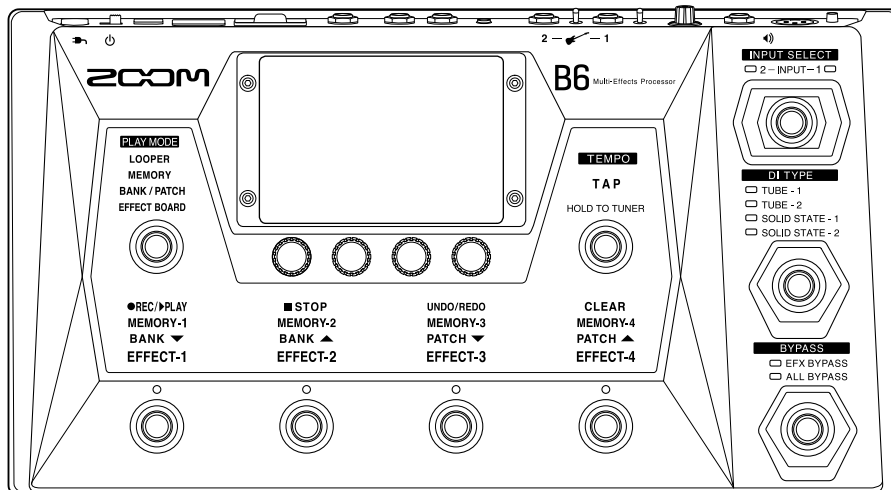


B6

Multi-Effects Processor



オペレーションマニュアル

ご使用になる前に「安全上の注意／使用上の注意」を必ずお読みください

©2021 ZOOM CORPORATION

本マニュアルの一部または全部を無断で複製／転載することを禁じます。

文中の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

白黒端末では正しく表示できません。

オペレーションマニュアルについて

このマニュアルは将来必要となることがありますので、必ず参照しやすいところに保管してください。本書の内容および製品の仕様は予告なしに変更されることがあります。

- Windows® は、Microsoft® 社の商標または登録商標です。
- iPhone、iPad、iPadOS およびMac は、Apple Inc. の商標です。
- App Store は、Apple Inc. のサービスマークです。
- iOS は、米国Cisco の商標または登録商標です。
- SD ロゴ、SDHC ロゴ、SDXC ロゴは商標です。
- 他の者が著作権を保有する CD、レコード、テープ、実演、映像作品、放送などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。著作権法違反に対する処置に関して、株式会社ズームは一切の責任を負いません。
- 文中のイラスト及び表示画面は、実際の製品と異なる場合があります。

用語について

パッチメモリー

使用エフェクト、アンプ、エフェクトのON/OFF やパラメーターの設定値を記録したものを“パッチメモリー”と呼び、簡単に呼び出すことができます。エフェクトの呼び出しや保存はパッチメモリー単位で行います。1つのパッチメモリーには最大6エフェクトが登録でき、240個まで保存できます。

バンク

パッチメモリーを4個単位でひとまとめにしたものを“バンク”と呼び、バンクを切り替えることでパッチメモリーを素早く呼び出せます。バンクは60個まで保存できます。

エフェクトタイプ

エフェクトタイプには各種ベースエフェクトや、アンプ／キャビネットのシミュレーションモデルが用意されています。パッチメモリーに登録するエフェクトは、エフェクトタイプの中から選択できます。

カテゴリ

エフェクトは種類ごとにカテゴリ分けされています。

オートセーブ

パッチメモリーやエフェクトの設定変更を自動的に保存する機能です。

ECO モード

操作をやめてから10時間経過したときに電源を自動的にオフする機能です。

ルーパー

フレーズを録音して最大でステレオ45秒のフレーズを録音し、繰り返し再生することができます。SDカードを使用すると録音時間の拡張やフレーズの保存ができ、お手持ちのオーディオファイルをフレーズとして使用することもできます。

プリセレクト

選択しているパッチメモリーの音色を保持したまま、離れた番号のパッチメモリーに切り替えることができる機能です。

目次

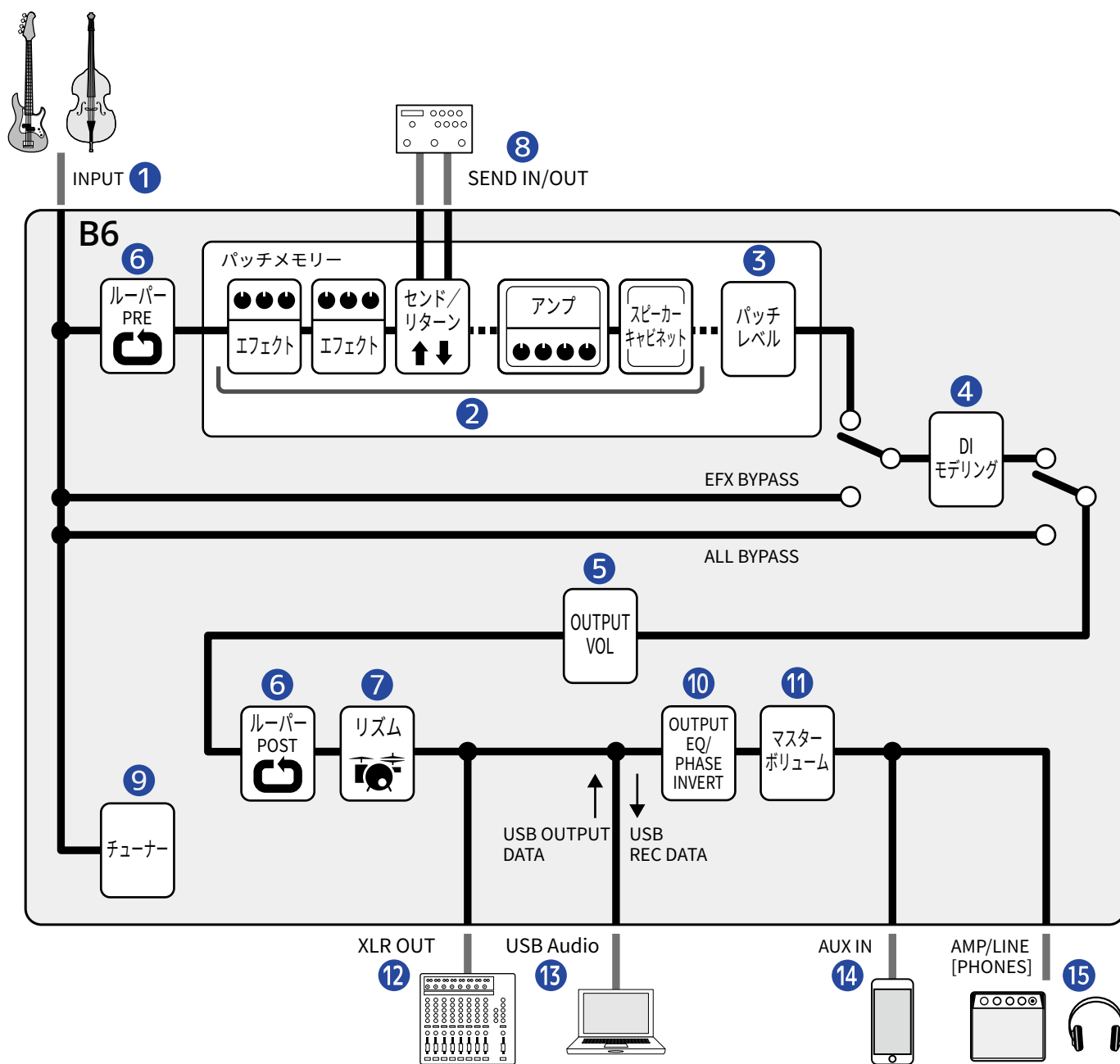
オペレーションマニュアルについて.....	2
用語について.....	3
B6 の構成.....	7
信号の流れ.....	7
INPUT SELECTについて.....	9
DIセクションについて.....	9
BYPASSについて.....	10
メモリーの概念 (パッチメモリー / バンク).....	10
PLAY MODEについて.....	11
タッチスクリーンの操作について.....	12
タッチスクリーンに表示される画面について.....	12
メニュー画面の操作.....	14
各機能画面の操作.....	16
各部の役割.....	17
フロントパネル.....	17
リアパネル.....	18
メニュー画面.....	20
接続する.....	22
SD カードをセットする.....	24
電源をON/OFF する.....	25
電源を入れる.....	25
電源を切る.....	26
INPUT SELECTを切り替える.....	27
DI TYPEを切り替える.....	28
BYPASSを切り替える.....	29
マスターレベルを調節する.....	30
OUTPUT EQ、音量を調節する.....	31
エフェクトのON/OFF を切り替えて演奏する.....	33
バンクとパッチメモリーを切り替えて演奏する.....	36
プリセレクト機能を使う.....	38
1つのバンクの中でパッチメモリーを切り替えて演奏する.....	40
ルーパーに合わせて演奏する.....	43
ルーパーの操作について.....	45
ルーパーを設定する.....	49
SD カードを使う.....	54
エフェクトを調節する.....	57
エフェクトをON/OFF する.....	57
エフェクトを変更する.....	59
エフェクトを調節する.....	62
エフェクトの並び順を変更する.....	65

エフェクトを追加する.....	66
エフェクトを削除する.....	68
全ての設定を一つの画面で行う.....	69
パッチメモリーの音量を設定する.....	72
パッチメモリーの名前を変更する.....	73
マスターテンポを調節する.....	75
パッチメモリーを管理する.....	77
パッチメモリーを保存する.....	77
パッチメモリーの並び順を変更する.....	80
パッチメモリーを削除する.....	81
パッチメモリーを作成する.....	82
バンクを管理する.....	85
バンクの並び順を変更する.....	85
バンクを削除する.....	87
バンクを作成する.....	89
外部エクスプレッションペダルを使用する.....	91
チューナーを使用する.....	93
チューナーを有効にする.....	93
チューナーの設定を変更する.....	94
リズムを使用する.....	97
リズムを有効にする.....	97
リズムを設定する.....	98
リズムを再生／停止する.....	102
リズムパターン.....	103
センド／リターンを使用する.....	105
「FxLoop」.....	106
「Send」.....	106
「Return」.....	107
インパルス・レスポンス（IR）を使用する.....	108
インパルス・レスポンス（IR）を使用する.....	108
インパルス・レスポンス（IR）データを読み込む.....	110
オーディオインターフェース機能を使用する.....	113
ドライバをインストールする.....	113
パソコンに接続する.....	114
オーディオインターフェースの設定をする.....	115
iOS/iPadOS デバイスと接続する.....	117
本体の設定をする.....	118
オートセーブを設定する.....	118
タッチスクリーンの明るさを調節する.....	119
ECO モードを設定する.....	119
ファームウェアを管理する.....	120
ファームウェアのバージョンを確認する.....	120
アップデートする.....	120
工場出荷時の設定に戻す.....	121

SD カードを管理する.....	122
SD カードの情報を確認する.....	122
SD カードを初期化する.....	123
カードリーダーとして使用する.....	125
故障かな？と思う前に.....	127
電源が入らない.....	127
音が出ない、非常に小さい.....	127
ノイズが多い.....	127
エフェクトが選択できない.....	127
エクスプレッションペダルがうまく動作しない.....	127
DAW に録音したレベルが小さい.....	128
SD カード使用时、ルーパーに正しく録音できない.....	128
仕様.....	129

B6 の構成

信号の流れ



1 INPUT

2台のベースを接続でき、スイッチで切り替えて使用できます。(→[INPUT SELECT](#)を切り替える)

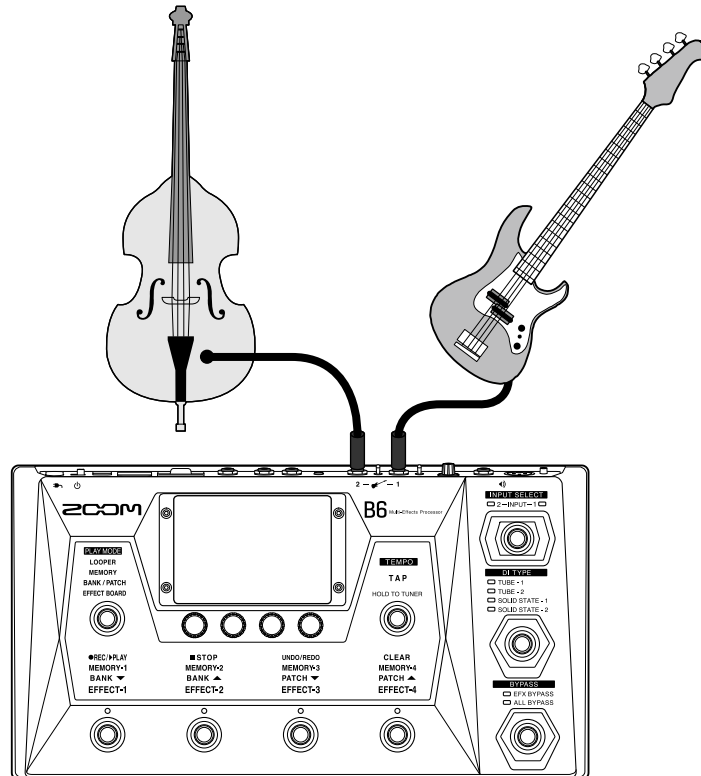
2 エフェクトボード

入力されたベースの音は、エフェクト、アンプ、スピーカーキャビネットを順に経由します。(→[エフェクト](#)を調節する)

- ③ **パッチレベル**
パッチメモリーのレベルを調節します。(→[パッチメモリーの音量を設定する](#))
- ④ **DIモデリング**
真空管タイプやソリッドステートタイプの特性を再現したDIのタイプを選択できます。(→[DI TYPEを切り替える](#))
- ⑤ **OUTPUT VOL**
各チャンネルごとに音量を調節します。パッチメモリーを切り替えても設定は保持されます。
(→[OUTPUT EQ、音量を調節する](#))
- ⑥ **ルーパー**
録音したフレーズをループ再生できます。ルーパーの配置はPRE とPOST から選択することができます。
(→[ルーパーに合わせて演奏する](#))
- ⑦ **リズム**
内蔵のリズムパターンでドラム音源を再生することができます。(→[リズムを使用する](#))
- ⑧ **SEND IN/OUT**
外部エフェクターを使用できます。(→[SEND/リターンを使用する](#))
- ⑨ **チューナー**
接続したベースのチューニングを行います。(→[チューナーを使用する](#))
- ⑩ **OUTPUT EQ/PHASE INVERT**
各チャンネルごとに音質を調節したり、位相を反転させます。パッチメモリーを切り替えても設定は保持されます(→[OUTPUT EQ、音量を調節する](#))
- ⑪ **マスターボリューム**
全体の音量を調節します。パッチメモリーを切り替えても設定は保持されます。(→[マスターレベルを調節する](#))
- ⑫ **XLR OUT**
OUTPUT-BALANCED端子からバランス出力します。PAミキサーなどを接続します。(→[マスターレベルを調節する](#))
- ⑬ **USB AUDIO**
オーディオインターフェース機能でパソコンと音声データのやり取りができます。(→[オーディオインターフェース機能を使用する](#))
- ⑭ **AUX IN**
スマートフォン、携帯音楽プレーヤーなどの音声を再生することができます。
- ⑮ **AMP/LINE [PHONES]**
アンプまたはヘッドフォンを接続します。

INPUT SELECTについて

エレキベースとアップライトベースなど2本のベースをB6に接続して、切り替えて使うことができます。入力端子にはインピーダンス選択スイッチを装備していますので、接続するベースに合った入力が可能です。
(→[INPUT SELECT](#)を切り替える)



DIセクションについて

B6は真空管タイプやソリッドステートタイプのDI特性を再現したDIセクションを搭載し、お好みに応じて4タイプから選択できます。

DIのタイプは専用スイッチで簡単に選択できます。

(→[DI TYPE](#)を切り替える)

DIとは？

DIはDirect Injection Boxの略で、エレキベースから出力されるハイインピーダンス信号をローインピーダンスに変換する機器です。接続するとベースから出力された信号を効率よくPAシステムなどに送ることができ、ライブやレコーディングで使用するときノイズを拾いにくくなります。

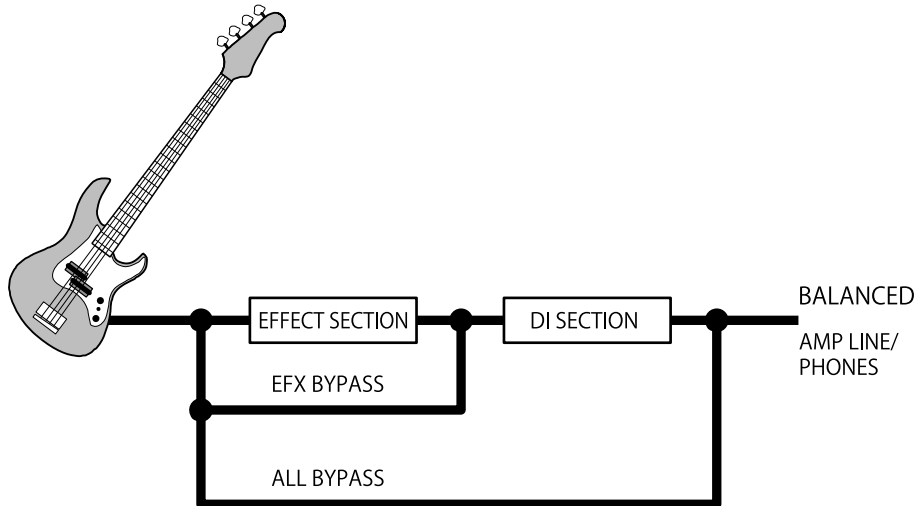
また、DIはそれぞれ色々な特性を持っており、音色にも影響します。B6は代表的な4タイプのDIを搭載していますので、プレイスタイルや好みに合わせたDIを選択することができます。

BYPASSについて

B6のエフェクト部をバイパスすることができます。また、DIセクションを含むすべてをバイパスすることもできます。

バイパスは専用スイッチでワンタッチで行えます。

(→[BYPASSを切り替える](#))



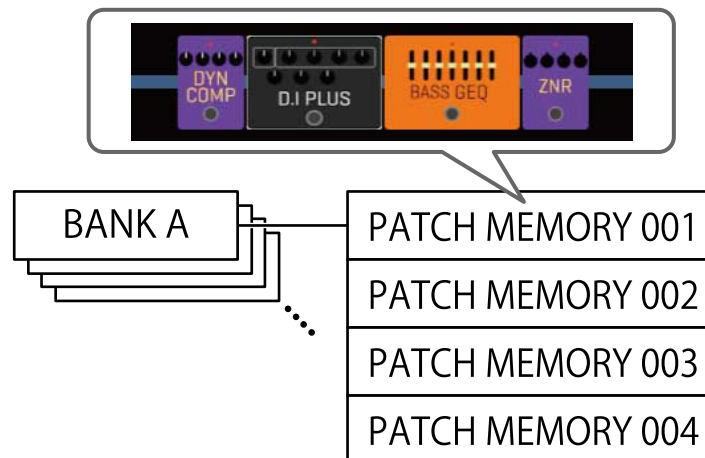
メモリーの概念 (パッチメモリー／バンク)

パッチメモリー

使用エフェクト、並び順、各エフェクトのON/OFFやパラメーターの設定値を記録したものです。エフェクトの呼び出しや保存はパッチメモリー単位で行い、240個のパッチメモリーを記録することができます。

バンク

パッチメモリーを4個単位でひとまとめにしたものです。60個のバンクを記録することができます。



PLAY MODEについて

B6には4つのPLAY MODEがあり、PLAY MODE 選択セクション(→ [各部の役割](#)) でワンタッチで選択できます。

目的に応じて使い分けながら演奏します。

PLAY MODE	説明
LOOPER	タッチスクリーンにルーパー画面を表示し、フットスイッチでルーパーを操作できます。 (→ ルーパーに合わせて演奏する)
MEMORY	タッチスクリーンにバンクとバンク内のパッチメモリーを表示し、フットスイッチでパッチメモリーを選択できます。 (→ 1つのバンクの中でパッチメモリーを切り替えて演奏する)
BANK / PATCH	タッチスクリーンにパッチメモリー名を大きく表示し、フットスイッチでバンク、パッチメモリーを選択できます。 (→ バンクとパッチメモリーを切り替えて演奏する)
EFFECT BOARD	タッチスクリーンにパッチメモリーで使用しているエフェクトを表示し、フットスイッチで各エフェクトをON/OFFできます。 (→ エフェクトのON/OFFを切り替えて演奏する)

タッチスクリーンの操作について

B6 は操作や設定をタッチスクリーンで行うことができます。
ここではタッチスクリーンの操作のしかたについて説明します。

タッチスクリーンに表示される画面について

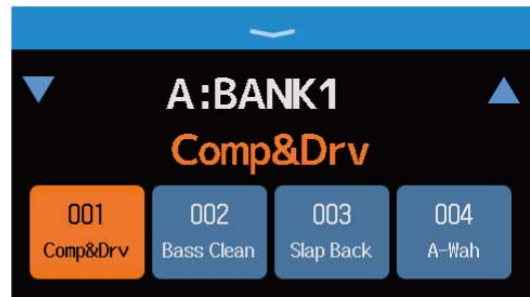
PLAY MODE画面

電源投入時や、PLAY MODE 選択セクション(→ [各部の役割](#)) でPLAY MODE を選択したときに表示されます。

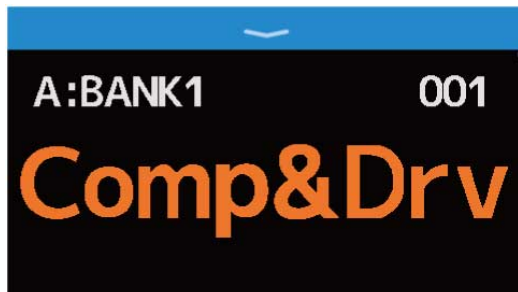
LOOPER



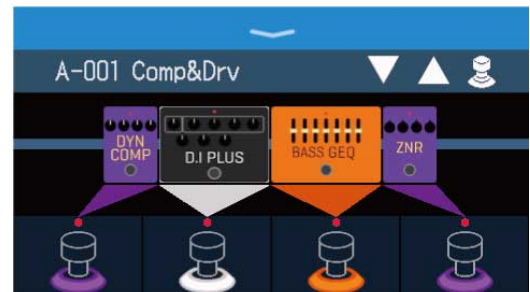
MEMORY



BANK / PATCH

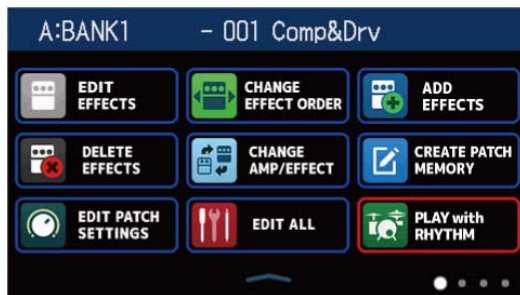


EFFECT BOARD



メニュー画面

B6の全ての機能はメニュー画面でアイコンで配置され、タッチすることにより簡単に各機能にアクセスすることができます。



メニュー画面を表示するには

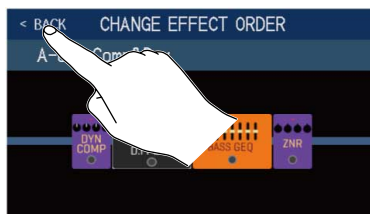
PLAY MODE 画面表示中

ツールバーを下方方向へスワイプします。

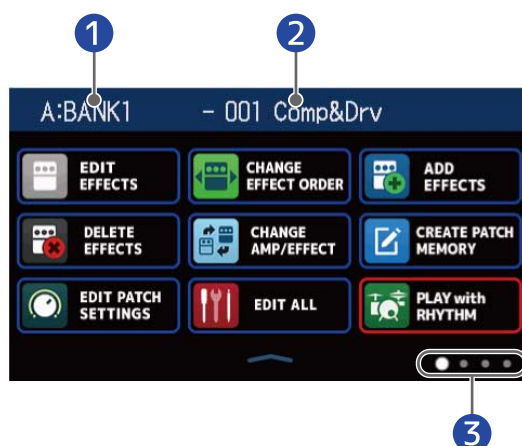


各設定画面表示中

< BACK を繰り返しタッチします。

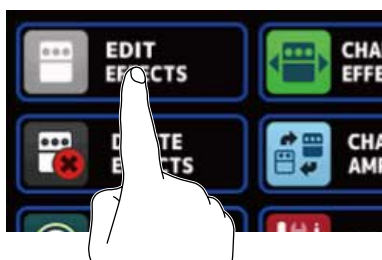


メニュー画面の操作

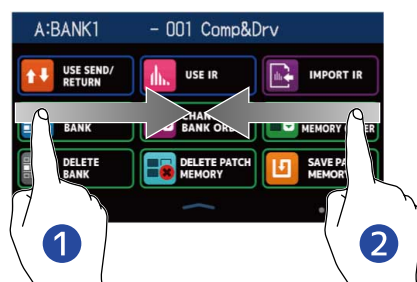


- 1 選択中のバンク
- 2 選択中のパッチメモリー
- 3 メニュー画面は4ページあり、現在表示されている画面の位置を示しています。

アイコンをタッチして設定／調節したい機能を選択します。

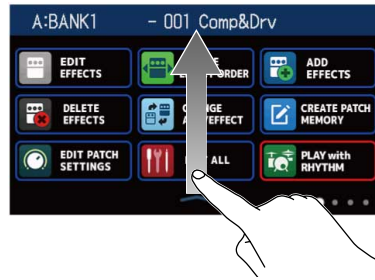


前／次のページを表示します。



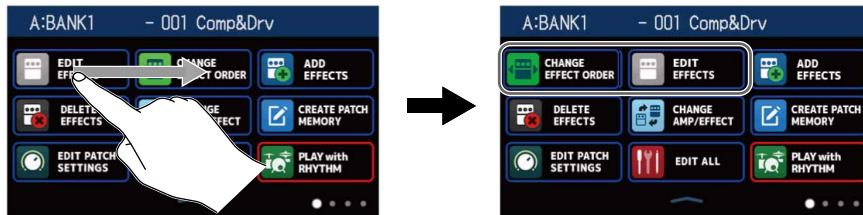
- 1 前のページを表示
左端から右にスワイプ
- 2 次のページを表示
右端から左にスワイプ

メニュー画面下部のバーを上方向にスワイプするとPLAY MODE画面に戻ります。



HINT

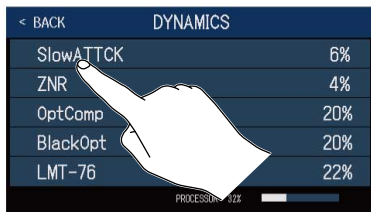
- メニュー画面表示中でも選択中のPLAY MODEは有効で、フットスイッチで操作をすることができます。
- メニュー画面のアイコンは、ドラッグ（タッチしたまま左右／上下に移動）して並び替えることができます。



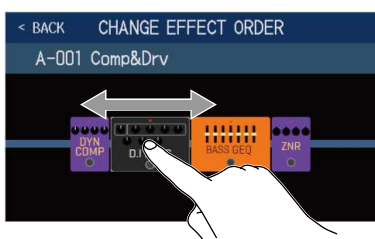
各機能画面の操作

タッチやドラッグで操作を行います。

項目選択：タッチ

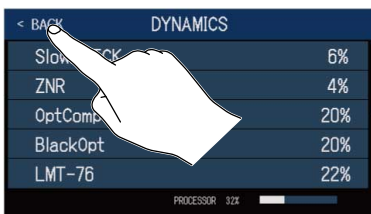


移動／調節：ドラッグ（タッチしたまま左右／上下に移動）



一つ前の画面に戻るには

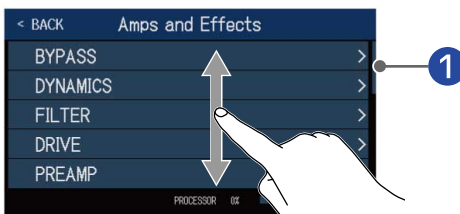
タッチスクリーン左上に **< BACK** が表示されているときは、タッチすると一つ前の画面戻ることができます。



リスト項目をスクロールするには

リスト項目が多くタッチスクリーン内に項目が収まりきれないときは、右端にスクロールバーが表示されます。

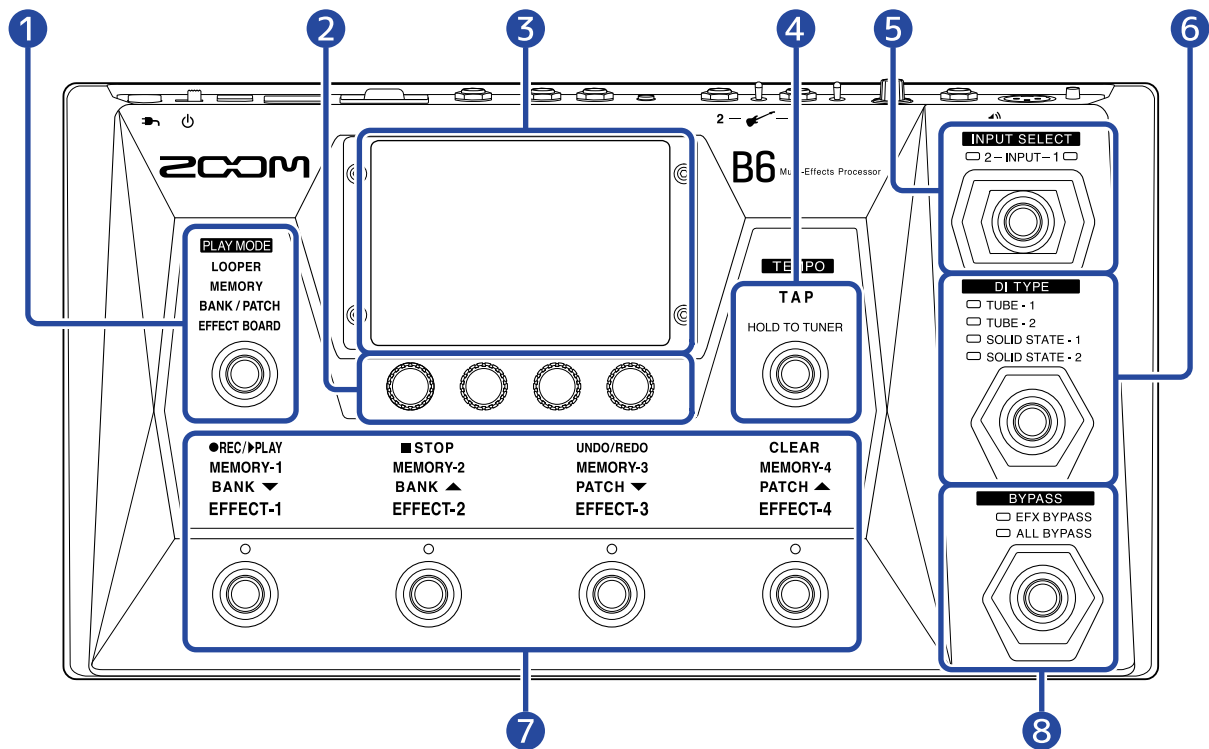
タッチスクリーンを上または下にドラッグすると、表示をスクロールすることができます。



① スクロールバー

各部の役割

フロントパネル



1 PLAY MODE 選択セクション

B6 のPLAY MODE を選択します(選択したモードが点灯します)。
PLAY MODE について詳しくは、[PLAY MODEについて](#)をご覧ください。

2 パラメーターノブ

エフェクトのパラメーター調節、各種設定を行います。

3 タッチスクリーン

パッチメモリーやバンクの選択、設定、B6 本体の設定などをタッチ操作で行えます。
操作のしかたについては、[タッチスクリーンの操作について](#)をご覧ください。

4 タップスイッチ

タップテンポの調節ができます。
長押しすると、チューナーを使用できます。

5 入力選択スイッチ

入力を選択します (選択中の入力が点灯します) 。

6 DIタイプスイッチ

DIのタイプを選択します(選択中のタイプが点灯します) 。

7 フットスイッチ／フットスイッチ機能表示

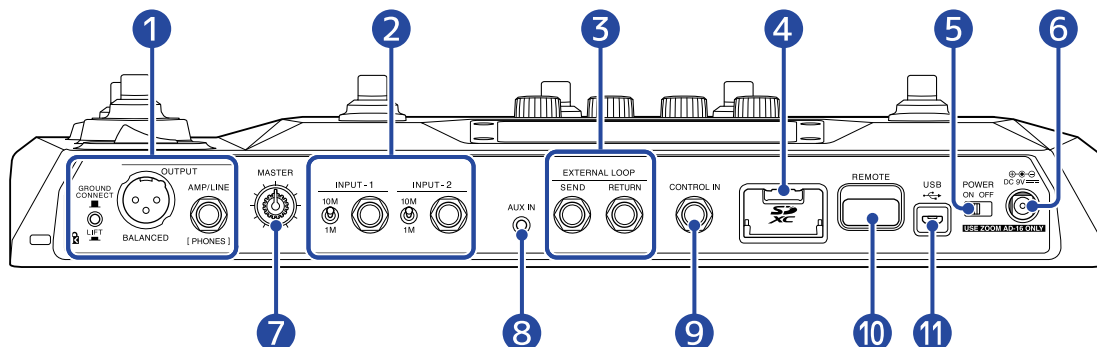
パッチメモリーやバンクの選択、エフェクトのON/OFF、ルーパーの操作ができます。

フットスイッチで操作可能な機能が点灯します。

8 バイパススイッチ

バイパスのON/OFF、バイパスのしかたを選択します（選択中の設定が点灯します）。

リアパネル



1 出力端子部

GROUND CONNECT



GROUND LIFTスイッチ：OUTPUT-BALANCED端子のグランドへの接続／解除を切り替えます。

- CONNECT (■)：グランドピンがグランドに接地します。
- LIFT (■)：グランドピンがグランドから切り離されます。グランドループによるノイズが発生したときに有効です。



OUTPUT-BALANCED端子：PAシステムに接続します。

BALANCED

AMP/LINE

AMP/LINE [PHONES]

[PHONES]

AMP/LINE [PHONES]端子：ベースアンプ、モニタースピーカー、ヘッドフォンを接続します。

2 入力端子部



INPUT1、2端子：ベースを接続します。

10M

インピーダンス選択スイッチ1、2：接続するベースに合わせてインピーダンスを切り替えます。

1M

3 EXTERNAL LOOP 端子

外部エフェクターを接続します。

SEND



SEND 端子：外部エフェクターの入力端子と接続します。

RETURN



RETURN 端子：外部エフェクターの出力端子と接続します

4 SD カードスロット

SDカードをセットすると、以下のことができます。

- ループフレーズの録音時間の拡張／保存
- インパルス・レスポンスデータの読み込み

- B6をカードリーダーとして使用
- ファームウェアアップデート

SD/SDHC/SDXC 規格対応カードに対応しています。

SD カードはB6 で初期化してご使用ください。(→ [SD カードを初期化する](#))

5 電源スイッチ

電源をON/OFF します。

6 DC9V AC アダプター端子

専用のAC アダプター (ZOOM AD-16) を接続します。

7 マスターノブ

B6 の音量を調節します。

8 AUX IN 端子

携帯音楽プレーヤーなどを接続します。

9 コントロール入力端子

エクスプレッションペダル (ZOOM FP02M) を接続して、ペダルエフェクトの調節をします。

10 REMOTE 端子

専用無線アダプター (ZOOM BTA-1 など) を接続します。

iOS/iPadOSアプリケーション「Handy Guitar Lab for B6」を使って、iPhone/iPadからワイヤレスでB6を操作できます。

11 USB (Micro-B) 端子

パソコンを接続すると、以下のことができます。

- B6をオーディオインターフェースとして使用
- Guitar Labを使ってB6を操作
- B6をカードリーダーとして使用

メニュー画面

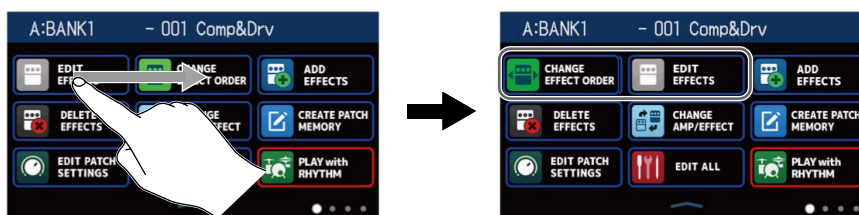
メニュー画面に表示されるアイコンの機能一覧です。

アイコン	説明	アイコン	説明
	エフェクトのパラメーターを調節します。(→ エフェクトを調節する)		パッチメモリーのエフェクトを並び替えます。(→ エフェクトの並び順を変更する)
	パッチメモリーにエフェクトを追加します。(→ エフェクトを追加する)		パッチメモリーからエフェクトを削除します。(→ エフェクトを削除する)
	パッチメモリーのエフェクト／アンプを変更します。(→ エフェクトを変更する)		パッチメモリーを作成します。(→ パッチメモリーを作成する)
	パッチメモリー名やパッチレベルの設定を行います。(→ パッチメモリーの音量を設定する、パッチメモリーの名前を変更する)		パッチメモリーの全ての設定を行います。(→ 全ての設定を一つの画面で行う)
	リズムを使用します。(→ リズムを使用する)		SEND／RETURNの設定を行います。(→ SEND／RETURNを使用する)
	インパルス・レスポンス (IR) を使用します。(→ インパルス・レスポンス (IR) を使用する)		インパルス・レスポンス (IR) データを読み込みます。(→ インパルス・レスポンス (IR) データを読み込む)
	バンクを作成します。(→ バンクを作成する)		バンクの並び順を変更します。(→ バンクの並び順を変更する)
	パッチメモリーの並び順を変更します。(→ パッチメモリーの並び順を変更する)		バンクを削除します。(→ バンクを削除する)
	パッチメモリーを削除します。(→ パッチメモリーを削除する)		パッチメモリーを保存します。(→ パッチメモリーを保存する)

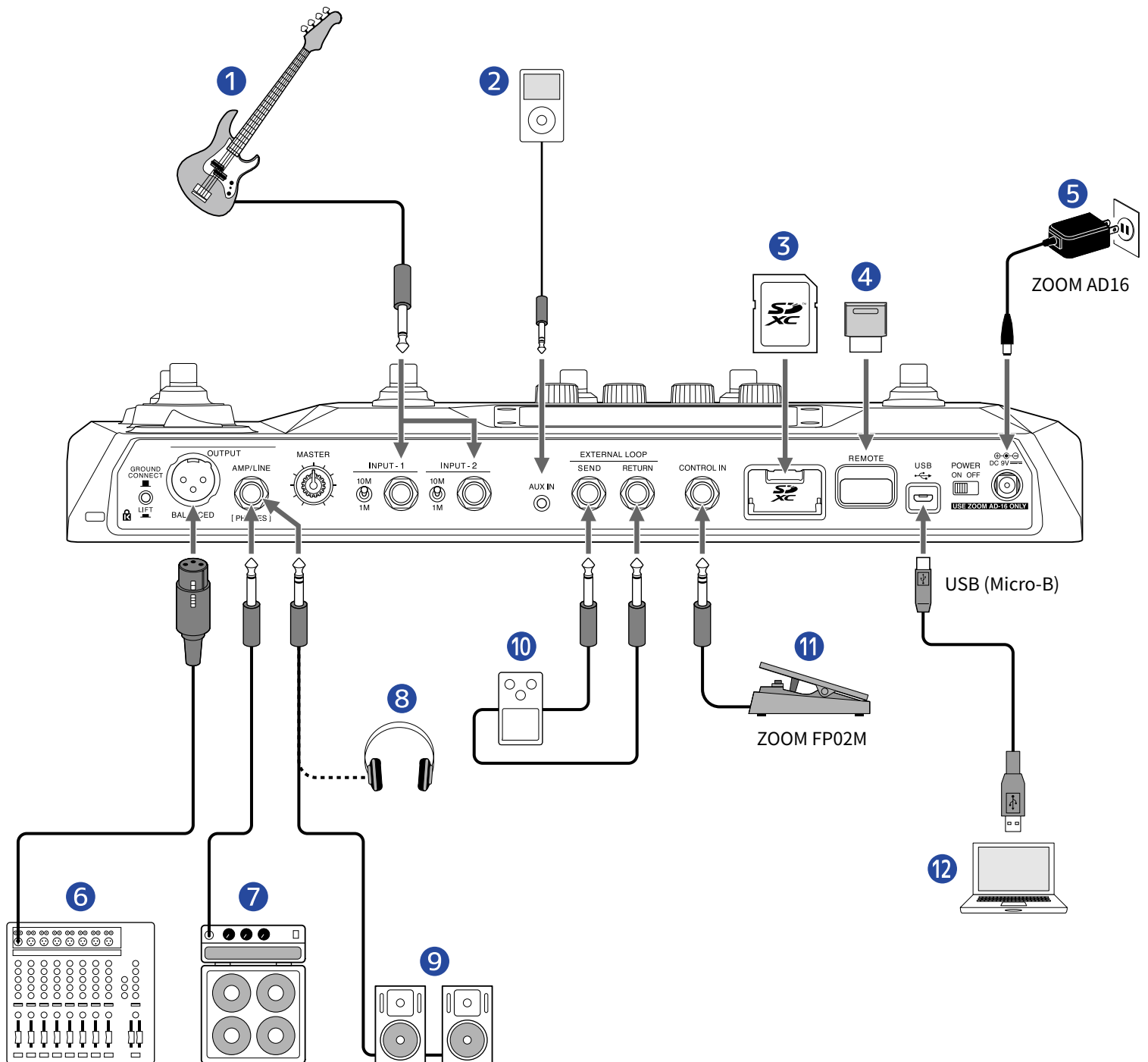
アイコン	説明	アイコン	説明
	システム設定の変更や確認、SDカードの管理を行います。(→ ファームウェアのバージョンを確認する 、 SDカードを管理する)		エフェクトやリズム、ルーパーで使用するテンポを設定します。(→ マスターテンポを調節する)
	USB オーディオの設定を行います。(→ オーディオインターフェースの設定をする)		オートセーブ機能のON/OFFを切り換えます。(→ オートセーブを設定する)
	タッチスクリーンの明るさを調節したり、ECOモードのON/OFFを切り換えます。(→ タッチスクリーンの明るさを調節する 、 ECOモードを設定する)		チューナーの詳細設定を行います。(→ チューナーの設定を変更する)
	チューナーを使用します。(→ チューナーを使用する)		各入力チャンネルごとに出力音の音質等を設定します。(→ OUTPUT EQ 、 音量を調節する)
	プリセレクト機能のON/OFFを切り替えます。(→ プリセレクト機能を使う)		タッチスクリーンにパッチメモリー名を大きく表示してパッチメモリーを選択します。(→ バンクとパッチメモリーを切り替えて演奏する)
	タッチスクリーンにパッチメモリーで使用しているエフェクトを表示します。(→ エフェクトのON/OFFを切り替えて演奏する)		バンク内の4つのパッチメモリーをフットスイッチで選択できます。(→ 1つのバンクの中でパッチメモリーを切り替えて演奏する)
	ルーパーを使用します。(→ ルーパーに合わせて演奏する)		

HINT

メニュー画面のアイコンは、ドラッグ（タッチしたまま左右／上下に移動）して並び替えることができます。



接続する



① ベース

INPUT 1 または INPUT 2 端子に接続します。接続するベースに合わせてインピーダンス選択スイッチでインピーダンスを切り替えてください。

- 10M
Ⓐ
1M
 : 一般的なエレクトリックベースを使用する場合
- 10M
Ⓑ
1M
 : ピエゾピックアップを搭載したアコースティックベースを使用する場合

② 携帯音楽プレーヤーなど

音量は接続機器側で行います。

③ SDカード

ループフレーズの録音時間を拡張したり、ループフレーズを保存することができます。
また、IRデータを取り込んだり、ファームウェアアップデートを行うこともできます。

④ 専用無線アダプター (ZOOM BTA-1など)

iOS/iPadOSアプリケーションHandy Guitar Lab for B6を使って、ワイヤレスでB6を操作できます。

⑤ ACアダプター (ZOOM AD-16)

⑥ PAミキサーなど



でOUTPUT-BALANCED端子のグランドへの接続／解除を切り替えることができます。

- CONNECT (■) : グランドピンがグランドに接地します。
- LIFT(■) : グランドピンがグランドから切り離されます。グランドループによるノイズが発生したときに有効です。

⑦ ベースアンプ

⑧ ヘッドフォン

⑨ パワードモニター

⑩ 外部エフェクター

SEND端子をエフェクターの入力端子、RETURN端子をエフェクターの出力端子に接続します。

⑪ エクスプレッションペダル (ZOOM FP02M)

ペダルでエフェクトの調節ができます。

⑫ パソコン (Mac/Windows)

Micro-BのUSBケーブルで接続します。

B6をオーディオインターフェースとして使用したり、Guitar Labを使用できます。

HINT

パソコン用アプリケーション「Guitar Lab」を使用すると、パッチメモリー管理やエフェクトの編集・追加が可能です。「Guitar Lab」はZOOMのWEBサイト (zoomcorp.com) からダウンロードできます。

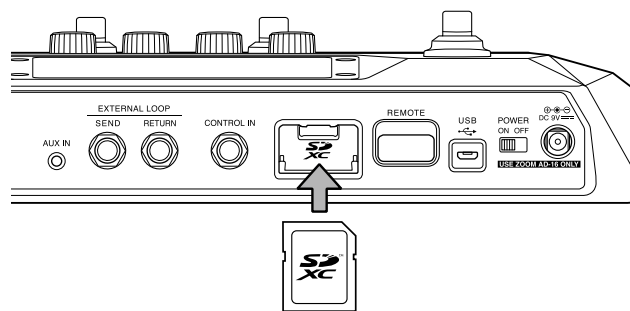
iOS/iPadOS アプリケーション「Handy Guitar Lab for B6」を使用すると、B6のリモートコントロールが可能です。「Handy Guitar Lab for B6」はApp Store からダウンロードできます。

SD カードをセットする

B6にSDカードをセットすると、以下のことができます。

- ループフレーズの録音時間を拡張したり、ループフレーズを保存できます。
- お手持ちのインパルス・レスポンスデータやサードパーティ製インパルス・レスポンスデータを読み込んで使用できます。
- B6をカードリーダーとして使用できます。
- ファームウェアアップデートを行えます。

1. 電源OFFの状態ですDカードスロットカバーを開き、SDカードをスロットの奥まで差し込む
取り出したいときはSDカードを一度スロットの奥に押し込んでから、引き抜きます。

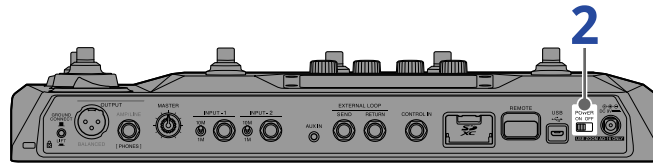


NOTE

- SD/SDHC/SDXC 規格対応カードに対応しています。
- SDカードのライトプロテクトを解除してから挿入してください。
- 電源がONのままSDカードを抜き差しすると、データを破損させる恐れがあります。
- SDカードを抜き差しするときは、カードの向きや裏表に注意してください。
- 市販のSDカードや、他のパソコンで初期化されたSDカードを使用する場合は、最初にB6で初期化する必要があります（→ [SDカードを初期化する](#)）。

電源をON/OFF する

電源を入れる



1. アンプやパワーモニターの音量を最小にする

NOTE

ノイズの発生や故障を防ぐために、パワーモニターやベースアンプは接続が終わってから電源をオンにしてください。

2. を”ON”にする

B6の電源が入り、タッチスクリーンにPLAY MODE (→[PLAY MODEについて](#))の画面が表示されます。



HINT

電源を入れると、前回電源をOFFにしたときのPLAY MODEで立ち上がります。


3. アンプやモニタースピーカーの音量を上げる

ECOモードについて

- 初期設定ではECOモードが“ON”に設定されており、操作が行われなまま10時間が経過すると、自動的に電源が切れます。
- ECOモードは、“OFF”にすることもできます。(→[ECOモードを設定する](#))

電源を切る

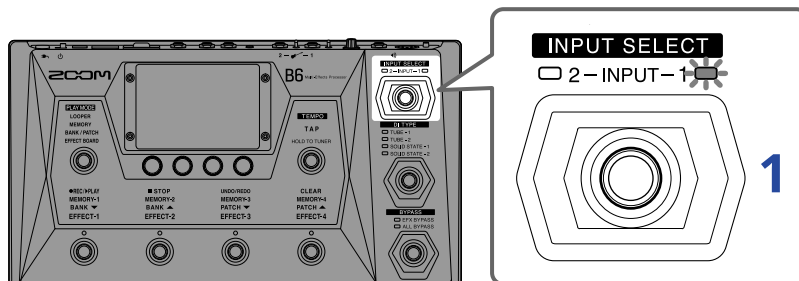
1. アンプやモニタースピーカーの音量を最小にする

2.  を”OFF”にする

タッチスクリーンの表示が消えます。

INPUT SELECTを切り替える

エレキベースとアップライトベースなど2本のベースをB6に接続して、切り替えて使うことができます。ベースをINPUT 1、INPUT 2端子に接続し、インピーダンス選択スイッチを接続したベースに合わせてください。(→ [接続する](#))

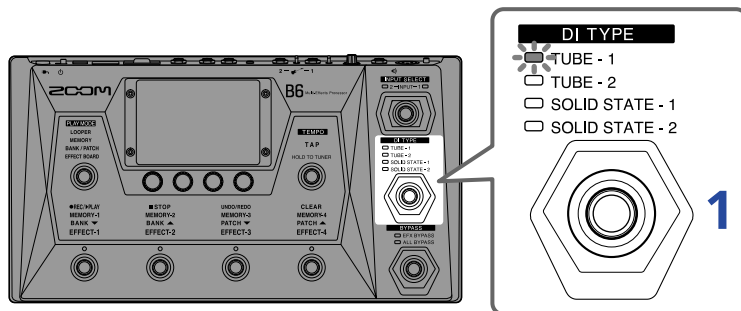


1. **INPUT SELECT** を押して入力を選択する
選択した入力のインジケータが点灯します。

DI TYPEを切り替える

B6は真空管タイプとソリッドステートタイプのDI特性を再現したDIセクションを搭載しており、4種類から選択できます。

DIセクションはOUTPUT-BALANCED端子とAMP/LINE [PHONES] 端子の両方の出力に有効です。



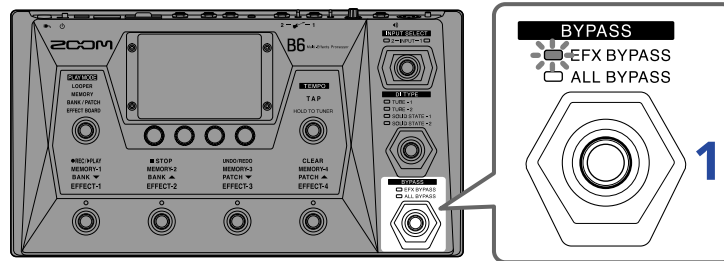
1. を押してDI TYPEを選択する

選択したDI TYPEのインジケーターが点灯します。

TUBE-1	豊富な倍音と太い低域が特長の真空管DI特性を再現しています。
TUBE-2	明瞭なアタックとタイトな低域が特長の真空管DI特性を再現しています。
SOLID STATE-1	適度なコンプレッションとシャープな音色が特長のソリッドステートDI特性を再現しています。
SOLID STATE-2	歪みの少ないクリアな音色が特長のソリッドステートDI特性を再現しています。
消灯	DIセクションをOFFします。

BYPASSを切り替える

B6のエフェクト部をバイパスすることができます。また、DIセクションを含むすべてをバイパスすることもできます。



1. **BYPASS** を押してバイパスのしかたを設定する

選択したバイパスのインジケータが点灯します。

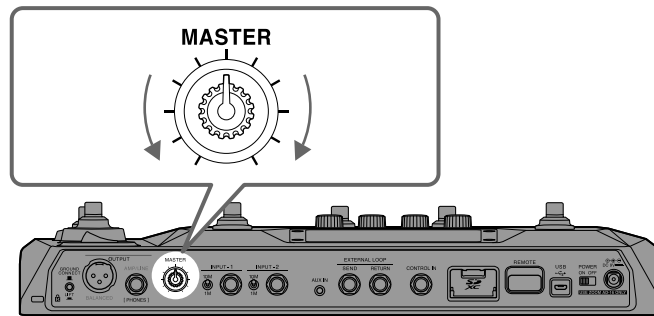
EFX BYPASS	エフェクト部をバイパスします。 (DIセクションのみ使用します。)
ALL BYPASS	エフェクト部とDIセクションをバイパスします。
消灯	バイパスしません。

HINT

- ベースアンプなどのEQや音量は、B6のエフェクトをバイパスすると調節しやすくなります。
- 電源ON時はバイパスOFFの状態です。

マスターレベルを調節する

B6 から出力する音量を調節します。



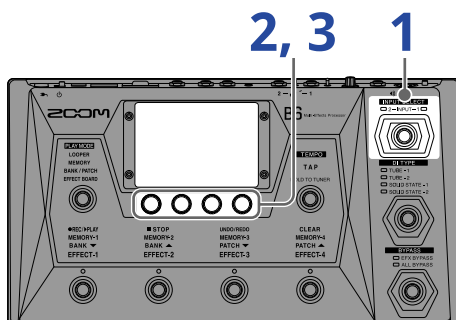
NOTE

- 設定範囲は $-\infty \sim +6$ dB です。
- ノブ中央で0 dB 設定となります。

OUTPUT EQ、音量を調節する

B6 の出力音の音量、音質をチャンネルごとに調節できます。

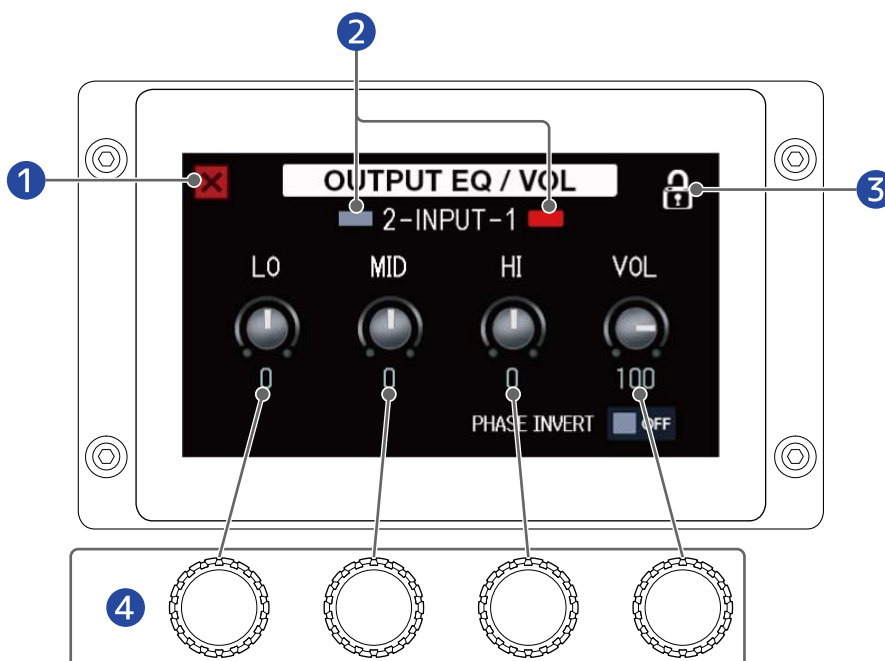
本設定はAMP/LINE [PHONES] 端子の出力に有効ですが、「VOL」設定はOUTPUT-BALANCED端子の出力にも有効です。



1. OUTPUT EQ、音量を調節したいチャンネルを **INPUT SELECT** を押して選択する
選択した入力のインジケータが点灯します。

2. 「MEMORY」「BANK/PATCH」「EFFECT BOARD」の各モード中に **SELECT** を回す
タッチスクリーンにOUTPUT EQ/音量調節画面が表示されます。

3. **SELECT** を回して出力音の音質、音量を調節する





1 元の画面に戻る

2 入力チャンネルの選択と表示

タッチすると入力を切り替えます。

③ 設定のロック／ロック解除を切り替え



ロック： 

ロック解除： 

④ 低域／中域／高域／音量を調節

調節後しばらくすると自動的に元の画面に戻ります。

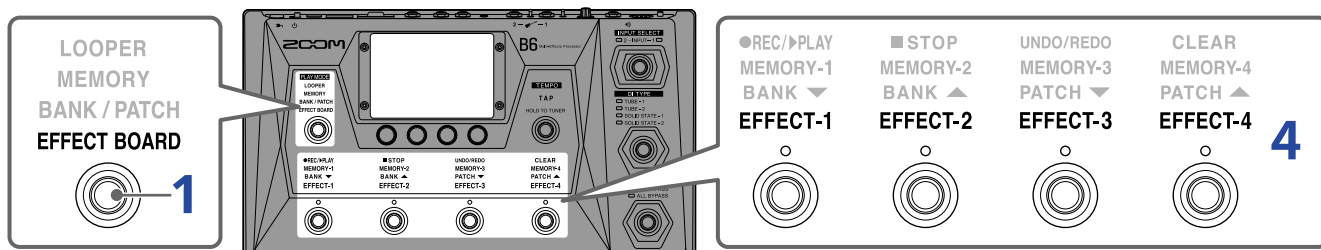
HINT

- メニュー画面で  をタッチしてOUTPUT EQ／音量調節画面を表示することもできます。
- OUTPUT EQ／音量調節画面表示中に  を押してチャンネルを変更すると、変更したチャンネルの音質、音量を調節できます。
- ライブ演奏時にベースアンプとモニタースピーカーの出力が干渉してステージ上の音が弱く聴こえることがあります。B6の出力で位相を反転することで、この現象を回避できることがあります。タッチしてONにすると、位相を反転できます。



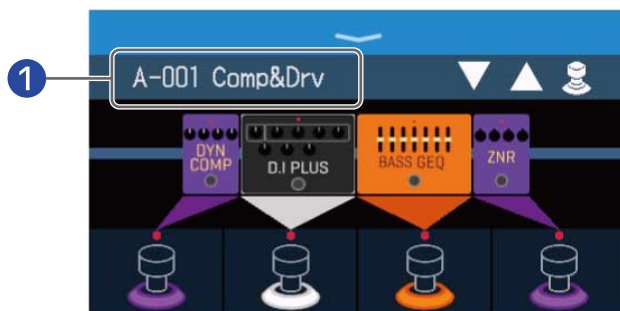
エフェクトのON/OFF を切り替えて演奏する

EFFECT BOARD モードではパッチメモリーで使用しているエフェクト／アンプがタッチスクリーンに表示され、フットスイッチでお好みのエフェクトをON/OFF することができます。




1. を繰り返し押し続けて **EFFECT BOARD** を選択する

B6 が EFFECT BOARD モードになり、パッチメモリーで使用しているエフェクトやアンプが一目で確認できます。

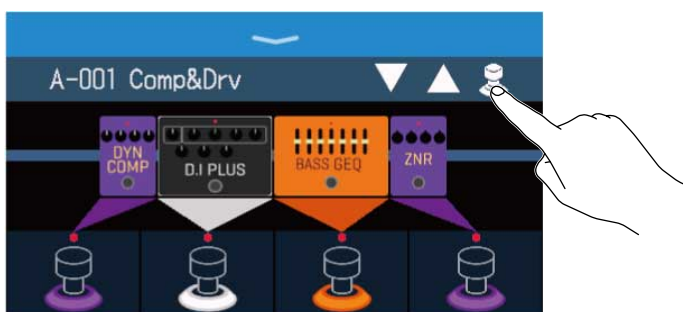


① 選択中のパッチメモリー

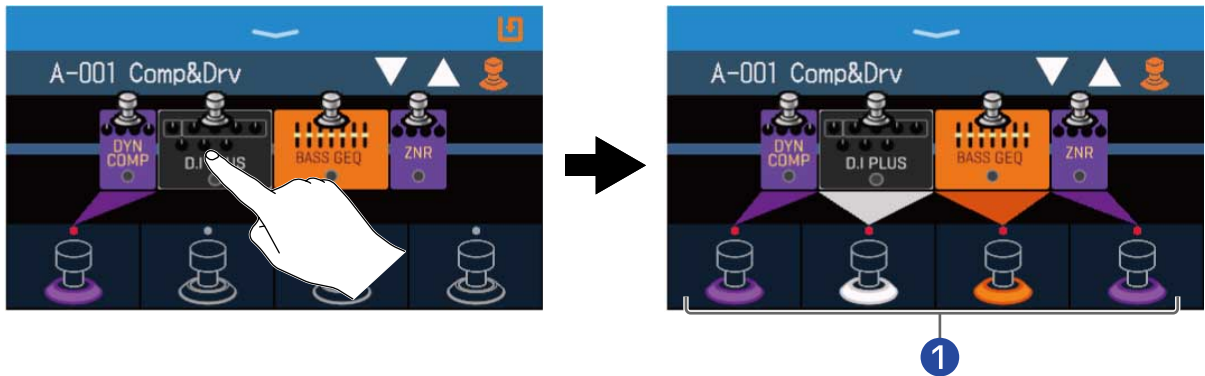
HINT

メニュー画面で  **PLAY MODE EFFECT BOARD** をタッチして EFFECT BOARD モードにすることもできます。

2. をタッチする

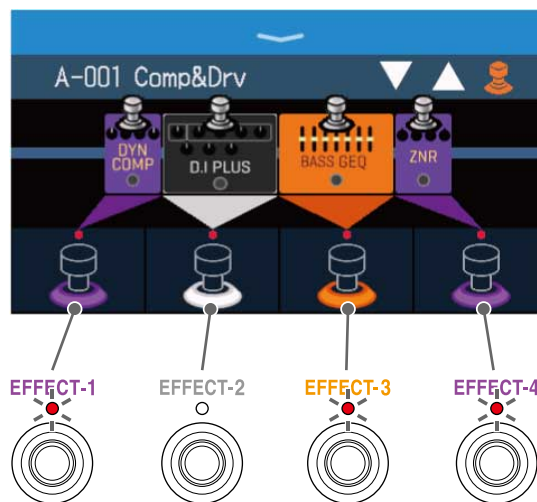


3. フットスイッチでON/OFFしたいエフェクトをタッチする
タッチしたエフェクトがフットスイッチに割り当てられます。
もう一度タッチすると、割り当てを解除します。



- ① エフェクトが割り当てられるとフットスイッチの根元がカテゴリに応じた色に変わります。

4. フットスイッチを押して、エフェクトをON/OFF する



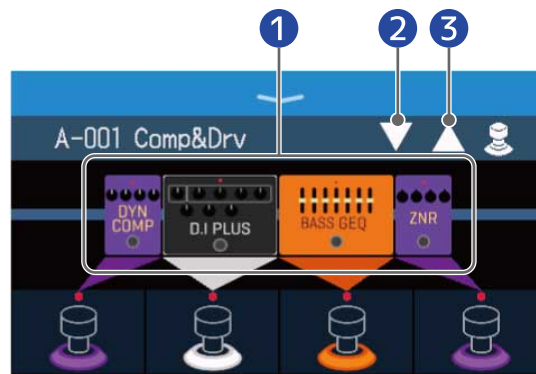
- エフェクトON時はインジケータが点灯します。
- フットスイッチの表示がカテゴリに応じた色で点灯します。

NOTE

- エフェクトはタッチした順番に関係なく左詰めでフットスイッチに割り当てられます。
- すべてのフットスイッチにエフェクトが割り当てられている状態では、エフェクトをタッチしてもフットスイッチに割り当てられません。
- フットスイッチに特殊機能が割り当てられているエフェクトがあります（押している間のみエフェクトONなど）。エフェクト調節画面で特殊機能を選択することができます。（→ [フットスイッチの特殊機能について](#)）

HINT

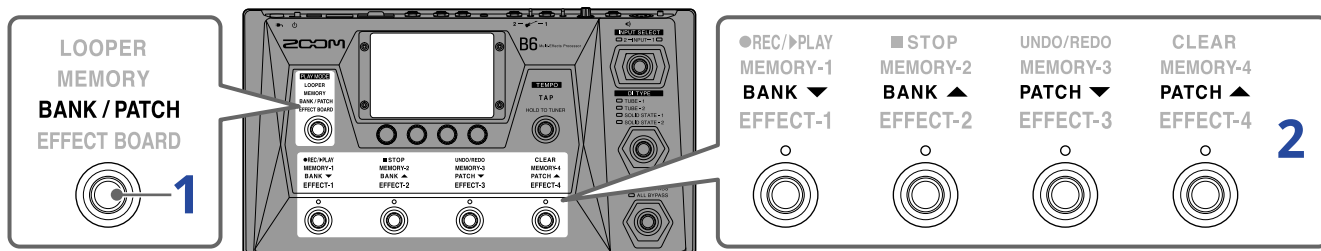
タッチスクリーンで以下の操作をすることもできます。



- ① エフェクト調節画面を表示
(→ [エフェクトを調節する](#))
 - ② 前のパッチメモリーを選択
 - ③ 次のパッチメモリーを選択
-

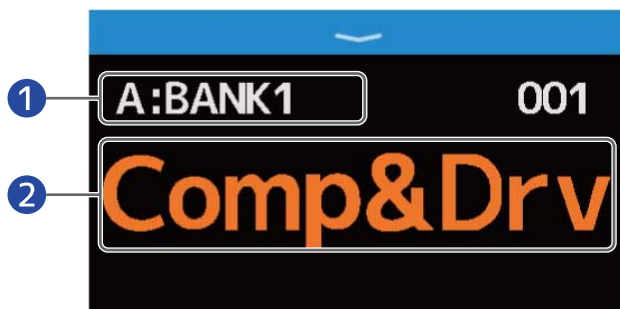
バンクとパッチメモリーを切り替えて演奏する

タッチスクリーンにバンクとパッチメモリー名を大きく表示して、バンクやパッチメモリーを選択できます。




1.  を繰り返し押し続けて **BANK / PATCH** を選択する

B6がBANK/PATCHモードになり、選択されているバンクとパッチメモリー名がタッチスクリーンで大きく確認できます。



- 1 選択中のバンク
- 2 選択中のパッチメモリー

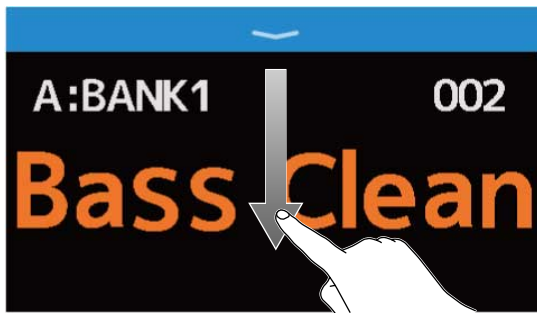
HINT

メニュー画面で  をタッチしてBANK/PATCHモードにすることもできます。

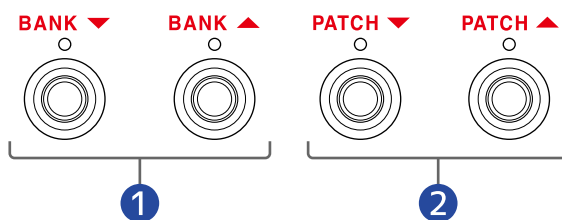
2. タッチスクリーンを上方向または下方向にスワイプしてパッチメモリーを選択する
次のパッチメモリーを選択します。



前のパッチメモリーを選択します。



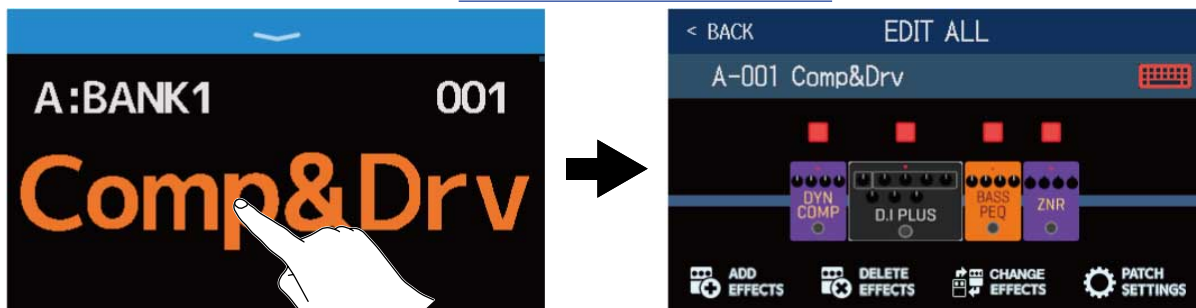
フットスイッチでバンク、パッチメモリーを選択することもできます。



- 1 前/次のバンクを選択します。
- 2 前/次のパッチメモリーを選択します。

HINT


- パッチメモリー名をタッチするとパッチメモリーを編集できる画面が表示され、エフェクトの追加、変更、削除や調節などを行うことができます。（→[全ての設定を一つの画面で行う](#)）



- BANK/PATCHモードではプリセレクト機能が使用できます。あらかじめ次に選択するパッチメモリーを選択しておいてワンタッチで切り替えることができ、ライブ演奏時に離れたところにあるパッチメモリーに切り替えるときに便利です。（→[プリセレクト機能を使う](#)）

プリセレクト機能を使う

BANK/PATCHモードではプリセレクト機能が使用できます。

プリセレクト機能をONにすると、バンクやパッチメモリーを切り替えたときに変更をスタンバイ状態とし、PLAY MODE  を押したときにパッチメモリーの変更が確定します。

離れたパッチメモリーを直接選択することができ、ライブ演奏時に便利です。

プリセレクト機能をON/OFFする

プリセレクト機能をON/OFFできます。

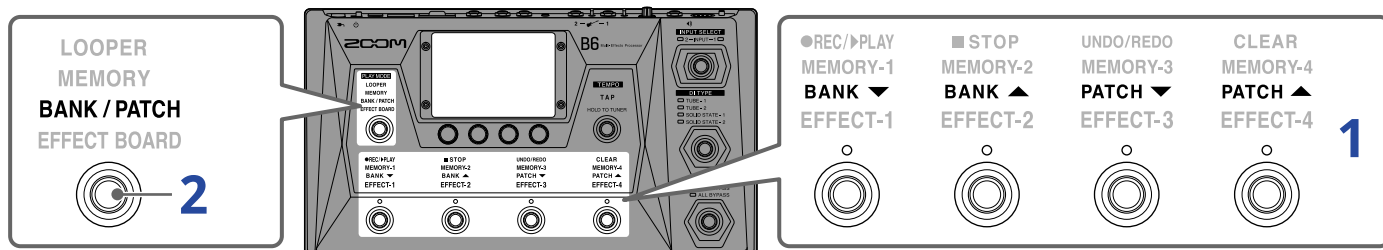
1. メニュー画面で  をタッチする

2. 切換スイッチをタッチしてON/OFFを切り換える
タッチする度にON/OFFが切り換わります。

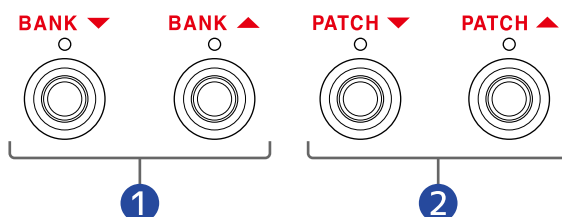


設定	説明
ON	プリセレクト機能をONにします。
OFF	プリセレクト機能をOFFにします。

プリセレクト機能をONにしたときのパッチメモリーの選択のしかた



1. BANK/PATCH モード中に、フットスイッチでバンク、パッチメモリーを選択する



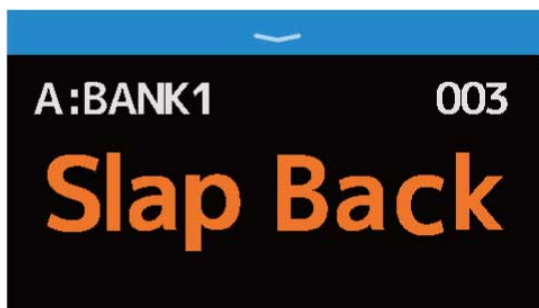
- ① 前／次のバンクを選択します。
- ② 前／次のパッチメモリーを選択します。

現在選択されているパッチメモリーと、次に選択するパッチメモリーが表示されます。



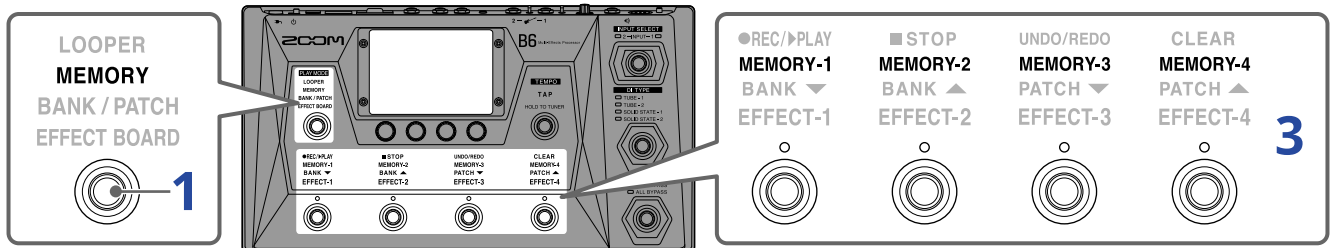
- ① 現在選択されているパッチメモリー
- ② 次に選択するパッチメモリー

2. ^{BANK / PATCH} を押して選択を確定する



1つのバンクの中でパッチメモリーを切り替えて演奏する

タッチスクリーンにバンクを表示して、バンク内の4つのパッチメモリーをワンタッチで選択できます。




1. を繰り返し押し続けて **MEMORY** を選択する

B6がMEMORYモードになり、選択されているバンクとバンク内の4つのパッチメモリーを確認できます。

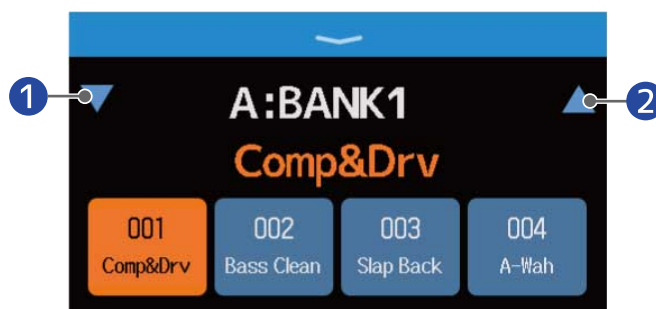


- 1 選択中のバンク
- 2 バンク内のパッチメモリー

HINT

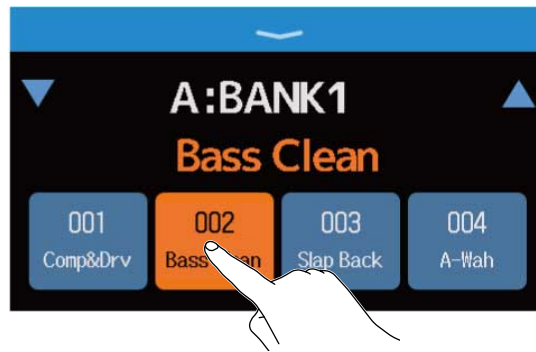
メニュー画面で  をタッチしてMEMORYモードにすることもできます。

2. バンク名両側の ▼ または ▲ をタッチしてお好みのバンクを選択する

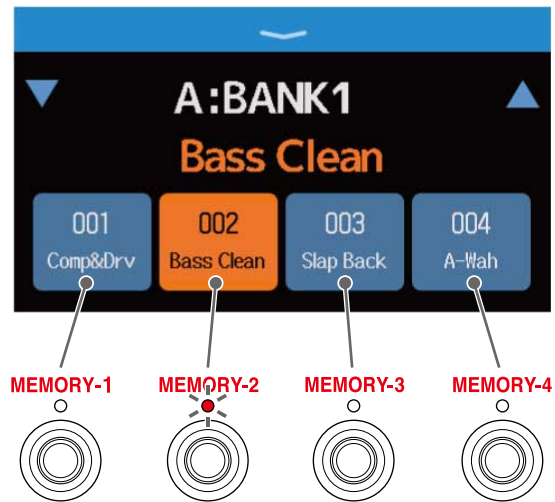


- 1 前のバンクを選択します。
- 2 次のバンクを選択します。

3. お好みのパッチメモリーをタッチする
選択したパッチメモリーがハイライトされます。



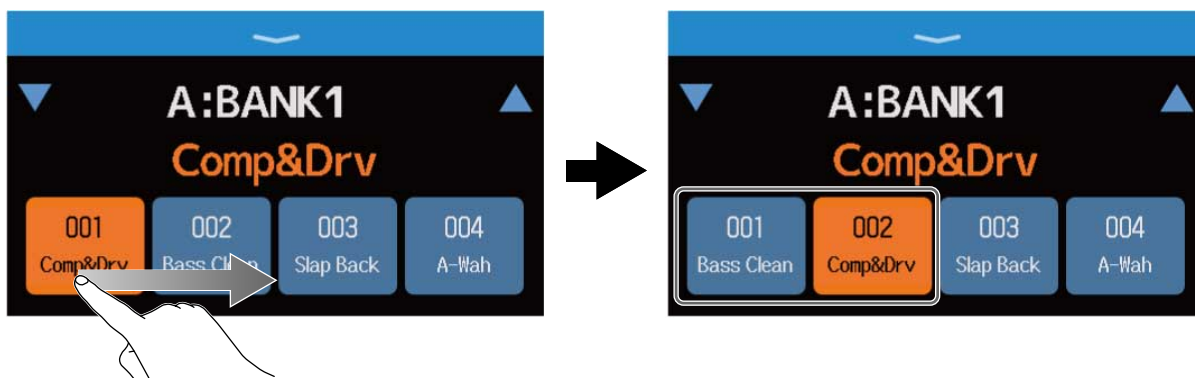
フットスイッチでパッチメモリーを直接選択することもできます。



選択中のパッチメモリーのインジケーターが点灯します。

HINT

- パッチメモリーの順番は、ドラッグして並び替えることができます。

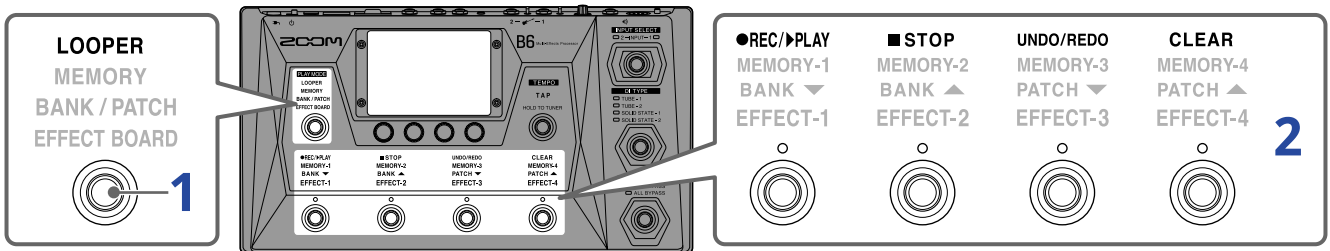


- パッチメモリー名をタッチするとパッチメモリーを編集できる画面が表示され、エフェクトの追加、変更、削除や調節などを行うことができます。（→[全ての設定を一つの画面で行う](#)）



ルーパーに合わせて演奏する

演奏したフレーズを録音して、最大でステレオ45秒のループフレーズを作ることができます。





1. **PLAY MODE** を繰り返し押し続けて **LOOPER** を選択する

B6がLOOPERモードになり、ルーパー操作画面が表示されます。




- 1 ルーパーの状態
- 2 設定のロック／ロック解除を切り替え

ロック： 

ロック解除： 

HINT

メニュー画面で  をタッチしてLOOPERモードにすることもできます。

2. ルーパーを操作する

操作については以下をご覧ください。

- [フレーズを録音する](#)
- [録音を停止してループ再生を開始する](#)
- [再生を停止する](#)
- [録音したフレーズのループ再生を開始する](#)
- [録音したフレーズに、別の演奏を重ねて録音する（オーバーダビング）](#)
- [最後に重ねて録音したフレーズを取り消す（UNDO機能）](#)
- [取り消したフレーズを復活させる（REDO機能）](#)
- [フレーズを消去する](#)


■ ルーパーのテンポについて


- ルーパーのテンポはエフェクトやリズムと共有されています。
- テンポは [マスターテンポを調節する](#) または [テンポを調節する](#) で設定することができます。
- 以下の場合に録音したループフレーズは、テンポを変更すると消去されます。
 - ルーパーの録音時間が「J × 1 ~ 64」に設定されているとき（→ [録音時間を設定する](#)）
 - リズム再生中（→ [リズムを使用する](#)）

NOTE

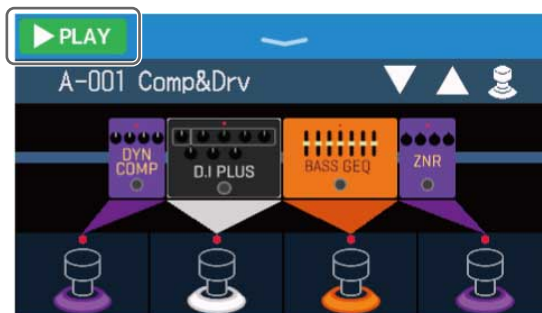
- プリカウント機能をONにすると、プリカウント後に録音が始まります。（→ [プリカウントを設定する](#)）
- AUX IN 端子から入力された音は録音されません。
- 録音時間や音量などの設定については [ルーパーを設定する](#) を参照してください。

HINT

- SD カードを使用すると録音時間の拡張／保存ができます。また、SD カードのフレーズを呼び出して再生／オーバーダビングすることができます。（→ [SD カードを使う](#)）
- リズム再生中（→ [リズムを使用する](#)）はクオンタイズが有効になり、録音終了のタイミングが多少ずれても、自動的に補正され正確なタイミングでループ再生されます。
- ループ再生中に他のPLAY MODE を選択したりメニュー画面を表示すると、ループを再生したままパッチメモリーを選択したり、リズムを使用するなど他の操作を行うことができます。他の操作をしているときにループ再生を停止する場合は、 を繰り返し押し続けて **LOOPER** を選択する、またはメニュー画面

で  をタッチしてから停止操作を行ってください。

ルーパーの再生状態は、他のPLAY MODE 画面表示中は左上に表示されます。

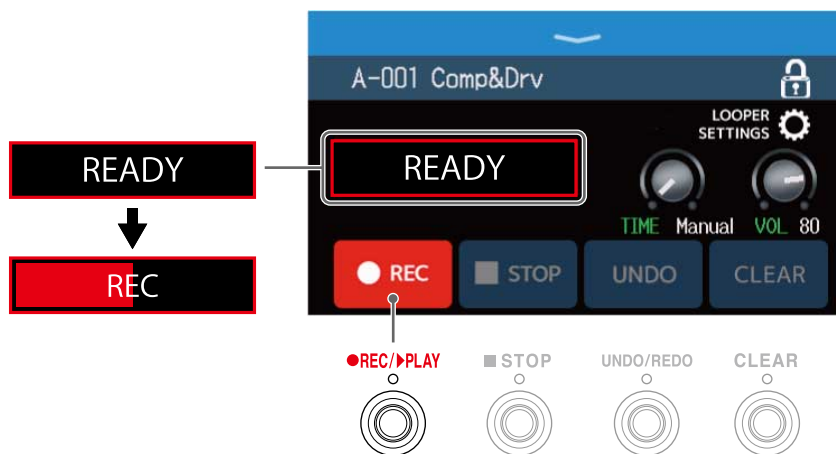



-  **PLAY** : 再生中
-  **REC** : 録音中
-  **STOP** : 停止中
-  **OVERDUB** : オーバーダビング中

ルーパーの操作について



フレーズを録音する

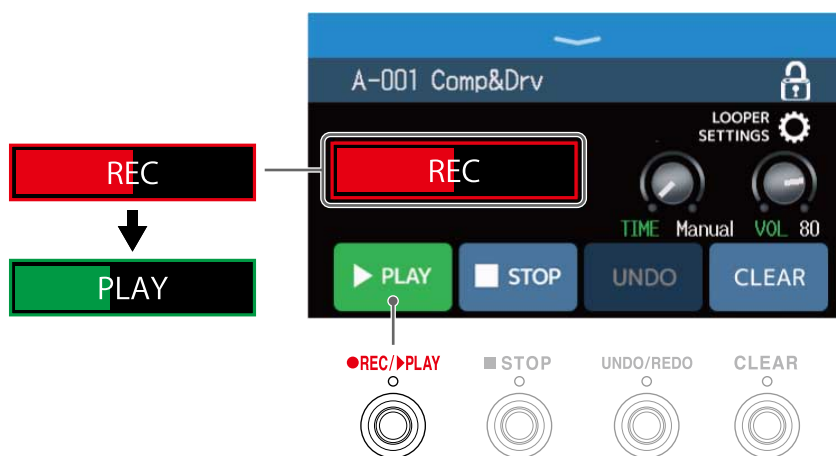
フレーズ未録音状態（「READY」表示中）で  を押す、または  をタッチします。



録音中に  を押すと、録音を停止します。

録音を停止してループ再生を開始する



録音中に  を押す、または  をタッチします。

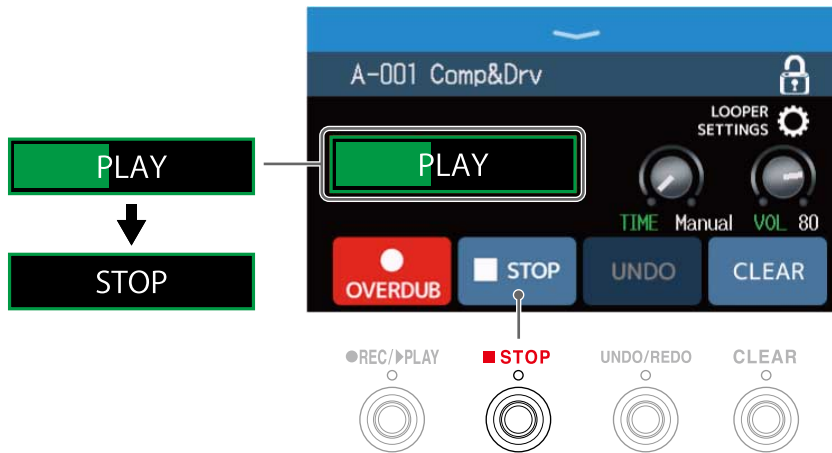


NOTE



- 最大録音時間に達すると、録音を停止してループ再生が開始されます。
- 録音時間が「」× 1～64」に設定されている場合は、設定した録音時間が経過すると録音を停止してループ再生が開始されます。（→ [録音時間を設定する](#)）

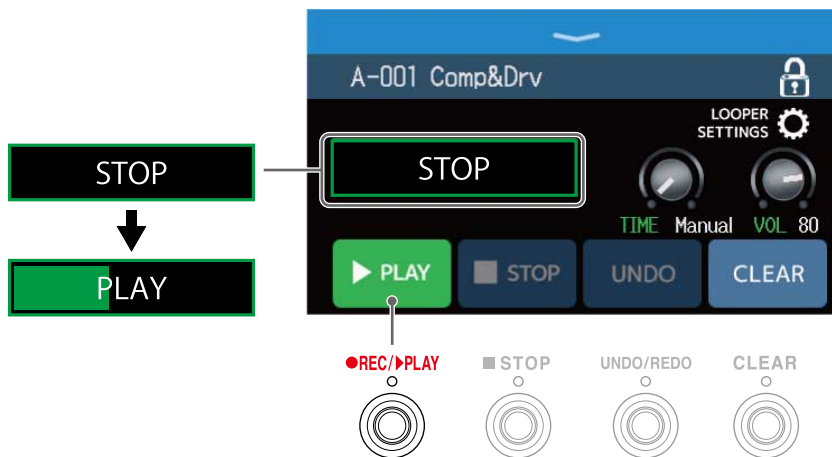
再生を停止する

再生中に  を押す、または  をタッチします。





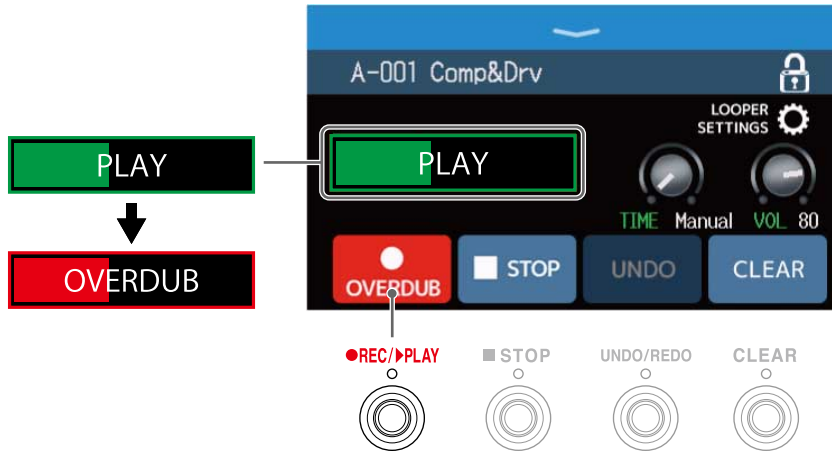
録音したフレーズのループ再生を開始する


停止中に  を押す、または  をタッチします。



録音したフレーズに、別の演奏を重ねて録音する（オーバーダビング）

再生中に  を押す、または  をタッチします。



- フレーズを最後まで再生した後は、フレーズの先頭に戻ってループ再生し、オーバーダビングを繰り返します。
- オーバーダビング中に  を押すとオーバーダビングが終了し、フレーズの再生に戻ります。

最後に重ねて録音したフレーズを取り消す（UNDO機能）

 を押す、または  をタッチします。



取り消したフレーズを復活させる (REDO 機能)

 を押す、または **REDO** をタッチします。



フレーズを消去する

 を押す、または **CLEAR** をタッチします。




録音したフレーズが消去されます。

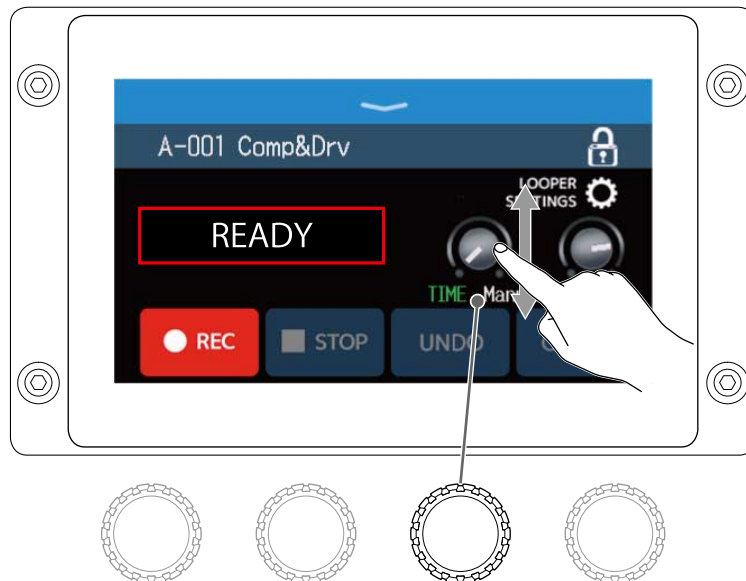
ルーパーを設定する

ルーパーの各種設定を行います。

録音時間を設定する

フレーズの録音時間を設定します。

1. ルーパー操作画面 (→ [ルーパーに合わせて演奏する](#)) で  を回す、または「TIME」つまみを上下にドラッグする




設定	説明
MANUAL	手動で録音を停止するか、最大録音時間に達するまで録音します。
♪ × 1 ~ 64	四分音符1拍 ~ 64拍に設定します。実際に録音される時間はBPM (テンポ) の設定で決まります (→ マスターテンポを調節する) 録音時間 (秒) = $60 \div \text{BPM} \times \text{拍数}$ 設定した録音時間が経過すると録音を停止してループ再生が開始されます。

NOTE

- 設定範囲はMANUAL、四分音符 × 1 ~ 四分音符 × 64 です。
- ルーパーの録音時間はステレオでは2秒から45秒、モノラルでは2秒から90秒です。ステレオ/モノラルの切り替えについては[ステレオ/モノラルを設定する](#)を参照してください。
- 録音範囲に収まらない場合、自動的に調節されます。
- 録音時間を変更すると、録音データは消去されます。

音量を調節する

ルーパーの音量を調節します。

1. ルーパー操作画面 (→ [ルーパーに合わせて演奏する](#)) で  を回す、または「VOL」つまみを上下にドラッグする



HINT

0～100の範囲で調節できます。

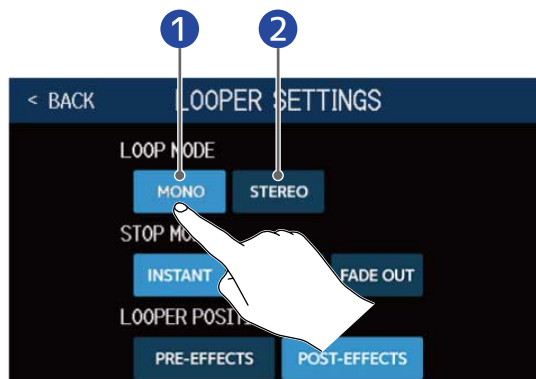
ステレオ／モノラルを設定する

録音するフレーズをステレオまたはモノラルに切り替えることができます。

1. ルーパー操作画面（→ [ルーパーに合わせて演奏する](#)）で「LOOPER SETTINGS」をタッチする



2. お好みの設定をタッチする



- ① モノラル
- ② ステレオ

NOTE

- ルーパーの録音時間はステレオでは2秒から45秒、モノラルでは2秒から90秒です。
- SDカード使用時（→ [SDカードを使う](#)）はステレオ／モノラルの切り替えはできません。ステレオ固定になります。

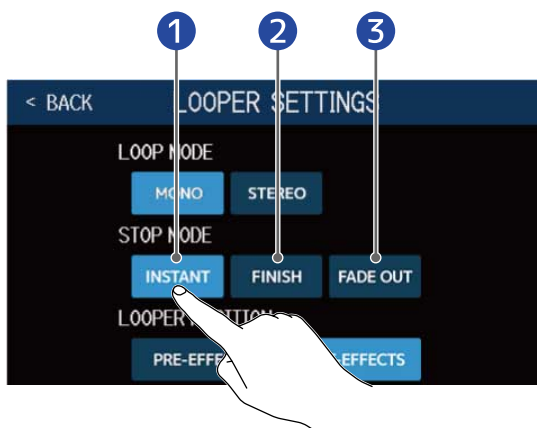
停止方法を設定する

ループ再生の停止操作をしたときの停止方法を設定することができます。

1. ルーパー操作画面 (→ [ルーパーに合わせて演奏する](#)) で「LOOPER SETTINGS」をタッチする



2. お好みの停止方法をタッチする



- ① 停止操作直後に停止します。
- ② ループを最後まで再生してから停止します。
- ③ ループをフェードアウトしてから停止します。

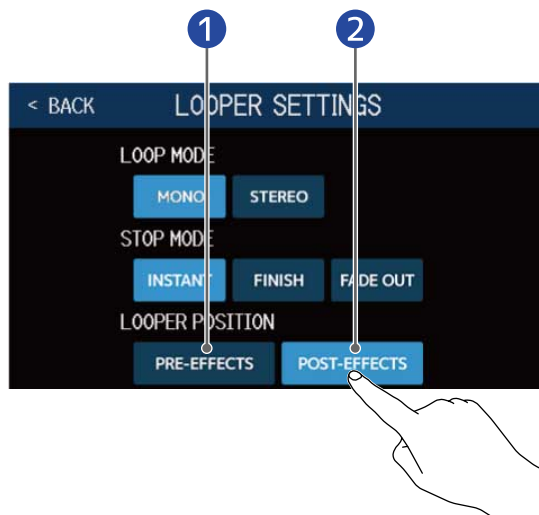
ルーパーの位置を変更する

ルーパーの位置を変更することができます。

1. ルーパー操作画面（→ ルーパーに合わせて演奏する）で「LOOPER SETTINGS」をタッチする



2. お好みのルーパーの位置をタッチする



- ① ルーパーの位置をエフェクトの前に設定します。
- ② ルーパーの位置をエフェクトの後に設定します。

HINT

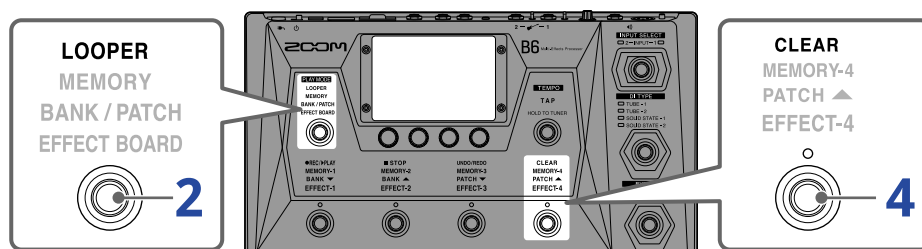
ルーパーの位置をエフェクトの前にして一度演奏した音をループさせれば、楽器を演奏しなくても音作りをすることができます。




SD カードを使う

B6にSDカードをセットすると、フレーズの録音時間を拡張したり、作成したフレーズを保存できます。また、お手持ちのオーディオファイルを読み込んで、フレーズとして使用することもできます。

フレーズを作成してSDカードに保存する



1. SDカードをセットする (→ [SDカードをセットする](#))

2. **PLAY MODE** を繰り返し押し続けて **LOOPER** を選択する、またはメニュー画面で  をタッチする
B6がLOOPERモードになり、ルーパー操作画面が表示されます。



① SDカードをセット中に表示されます。

② 「New Loop File」が表示され、新しくフレーズを作成できる状態を示しています。フレーズ作成中やフレーズを選択したときは、選択中のフレーズ名が表示されます。

3. ループフレーズを作成する

ルーパーに合わせて演奏するの手順2の操作に従って、フレーズを作成します。

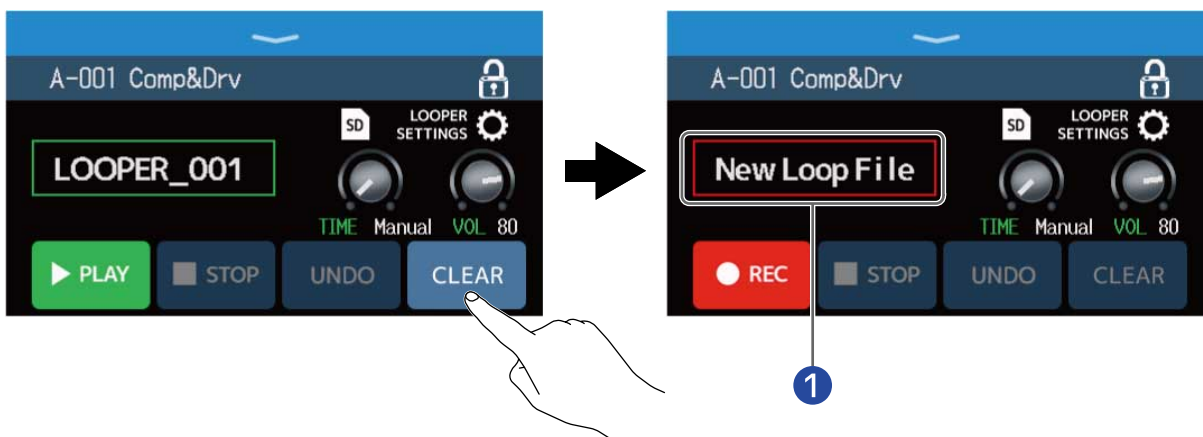


- 1 フレーズの録音を開始すると、フレーズ名を表示します。作成中のフレーズは、表示されている名前
で保存されます

NOTE

- フレーズは「LOOPER_xxx」の名前で作成されます。フレーズ名の「xxx」は通し番号となります。
- SDカードセット時はフレーズを削除することができません。SDカードに保存したフレーズはパソコンなどで削除してください。
- SDカードセット時は、タッチスクリーンにルーパーの状態は表示されません。
- SDカードセット時の録音時間は2秒から2時間です。

4. フレーズを作成し終わったら、を押す、または **CLEAR** をタッチする
作成したフレーズがSDカードに保存されます。



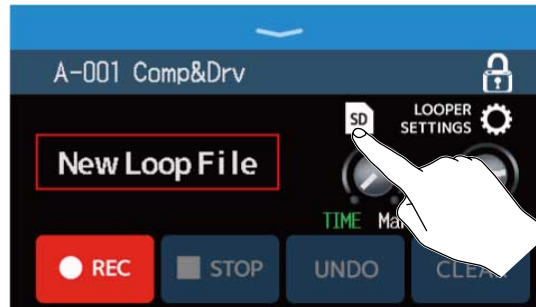
- 1 「New Loop File」が表示され、新しくフレーズを作成できる状態になります。

NOTE

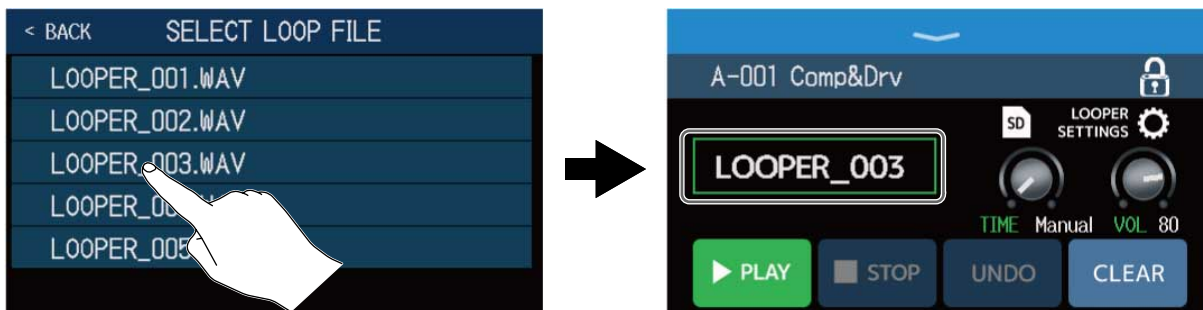
ルーパーを設定するの設定はフレーズ別に保存されません。全フレーズ共通の設定となります。

SD カードに保存したフレーズを選択する

1. ルーパー操作画面（→ [ルーパーに合わせて演奏する](#)）で **SD** をタッチする



2. 選択したいフレーズをタッチする
選択したフレーズがルーパー操作画面に表示されます。



選択したフレーズは再生したり、オーバーダビングをすることができます。

HINT

お手持ちのオーディオファイルを読み込んで、フレーズとして使用するには、あらかじめオーディオファイルをSDカードの「B6_Looper」フォルダにコピーしておいてください。（→ [B6のフォルダー・ファイル構成](#)）



「B6_Looper」フォルダはSDカードをB6で初期化すると一番上の階層に作成されます。（→ [SDカードを初期化する](#)）

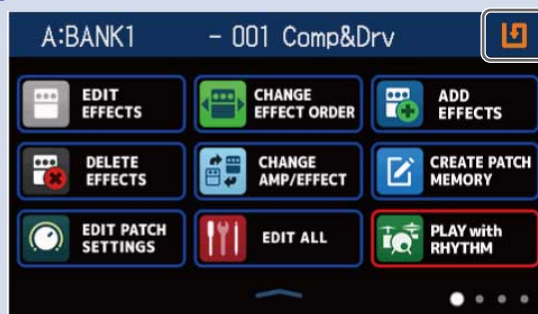
以下の形式のオーディオファイルが読み込み可能です。

- サンプリング周波数：44.1 kHz
- ビットレート：16-bit
- ステレオ

エフェクトを調節する

変更内容の保存について

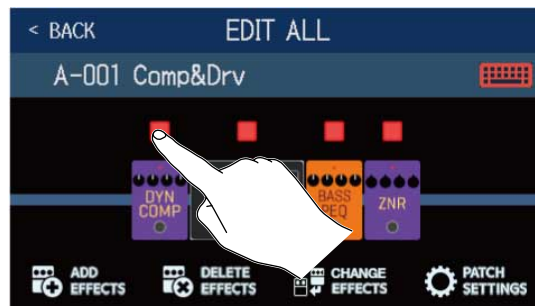
- オートセーブ機能をONにすると、パッチメモリーの変更内容は自動的に保存されます（初期設定はONです）。（→ [オートセーブを設定する](#)）
- オートセーブ機能をOFFにした場合はパッチメモリーは自動で保存されません。パッチメモリーの内容を変更すると、タッチスクリーン右上に  が表示され保存されている設定から変わったことを示します。  をタッチするとパッチメモリーを保存する画面が表示されますので、必要に応じて保存してください。（→ [パッチメモリーを保存する](#)）



エフェクトをON/OFFする

パッチメモリーのエフェクトを個別にON/OFFします。

1. エフェクトをON/OFFしたいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3. ON/OFFするエフェクト上のインジケータをタッチする



赤点灯がON、消灯がOFFです。

HINT



では、パッチメモリーの編集操作を一つの画面で行うことができます。

(→ [全ての設定を一つの画面で行う](#))

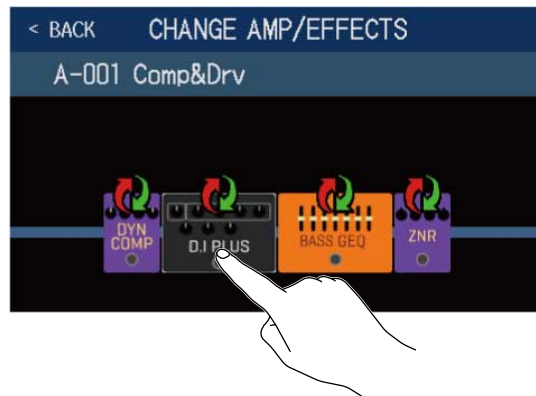
エフェクトを変更する

パッチメモリーのエフェクトをお好みのエフェクトに変更します。

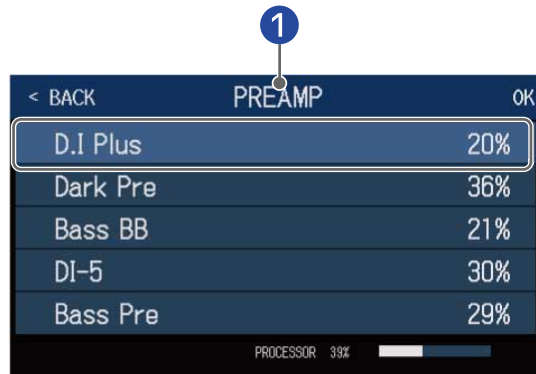
1. エフェクトを変更したいパッチメモリーを選択する

2. メニュー画面で  をタッチする


3. 変更したいエフェクトをタッチする

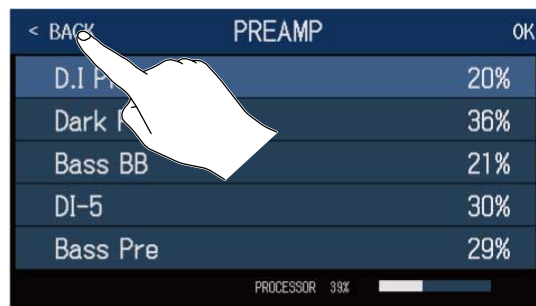


タッチしたエフェクトがリストに表示されます。

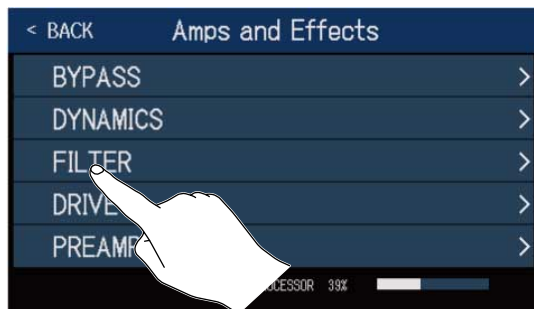


① カテゴリ名

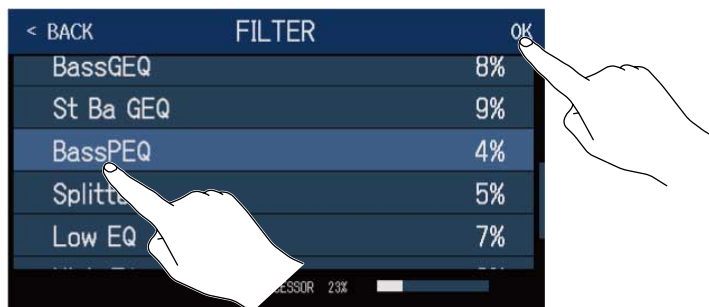
4. 同じカテゴリ内のエフェクトを選択する場合：手順6 に進む
別のカテゴリのエフェクトを選択する場合：  をタッチする



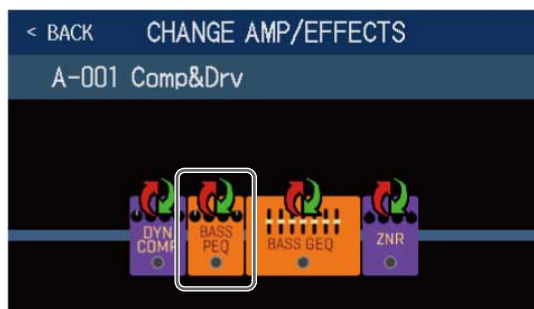
5. 選択したいカテゴリをタッチする




6. 選択したいアンプまたはエフェクトをタッチ→「OK」をタッチする



選択したアンプまたはエフェクトに変更されます。



NOTE

パッチメモリーで使用しているエフェクトがGuitar Lab上で削除されているときは、削除されたエフェクトは  と表示され無効になります。

HINT

各エフェクトの説明はGuitar Labで確認することができます。

パッチメモリーのエフェクト数について

B6 では6 個のエフェクトを自由に組み合わせることができますが、処理状況が100% を超えないようアンプまたはエフェクトタイプを選んでください。

処理状況はカテゴリまたはエフェクトを選択する画面で確認できます。



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

PROCESSOR 35%

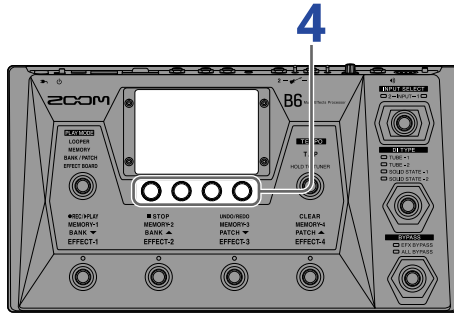
処理状況が100% を超えてしまうエフェクトを選択すると、以下の表示が出てエフェクトが選択できず元の画面に戻ります。



この場合は、いずれかのアンプまたはエフェクトを変更／削除し、処理状況が100% を超えないようにしてください。

エフェクトを調節する

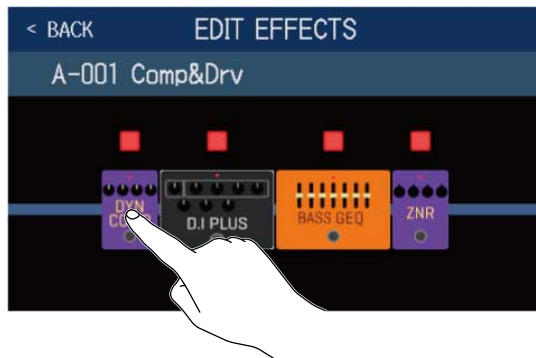
パッチメモリーで使用している各エフェクトの調節を行います。




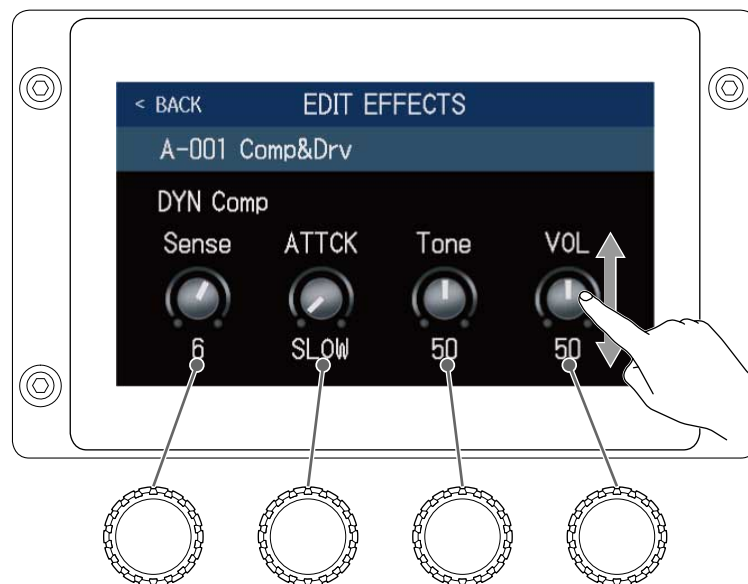
1. エフェクトを調節したいパッチメモリーを選択する

2. メニュー画面で  をタッチする

3. 調節したいエフェクトをタッチする



4.  を回す、またはパラメーターつまみを上下にドラッグしてエフェクトのパラメーターを調節する



HINT

- Time やRate などのエフェクトパラメーターで音符マークを選択すると、テンポに同期させることができます。（→ [マスターテンポを調節する](#)）
 - 各エフェクトの説明はGuitar Lab で確認することができます。
 - エフェクトを変更するには（→ [エフェクトを変更する](#)）
 - エフェクトを追加するには（→ [エフェクトを追加する](#)）
 - エフェクトを削除するには（→ [エフェクトを削除する](#)）
-

ラージエフェクトについて

EFFECT BOARD モード時やエフェクト調節画面で大きく表示されているエフェクトはラージエフェクトと呼ばれ、エフェクト2つ分消費します。



ラージエフェクトはパラメーターが多いため設定画面を2 ページ使用します。画面下部の \triangleright または \triangleleft をタッチして画面ページを選択します。



① 次の画面を表示

② 前の画面を表示

フットスイッチの特殊機能について

フットスイッチを押している間のみエフェクトをONにするなど、フットスイッチに特殊機能が割り当てられているエフェクトがあります。特殊機能を選択するパラメーターは、タッチスクリーン上に白黒反転表示されません。



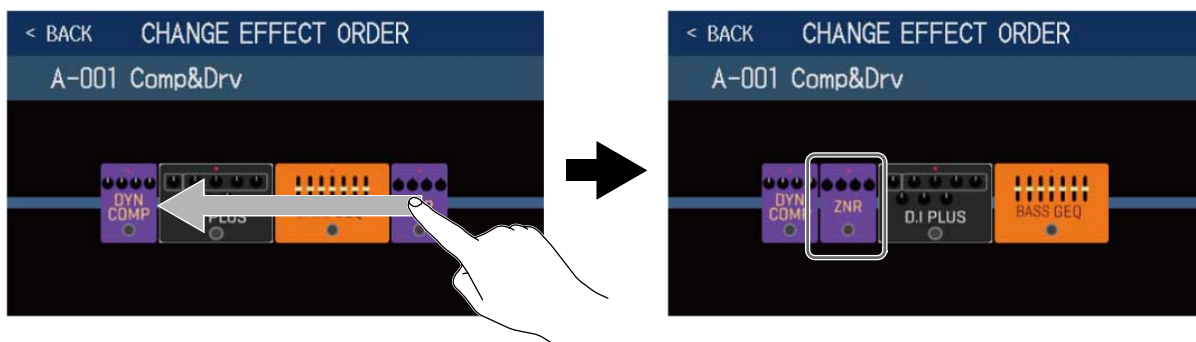
エフェクトの並び順を変更する

パッチメモリーのエフェクトをお好みの並び順に変更します。

1. 並び順を変更したいパッチメモリーを選択する

2. メニュー画面で  をタッチする

3. エフェクトのアイコンをドラッグしてお好みの位置に移動させる



エフェクトを追加する



パッチメモリーにお好みのエフェクトを追加します。

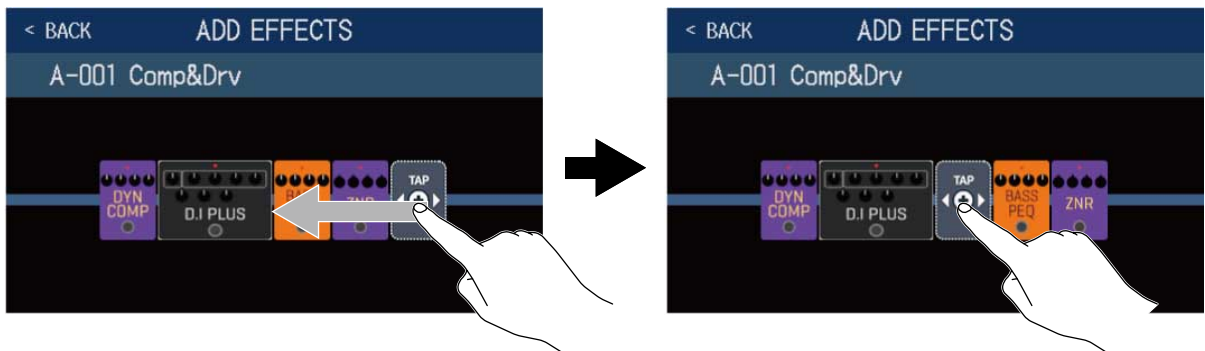
NOTE

B6 では6個のエフェクトを自由に組み合わせることができます。(→ [パッチメモリーのエフェクト数について](#))


1. エフェクトを追加したいパッチメモリーを選択する

2. メニュー画面で  をタッチする

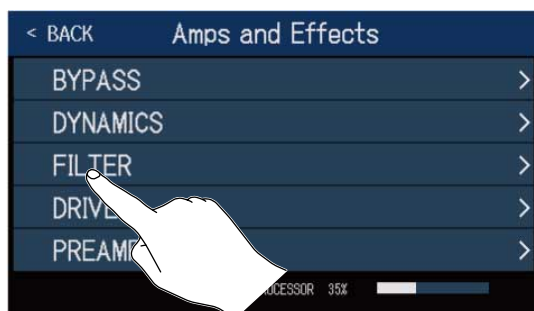
3.  をドラッグしてエフェクトを追加したい位置に移動させ、 をタッチする



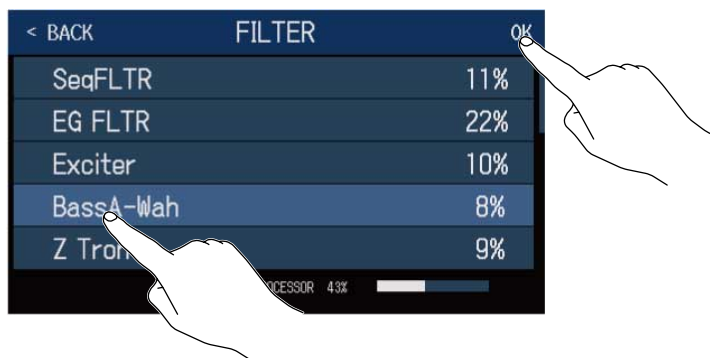
NOTE

エフェクトを最大数使用している場合は、 は表示されません。

4. 追加したいエフェクトのカテゴリをタッチする



5. 選択したいアンプまたはエフェクトをタッチ→「OK」をタッチする



選択したエフェクトが追加されます。




が新たに表示されますので、必要に応じて手順3～5を繰り返してエフェクトを追加します。

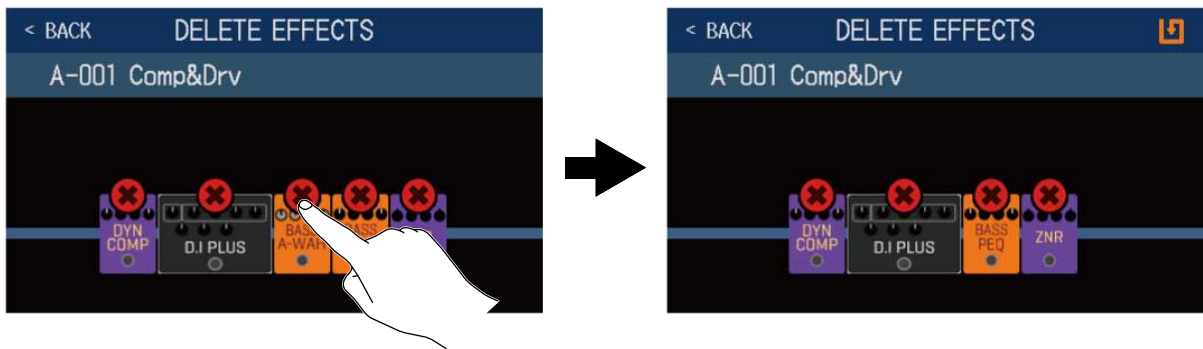
エフェクトを削除する

パッチメモリーから不要なエフェクトを削除します。

1. エフェクトを削除したいパッチメモリーを選択する

2. メニュー画面で  をタッチする

3. 削除したいエフェクトの  をタッチする
選択したエフェクトが削除されます。



全ての設定を一つの画面で行う

パッチメモリの編集操作を一つの画面で行うことができます。

1. 編集操作を行いたいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3. パッチメモリーの編集を行う

アンプ／エフェクトをON/OFFする

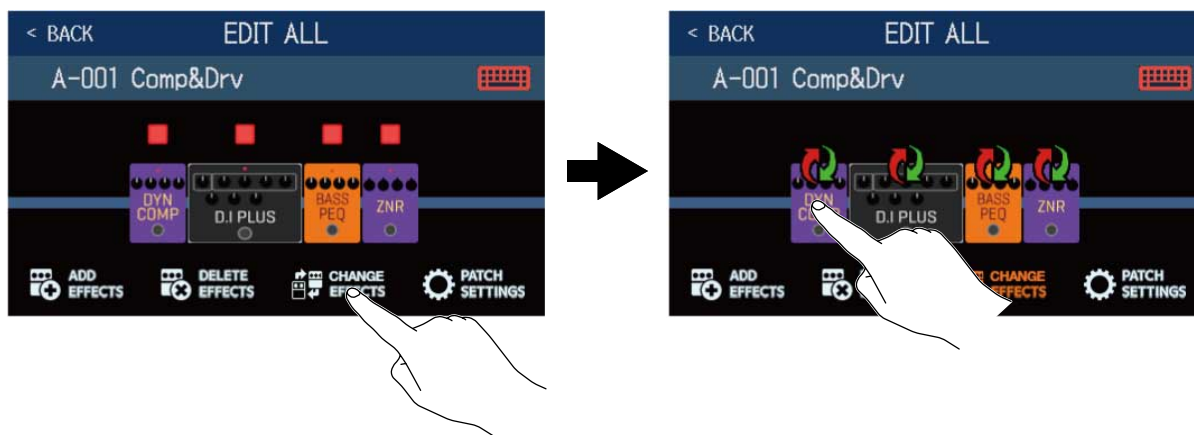
ON/OFF するアンプまたはエフェクト上のインジケータをタッチします。



赤点灯がON、消灯がOFFです。

アンプ／エフェクトを変更する

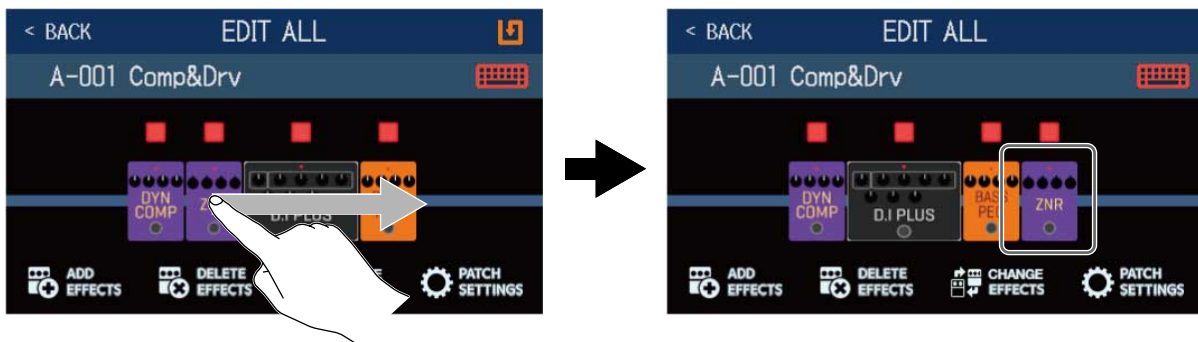
「CHANGE EFFECTS」をタッチします。



変更したいアンプまたはエフェクトをタッチすると、タッチしたアンプまたはエフェクトがリストに表示されますので、[エフェクトを変更する](#)の操作にしたがってアンプ／エフェクトを変更します。

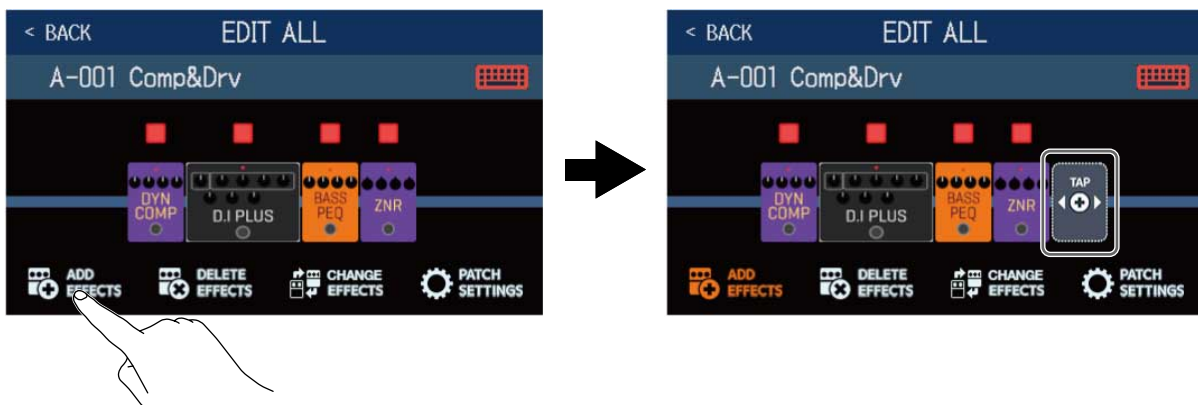
エフェクトの並び順を変更する

エフェクトタイプのアイコンをドラッグして好みの位置に移動させます。



エフェクトを追加する

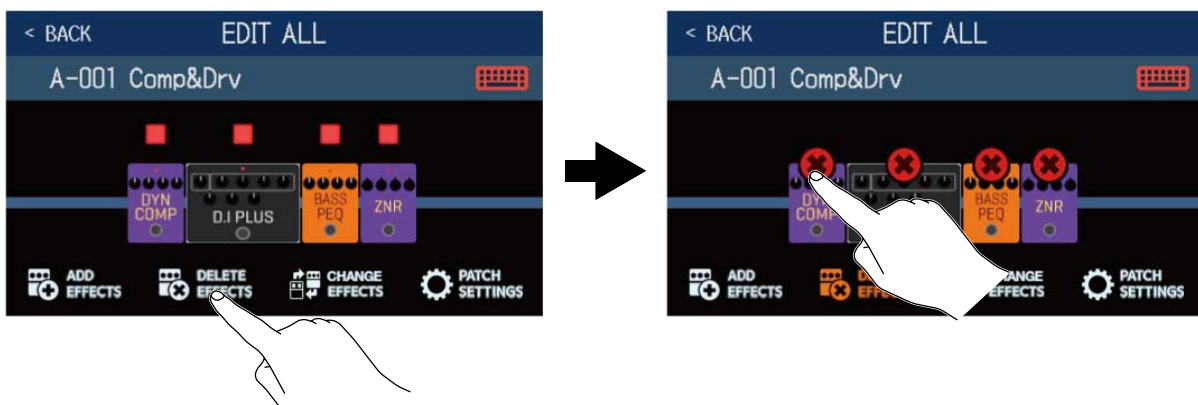
「ADD EFFECTS」をタッチします。




が表示されますので、[エフェクトを追加する](#)の操作にしたがってエフェクトを追加します。

エフェクトを削除する

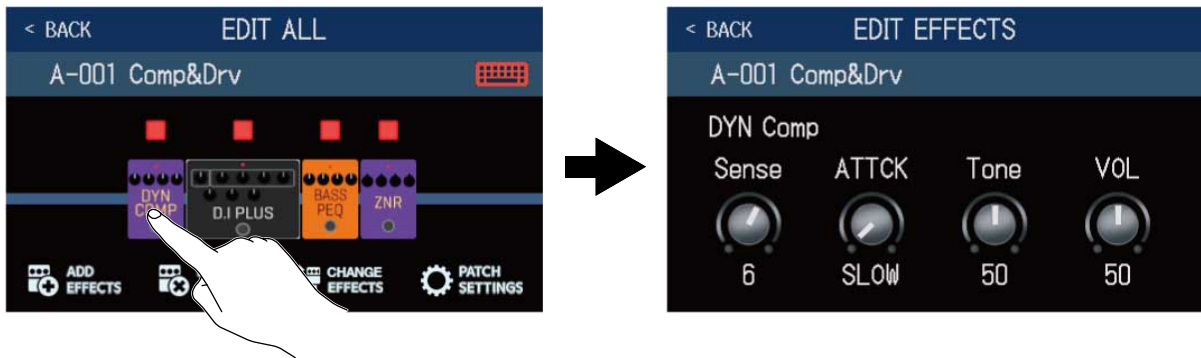
「DELETE EFFECTS」をタッチします。



削除したいエフェクトの  をタッチすると、パッチメモリーからエフェクトが削除されます。


エフェクトを調節する

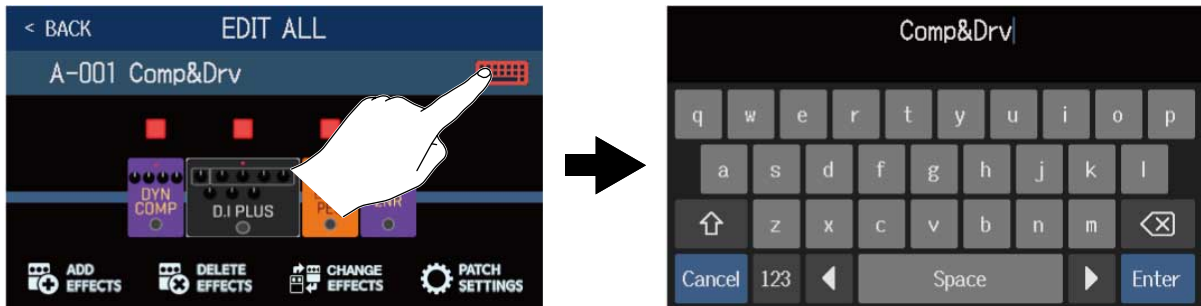
調節したいエフェクトをタッチします。



エフェクト調節画面が表示されますので、[エフェクトを調節する](#)の操作にしたがってエフェクトを調節します。

パッチメモリーの名前を変更する

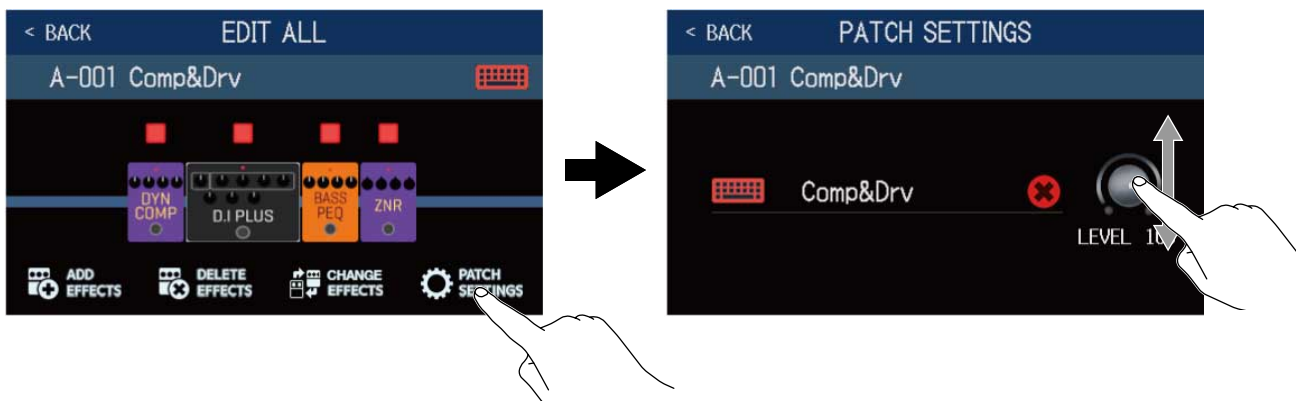
 をタッチします。



キーボードをタッチしてパッチメモリー名を入力します。(→ [パッチメモリーの名前を変更する](#))

パッチメモリーの音量を設定する

「PATCH SETTINGS」をタッチします。




LEVELつまみをドラッグしてパッチメモリーの音量を調節します。(→ [パッチメモリーの音量を設定する](#))

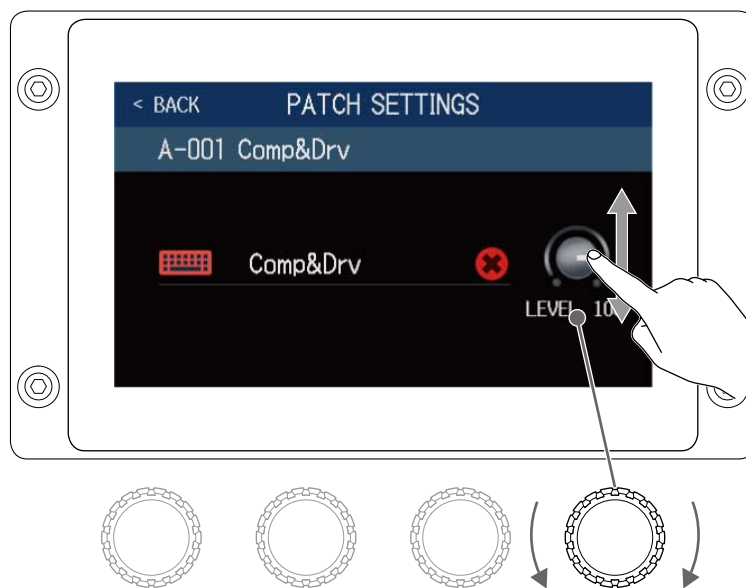
パッチメモリの音量を設定する

パッチメモリーごとに音量を設定することができます。

1. 音量を設定したいパッチメモリーを選択する

2. メニュー画面で  をタッチする

3.  を回す、または「LEVEL」つまみをドラッグして音量を設定する



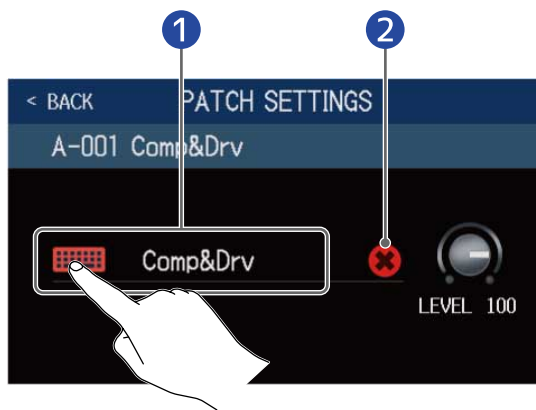
HINT

音量は0～120の間で設定できます。

パッチメモリーの名前を変更する

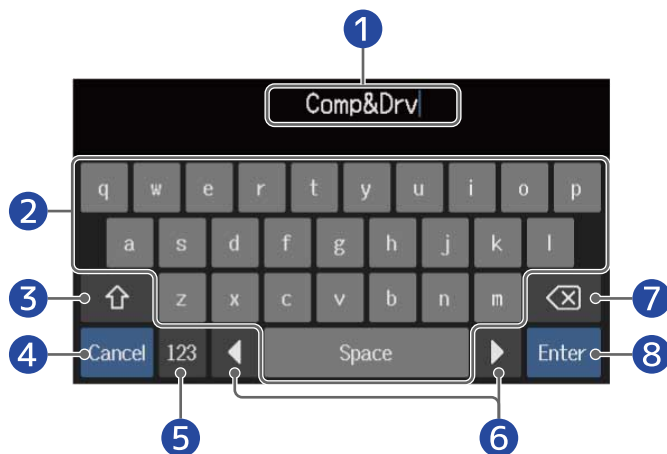
パッチメモリーの名前を変更することができます。

1. 名前を変更したいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3.  をタッチしてキーボードを表示させる



- ① パッチメモリー名
- ② タッチするとパッチメモリーの名前を削除することができます。

4. キーボードをタッチしてパッチメモリー名を入力する



- ① 文字入力エリア
入力位置を示すカーソルが表示されます。
- ② 文字を入力します。
- ③ 大文字／小文字切り替え

- ④ 入力キャンセル
元の画面に戻ります。
- ⑤ 文字種変更
- ⑥ カーソル移動
- ⑦ 文字削除
- ⑧ パッチメモリー名確定
元の画面に戻ります。

HINT

使用可能な文字／記号は次の通りです。

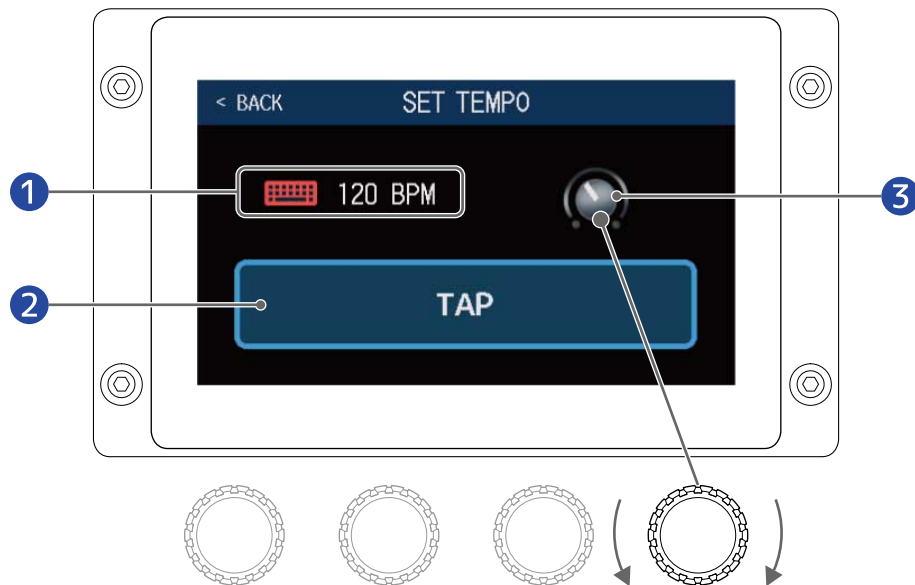
!#\$%&'()+,.-;=@[]^_`{|}~(space) A-Z, a-z, 0-9

マスターテンポを調節する

リズム、ルーパー、ディレイエフェクトや一部のモジュレーションエフェクトで使用するテンポを調節することができます。

1. メニュー画面で  SET TEMPO をタッチする

2. テンポを調節する




1 現在のテンポ

タッチするとキーボードが表示されますので、直接テンポを入力することができます。


2 タップテンポ

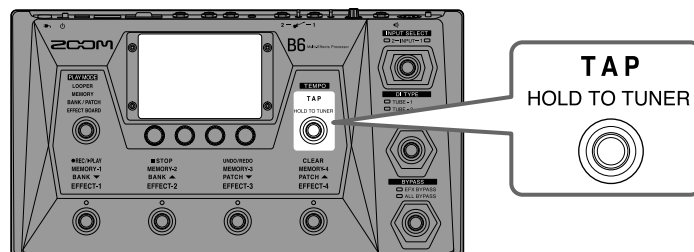
タッチした間隔でテンポを設定します（タップテンポ）。

3 テンポ調節

 を回す、またはつまみをドラッグしてテンポを調節します。

HINT

- テンポは♩ =40 ~ 250 の間で設定できます。
-  を押した間隔でテンポを設定することもできます。テンポ設定中はタッチスクリーンにテンポが表示されます。



パッチメモリーを管理する

パッチメモリーを保存する

オートセーブ機能がOFFのときは（初期設定はON）、エフェクト、アンプ調節や音量設定などの変更は自動で保存されません。その場合は手動で保存します。

パッチメモリーを他の場所に保存することもできます。

HINT

オートセーブ機能について詳しくは、[オートセーブを設定する](#)を参照してください。

1. 保存したいパッチメモリーを選択する

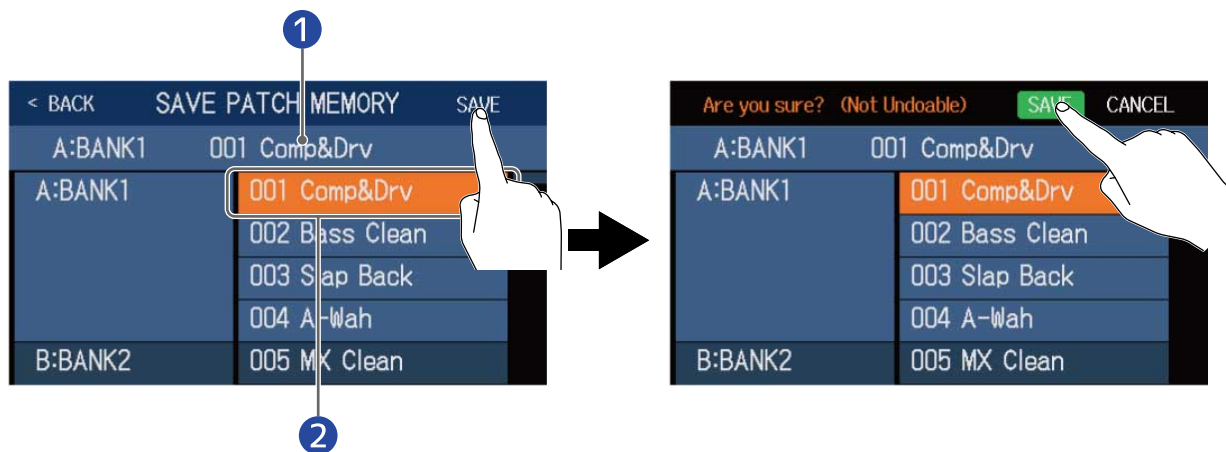
2. メニュー画面で  をタッチする

3. パッチメモリーを保存する

上書きする場合は[上書きする場合](#)、違う場所に保存する場合は[違う場所に保存する場合](#)をご覧ください。

上書きする場合

「SAVE」をタッチ→「SAVE」をタッチします。



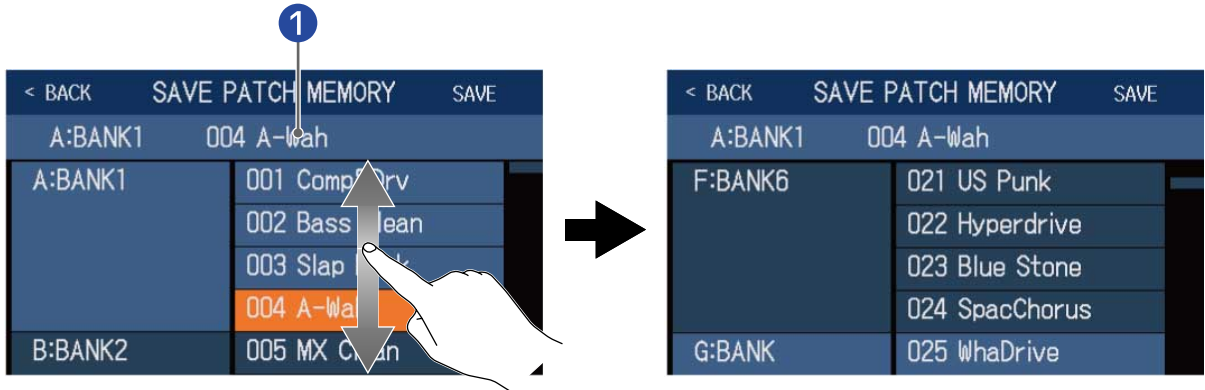
① 保存するパッチメモリー

② 保存先

ハイライト表示されます。

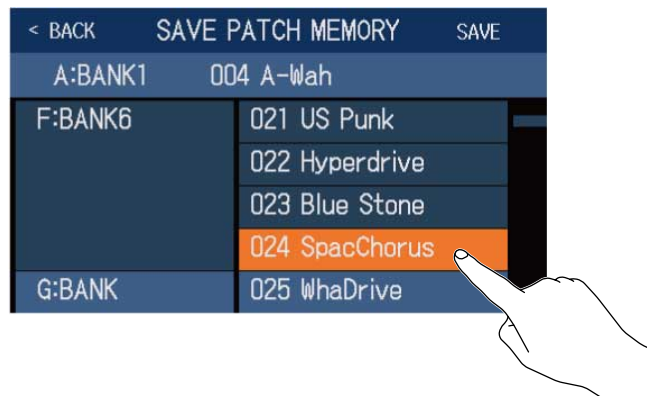
違う場所に保存する場合

1. 上または下にスワイプして保存先を表示する
保存先はバンクごとに表示されます。

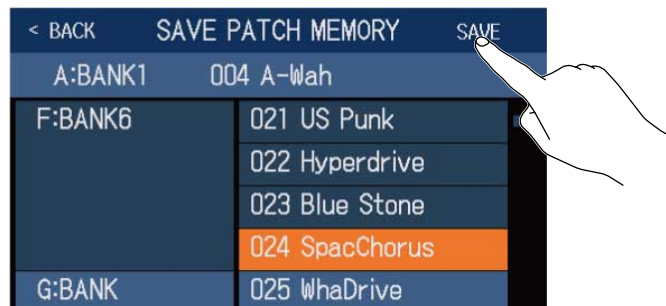


① 保存するパッチメモリー

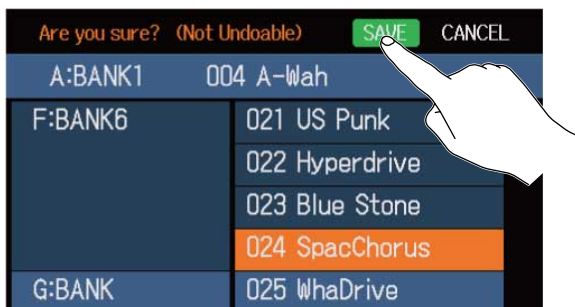
2. 保存先をタッチする
保存先がハイライト表示されます。




3. 「SAVE」をタッチする




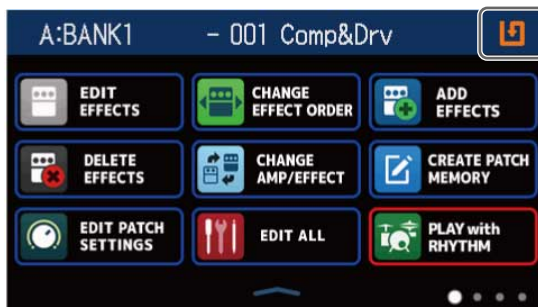
4. もう一度「SAVE」をタッチする
選択した場所に保存されます。



HINT

オートセーブ機能がOFFのときにパッチメモリーの内容を変更すると、タッチスクリーン右上に  が表示され保存されている設定から変わったことを示します。


 をタッチするとパッチメモリーを保存する画面を表示することができます。

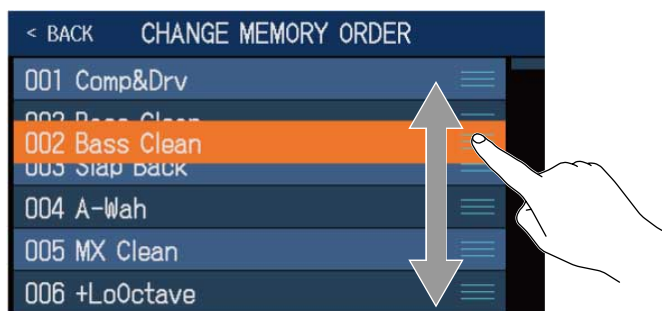


パッチメモリの並び順を変更する

パッチメモリの並び順を変更することができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. パッチメモリの  を上下にドラッグして並び順を変更する




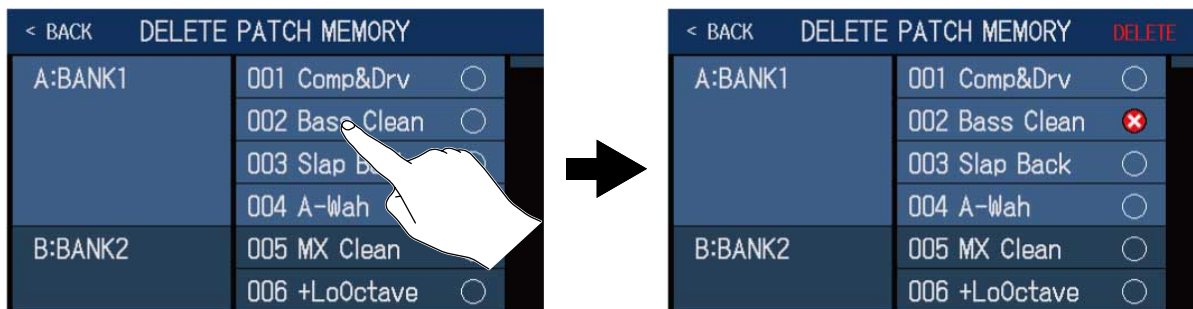
パッチメモリーを削除する

不要なパッチメモリーを削除します。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. 削除したいパッチメモリーをタッチする

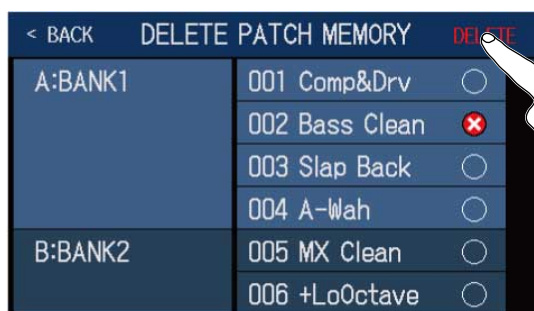
タッチしたパッチメモリーには削除アイコン  が表示されます。



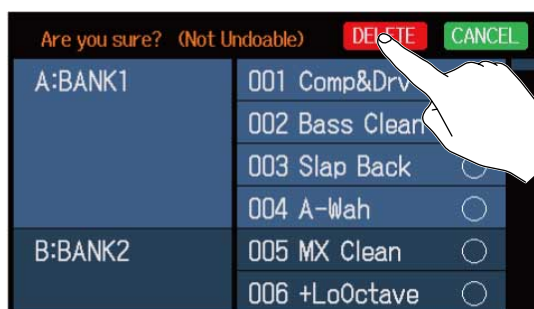
HINT

- パッチメモリーはバンクごとに表示されます。
- 削除したいパッチメモリーは複数選択することができます。
- もう一度タッチすると削除アイコンが消え削除をキャンセルできます。

3. 「DELETE」をタッチする



4. 「DELETE」をタッチする



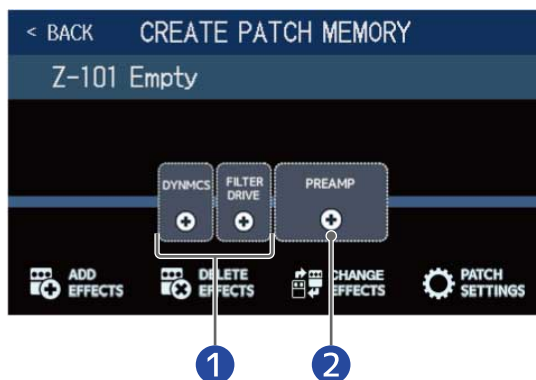
削除したパッチメモリーは空きとなり、「Empty」と表示されます。

パッチメモリーを作成する

パッチメモリーを新たに作成します。

1. メニュー画面で  **CREATE PATCH MEMORY** をタッチする

パッチメモリーを作成するための画面が表示されます。



- ① エフェクトを選択
- ② プリアンプを選択

パッチメモリー作成画面では、あらかじめエフェクト選択用に2種類のカテゴリとプリアンプが割り当てられています。

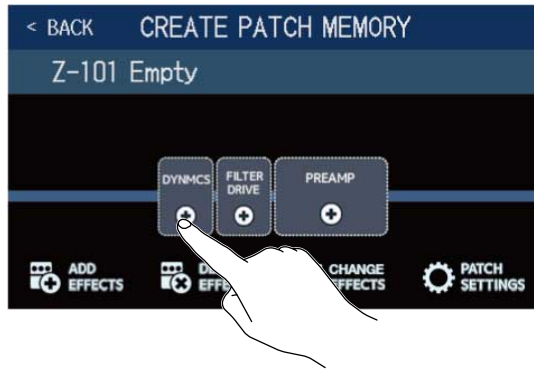
それぞれお好みのエフェクト、プリアンプを選択してパッチメモリーを作成します。

- 「DYNMCS」：コンプレッサーなどのダイナミクス系エフェクトを選択できます。
- 「FILTER/DRIVE」：イコライザーなどのフィルター系のエフェクト、またはディストーションやオーバードライブなどの歪み系のエフェクトを選択できます。
- 「PREAMP」：プリアンプを選択できます。

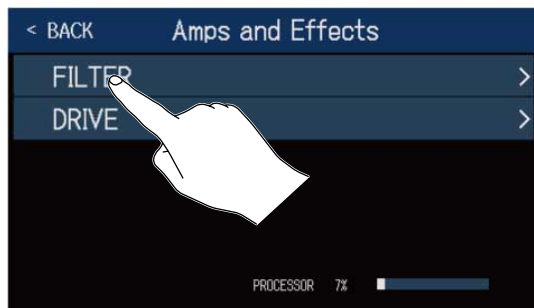
NOTE

パッチメモリーは240個保存することができます。空きがない場合はパッチメモリー作成画面が表示されません。不要なパッチメモリーを削除してから操作を行ってください。

2. 選択したいエフェクトまたはプリアンプのアイコンをタッチする



3. カテゴリを選択する

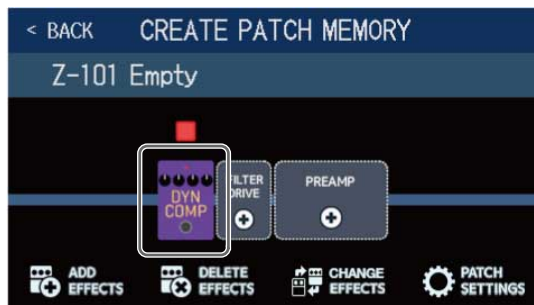



「DYNMCS」、「PREAMP」を選択しているときは、カテゴリを選択する画面は表示されません。手順4に進んでください。

4. 選択したいエフェクトまたはプリアンプをタッチ→「OK」をタッチする

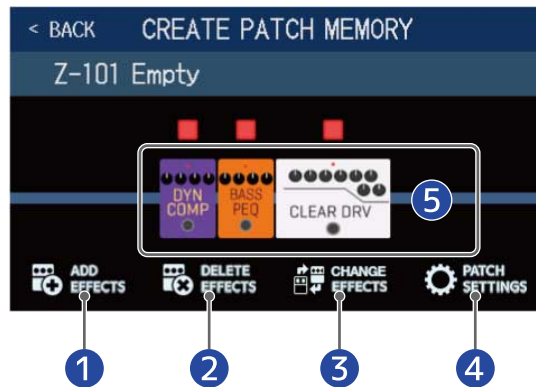


選択したエフェクトまたはアンプが反映されます。



- 5.** 手順2～4を繰り返してエフェクト、プリアンプを選択する
オートセーブ機能（→ [オートセーブを設定する](#)）がONのときは、作成したパッチメモリーは自動で保存されます。
オートセーブ機能がOFFのときは、 をタッチするとパッチメモリーを保存する画面が表示されますので、→ [パッチメモリーを保存する](#) で保存してください。

- 6.** 必要に応じてパッチメモリーを編集する
エフェクトの追加／削除／変更やパッチメモリー名の変更／音量調節などを行うことができます。





- ① エフェクト追加**
コーラスやフランジャーなどのゆれ系のエフェクトや、ディレイやリバーブなどの空間系のエフェクト、ペダルエフェクトなどを追加することができます。（→ [エフェクトを追加する](#)）
- ② エフェクト削除**
（→ [エフェクトを削除する](#)）
- ③ エフェクト変更**
（→ [エフェクトを変更する](#)）
- ④ パッチメモリーの名前変更、音量調節**
（→ [パッチメモリーの名前を変更する](#)、[パッチメモリーの音量を設定する](#)）
- ⑤ エフェクト調節**
追加したエフェクトやプリアンプのアイコンをタッチすると、エフェクトやプリアンプを調節できます。（→ [エフェクトを調節する](#)）

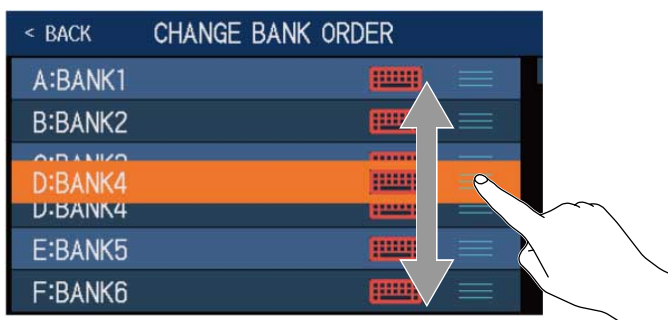
バンクを管理する

バンクの並び順を変更する


バンクの並び順を変更することができます。

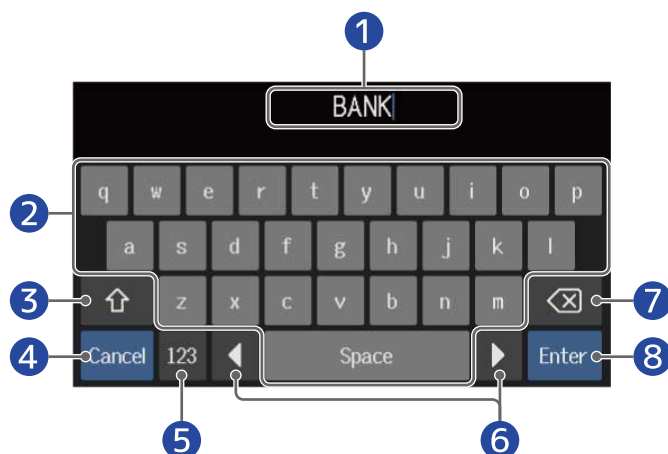
1. メニュー画面で  をタッチする

2. バンクの  を上下にドラッグして並び順を変更する



HINT

 をタッチするとキーボードが表示され、バンク名を変更することができます。




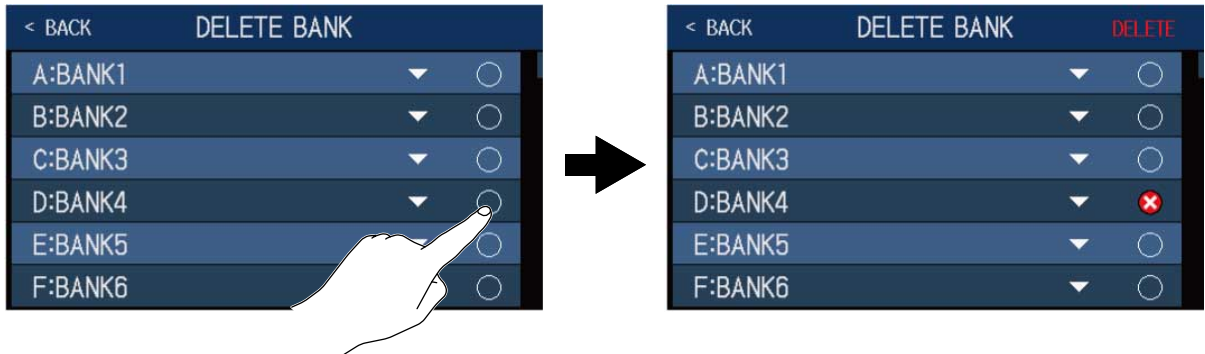
- ① 文字入力エリア
入力位置を示すカーソルが表示されます。
 - ② 文字を入力します。
 - ③ 大文字／小文字切り替え
 - ④ 入力キャンセル
元の画面に戻ります。
 - ⑤ 文字種変更
 - ⑥ カーソル移動
 - ⑦ 文字削除
 - ⑧ バンク名確定
元の画面に戻ります。
-

バンクを削除する

不要なバンクを削除します。

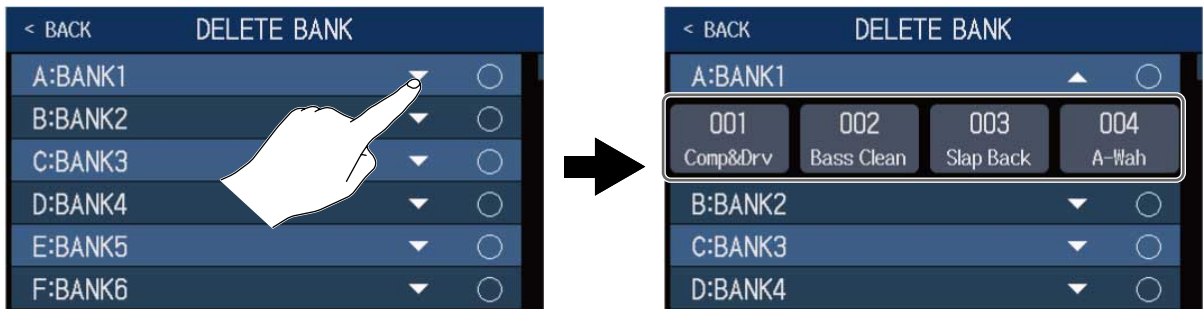
1. メニュー画面で  をタッチする

2. 削除したいバンクの「○」をタッチする
タッチしたバンクには削除アイコン  が表示されます。



HINT

- 削除したいバンクは複数選択することができます。
- 削除アイコンをタッチすると、選択を解除することができます。
- ▼をタッチすると、バンクのパッチメモリーを確認することができます。



3. 「DELETE」をタッチする



4. 「DELETE」をタッチする



バンクが削除され、以降のバンクの番号が繰り上がります。

NOTE

バンクを削除するとバンクのパッチメモリーも削除されます。ご確認のうえ削除操作を行ってください。

バンクを作成する

バンクを新たに作成します。

1. メニュー画面で  をタッチする

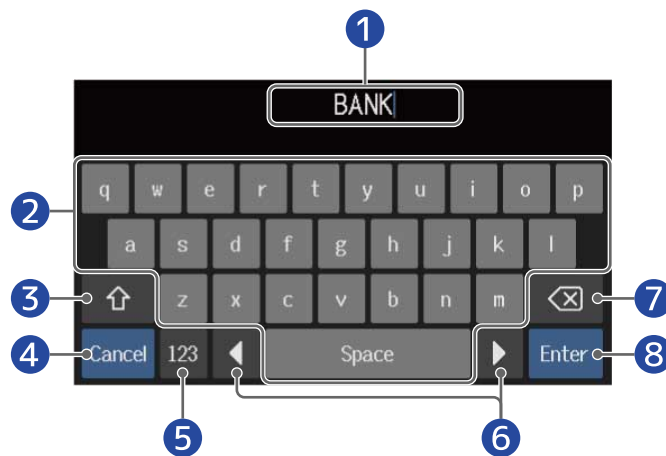
NOTE

タッチスクリーンに「All banks are full. Please delete a bank and try again.」と表示された場合は、バンクに空きがありません。不要なバンクを削除してください。（→ [バンクを削除する](#)）

2.  をタッチする



3. バンク名を入力する



- 1 文字入力エリア
入力位置を示すカーソルが表示されます。
- 2 文字を入力します。
- 3 大文字／小文字切り替え
- 4 入力キャンセル
元の画面に戻ります。
- 5 文字種変更
- 6 カーソル移動

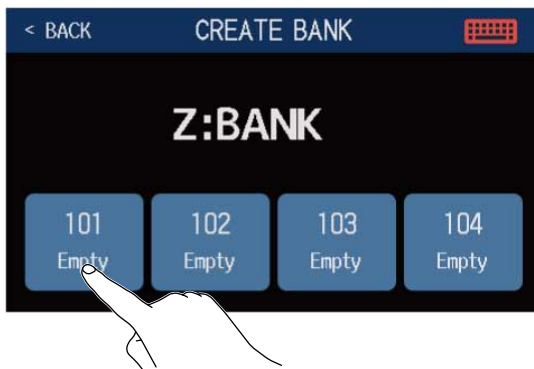
- 7 文字削除
- 8 バンク名確定
元の画面に戻ります。

NOTE

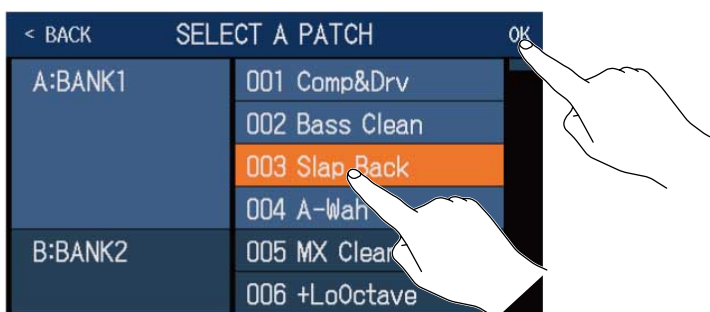
使用可能な文字／記号は次の通りです。

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

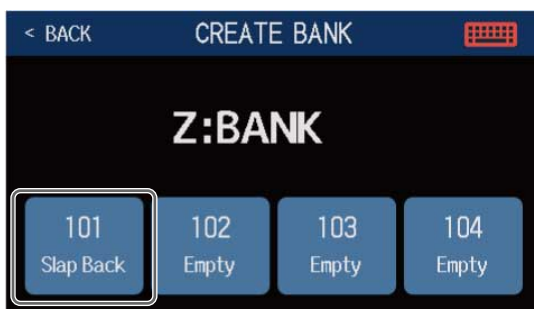
4. パッチメモリーを割り当てたい場所をタッチする



5. 割り当てたいパッチメモリーをタッチ→「OK」をタッチする



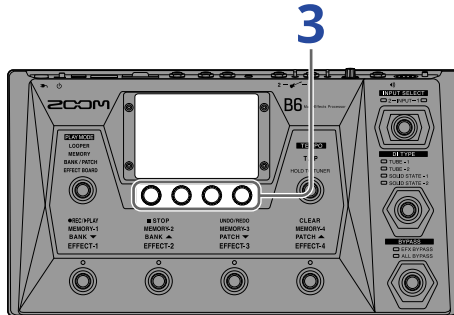
選択したパッチメモリーが反映されます。



6. 手順4、5を繰り返してパッチメモリーを選択する

外部エクスプレッションペダルを使用する


外部エクスプレッションペダル（ZOOM FP02M）を接続すると、PEDAL カテゴリのエフェクトを使用できます。エクスプレッションペダルを操作してエフェクトのかかり方を変化させることができます。



1. 外部ペダルを設定したいパッチメモリーを選択する

2. メニュー画面で  をタッチする



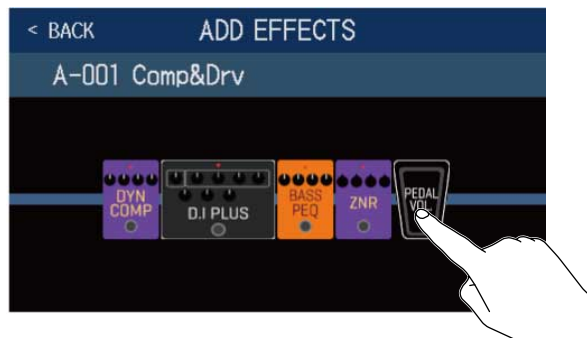
 が表示されますので、[エフェクトを追加する](#)の操作にしたがってペダルエフェクト（カテゴリが「PEDAL」のエフェクト）を追加します。



HINT

既存のエフェクトをペダルエフェクトに変更することもできます。（→[エフェクトを変更する](#)）

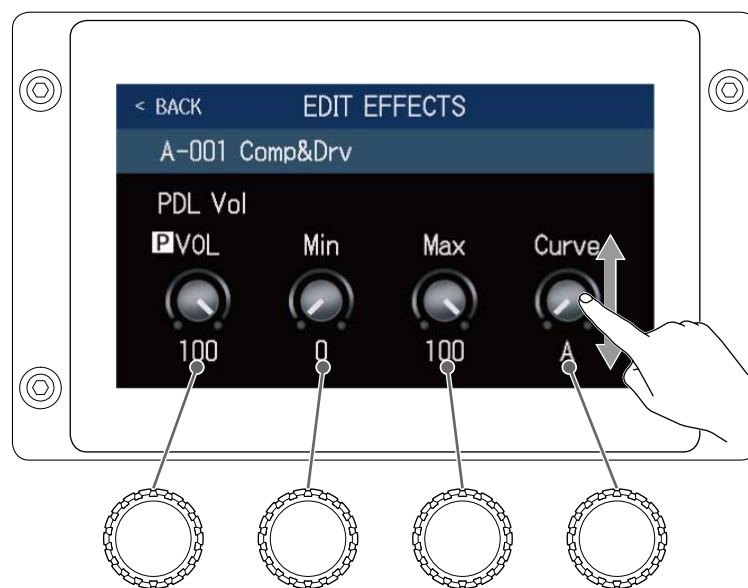
3. 追加したペダルエフェクトをタッチする



エフェクト調節画面が標示されます。

4. 追加したペダルエフェクトを調節する

エフェクトを調節するの操作にしたがって、エフェクトを調節します。



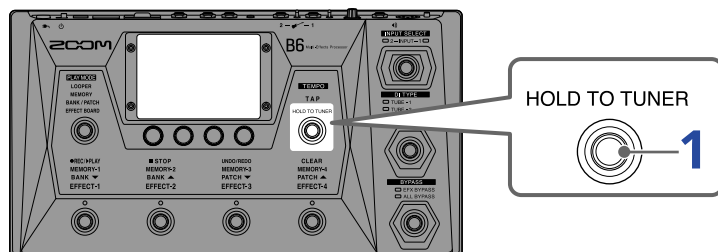
5. エクスプレッションペダルを操作する エフェクトのかかり方が変化します。

手順3のエフェクト調節画面で **P** が付いたパラメーターをペダルで調節できます。

チューナーを使用する

チューナーを有効にする

チューナーを有効にしてB6でベースをチューニングします。



1. **HOLD TO TUNER** を長押しする、またはメニュー画面で **USE TUNER** をタッチする
チューナーが有効になりタッチスクリーンにチューナー画面が表示されます。

2. チューニングしたい弦を開放で弾き、ピッチを調整する



① チューナータイプと基準ピッチを表示

タッチすると、チューナーの設定を変更することができます。 [チューナーの設定を変更する](#)

- 最寄りの音名とピッチのズレが表示されます。
- ピッチが合うと、左右のインジケーターが緑に点灯します。
- 右または左にスワイプすると、違うタイプのチューナーを表示することができます。

チューナーを終了するには

チューナー使用中に **HOLD TO TUNER** を押すと、チューナーを終了して元の画面が表示されます。


チューナーの設定を変更する

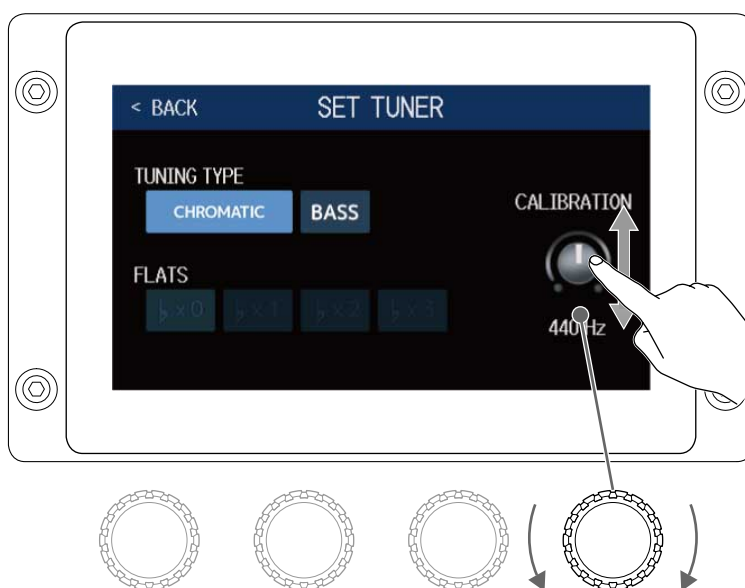
チューナーのや基準ピッチやタイプを変更したり、フラットチューニングの設定をすることができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. チューナーの設定を変更する

チューナーの基準ピッチを変更する

「CALIBRATION」つまみを上下にドラッグ、または  を回して基準ピッチを変更します。



HINT

- 設定範囲は中央A=435 ~ 445 Hz です。

チューナータイプを選択する

お好みのチューナータイプをタッチします。



設定	説明
CHROMATIC	最寄りの音名（半音単位）を基準にしてズレを表示します。
BASS	5弦、6弦ベースにも対応するベースギターの標準チューニングです。選択したタイプに応じて最寄りの弦番号を表示し、本来合わせるべきピッチからどの程度ずれているかを表示します。

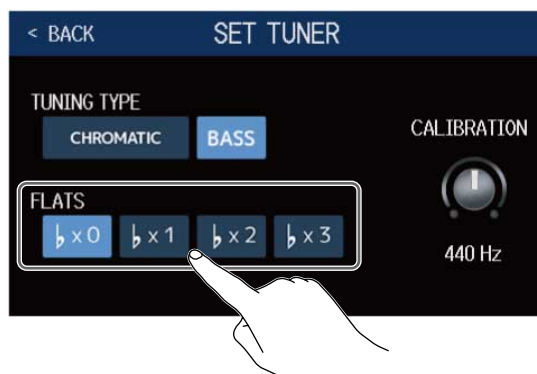
「BASS」のチューニング（LBはLow B、HCはHigh Cを表します。）

弦番号	LB	4	3	2	1	HC
音名	B	E	A	D	G	C

フラットチューニングを使用する

すべての弦を通常のチューニングよりも半音 ($\flat \times 1$)、1音 ($\flat \times 2$)、1音半 ($\flat \times 3$) 下げた状態にチューニングできます。

お好みのフラットチューニングをタッチします。



NOTE

チューナータイプが“CHROMATIC”のときは、フラットチューニングはできません。

リズムを使用する

内蔵されたリズムに合わせて演奏することができます。

リズムを有効にする

リズムを有効にして、リズムを再生したり、リズムの設定をします。

1. メニュー画面で  をタッチする

リズムが有効になりタッチスクリーンにリズム操作画面が表示されます。



タッチスクリーンやパラメーターノブを使って、リズムの再生、停止、設定を行うことができます。

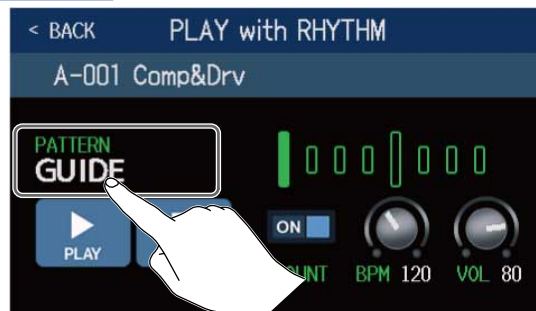
リズムを設定する

リズムの各種設定を行います。

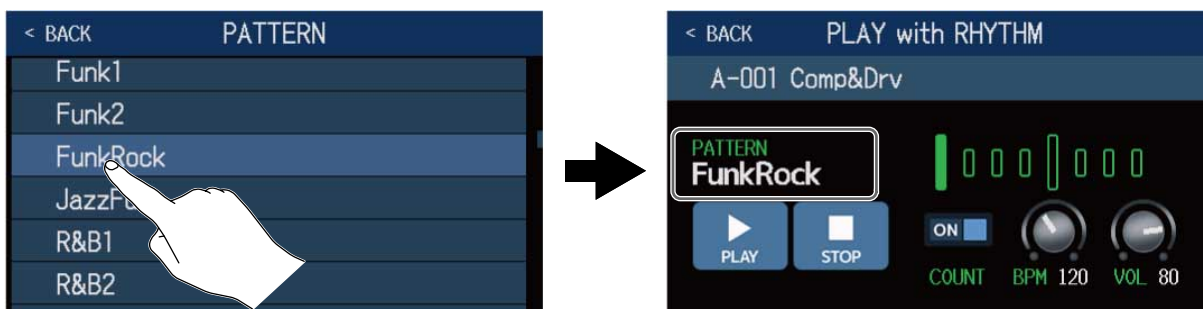
リズムパターンを選択する

再生するリズムパターンを選択します。

1. リズム操作画面 (→ [リズムを有効にする](#)) でリズムパターン名をタッチする



2. お好みのリズムパターンをタッチ→ **< BACK** をタッチする

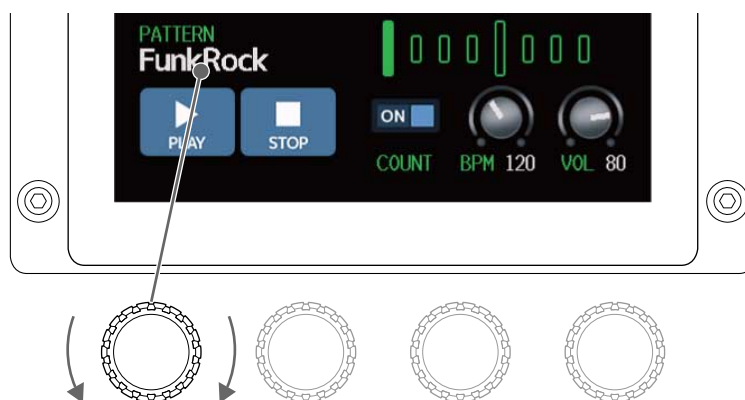


選択したリズムパターンが反映されます。

HINT

リズムパターンの種類は[リズムパターン](#)を参照してください。

🌀 を回してリズムパターンを選択することもできます。



プリカウントを設定する

ルーパーで録音を開始する前に、カウント音を再生するかしないかの設定をします。

1. リズム操作画面（→ [リズムを有効にする](#)）で「COUNT」をタッチする
タッチする度にON/OFFが切り換わります。

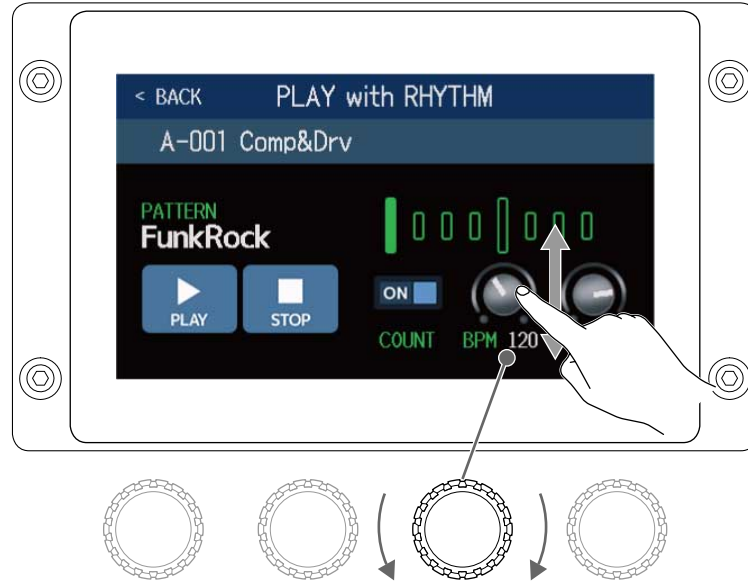


設定	説明
OFF	プリカウントを再生しません。
ON	プリカウントを再生します。


テンポを調節する

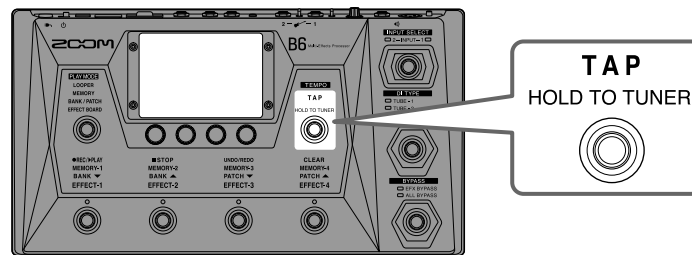
リズムのテンポを調節します。

1. リズム操作画面（→ [リズムを有効にする](#)）で  を回す、または「BPM」つまみを上下にドラッグする



HINT

- 40～250の範囲で調節できます。
- ここで調節したテンポは、各エフェクトおよびルーパーと共有されます。
-  を押した間隔でテンポを設定することもできます。テンポ設定中はタッチスクリーンにテンポが表示されます。



音量を調節する

リズムの音量を調節します。

1. リズム操作画面 (→ [リズムを有効にする](#)) で  を回す、または「VOL」つまみを上下にドラッグする



HINT

0～100の範囲で調節できます。

リズムを再生／停止する


リズムを再生／停止します。

1. リズム操作画面 (→ [リズムを有効にする](#)) で「PLAY」または「STOP」をタッチする



- 1 再生
- 2 停止

HINT

リズムの再生中にPLAY MODE を選択したりメニュー画面に戻ると、リズムを再生したままパッチメモリーを選択したり、ルーパーを使用するなど他の操作を行うことができます。他の操作をしているときにリズムを停止する場合は、メニュー画面で  をタッチしてから停止操作を行ってください。

リズムパターン

No.	PatternName	TimSig	No.	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4	35	NewWave	4/4
2	8Beats1	4/4	36	OneDrop	4/4
3	8Beats2	4/4	37	Steppers	4/4
4	8Beats3	4/4	38	Rockers	4/4
5	16Beats1	4/4	39	Ska	4/4
6	16Beats2	4/4	40	2nd Line	4/4
7	16Beats3	4/4	41	Country	4/4
8	Rock1	4/4	42	Shuffle1	4/4
9	Rock2	4/4	43	Shuffle2	4/4
10	Rock3	4/4	44	Blues1	4/4
11	ROCKABLY	4/4	45	Blues2	4/4
12	R'n'R	4/4	46	Jazz1	4/4
13	HardRock	4/4	47	Jazz2	4/4
14	HeavyMtl	4/4	48	Fusion	4/4
15	MtlCore	4/4	49	Swing1	4/4
16	Punk	4/4	50	Swing2	4/4
17	FastPunk	4/4	51	Bossa1	4/4
18	Emo	4/4	52	Bossa2	4/4
19	TomTomBt	4/4	53	Samba1	4/4
20	Funk1	4/4	54	Samba2	4/4
21	Funk2	4/4	55	Breaks1	4/4
22	FunkRock	4/4	56	Breaks2	4/4
23	JazzFunk	4/4	57	Breaks3	4/4
24	R&B1	4/4	58	12/8 Grv	12/8
25	R&B2	4/4	59	Waltz	3/4
26	70's Soul	4/4	60	JzWaltz1	3/4
27	90's Soul	4/4	61	JzWaltz2	3/4
28	Motown	4/4	62	CtWaltz1	3/4

No.	PatternName	TimSig	No.	PatternName	TimSig
29	HipHop	4/4	63	CtWaltz2	3/4
30	Disco	4/4	64	5/4 Grv	5/4
31	Pop	4/4	65	Metro3	3/4
32	PopRock	4/4	66	Metro4	4/4
33	IndiePop	4/4	67	Metro5	5/4
34	EuroPop	4/4	68	Metro	

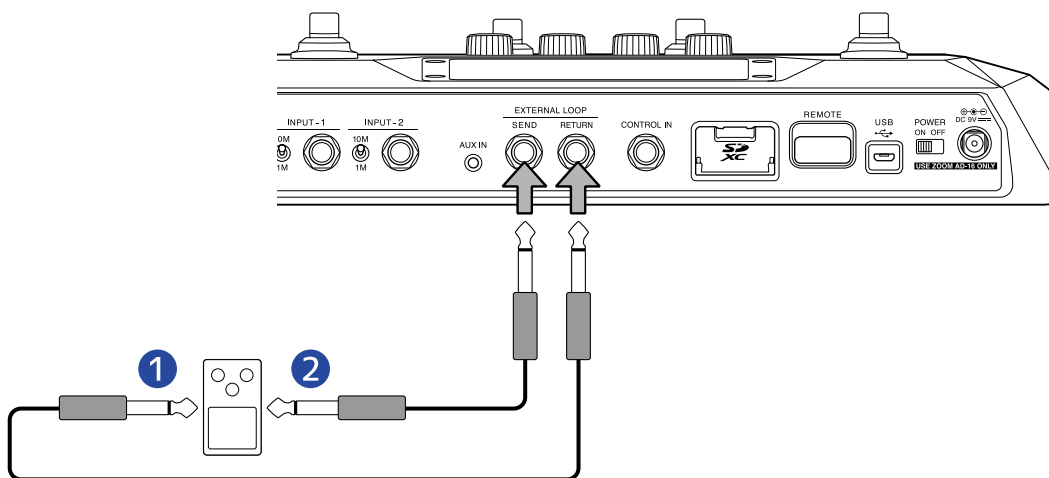
SEND/RETURNを使用する

SEND/RETURN用の端子に外部エフェクターを接続して使用することができます。
SENDやRETURNの位置は自由に設定でき、設定した内容はパッチメモリーごとに保存できます。

NOTE

SEND/RETURNはパッチメモリーのエフェクトとして扱いますので、最大エフェクト数にも影響します。
(→ [パッチメモリーのエフェクト数について](#))

1. B6 に外部エフェクターを接続する



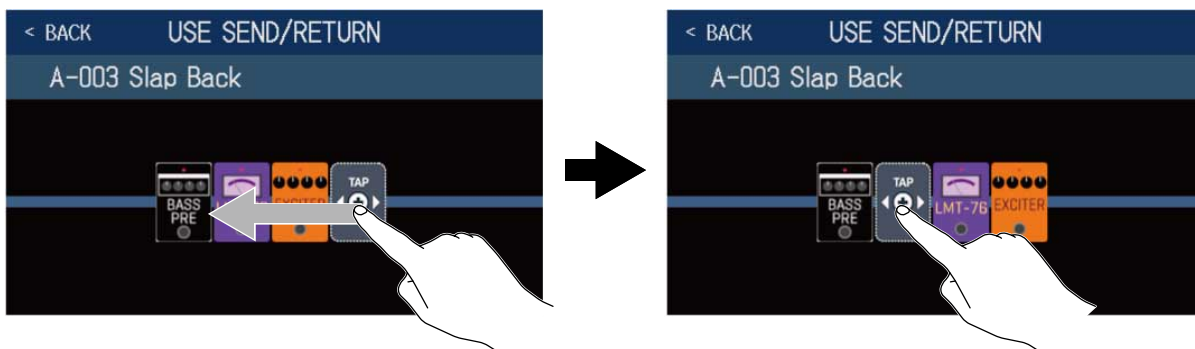
① 出力端子に接続します。

② 入力端子に接続します。

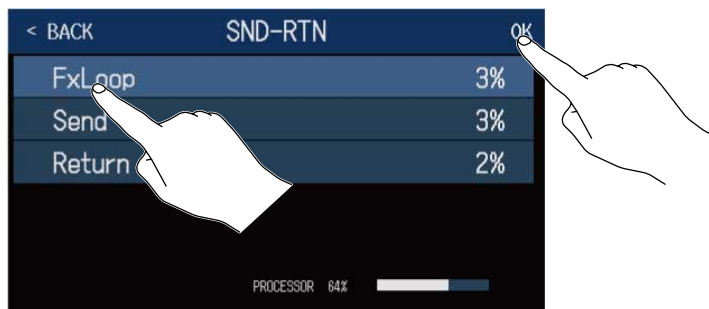
2. SEND/エフェクトを設定したいパッチメモリーを選択する

3. メニュー画面で をタッチする

4. をドラッグしてSENDまたはRETURNを設定したい位置に移動し、 をタッチする

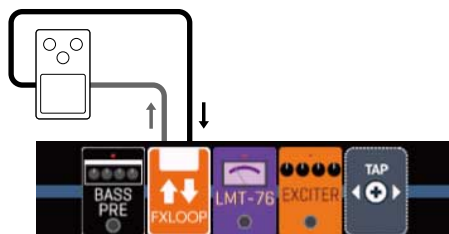


5. センド／リターンの設定をタッチして選択→「OK」をタッチする
以下の使用方法を参照して選択してください。



「FxLoop」

SEND／RETURN選択画面で設定した位置から外部エフェクターへ信号を送り、同じ位置に戻します。



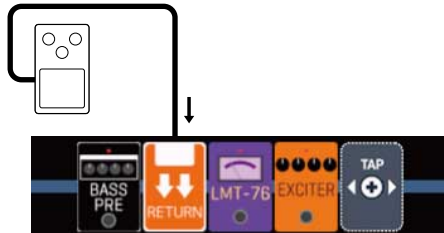
「Send」

SEND／RETURN選択画面で設定した位置から外部エフェクターへ信号を送ります。



「Return」

SEND / RETURN 選択画面で設定した位置に外部エフェクターから信号を戻します。



NOTE

- SEND / RETURN を削除するには：→ [エフェクトを削除する](#)
- SEND / RETURN を変更するには：→ [エフェクトを変更する](#)

HINT

エフェクト追加画面から SEND / RETURN を追加することもできます。（→ [エフェクトを追加する](#)）

インパルス・レスポンス（IR）を使用する

インパルス・レスポンスとは、空間の音響特性をキャプチャしてデータ化したものです。

スピーカーキャビネットから出力されるベースの音をマイクで収録した際の音響特性をキャプチャすることによって、様々なスピーカーキャビネットの特長がデータ化され、エフェクトとして使用することができます。スピーカーキャビネットから出力することなく、リアルなベースサウンドを再現することができます。

B6では、インパルス・レスポンスデータをあらかじめ36個用意しています。

また、お手持ちのインパルス・レスポンスデータやサードパーティ製インパルス・レスポンスデータを読み込んで使用することもできます。

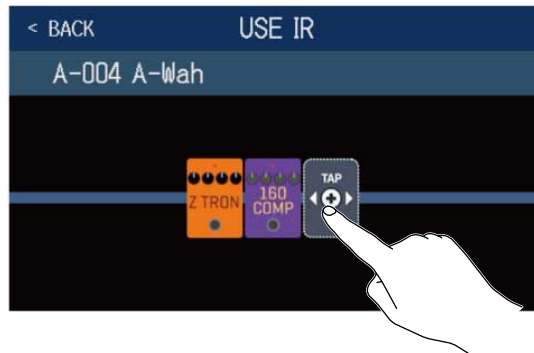
インパルス・レスポンス（IR）を使用する


パッチメモリーにインパルス・レスポンスを割り当てます。

1. インパルス・レスポンスを使用したいパッチメモリーを選択する

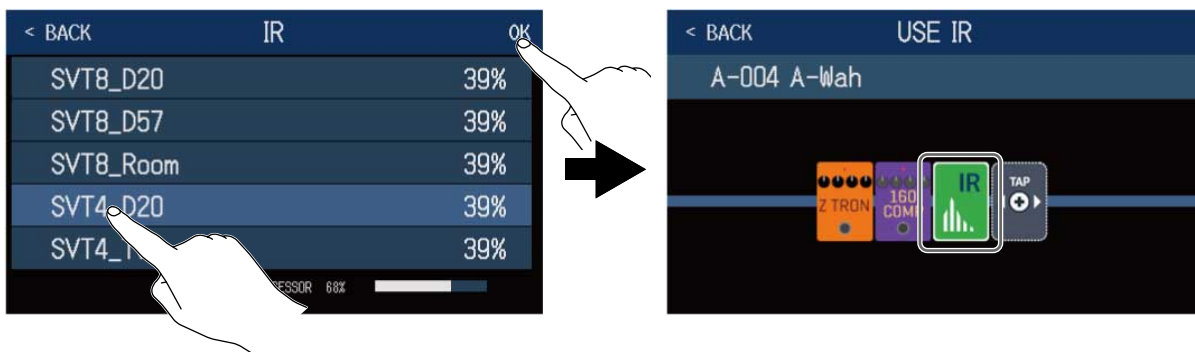
2. メニュー画面で  をタッチする

3.  をタッチする



 をドラッグしてインパルス・レスポンスを設定したい位置を移動することもできます。

4. 使用したいインパルス・レスポンスをタッチして選択→「OK」をタッチする



選択したインパルス・レスポンスが追加されます。



インパルス・レスポンス（IR）データを読み込む

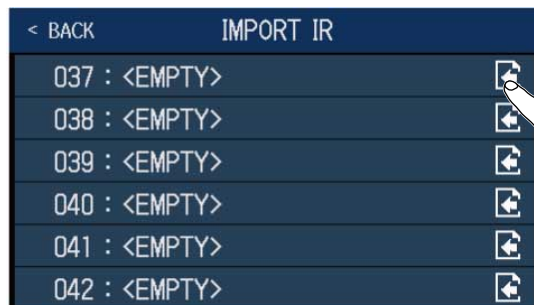
お手持ちのインパルス・レスポンスデータやサードパーティ製インパルス・レスポンスデータを読み込みます。

NOTE

以下の形式のインパルス・レスポンスデータが読み込み可能です。

- 形式：WAV
- サンプリング周波数：44.1 kHz～192 kHz

1. インパルス・レスポンスデータをSDカードにコピーする
インパルス・レスポンスデータはSDカードの「B6_IR」フォルダにコピーしてください。（→ [B6のフォルダー・ファイル構成](#)）
「B6_IR」フォルダはSDカードをB6で初期化すると一番上の階層に作成されます。（→ [SDカードを初期化する](#)）
2. SDカードをセットする（→ [SDカードをセットする](#)）
3. メニュー画面で  をタッチする
4. 割り当てたい場所の  をタッチする

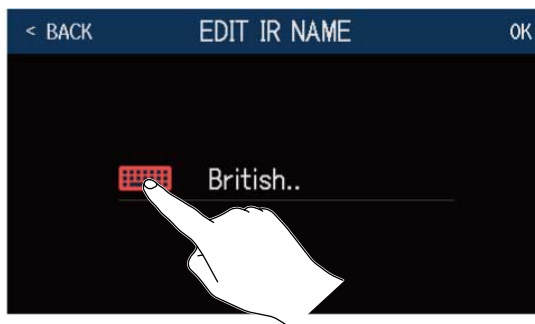


「001」～「036」にはあらかじめインパルス・レスポンスデータが割り当てられています。「037」～「120」にお好みのインパルス・レスポンスを割り当てることができます。

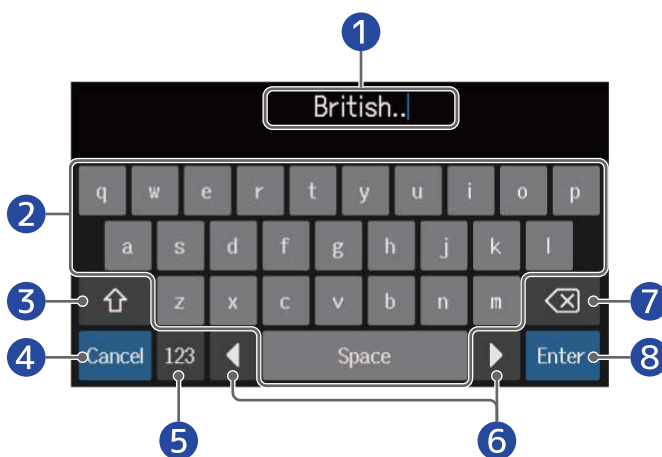
5. 割り当てたいインパルス・レスポンスをタッチする



6. をタッチする



7. インパルス・レスポンス名を入力する



- ① 文字入力エリア
入力位置を示すカーソルが表示されます。
- ② 文字を入力します。
- ③ 大文字／小文字切り替え
- ④ 入力キャンセル
元の画面に戻ります。
- ⑤ 文字種変更
- ⑥ カーソル移動
- ⑦ 文字削除
- ⑧ インパルス・レスポンス名確定
元の画面に戻ります。

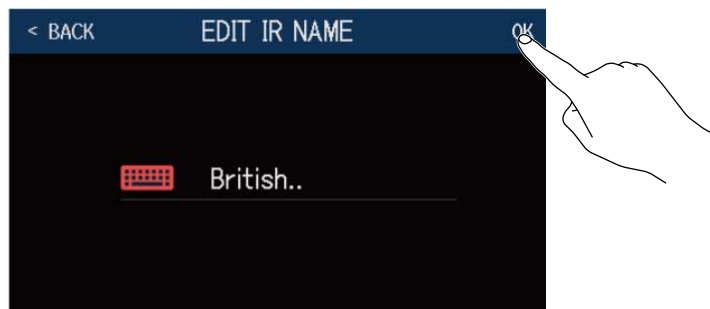
NOTE


使用可能な文字／記号は次の通りです。

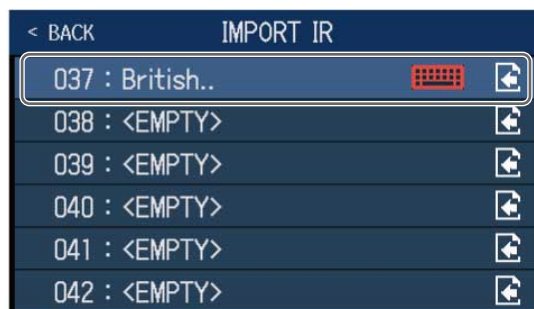
!#\$%&'()+,.-;=@[]^_`{|}~(space) A-Z, a-z, 0-9

8. 「OK」をタッチする

選択したインパルス・レスポンスが割り当てられます。



 をタッチすると名前を変更することができます。



オーディオインターフェース機能を使用する

B6は2in2outのオーディオインターフェースとして動作します。

B6からは、エフェクト処理後の2チャンネルのオーディオ信号をパソコンに送ります。

パソコンからは、エフェクト処理後の位置に2チャンネルのオーディオ信号を入力します。

入出力の位置については[信号の流れ](#)を参照してください。

ドライバをインストールする

Windows

1. zoomcorp.com からパソコンに「B6 Driver」をダウンロードする

NOTE

最新の「B6 Driver」は上記WEBサイトからダウンロードできます。

2. インストーラーを起動して、ドライバをインストールする指示に従って「B6 Driver」をインストールします

NOTE

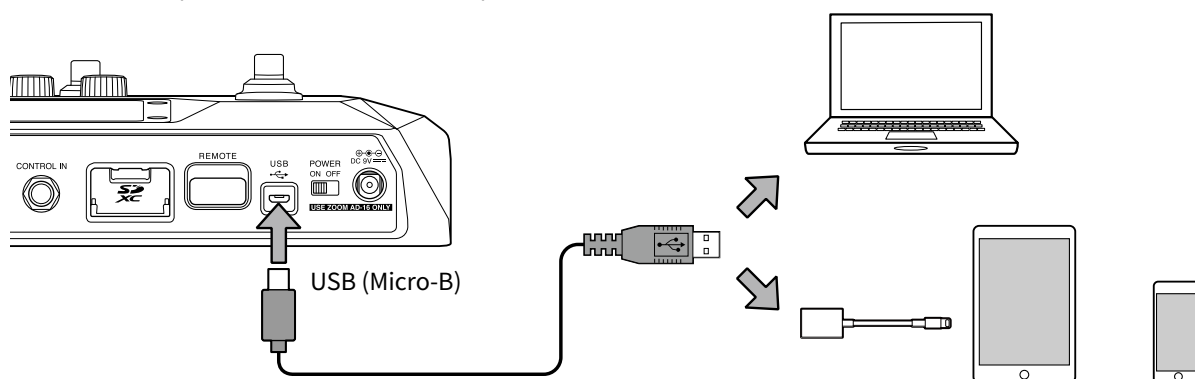
詳細なインストール手順については、ドライバパッケージに同封されている「InstallationGuide」を参照してください。

Mac または iOS/iPadOS デバイス

Mac または iOS/iPadOS デバイスで使用する場合、ドライバは必要ありません。

パソコンに接続する

1. B6とパソコン（Mac/Windows）またはiOS/iPadOS デバイスをUSB ケーブルで接続する



NOTE

- データ転送に対応したUSB2.0 Micro-Bの USBケーブルをご使用ください。
- B6は バスパワー動作非対応です。
- Lightning コネクタを搭載したiOS/iPadOS デバイスと接続するには、Lightning - USB カメラアダプタ / Lightning - USB 3 カメラアダプタが必要です。

2. POWER ON/OFF を”ON”にする

B6 が起動し、iOS/iPadOS デバイスに接続されます。
パソコンの場合は、手順3に進んでください。

3. パソコンの場合は、サウンドデバイスにB6を設定する


オーディオインターフェースの設定をする

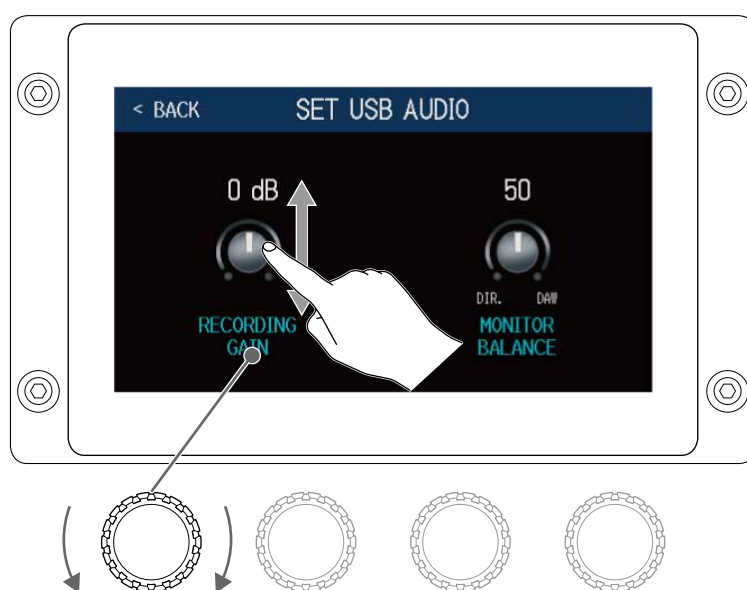
録音レベルの調節やモニターバランスなどを設定できます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. オーディオインターフェースの設定をする

パソコンへ送る音量（録音レベル）を調節する

 を回す、または「RECORDING GAIN」つまみを上下にドラッグして録音レベルを調節します。



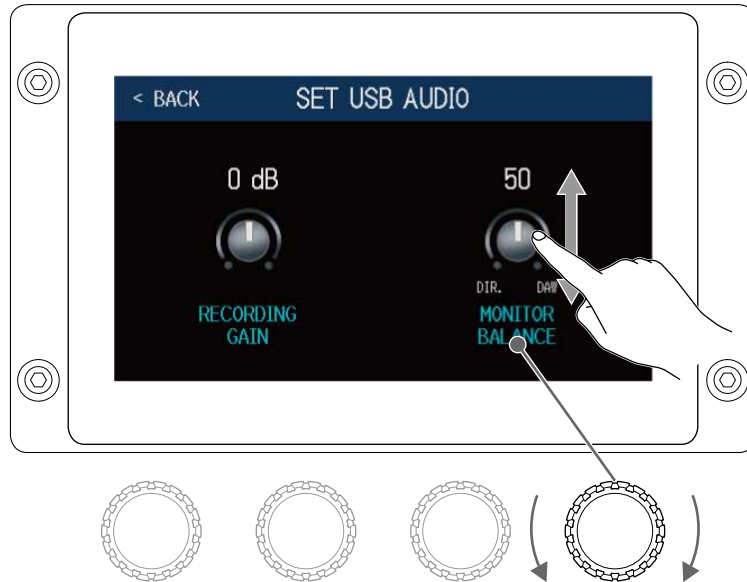
HINT

設定範囲は - 6 dB ~ + 6 dB です。

モニターのバランスを調節する

🌀を回す、または「MONITOR BALANCE」つまみを上下にドラッグしてパソコンからの出力信号と、ダイレクト信号（B6の音声）のバランスを調節します。

設定値はつまみの上に表示されます。



HINT

設定範囲は0～100です。「0」でダイレクト信号のみ、「100」でパソコンからの出力信号のみとなります。

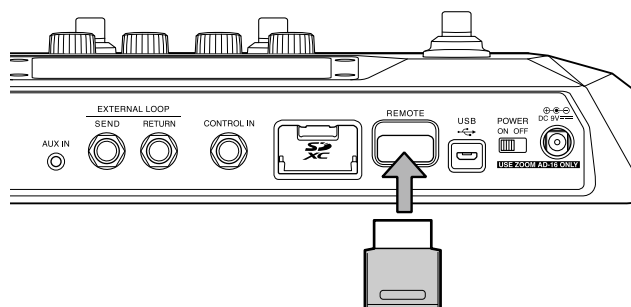
iOS/iPadOS デバイスと接続する

専用無線アダプター（ZOOM BTA-1 など）を接続すると、iOS/iPadOS アプリケーション Handy Guitar Lab for B6を使って、iPhone/iPad からワイヤレスでB6を操作できます。

NOTE

- B6の電源をONにする前に、専用無線アダプター（ZOOM BTA-1 など）を取り付けてください。
- 専用アプリはApp Storeからダウンロードしてください。

1. B6の電源をOFFにした状態で、専用無線アダプター（ZOOM BTA-1 など）を取り付ける



2. POWER ON/OFF を”ON”にする
3. iPhone/iPad上で、Handy Guitar Lab for B6を起動する
4. Handy Guitar Lab for B6の設定画面で、接続操作を行う

HINT

Handy Guitar Lab for B6の設定や操作の方法については、Handy Guitar Lab for B6のマニュアルを参照してください。

本体の設定をする

オートセーブを設定する

オートセーブ機能をONにすると、パッチメモリーの内容を変更したときに自動で保存することができます。

1. メニュー画面で  または  をタッチする

2. 「AUTOSAVE」の切換スイッチをタッチしてON/OFFを切り換える
タッチする度にON/OFFが切り換わります。




設定	説明
ON	オートセーブ機能をONにします。
OFF	オートセーブ機能をOFFにします。

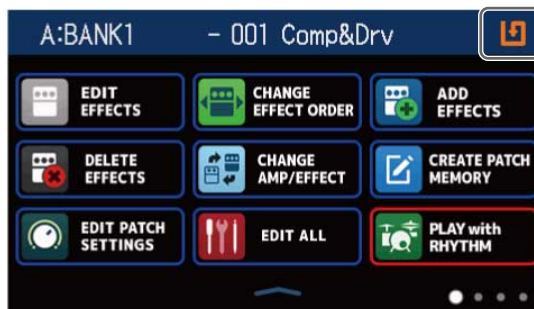
HINT

オートセーブ機能をOFFにした場合はパッチメモリーは自動で保存されません。

パッチメモリーの内容を変更すると、画面右上に  が表示され保存されている設定から変わったことを示します。

 をタッチするとパッチメモリーを保存する画面が表示されますので、必要に応じて保存してください。

(→ [パッチメモリーを保存する](#))

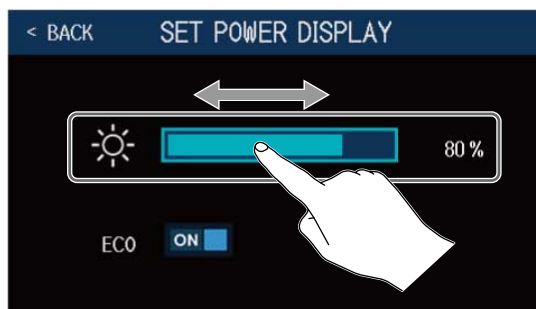


タッチスクリーンの明るさを調節する

タッチスクリーンの明るさを調節することができます。

1. メニュー画面で  SET POWER/DISPLAY をタッチする

2. 左右にドラッグしてタッチスクリーンの明るさを調節する

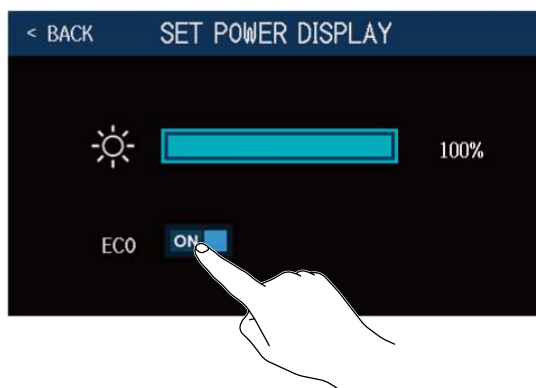


ECO モードを設定する

操作をやめてから10時間経過すると自動的に電源が切れるように設定します。

1. メニュー画面で  SET POWER/DISPLAY をタッチする

2. 「ECO」の切換スイッチをタッチしてON/OFFを切り換える
タッチする度にON/OFFが切り換わります。



設定	説明
ON	操作をやめてから10時間経過すると自動的に電源が切れます。
OFF	ECOモードを無効にします。

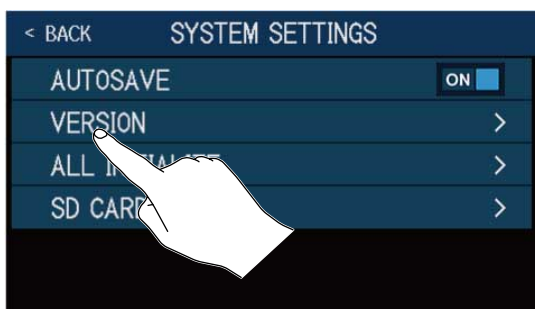
ファームウェアを管理する

ファームウェアのバージョンを確認する

B6のファームウェアのバージョンを確認することができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. 「VERSION」をタッチする



ファームウェアやプリセットのバージョンが表示されます。



- 1 B6のファームウェアバージョン
- 2 DSPのバージョン
- 3 プリセットのバージョン
- 4 BOOTのバージョン

アップデートする

B6のファームウェアを、最新のものにアップデートできます。

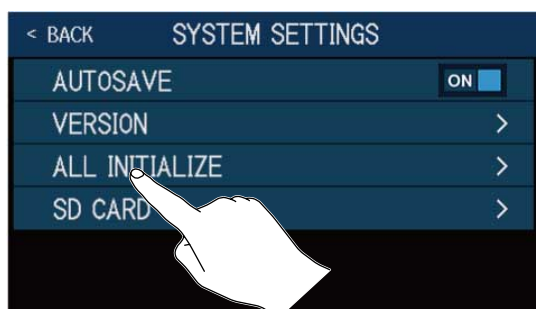
最新のファームウェアアップデート用ファイルはZOOMのWebサイト (zoomcorp.com) からダウンロードできます。

工場出荷時の設定に戻す

工場出荷時の状態に戻すことができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. 「ALL INITIALIZE」をタッチする



3. 「ALL INITIALIZE」をタッチする




初期化が実行され工場出荷時の設定に書き換え、B6 が通常起動します。

NOTE

初期化を実行すると、パッチメモリーを含むすべての設定が工場出荷時の設定に書き換えられます。この操作は慎重に行ってください。

HINT

初期化をキャンセルするには、手順3で  をタッチします。

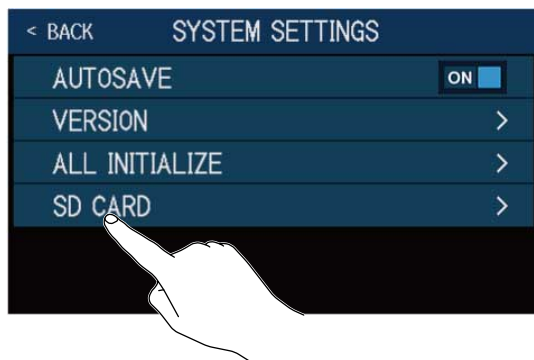
SD カードを管理する

SD カードの情報を確認する

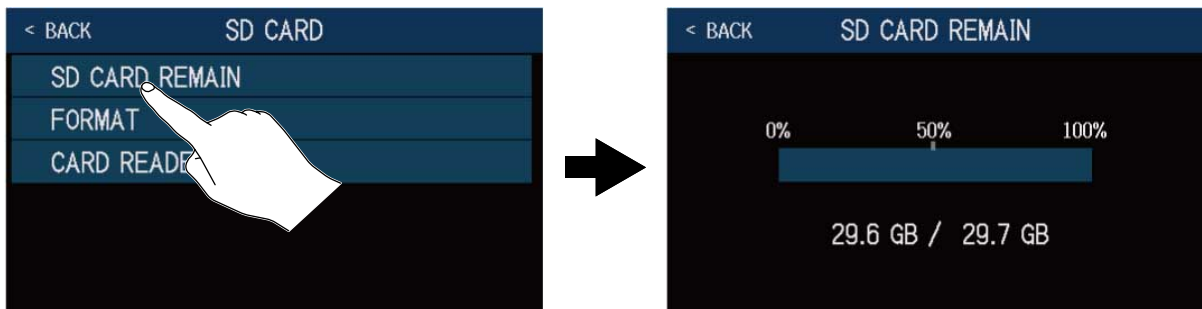
SD カードの空き容量を確認することができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. 「SD CARD」をタッチする



3. 「SD CARD REMAIN」をタッチする
SD カードの空き容量が表示されます。



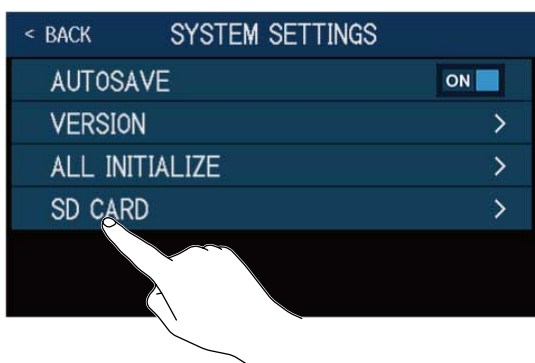
SD カードを初期化する

SD カードの性能を最大限に発揮させるため、B6 用に初期化します。

市販のSD カードや、他のパソコンで初期化されたSD カードを使用する場合は、最初にB6で初期化する必要があります。SD カードを初期化すると、SD カードに保存された全てのデータは消去されますので、ご注意ください。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. 「SD CARD」をタッチする



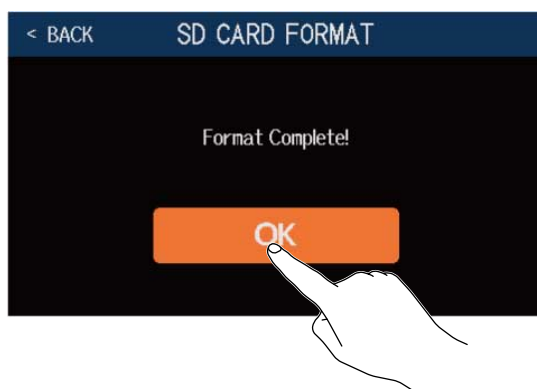
3. 「FORMAT」をタッチする



4. 「Execute」をタッチする
カードが初期化されます。



5. 「OK」をタッチする

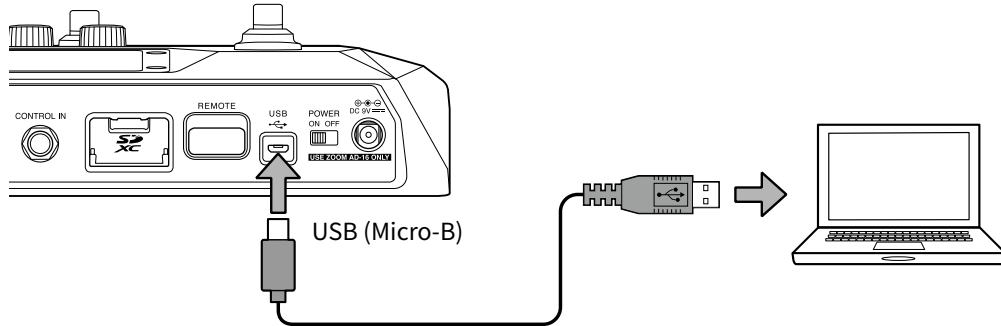


カードリーダーとして使用する

B6をパソコンと接続して、カードリーダーとして使用することができます。

パソコンから、ルーパーのフレーズ、お手持ちのインパルス・レスポンスデータやサードパーティ製インパルス・レスポンスデータを転送し、B6で読み込むことができます。

1. B6とパソコン（Mac/Windows）をUSBケーブルで接続する

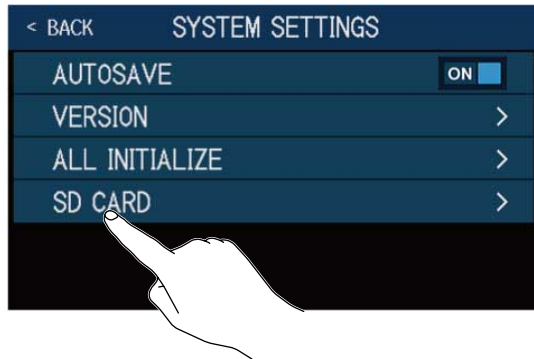


NOTE

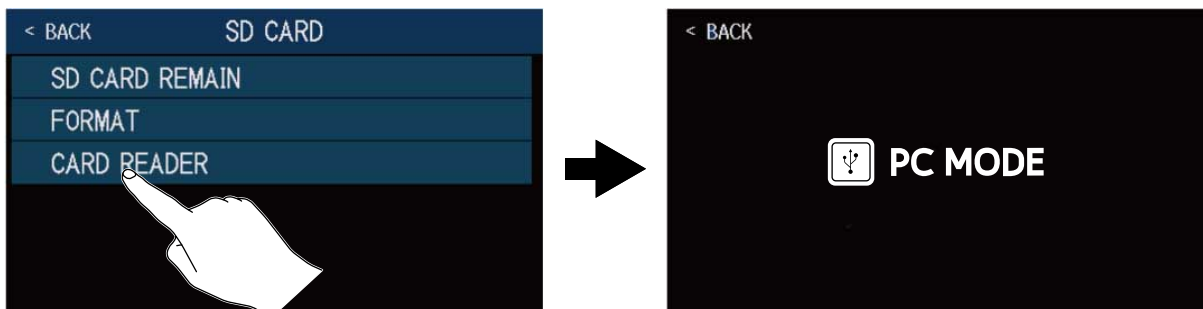
- データ転送に対応したUSB2.0 Micro-BのUSBケーブルをご使用ください。
- B6はバスパワー動作非対応です。

2. メニュー画面で をタッチする

3. 「SD CARD」をタッチする



4. 「CARD READER」をタッチする PC MODE 画面が表示されます。



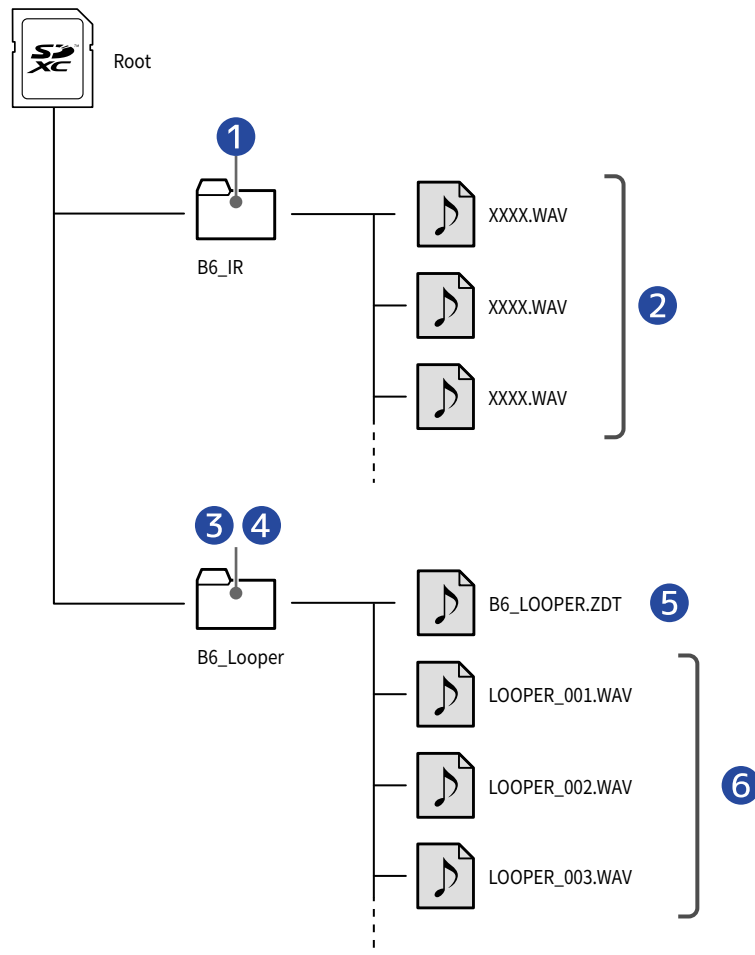
5. パソコンを操作して必要なファイルを転送する

NOTE

PC MODE 画面が表示されているときは、他の機能やフットスイッチ、パラメーターノブは使用することができません。

B6 のフォルダー・ファイル構成

B6 のSD カードには次のようなフォルダー・ファイルが作成されます。



- 1 インパルス・レスポンス用WAV ファイルをこのフォルダに入れると、B6 に読み込むことができます。
(→ インパルス・レスポンス (IR) データを読み込む)
- 2 インパルス・レスポンス用WAV ファイル
- 3 ルーパーで録音したフレーズは、このフォルダに保存されます。
(→ フレーズを作成してSD カードに保存する)
- 4 オーディオファイルをこのフォルダに入れると、ルーパーのフレーズとして読み込むことができます。
(→ SD カードに保存したフレーズを選択する)
- 5 B6 のルーパー設定ファイル
- 6 ルーパーで録音したフレーズ

故障かな？と思う前に

電源が入らない

- 電源スイッチが“ON”になっていることを確認する。
- 接続を確認する。（→ [接続する](#)）

音が出ない、非常に小さい

- 接続を確認する。（→ [接続する](#)）
- 選択している入力チャンネルが正しいかどうか確認する。（→ [INPUT SELECTを切り替える](#)）
- 各エフェクトのレベルを調節する。（→ [エフェクトを調節する](#)）
- パッチメモリーのレベルを調節する。（→ [パッチメモリーの音量を設定する](#)）
- アウトプットボリュームを調節する。（→ [マスターレベルを調節する](#)）
- エクスプレッションペダルで音量の調節を行っている場合は、適切な音量になるようにペダルの位置を調節する。

ノイズが多い

- シールドケーブルが正常であることを確認する。
- ZOOM 純正のAC アダプターを使用する。（→ [接続する](#)）

エフェクトが選択できない

- エフェクト選択時にエフェクトの処理量が制限を超えてしまう場合、ディスプレイに“PROCESS OVERFLOW”と表示され、エフェクト選択ができません。（→ [パッチメモリーのエフェクト数について](#)）

エクスプレッションペダルがうまく動作しない

- ペダルエフェクトを選択する。（→ [外部エクスプレッションペダルを使用する](#)）
- エクスプレッションペダルの接続を確認する。（→ [接続する](#)）

DAW に録音したレベルが小さい

録音レベルの設定値を確認する。(→ [オーディオインターフェースの設定をする](#))

SD カード使用時、ルーパーに正しく録音できない

- SD カードは消耗品です。書き込み・消去を繰り返していくうちに速度の低下がみられることがあります。
- B6 でカードの初期化を行うと改善される可能性があります。(→ [SD カードを初期化する](#))
- SD カードの初期化を行っても動作が改善されない場合、SD カードを交換する事をおすすめします。動作確認済みリストはZOOM のWEB サイトからご確認ください。

NOTE

動作確認済みSD/SDHC/SDXC カードは特定のSD カードの記録性能を保証するものではありません。
このリストは、適切なカードを見つけるためのガイドラインとして提供されています。

仕様

同時使用エフェクト数		6 EFFECTS
パッチユーザーエリア		240
サンプリング周波数		88.2 kHz
A/D 変換		24-bit 128 倍オーバーサンプリング
D/A 変換		24-bit 128 倍オーバーサンプリング
信号処理		32-bit
周波数特性		20 Hz ~ 40 kHz (+ 0.5 dB - 0.5 dB) (10 k Ω 負荷時)
ディスプレイ		4.3 インチ TFT カラーLCD (480 x 272 pixels)
入力	INPUT 1/2	標準モノラルフォンジャック 定格入力レベル：-20 dBu 入力インピーダンス (ライン)：1/10 M Ω (スイッチ切り替え)
	RETURN	標準モノラルフォンジャック 定格入力レベル：-20 dBu 入力インピーダンス (ライン)：1 M Ω
	AUX IN	ステレオミニジャック 定格入力レベル：-10 dBu 入力インピーダンス (ライン)：10 k Ω
出力	AMP/LINE [PHONES]	標準ステレオフォンジャック 最大出力レベル：ライン+ 11.4 dBu (出力負荷インピーダンス10 k Ω 以上時) / フォーン 24 mW + 24 mW (負荷 32 Ω 時)
	OUTPUT-BALANCED	XLRジャック インピーダンス：100 Ω (HOT-GND、COLD-GND) / 200 Ω (HOT-COLD) GND LIFT (スイッチ切り替え)
	SEND	標準モノラルフォンジャック 最大出力レベル：+ 11.4 dBu (出力負荷インピーダンス10 k Ω 以上時)
ノイズフロアー (残留ノイズ)	AMP/LINE [PHONES]	-96.0 dBu
	OUTPUT-BALANCED	-100.0 dBu
	SEND	-99.0 dBu
コントロール入力		FP02M 入力
電源		ACアダプター DC9V センターマイナス、500 mA (ズーム AD-16)

USB		端子：USB2.0 Micro-B / 対応ケーブル：Micro-B ケーブル GuitarLab：USB1.1 Full Speed オーディオインターフェース：USB2.0 High Speed、44.1/88.2 kHz、32-bit（88.2 kHz時は16-bit）2in 2out マストレージクラス：USB2.0 High Speed ※データ転送に対応したUSB ケーブルを使用してください。USB バスパワー動作非対応。
SD カード	規格	SD/SDHC/SDXC 規格対応カード
	LOOPER	WAV：44.1 kHz、16-bit ステレオ
	IR	WAV：44.1 kHz～192 kHz、16-bit/24-bit/32-bit
REMOTE		専用無線アダプター（ZOOM BTA-1 など）
外形寸法		228 mm (D) x 418 mm (W) x 65 mm (H)
質量		1890 g
※ 0 dBu = 0.775 V		

zoom[®]

株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台4-4-3
zoomcorp.com