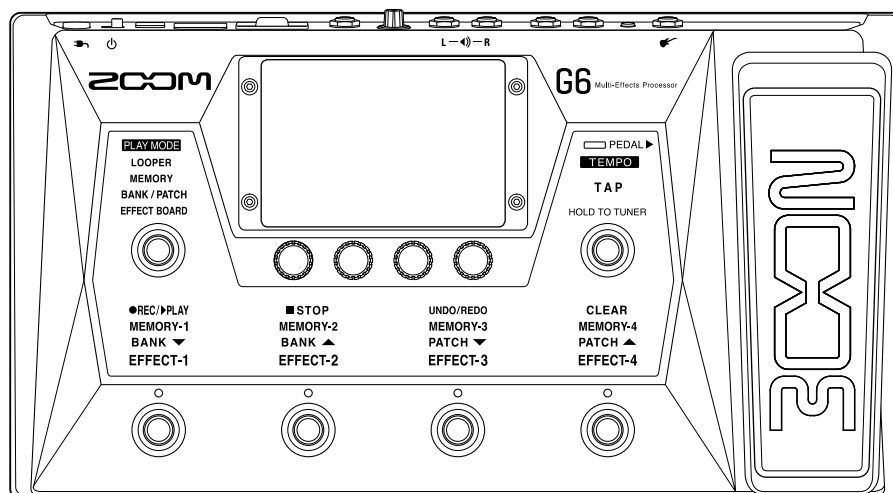


G6

Multi-Effects Processor



Manuale operativo

Leggete attentamente le Precauzioni d'uso e sicurezza prima dell'utilizzo.

© 2021 ZOOM CORPORATION

E' proibita la copia e la stampa, totale o parziale, di questo manuale, senza autorizzazione.

I nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di società citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

La visualizzazione corretta non è possibile su dispositivi a scala di grigi.

Note relative a questo Manuale operativo

Potreste aver bisogno di questo manuale in futuro. Conservatelo in luogo accessibile.

Il contenuto di questo documento e le specifiche tecniche possono variare senza obbligo di preavviso.

© Windows® è marchio o marchio registrato di Microsoft® Corporation.

© iPhone, iPad, iPadOS e Mac sono marchi di Apple Inc.

© App Store è marchio di servizio di Apple Inc.

© iOS è marchio o marchio registrato di Cisco Systems, Inc. (USA).

© I loghi SD, SDHC e SDXC sono marchi.

© Altri nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di società citati in questo documento sono di proprietà delle rispettive società.

- Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.
- La legge proibisce la registrazione da fonti coperte da copyright, compresi CD, registrazioni, nastri, esecuzioni live, video e broadcast, senza il permesso del detentore del copyright, e per ogni uso diverso da quello personale. Zoom Corporation non si assume responsabilità in relazione alla violazione dei copyright.

Termini usati in questo manuale

Memoria patch

E' possibile salvare le combinazioni di ampli ed effetti con le loro impostazioni on/off e i valori parametro come "memorie patch" per essere richiamate facilmente. Gli effetti sono salvati e richiamati in unità di memorie patch. Si possono aggiungere fino a 9 effetti a una memoria patch, e salvare fino a 240 memorie patch.

Bank

Un gruppo di 4 memorie patch costituisce un "bank". Le memorie patch possono essere richiamate commutando i bank. Si possono salvare fino a 60 bank.

Tipo di effetto

I tipi di effetto disponibili comprendono vari effetti per chitarra e simulazioni di ampli/cabinet. Gli effetti possono essere selezionati tra questi tipi e aggiunti alle memorie patch.

Categoria

Gli effetti sono raggruppati in categorie per tipo.

AUTOSAVE

Questa funzione salva automaticamente i cambiamenti alle memorie patch e alle impostazioni effetto.

Modalità ECO

Questa funzione spegne automaticamente l'unità dopo 10 ore dall'ultima operazione.

Looper

Fraasi stereo lunghe fino a 45 secondi possono essere registrate e riprodotte ripetutamente.

Usando una card SD, il tempo di registrazione può essere allungato e le frasi possono essere salvate. Potete anche usare i vostri file audio come loop.

Preselect

Questa funzione consente l'utilizzo in continuo del suono della memoria patch attuale, mentre si passa ad un'altra con numero non contiguo.

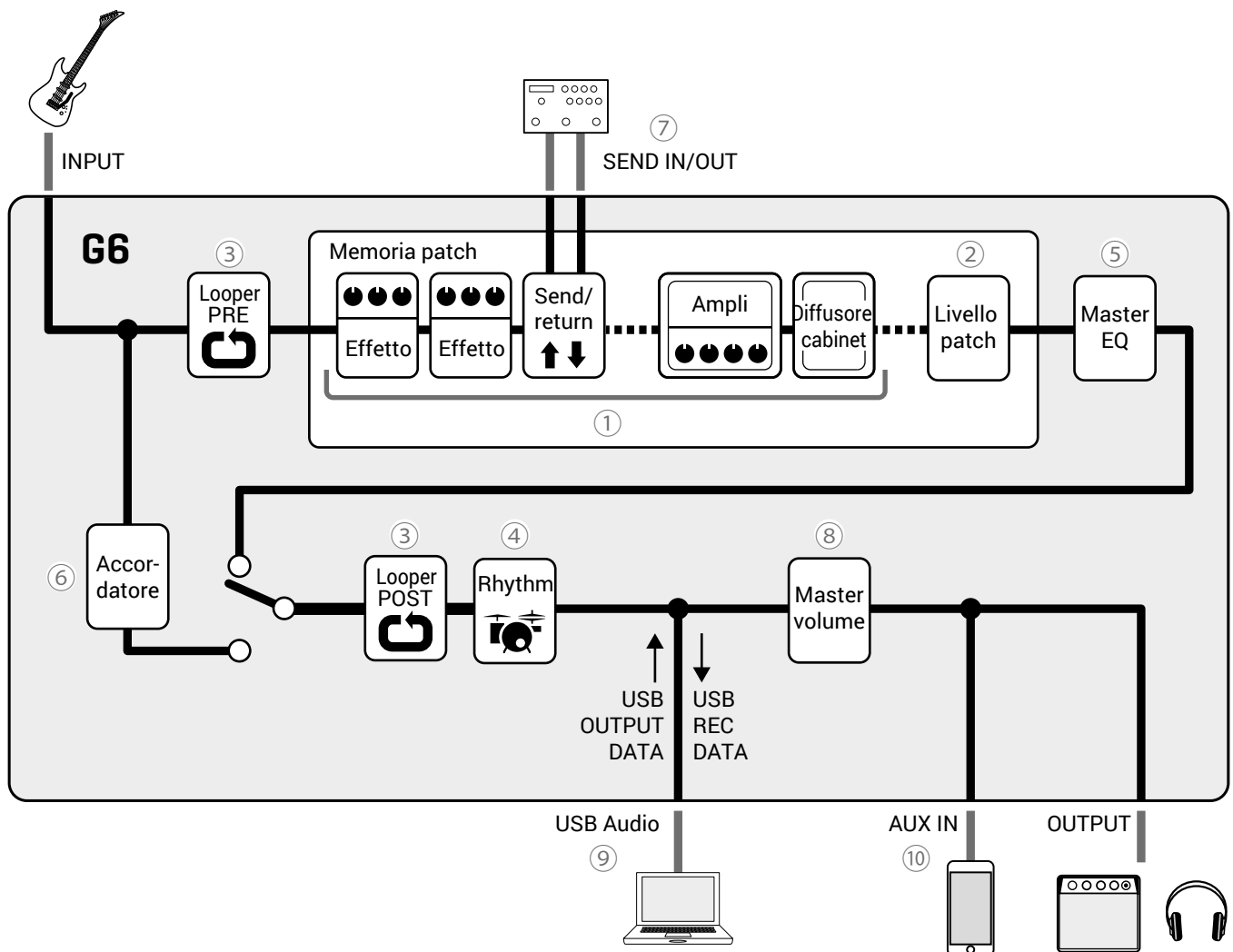
Indice

Note relative a questo Manuale operativo	2	Regolare gli effetti	44
Termini usati in questo manuale	3	Commutare gli effetti su on/off	44
Indice	4	Sostituire gli effetti	45
G6: veduta d' insieme	6	Regolare gli effetti	48
Usare lo schermo touch	8	Cambiare ordine agli effetti	50
Funzione delle parti	11	Aggiungere effetti	51
Eseguire i collegamenti	16	Cancellare effetti.....	53
Inserire card SD	17	Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola	54
Accendere/spegnere l' unità	18	Impostare il livello della memoria patch	57
Accendere l'unità.....	18	Cambiare nome alla memoria patch	58
Spegnere l'unità	18	Regolare il tempo master	59
Regolare il livello master	19	Gestire le memorie patch	60
Regolare master EQ	20	Salvare le memorie patch	60
Commutare effetti on/off mentre si suona	21	Cambiare ordine alle memorie patch	63
Commutare bank e memorie patch mentre si suona	24	Cancellare le memorie patch	64
Usare la funzione PRESELECT	26	Creare memorie patch	65
Attivare/disattivare la funzione PRESELECT	26	Gestire i bank	68
Selezionare memorie patch quando la funzione PRESELECT è attiva	27	Cambiare ordine ai bank	68
Commutare le memorie patch di un bank mentre si suona	28	Cancellare i bank.....	69
Usare il looper mentre si suona	31	Creare bank	71
Impostare il looper.....	36	Usare i pedali d' espressione	73
Usare card SD	41	Usare il pedale incorporato	73
		Regolare il pedale	75
		Usare un pedale esterno	77
		Usare l' accordatore	79
		Attivare l'accordatore	79
		Cambiare le impostazioni dell'accordatore	80
		Usare i rhythm	82
		Attivare i rhythm	82
		Impostare i rhythm	83
		Avviare/fermare la riproduzione del rhythm	87
		Rhythm pattern	88

Usare send/return	89
Usare la risposta d' impulso (IR)	91
Usare la risposta d'impulso	91
Caricare dati di risposta d'impulso (IR)	92
Usare le funzioni interfaccia audio	94
Installare il driver	94
Collegare un computer	95
Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio	96
Collegare dispositivi iOS/iPadOS	98
Eseguire impostazioni relative all' unità	99
Impostare la funzione AUTOSAVE	99
Regolare la luminosità dello schermo touch	100
Impostare la modalità ECO	101
Gestire il firmware	102
Controllare le versioni firmware	102
Aggiornamento	103
Riportare l'unità alle impostazioni di default di fabbrica.....	104
Gestire le card SD	105
Controllare le informazioni relative alle card SD	105
Formattare le card SD.....	106
Uso come lettore di card	108
Diagnostica	110
Specifiche tecniche	112

G6: veduta d'insieme

Flusso di segnale



① Il suono in ingresso passa da effetti, ampli e cabinet diffusore, in questo ordine.

(→ [“Regolare gli effetti” a pagina 44](#))

② Il livello della memoria patch è regolato.

(→ [“Impostare il livello della memoria patch” a pagina 57](#))

③ Le frasi registrate possono essere riprodotte in loop. Il looper può essere posizionato su PRE o su POST.

(→ [“Usare il looper mentre si suona” a pagina 31](#))

④ I suoni drum possono essere riprodotti usando i rhythm pattern incorporati.

(→ [“Usare i rhythm” a pagina 82](#))

⑤ Il suono generale è regolato. Questa impostazione è mantenuta anche quando la memoria patch è cambiata.

(→ [“Regolare master EQ” a pagina 20](#))

⑥ La chitarra collegata può essere accordata.

(→ [“Usare l'accordatore” a pagina 79](#))

⑦ Si può usare un effetto esterno.

(→ [“Usare send/return” a pagina 89](#))

⑧ Il volume generale è regolabile. L’ impostazione è mantenuta anche quando la memoria patch è cambiata.

(→ [“Regolare il livello master” a pagina 19](#))

⑨ I dati audio possono essere scambiati con un computer usando la funzione interfaccia audio.

(→ [“Usare le funzioni interfaccia audio” a pagina 94](#))

⑩ L’ audio può essere riprodotto da uno smartphone, un lettore audio portatile o da altro dispositivo.

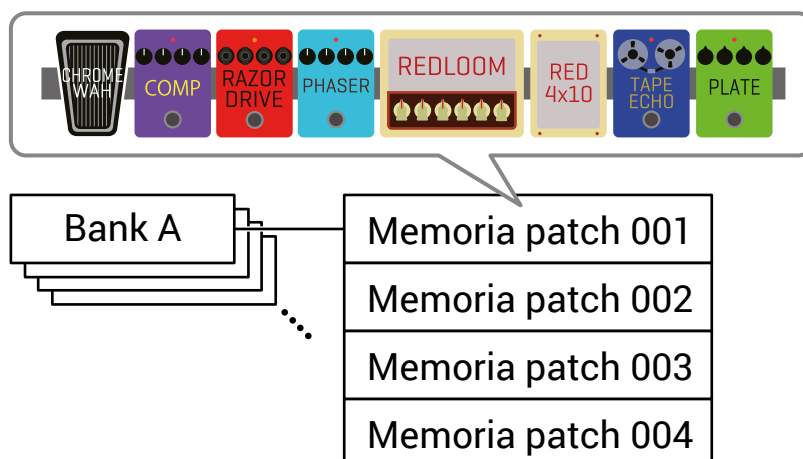
■ Veduta d’ insieme della memoria (memorie patch/bank)

Memorie patch

Salvano gli effetti usati, il loro ordine, lo status on/off e i valori d’ impostazione dei parametri. Gli effetti sono salvati e richiamati in unità di memorie patch. Si possono salvare 240 memorie patch.

Bank

Sono gruppi di 4 memorie patch. Si possono salvare 60 bank.



■ Veduta d’ insieme della modalità esecutiva

G6 ha quattro modalità esecutive selezionabili con un tocco usando la sezione di selezione della modalità esecutiva (→ [pag. 11](#)). Usatele per scopi diversi durante l’ esecuzione.

MODALITA' ESECUTIVA	Spiegazione
LOOPER	Il looper appare sullo schermo touch e può essere usato con gli interruttori a pedale. (→ “Usare il looper mentre si suona” a pagina 31)
MEMORY	I bank e le memorie patch in esso contenute appaiono sullo schermo touch e le memorie patch possono essere selezionate con gli interruttori a pedale. (→ “Commutare le memorie patch di un bank mentre si suona” a pagina 28)
BANK / PATCH	I nomi delle memorie patch appaiono a grandi caratteri sullo schermo touch, e bank e memorie patch possono essere selezionate con gli interruttori a pedale. (→ “Commutare bank e memorie patch mentre si suona” a pagina 24)
EFFECT BOARD	Gli effetti usati in una memoria patch appaiono sullo schermo touch, ed ogni effetto può essere commutato su on/off con gli interruttori a pedale. (→ “Commutare effetti on/off mentre si suona” a pagina 21)

Usare lo schermo touch

E' possibile usare e impostare **G6** usando lo schermo touch.

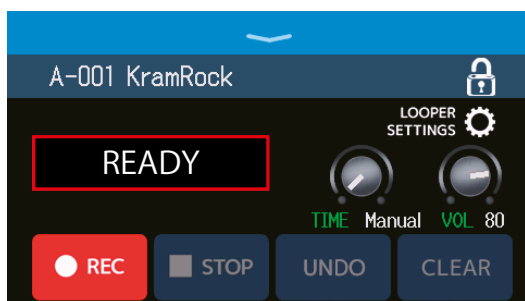
Questa sezione illustra le operatività dello schermo touch.

Schermate che appaiono sullo schermo touch

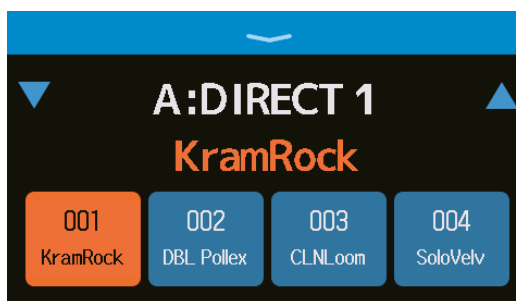
■ Schermate relative alla modalità esecutiva

Appaiono quando si accende l'unità, e quando è selezionata una modalità esecutiva nella sezione di selezione della modalità esecutiva PLAY MODE (→ [pag. 11](#)).

LOOPER



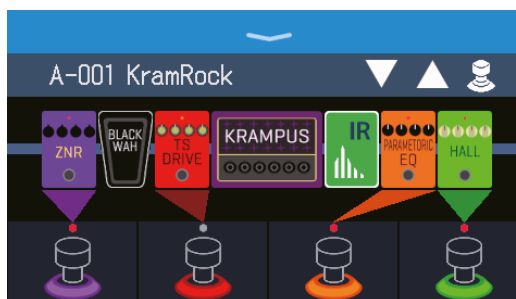
MEMORY



BANK / PATCH



EFFECT BOARD



■ Schermata Menu

Tutte le funzioni di **G6** sono organizzate in icone sulla schermata Menu, per cui è possibile accedervi facilmente con un tocco.



Aprire la schermata Menu

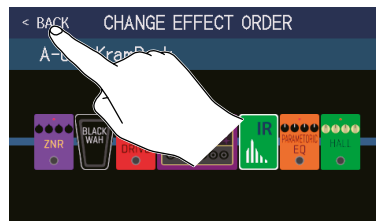
Schermata di modalità esecutiva aperta

Fate scorrere verso il basso.



Schermata d'impostazione aperta

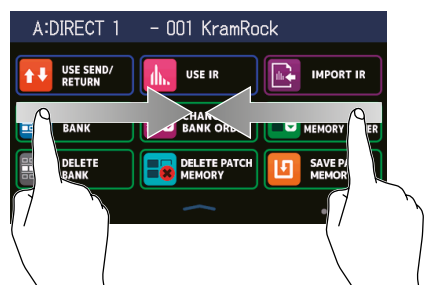
Tocate < BACK ripetutamente.



Usare la schermata Menu

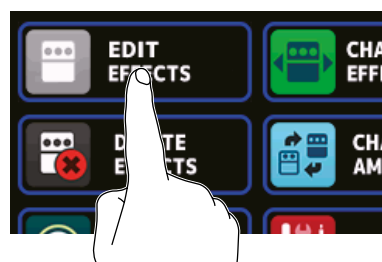


La schermata menu ha 4 pagine. Questo mostra quale pagina è attualmente aperta.

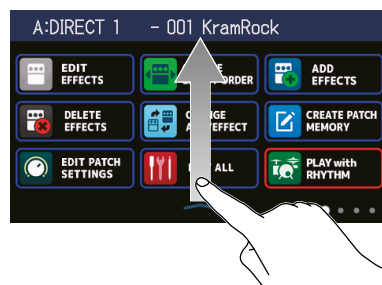


Per aprire la pagina a sinistra, fate scorrere verso destra dal bordo sinistro.

Per aprire la pagina a destra, fate scorrere verso sinistra dal bordo destro.



Tocate un'icona per selezionare una funzione da impostare o regolare.



Fate scorrere verso l'alto dalla barra in basso sulla schermata Menu per tornare alla schermata esecutiva.

SUGGERIMENTI

- Anche quando la schermata Menu è aperta, la modalità esecutiva selezionata è attiva e può essere usata con gli interruttori a pedale.
- Le icone possono essere riordinate sulla schermata Menu trascinandole (spostandole a dx, sx, in su o in giù, mentre le toccate).

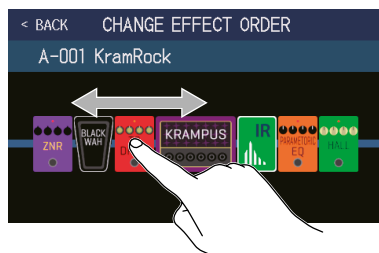
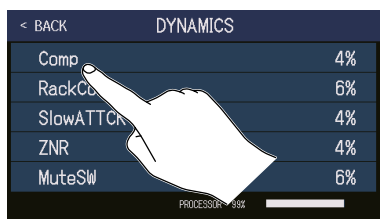


Usare le schermate funzione

Toccate e trascinate per operare.

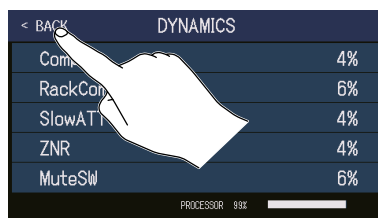
Toccate una voce per selezionarla.

Trascinate una voce per spostarla o regolarla (fate scorrere a dx, sx, su o giù).



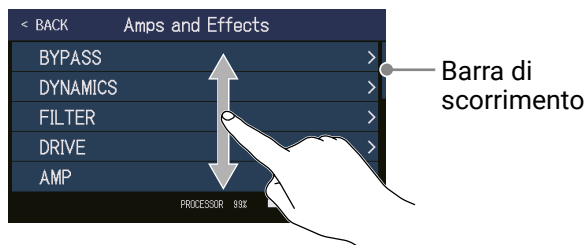
■ Tornare alla schermata precedente

Quando appare **< BACK** in alto a sinistra sullo schermo touch, toccatelo per tornare alla schermata precedente.



■ Scorrere gli elenchi

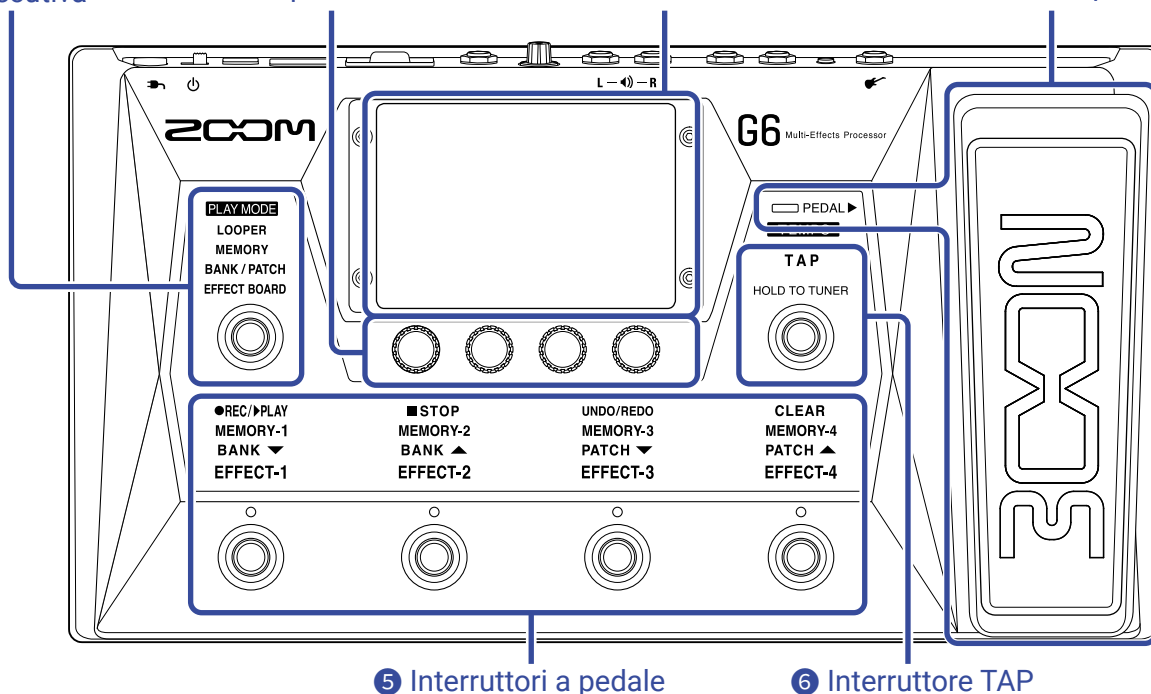
Appare una barra di scorrimento a destra se un elenco ha più voci di quanto visualizzabile sullo schermo. Le voci possono essere visualizzate trascinando in su/giù sullo schermo touch.



Funzione delle parti

■ Lato superiore

- 1 Sezione di selezione della modalità esecutiva
- 2 Manopole parametro
- 3 Schermo touch
- 4 Pedale d'espressione



1 Sezione di selezione della modalità esecutiva

Usatela per selezionare la modalità esecutiva di **G6** (La modalità selezionata si accende.)
Per dettagli sulle modalità esecutive, vd. [“Veduta d’insieme della modalità esecutiva” a pagina 7.](#)

2 Manopole parametro

Usatele per regolare i parametri effetto e per eseguire varie impostazioni.

3 Schermo touch

Usate lo schermo touch per selezionare e impostare memorie patch e per eseguire impostazioni su **G6**, ad esempio.

Per dettagli sulle procedure vd. [“Usare lo schermo touch” a pagina 8.](#)

4 Pedale d' espressione

Usatelo per regolare il volume o un effetto wah , ad esempio. Premete la parte frontale del pedale per commutare l'effetto su on/off. (PEDAL ► si accende quando su on.)

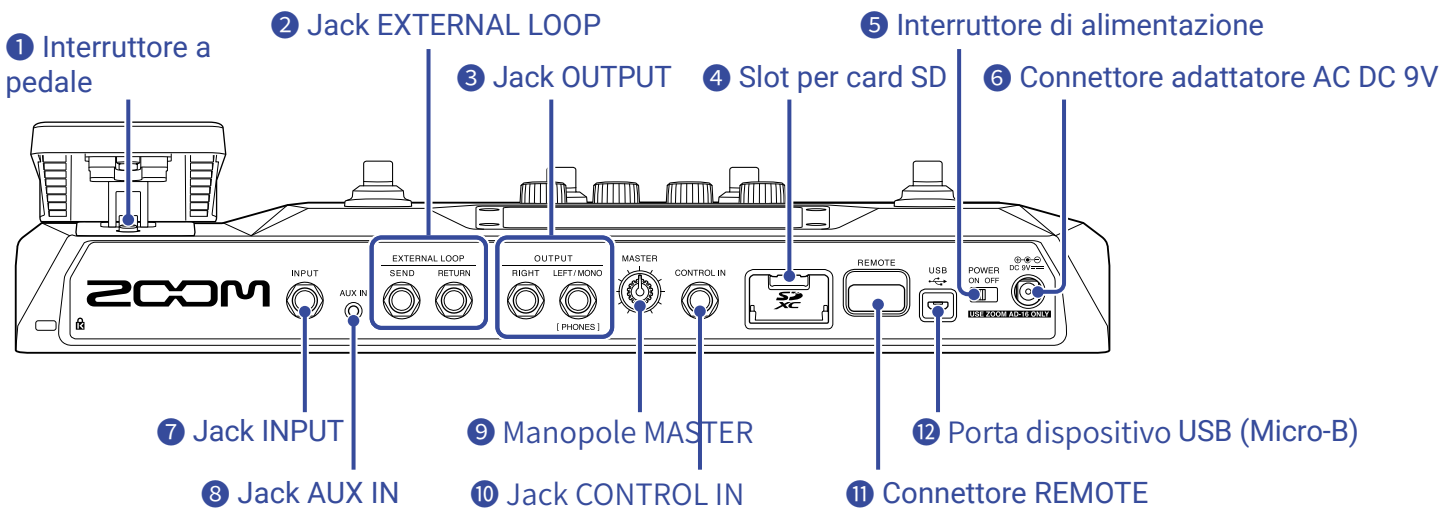
5 Interruttori a pedale

Usateli per selezionare memorie patch e bank, commutare effetti on/off, e usare il looper.
Le funzioni controllabili dagli interruttori a pedale si accendono.

6 Interruttore TAP

Colpitelo per regolare il tempo. Tenete premuto per usare l'accordatore.

■ Lato posteriore



1 Interruttore a pedale

Commuta il pedale di espressione su on/off.

2 Jack EXTERNAL LOOP

Si può collegare qui un effetto esterno.

- Collegare il jack SEND al jack ingresso dell'effetto esterno.
- Collegare il jack RETURN al jack uscita dell'effetto esterno.

3 Jack OUTPUT

Collegate qui un ampli per chitarra, i diffusori monitor o le cuffie.

- Jack RIGHT: collegatelo al jack in ingresso di un altro dispositivo, usando l'uscita stereo.
- Jack LEFT/MONO [PHONES]: collegatelo a un ampli per chitarra o alle cuffie. Collegatelo al jack in ingresso di sinistra di un altro dispositivo usando l'uscita stereo.

4 Slot per card SD

Sono supportate le card che rispondono alle specifiche SD, SDHC o SDXC.

Usate **G6** per formattare la card SD. (→ ["Formattare le card SD" a pagina 106](#))

5 Interruttore di alimentazione

Commuta l'alimentazione su ON/OFF.

6 Connettore adattatore AC DC 9V

Collegate qui l'adattatore AC dedicato (ZOOM AD-16).

7 Jack INPUT

Collegate qui una chitarra.

8 Jack AUX IN

Collegate qui un lettore portatile o dispositivo simile.

9 Manopole MASTER

Usatela per regolare il volume di **G6**.

10 Jack CONTROL IN

Collegate qui un pedale d'espressione (ZOOM FP02M), e usatelo per regolare un effetto pedale.

11 Connettore REMOTE

Collegate qui un BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato.

Ciò abilita il controllo in wireless di **G6** da un iPhone/iPad usando la app Handy Guitar Lab per iOS/iPadOS.

12 Porta USB (Micro-B)


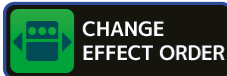
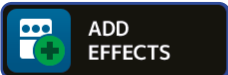

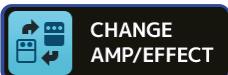



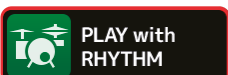








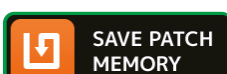








Collegate qui un computer.

G6 è utilizzabile come interfaccia audio, e può essere controllato usando Guitar Lab.

G6 può essere usato anche come lettore di card

Schermata Menu

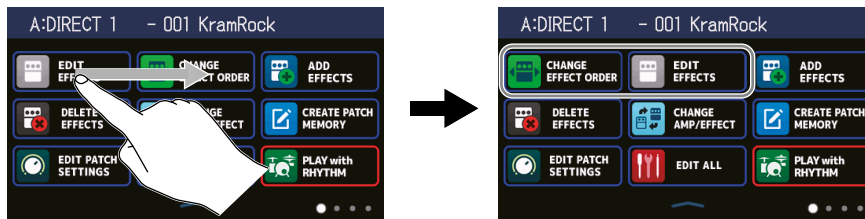
L'elenco introduce le funzioni delle icone visualizzate sulla schermata Menu.

Icona	Spiegazione	Icona	Spiegazione
	Regola i parametri effetto. (→ pag. 48)		Cambia l'ordine degli effetti nelle memorie patch. (→ pag. 50)
	Aggiunge effetti alle memorie patch. (→ pag. 51)		Elimina gli effetti dalle memorie patch. (→ pag. 53)
	Cambia effetti e ampli nelle memorie patch. (→ pag. 45)		Crea memorie patch. (→ pag. 65)
	Imposta nomi e livelli delle memorie patch. (→ pag. 57 , pag. 58)		Edita tutte le impostazioni delle memorie patch. (→ pag. 54)
	Usa la funzione rhythm. (→ pag. 82)		Esegue impostazioni di send/return. (→ pag. 89)
	Usa la risposta d'impulso (IR). (→ pag. 91)		Carica i dati della risposta d'impulso (IR). (→ pag. 92)
	Crea bank. (→ pag. 71)		Cambia l'ordine dei bank. (→ pag. 68)
	Cambia l'ordine delle memorie patch. (→ pag. 63)		Cancella i bank. (→ pag. 69)
	Cancella le memorie patch. (→ pag. 64)		Salva le memorie patch. (→ pag. 60)
	Cambia e controlla le impostazioni di sistema. Gestisce le card SD. (→ pag. 99 , pag. 102 , pag. 105)		Imposta il tempo usato per gli effetti, rhythm e looper. (→ pag. 59)
	Esegue le impostazioni audio USB. (→ pag. 96)		Commuta la funzione di salvataggio automatico su on/off. (→ pag. 99)
	Regola la luminosità dello schermo touch e commuta la modalità ECO su on/off. (→ pag. 100 , pag. 101)		Esegue impostazioni specifiche del pedale. (→ pag. 75 , pag. 77)
	Esegue impostazioni specifiche dell'accordatore. (→ pag. 80)		Usa l'accordatore. (→ pag. 79)

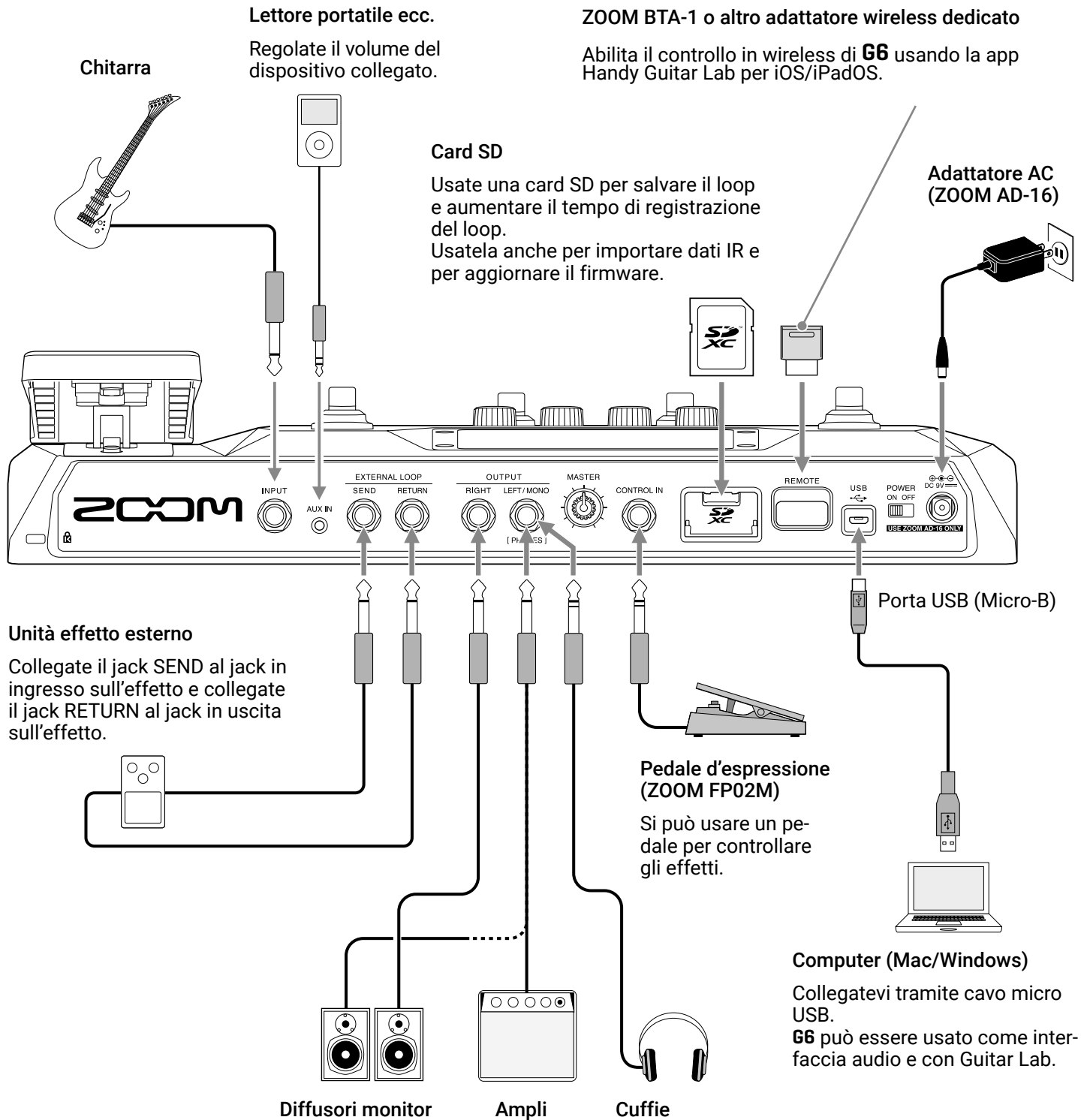
Icona	Spiegazione	Icona	Spiegazione
	Regola il tono del suono in uscita. (→ pag. 20)		Mostra i nomi della memoria patch a grandi caratteri per facilitare la selezione sullo schermo touch. (→ pag. 24)
	Mostra sullo schermo touch gli effetti usati nella memoria patch. (→ pag. 21)		Usa gli interruttori a pedale per selezionare le quattro memorie patch nel bank. (→ pag. 28)
	Usa il looper. (→ pag. 31)		Commuta la funzione preselect su on/off. (→ pag. 26)

SUGGERIMENTI

Le icone possono essere riordinate sulla schermata Menu trascinandole (muovendole a dx, sx, in su o in giù toccandole).



Eseguire i collegamenti



SUGGERIMENTI

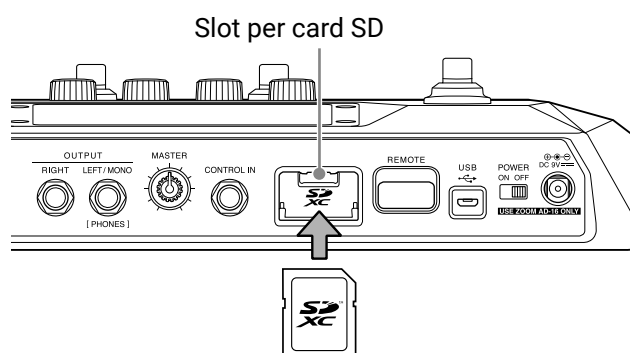
- La app per computer Guitar Lab può essere usata per gestire le memorie patch e per editare ed aggiungere effetti. Guitar Lab è scaricabile dal sito web di ZOOM (zoomcorp.com).
- **G6** è controllabile in remoto grazie alla app Handy Guitar Lab per iOS/iPadOS. Handy Guitar Lab è scaricabile da App Store.

Inserire card SD

Inserendo una card SD in **G6** è possibile quanto segue.

- I loop possono essere salvati e il tempo di registrazione aumentato.
- I dati di risposta d'impulso, compresi i dati che già avete, e quelli di terze parti, possono essere caricati e utilizzati.
- **G6** può essere usato come lettore di card.
- Il firmware può essere aggiornato.

1. A unità spenta, aprite il coperchio dello slot per card SD, e inserite una card SD completamente nello slot. Per togliere una card SD, spingetela ulteriormente nello slot e poi tiratela fuori.

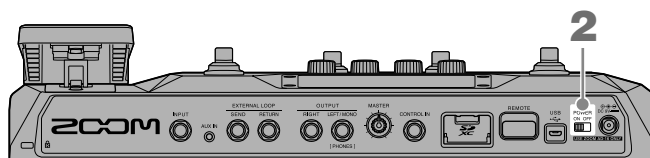


NOTE


- Sono supportate le card che rispondono alle specifiche SD, SDHC o SDXC.
- Disabilitate la protezione da scrittura sulla card SD prima di inserirla.
- Inserire o rimuovere una card SD mentre l'unità è accesa può provocare la perdita di dati.
- Inserendo una card SD, assicuratevi di inserire il lato corretto e rivolto verso l'alto come illustrato.
- Prima di usare card SD appena acquistate o che sono state formattate da un computer, formattatele con **G6** (→ ["Formattare le card SD" a pagina 106](#)).

Accendere/spegnere l'unità

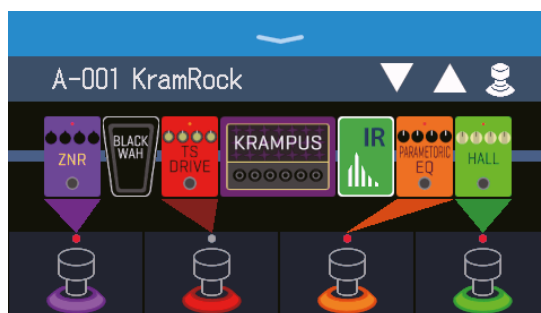
Accendere l' unità



1. Portate al minimo il volume di ampli e diffusori monitor.

2. Posizionate  su ON.

G6 si accende e si apre la schermata MODALITA' ESECUTIVA (→ [pag. 7](#)) sullo schermo touch.



SUGGERIMENTI

All'accensione, la modalità attiva nel momento dello spegnimento sarà riattivata.


3. Alzate il volume di ampli e diffusori monitor.

Veduta d' insieme della modalità ECO

- Di default, la modalità ECO è attiva, per cui l'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.
- E' possibile disattivare la modalità ECO. (→ ["Impostare la modalità ECO" a pagina 101](#))

Spegnere l' unità

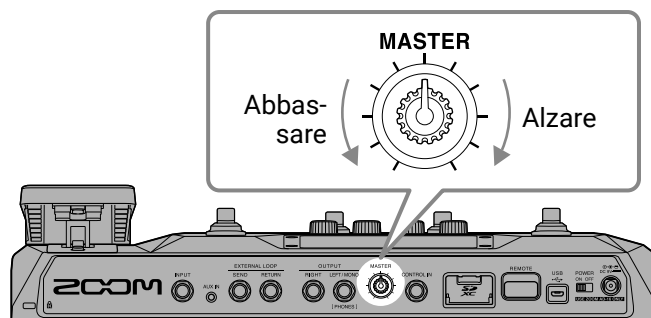
1. Portate al minimo il volume di ampli e diffusori monitor.

2. Posizionate  su OFF.

Lo schermo touch si svuota.

Regolare il livello master

E' possibile regolare il volume in uscita da **G6**.

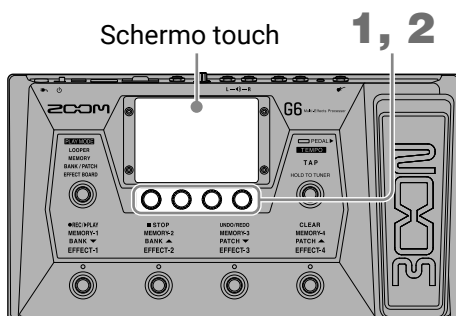


NOTE

- La gamma d'impostazione è $-\infty$ a +6 dB.
- Quando la manopola è in posizione centrale, il valore è 0 dB.


Regolare master EQ

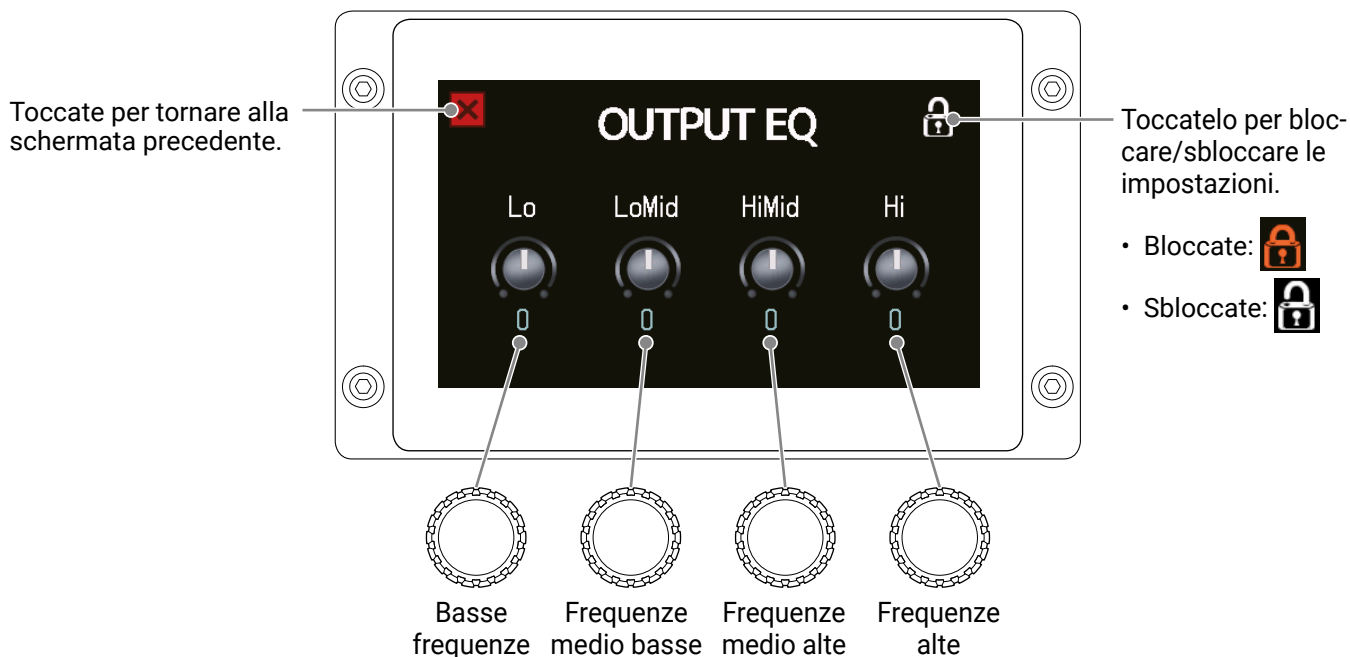
E' possibile regolare il tono del suono in uscita da **G6**.



1. Ruotate  in modalità MEMORY, BANK/PATCH o EFFECT BOARD.

1. Si apre la schermata OUTPUT EQ sullo schermo touch.

2. Ruotate  per regolare i parametri EQ del suono in uscita.



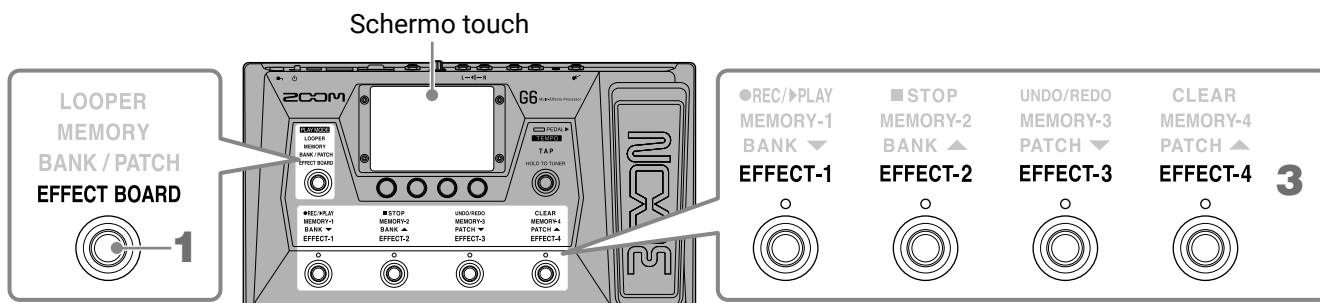
Terminate le regolazioni, si riapre la schermata precedente, dopo un momento.

SUGGERIMENTI

Tocate  sulla schermata Menu si apre anche la schermata OUTPUT EQ.

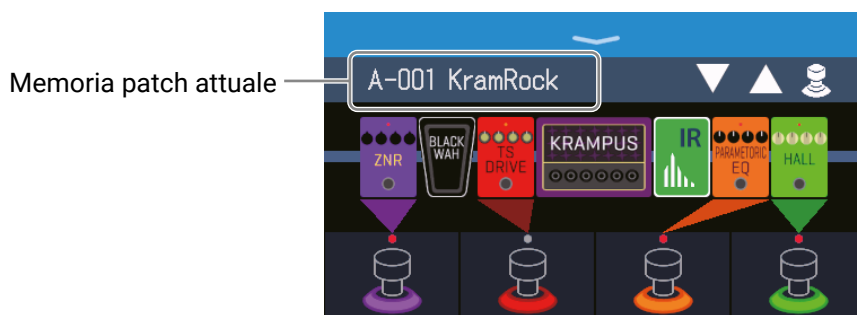
Commutare effetti on/off mentre si suona

In modalità EFFECT BOARD, gli effetti e l'amplificatore in uso nella memoria patch appaiono sullo schermo touch e possono essere commutati su on/off con gli interruttori a pedale.



1. Premete ripetutamente per selezionare **EFFECT BOARD**.

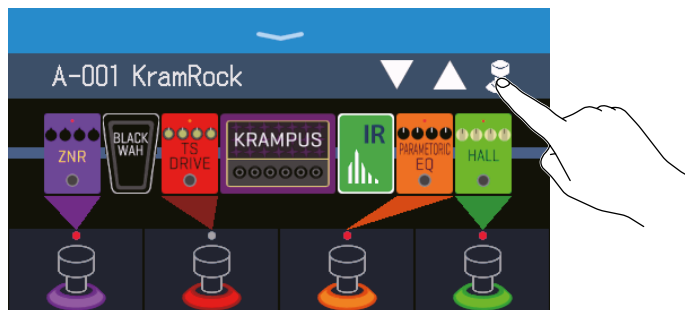
Si attiva la modalità EFFECT BOARD di **G6** dove tutti gli effetti e l'amplificatore in uso nella memoria patch possono essere visualizzati immediatamente.



SUGGERIMENTI

Toccando  sulla schermata Menu si attiva anche la modalità EFFECT BOARD.

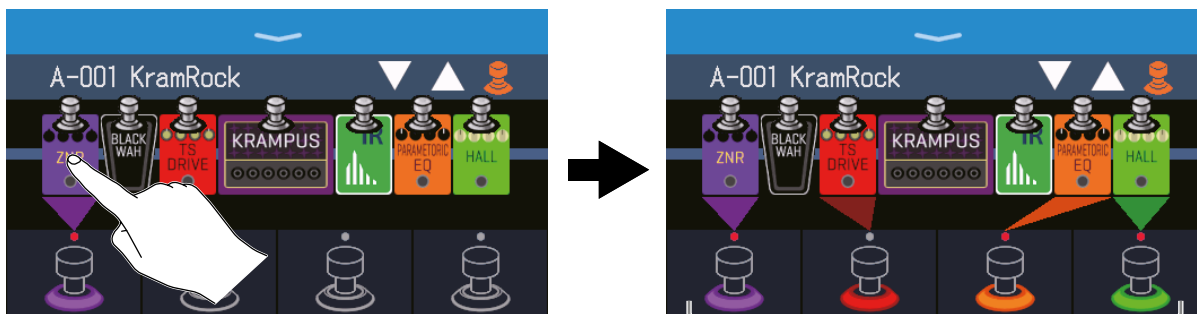
2. Toccate .



3. Toccate un effetto per consentire di commutarlo su on/off con un interruttore a pedale.

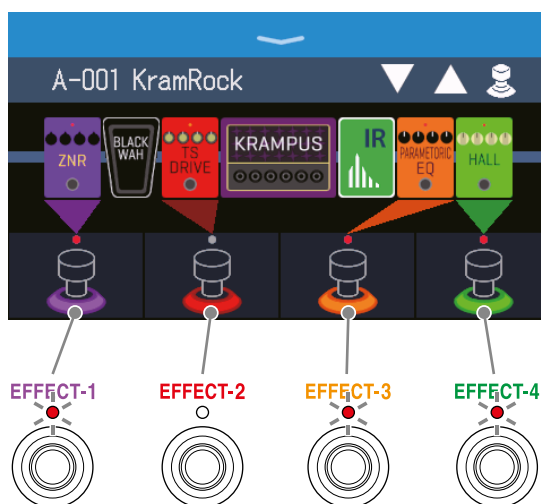
L'effetto toccato è assegnato a un interruttore a pedale.

Toccatelo ancora per rimuovere l'assegnazione.



Quando gli effetti sono assegnati, il colore alla base dell'interruttore a pedale cambia in base alla categoria.

4. Premete gli interruttori a pedale per commutare gli effetti su on/off.



Gli indicatori si accendono quando gli effetti sono attivi.

Il colore del display dell'interruttore a pedale dipende dalla categoria dell'effetto.

NOTE

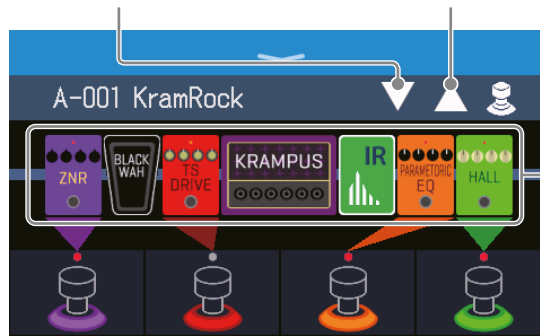
- A prescindere dall'ordine con cui sono toccati gli effetti, essi sono assegnati agli interruttori a pedale a partire da sinistra.
- Dopo che gli effetti sono stati assegnati a tutti gli interruttori a pedale, toccare altri effetti non li assegnerà.
- Alcuni effetti assegnano specifiche funzioni agli interruttori a pedale. (Ciò comprende effetti che si attivano solo quando l'interruttore a pedale è premuto, ad esempio). Funzioni speciali possono essere selezionate sulla schermata EDIT EFFECTS. (→ [“Funzioni speciali dell'interruttore a pedale” a pagina 49](#))

SUGGERIMENTI

Anche le operazioni seguenti sono possibili sullo schermo touch.

Selezionate la memoria patch precedente.

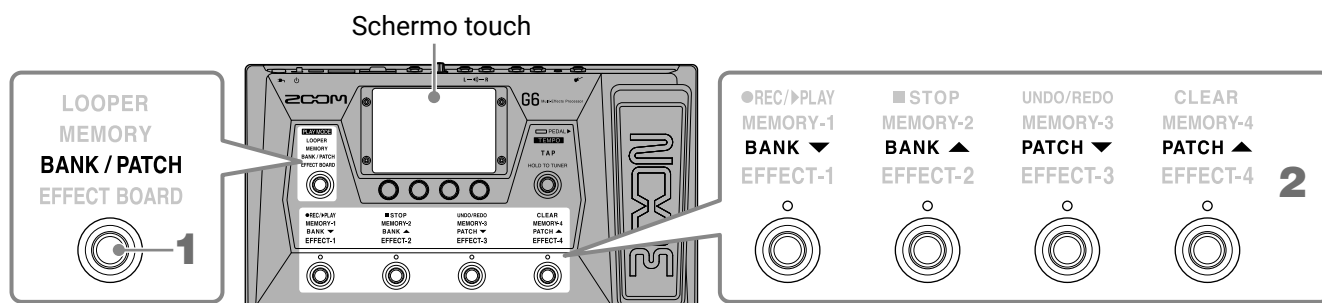
Selezionate la memoria patch successiva




Aperte le schermate EDIT EFFECTS dove è possibile editare i parametri. (→ [“Regolare gli effetti” a pagina 48](#))

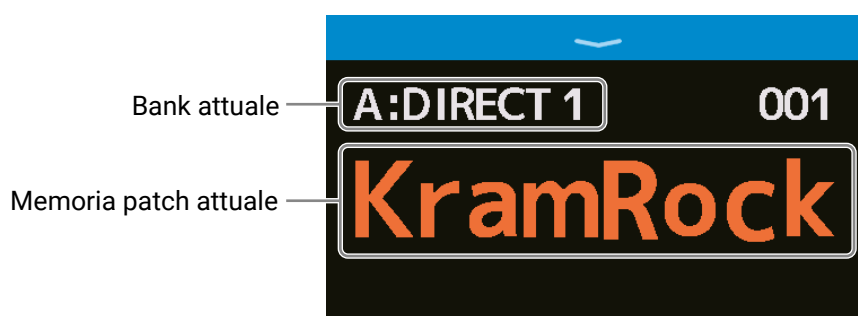
Commutare bank e memorie patch mentre si suona

I nomi di bank e memorie patch possono essere visualizzati con grandi caratteri, e possono essere selezionati sullo schermo touch.



1. Premete  ripetutamente per selezionare **BANK / PATCH**.

G6 attiva la modalità BANK/PATCH, e i nomi del bank e della memoria patch selezionati appaiono a grandi caratteri, per una facile conferma.



SUGGERIMENTI

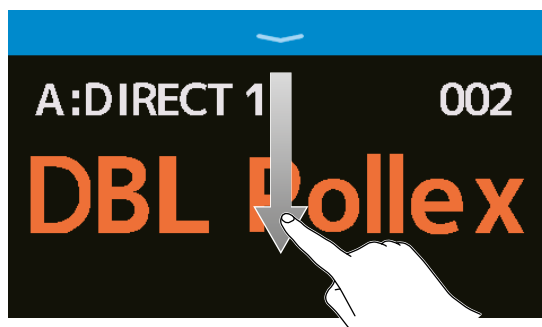
Anche toccando  sulla schermata Menu è possibile attivare la modalità BANK/PATCH.

2. Fate scorrere in su/giù sullo schermo touch per selezionare le memorie patch.

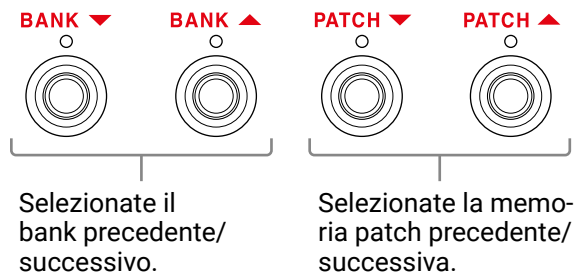
- Selezionare la memoria patch successiva.



- Selezionare la memoria patch precedente.

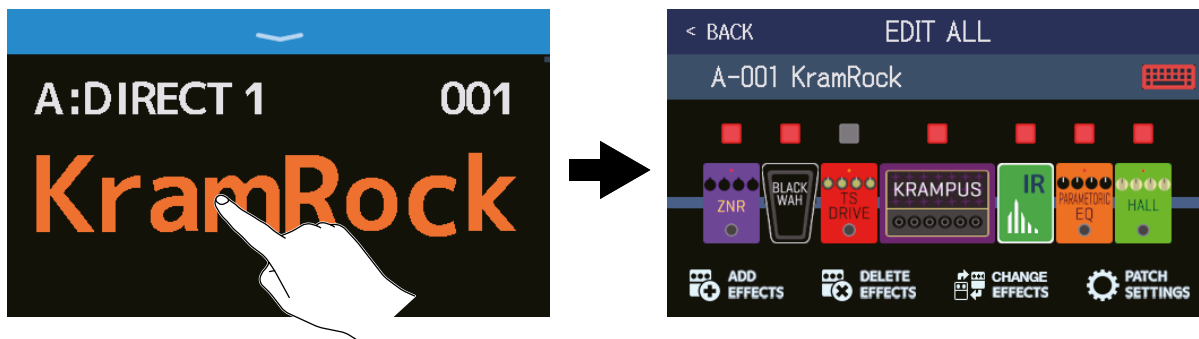


Si possono usare anche gli interruttori a pedale per selezionare bank e memorie patch.



SUGGERIMENTI

- Toccate il nome di una memoria patch per aprire una schermata in cui è possibile editarla, o aggiungere, sostituire, cancellare e regolare gli effetti. (→ [“Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola” a pagina 54](#))




- La funzione preselect può essere usata in modalità BANK/PATCH. Ciò consente di selezionare preventivamente la memoria patch successiva per poi passare a quella con un solo tocco. Ciò è utile per passare a memorie patch non contigue rispetto alla attuale, mentre si suona dal vivo. (→ [“Usare la funzione PRESELECT” a pagina 26](#))

Usare la funzione PRESELECT


La funzione PRESELECT può essere usata in modalità BANK/PATCH.

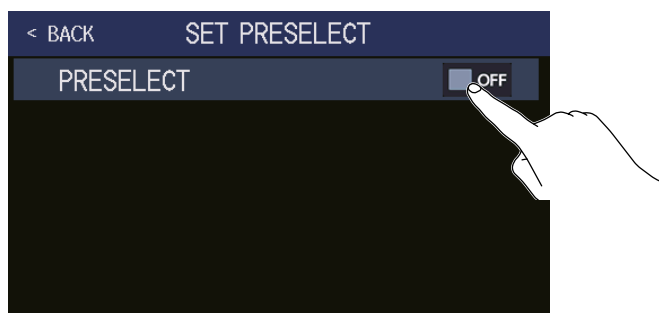
Quando la funzione PRESELECT è su ON, bank e memorie patch non saranno commutate finché non è premuto

 per confermare il cambiamento di memoria patch. Ciò rende possibile passare direttamente a una memoria patch non contigua rispetto alla attuale, durante le performance live.

Attivare/disattivare la funzione PRESELECT

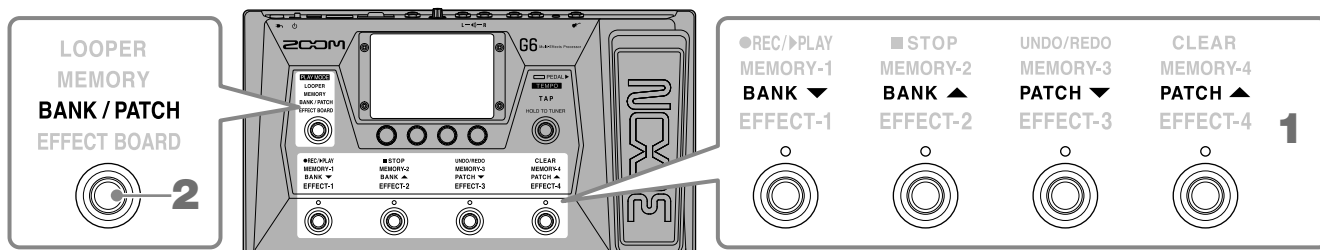
La funzione PRESELECT può essere commutata su on/off.

1. Toccate  sulla schermata Menu.
2. Toccate l'interruttore per posizionarlo su ON/OFF.
Toccarlo alterna ON/OFF.

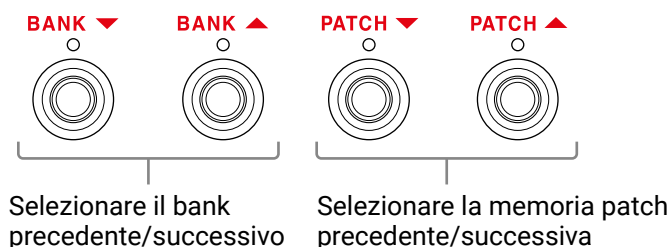


Impostazione	Spiegazione
ON	Attiva la funzione PRESELECT.
OFF	Disattiva la funzione PRESELECT.

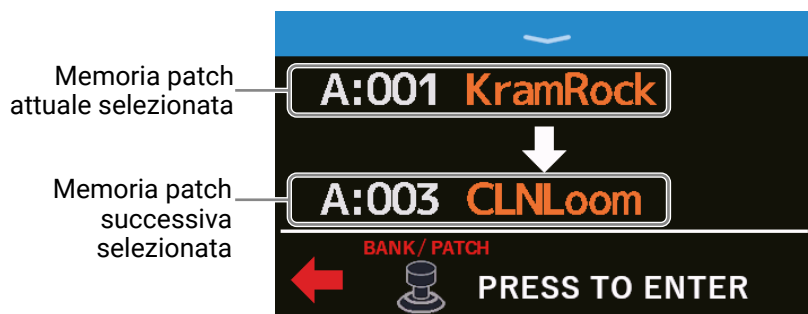
Selezionare memorie patch quando la funzione PRESELECT è attiva




1. In modalità BANK/PATCH, usate gli interruttori a pedale per selezionare il bank e la memoria patch.



Appariranno la memoria patch attuale e selezionata e la successiva selezionata.

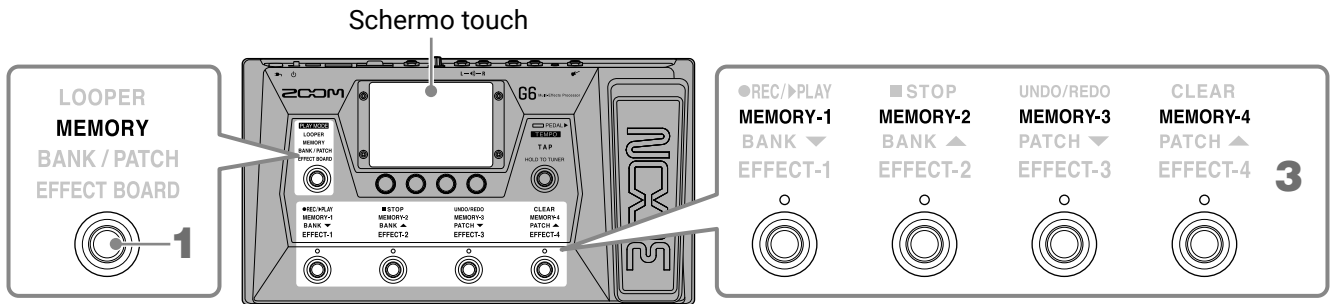



2. Premete  per confermare la selezione.



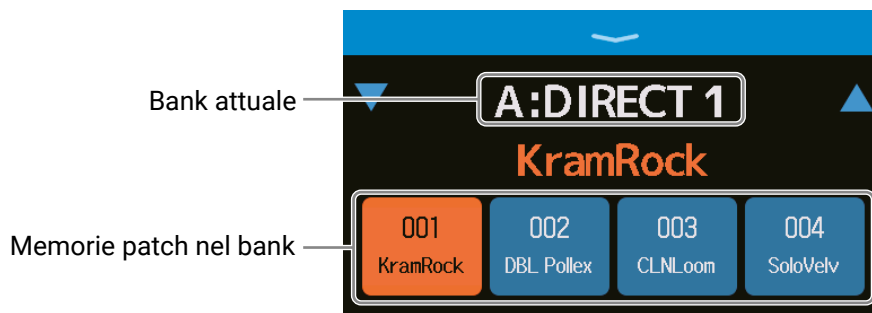
Commutare le memorie patch di un bank mentre si suona

E' possibile visualizzare un bank sullo schermo touch, e le quattro memorie patch in esso contenute possono essere selezionate con un tocco.





1. Premete  ripetutamente per selezionare **MEMORY**.

G6 attiva la modalità MEMORY in cui il nome del bank selezionato e le quattro memorie patch in esso contenute possono essere controllate.



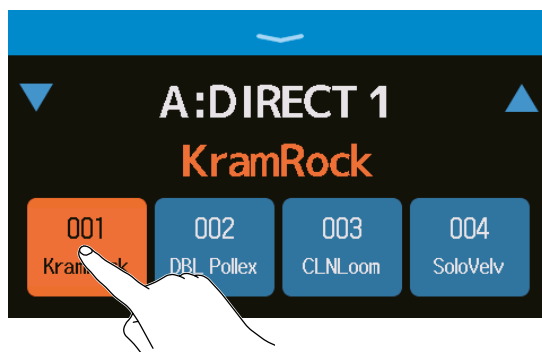
SUGGERIMENTI

Anche toccando  **PLAY MODE MEMORY** sulla schermata Menu è possibile attivare la modalità MEMORY.

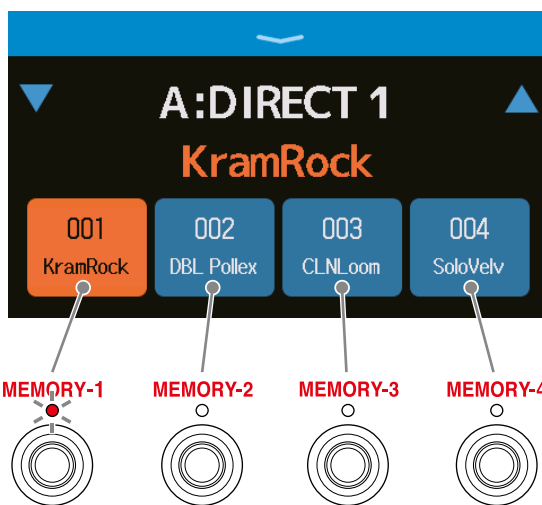
2. Toccate  o  alle estremità del nome del bank per selezionare il bank desiderato.



- 3.** Toccate la memoria patch desiderata.
La memoria patch selezionata sarà in evidenza.



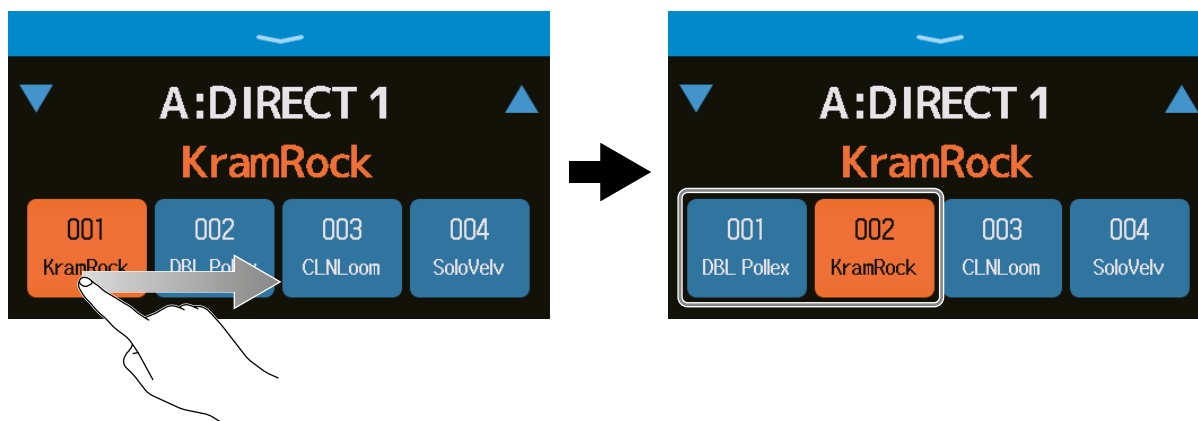
Anche gli interruttori a pedale possono essere usati per selezionare le memorie patch direttamente.



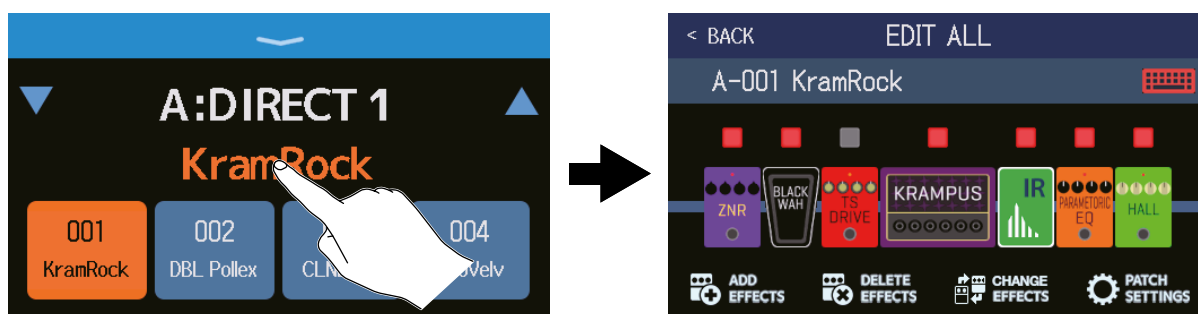
L'indicatore della memoria patch selezionata si accende.

SUGGERIMENTI

- Le memorie patch possono essere trascinate per riordinarle.

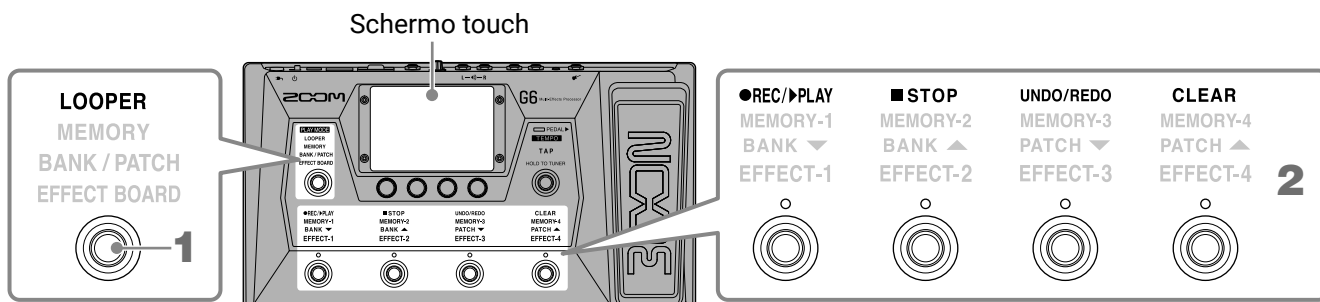



- Toccate il nome della memoria patch per aprire una schermata in cui la memoria patch può essere editata, consentendo di aggiungere effetti, cambiarli, cancellarli e regolarli, ad esempio. (→ [“Eeguire tutte le impostazioni su una schermata sola” a pagina 54](#))



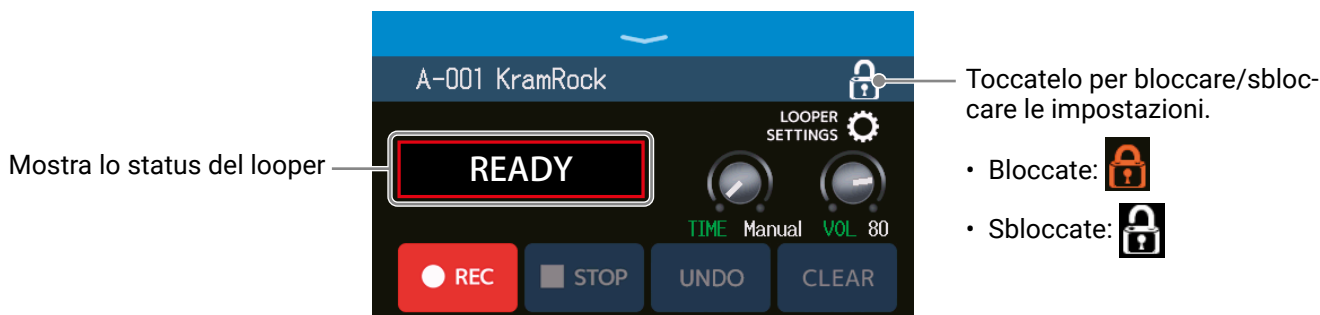
Usare il looper mentre si suona

E' possibile registrare l'esecuzione di frasi, per creare loop stereo lunghi fino a 45 secondi.



1. Premete  ripetutamente per selezionare **LOOPER**.

G6 attiva la modalità LOOPER, e si apre la schermata Looper Control sullo schermo touch.





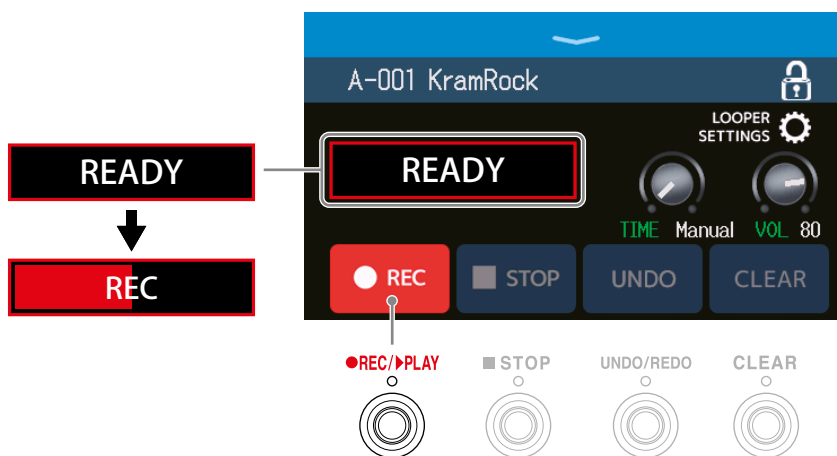
SUGGERIMENTI


Anche toccando  sulla schermata Menu è possibile attivare la modalità LOOPER.

2. Usate il looper.

■ Registrare i loop

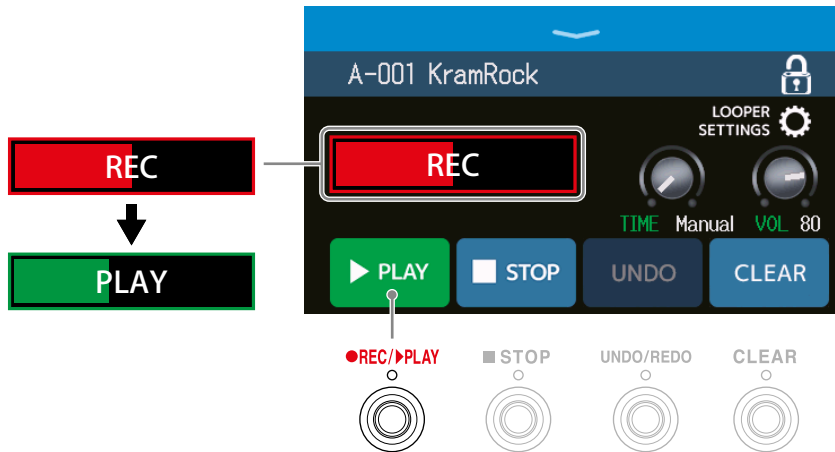
When no loop has been recorded ("READY" shown), press  or toccate .



Premete  in registrazione per annullare la registrazione.

■ Fermare la registrazione e avviare la riproduzione del loop


In registrazione, premete  o toccate .

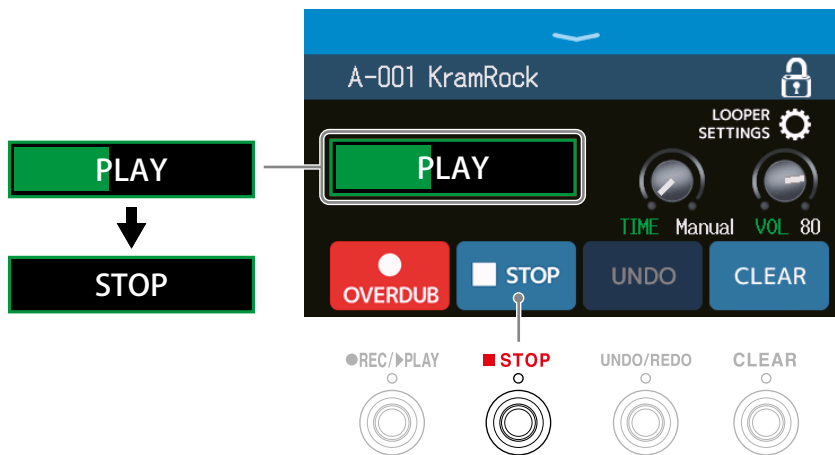


NOTE

- Se si raggiunge il tempo di registrazione massimo, la registrazione si ferma e si avvia la riproduzione del loop.
- Se il tempo di registrazione è su " $\downarrow \times 1-64$ ", la registrazione si ferma e la riproduzione del loop si avvia dopo che il tempo di registrazione impostato è trascorso. (→ ["Impostare il tempo di registrazione" a pagina 36](#))

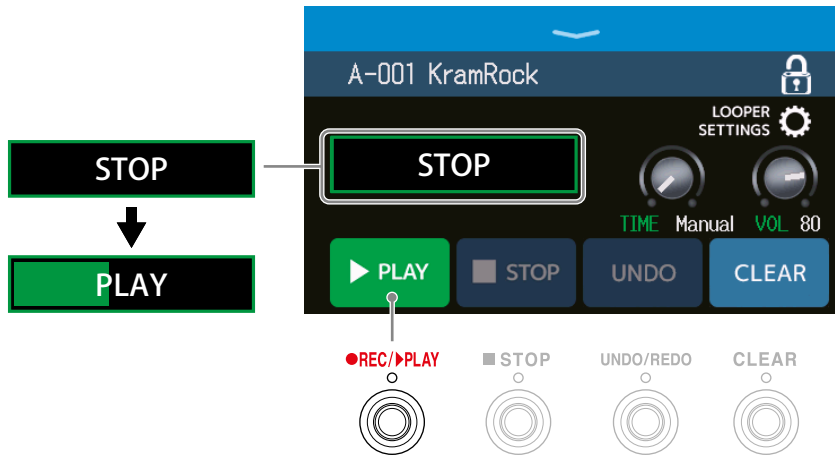
■ Fermare la riproduzione

Mentre suonate, premete  o toccate .



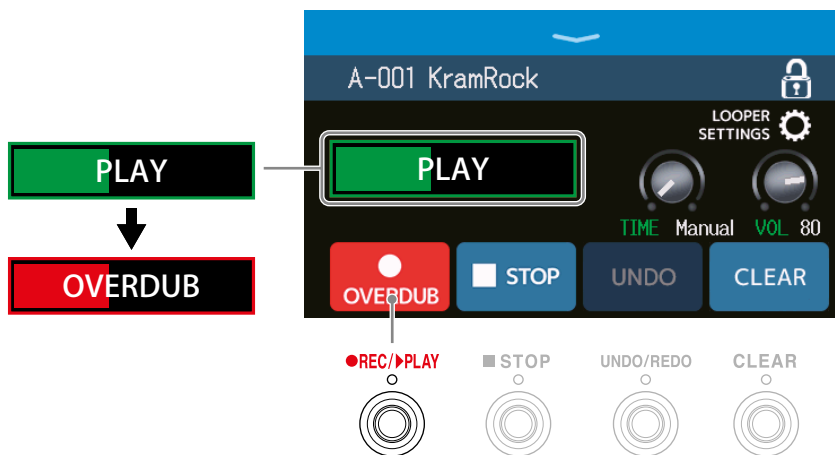
■ Avviare la riproduzione del loop della frase registrata

Su stop, premete  o toccate .




■ Aggiungere esecuzioni ai loop registrati


In esecuzione, premete  o toccate .

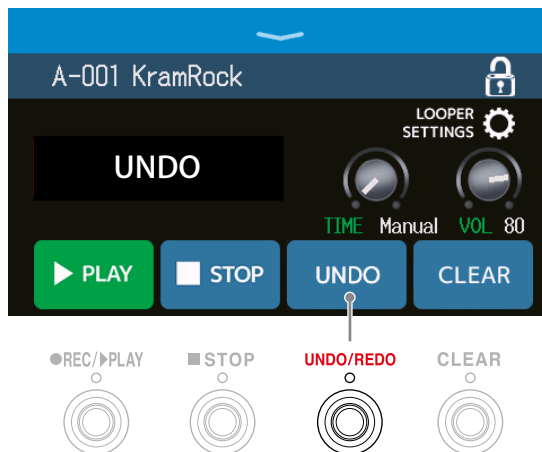


Raggiunta la fine del loop, la riproduzione del loop stesso continua dall'inizio, e si può ripetere l'overdubbing.


Eseguendo un overdubbing, premete  per fermare l'overdubbing, continuando però la riproduzione del loop.

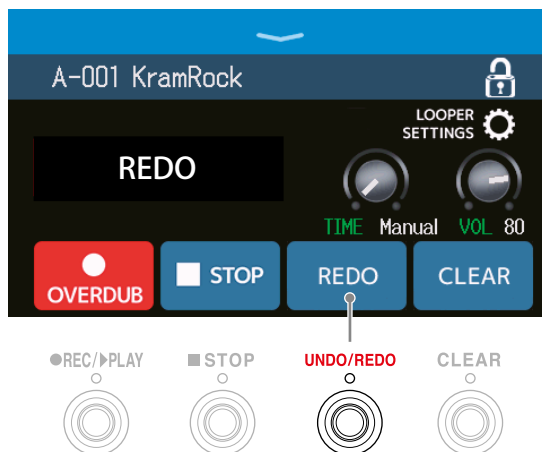
■ Cancellare l' ultima frase sovraregistrata (funzione UNDO)

Premete  o toccate **UNDO**.



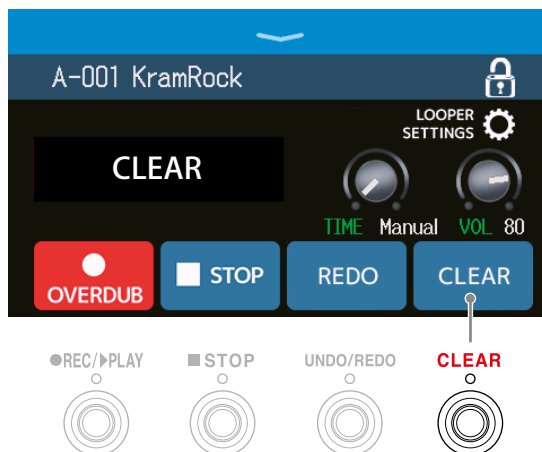
■ Recuperare un overdubbing cancellato (funzione REDO)

Premete  o toccate **REDO**.



■ Cancellare i loop

Premete  o toccate **CLEAR**.



Ciò cancella il loop registrato.


Notes about the looper tempo


- Il tempo del looper è usato anche da effetti e rhythm.
- Il tempo è impostabile come illustrato in [“Regolare il tempo master” a pagina 59](#) e [“Regolare il tempo” a pagina 85](#).
- Cambiare il tempo cancella i loop registrati nei casi seguenti.
 - Se il tempo del looper è impostato su $\downarrow \times 1-64$ (→ [“Impostare il tempo di registrazione” a pagina 36](#))
 - Durante la riproduzione del rhythm (→ [“Usare i rhythm” a pagina 82](#))

NOTE

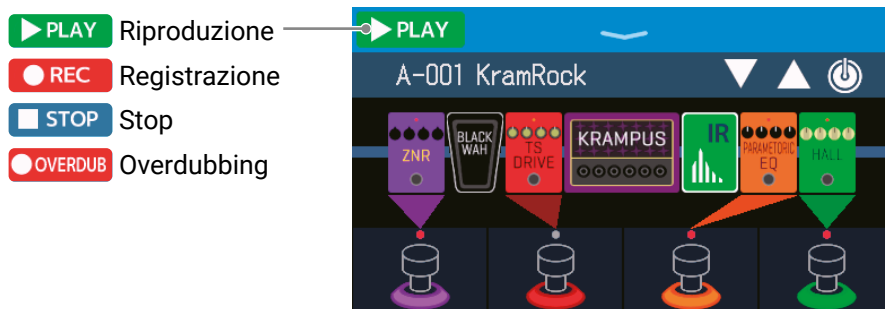
- Se la funzione pre-count è su ON (→ [“Impostare il precount” a pagina 84](#)), la registrazione si avvia dopo il pre-count.
- Il suono in ingresso tramite il jack AUX IN non sarà registrato.
- Vd. [“Impostare il looper” a pagina 36](#) per le impostazioni relative al tempo di registrazione, al volume e altro.

SUGGERIMENTI

- Usando una card SD, i loop possono essere registrati per tempi più lunghi e possono essere salvati. Inoltre, i loop su card SD possono essere richiamati per la riproduzione o l'overdubbing. (→ [“Usare card SD” a pagina 41](#))
- Durante la riproduzione del rhythm (→ [pag. 82](#)), la quantizzazione è abilitata per cui anche se il tempo di fine registrazione non è esatto, il loop sarà regolato automaticamente in modo che la riproduzione stia a tempo.
- E' possibile selezionare diverse modalità esecutive e la schermata Menu può essere aperta durante la riproduzione del loop. Ciò consente alle memorie patch di essere selezionate e ai rhythm di essere usati, ad esempio, mentre il loop continua.
- Per fermare la riproduzione in loop eseguendo altre operazioni, premete  ripetutamente e selezionate

LOOPER o toccate  sulla schermata Menu. Poi, fermate la riproduzione.

Quando sono aperte altre schermate, lo status della riproduzione del looper appare in alto a sinistra.




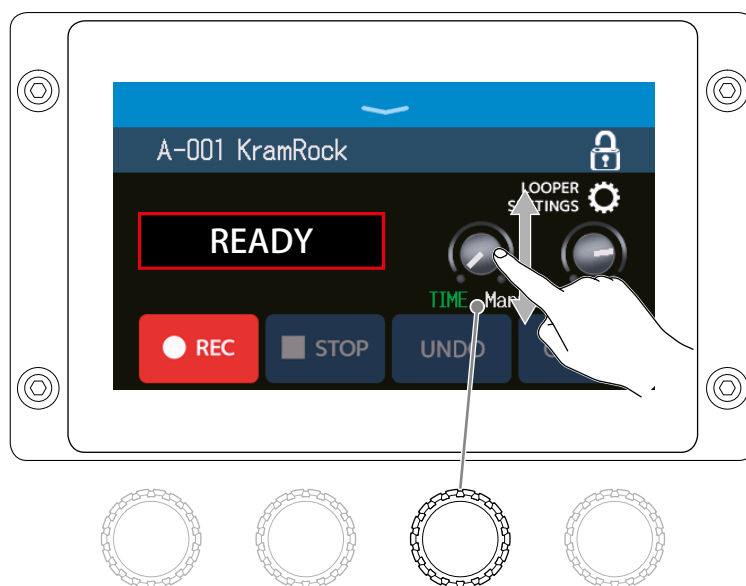
Impostare il looper

E' possibile eseguire varie impostazioni del looper.

Impostare il tempo di registrazione

E' possibile impostare la lunghezza della frase registrata.

1. Ruotate  o trascinate la manopola TIME in su o in giù sulla schermata Looper Control (→ [pag. 31](#)).




Impostazione	Spiegazione
MANUAL	La registrazione continua fino allo stop manuale o fino a che il tempo massimo di registrazione viene raggiunto.
$\text{♪} \times 1-64$	Imposta il valore su 1-64 quarti di note. Il tempo effettivo di registrazione dipende dall'impostazione BPM (tempo) (→ "Regolare il tempo master" a pagina 59). Il tempo di registrazione (secondi) = $60 \div \text{BPM} \times \text{quarti di nota}$. Quando è raggiunto il tempo di registrazione impostato, la registrazione si ferma e la riproduzione del loop si avvia.

NOTE

- Le opzioni di impostazione comprendono MANUAL e 1-64 quarti di nota.
- Il tempo di registrazione del looper è 2-45 secondi in stereo e 2-90 secondi in mono. Per passare da stereo a mono, vd. ["Impostare su stereo o mono" a pagina 38](#).
- Le impostazioni che superano il tempo di registrazione massimo saranno regolate automaticamente.
- Cambiare il tempo di registrazione cancella i dati registrati

Regolare il volume

E' possibile regolare il volume del looper.

1. Ruotate  o trascinate la manopola VOL in su o in giù sulla schermata Looper Control (→ [pag. 31](#)).

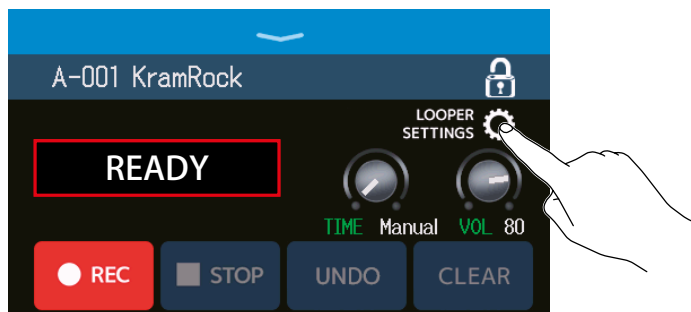


SUGGERIMENTI
Impostabile da 0 a 100.

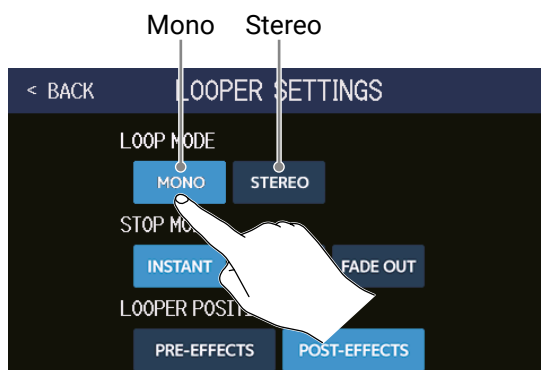
Impostare su stereo o mono

I loop possono essere registrati in stereo o mono.

1. Toccate LOOPER SETTINGS sulla schermata Looper Control (→ [pag. 31](#)).



2. Toccate l'impostazione desiderata.



NOTE

- Il tempo di registrazione del looper è 2–45 secondi in stereo e 2–90 secondi in mono.
- Usando una card SD (→ [pag. 41](#)), l'impostazione STEREO/MONO non può essere cambiata. E' fissa su STEREO.

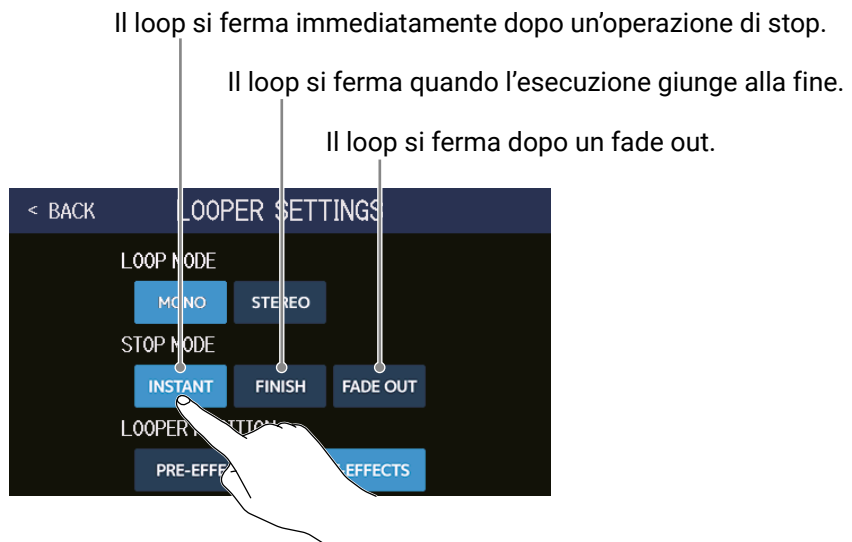
Impostare STOP MODE

E' possibile impostare il comportamento del looper quando su stop.

1. Toccate LOOPER SETTINGS sulla schermata Looper Control (→ [pag. 31](#)).



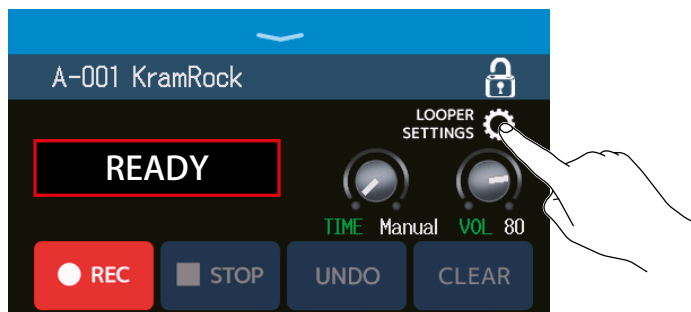
2. Toccate la modalità di STOP MODE desiderata.



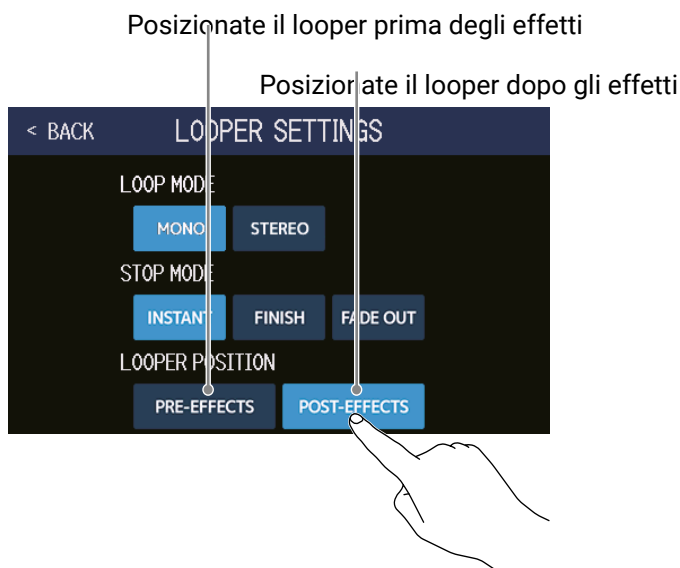
Cambiare la posizione del looper

E' possibile cambiare la posizione del looper.

1. Toccate LOOPER SETTINGS sulla schermata Looper Control (→ [pag. 31](#)).

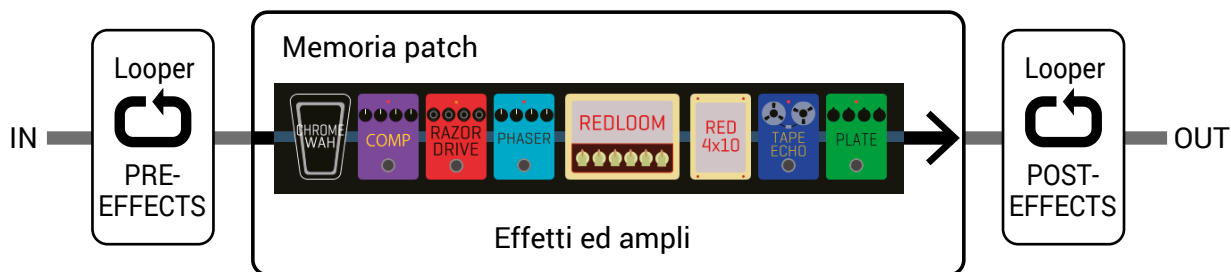


2. Toccate la posizione del looper desiderata.



SUGGERIMENTI

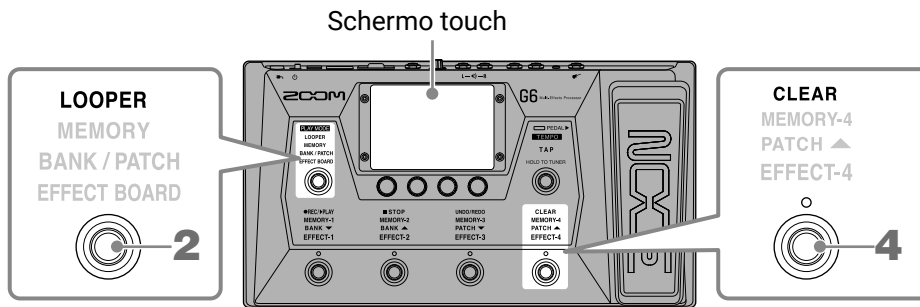
Posizionando il looper prima degli effetti, il suono di una esecuzione in loop può essere modificata per lavorare sul suono senza continuare l'esecuzione.



Usare card SD

Caricando una card SD in **G6**, il tempo della registrazione in loop può essere aumentato e i loop possono essere salvati. Anche altri file audio possono essere caricati e usati come loop.

Creare un loop e salvarlo su card SD



1. Inserite una card SD (→ [“Inserire card SD” a pagina 17](#)).

2. Premete  ripetutamente e selezionate **LOOPER**, o toccate  sulla schermata Menu.

G6 attiva la modalità LOOPER, e si apre la schermata Looper Control sullo schermo touch.

Appare quando è caricata una card SD.

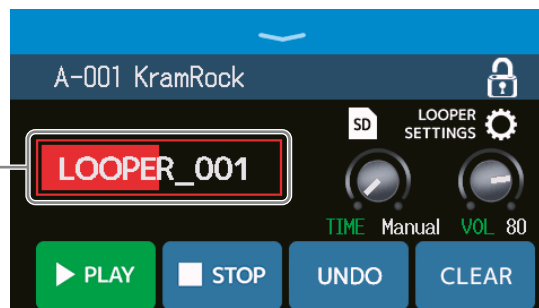
“Appare “New Loop File”, indicando che un nuovo loop può essere creato. Il nome del loop selezionato appare quando un loop è creato o è selezionato.



3. Create un loop.


Seguite le procedure al punto 2 di [“Usare il looper mentre si suona” a pagina 31](#) per creare un loop.

All'avvio della registrazione del loop, appare il suo nome. Il loop in creazione sarà salvato col nome che viene visualizzato.

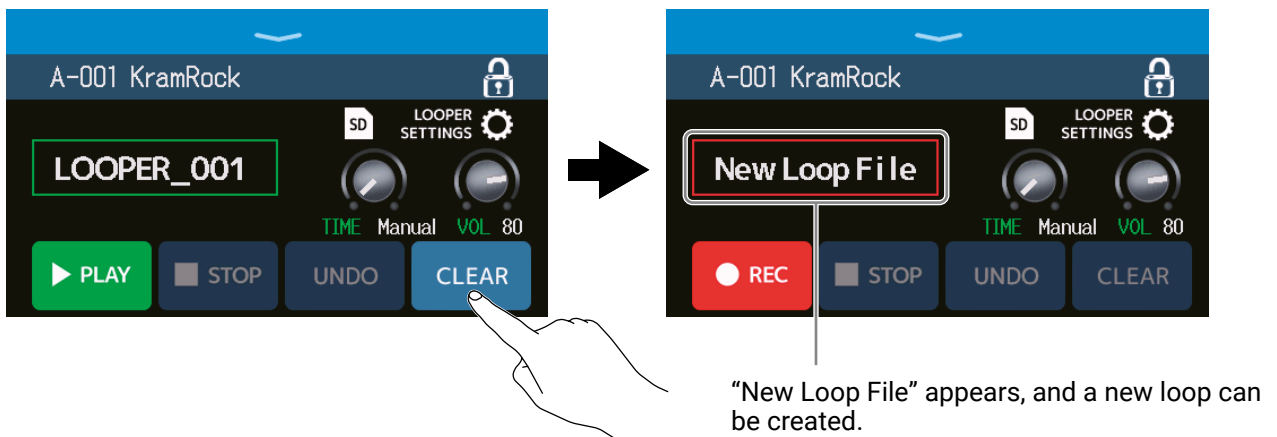


NOTE

- I loop sono creati e nominati "LOOPER_xxx". "xxx" nel nome del loop è un numero consecutivo.
- Quando è caricata una card SD, i loop non possono essere cancellati. Usate un computer o altro dispositivo per cancellare loop salvati su una card SD.
- Quando è caricata una card SD, lo status del looper non appare sullo schermo touch.
- Cambiare il tempo durante la registrazione cancellerà i dati in registrazione.
- Quando è caricata una card SD, il tempo di registrazione va da 2 secondi a 2 ore.

4. Terminata la creazione del loop, premete  o toccate **CLEAR**.

Il loop creato sarà salvato sulla card SD.

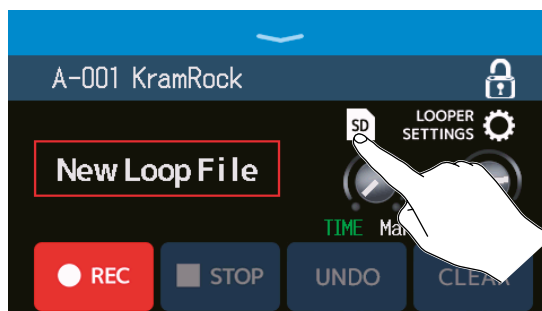


NOTE

Le impostazioni eseguite in ["Impostare il looper" a pagina 36](#) non possono essere salvate separatamente per loop diversi. Le stesse impostazioni sono usate per tutti i loop.

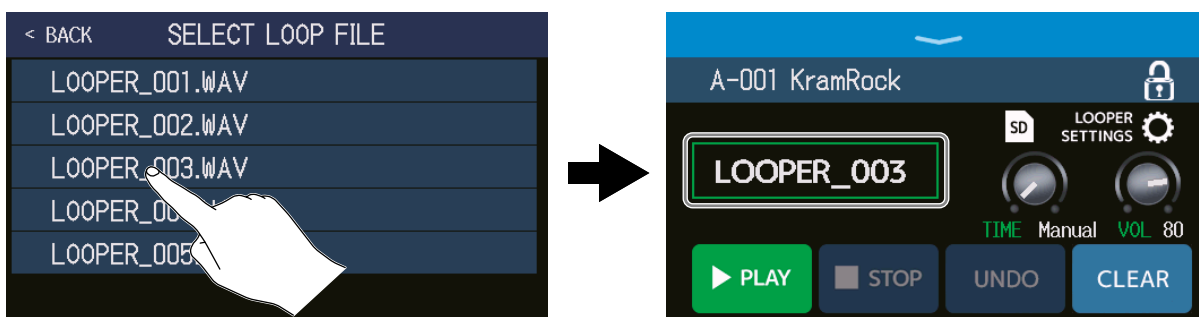
Selezionare loop salvati su card SD

1. Toccate  sulla schermata Looper Control (→ [pag. 31](#)).



2. Toccate un loop per selezionarlo.

Il loop selezionato appare sulla schermata Looper Control.



Il loop selezionato può essere riprodotto e sovraregistrato.

SUGGERIMENTI

Per caricare i vostri file audio e usarli come loop, copiateli preventivamente nella cartella "G6_Looper" sulla card SD. (→ ["G6: struttura di cartelle e file" a pagina 109](#))



La cartella "G6_Looper" folder è creata nel livello superiore di una card SD quando questa è formattata da **G6**. (→ ["Formattare le card SD" a pagina 106](#))

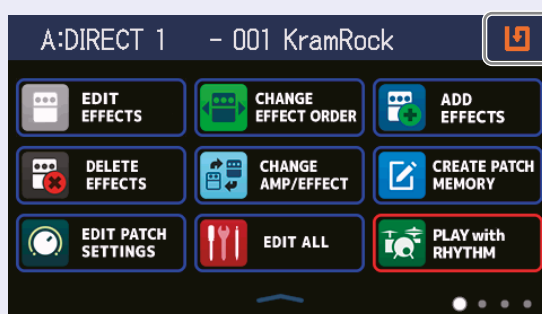
E' possibile caricare file audio nei seguenti formati.

- Frequenza di campionamento: 44.1 kHz
- Bit rate: 16-bit
- Stereo

Regolare gli effetti


Salvare i cambiamenti

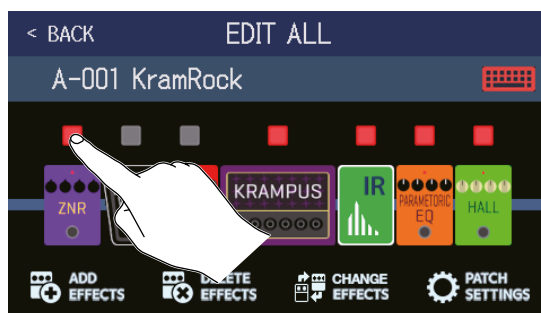
- Quando la funzione AUTOSAVE è su ON, i cambiamenti alle memorie patch saranno salvati automaticamente. (La funzione è su ON di default.) (→ [“Impostare la funzione AUTOSAVE” a pagina 99](#))
- Le memorie patch non saranno salvate automaticamente se la funzione AUTOSAVE è SU OFF. Se il contenuto di una memoria patch è cambiato, appare  in alto a destra dello schermo touch, mostrando che il contenuto è diverso dalle impostazioni salvate. Toccate  per aprire la schermata per salvare le memorie patch, e salvatele secondo necessità. (→ [“Salvare le memorie patch” a pagina 60](#))



Commutare gli effetti su on/off

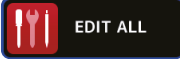
I singoli effetti nelle memorie patch possono essere commutati su on e off.

1. Selezionate la memoria patch che contiene l'effetto da commutare su on/off.
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Toccate l'indicatore sopra un effetto per commutarlo su on/off.



L'indicatore appare in rosso quando su on e spento su off.

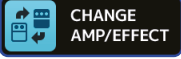
SUGGERIMENTI

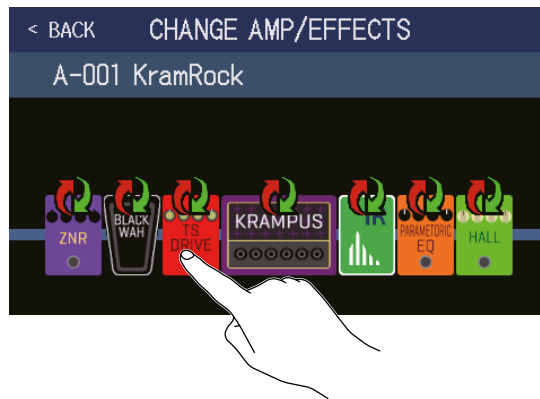
Usando , le operazioni di editing della memoria patch possono essere eseguite su una sola schermata.

(→ [“Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola” a pagina 54](#))

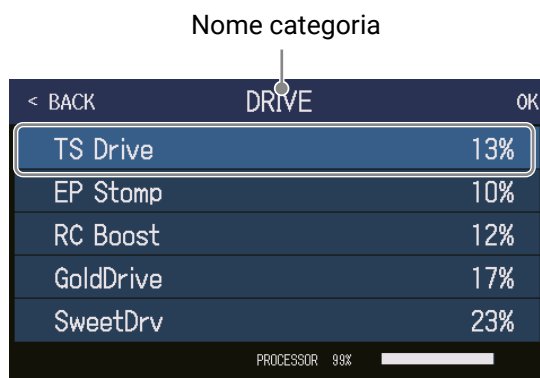
Sostituire gli effetti

Gli effetti in una memoria patch possono essere sostituiti con altri, secondo necessità.

1. Selezionate la memoria patch che contiene l'effetto da sostituire.
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Toccate l'effetto da sostituire.

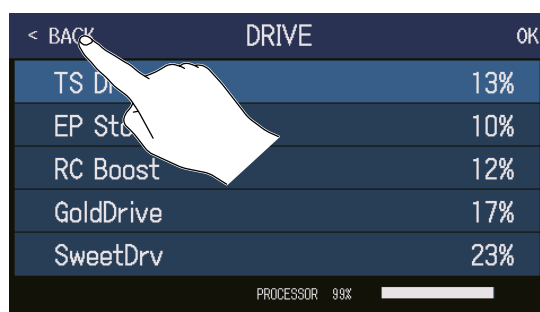


L'effetto toccato appare in un elenco.

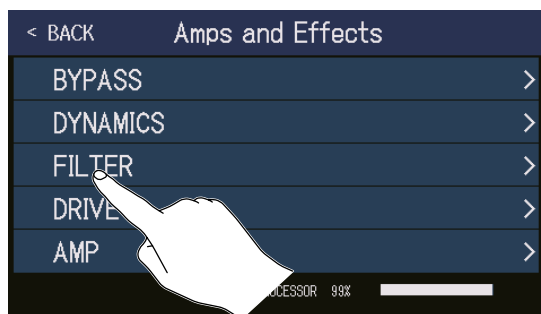


4. Passate al punto 6 per selezionare un altro effetto nella stessa categoria.

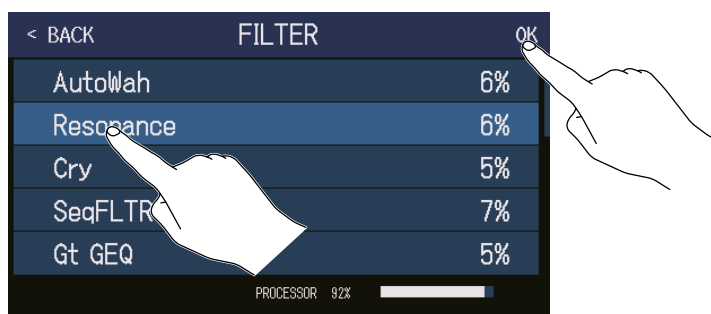
Toccate BACK per selezionare un effetto in una diversa categoria.



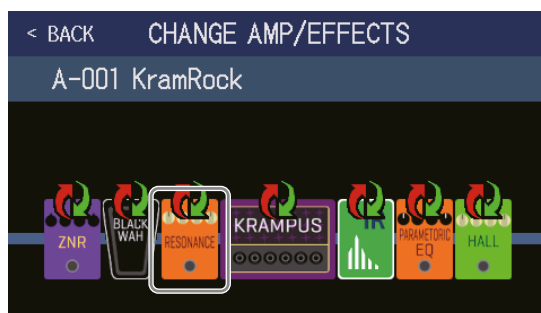
5. Toccate una categoria per selezionarla.




6. Toccate un ampli o effetto per selezionarlo. Poi, toccate OK.



Ciò fa passare all'ampli o all'effetto selezionato.



NOTE

Se un effetto in una memoria patch è stato cancellato da Guitar Lab, l'effetto cancellato appare con  e sarà disabilitato.

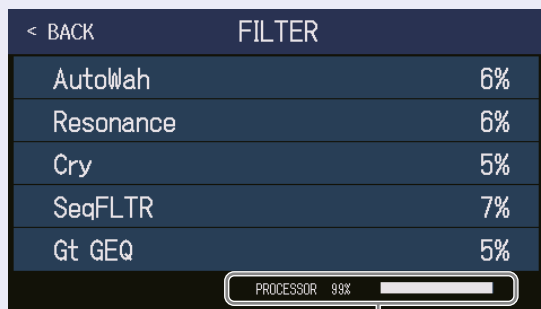
SUGGERIMENTI

Vd. Guitar Lab per la spiegazione di ogni effetto.

Numero di effetti nelle memorie patch

G6 consente di combinare fino a 9 effetti a piacere. Tuttavia, dovete selezionare effetti che non facciano superare al processore il 100%.

Lo status di processamento può essere controllato sulle schermate in cui categorie ed effetti sono selezionati.

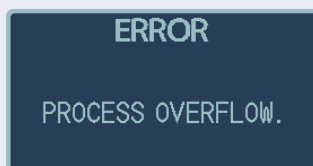


Effetto	Percentuale
AutoWah	6%
Resonance	6%
Cry	5%
SeqFLTR	7%
Gt GEQ	5%

PROCESSOR 98%

Status processamento

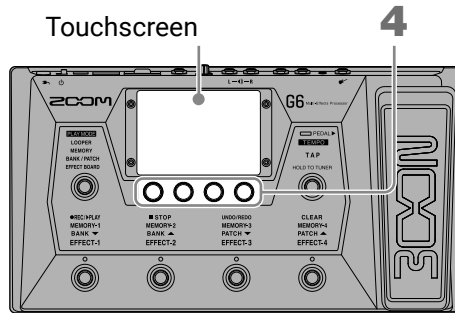
Se è stato selezionato un effetto che fa sì che il processore superi il 100%, l'effetto non sarà selezionato e apparirà il seguente messaggio, prima di tornare alla schermata precedente.



In tal caso, cambiate o cancellate un altro ampli o effetto, in modo che il processore non superi il 100%.

Regolare gli effetti

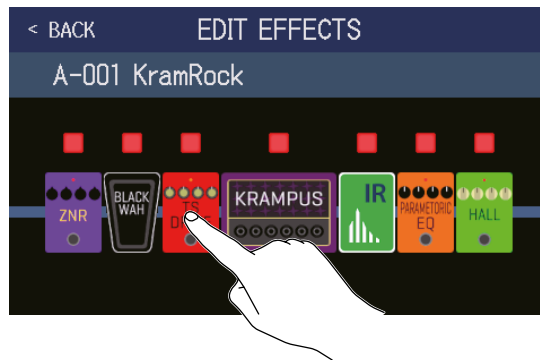
I singoli effetti usati nelle memorie patch possono essere regolati.




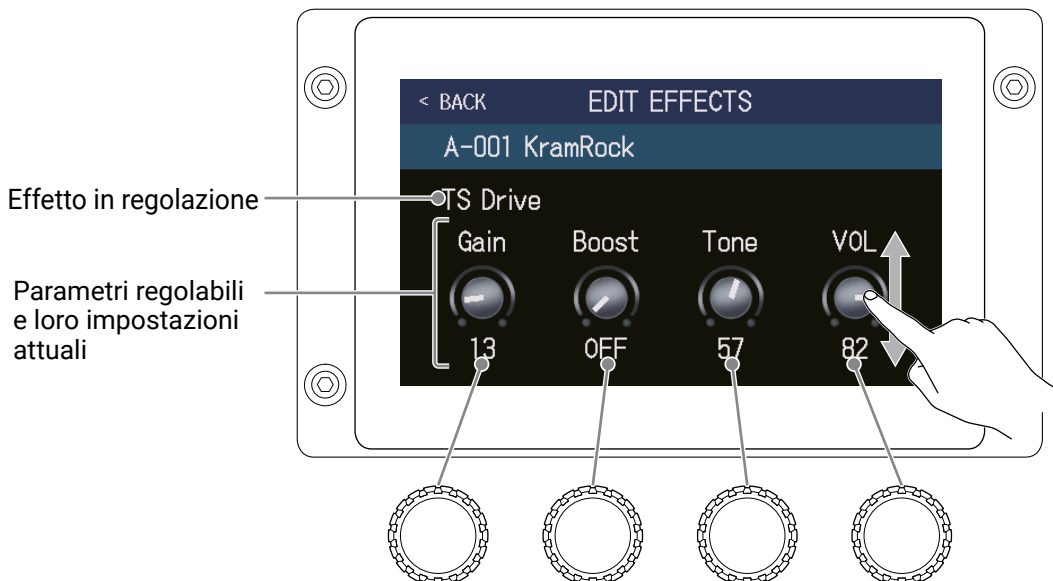
1. Selezionate una memoria patch che contiene un effetto da regolare.

2. Toccate  sulla schermata Menu.

3. Toccate l'effetto da regolare.



4. Ruotate  o trascinate le manopole parametro in su e giù per cambiare i parametri effetto.

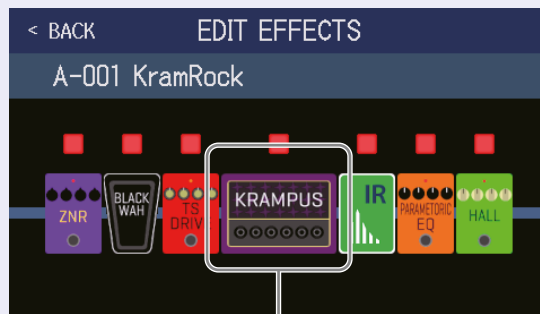


SUGGERIMENTI



- Impostate Time, Rate e altri parametri effetto su note musicali, per sincronizzarli col tempo. (→ [“Regolare il tempo master” a pagina 59](#))
- Vd. Guitar Lab per le spiegazioni di ogni effetto.
- Cambiare gli effetti (→ [“Sostituire gli effetti” a pagina 45](#))
- Aggiungere effetti (→ [“Aggiungere effetti” a pagina 51](#))
- Cancellare effetti (→ [“Cancellare effetti” a pagina 53](#))

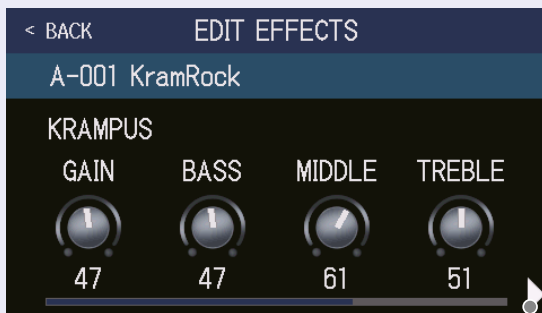
Large effects

Effetti che appaiono più grandi in modalità EFFECT BOARD e sulla schermata EDIT EFFECTS sono detti “large effects” e usano due spazi effetto.

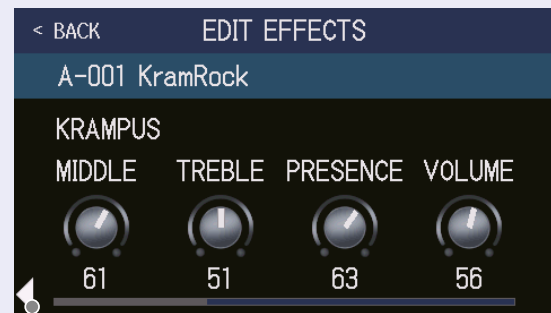


Large effect

Large effects hanno più parametri, per cui le loro schermate EDIT EFFECT hanno due pagine. Toccate  o  in basso sullo schermo per cambiare pagina.



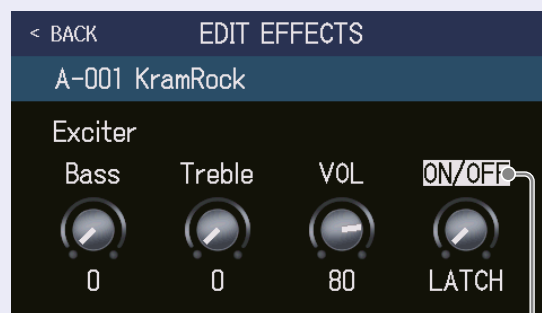
Aprire la schermata successiva



Aprire la schermata precedente

Funzioni speciali dell' interruttore a pedale


Alcuni effetti assegnano funzioni speciali agli interruttori a pedale, compreso attivare l'effetto solo quando l'interruttore a pedale è premuto. I parametri che selezionano le funzioni speciali appaiono sullo schermo touch in lettere scure su sfondo chiaro.

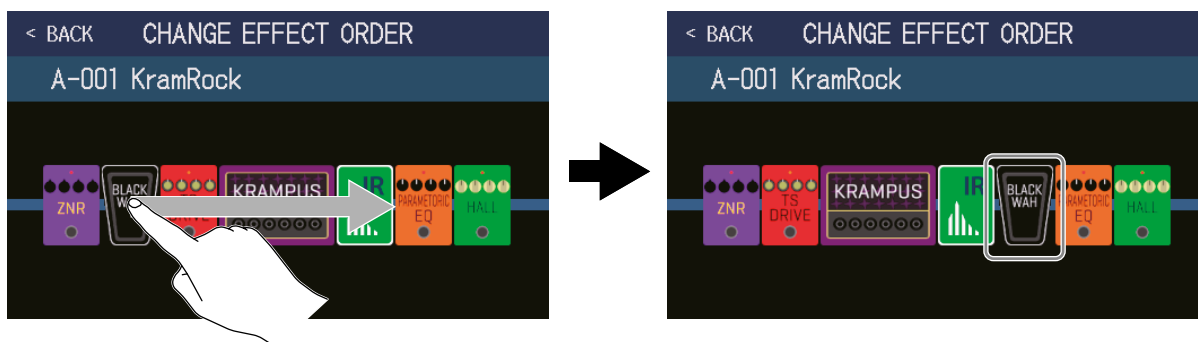


Scuro su sfondo chiaro

Cambiare ordine agli effetti

Gli effetti in una memoria patch possono essere riordinati secondo necessità.

1. Selezionate la memoria patch da riordinare.
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Trascinate un'icona effetto per spostarla nella posizione desiderata.



Aggiungere effetti



E' possibile aggiungere effetti alle memorie patch, secondo necessità.

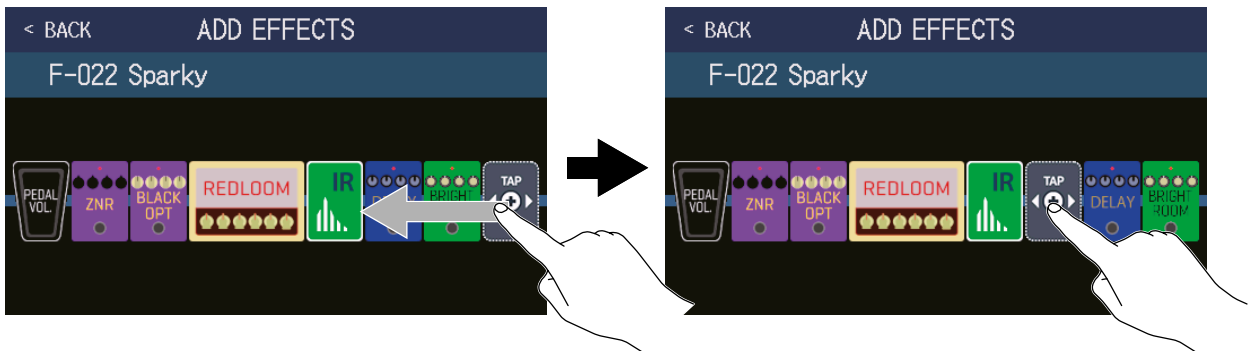
NOTE

E' possibile combinare liberamente fino a 9 effetti usando **G6**. (→ ["Numero di effetti nelle memorie patch" a pagina 47](#))


1. Selezionate la memoria patch alla quale volete aggiungere un effetto.

2. Toccate  sulla schermata Menu.

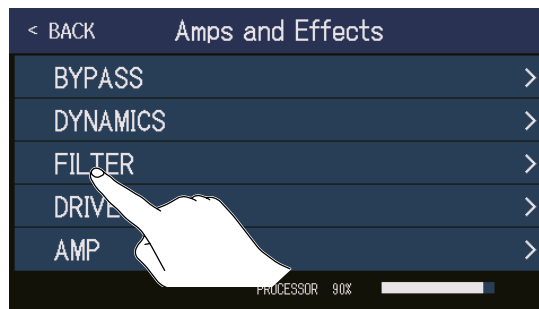
3. Trascinate  nella posizione in cui volete aggiungere un effetto. Poi, toccate .



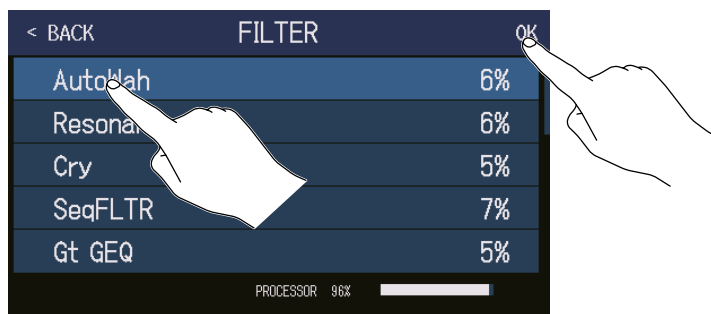
NOTE

Se è già in uso il numero massimo di effetti,  non appare.

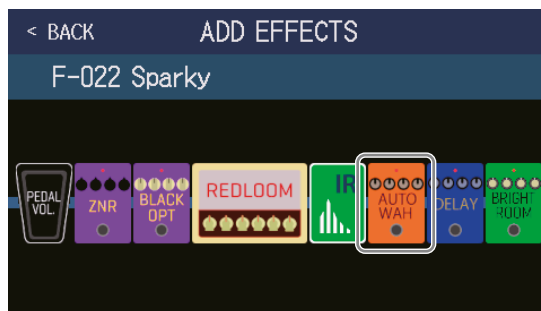
4. Toccate la categoria dell'effetto da aggiungere.




5. Toccate un ampli o un effetto per selezionarlo. Poi, toccate OK.



L'effetto selezionato sarà aggiunto.





 appare ancora, per cui si possono aggiungere più effetti, secondo necessità, ripetendo i punti 3–5.

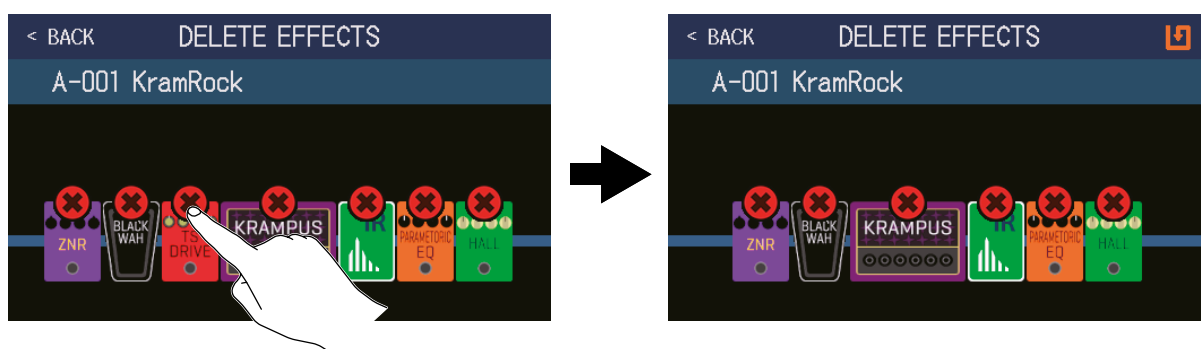
NOTE

Se l'impostazione di EXTERNAL PEDAL è su OFF (→ [pag. 77](#)), gli effetti della categoria PEDAL non possono essere aggiunti a una memoria patch che sta già usando un effetto della categoria PEDAL.

Cancellare effetti


E' possibile cancellare gli effetti non necessari dalle memorie patch.

1. Selezionate la memoria patch con l'effetto da cancellare.
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Toccate  su un effetto per cancellarlo.
4. L'effetto selezionato sarà cancellato.



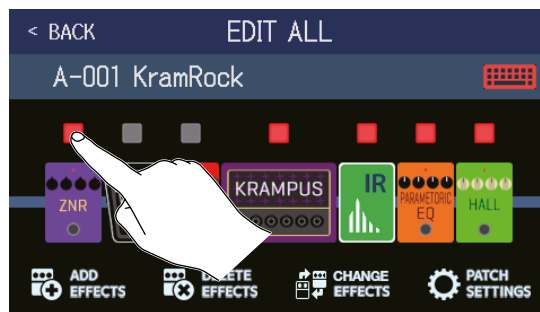
Eseguire tutte le impostazioni su una schermata sola

E' possibile eseguire le operazioni di editing della memoria patch su una sola schermata.

1. Selezionate la memoria patch da editare.
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Editate la memoria patch.

■ Commutare ampli ed effetti su on/off

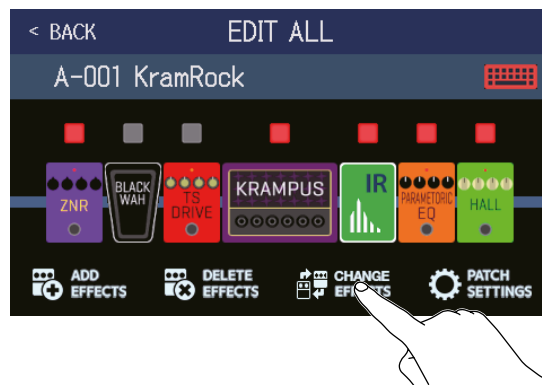
Toccate l'indicatore sopra un ampli o effetto per commutarlo su on/off.



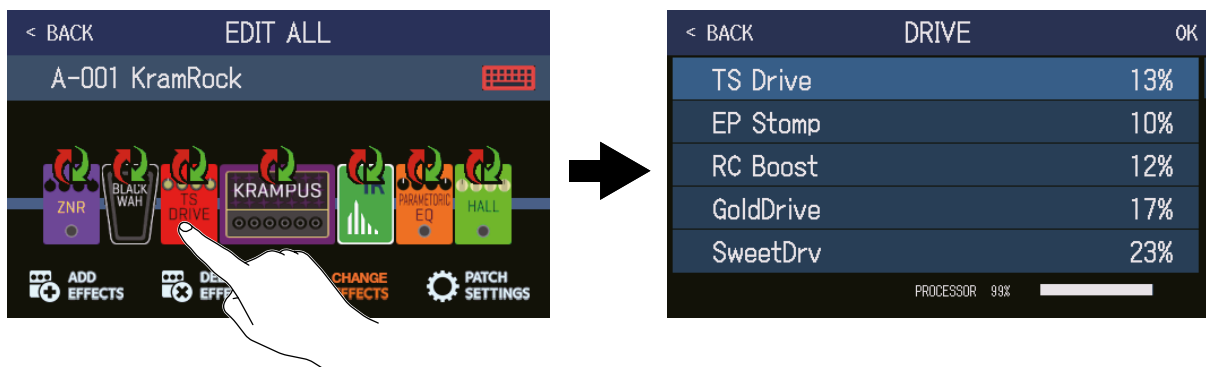
L'indicatore appare in rosso quando su on e spento quando su off.

■ Cambiare ampli ed effetti

Toccate CHANGE EFFECTS.



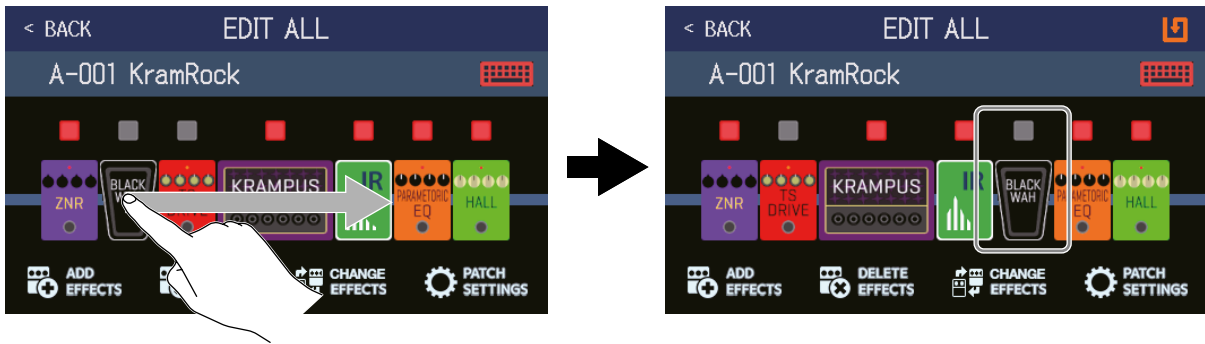
Toccate l'ampli o l'effetto da cambiare.



L'ampli o effetto toccato appare in un elenco. Seguite le procedure in ["Sostituire gli effetti" a pagina 45](#) per cambiarlo.

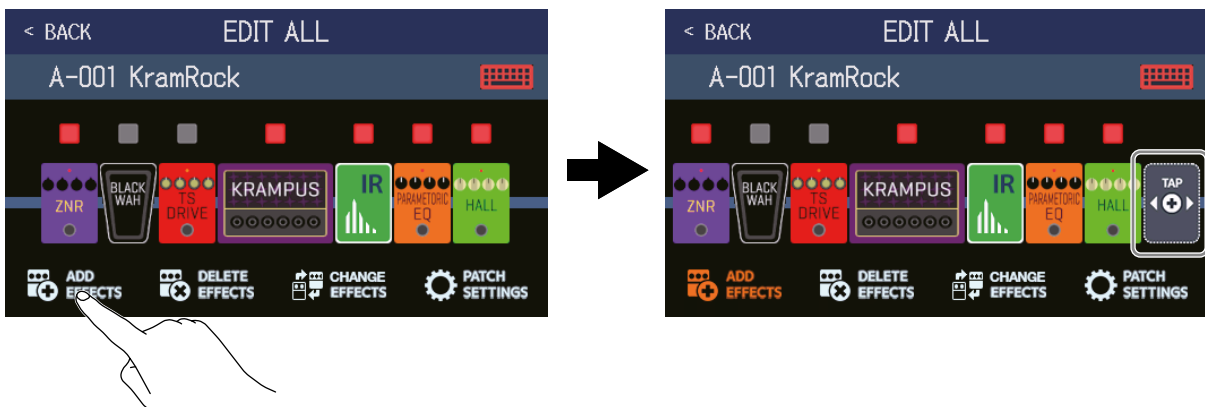
■ Cambiare ordine agli effetti

Trascinate un tipo di effetto per spostarlo sulla posizione desiderata.



■ Aggiungere effetti

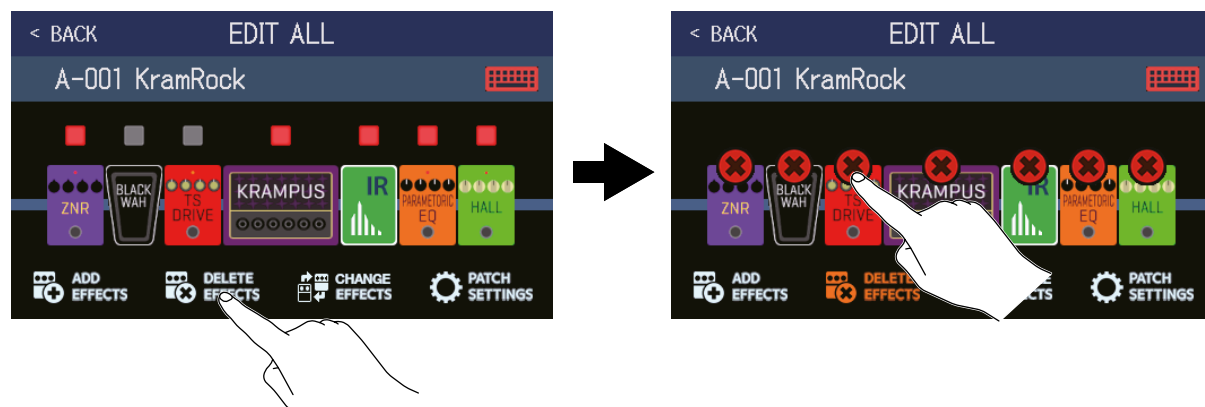
Toccate ADD EFFECTS.




Appare . Seguite le procedure in ["Aggiungere effetti" a pagina 51](#) per aggiungere un effetto.

■ Cancellare effetti

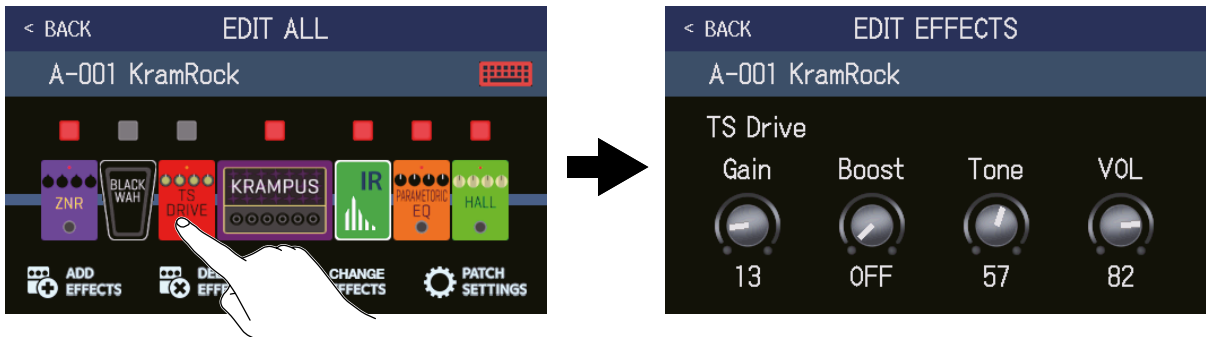
Toccate DELETE EFFECTS.



Toccate  sull'effetto da cancellare per rimuoverlo dalla memoria patch.

■ Regolare gli effetti

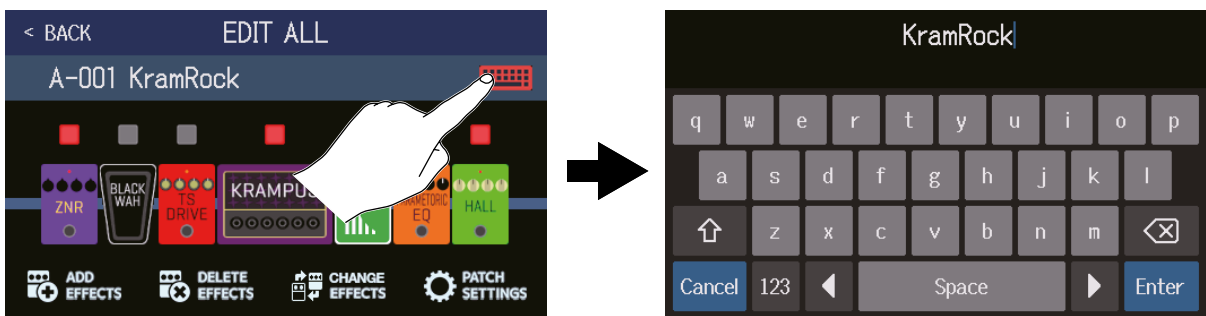
Toccate l'ampli o l'effetto da regolare.



Tocate l'effetto da editare per aprire la schermata EDIT EFFECTS. Seguite le istruzioni in [“Regolare gli effetti” a pagina 48](#) per regolare l'effetto.

■ Cambiare nome alla memoria patch

Toccate .

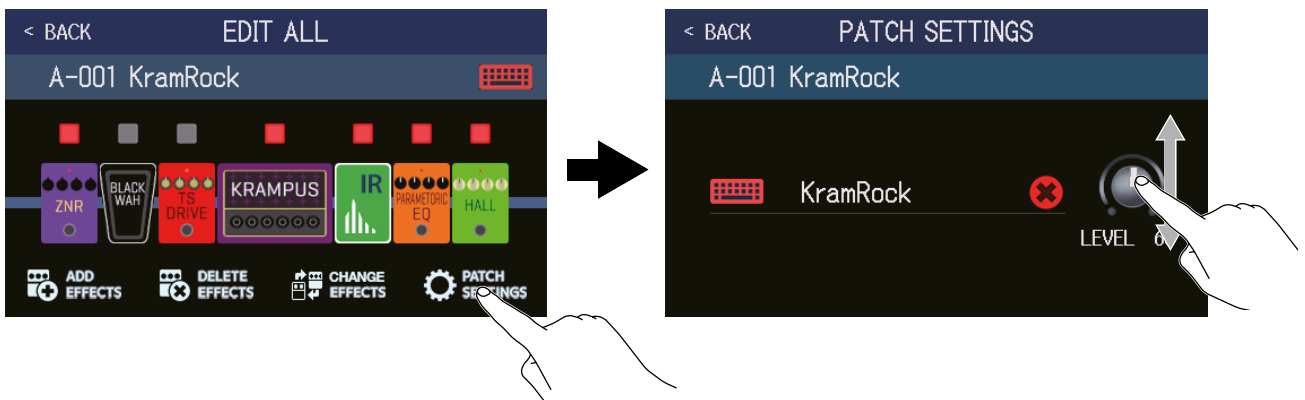


Toccate la tastiera e inserite il nome della memoria patch.

(→ [“Cambiare nome alla memoria patch” a pagina 58](#))

■ Impostare il livello della memoria patch

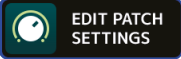

Toccate PATCH SETTINGS.

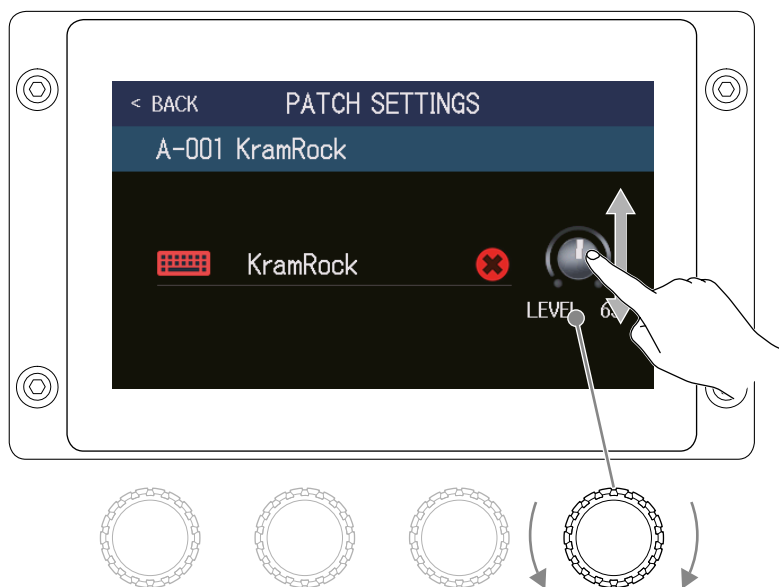


Trascinate la manopola LEVEL per regolare il livello della memoria patch. (→ [“Impostare il livello della memoria patch” a pagina 57](#))

Impostare il livello della memoria patch

E' possibile impostare separatamente il livello di ogni memoria patch.

1. Selezionate la memoria patch per la quale impostare il livello.
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Ruotate  o trascinate la manopola LEVEL per impostare il livello.



SUGGERIMENTI

- Il livello è impostabile da 0 a 120.

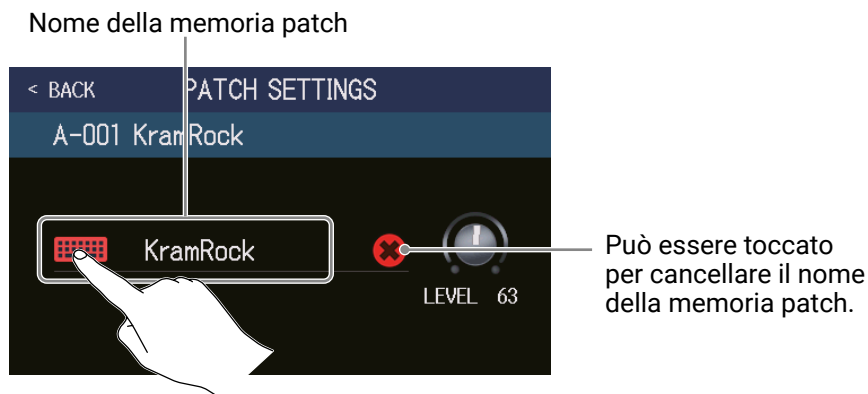
Cambiare nome alla memoria patch

E' possibile cambiare i nomi delle memorie patch.

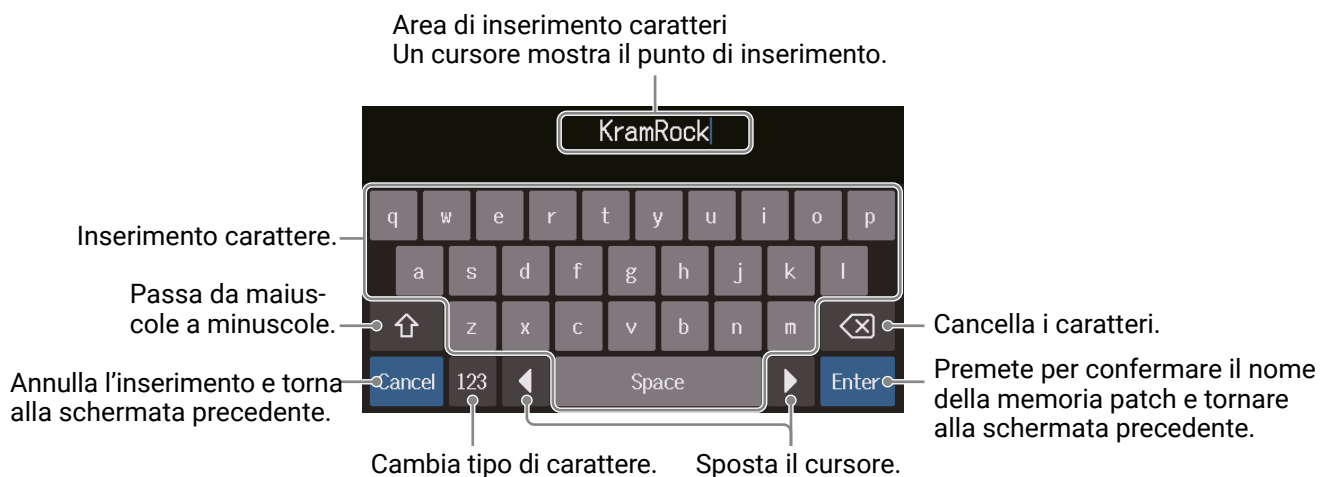
1. Selezionate la memoria patch alla quale volete cambiare il nome.

2. Toccate  sulla schermata Menu.

3. Toccate  per aprire la tastiera.



4. Toccate la tastiera e inserite il nome della memoria patch.



NOTE

I caratteri e i simboli utilizzabili sono.

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

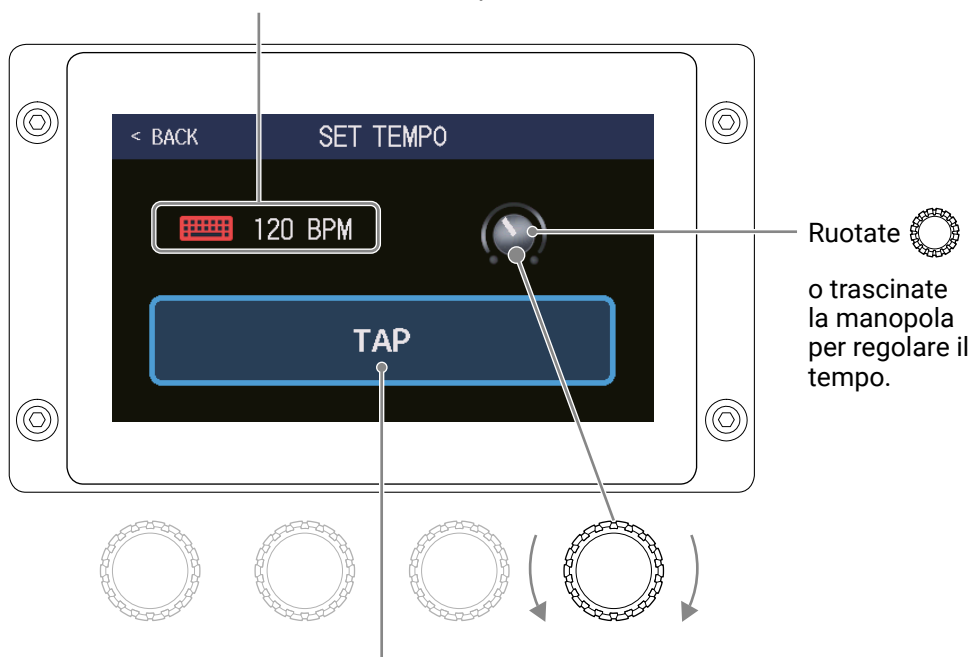
Regolare il tempo master

E' possibile regolare il tempo usato da rhythm, looper, effetti delay e alcuni effetti di modulazione.

1. Toccate  SET TEMPO sulla schermata Menu.


2. Regolate il tempo.

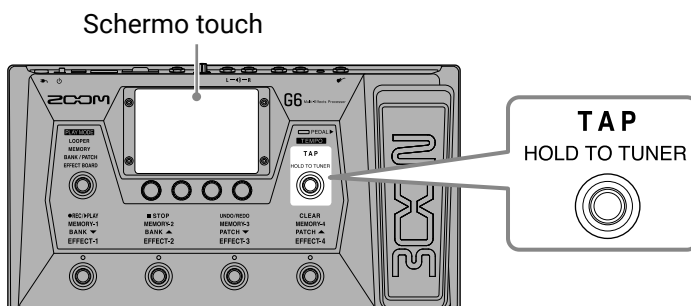
Mostra il tempo attuale.
Toccate per aprire una tastiera che consente l'inserimento diretto del tempo.



Colpite ripetutamente per impostare il tempo in base agli intervalli tra i colpi.

SUGGERIMENTI

- Il tempo può essere impostato da 40 a 250 \downarrow al minuto.
- Il tempo può essere impostato anche premendo ripetutamente  a intervalli. Il tempo appare sullo schermo touch mentre il tempo viene impostato.




Gestire le memorie patch

Salvare le memorie patch

Quando la funzione AUTOSAVE è su OFF (è su ON di default), le regolazioni di ampli ed effetti, le impostazioni dei livelli e altre modifiche non sono salvate automaticamente. In tal caso, è possibile salvarle manualmente. Le memorie patch possono essere salvate anche in punti diversi.

SUGGERIMENTI

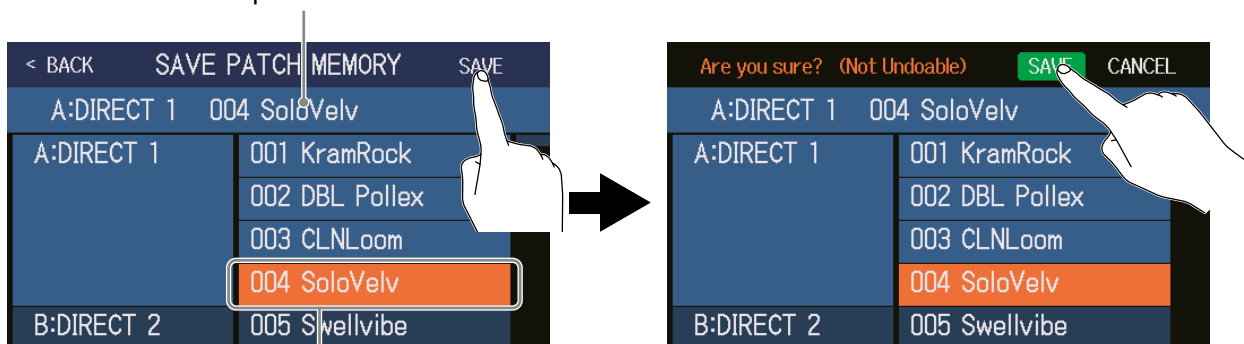
Vd. ["Impostare la funzione AUTOSAVE" a pagina 99](#) per dettagli sulla funzione AUTOSAVE.

1. Selezionate la memoria patch da salvare.
2. Toccate  sulla schermata Menu.
3. Salvate la memoria patch.

■ Sovrascrivere

Tocate SAVE, e poi toccate SAVE ancora.

Memoria patch da salvare



La destinazione del salvataggio è in evidenza

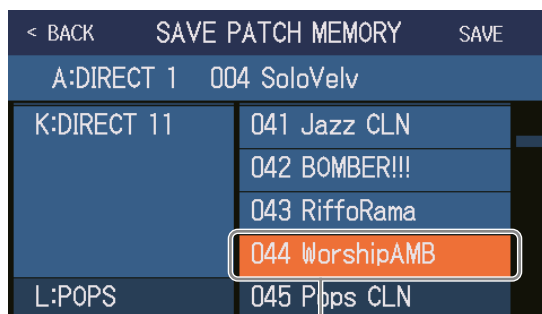
■ Salvare in un altro punto

1. Scorrete in su o giù per visualizzare la destinazione del salvataggio.
Le destinazioni di salvataggio appaiono per bank.

Memoria patch da salvare



2. Toccate la destinazione del salvataggio.

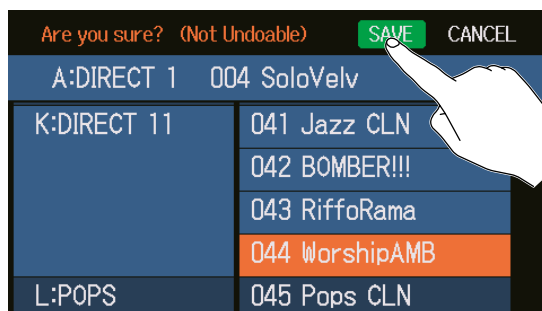


Save destination is highlighted

3. Toccate SAVE.





4. Toccate ancora SAVE per salvare nel punto selezionato.

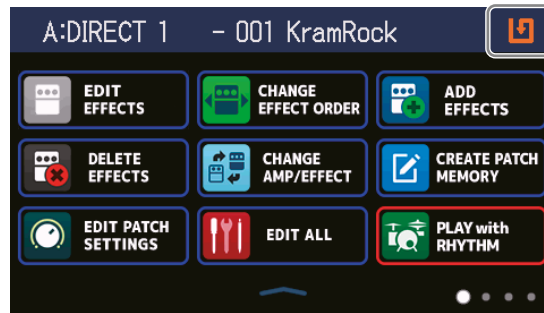


HINT

When the AUTOSAVE function is OFF, if the content of a patch memory has been changed SUGGERIMENTI

Quando la funzione AUTOSAVE è su OFF, se il contenuto di una memoria patch è stato cambiato, apparirà  in alto a destra sullo schermo touch, indicando che il contenuto è diverso dalle impostazioni salvate.


Toccate  per aprire una schermata in cui è possibile salvare le memorie patch.

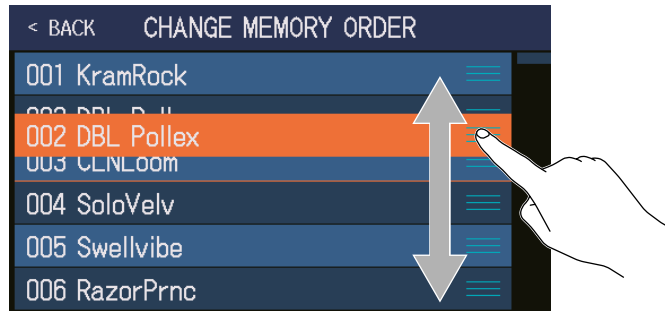


Cambiare ordine alle memorie patch

E' possibile cambiare ordine alle memorie patch.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Trascinate  di una memoria patch su o giù per cambiarne l'ordine.

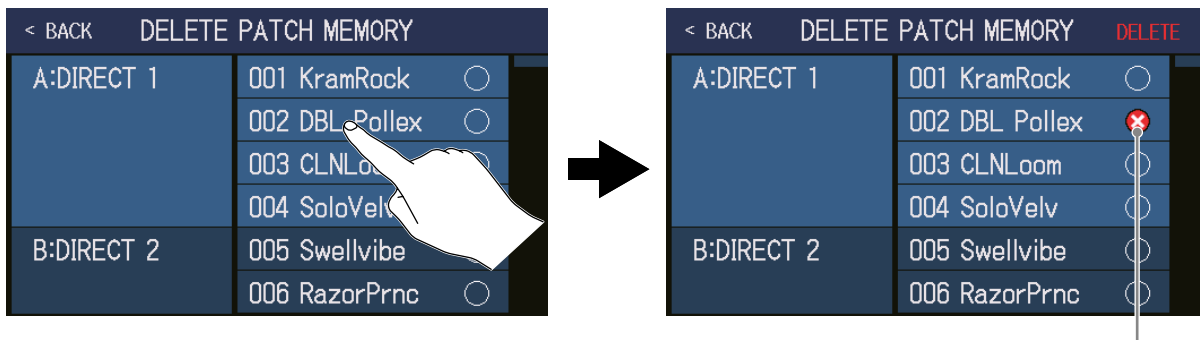


Cancellare le memorie patch

E' possibile cancellare le memorie patch non necessarie.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Toccate la memoria patch da cancellare.

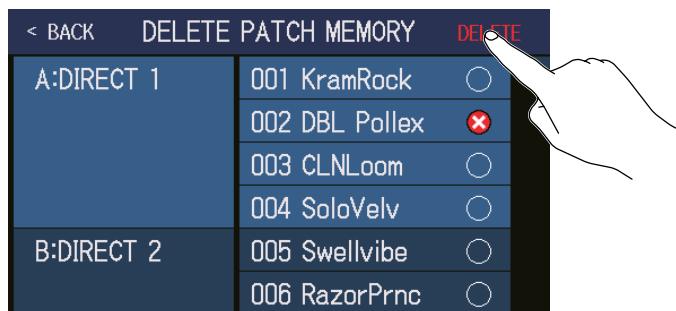


A deletion icon appears next to the touched patch memory.

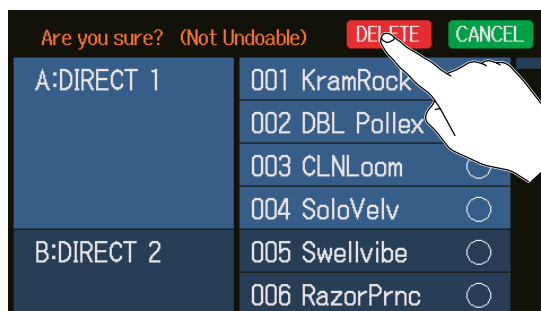
SUGGERIMENTI

- Le memorie patch appaiono per bank.
- E' possibile selezionare più memorie patch per la cancellazione.
- Per annullare la cancellazione, toccate ancora l'icona DELETE per eliminarla.

3. Toccate DELETE.



4. Toccate DELETE.



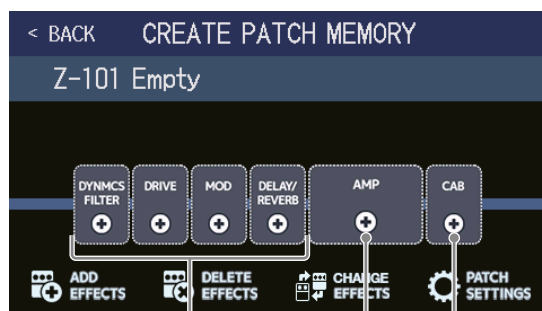
La memoria patch cancellata si svuota, ed appare "Empty".

Creare memorie patch

E' possibile creare nuove memorie patch.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

Si apre una schermata che consente la creazione della memoria patch.



Selezionate effetti

Selezionate un ampli

Selezionate un cabinet diffusore

Sulla schermata di creazione della memoria patch, sono già sistemate 4 categorie effetto, un ampli e un cabinet.

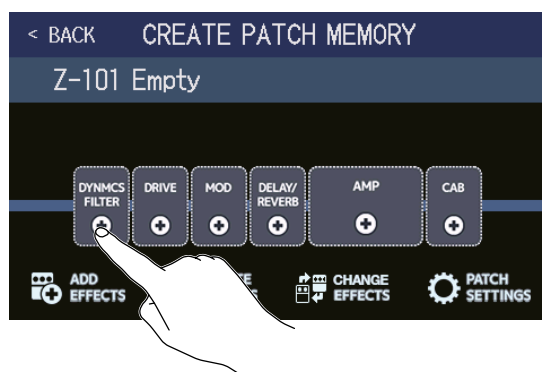
Selezionate gli effetti, l'ampli e il diffusore a piacere, per creare una memoria patch.

- DYNMCS/FILTER: Compressori e altri effetti dinamici, come pure equalizzatori e filtri effetto
- DRIVE: Distorsione, overdrive ed effetti simili
- MOD: Chorus, flanger e altri effetti di modulazione
- DELAY/REVERB: Delay, reverb e altri effetti spaziali

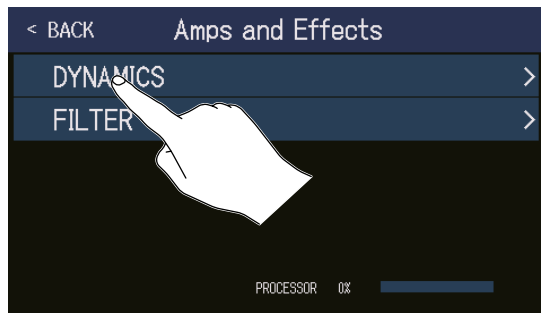
NOTE

E' possibile salvare fino a 240 memorie patch. Se non vi sono aperture, la schermata di creazione della memoria patch non appare. Cancellate le memorie patch non necessarie prima di crearne altre.

2. Toccate l'icona dell'effetto, ampli o diffusore da selezionare.

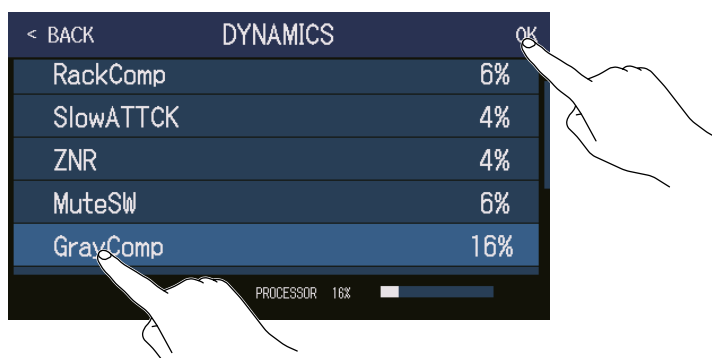


3. Selezionate una categoria.

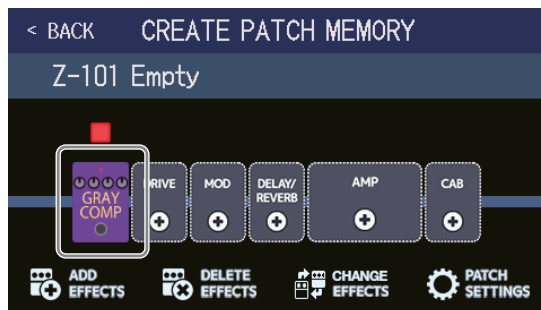


La schermata di selezione della categoria appare solo se è selezionato DYNAMICS/FILTER o DELAY/REVERB. Passate al punto 4.

4. Toccate un ampli o un effetto per selezionarlo. Poi, toccate OK.




L'effetto o l'ampli selezionato si attiva.



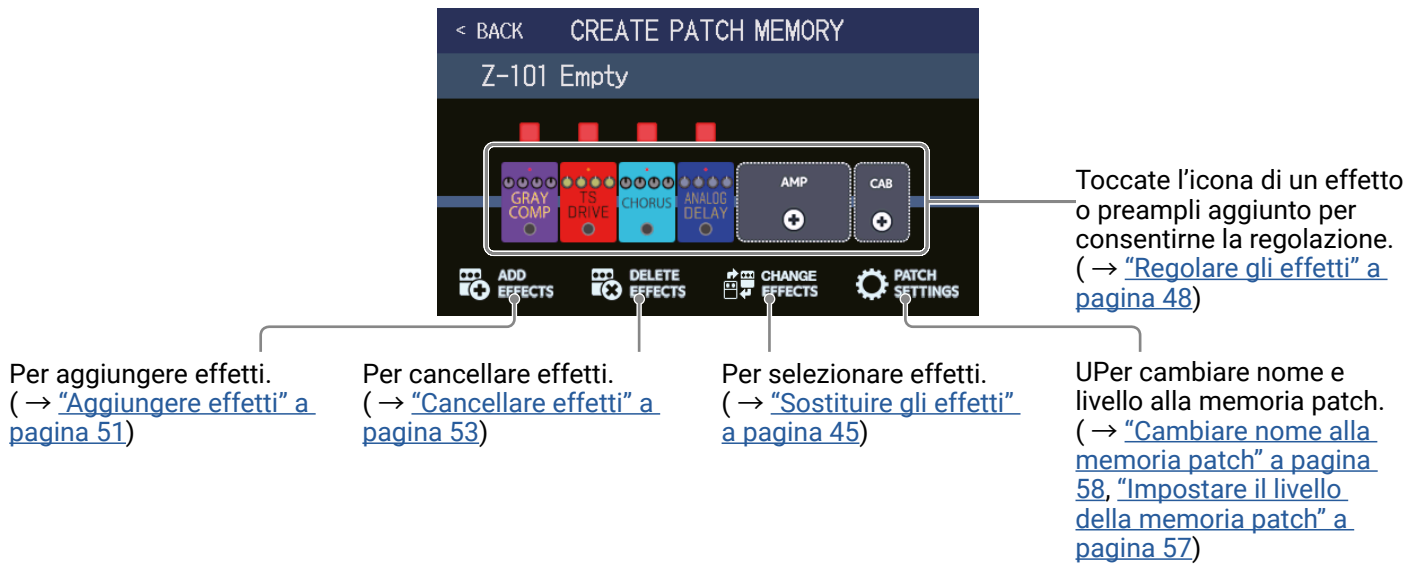
5. Ripetete i punti 2-4 per selezionare ampli ed effetti.

Se la funzione AUTOSAVE (→ [pag. 99](#)) è su ON, la memoria patch sarà salvata automaticamente.

Se la funzione AUTOSAVE è su OFF, toccate  per aprire la schermata di salvataggio della memoria patch. Seguite le procedure in "[Salvare le memorie patch](#)" a [pagina 60](#) per salvarla.

6. Editate la memoria patch secondo necessità.

Gli effetti possono essere aggiunti, cancellati ed editati. Il nome della memoria patch può anche essere cambiato e il livello regolato, ad esempio.




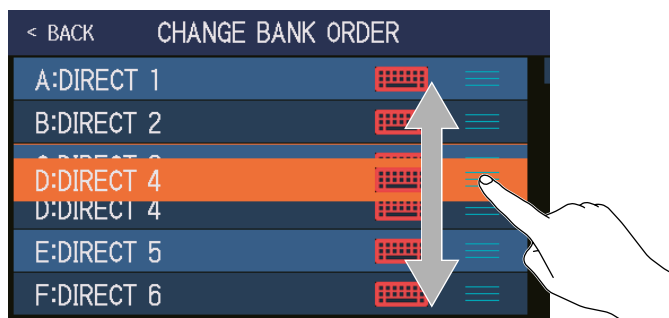
Gestire i bank

Cambiare ordine ai bank


E' possibile cambiare ordine ai bank.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Trascinate  di un bank su o giù per cambiarne l'ordine.



SUGGERIMENTI

Toccate  per aprire una tastiera che consente di cambiare nome al bank.

Area di inserimento caratteri.
Un cursore mostra il punto di inserimento.

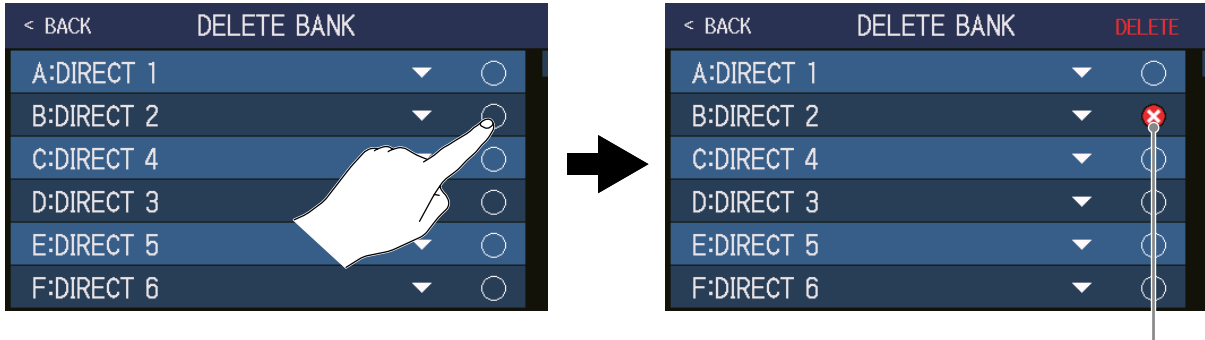


Cancellare i bank

E' possibile cancellare i bank non necessari.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Toccate del bank da cancellare.



Appare un'icona di cancellazione a fianco al bank toccato.

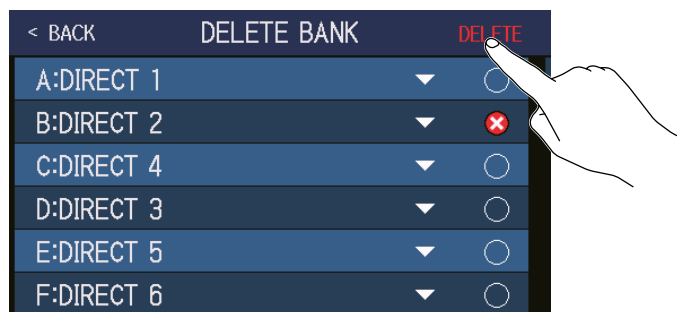
SUGGERIMENTI

- E' possibile selezionare più bank per la cancellazione.
- Toccate l'icona DELETE per de-selezionare la voce.
- Toccate ▼ per controllare le memorie patch in un bank.

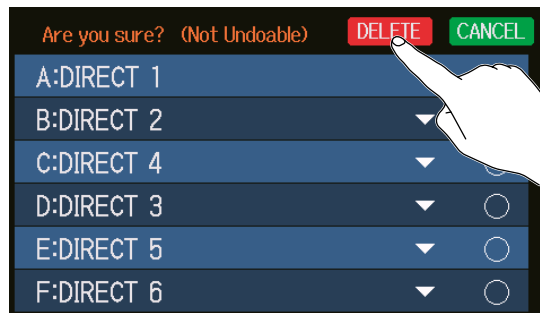


Memorie patch nel bank

3. Toccate DELETE.



4. Toccate DELETE.



Quando un bank è cancellato, quello successivo si sposta in su di una posizione.

NOTE

Cancellare un bank cancella anche le memorie patch in esso contenute. Siate certi di voler eseguire l'operazione.


Creare bank

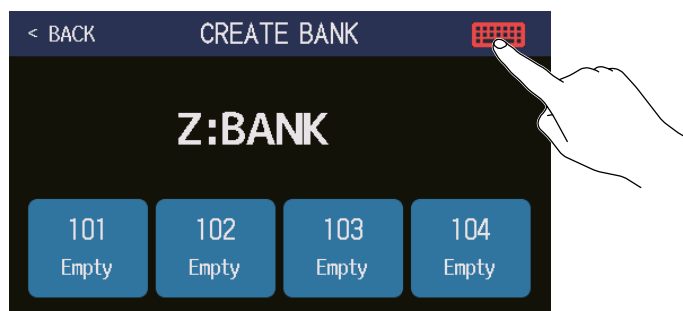
E' possibile creare nuovi bank.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

NOTE

Se appare "All banks are full. Please delete a bank and try again." sullo schermo touch, significa che non vi sono bank vuoti. Cancellate un bank non necessario. (→ "[Cancellare i bank](#)" a pagina 69)

2. Toccate .



3. Inserite il nome del bank.

Area di inserimento caratteri.
Un cursore mostra il punto di inserimento.

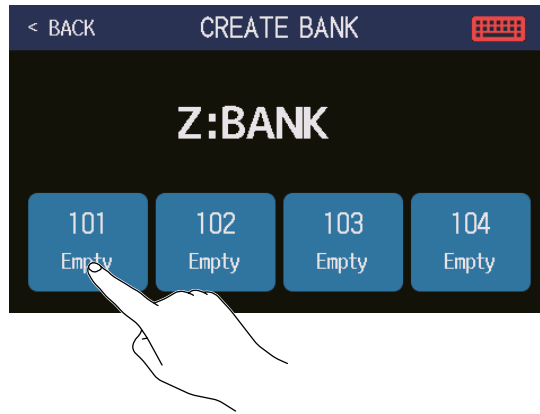


NOTE

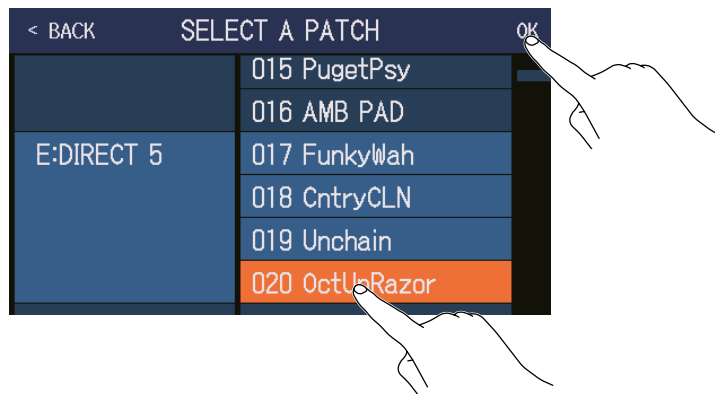
I caratteri e simboli utilizzabili sono i seguenti.

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

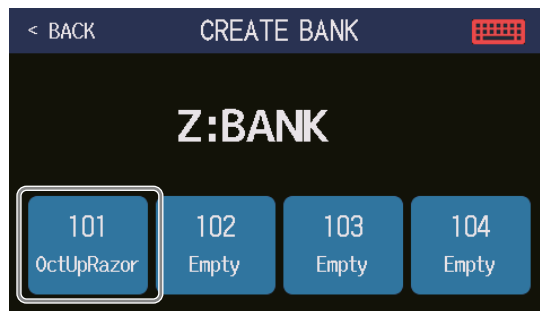
4. Toccate un punto al quale volete assegnare una memoria patch.



5. Toccate la memoria patch da assegnare, e toccate OK.



La memoria patch selezionata sarà assegnata.



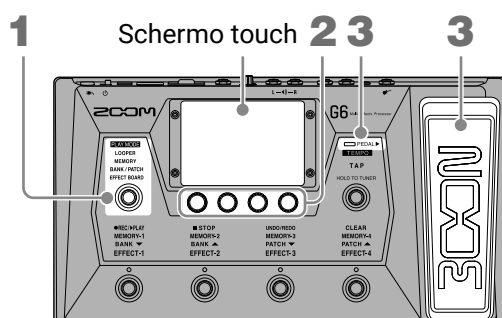
6. Ripetete i punti 4-5 per selezionare altre memorie patch.

Usare i pedali d'espressione

Se è selezionato un effetto nella categoria PEDAL (effetto pedale) in una memoria patch, l'applicazione dell'effetto può essere controllata da un pedale d'espressione.

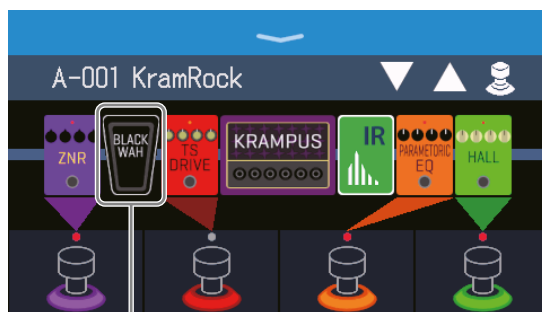
Usare il pedale incorporato

Il pedale d'espressione incorporato può essere usato per cambiare l'applicazione dell'effetto.



1. Selezionate una memoria patch che abbia un effetto pedale da regolare.

Premete  ripetutamente per selezionare **EFFECT BOARD**, o toccate  sulla schermata Menu per controllare l'effetto selezionato nella memoria patch.



Effetto pedale

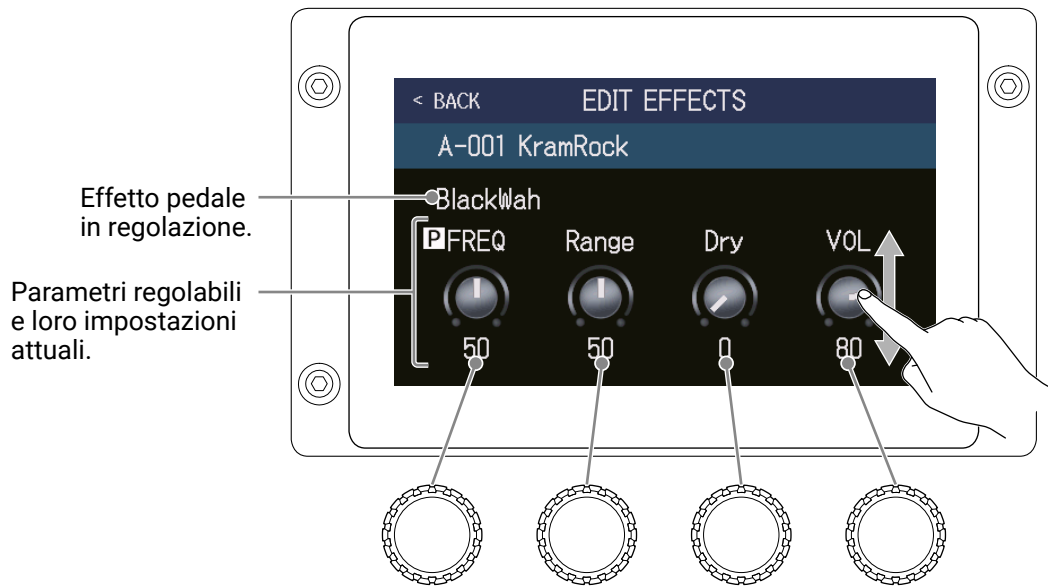
- Per cambiare l'effetto pedale, vd. ["Sostituire gli effetti" a pagina 45.](#)
- Per aggiungere un effetto pedale, vd. ["Aggiungere effetti" a pagina 51.](#)

NOTE

Quando è collegato un pedale esterno, è possibile usare due effetti della categoria PEDAL. (→ ["Usare un pedale esterno" a pagina 77](#))

2. Regolate l'effetto pedale che appare nella sezione Effects.

Toccate l'icona dell'effetto pedale per aprire la schermata EDIT EFFECTS, ed eseguire regolazioni. (→ [“Regolare gli effetti” a pagina 48](#))



3. Usate il pedale d'espressione.

Ciò cambia l'applicazione dell'effetto.


Premere il lato frontale del pedale commuta l'effetto pedale su on/off. (Su on, l'indicatore del pedale si accende.)

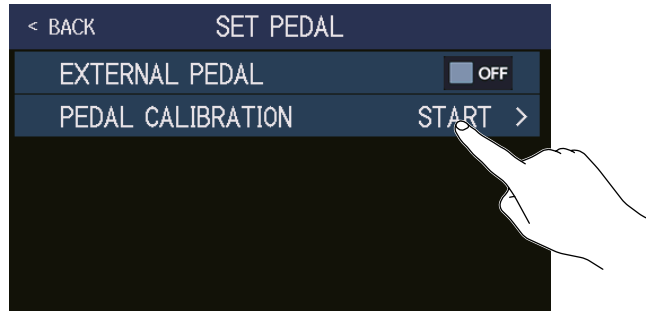
NOTE

Lo status on/off dell'effetto pedale cambiato con la pressione del lato frontale del pedale non è salvato. (Lo status on/off cambiato premendo l'interruttore a pedale è salvato. (→ [“Commutare effetti on/off mentre si suona” a pagina 21](#)))

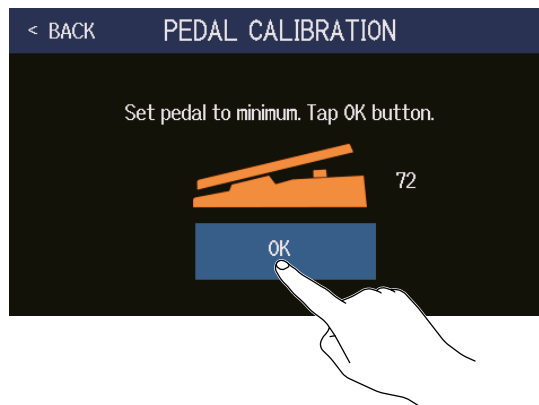
Regolare il pedale

Calibrate il pedale d'espressione incorporato per regolarne la sensibilità.

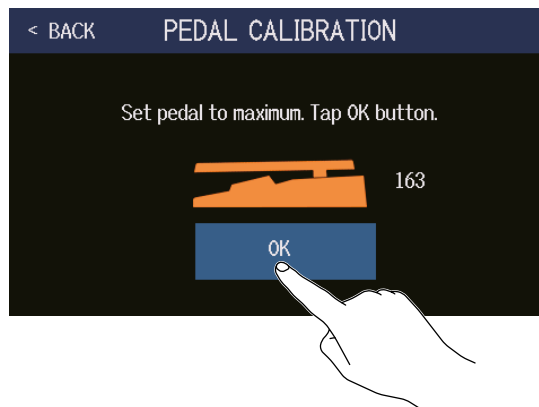
1. Toccate  sulla schermata Menu.
2. Toccate START vicino a PEDAL CALIBRATION.
Si avvia la calibratura del pedale.



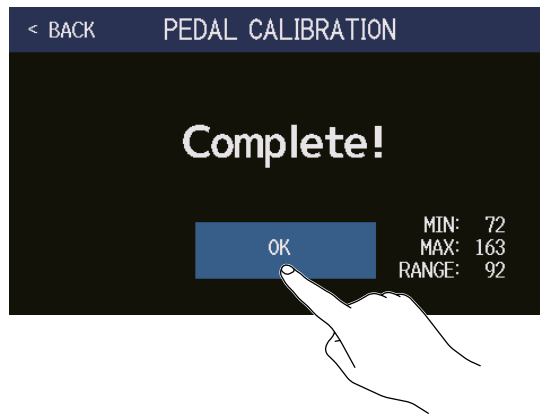
3. Quando il pedale non è premuto (il lato frontale del pedale è sollevato verso l'alto), toccate OK.



4. Quando il pedale è completamente premuto, premete OK.



5. Toccate OK per completare la calibratura.




NOTE

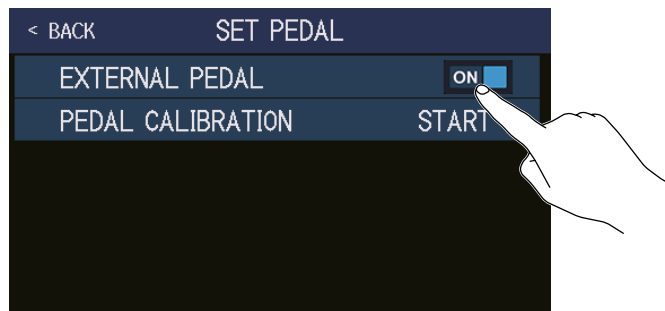
- Regolate la sensibilità del pedale nei seguenti casi.
 - Premere il pedale non ha molto effetto.
 - Volume e tone cambiano molto anche se il pedale è premuto solo leggermente.
- Se appare il messaggio seguente sullo schermo touch, toccate OK e avviate la calibratura nuovamente.




Usare un pedale esterno

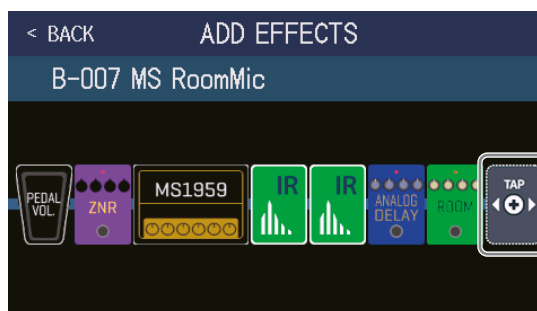
Quando è collegato un pedale esterno, è possibile usare due effetti della categoria PEDAL. Potete impostare un effetto pedale da assegnare al pedale collegato.


1. Toccate  sulla schermata Menu.
2. Toccate l'interruttore EXTERNAL PEDAL per commutarlo su ON.
Toccarlo alterna ON/OFF.

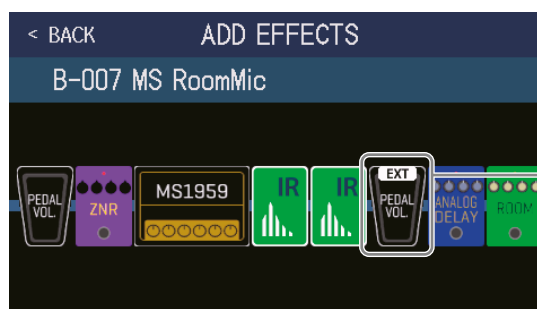


Impostazione	Spiegazione
OFF	L'uso del pedale esterno è disabilitato.
ON	L'uso del pedale esterno è abilitato.

3. Selezionate la memoria patch per la quale volete impostare un pedale esterno.
4. Toccate  sulla schermata Menu.



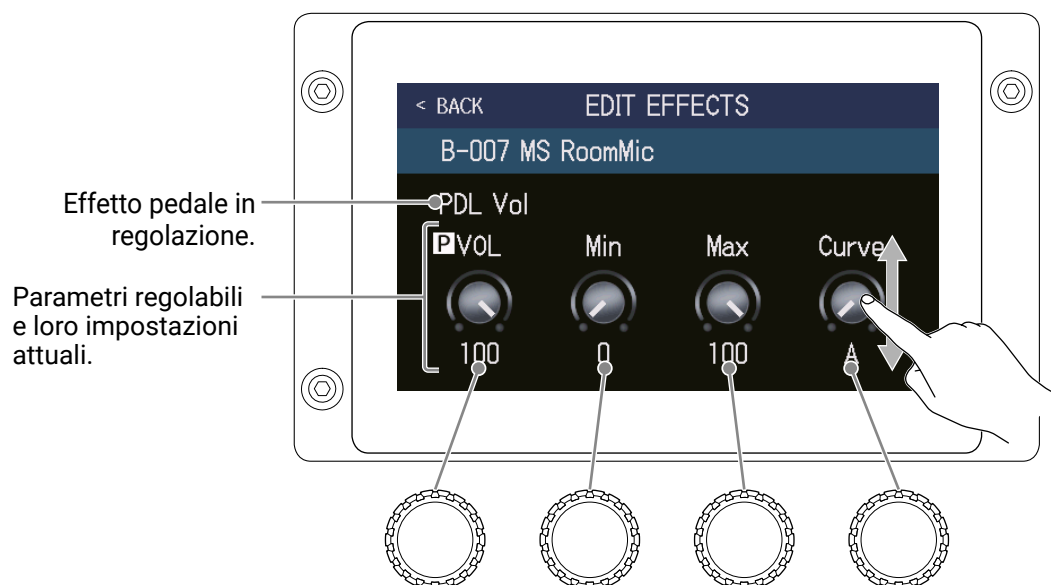
Dopo che  è apparso, seguite le istruzioni in [“Aggiungere effetti” a pagina 51](#) per aggiungere un effetto pedale (effetto nella categoria PEDAL).




Appare EXT sull'effetto pedale usato col pedale esterno.

5. Regolate l'effetto pedale aggiunto.

Seguite le procedure in ["Regolare gli effetti" a pagina 48](#) per regolare l'effetto.



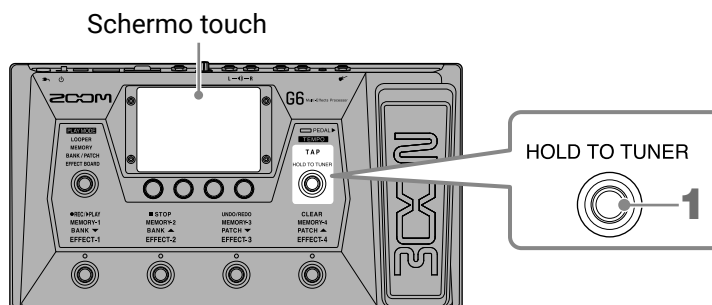
NOTE

Quando è aggiunto un effetto pedale esterno, se l'impostazione di EXTERNAL PEDAL è su OFF, appare,  su quell'effetto ed esso sarà disabilitato.

Usare l'accordatore

Attivare l' accordatore

Attivate l'accordatore in modo da poter usare **G6** per accordare una chitarra.



1. Tenete premuto , o toccate  sulla schermata Menu.

Si attiva l'accordatore e si apre la schermata USE TUNER.

2. Suonate la corda libera da accordare e regolatene la tonalità.


Toccate per mettere in mute il suono.



Mostra il tipo di accordatore e la tonalità standard.
Toccatelo per cambiare le impostazioni dell'accordatore.
(→ ["Cambiare le impostazioni dell'accordatore" a pagina 80](#))

- Appaiono il nome della nota più vicina e lo scostamento di tonalità.
- Quando la tonalità è corretta, gli indicatori di destra e sinistra saranno verdi.
- Si possono visualizzare diversi tipi di accordatore, scorrendo a destra e sinistra.

■ Chiudere l' accordatore

Premete  quando l'accordatore è in uso, per chiuderlo e riaprire la schermata precedente.


Cambiare le impostazioni dell' accordatore

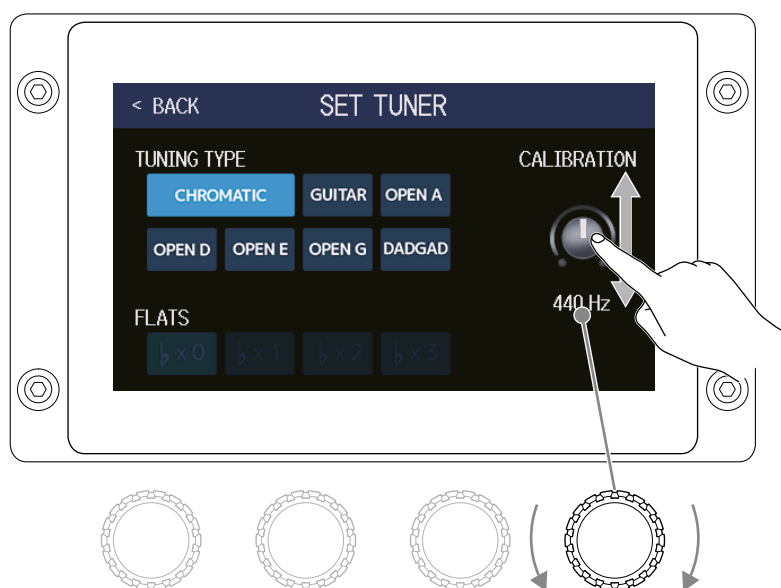
La tonalità standard usata dall'accordatore e il tipo di accordatore possono essere cambiati. E' anche possibile l'accordatura flat.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Cambiate le impostazioni dell'accordatore.

■ Cambiare la tonalità standard dell' accordatore

Trascinate la manopola CALIBRATION su o giù o ruotate  per cambiare la tonalità standard.

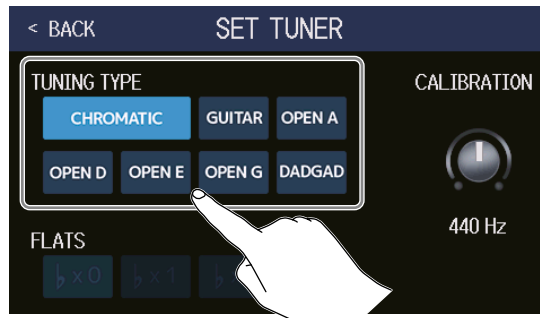


SUGGERIMENTI

- La gamma d'impostazioni è 435–445 Hz per A medio.

■ Impostare il tipo di accordatore

Toccate il tipo di accordatore desiderato.



Impostazione	Spiegazione
CHROMATIC	Appare lo scostamento di tonalità rispetto alla nota più vicina (in semitoni).
Other tuner types	Appare il numero di corda più vicino in base al tipo selezionato, e la quantità di scostamento rispetto alla sua tonalità. Si possono selezionare i seguenti tipi.

Display	Spiegazione	Numero corda/nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordatura standard per chitarra a 7 corde	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Accordatura Open A (le corde libere eseguono un accordo di A)	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Accordatura D (le corde libere eseguono un accordo di D)	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Accordatura E (le corde libere eseguono un accordo di E)	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Accordatura G (le corde libere eseguono un accordo di G)	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Accordatura alternata spesso usata per il tap e altre tecniche	-	D	A	D	G	A	D

■ Usare le accordature flat

Tutte le corde possono essere accordate in flat rispetto all'accordatura ordinaria di 1 ($\flat \times 1$), 2 ($\flat \times 2$) o 3 ($\flat \times 3$) semitoni.

Toccate l'accordatura flat desiderata.



NOTE

L'accordatura flat non può essere utilizzata se il tipo di accordatore è CHROMATIC.

Usare i rhythm

Potete suonare assieme ai rhythm incorporati.

Attivare i rhythm

Quando questa funzione è attiva, i rhythm possono essere impostati ed eseguiti.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

Si attiva la funzione rhythm e si apre la schermata PLAY with RHYTHM.



I rhythm possono essere eseguiti, fermati e impostati usando lo schermo touch e le manopole parametro.

Impostare i rhythm

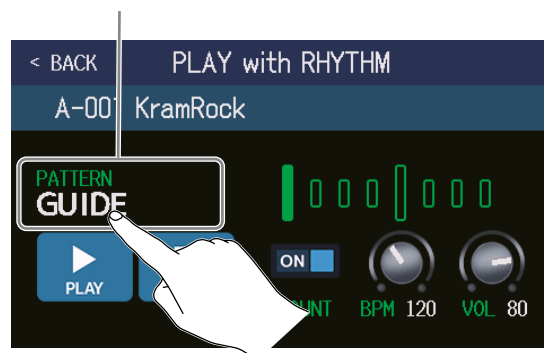
Potete suonare assieme ai rhythm incorporati.

Selezionare rhythm pattern

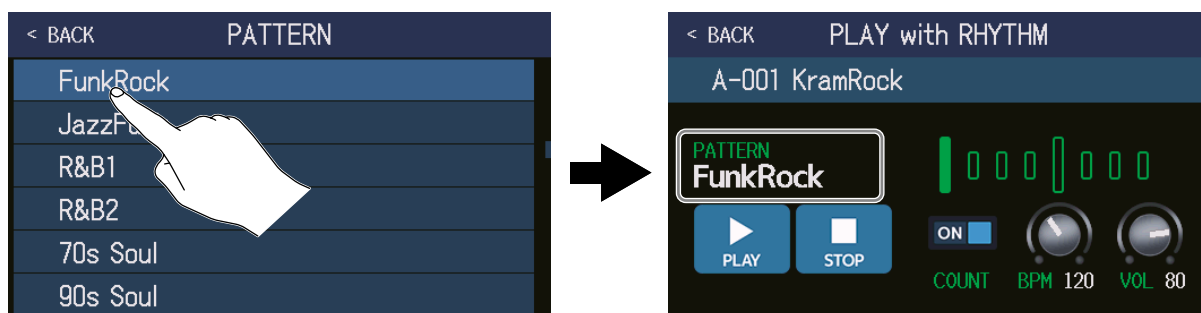
E' possibile selezionare il rhythm pattern in esecuzione.

1. Toccate il nome del rhythm pattern sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [pag. 82](#)).

Nome del rhythm pattern




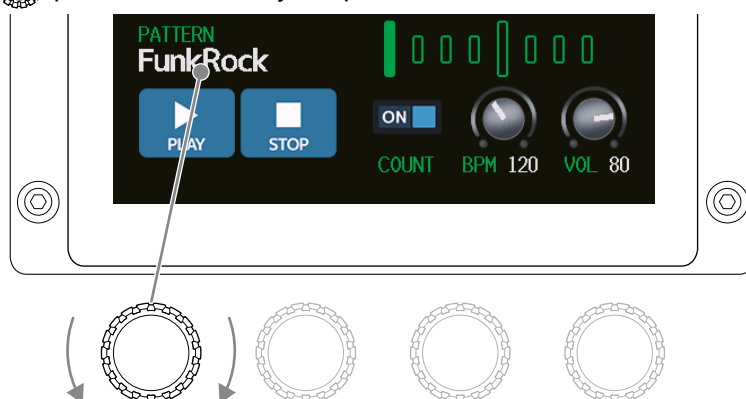
2. Toccate il rhythm pattern desiderato. Poi, toccate BACK.



Il rhythm pattern selezionato sarà attivato.

SUGGERIMENTI

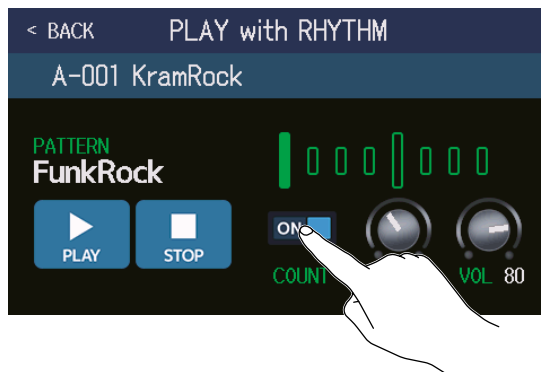
- Vd. ["Rhythm pattern" a pagina 88](#) per informazioni sui tipi di rhythm pattern.
- Si può anche ruotare  per selezionare i rhythm pattern.



Impostare il precount

Determina se eseguire un suono prima dell'avvio della registrazione del looper, o meno.


1. Toccate COUNT sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [pag. 82](#)).
Toccarlo alterna ON/OFF.

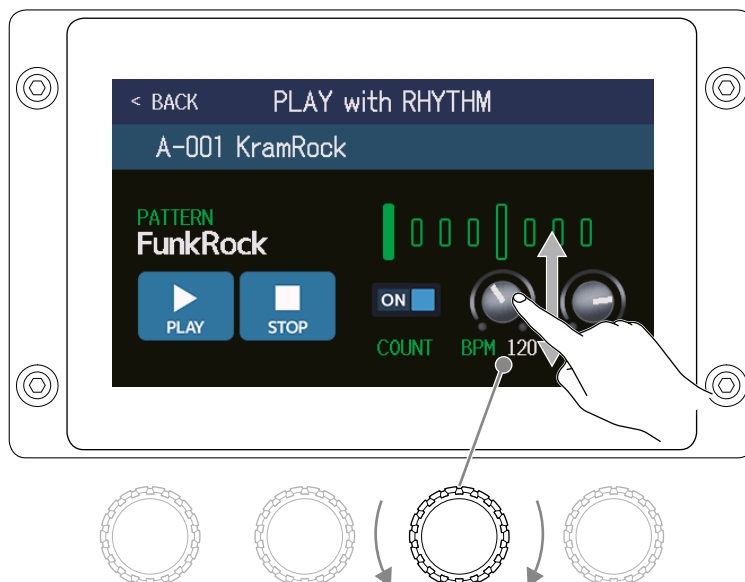


Impostazione	Spiegazione
OFF	Nessun precount.
ON	Viene eseguito un precount.


Regolare il tempo

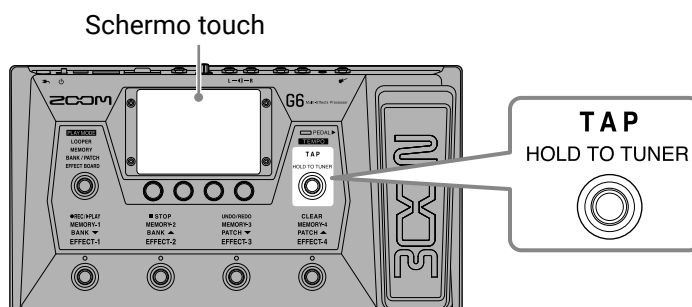
E' possibile regolare il tempo del rhythm.

1. Ruotate  sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [pag. 82](#)) o trascinate la manopola BPM su e giù.




SUGGERIMENTI

- Impostabile da 40 a 250.
- Il tempo impostato qui sarà condiviso da effetti e looper.
- Il tempo può anche essere impostato premendo ripetutamente  a intervalli. Il tempo appare sullo schermo touch mentre lo impostate.



Regolare il volume

E' possibile regolare il volume del rhythm.

1. Ruotate  sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [pag. 82](#)) o trascinate la manopola VOL su o giù.



SUGGERIMENTI
Impostabile da 0 a 100.

Avviare/fermare la riproduzione del rhythm

La riproduzione del rhythm può essere avviata e fermata.

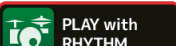
1. Toccate PLAY o STOP sulla schermata PLAY with RHYTHM (→ [pag. 82](#)).

Avvia la riproduzione Ferma la riproduzione



SUGGERIMENTI

La modalità esecutiva può essere selezionata e la schermata Menu può essere aperta durante la riproduzione del rhythm. Ciò consente alle memorie patch di essere selezionate e al looper di essere usato, ad esempio, mentre il rhythm continua ad essere eseguito. Per fermare il rhythm mentre si eseguono altre operazioni, toc-

cate  sulla schermata Menu e poi fermatelo.

Rhythm pattern

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

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

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

Usare send/return

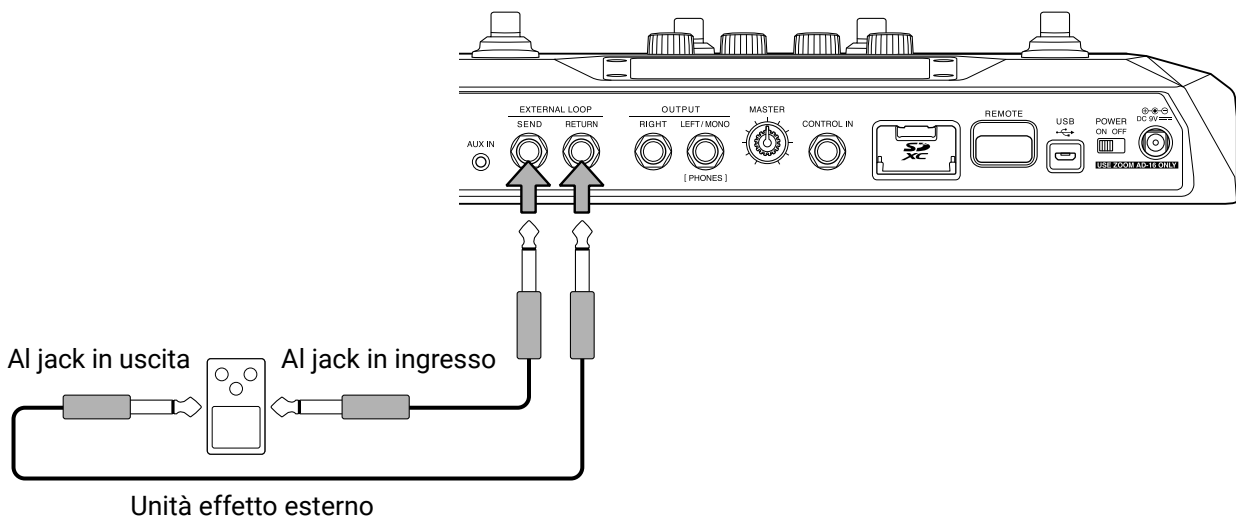
E' possibile usare effetti esterni collegandoli ai jack send/return.

Le posizioni send/return possono essere impostate a piacere e salvate in ogni memoria patch.

NOTE

Send/return è considerato uno dei numeri massimi di effetto in una memoria patch. (→ ["Numero di effetti nelle memorie patch" a pagina 47](#))

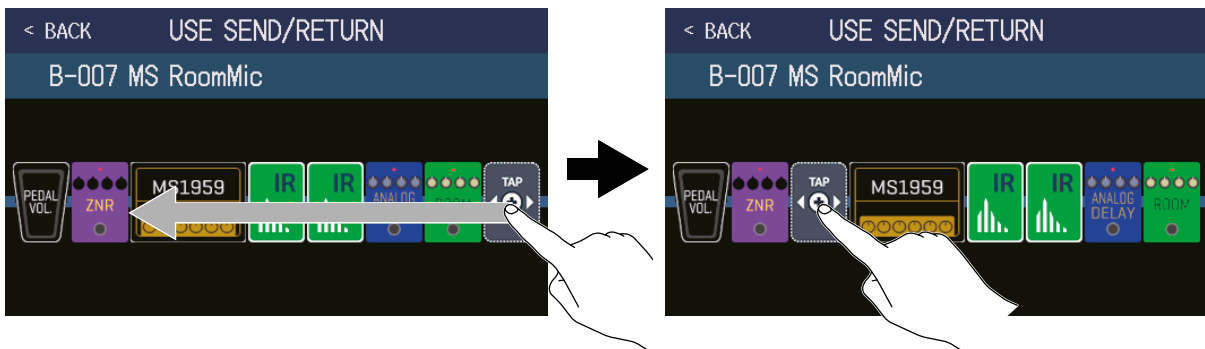
1. Collegate **G6** a un effetto esterno.



2. Selezionate la memoria patch in cui impostare un send/return.

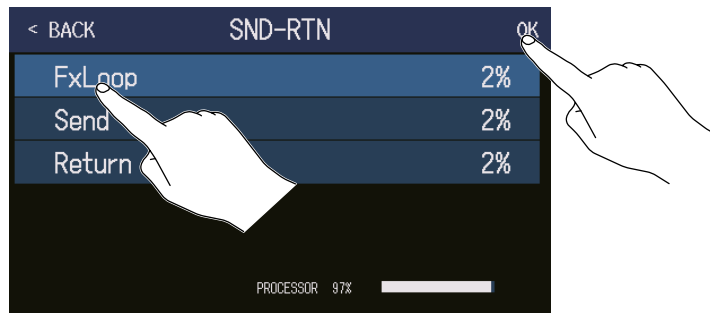
3. Toccate  sulla schermata Menu.

4. Trascinate  sulla posizione in cui volete impostare il send/return. Poi, toccate .



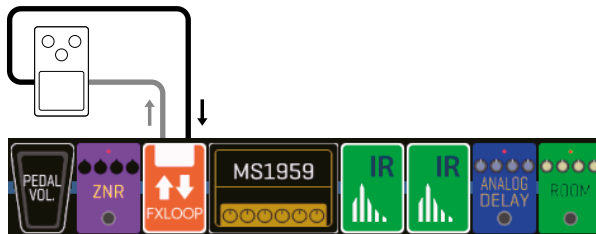
5. Toccate l'impostazione di send/return. Poi, toccate OK.

6. Fate riferimento alle applicazioni seguenti quando selezionate l'impostazione.



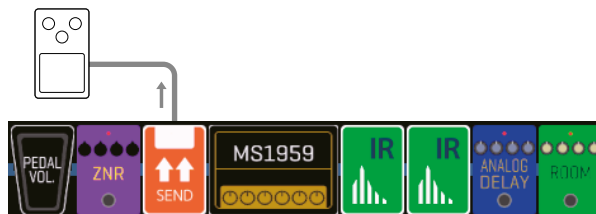
■ FxLoop

Sarà inviato un segnale all'effetto esterno dalla posizione impostata sulla schermata USE SEND/RETURN e un segnale ritornerà alla stessa posizione.



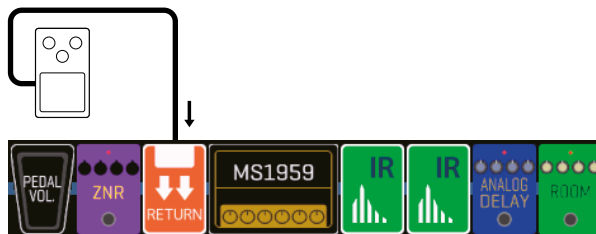
■ Send

Sarà inviato un segnale all'effetto esterno dalla posizione impostata sulla schermata USE SEND/RETURN.



■ Return

Un segnale ritornerà dall'effetto esterno alla posizione impostata sulla schermata USE SEND/RETURN.



NOTE

- Per cancellare un send/return, vd. [“Cancellare effetti” a pagina 53.](#)
- Per cambiare un send/return, vd. [“Sostituire gli effetti” a pagina 45.](#)

SUGGERIMENTI

I send/return possono anche essere aggiunti sulla schermata CHANGE AMP/EFFECTS (→ [“Aggiungere effetti” a pagina 51](#))

Usare la risposta d'impulso (IR)

Le risposte d'impulso catturano le caratteristiche acustiche degli spazi e le quantificano sotto forma di dati. Catturando le caratteristiche acustiche del suono di una chitarra in uscita da un cabinet registrato da un microfono, le caratteristiche di vari diffusori cabinet possono essere quantificate sotto forma di dati da usare per gli effetti.

E' possibile ricreare le sonorità di chitarre vere senza inviarle in uscita da diffusori cabinet.

G6 è provvisto, all'uscita dalla fabbrica, di dati per 70 risposte d'impulso.


Potete anche caricare e usare i vostri dati di impulso di risposta e quelli di terze parti.

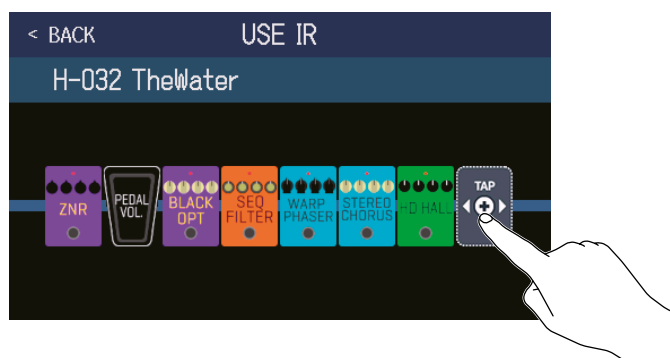
Usare la risposta d' impulso


Le risposte d'impulso possono essere assegnate alle memorie patch.

1. Selezionate la memoria patch nella quale usare la risposta d'impulso.

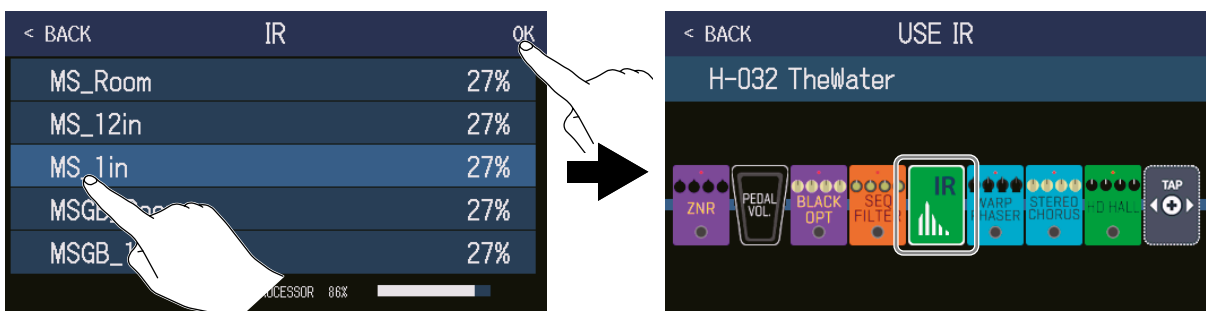
2. Toccate  sulla schermata Menu.

3. Toccate .



Trascinate  sulla posizione in cui volete impostare la risposta d'impulso.

4. Toccate la risposta d'impulso da usare per selezionarla. Poi, toccate OK.



La risposta d'impulso sarà aggiunta.

Caricare dati di risposta d' impulso (IR)

Potete caricare i vostri dati di risposta d'impulso e quelli di terze parti.

NOTE

E' possibile caricare dati di risposta d'impulso nel seguente formato.

- Formato: WAV
- Frequenza di campionamento: 44.1–192 kHz

1. Copiate i dati di risposta d'impulso su una card SD.

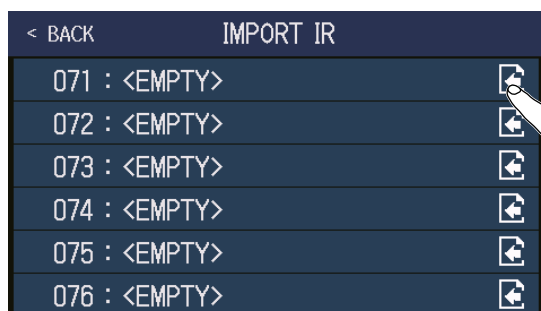
Copiate i dati di risposta d'impulso nella cartella "G6_IR" sulla card SD. (→ ["G6: struttura di cartelle e file" a pagina 109](#))

La cartella "G6_IR" è creata nel livello massimo di una card SD quando questa è formattata da **G6**. (→ ["Formattare le card SD" a pagina 106](#))

2. Inserite la card SD (→ ["Inserire card SD" a pagina 17](#)).

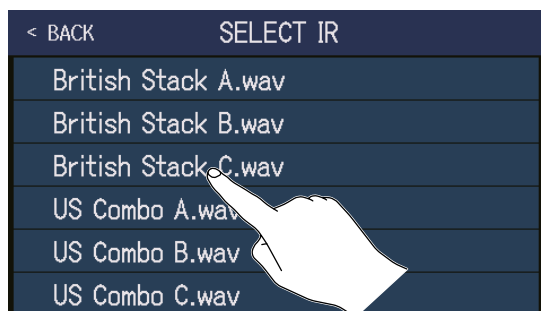
3. Toccate IMPORT IR sulla schermata Menu.

4. Toccate sulla posizione in cui volete salvare.

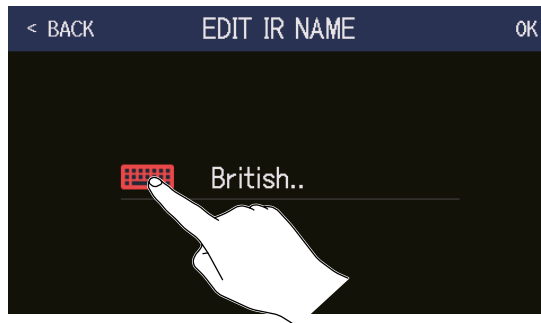


I dati di risposta d'impulso sono già assegnati ai punti 001–070. Potete assegnare dati di risposta d'impulso a piacere a 071–200.

5. Toccate i dati di risposta d'impulso assegnati.



6. Toccate .



7. Inserite il nome della risposta d'impulso.

Area di inserimento caratteri.
Un cursore mostra il punto di inserimento.

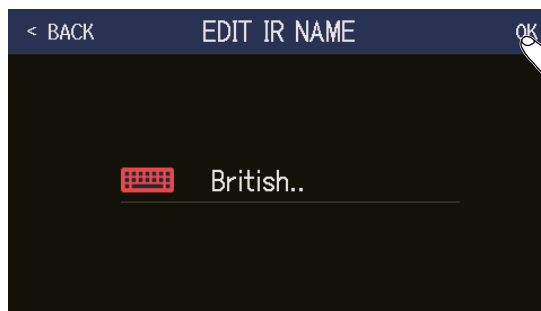


NOTE


I caratteri e i simboli utilizzabili sono i seguenti.

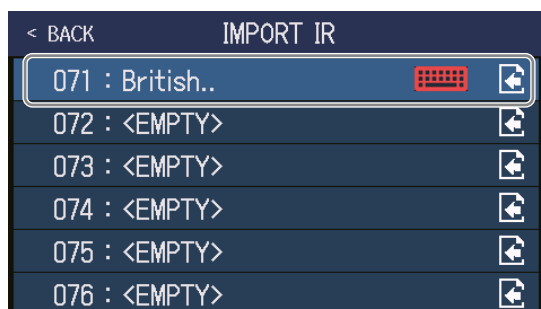
! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } ~ (spazio) A-Z, a-z, 0-9

8. Toccate OK.



La risposta d'impulso selezionata sarà assegnata.

Toccate  per cambiare nome.



Usare le funzioni interfaccia audio

The **G6** può essere usato come interfaccia audio 2-in/2-out.

E' possibile inviare un totale di 2 segnali audio da **G6** ad un computer, dopo un processamento dell'effetto.

Dal computer, è possibile inviare 2 segnali audio dopo il processamento dell'effetto.

Vd. "[Flusso di segnale](#)" a [pagina 6](#) per le posizioni in ingresso e uscita.

Installare il driver

■ Windows

1. Scaricate G6 Driver sul computer scaricandolo da zoomcorp.com.

NOTE

E' possibile scaricare la versione più recente di G6 Driver dal suddetto sito web.

2. Lanciate l'installer e seguite le istruzioni per installare G6 Driver.

NOTE

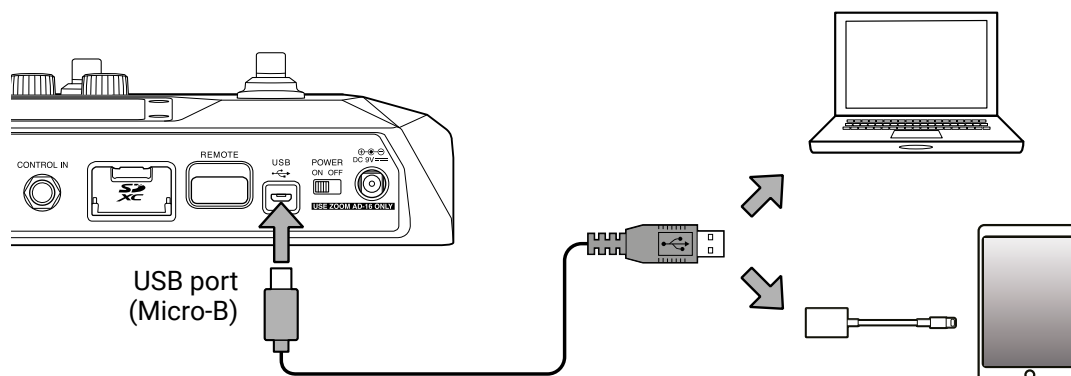
Vd. la Guida all'installazione acclusa nel pacchetto del driver per procedure dettagliate di installazione.

■ Mac or iOS/iPadOS device

Non è necessario alcun driver per l'uso su dispositivo Mac o iOS/iPadOS.


Collegare un computer

1. Usate un cavo USB per collegare **G6** al computer o al dispositivo iOS/iPadOS.



NOTE

Usate un Lightning to USB Camera Adapter (o Lightning to USB 3 Camera Adapter) per collegare un dispositivo iOS/iPadOS con connettore lightning.

2. Posizionate  su ON.

Accendete **G6** e collegate il dispositivo iOS/iPadOS.

Collegandovi a un computer, passate al punto 3.

3. Collegandovi a un computer, impostate **G6** come dispositivo sonoro.


Eseguire impostazioni relative all' interfaccia audio

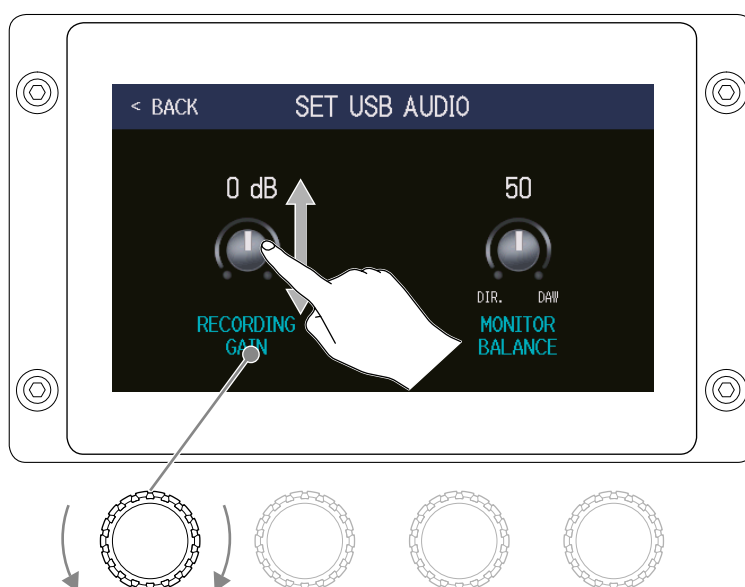
E' possibile regolare i livelli di registrazione ed è possibile impostare il bilanciamento del monitoraggio del segnale, ad esempio.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Eseguite le impostazioni relative all'interfaccia audio.

■ Regolare il volume (livello di registrazione) inviato al computer


Ruotate  o trascinate la manopola RECORDING GAIN su e giù per regolare il livello di registrazione. I valori d'impostazione appaiono sopra le manopole.



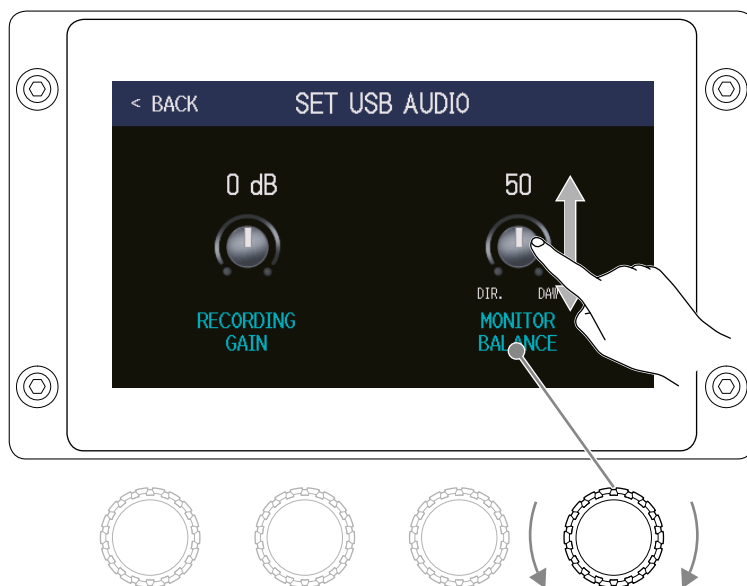
SUGGERIMENTI

La gamma d'impostazione va da -6 dB a +6 dB.

■ Regolare il bilanciamento di segnale

Ruotate  o trascinate la manopola MONITOR BALANCE su e giù per regolare il bilanciamento tra il segnale in uscita dal computer e il segnale diretto (suono di **G6**).

I valori d'impostazione appaiono sopra le manopole.



SUGGERIMENTI

La gamma di impostazione è 0–100. Il bilanciamento sarà solo il segnale diretto quando l'impostazione è 0 e solo l'uscita del computer quando l'impostazione è su 100.

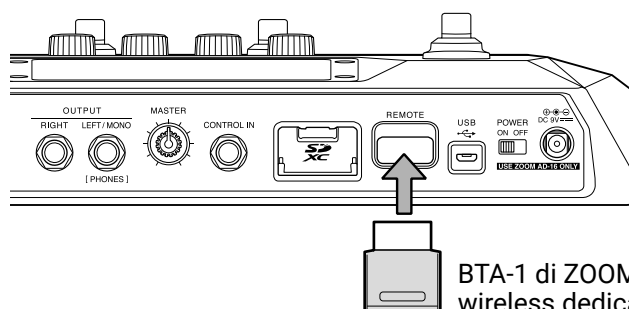
Collegare dispositivi iOS/iPadOS

Collegando un BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato, **G6** può essere controllato in wireless da un iPhone/iPad usando la app Handy Guitar Lab per iOS/iPadOS.


NOTE

- Prima di accendere **G6**, collegate un BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato.
- Scaricate la app dedicata da App Store.

1. Mentre **G6** è spento, collegate un BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato.



BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato

2. Posizionate  su ON.

3. Lanciate Handy Guitar Lab su iPhone/iPad.

4. Eseguite le connessioni sulla schermata d'impostazioni di Handy Guitar Lab.



SUGGERIMENTI

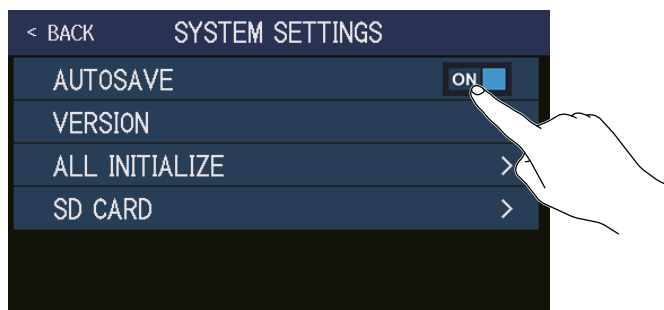
Per le procedure d'impostazione di Handy Guitar Lab, vd. il suo manuale.

Eseguire impostazioni relative all'unità

Impostare la funzione AUTOSAVE

Quando la funzione AUTOSAVE è su ON, le memorie patch saranno salvate automaticamente quando i loro contenuti sono cambiati.


1. Toccate  o  sulla schermata Menu.
2. Toccate l'interruttore AUTOSAVE per posizionarlo su ON/OFF.
Toccarlo alterna ON/OFF.




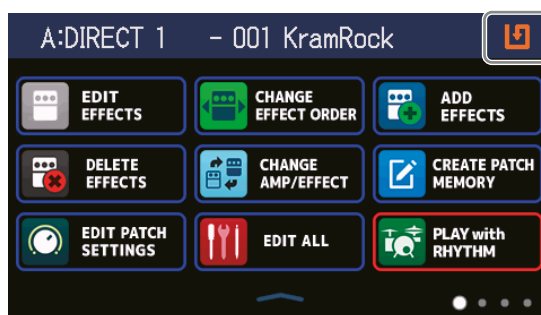
Impostazione	Spiegazione
ON	Attiva la funzione AUTOSAVE.
OFF	Disattiva la funzione AUTOSAVE.

SUGGERIMENTI

Le memorie patch non saranno salvate automaticamente se la funzione AUTOSAVE è su OFF.

Quando il contenuto di una memoria patch è stato cambiato, appare,  in alto destra dello schermo, indicando che il contenuto è diverso rispetto alle impostazioni salvate.

Toccate  per aprire la schermata di salvataggio delle memorie patch, e salvate secondo necessità. (→ [“Salvare le memorie patch” a pagina 60](#))

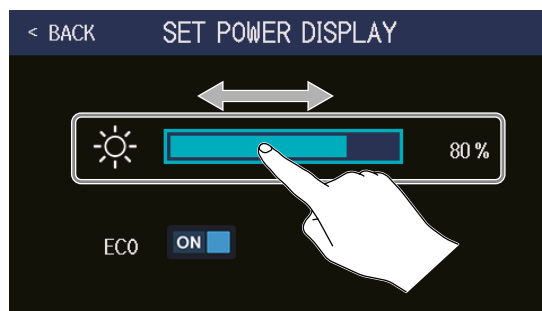


Regolare la luminosità dello schermo touch

E' possibile regolare la luminosità dello schermo touch.

1. Toccate  SET POWER/
DISPLAY sulla schermata Menu.

2. Trascinate a destra o sinistra per regolare la luminosità dello schermo touch.



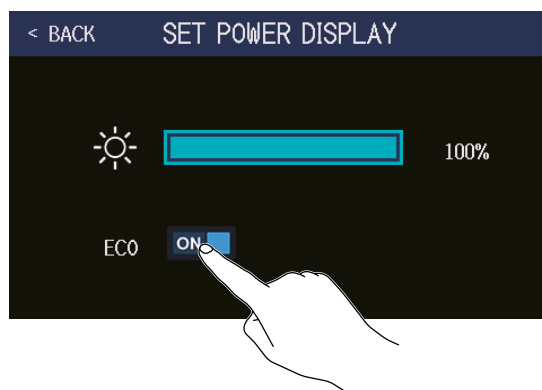
Impostare la modalità ECO

Questa impostazione può essere usata per spegnere automaticamente l'unità se non in uso per 10 ore.

1. Toccate  SET POWER/
DISPLAY sulla schermata Menu.

2. Toccate l'interruttore ECO per impostarlo su ON/OFF.

Toccarlo alterna ON/OFF.



Impostazione	Spiegazione
ON	L'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.
OFF	Disabilita la modalità ECO.

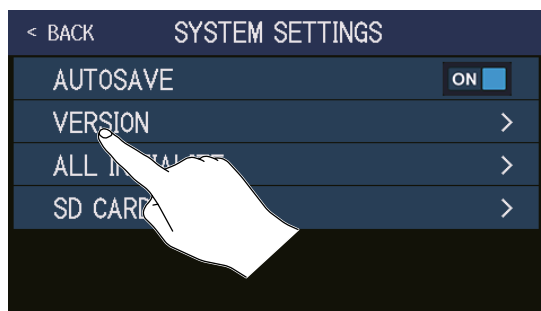
Gestire il firmware

Controllare le versioni firmware

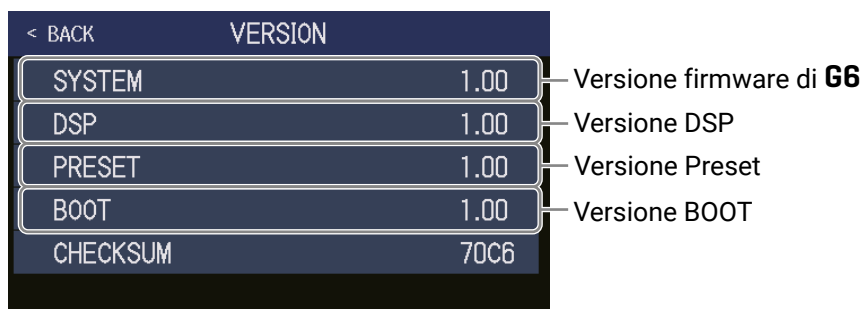
E' possibile controllare la versione firmware usata da **G6**.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Toccate VERSION.



Mostra il firmware e le versioni preset.



Aggiornamento

E' possibile aggiornare il firmware di **G6** portandolo alla versione più recente.

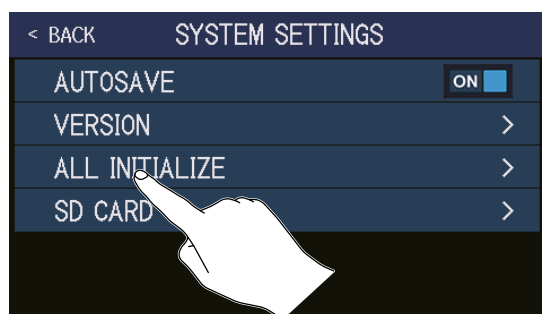
Potete scaricare gli aggiornamenti dell'ultima versione firmware dal sito web di ZOOM (zoomcorp.com).

Riportare l' unità alle impostazioni di default di fabbrica

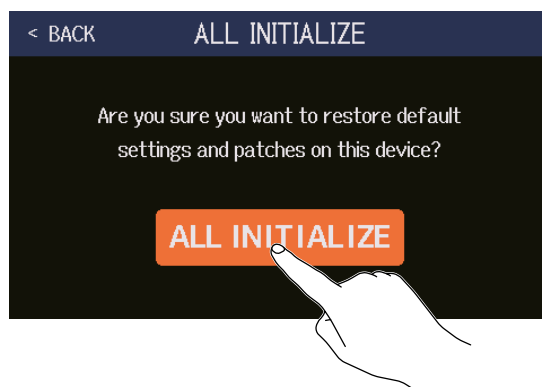
E' possibile riportare l'unità alle impostazioni di default di fabbrica.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Toccate ALL INITIALIZE.



3. Toccate ALL INITIALIZE.



L'inizializzazione sarà eseguita, riportando l'unità alle impostazioni di default di fabbrica. Poi, **G6** si avvia normalmente.

NOTE

L'inizializzazione sovrascrive tutte le impostazioni, comprese le memorie patch, riportandole al default di fabbrica. Siate certi di voler usare questa funzione.

SUGGERIMENTI

Per annullare l'inizializzazione, toccate BACK al punto 3.

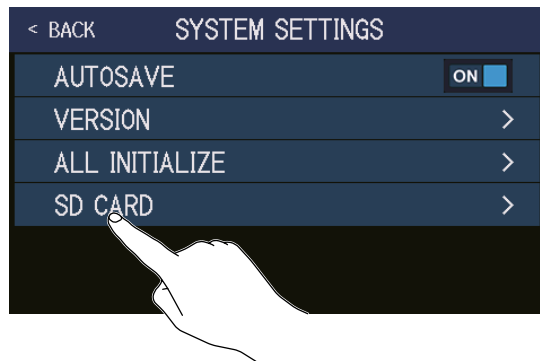
Gestire le card SD

Controllare le informazioni relative alle card SD

E' possibile verificare lo spazio sulla card SD.

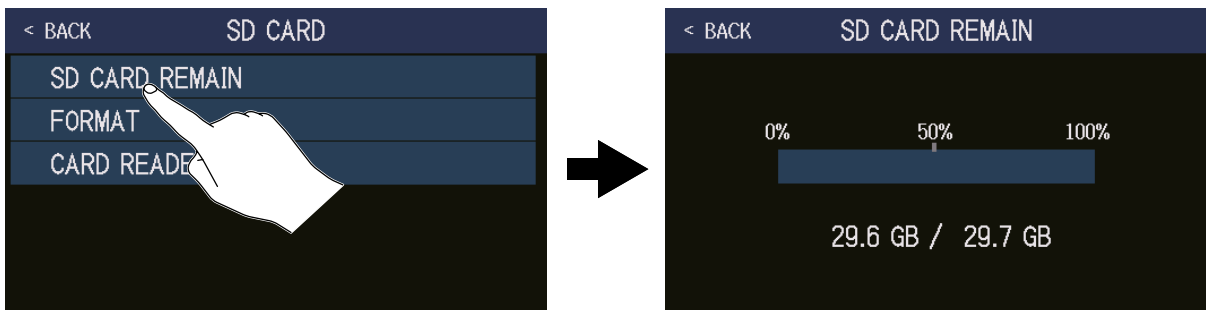
1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Toccate SD CARD.



3. Toccate SD CARD REMAIN.

Mostra lo spazio libero su card SD.



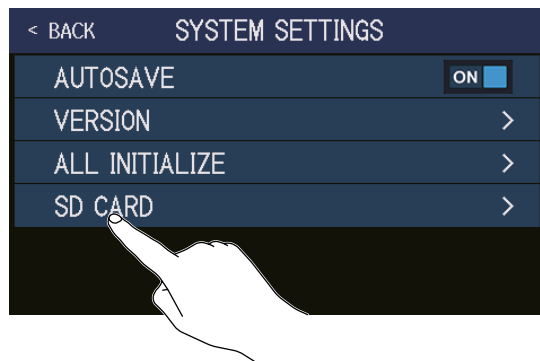
Formattare le card SD

Usate **G6** per formattare le card SD per ottimizzarne la performance.

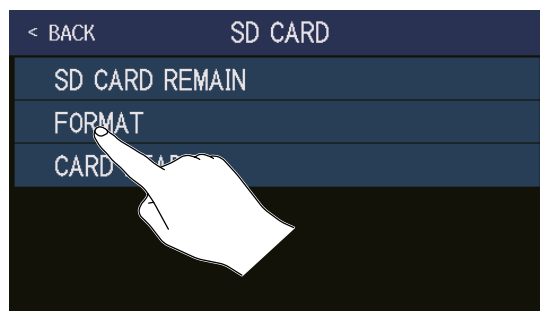
Prima di usare card appena acquistate e che sono state formattate su un computer, formattatele su **G6**. Sappiate che tutti i dati precedentemente salvati sulla card SD saranno cancellati, quando questa viene formattata.

1. Toccate  sulla schermata Menu.

2. Toccate SD CARD.

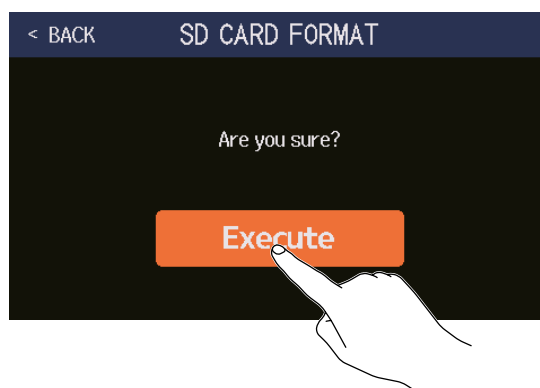


3. Toccate FORMAT.

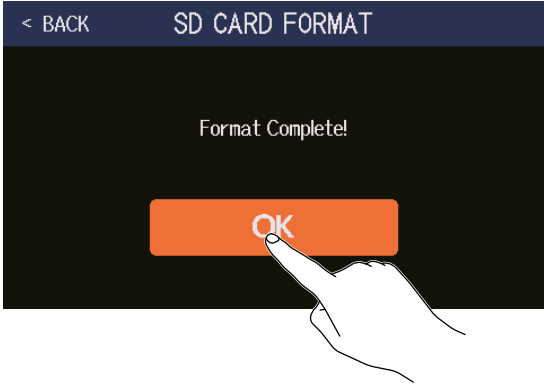


4. Toccate Execute.

Ciò formatta la card.



5. Toccate OK.

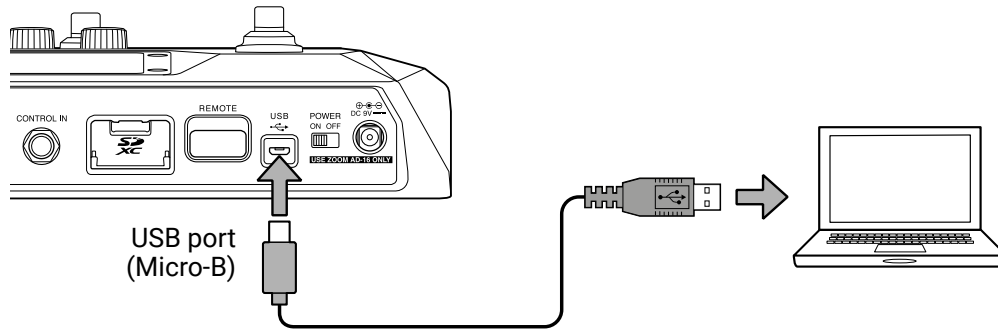


Usa come lettore di card

G6 può essere usato come lettore di card, quando collegato a un computer.

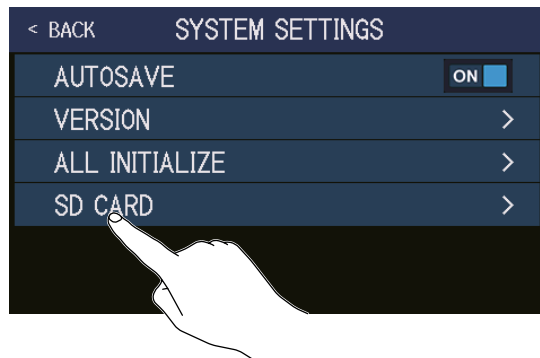
Loop e dati di risposta di impulso (sia vostri che di terze parti) possono essere trasferiti da un computer e caricati su **G6**.

1. Usate un cavo USB per collegare **G6** a un computer.



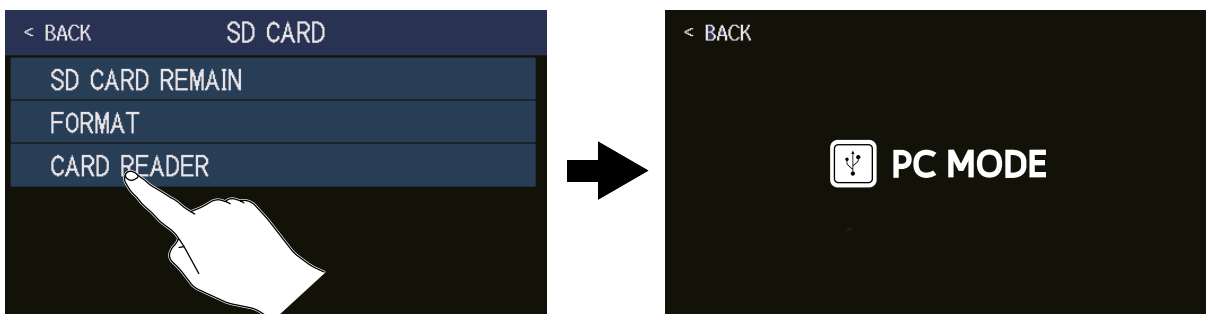
2. Toccate  sulla schermata Menu.

3. Toccate SD CARD.



4. Toccate CARD READER.

Si apre la schermata PC MODE.



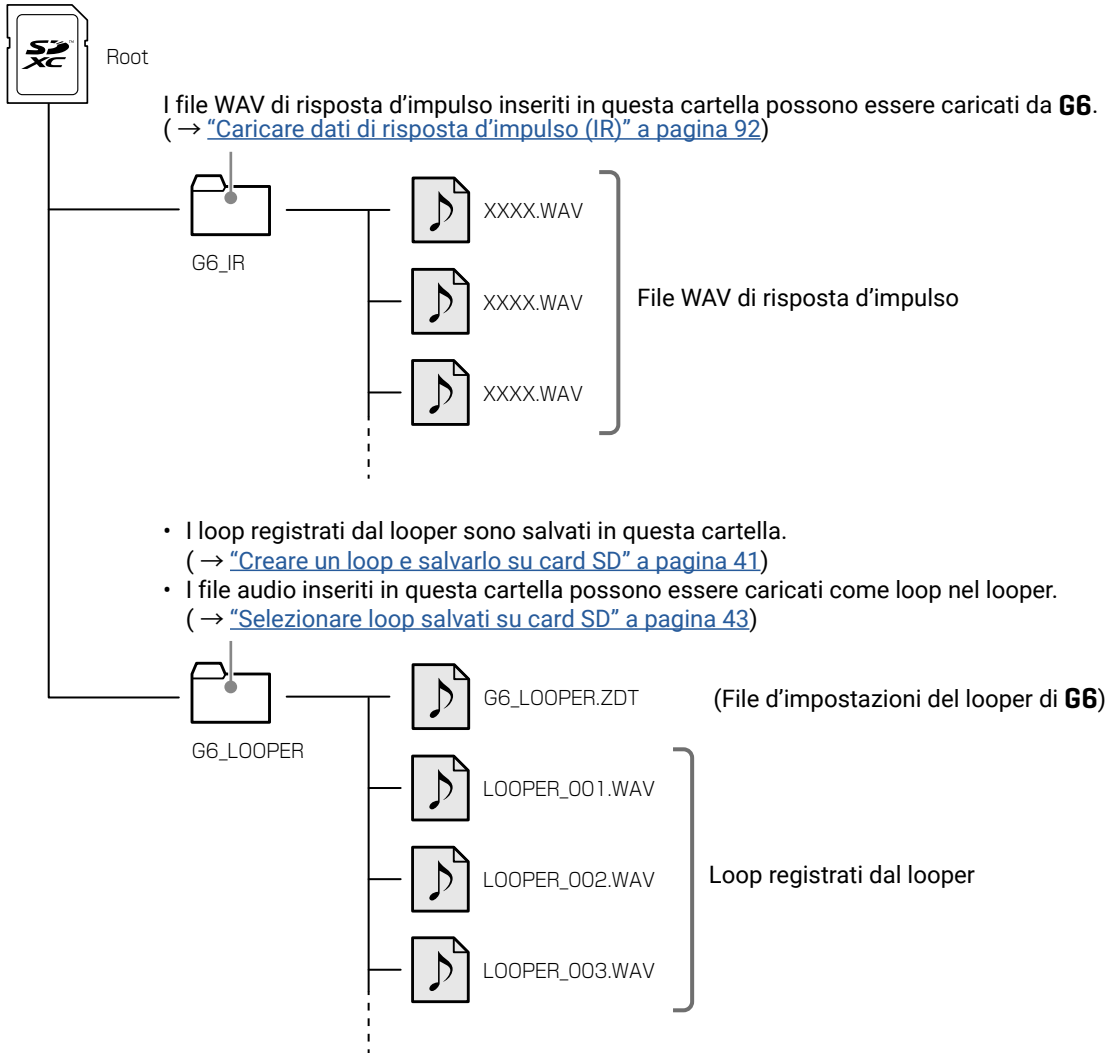
5. Usate il computer per trasferire i file necessari.

NOTE

Quando la schermata PC MODE è aperta, le altre funzioni non possono essere usate e gli interruttori a pedale e le manopole parametro sono disattivate.

G6: struttura di cartelle e file

Cartelle e file sono creati sulla card SD di **G6** nel modo seguente.



Diagnostica

L' unità non si accende

- Verificate che l'interruttore POWER sia su ON.
- Controllate le connessioni. (→ ["Eseguire i collegamenti" a pagina 16](#))

Nessun suono o uscita molto bassa

- Controllate le connessioni. (→ ["Eseguire i collegamenti" a pagina 16](#))
- Regolate i livelli degli effetti. (→ ["Regolare gli effetti" a pagina 48](#))
- Regolate il livello della memoria patch. (→ ["Impostare il livello della memoria patch" a pagina 57](#))
- Regolate il volume in uscita. (→ ["Regolare il livello master" a pagina 19](#))
- Se state usando un pedale di espressione per regolare il volume, regolate la posizione del pedale fino ad ottenere un livello di volume corretto.
- Verificate che l'uscita dell'accordatore non sia su "MUTE". (→ ["Usare l'accordatore" a pagina 79](#))

Molto rumore

- Verificate che la causa non sia un cavo schermato.
- Usate un adattatore AC originale di ZOOM. (→ ["Eseguire i collegamenti" a pagina 16](#))

Un effetto non è selezionabile

- Se il processamento dell'effetto supera la quantità di effetti selezionabili, appare "PROCESS OVERFLOW" sul display e l'effetto non può essere selezionato. (→ ["Numero di effetti nelle memorie patch" a pagina 47](#))

Un pedale d' espressione non lavora bene

- Selezionate un effetto pedale. (→ ["Usare il pedale incorporato" a pagina 73](#))
- Controllate le impostazioni del pedale d'espressione. (→ ["Usare il pedale incorporato" a pagina 73](#))
- Regolate il pedale d'espressione. (→ ["Regolare il pedale" a pagina 75](#))
- Verificate l'impostazione del pedale collegato. (→ ["Usare un pedale esterno" a pagina 77](#))

Il livello registrato nel DAW è basso

- Controllate l'impostazione del livello di registrazione. (→ ["Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio" a pagina 96](#))

Il looper non registra correttamente usando una card SD

- Le card SD si consumano. La velocità diminuisce dopo ripetute operazioni di registrazione e cancellazione.
- Formattare la card con **G6** può migliorare la situazione. (→ [“Formattare le card SD” a pagina 106](#))
- Se formattare una card SD non migliora la situazione, consigliamo di sostituire la card. Controllate l’elenco delle card che possono essere utilizzate, visitando il sito web di ZOOM.

NOTE

- Non c’è garanzia sulla performance di registrazione di una specifica card SD/SDHC/SDXC anche se confermata.
- L’elenco costituisce una linea guida per aiutarvi a trovare card adatte.

Specifiche tecniche

N. massimo di effetti in simultanea		9 effetti
Patch utente		240
Frequenza di campionamento		44.1 kHz
Conversione A/D		24-bit 128× sovracampionamento
Conversione D/A		24-bit 128× sovracampionamento
Processamento di segnale		32-bit
Caratteristiche di frequenza		20 Hz – 20 kHz (+0.5 dB/-0.5 dB) (carico 10kΩ)
Display		LCD a colori 4.3" TFT (480×272)
Ingressi	INPUT	Jack standard mono Livello ingresso nominale: -20 dBu Impedenza in ingresso (linea): 500 kΩ
	RETURN	Jack standard mono Livello ingresso nominale: -20 dBu Impedenza in ingresso (linea): 1 MΩ
	AUX IN	Mini jack stereo Livello ingresso nominale: -10 dBu Impedenza in ingresso (linea): 10 kΩ
Uscite	OUTPUT R	Jack standard mono Livello max. in uscita: +11.4 dBu (con impedenza in uscita 10 kΩ o più)
	OUTPUT L/MONO [PHONES]	Jack standard stereo Livello max. in uscita: +11.4 dBu (con impedenza in uscita 10 kΩ o più) Cuffie 24 mW + 24 mW (con carico 32Ω)
	SEND	Jack standard stereo Livello max. in uscita: +11.4 dBu (con impedenza in uscita 10 kΩ o più)
Ingresso S/N		123 dB
Noise floor (rumore residuo)	L/R	-99.3 dBu
	SEND	-99.0 dBu
Ingresso controllo		Ingresso FP02M
Alimentazione		Adattatore AC (9V DC 500mA, centro negativo) (ZOOM AD-16)
USB		Porta: USB 2.0 Micro-B/Tipo di cavo supportato: Micro-B Guitar Lab: USB 1.1 Full Speed Interfaccia audio: USB 2.0 Full Speed, 44.1kHz/32-bit, 2 in, 2 out • Usate un cavo USB che supporta il trasferimento di dati. L'alimentazione USB bus non è supportata.
Card SD	Standard	Card che corrispondano alle specifiche SD/SDHC/SDXC (Class 10 o più)
	LOOPER	WAV stereo a 44.1kHz/16-bit
	IR	WAV a 44.1–192kHz, 16/24/32-bit
REMOTE		ZOOM BTA-1 o altro adattatore wireless dedicato
Dimensioni esterne		228 mm (D) × 418 mm (W) × 65 mm (H)
Peso		1.94 kg

Note: 0 dBu = 0.775 V



ZOOM CORPORATION

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