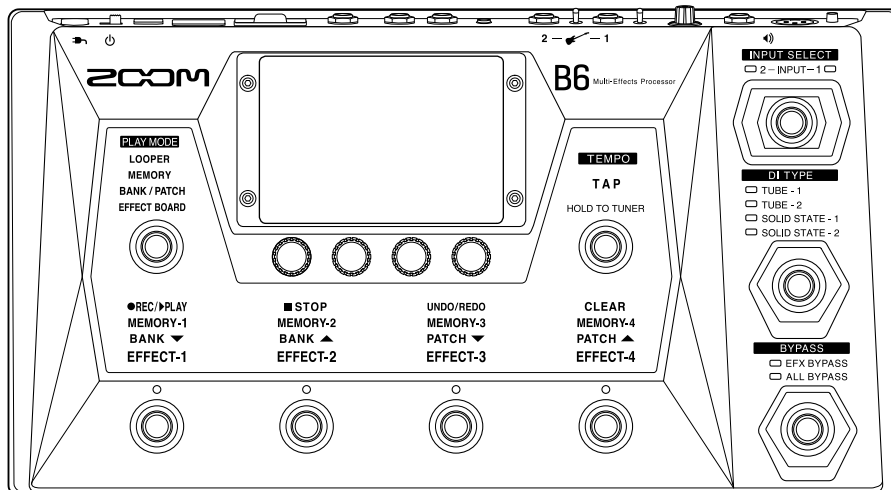


B6

Multi-Effects Processor



Mode d'emploi

Vous devez lire les Précautions de sécurité et d'emploi avant toute utilisation.

©2021 ZOOM CORPORATION

La copie et la reproduction partielles ou totales de ce document sans permission sont interdites.

Les noms de produit, marques déposées et noms de société mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Toutes les marques de commerce et déposées citées dans ce document n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits de leurs détenteurs respectifs.

Une visualisation correcte n'est pas possible sur des appareils avec affichage en niveaux de gris.

Remarques concernant ce mode d'emploi

Vous pouvez avoir besoin de ce mode d'emploi dans le futur. Gardez-le en un lieu vous permettant d'y accéder facilement.

Le contenu de ce document et les caractéristiques de ce produit sont sujets à modifications sans préavis.

- Windows® est une marque de commerce ou déposée de Microsoft® Corporation.
- iPhone, iPad, iPadOS et Mac sont des marques de commerce d'Apple Inc.
- App Store est une marque de service d'Apple Inc.
- iOS est une marque de commerce ou déposée de Cisco Systems, Inc. (USA).
- Les logos SD, SDHC et SDXC sont des marques de commerce.
- Les autres noms de produit, marques déposées et noms de société mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.
- Toutes les marques de commerce et déposées citées dans ce document n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits de leurs détenteurs respectifs.
- L'enregistrement de sources soumises à droits d'auteur dont des CD, disques, bandes, prestations live, œuvres vidéo et émissions sans la permission du détenteur des droits dans tout autre but qu'un usage personnel est interdit par la loi. Zoom Corporation n'assumera aucune responsabilité quant aux infractions à la loi sur les droits d'auteur.
- Les illustrations et les copies d'écran de ce document peuvent différer du produit réel.

Termes utilisés dans ce mode d'emploi

Mémoire de patch

Les mémoires de patch conservent les effets et les amplis utilisés, l'état d'activation (ON/OFF) et les valeurs des paramètres des effets, ce qui permet un rappel facile. Les effets sont sauvegardés et rappelés sous forme d'unités appelées mémoires de patch. Une mémoire de patch peut contenir jusqu'à 9 effets et il est possible de conserver jusqu'à 240 mémoires de patch.

Banque

Un groupe de 4 mémoires de patch est une « banque ». Les mémoires de patch peuvent être rapidement rappelées en changeant de banque. Il est possible de conserver jusqu'à 60 banques.

Type d'effet

Les types d'effet disponibles comprennent divers effets pour basse et des modélisations simulant des amplis/baffles. Les effets peuvent être sélectionnés parmi ces types pour être ajoutés aux mémoires de patch.

Catégorie

Les effets sont regroupés par types dans des catégories.

Autosave (sauvegarde automatique)

Cette fonction sauvegarde automatiquement les changements apportés aux réglages de mémoire de patch et d'effet.

Mode ECO

Cette fonction coupe automatiquement l'alimentation après 10 heures sans utilisation.

Looper

Des phrases stéréo d'une durée maximale de 45 secondes peuvent être enregistrées et lues en boucle. L'utilisation d'une carte SD permet d'allonger la durée d'enregistrement et de sauvegarder ces phrases. Une carte SD permet également d'utiliser comme boucles d'autres fichiers audio.

Preselect (présélection)

Cette fonction permet de continuer à utiliser le son de la mémoire de patch actuelle pendant le passage à une autre mémoire de patch ayant un numéro éloigné.

Table des matières

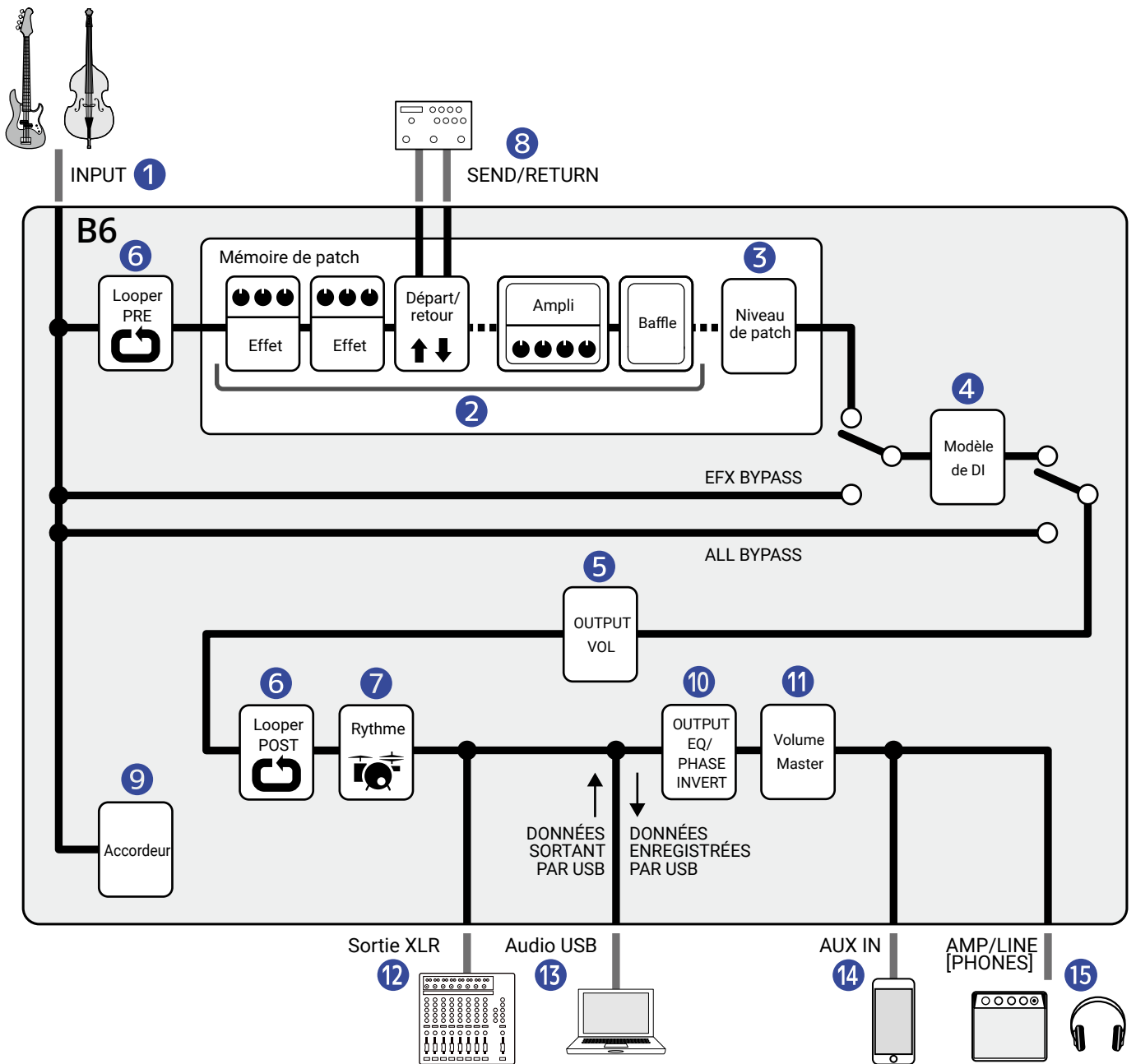
Remarques concernant ce mode d'emploi.....	2
Termes utilisés dans ce mode d'emploi.....	3
Structure du B6.....	7
Parcours du signal.....	7
Fonction INPUT SELECT (sélection d'entrée).....	9
Fonction section DI.....	9
Fonction BYPASS.....	10
Présentation des mémoires (mémoires de patch/banques).....	10
Présentation des modes de jeu (PLAY MODE).....	11
Aperçu du fonctionnement de l'écran tactile.....	12
Écrans qui apparaissent sur l'écran tactile.....	12
Utilisation de l'écran Menu.....	14
Utilisation des divers écrans de fonction.....	16
Fonctions des parties.....	17
Face supérieure.....	17
Face arrière.....	18
Écran Menu.....	20
Faire les connexions.....	23
Insertion de cartes SD.....	25
Mise sous/hors tension.....	26
Mise sous tension.....	26
Mise hors tension.....	27
Sélection de l'entrée (INPUT SELECT).....	28
Sélection du type de boîte de direct (DI TYPE).....	29
Utilisation de la fonction bypass.....	30
Réglage du niveau général.....	31
Réglage de l'égaliseur et du volume de sortie.....	32
Activer et désactiver des effets en jouant.....	34
Changer de banque et de mémoire de patch en jouant.....	37
Utiliser la fonction PRESELECT (présélection).....	39
Changer de mémoire de patch dans une banque en jouant.....	42
Utiliser le looper en jouant.....	45
Fonctionnement du looper.....	47
Réglage du looper.....	51
Utilisation de cartes SD.....	56
Réglage des effets.....	59
Commutation On/Off des effets.....	59
Remplacement d'effets.....	61
Réglage des effets.....	64
Changement de l'ordre des effets.....	67

Ajout d'effets.....	68
Suppression d'effets.....	70
Réglage de tous les paramètres dans un seul écran.....	71
Réglage du niveau de la mémoire de patch.....	74
Changement des noms de mémoires de patch.....	75
Réglage du tempo général.....	77
Gestion des mémoires de patch.....	79
Sauvegarde des mémoires de patch.....	79
Changement de l'ordre des mémoires de patch.....	82
Suppression de mémoires de patch.....	83
Création de mémoires de patch.....	84
Gestion des banques.....	87
Changement de l'ordre des banques.....	87
Suppression de banques.....	89
Création de banques.....	91
Utilisation d'une pédale d'expression connectée.....	93
Emploi de l'accordeur.....	95
Activation de l'accordeur.....	95
Changement des réglages de l'accordeur.....	96
Utilisation de rythmes.....	99
Activation des rythmes.....	99
Réglage des rythmes.....	100
Lancement/arrêt du rythme.....	104
Patterns rythmiques.....	105
Emploi du départ et du retour de boucle d'effets.....	107
FxLoop (boucle d'effets).....	108
Send (départ).....	108
Return (retour).....	109
Emploi des réponses impulsionnelles (IR).....	110
Emploi des réponses impulsionnelles (IR).....	110
Chargement de données de réponse impulsionnelle (IR).....	112
Emploi des fonctions d'interface audio.....	115
Installation du pilote.....	115
Connexion à un ordinateur.....	116
Réglages d'interface audio.....	117
Connexion sans fil aux appareils iOS/iPadOS.....	119
Réglages de l'unité.....	120
Réglage de la fonction AUTOSAVE.....	120
Réglage de la luminosité de l'écran tactile.....	121
Réglage du mode d'économie d'énergie (ECO).....	121
Gestion du firmware.....	122
Vérification des versions de firmware.....	122
Mise à jour.....	122
Restauration des réglages d'usine.....	123

Gestion des cartes SD.....	124
Contrôle des informations de carte SD.....	124
Formatage de cartes SD.....	125
Emploi comme lecteur de carte.....	127
Guide de dépannage.....	129
L'unité ne s'allume pas.....	129
Pas de son ou son très faible.....	129
Il y a beaucoup de bruit.....	129
Un effet ne peut pas être sélectionné.....	129
La pédale d'expression ne fonctionne pas bien.....	129
Le niveau enregistré dans la DAW est faible.....	130
Le looper ne peut pas enregistrer correctement quand on utilise une carte SD.....	130
Caractéristiques techniques.....	131

Structure du B6

Parcours du signal



1 INPUT (entrée)

Il est possible de connecter deux basses que l'on sélectionne à l'aide d'un commutateur. (→ [Sélection de l'entrée \(INPUT SELECT\)](#))

2 Panneau d'effets

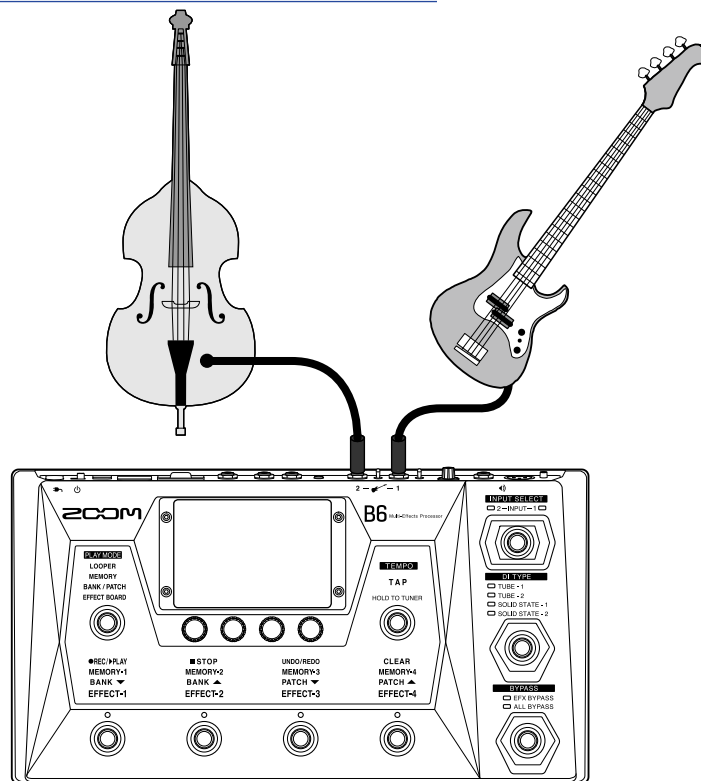
Le son de basse entrant passe dans l'ordre par les effets, puis par les modélisations d'ampli et de baffle. (→ [Réglage des effets](#))

- 3 Niveau de patch**
Change le niveau (LEVEL) de la mémoire de patch. (→ [Réglage du niveau de la mémoire de patch](#))
- 4 Modélisation de boîte de direct (DI)**
Le type de la boîte de direct (DI pour « direct injection ») modélisée peut être choisi entre modèle à lampe et modèle à transistors. (→ [Sélection du type de boîte de direct \(DI TYPE\)](#))
- 5 OUTPUT VOL (volume de sortie)**
Le volume de chaque canal peut être réglé. Ce réglage est préservé même après avoir changé de mémoire de patch. (→ [Réglage de l'égaliseur et du volume de sortie](#))
- 6 Looper**
Les boucles enregistrées peuvent être lues. Le looper peut être placé avant (PRE) ou après (POST) les effets et autres réglages. (→ [Utiliser le looper en jouant](#))
- 7 Rythme**
Les sons de batterie peuvent être déclenchés par les patterns rythmiques intégrés (→ [Utilisation de rythmes](#))
- 8 SEND/RETURN (départ/retour de boucle d'effets)**
Des effets externes peuvent être utilisés. (→ [Emploi du départ et du retour de boucle d'effets](#))
- 9 Accordeur**
Permet d'accorder les basses connectées. (→ [Emploi de l'accordeur](#))
- 10 OUTPUT EQ/PHASE INVERT (égalisation de sortie/inversion de phase)**
L'égalisation peut être ajustée et la phase peut être inversée indépendamment pour chaque canal. Ces réglages sont préservés même après avoir changé de mémoire de patch. (→ [Réglage de l'égaliseur et du volume de sortie](#))
- 11 Volume Master**
Règle le volume général. Ce réglage est préservé même après avoir changé de mémoire de patch. (→ [Réglage du niveau général](#))
- 12 SORTIE XLR**
C'est la sortie par la prise BALANCED OUTPUT (sortie symétrique). Branchez-y par exemple une table de mixage de sonorisation.
- 13 USB AUDIO**
Des données peuvent être échangées avec un ordinateur grâce à la fonction d'interface audio. (→ [Emploi des fonctions d'interface audio](#))
- 14 AUX IN (entrée auxiliaire)**
Du son peut être lu à partir d'un smartphone, d'un lecteur audio portable ou d'un autre appareil.
- 15 AMP/LINE [PHONES]**
Branchez-y un ampli ou un casque d'écoute.

Fonction INPUT SELECT (sélection d'entrée)

Deux basses, par exemple une basse électrique et une basse acoustique, peuvent être connectées au B6 et sélectionnées pour être utilisées tour à tour.

Les prises d'entrée sont dotées de sélecteurs d'impédance, ce qui permet de régler l'entrée en fonction de la basse connectée. (→ [Sélection de l'entrée \(INPUT SELECT\)](#))



Fonction section DI

La section d'entrée directe (DI) du B6 offre quatre types de boîtes de direct reproduisant les caractéristiques de modèles à lampe et à transistors.

Le type de DI se sélectionne facilement à l'aide du commutateur dédié.

(→ [Sélection du type de boîte de direct \(DI TYPE\)](#))

Que signifie DI ? :

DI est l'abréviation anglo-saxonne de « boîte de direct », un dispositif permettant de convertir en basse impédance les signaux à haute impédance produits par les basses électriques. En connecter une permet par exemple d'envoyer efficacement les signaux d'une basse à des systèmes de sonorisation. Les boîtes de direct suppriment le bruit lorsqu'on les utilise lors de prestations live et d'enregistrements.

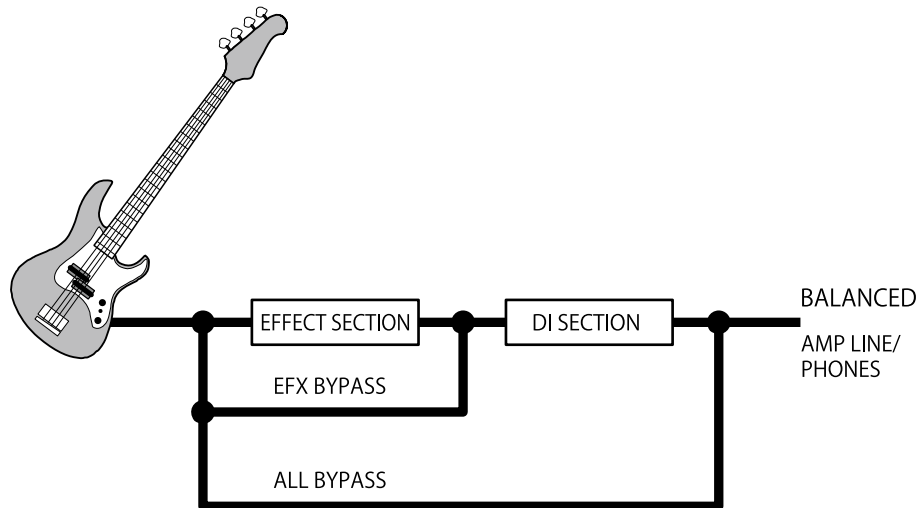
Chaque DI a également ses propres caractéristiques qui affectent le son. Le B6 comprend 4 modèles de DI typiques qui peuvent être sélectionnés en fonction du style de jeu et des préférences.

Fonction BYPASS

Le bypass permet de contourner la section des effets du B6. De plus, la section DI peut également être incluse lors du bypass.

Le bypass se contrôle d'une simple pression sur un commutateur dédié.

(→ [Utilisation de la fonction bypass](#))



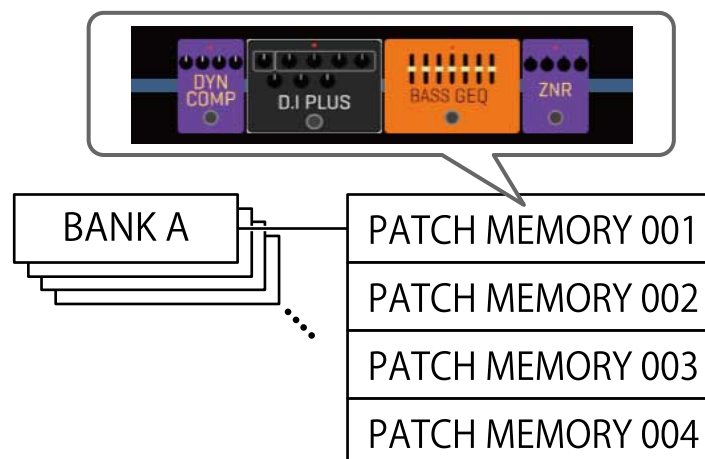
Présentation des mémoires (mémoires de patch/ banques)

Mémoires de patch

Elles enregistrent les effets utilisés, leur ordre, leur état d'activation/désactivation et les réglages de leurs paramètres. Les effets sont sauvegardés et rappelés sous forme d'unités appelées mémoires de patch. On peut en conserver 240.

Banques

Ce sont des groupes de 4 mémoires de patch. Il est possible de conserver jusqu'à 60 banques.



Présentation des modes de jeu (PLAY MODE)

Le B6 dispose de quatre modes de jeu qu'on choisit d'une simple pression sur le sélecteur de la section PLAY MODE. (→ [Fonctions des parties](#))

Utilisez chaque mode selon vos besoins pendant le jeu.

PLAY MODE (mode de jeu)	Explication
LOOPER	Le looper s'affiche sur l'écran tactile et peut être commandé depuis les pédales commutateurs. (→ Utiliser le looper en jouant)
MEMORY	Les banques et les mémoires de patch qu'elles contiennent sont affichées sur l'écran tactile, et les mémoires de patch peuvent être sélectionnées avec les pédales commutateurs. (→ Changer de mémoire de patch dans une banque en jouant)
BANK / PATCH	Les noms des mémoires de patch sont affichés en gros caractères sur l'écran tactile, et les banques et les mémoires de patch peuvent être sélectionnées avec les pédales commutateurs. (→ Changer de banque et de mémoire de patch en jouant)
EFFECT BOARD	Les effets utilisés dans une mémoire de patch sont affichés dans l'écran tactile, et chaque effet peut être activé/désactivé avec les pédales commutateurs. (→ Activer et désactiver des effets en jouant)

Aperçu du fonctionnement de l'écran tactile

Sur le B6, opérations et réglages peuvent s'effectuer à l'aide de l'écran tactile.
Cette section explique les opérations faisant appel à l'écran tactile.

Écrans qui apparaissent sur l'écran tactile

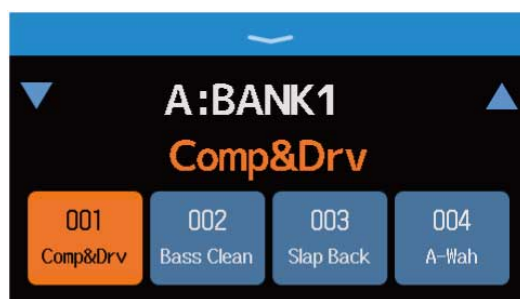
Écrans de mode de jeu (PLAY MODE)

Ils apparaissent à la mise sous tension et lorsqu'un mode de jeu est sélectionné en section PLAY MODE
(→ [Fonctions des parties](#)).

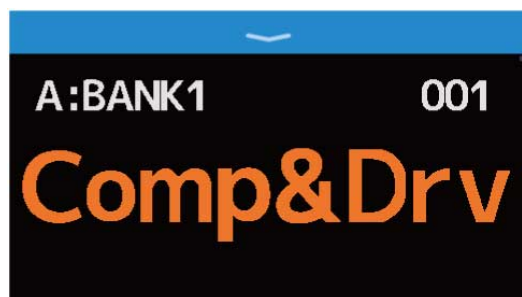
LOOPER



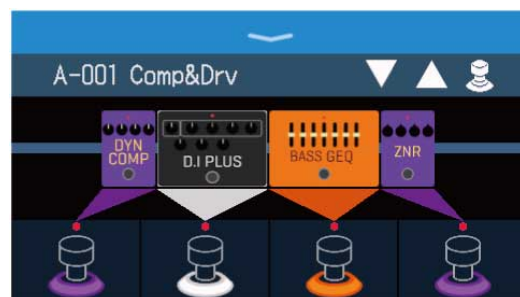
MEMORY



BANK / PATCH

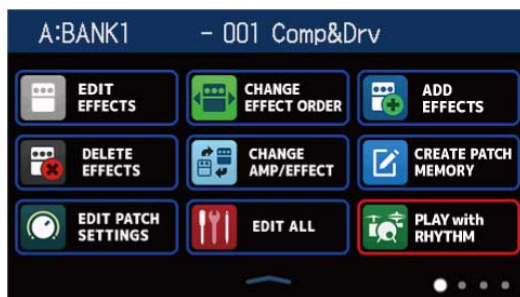


EFFECT BOARD



Écran Menu

Toutes les fonctions du B6 sont représentées sous forme d'icônes dans l'écran Menu, pour que chacune d'elles soit facilement accessible au toucher.

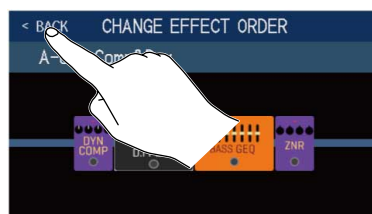


Ouverture de l'écran Menu

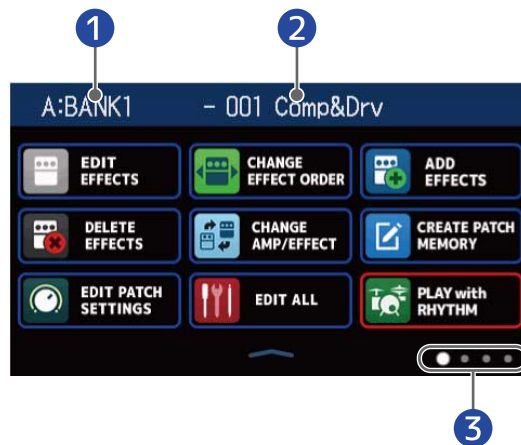
Quand un écran de mode de jeu (PLAY MODE) est ouvert
Faites glisser le doigt vers le bas depuis la barre d'outils.



Quand un écran de réglage est ouvert
Touchez **< BACK** le nombre de fois nécessaire.

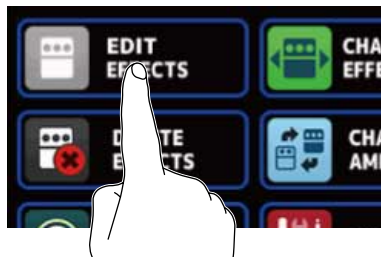


Utilisation de l'écran Menu

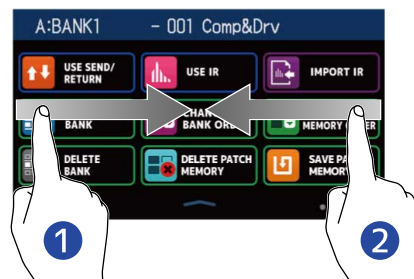


- 1 Banque actuelle
- 2 Mémoire de patch actuelle
- 3 L'écran Menu a quatre pages. Ceci indique la page actuellement affichée.

Toucher une icône pour sélectionner une fonction à appliquer ou à régler.

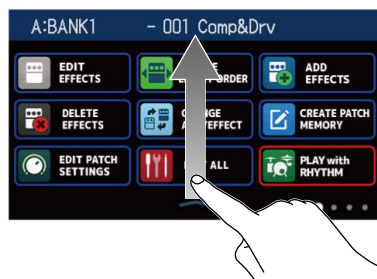


Afficher la page précédente/suivante.



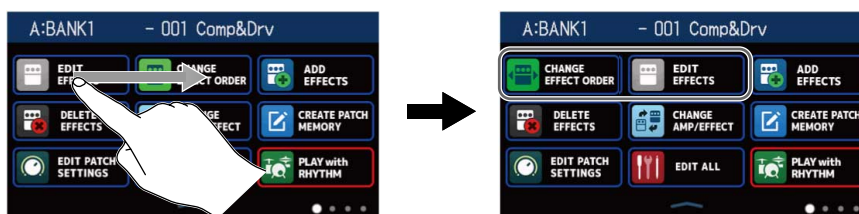
- 1 Afficher la page précédente.
Balayer vers la droite depuis le bord gauche.
- 2 Afficher la page suivante.
Balayer vers la gauche depuis le bord droit.

Balayer vers le haut depuis la barre du bas de l'écran Menu pour revenir à l'écran de mode de jeu (PLAY MODE).



À savoir :

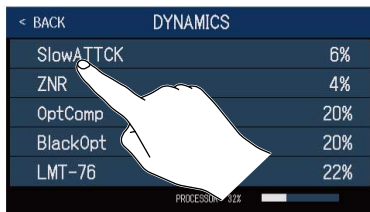
- Même lorsque l'écran Menu est ouvert, le mode de jeu sélectionné reste actif et se commande à l'aide des pédales commutateurs.
- Les icônes peuvent être réorganisées dans l'écran Menu en les faisant glisser (en les touchant puis en les déplaçant vers la gauche, la droite, le haut et le bas).



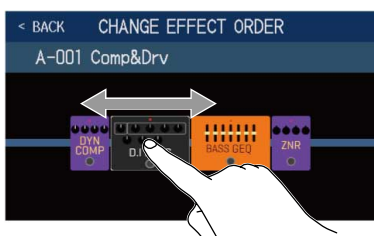
Utilisation des divers écrans de fonction

Touchez les écrans et faites glisser le doigt pour les utiliser.

Toucher un élément pour le sélectionner.

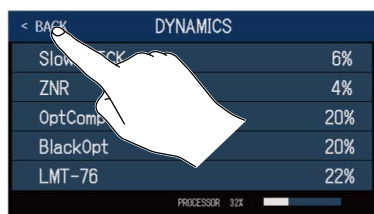


Tirer un élément pour le déplacer ou le régler (faire glisser le doigt vers la gauche, la droite, le haut ou le bas).



Retour à un écran précédent

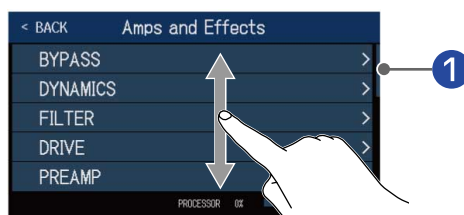
Lorsque **< BACK** (retour) apparaît en haut à gauche de l'écran tactile, le toucher ramène à l'écran précédent.



Défilement des listes

Lorsqu'une liste contient plus d'éléments qu'il n'en tient dans l'écran tactile, une barre de défilement apparaît sur le bord droit.

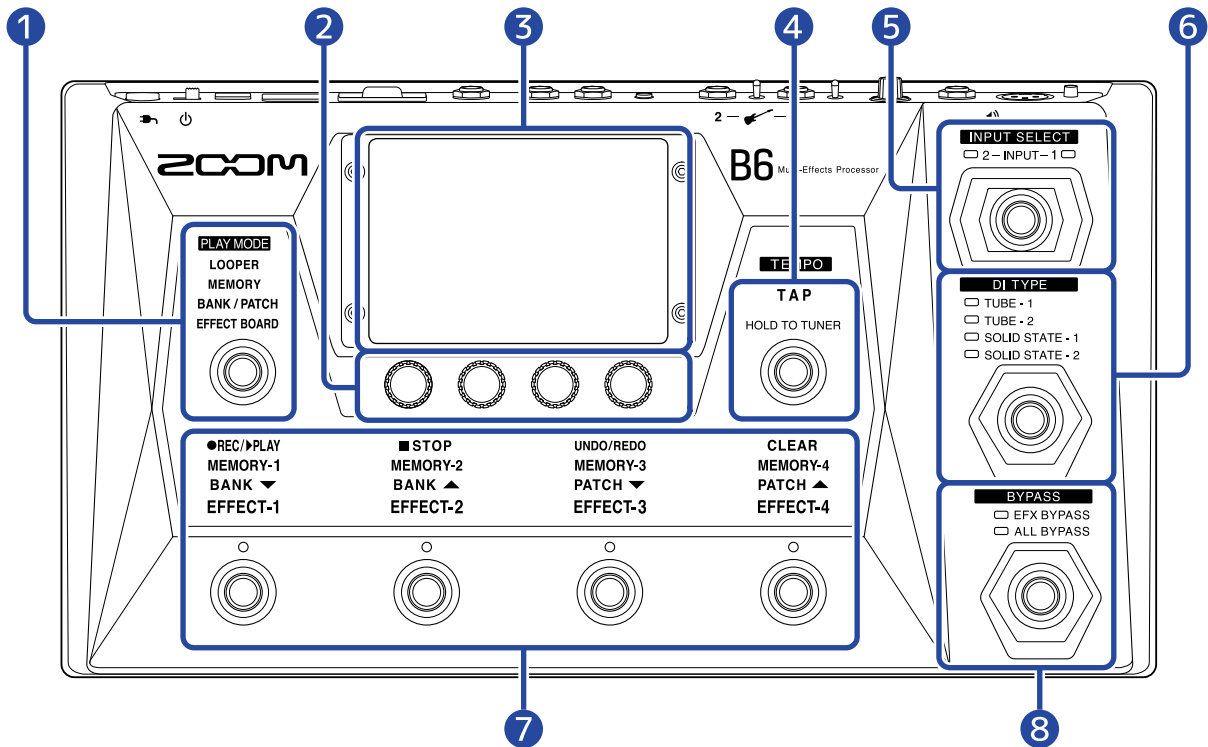
Tirer l'écran tactile vers le haut et le bas pour faire défiler l'affichage.



1 Barre de défilement

Fonctions des parties

Face supérieure



1 Section de sélection PLAY MODE

Utilisez-la pour sélectionner le mode de jeu (PLAY MODE) du B6. (Le mode sélectionné s'allume.)
Pour plus de détails sur le mode de jeu, voir [Présentation des modes de jeu \(PLAY MODE\)](#).

2 Boutons de paramètre

Utilisez-les pour modifier les paramètres d'effet et effectuer différents réglages.

3 Écran tactile

Utilisez l'écran tactile pour par exemple sélectionner et régler les mémoires de patch et les banques, ou pour effectuer les réglages du B6.

Pour plus de détails sur le fonctionnement, voir [Aperçu du fonctionnement de l'écran tactile](#).

4 Commutateur TAP

Battez les temps sur ce commutateur pour régler le tempo.
Maintenez-le pressé pour utiliser l'accordeur.

5 Commutateur INPUT SELECT

Utilisez-le pour sélectionner l'entrée. (L'entrée sélectionnée s'allume.)

6 Commutateur DI TYPE

Utilisez-le pour sélectionner le type de DI. (Le type sélectionné s'allume.)

7 Pédales commutateurs et indicateurs de fonction

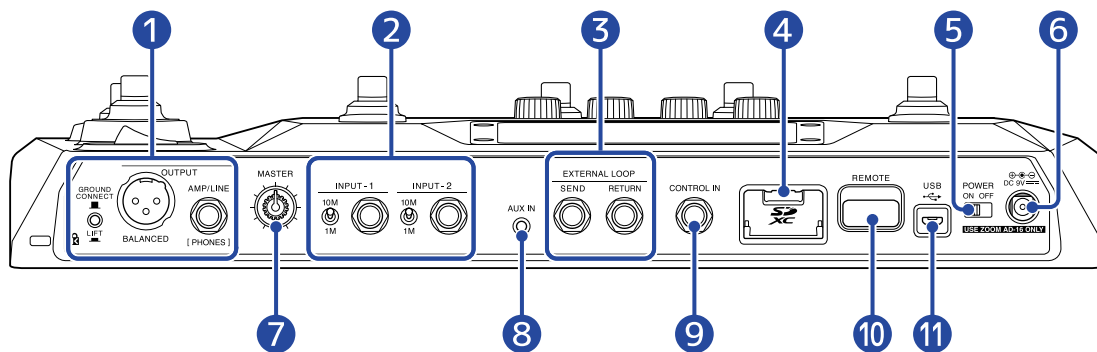
Utilisez-les pour sélectionner des mémoires de patch et leurs banques, activer et désactiver des effets et faire fonctionner le looper.

Les fonctions que contrôlent les pédales commutateurs à l'instant donné sont allumées.

8 Commutateur BYPASS

Utilisez-le pour activer/désactiver le bypass et sélectionner le type de bypass. (Le réglage sélectionné s'allume.)

Face arrière



1 Section de sortie (Output)



Commutateur GROUND LIFT : permet d'activer/désactiver la connexion à la masse de la prise BALANCED OUTPUT.

- CONNECT (■) : connecte la broche de masse à la masse.
- LIFT (□) : déconnecte la broche de masse de la masse. C'est utile si du bruit est causé par une boucle de masse.



Prise BALANCED OUTPUT : branchez-y un système de sonorisation.

Prise AMP/LINE [PHONES] : branchez-y un ampli pour basse, des moniteurs ou un casque d'écoute.

2 Section d'entrée (Input)



Prises INPUT1/2 : branchez-y vos basses.

Sélecteurs d'impédance 1/2 : réglez-les en fonction des basses connectées.

3 Prises EXTERNAL LOOP

Des effets externes peuvent y être connectés.



Prise SEND : raccordez cette prise de départ à la prise d'entrée de l'effet externe.



Prise RETURN : raccordez cette prise de retour à la prise de sortie de l'effet externe.

4 Lecteur de carte SD

Charger une carte SD ouvre les possibilités suivantes.

- Les boucles peuvent être sauvegardées et leur durée d'enregistrement est augmentée.
- Des données de réponse impulsionnelle peuvent être chargées.
- Le B6 peut servir de lecteur de carte.
- Le firmware (logiciel interne) peut être mis à jour.

Les cartes conformes aux spécifications SD, SDHC et SDXC sont prises en charge.

Utilisez le B6 pour formater la carte SD. (→ [Formatage de cartes SD](#))

5 Interrupteur d'alimentation POWER

Met l'unité sous/hors tension.

6 Connecteur pour adaptateur secteur CC 9 V

Branchez-y l'adaptateur secteur dédié (AD-16 ZOOM).

7 Bouton MASTER

Règle le volume du B6.

8 Prise AUX IN (entrée auxiliaire)

Branchez-y un lecteur de musique portable ou appareil similaire.

9 Prise CONTROL IN

Branchez-y une pédale d'expression (FP02M ZOOM) et utilisez-la pour régler un effet à pédale.

10 Prise REMOTE

Branchez-y un BTA-1 ZOOM ou autre adaptateur sans fil dédié.

Cela permet le contrôle sans fil du B6 depuis un iPhone/iPad au moyen de l'appli Handy Guitar Lab for B6 sur iOS/iPadOS.












11 Port USB (Micro-B)
















La connexion d'un ordinateur ouvre les possibilités suivantes.

- Le B6 peut être utilisé comme interface audio.
- Le B6 peut être contrôlé avec Guitar Lab.
- Le B6 peut servir de lecteur de carte.

Écran Menu

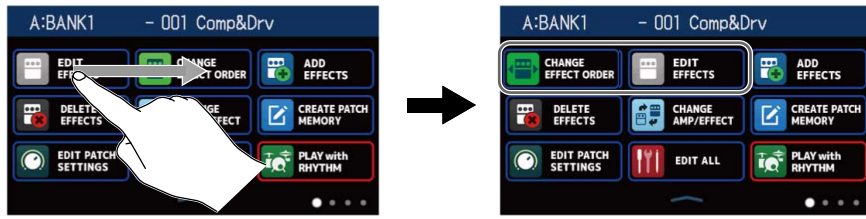
Cette liste répertorie les fonctions des icônes qui s'affichent en écran Menu.

Icône	Explication	Icône	Explication
 EDIT EFFECTS	Régler les paramètres d'effet. (→ Réglage des effets)	 CHANGE EFFECT ORDER	Changer l'ordre des effets dans les mémoires de patch. (→ Changement de l'ordre des effets)
 ADD EFFECTS	Ajouter des effets dans les mémoires de patch. (→ Ajout d'effets)	 DELETE EFFECTS	Supprimer des effets dans les mémoires de patch. (→ Suppression d'effets)
 CHANGE AMP/EFFECT	Changer les effets et les amplis dans les mémoires de patch. (→ Remplacement d'effets)	 CREATE PATCH MEMORY	Créer des mémoires de patch. (→ Création de mémoires de patch)
 EDIT PATCH SETTINGS	Définir les noms et les niveaux des mémoires de patch. (→ Réglage du niveau de la mémoire de patch , Changement des noms de mémoires de patch)	 EDIT ALL	Effectuer tous les réglages pour les mémoires de patch. (→ Réglage de tous les paramètres dans un seul écran)
 PLAY with RHYTHM	Utiliser des rythmes. (→ Utilisation de rythmes)	 USE SEND/RETURN	Faire les réglages de départ/retour de boucle d'effet. (→ Emploi du départ et du retour de boucle d'effets)
 USE IR	Utiliser des réponses impulsionnelles (IR). (→ Emploi des réponses impulsionnelles (IR))	 IMPORT IR	Charger des données de réponse impulsionnelle (IR). (→ Chargement de données de réponse impulsionnelle (IR))
 CREATE BANK	Créer des banques. (→ Création de banques)	 CHANGE BANK ORDER	Changer l'ordre des banques. (→ Changement de l'ordre des banques)
 CHANGE PATCH MEMORY ORDER	Changer l'ordre des mémoires de patch. (→ Changement de l'ordre des mémoires de patch)	 DELETE BANK	Supprimer des banques. (→ Suppression de banques)

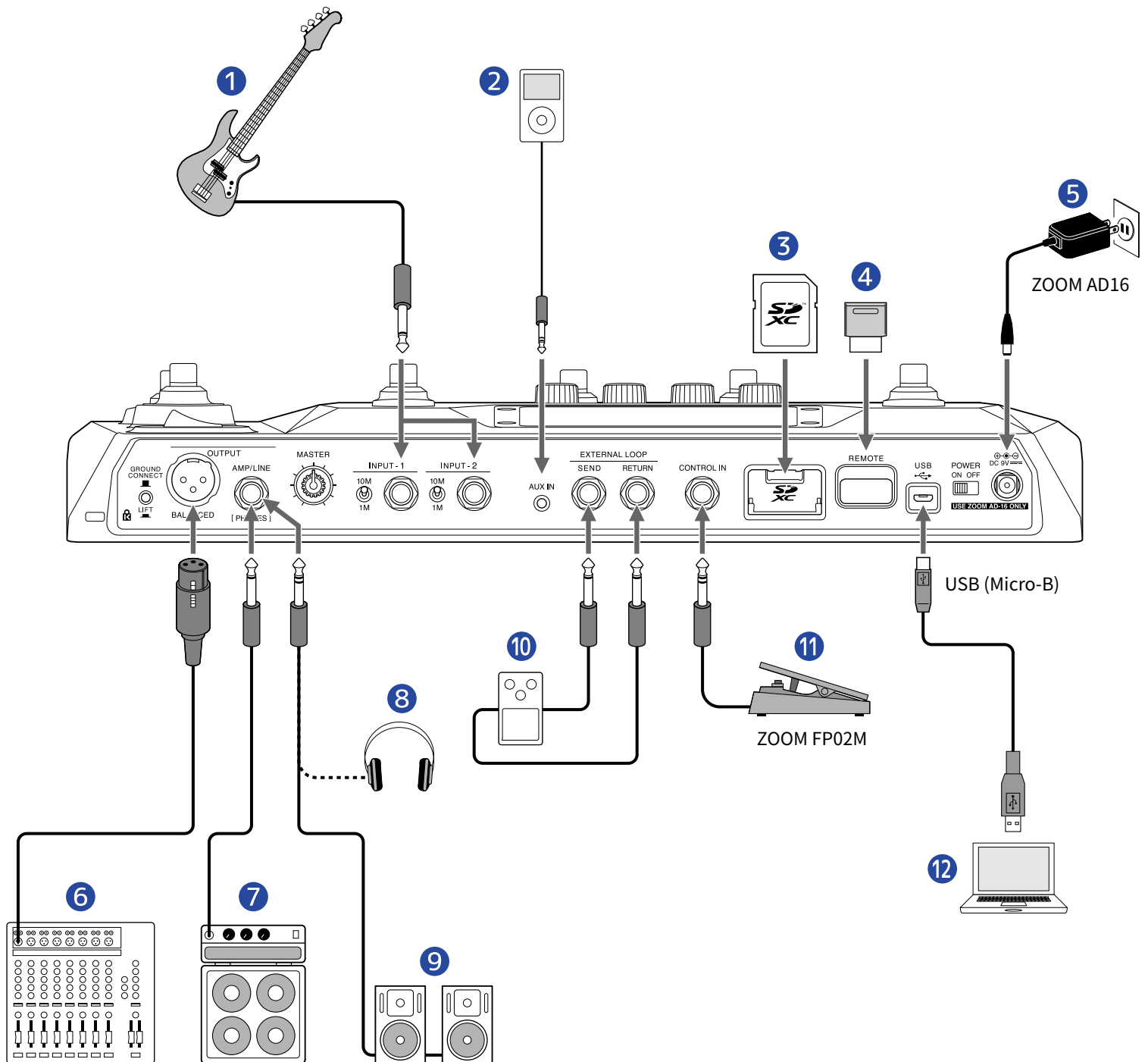
Icône	Explication	Icône	Explication
 DELETE PATCH MEMORY	Supprimer des mémoires de patch. (→ Suppression de mémoires de patch)	 SAVE PATCH MEMORY	Sauvegarder des mémoires de patch. (→ Sauvegarde des mémoires de patch)
 SET SYSTEM SETTINGS	Changer et vérifier les réglages du système. Gérer les cartes SD. (→ Vérification des versions de firmware , Gestion des cartes SD)	 SET TEMPO	Régler le tempo utilisé pour les effets, les rythmes et le looper. (→ Réglage du tempo général)
 SET USB AUDIO	Faire des réglages audio USB. (→ Réglages d'interface audio)	 SET AUTO SAVE	Activer/désactiver la fonction de sauvegarde automatique. (→ Réglage de la fonction AUTOSAVE)
 SET POWER/DISPLAY	Régler la luminosité de l'écran tactile et activer/désactiver le mode ECO. (→ Réglage de la luminosité de l'écran tactile , Réglage du mode d'économie d'énergie (ECO))	 SET TUNER	Faire des réglages spécifiques de l'accordeur. (→ Changement des réglages de l'accordeur)
 USE TUNER	Utiliser l'accordeur. (→ Emploi de l'accordeur)	 SET OUTPUT EQ/VOL	Corriger les sons de sortie pour chaque canal d'entrée. (→ Réglage de l'égaliseur et du volume de sortie)
 SET PRESELECT	Activer/désactiver la fonction de présélection. (→ Utiliser la fonction PRESELECT (présélection))	 PLAY MODE BANK/PATCH	Afficher en gros caractères sur l'écran tactile les noms des mémoires de patch pour la sélection. (→ Changer de banque et de mémoire de patch en jouant)
 PLAY MODE EFFECT BOARD	Afficher sur l'écran tactile les effets utilisés dans la mémoire de patch. (→ Activer et désactiver des effets en jouant)	 PLAY MODE MEMORY	Utiliser les pédales commutateurs pour sélectionner les quatre mémoires de patch d'une banque. (→ Changer de mémoire de patch dans une banque en jouant)
 PLAY MODE LOOPER	Utiliser le looper. (→ Utiliser le looper en jouant)		

À savoir :

Les icônes peuvent être réorganisées dans l'écran Menu en les faisant glisser (en les touchant puis en les déplaçant vers la gauche, la droite, le haut et le bas).



Faire les connexions



1 Basse

Connectez-la à la prise d'entrée INPUT 1 ou INPUT 2 Réglez le sélecteur d'impédance en fonction de la basse connectée.

- 10M
1M

Utilisation avec des basses électriques ordinaires
- 10M
1M

Utilisation avec des basses acoustiques équipées de capteurs piézos

2 Lecteur de musique portable, etc.

Réglez le volume sur l'appareil connecté.

3 Carte SD


Utilisez une carte SD pour sauvegarder des boucles et allonger leur durée d'enregistrement. Utilisez-la aussi pour importer des données IR et mettre à jour le firmware.



4 BTA-1 ZOOM ou autre adaptateur sans fil dédié

Permet le contrôle sans fil du B6 depuis l'appli Handy Guitar Lab for B6 sur iOS/iPadOS.

5 Adaptateur secteur (AD-16 ZOOM)

6 Table de mixage de sonorisation, etc.

Utilisez  pour activer/désactiver la connexion de la masse pour la prise de sortie symétrique BALANCED OUTPUT.

- CONNECT () : connecte la broche de masse à la masse.
- LIFT () : déconnecte la broche de masse de la masse. C'est utile si du bruit est causé par une boucle de masse.

7 Ampli basse

8 Casque

9 Moniteurs amplifiés

10 Unité d'effets externe

Connectez la prise de départ SEND à la prise d'entrée de l'effet et la prise de retour RETURN à la prise de sortie de l'effet.

11 Pédale d'expression (FP02M ZOOM)

Une pédale peut être utilisée pour contrôler les effets.

12 Ordinateur (Mac/Windows)

Connectez-le avec un câble micro-USB.

Le B6 peut être utilisé comme interface audio et avec Guitar Lab.

À savoir :

L'appli informatique Guitar Lab peut servir à gérer les mémoires de patch et à modifier et ajouter des effets. Guitar Lab peut être téléchargée depuis le site web de ZOOM (zoomcorp.com).

Le B6 peut être contrôlé à distance au moyen de l'appli Handy Guitar Lab for B6 sur iOS/iPadOS. L'appli Handy Guitar Lab for B6 peut être téléchargée depuis l'App Store.

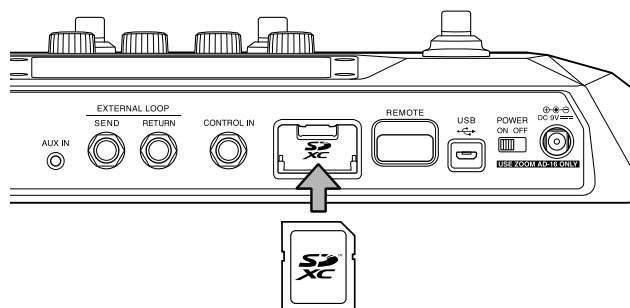
Insertion de cartes SD

L'insertion d'une carte SD dans le B6 ouvre les possibilités suivantes.

- Les boucles peuvent être sauvegardées et la durée d'enregistrement des boucles est augmentée.
- Des données de réponse impulsionnelle, y compris celles que vous possédez déjà et celles provenant de tiers, peuvent être chargées et utilisées.
- Le B6 peut servir de lecteur de carte.
- Le firmware (logiciel interne) peut être mis à jour.

1. Quand l'appareil est éteint, ouvrez le cache du lecteur de carte SD et insérez une carte SD à fond dans la fente.

Pour retirer une carte SD, poussez-la un peu plus dans la fente afin de la faire ressortir et tirez-la en dehors.

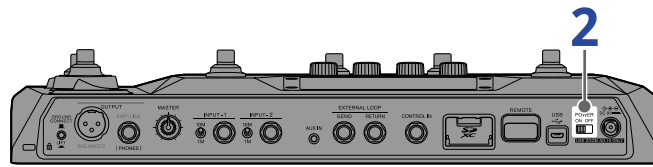


NOTE :

- Les cartes conformes aux spécifications SD, SDHC et SDXC sont prises en charge.
- Désactivez la protection de la carte SD contre l'écriture avant de l'insérer.
- Insérer ou retirer une carte avec l'appareil sous tension peut entraîner une perte de données.
- Quand vous insérez une carte SD, veillez à le faire par le bon côté avec la face supérieure vers le haut.
- Avant d'utiliser des cartes SD neuves ou formatées par un ordinateur, il faut les formater avec le B6 (→ [Formatage de cartes SD](#)).

Mise sous/hors tension

Mise sous tension



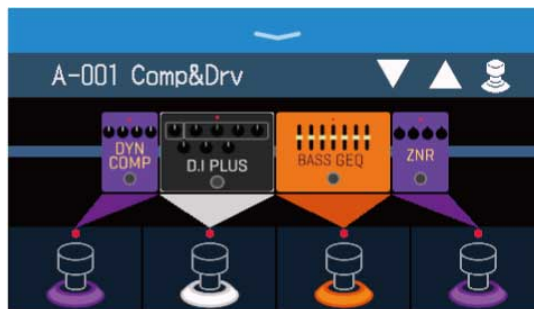
1. Baissez au minimum le volume de l'ampli ou des moniteurs amplifiés.

NOTE :

Pour éviter tout bruit et dysfonctionnement, branchez les moniteurs amplifiés et les amplis de basse avant de mettre l'unité sous tension.

2. Réglez  sur ON.

Cela met le B6 sous tension et affiche l'écran de mode de jeu (→ [Présentation des modes de jeu \(PLAY MODE\)](#)) dans l'écran tactile.



À savoir :

À la mise sous tension, l'appareil retrouve le mode de jeu dans lequel il était lors de l'extinction.

3. Montez le volume de l'ampli ou des moniteurs amplifiés.

Présentation du mode ECO :

- Par défaut, le mode ECO (économie d'énergie) est activé (ON), donc l'alimentation se coupe automatiquement après 10 heures sans utilisation.
- Le mode ECO peut également être désactivé (réglé sur OFF). (→ [Réglage du mode d'économie d'énergie \(ECO\)](#))

Mise hors tension

1. Baissez au minimum le volume de l'ampli ou des moniteurs amplifiés.

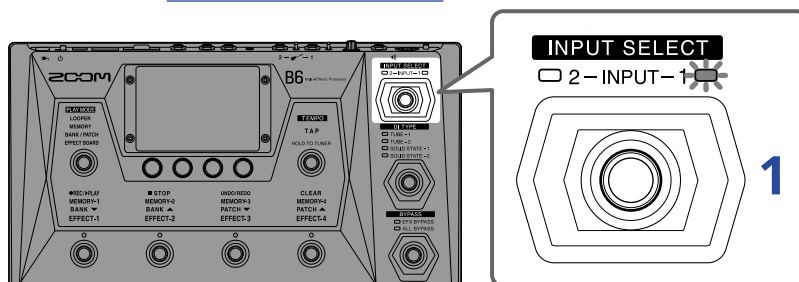
2. Réglez  sur OFF.


L'écran tactile s'éteindra.

Sélection de l'entrée (INPUT SELECT)

Deux basses, par exemple une basse électrique et une basse acoustique, peuvent être connectées au B6 et sélectionnées pour être utilisées tour à tour.

Connectez les basses aux prises d'entrée INPUT 1 et INPUT 2, et réglez les sélecteurs d'impédance en fonction des basses connectées. (→ [Faire les connexions](#))



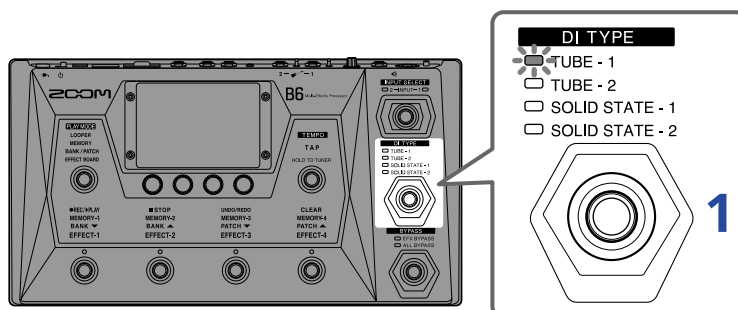
1. Pressez  pour sélectionner l'entrée.


Le voyant de l'entrée sélectionnée s'allumera.

Sélection du type de boîte de direct (DI TYPE)

La section DI du B6 offre un choix de quatre types qui reproduisent les caractéristiques de boîtes de direct à lampes et à transistors.

La section DI affecte la sortie des prises BALANCED OUTPUT et AMP/LINE [PHONES].



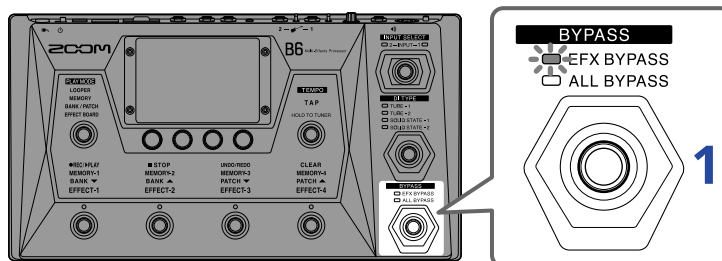
1. Pressez  pour choisir le type de boîte de direct.


Le voyant de la boîte de direct sélectionnée s'allumera.

TUBE-1	Modélise les caractéristiques d'une boîte de direct à lampe avec de riches harmoniques et de grosses basses fréquences.
TUBE-2	Modélise les caractéristiques d'une boîte de direct à lampe avec une attaque claire et des basses fréquences fermes.
SOLID STATE-1	Modélise les caractéristiques d'une boîte de direct à transistors avec une compression modérée et un son net.
SOLID STATE-2	Modélise les caractéristiques d'une boîte de direct à transistors avec un son clair et peu de distorsion
Éteint	La section DI est désactivée

Utilisation de la fonction bypass

Le bypass permet de contourner la section des effets du B6. De plus, la section DI peut également être incluse lors du bypass.



1. Pressez  pour choisir le type de bypass.

Le voyant du type de bypass sélectionné s'allumera.

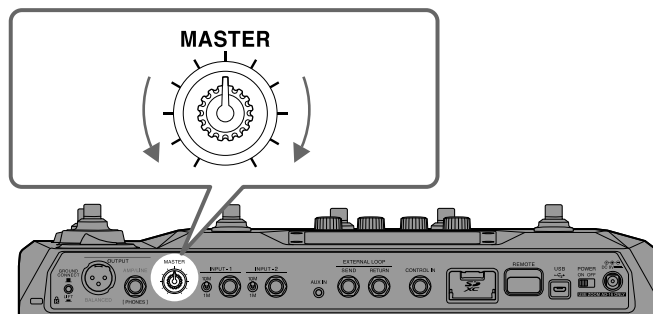
EFX BYPASS	Contourne la section des effets. (Seule la section DI est utilisée.)
ALL BYPASS	Contourne la section des effets et la section DI.
Éteint	Rien n'est contourné.

À savoir :

- Le réglage de l'égaliseur et du volume d'un ampli de basse est par exemple plus facile si les effets du B6 sont contournés par bypass.
- La fonction bypass sera désactivée à la mise sous tension.

Réglage du niveau général

Le volume de sortie du B6 peut être réglé.

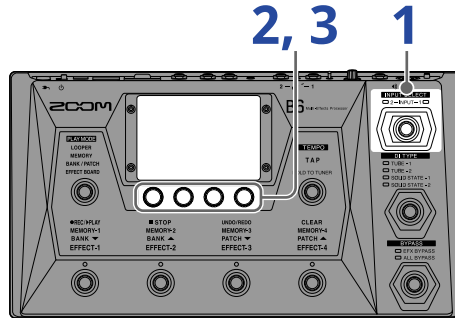





NOTE :

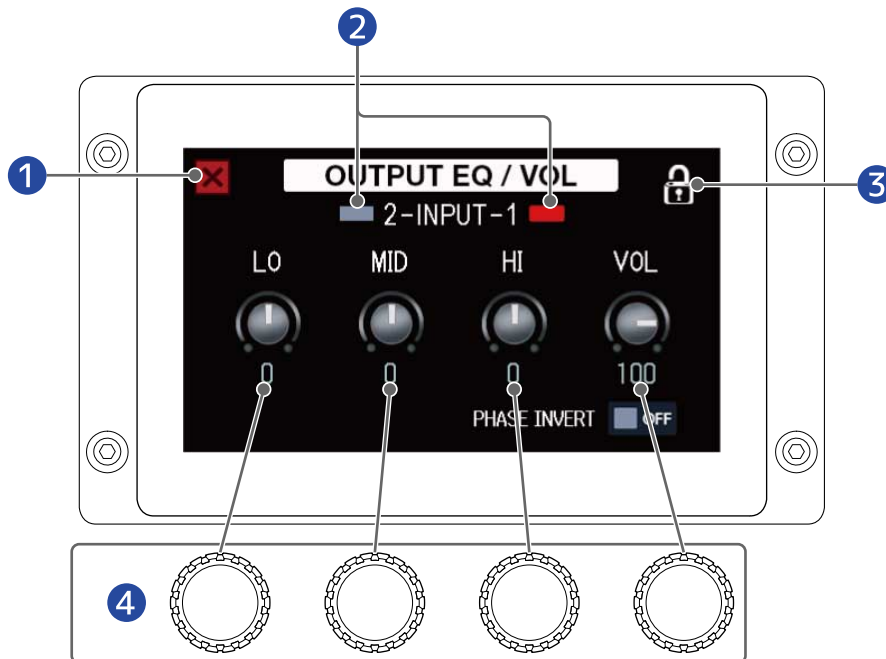
- La plage de réglage va de $-\infty$ à +6 dB.
- Le réglage est de 0 dB lorsque le bouton est en position médiane.

Réglage de l'égaliseur et du volume de sortie

Le volume et l'égalisation du son produit par le B6 peuvent être réglés pour chaque canal. Ces réglages affectent la sortie par la prise AMP/LINE [PHONES]. Le réglage VOL affecte également la sortie par la prise BALANCED OUTPUT.




1. Pressez  pour sélectionner le canal dont vous souhaitez régler l'égalisation et le volume de sortie.
Le voyant de l'entrée sélectionnée s'allumera.
2. Tournez  en mode MEMORY, BANK/PATCH ou EFFECT BOARD.
Cela ouvre l'écran OUTPUT EQ/VOL (égaliseur/volume de sortie) dans l'écran tactile.
3. Tournez  pour régler l'égalisation et le volume du son produit.



- 1 Revenir à l'écran précédent.
- 2 Sélectionner et afficher le canal d'entrée.
Toucher ici pour changer d'entrée.

3 Verrouiller/déverrouiller les réglages.



 Verrouillés

 Déverrouillés

4 Régler les valeurs de graves/médiums/aigus/volume.

Au bout d'un moment une fois le réglage terminé, l'écran précédent réapparaît.

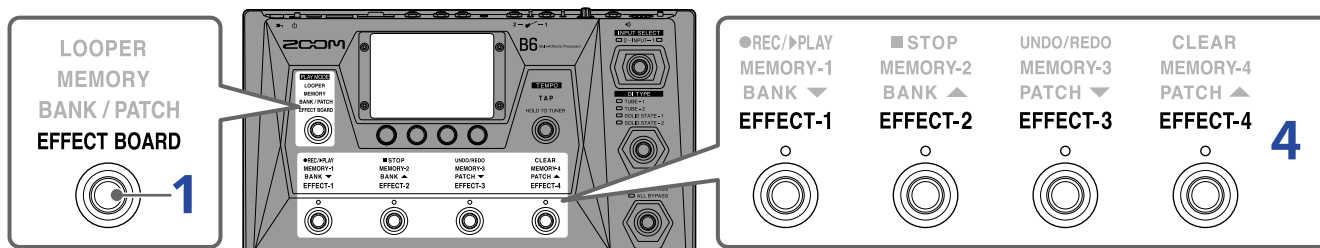
À savoir :


- Toucher  dans l'écran Menu ouvrira également l'écran OUTPUT EQ/VOL.
- Lorsque l'écran OUTPUT EQ/VOL est ouvert, pressez  pour changer de canal afin de pouvoir régler son égalisation et son volume.
- Lors de prestations en direct, les sorties des amplis de basse et des retours de scène peuvent interférer entre elles, donnant l'impression que le son sur scène est plus faible. Inverser la phase de la sortie du B6 peut neutraliser ce phénomène. Touchez ce paramètre pour l'activer (ON), ce qui inverse la phase.



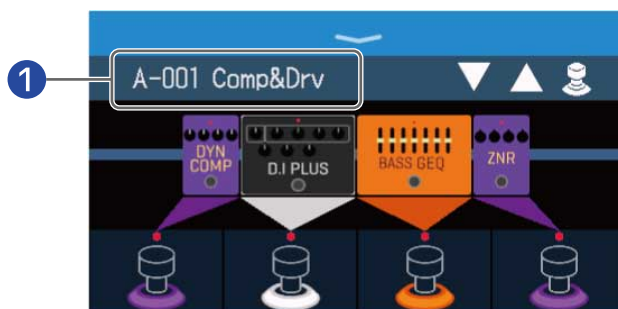
Activer et désactiver des effets en jouant

En mode EFFECT BOARD, les effets et l'ampli utilisés par la mémoire de patch sont affichés dans l'écran tactile et peuvent être activés et désactivés à l'aide des pédales commutateurs.




1. Pressez  le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **EFFECT BOARD**.

Cela active le mode EFFECT BOARD du B6 dans lequel tous les effets et l'ampli utilisés dans la mémoire de patch sont affichés d'un coup.

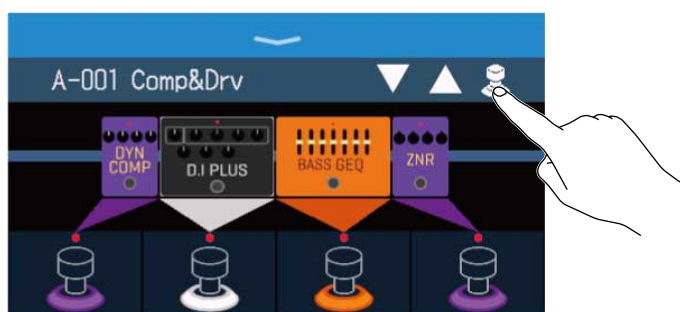


- 1 Mémoire de patch actuelle

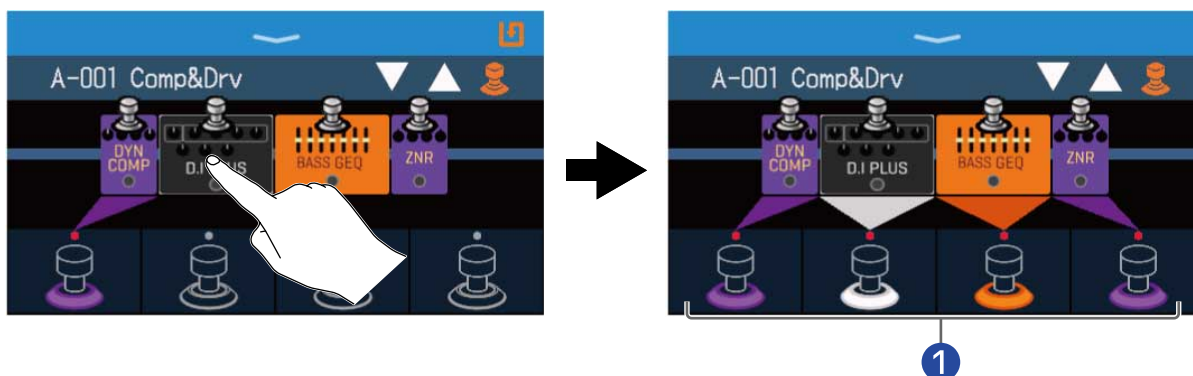
À savoir :

Toucher  **PLAY MODE EFFECT BOARD** dans l'écran Menu active également le mode EFFECT BOARD.

2. Touchez .

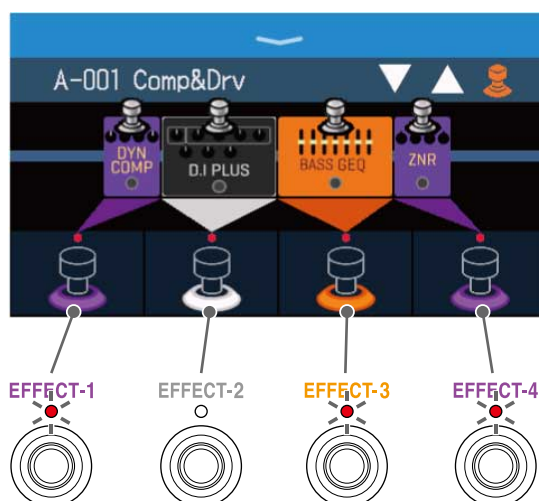


- 3.** Touchez un effet pour pouvoir l'activer/le désactiver avec une pédale commutateur.
L'effet touché est affecté à une pédale commutateur.
Touchez-le à nouveau pour supprimer l'affectation.



- 1** Quand des effets sont affectés, la couleur à la base de la pédale commutateur change en fonction de leur catégorie.

- 4.** Pressez les pédales commutateurs pour activer/désactiver les effets.



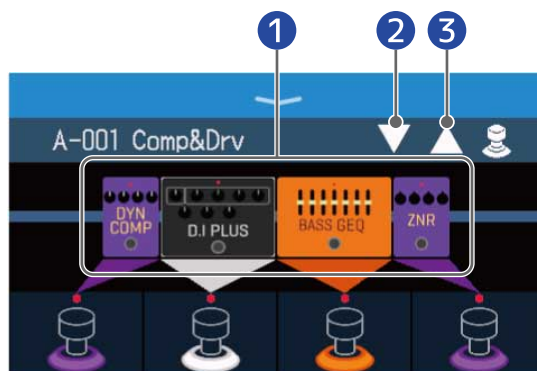
- Les voyants s'allument lorsque les effets sont activés.
- La couleur d'affichage d'une pédale commutateur dépend de la catégorie de l'effet.

NOTE :

- Quel que soit l'ordre dans lequel les effets ont été touchés, ils sont affectés aux pédales commutateurs à partir de la gauche.
- Une fois que des effets ont été affectés à toutes les pédales commutateurs, toucher d'autres effets ne les affecte plus.
- Certains effets affectent des fonctions spéciales aux pédales commutateurs. (Cela inclut par exemple les effets qui ne s'activent que lorsque l'on presse la pédale commutateur.) Des fonctions spéciales peuvent être sélectionnées dans l'écran EDIT EFFECTS. (→ [Fonctions spéciales des pédales commutateurs](#))

À savoir :

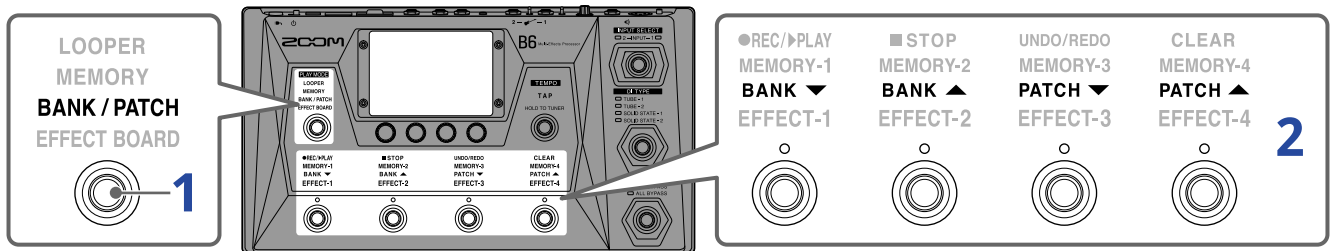
Les opérations suivantes sont également possibles dans l'écran tactile.



- 1 Ouvrir l'écran EDIT EFFECTS.
(→ Réglage des effets)
 - 2 Sélectionner la mémoire de patch précédente.
 - 3 Sélectionner la mémoire de patch suivante.
-

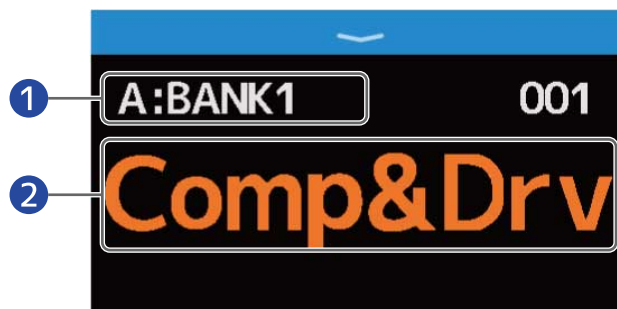
Changer de banque et de mémoire de patch en jouant

Les noms des banques et des mémoires de patch peuvent être affichés en gros caractères et sélectionnés dans l'écran tactile.




1. Pressez  le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **BANK / PATCH**.

Cela active le mode BANK/PATCH du B6, et les noms de la banque et de la mémoire de patch sélectionnées sont affichés en grosses lettres pour une confirmation visuelle facile.



- 1 Banque actuelle
- 2 Mémoire de patch actuelle

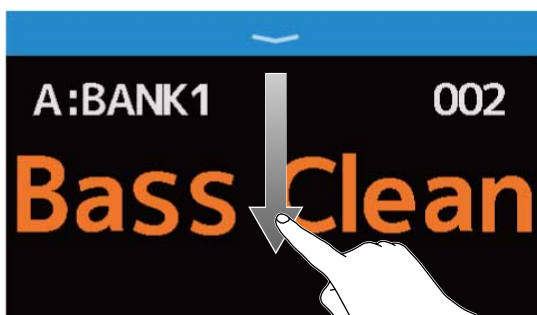
À savoir :

Toucher  dans l'écran Menu active également le mode BANK/PATCH.

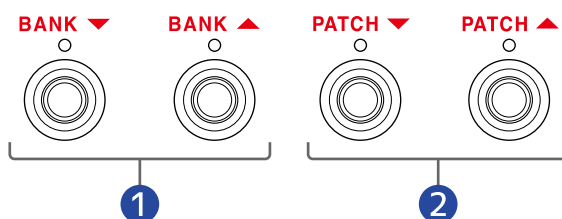
- 2.** Balayez l'écran tactile vers le haut ou le bas pour sélectionner des mémoires de patch. Sélectionner la mémoire de patch suivante.



Sélectionner la mémoire de patch précédente.



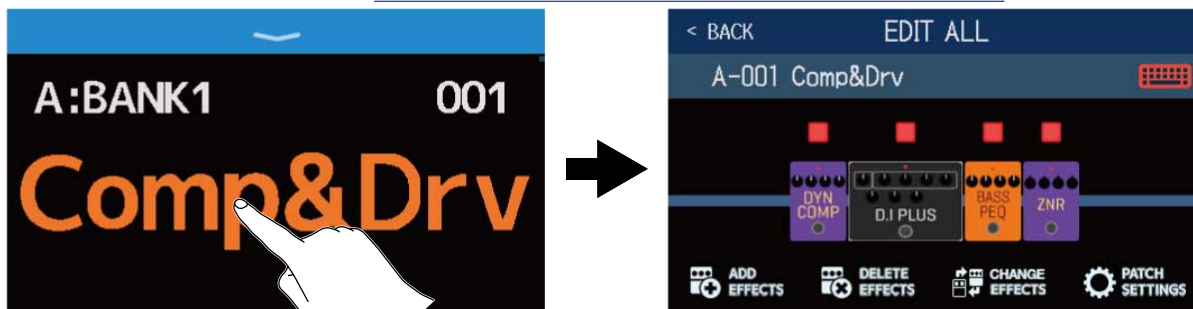
Les pédales commutateurs peuvent également être utilisées pour sélectionner les banques et les mémoires de patch.



- 1 Sélectionner la banque précédente/suivante.
- 2 Sélectionner la mémoire de patch précédente/suivante.

À savoir :


- Toucher le nom de la mémoire de patch ouvre un écran où l'éditer, pour par ex. ajouter, modifier, supprimer et régler des effets. (→ [Réglage de tous les paramètres dans un seul écran](#))



- La fonction PRESELECT s'utilise en mode BANK/PATCH. Elle permet de choisir à l'avance la mémoire de patch à utiliser ensuite et d'y accéder d'une simple pression. C'est utile lors d'un concert pour passer à des mémoires de patch éloignées de la mémoire actuelle. (→ [Utiliser la fonction PRESELECT \(présélection\)](#))

Utiliser la fonction PRESELECT (présélection)

La fonction PRESELECT s'utilise en mode BANK/PATCH.

Lorsque la fonction PRESELECT est activée (ON), le changement de banque et de mémoire de patch ne se produit que lorsque vous appuyez sur  pour le confirmer.

Cela permet durant le jeu de passer directement à une mémoire de patch qui n'est pas à immédiate proximité de la mémoire actuelle.

Activer/désactiver la fonction PRESELECT

La fonction PRESELECT peut être activée ou désactivée (ON ou OFF).

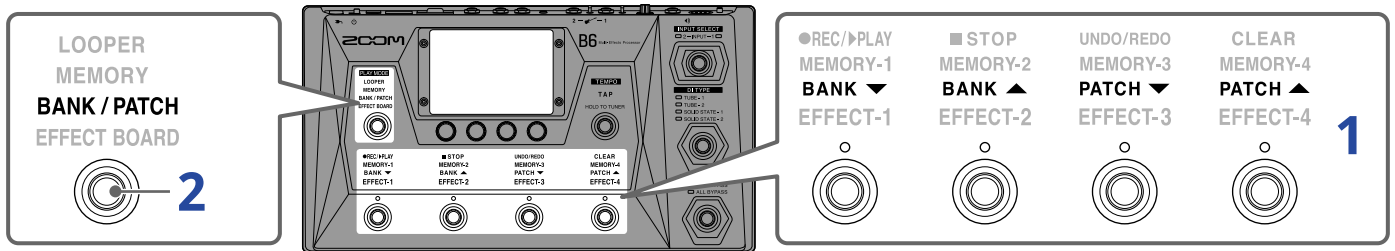
1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez le commutateur pour le régler sur ON ou OFF.
Le toucher le fait alterner entre ON (activé) et OFF (désactivé).

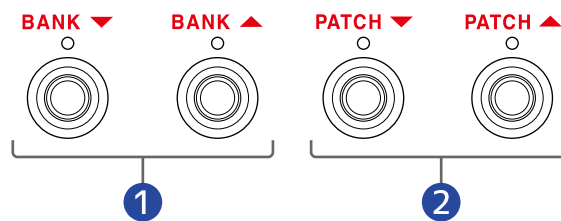


Réglage	Explication
ON	Active la fonction PRESELECT.
OFF	Désactive la fonction PRESELECT.

Sélectionner des mémoires de patch avec la fonction PRESELECT activée



1. En mode BANK/PATCH, utilisez les pédales commutateurs pour sélectionner la banque et la mémoire de patch.




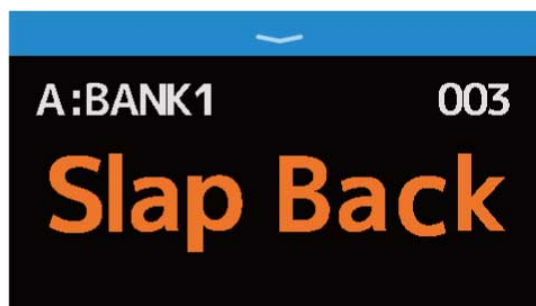
- 1 Sélectionner la banque précédente/suivante.
- 2 Sélectionner la mémoire de patch précédente/suivante.

La mémoire de patch actuellement sélectionnée et celle qui le sera ensuite s'affichent.



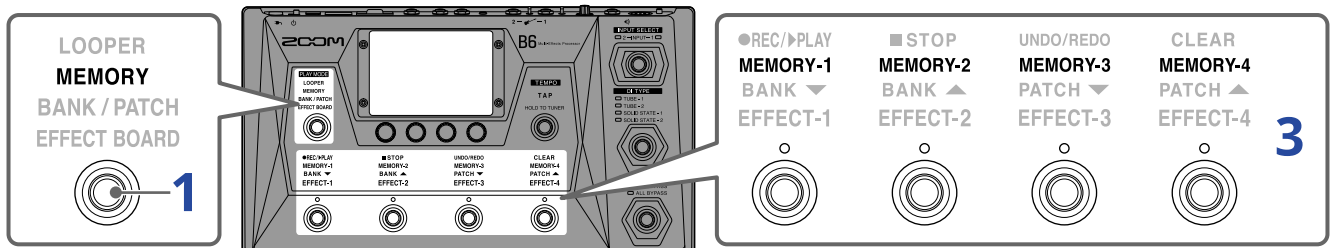
- 1 Mémoire de patch actuellement sélectionnée
- 2 Mémoire de patch sélectionnée ensuite


2. Pressez  pour confirmer la sélection.



Changer de mémoire de patch dans une banque en jouant

Une banque peut être affichée sur l'écran tactile, et les quatre mémoires de patch qu'elle contient peuvent être sélectionnées d'une seule pression.



1. Pressez  le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **MEMORY**.

Cela active le mode MEMORY du B6 dans lequel le nom de la banque sélectionnée et les quatre mémoires de patch peuvent être vérifiés.



- 1 Banque actuelle
- 2 Mémoires de patch dans la banque

À savoir :

Toucher  dans l'écran Menu active également le mode MEMORY.

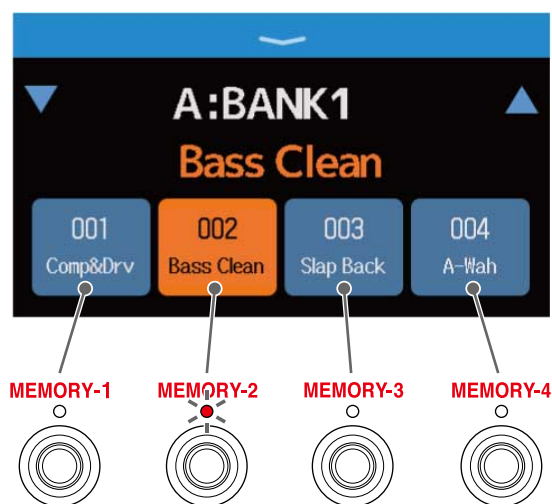
2. Touchez ▼ ou ▲ de part et d'autre du nom de banque pour sélectionner la banque souhaitée.



- 1 Sélectionner la banque précédente.
- 2 Sélectionner la banque suivante.
3. Touchez la mémoire de patch souhaitée.
La mémoire de patch sélectionnée sera surlignée.



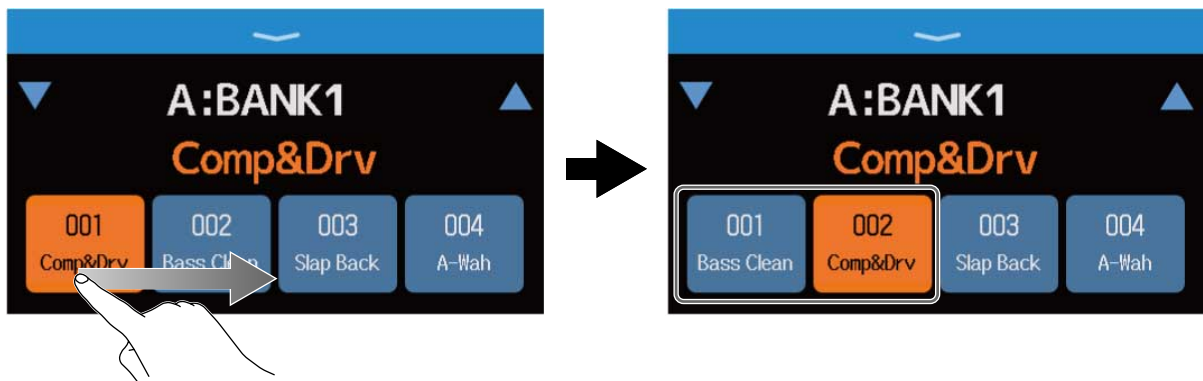
Les pédales commutateurs peuvent également être utilisées pour sélectionner directement les mémoires de patch.



Le voyant de la mémoire de patch sélectionnée s'allume.

À savoir :

- Les mémoires de patch peuvent être déplacées pour les réordonner.

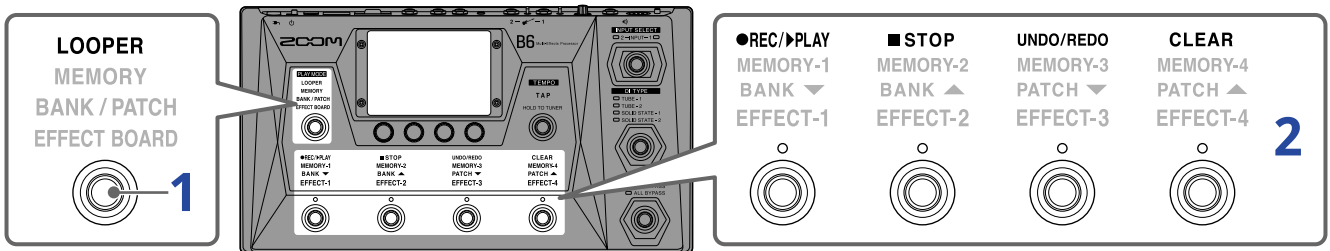



- Toucher le nom de la mémoire de patch ouvre un écran où l'éditer, pour par ex. ajouter, modifier, supprimer et régler des effets. (→ [Réglage de tous les paramètres dans un seul écran](#))



Utiliser le looper en jouant

On peut jouer et enregistrer des boucles stéréo de 45 secondes maximum.




1. Pressez  le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **LOOPER**.

Cela active le mode LOOPER du B6 et ouvre l'écran de contrôle du looper dans l'écran tactile.



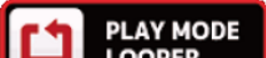
1 État du looper

2 Verrouiller/déverrouiller les réglages.

 Verrouillés

 Déverrouillés

À savoir :

Toucher  dans l'écran Menu active également le mode LOOPER.

2. Emploi du looper

Voir les paragraphes suivants pour les détails de fonctionnement

→ [Enregistrement de boucles](#)

→ [Arrêt de l'enregistrement et lancement de la lecture en boucle](#)

→ [Arrêt de la lecture](#)

→ [Lancement de la lecture en boucle de la phrase enregistrée.](#)

→ [Ajout de passages supplémentaires aux boucles enregistrées \(superposition\)](#)

→ [Effacement de la dernière phrase superposée \(fonction d'annulation UNDO\)](#)

→ [Restauration d'une superposition annulée \(fonction de rétablissement REDO\)](#)

→ [Effacement de boucles](#)

■ Notes sur le tempo du looper


- Le tempo du looper est également utilisé par les effets et les rythmes.
- Le tempo peut se régler comme expliqué dans [Réglage du tempo général](#) et [Réglage du tempo](#).
- La modification du tempo entraîne la suppression des boucles enregistrées dans les cas suivants.
 - Si la durée d'enregistrement de boucle est réglée sur $\downarrow \times 1-64$ (→ [Réglage de la durée d'enregistrement](#))
 - Pendant la lecture du rythme (→ [Utilisation de rythmes](#))

NOTE :

- Avec la fonction COUNT activée, l'enregistrement démarre après précompte. (→ [Réglage du précompte](#))
- Le son entrant par la prise AUX IN n'est pas enregistré.
- Voir [Réglage du looper](#) pour les réglages de durée d'enregistrement, de volume et autres.

À savoir :





- Une carte SD permet d'enregistrer et sauvegarder des boucles plus longues. Ces boucles peuvent être rappelées pour lecture et overdub. (→ [Utilisation de cartes SD](#))
- En lecture de rythme (→ [Utilisation de rythmes](#)), la quantification ajuste automatiquement la boucle pour la garder en mesure, même si l'enregistrement n'est pas arrêté à l'instant exact.
- En lecture de boucle, on peut choisir d'autres modes de jeu et ouvrir l'écran Menu. Cela permet par ex. de changer de mémoire de patch et d'utiliser les rythmes pendant que la boucle continue.

Pour arrêter la lecture de boucle en vue d'autres opérations, pressez  le nombre de fois nécessaire

afin de sélectionner **LOOPER** ou touchez  dans l'écran Menu. Puis arrêtez la lecture.



Dans d'autres écrans de mode de jeu, l'état de la lecture du looper s'affiche en haut à gauche.

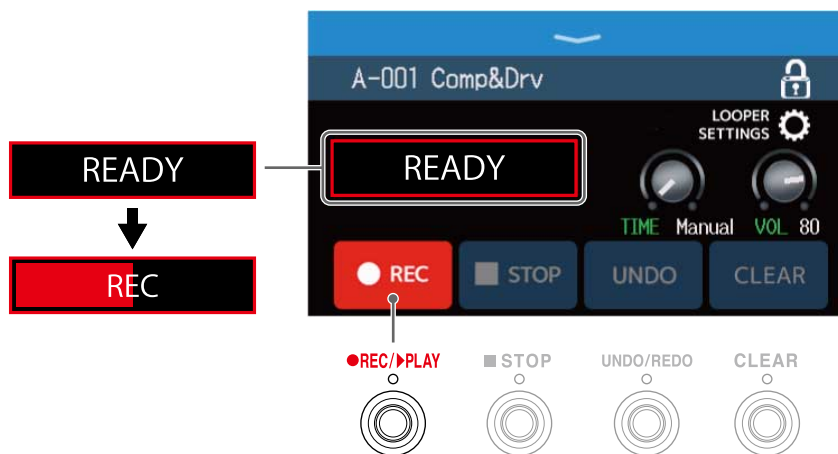


-  Lecture
-  Enregistrement
-  Arrêt
-  Superposition

Fonctionnement du looper

Enregistrement de boucles

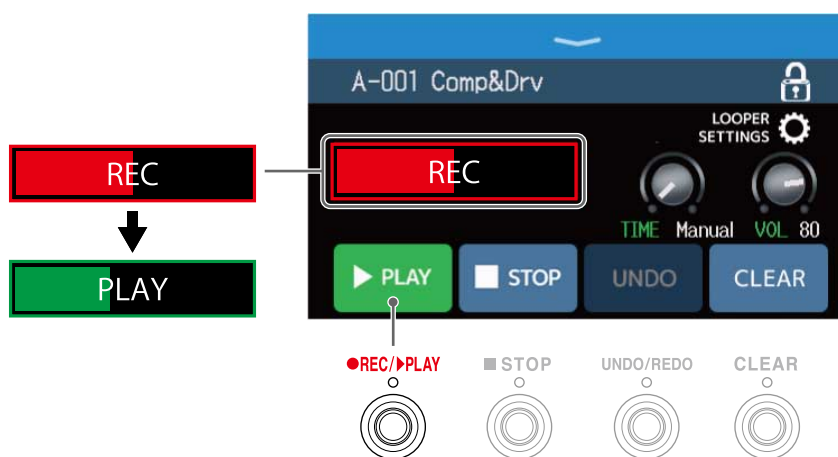
Lorsqu'aucune boucle n'a été enregistrée (« READY » est affiché), pressez  ou touchez .



Pressez  durant l'enregistrement pour l'annuler.

Arrêt de l'enregistrement et lancement de la lecture en boucle

En enregistrement, pressez  ou touchez .

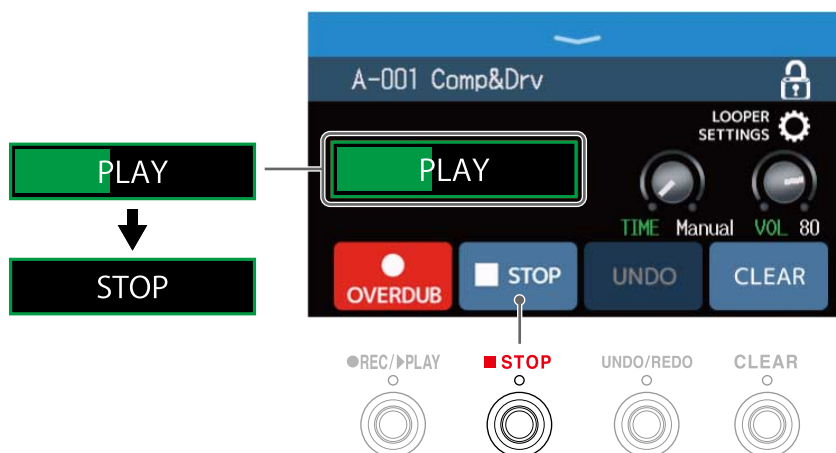


NOTE :

- Si la durée d'enregistrement maximale est atteinte, l'enregistrement s'arrête et la lecture en boucle commence.
- Si la durée d'enregistrement est réglée sur « J × 1-64 », l'enregistrement s'arrête et la lecture en boucle commence une fois la durée d'enregistrement réglée écoulee. (→ [Réglage de la durée d'enregistrement](#))

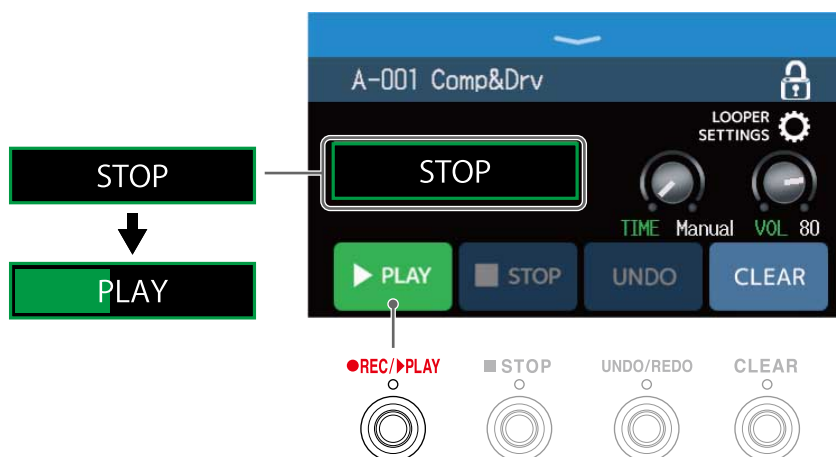
Arrêt de la lecture

En lecture, pressez  ou touchez .



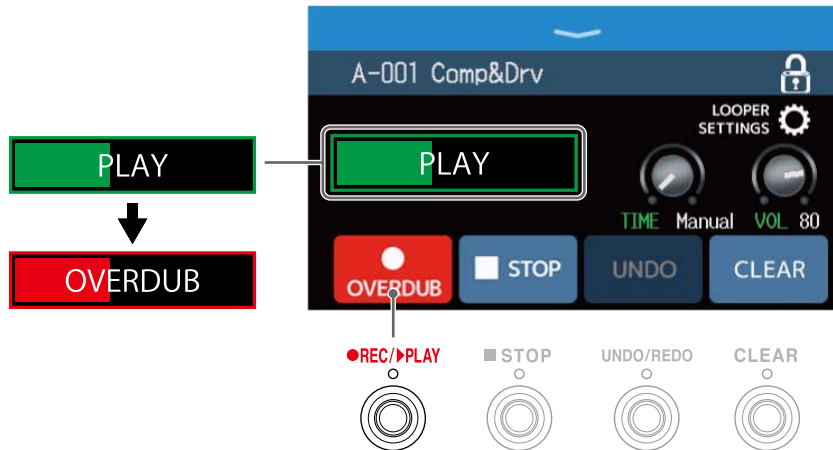
Lancement de la lecture en boucle de la phrase enregistrée.


À l'arrêt, pressez  ou touchez .





Ajout de passages supplémentaires aux boucles enregistrées (superposition)

En lecture, pressez  ou touchez .




- Lorsque la fin de la boucle est atteinte, la lecture reprend depuis le début, et une nouvelle superposition (Overdub) peut être effectuée.
- En mode Overdub, pressez  pour arrêter la superposition mais poursuivre la lecture de la boucle.

Effacement de la dernière phrase superposée (fonction d'annulation UNDO)

Pressez  ou touchez .




Restauration d'une superposition annulée (fonction de rétablissement REDO)

Pressez  ou touchez **REDO** .



Effacement de boucles

Pressez  ou touchez **CLEAR** .




Cela efface la boucle enregistrée.

Réglage du looper

Divers réglages du looper peuvent être faits.

Réglage de la durée d'enregistrement

La longueur de la boucle enregistrée peut être fixée.

1. Tournez  ou tirez le bouton TIME vers le haut ou le bas dans l'écran de contrôle du looper (→ [Utiliser le looper en jouant](#)).




Réglage	Explication
MANUAL	L'enregistrement continuera jusqu'à ce qu'il soit arrêté manuellement ou que la durée d'enregistrement maximale soit atteinte.
J×1-64	Règle la valeur sur 1 à 64 noires. La durée d'enregistrement réelle dépend donc du réglage de tempo (BPM) (→ Réglage du tempo général). Durée d'enregistrement (en secondes) = $60 \div \text{BPM} \times \text{nombre de noires}$. Lorsque la durée d'enregistrement programmée est atteinte, l'enregistrement s'arrête et la lecture en boucle commence.

NOTE :

- Les options de réglage sont MANUAL (arrêt manuel) et une durée de 1 à 64 noires.
- La durée d'enregistrement du looper va de 2 à 45 secondes en stéréo et de 2 à 90 secondes en mono. Pour alterner entre stéréo et mono, voir [Réglage en stéréo ou en mono](#).
- Les réglages entraînant un dépassement de la durée d'enregistrement maximale seront automatiquement réajustés.
- Changer la durée d'enregistrement efface les données enregistrées.

Réglage du volume

Le volume du looper peut être réglé.

1. Tournez  ou tirez le bouton VOL vers le haut ou le bas dans l'écran de contrôle du looper (→ [Utiliser le looper en jouant](#)).



À savoir :

Le réglage peut aller de 0 à 100.

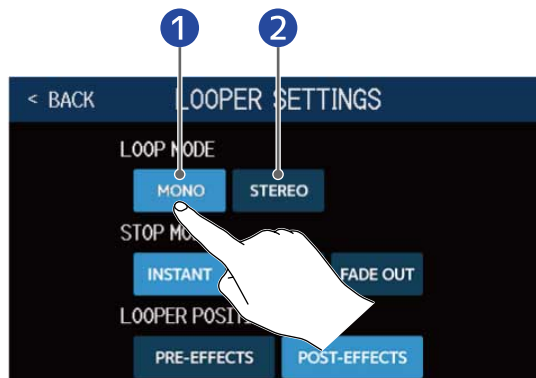
Réglage en stéréo ou en mono

Les boucles peuvent être enregistrées en stéréo ou en mono.

1. Touchez LOOPER SETTINGS (réglages du looper) dans l'écran de contrôle du looper (→ [Utiliser le looper en jouant](#)).



2. Touchez le réglage souhaité.



- 1 Mono
- 2 Stéréo

NOTE :

- La durée d'enregistrement du looper va de 2 à 45 secondes en stéréo et de 2 à 90 secondes en mono.
- Lorsque vous utilisez une carte SD (→ [Utilisation de cartes SD](#)), le paramètre STEREO/MONO ne peut pas être modifié. Il est fixement réglé sur STEREO.

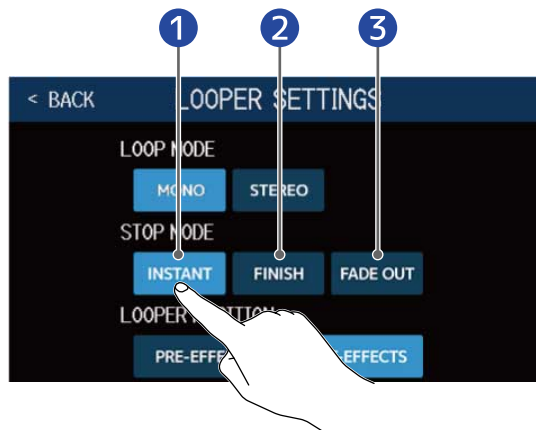
Réglage du mode d'arrêt (STOP MODE)

Il est possible de choisir le comportement qu'a le looper quand on l'arrête.

1. Touchez LOOPER SETTINGS (réglages du looper) dans l'écran de contrôle du looper (→ [Utiliser le looper en jouant](#)).



2. Touchez le mode d'arrêt désiré dans STOP MODE.



- 1 L'arrêt de la boucle a un effet immédiat.
- 2 La boucle s'arrêtera après avoir été lue jusqu'au bout.
- 3 La boucle s'arrêtera après un fondu décroissant.

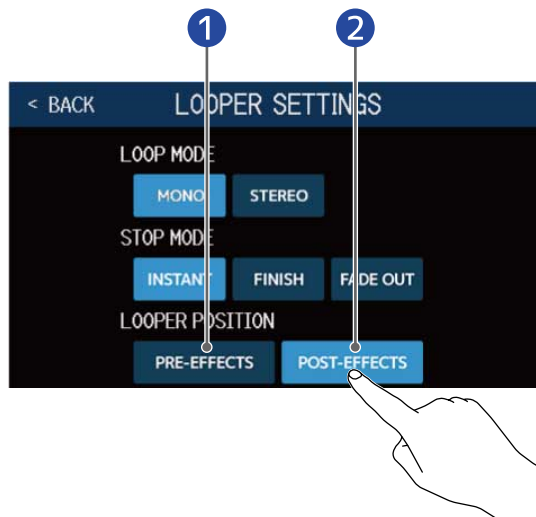
Changement de la position du looper

La position du looper peut être changée.

1. Touchez LOOPER SETTINGS (réglages du looper) dans l'écran de contrôle du looper (→ [Utiliser le looper en jouant](#)).



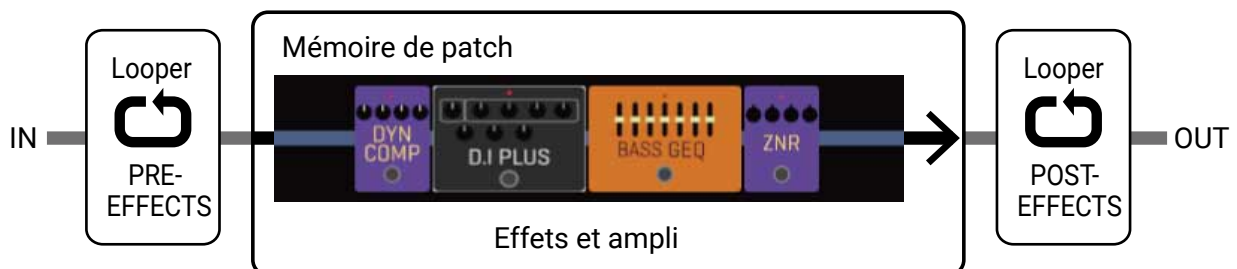
2. Touchez la position désirée pour le looper.



- 1 Cela place le looper avant les effets.
- 2 Cela place le looper après les effets.

À savoir :

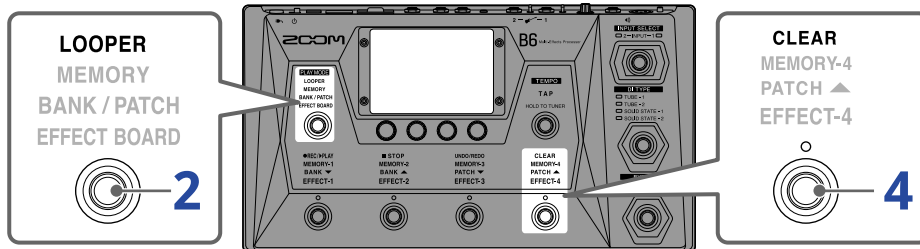
En plaçant le looper avant les effets, le son d'une interprétation mise en boucle peut être modifié pour travailler le son sans continuer à jouer.




Utilisation de cartes SD

Charger une carte SD dans le B6 permet d'augmenter la durée d'enregistrement des boucles et de sauvegarder ces dernières. D'autres fichiers audio peuvent également être chargés et utilisés comme boucles.

Créer des boucles et les sauvegarder sur cartes SD



1. Insérez la carte SD. (→ [Insertion de cartes SD](#))

2. Pressez  le nombre de fois nécessaire pour sélectionner **LOOPER**, ou touchez



dans l'écran Menu.

Cela active le mode LOOPER du B6 et ouvre l'écran de contrôle du looper dans l'écran tactile.



1 Apparaît quand une carte SD est chargée.

2 « New Loop File » apparaît, indiquant qu'une nouvelle boucle peut être créée. Le nom de la boucle sélectionnée s'affiche lorsqu'une boucle est en cours de création ou a été sélectionnée.

3. Créez une boucle.



Suivez les procédures de l'étape 2 de [Utiliser le looper en jouant](#) pour créer une boucle.



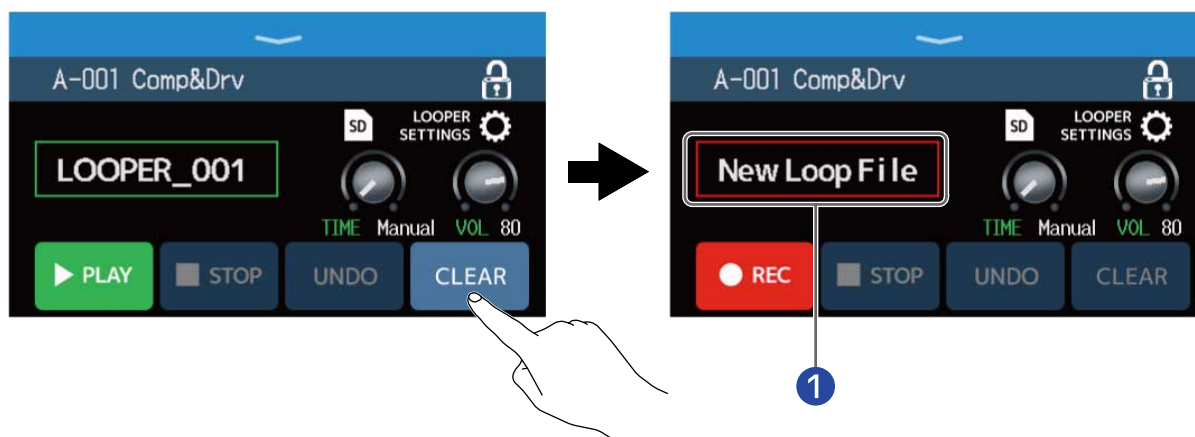
- 1 Lorsque l'enregistrement en boucle commence, le nom de la boucle est affiché. La boucle qui est créée sera sauvegardée sous le nom qui est affiché.

NOTE :

- Des boucles seront créées et nommées « LOOPER_xxx ». Le « xxx » dans le nom de la boucle est un nombre séquentiel.
- Les boucles ne peuvent pas être supprimées d'une carte SD chargée. Utilisez un ordinateur ou autre appareil de même type pour supprimer des boucles sauvegardées sur une carte SD.
- Quand une carte SD est chargée, l'état de fonctionnement du looper ne s'affiche pas dans l'écran tactile.
- Quand une carte SD est chargée, la durée d'enregistrement peut aller de 2 secondes à 2 heures.

4. Lorsque vous avez fini de créer une boucle, pressez  ou touchez .

La boucle créée sera sauvegardée sur la carte SD.




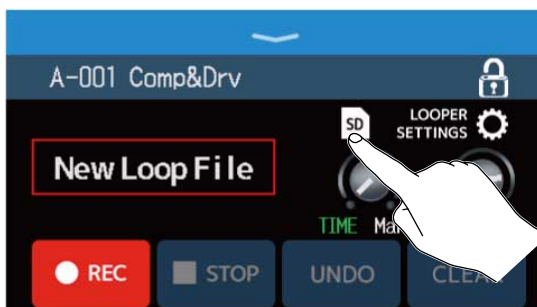
- 1 « New Loop File » apparaît, et une nouvelle boucle peut être créée.

NOTE :

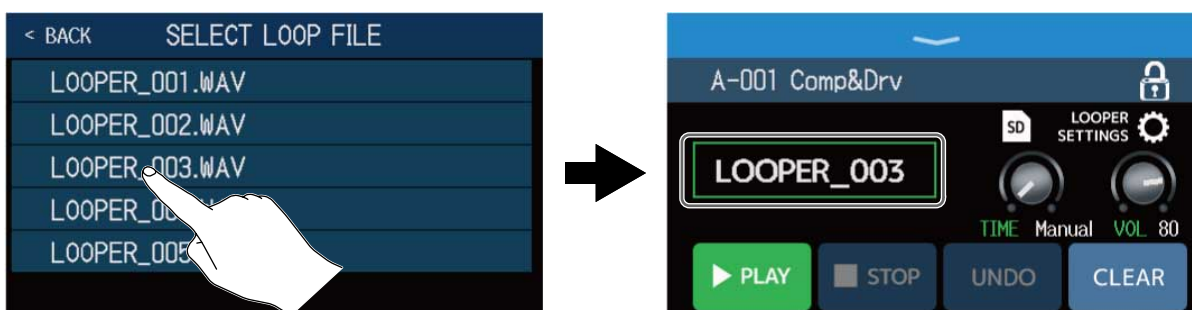
Les réglages effectués dans [Réglage du looper](#) ne peuvent pas être sauvegardés indépendamment pour les différentes boucles. Les mêmes réglages s'appliquent à toutes les boucles.

Sélection de boucles sauvegardées sur cartes SD

1. Touchez  en écran de contrôle du looper. (→ [Utiliser le looper en jouant](#))



2. Touchez une boucle pour la sélectionner.
La boucle sélectionnée apparaît dans l'écran de contrôle du looper.



La boucle sélectionnée peut être lue et on peut y superposer de nouveaux passages.

À savoir :

Pour charger vos propres fichiers audio et les utiliser comme des boucles, copiez-les au préalable dans le dossier « B6_Looper » de la carte SD. (→ [Structure des dossiers et fichiers du B6](#))


Le dossier « B6_Looper » est créé au niveau supérieur d'une carte SD lorsque celle-ci est formatée par le B6. (→ [Formatage de cartes SD](#))


Les fichiers audio ayant les formats suivants peuvent être chargés.

- Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz
 - Résolution binaire : 16 bit
 - Stéréo
-

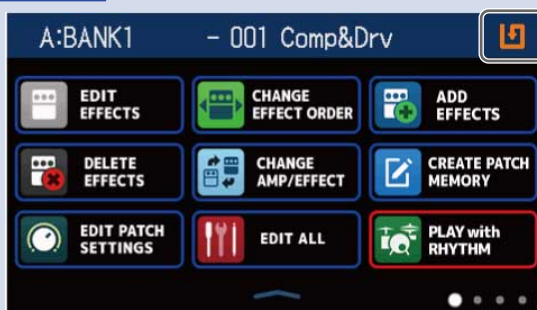
Réglage des effets

Sauvegarde des changements :

- Quand la fonction AUTOSAVE (sauvegarde automatique) est activée (ON), les changements apportés aux mémoires de patch sont automatiquement sauvegardés. (Le réglage par défaut est ON.) (→ [Réglage de la fonction AUTOSAVE](#))
- Si la fonction AUTOSAVE est désactivée, les mémoires de patch ne sont pas automatiquement sauvegardées. Lorsque le contenu d'une mémoire de patch a été modifié,  apparaît en haut à droite de l'écran tactile pour signaler une différence par rapport aux réglages enregistrés.


Touchez  pour ouvrir l'écran de sauvegarde des mémoires de patch, et faites une sauvegarde si nécessaire.

(→ [Sauvegarde des mémoires de patch](#))



Commutation On/Off des effets


Les effets peuvent être activés et désactivés individuellement dans les mémoires de patch.

1. Sélectionnez la mémoire de patch contenant un effet que vous souhaitez activer/désactiver.
2. Touchez  en écran Menu.
3. Touchez l'indicateur au-dessus d'un effet pour activer/désactiver ce dernier.



Il est allumé en rouge si l'effet est activé. Il est éteint si l'effet est désactivé.

À savoir :

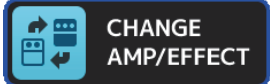
En utilisant  , l'édition d'une mémoire de patch peut s'effectuer dans un seul écran.

(→ [Réglage de tous les paramètres dans un seul écran](#))

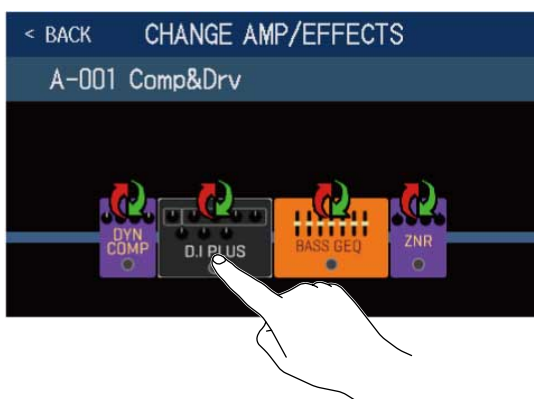
Remplacement d'effets

Les effets d'une mémoire de patch peuvent être remplacés par d'autres comme désiré.

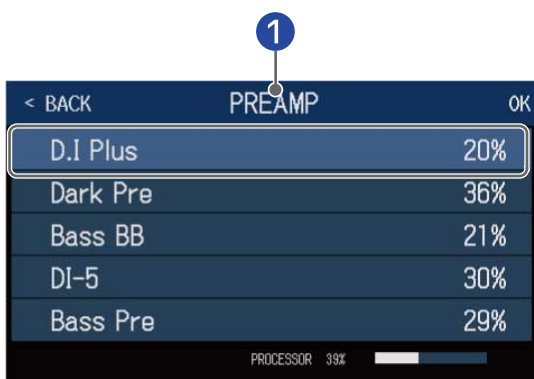
1. Sélectionnez la mémoire de patch contenant l'effet que vous souhaitez remplacer.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Touchez l'effet que vous souhaitez remplacer.




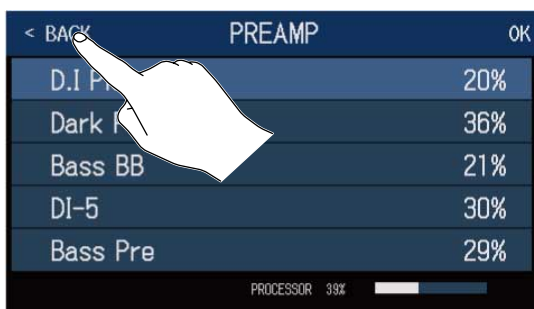
L'effet touché s'affiche dans une liste.



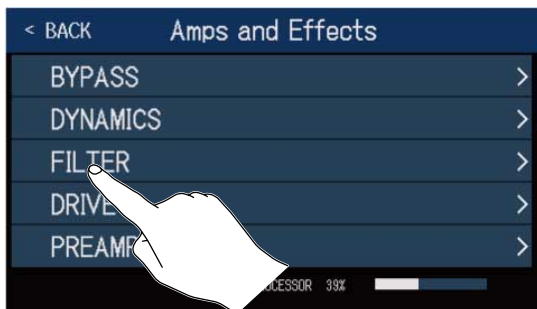
1 Nom de la catégorie

4. Sautez à l'étape 6 pour sélectionner un autre effet de la même catégorie.

Touchez  pour sélectionner un effet dans une autre catégorie.



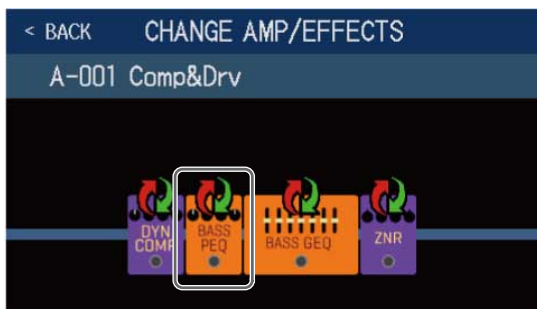
5. Touchez la catégorie souhaitée.




6. Touchez un ampli ou un effet pour le sélectionner. Puis touchez « OK ».



L'effet ou l'ampli sélectionné remplace le précédent.



NOTE :

Si un effet d'une mémoire de patch a été supprimé depuis Guitar Lab, l'effet supprimé sera indiqué par le symbole  et sera désactivé.

À savoir :

Voir Guitar Lab pour des explications de chaque effet.

Note à propos du nombre d'effets dans les mémoires de patch.

Le B6 vous permet de combiner librement jusqu'à 6 effets. Cependant, la sélection d'effets ne doit pas nécessiter plus de 100 % des capacités de traitement du processeur.

La charge de traitement peut se vérifier dans les écrans de sélection des catégories et des effets.



The screenshot shows a 'FILTER' menu with a list of effects and their respective processor usage percentages. At the bottom, there is a 'PROCESSOR' indicator showing 35% usage.

Effect	Usage
SeqFLTR	11%
EG FLTR	22%
Exciter	10%
BassA-Wah	8%
Z Tron	9%

PROCESSOR 35%

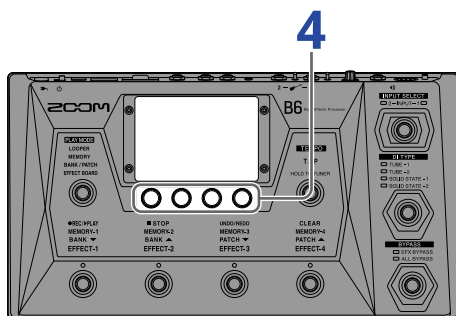
Si la sélection d'un effet entraîne le dépassement de 100 % des capacités de traitement du processeur, cet effet n'est pas sélectionné et le message suivant apparaît avant la réouverture de l'écran précédent.



Dans ce cas, modifiez ou supprimez un autre ampli ou effet pour que la charge du processeur ne dépasse pas 100 %.

Réglage des effets

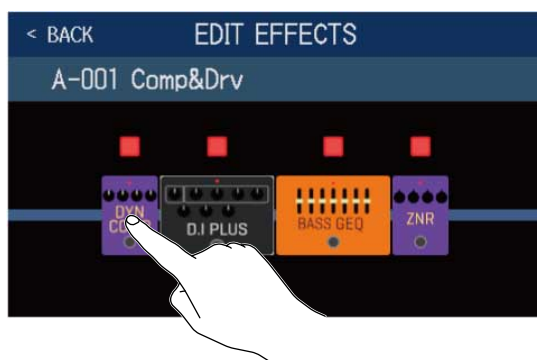
Les effets individuels utilisés dans les mémoires de patch peuvent être réglés.




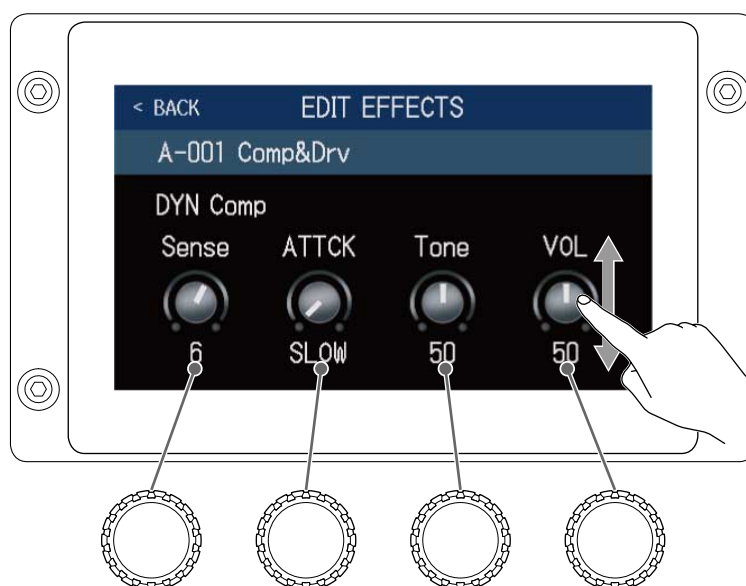
1. Sélectionnez une mémoire de patch contenant un effet que vous souhaitez régler.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Touchez l'effet à régler.



4. Tournez  ou tirez des boutons de paramètre vers le haut et le bas pour régler les paramètres d'effet.





À savoir :

- Réglez Time, Rate et d'autres paramètres d'effet sur des notes de musique pour les synchroniser sur le tempo.
(→ [Réglage du tempo général](#))
 - Voir Guitar Lab pour des explications de chaque effet.
 - Pour changer les effets (→ [Remplacement d'effets](#))
 - Pour ajouter des effets (→ [Ajout d'effets](#))
 - Pour supprimer des effets (→ [Suppression d'effets](#))
-

Emploi de grands effets

Les effets qui paraissent plus grands en mode EFFECT BOARD et en écran EDIT EFFECTS sont appelés « grands effets » et utilisent deux espaces d'effet.



Les grands effets ont plus de paramètres, donc leurs écrans EDIT EFFECT ont deux pages. Touchez  ou  au bas de l'écran pour changer de page.



1 Ouvrir l'écran suivant

2 Ouvrir l'écran précédent

Fonctions spéciales des pédales commutateurs

Certains effets affectent des fonctions spéciales aux pédales commutateurs, dont l'activation de l'effet uniquement lorsque la pédale commutateur est pressée. Les paramètres qui sélectionnent des fonctions spéciales s'affichent dans l'écran tactile en lettres sombres sur un fond clair.



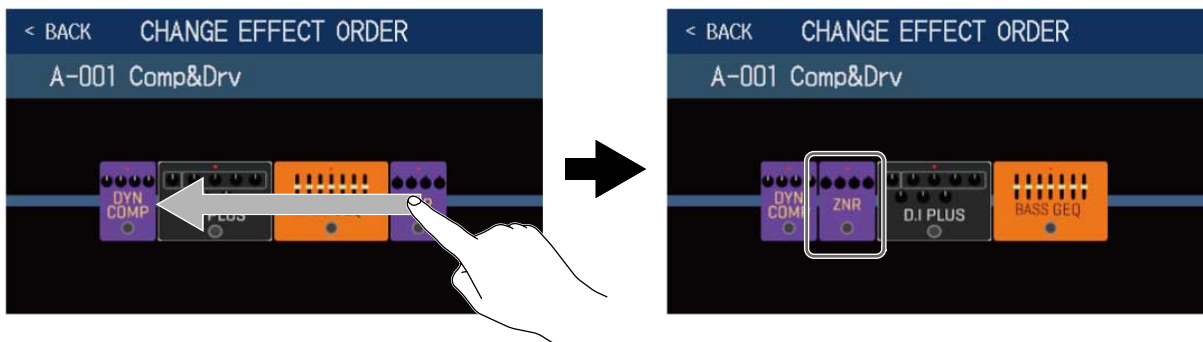
Changement de l'ordre des effets

Les effets peuvent être réordonnés comme désiré dans une mémoire de patch.

1. Sélectionnez la mémoire de patch dans laquelle vous désirez changer l'ordre des effets.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Faites glisser les icônes d'effet sur les positions souhaitées.



Ajout d'effets



Les effets désirés peuvent être ajoutés aux mémoires de patch.

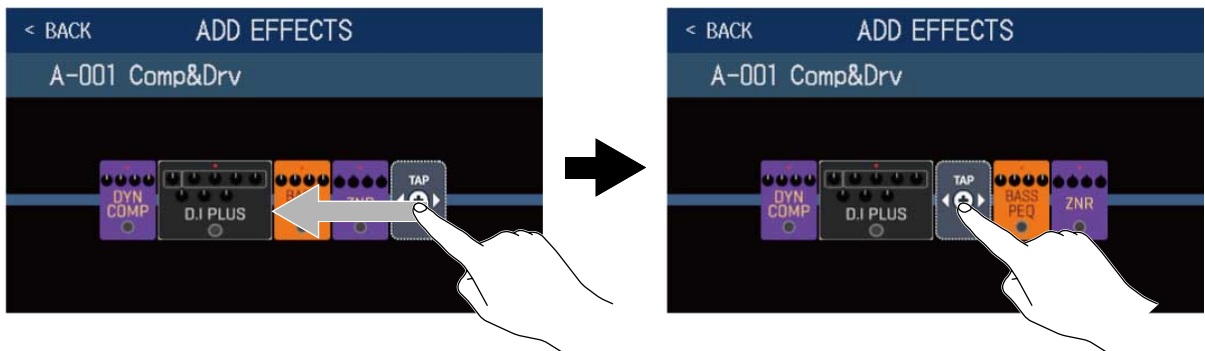
NOTE :

Un maximum de 6 effets peuvent être librement combinés dans le B6. (→ [Note à propos du nombre d'effets dans les mémoires de patch.](#))


1. Sélectionnez une mémoire de patch dans laquelle vous désirez ajouter un effet.

2. Touchez  en écran Menu.

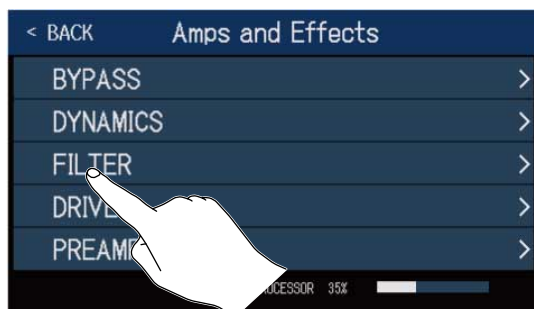
3. Faites glisser  à l'endroit où vous souhaitez ajouter un effet. Puis touchez .



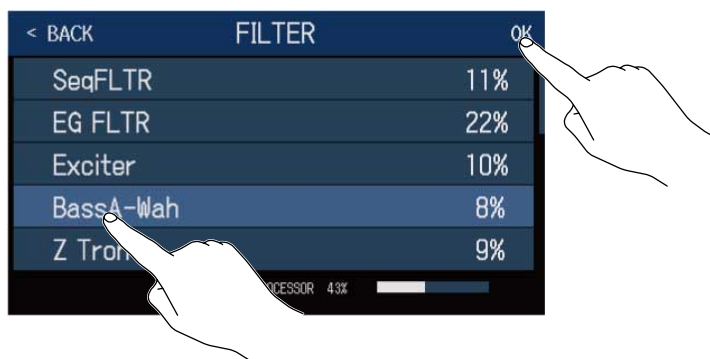
NOTE :

Si le nombre maximal d'effets est déjà atteint,  ne s'affiche pas.

4. Touchez la catégorie de l'effet que vous souhaitez ajouter.




5. Touchez un ampli ou un effet pour le sélectionner. Puis touchez « OK ».



L'effet sélectionné sera ajouté.




 apparaîtra à nouveau pour que d'autres effets puissent être ajoutés si nécessaire en répétant les étapes 3-5.

Suppression d'effets

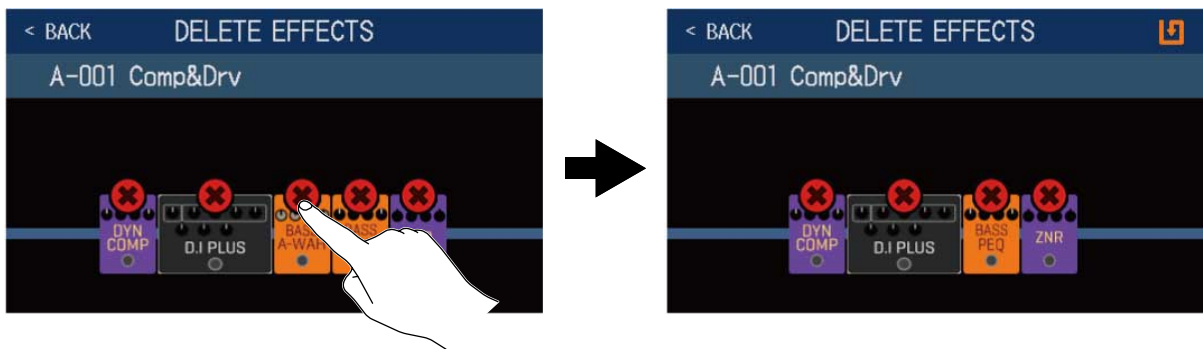
Les effets inutiles peuvent être supprimés des mémoires de patch.

1. Sélectionnez la mémoire de patch dans laquelle vous désirez supprimer un effet.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Touchez  sur un effet pour le supprimer.


L'effet sélectionné sera supprimé.



Réglage de tous les paramètres dans un seul écran

Toutes les opérations de modification d'une mémoire de patch peuvent s'effectuer dans un seul et même écran.

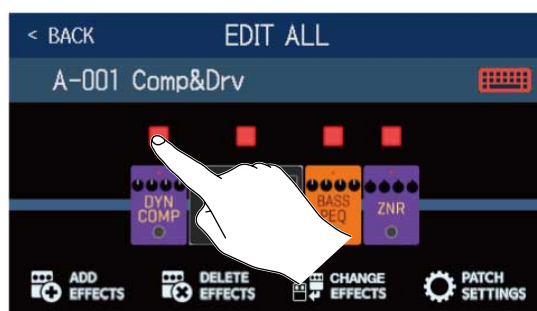
1. Sélectionnez la mémoire de patch que vous souhaitez modifier.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Modifiez la mémoire de patch.

Activation/désactivation des amplis et effets

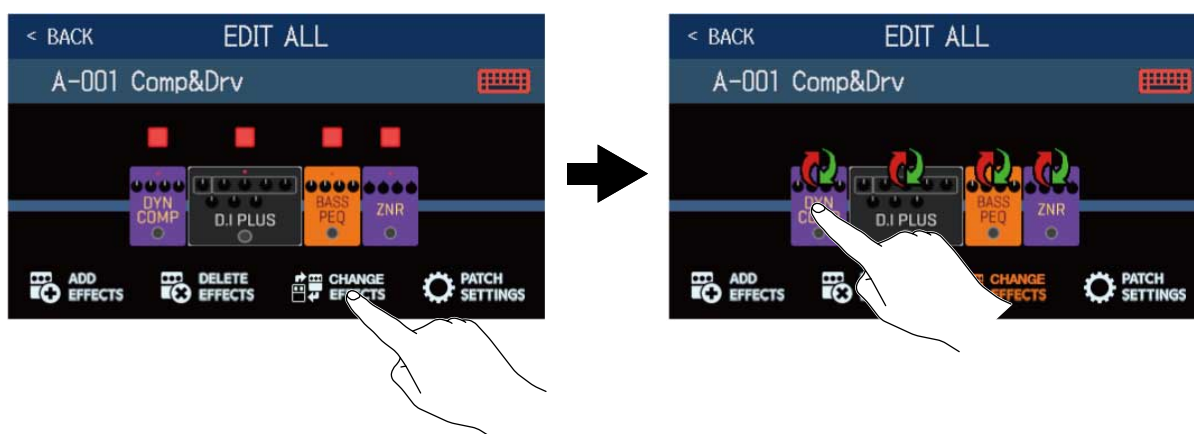
Touchez l'indicateur situé au-dessus d'un ampli ou d'un effet pour activer/désactiver ce dernier.



Il est allumé en rouge si l'effet est activé. Il est éteint si l'effet est désactivé.

Remplacement des amplis et des effets

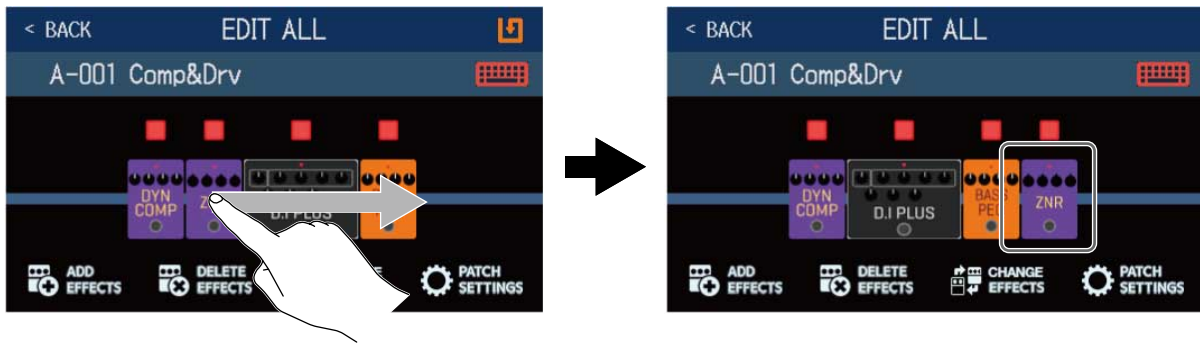
Touchez CHANGE EFFECTS (changer d'effet).



Touchez l'ampli ou l'effet que vous souhaitez changer pour ouvrir la liste correspondante. Suivez les instructions de [Remplacement d'effets](#) pour remplacer l'ampli ou l'effet.

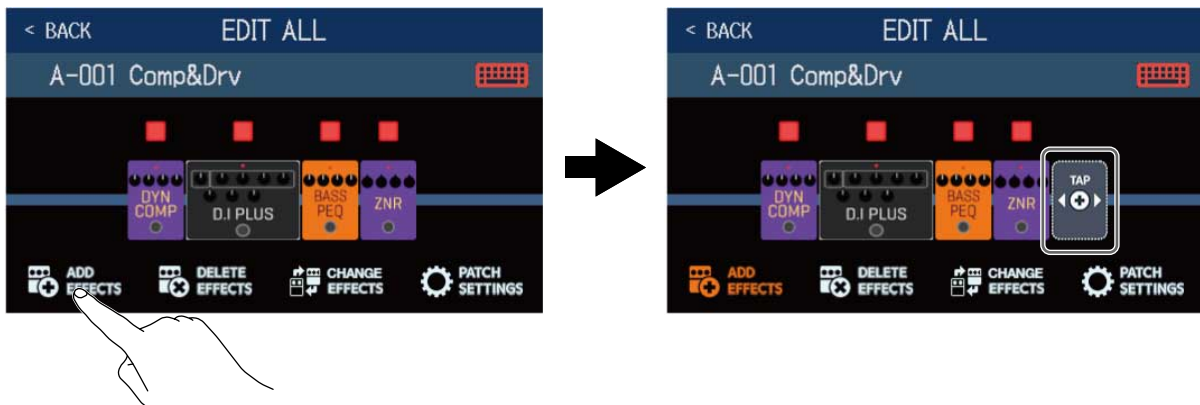
Changement de l'ordre des effets


Faites glisser les icônes d'effets sur les positions souhaitées.



Ajout d'effets

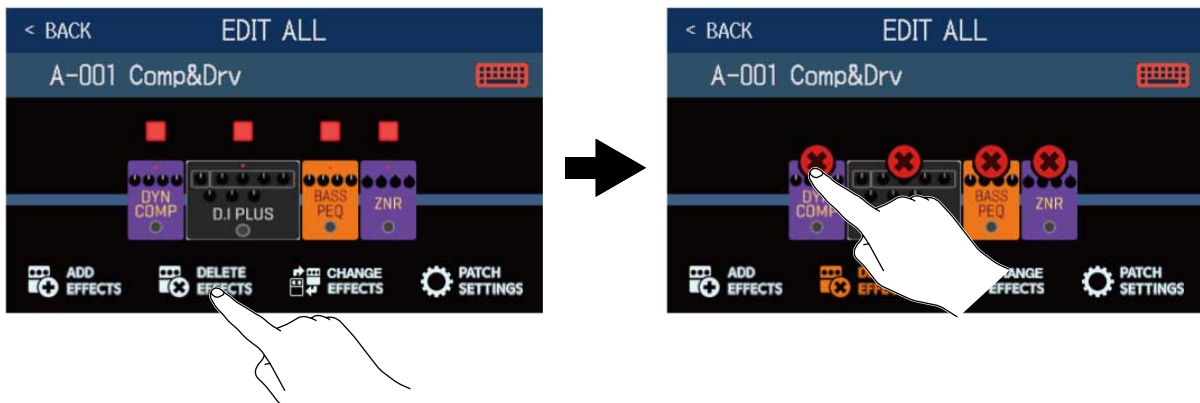
Touchez ADD EFFECTS (ajouter des effets).




 apparaîtra. Suivez les procédures de [Ajout d'effets](#) pour ajouter un effet.

Suppression d'effets

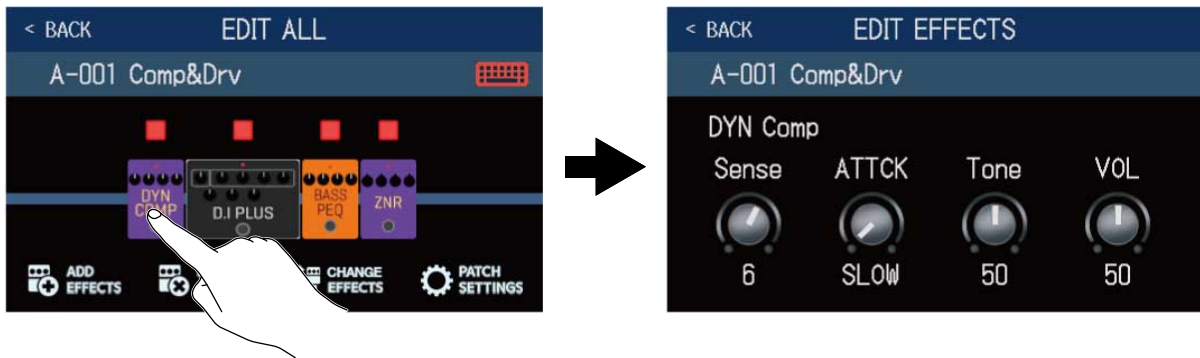
Touchez DELETE EFFECTS (supprimer des effets).



Touchez  sur l'effet que vous souhaitez retirer de la mémoire de patch.


Réglage des effets

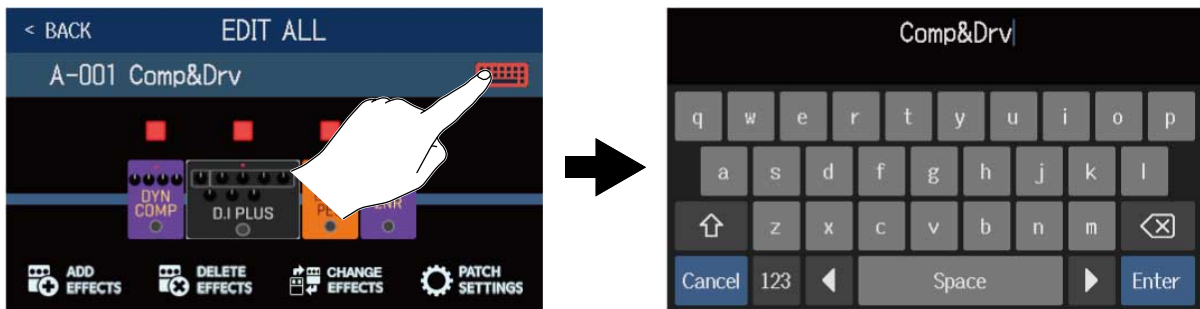
Touchez l'effet que vous souhaitez régler.



L'écran EDIT EFFECTS s'ouvrira. Suivez les procédures de [Réglage des effets](#) pour régler l'effet.

Changement des noms de mémoires de patch

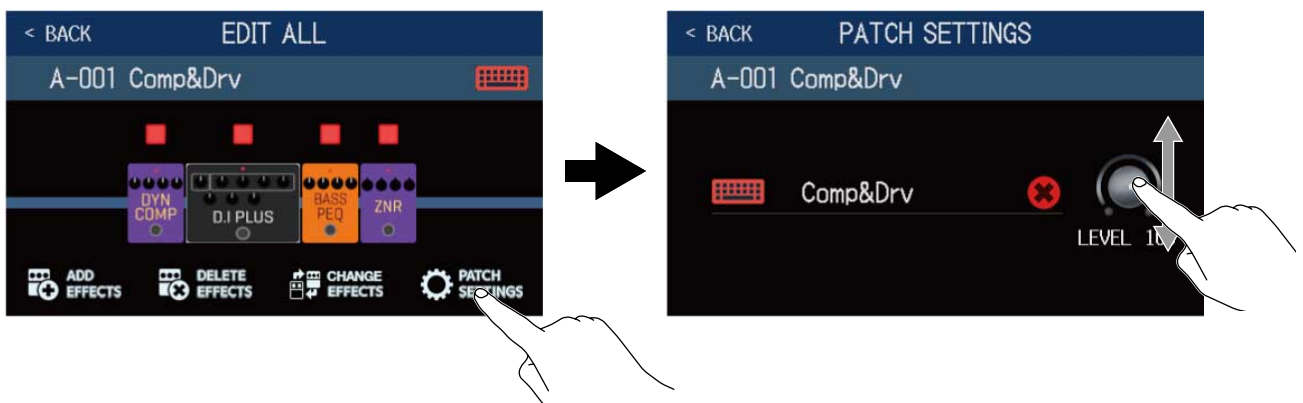
Touchez .



Touchez le clavier et saisissez un nom pour la mémoire de patch. (→ [Changement des noms de mémoires de patch](#))

Réglage du niveau de la mémoire de patch

Touchez PATCH SETTINGS (réglages de mémoire de patch).




Tirez sur le bouton LEVEL pour régler le niveau de la mémoire de patch. (→ [Réglage du niveau de la mémoire de patch](#))

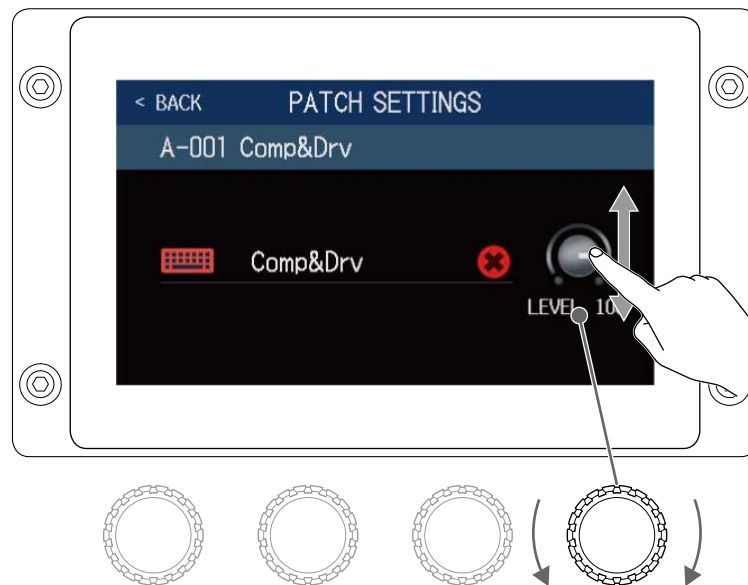
Réglage du niveau de la mémoire de patch

Le niveau de chaque mémoire de patch peut être réglé indépendamment.

1. Sélectionnez la mémoire de patch dont vous voulez régler le niveau.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Tournez  ou tirez sur le bouton LEVEL pour régler le niveau.



À savoir :

Le volume peut se régler de 0 à 120.

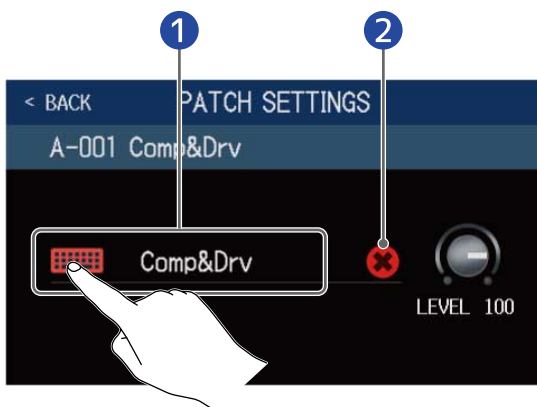
Changement des noms de mémoires de patch

Les noms des mémoires de patch peuvent être changés.

1. Sélectionnez la mémoire de patch que vous voulez renommer.

2. Touchez  en écran Menu.

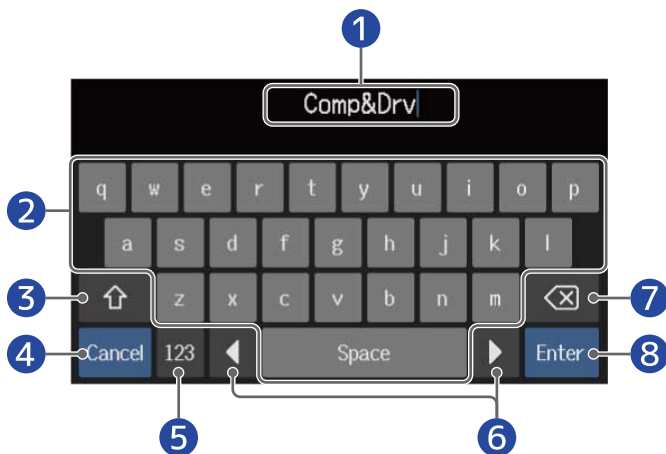
3. Touchez  pour ouvrir le clavier.



1 Nom de mémoire de patch

2 Toucher ici pour effacer le nom de la mémoire de patch.

4. Touchez le clavier et saisissez un nom pour la mémoire de patch.



1 Zone de saisie des caractères

Un curseur indique la position de saisie.

2 Saisir des caractères

3 Alternner entre majuscules et minuscules

- ④ Annuler la saisie
Revenir à l'écran précédent.
- ⑤ Changer de type de caractère
- ⑥ Déplacer le curseur
- ⑦ Supprimer le caractère
- ⑧ Valider le nom de mémoire de patch
L'écran précédent revient.

À savoir :

Les caractères et symboles qui peuvent être utilisés sont les suivants.

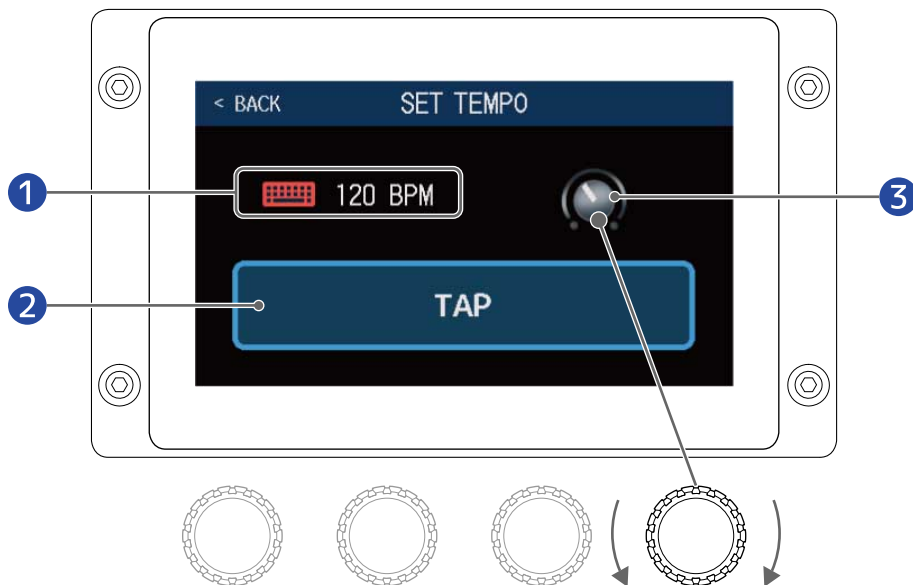
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } ~ (espace) A-Z, a-z, 0-9

Réglage du tempo général

Le tempo des rythmes, du looper, des effets de retard et de certains effets de modulation peut se régler.

1. Touchez  SET TEMPO en écran Menu.

2. Réglez le tempo.



1 Tempo actuel

Toucher pour ouvrir un clavier qui permet de saisir directement le tempo.


2 Bouton de battue manuelle du tempo (« Tap Tempo »)

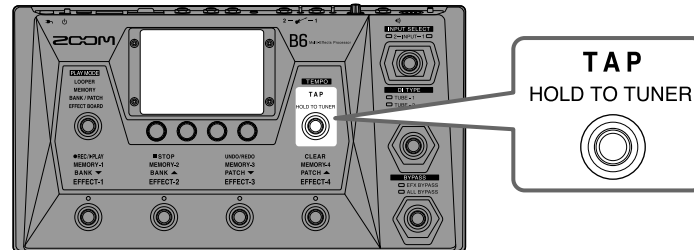
Battre le tempo voulu sur ce bouton pour régler le tempo.

3 Bouton de réglage du tempo

Tourner ou tirer  pour régler le tempo.

À savoir :

- La plage de réglage va de 40 à 250 J (bpm ou battements par minute).
- Le tempo peut également se régler en battant les temps à intervalles réguliers sur . Le tempo s'affiche dans l'écran tactile pendant qu'on le règle.



Gestion des mémoires de patch

Sauvegarde des mémoires de patch

La fonction AUTOSAVE est activée par défaut. Lorsqu'elle est désactivée, les changements, y compris les réglages des effets, des amplis et de volume, ne sont pas sauvegardés automatiquement. Dans ce cas, enregistrez manuellement les modifications effectuées.

Les mémoires de patch peuvent également être sauvegardées dans d'autres emplacements.

À savoir :

Voir [Réglage de la fonction AUTOSAVE](#) pour plus de détails sur la fonction AUTOSAVE.

1. Sélectionnez la mémoire de patch à sauvegarder.

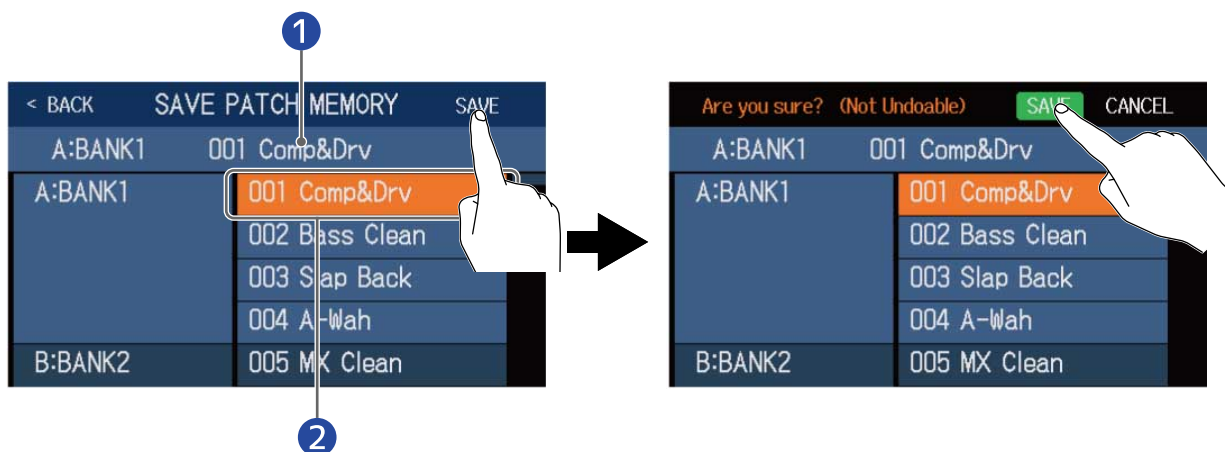
2. Touchez  en écran Menu.

3. Sauvegardez la mémoire de patch.

Voir [Écrasement du patch actuel](#) pour écraser le patch actuel ou [Sauvegarde dans un autre emplacement](#) pour l'enregistrer à un autre endroit.

Écrasement du patch actuel

Touchez SAVE, puis touchez SAVE à nouveau.

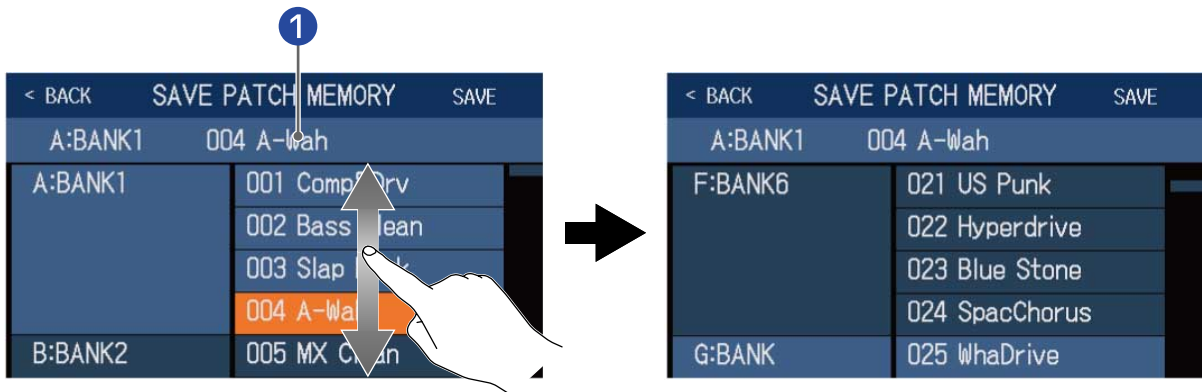


1 Mémoire de patch à sauvegarder

2 Destination de sauvegarde
Celle-ci apparaît surlignée.

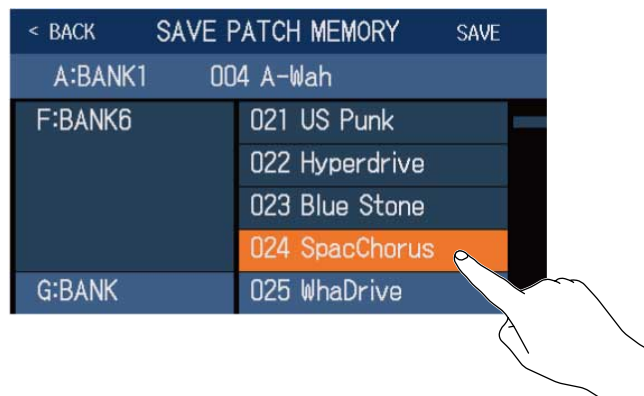
Sauvegarde dans un autre emplacement

1. Balayez vers le haut ou le bas pour afficher la destination de sauvegarde.
Les destinations de sauvegarde sont affichées par banque.

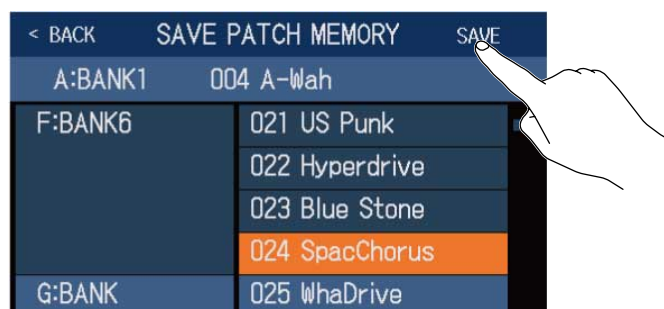


1 Mémoire de patch à sauvegarder

2. Touchez la destination de sauvegarde.
La destination de sauvegarde apparaît surlignée.

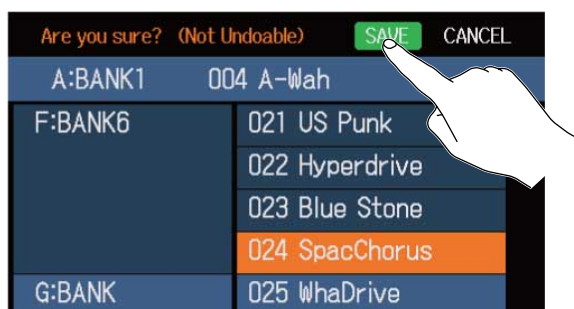


3. Touchez SAVE.





4. Touchez SAVE à nouveau.

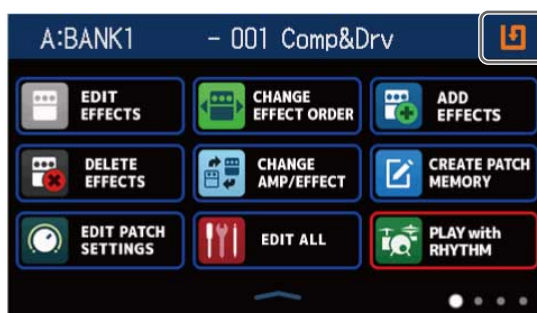
La sauvegarde se fera dans l'emplacement sélectionné.



À savoir :

Quand la fonction AUTOSAVE est désactivée (OFF), si le contenu d'une mémoire de patch a été modifié,  apparaît en haut à droite de l'écran tactile pour signaler une différence par rapport aux réglages sauvegardés.


Touchez  pour ouvrir l'écran de sauvegarde des mémoires de patch.

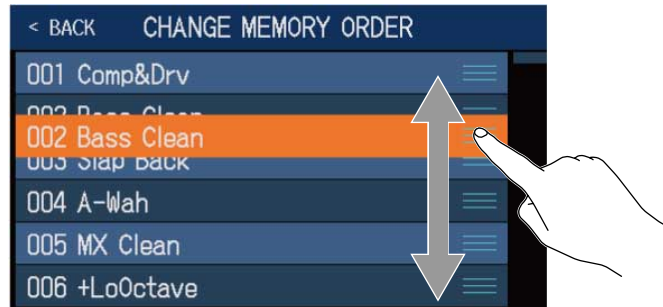


Changement de l'ordre des mémoires de patch

L'ordre des mémoires de patch peut être changé.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Faites glisser le  d'une mémoire de patch vers le haut ou le bas pour changer sa position dans l'ordre établi.




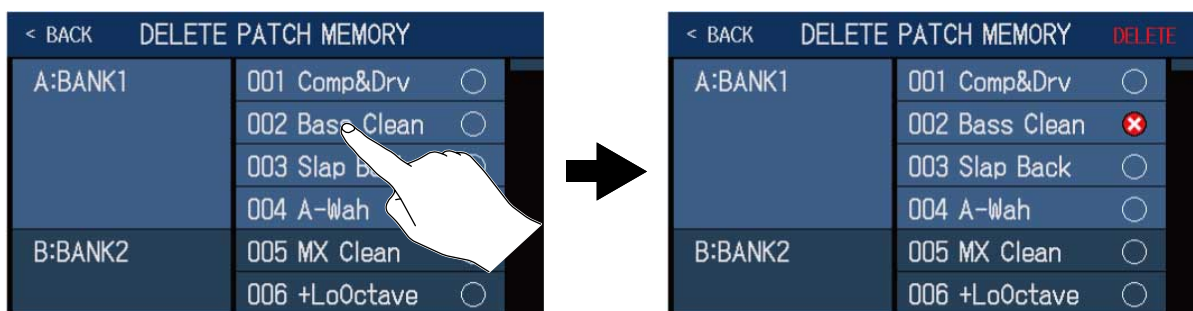
Suppression de mémoires de patch

Les mémoires de patch inutiles peuvent être supprimées.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez une mémoire de patch à supprimer.

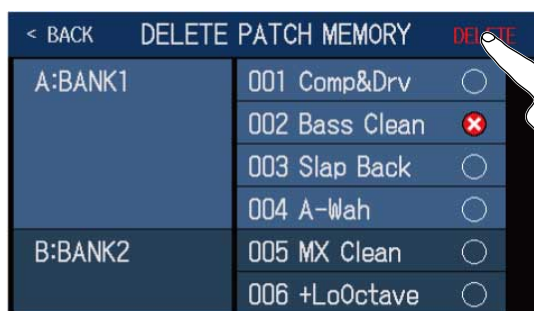
Une icône  de suppression apparaît en face de la mémoire de patch touchée.



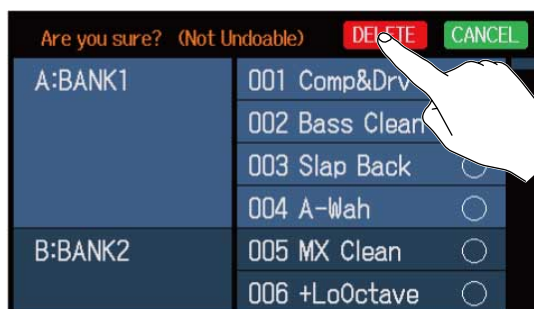
À savoir :

- Les mémoires de patch sont affichées par banque.
- Plusieurs mémoires de patch peuvent être sélectionnées en vue d'être supprimées.
- Touchez à nouveau pour faire disparaître l'icône de suppression et annuler la suppression.

3. Touchez DELETE (supprimer).



4. Touchez DELETE (supprimer).



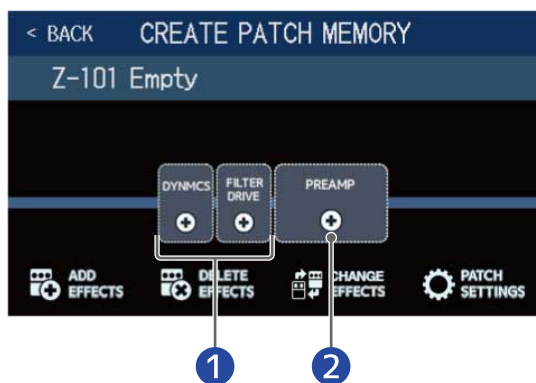
Le contenu des mémoires de patch supprimées est effacé. Elles affichent « Empty » (vide).

Création de mémoires de patch

De nouvelles mémoires de patch peuvent être créées.

1. Touchez  en écran Menu.

Cela ouvre un écran de création de mémoire de patch.



- 1 Sélectionner des effets
- 2 Sélectionner un préampli

L'écran CREATE PATCH MEMORY démarre avec deux catégories d'effets et un préampli prêts pour la sélection.

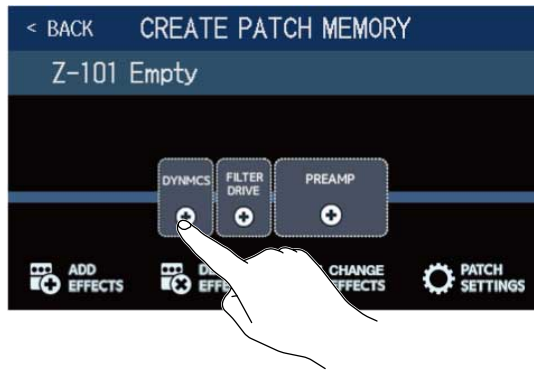
Créez une mémoire de patch en sélectionnant les effets souhaités et un préampli.

- DYNMCS : sert à sélectionner les compresseurs et autres effets portant sur la dynamique.
- FILTER/DRIVE : sert à sélectionner les égaliseurs et autres effets de filtrage, ainsi qu'à sélectionner les effets de saturation (overdrive) et autres effets de distorsion.
- PREAMP : sert à sélectionner un préampli.

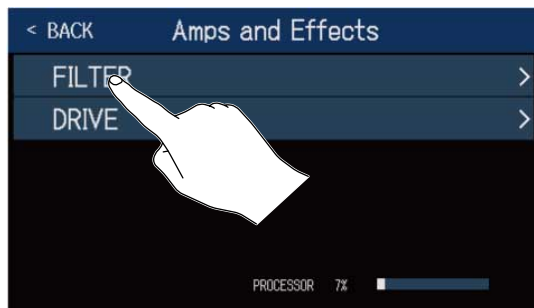
NOTE :

240 mémoires de patch peuvent être enregistrées. L'écran CREATE PATCH MEMORY ne s'affiche pas s'il n'y a pas de mémoire de patch vide. Effacez les mémoires de patch inutiles pour permettre leur réutilisation.

2. Touchez une icône d'effet ou de préampli pour la sélectionner.

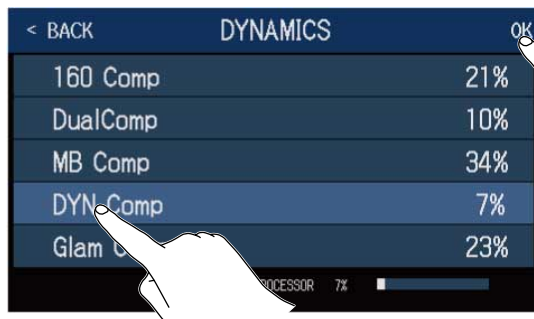


3. Sélectionnez une catégorie.

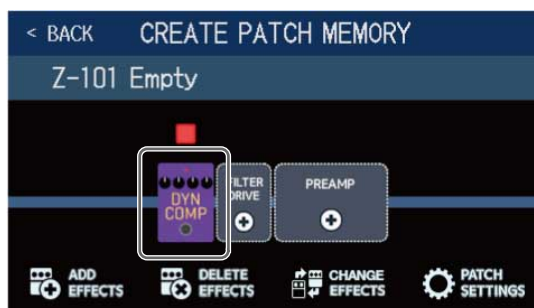


L'écran de sélection de catégorie ne s'affiche pas lorsque DYNMCS ou PREAMP est sélectionné. Dans ce cas, passez à l'étape 4.

4. Touchez un effet ou un préampli pour le sélectionner. Puis touchez « OK ».




L'effet ou l'ampli sélectionné sera ajouté.



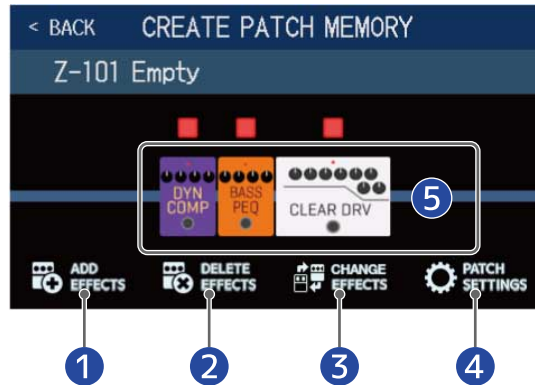
5. Répétez les étapes 2–4 pour sélectionner d'autres effets et préamplis.

Si la fonction AUTOSAVE (→ [Réglage de la fonction AUTOSAVE](#)) est activée (ON), les mémoires de patch créées sont automatiquement sauvegardées.

Si la fonction AUTOSAVE est désactivée (OFF), touchez  pour ouvrir l'écran de sauvegarde des mémoires de patch et suivez les instructions de [Sauvegarde des mémoires de patch](#).

6. Modifiez la mémoire de patch si nécessaire.

Des effets peuvent être ajoutés, supprimés et remplacés. Par exemple, le nom de la mémoire de patch peut également être modifié, de même que le niveau du patch.



1 Ajouter des effets

Divers effets peuvent être ajoutés, notamment des chorus, des flangers et d'autres effets de modulation, des délais, des réverbérations et d'autres effets spatiaux, ainsi que des effets avec pédale. (→ [Ajout d'effets](#))

2 Supprimer des effets

(→ [Suppression d'effets](#))

3 Remplacer des effets

(→ [Remplacement d'effets](#))

4 Changer des noms et des niveaux de mémoires de patch

(→ [Changement des noms de mémoires de patch](#), [Réglage du niveau de la mémoire de patch](#))

5 Régler des effets


Touchez l'icône d'un effet ou d'un préampli ajouté pour pouvoir le régler. (→ [Réglage des effets](#))

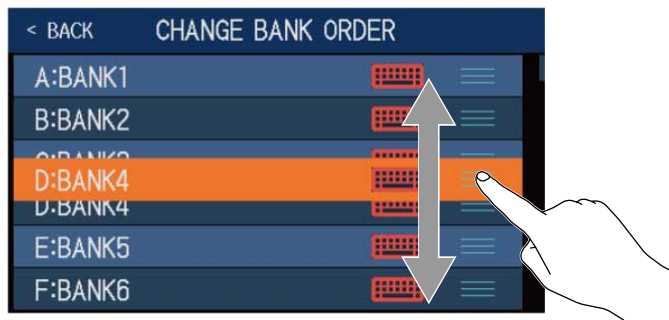
Gestion des banques

Changement de l'ordre des banques


L'ordre des banques peut être changé.

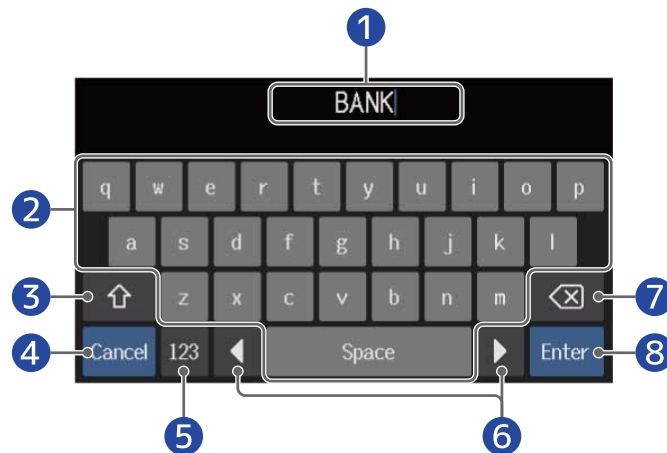
1. Touchez  en écran Menu.

2. Faites glisser le  d'une banque vers le haut ou le bas pour changer sa position dans l'ordre établi.



À savoir :

Touchez  pour ouvrir un clavier qui permet de changer le nom de la banque.




- 1 Zone de saisie des caractères
Un curseur indique la position de saisie.
 - 2 Saisir des caractères
 - 3 Alternner entre majuscules et minuscules
 - 4 Annuler la saisie
L'écran précédent revient.
 - 5 Changer de type de caractère
 - 6 Déplacer le curseur
 - 7 Supprimer le caractère
 - 8 Valider le nom de la banque
L'écran précédent revient.
-

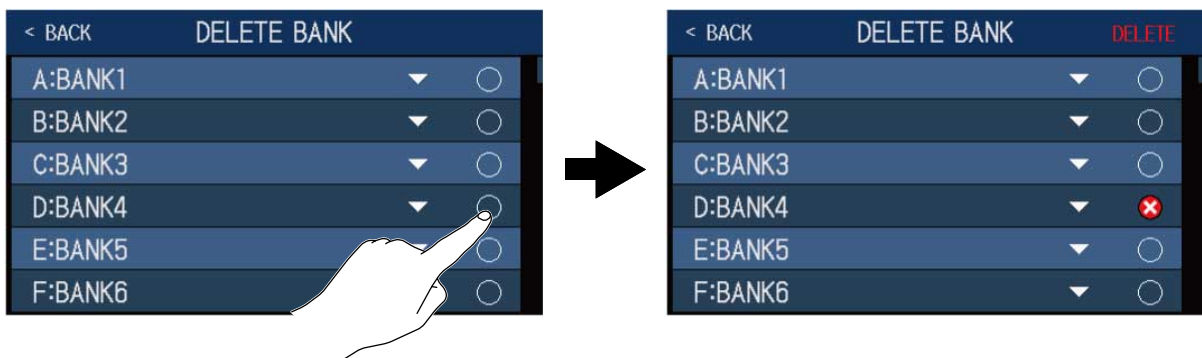
Suppression de banques

Les banques inutiles peuvent être supprimées.

1. Touchez  en écran Menu.

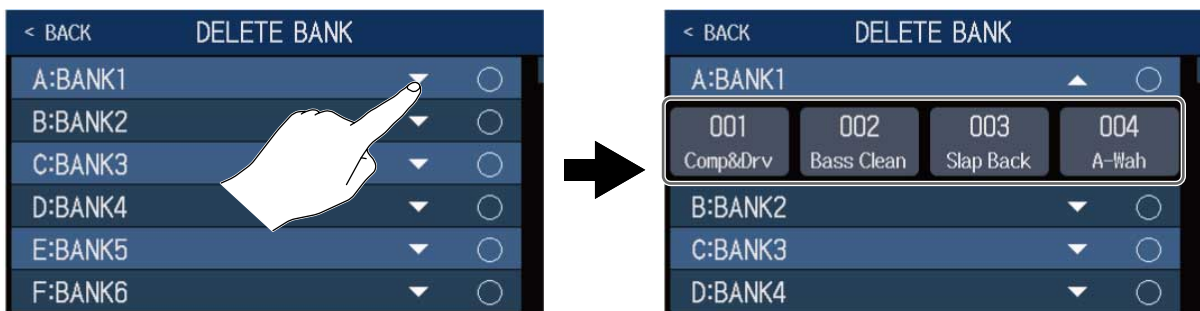
2. Touchez le d'une banque à supprimer.

Une icône  de suppression apparaît en face de la banque touchée.



À savoir :

- Plusieurs banques peuvent être sélectionnées pour être supprimées.
- Touchez l'icône de suppression d'une banque pour la désélectionner.
- Touchez ▼ pour vérifier les mémoires de patch contenues dans une banque.



3. Touchez DELETE (supprimer).



4. Touchez DELETE (supprimer).




Cela supprime cette banque et fait remonter les banques suivantes.

NOTE :

Supprimer une banque supprime également les mémoires de patch qu'elle contient. Veuillez les vérifier avant toute suppression.

Création de banques

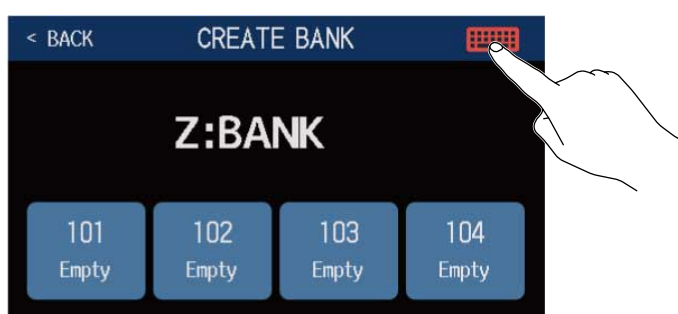
De nouvelles banques peuvent être créées.

1. Touchez  en écran Menu.

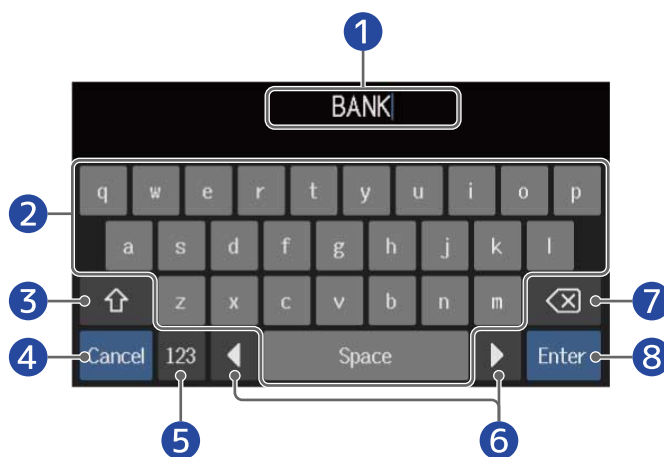
NOTE :

Si le message « All banks are full. Please delete a bank and try again. » (Toutes les banques sont prises. Veuillez supprimer une banque et réessayer) apparaît dans l'écran tactile, c'est qu'il n'y a plus de banque libre. Supprimez une banque inutile. (→ [Suppression de banques](#))

2. Touchez .



3. Saisissez le nom de la banque.



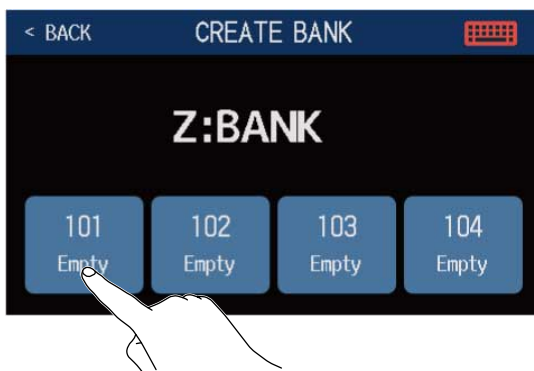
- 1 Zone de saisie des caractères
Un curseur indique la position de saisie.
- 2 Saisir des caractères
- 3 Alternner entre majuscules et minuscules
- 4 Annuler la saisie
L'écran précédent revient.
- 5 Changer de type de caractère

- 6 Déplacer le curseur
- 7 Supprimer le caractère
- 8 Valider le nom de la banque
L'écran précédent revient.

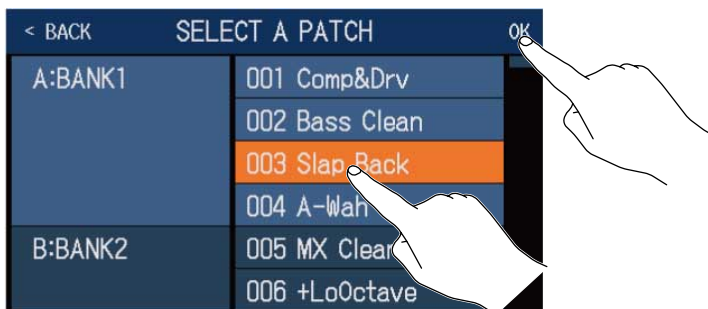
NOTE :

Les caractères et symboles qui peuvent être utilisés sont les suivants.
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } ~ (espace) A-Z, a-z, 0-9

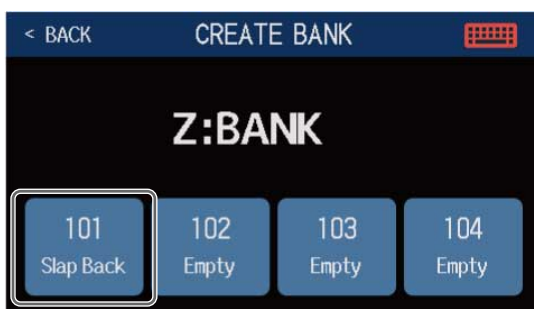
- 4. Touchez l'emplacement auquel vous souhaitez affecter une mémoire de patch.



- 5. Touchez la mémoire de patch que vous souhaitez affecter, puis touchez OK.



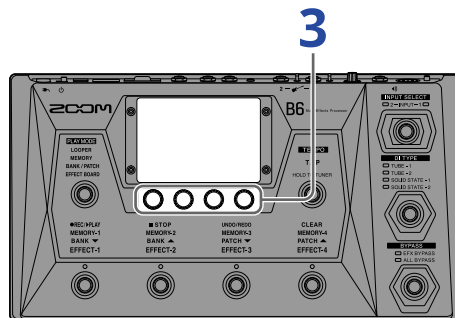
La mémoire de patch sélectionnée sera affectée.



- 6. Répétez les étapes 4-5 pour sélectionner d'autres mémoires de patch.

Utilisation d'une pédale d'expression connectée


Une pédale d'expression (FP02M ZOOM) peut être connectée et utilisée pour régler les effets de la catégorie PEDAL. La pédale d'expression peut servir à changer l'application de l'effet.



1. Sélectionnez une mémoire de patch à configurer pour l'emploi d'une pédale externe.

2. Touchez  en écran Menu.



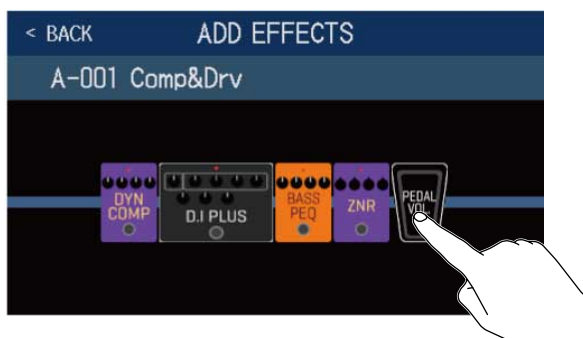
Après l'apparition de , suivez les instructions de [Ajout d'effets](#) pour ajouter un effet de la catégorie PEDAL.



À savoir :

Un effet déjà présent dans la mémoire de patch peut également être transformé en effet à pédale. (→ [Remplacement d'effets](#))

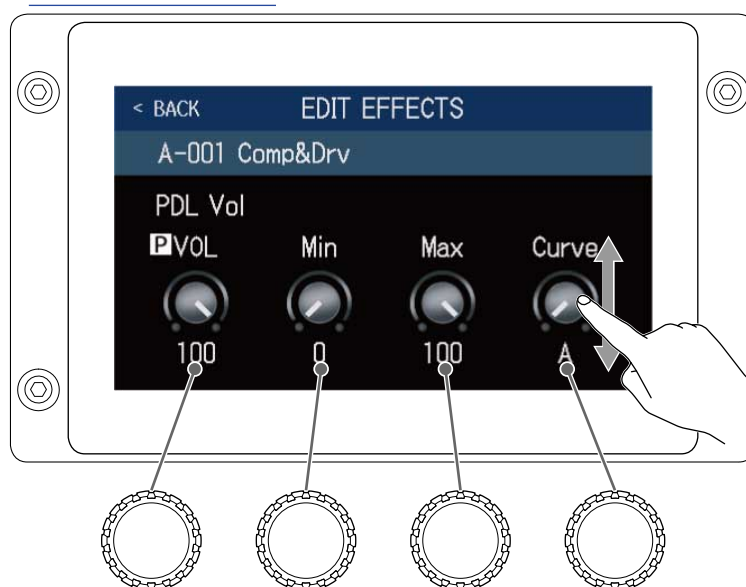
3. Touchez l'effet à pédale ajouté.



Cela ouvre l'écran EDIT EFFECTS.

4. Réglez l'effet à pédale ajouté.

Suivez les procédures de [Réglage des effets](#) pour régler l'effet.



5. Utilisez la pédale d'expression.

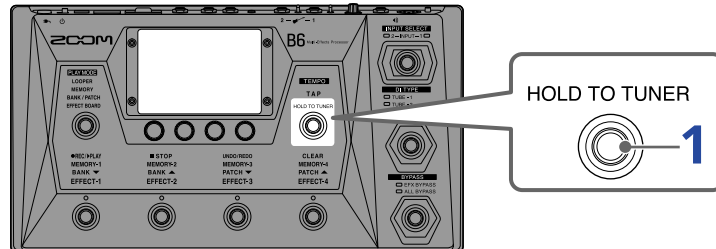
Cela change l'application de l'effet.



Le paramètre auquel a été ajouté **P** dans l'écran EDIT EFFECTS à l'étape 3 peut être réglé.

Emploi de l'accordeur

Activation de l'accordeur

Activez l'accordeur pour vous servir du B6 afin d'accorder une basse.



1. Pressez et maintenez  , ou touchez  en écran Menu.

Cela active l'accordeur et ouvre l'écran USE TUNER (utiliser l'accordeur).

2. Jouez à vide la corde que vous désirez accorder et réglez sa hauteur.




- 1 Type d'accordeur et hauteur du diapason

Toucher ici pour changer les réglages de l'accordeur. (→ [Changement des réglages de l'accordeur](#))

- Le nom de la note la plus proche et son désaccord s'afficheront.
- Lorsque la hauteur est juste, les voyants de gauche et de droite deviennent verts.
- Les différents types d'accordeur peuvent être affichés en balayant l'écran à droite et à gauche.

Fermeture de l'accordeur

Pressez  pour fermer l'accordeur quand il est en service et rouvrir l'écran précédent.


Changement des réglages de l'accordeur

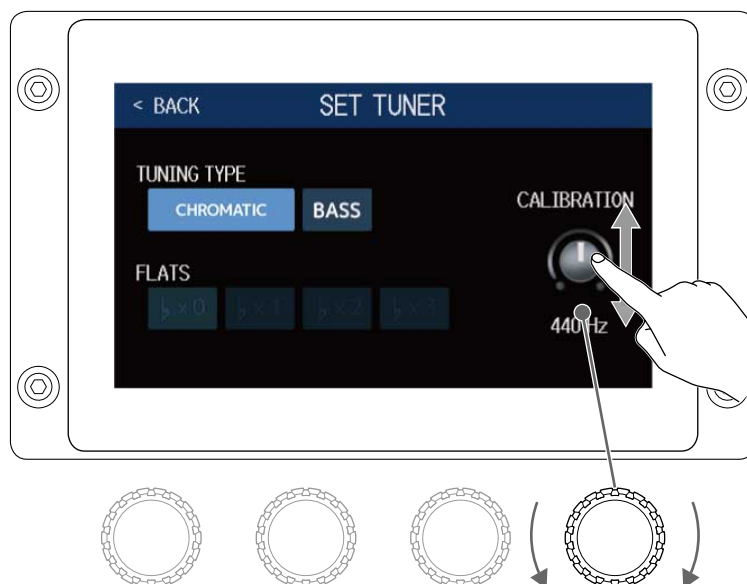
Le diapason de référence de l'accordeur et le type d'accordeur peuvent être changés. Il est également possible d'accorder en flat tuning.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Changez les réglages de l'accordeur

Changement du diapason de l'accordeur

Tirez le bouton CALIBRATION vers le haut et le bas ou tournez  pour changer la hauteur du diapason.



À savoir :

- La plage de réglage est de 435-445 Hz pour le **la** médian.

Choix du type d'accordeur

Touchez le type d'accordeur souhaité.



Réglage	Explication
CHROMATIC (chromatique)	L'écart de hauteur est affiché par rapport à la note la plus proche (en demi-tons).
BASS	Il s'agit d'un accordage standard de guitare basse prenant en charge les basses à 5/6 cordes. Le numéro de la corde la plus proche est affiché en fonction du type sélectionné, et l'écart par rapport à sa hauteur est affiché.

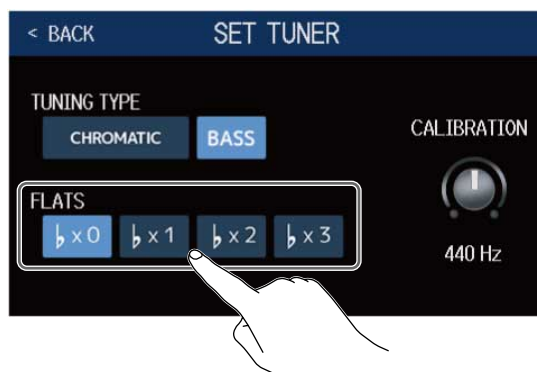
Accordage BASS (« LB » correspond au **si** grave et « HC » au **do** aigu)

Corde	LB	4	3	2	1	HC
Note	B (si)	E (mi)	A (la)	D (ré)	G (sol)	C (do)

Utilisation de flat tunings

Toutes les cordes peuvent être abaissées par rapport à l'accordage ordinaire d'un ($\flat \times 1$), deux ($\flat \times 2$) ou trois ($\flat \times 3$) demi-tons.

Touchez le flat tuning désiré.



NOTE :

Le flat tuning ne peut pas être utilisé si l'accordeur est réglé sur le type CHROMATIC.

Utilisation de rythmes

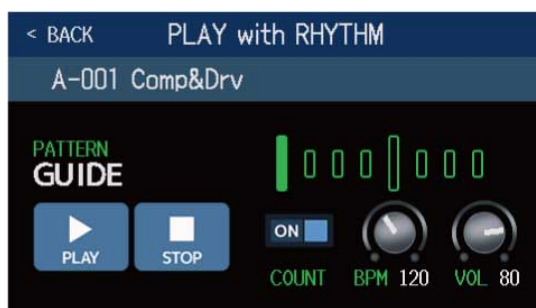
Vous pouvez jouer avec les rythmes intégrés.

Activation des rythmes

Quand cette fonction est activée, des rythmes peuvent être choisis et joués.

1. Touchez  en écran Menu.

Cela active la fonction rythme et ouvre l'écran PLAY with RHYTHM (jouer avec un rythme).



Les rythmes peuvent être lus, arrêtés et réglés à l'aide de l'écran tactile et des boutons de paramètre.

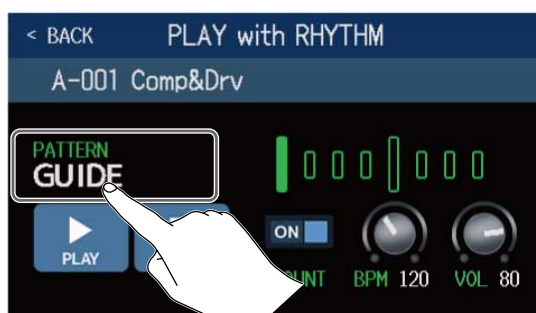
Réglage des rythmes

Divers réglages de rythme peuvent être faits.

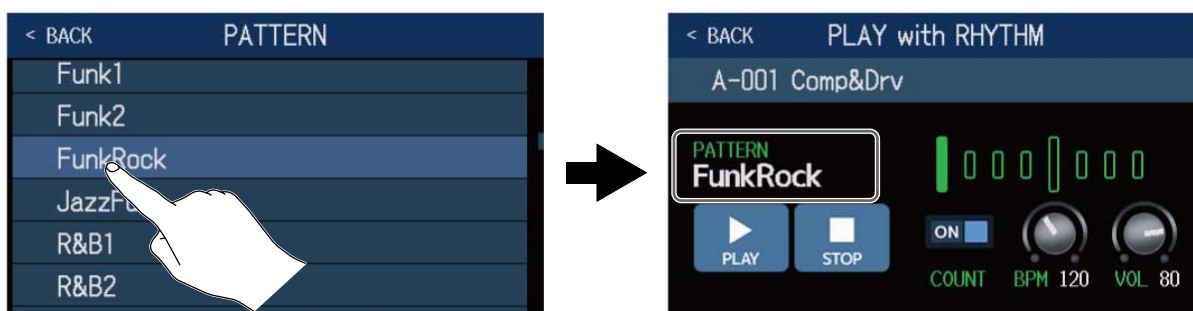
Sélection des patterns rythmiques

Il est possible de sélectionner le pattern rythmique joué.

1. Touchez le nom du pattern rythmique dans l'écran PLAY with RHYTHM (→ [Activation des rythmes](#)).




2. Touchez le pattern rythmique désiré. Puis touchez **< BACK** .

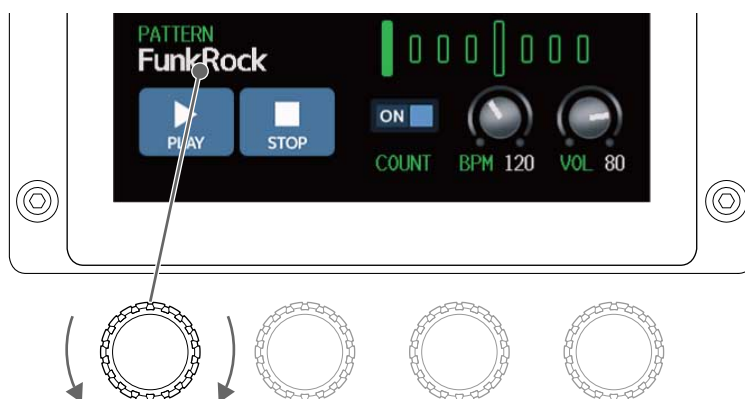


Le pattern rythmique sélectionné sera activé.

À savoir :

Voir [Patterns rythmiques](#) pour plus d'informations sur les types de pattern rythmique.

 peut également être tourné pour sélectionner des patterns rythmiques.



Réglage du précompte

Cela permet de déterminer si un précompte se fait entendre avant que l'enregistrement ne commence dans le looper.


1. Touchez COUNT (précompte) dans l'écran PLAY with RHYTHM. (→ [Activation des rythmes](#))
Le toucher le fait alterner entre ON (activé) et OFF (désactivé).

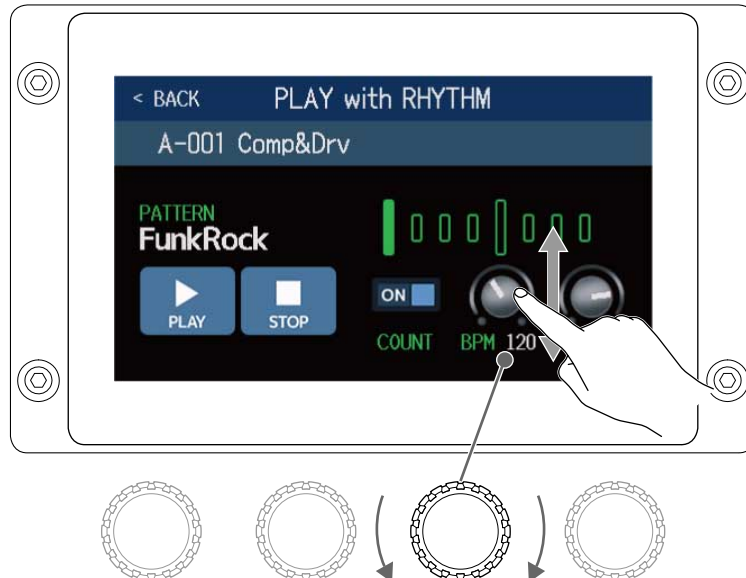


Réglage	Explication
OFF	Aucun précompte n'est produit.
ON	Un précompte est produit.


Réglage du tempo

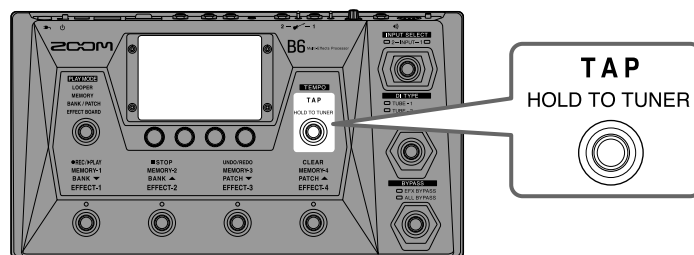
Le tempo du rythme peut être réglé.

1. Tournez  dans l'écran PLAY with RHYTHM (→ [Activation des rythmes](#)) ou tirez le bouton BPM vers le haut et le bas.




À savoir :

- Le réglage peut aller de 40 à 250.
- Le tempo choisi ici sera commun aux effets et au looper.
- Le tempo peut également se régler en battant les temps à intervalles réguliers sur . Le tempo s'affiche dans l'écran tactile pendant qu'on le règle.



Réglage du volume

Le volume du rythme peut être réglé.

1. Tournez  dans l'écran PLAY with RHYTHM (→ [Activation des rythmes](#)) ou tirez le bouton VOL vers le haut et le bas.



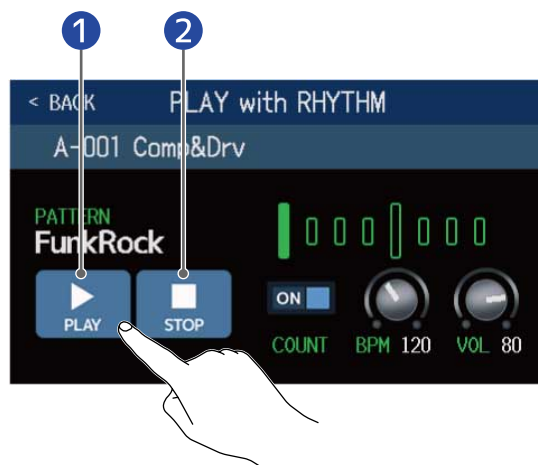
À savoir :

Le réglage peut aller de 0 à 100.

Lancement/arrêt du rythme

La lecture du rythme peut être lancée et arrêtée.

1. Touchez PLAY (lecture) ou STOP (arrêt) dans l'écran PLAY with RHYTHM. (→ [Activation des rythmes](#))



- 1 Lancer la lecture
- 2 Arrêter la lecture

À savoir :

Le mode de lecture (PLAY MODE) peut être sélectionné et l'écran Menu peut être ouvert pendant la lecture de rythme. Cela permet par exemple de sélectionner des mémoires de patch et d'utiliser le looper pendant que le rythme continue à jouer. Pour arrêter le rythme afin d'effectuer d'autres opérations,

touchez  dans l'écran Menu puis arrêtez-le.

Patterns rythmiques

N°	Nom du pattern	Mesure	N°	Nom du pattern	Mesure
1	GUIDE	4/4	35	NewWave	4/4
2	8Beats1	4/4	36	OneDrop	4/4
3	8Beats2	4/4	37	Steppers	4/4
4	8Beats3	4/4	38	Rockers	4/4
5	16Beats1	4/4	39	Ska	4/4
6	16Beats2	4/4	40	2nd Line	4/4
7	16Beats3	4/4	41	Country	4/4
8	Rock1	4/4	42	Shuffle1	4/4
9	Rock2	4/4	43	Shuffle2	4/4
10	Rock3	4/4	44	Blues1	4/4
11	ROCKABLY	4/4	45	Blues2	4/4
12	R'n'R	4/4	46	Jazz1	4/4
13	HardRock	4/4	47	Jazz2	4/4
14	HeavyMtl	4/4	48	Fusion	4/4
15	MtlCore	4/4	49	Swing1	4/4
16	Punk	4/4	50	Swing2	4/4
17	FastPunk	4/4	51	Bossa1	4/4
18	Emo	4/4	52	Bossa2	4/4
19	TomTomBt	4/4	53	Samba1	4/4
20	Funk1	4/4	54	Samba2	4/4
21	Funk2	4/4	55	Breaks1	4/4
22	FunkRock	4/4	56	Breaks2	4/4
23	JazzFunk	4/4	57	Breaks3	4/4
24	R&B1	4/4	58	12/8 Grv	12/8
25	R&B2	4/4	59	Waltz	3/4
26	70's Soul	4/4	60	JzWaltz1	3/4
27	90's Soul	4/4	61	JzWaltz2	3/4
28	Motown	4/4	62	CtWaltz1	3/4

N°	Nom du pattern	Mesure	N°	Nom du pattern	Mesure
29	HipHop	4/4	63	CtWaltz2	3/4
30	Disco	4/4	64	5/4 Grv	5/4
31	Pop	4/4	65	Metro3	3/4
32	PopRock	4/4	66	Metro4	4/4
33	IndiePop	4/4	67	Metro5	5/4
34	EuroPop	4/4	68	Metro	

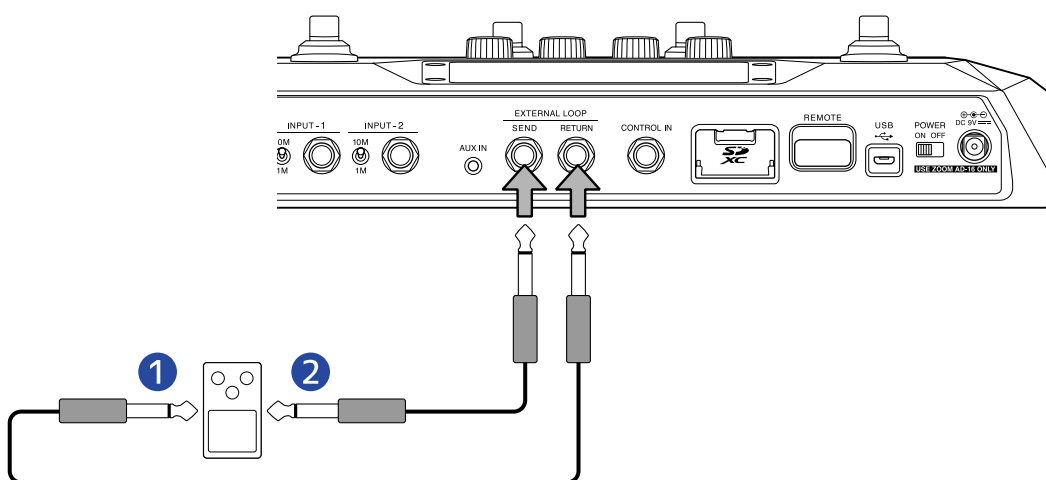
Emploi du départ et du retour de boucle d'effets

Des effets externes peuvent être connectés aux prises de départ (SEND) et de retour (RETURN). Les points de départ/retour peuvent être choisis et sauvegardés dans chaque mémoire de patch.

NOTE :

La boucle d'effets par départ/retour compte dans le nombre maximal d'effets de la mémoire de patch. (→ [Note à propos du nombre d'effets dans les mémoires de patch.](#))

1. Branchez le B6 à un effet externe.





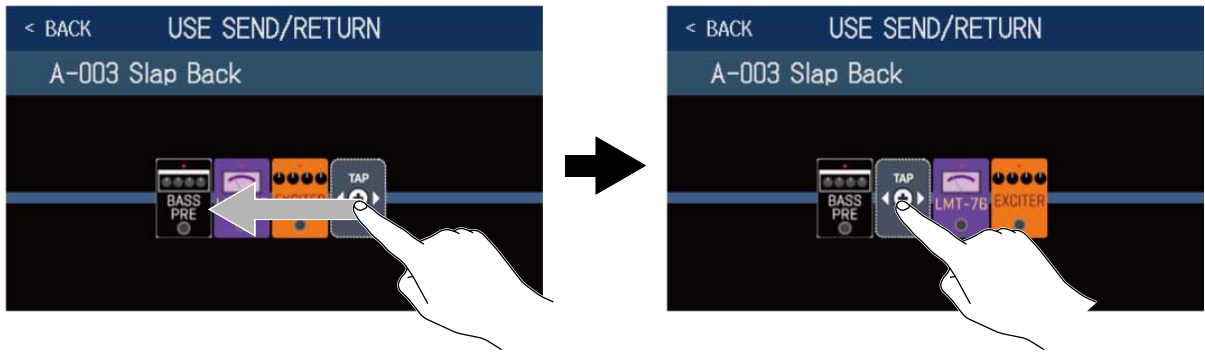
① Branchez-le à la prise de sortie.

② Branchez-le à la prise d'entrée.

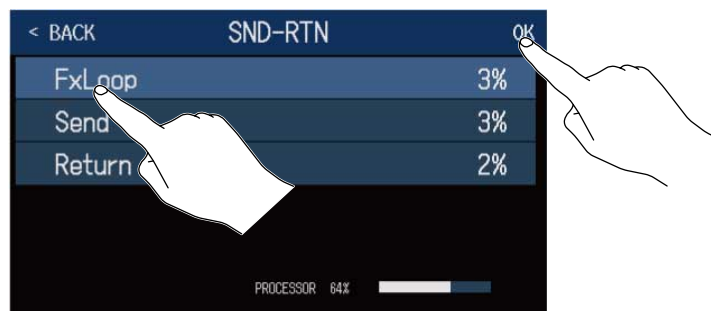
2. Sélectionnez la mémoire de patch dans laquelle vous souhaitez insérer une boucle par départ/retour.

3. Touchez  USE SEND/RETURN en écran Menu.

4. Faites glisser  à l'endroit où vous souhaitez établir la boucle par départ/retour. Puis touchez .

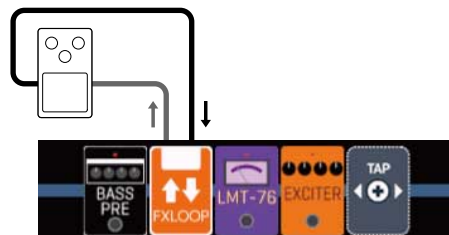


5. Touchez le réglage de départ/retour. Puis touchez OK.
Référez-vous aux options suivantes pour sélectionner le réglage.



FxLoop (boucle d'effets)

Un signal sera envoyé à l'effet externe à partir de la position choisie dans l'écran USE SEND/RETURN et le signal reviendra au même endroit.



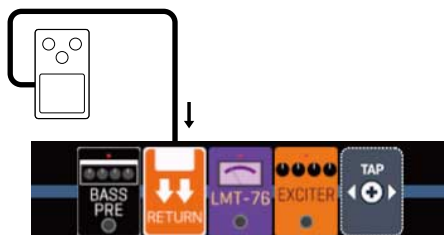
Send (départ)

Un signal est envoyé à l'effet externe à partir de la position choisie dans l'écran USE SEND/RETURN.



Return (retour)

Un signal revient de l'effet externe à la position choisie dans l'écran USE SEND/RETURN.



NOTE :

- Pour supprimer une boucle par départ/retour, voir [Suppression d'effets](#).
- Pour changer une boucle par départ/retour, voir [Remplacement d'effets](#)

À savoir :

Des boucles par départ/retour peuvent également être ajoutées dans l'écran CHANGE AMP/EFFECTS (→ [Ajout d'effets](#)).

Emploi des réponses impulsionnelles (IR)

Les réponses impulsionnelles capturent les spécificités acoustiques des espaces et les quantifient sous forme de données.

En captant ainsi au microphone un son de basse sortant d'un baffle, les caractéristiques de divers baffles peuvent être quantifiées sous forme de données et utilisées pour des effets.

Il est possible de recréer des sons de basse réalistes sans passer par des baffles.

Le B6 est fourni d'origine avec les données de 36 réponses impulsionnelles.

Vous pouvez également charger et utiliser vos propres données de réponse impulsionnelle ainsi que celles venant de tierces parties.

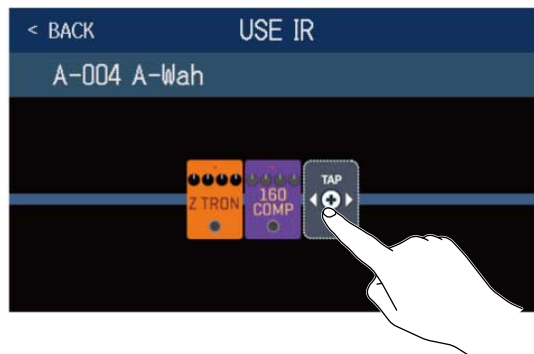
Emploi des réponses impulsionnelles (IR)


Les réponses impulsionnelles peuvent être affectées à des mémoires de patch.

1. Sélectionnez la mémoire de patch dans laquelle utiliser une réponse impulsionnelle.

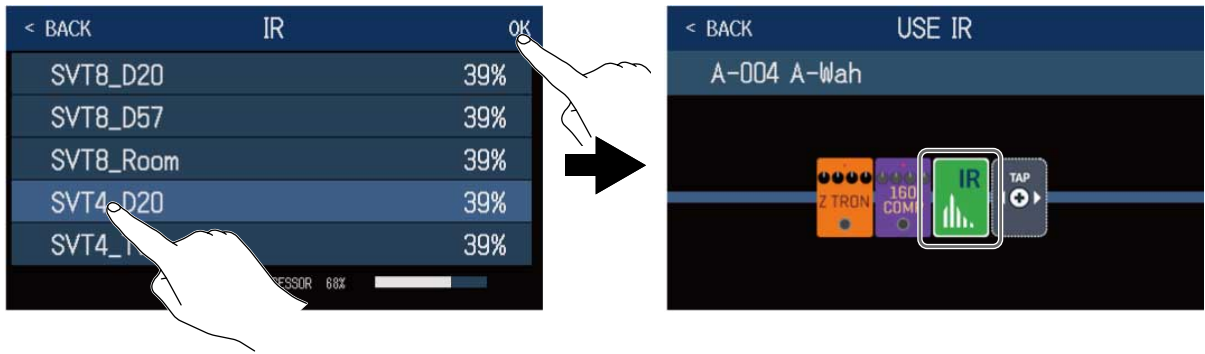
2. Touchez  en écran Menu.

3. Touchez .



Tirez  jusqu'à l'endroit où vous souhaitez employer la réponse impulsionnelle.

4. Touchez la réponse impulsionnelle que vous souhaitez utiliser pour la sélectionner. Puis touchez OK.



La réponse impulsionnelle sélectionnée sera ajoutée.

Chargement de données de réponse impulsionnelle (IR)

Vous pouvez charger vos propres données de réponse impulsionnelle ainsi que celles de tierces parties.

NOTE :

Il est possible de charger des données de réponse impulsionnelle ayant le format suivant.

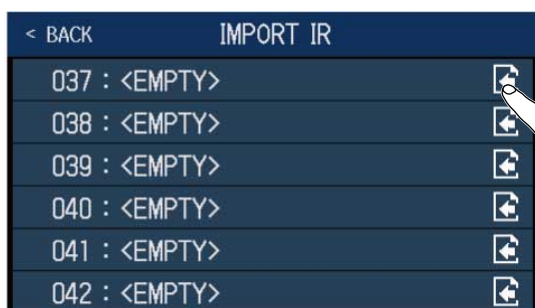
- Format : WAV
- Fréquence d'échantillonnage : 44,1-192 kHz

1. Copiez les données de réponse impulsionnelle sur une carte SD.
Copiez les données de réponse impulsionnelle dans le dossier « B6_IR » de la carte SD. (→ [Structure des dossiers et fichiers du B6](#))
Le dossier « B6_IR » est créé au niveau supérieur d'une carte SD lorsque celle-ci est formatée par le B6. (→ [Formatage de cartes SD](#))

2. Insérez la carte SD. (→ [Insertion de cartes SD](#))

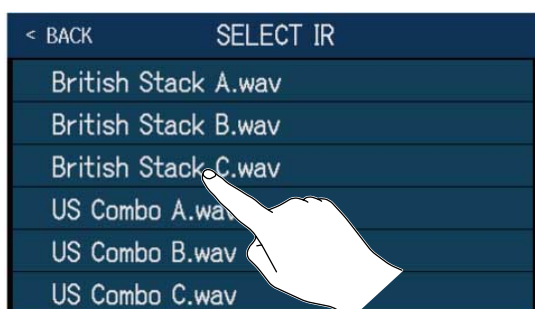
3. Touchez  **IMPORT IR** en écran Menu.

4. Touchez  de l'emplacement auquel elle sera affectée.



Des données de réponse impulsionnelle sont déjà affectées aux mémoires 001-036. Vous pouvez librement affecter des données de réponse impulsionnelle aux mémoires 037 à 120.

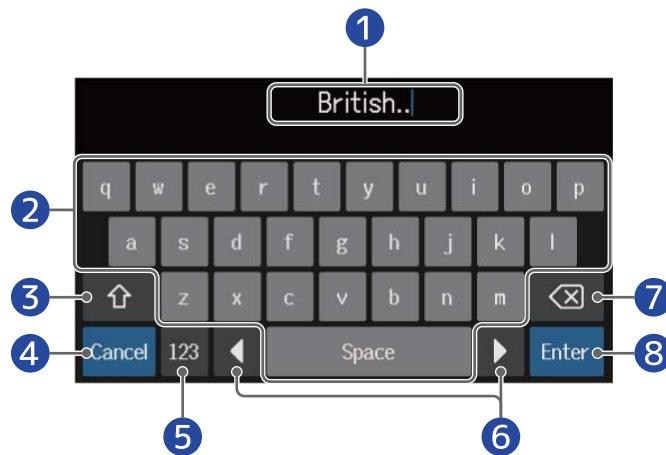
5. Touchez les données de réponse impulsionnelle qui ont été affectées.



6. Touchez .



7. Saisissez un nom pour la réponse impulsionnelle.



- 1 Zone de saisie des caractères
Un curseur indique la position de saisie.
- 2 Saisir des caractères
- 3 Alternner entre majuscules et minuscules
- 4 Annuler la saisie
L'écran précédent revient.
- 5 Changer de type de caractère
- 6 Déplacer le curseur
- 7 Supprimer le caractère
- 8 Valider le nom de la réponse impulsionnelle
L'écran précédent revient.

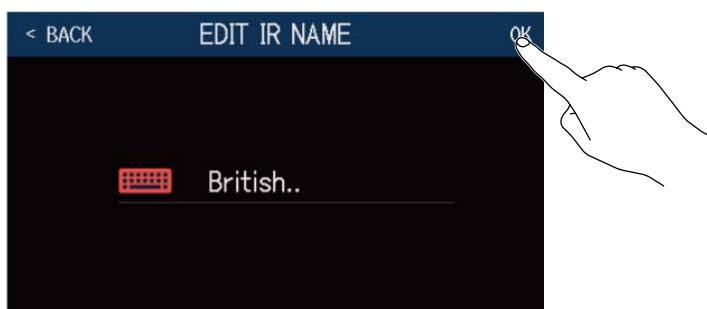
NOTE :


Les caractères et symboles qui peuvent être utilisés sont les suivants.

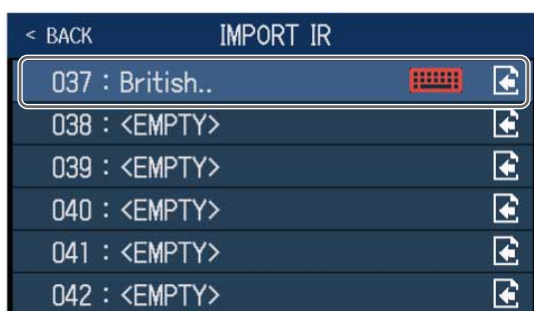
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } ~ (espace) A-Z, a-z, 0-9

8. Touchez OK.

La réponse impulsionnelle sélectionnée sera affectée.



Touchez  pour changer son nom.



Emploi des fonctions d'interface audio

Le B6 peut servir d'interface audio à 2 entrées/2 sorties.

Depuis le B6, 2 canaux de signaux audio traités par les effets peuvent être envoyés à un ordinateur.

Depuis un ordinateur, 2 canaux de signaux audio peuvent entrer en un point situé en aval du traitement par les effets.

Voir [Parcours du signal](#) pour plus de détails sur les positions d'entrée et de sortie.

Installation du pilote

Ordinateurs Windows

1. Téléchargez le pilote B6 Driver dans l'ordinateur depuis zoomcorp.com.

NOTE :

Vous pouvez télécharger le dernier pilote B6 Driver depuis le site web ci-dessus.

2. Lancez le programme d'installation et suivez ses instructions pour installer le pilote B6 Driver.

NOTE :

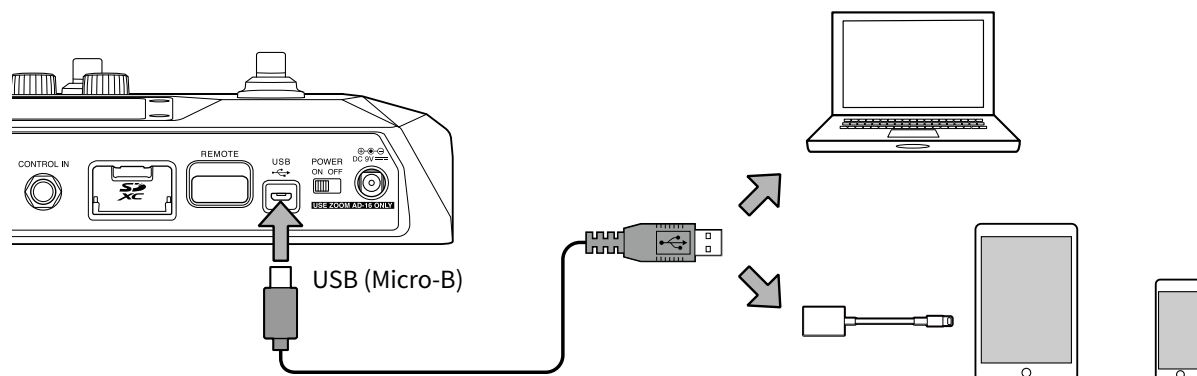
Voir le Guide d'installation inclus avec le pilote pour les détails de la procédure d'installation.

Ordinateurs Mac ou appareils iOS/iPadOS

Aucun pilote n'est nécessaire pour l'emploi avec un Mac ou un appareil iOS/iPadOS.

Connexion à un ordinateur

1. Utilisez un câble USB pour raccorder le B6 à un ordinateur Mac/Windows ou à un appareil iOS/iPadOS.



NOTE :

- Utilisez un câble Micro-B USB 2.0 permettant le transfert de données.
- Le B6 ne peut pas être alimenté par le bus USB.
- Utilisez un adaptateur pour appareil photo de type Lightning vers USB (ou Lightning vers USB 3) pour brancher un appareil iOS/iPadOS à connecteur Lightning.

2. Réglez  sur ON.

Allumez le B6 et connectez l'appareil iOS/iPadOS.

En cas de connexion à un ordinateur, passez à l'étape 3.

3. Si vous connectez un ordinateur, choisissez le B6 comme interface audio.


Réglages d'interface audio

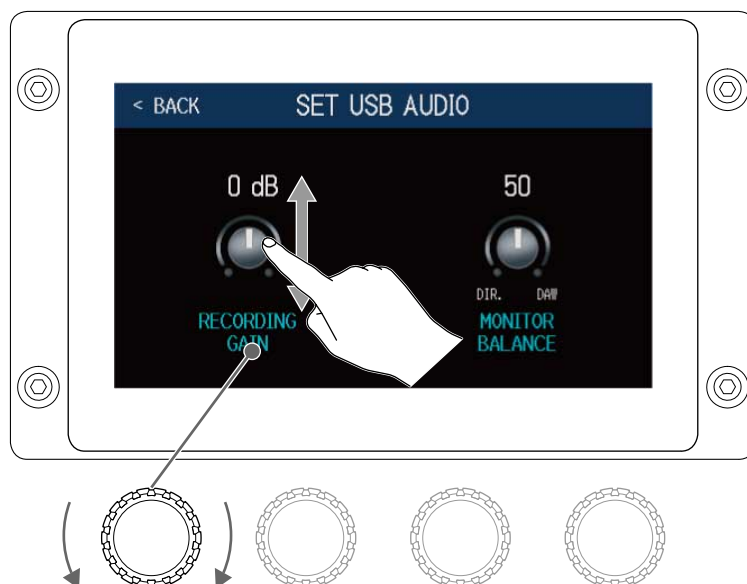
Il est par exemple possible d'ajuster les niveaux d'enregistrement et de régler la balance d'écoute de contrôle.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Faites les réglages de l'interface audio

Réglage du volume (niveau d'enregistrement) à destination de l'ordinateur


Tournez  ou tirez le bouton RECORDING GAIN (gain d'enregistrement) vers le haut et le bas pour régler le niveau d'enregistrement.



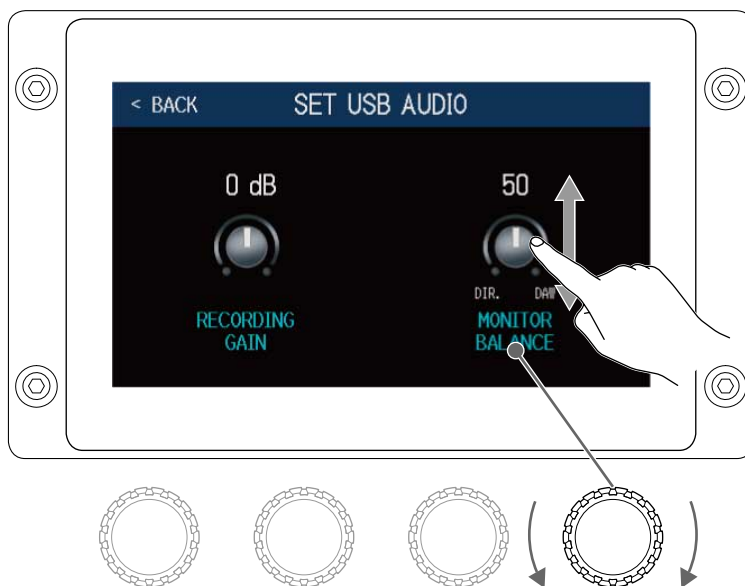
À savoir :

La plage de réglage va de -6 dB à +6 dB.

Réglage de la balance d'écoute de contrôle

Tournez  ou tirez le bouton MONITOR BALANCE vers le haut et le bas pour régler la balance entre le signal sortant de l'ordinateur et le signal direct (son du B6).

Les valeurs de réglage sont affichées au-dessus des boutons.



À savoir :

La plage de réglage va de 0 à 100. La balance ne donne que le signal direct avec un réglage à 0 et que le son sortant de l'ordinateur avec un réglage à 100.

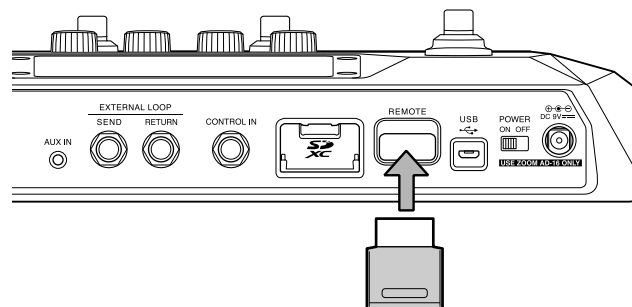
Connexion sans fil aux appareils iOS/iPadOS

En connectant un BTA-1 ZOOM ou un autre adaptateur sans fil dédié, le B6 peut être contrôlé sans fil depuis un iPhone/iPad au moyen de l'application Handy Guitar Lab for B6 pour iOS/iPadOS.

NOTE :

- Avant d'allumer le B6, connectez un BTA-1 ZOOM ou autre adaptateur sans fil dédié.
- Téléchargez l'appli dédiée depuis l'App Store.

1. Le B6 étant éteint, connectez un BTA-1 ZOOM ou autre adaptateur sans fil dédié.



2. Réglez  sur ON.

3. Lancez Handy Guitar Lab for B6 sur l'iPhone/iPad.

4. Établissez la connexion dans l'écran des réglages de Handy Guitar Lab for B6.

À savoir :

Pour les procédures de réglage de Handy Guitar Lab for B6, voir son mode d'emploi.

Réglages de l'unité

Réglage de la fonction AUTOSAVE

Si la fonction AUTOSAVE (sauvegarde automatique) est activée (ON), les mémoires de patch sont automatiquement sauvegardées lorsqu'on modifie leur contenu.


1. Touchez  ou  en écran Menu.


2. Touchez le commutateur AUTOSAVE pour activer/désactiver la sauvegarde automatique. Le toucher le fait alterner entre ON (activé) et OFF (désactivé).



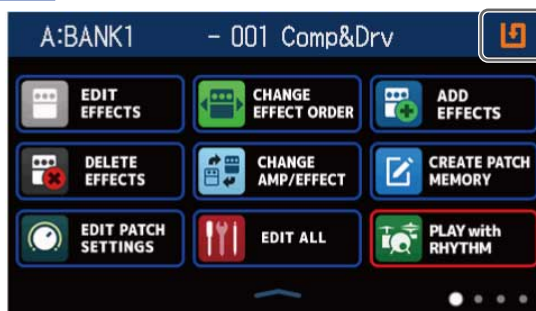
Réglage	Explication
ON	Active la fonction AUTOSAVE.
OFF	Désactive la fonction AUTOSAVE.

À savoir :

Si la fonction AUTOSAVE est désactivée, les mémoires de patch ne sont pas automatiquement sauvegardées. Lorsque le contenu d'une mémoire de patch a été modifié,  apparaît en haut à droite de l'écran tactile pour signaler une différence par rapport aux réglages enregistrés.

Touchez  pour ouvrir l'écran de sauvegarde des mémoires de patch, et faites une sauvegarde si nécessaire.

(→ [Sauvegarde des mémoires de patch](#))

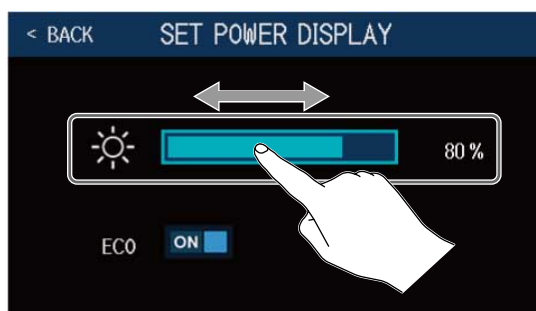


Réglage de la luminosité de l'écran tactile

La luminosité de l'écran tactile peut être réglée.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Tirez à gauche et à droite pour régler la luminosité de l'écran tactile.

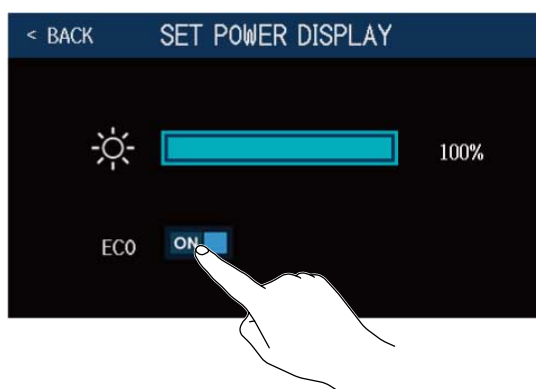


Réglage du mode d'économie d'énergie (ECO)

Cette fonction peut être utilisée pour couper automatiquement l'alimentation après 10 heures sans utilisation.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez le commutateur ECO pour activer/désactiver le mode d'économie d'énergie. Le toucher le fait alterner entre ON (activé) et OFF (désactivé).



Réglage	Explication
ON	L'alimentation se coupe automatiquement après 10 heures sans utilisation.
OFF	Cela désactive le mode ECO.

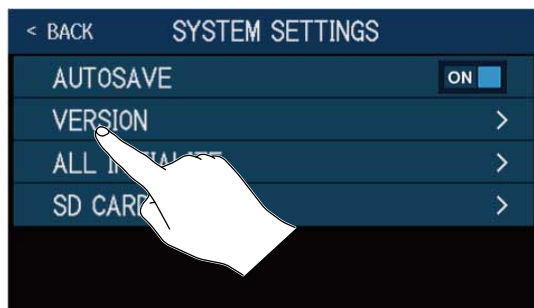
Gestion du firmware

Vérification des versions de firmware

Les versions de firmware utilisées par le B6 peuvent être vérifiées.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez VERSION.



Cela affiche les versions de firmware et de préréglage (preset).



- 1 Version du firmware du B6
- 2 Version du DSP
- 3 Version de preset
- 4 Version du programme de démarrage

Mise à jour

Le firmware du B6 peut être mis à jour avec les dernières versions.

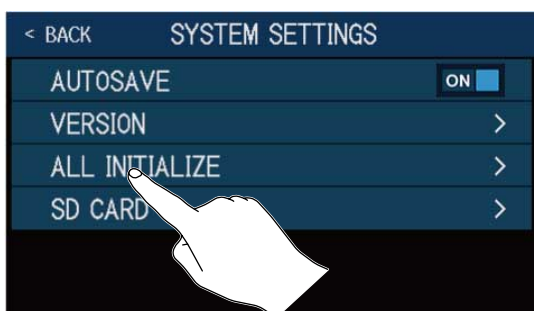
Les fichiers de mise à jour pour les firmwares les plus récents peuvent être téléchargés sur le site web de ZOOM (zoomcorp.com).

Restauration des réglages d'usine

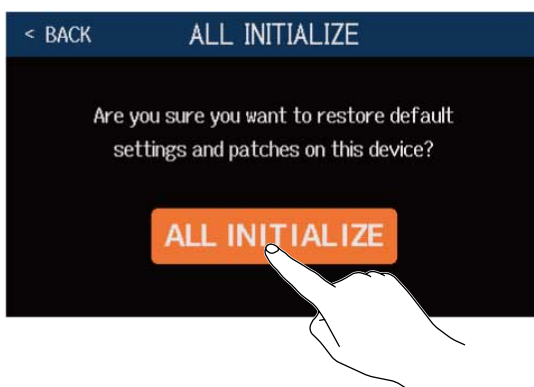
Les réglages d'usine par défaut peuvent être restaurés.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez ALL INITIALIZE (tout initialiser).



3. Touchez ALL INITIALIZE (tout initialiser).




L'initialisation sera exécutée, rétablissant les réglages par défaut. Ensuite, le B6 démarrera normalement.

NOTE :

L'initialisation remplace tous les réglages, y compris les mémoires de patch, par les valeurs d'usine par défaut. Soyez donc sûr de vous avant d'utiliser cette fonction.

À savoir :

Pour interrompre la procédure menant à l'initialisation, touchez  à l'étape 3.

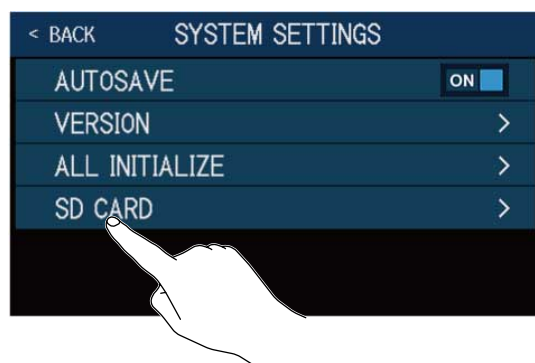
Gestion des cartes SD

Contrôle des informations de carte SD

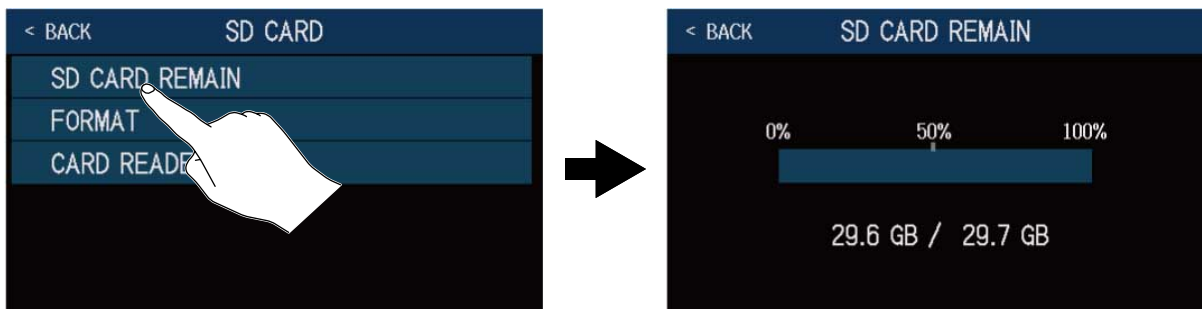
L'espace libre sur les cartes SD peut être vérifié.

1. Touchez  en écran Menu.

2. Touchez SD CARD (carte SD).



3. Touchez SD CARD REMAIN (espace restant sur la carte SD).
Cela affiche l'espace encore libre sur la carte SD.



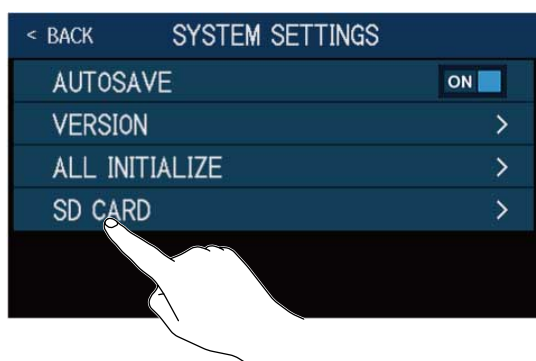
Formatage de cartes SD

Utilisez le B6 pour formater les cartes SD afin de maximiser leurs performances.

Avant d'utiliser des cartes SD neuves ou formatées par un ordinateur, il faut les formater avec le B6. Sachez que toutes les données sauvegardées sur la carte SD seront supprimées lors du formatage.

1. Touchez  en écran Menu.

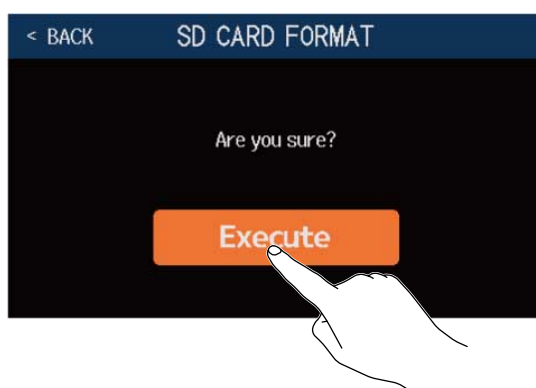
2. Touchez SD CARD (carte SD).



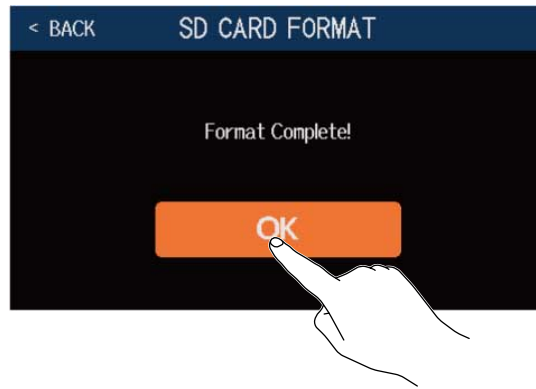
3. Touchez FORMAT.



4. Touchez Execute (exécuter).
Cela formate la carte SD.



5. Touchez OK.

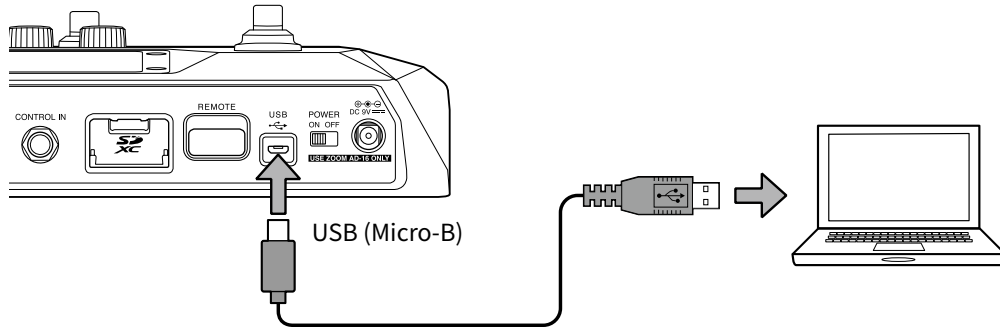


Emploi comme lecteur de carte

Le B6 peut être utilisé comme lecteur de carte lorsqu'il est connecté à un ordinateur.

Les boucles et les données de réponse impulsionnelle (les vôtres et celles de tiers) peuvent être transférées depuis un ordinateur et chargées dans le B6.

1. Utilisez un câble USB pour raccorder le B6 à un ordinateur Mac/Windows.

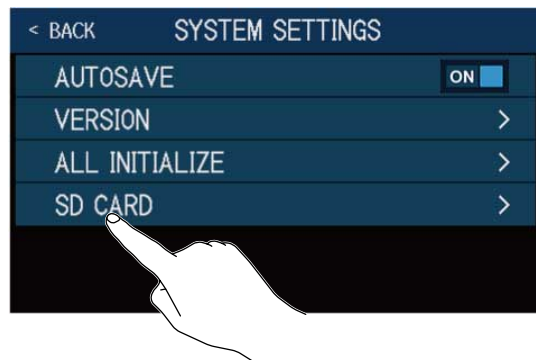


NOTE :

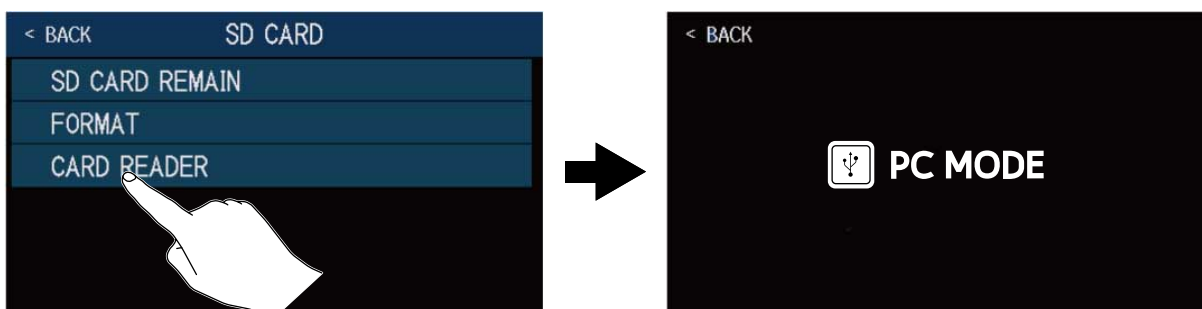
- Utilisez un câble Micro-B USB 2.0 permettant le transfert de données.
- Le B6 ne peut pas être alimenté par le bus USB.

2. Touchez  en écran Menu.

3. Touchez SD CARD (carte SD).



4. Touchez CARD READER (lecteur de carte).
Cela ouvre l'écran PC MODE (mode PC).



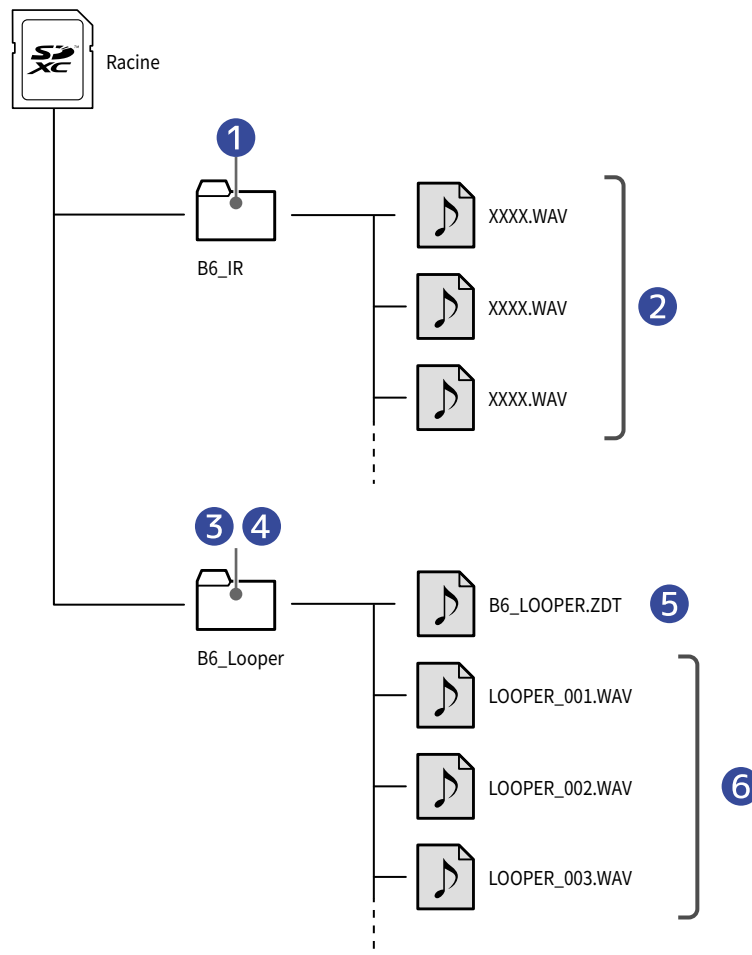
5. Utilisez l'ordinateur pour transférer les fichiers nécessaires.

NOTE :

Lorsque l'écran PC MODE est ouvert, les autres fonctions ne peuvent pas être utilisées et les pédales commutateurs comme les boutons de paramètre sont désactivés.

Structure des dossiers et fichiers du B6

Les dossiers et les fichiers sont créés de la façon suivante sur la carte SD du B6.



- 1 Les fichiers WAV de réponse impulsionnelle placés dans ce dossier peuvent être chargés par le B6.
(→ Chargement de données de réponse impulsionnelle (IR))
- 2 Fichiers WAV de réponse impulsionnelle
- 3 Les boucles enregistrées par le looper sont sauvegardées dans ce dossier.
(→ Créer des boucles et les sauvegarder sur cartes SD)
- 4 Les fichiers audio placés dans ce dossier peuvent être chargés comme des boucles dans le looper.
(→ Sélection de boucles sauvegardées sur cartes SD)
- 5 Fichier des réglages de looper du B6
- 6 Boucles enregistrées par le looper

Guide de dépannage

L'unité ne s'allume pas

- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation POWER est bien réglé sur ON.
- Vérifiez les connexions. (→ [Faire les connexions](#))

Pas de son ou son très faible

- Vérifiez les connexions. (→ [Faire les connexions](#))
- Vérifiez que le bon canal d'entrée est sélectionné. (→ [Sélection de l'entrée \(INPUT SELECT\)](#))
- Réglez les niveaux des effets. (→ [Réglage des effets](#))
- Réglez le niveau de la mémoire de patch. (→ [Réglage du niveau de la mémoire de patch](#))
- Réglez le volume de sortie. (→ [Réglage du niveau général](#))
- Si vous utilisez une pédale d'expression pour régler le volume, ajustez sa position jusqu'à l'obtention du niveau de volume adéquat.

Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez qu'un câble d'instrument n'en est pas la cause.
- Utilisez un authentique adaptateur secteur ZOOM. (→ [Faire les connexions](#))

Un effet ne peut pas être sélectionné

- Si la sélection d'un effet entraîne un dépassement de la puissance de traitement disponible, « PROCESS OVERFLOW » (saturation du traitement) apparaît à l'écran et l'effet ne peut pas être sélectionné. (→ [Note à propos du nombre d'effets dans les mémoires de patch.](#))

La pédale d'expression ne fonctionne pas bien

- Sélectionnez un effet à pédale. (→ [Utilisation d'une pédale d'expression connectée](#))
- Vérifiez la connexion de la pédale d'expression. (→ [Faire les connexions](#))

Le niveau enregistré dans la DAW est faible

Vérifiez le niveau d'enregistrement. (→ [Réglages d'interface audio](#))

Le looper ne peut pas enregistrer correctement quand on utilise une carte SD

- Les cartes SD peuvent s'user. Leur vitesse peut diminuer à force de répéter les procédures d'écriture et d'effacement.
- Le formatage de la carte par le B6 peut améliorer cela. (→ [Formatage de cartes SD](#))
- Si le formatage d'une carte SD ne change rien, nous vous recommandons de remplacer la carte. Veuillez consulter la liste des cartes dont le bon fonctionnement a été confirmé sur le site Web de ZOOM.

NOTE :

La confirmation de fonctionnement de cartes SD/SDHC/SDXC n'est pas une garantie de performances d'enregistrement sur celles-ci.

Cette liste est fournie à titre indicatif pour vous aider à trouver des cartes appropriées.

Caractéristiques techniques

Nombre maximal d'effets simultanés		6 effets
Mémoires de patch personnelles		240
Fréquence d'échantillonnage		88,2 kHz
Conversion A/N		24 bit, suréchantillonnage 128 fois
Conversion N/A		24 bit, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal		32 bit
Réponse en fréquence		20 Hz – 20 kHz (+0,5 dB/–0,5 dB) (charge de 10 k Ω)
Écran		LCD couleur TFT de 10,9 cm (480 x 272 pixels)
Entrées	INPUT 1/2	Jacks 6,35 mm mono standard Niveau d'entrée nominal : –20 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 1 ou 10 M Ω (sélectionnable)
	RETURN	Jack 6,35 mm mono standard Niveau d'entrée nominal : –20 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 1 M Ω
	AUX IN	Mini-jack stéréo Niveau d'entrée nominal : –10 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 10 k Ω
Sorties	AMP/LINE [PHONES]	Jack 6,35 mm stéréo standard Niveau de sortie maximal : Ligne +11,4 dBu (10 k Ω ou plus d'impédance de sortie) / Casque 24 mW + 24 mW (charge de 32 Ω)
	BALANCED OUTPUT	Prise XLR Impédance : 100 Ω (point chaud-masse, point froid-masse) / 200 Ω (point chaud-point froid) GND LIFT (suppression de masse commutable)
	SEND	Jack 6,35 mm mono standard Niveau de sortie maximal : +11,4 dBu (10 k Ω ou plus d'impédance de sortie)
Bruit de fond (bruit résiduel)	AMP/LINE [PHONES]	–96,0 dBu
	BALANCED OUTPUT	–100,0 dBu
	SEND	–99,0 dBu
Entrée de contrôle		Entrée pour FP02M

Alimentation	Adaptateur secteur (CC 9 V, 500 mA, pôle négatif au centre) (AD-16 ZOOM)	
USB	Port : USB 2.0 Micro-B/Type de câble accepté : Micro-B Guitar Lab : USB1.1 Full Speed Interface audio : USB 2.0 High Speed, 44,1/88,2 kHz, 32 bit (16 bit à 88,2 kHz), 2 entrées/2 sorties Classe de stockage de masse : USB 2.0 High Speed Note : utilisez un câble USB permettant le transfert de données. L'alimentation par le bus USB n'est pas prise en charge.	
Carte SD	Caractéristiques	Cartes aux normes SD/SDHC/SDXC
	LOOPER	WAV : stéréo, 44,1 kHz, 16 bit
	IR	WAV : 44,1-192 kHz, 16/24/32 bit
REMOTE	BTA-1 ZOOM ou autre adaptateur sans fil dédié	
Dimensions	228 mm (P) × 418 mm (L) × 65 mm (H)	
Poids	1890 g	

Note : 0 dBu = 0,775 V



ZOOM CORPORATION

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

zoomcorp.com