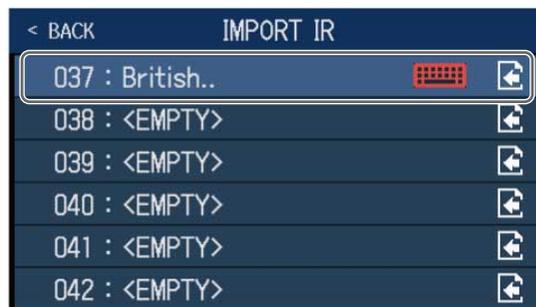
Folgende Buchstaben und Symbole stehen zur Verfügung.  
! # \$ % & ' ( ) + , - . ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ (Leerzeichen) A-Z, a-z, 0-9

**8.** Tippen Sie auf OK.

Die gewählte Impulsantwort wird zugewiesen.



Tippen Sie auf , um den Namen zu ändern.



# Verwenden der Audio-Interface-Funktionen

---

Das B6 kann als Audio-Interface mit jeweils zwei Ein- und Ausgängen benutzt werden.

Aus dem B6 können mit Effekten bearbeitete Audiosignale über zwei Kanäle an einen Computer gesendet werden.

Im Gegenzug können zwei Audiokanäle vom Computer an einer Position hinter der Effektbearbeitung eingespeist werden.

Im Abschnitt [Signalfluss](#) erhalten Sie weitere Informationen Ein- und Ausgangspositionen.

## Installation von Treibern

### Windows-Computer

---

1. Laden Sie den B6 Driver von [zoomcorp.com](http://zoomcorp.com) auf den Computer herunter ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).

**ANMERKUNG:**

Der aktuelle B6 Driver steht auf der oben genannten Webseite zum Download bereit.

2. Starten Sie das Installationsprogramm und folgen Sie den Anweisungen zur Installation des B6-Treibers.

**ANMERKUNG:**

Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in der Installationsanleitung, die dem Treiber beiliegt.

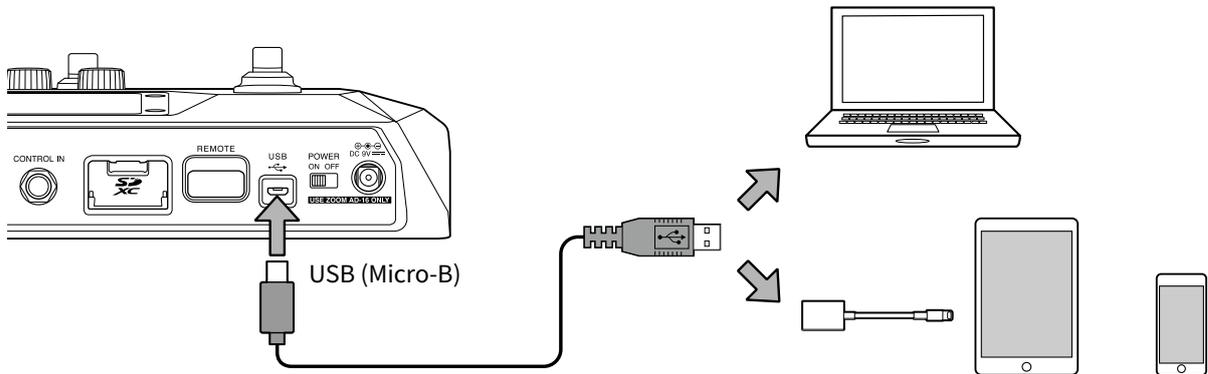
### Mac-Computer oder iOS/iPadOS-Geräte

---

Im Betrieb mit Mac-Computern oder iOS/iPadOS-Geräten wird kein Treiber benötigt.

# Anschluss an einen Computer

1. Verbinden Sie das B6 über ein USB-Kabel mit einem Mac/Windows-Computer oder iOS/iPadOS-Gerät.



## ANMERKUNG:

- Verwenden Sie ein USB 2.0 Mikro-B-Kabel, das eine Datenübertragung unterstützt.
- Das B6 kann nicht über den USB-Bus mit Strom versorgt werden.
- Verwenden Sie einen Lightning auf USB Kamera-Adapter (oder Lightning auf USB 3 Kamera-Adapter), um die Verbindung mit einem iOS/iPadOS-Gerät mit Lightning-Anschluss herzustellen.

2. Stellen Sie  auf ON.

Schalten Sie das B6 ein und schließen Sie das iOS/iPadOS-Gerät an.  
Bei Anschluss an einen Computer fahren Sie mit Schritt 3 fort.

3. Nach dem Anschluss am Computer richten Sie das B6 als das Audiogerät ein.

# Anpassen der Audio-Interface-Einstellungen

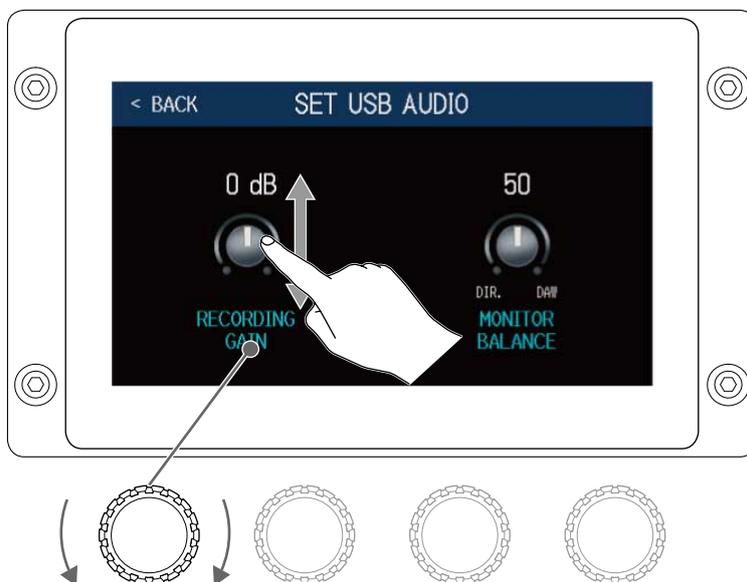
Die Aufnahmepegel können ebenso wie die Abhörbalance u. a. eingestellt werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

2. Anpassen der Audio-Interface-Einstellungen

## Anpassen des (Aufnahme-)Pegels, der auf den Computer gespeist wird

Bedienen Sie  oder ziehen Sie den Regler RECORDING GAIN nach oben bzw. unten, um den Aufnahmepegel einzustellen.

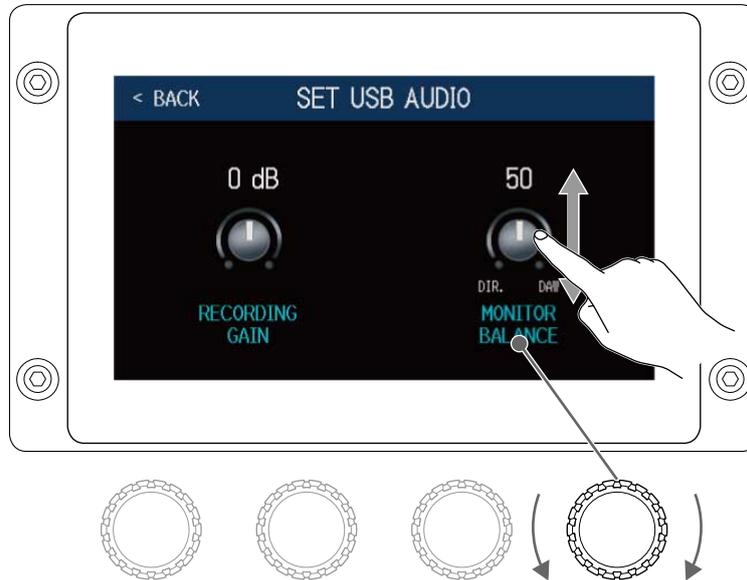


### HINWEIS:

Der Einstellbereich reicht von -6 dB bis +6 dB.

## Einstellen der Monitoring-Balance

Bedienen Sie  oder ziehen Sie den Regler MONITOR BALANCE nach oben bzw. unten, um die Balance zwischen dem Ausgangssignal des Computers und dem Direktsignal (Sound des B6) einzustellen. Die Einstellwerte werden über den Drehreglern dargestellt.



---

### HINWEIS:

Der Einstellbereich ist 0 – 100. In der Einstellung 0 wird nur das Direktsignal übertragen, in der Einstellung 100 dagegen nur das Computersignal.

---

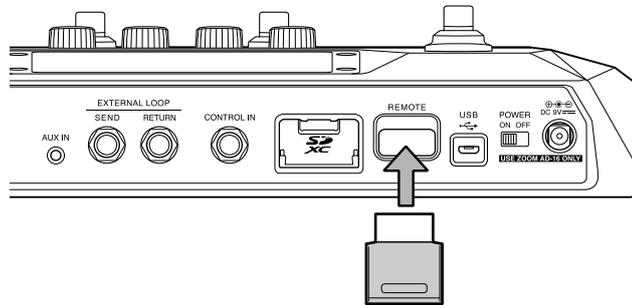
# Drahtloser Anschluss an iOS/iPadOS-Geräte

Durch Anschluss eines ZOOM BTA-1 oder eines anderen geeigneten Drahtlosadapters kann das B6 über die iOS/iPadOS-App Handy Guitar Lab for B6 auf einem iPhone/iPad per Funk gesteuert werden.

## ANMERKUNG:

- Schließen Sie einen ZOOM BTA-1 oder einen anderen geeigneten Drahtlosadapter an, bevor Sie das B6 einschalten.
- Laden Sie die zugehörige App aus dem App Store.

1. Schließen Sie bei ausgeschaltetem B6 einen ZOOM BTA-1 oder einen anderen geeigneten Drahtlosadapter an.



2. Stellen Sie  auf ON.

3. Starten Sie Handy Guitar Lab for B6 auf dem iPhone/iPad.

4. Stellen Sie die Verbindung über den Settings-Screen in Handy Guitar Lab for B6 her.

## HINWEIS:

Die Einstellmöglichkeiten in Handy Guitar Lab for B6 werden in der zugehörigen Anleitung beschrieben.

# Anpassen der Geräte-Einstellungen

## Einstellen der AUTOSAVE-Funktion

Wenn die Funktion AUTOSAVE auf ON eingestellt ist, werden Patch-Speicher nach Änderungen an ihrem Inhalt automatisch gespeichert.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf  oder .
2. Tippen Sie auf den AUTOSAVE-Schalter, um ihn auf ON oder OFF einzustellen. Durch das Antippen wird zwischen ON und OFF umgeschaltet.



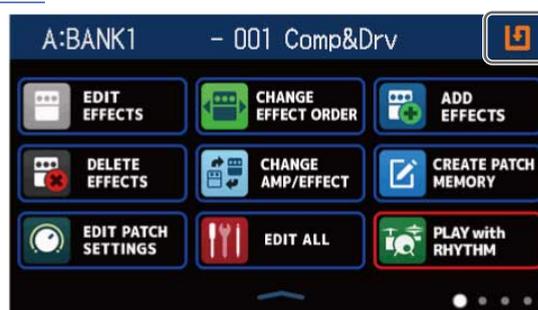
Einstellung	Erklärung
ON	Die AUTOSAVE-Funktion wird eingeschaltet.
OFF	Die AUTOSAVE-Funktion wird ausgeschaltet.

### HINWEIS:

Wenn die Funktion AUTOSAVE auf OFF gestellt ist, werden Patch-Speicher nicht automatisch gespeichert.

Wenn der Inhalt eines Patch-Speichers verändert wurde, weist  rechts oben im Touchscreen darauf hin, dass nicht gespeicherte Änderungen vorliegen.

Tippen Sie auf , um den Screen zum Sichern von Patch-Speichern zu öffnen, und speichern Sie es nach Bedarf. (→ [Sichern der Patch-Speicher](#))



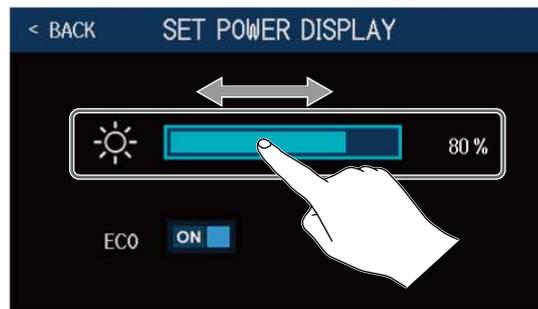
# Einstellen der Helligkeit für den Touchscreen

Die Helligkeit des Touchscreens kann angepasst werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf



2. Ziehen Sie den Finger nach links oder rechts, um die Helligkeit des Touchscreens einzustellen.



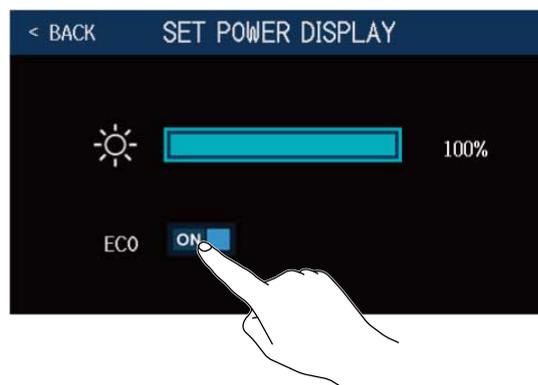
# Konfigurieren des ECO-Modus

Mit dieser Funktion lässt sich das Gerät automatisch abschalten, wenn es für 10 Stunden nicht bedient wurde.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf



2. Tippen Sie auf den ECO-Schalter, um ihn auf ON/OFF einzustellen.  
Durch Antippen schalten Sie zwischen ON und OFF um.



Einstellung	Erklärung
ON	Bei Nichtbenutzung wird das Gerät nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet.
OFF	Der ECO-Modus wird deaktiviert.

# Verwaltung der Firmware

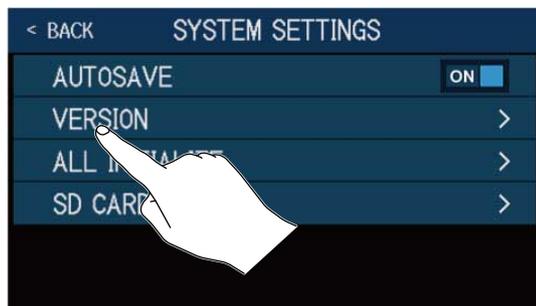
## Überprüfen der Firmware-Versionen

Sie können die im B6 verwendeten Firmware-Versionen überprüfen.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf



2. Tippen Sie auf VERSION.



Die Firmware- und Preset-Versionen werden eingeblendet.



- 1 B6 Firmware-Version
- 2 DSP-Version
- 3 Preset-Version
- 4 BOOT-Version

## Aktualisierung

Die Firmware des B6 kann auf die neuesten Versionen aktualisiert werden.

Dateien mit den neuesten Firmware-Versionen können von der ZOOM-Webseite heruntergeladen werden ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).

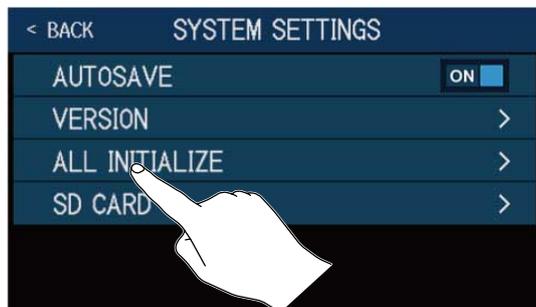
# Wiederherstellen der Werkseinstellungen

Hier können Sie die Werkseinstellungen wiederherstellen.

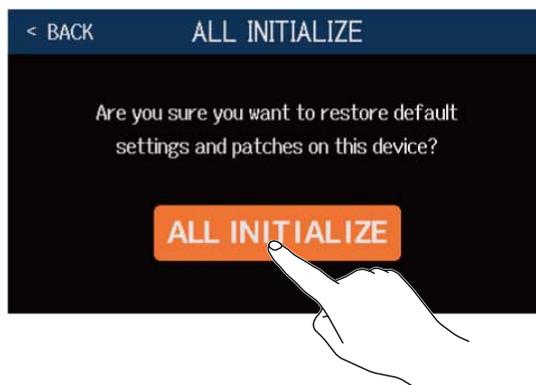
1. Tippen Sie im Menü-Screen auf



2. Tippen Sie auf ALL INITIALIZE.



3. Tippen Sie auf ALL INITIALIZE.



Die Initialisierung wird durchgeführt und die Werkseinstellungen werden wiederhergestellt. Anschließend wird das B6 normal gestartet.

## **ANMERKUNG:**

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

## **HINWEIS:**

Um die Initialisierung abubrechen, tippen Sie in Schritt 3 auf .

# Verwaltung von SD-Karten

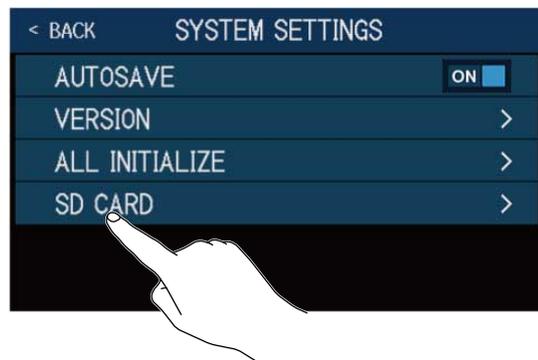
## Überprüfen der SD-Karten-Informationen

Sie können den freien Speicher von SD-Karten überprüfen.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf

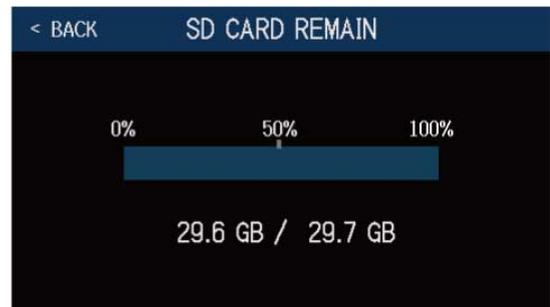
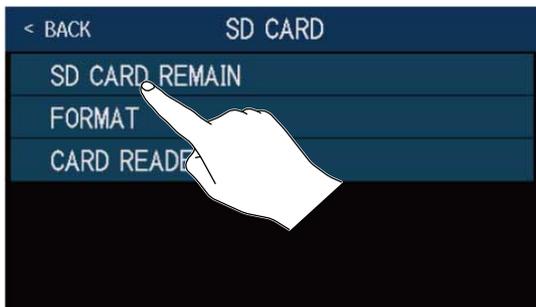


2. Tippen Sie auf SD CARD.



3. Tippen Sie auf SD CARD REMAIN.

Nun wird die verfügbare Speicherkapazität auf der SD-Karte eingeblendet.



# Formatieren von SD-Karten

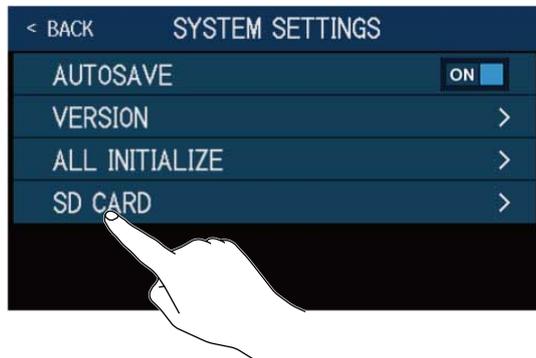
Formatieren Sie SD-Karten im B6, um ihre Performance zu maximieren.

Bevor Sie neu gekaufte, mit einem Computer formatierte SD-Karten verwenden können, müssen Sie diese im B6 formatieren. Beachten Sie, dass alle auf der SD-Karte gespeicherten Daten durch das Formatieren gelöscht werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf



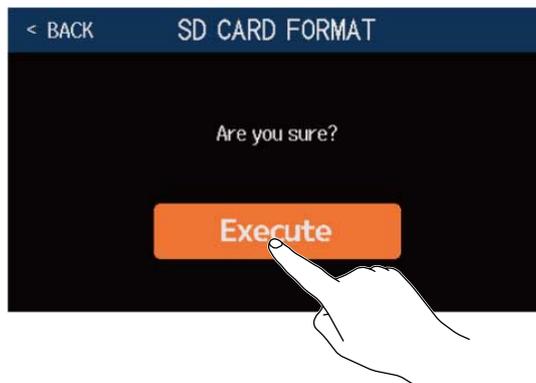
2. Tippen Sie auf SD CARD.



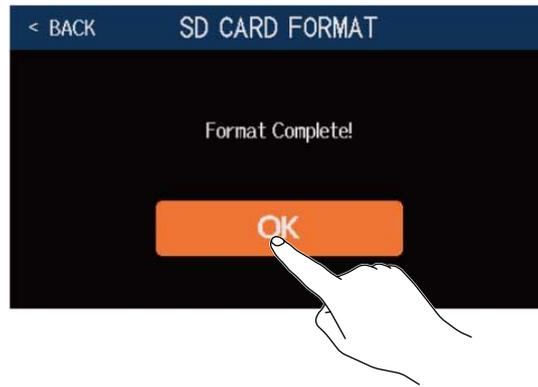
3. Tippen Sie auf FORMAT.



4. Tippen Sie auf Execute.  
Nun wird die Karte formatiert.



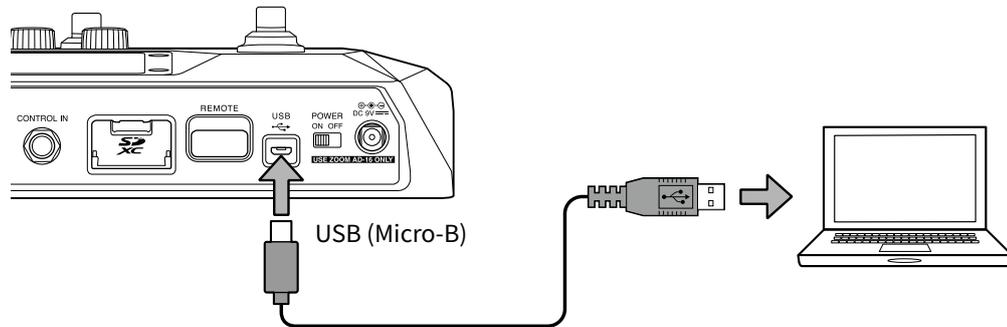
**5.** Tippen Sie auf OK.



# Einsatz als Kartenlesegerät

Bei Anschluss an einem Computer kann das B6 als Kartenleser genutzt werden. Loops und Impulsantwortdaten (sowohl eigene wie von Drittanbietern) können von einem Computer übertragen und in das B6 geladen werden.

1. Verbinden Sie das B6 über ein USB-Kabel mit einem Mac/Windows-Computer.



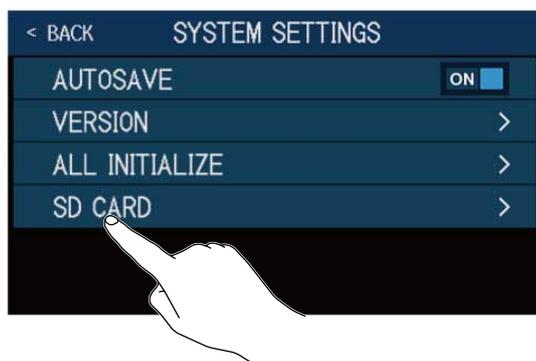
## ANMERKUNG:

- Verwenden Sie ein USB 2.0 Mikro-B-Kabel, das eine Datenübertragung unterstützt.
- Das B6 kann nicht über den USB-Bus mit Strom versorgt werden.

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf



3. Tippen Sie auf SD CARD.



4. Tippen Sie auf CARD READER.  
Dadurch wird der Screen PC MODE geöffnet.



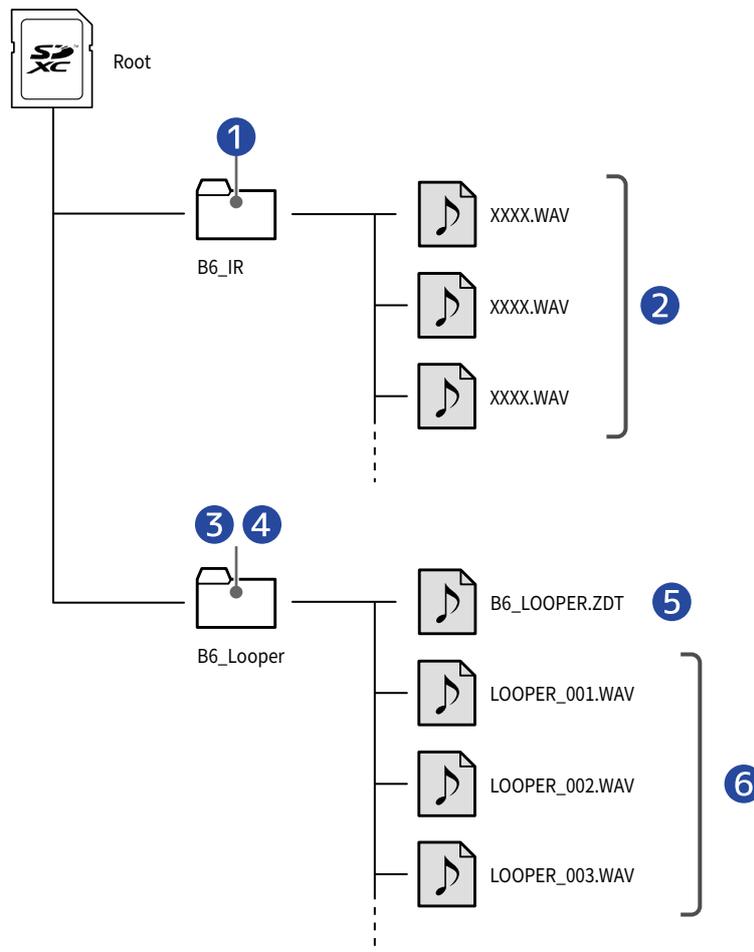
## 5. Übertragen Sie die benötigten Dateien mit dem Computer.

### ANMERKUNG:

Wenn der Screen PC MODE geöffnet ist, können keine anderen Funktionen genutzt werden und die Fußschalter und Regler sind deaktiviert.

## Ordner- und Dateistruktur im B6

Ordner und Dateien werden auf der SD-Karte im B6 wie folgt angelegt.



- 1 Das B6 kann WAV-Dateien von Impulsantworten laden, die sich in diesem Ordner befinden.  
(→ Laden von Impulsantwortdaten (IR))
- 2 WAV-Dateien mit Impulsantworten
- 3 Mit dem Looper aufgenommene Loops werden in diesem Ordner gespeichert.  
(→ Erstellen von Loops und Speichern auf SD-Karten)
- 4 In diesem Ordner abgelegte Audiodateien können als Loops in den Looper geladen werden.  
(→ Auswahl von auf SD-Karten gespeicherten Loops)
- 5 Datei mit den B6-Looper-Einstellungen
- 6 Mit dem Looper aufgenommene Loops

# Fehlerbehebung

---

## Das Gerät lässt sich nicht einschalten

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf ON gestellt ist.
- Überprüfen Sie die Anschlüsse. (→ [Verkabelung](#))

## Kein oder nur sehr leiser Sound

- Überprüfen Sie die Anschlüsse. (→ [Verkabelung](#))
- Stellen Sie sicher, dass der richtige Eingangskanal angewählt ist. (→ [Auswahl des Eingangs \(INPUT SELECT\)](#))
- Passen Sie die Pegel der Effekte an. (→ [Einstellen von Effekten](#))
- Stellen Sie den Pegel des Patch-Speichers ein. (→ [Einstellen des Patch-Speicher-Pegels](#))
- Stellen Sie die Ausgangslautstärke ein. (→ [Einstellen der Master-Lautstärke](#))
- Sofern Sie ein Expression-Pedal zur Pegelsteuerung verwenden, stellen Sie mit dem Pedal eine angenehme Lautstärke ein.

## Es sind sehr viele Nebengeräusche zu hören

- Stellen Sie sicher, dass es nicht an einem Instrumentenkabel liegt.
- Verwenden Sie immer ein originales ZOOM-Netzteil. (→ [Verkabelung](#))

## Ein Effekt kann nicht ausgewählt werden

- Wenn die für die Effektverarbeitung verfügbare Leistung durch die Effektauswahl überschritten wird, erscheint die Meldung „PROCESS OVERFLOW“ im Display und der Effekt kann nicht angewählt werden. (→ [Anmerkung zur Anzahl der Effekte in Patch-Speichern](#))

## Das Expression-Pedal arbeitet nicht richtig.

- Wählen Sie einen Pedal-Effekt. (→ [Einsatz eines angeschlossenen Expression-Pedals](#))
- Überprüfen Sie den Anschluss für das Expression-Pedal. (→ [Verkabelung](#))

## Der in der DAW aufgenommene Pegel ist leise

Überprüfen Sie die Einstellung für den Aufnahmepegel. (→ [Anpassen der Audio-Interface-Einstellungen](#))

## Der Looper nimmt bei Verwendung einer SD-Karte nicht korrekt auf

- SD-Speicherkarten können verschleifen. Die Zugriffsgeschwindigkeit kann bei wiederholtem Schreiben und Löschen nachlassen.
- Eine Formatierung der Speicherkarte im B6 kann die Leistung verbessern. (→ [Formatieren von SD-Karten](#))
- Sofern eine Formatierung der SD-Speicherkarte nicht zu einer Verbesserung führt, empfehlen wir einen Austausch der Karte. Bitte konsultieren Sie die Liste von Speicherkarten, die auf der ZOOM-Website als kompatibel gelistet sind.

### **ANMERKUNG:**

Dies ist allerdings keine Garantie für eine spezifische Aufnahmeleistung einer als kompatibel gelisteten SD/SDHC/SDXC-Speicherkarte.

Vielmehr ist die Liste als Leitfaden für die Auswahl geeigneter Speicherkarten zu verstehen.

# Spezifikationen

Maximale Anzahl der gleichzeitigen Effekte		6 Effekte
User-Patch-Speicher		240
Samplingfrequenz		88,2 kHz
A/D-Wandlung		24 Bit, 128-faches Oversampling
D/A-Wandlung		24 Bit, 128-faches Oversampling
Signalverarbeitung		32 Bit
Frequenzgang		20 Hz bis 20 kHz ( +0,5 dB/-0,5 dB) (10 k $\Omega$ Last)
Display		4,3" TFT-Farb-LCD (480 × 272)
Eingänge	INPUT 1/2	Herkömmliche 6,35 mm Monoklinkenbuchsen Empfohlener Eingangspegel: -20 dBu Eingangsimpedanz (Line): 1 oder 1 M $\Omega$ (schaltbar)
	RETURN	Herkömmliche 6,35 mm Monoklinkenbuchse Empfohlener Eingangspegel: -20 dBu Eingangsimpedanz (Line): 1 M $\Omega$
	AUX IN	Stereo-Miniklinkenbuchse Empfohlener Eingangspegel: -10 dBu Eingangsimpedanz (Line): 10 k $\Omega$
Ausgänge	AMP/LINE [PHONES]	Standard-Stereoklinkenbuchse Maximaler Ausgangspegel: Line +11,4 dBu (Ausgangsimpedanz 10 k $\Omega$ oder höher)/Kopfhörer 24 mW + 24 mW (an 32 $\Omega$ Last)
	BALANCED OUTPUT	XLR-Buchse Impedanz: 100 $\Omega$ (HOT-GND, COLD-GND)/200 $\Omega$ (HOT-COLD) GND LIFT (schaltbar)
	SEND	Herkömmliche 6,35 mm Monoklinkenbuchse Maximaler Ausgangspegel: +11,4 dBu (Ausgangsimpedanz: 10 k $\Omega$ oder höher)
Dynamik (Eigenrauschen)	AMP/LINE [PHONES]	-96,0 dBu
	BALANCED OUTPUT	-100,0 dBu
	SEND	-99,0 dBu
Steuereingang		FP02M Eingang
Stromversorgung		Netzteil (9 V DC, 500 mA, Innenleiter Minus) (ZOOM AD-16)

USB		Anschluss: USB 2.0 Micro-B/Unterstützter Kabeltyp: Micro-B Guitar Lab: USB1.1 Full Speed Audio-Interface: USB 2.0 High Speed, 44,1/88,2 kHz, 32 Bit (16 Bit bei 88,2 kHz), 2 In/2 Out Betrieb als Massenspeicher: USB 2.0 High Speed Hinweis: Verwenden Sie ein USB-Kabel, das eine Datenübertragung unterstützt. Eine Stromversorgung über USB wird nicht unterstützt
SD-Karte	Spezifikationen	Karten, die den SD/SDHC/SDXC-Spezifikationen entsprechen
	LOOPER	WAV: 44,1 kHz, 16 Bit, stereo
	IR	WAV: 44,1 bis 192 kHz, 16/24/32 Bit
REMOTE		BTA-1 oder anderer geeigneter Drahtlos-Adapter
Abmessungen		228 mm (T) x 418 mm (B) x 65 mm (H)
Gewicht		1890 g

Anmerkung: 0 dBu=0,775 V



ZOOM CORPORATION

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

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