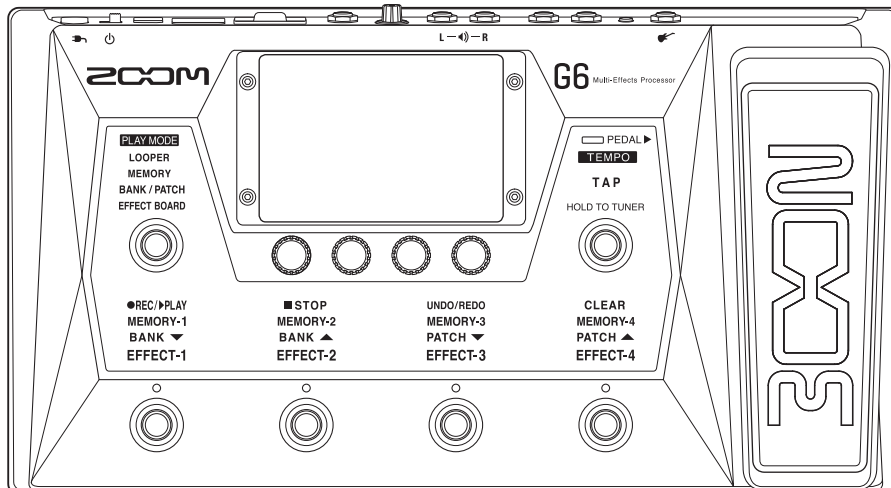


G6

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.

Begriffe in diesem Handbuch

Patch-Speicher

Kombinationen aus Amps und Effekten lassen sich inklusive der jeweiligen An-/Aus- und Parametereinstellungen als „Patch-Speicher“ sichern und bei Bedarf laden. Effekte werden in Form von Patch-Speichereinheiten 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 Gitarren-Effekte sowie die Emulationen von Verstärkern/Lautsprechern. Sie können aus diesen Typen wählen, um sie den Patch-Speichern hinzuzufügen.

Kategorie

Die Effekte werden nach Typ in verschiedenen 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 Ihre eigenen Audio-dateien als Loops nutzen.

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.

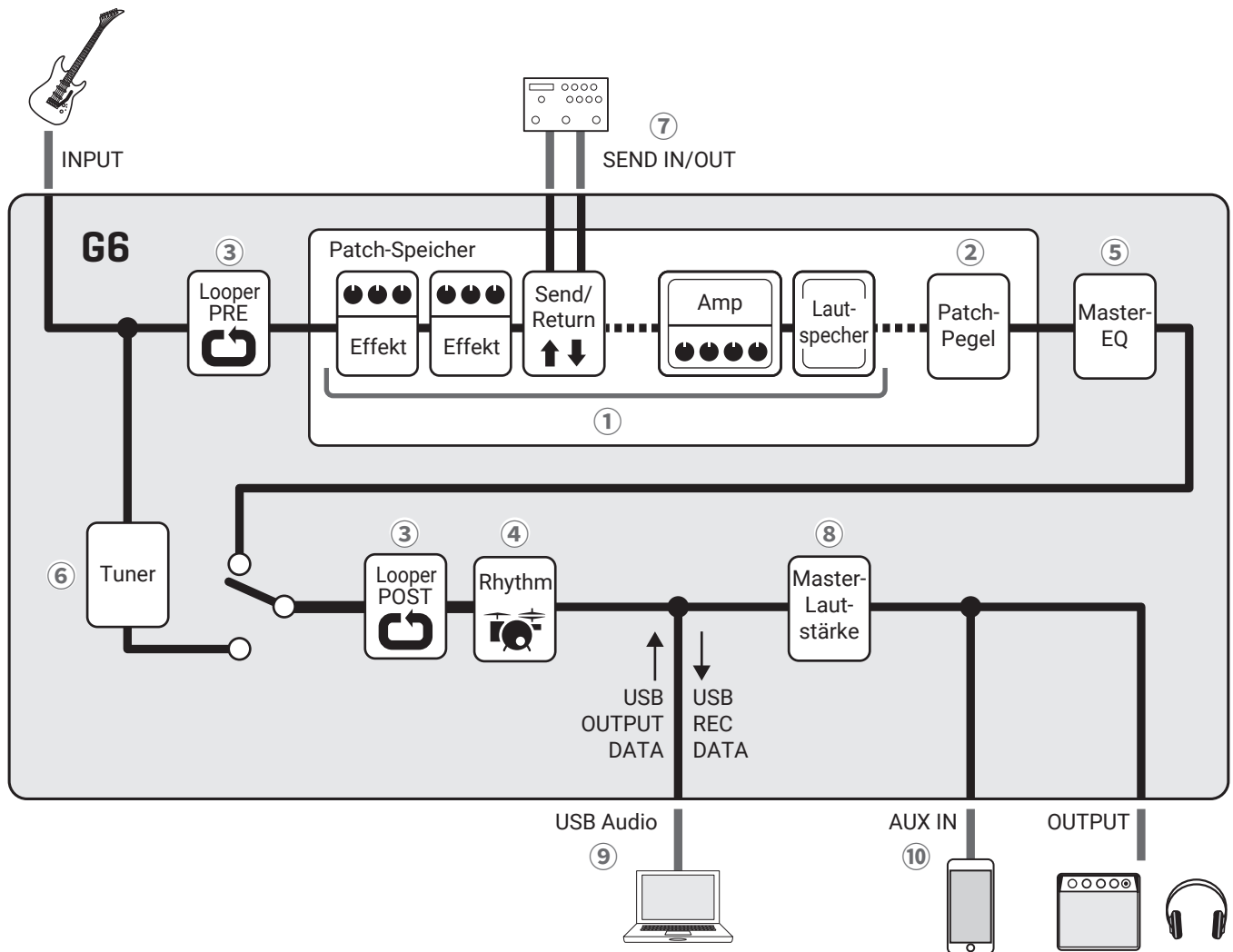
Inhalt

Hinweise zu dieser Bedienungsanleitung	2	Ändern der Effekt-Reihenfolge	50
Begriffe in diesem Handbuch	3	Hinzufügen von Effekten	51
Inhalt	4	Löschen von Effekten	53
G6 Überblick	6	Anpassen aller Einstellungen in einem Screen	54
Bedienung im Touchscreen	8	Einstellen des Patch-Speicher-Pegels	57
Funktionen der Bedienelemente	11	Umbenennen von Patch-Speichern	58
Verkabelung	16	Einstellen des Master-Tempos	59
Einsetzen von SD-Karten	17	Verwaltung der Patch-Speicher	60
Ein-/Ausschalten des Geräts	18	Sichern der Patch-Speicher	60
Einschalten des Geräts	18	Ändern der Reihenfolge von Patch-Speichern	62
Ausschalten des Geräts	18	Löschen von Patch-Speichern	63
Einstellen der Master-Lautstärke	19	Anlage von Patch-Speichern	64
Einstellen des Master-EQs	20	Verwaltung von Bänken	67
An-/Ausschalten von Effekten beim Spielen	21	Ändern der Bank-Reihenfolge	67
Umschalten von Bänken und Patch-Speichern beim Spielen	24	Löschen von Bänken	68
Verwenden der PRESELECT-Funktion	26	Anlage von Bänken	70
An-/Abschalten der PRESELECT-Funktion	26	Verwenden von Expression-Pedalen	72
Auswahl von Patch-Speichern bei aktiver PRESELECT-Funktion	27	Verwenden des internen Pedals	72
Umschalten von Patch-Speichern in einer Bank beim Spielen	28	Einstellen des Expression-Pedals	74
Einsatz des Loopers beim Spielen	31	Einsatz eines externen Expression-Pedals	76
Einstellen der Looper-Funktion	36	Einsatz des Tuners	78
Einsatz von SD-Karten	41	Aktivieren des Tuners	78
Einstellen der Effekte	44	Ändern der Tuner-Einstellungen	79
An-/Abschalten von Effekten	44	Einsatz der Rhythmusbegleitung	81
Ersetzen von Effekten	45	Aktivieren der Rhythmen	81
Einstellen der Effekte	48	Auswahl der Rhythmusbegleitung	82
		Starten/Anhalten der Rhythmus-Wiedergabe	86
		Rhythmus-Pattern	87
		Verwenden von Send und Return	88
		Einsatz von Impulsantworten (IR)	90
		Einsatz von Impulsantworten (IR)	90
		Laden von Impulsantwortdaten (IR)	91

Einsatz der Audio-Interface-Funktionen	93
Treiberinstallation	93
Anschluss an einen Computer	94
Anpassen der Audio-Interface-Einstellungen	95
Anschluss an iOS/iPadOS-Geräte	97
Anpassen der Geräte-Einstellungen	98
Einstellen der AUTOSAVE-Funktion	98
Anpassen der Touchscreen-Helligkeit	99
Konfigurieren des ECO-Modus	100
Verwaltung der Firmware	101
Überprüfen der Firmware-Versionen	101
Aktualisierung.....	102
Wiederherstellen der Werkseinstellungen	103
Verwaltung von SD-Karten	104
Überprüfen der SD-Karten-Informationen	104
Formatieren von SD-Karten	105
Einsatz als Kartenlesegerät	107
Fehlerbehebung	109
Spezifikationen	111

G6 Überblick

■ Signalfluss



- ① Das Gitarrensingal am Eingang durchläuft nacheinander die Effekte, den Amp und die Lautsprecherbox. (→ [„Einstellen der Effekte“ auf Seite 44](#))
- ② Der Pegel des Patch-Speichers wird angepasst. (→ [„Einstellen des Patch-Speicher-Pegels“ auf Seite 57](#))
- ③ Aufgenommene Phrasen können als Loops wiedergegeben werden. Der Looper kann wahlweise in der Position PRE oder POST platziert werden. (→ [„Einsatz des Loopers beim Spielen“ auf Seite 31](#))
- ④ Mit Hilfe der internen Rhythmus-Pattern können Drum-Sounds wiedergegeben werden. (→ [„Einsatz der Rhythmusbegleitung“ auf Seite 81](#))
- ⑤ Der Gesamtklang wird angepasst. Diese Einstellung bleibt auch dann erhalten, wenn Sie den Patch-Speicher umschalten. (→ [„Einstellen des Master-EQs“ auf Seite 20](#))
- ⑥ Die angeschlossene Gitarre kann gestimmt werden. (→ [„Einsatz des Tuners“ auf Seite 78](#))

- ⑦ Es besteht die Möglichkeit, ein externes Effektgerät einzuschleifen.
(→ „[Verwenden von Send und Return](#)“ auf Seite 88)
- ⑧ Die Gesamtlautstärke kann eingestellt werden. Diese Einstellung bleibt auch dann erhalten, wenn Sie den Patch-Speicher umschalten. (→ „[Einstellen der Master-Lautstärke](#)“ auf Seite 19)
- ⑨ Audiodaten können über die Audio-Interface-Funktion mit einem Computer ausgetauscht werden.
(→ „[Einsatz der Audio-Interface-Funktionen](#)“ auf Seite 93)
- ⑩ Das Audiosignal von einem Smartphone, tragbaren Audioplayer oder anderen Gerät kann wiedergegeben werden.

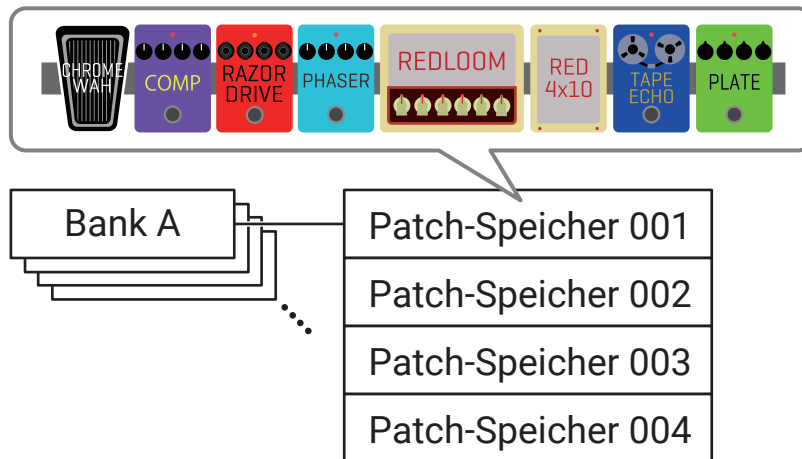
■ Überblick über den Speicher (Patch-Speicher/Bänke)

Patch-Speicher

Sie speichern die Effekte in ihrer Reihenfolge, ihren Status (An/Aus) sowie die Parametereinstellungen. Effekte können in Form von Patch-Speichern gesichert und geladen werden. Sie können 240 Patch-Speicher sichern.

Bänke

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



■ Übersicht PLAY MODE

Das **G6** bietet vier Play-Modi, zwischen denen Sie im Auswahlbereich für den PLAY MODE (→ [Seite 11](#)) per Tastendruck umschalten. So haben Sie während einer Darbietung Zugriff auf die jeweiligen Funktionen.

PLAY MODE	Erklärung
LOOPER	Der Looper wird im Touchscreen eingeblendet und kann über die Fußschalter bedient werden. (→ „ Einsatz des Loopers beim Spielen “ auf Seite 31)
MEMORY	Die Bänke und die enthaltenen Patch-Speicher, die Sie über die Fußschalter auswählen können, werden im Touchscreen eingeblendet. (→ „ Umschalten von Patch-Speichern in einer Bank beim Spielen “ auf Seite 28)
BANK / PATCH	Die Patch-Speichernamen werden im Touchscreen in Großbuchstaben dargestellt: Die Bänke und Patch-Speicher können über die Fußschalter ausgewählt werden. (→ „ Umschalten von Bänken und Patch-Speichern beim Spielen “ auf Seite 24)
EFFECT BOARD	Die im jeweiligen Patch-Speicher benutzten Effekte werden im Touchscreen eingeblendet: Die Effekte können individuell über die Fußschalter an-/ausgeschaltet werden. (→ „ An-/Ausschalten von Effekten beim Spielen “ auf Seite 21)

Bedienung im Touchscreen

Das **G6** lässt sich über den Touchscreen bedienen und konfigurieren.

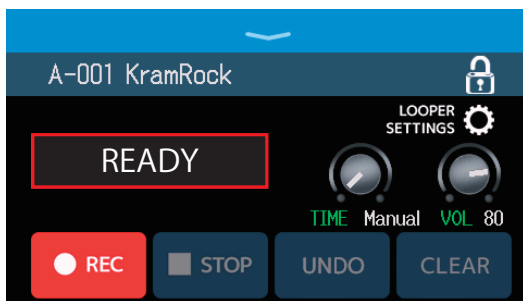
Dieser Abschnitt beschreibt die Bedienung über den Touchscreen.

Im Touchscreen dargestellte Screens

■ PLAY-MODE-Screens

Diese Screens werden nach dem Einschalten und der Auswahl eines Play-Modus im Auswahlbereich PLAY MODE (→ [Seite 11](#)) eingeblendet.

LOOPER



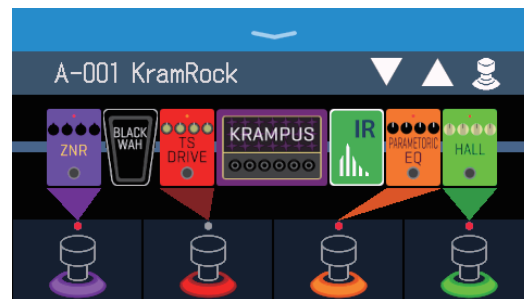
MEMORY



BANK / PATCH



EFFECT BOARD



■ Menü-Screen

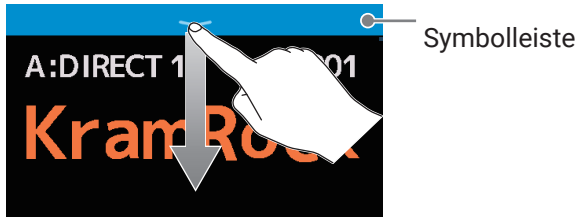
Alle Funktionen des **G6** werden im Menü-Screen als Symbole dargestellt und können durch leichtes Antippen aufgerufen werden.



Öffnen des Menü-Screens

In einem PLAY-MODE-Screen

Wischen Sie von der Symbolleiste nach unten.

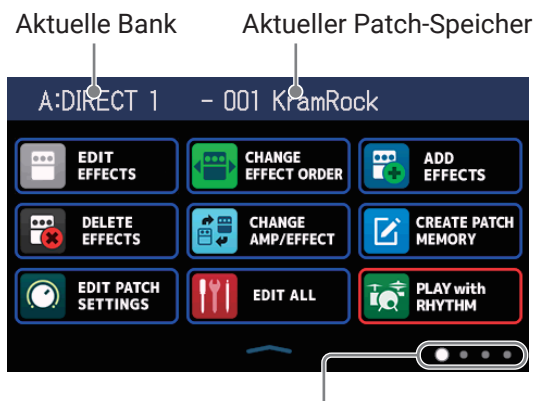


In einem Einstellungs-Screen

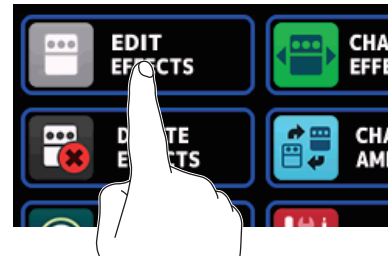
Tippen Sie wiederholt auf **< BACK**.



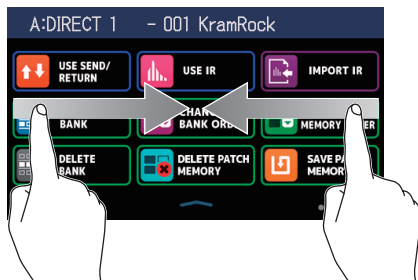
Bedienung im Menü-Screen



Der Menü-Screen bietet vier Seiten. Hier wird dargestellt, welche Seite aktuell geöffnet ist.

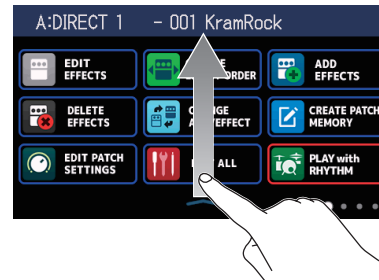


Berühren Sie ein Symbol, um die zugehörige Funktion auszuwählen oder einzustellen.



Um die Seite links zu öffnen, wischen Sie vom linken Rand nach rechts.

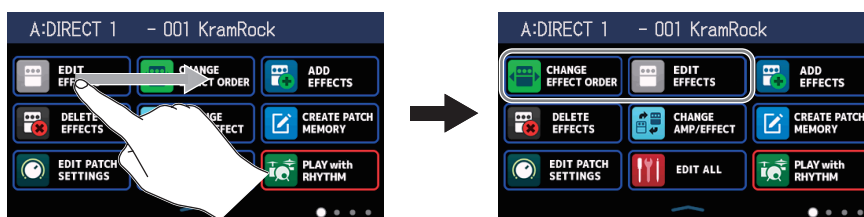
Um die Seite rechts zu öffnen, wischen Sie vom rechten Rand nach links.



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

HINWEIS

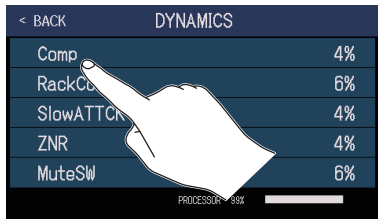
- Der gewählte Play-Modus bleibt auch dann aktiv, wenn der Menü-Screen eingeblendet wird, und kann über die Fußschalter bedient werden.
- Die Symbole im Menü-Screen können mit dem Finger verschoben werden. (Berühren Sie dazu das gewünschte Symbol und ziehen Sie es nach links, rechts, oben oder unten.)



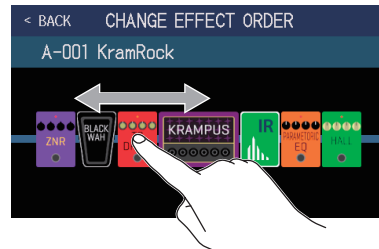
Bedienung in den Funktions-Screens

Tippen und ziehen Sie zur Bedienung.

Berühren Sie einen Eintrag, um ihn auszuwählen.

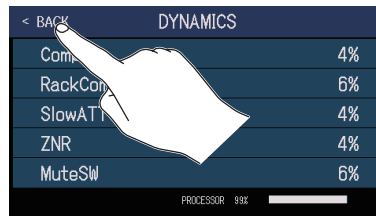


Ziehen Sie einen Eintrag, um ihn zu verschieben oder einzustellen (verschieben Sie den Finger nach links, rechts, oben oder unten).



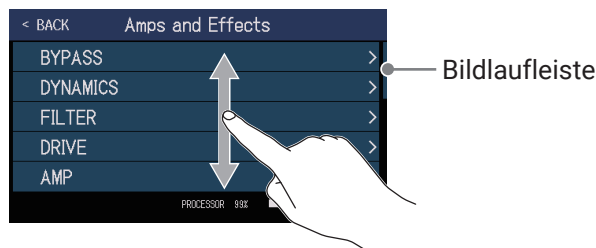
Zurückkehren zum vorherigen Screen

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



Blättern durch Listen

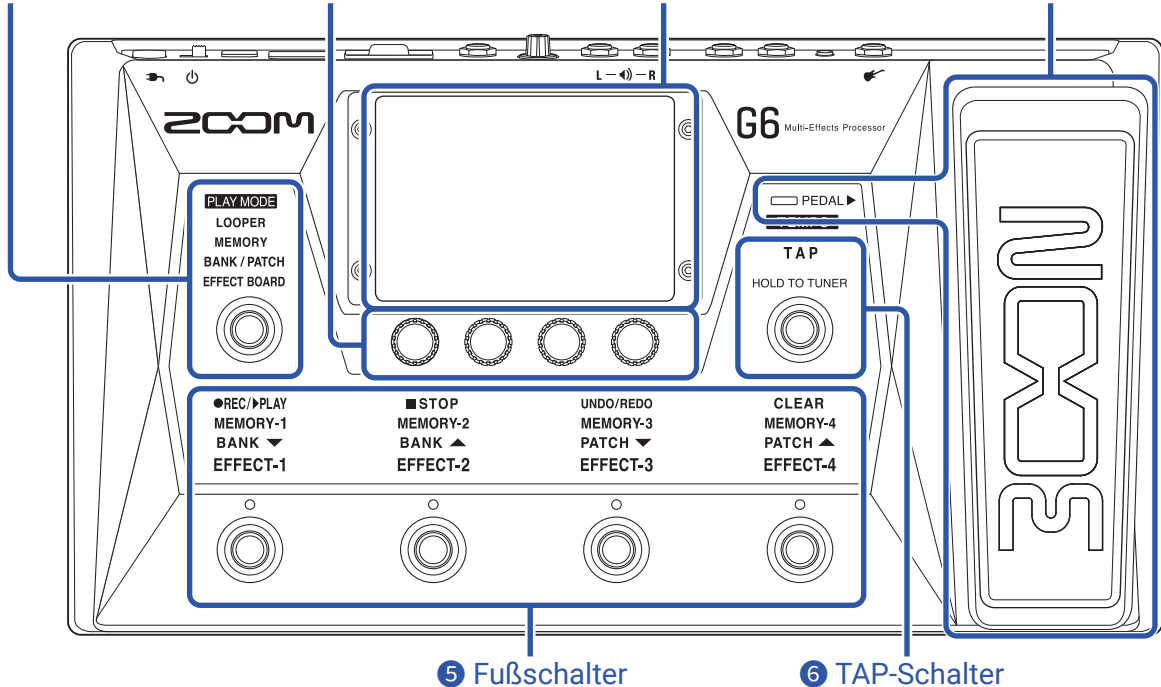
Sofern nicht alle Einträge einer Liste im Screen dargestellt werden können, wird am rechten Rand eine Bildlaufleiste eingeblendet. Wischen Sie mit dem Finger auf dem Touchscreen nach oben/unten, um durch die dargestellten Einträge zu blättern.



Funktionen der Bedienelemente

■ Oberseite

- ① Auswahlbereich PLAY MODE ② Parameter-Regler ③ Touchscreen ④ Expression-Pedal



① Auswahlbereich PLAY MODE

Hier wählen Sie den Play-Modus für das **G6** aus. (Der gewählte Modus leuchtet.)

Einzelheiten zu den Play-Modi finden Sie im Abschnitt [„Übersicht PLAY MODE“ auf Seite 7.](#)

② Parameter-Regler

Mit diesen Reglern passen Sie die Effektparameter an und nehmen verschiedene Einstellungen vor.

③ Touchscreen

Bedienen Sie den Touchscreen, um Patch-Speicher aufzurufen und zu bearbeiten und um Einstellungen für den **G6** vorzunehmen.

Einzelheiten zur Bedienung finden Sie im Abschnitt [„Bedienung im Touchscreen“ auf Seite 8.](#)

④ Expression-Pedal

Mit Hilfe des Expression-Pedals steuern Sie die Lautstärke, einen Wah-Effekt u.a. Drücken Sie die Pedal-Spitze herunter, um den Pedal-Effekt an- bzw. auszuschalten. (PEDAL ► leuchtet, wenn es aktiv ist.)

⑤ Fußschalter

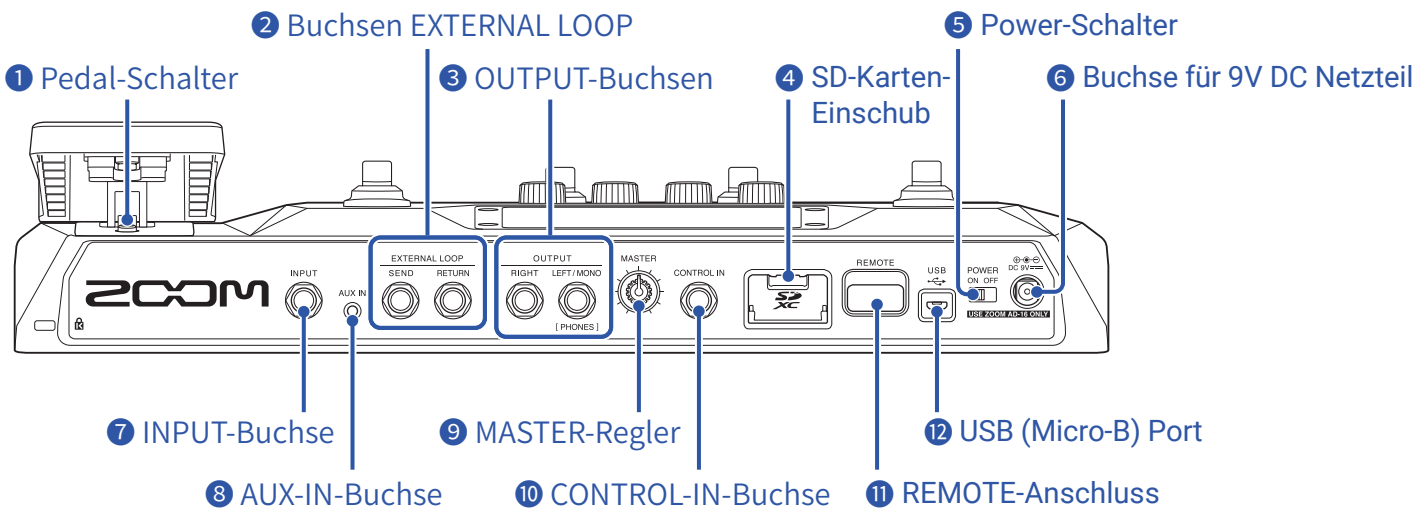
Über die Fußschalter können Sie Patch-Speicher und -Bänke auswählen, Effekte an- und abschalten und den Looper steuern.

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

⑥ TAP-Schalter

Tippen Sie hier, um das Tempo anzupassen. Halten Sie die Taste gedrückt, um den Tuner zu aktivieren.

■ Rückseite



1 Pedal-Schalter

Damit wird der Effekt des Expression-Pedals an-/ausgeschaltet.

2 Buchsen EXTERNAL LOOP

Hier kann ein externer Effekt angeschlossen werden.

- Verbinden Sie die SEND-Buchse mit der Eingangsbuchse eines externen Effektgeräts.
- Verbinden Sie die RETURN-Buchse mit der Ausgangsbuchse des externen Effektgeräts.

3 OUTPUT-Buchsen

Schließen Sie hier einen Gitarrenverstärker, Monitorlautsprecher oder Kopfhörer an.

- Buchse RIGHT: Bei einem Gerät mit Stereo-Eingängen verbinden Sie diese Buchse mit der rechten Eingangsbuchse.
- Buchse LEFT/MONO [PHONES]: Verwenden Sie diese Buchse zum Anschluss eines Gitarren-Amps oder Kopfhörers. Bei einem Gerät mit Stereo-Eingängen verbinden Sie diese Buchse mit der linken Eingangsbuchse.

4 SD-Karten-Einschub

Karten, die den SD-, SDHC- und SDXC-Spezifikationen entsprechen, werden unterstützt.

Formatieren Sie die SD-Karte im **G6**. (→ [„Formatieren von SD-Karten“](#) auf Seite 105)

5 Power-Schalter

Damit wird das Gerät ein-/ausgeschaltet.

6 Buchse für 9V DC Netzteil

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

7 INPUT-Buchse

Hier schließen Sie eine Gitarre an.

8 AUX-IN-Buchse

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

9 MASTER-Regler

Dient zur Einstellung der Ausgangslautstärke des **G6**.

10 CONTROL-IN-Buchse

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

11 REMOTE-Anschluss

Hier schließen Sie einen ZOOM BTA-1 oder einen anderen geeigneten Drahtlos-Adapter an.

Das ermöglicht eine drahtlose Steuerung des **G6** mit der Handy Guitar Lab App für iOS/iPadOS über ein iPhone/iPad.

12 USB (Micro-B) Port









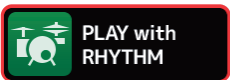











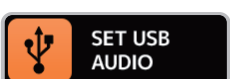





Hier schließen Sie einen Computer an.







Der **G6** kann als Audio-Interface genutzt und mit Guitar Lab gesteuert werden.

Das **G6** kann auch als Kartenleser genutzt werden.

■ Menü-Screen

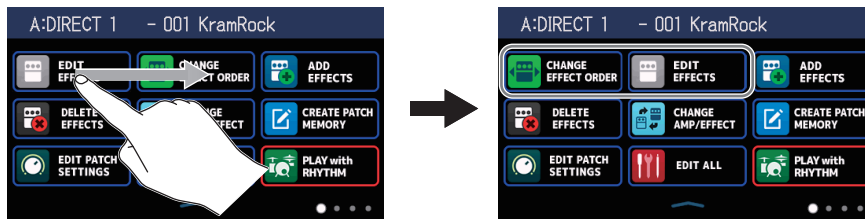
In dieser Liste sind die Symbole im Menü-Screen und ihre Funktionen aufgeführt.

Symbol	Erklärung	Symbol	Erklärung
 EDIT EFFECTS	Dient zur Anpassung der Effektparameter. (→ Seite 48)	 CHANGE EFFECT ORDER	Ändert der Effekt-Reihenfolge in Patch-Speichern. (→ Seite 50)
 ADD EFFECTS	Dient zum Hinzufügen von Effekten zu einem Patch-Speicher. (→ Seite 51)	 DELETE EFFECTS	Dient zum Löschen von Effekten aus Patch-Speichern. (→ Seite 53)
 CHANGE AMP/EFFECT	Dient zum Ändern der Effekte und Amps in Patch-Speichern. (→ Seite 45)	 CREATE PATCH MEMORY	Dient zum Anlage von Patch-Speichern. (→ Seite 64)
 EDIT PATCH SETTINGS	Dient zum Benennen und Aussteuern der Patch-Speicher. (→ Seite 57 , Seite 58)	 EDIT ALL	Dient zur Bearbeitung aller Patch-Speicher-Einstellungen. (→ Seite 54)
 PLAY with RHYTHM	Erlaubt den Einsatz der Rhythmus-Funktion. (→ Seite 81)	 USE SEND/RETURN	Dient zum Einrichten der Send/Return-Einstellungen. (→ Seite 88)
 USE IR	Dient zum Einsatz von Impulsantworten (IR). (→ Seite 90)	 IMPORT IR	Dient zum Laden von Impulsantwortdaten (IR). (→ Seite 91)
 CREATE BANK	Dient zum Erzeugen von Bänken. (→ Seite 70)	 CHANGE BANK ORDER	Dient zum Ändern der Bank-Reihenfolge. (→ Seite 67)
 CHANGE PATCH MEMORY ORDER	Dient zum Ändern der Patch-Speicher-Reihenfolge. (→ Seite 62)	 DELETE BANK	Dient zum Löschen von Bänken. (→ Seite 68)
 DELETE PATCH MEMORY	Dient zum Löschen von Patch-Speichern. (→ Seite 63)	 SAVE PATCH MEMORY	Dient zum Sichern von Patch-Speichern. (→ Seite 60)
 SET SYSTEM SETTINGS	Dient zum Ändern/Prüfen der Systemeinstellungen und SD-Karten-Verwaltung. (→ Seite 98 , Seite 101 , Seite 104)	 SET TEMPO	Dient zur Tempo-Anpassung für Effekte, Rhythmen und den Looper. (→ Seite 59)
 SET USB AUDIO	Dient zum Bearbeiten der USB-Audioeinstellungen. (→ Seite 95)	 SET AUTO SAVE	Dient zum An-/Abschalten der Auto-Save-Funktion. (→ Seite 98)
 SET POWER/DISPLAY	Dient zum Anpassen der Touchscreen-Helligkeit und An-/Abschalten des ECO-Modus. (→ Seite 99 , Seite 100)	 SET PEDAL	Dient zum Anpassen der Pedal-spezifischen Einstellungen. (→ Seite 74 , Seite 76)
 SET TUNER	Dient zum Anpassen der Tuner-spezifischen Einstellungen. (→ Seite 79)	 USE TUNER	Dient zum Einsatz des Tuners. (→ Seite 78)

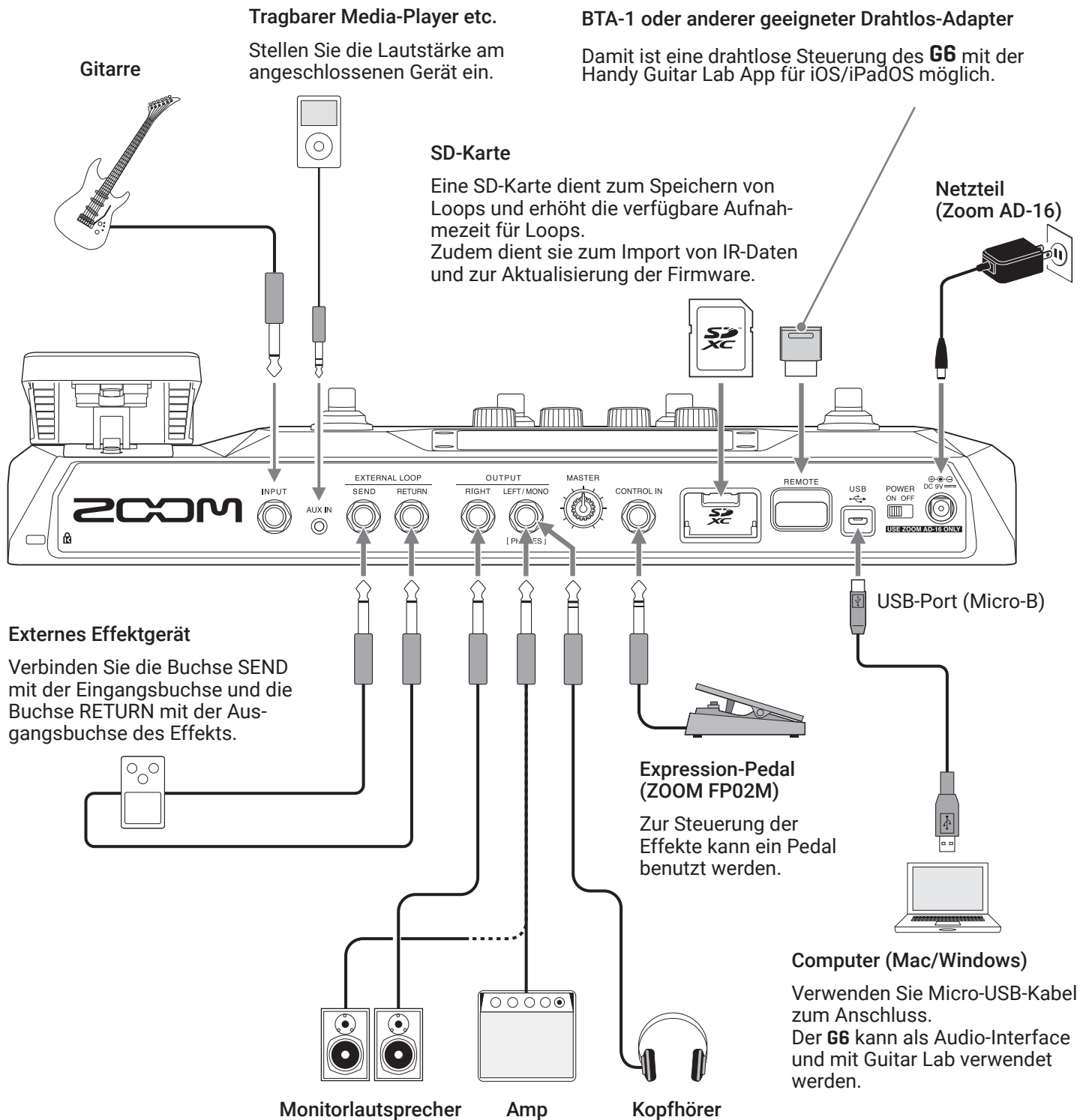
Symbol	Erklärung	Symbol	Erklärung
	Dient zur Klangeinstellung des Ausgangssignals. (→ Seite 20)		Stellt die Patch-Speicher-Namen für die Auswahl im Touchscreen in Großbuchstaben dar. (→ Seite 24)
	Zeigt die im Patch-Speicher benutzten Effekte im Touchscreen an. (→ Seite 21)		Erlaubt die Auswahl der vier Patch-Speicher in der Bank über die Fußschalter. (→ Seite 28)
	Dient zum Einsatz des Loopers. (→ Seite 31)		Schaltet die Preselect-Funktion an/ aus. (→ Seite 28)

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



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) zum Download zur Verfügung.
- Der **G6** kann über die iOS/iPadOS-App Handy Guitar Lab ferngesteuert werden. Handy Guitar Lab kann aus dem App Store heruntergeladen werden.

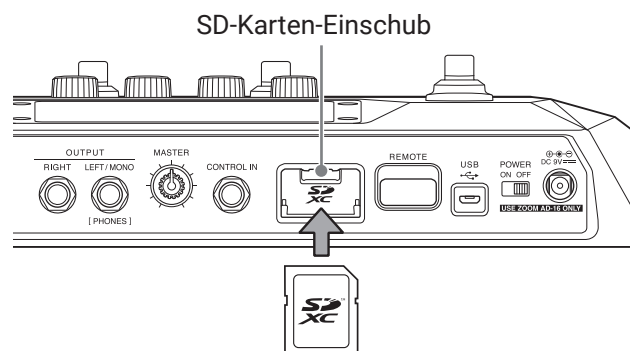
Einsetzen von SD-Karten

Wenn Sie eine SD-Karte im **G6** 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 **G6** 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.

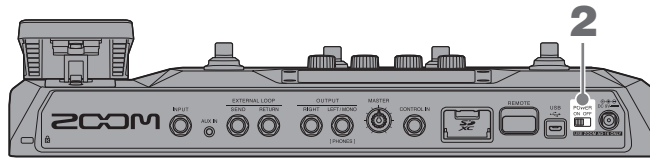



ANMERKUNG

- 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 (siehe Abbildung).
- Vor dem Einsatz müssen Sie neu gekaufte, mit einem Computer formatierte SD-Karten zunächst im **G6** formatieren (→ „[Formatieren von SD-Karten](#)“ auf Seite 105).

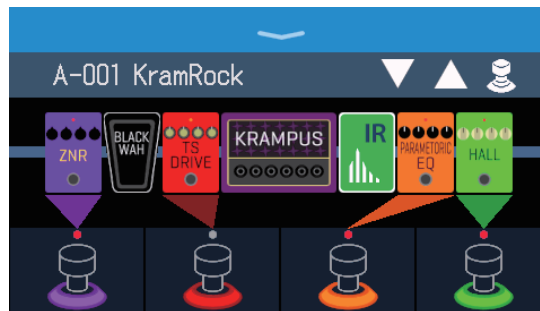
Ein-/Ausschalten des Geräts

Einschalten des Geräts



1. Regeln Sie die Lautstärke der Verstärker/Monitorlautsprecher komplett herunter.
2. Stellen Sie  auf ON.

Der **G6** wird eingeschaltet und im Touchscreen wird der PLAY-MODE-Screen (→ [Seite 7](#)) eingeblendet.



HINWEIS


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

3. Heben Sie die Lautstärke der Verstärker/Monitorlautsprecher an.

Übersicht ECO-Modus

- Ab Werk ist der ECO-Modus auf ON eingestellt: Bei Nichtbenutzung wird das Gerät nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet.
- Der ECO-Modus kann auch deaktiviert werden. (→ „[Konfigurieren des ECO-Modus](#)“ auf [Seite 100](#))

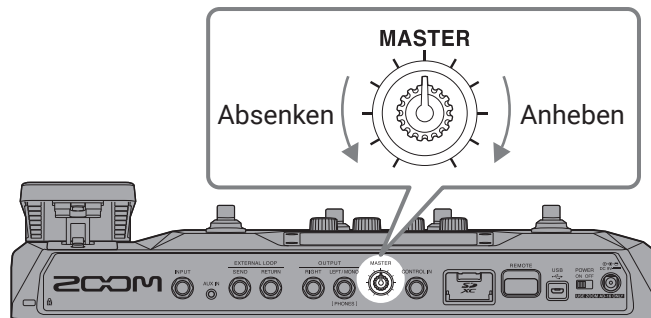
Ausschalten des Geräts

1. Regeln Sie die Lautstärke der Verstärker/Monitorlautsprecher komplett herunter.
2. Stellen Sie  auf OFF.

Der Touchscreen erlischt.

Einstellen der Master-Lautstärke

Die Ausgangslautstärke des **G6** kann variabel eingestellt werden.

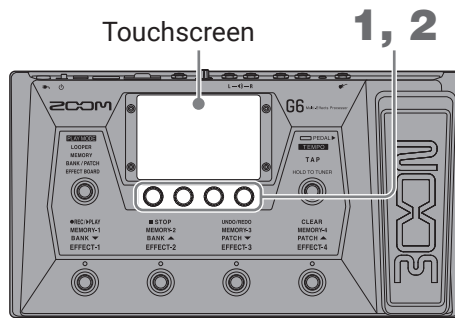




ANMERKUNG

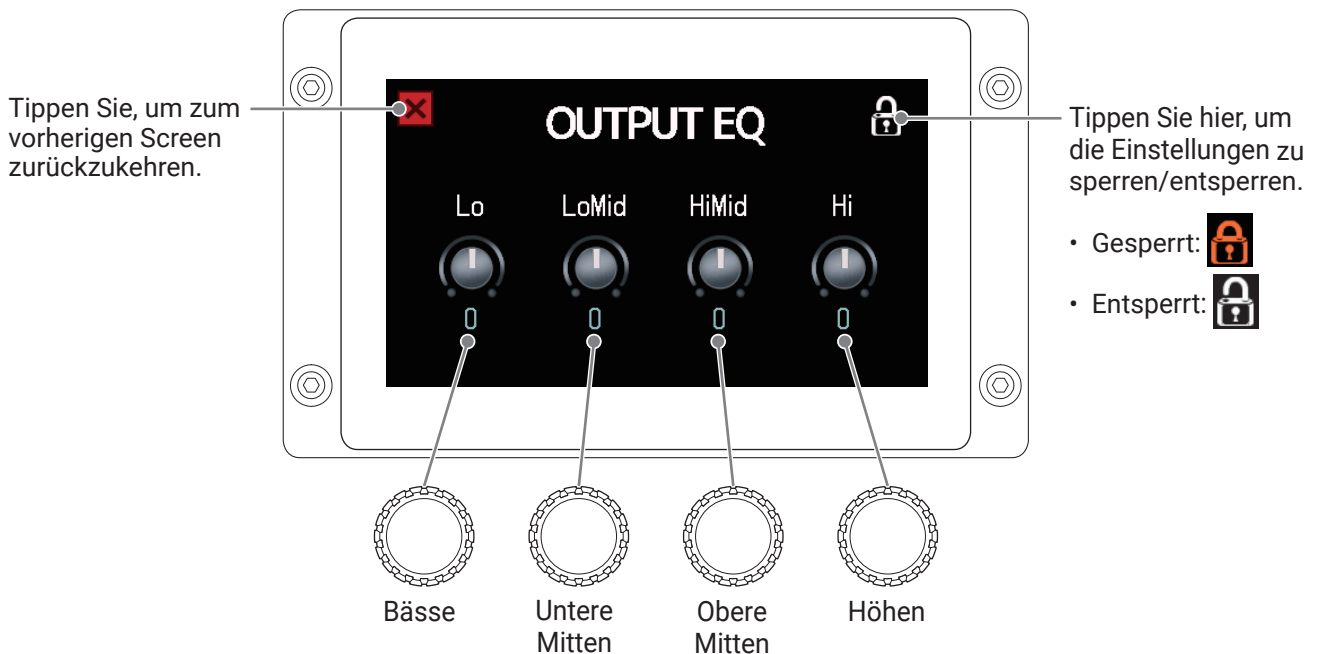
- Der Einstellbereich ist $-\infty$ bis +6 dB.
- Die Mittelstellung entspricht 0 dB.

Einstellen des Master-EQs

Der Klang des Ausgangssignals des **G6** kann variabel eingestellt werden.




1. Bedienen Sie  im MEMORY-, BANK/PATCH- oder EFFECT BOARD-Modus. Dadurch wird der Screen OUTPUT EQ im Touchscreen geöffnet.
2. Bedienen Sie , um die EQ-Parameter für das Ausgangssignal zu bearbeiten.



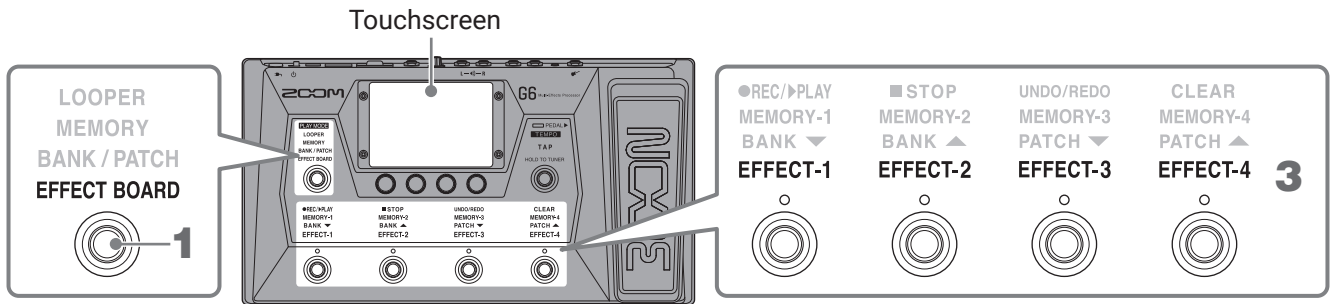
Nach Abschluss der Einstellungen wird nach einem kurzen Moment wieder der vorherige Screen eingeblendet.

HINWEIS

Der Screen OUTPUT EQ kann auch durch Antippen von  im Menü-Screen geöffnet werden.

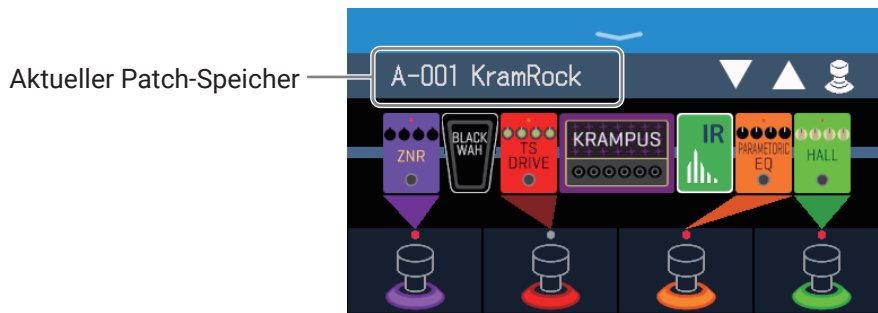
An-/Ausschalten von Effekten beim Spielen

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 , um **EFFECT BOARD** auszuwählen.

Dadurch wird der EFFECT-BOARD-Modus des **G6** aktiviert, in dem alle im Patch-Speicher genutzten Effekte und Amps in einem Screen dargestellt werden.



HINWEIS

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

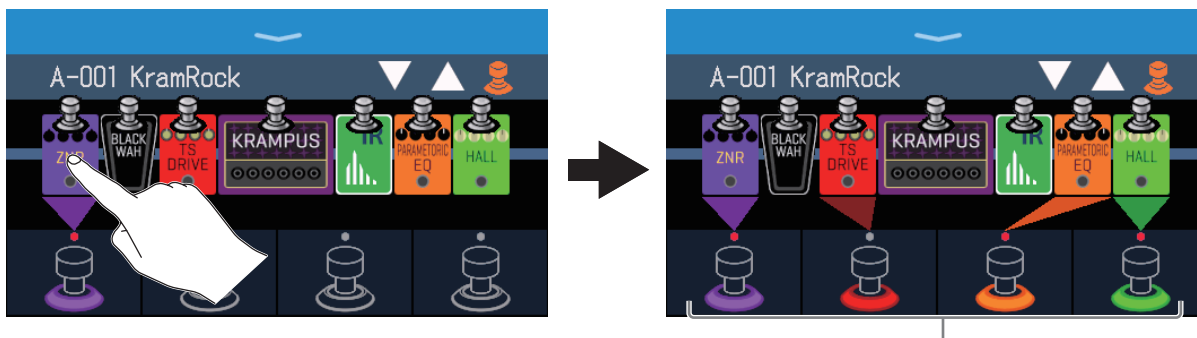
2. Tippen Sie auf .



3. Tippen Sie einen Effekt an, um ihn über einen Fußschalter an-/abschalten zu können.

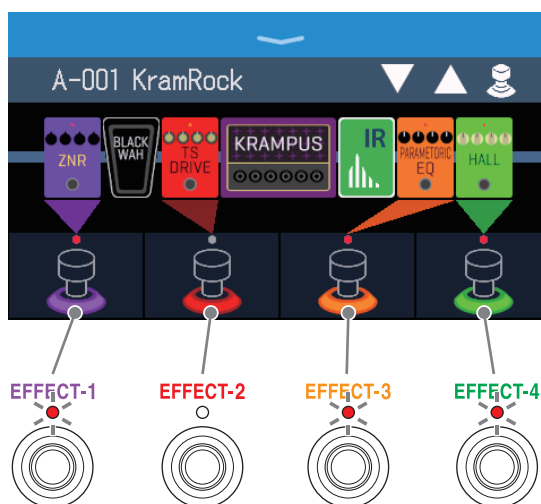
Der angetippte Effekt wird einem Fußschalter zugewiesen.

Tippen Sie erneut, um die Zuordnung aufzuheben.



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

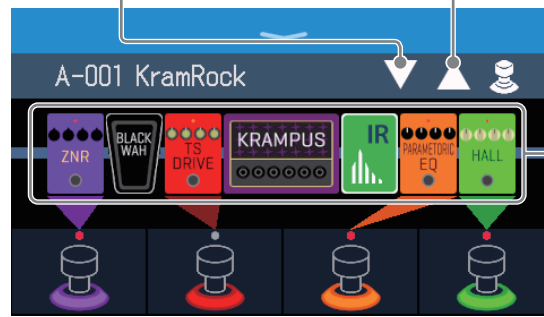
- Unabhängig von der Auswahlreihenfolge werden Effekte immer von links nach rechts zugewiesen.
- Sobald allen Fußschaltern Effekte zugewiesen wurden, können keine weiteren Effekte durch Antippen zugewiesen werden.
- Bei manchen Effekten sind die Fußschalter mit speziellen Funktionen belegt. (Dazu gehören beispielsweise Effekte, die nur aktiv sind, solange der Fußschalter gedrückt ist.) Die Spezialfunktionen können im Screen EDIT EFFECTS ausgewählt werden. (→ „Sonderfunktionen des Fußschalters“ auf Seite 49)

HINWEIS

Die folgenden Bedienschritte können auf dem Touchscreen ausgeführt werden.

Dient zur Auswahl des vorherigen Patch-Speichers.

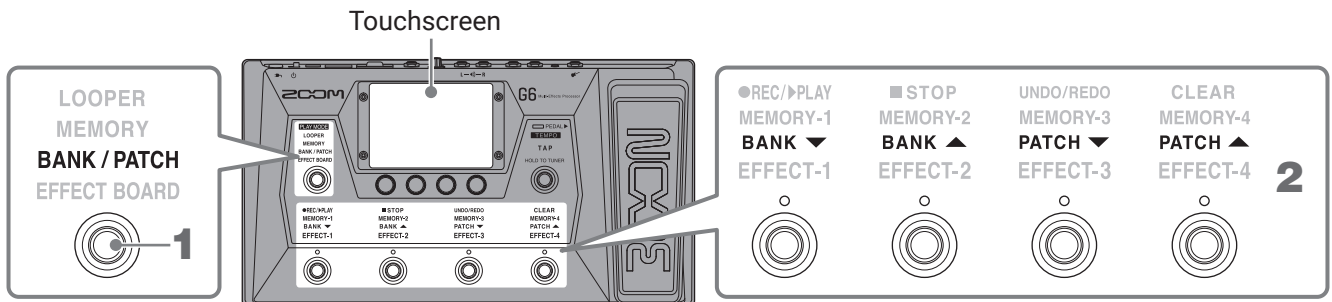
Dient zur Auswahl des nächsten Patch-Speichers.



Öffnet die Screens EDIT EFFECTS, in denen Sie die Parameter bearbeiten können. (→ [„Einstellen der Effekte“ auf Seite 48](#))

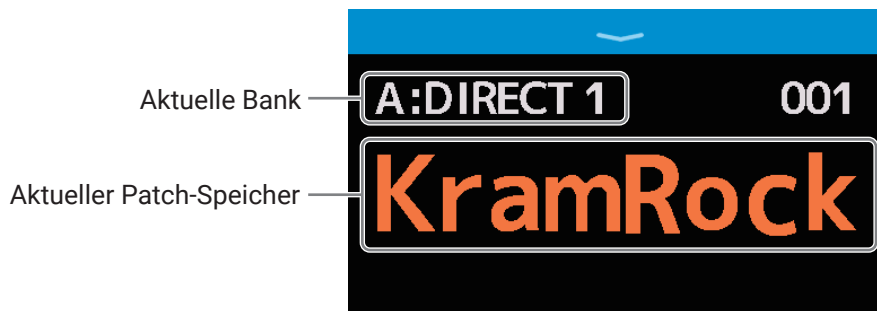
Umschalten von Bänken und Patch-Speichern beim Spielen

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 **G6** wird aktiviert und der Name der ausgewählten Bank sowie des Patch-Speichers werden gut lesbar in großer Schrift eingeblendet.



HINWEIS

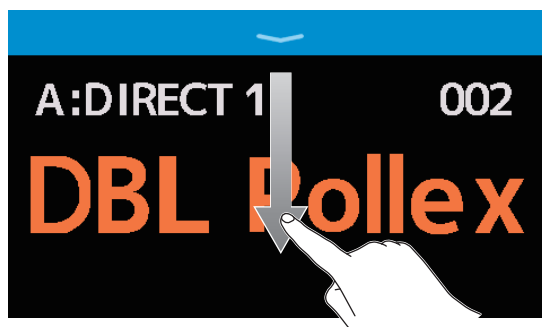
Der BANK/PATCH-Modus kann auch durch Antippen von  im Menü-Screen aktiviert werden.

2. Streichen Sie auf dem Touchscreen nach oben oder unten, um Patch-Speicher auszuwählen.

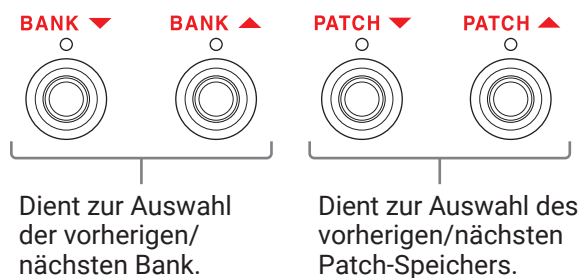
- Dient zur Auswahl des nächsten Patch-Speichers.



- Dient zur Auswahl des vorherigen Patch-Speichers.

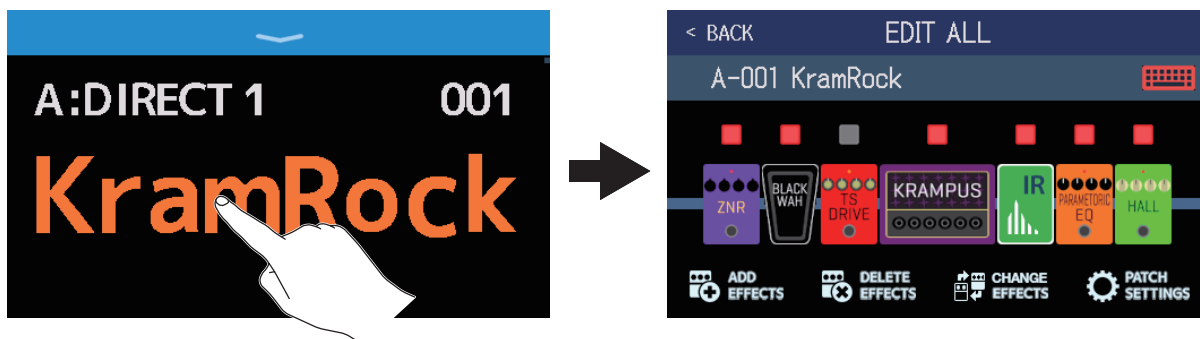


Zudem können Sie Bänke und Patch-Speicher mit den Fußschaltern auswählen.



HINWEIS


- Tippen Sie auf den Namen eines Patch-Speichers, um ihn im einem Screen zur Bearbeitung zu öffnen, in dem sich Effekte auch hinzufügen, ersetzen, löschen und anpassen lassen. (→ [„Anpassen aller Einstellungen in einem Screen“ auf Seite 54](#))



- 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“ auf Seite 26](#))


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

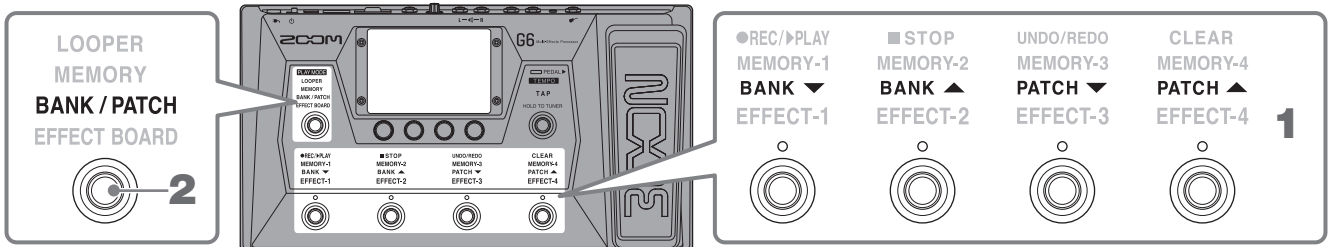
Die PRESELECT-Funktion kann an- oder abgeschaltet werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .
2. Tippen Sie auf die Schaltfläche, um Sie auf ON oder OFF einzustellen.
Durch das Antippen wird zwischen ON und OFF umgeschaltet.

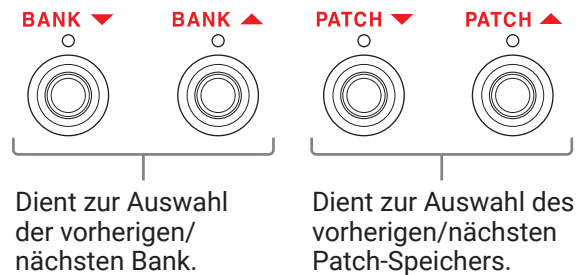


Einstellung	Erklärung
ON	Die PRESELECT-Funktion wird eingeschaltet.
OFF	Die PRESELECT-Funktion wird ausgeschaltet.

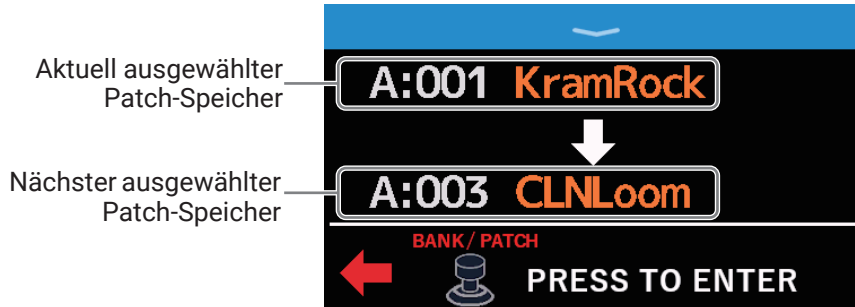
Auswahl von Patch-Speichern bei aktiver PRE-SELECT-Funktion




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



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

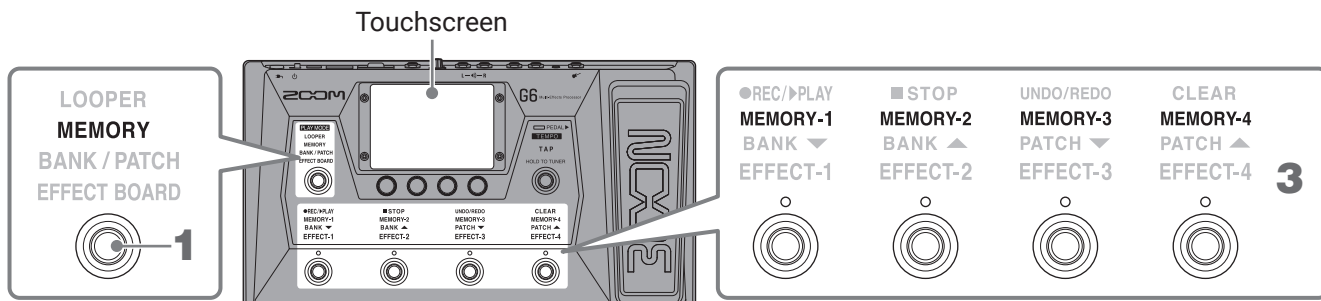


2. Drücken Sie , um die Auswahl zu bestätigen.



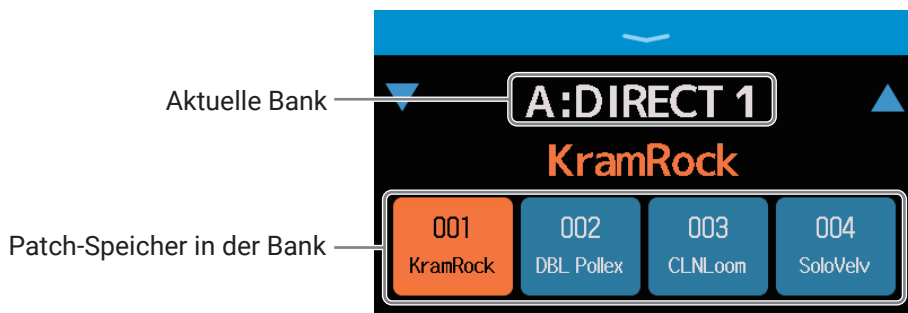
Umschalten von Patch-Speichern in einer Bank beim Spielen

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





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

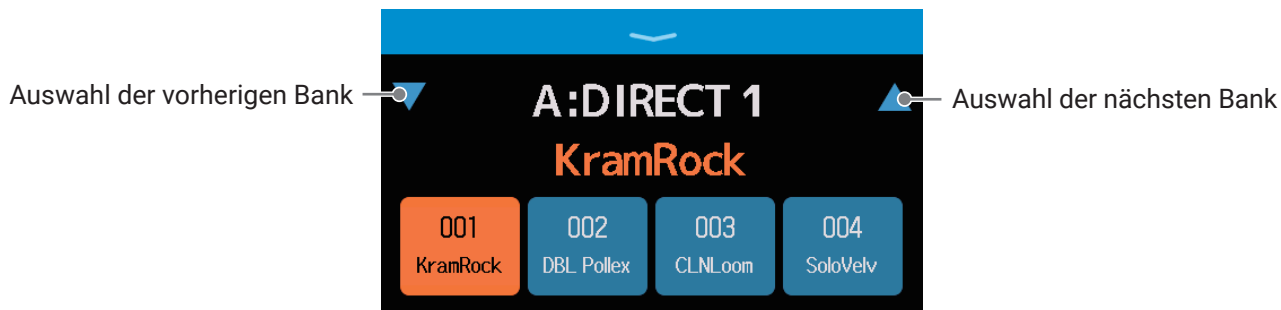
Der MEMORY-Modus im **G6** wird aktiviert und der Name der ausgewählten Bank und die vier Patch-Speicher können überprüft werden.



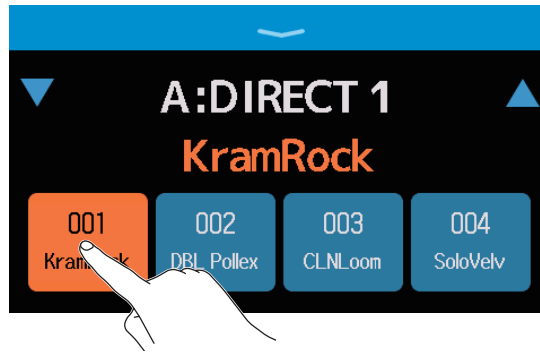
HINWEIS

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

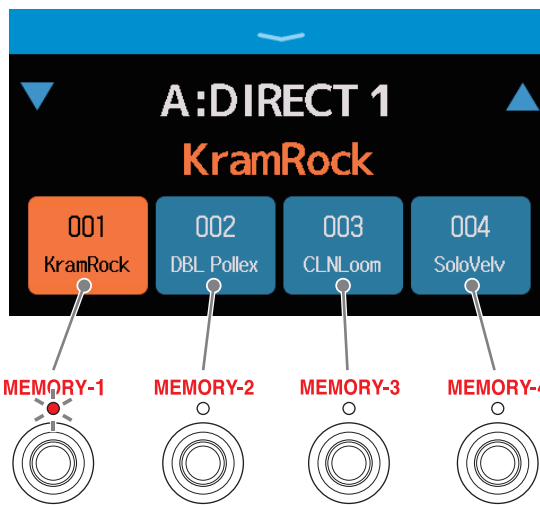
2. Tippen Sie links bzw. rechts neben dem Bank-Namen auf  oder , um zur gewünschten Bank zu wechseln.



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



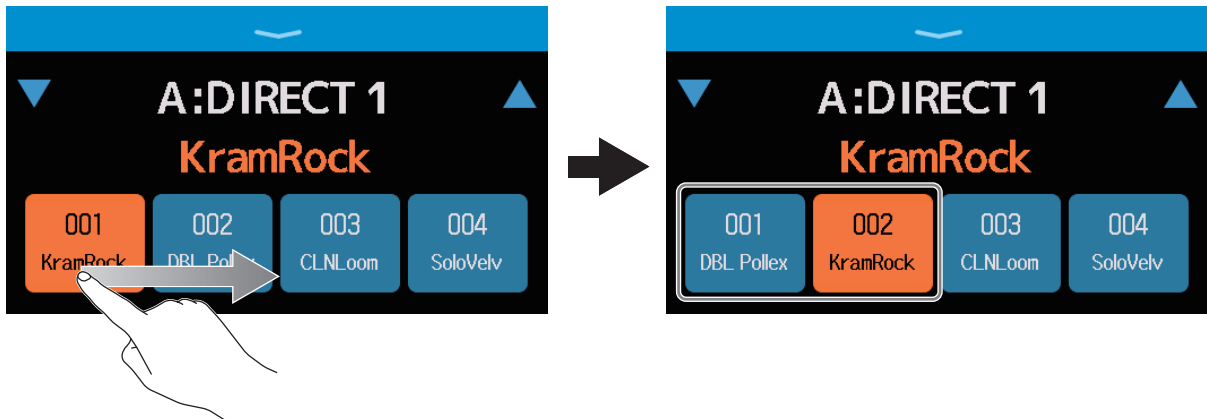
Alternativ können Sie Patch-Speicher auch direkt über die Fußschalter auswählen.



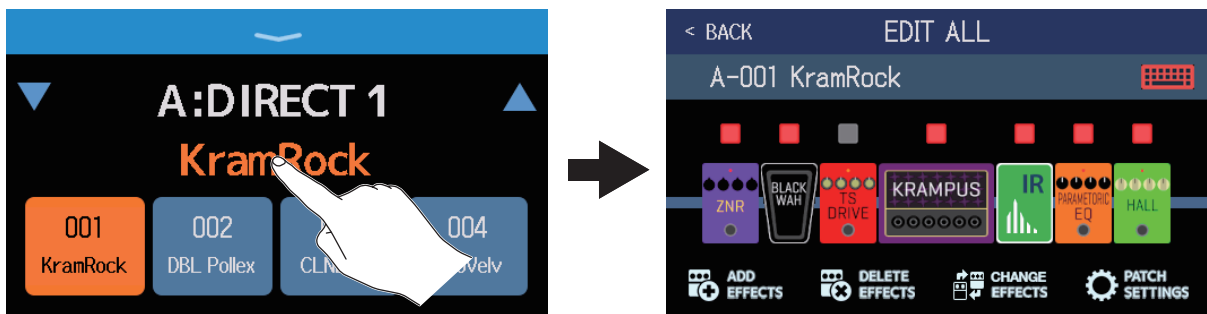
Die Anzeige für den gewählten Patch-Speicher leuchtet.

HINWEIS

Die Patch-Speicher können durch Ziehen neu angeordnet werden.

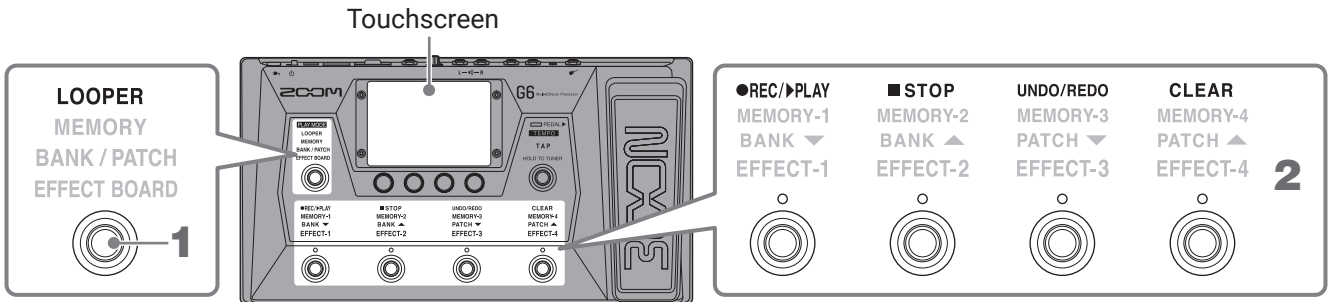


- Tippen Sie auf den Namen eines Patch-Speichers, um ihn im einem Screen zur Bearbeitung zu öffnen, in dem sich Effekte u.a. hinzufügen, ersetzen, löschen und anpassen lassen. (→ ["Anpassen aller Einstellungen in einem Screen" auf Seite 54](#))



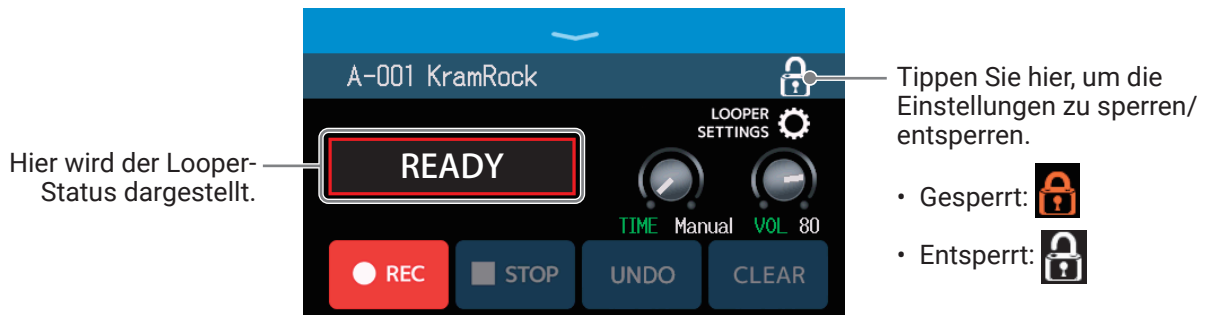
Einsatz des Loopers beim Spielen

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



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

Der **G6** LOOPER-Modus wird aktiviert und im Touchscreen wird der Screen zur Looper-Steuerung eingeblendet.





HINWEIS

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

2. Dient zum Einsatz des Loopers.

■ Aufnahme von Loops

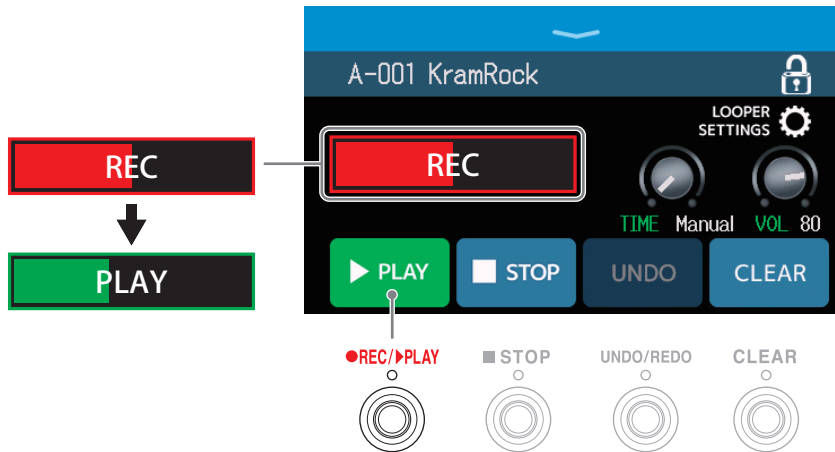
Sofern noch kein Loop aufgenommen wurde (Meldung: „READY“), drücken Sie  oder tippen auf .



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 .

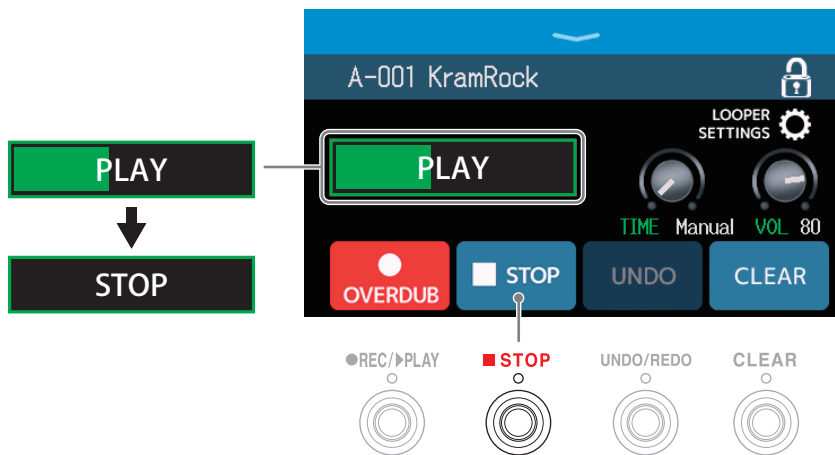


ANMERKUNG



- Wenn 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“ auf Seite 36)

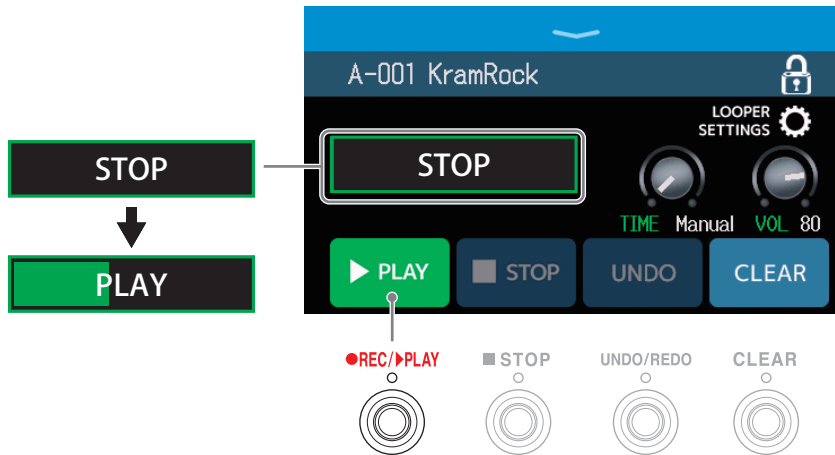
■ Anhalten der Wiedergabe

Drücken Sie während der Wiedergabe  oder tippen Sie auf .





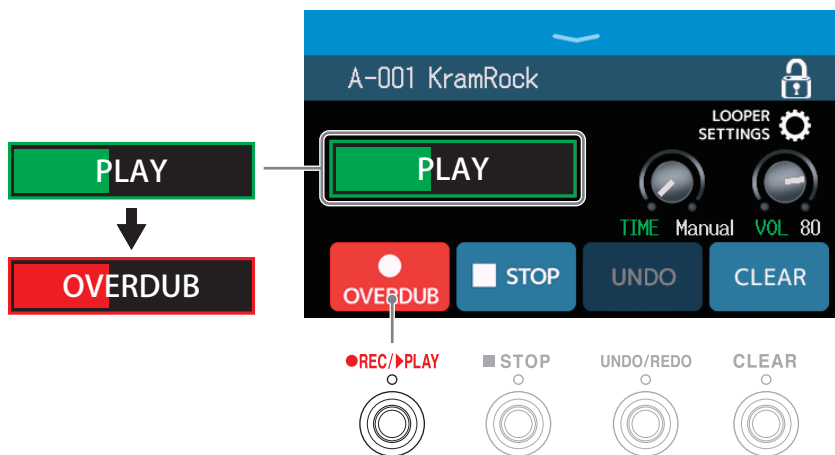
■ Starten der Loop-Wiedergabe einer aufgenommenen Phrase

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 **UNDO**.




■ 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.

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](#)“ auf Seite 59 und „[Einstellen des Tempos](#)“ auf Seite 84.
- Eine Änderung des Tempos führt in den folgenden Fällen zum Löschen der aufgenommenen Loops:
 - Wenn die Aufnahmezeit des Loopers auf „ $\downarrow \times 1-64$ “ eingestellt ist (→ „[Einstellen der Aufnahmezeit](#)“ auf Seite 36)
 - Während der Rhythmus-Wiedergabe (→ „[Einsatz der Rhythmusbegleitung](#)“ auf Seite 81)

ANMERKUNG


- Wenn der Vorzähler aktiv ist (ON, → „[Einstellen des Vorzählers](#)“ auf Seite 83), startet die Aufnahme nach dem Vorzähler.
- 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 Looper-Funktion](#)“ auf Seite 36.

HINWEIS

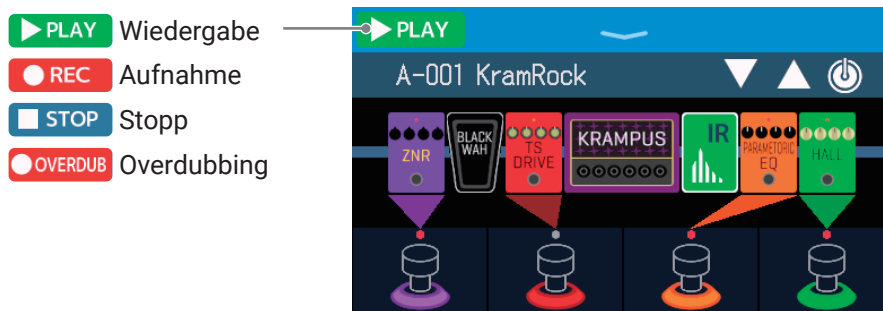
- Mit einer SD-Karte lassen sich längere Loops aufnehmen und speichern. Zudem lassen sich Loops zur Wiedergabe oder für Overdubs von SD-Karte laden. (→ „[Einsatz von SD-Karten](#)“ auf Seite 41)
- Die Quantisierung sorgt während der Rhythmus-Wiedergabe (→ Seite 81) dafür, dass der Loop angepasst wird 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-Modus-Screens geöffnet sind, wird der Wiedergabe-Status des Loopers oben links eingeblendet.




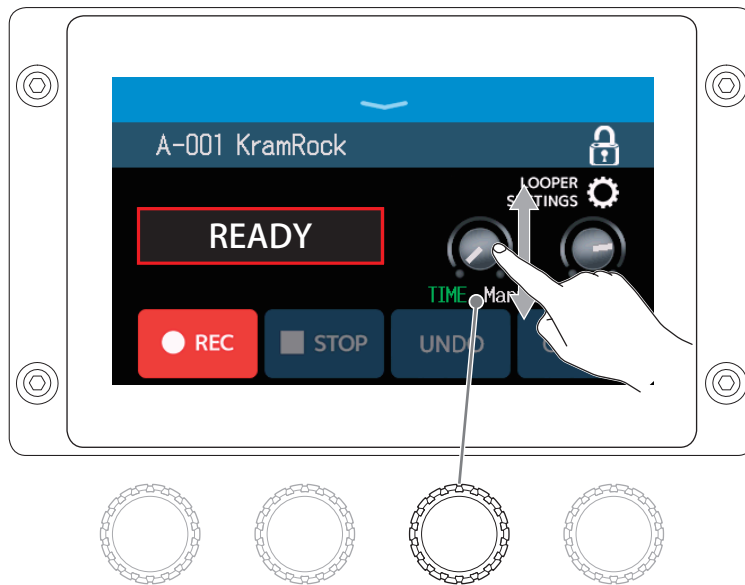
Einstellen der Looper-Funktion

Sie können verschiedene Looper-Einstellungen vornehmen.

Einstellen der Aufnahmezeit

Die Länge der aufgenommenen Phrase kann eingestellt werden.

1. Bedienen Sie  oder ziehen Sie den TIME-Regler im Looper-Control-Screen (→ [Seite 31](#)) nach oben oder unten.




Einstellung	Erklärung
MANUAL	Die Aufnahme wird fortgesetzt, bis sie manuell beendet wird oder die maximale Aufnahmezeit erreicht ist.
$\text{♩} \times 1-64$	Stellen Sie den Wert zwischen 1 und 64 Viertelnoten ein. Die tatsächliche Aufnahmezeit hängt von der BPM-Einstellung (Tempo) ab (→ „Einstellen des Master-Tempos“ auf Seite 59). Die Aufnahmezeit (in Sekunden) = $60 \div \text{BPM} \times \text{Viertelnoten}$. Wenn die eingestellte Aufnahmezeit 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 [„Umschalten zwischen stereo oder mono“ auf Seite 38](#).
- Einstellungen, die zu einer Überschreitung der maximalen Aufnahmezeit 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 (→ [Seite 31](#)) nach oben oder unten.



HINWEIS

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

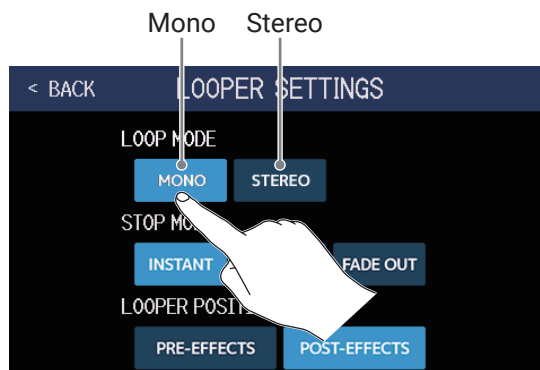
Umschalten zwischen stereo oder mono

Loops können stereo oder mono aufgenommen werden.

1. Tippen Sie im Screen zur Looper-Steuerung auf LOOPER SETTINGS (→ [Seite 31](#)).



2. Tippen Sie auf die gewünschte Einstellung.



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 (→ [Seite 41](#)), kann die STEREO/MONO-Einstellung nicht geändert werden. Sie ist dauerhaft auf STEREO eingestellt.

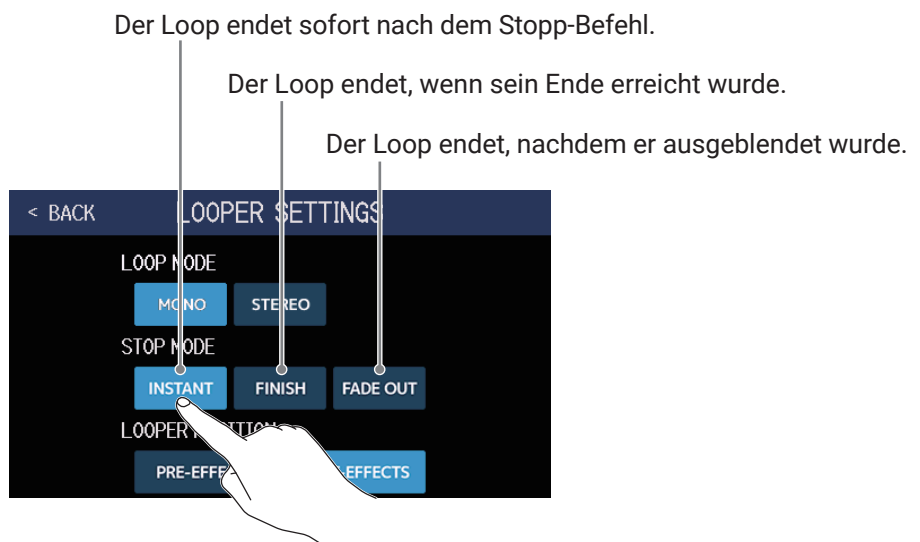
Einstellung für den STOP MODE

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

1. Tippen Sie im Screen zur Looper-Steuerung auf LOOPER SETTINGS (→ [Seite 31](#)).



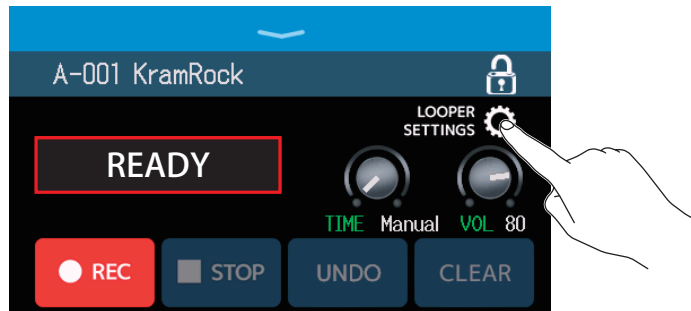
2. Tippen Sie auf den gewünschten STOP MODE.



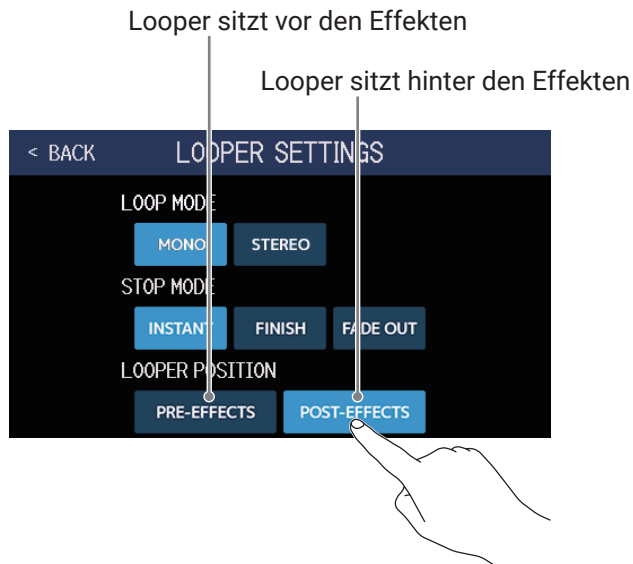
Ändern der Looper-Position

Die Looper-Position kann geändert werden.

1. Tippen Sie im Screen zur Looper-Steuerung auf LOOPER SETTINGS (→ [Seite 31](#)).

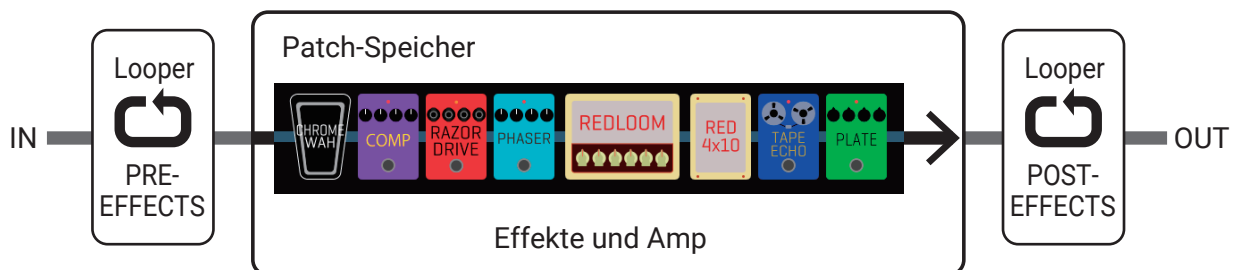


2. Tippen Sie auf die gewünschte Looper-Position.



HINWEIS

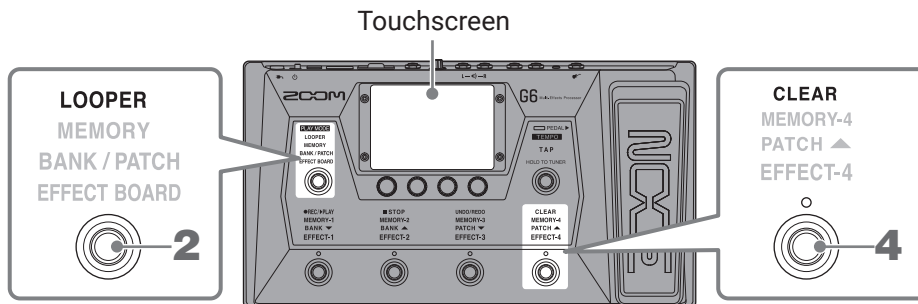
Wenn Sie den Looper vor den Effekten platzieren, lässt sich der Klang eines Loops nach Bedarf einstellen, ohne dass Sie weiterspielen müssen.



Einsatz von SD-Karten

Wenn Sie eine SD-Karte im **G6** einsetzen, können Sie längere Loops aufnehmen und speichern. Zudem lassen sich vorhandene Audiodateien laden und als Loops nutzen.

Erstellen eines Loops und Speichern auf SD-Karte



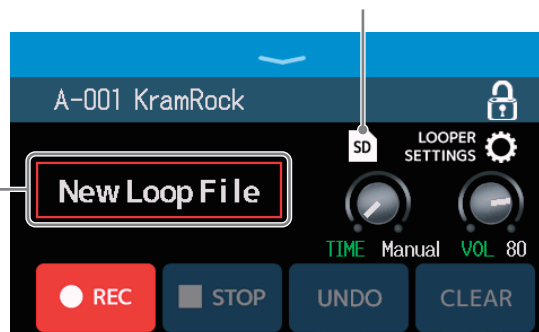
1. Setzen Sie eine SD-Karte ein (→ [„Einsetzen von SD-Karten“ auf Seite 17](#)).

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

Der **G6** LOOPER-Modus wird aktiviert und im Touchscreen wird der Screen zur Looper-Steuerung eingeblendet.

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

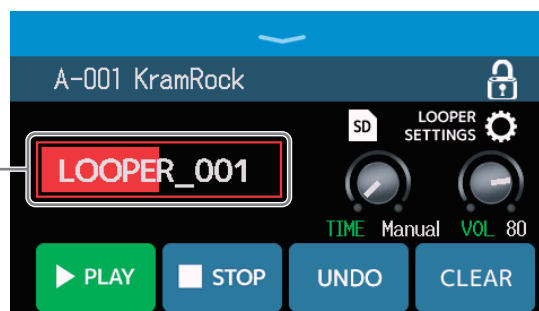
Die Meldung „New Loop File“ zeigt, dass ein neuer Loop erzeugt werden kann. Der Name des gewählten Loops wird dargestellt, wenn ein Loop erzeugt oder angewählt wird.



3. Erzeugen Sie einen Loop.



Um einen Loop zu erstellen, folgen Sie den Anweisungen in Schritt 2 im Abschnitt [„Einsatz des Loopers beim Spielen“ auf Seite 31](#).

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

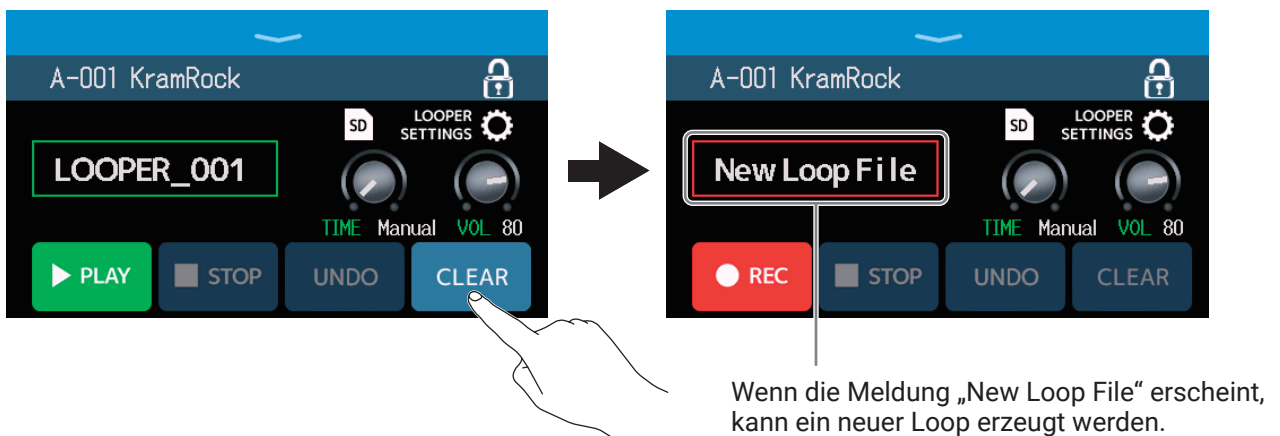


ANMERKUNG

- 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.
- Eine Änderung des Tempos während der Aufnahme führt dazu, dass die aufgenommenen Daten gelöscht werden.
- 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.

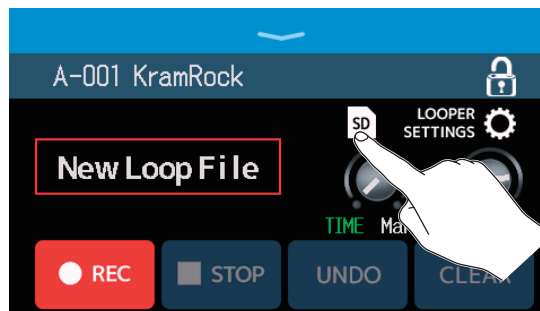


ANMERKUNG

Die im Abschnitt „[Einstellen der Looper-Funktion](#)“ auf Seite 36 beschriebenen Einstellungen können nicht individuell für verschiedene Loops gespeichert werden. Für alle Loops gelten dieselben Einstellungen.

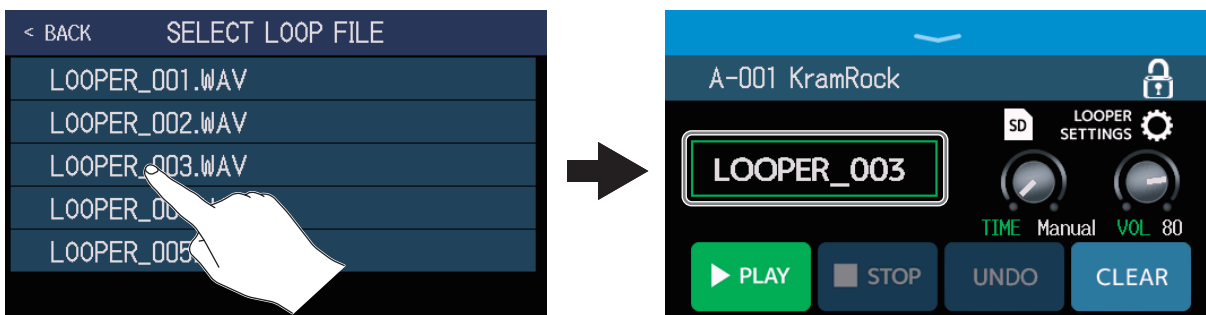
Auswahl von Loops auf SD-Karten

1. Tippen Sie im Screen zur Looper-Steuerung (→ [Seite 31](#)) auf .



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 „G6_Looper“ auf der SD-Karte. (→ [„Ordner- und Dateistruktur im G6“ auf Seite 108](#))


Der Ordner „G6_Looper“ wird im Stammverzeichnis der SD-Karte angelegt, wenn Sie sie im **G6** formatieren. (→ [„Formatieren von SD-Karten“ auf Seite 105](#))


Sie können Audiodateien in den folgenden Formaten laden.

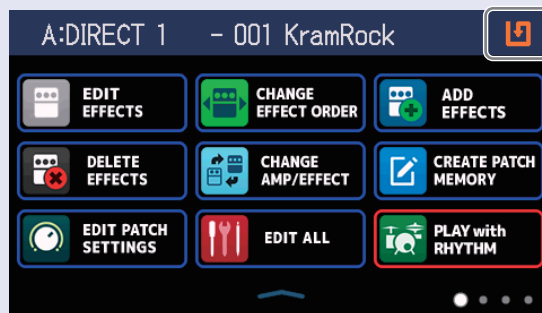
- Samplingfrequenz: 44,1 kHz
 - Bitrate: 16 Bit
 - Stereo
-

Einstellen der Effekte

Speichern von Änderungen


- Wenn die Funktion AUTOSAVE aktiv ist (ON), werden Änderungen an den Patch-Speichern automatisch gespeichert. (Diese Funktion ist ab Werk auf ON eingestellt.) (→ „[Einstellen der AUTOSAVE-Funktion](#)“ auf Seite 98)
- Sofern die AUTOSAVE-Funktion inaktiv (OFF) 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.

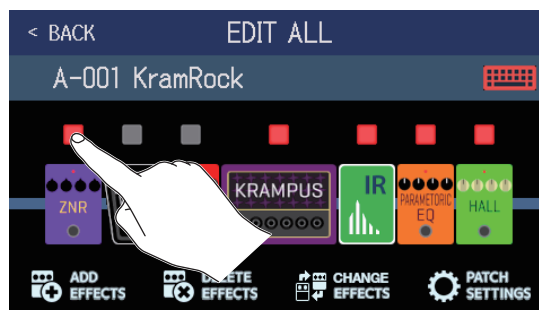
Tippen Sie auf , um den Screen zum Sichern von Patch-Speichern zu öffnen, und speichern Sie, falls notwendig. (→ „[Sichern der Patch-Speicher](#)“ auf Seite 60)



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.



Die Anzeige leuchtet bei Aktivität rot und bei Inaktivität nicht.

HINWEIS

Über  öffnen Sie einen Screen, der alle Bearbeitungsfunktionen für Patch-Speicher enthält. (→ „[Anpassen aller Einstellungen in einem Screen](#)“ auf Seite 54)

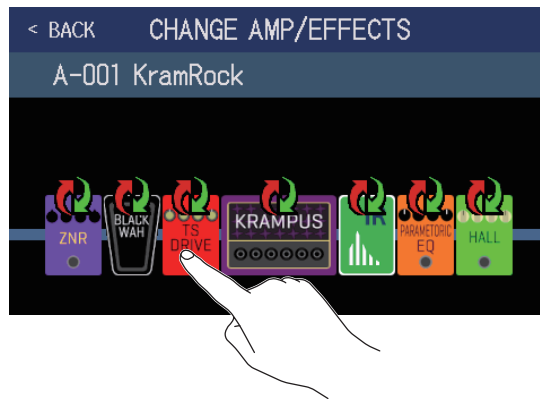
Ersetzen von Effekten

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

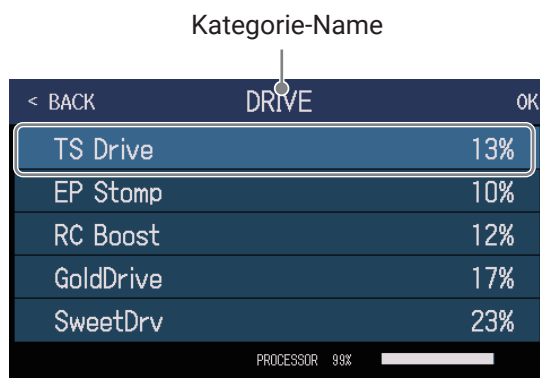
1. Wählen Sie den Patch-Speicher mit dem Effekt, den Sie ändern möchten.

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

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

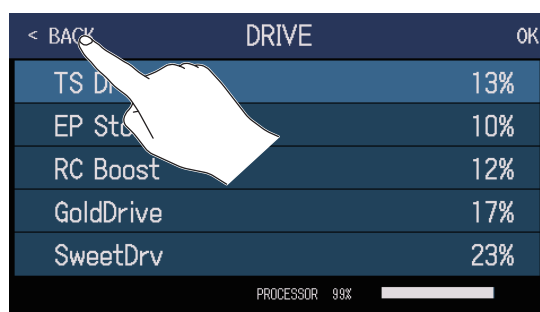


Der angetippte Effekt wird in einer Liste dargestellt.

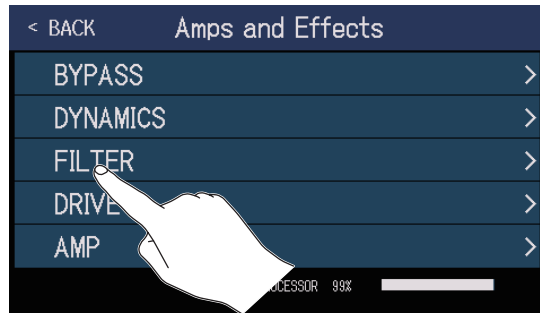


4. Springen Sie zu Schritt 6, um einen anderen Effekt derselben Kategorie auszuwählen.

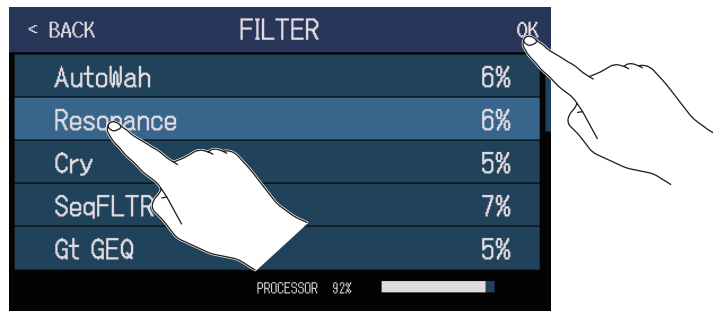
Tippen Sie auf BACK, um einen Effekt einer anderen Kategorie auszuwählen.



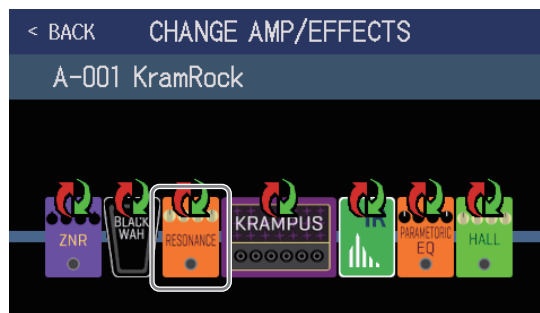
5. Tippen Sie auf eine Kategorie, um sie auszuwählen.




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



Dadurch wird der gewählte Amp oder Effekt geändert.



ANMERKUNG

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

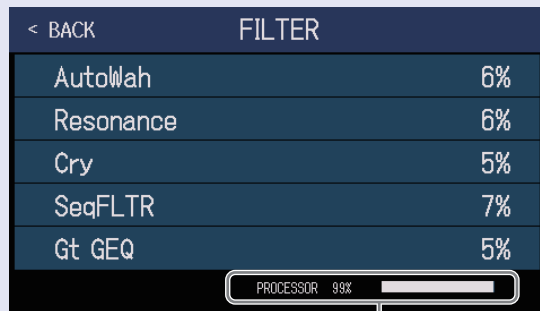
HINWEIS

In Guitar Lab sind alle Effekte ausführlich beschrieben.

Anzahl der Effekte in Patch-Speichern

Im **G6** lassen sich bis zu 9 Effekte beliebig kombinieren. Achten Sie aber darauf, dass die Prozessorlast durch die Auswahl von Effekte nicht über 100 % steigt.

Der Prozessor-Status kann in allen Screens überprüft werden, die eine Auswahl der Kategorie und Effekte ermöglichen.

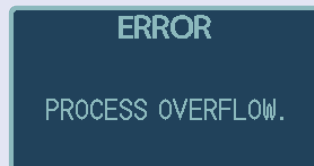


Effekt	Prozessorlast
AutoWah	6%
Resonance	6%
Cry	5%
SeqFLTR	7%
Gt GEQ	5%

PROZESSOR 98%

Prozessor-Status

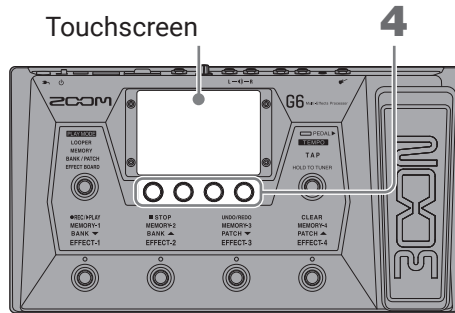
Sofern ein Effekt zu einer Prozessorlast von über 100 % führen würde, wird er nicht aktiviert. Stattdessen wird die folgende Nachricht und anschließend der vorherige Screen eingeblendet.




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

Einstellen der Effekte

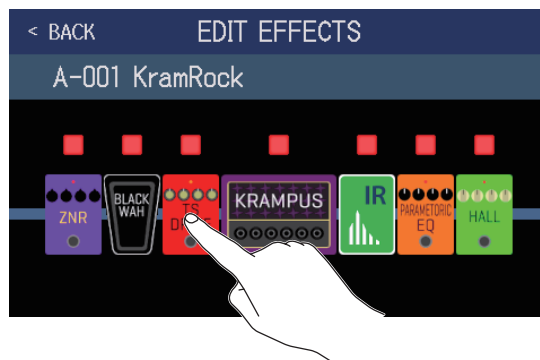
Die in den Patch-Speichern verwendeten Effekte lassen sich einzeln konfigurieren.




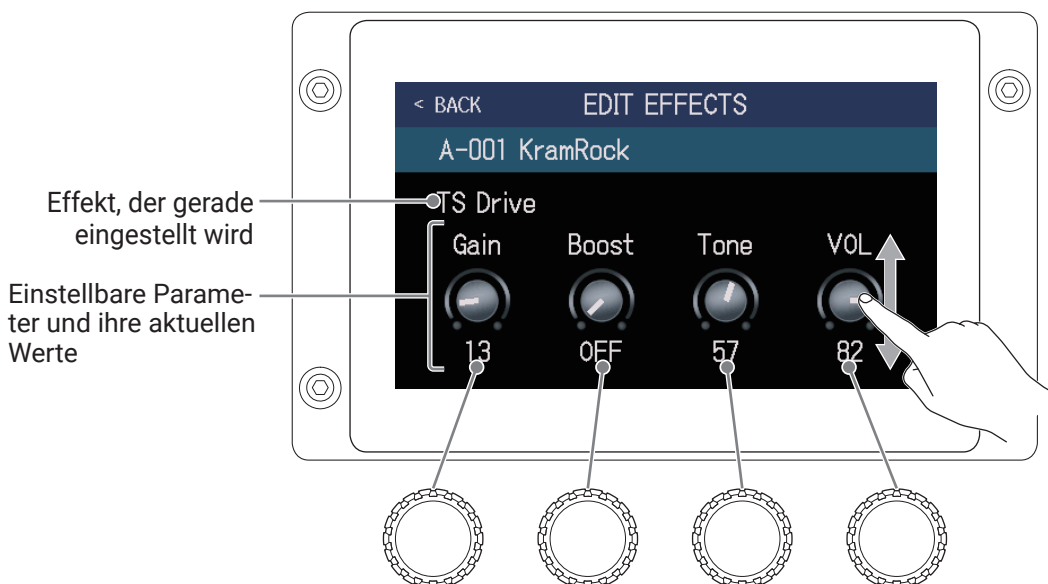
1. Wählen Sie den Patch-Speicher, der den Effekt enthält, den Sie bearbeiten möchten.

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.

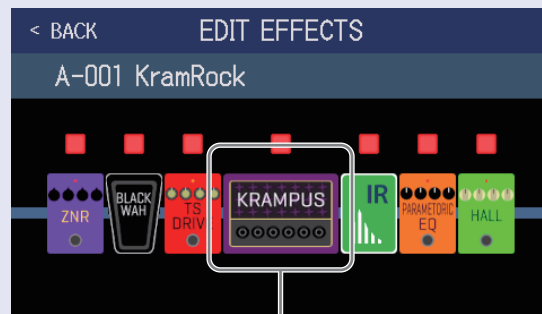


HINWEIS



- Weisen Sie Parametern wie „Time“ oder „Rate“ einen Notenwert zu, um sie auf das Tempo zu synchronisieren. (→ „[Einstellen des Master-Tempos](#)“ auf Seite 59)
- In Guitar Lab sind alle Effekte ausführlich beschrieben.
- Effekte ändern (→ „[Ersetzen von Effekten](#)“ auf Seite 45)
- Effekte hinzufügen (→ „[Hinzufügen von Effekten](#)“ auf Seite 51)
- Effekte löschen (→ „[Löschen von Effekten](#)“ auf Seite 53)

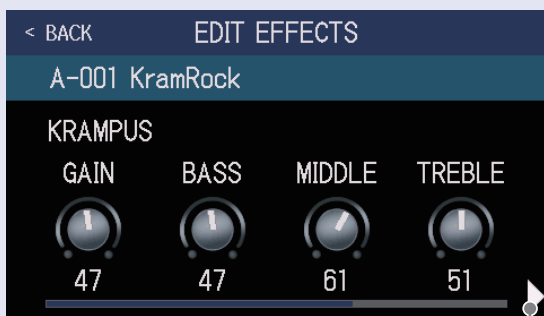
Große Effekte

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

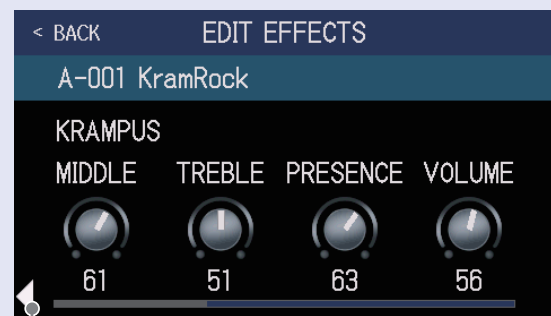


Großer Effekt

Da große Effekte mehr Parameter bieten, stehen hier zwei EDIT-EFFECT-Seiten zur Verfügung. Tippen Sie unten im Screen auf  oder , um zwischen den Seiten zu wechseln.



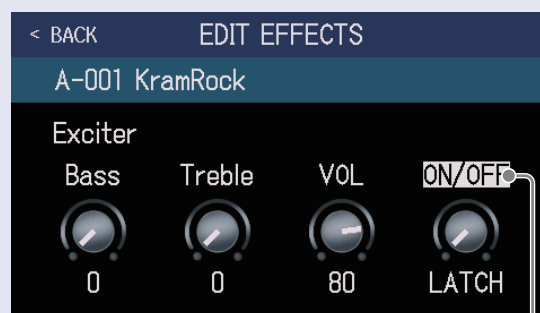
Öffnet den nächsten Screen



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.

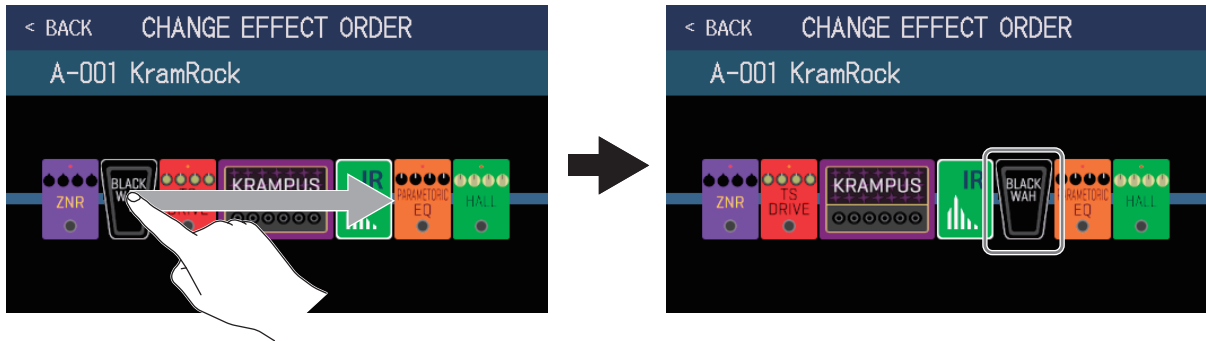


Schwarze Schrift auf hellem Grund

Ändern der Effekt-Reihenfolge

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

1. Wählen Sie den Patch-Speicher, den Sie neu anordnen möchten.
2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .
3. Ziehen Sie ein Effekt-Symbol, um den Effekt auf die gewünschte Position zu bewegen.




Hinzufügen von Effekten



Effekte lassen sich Patch-Speichern nach Bedarf hinzufügen.

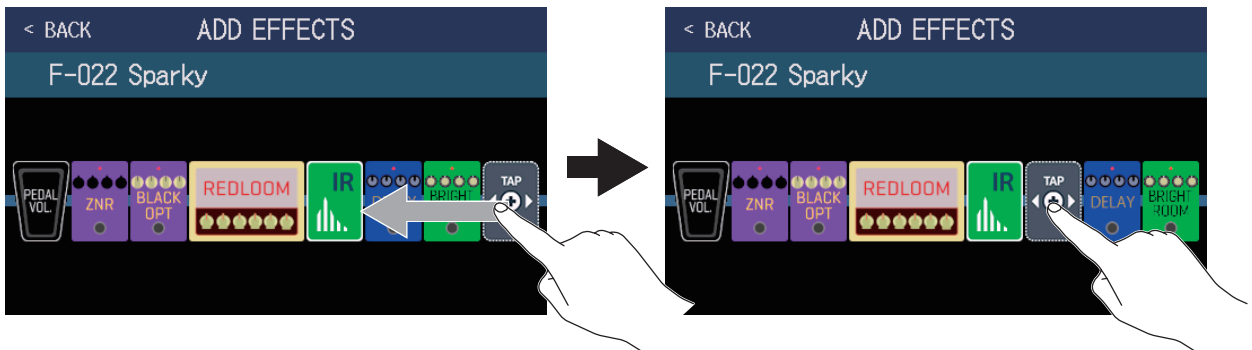
ANMERKUNG

Bis zu 9 Effekte können im **G6** frei kombiniert werden. (→ „Anzahl der Effekte in Patch-Speichern“ auf Seite 47)

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

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

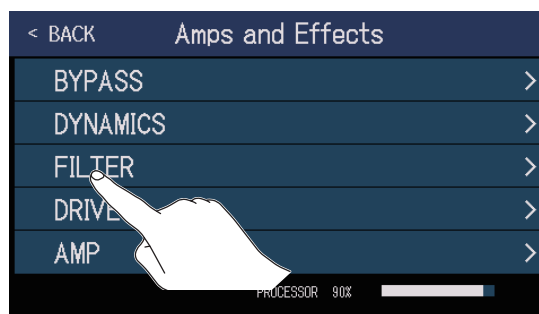
3. Ziehen Sie  an die Position, an der Sie einen Effekt hinzufügen möchten. Tippen Sie dann auf .



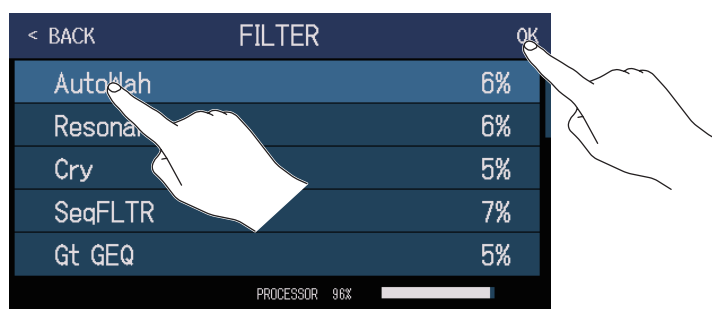
ANMERKUNG

Sofern die maximale Effektzahl erreicht ist, wird  nicht eingeblendet.

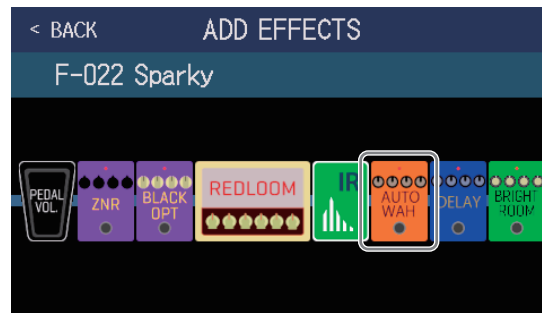
4. Tippen Sie auf die Kategorie des Effekts, den Sie hinzufügen möchten.



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.

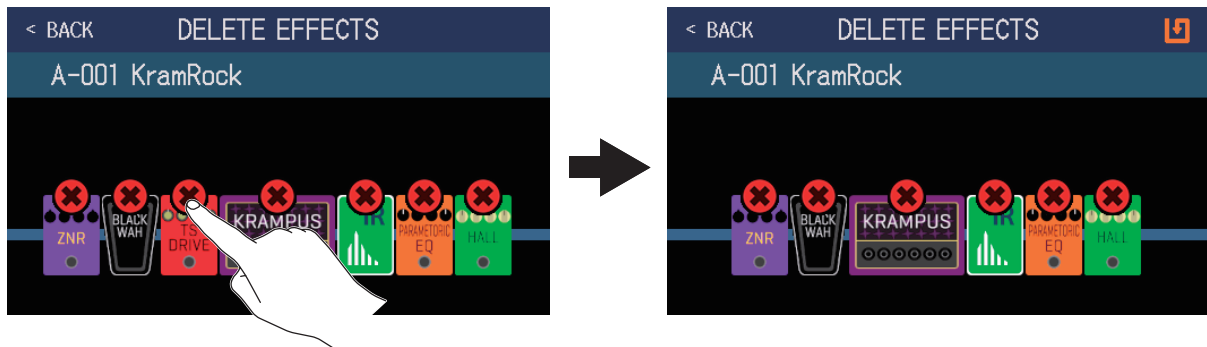
ANMERKUNG

Sofern die Einstellung für EXTERNAL PEDAL auf OFF gesetzt ist (→ [Seite 76](#)), können Sie einem Patch-Speicher keine weiteren PEDAL-Effekte hinzufügen, sofern dieser bereits einen PEDAL-Effekt enthält.

Löschen von Effekten


Nicht benötigte Effekte können aus Patch-Speichern entfernt werden.

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



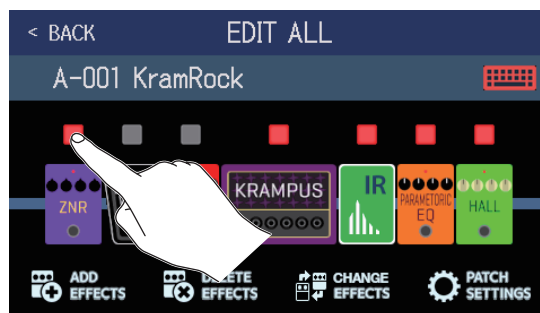
Anpassen aller Einstellungen in einem Screen

Die Bearbeitung von Patch-Speichern kann in einem einzigen Screen erfolgen.

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

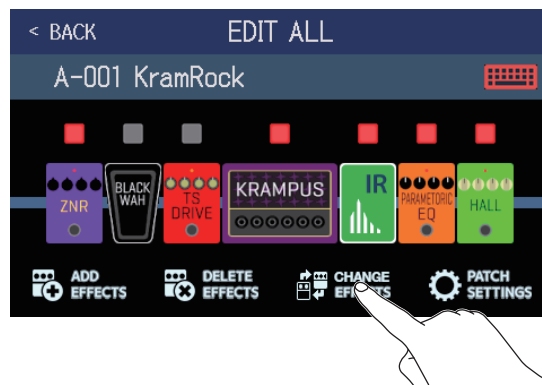
Tippen Sie auf die Anzeige über einem Amp oder Effekt, um ihn an-/abzuschalten.



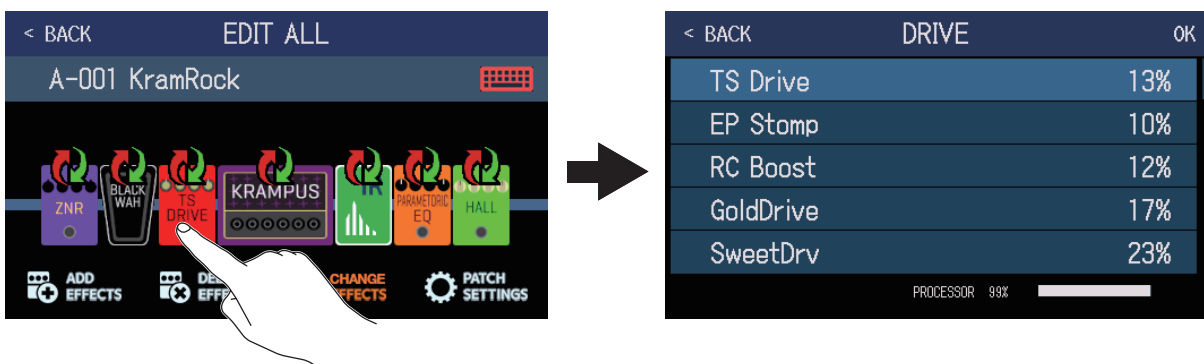
Die Anzeige leuchtet bei Aktivität rot und bei Inaktivität nicht.

■ Ändern von Amps und Effekten

Tippen Sie auf CHANGE EFFECTS.



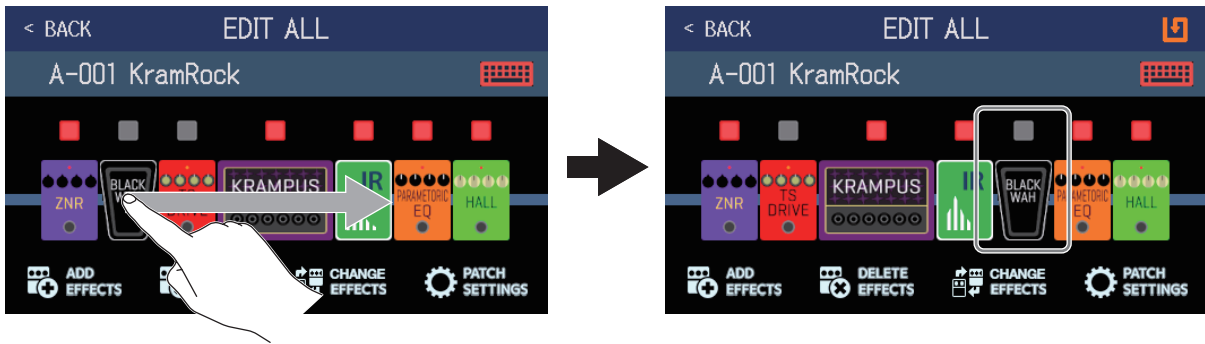
Tippen Sie auf den Amp oder Effekt, den Sie ändern möchten.



Der angetippte Amp oder Effekt wird in einer Liste dargestellt. Gehen Sie wie im Abschnitt „Ersetzen von Effekten“ auf Seite 45 beschrieben vor, um einen Effekt zu ändern.

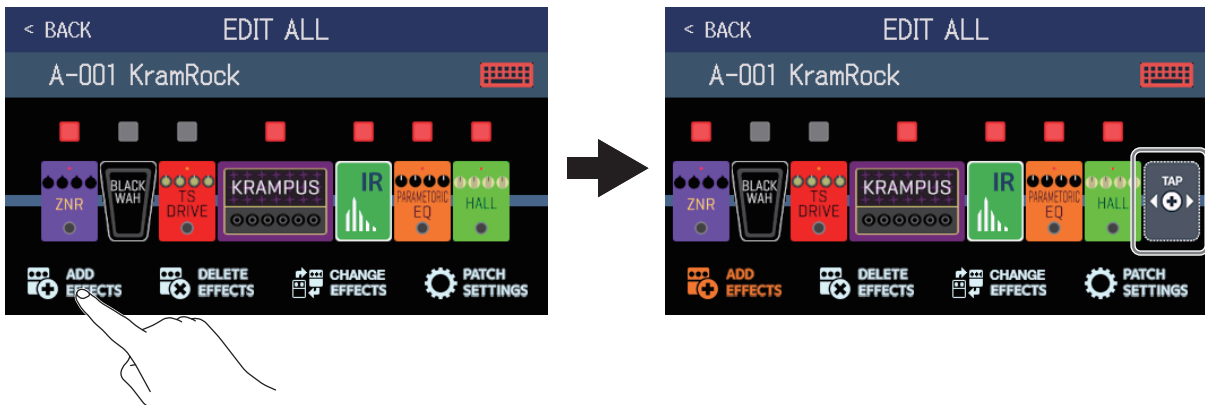
■ Ändern der Effekt-Reihenfolge


Ziehen Sie ein Effekt-Symbol, um den Effekt auf die gewünschte Position zu bewegen.



■ Effekte hinzufügen

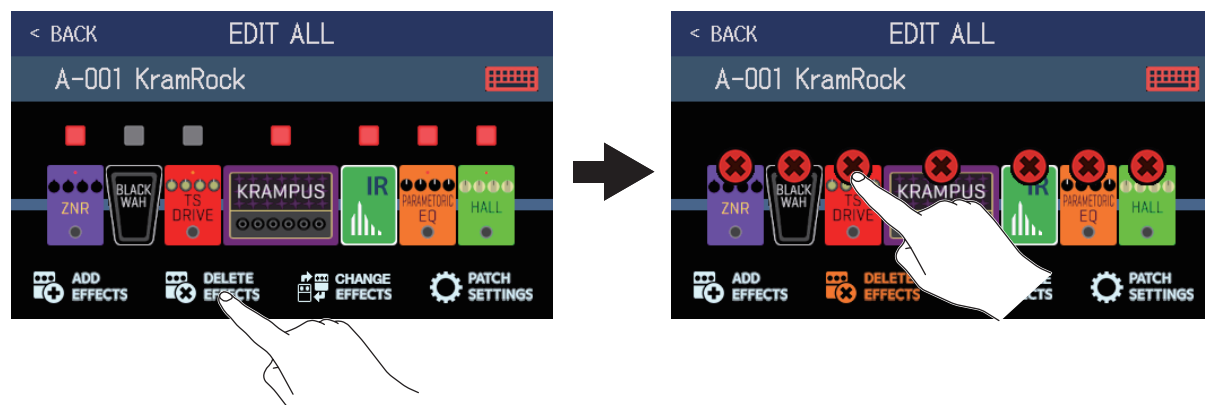
Tippen Sie auf ADD EFFECTS.




 wird eingeblendet. Gehen Sie wie im Abschnitt [„Hinzufügen von Effekten“](#) auf Seite 51 beschrieben vor, um einen Effekt hinzuzufügen.

■ Löschen von Effekten

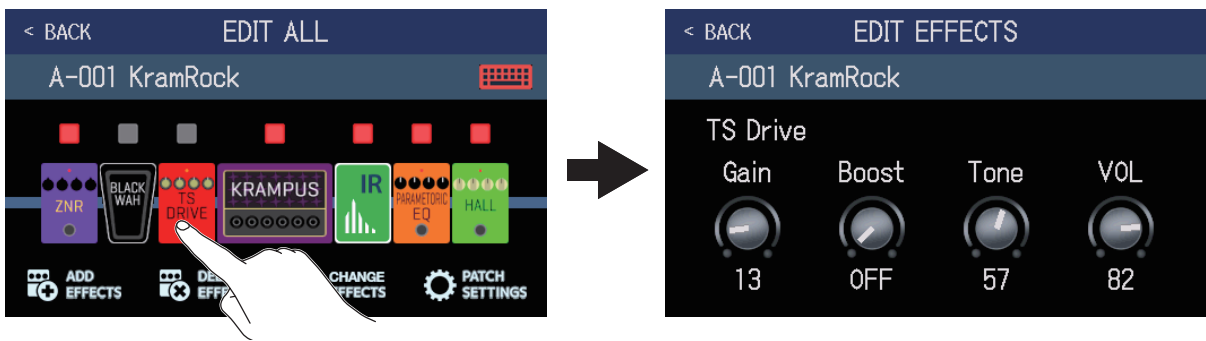
Tippen Sie auf DELETE EFFECTS.




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


■ Einstellen von Effekten

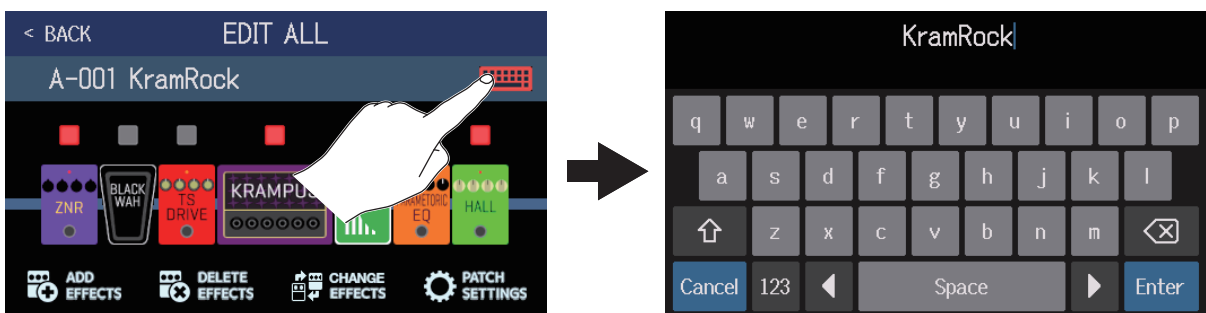
Tippen Sie auf den Amp oder Effekt, den Sie ändern möchten.



Tippen Sie auf , um den zugehörigen Effekt zur Bearbeitung im Screen EDIT EFFECTS zu öffnen. Gehen Sie wie im Abschnitt [„Einstellen der Effekte“ auf Seite 48](#) beschrieben vor, um den Effekt einzustellen.

■ Umbenennen von Patch-Speichern

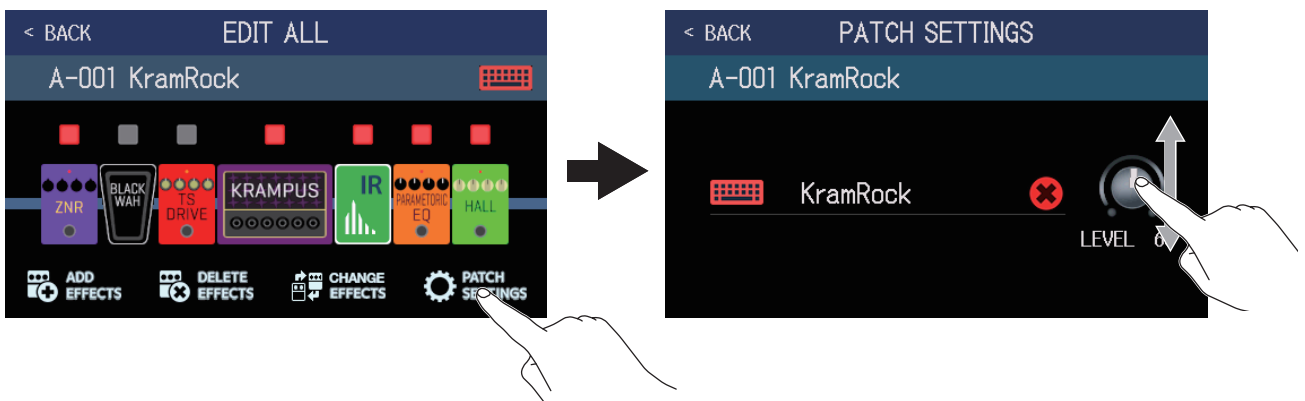
Tippen Sie auf .



Tippen Sie auf die Tastatur und geben Sie den Namen des Patch-Speichers ein.
(→ [„Umbenennen von Patch-Speichern“ auf Seite 58](#))

■ Einstellen des Patch-Speicher-Pegels

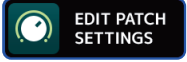

Tippen Sie auf PATCH SETTINGS.

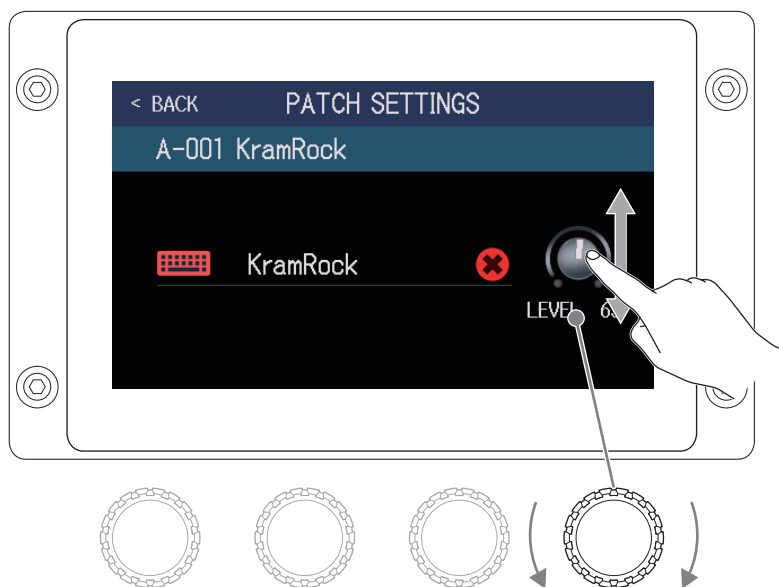


Ziehen Sie den LEVEL-Regler mit dem Finger, um den Pegel des Patch-Speichers anzupassen. (→ [„Einstellen des Patch-Speicher-Pegels“ auf Seite 57](#))

Einstellen des Patch-Speicher-Pegels

Der Pegel kann für jeden Patch-Speicher individuell eingestellt 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, um den Pegel anzupassen.



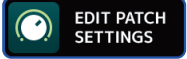
HINWEIS

- Die Lautstärke kann zwischen 0 und 120 eingestellt werden.
-

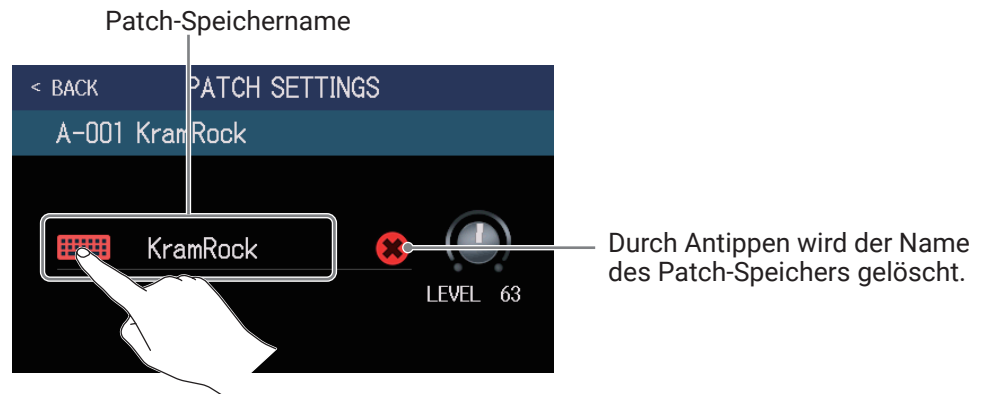
Umbenennen von Patch-Speichern

Patch-Speicher können jederzeit umbenannt werden.

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

2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

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



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




ANMERKUNG

Folgende Buchstaben und Symbole stehen zur Verfügung.

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

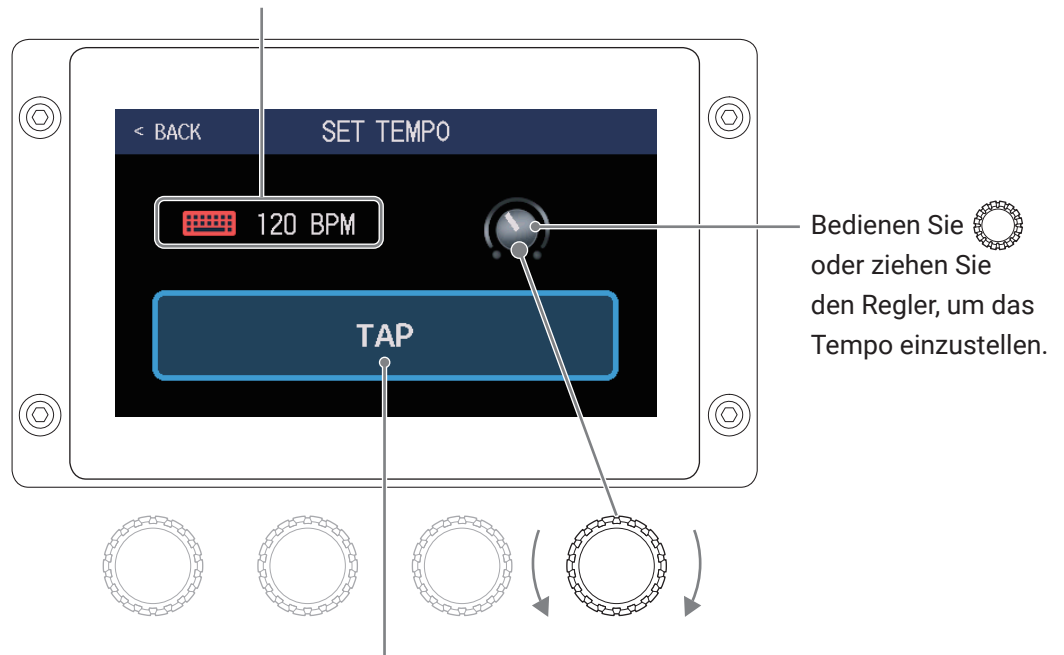
Einstellen des Master-Tempos

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.

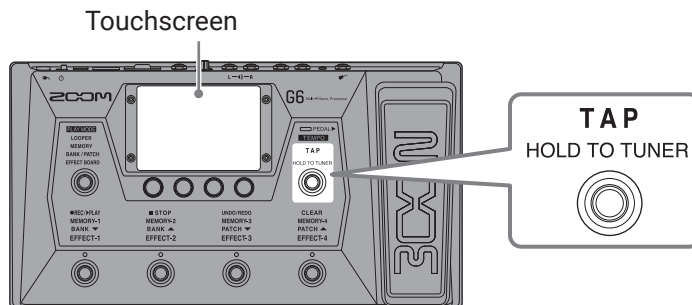
Hier wird das aktuelle Tempo dargestellt. Tippen Sie, um eine Tastatur zur Direkteingabe des Tempos zu öffnen.



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

HINWEIS

- Das Tempo kann zwischen 40 und 250 \downarrow pro Minute eingestellt werden.
- Das Tempo kann auch durch wiederholtes Drücken von  im gewünschten Intervall eingestellt werden. Während der Tempo-Eingabe wird das aktuelle Tempo im Touchscreen eingeblendet.




Verwaltung der Patch-Speicher

Sichern der Patch-Speicher

Wenn die AUTOSAVE-Funktion deaktiviert ist (OFF, Voreinstellung: ON), werden Anpassungen an Effekten, Amps, der Lautstärke sowie weitere Änderungen nicht automatisch gespeichert. In diesem Fall können sie manuell gespeichert werden. Patch-Speicher können zudem an anderen Orten gespeichert werden.

HINWEIS

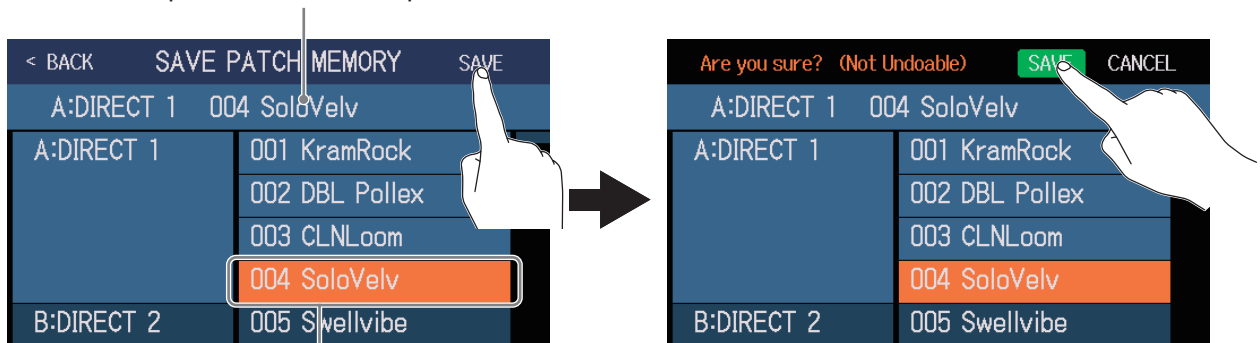
Einzelheiten zur AUTOSAVE-Funktion finden Sie im Abschnitt „[Einstellen der AUTOSAVE-Funktion](#)“ auf Seite 98.

1. Wählen Sie den Patch-Speicher, den Sie speichern möchten.
2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .
3. Speichern Sie den Patch-Speicher.

■ Überschreiben

Tippen Sie auf SAVE und anschließend nochmals auf SAVE.

Zu speichernder Patch-Speicher

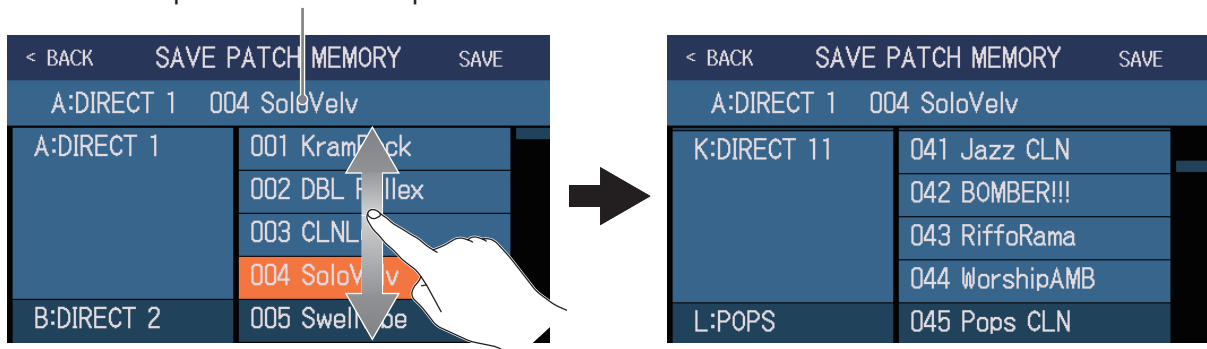


Das Speicherziel ist unterlegt

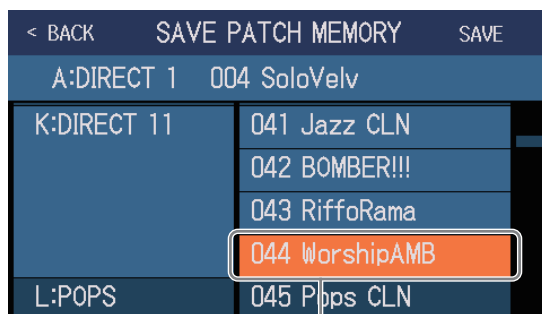
■ Speichern an einer anderen Position

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

Zu speichernder Patch-Speicher

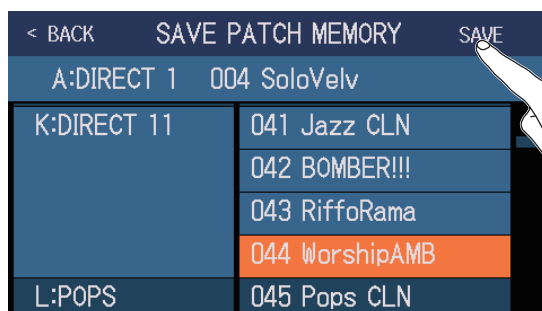


2. Tippen Sie auf den Speicherort.

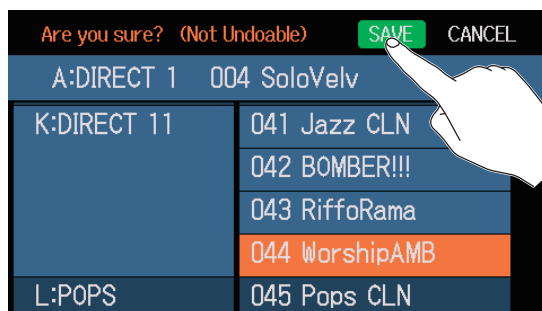


Das Speicherziel ist unterlegt


3. Tippen Sie auf SAVE.




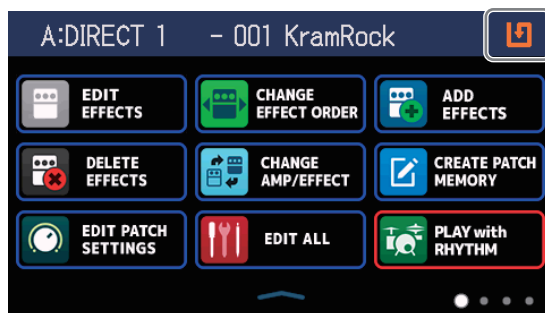
4. Tippen Sie erneut auf SAVE, um das Speichern am gewählten Ort auszuführen.



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 einen Screen zum Speichern von Patch-Speichern zu öffnen.

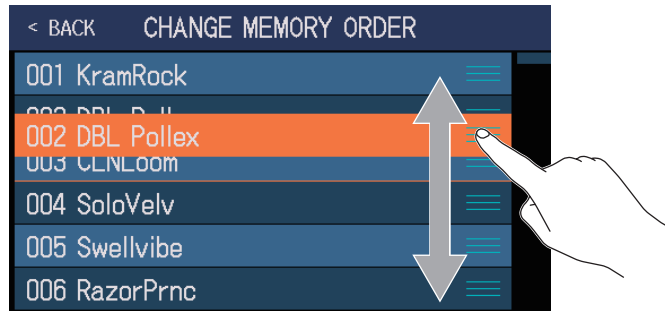


Ändern der Reihenfolge von Patch-Speichern

Die Reihenfolge von Patch-Speichern kann verändert werden.

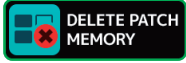
1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

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

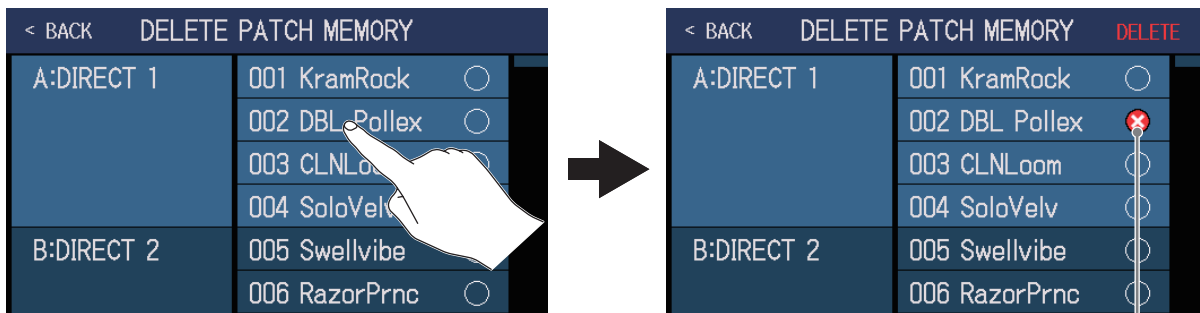


Löschen von Patch-Speichern

Sie können nicht benötigte Patch-Speicher löschen.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

2. Tippen Sie auf den Patch-Speicher, den Sie löschen möchten.

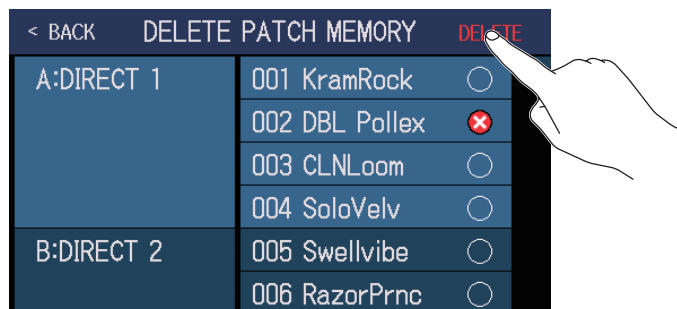


Neben dem angetippten Patch-Speicher erscheint ein Löschsymbols.

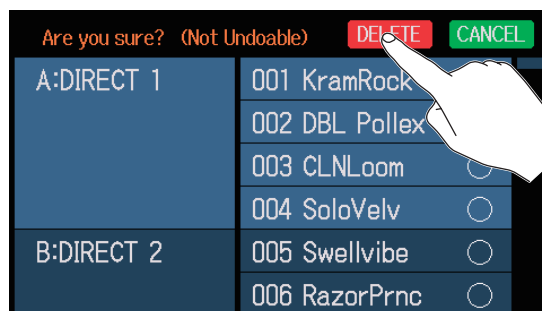
HINWEIS

- Die Patch-Speicher werden in Bänken dargestellt.
- Sie können mehrere Patch-Speicher zum Löschen auswählen.
- Um das Löschen rückgängig zu machen, tippen Sie den Eintrag erneut an, um das DELETE-Symbol zu entfernen.

3. Tippen Sie auf DELETE.




4. Tippen Sie auf DELETE.



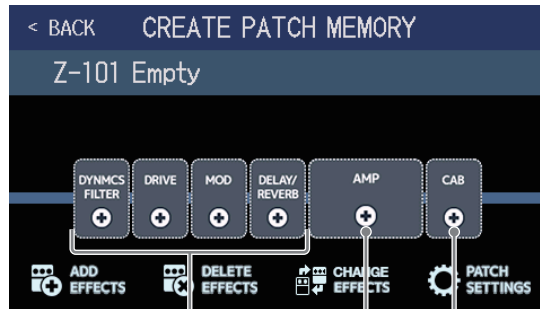
Der gelöschte Patch-Speicher ist nun leer und wird als „Empty“ dargestellt.

Anlage von Patch-Speichern

Sie können neue Patch-Speicher anlegen.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

Nun wird ein Screen zur Anlage von Patch-Speichern geöffnet.



Auswahl von Effekten

Auswahl eines Amps

Auswahl einer Lautsprecherbox

Im Screen zur Anlage von Patch-Speichern sind bereits vier Effektkategorien, ein Amp und eine Lautsprecherbox angeordnet.

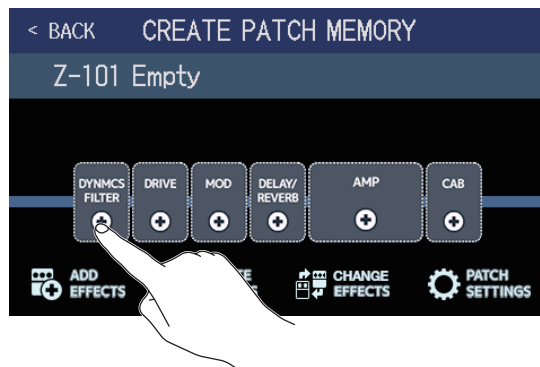
Wählen Sie die gewünschten Effekte, den Amp und die Lautsprecherbox für den Patch-Speicher aus.

- DYNMCS/FILTER: Kompressoren und andere Dynamikeffekte sowie Equalizer und weitere Filtereffekte.
- DRIVE: Distortion, Overdrive und ähnliche Effekte
- MOD: Chorus, Flanger und weitere Modulationseffekte
- DELAY/REVERB: Delays, Reverbs und andere räumliche Effekte

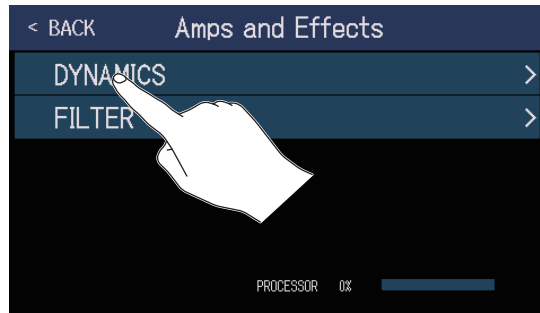
ANMERKUNG

Sie können bis zu 240 Patch-Speicher sichern. Sofern keine freien Plätze zur Verfügung stehen, wird der Screen zur Erstellung von Patch-Speichern nicht dargestellt. Löschen Sie einen nicht benötigten Patch-Speicher, bevor Sie einen neuen anlegen.

2. Tippen Sie auf das Symbol für den gewünschten Effekt, Amp oder eine Lautsprecherbox.

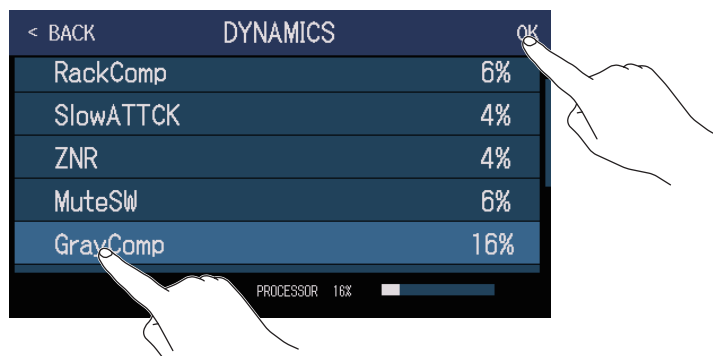


3. Wählen Sie eine Kategorie.

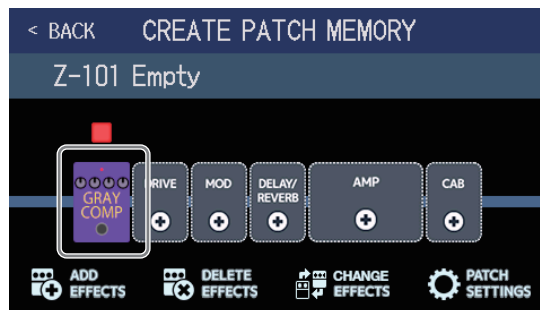


Der Screen zur Auswahl der Kategorie wird nur dann dargestellt, wenn DYNAMICS/FILTER oder DELAY/REVERB angewählt ist. Gehen Sie zu Schritt 4.

4. Tippen Sie auf einen Amp oder Effekt, um ihn auszuwählen. Tippen Sie dann auf OK.




Der gewählte Effekt oder Amp wird aktiviert.



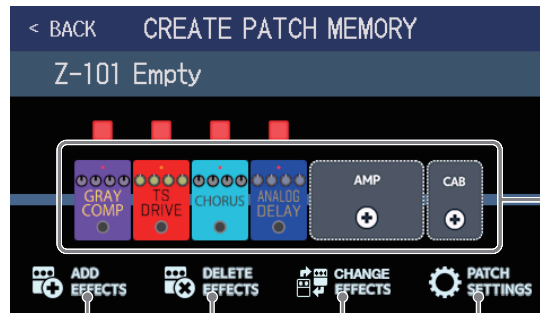
5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um Amps und Effekte auszuwählen.

Wenn die Funktion AUTOSAVE (→ [Seite 98](#)) auf ON gestellt ist, wird der Patch-Speicher automatisch gespeichert.

Wenn die Funktion AUTOSAVE auf OFF gestellt ist, tippen Sie auf , um den Screen zum Sichern von Patch-Speichern zu öffnen. Gehen Sie wie im Abschnitt [„Sichern der Patch-Speicher“ auf Seite 60](#) beschrieben vor, um den Speichervorgang auszuführen.

6. Bearbeiten Sie den Patch-Speicher nach Bedarf.

Sie können Effekte hinzufügen, löschen und bearbeiten. Unter anderem kann der Patch-Speicher umbenannt oder auch der Patch-Pegel eingestellt werden.



Tippen Sie auf das Symbol für einen hinzugefügten Effekt oder Vorverstärker, um seine Bearbeitung zu aktivieren. (→ [„Einstellen der Effekte“ auf Seite 48](#))

Dient zum Hinzufügen von Effekten. (→ [„Hinzufügen von Effekten“ auf Seite 51](#))

Dient zum Löschen von Effekten. (→ [„Löschen von Effekten“ auf Seite 53](#))

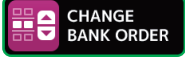
Dient zur Auswahl von Effekten. (→ [„Ersetzen von Effekten“ auf Seite 45](#))


Dient zum Umbenennen und Aussteuern der Patch-Speicher. (→ [„Umbenennen von Patch-Speichern“ auf Seite 58](#), [„Einstellen des Patch-Speicher-Pegels“ auf Seite 57](#))

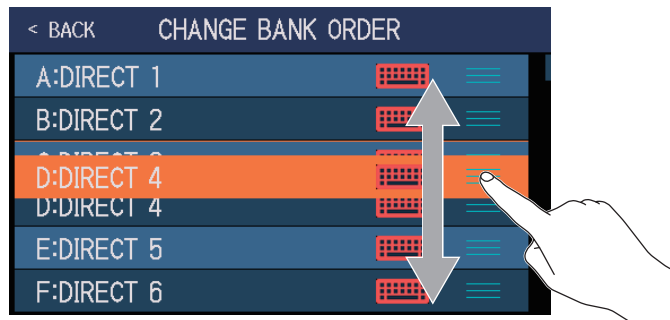
Verwaltung von Bänken

Ändern der Bank-Reihenfolge


Die Reihenfolge der Bänke kann geändert werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

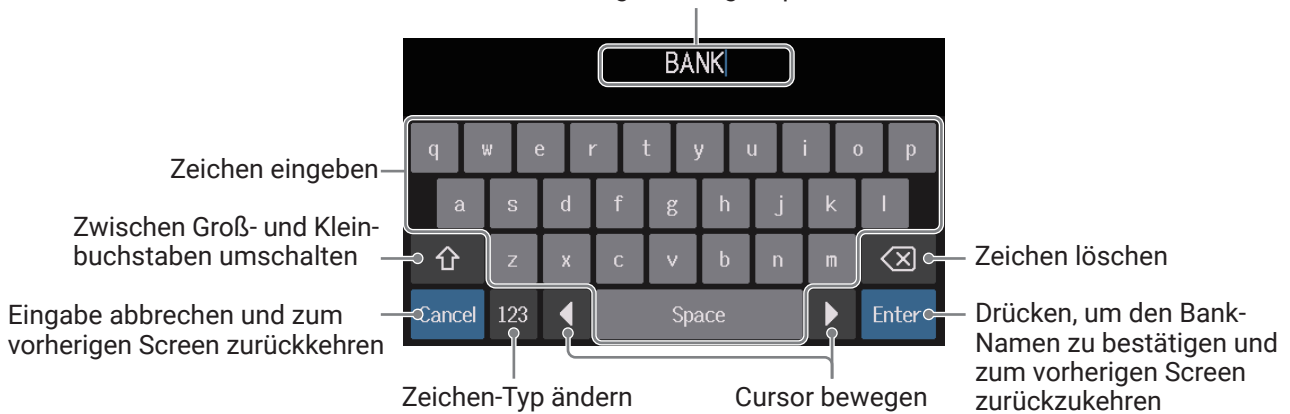
2. Ziehen Sie das  einer Bank mit dem Finger nach oben oder unten, um die Reihenfolge anzupassen.



HINWEIS

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

Bereich zur Zeicheneingabe
Ein Cursor zeigt die Eingabeposition

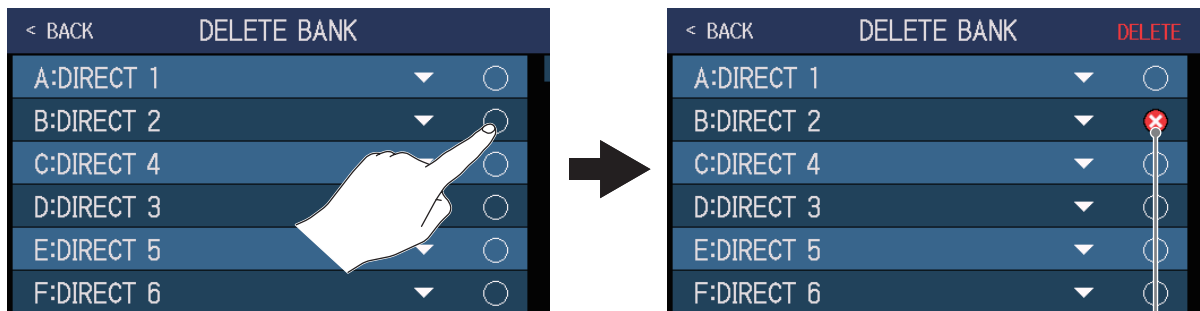


Löschen von Bänken

Nicht benötigte Bänke können gelöscht werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

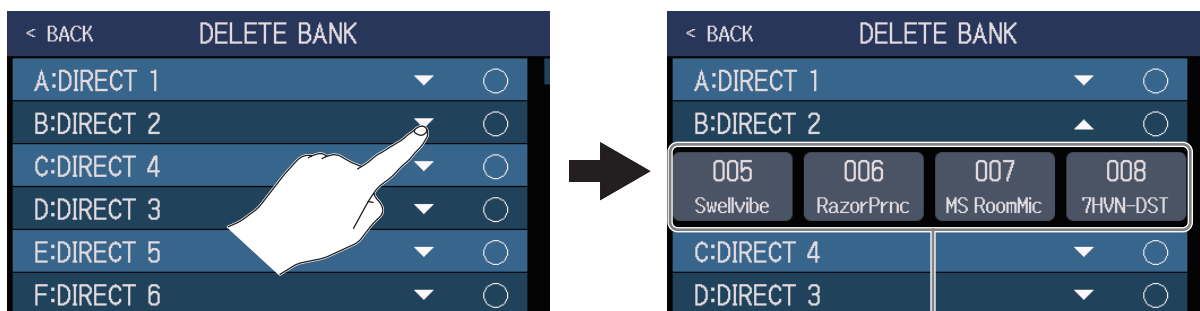
2. Tippen Sie auf für die Bank, die Sie löschen möchten.



Neben der angetippten Bank erscheint ein Löschsymbol.

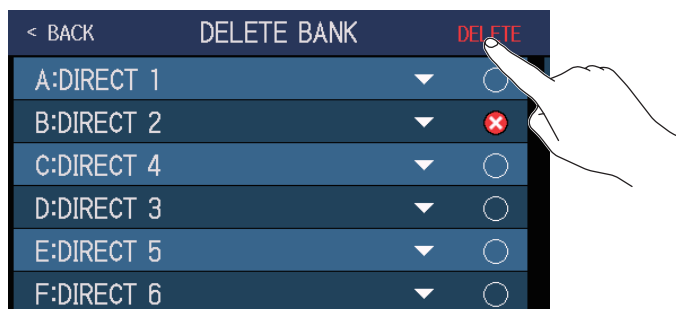
HINWEIS

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

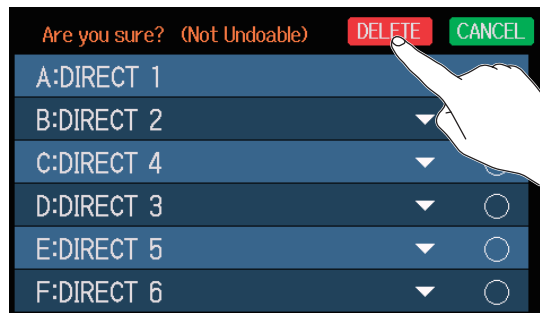


Patch-Speicher in der Bank

3. Tippen Sie auf DELETE.



4. Tippen Sie auf DELETE.




Wenn eine Bank gelöscht wird, rücken die Bänke dahinter in der Reihenfolge auf.

ANMERKUNG

Durch das Löschen einer Bank werden auch die zugehörigen Patch-Speicher gelöscht. Stellen Sie sicher, dass Sie den Löschvorgang wirklich ausführen möchten.


Anlage von Bänken

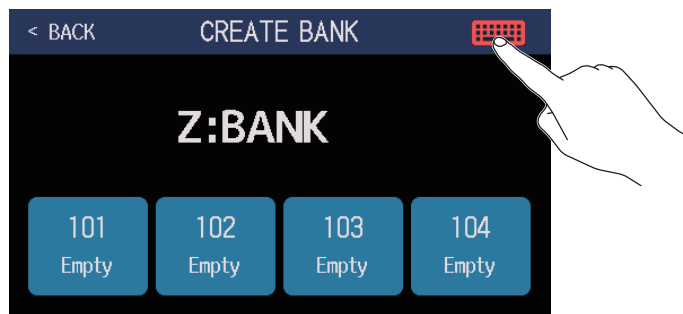
Sie können neue Bänke anlegen.

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](#)“ auf Seite 68)

2. Tippen Sie auf .



3. Geben Sie den Banknamen ein.

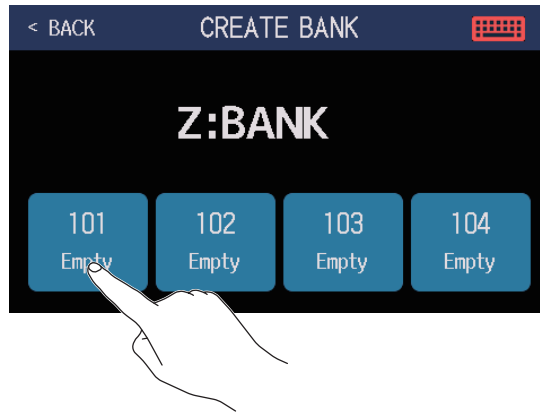


ANMERKUNG

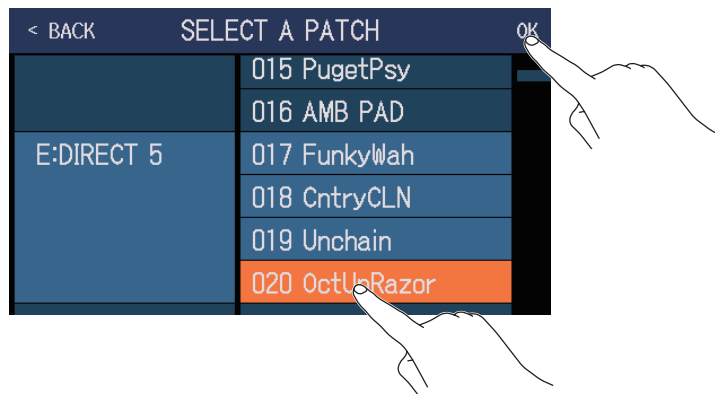
Folgende Buchstaben und Symbole stehen zur Verfügung.

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

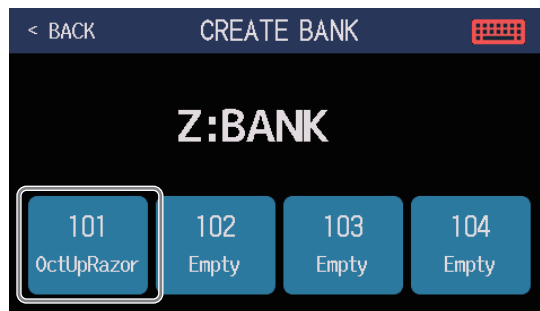
4. Tippen Sie auf eine Position, der Sie einen Patch-Speicher zuweisen möchten.



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



Der ausgewählte Patch-Speicher wird zugewiesen.



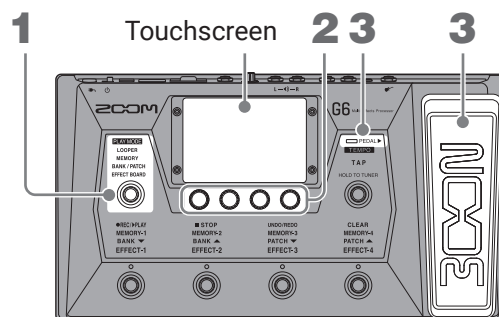
6. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 5, um weitere Patch-Speicher auszuwählen.

Verwenden von Expression-Pedalen



Wenn ein Effekt der PEDAL-Kategorie (Pedal-Effekt) in einem Patch-Speicher aktiv ist, kann der Effektanteil mit einem Expression-Pedal gesteuert werden.

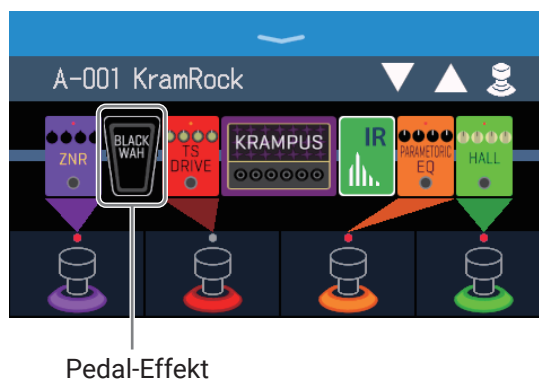
Verwenden des internen Pedals

Das interne Expression-Pedal kann zur Steuerung der Wirkungsweise eines Effekts genutzt werden.



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

Drücken Sie  wiederholt, um das **EFFECT BOARD** auszuwählen, oder tippen Sie im Menü-Screen auf , um den gewählten Effekt im Patch-Speicher zu überprüfen.



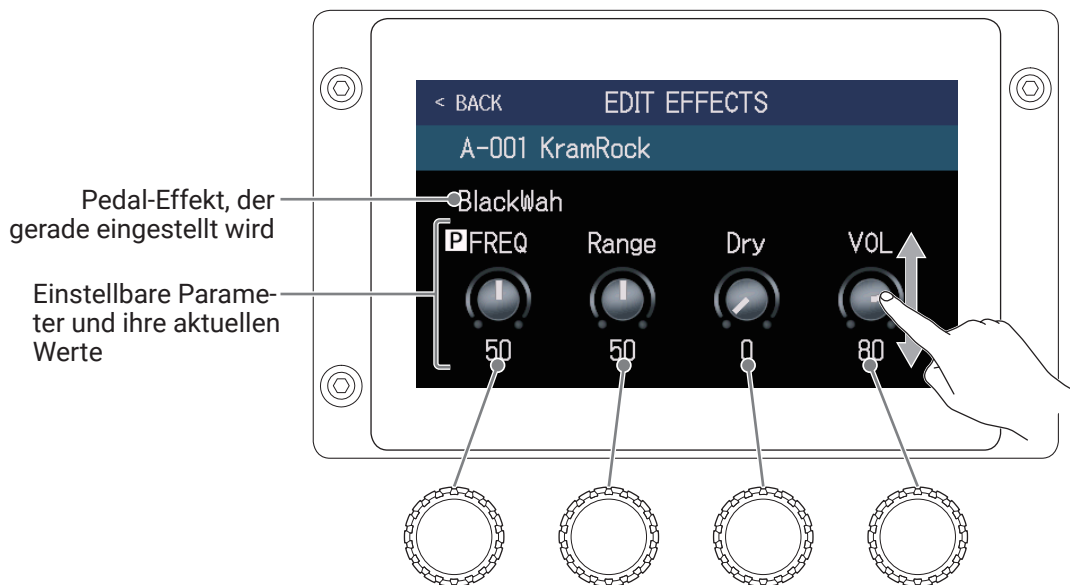
- Im Abschnitt [„Ersetzen von Effekten“ auf Seite 45](#) erfahren Sie, wie Sie den Pedal-Effekt ändern.
- Im Abschnitt [„Hinzufügen von Effekten“ auf Seite 51](#) erfahren Sie, wie Sie einen Pedal-Effekt hinzufügen.

ANMERKUNG

Wenn ein externes Pedal angeschlossen ist, können Sie zwei Effekte aus der Kategorie PEDAL verwenden.
(→ [„Einsatz eines externen Expression-Pedals“ auf Seite 76](#))

2. Passen Sie den in der Effects-Sektion dargestellten Pedal-Effekt an.

Tippen Sie auf das Pedal-Effekt-Symbol, um den Screen EDIT EFFECTS zu öffnen, und passen Sie die Einstellungen an. (→ [„Einstellen der Effekte“ auf Seite 48](#))



3. Bedienen Sie das Expression-Pedal.

Dadurch verändern Sie die Wirkungsweise des Effekts.


Durch Herunterdrücken der Pedal-Spitze schalten Sie den Pedal-Effekt an bzw. aus. (Bei Aktivität leuchtet die Pedal-Anzeige.)

ANMERKUNG

Der über die Pedal-Spitze eingestellte Pedalstatus (An/Aus) wird nicht gespeichert. (Der durch Drücken gewählte An/Aus-Status der Fußschalter wird hingegen gespeichert. (→ [„An-/Ausschalten von Effekten beim Spielen“ auf Seite 21](#)))

Einstellen des Expression-Pedals

Kalibrieren Sie das interne Expression-Pedal, um seine Empfindlichkeit anzupassen.

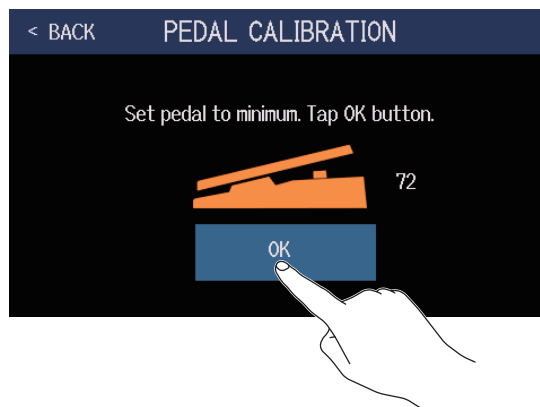
1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

2. Tippen Sie neben PEDAL CALIBRATION auf START.

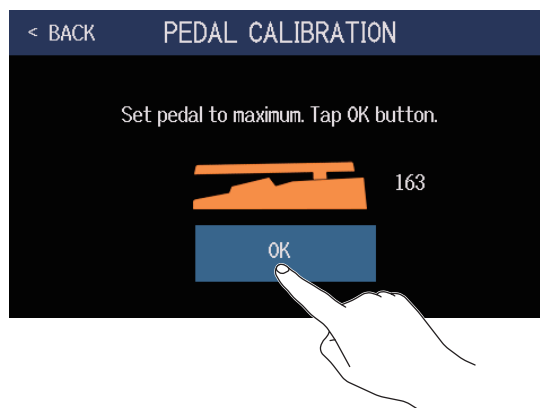
Damit wird die Kalibrierung des Pedals eingeleitet.



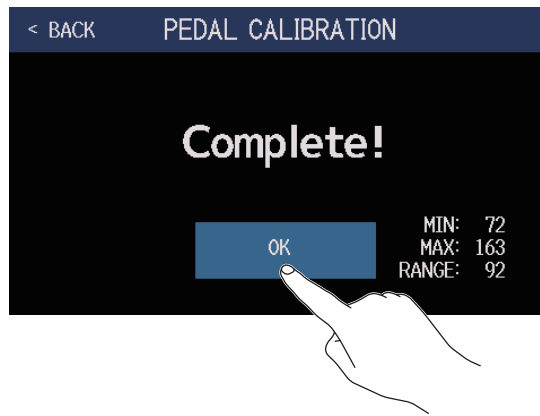
3. Tippen Sie auf OK, wenn sich das Pedal im nicht gedrückten Zustand (die Pedal-Spitze befindet sich an ihrem höchsten Punkt) befindet.



4. Tippen Sie auf OK, wenn das Pedal maximal gedrückt ist.



5. Tippen Sie auf OK, um die Kalibrierung abzuschließen.




ANMERKUNG

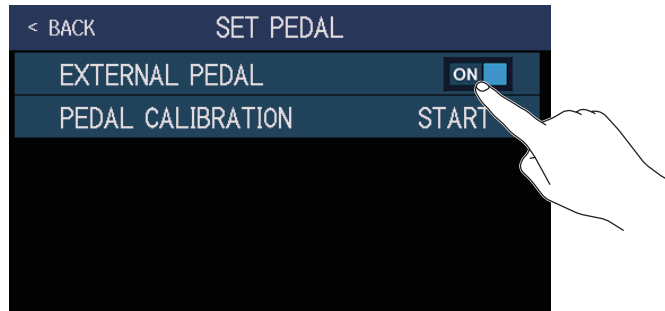
- Passen Sie die Pedal-Empfindlichkeit in den folgenden Fällen an:
 - Die Bedienung des Pedals wirkt sich kaum aus.
 - Bereits ein leichter Druck auf das Pedal wirkt sich stark auf die Lautstärke bzw. den Klangcharakter aus.
- Falls die folgende Meldung im Touchscreen eingeblendet wird, tippen Sie auf OK, um die Kalibrierung erneut auszuführen.



Einsatz eines externen Expression-Pedals


Wenn ein externes Pedal angeschlossen ist, können Sie zwei Effekte aus der Kategorie PEDAL verwenden. Sie können dem angeschlossenen Pedal einen Pedaleffekt zuweisen.

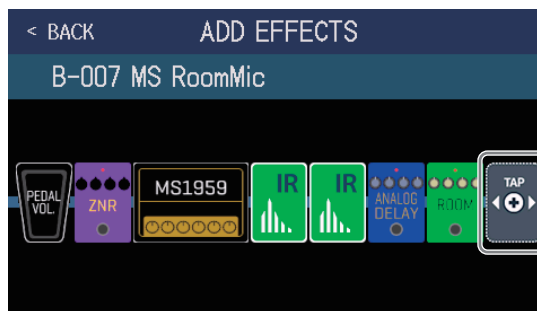
1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .
2. Tippen Sie auf den Schalter EXTERNAL PEDAL, um ihn auf ON zu stellen.
Durch Antippen schalten Sie zwischen ON und OFF um.




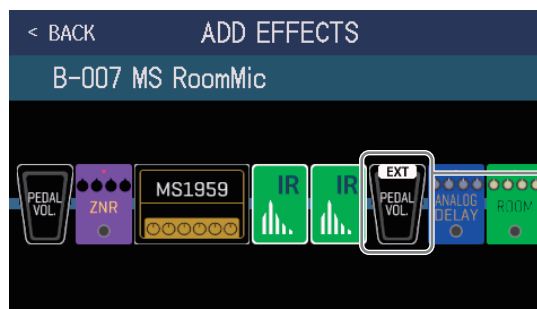
Einstellung	Erklärung
OFF	Die Nutzung eines externen Pedals ist deaktiviert.
ON	Die Nutzung eines externen Pedals ist aktiviert.

3. Wählen Sie den Patch-Speicher, in dem Sie ein externes Pedal nutzen möchten.

4. Tippen Sie im Menü-Screen auf .



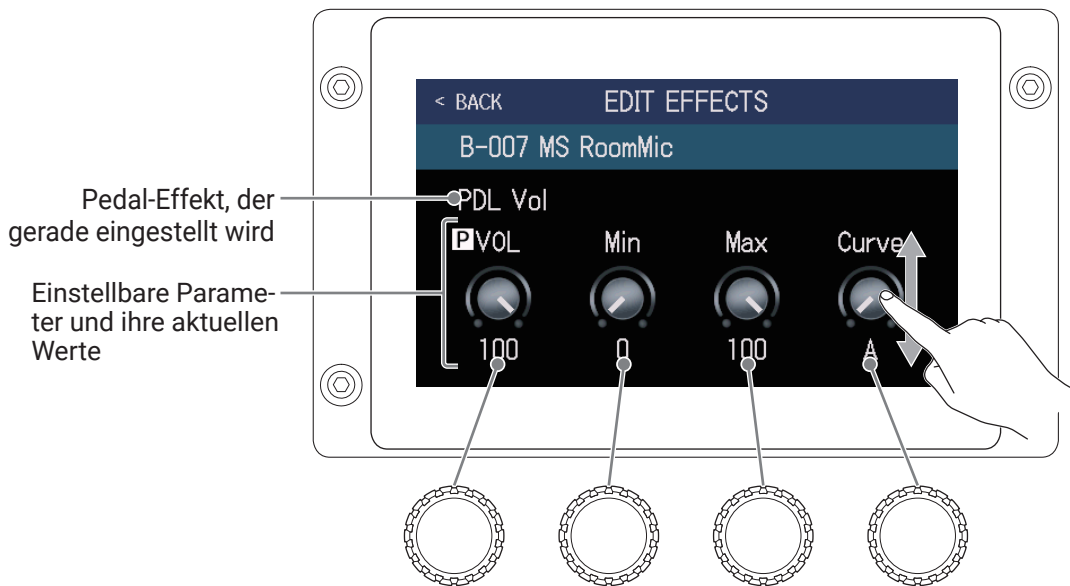
Nachdem  eingeblendet wurde, folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt [„Hinzufügen von Effekten“ auf Seite 51](#), um einen Pedal-Effekt (Effekt aus der PEDAL-Kategorie) hinzuzufügen.




Der mit dem externen Pedal genutzte Effekt wird mit EXT gekennzeichnet.

5. Stellen Sie den hinzugefügten Pedal-Effekt ein.

Gehen Sie wie im Abschnitt [„Einstellen der Effekte“ auf Seite 48](#) beschrieben vor, um den Effekt einzustellen.



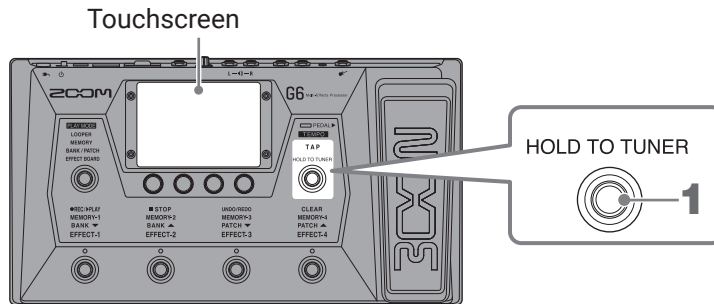
ANMERKUNG

Wenn ein externer Pedal-Effekt hinzugefügt wurde, während die Einstellung EXTERNAL PEDAL auf OFF eingestellt war, wird dieser Effekt mit  dargestellt und deaktiviert.

Einsatz des Tuners

Aktivieren des Tuners

Aktivieren Sie den Tuner, um eine Gitarre mit dem **G6** 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.


Tippen Sie hier, um das Signal stummzuschalten.



Hier wird der Tuner-Typ und die Referenzstimmung dargestellt. Tippen Sie hier, um die Tuner-Einstellungen zu verändern. (→ [„Ändern der Tuner-Einstellungen“ auf Seite 79](#))


- Der nächstgelegene Notename 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

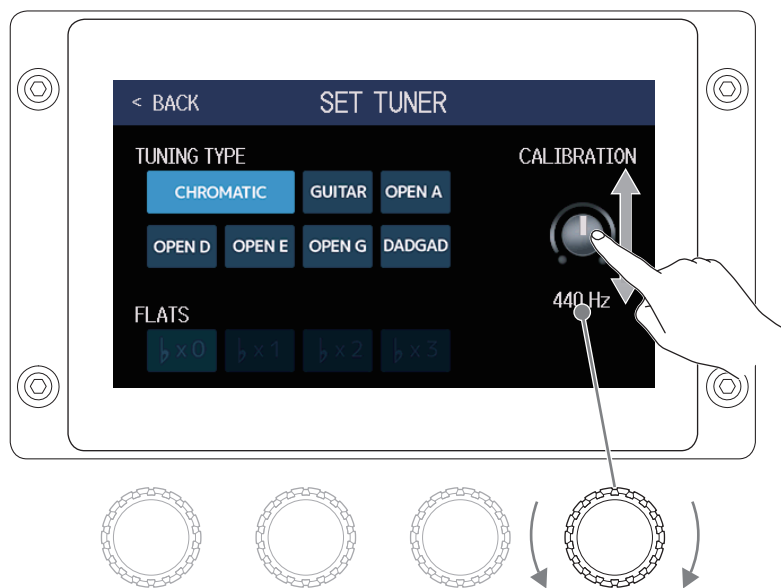
Die vom Tuner benutzte Referenztonhöhe kann ebenso wie der Tuner-Typ geändert werden. Es werden auch Drop-Stimmungen unterstützt.

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.

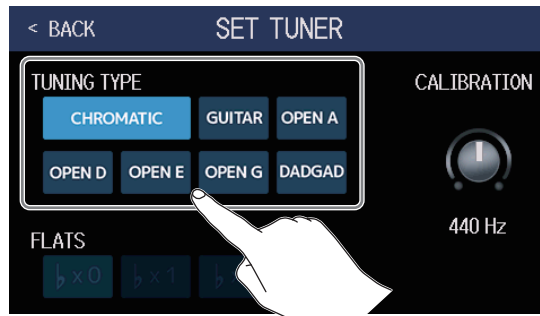


HINWEIS

- 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.
Andere Tuner-Typen	Abhängig vom gewählten Typ wird die nächste Saitennummer und das Maß der Verstimmung dargestellt. Folgende Tuner-Typen stehen zur Auswahl.

Display	Erklärung	Saitennummer/Note						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Standard-Gitarrenstimmung mit einer siebten Saite	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Open-A-Stimmung (leere Saiten sind auf einen A-Akkord gestimmt)	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Open-D-Stimmung (leere Saiten sind auf einen D-Akkord gestimmt)	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Open-E-Stimmung (leere Saiten sind auf einen E-Akkord gestimmt)	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Open-G-Stimmung (leere Saiten sind auf einen G-Akkord gestimmt)	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Alternative Stimmung, die häufig für Tapping und andere Spieltechniken genutzt wird	-	D	A	D	G	A	D

■ Verwenden von Drop-Stimmungen

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

Tippen Sie auf die gewünschte Drop-Stimmung.



ANMERKUNG

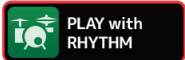
Die Drop-Stimmung steht nicht zur Verfügung, wenn der Tuner-Typ CHROMATIC angewählt ist.

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.

Auswahl der Rhythmusbegleitung

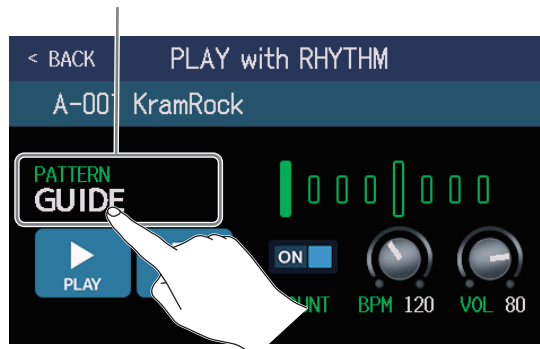
Sie können verschiedene Rhythmus-Einstellungen bearbeiten.

Auswahl von Rhythmus-Pattern

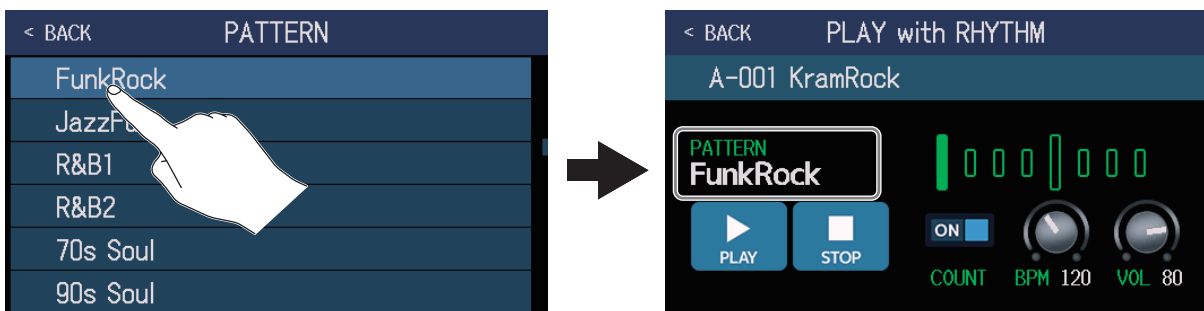
Sie können das Rhythmus-Pattern auswählen, das wiedergegeben werden soll.

1. Tippen Sie im Screen PLAY with RHYTHM auf den Namen des Rhythmus-Pattern (→ [Seite 81](#)).

Rhythmus-Pattern-Name




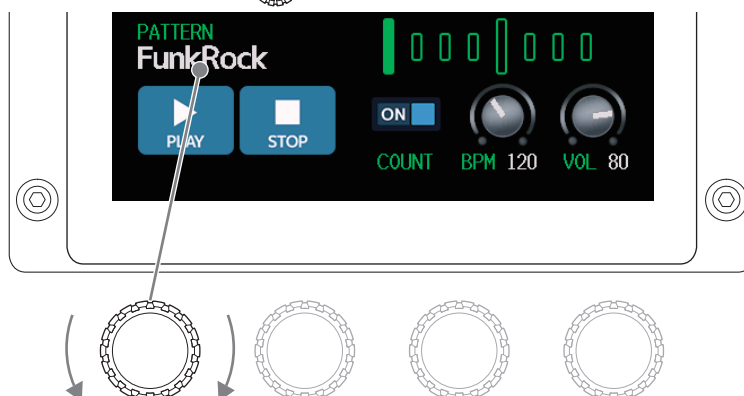
2. Tippen Sie auf das gewünschte Rhythmus-Pattern. Tippen Sie dann auf BACK.



Das gewählte Rhythmus-Pattern wird aktiviert.

HINWEIS

- Im Abschnitt „[Rhythmus-Pattern](#)“ auf [Seite 87](#) 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 (→ [Seite 81](#)).


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

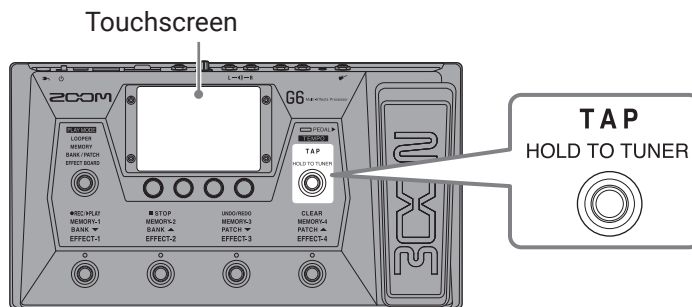
Das Rhythmus-Tempo kann angepasst werden.

1. Bedienen Sie  im Screen PLAY with RHYTHM (→ [Seite 81](#)) 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  im gewünschten Intervall 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 (→ [Seite 81](#)) 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

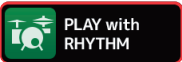
Die Rhythmus-Wiedergabe kann gestartet und gestoppt werden.

1. Tippen Sie im RHYTHM-Screen auf PLAY oder STOP (→ [Seite 81](#)).

Startet die Wiedergabe Beendet die Wiedergabe



HINWEIS

Während der Rhythmus-Wiedergabe kann der Play-Modus 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-Pattern

Nr.	Pattern-Name	Taktmaß
1	GUIDE	4/4
2	8Beats1	4/4
3	8Beats2	4/4
4	8Beats3	4/4
5	16Beats1	4/4
6	16Beats2	4/4
7	16Beats3	4/4
8	Rock1	4/4
9	Rock2	4/4
10	Rock3	4/4
11	ROCKABLY	4/4
12	R'n'R	4/4
13	HardRock	4/4
14	HeavyMtl	4/4
15	MtlCore	4/4
16	Punk	4/4
17	FastPunk	4/4
18	Emo	4/4
19	TomTomBt	4/4
20	Funk1	4/4
21	Funk2	4/4
22	FunkRock	4/4
23	JazzFunk	4/4

Nr.	Pattern-Name	Taktmaß
24	R&B1	4/4
25	R&B2	4/4
26	70's Soul	4/4
27	90's Soul	4/4
28	Motown	4/4
29	HipHop	4/4
30	Disco	4/4
31	Pop	4/4
32	PopRock	4/4
33	IndiePop	4/4
34	EuroPop	4/4
35	NewWave	4/4
36	OneDrop	4/4
37	Steppers	4/4
38	Rockers	4/4
39	Ska	4/4
40	2nd Line	4/4
41	Country	4/4
42	Shuffle1	4/4
43	Shuffle2	4/4
44	Blues1	4/4
45	Blues2	4/4
46	Jazz1	4/4

Nr.	Pattern-Name	Taktmaß
47	Jazz2	4/4
48	Fusion	4/4
49	Swing1	4/4
50	Swing2	4/4
51	Bossa1	4/4
52	Bossa2	4/4
53	Samba1	4/4
54	Samba2	4/4
55	Breaks1	4/4
56	Breaks2	4/4
57	Breaks3	4/4
58	12/8 Grv	12/8
59	Waltz	3/4
60	JzWaltz1	3/4
61	JzWaltz2	3/4
62	CtWaltz1	3/4
63	CtWaltz2	3/4
64	5/4 Grv	5/4
65	Metro3	3/4
66	Metro4	4/4
67	Metro5	5/4
68	Metro	

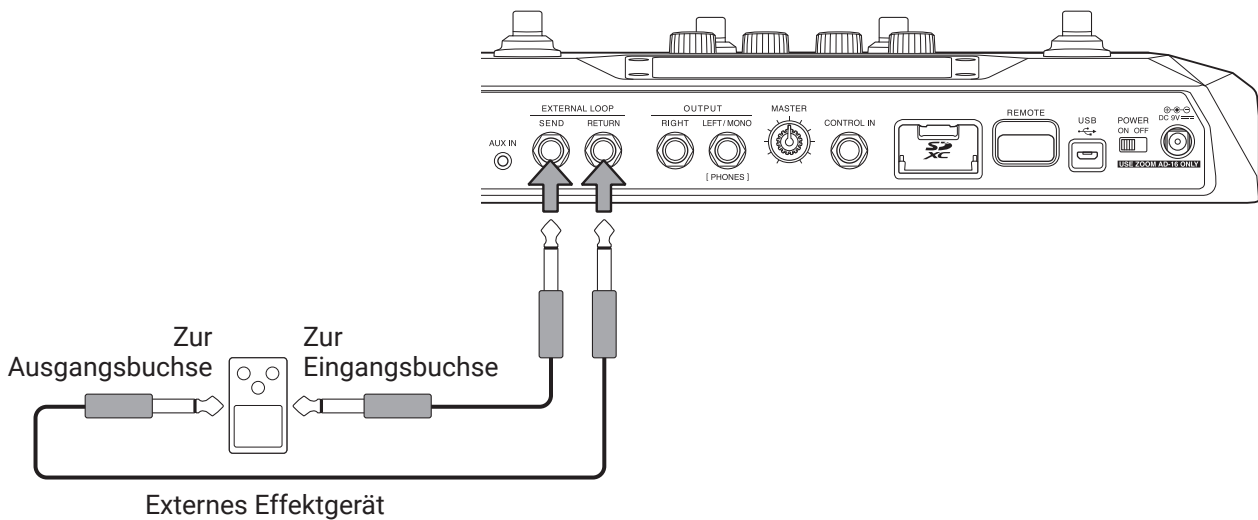
Verwenden von Send und Return

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.

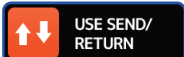
ANMERKUNG

Der Send/Return zählt in Bezug auf die maximale Effektanzahl im Patch-Speicher als ein Effekt. (→ „Anzahl der Effekte in Patch-Speichern“ auf Seite 47)

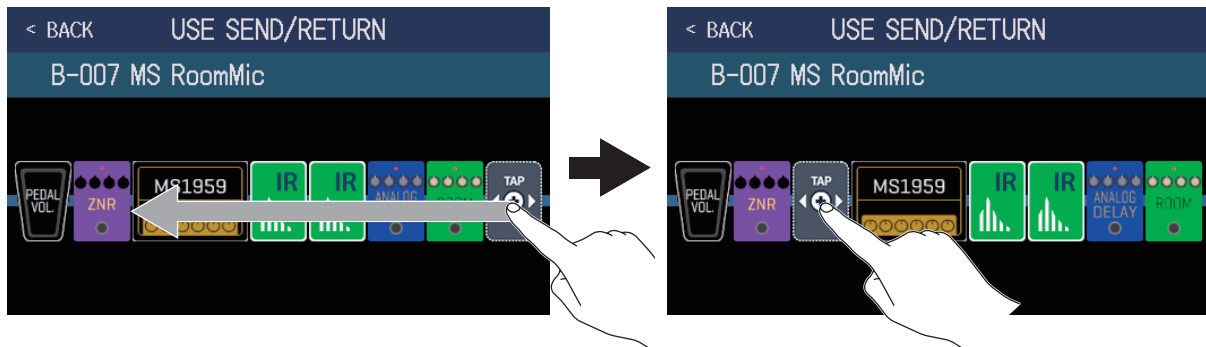
1. Schließen Sie einen externen Effekt am **G6** an.



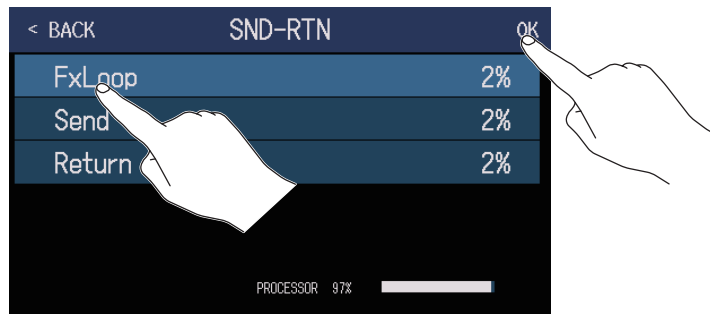
2. Wählen Sie den Patch-Speicher, in dem Sie einen Send/Return einrichten möchten.

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 .

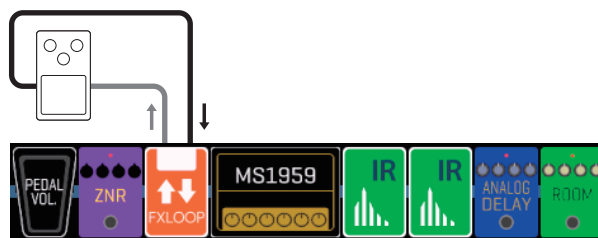


5. Tippen Sie auf die Send/Return-Einstellung. Tippen Sie dann auf OK.
Orientieren Sie sich bei der Auswahl der Einstellung an den folgenden Anwendungen.



FxLoop

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



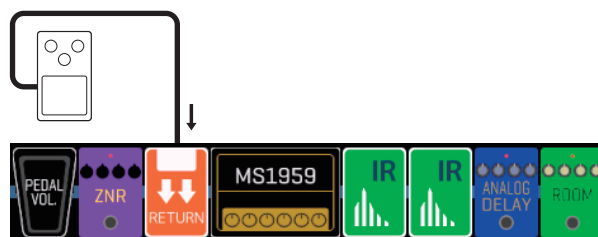
Send

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 löschen, lesen Sie den Abschnitt [„Löschen von Effekten“](#) auf Seite 53.
- Um einen Send/Return zu verändern, lesen Sie den Abschnitt [„Ersetzen von Effekten“](#) auf Seite 45.

HINWEIS

Sends>Returns können auch im Screen CHANGE AMP/EFFECTS hinzugefügt werden (→ [„Hinzufügen von Effekten“](#) auf Seite 51)

Einsatz von Impulsantworten (IR)

Impulsantworten erfassen die akustischen Eigenschaften von Räumen und setzen sie in Daten um.

Durch die Abnahme der akustischen Eigenschaften eines über einen Lautsprecher ausgegebenen Gitarren-Sounds können die Eigenschaften verschiedener Lautsprecherboxen als Daten erfasst und für Effekte genutzt werden. Echte Gitarren-Sounds können ohne die Wiedergabe über Lautsprecherboxen nachgebildet werden.

Ab Werk enthält das **G6** die Daten von 70 Impulsantworten.


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

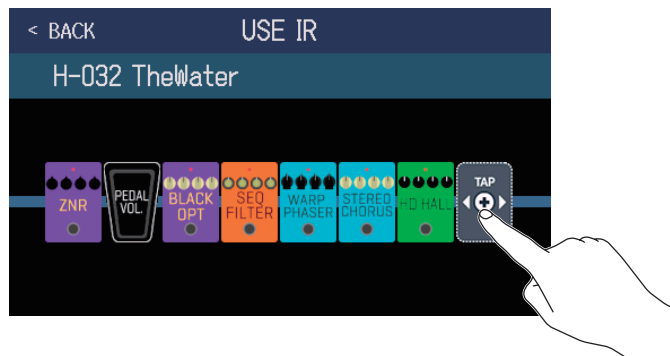
Einsatz von Impulsantworten (IR)


Impulsantworten können Patch-Speichern zugewiesen werden.

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

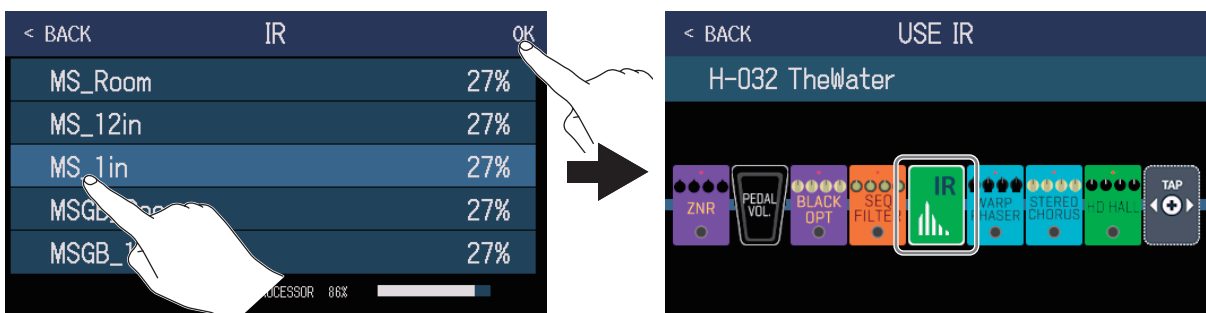
2. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

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)

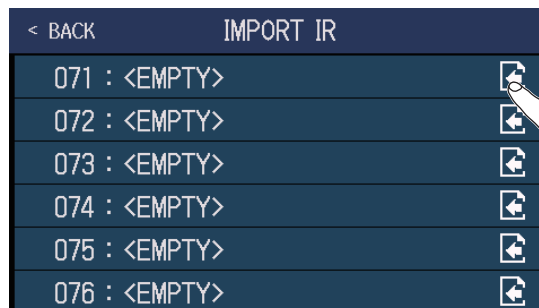
Sie können selbst erstellte oder von Drittanbietern bereitgestellte Impulsantwortdaten laden.

ANMERKUNG

Sie können Impulsantwortdaten im folgenden Format laden.

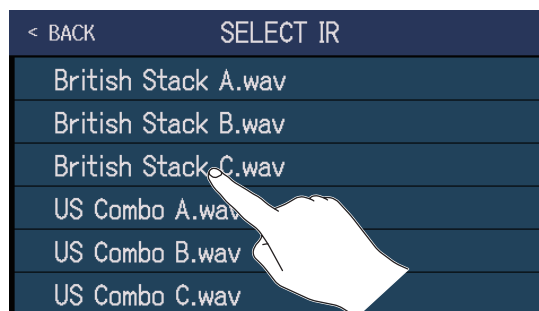
- Format: WAV
- Samplingfrequenz: 44,1 bis 192 kHz


1. Kopieren Sie die Impulsantwortdaten auf eine SD-Karte.
Kopieren Sie die Impulsantwortdaten in den Ordner „G6_IR“ auf der SD-Karte. (→ [„Ordner- und Dateistruktur im G6“ auf Seite 108](#))
Der Ordner „G6_IR“ wird im Stammverzeichnis einer SD-Karte angelegt, wenn Sie sie im **G6** formatieren. (→ [„Formatieren von SD-Karten“ auf Seite 105](#))
2. Setzen Sie die SD-Karte ein (→ [„Einsetzen von SD-Karten“ auf Seite 17](#)).
3. Tippen Sie im Menü-Screen auf .
4. Tippen Sie auf , um den Speicherort auszuwählen.

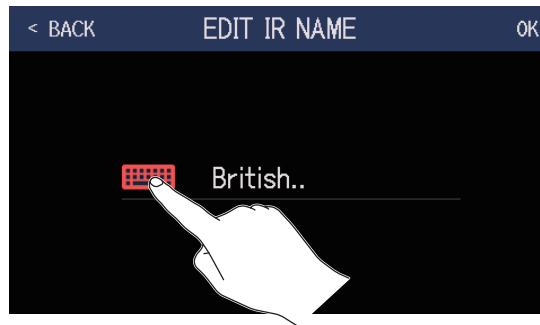


Die Speicherplätze 001 bis 070 enthalten bereits Impulsantwortdaten. Den Speicherplätzen 071 bis 200 können Sie beliebige weitere Impulsantwortdaten zuordnen.

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



6. Tippen Sie auf .



7. Benennen Sie die Impulsantwort.

Bereich zur Zeicheneingabe
Ein Cursor zeigt die Eingabeposition

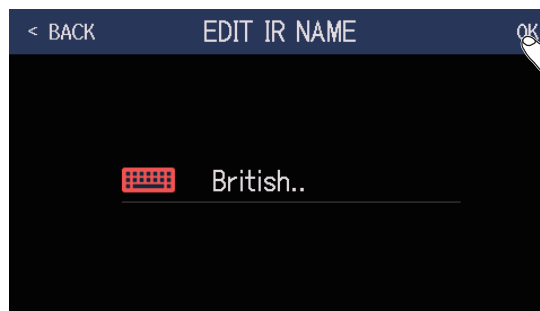


ANMERKUNG


Folgende Buchstaben und Symbole stehen zur Verfügung.

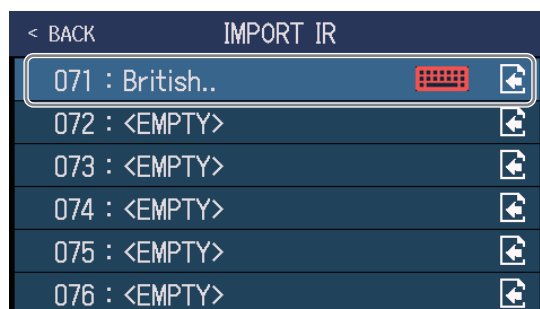
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } ~ (Leerzeichen) A-Z, a-z, 0-9

8. Tippen Sie auf OK.



Die gewählte Impulsantwort wird zugewiesen.

Tippen Sie auf , um den Namen zu ändern.



Einsatz der Audio-Interface-Funktionen

Das **G6** kann als Audio-Interface mit zwei Ein- und Ausgängen benutzt werden.

Über das **G6** können zwei Audiokanäle hinter der Effektbearbeitung abgegriffen und auf einen Computer gespeist werden.

Im Gegenzug können zwei Audiokanäle vom Computer zur Effektbearbeitung eingespeist werden.

Informationen zu den Positionen zur Ein- und Ausgabe finden Sie im Abschnitt [„Signalfluss“ auf Seite 6](#).

Treiberinstallation

■ Windows

1. Laden Sie den G6 Driver von zoomcorp.com auf den Computer herunter.

ANMERKUNG

Der aktuelle G6 Driver steht auf der oben genannten Webseite zum Download bereit.

2. Starten Sie das Installationsprogramm und folgen Sie den Anweisungen zur Installation des G6-Treibers.

ANMERKUNG

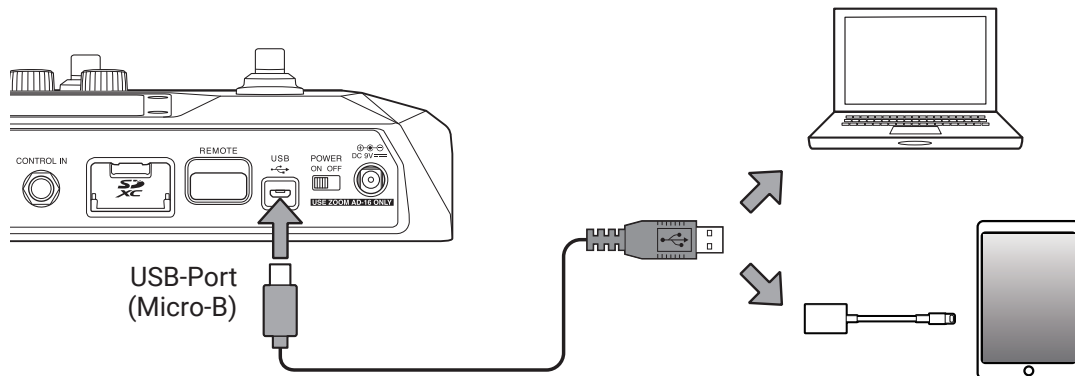
Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in der Installationsanleitung, die dem Treiber beiliegt.

■ Mac oder iOS/iPadOS-Gerät

Im Betrieb mit einem Mac oder iOS/iPadOS-Gerät wird kein Treiber benötigt.

Anschluss an einen Computer

1. Verbinden Sie den **G6** über ein USB-Kabel mit dem Computer oder iOS/iPadOS-Gerät.



ANMERKUNG

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.

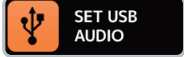
Schalten Sie das **G6** ein und schließen Sie das iOS/iPadOS-Gerät an.

Bei Anschluss an einen Computer fahren Sie mit Schritt 3 fort.

3. Bei Anschluss an einem Computer richten Sie das **G6** als das Audiogerät ein.


Anpassen der Audio-Interface-Einstellungen

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

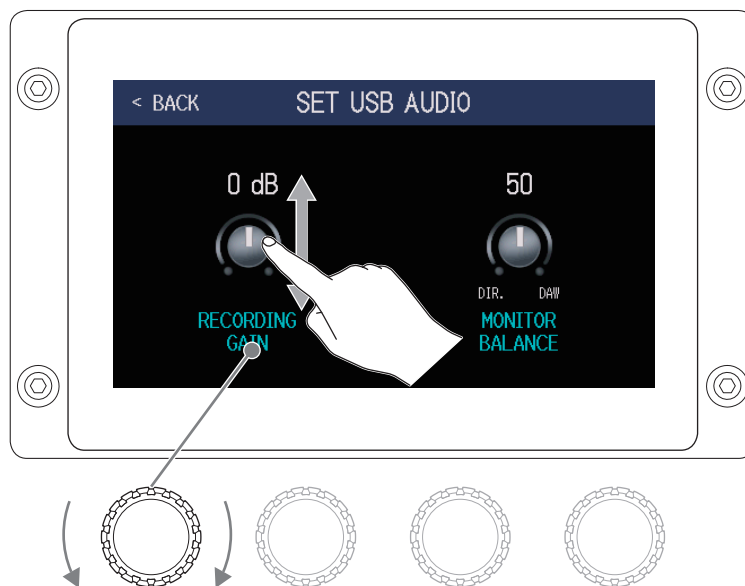
1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

2. Passen Sie die Audio-Interface-Einstellungen an.

■ 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.


Die Einstellwerte werden über den Drehreglern dargestellt.

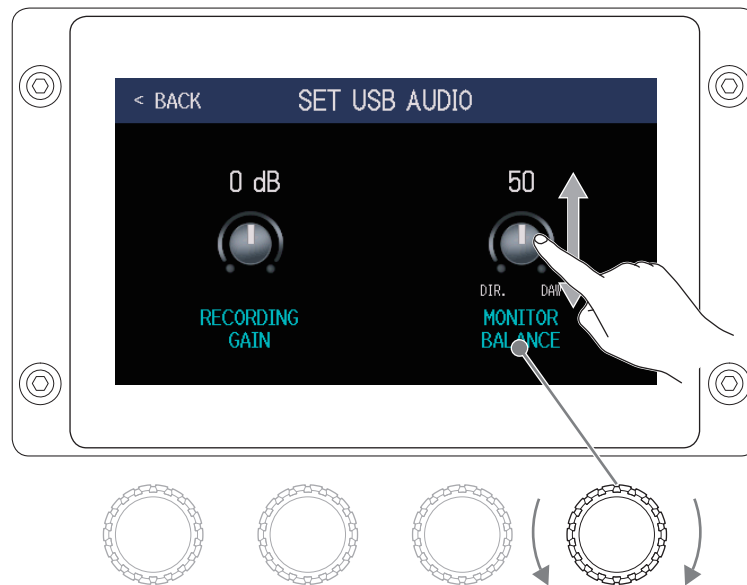


HINWEIS

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 **G6**) 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.

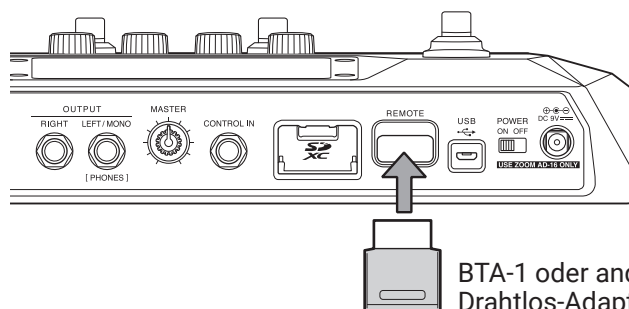
Anschluss an iOS/iPadOS-Geräte

Durch Anschluss eines ZOOM BTA-1 oder eines anderen geeigneten Drahtlosadapters kann das **G6** über die iOS/iPadOS-App Handy Guitar Lab auf einem iPhone/iPad per Funk gesteuert werden.

ANMERKUNG

- Schließen Sie einen ZOOM BTA-1 oder einen anderen geeigneten Drahtlosadapter an, bevor Sie den **G6** einschalten.
- Laden Sie die zugehörige App aus dem App Store.

1. Schließen Sie bei ausgeschaltetem **G6** einen ZOOM BTA-1 oder einen anderen geeigneten Drahtlosadapter an.



BTA-1 oder anderer geeigneter Drahtlos-Adapter

2. Stellen Sie  auf ON.

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

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



HINWEIS

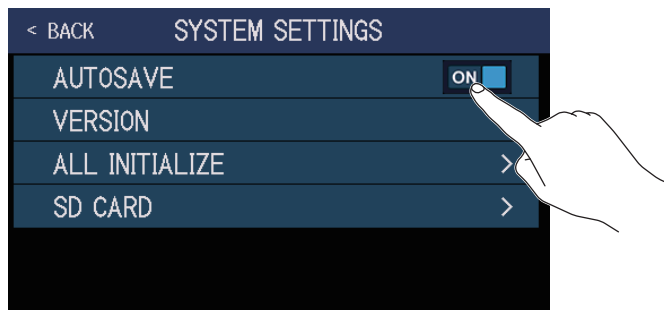
Die Einstellungen in Handy Guitar Lab werden in der zugehörigen Anleitung beschrieben.

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 Antippen schalten Sie zwischen ON und OFF um.




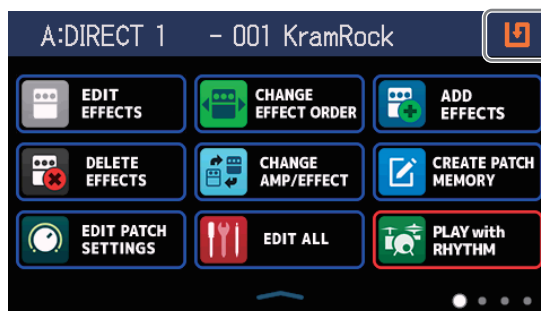
Einstellung	Erklärung
ON	Die AUTOSAVE-Funktion wird eingeschaltet.
OFF	Die AUTOSAVE-Funktion wird ausgeschaltet.

HINWEIS

Sofern die AUTOSAVE-Funktion inaktiv (OFF) ist, werden Patch-Speicher nicht automatisch gespeichert.


Wenn der Inhalt eines Patch-Speichers verändert wurde, wird rechts oben im Screen  eingeblendet: Das zeigt, 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“ auf Seite 60)

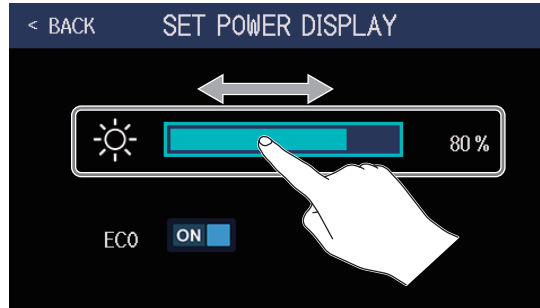


Anpassen der Touchscreen-Helligkeit

Die Helligkeit des Touchscreens kann angepasst werden.


1. Tippen Sie im Menü-Screen auf  SET POWER/
DISPLAY.

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



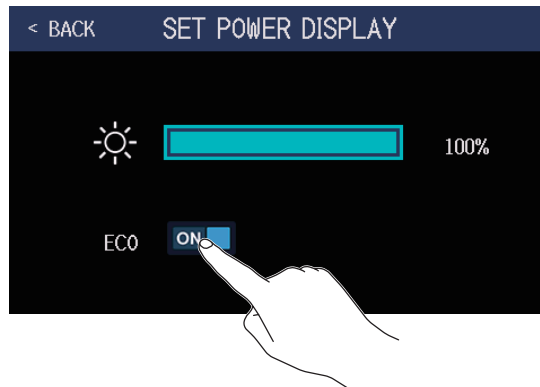
Konfigurieren des ECO-Modus

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

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf  SET POWER/
DISPLAY.

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.

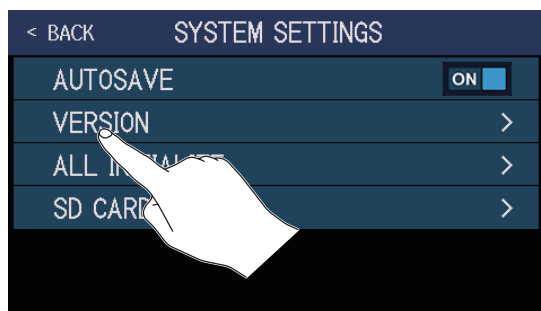
Verwaltung der Firmware

Überprüfen der Firmware-Versionen

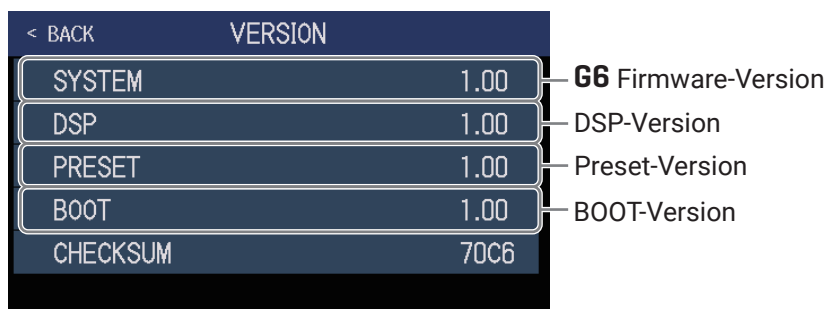
Sie können die im **G6** verwendeten Firmware-Versionen überprüfen.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

2. Tippen Sie auf VERSION.



Die Firmware- und Preset-Versionen werden eingeblendet.



Aktualisierung

Die Firmware des **G6** kann auf die neueste Version aktualisiert werden.

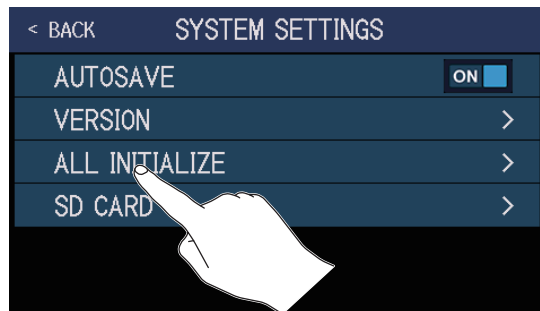
Dateien mit aktuellen Firmware-Versionen können von der ZOOM-Webseite heruntergeladen werden (zoomcorp.com).

Wiederherstellen der Werkseinstellungen

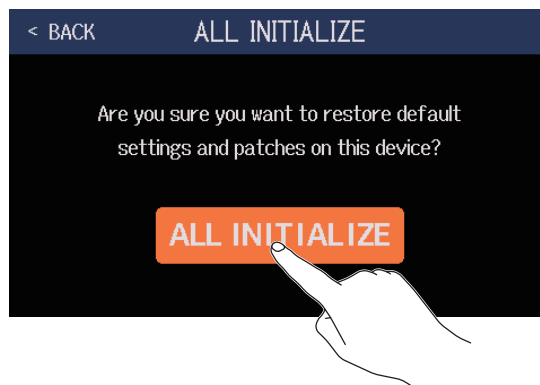
Hier können Sie die Werkseinstellungen wiederherstellen.

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 **G6** 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 BACK.

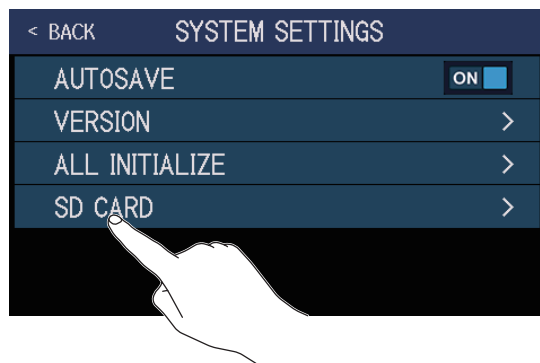
Verwaltung von SD-Karten

Überprüfen der SD-Karten-Informationen

Sie können den freien Speicher von SD-Karten überprüfen.

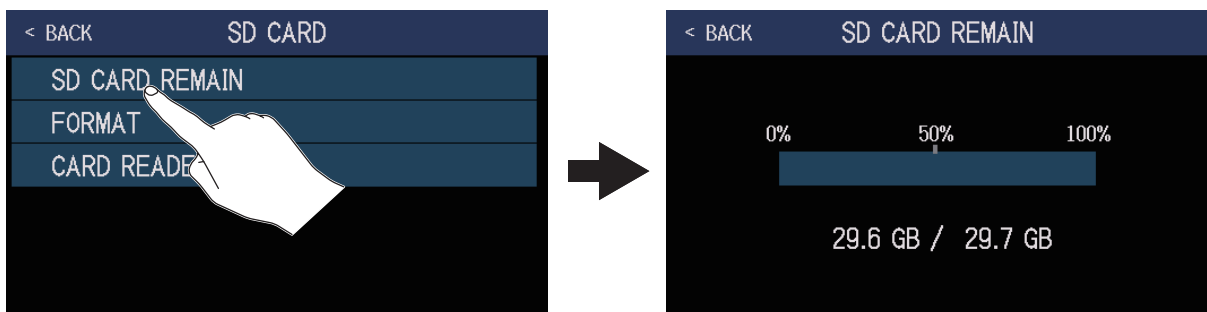
1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

2. Tippen Sie auf SD CARD.



3. Tippen Sie auf SD CARD REMAIN.


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



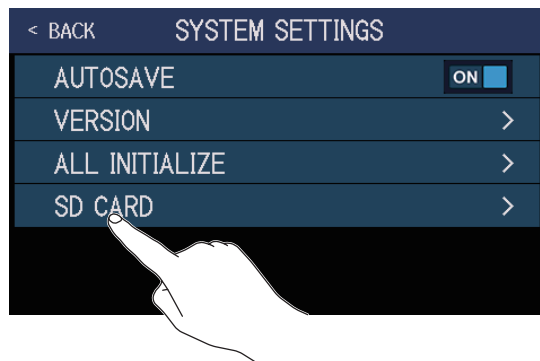
Formatieren von SD-Karten

Formatieren Sie SD-Karten im **G6**, um ihre Performance zu maximieren.

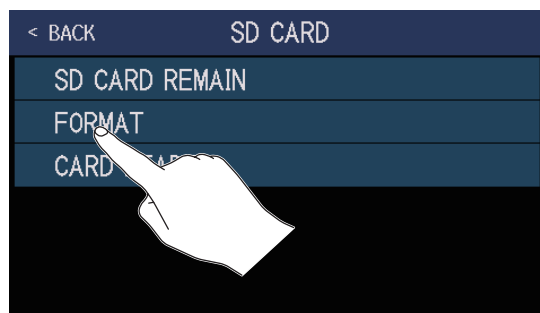
Bevor Sie neu gekaufte, mit einem Computer formatierte SD-Karten verwenden können, müssen Sie diese im **G6** formatieren. Beachten Sie, dass alle auf der SD-Karte gespeicherten Daten durch das Formatieren gelöscht werden.

1. Tippen Sie im Menü-Screen auf .

2. Tippen Sie auf SD CARD.

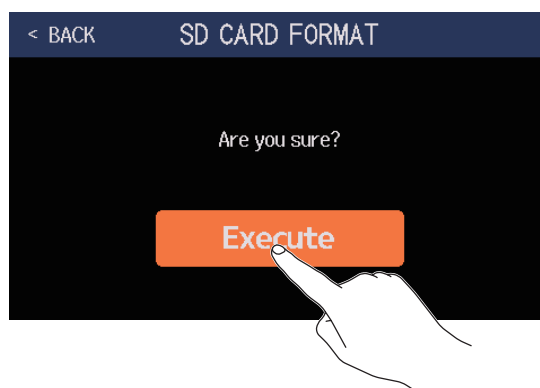


3. Tippen Sie auf FORMAT.

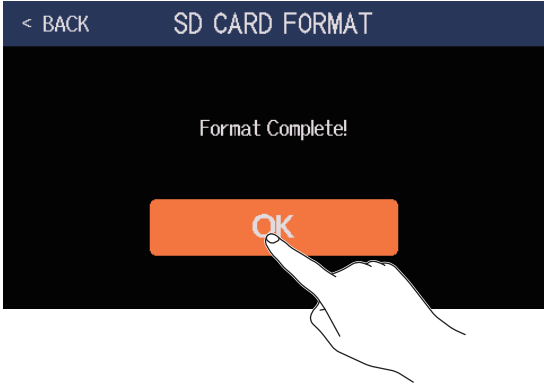


4. Tippen Sie auf Execute.

Nun wird die Karte formatiert.



5. Tippen Sie auf OK.

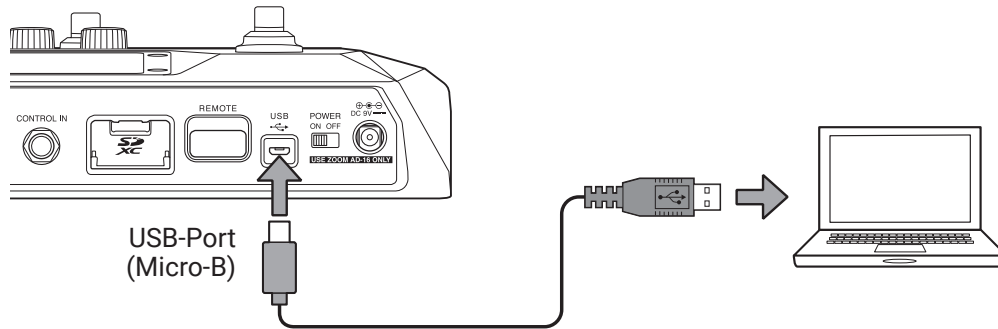


Einsatz als Kartenlesegerät

Bei Anschluss an einem Computer kann das **G6** als Kartenleser genutzt werden.

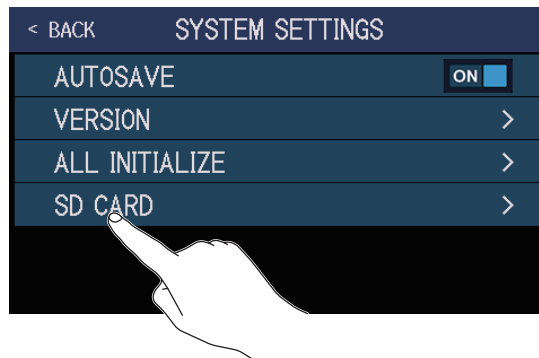
Loops und Impulsantwortdaten (sowohl eigene wie von Drittanbietern) können von einem Computer übertragen und in das **G6** geladen werden.

1. Verbinden Sie das **G6** über ein USB-Kabel mit einem Computer.



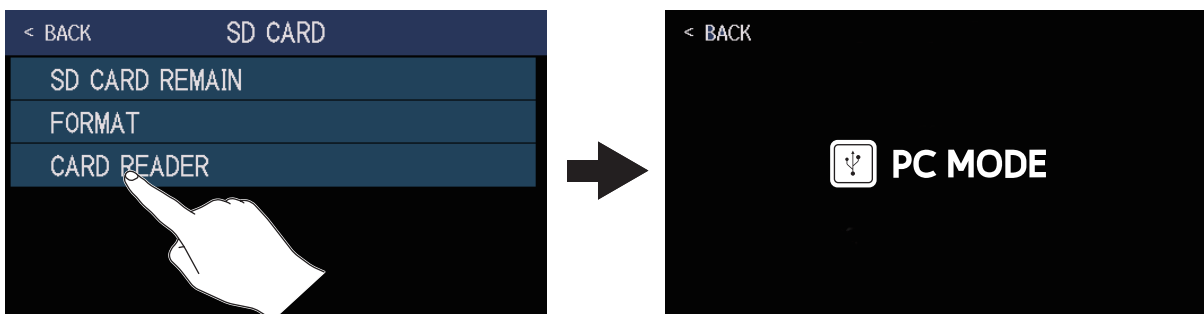
2. Tippen Sie im Menü-Screen auf  SET SYSTEM SETTINGS.

3. Tippen Sie auf SD CARD.



4. Tippen Sie auf CARD READER.

Nun wird der PC-MODE-Screen geöffnet.



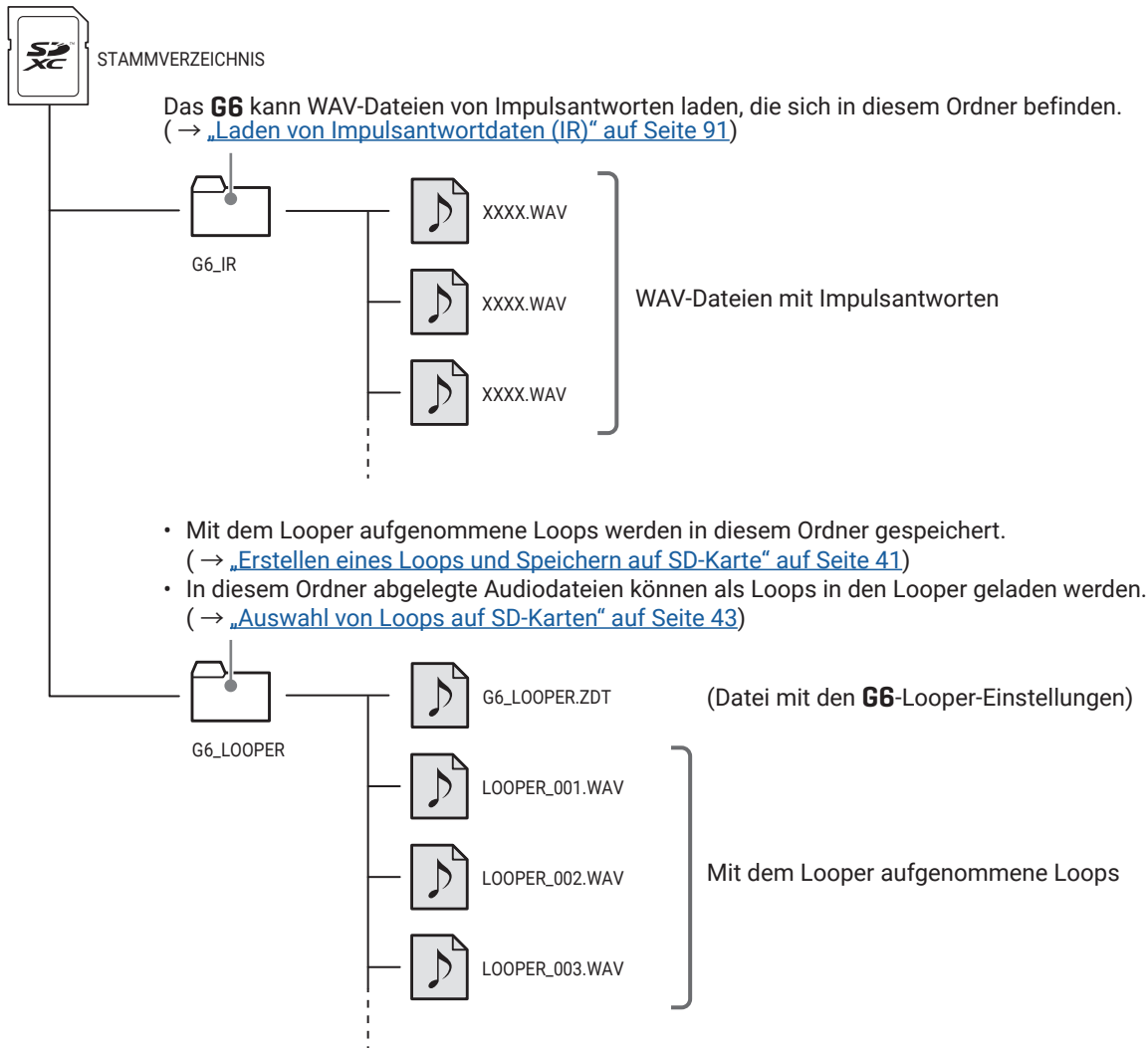
5. Übertragen Sie die benötigten Dateien mit dem Computer.

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 G6

Ordner und Dateien werden auf der SD-Karte im G6 wie folgt angelegt.



Fehlerbehebung

Das Gerät lässt sich nicht einschalten

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf ON gestellt ist.
- Überprüfen Sie die Anschlüsse. (→ [„Verkabelung“ auf Seite 16](#))

Kein oder nur sehr leiser Sound

- Überprüfen Sie die Anschlüsse. (→ [„Verkabelung“ auf Seite 16](#))
- Passen Sie die Pegel der Effekte an. (→ [„Einstellen der Effekte“ auf Seite 48](#))
- Stellen Sie den Pegel des Patch-Speichers ein (→ [„Einstellen des Patch-Speicher-Pegels“ auf Seite 57](#))
- Stellen Sie die Ausgangslautstärke ein. (→ [„Einstellen der Master-Lautstärke“ auf Seite 19](#))
- Sofern Sie ein Expression-Pedal zur Pegelsteuerung verwenden, stellen Sie mit dem Pedal eine angenehme Lautstärke ein.
- Stellen Sie sicher, dass der Tuner-Ausgang nicht auf „MUTE“ eingestellt ist. (→ [„Einsatz des Tuners“ auf Seite 78](#))

Es sind sehr viele Nebengeräusche zu hören

- Überprüfen Sie die Schirmung der Audiokabel.
- Verwenden Sie immer ein originales ZOOM-Netzteil. (→ [„Verkabelung“ auf Seite 16](#))

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. (→ [„Anzahl der Effekte in Patch-Speichern“ auf Seite 47](#))

Ein Expression-Pedal arbeitet nicht richtig

- Wählen Sie einen Pedal-Effekt. (→ [„Verwenden des internen Pedals“ auf Seite 72](#))
- Überprüfen Sie die Einstellungen für das Expression-Pedal. (→ [„Verwenden des internen Pedals“ auf Seite 72](#))
- Stellen Sie das Expression-Pedal ein. (→ [„Einstellen des Expression-Pedals“ auf Seite 74](#))
- Überprüfen Sie die Einstellungen für das angeschlossene Pedal. (→ [„Einsatz eines externen Expression-Pedals“ auf Seite 76](#))

Der in der DAW aufgenommene Pegel ist leise

- Überprüfen Sie die Einstellung für den Aufnahmepegel. (→ [„Anpassen der Audio-Interface-Einstellungen“ auf Seite 95](#))

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 **G6** kann die Leistung verbessern. (→ „[Formatieren von SD-Karten](#)“ auf [Seite 105](#))
- 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		9 Effekte
User-Patches		240
Samplingfrequenz		44,1 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 kΩ Last)
Display		4,3" TFT-Farb-LCD (480 × 272)
Eingänge	INPUT	Herkömmliche 6,35 mm Monoklinkenbuchse Empfohlener Eingangspegel: -20 dBu Eingangsimpedanz (Line): 500 kΩ
	RETURN	Herkömmliche 6,35 mm Monoklinkenbuchse Empfohlener Eingangspegel: -20 dBu Eingangsimpedanz (Line): 1 MΩ
	AUX IN	Stereo-Miniklinkenbuchse Empfohlener Eingangspegel: -10 dBu Eingangsimpedanz (Line): 10 kΩ
Ausgänge	OUTPUT R	Herkömmliche 6,35 mm Monoklinkenbuchse Empfohlener Ausgangspegel: +11,4 dBu (bei einer Ausgangslast von 10 kΩ oder höher)
	OUTPUT L/MONO [PHONES]	Standard-Stereoklinkenbuchse Empfohlener Ausgangspegel: +11,4 dBu (bei einer Ausgangslast von 10 kΩ oder höher) Kopfhörer 24 mW + 24 mW (an 32 Ω Last)
	SEND	Standard-Stereoklinkenbuchse Empfohlener Ausgangspegel: +11,4 dBu (bei einer Ausgangslast von 10 kΩ oder höher)
Signalrauschabstand Eingang		123 dB
Dynamik (Eigenrauschen)	L/R	-99,3 dBu
	SEND	-99,0 dBu
Steuereingang		FP02M Eingang
Stromversorgung		Netzteil (9V DC, 500mA, Innenleiter Minus) (ZOOM AD-16)
USB		Anschluss: USB 2.0 Micro-B/Unterstützter Kabeltyp: Micro-B Guitar Lab: USB 1.1 Full Speed Audio-Interface: USB 2.0 Full Speed, 44,1 kHz/32 Bit, 2 In, 2 Out • Verwenden Sie ein USB-Kabel, das eine Datenübertragung unterstützt. Eine Stromversorgung über USB wird nicht unterstützt.
SD-Karte	Normen	Karten, die den SD/SDHC/SDXC-Spezifikationen entsprechen (Klasse 10 oder höher)
	LOOPER	Stereo-WAV mit 44,1 kHz/16 Bit
	IR	WAV, 44,1 bis 192 kHz, 16/24/32 Bit
REMOTE		BTA-1 oder anderer geeigneter Drahtlos-Adapter
Außenabmessungen		228 mm (T) x 418 mm (B) x 65 mm (H)
Gewicht		1,94 kg

Anmerkung: 0 dBu=0,775 V



ZOOM CORPORATION

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