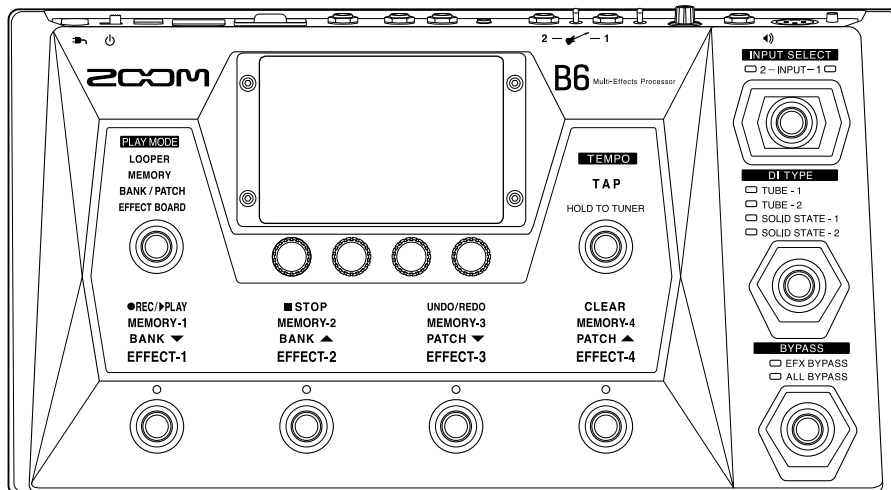


# B6

## ПРОЦЕССОР МУЛЬТИЭФФЕКТОВ



## Руководство пользователя

Перед использованием устройства ознакомьтесь с мерами предосторожности.

©2021 ZOOM CORPORATION

Частичное или полное копирование или воспроизведение данного руководства запрещено.

Все торговые марки, названия брендов и компаний, упоминающиеся в данной инструкции, являются собственностью их владельцев. Все торговые марки и зарегистрированные торговые марки упоминаются здесь в справочных целях, их упоминание не ставит целью нарушить авторские права законных владельцев. Данное руководство может отображаться некорректно на монохромных дисплеях.

# О руководстве пользователя

---

Храните руководство в доступном месте, чтобы при необходимости можно было быстро к нему обратиться. Содержание документа и спецификации устройства могут быть изменены без предварительного уведомления.

- Windows® является зарегистрированной торговой маркой корпорации Microsoft®.
- iPhone, iPad, iPadOS и Mac являются зарегистрированными торговыми марками Apple Inc.
- App Store является товарным знаком Apple Inc.
- iOS является зарегистрированной торговой маркой Cisco Systems, Inc. (USA).
- Логотипы SD, SDHC и SDXC являются зарегистрированными торговыми марками.
- Все прочие торговые марки, названия брендов и компаний, упоминающиеся в данной инструкции, являются собственностью их владельцев.
- Все торговые марки и зарегистрированные торговые марки упоминаются здесь в справочных целях, их упоминание не ставит целью нарушить авторские права законных владельцев.
- Несанкционированное копирование объектов авторского права, в том числе компакт-дисков, записей, пленок, видео и трансляций разрешено исключительно для личного пользования. Zoom Corporation не несет ответственности за последствия нарушения закона об авторском праве.
- Изображения устройства и интерфейса, приведенные в данном руководстве, не обязательно совпадают с тем, как устройство и его интерфейс выглядят в действительности.

# Термины

---

## **Патч**

В патчах сохраняются эффекты и усилители, а также статусы (Вкл./Выкл.) и настройки параметров, что упрощает применение эффектов. В один патч можно добавить до 9 эффектов, а всего можно сохранить до 240 патчей.

## **Банк**

Группа из четырех патчей составляет "банк". Вы можете быстро вызвать нужный патч, переключая банки. Всего можно сохранить до 60 банков.

## **Эффект**

Доступны различные типы эффектов для бас-гитары, а также эмуляции разных моделей усилителей и кабинетов. В патчи можно добавлять эффекты, относящиеся к разным типам.

## **Категория**

Эффекты сгруппированы в категории по типам.

## **Автосохранение**

Эта функция позволяет автоматически сохранять изменения параметров эффектов в патч.

## **Режим экономии**

В этом режиме устройство отключится автоматически после 10 часов простоя.

## **Лупер**

Вы можете записывать и зацикливать короткие аудио фрагменты (лупы) длительностью до 45 секунд. При использовании SD-карты время записи увеличивается, также вы сможете сохранять лупы и использовать в качестве лупов другие аудиофайлы с SD-карты.

## **Функция Preselect**

Эта функция позволяет продолжать использовать текущий патч в то время, пока вы ищете в списке другой патч.

# Оглавление

---

О руководстве пользователя.....	2
Термины.....	3
Устройство B6 .....	7
Путь сигнала .....	7
Функция INPUT SELECT .....	9
Функция DI .....	9
Функция BYPASS .....	10
Память (патчи/банки).....	10
Режимы воспроизведения.....	11
Операции на дисплее .....	12
Список экранов.....	12
Меню .....	14
Экраны функций.....	16
Элементы устройства.....	17
Верхняя панель.....	17
Задняя панель.....	18
Функции в меню.....	20
Подключение устройств.....	22
Установка SD-карты.....	24
Включение и выключение устройства.....	25
Включение устройства.....	25
Выключение устройства.....	26
Выбор входа (INPUT SELECT).....	27
Выбор входа (DI TYPE).....	28
Функция обхода эффекта.....	29
Общая громкость.....	30
Настройки эквалайзера и громкости.....	31
Включение и выключение эффектов.....	33
Переключение банков и патчей во время выступления .....	36
Функция PRESELECT .....	38
Переключение патчей в банке.....	40
Лупер.....	43
Операции с лупером.....	45
Настройки лупера.....	49
Использование SD-карты.....	54
Эффекты.....	57
Включение и выключение.....	57
Замена эффектов.....	59
Настройка эффектов.....	62
Порядок эффектов.....	65

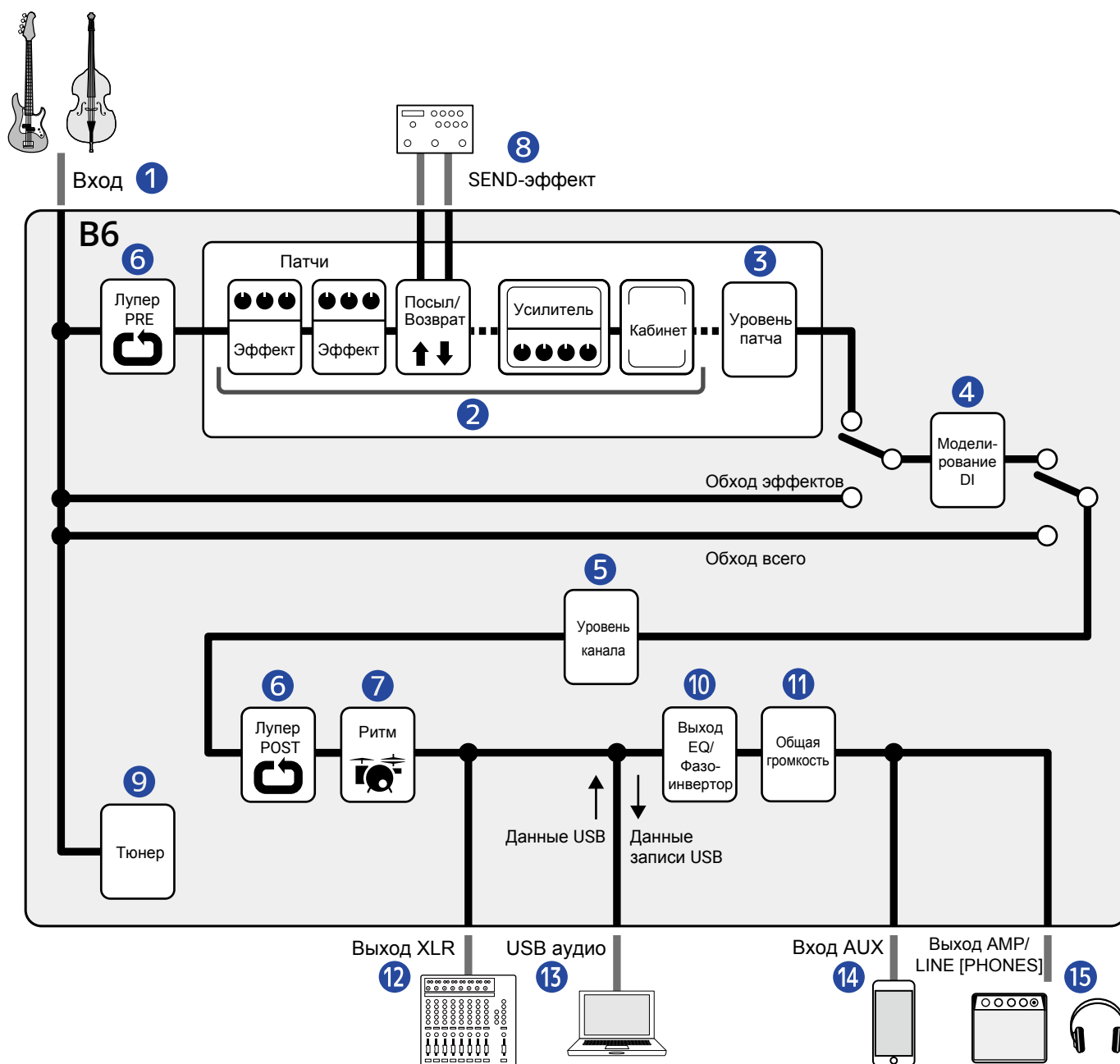


Добавление эффектов.....	66
Удаление эффектов.....	68
Все настройки в одном экране .....	69
Настройка уровня патчей.....	72
Переименование патчей.....	73
Настройка темпа.....	75
Управление патчами.....	76
Сохранение патчей.....	76
Изменение порядка патчей.....	79
Удаление патчей.....	80
Создание патчей.....	81
Управление банками.....	84
Изменение порядка банков.....	84
Удаление банков.....	86
Создание банков.....	86
Педаль экспрессии.....	88
Тюнер.....	90
Включение тюнера.....	92
Настройки тюнера.....	92
Ритм-паттерны.....	93
Включение функции ритм-паттернов.....	96
Настройки ритм-паттернов.....	96
Воспроизведение ритм-паттернов.....	97
Список ритм-паттернов.....	101
Внешние эффекты .....	102
Функция FxLoop.....	104
Посыл.....	105
Возврат.....	105
Импульсные отклики (IR).....	106
Использование импульсных откликов (IR).....	107
Импорт импульсных откликов (IR) .....	107
Аудиоинтерфейс.....	109
Установка драйвера.....	112
Подключение к компьютеру.....	112
Настройки аудиоинтерфейса .....	113
Подключение к устройствам iOS/iPadOS .....	114
Настройки.....	116
Функция AUTOSAVE .....	117
Яркость дисплея.....	117
Режим ECO .....	118
Прошивка.....	118
Просмотр версии прошивки.....	119
Обновление прошивки.....	119
Сброс настроек.....	120

Карта памяти.....	121
Просмотр информации об SD-карте.....	121
Форматирование.....	122
Режим кард-ридера.....	124
Устранение неисправностей.....	126
Технические характеристики.....	128

# Устройство B6

## Путь сигнала



### 1 Вход

К устройству можно подключить две бас-гитары и с помощью переключателя выбрать, какой из входов будет использоваться. (→ [Выбор входа \(INPUT SELECT\)](#))

### 2 Эффекты

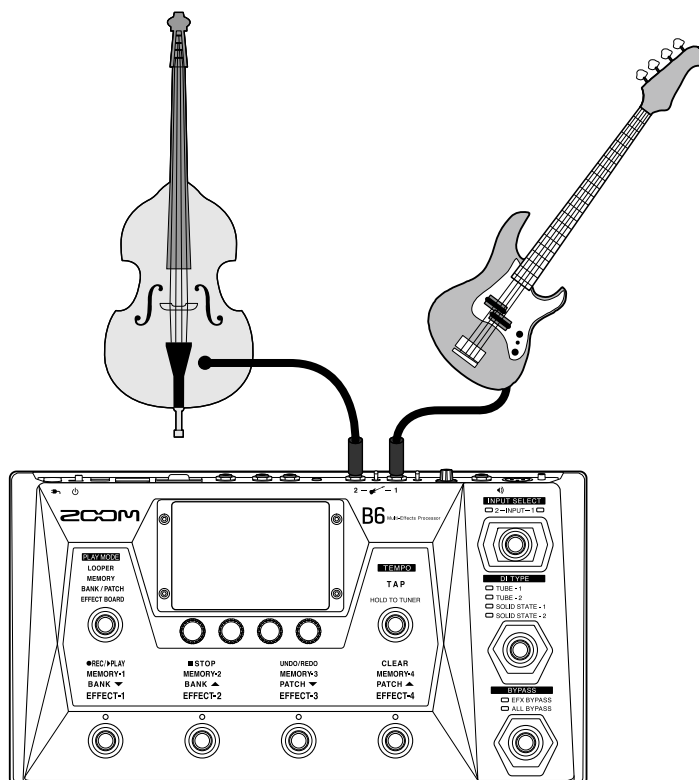
Сигнал со входа проходит через цепь эффектов, а затем направляется в эмуляторы усилителя и кабинета. (→ [Настройка эффектов](#))

- 3 **Уровень патча**  
Здесь регулируется уровень громкости патча. (→ [Настройка уровня патча](#))
- 4 **Директ-бокс**  
Вы можете выбрать тип эмулируемого директ-бокса: ламповый или транзисторный. (→ [Выбор входа \(DI TYPE\)](#))
- 5 **Уровень канала**  
Вы можете настраивать уровень сигнала каналов. Эта настройка сохраняется даже при изменении патча. (→ [Настройки эквалайзера и громкости](#))
- 6 **Лупер**  
Вы можете воспроизводить записанные лупы. Лупы можно выводить либо до (PRE), либо после (POST) эффектов и других настроек. (→ [Использование лупера](#))
- 7 **Ритм-паттерны**  
Вы можете воспроизводить встроенные ритм-паттерны. (→ [Ритм-паттерны](#))
- 8 **SEND-эффект**  
Вы можете использовать внешний Send-эффект. (→ [Внешние эффекты](#))
- 9 **Тюнер**  
Тюнер можно использовать для настройки подключенных бас-гитар. (→ [Тюнер](#))
- 10 **Эквалайзер / Фазоинвертор**  
Вы можете настраивать эквализацию и инвертировать фазу для каждого канала в отдельности. Эти настройки сохраняются даже при изменении патча. (→ [Настройки эквалайзера и громкости](#))
- 11 **Общая громкость**  
Вы можете отрегулировать общую громкость. Эта настройка сохраняется даже при изменении патча. (→ [Настройка общей громкости](#))
- 12 **Выход XLR**  
Используйте этот балансный выход для подключения к микшеру. (→ [Настройка общей громкости](#))
- 13 **USB AUDIO**  
С помощью функции аудиоинтерфейса можно обмениваться данными с компьютером. (→ [Аудиоинтерфейс](#))
- 14 **Вход AUX IN**  
Подключившись в этому входу, вы можете воспроизводить аудио со смартфона, плеера или другого устройства.
- 15 **Выход AMP/LINE [PHONES]**  
Подключите к этому выходу усилитель или наушники.

## Функция INPUT SELECT

К B6 можно подключить две бас-гитары, например, электрическую и электроакустическую, и переключаться между ними во время выступления.

На входах есть переключатели сопротивления, поэтому вы можете настроить вход под конкретную бас-гитару. (→ [Выбор входа \(INPUT SELECT\)](#))



## Функция DI

Функция DI может эмулировать четыре типа ламповых и транзисторных директ-боксов.

Вы можете легко выбрать нужный тип DI с помощью переключателя. (→ [Выбор входа \(DI TYPE\)](#))

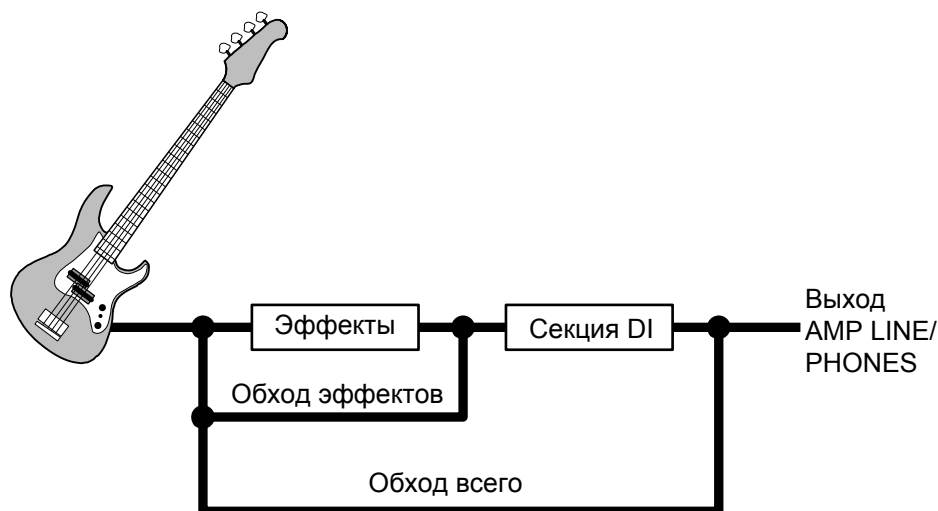
### Что такое DI?

DI это аббревиатура от Direct Injection Box (директ-бокс), который представляет собой устройство для конвертации высокоомного сигнала с электрической бас-гитары в низкоомный сигнал. Подключив директ-бокс к бас-гитаре, вы, к примеру, сможете выводить сигнал на звуковую систему. Также директ-бокс позволяет уменьшить шумы во время живых выступлений и записи. У каждого директ-бокса есть характеристики, которые влияют на характер звучания. В B6 включено четыре модели популярных директ-боксов, которые используются в разных музыкальных стилях.

## Функция BYPASS

Функция BYPASS позволяет направлять сигнал в обход секции эффектов, а также секции DI. Для этого воспользуйтесь соответствующим переключателем.

(→ [Функция обхода эффектов](#))



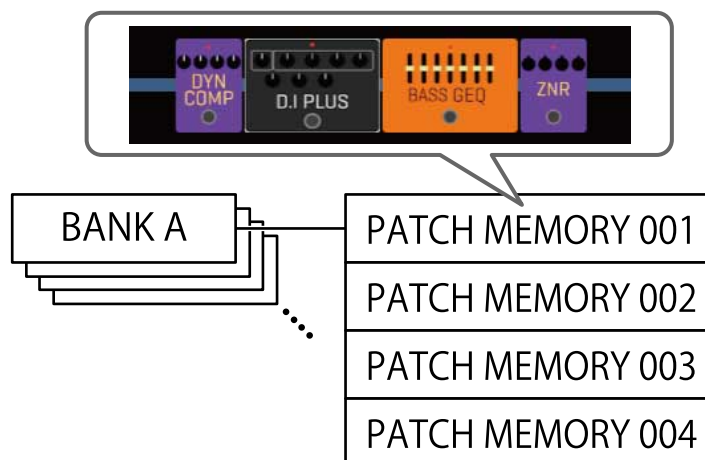
## Память (патчи/банки)

### Патчи

В патчах сохраняются эффекты и усилители, а также статусы (Вкл./Выкл.) и настройки параметров. В один патч можно добавить до 9 эффектов, а всего можно сохранить до 240 патчей.

### Банки

Группа из четырех патчей составляет "банк". Всего можно сохранить до 60 банков.



## Режимы воспроизведения

В B6 четыре режима воспроизведения, которые можно выбирать одним нажатием в секции PLAY MODE.  
( → [Элементы устройства](#))

Режим	Пояснение
<b>LOOPER</b>	Лупер отображается на дисплее и управляется футсвитчами. ( → <a href="#">Использование лупера</a> )
<b>MEMORY</b>	Банки и входящие в них патчи отображаются на дисплее. Вы можете выбирать патчи с помощью футсвитчей. ( → <a href="#">Переключение патчей в банке</a> )
<b>BANK / PATCH</b>	Названия патчей отображаются крупным шрифтом на дисплее. Вы можете выбирать банки и патчи с помощью футсвитчей. ( → <a href="#">Переключение патчей в банке</a> )
<b>EFFECT BOARD</b>	Эффекты, входящие в патч, отображаются на дисплее. Включать и выключать эффекты можно с помощью футсвитчей. ( → <a href="#">Включение и выключение эффектов</a> )

# Операции на дисплее

Операции и настройки В6 можно производить с помощью сенсорного дисплея устройства. В этом разделе рассматриваются доступные типы операций.

## Список экранов

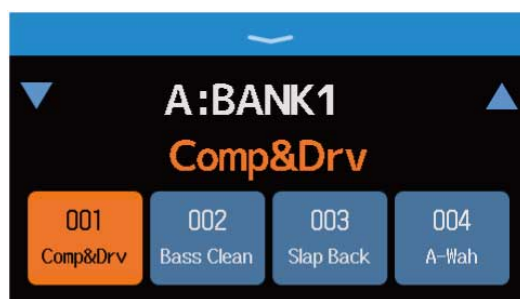
### Экраны режима воспроизведения

Эти экраны отображаются, если выбран режим воспроизведения (PLAY MODE) ( → [Элементы устройства](#)).

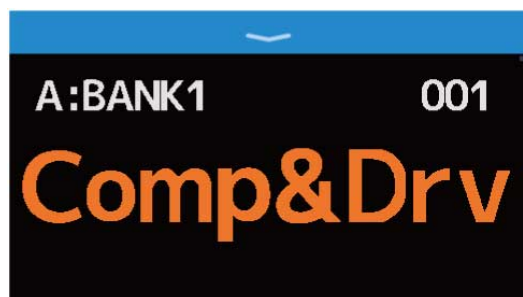
#### LOOPER



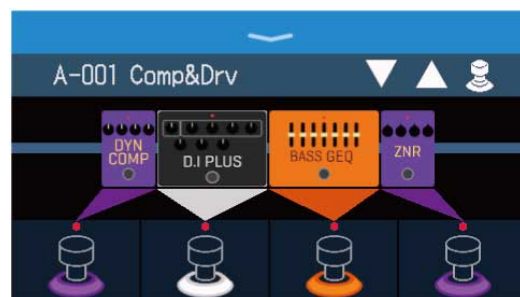
#### MEMORY



#### BANK / PATCH



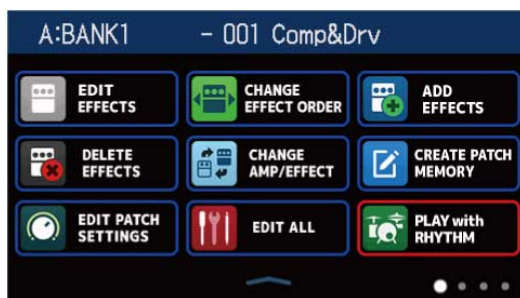
#### EFFECT BOARD





## Экран меню

Все функции В6 доступны в экране меню в виде иконок, на которые легко нажимать.

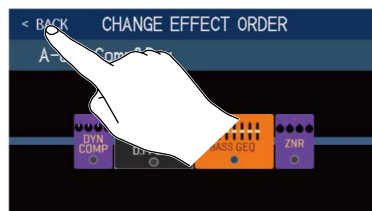


## Открытие экрана меню

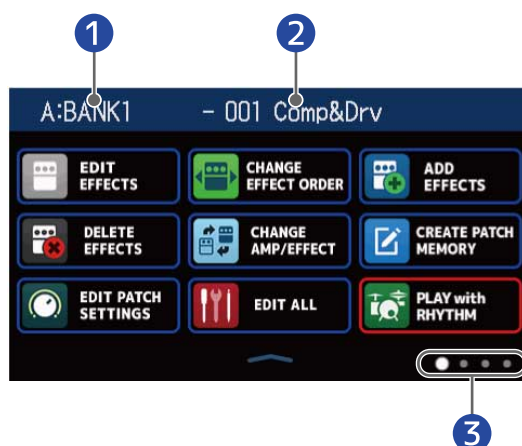
В экране режима воспроизведения смахните вниз от панели инструментов.



В экране настроек несколько раз нажмите кнопку **< BACK** .

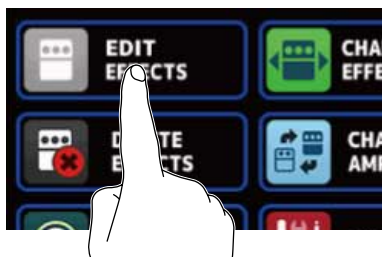


# Главное меню

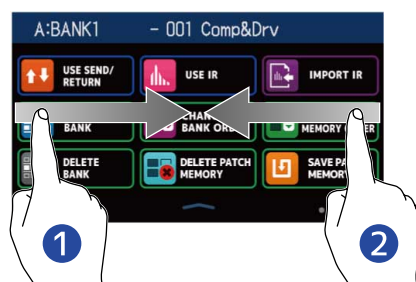


- 1 Текущий банк
- 2 Текущий патч
- 3 Текущая страница меню (из четырех)

Коснитесь иконки, чтобы выбрать функцию.

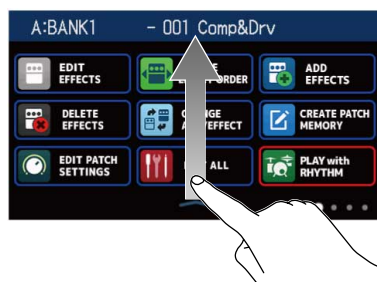


Смахните вправо или влево, чтобы переместиться на следующую или предыдущую страницу.



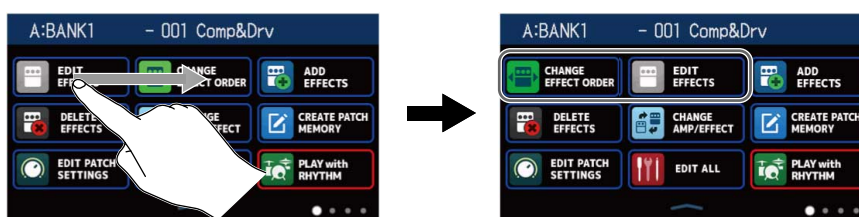
- 1 Перейти на предыдущую страницу  
Смахните вправо от левого края.
- 2 Перейти на следующую страницу  
Смахните влево от правого края.

Смахните вверх от нижнего края меню, чтобы вернуться в экран режима воспроизведения.



## ПОДСКАЗКА

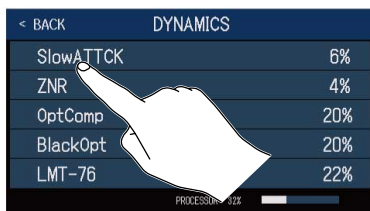
- Выбранный режим воспроизведения будет активен даже при открытом меню и может управляться с помощью футсвитчей.
- Вы можете перемещать иконки в меню, перетягивая их в нужное место (нажмите на иконку и, удерживая ее, перенесите вверх, вниз, вправо или влево).



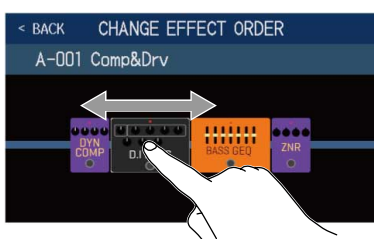
## Операции с экранами функций

Коснитесь экрана и потяните его, чтобы произвести в нем операции.

Чтобы выбрать элемент на экране, коснитесь его.

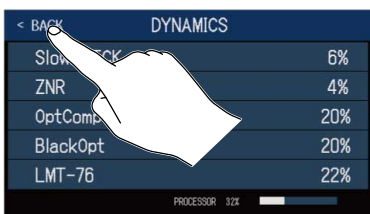


Потяните элемент влево, вправо, вверх или вниз, чтобы переместить или настроить его.



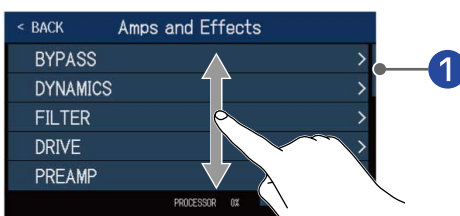
## Возврат в предыдущий экран

Нажмите **< BACK** в верхнем левом углу экрана, чтобы вернуться в предыдущий экран.



## Просмотр списков

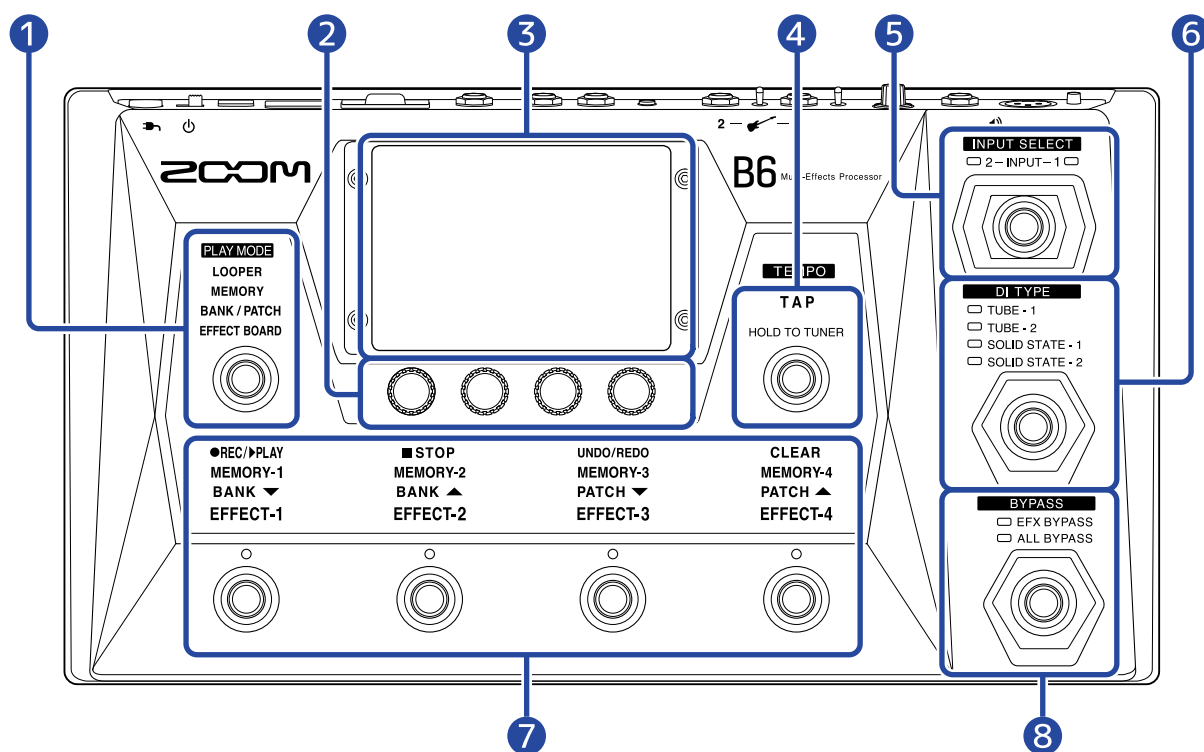
Если список не умещается в пределах одного экрана, с правого края появится полоса прокрутки. Чтобы перемещаться по списку, пролистните вверх или вниз.



1 Полоса прокрутки

# Элементы устройства

## Верхняя панель



### 1 Выбор режима (PLAY MODE)

В этой секции можно выбрать режим работы B6. (Выбранный режим подсвечивается). Подробнее о режимах см. в разделе [Обзор режимов B6](#).

### 2 Регуляторы параметров

Используйте их для регулировки параметров эффектов и прочих настроек.

### 3 Сенсорный дисплей

С помощью дисплея вы можете выбирать и устанавливать патчи и банки, а также производить настройки B6.

Подробнее об операциях с дисплеем см. в разделе [Операции с дисплеем](#).

### 4 Кнопка TAP

Нажмите несколько раз, чтобы задать темп.

Нажмите и удерживайте, чтобы запустить тюнер.

### 5 Переключатель INPUT SELECT

Используйте его для выбора входа (индикатор выбранного входа загорится).

### 6 Переключатель DI TYPE

Используйте его для выбора типа директ-бокса (индикатор выбранного типа загорится).

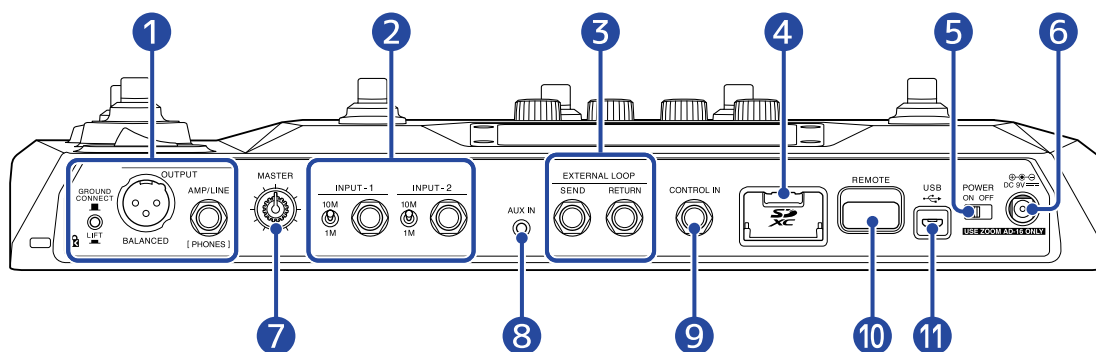
## 7 Футсвитчи и индикаторы функций

С помощью футсвитчей можно выбирать патчи и банки, включать и выключать эффекты, а также управлять лупером. Индикаторы функций, которыми можно управлять, подсвечиваются.

## 8 Переключатель BYPASS

С его помощью включается и выключается функция BYPASS, а также выбирается режим (индикатор выбранного режима загорится).

# Задняя панель





## 1 Секция выходов

GROUND  
CONNECT



Переключатель GROUND LIFT: включение/выключение заземления для балансного выхода.

- CONNECT (  ): заземление включено.
- LIFT (  ): заземление выключено. Используйте эту настройку, если возникает чрезмерный шум.



BALANCED OUTPUT: балансный выход. Подключите к нему акустическую систему.



AMP/LINE [PHONES]: линейный выход. Подключите к нему усилитель, динамики или наушники.

## 2 Секция входов



INPUT 1/2: подключите сюда бас-гитары.

10M



Переключатель входного сопротивления 1/2: установите в необходимое положение.

1M

## 3 Разъемы EXTERNAL LOOP

Сюда можно подключить внешний эффект.



Разъем SEND: подключите сюда кабель от входа внешнего эффекта.



Разъем RETURN: подключите сюда кабель от выхода внешнего эффекта.

## 4 Слот для SD-карты

После установки SD-карты доступны следующие операции:

- Можно сохранять лупы, длительность лупов увеличена.
- Можно загружать и использовать импульсные отклики, в том числе сторонние.
- B6 можно использовать в качестве кард-ридера.
- Можно обновлять прошивку.

Поддерживаются карты памяти SD, SDHC и SDXC.

Перед использованием отформатируйте карту памяти с помощью B6. (→ [Форматирование SD-карты](#))

#### 5 Переключатель POWER

Используется для включения и выключения устройства.

#### 6 Разъем для сетевого адаптера 9В

Подключите сюда совместимый адаптер (ZOOM AD-16).

#### 7 Регулятор MASTER

Используйте его для регулировки общей громкости B6.

#### 8 Разъем AUX IN

Подключите сюда портативный плеер или другое подобное устройство.

#### 9 Разъем CONTROL IN

Подключите сюда педаль экспрессии (ZOOM FP02M), чтобы управлять интенсивностью эффекта.

#### 10 Разъем REMOTE

Подключите сюда ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер. Он обеспечивает дистанционное управление B6 с устройств iPhone/iPad через приложение iOS/iPadOS Handy Guitar Lab for B6.



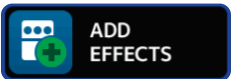



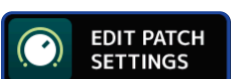

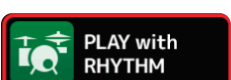
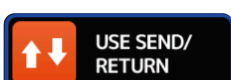
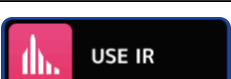


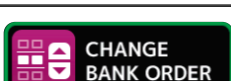


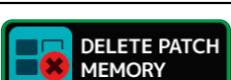



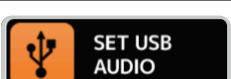

#### 11 Порт USB (Micro-B)

При подключении устройства к компьютеру доступны следующие функции:

- B6 можно использовать в качестве аудиоинтерфейса
- B6 можно управлять с помощью приложения Guitar Lab
- B6 можно использовать в качестве кард-ридера

## Функции меню

В этом списке перечислены функции, доступные в главном меню.

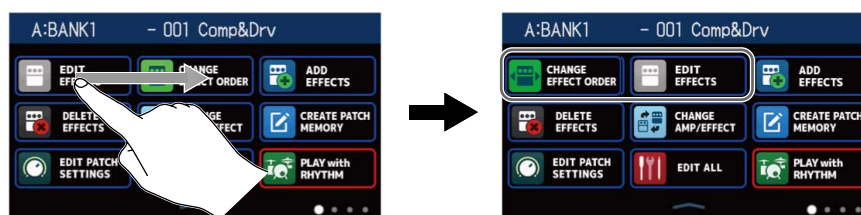
Иконка	Пояснение	Иконка	Пояснение
	Настройка параметров эффектов. (→ <a href="#">Настройка эффектов</a> )		Изменение порядка эффектов в патче. (→ <a href="#">Изменение порядка эффектов</a> )
	Добавление эффектов в патч. (→ <a href="#">Добавление эффектов</a> )		Удаление эффектов в патче. (→ <a href="#">Удаление эффектов</a> )
	Изменение эффектов и усилителей в патче. (→ <a href="#">Замена эффектов</a> )		Создание патча. (→ <a href="#">Создание патчей</a> )
	Редактирование названия и настройка уровня патча. (→ <a href="#">Установка уровня патчей</a> , <a href="#">Переименование патчей</a> )		Все настройки патча. (→ <a href="#">Настройки патча в одном экране</a> )
	Использование ритм-паттерна. (→ <a href="#">Ритм-паттерны</a> )		Настройки внешнего эффекта. (→ <a href="#">Использование внешнего эффекта</a> )
	Импульсные отклики (IR). (→ <a href="#">Импульсные отклики (IR)</a> )		Импорт импульсных откликов (IR). (→ <a href="#">Импорт импульсных откликов (IR)</a> )
	Создание банка. (→ <a href="#">Создание банков</a> )		Изменение порядка банков. (→ <a href="#">Изменение порядка банков</a> )
	Изменение порядка патчей. (→ <a href="#">Изменение порядка патчей</a> )		Удаление банков. (→ <a href="#">Удаление банков</a> )
	Удаление патча. (→ <a href="#">Удаление патчей</a> )		Сохранение патча. (→ <a href="#">Сохранение патчей</a> )
	Просмотр и изменение настроек. Карта памяти. (→ <a href="#">Просмотр версии прошивки</a> , <a href="#">Карта памяти</a> )		Установка темпа для эффектов, ритма и лупера. (→ <a href="#">Установка темпа</a> )
	Настройки USB аудио. (→ <a href="#">Настройки аудиоинтерфейса</a> )		Вкл./Выкл. функцию автосохранения. (→ <a href="#">Настройка функции автосохранения</a> )



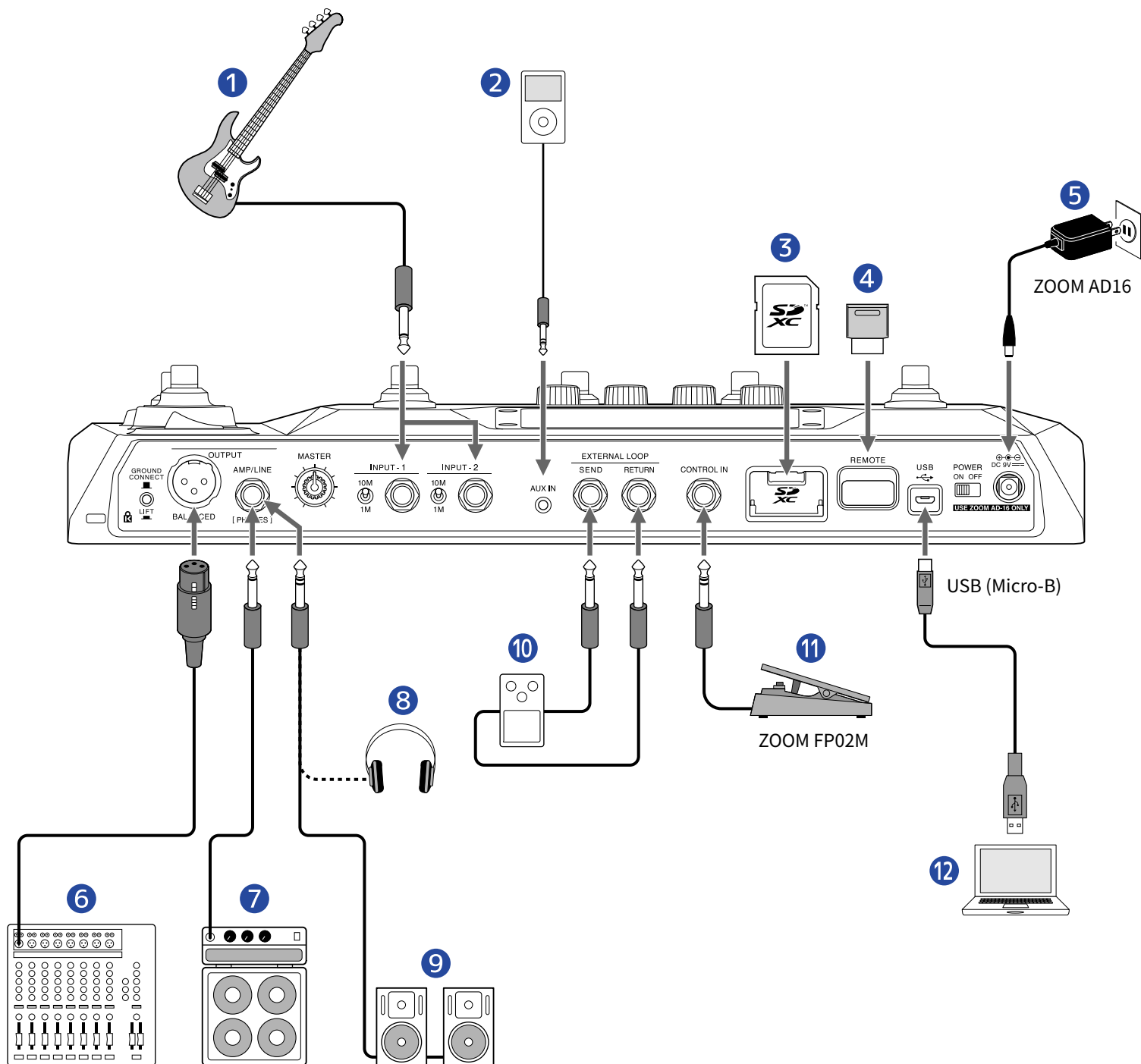
Иконка	Пояснение	Иконка	Пояснение
	Настройка яркости дисплея и режима экономии. (→ <a href="#">Настройка яркости дисплея</a> , <a href="#">Режим экономии</a> )		Настройки тюнера. (→ <a href="#">Настройки тюнера</a> )
	Использование тюнера. (→ <a href="#">Тюнер</a> )		Настройка эквалайзера и громкости на выходе. (→ <a href="#">Настройка эквалайзера и громкости на выходе</a> )
	Вкл./Выкл. функции PRESELECT. (→ <a href="#">Использование функции PRESELECT</a> )		Отображение патчей крупным шрифтом на дисплее. (→ <a href="#">Переключение патчей и банков во время воспроизведения</a> )
	Отображение эффектов из патча на дисплее. (→ <a href="#">Включение и выключение эффектов во время воспроизведения</a> )		Выбор 4 патчей в банке с помощью футсвитча. (→ <a href="#">Переключение патчей в банке во время воспроизведения</a> )
	Использование лупера (→ <a href="#">Использование лупера во время воспроизведения</a> )		

## ПОДСКАЗКА

Вы можете перетаскивать иконки в меню влево, вправо, вверх и вниз.





# Подключение устройств



## 1 Бас-гитара

Подключите гитару ко входу INPUT 1 или INPUT 2. Установите необходимое входное сопротивление с помощью переключателя.

-  используйте при подключении электрической бас-гитары
-  используйте при подключении акустической бас-гитары с пьезодатчиком

2 Портативный музыкальный плеер и прочие устройства  
Отрегулируйте громкость на подключенном устройстве.

3 SD-карта


Установите SD-карту, чтобы записывать и сохранять лупы большей продолжительности. Также вы сможете импортировать данные импульсных откликов и обновлять прошивку.



4 ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер

Вы сможете удаленно управлять B6 с помощью устройства iOS/iPadOS и приложения Handy Guitar Lab for B6.

5 Сетевой адаптер (ZOOM AD-16)

6 Микшер

С помощью  включите или выключите заземление для выхода BALANCED OUTPUT.

- CONNECT (  ): заземление включено.
- LIFT (  ): заземление выключено. Выключите заземление, если возникает шум.

7 Усилитель

8 Наушники

9 Динамики

10 Внешний эффект

Подключите вход эффекта к разъему SEND, а выход к разъему RETURN.

11 Педаль экспрессии (ZOOM FP02M)

Вы можете использовать педаль экспрессии для управления эффектами.

12 Компьютер (Mac/Windows)

Подключите компьютер с помощью кабеля micro USB.

B6 может использоваться в качестве аудиоинтерфейса с приложением Guitar Lab.

---

#### ПОДСКАЗКА

С помощью приложения Guitar Lab можно управлять патчами, добавлять и редактировать эффекты. Скачайте Guitar Lab с официального сайта ZOOM ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).

Вы можете управлять B6 дистанционно с помощью приложения Handy Guitar Lab for B6 для устройств iOS/iPadOS. Приложение Handy Guitar Lab for B6 можно скачать из App Store.

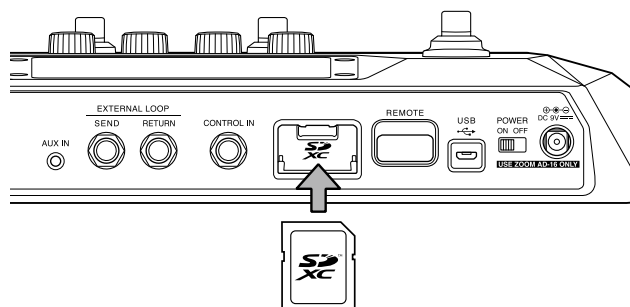
---

# Установка SD-карты

Установите SD-карту в B6, чтобы получить доступ к следующим возможностям:

- Можно сохранять лупы, длительность лупов увеличена.
- Можно загружать и использовать данные импульсных откликов, в том числе сторонних.
- B6 можно использовать в качестве кард-ридера.
- Можно обновлять прошивку.

1. Выключите устройство, откройте отсек для карты памяти и установите SD-карту до упора в слот. Чтобы извлечь SD-карту, нажмите на нее, а затем вытяните из слота.

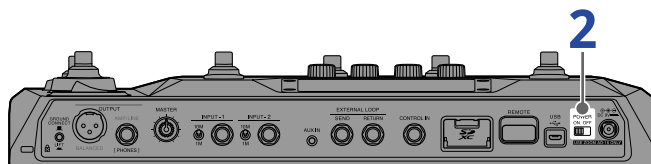


## ПРИМЕЧАНИЕ

- Поддерживаются карты памяти SD, SDHC и SDXC.
- Перед установкой SD-карты снимите защиту от записи.
- Установка или извлечение SD-карты при включенном устройстве может привести к потере данных.
- При установке SD-карты вставляйте ее, как указано на изображении.
- Перед использованием новой SD-карты или карты, отформатированной на компьютере, вам необходимо отформатировать ее для использования с B6 (→ [Форматирование SD-карты](#)).

# Включение и выключение устройства


## Включение устройства



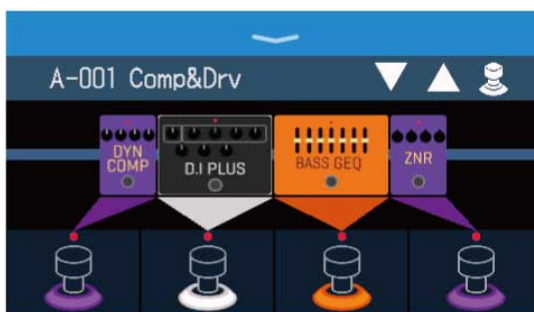
1. Поставьте на минимум громкость усилителя или динамиков.

### ПРИМЕЧАНИЕ

Чтобы избежать шума, подключайте усилитель и динамики до включения устройства.

2. Передвиньте  в положение ON.

В6 включится, откроется экран PLAY MODE (→ [Обзор режимов воспроизведения](#)).



### ПОДСКАЗКА

При включении устройства будет активирован последний использованный режим воспроизведения.


3. Увеличьте громкость на усилителе или динамиках.

### Обзор режима ECO

- По умолчанию режим экономии включен, поэтому устройство автоматически выключится после 10 часов простоя.
- Вы можете выключить режим экономии. (→ [Настройка режима экономии](#))

## Выключение устройства

**1.** Уменьшите громкость усилителя или динамиков.

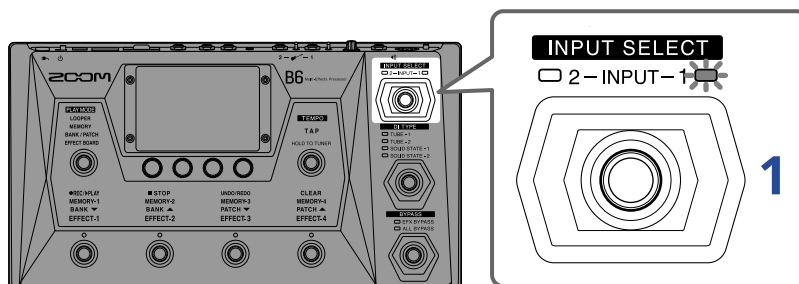
**2.** Установите  в положение OFF.

Устройство выключится, дисплей погаснет.

# ’fIBDI H’G9 @7 HL

К устройству можно подключить две бас-гитары, например, электрическую и электроакустическую, и с помощью переключателя выбрать, какой из входов будет использоваться.

Подключите бас-гитары ко входам INPUT 1 и INPUT 2 и установите необходимое сопротивление с помощью переключателей. (→ [Подключение устройств](#))



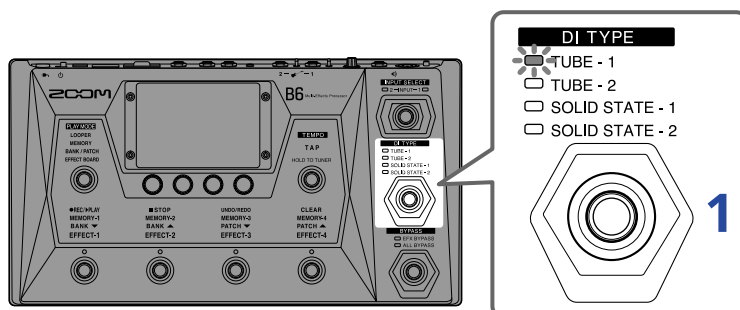
1. Нажмите  для выбора входа.


Индикатор выбранного входа загорится.

# Выбор входа (DI TYPE)

В секции DI вы можете выбрать четыре типа директ-боксов, которые воспроизводят характеристики ламповых и транзисторных директ-боксов.

Настройки секции DI влияют на сигнал, выводящийся на балансный выход и линейный выход/выход на наушники.



1. Нажмите , чтобы выбрать тип директ-боксов.

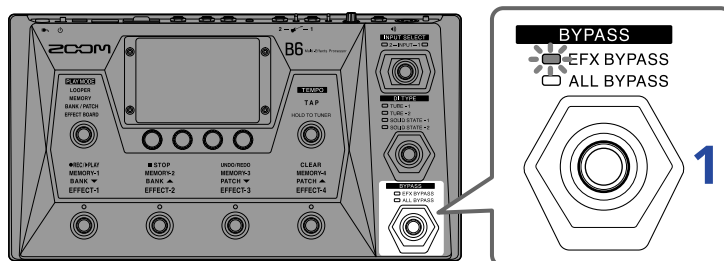
Индикатор выбранного типа загорится.


TUBE-1	Эмуляция лампового директ-боксов с богатыми обертонами и плотными нижними частотами.
TUBE-2	Эмуляция лампового директ-боксов с выраженной атакой и прецизионными нижними частотами.
SOLID STATE-1	Эмуляция транзисторного директ-боксов с умеренной компрессией и острым тоном.
SOLID STATE-2	Эмуляция транзисторного директ-боксов с чистым тоном и небольшими искажениями.
Unlit	Директ бокс отключен.



# Функция обхода эффектов

Вы можете направлять сигнал в обход секции эффектов B6. Дополнительно вы можете обходить секцию DI.



**1.** Нажмите , чтобы установить режим обхода.

Индикатор выбранного режима загорится.

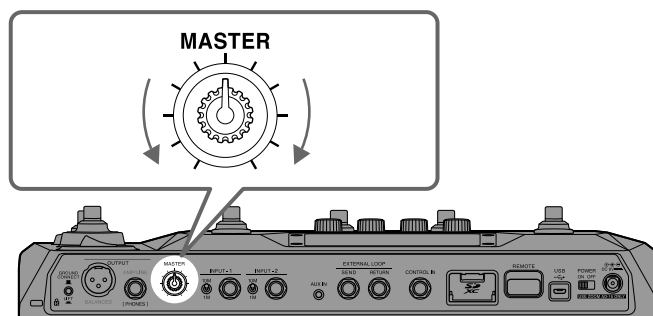
EFX BYPASS	Сигнал направляется в обход секции эффектов, но проходит секцию DI.
ALL BYPASS	Сигнал направляется в обход секции эффектов и секции DI.
Не горит	Функция обхода не активна.

## ПОДСКАЗКА

- Настраивать эквалазацию и громкость басового усилителя легче, если включить обход эффектов.
- Функция обхода эффектов отключается при выключении устройства.

# Общая громкость

Вы можете отрегулировать общую громкость на выходе В6.

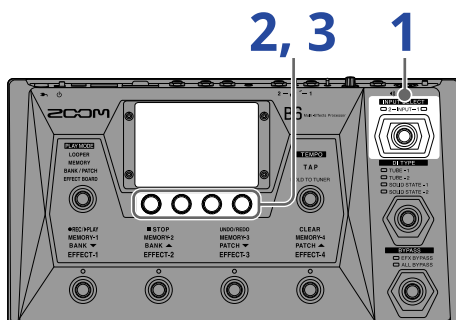





## ПРИМЕЧАНИЕ

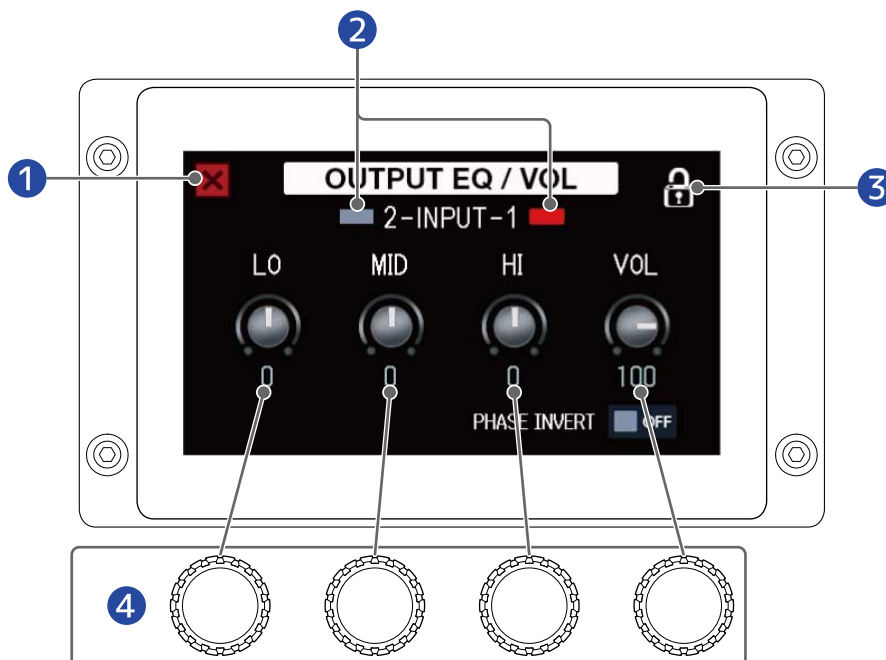
- Диапазон значений громкости:  $-\infty - +6$  дБ.
- Положение регулятора "по центру" соответствует громкости 0 дБ.

# Настройка эквализации и громкости

Вы можете отрегулировать эквализацию и громкость отдельно для каждого канала. Эти настройки влияют на сигнал, выводящийся через линейный выход/выход на наушники. Настройка громкости (VOL) также влияет на сигнал с балансного выхода.





- 1.** Нажмите  чтобы выбрать канал для настройки. Индикатор выбранного канала загорится.
- 2.** Вращайте  в режиме MEMORY, BANK/PATCH или EFFECT BOARD. На дисплее появится экран OUTPUT EQ/VOL.
- 3.** Вращайте , чтобы отрегулировать эквализацию и громкость на выбранном канале.



- 1** Возврат в предыдущий экран
- 2** Выбор канала  
Коснитесь здесь, чтобы изменить канал для настройки.

### 3 Блокировка/Разблокировка настроек

 Заблокировано



 Разблокировано

### 4 Настройка громкости низких/средних/высокий частот

Когда настройка будет завершена, откроется предыдущий экран.

---

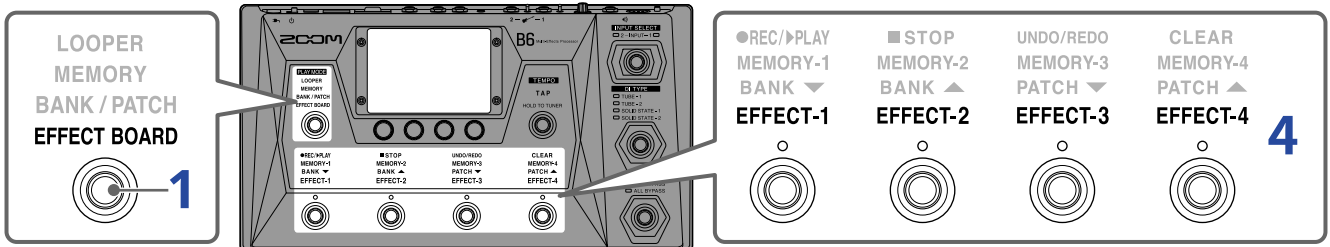
#### ПОДСКАЗКА


- Выберите  в меню, чтобы открыть экран OUTPUT EQ/VOL.
- В экране OUTPUT EQ/VOL нажмите  , чтобы выбрать другой канал.
- Во время живого выступления сигналы с басового усилителя и с мониторов могут гасить друг друга, ослабляя тем самым общее звучание. Чтобы избежать этого, инвертируйте фазу выводящегося сигнала на В6. Для этого включите функцию Phase Invert.



# Включение и выключение эффектов

В режиме EFFECT BOARD на дисплее отображаются эффекты и усилитель, входящие в текущий патч. Вы можете включать и выключать их во время исполнения с помощью футсвитчей.



**1.** Нажмите  несколько раз, чтобы выбрать **EFFECT BOARD**.


Будет активирован режим EFFECT BOARD, в котором вы можете одновременно видеть все эффекты и усилитель, входящие в патч.

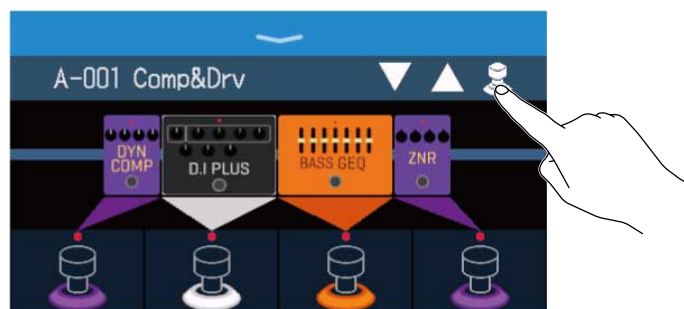


**1** Текущий патч

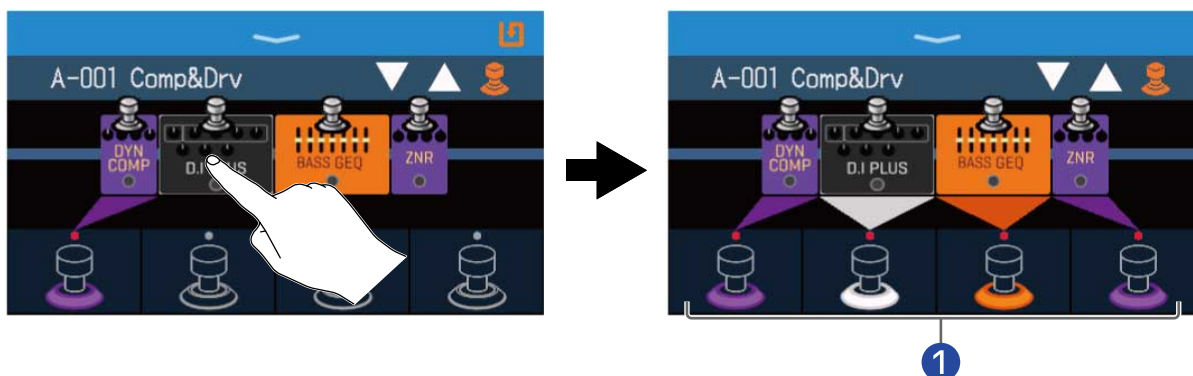
## ПОДСКАЗКА

Вы также можете перейти в режим EFFECT BOARD, нажав  в главном меню.

**2.** Коснитесь .

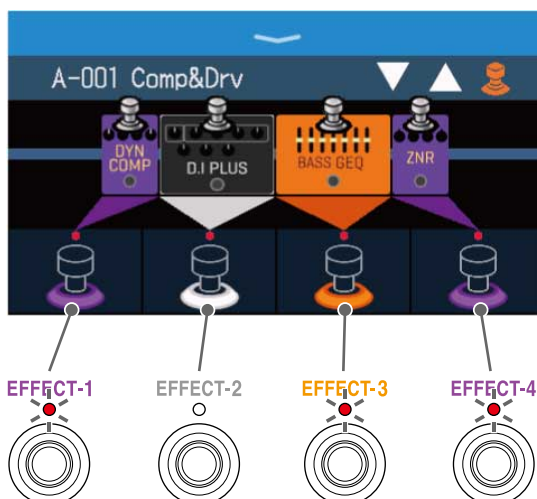


- 3.** Коснитесь эффекта, чтобы разрешить его включение/выключение с помощью футсвитча. Эффект будет назначен на футсвитч. Чтобы отменить выбор, коснитесь эффекта еще раз.



- 1** Когда эффект назначен на футсвитч, основание футсвитча на изображении подсвечивается цветом соответствующей категории.

- 4.** Нажимайте футсвитчи, чтобы включать и выключать эффекты.



- Индикаторы горят, когда эффекты включены.
- Цвет футсвитча зависит от категории назначенного на него эффекта.

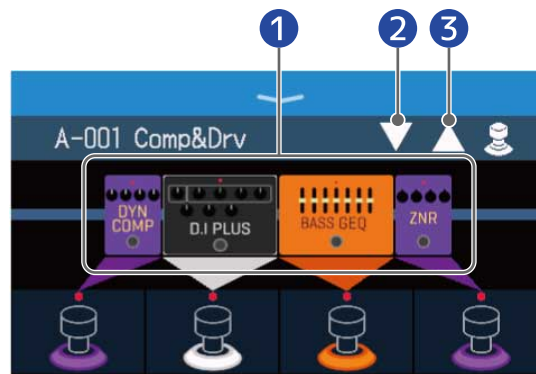
#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Независимо от порядка выбора эффектов, они назначаются на футсвитчи слева направо.
- Вы можете назначить только по одному эффекту на каждый футсвитч.
- Некоторые эффекты подразумевают наличие у футсвитча особых функций. (Например, некоторые эффекты активны только пока вы нажимаете на футсвитч.) Особые функции можно выбрать в экране EDIT EFFECTS. (→ [Особые функции футсвитчей](#))

---

## ПОДСКАЗКА

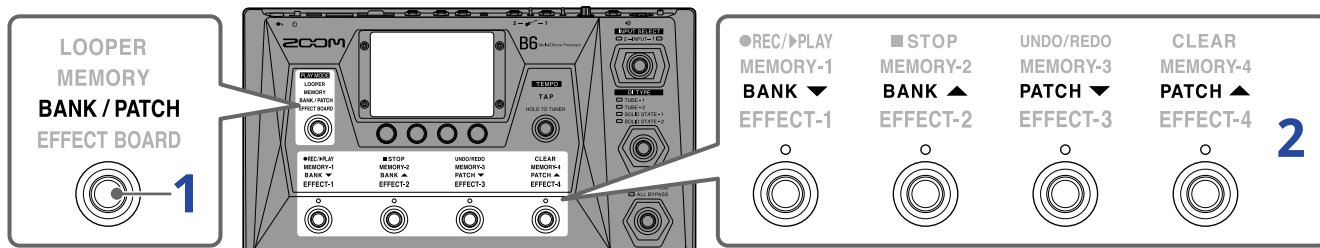
Также доступны следующие операции:



- 1 Открыть экран EDIT EFFECTS.  
(→ Настройка эффектов)
  - 2 Выбрать предыдущий патч.
  - 3 Выбрать следующий патч.
-

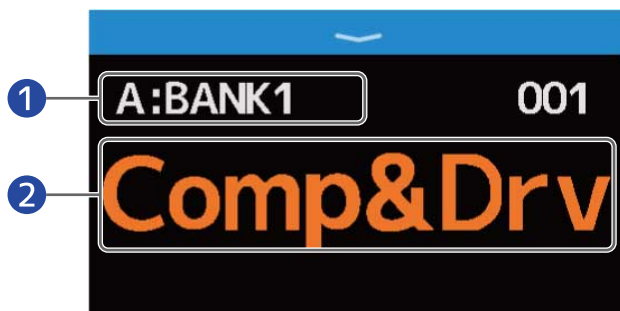
# Переключение банков и патчей во время выступления

Вы можете включить крупное отображение банков и патчей на дисплее, чтобы было удобнее переключать их во время выступления.



**1.** Нажмите  несколько раз, чтобы выбрать режим **BANK / PATCH**.

Будет активирован режим BANK/PATCH, в котором названия банков и патчей отображаются крупным шрифтом на дисплее.



① Текущий банк

② Текущий патч

## ПОДСКАЗКА

Вы также можете перейти в режим BANK/PATCH, нажав



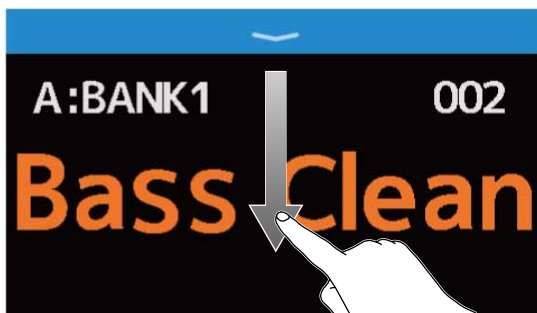
в главном меню.



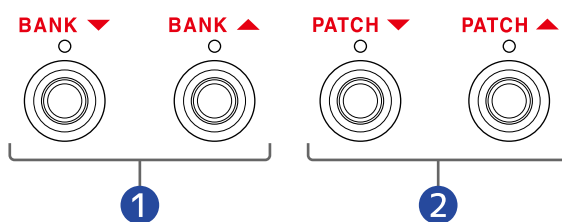
2. Для выбора патчей пролистывайте вверх или вниз.  
Смахните вверх, чтобы выбрать следующий патч.



Смахните вниз, чтобы выбрать предыдущий патч.



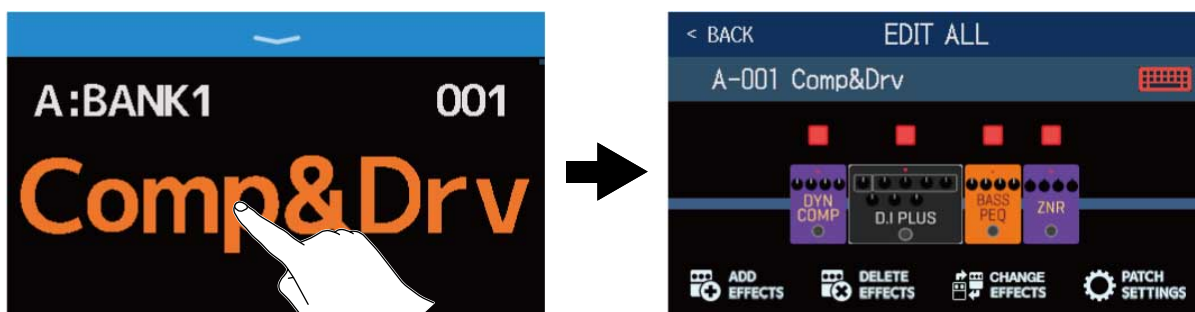
Также для выбора банков и патчей можно использовать футсвитчи.



- 1 Выбрать предыдущий/следующий банк.
- 2 Выбрать предыдущий/следующий патч.

## ПОДСКАЗКА


- Коснитесь названия патча, чтобы открыть экран редактирования патча, где вы можете добавлять, изменять, удалять и настраивать эффекты. (→ [Все настройки в одном экране](#))



- В режиме BANK/PATCH можно использовать функцию PRESELECT, которая позволяет выбирать следующий патч заранее, а затем включать его одним нажатием. Эта функция полезна, если во время выступления вы хотите включить патч, который расположен далеко от текущего. (→ [Функция PRESELECT](#))

# Функция PRESELECT

Функцию PRESELECT можно использовать в режиме BANK/PATCH.

Когда функция PRESELECT включена, при выборе банков и патчей они не будут активированы, пока вы не нажмете кнопку подтверждения .

Таким образом, во время живого выступления вы можете сразу переключаться на патч, который расположен далеко от текущего.

## Включение и выключение функции PRESELECT

Функцию PRESELECT можно включать и выключать.

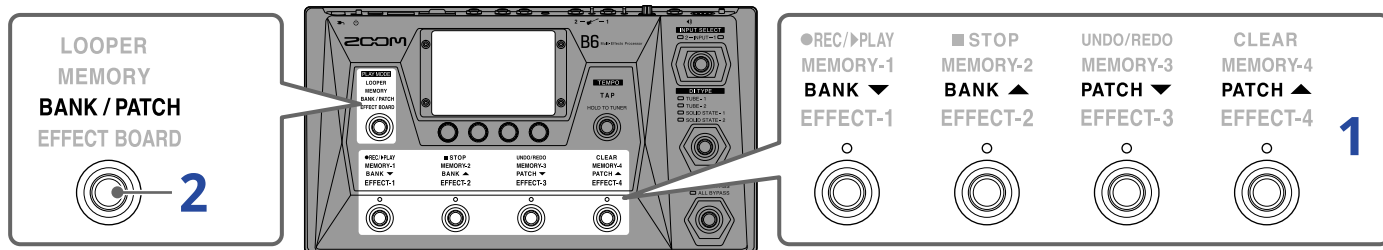
1. Коснитесь  в главном меню.

2. Коснитесь переключателя ON/OFF.  
Функция будет включена или выключена.

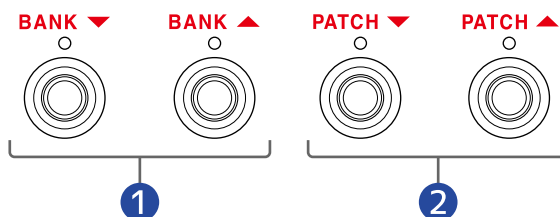


Значение	Пояснение
ON	Функция PRESELECT включена.
OFF	Функция PRESELECT выключена.

# Выбор патчей с включенной функцией PRESELECT



1. В режиме BANK/PATCH выберите банк и патч с помощью футсвитчей.



1. Выбрать предыдущий/следующий банк


2. Выбрать предыдущий/следующий патч

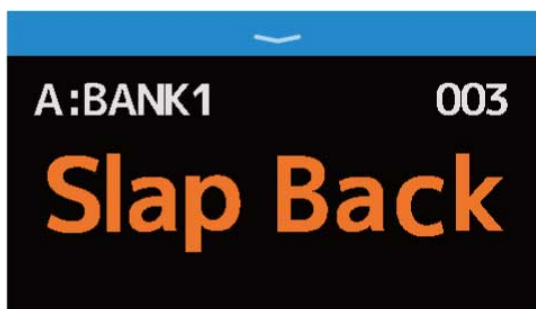
На дисплее будут отображаться текущий и следующий патчи.



1. Текущий патч

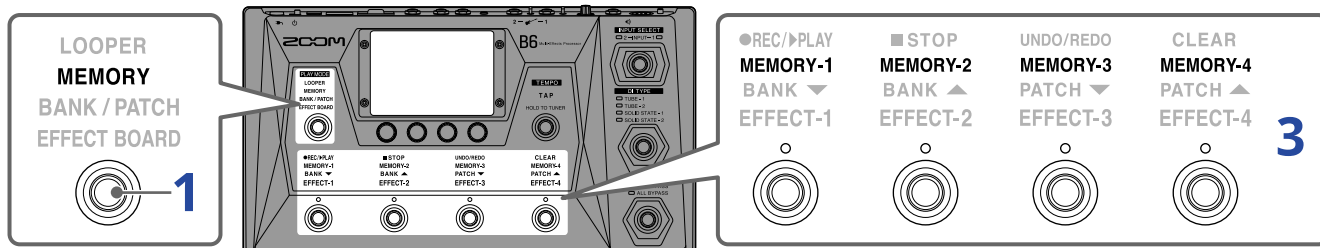
2. Следующий патч


2. Нажмите , чтобы подтвердить выбор.



# Переключение патчей в банке во время выступления

Вы можете вывести на дисплей содержимое банка и выбирать входящие в него патчи одним нажатием.



**1.** Нажмите  несколько раз, чтобы выбрать режим **MEMORY**.

Будет активирован режим MEMORY, в котором на дисплее отображаются названия банка и входящих в него патчей.





**1** Текущий банк

**2** Патчи в составе банка

## ПОДСКАЗКА

Также вы можете перейти в режим MEMORY, нажав  в главном меню.

**2.** С помощью  и  справа и слева от названия банка выберите нужный банк.



1 Выбрать предыдущий банк

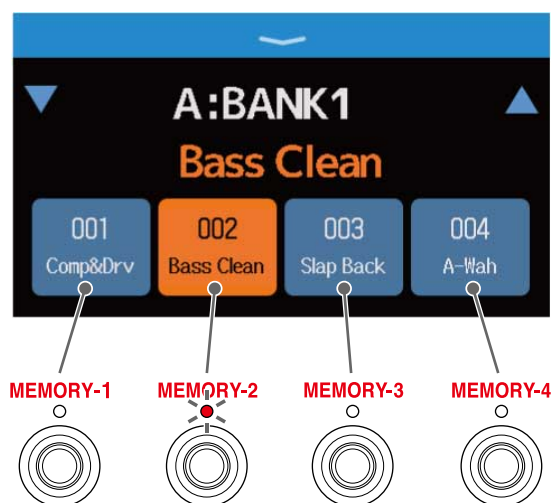
2 Выбрать следующий банк

3. Коснитесь нужного вам патча.

Выбранный патч будет подсвечиваться.



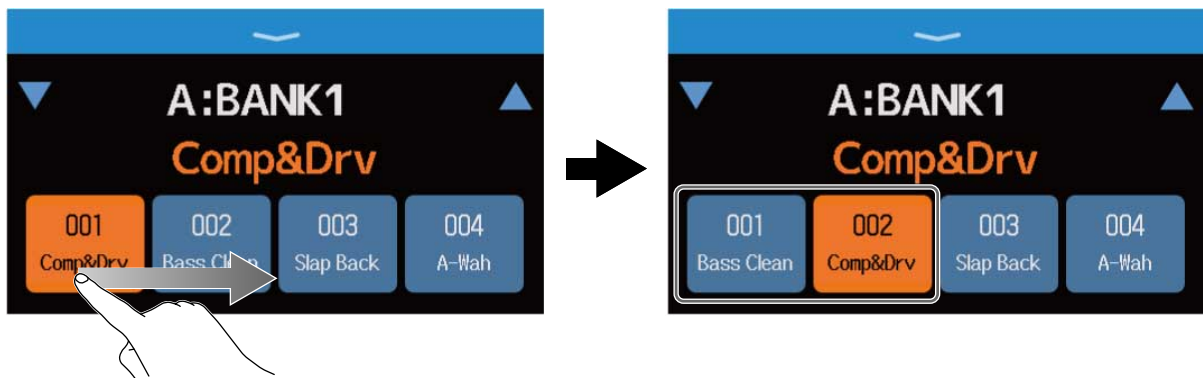
Также для выбора патчей можно использовать футсвитчи.



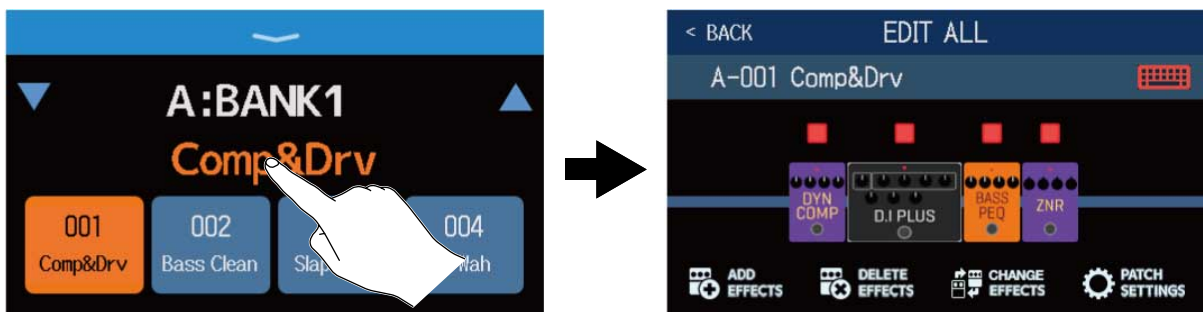
Индикатор выбранного патча загорится.

## ПОДСКАЗКА

- Вы можете перетаскивать патчи в банке, чтобы изменить их порядок.

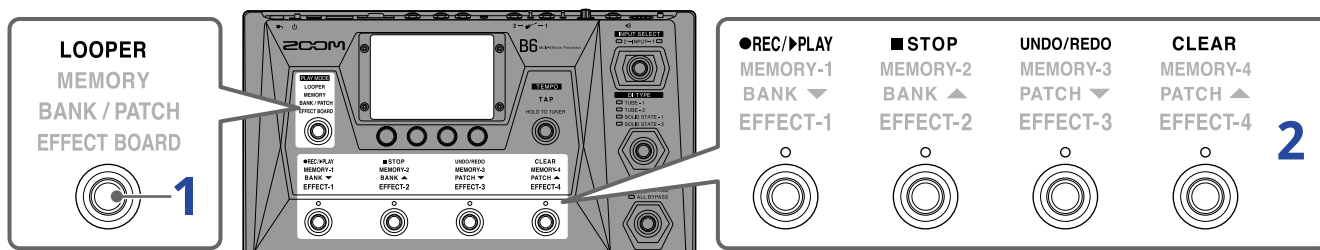



- Нажмите на названии патча, чтобы открыть экран редактирования, где вы можете добавлять, изменять, удалять и настраивать входящие в него эффекты (→ Все настройки в одном экране)



# Лупер

Вы можете записывать музыкальные фразы (лупы) длительностью до 45 секунд.




**1.** Нажмите  несколько раз, чтобы выбрать **LOOPER**.


Будет активирован режим LOOPER, откроется экран лупера.




① Статус лупера

② Блокировка/разблокировка настроек

 Заблокировано

 Разблокировано

## ПОДСКАЗКА

Вы также можете перейти в режим лупера, нажав  в главном меню.

**2.** Подробнее об использовании лупера читайте в следующих разделах:

- [Запись лупов](#)
- [Остановка записи и воспроизведение лупа](#)
- [Остановка воспроизведения](#)
- [Запуск воспроизведения лупа](#)
- [Запись с наложением](#)
- [Удаление последней записанной фразы \(функция UNDO\)](#)
- [Восстановление удаленной фразы \(функция REDO\)](#)
- [Удаление лупа](#)


## ■ Темп лупера

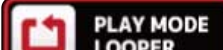
- Темп, установленный для лупера, также используется для эффектов и ритм-паттернов
- Подробнее о том, как задать темп, см. в разделах [Настройка мастер-темпа](#) и [Настройка темпа](#).
- Изменение темпа приведет к удалению записанного лупа в следующих случаях:
  - Если длительность лупа составляет  $\downarrow \times 1-64$  (→ [Длительность лупа](#))
  - Во время воспроизведения ритм-паттерна (→ [Ритм-паттерны](#))

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Если функция COUNT включена, запись начнется после затактового отсчета. (→ [Затактовый отсчет](#))
- Входящий сигнал со входе AUX IN не будет записан.
- Подробнее о длительности и громкости лупов и других настройках см. в разделе [Настройки лупера](#).





### ПОДСКАЗКА

- Если установлена SD-карта, вы можете записывать лупы большей длительности и сохранять их. Также вы можете открывать лупы с SD-карты для воспроизведения и записи с наложением. (→ [SD-карта](#))
- Во время воспроизведения ритм-паттернов (→ [Ритм-паттерны](#)) применяется квантизация, поэтому конец лупа будет автоматически подогнан под сетку.
- Доступны разные режимы воспроизведения, их можно открыть из меню во время воспроизведения лупа. Таким образом, вы можете выбирать патчи и ритм-паттерны, пока луп воспроизводится. Чтобы остановить воспроизведение лупа на время производства операций, нажмите  для выбора лупера.

или коснитесь  в главном меню. Затем остановите воспроизведение лупа.

Когда открыты другие экраны PLAY MODE, текущий статус лупера отображается вверху слева.





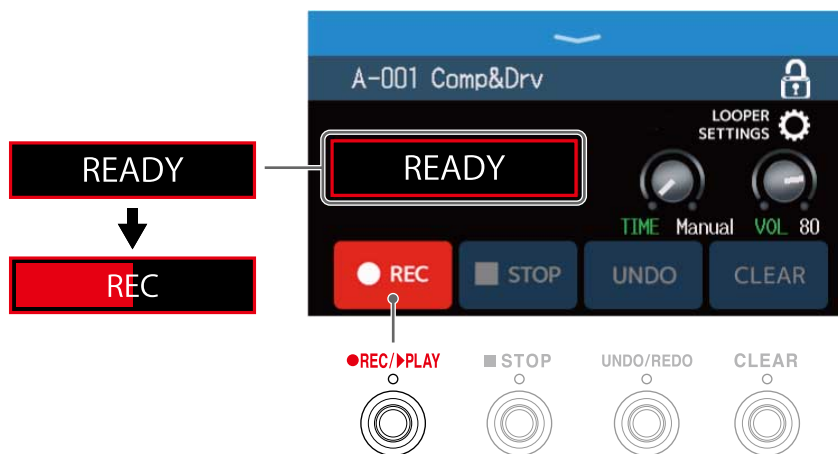
-  **PLAY** Воспроизведение
-  **REC** Запись
-  **STOP** Остановка
-  **OVERDUB** Запись с наложением




# Операции с лупером

## Запись лупов

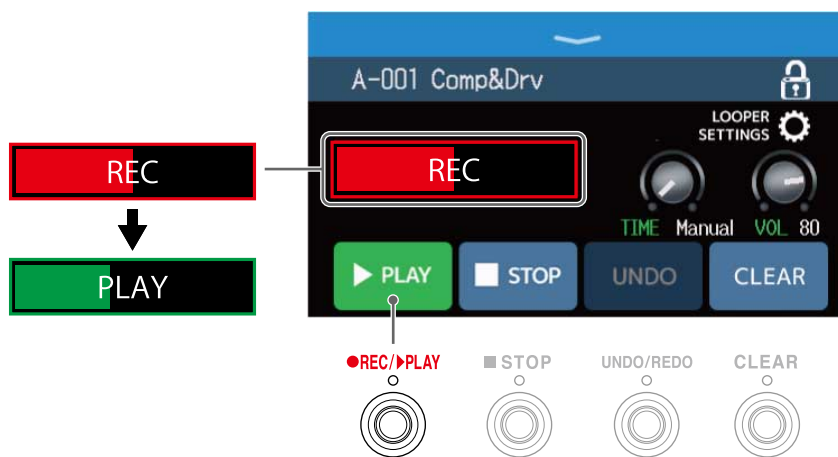
Если луп еще не записан ("READY"), нажмите  или коснитесь .



Нажмите  во время записи, чтобы отменить запись.

## Остановка записи и воспроизведение лупа

Во время записи нажмите  или коснитесь .

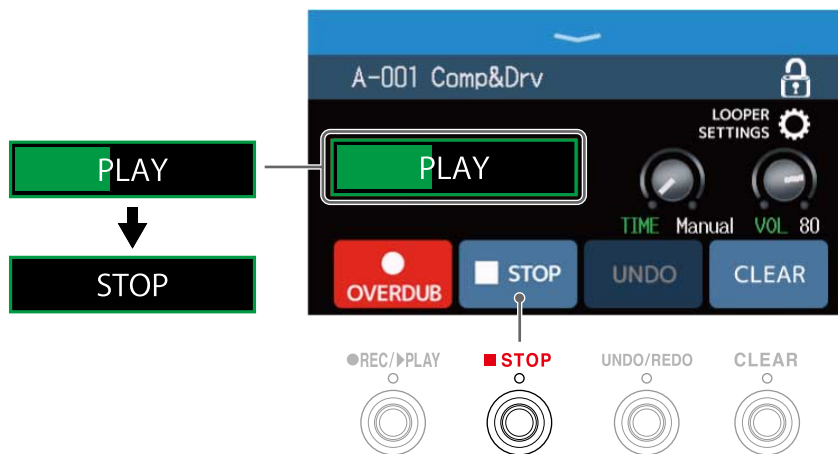


### ПРИМЕЧАНИЕ



- Если достигнута максимальная длительность лупа, запись остановится и начнется воспроизведение.
- Если время записи задано в диапазоне "Jx1-64", то по истечении заданного времени запись лупа остановится и начнется воспроизведение. (→ [Установка времени записи](#))

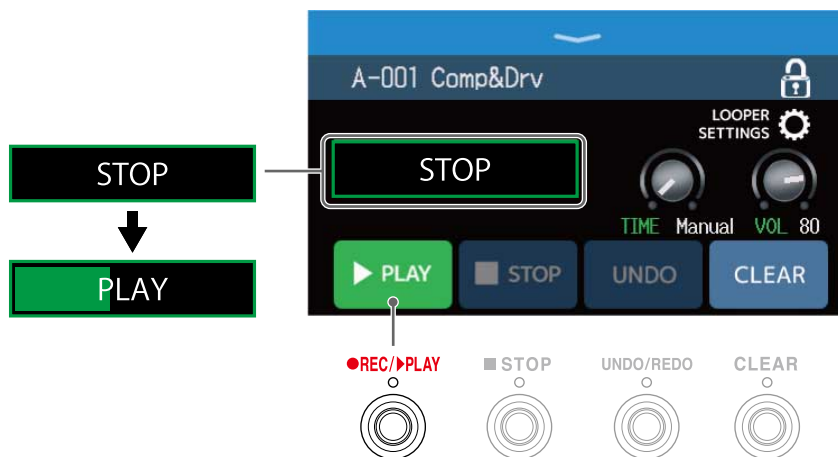
## Остановка воспроизведения

Во время воспроизведения нажмите  или коснитесь .



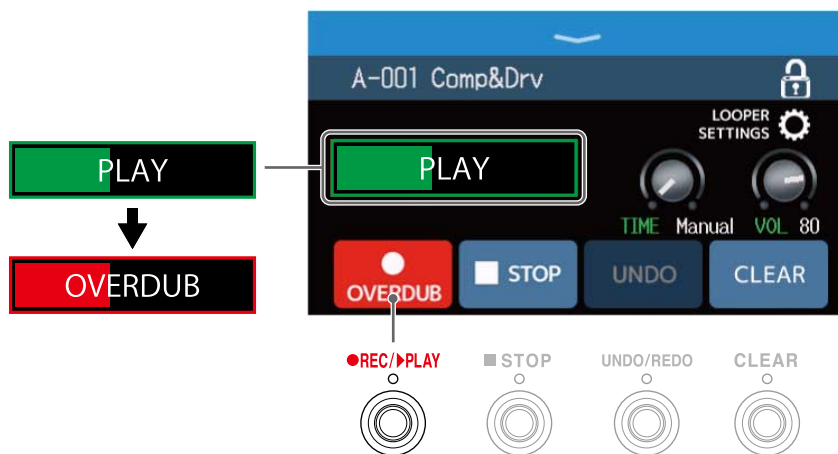
## Запуск воспроизведения лупа


Нажмите  или коснитесь .





## Запись с наложением

Во время воспроизведения нажмите  или коснитесь .




- Когда будет достигнут конец лупа, воспроизведение начнется с начала, и вы можете повторить запись с наложением.
- Во время записи с наложением нажмите , чтобы остановить запись, но продолжить воспроизведение.

## Удаление последней записанной фразы (UNDO)

Нажмите  или коснитесь .




## Восстановление удаленной фразы (REDO)

Нажмите  или коснитесь **REDO**.



## Удаление лупа

Нажмите  или коснитесь **CLEAR**.




Записанный луп будет удален.

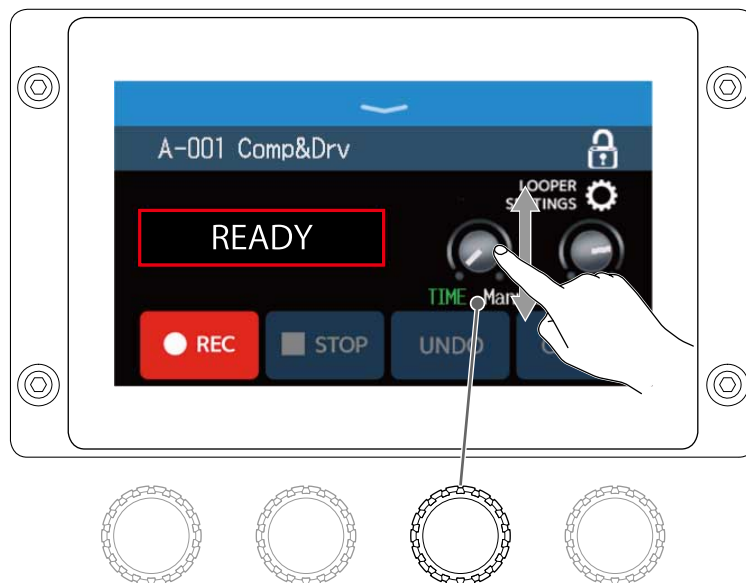
# Настройки лупера

Вы можете производить различные настройки лупера.

## Установка времени записи

Вы можете установить длительность лупа.

1. Вращайте  или потяните регулятор TIME вверх или вниз в экране лупера.  
(→ [Использование лупера во время воспроизведения](#))



Значение	Пояснение
MANUAL	Запись останавливается вручную или при достижении максимальной длительности лупа.
J×1-64	Можно задать длину лупа в диапазоне 1–64 четвертных нот. Длительность записи будет зависеть от настроек темпа. (→ <a href="#">Настройка мастер-темпа</a> ) Длительность записи (сек) = $60 \div \text{BPM} \times \text{число четвертных нот}$ Когда будет достигнута заданная длина лупа, запись остановится и начнется воспроизведение.


### ПРИМЕЧАНИЕ

- Доступны следующие настройки: MANUAL (ручной режим) и 1–64 четвертных ноты.
- Длительность лупа может составлять от 2–45 секунд в стерео и 2–90 секунд в моно. Подробнее о переключении между стерео- и моно-режимом см. в разделе [Выбор стерео- и моно-режима](#).
- Если при выбранных настройках длительность лупа превышает максимально возможную, она будет скорректирована.
- Изменение длительности лупа приведет к удалению записанного лупа.

## Настройка громкости

---

Вы можете настроить громкость лупера.

1. Вращайте  или потяните регулятор VOL вверх или вниз в экране лупера.  
(→ Использование лупера во время воспроизведения)



---

### ПОДСКАЗКА

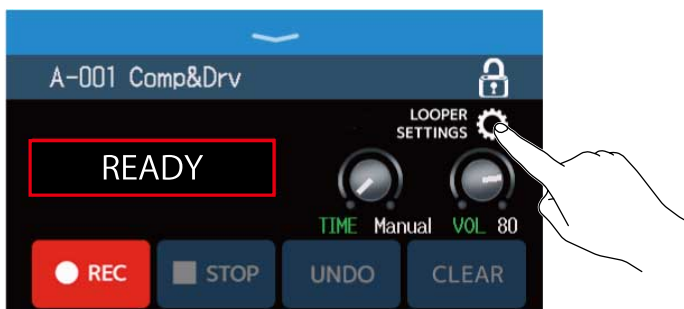
Громкость можно задать в диапазоне от 0 до 100.

---

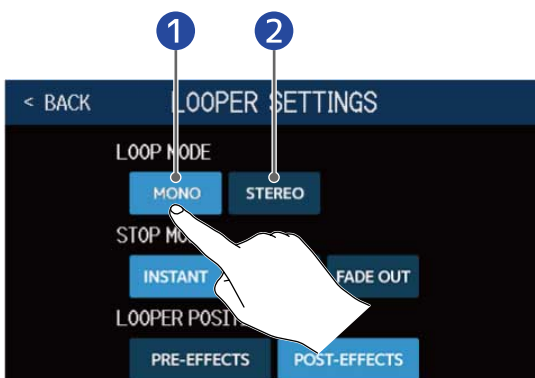
## Установка стерео- или моно-режима

Лупы можно записывать в стерео- или моно-режиме.

1. Коснитесь LOOPER SETTINGS в экране лупера (→ [Использование лупера во время воспроизведения](#)).



2. Выберите нужный режим.



- 1 Моно
- 2 Стерео

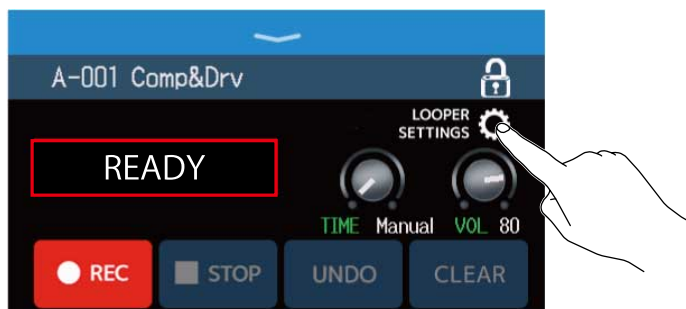
### ПРИМЕЧАНИЕ

- Длительность записи лупа составляет 2–45 секунд в режиме стерео и 2–90 секунд в режиме моно.
- При использовании SD-карты (→ [SD-карта](#)) вы не можете поменять режим записи на моно (он установлен на стерео).

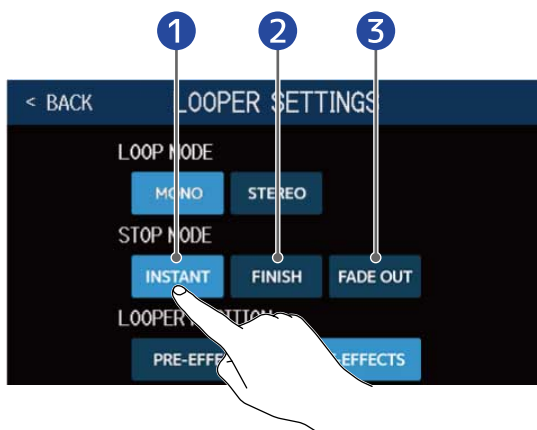
## Настройка режима остановки

Вы можете задать режим остановки лупера.

1. Коснитесь LOOPER SETTINGS в экране лупера. (→ Использование лупера во время воспроизведения)



2. Выберите нужный режим в строке STOP MODE.



- 1 Луп останавливается сразу после нажатия кнопки стоп.
- 2 Луп воспроизводится до конца, а затем останавливается.
- 3 Луп медленно затухает.



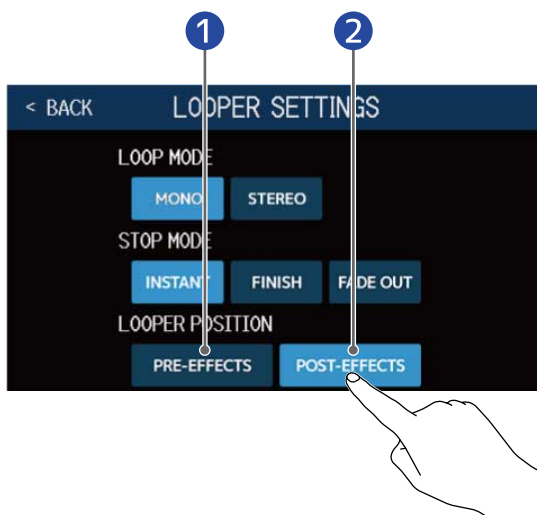
## Изменение позиции лупера в цепи

Вы можете изменить позицию лупера в цепи.

1. Коснитесь LOOPER SETTINGS в экране лупера. (→ Использование лупера во время воспроизведения)



2. Выберите нужную позицию лупера.



- 1 Лупер до эффектов
- 2 Лупер после эффектов

### ПОДСКАЗКА

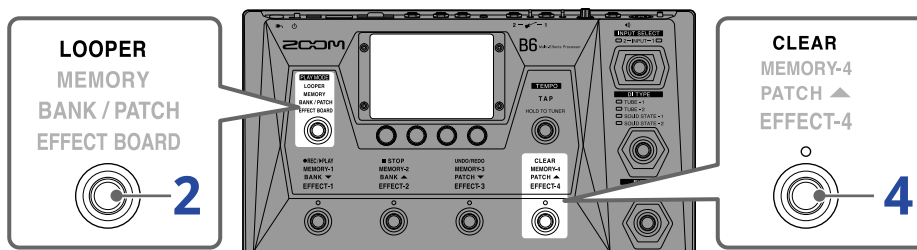
Разместив лупер до эффектов, вы сможете обрабатывать звучание лупа.





## SD-карта

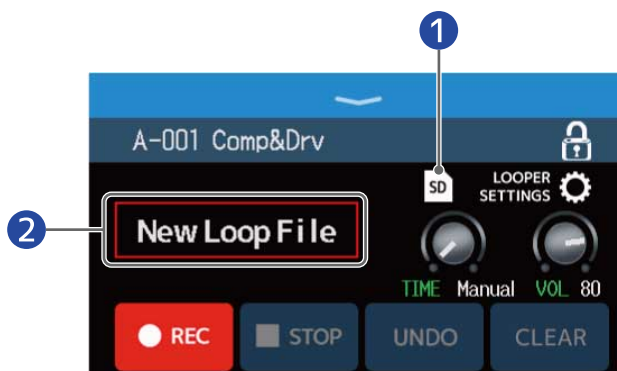
После установки SD-карты вы сможете записывать лупы большей длительности и сохранять их, а также загружать аудиофайлы и использовать их в качестве лупов.

### Создание лупов и сохранение их на SD-карте



1. Установите SD-карту. (→ [Установка SD-карты](#))

2. Нажмите  несколько раз, чтобы выбрать **LOOPER** или коснитесь  в меню. Будет активирован режим LOOPER, на дисплее откроется экран лупера.



1 Эта пиктограмма отображается, если установлена SD-карта.

2 Сообщение “New Loop File” означает, что луп еще не записан. В процессе записи лупа или при выборе существующего лупа здесь будет отображаться его название.

### 3. Запишите луп.

Следуйте инструкции в шаге 2 раздела "Использование лупера во время воспроизведения".



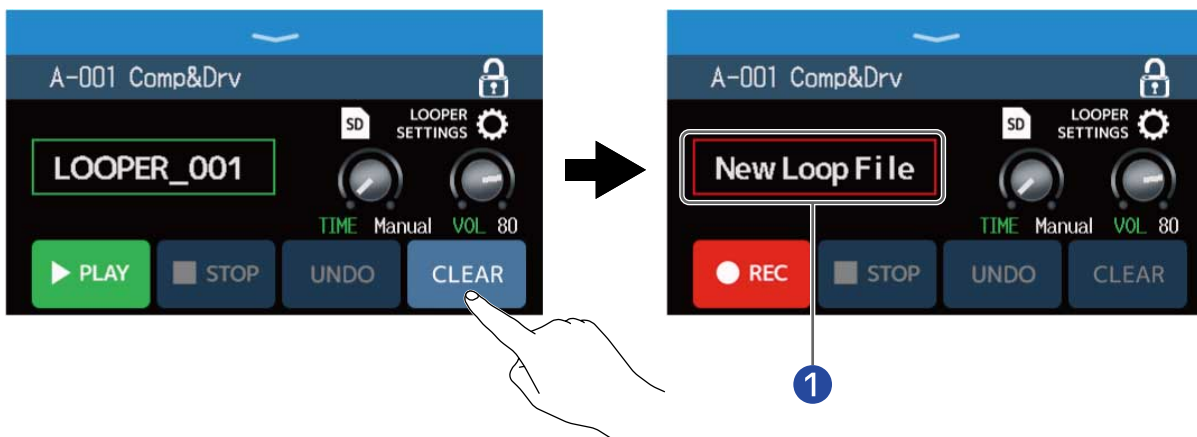
1 Во время записи лупа на дисплее отображается название, под которым он будет сохранен.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Лупы сохраняются с названиями в формате "LOOPER\_xxx", где "xxx" -- порядковый номер лупа.
- Лупы нельзя удалить с SD-карты с помощью В6. Чтобы удалить лупы с SD-карты используйте компьютер или другое устройство.
- Если установлена SD-карта, текущий статус лупера не будет отображаться на дисплее.
- Если установлена SD-карта, длительность лупа может составлять от 2 секунд до 2 часов.

### 4. После записи лупа нажмите или коснитесь .

Созданный луп будет сохранен на SD-карте.



1 На дисплее появится сообщение "New Loop File", и вы сможете записать новый луп.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

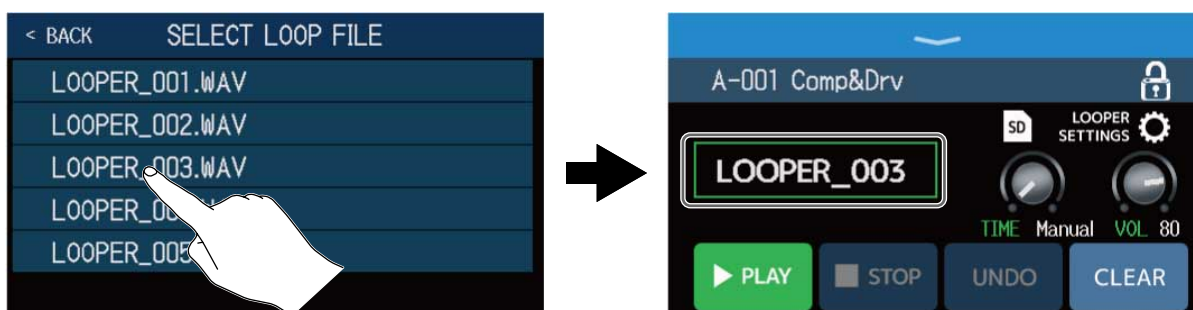
Настройки параметров лупера нельзя сохранять отдельно для разных лупов. Для всех лупов применяются одни и те же настройки.

## Выбор лупов на SD-карте

1. Коснитесь  в экране лупера (→ Использование лупера во время воспроизведения).



2. Коснитесь лупа, чтобы выбрать его.  
Название выбранного лупа появится в экране лупера.



Выбранный луп можно воспроизводить, а также перезаписывать с наложением.

### ПОДСКАЗКА

Чтобы импортировать аудиофайлы и использовать их в качестве лупов, заранее скопируйте их в папку "B6\_Looper" на SD-карте. (→ [Структура папок и файлов B6](#))



Папка "B6\_Looper" создается в корневом каталоге SD-карты при форматировании в B6.  
(→ [Форматирование SD-карты](#))

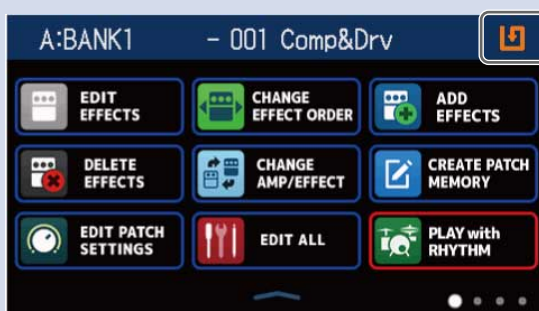
Вы можете импортировать аудиофайлы в следующем формате:

- Частота дискретизации: 44,1 кГц
- Разрядность: 16 бит
- Стерео

# Настройка эффектов


## Сохранение изменений

- Если включена функция AUTOSAVE, изменения патчей будут сохраняться автоматически. (По умолчанию эта функция включена) (→ [Функция AUTOSAVE](#))
- Если функция AUTOSAVE выключена, изменения патчей не будут сохраняться автоматически. Если патч был изменен, в правом верхнем углу дисплея появится иконка , сигнализирующая о том, что текущая версия патча отличается от сохраненной. Коснитесь  чтобы открыть экран сохранения патча.  
(→ [Сохранение патчей](#))



## Включение и выключение эффектов

Вы можете включать и выключать отдельные эффекты, входящие в состав патча.


1. Выберите патч, в котором находится эффект, который вы хотите включить или выключить.
2. Коснитесь  в главном меню.
3. Коснитесь индикатора над эффектом, чтобы включить или выключить его.



Когда эффект включен, индикатор горит красным, а когда выключен -- не горит.

---

## ПОДСКАЗКА

С помощью функции  вы можете производить все операции над патчами в одном экране.

(→ [Все настройки в одном экране](#))

---

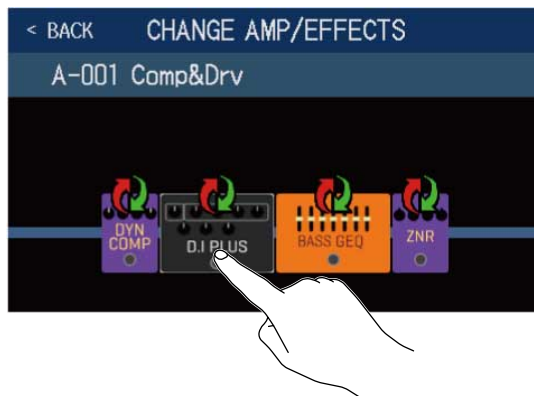
# Замена эффектов

Эффекты в патче можно заменить на другие эффекты.

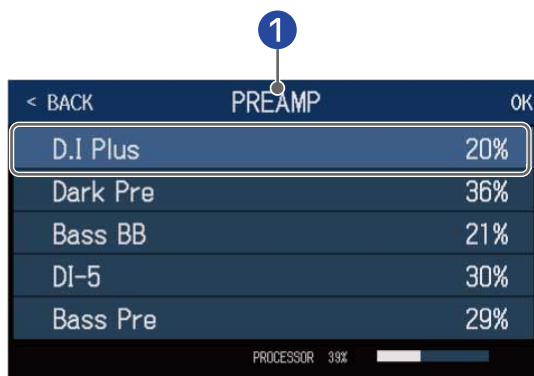
1. Выберите патч, эффект в составе которого вы хотите заменить.

2. Коснитесь  в главном меню.

3. Коснитесь эффекта, который хотите заменить.



Выбранный эффект отобразится в списке.

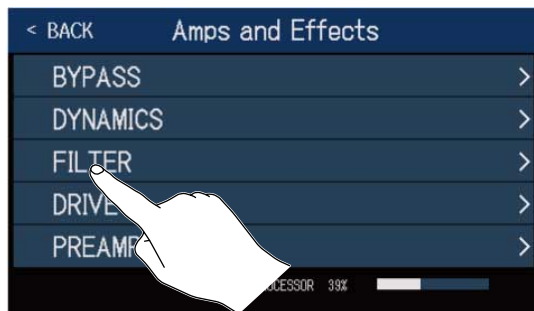


1 Категория

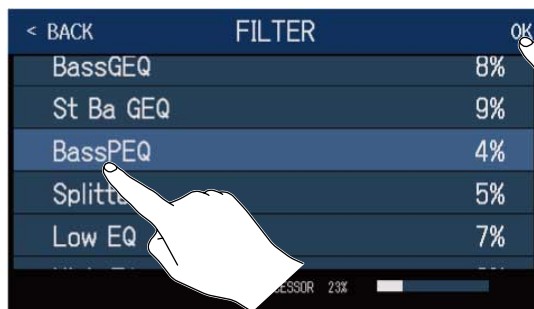
4. Чтобы выбрать эффект из той же категории, перейдите к шагу 6.  
Чтобы выбрать эффект из другой категории, нажмите **< BACK** .



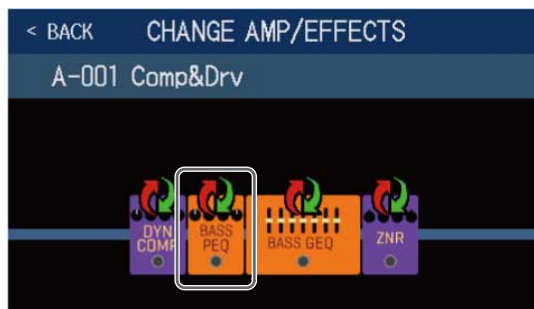
5. Выберите категорию.




6. Выберите эффект или усилитель, затем нажмите "OK".



Первоначальный эффект в патче будет заменен выбранным эффектом или усилителем.



#### ПРИМЕЧАНИЕ

Если эффект в патче был удален из Guitar Lab, то он будет отображаться со значком  и не будет работать.

#### ПОДСКАЗКА

Подробную информацию об эффектах смотрите в приложении Guitar Lab.



## Количество эффектов в патчах

---

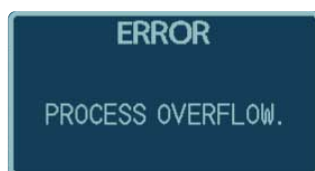
В В6 можно одновременно использовать до 6 эффектов. Однако при этом загрузка процессора не должна превышать 100%. Напротив каждого эффекта в списке указано, на сколько процентов его использование загружает процессор.



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

PROCESSOR 35%

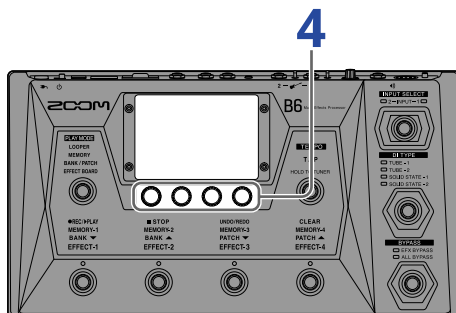
При выборе эффекта, добавление которого загрузит процессор более чем на 100%, эффект не будет применен, и на дисплее отобразится сообщение об ошибке:



В этом случае, выберите другой эффект или замените один из эффектов или усилителей в патче, чтобы общая загрузка процессора не превышала 100%.

# Настройка эффектов

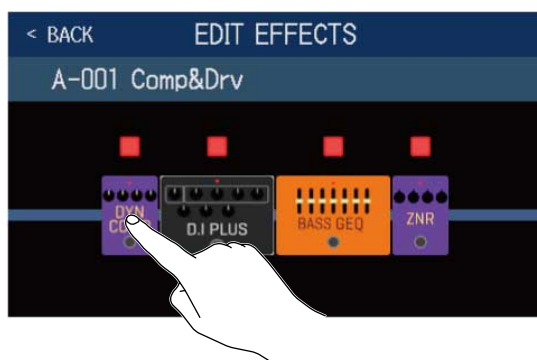
Вы можете настраивать отдельные эффекты в патчах.




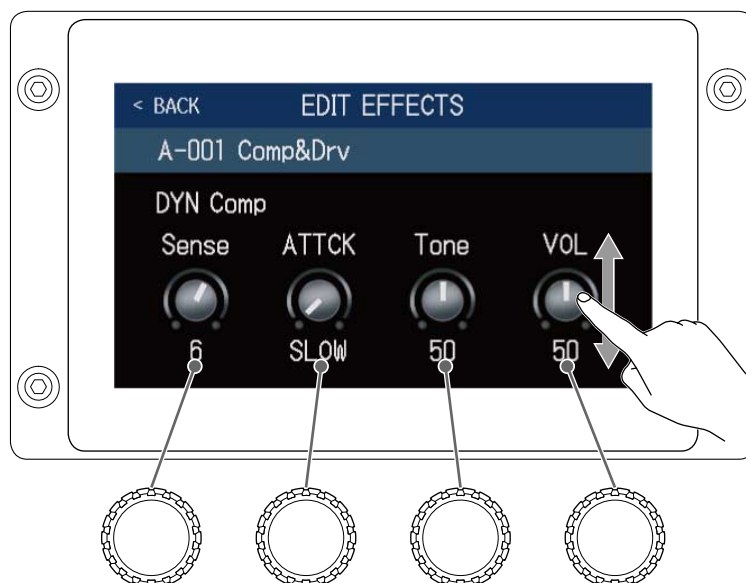
1. Выберите патч, в котором находится эффект, который вы хотите настроить.

2. Коснитесь  в главном меню.

3. Выберите эффект, который хотите настроить.



4. Вращайте  или перемещайте регуляторы вверх и вниз, чтобы изменить значение параметров.



---

## ПОДСКАЗКА

- Задайте параметры Time, Rate и т. п. в нотах, чтобы синхронизировать их с темпом. (→ [Настройка темпа](#))
  - Подробную информацию об эффектах смотрите в приложении Guitar Lab.
  - О замене эффектов смотрите в разделе [Замена эффектов](#).
  - О добавлении эффектов смотрите в разделе [Добавление эффектов](#).
  - Об удалении эффектов смотрите в разделе [Удаление эффектов](#)
-

## Использование больших эффектов

Эффекты, которые изображены крупнее, чем обычно в режиме EFFECT BOARD и в экране редактирования эффектов, называются "большие эффекты" и занимают место двух стандартных.



У больших эффектов больше настраиваемых параметров, поэтому в экране редактирования они занимают две страницы. Чтобы перемещаться между страницами используйте ▷ и ◁ внизу экрана.



① Следующая страница

② Предыдущая страница


## Особые функции футсвитча

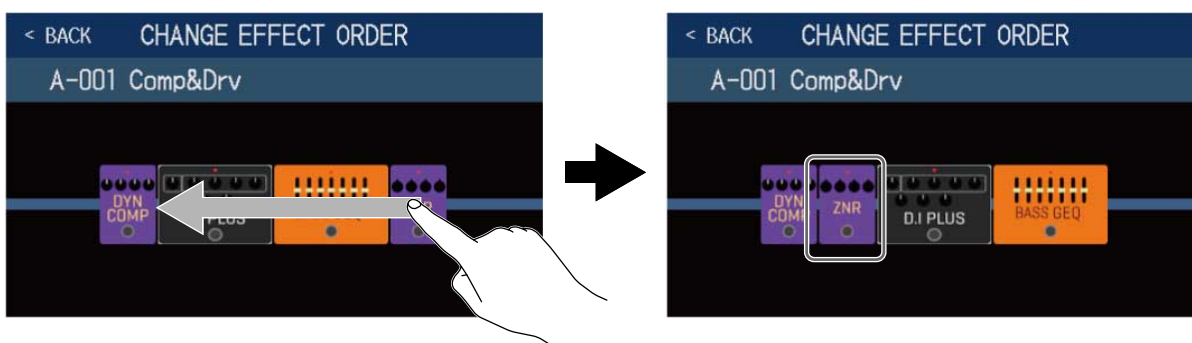
Некоторые эффекты назначают на футсвитч особые функции, например, применение эффекта только во время нажатия на футсвитч. Название параметров, которые используют особые функции, отображается черными буквами на белом фоне.



# Изменение порядка эффектов

Вы можете изменять порядок эффектов в патче.

1. Выберите патч, эффекты в котором хотите разместить в другом порядке.
2. Коснитесь  в главном меню.
3. Перетащите иконки эффектов в нужные позиции.



# Добавление эффектов



Вы можете добавлять эффекты в патчи.

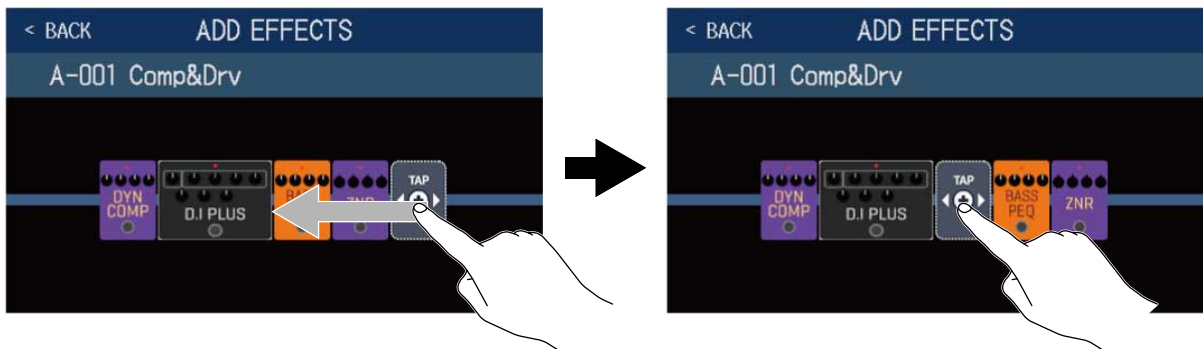
## ПРИМЕЧАНИЕ

Можно комбинировать до 6 эффектов одновременно. (→ [Количество эффектов в патчах](#))


1. Выберите патч, в который хотите добавить эффект.

2. Коснитесь  в главном меню.

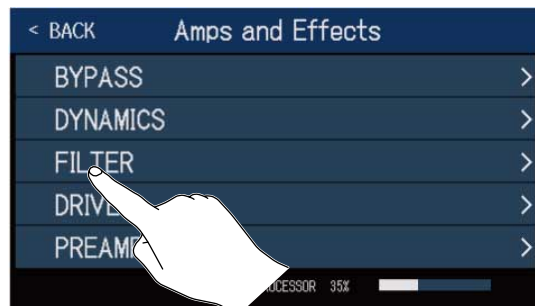
3. Переместите значок  в позицию, в которую хотите добавить эффект. Затем нажмите .



## ПРИМЕЧАНИЕ

Если в патче уже используется максимальное число эффектов, значок  не будет отображаться.

4. Выберите категорию эффекта.




5. Выберите эффект или усилитель, затем нажмите ОК.





Выбранный эффект будет добавлен в патч.

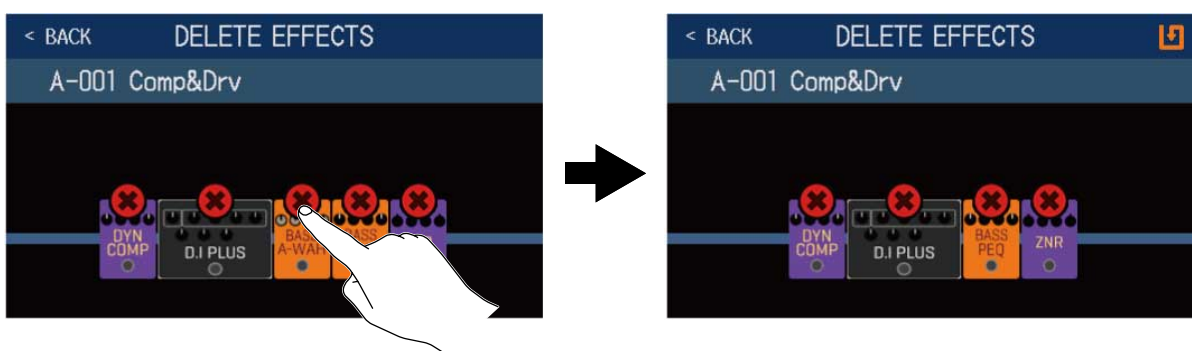


Значок  появится снова, и вы можете повторить шаги 3–5, чтобы добавить еще эффектов.

## Удаление эффектов

Вы можете удалить ненужные эффекты из патча.


1. Выберите патч, из которого хотите удалить эффект.
2. Коснитесь  в главном меню.
3. Коснитесь  рядом с эффектом, который хотите удалить.  
Выбранный эффект будет удален из патча.





## Все настройки в одном экране

Вы можете производить все настройки патча в одном экране.

1. Выберите патч, который хотите отредактировать.
2. Коснитесь  в главном меню.
3. Отредактируйте патч.

## Включение и выключение эффектов и усилителей

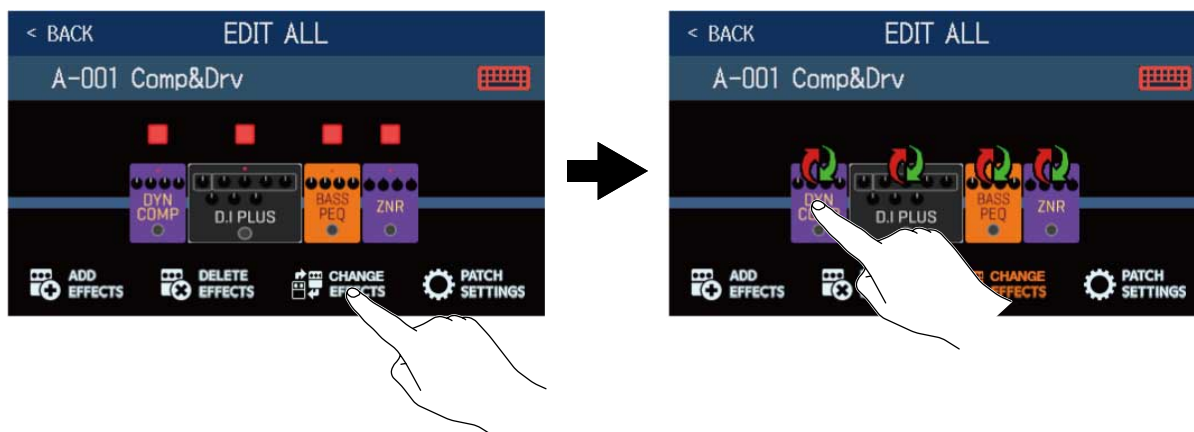
Коснитесь индикатора над эффектом или усилителем, чтобы включить его или выключить.



Когда эффект/усилитель включен, индикатор горит красным. Когда выключен -- индикатор не горит.

## Замена эффектов и усилителей

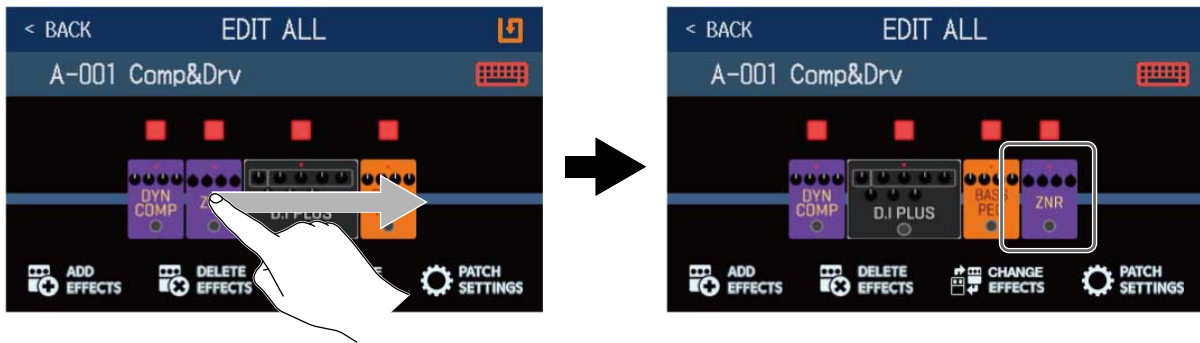
Коснитесь CHANGE EFFECTS.



Коснитесь эффекта или усилителя, который хотите заменить. Затем следуйте инструкциям в разделе [Замена эффекта](#).

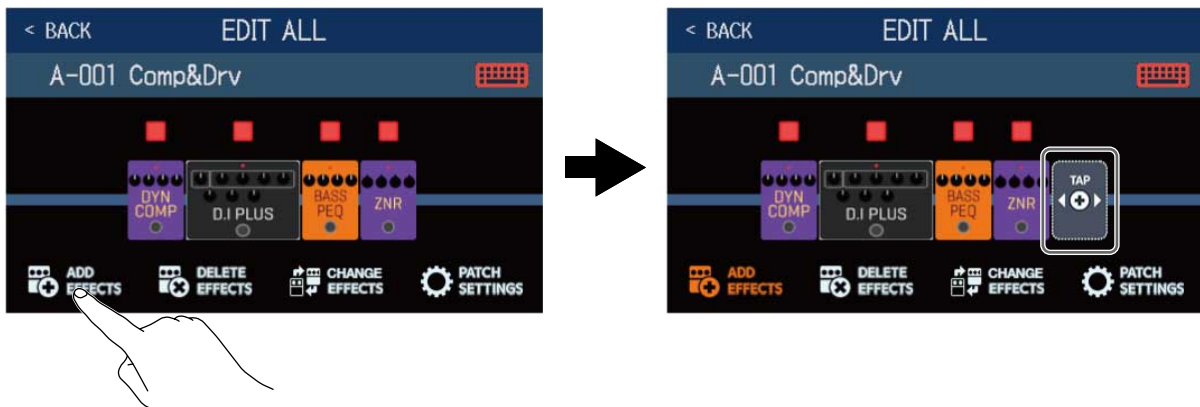
## Изменение порядка эффектов


Перетащите иконку эффекта в нужную позицию.



## Добавление эффектов

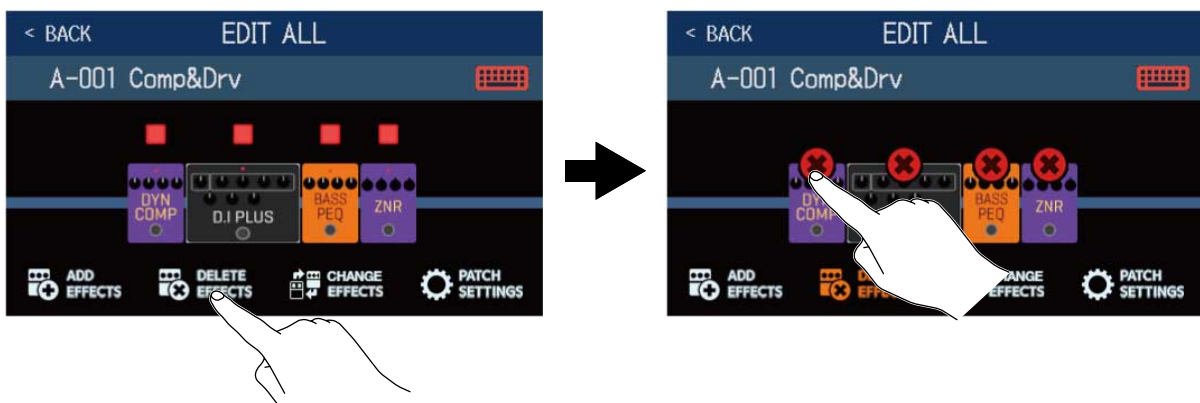
Коснитесь ADD EFFECTS.



Появится значок . Чтобы добавить эффект, следуйте инструкциям в разделе [Добавление эффектов](#).

## Удаление эффектов

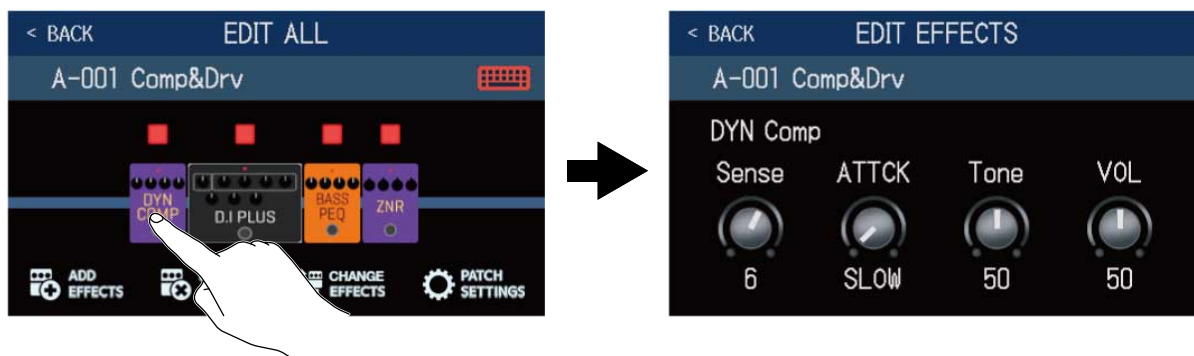
Коснитесь DELETE EFFECTS.



Коснитесь  рядом с эффектом, который хотите удалить.

## Настройка эффектов

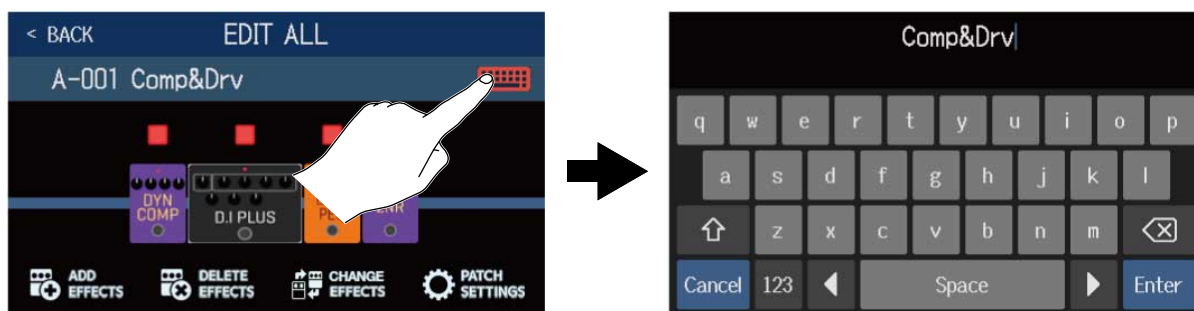
Коснитесь эффекта, который хотите настроить.



Откроется экран редактирования эффекта. Следуйте инструкциям в разделе [Настройка эффектов](#).

## Переименование патчей

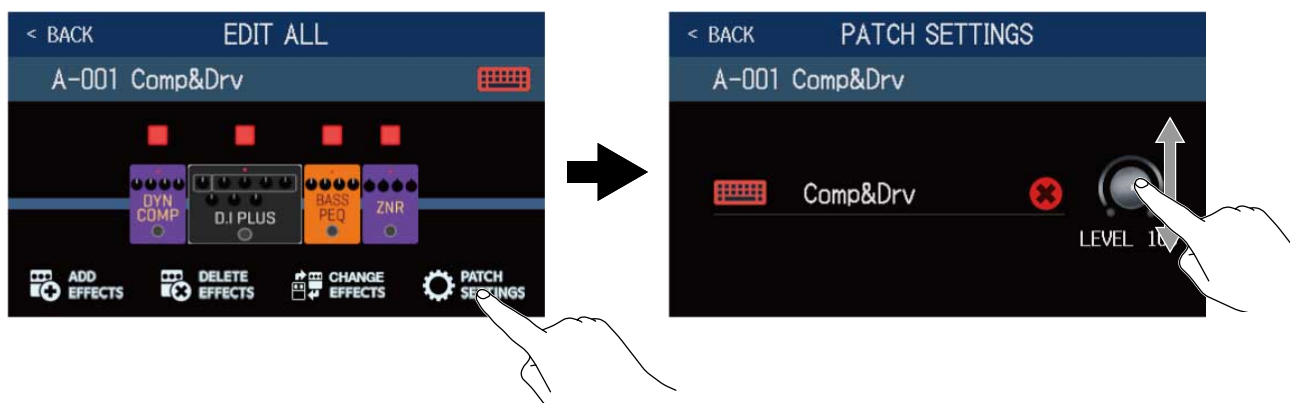
Коснитесь .



Введите новое название патча с помощью клавиатуры. (→ [Переименование патчей](#))

## Настройка уровня патча

Коснитесь PATCH SETTINGS.





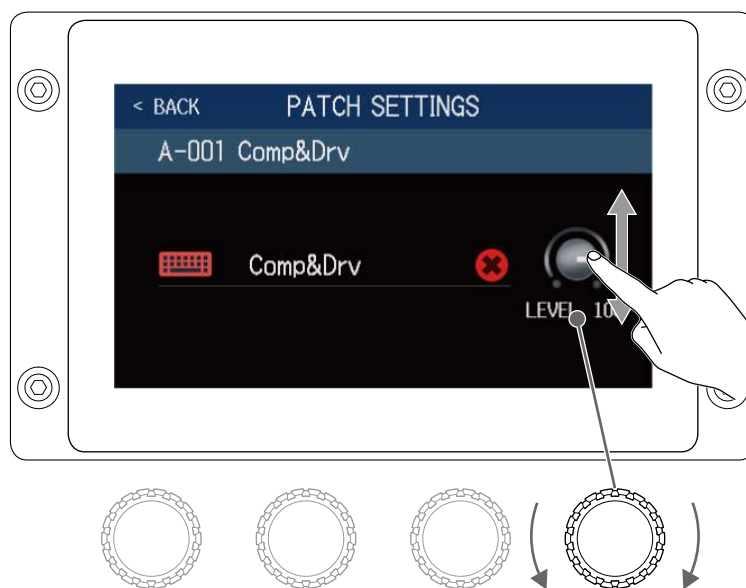
Потяните регулятор LEVEL вверх или вниз, чтобы отрегулировать уровень. (→ [Настройка уровня патча](#))

# Настройка уровня патча

---

Вы можете настраивать уровень отдельно для каждого патча.

1. Выберите патч, уровень которого хотите настроить.
2. Коснитесь  в главном меню.
3. Вращайте  или потяните регулятор LEVEL для настройки уровня.



---

## ПОДСКАЗКА

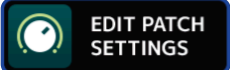
Уровень патча можно задать в диапазоне от 0 до 120.


---

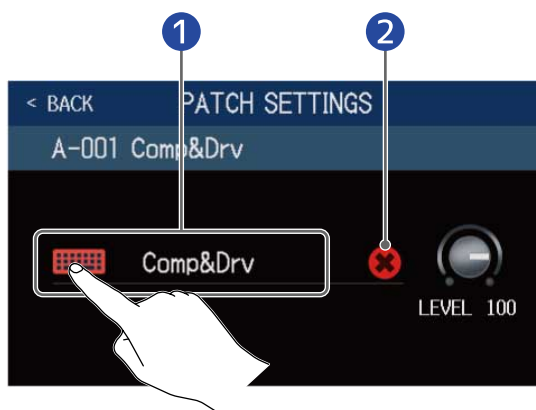
# Переименование патчей

Вы можете изменять названия патчей.

1. Выберите патч, который хотите переименовать.

2. Коснитесь  в главном меню.

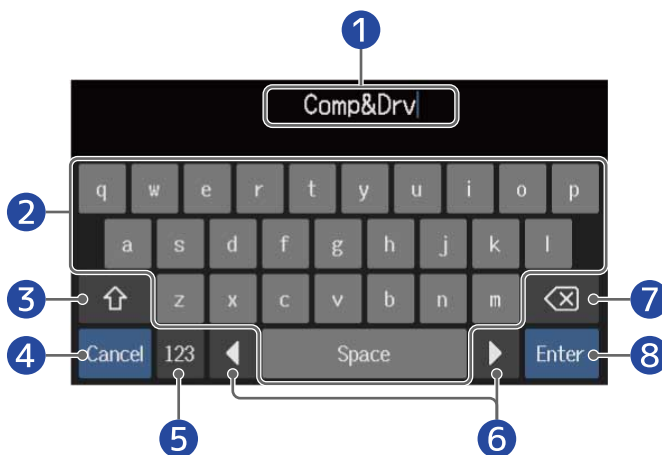
3. Нажмите , чтобы открыть клавиатуру.



1 Название патча

2 Удалить название патча

4. Введите новое название патча с помощью клавиатуры.



1 Поле для ввода символов

Текущая позиция обозначается курсором.

2 Символы

3 Переключение верхнего и нижнего регистров

**4** Отмена ввода символов

Нажмите, чтобы вернуться в предыдущий экран.

**5** Изменить тип символов

**6** Передвинуть курсор

**7** Удалить символ

**8** Подтвердить ввод

Название будет сохранено, откроется предыдущий экран.

---

**ПОДСКАЗКА**

Вы можете использовать следующие символы:

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

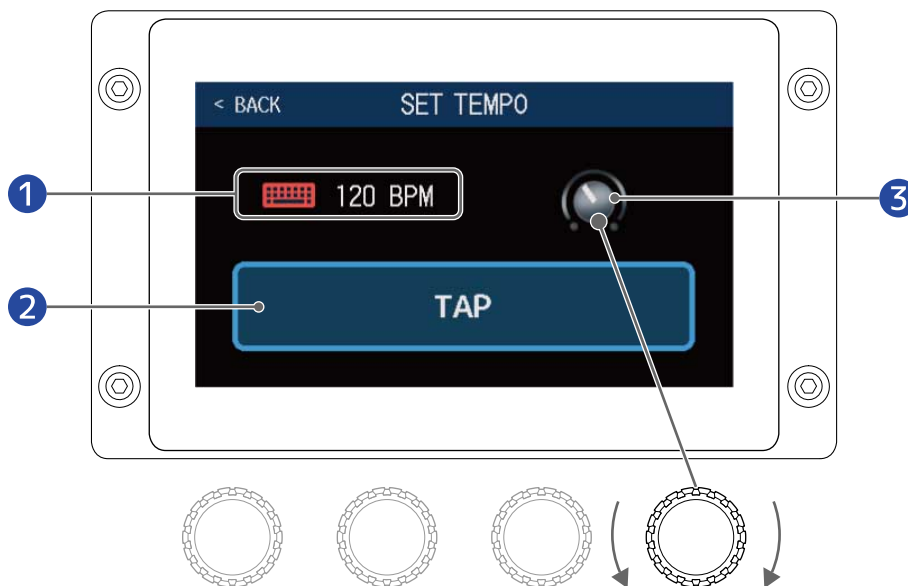
---

# Настройка темпа

Вы можете настроить темп, который применяется к ритм-паттернам, лупам, эффектам дилэя и некоторым эффектам модуляции.

1. Коснитесь  в главном меню.

2. Отрегулируйте значение темпа.




## 1 Текущий темп

Коснитесь, чтобы открыть поле для ввода значения темпа.


## 2 Кнопка для настукивания темпа

Нажмите на кнопку несколько раз в желаемом темпе.

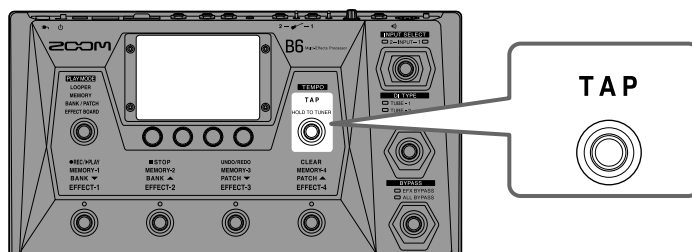
## 3 Регулятор темпа

Вращайте , чтобы отрегулировать значение темпа.

## ПОДСКАЗКА

- Темп можно задать в диапазоне от 40 до 250 J (bpm).
- Темп также можно задать, нажав несколько раз кнопку .

Текущее значение темпа будет отображаться на дисплее.



# Управление патчами

## Сохранение патчей

Функция AUTOSAVE включена по умолчанию. Если она выключена, то все изменения, в том числе настройки эффектов и усилителей, а также настройки громкости не будут сохраняться автоматически. В этом случае сохраните их вручную при необходимости. Патчи также можно сохранять в другие локации.

### ПОДСКАЗКА

Подробнее о функции AUTOSAVE смотрите в разделе [Функция AUTOSAVE](#).

1. Выберите патч, который хотите сохранить.

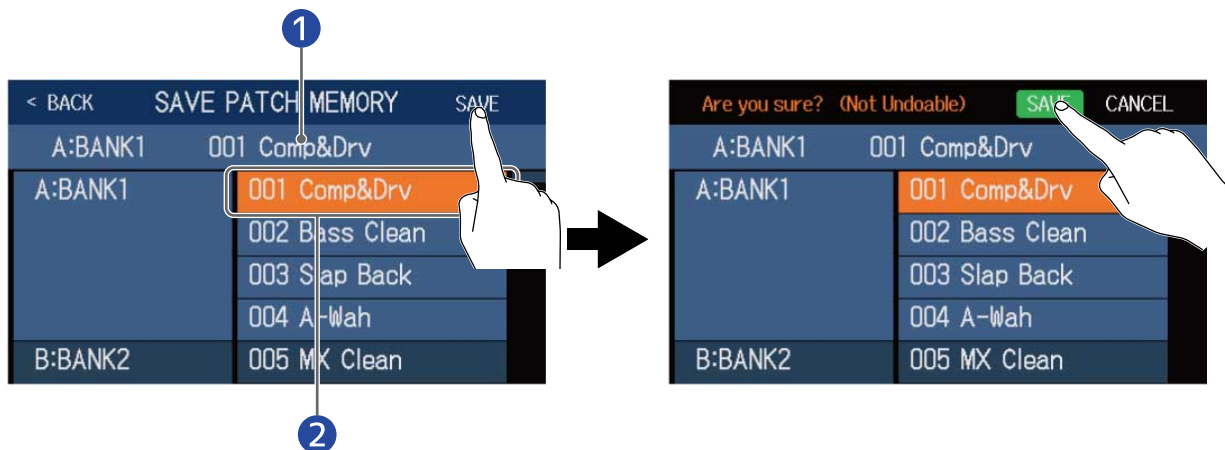
2. Коснитесь  в главном меню.

3. Сохраните патч.

Вы можете сохранить изменения в текущем патче либо сохранить их в новом патче (см. ниже).

## Сохранение изменений в текущем патче

Нажмите SAVE, а затем еще раз SAVE.



1 Текущий патч

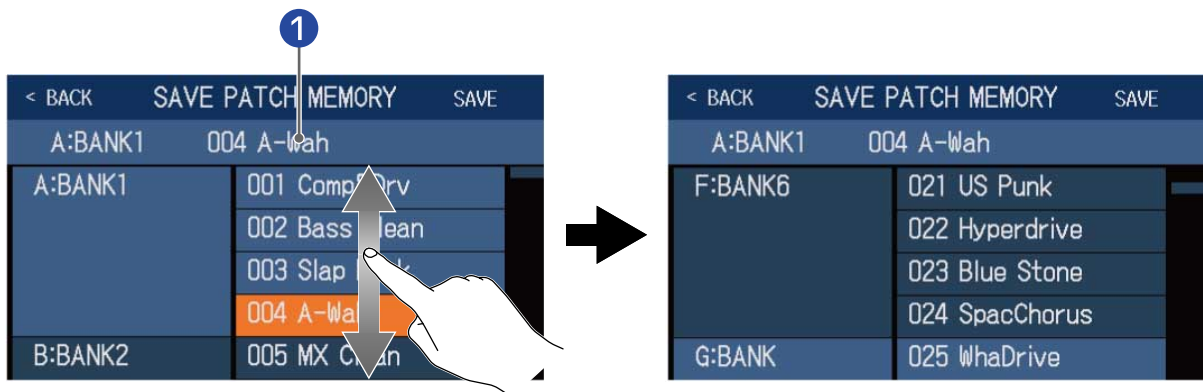
2 Патч, в который сохраняются изменения

Выбранный патч подсвечивается.



## Сохранение изменений в новом патче

1. Пролитните вверх или вниз, чтобы выбрать патч, в который будут сохранены изменения текущего патча. Патчи разделены по банкам.

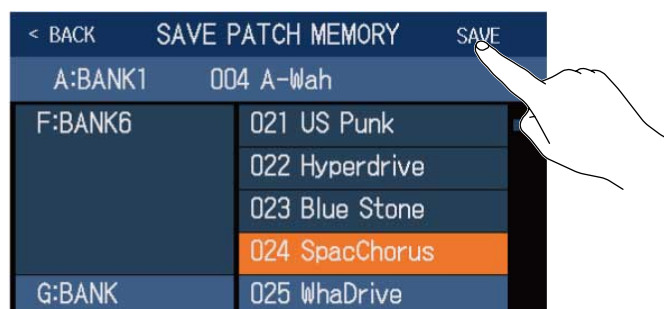


### 1 Текущий патч

2. Нажмите на патч, в который будут сохранены изменения. Выбранный патч будет подсвечиваться.

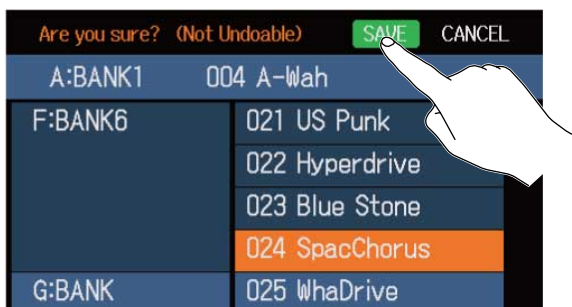


3. Нажмите SAVE.





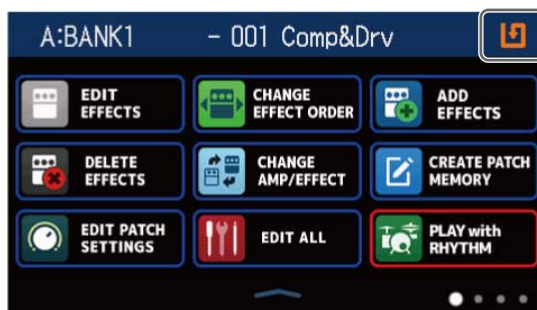
#### 4. Нажмите SAVE еще раз.

Изменения текущего патча будут сохранены в выбранный патч.



#### ПОДСКАЗКА


Если патч был изменен при выключенной функции AUTOSAVE, в правом верхнем углу дисплея появится иконка , сигнализирующая о том, что текущая версия патча отличается от сохраненной. Коснитесь  чтобы открыть экран сохранения патчей.

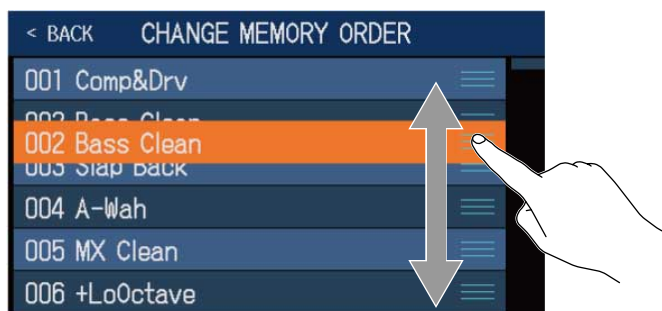


# Изменение порядка патчей

Вы можете изменить порядок патчей.


1. Коснитесь  в главном меню.

2. Перетяните патч в нужное место в списке, зажав .




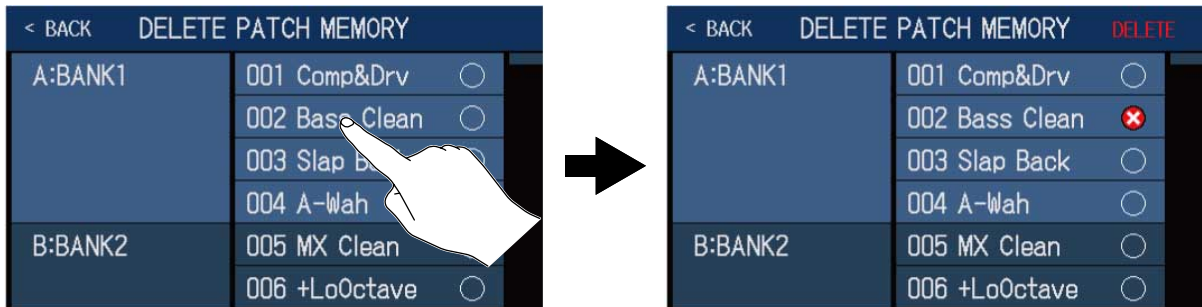
# Удаление патчей

Вы можете удалить ненужные патчи.

1. Коснитесь  в главном меню.

2. Выберите патч, который хотите удалить.

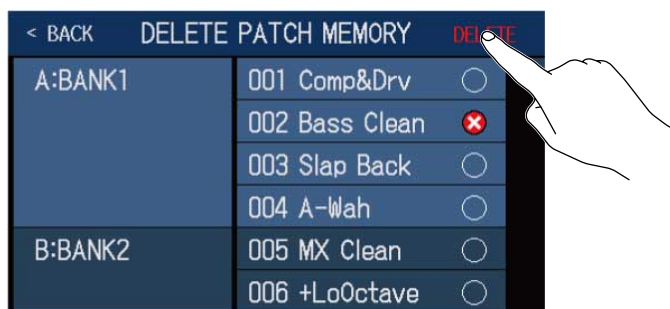
Напротив выбранного патча появится значок .



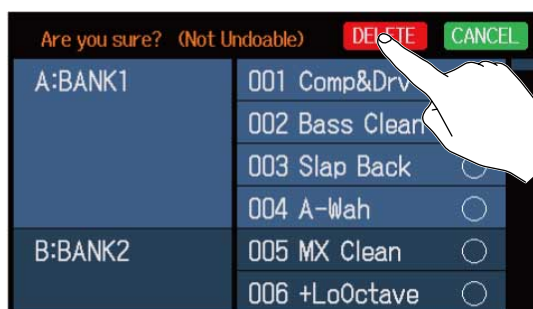
## ПОДСКАЗКА

- Патчи сгруппированы по банкам.
- Вы можете выбрать сразу несколько патчей для удаления.
- Чтобы отменить удаление патча, нажмите на него еще раз.

3. Нажмите DELETE.



4. Нажмите DELETE еще раз.



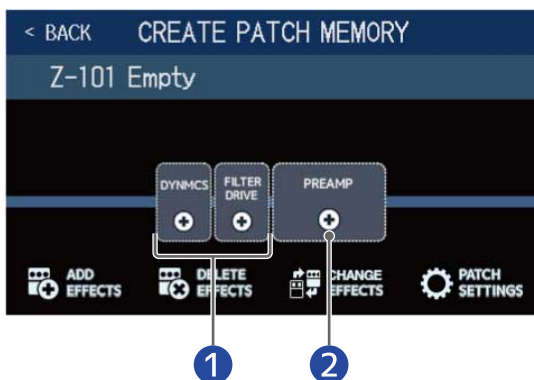
Содержимое выбранных патчей будет удалено, и они будут отображаться с названием "Empty".

# Создание патчей

Вы можете создавать новые патчи.

1. Коснитесь  в главном меню.

Откроется экран создания патчей.



- 1 Выбор эффекта
- 2 Выбор усилителя

В экране создания патча отображаются кнопки для добавления двух эффектов из разных категорий, а также усилителя.

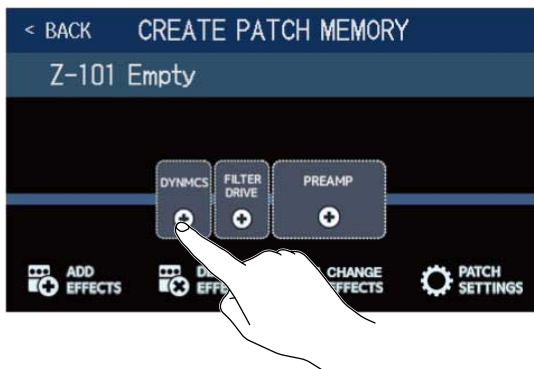
Выберите эффекты и усилитель для добавления в патч.

- DYNMCS: выбор компрессора и других динамических эффектов.
- FILTER/DRIVE: выбор эквалайзера, фильтров, а также эффектов типа овердрайв.
- PREAMP: выбор усилителя.

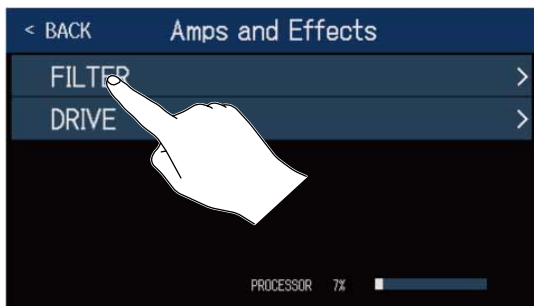
## ПРИМЕЧАНИЕ

Всего на устройстве можно сохранить до 240 патчей. Экран создания патчей не будет отображаться, если достигнут лимит числа патчей. В этом случае удалите ненужные патчи.

2. Коснитесь кнопки добавления эффекта или усилителя.

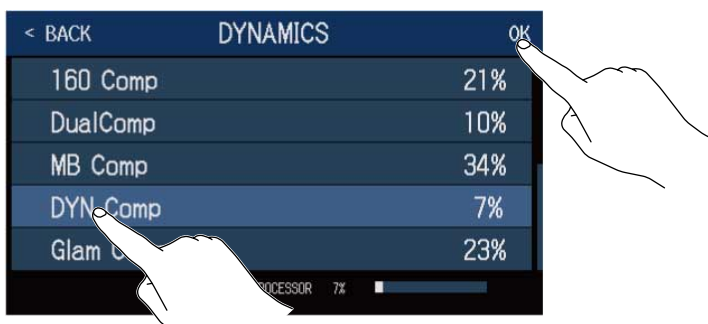


3. Выберите категорию эффекта.

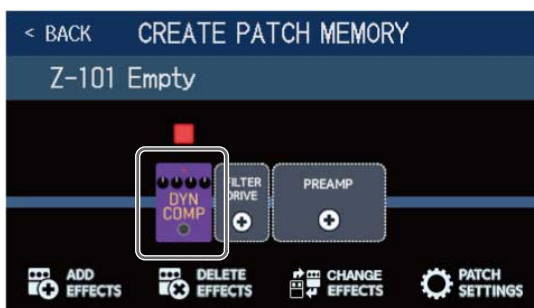


Выбор категории недоступен для эффектов типа DYNMCS или усилителей (PREAMP). В этом случае сразу перейдите к шагу 4.

4. Выберите нужный эффект или усилитель и нажмите ОК.



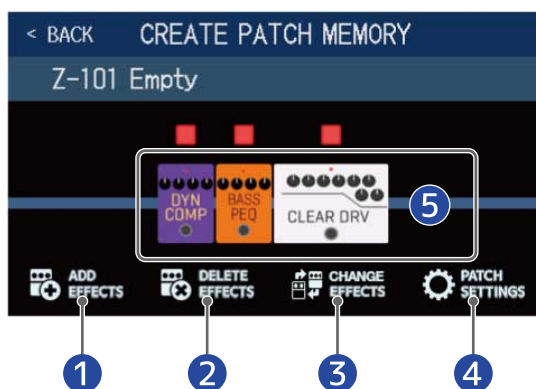
Выбранный эффект или усилитель будет добавлен в патч.



- 5.** Повторите шаги 2–4 для добавления других эффектов или усилителя.  
Если функция AUTOSAVE включена (→ [Функция AUTOSAVE](#)), все изменения в патче будут сохраняться автоматически.

Если функция AUTOSAVE выключена, коснитесь , чтобы открыть экран сохранения патча.

- 6.** При необходимости отредактируйте патч.  
Эффекты можно добавлять, удалять и заменять на другие. Также можно изменять название патча и настраивать его уровень.



**1** Добавление эффектов

Вы можете добавлять различные эффекты, в том числе хорусы, фленджеры и другие эффекты модуляции, дилэй, реверберацию и другие пространственные эффекты, а также эффекты, назначаемые на педаль. (→ [Добавление эффектов](#))

**2** Удаление эффектов

(→ [Удаление эффектов](#))

**3** Замена эффектов

(→ [Замена эффектов](#))

**4** Переименование патча и настройка уровня

(→ [Переименование патчей](#), [Настройка уровня патчей](#))


**5** Настройка эффектов

Коснитесь значка эффекта или усилителя, чтобы настроить его. (→ [Настройка эффектов](#))

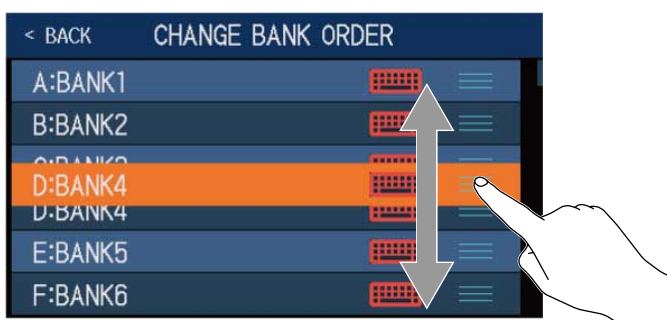
# Управление банками

## Изменение порядка банков

Вы можете изменить порядок банков.

1. Коснитесь  в главном меню.


2. Переместите банк в нужное место в списке, зажав .

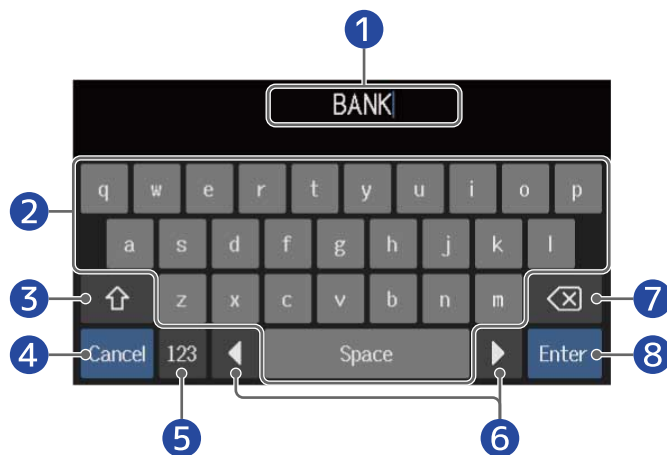




---

## ПОДСКАЗКА

Нажмите  , чтобы открыть клавиатуру для ввода символов.



### 1 Поле для ввода символов

Текущая позиция обозначается курсором.

### 2 Символы

### 3 Переключение верхнего и нижнего регистров

### 4 Отмена ввода символов

Нажмите, чтобы вернуться в предыдущий экран.

### 5 Изменить тип символов

### 6 Передвинуть курсор

### 7 Удалить символ


### 8 Подтвердить ввод


Название будет сохранено, откроется предыдущий экран.

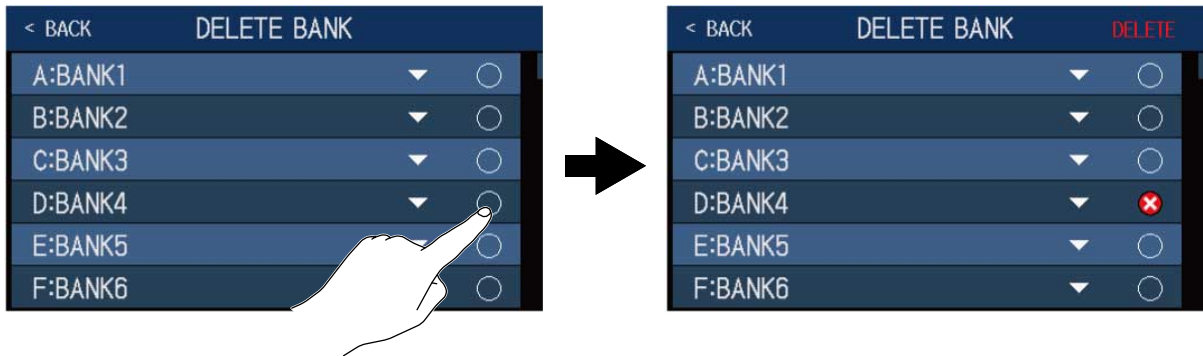
---

# Удаление банков

Вы можете удалить ненужные банки с устройства.

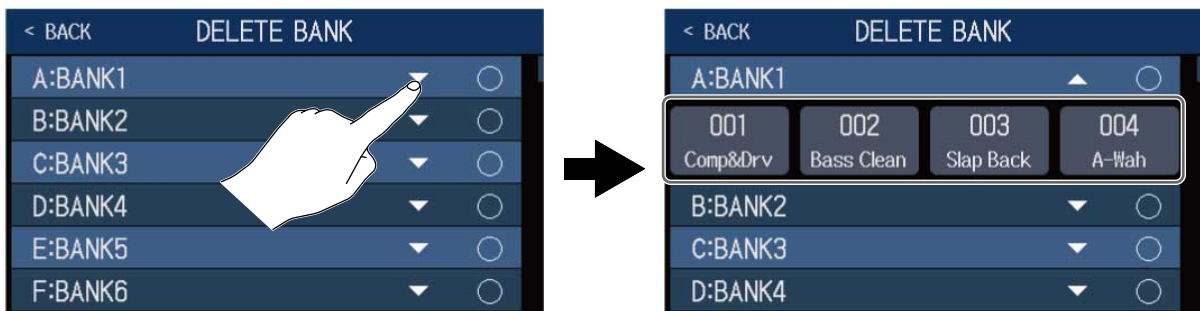
1. Коснитесь  в главном меню.

2. Нажмите  напротив банка, который хотите удалить. Рядом с выбранным банком появится значок .



## ПОДСКАЗКА

- Вы можете выбрать несколько банков для удаления.
- Чтобы отменить удаление банка, нажмите еще раз на кнопку выбора.
- Коснитесь ▼, чтобы посмотреть, какие патчи входят в банк.



3. Нажмите DELETE.



4. Нажмите DELETE еще раз.



Выбранный банк будет удален.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Будьте внимательны: удаление банка также приводит к удалению входящих в него патчей.

# Создание банков

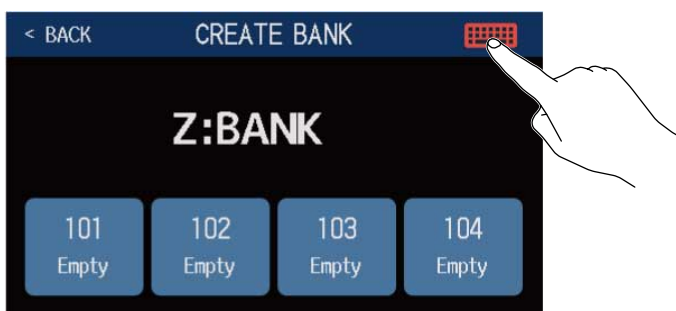
Вы можете создавать новые банки.

1. Коснитесь  в главном меню.

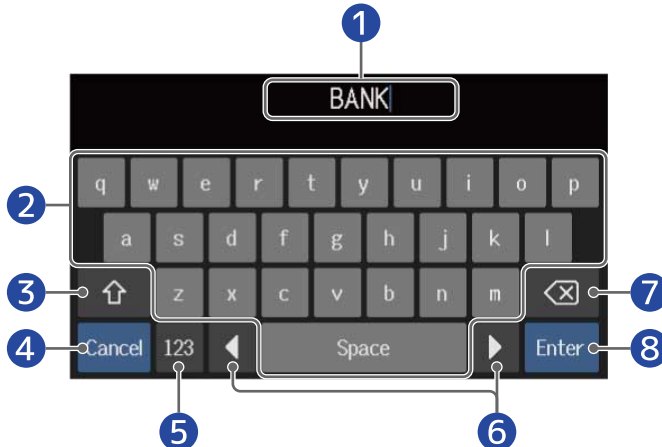
## ПРИМЕЧАНИЕ

Если на дисплее появилось сообщение “All banks are full. Please delete a bank and try again”, то создание нового банка невозможно. Удалите ненужный банк. (→ [Удаление банков](#))

2. Коснитесь .



3. Введите название банка.



- 1 Поле для ввода символов  
Текущая позиция обозначается курсором.
- 2 Символы
- 3 Переключение верхнего и нижнего регистров
- 4 Отмена ввода символов  
Нажмите, чтобы вернуться в предыдущий экран.
- 5 Изменить тип символов
- 6 Передвинуть курсор

7 Удалить символ

8 Подтвердить ввод

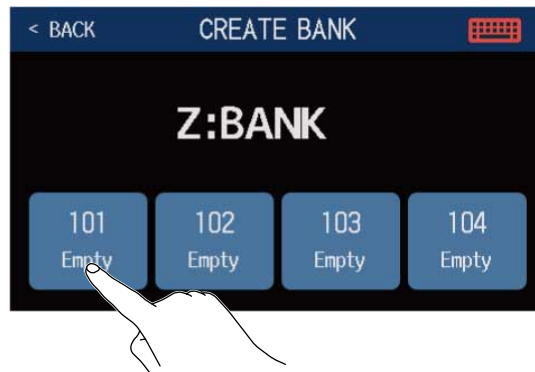
Название будет сохранено, откроется предыдущий экран.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

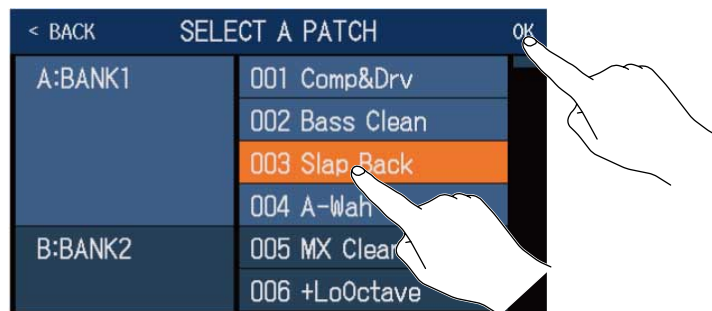
Вы можете использовать следующие символы:

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

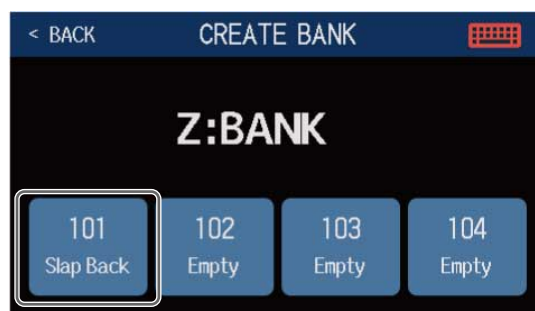
4. Коснитесь пустого слота, в который хотите добавить патч.



5. Выберите патч из списка и нажмите ОК.



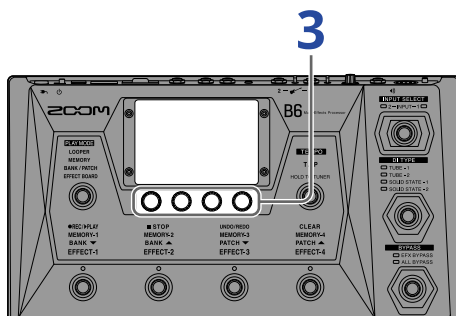
Выбранный патч будет добавлен в банк.



6. Повторите шаги 4–5, чтобы добавить в банк другие патчи.

# Педаль экспрессии

Вы можете подключить к B6 педаль экспрессии (ZOOM FP02M) и управлять эффектами из категории PEDAL. Педаль используется для регулирования заданного параметра эффекта во время исполнения.



1. Выберите патч, который хотите использовать с педалью экспрессии.

2. Коснитесь  в главном меню.



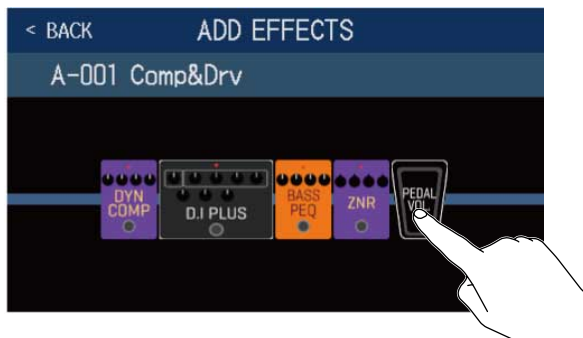
Чтобы добавить эффект из категории PEDAL, следуйте инструкциям в разделе [Добавление эффектов](#).



## ПОДСКАЗКА

Вы также можете заменить один из эффектов в патче на эффект из категории PEDAL. (→ [Замена эффектов](#))

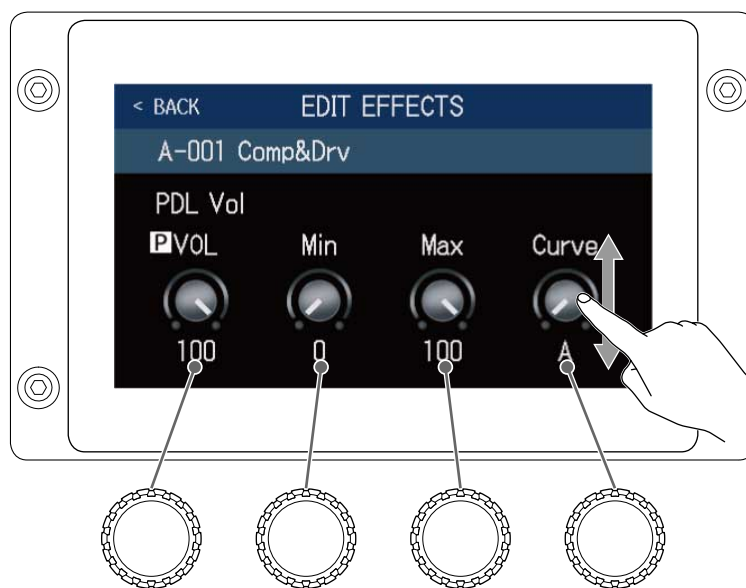
**3.** Коснитесь добавленного эффекта.



Откроется экран настройки эффекта.

**4.** Отрегулируйте параметры эффекта.

Для этого следуйте инструкциям в разделе [Настройка эффектов](#).



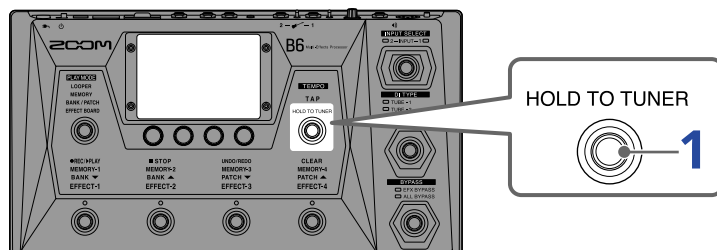
**5.** Используйте педаль экспрессии, чтобы управлять параметрами эффекта.



Вы можете настроить, какой именно параметр эффекта будет изменяться (он отмечен значком **P**).

# Тюнер

## Включение тюнера

Включите тюнер, чтобы настроить подключенную к B6 бас-гитару.



1. Нажмите и удерживайте  или коснитесь  в главном меню. Откроется экран тюнера.

2. Извлеките звук из открытой струны, которую хотите настроить, и отрегулируйте высоту тона.




- 1 Тип тюнера и высота тона эталонной ноты Ля

Коснитесь здесь, чтобы изменить настройки тюнера. (→ [Настройка тюнера](#))

- Отображается название ноты и степень отклонения от нее.
- Когда струна настроена правильно, стрелки по бокам от названия ноты загорятся зеленым.
- Пролистните экран вправо или влево, чтобы использовать другие типы тюнеров.

## Выключение тюнера

Нажмите , чтобы закрыть экран тюнера и вернуться в предыдущий экран.



## Настройка тюнера

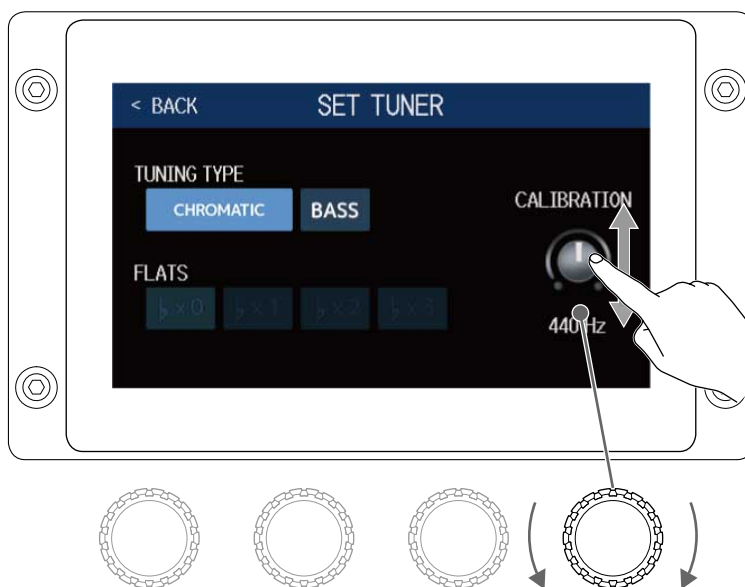
Вы можете настроить тип тюнера, а также высоту тона эталонной ноты Ля. Доступны также пониженные строи.

1. Коснитесь  в главном меню.

2. Произведите настройки.

### Изменение высоты тона эталонной ноты Ля

Потяните регулятор CALIBRATION вверх или вниз или вращайте .



#### ПОДСКАЗКА

- Высоту тона эталонной ноты Ля можно задать в диапазоне от 435 до 445 Гц.

## Выбор типа тюнера

Коснитесь нужного варианта, чтобы выбрать его.



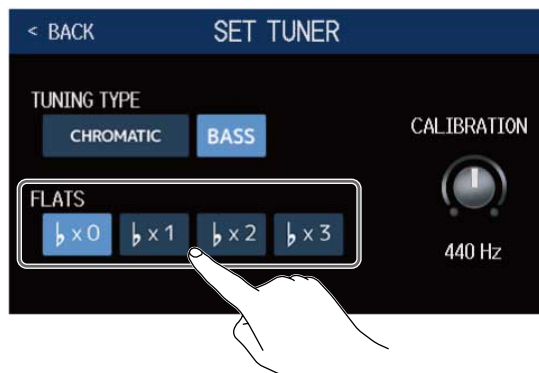
Тип тюнера	Пояснение
CHROMATIC	Тюнер показывает отклонение высоты тона струны от высоты тона ближайшей ноты (в полутонах).
BASS	Стандартный строй бас-гитары с поддержкой 5/6-струнных бас-гитар. В зависимости от выбранного типа при настройке отображается ближайший номер струны и степень отклонения.

Строй BASS ("LB" это нижнее Си, а "HC" это верхнее До.)

Струна	LB	4	3	2	1	HC
Нота	B	E	A	D	G	C

## Пониженные строи

Настройку всех струн можно понизить на 1 ( $b \times 1$ ), 2 ( $b \times 2$ ) или 3 ( $b \times 3$ ) полутона. Для этого коснитесь нужного значения в поле FLATS.



### ПРИМЕЧАНИЕ

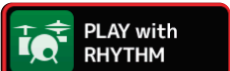
Пониженные строи недоступны, если выбран тип тюнера CHROMATIC.

# Ритм-паттерны

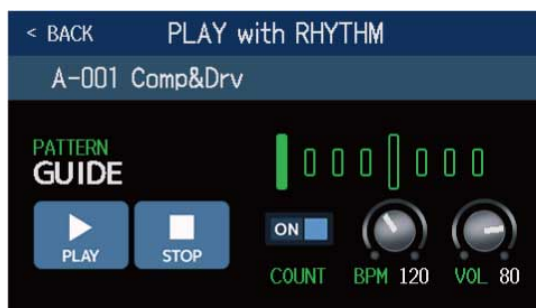
Вы можете использовать встроенные ритм-паттерны в качестве аккомпанемента.

## Включение функции ритм-паттернов

Включите эту функцию, чтобы настраивать и воспроизводить ритм-паттерны.

1. Коснитесь  в главном меню.

Функция ритм-паттернов будет включена, откроется экран воспроизведения ритм-паттернов.



Вы можете воспроизводить, останавливать и настраивать ритм-паттерны.

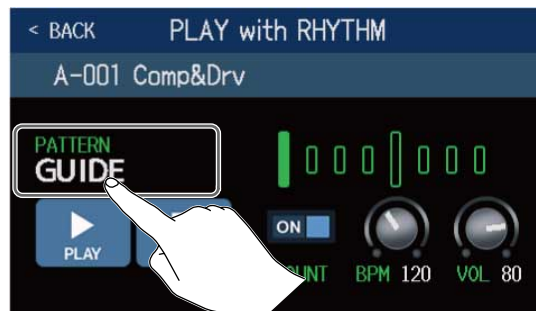
# Настройка ритм-паттернов

Вы можете производить различные настройки ритм-паттернов.

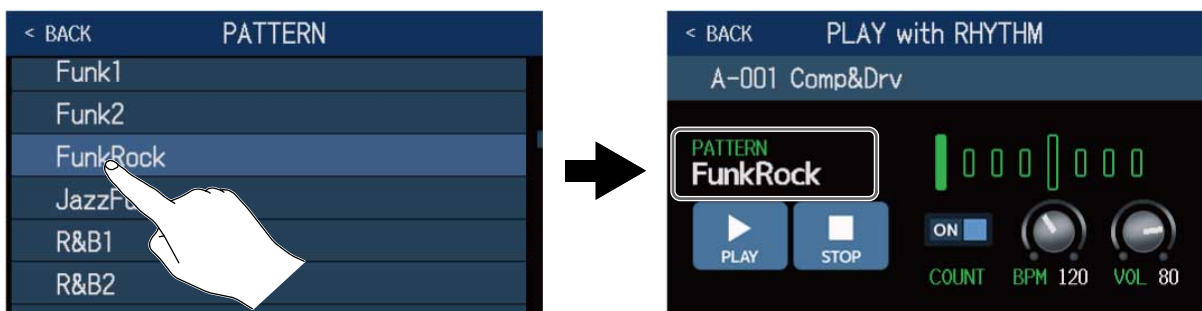
## Выбор ритм-паттерна

Выберите ритм-паттерн, который будет воспроизводиться.

1. Коснитесь названия ритм-паттерна в экране воспроизведения ритм-паттернов.




2. Выберите нужный ритм-паттерн, затем нажмите **< BACK**.

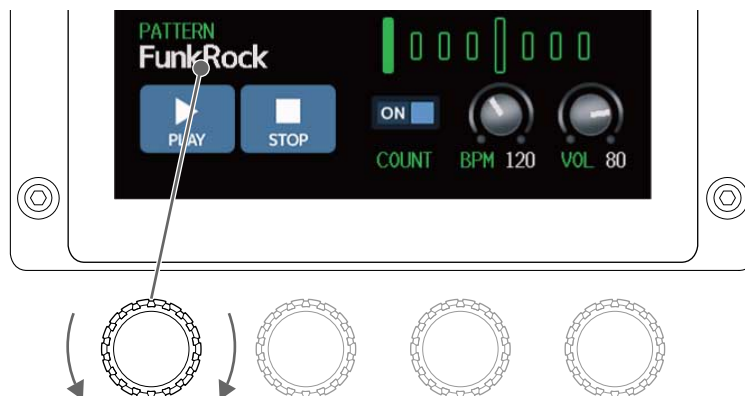


Выбранный ритм-паттерн будет назначен для воспроизведения.

### ПОДСКАЗКА

Подробнее о типах ритм-паттернов смотрите в разделе [Ритм-паттерны](#).

Также для выбора ритм-паттерна вы можете вращать .



## Затактовый отсчет

Вы можете включить функцию затактового отсчета перед началом воспроизведения ритм-паттерна.


1. Коснитесь COUNT в экране воспроизведения ритм-паттерна (→ [Включение функции ритм-паттернов](#)), чтобы включить функцию затактового отсчета, и коснитесь еще раз, чтобы выключить.

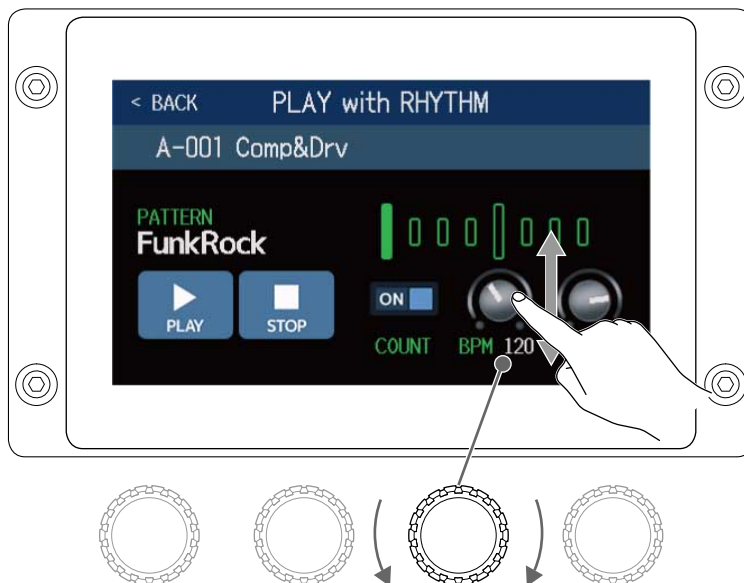


Значение	Пояснение
OFF	Затактовый отсчет выключен
ON	Затактовый отсчет включен.


## Настройка темпа

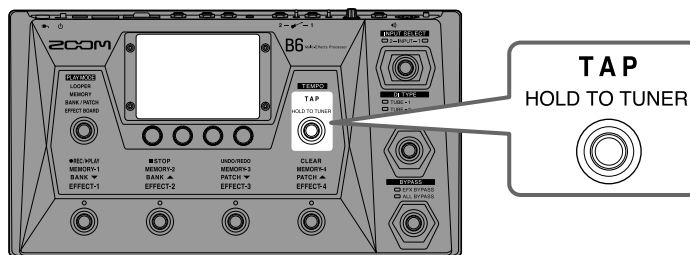
Вы можете настроить темп воспроизведения ритм-паттерна.

1. Вращайте  в экране воспроизведения ритм-паттерна. (→ Включение функции ритм-паттернов)




### ПОДСКАЗКА

- Темп можно задать в диапазоне от 40 до 250.
- Установленный темп будет также применяться для лупера и эффектов.
- Вы также можете задать темп, нажав несколько раз кнопку . Текущее значение темпа отображается на дисплее.



## Настройка громкости

Вы можете настроить громкость ритм-паттерна.

1. Вращайте  в экране воспроизведения ритм-паттерна. (→ Включение функции ритм-паттернов)



### ПОДСКАЗКА

Громкость можно задать в диапазоне от 0 до 100.



# Начало и остановка воспроизведения ритм-паттернов

Вы можете запускать и останавливать воспроизведение ритм-паттернов.

1. Коснитесь PLAY или STOP в экране воспроизведения ритм-паттернов (→ [Включение функции ритм-паттернов](#))



- 1 Начать воспроизведение
- 2 Остановить воспроизведение

## ПОДСКАЗКА

Во время воспроизведения ритм-паттерна вы можете выбрать режим воспроизведения и открыть главное меню. Таким образом, вы можете выбирать патчи и использовать лупер, не прерывая воспроизведение ритм-паттерна.

Чтобы остановить воспроизведение ритм-паттерна во время выполнения других операций, коснитесь



в главном меню и остановите воспроизведение.

## Список ритм-паттернов

№	Название	Размер	№	Название	Размер
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

№	Название	Размер	№	Название	Размер
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	

# Внешние эффекты

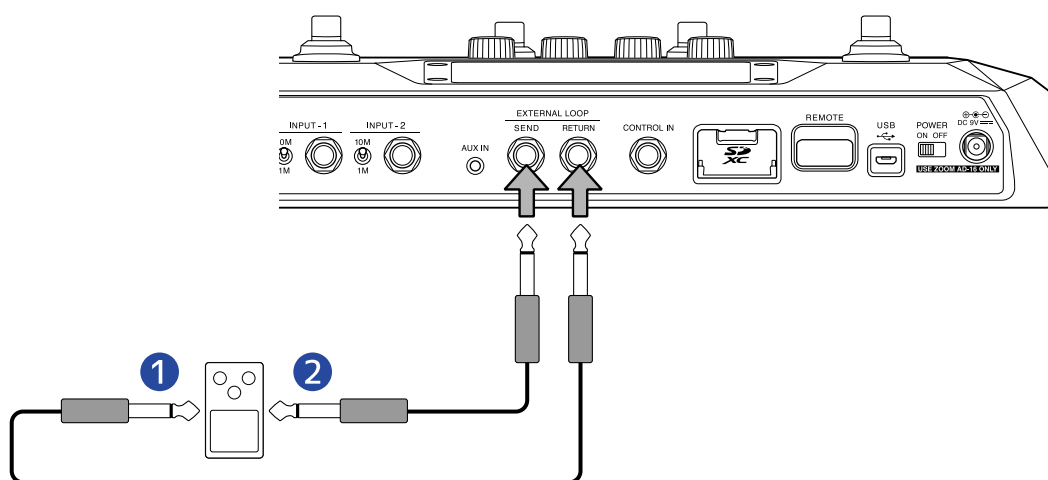
Вы можете подключать к В6 внешние эффекты с помощью разъемов посылы и возврата. Позиции посылы и возврата в цепи можно настраивать отдельно для каждого патча.

## ПРИМЕЧАНИЕ

Внешние эффекты занимают максимальный объем памяти в патчах.

(→ О количестве эффектов в патчах)

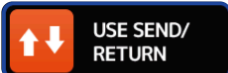
## 1. Подключите внешний эффект к В6.





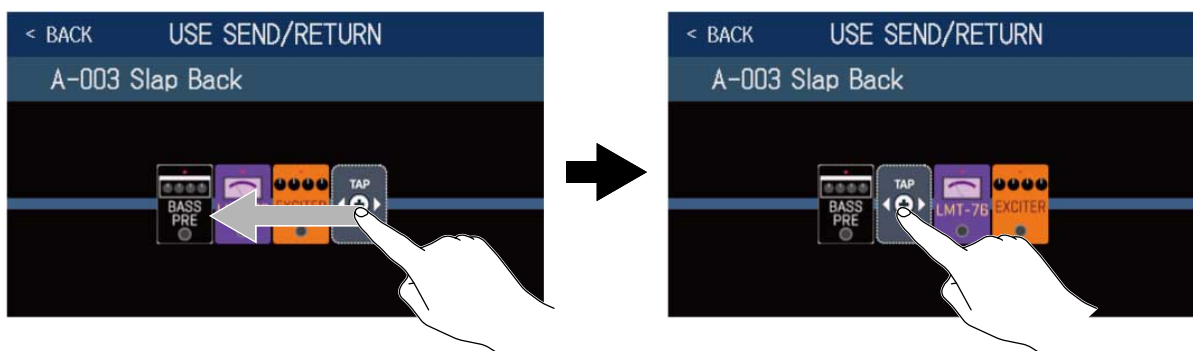
① Подключите посыл к выходу

② Подключите возврат ко входу

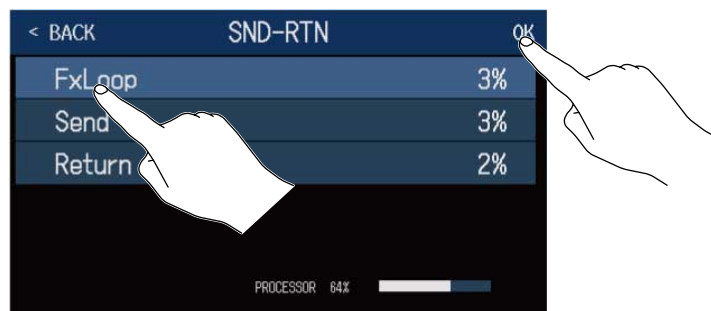
## 2. Выберите патч, в который хотите добавить внешний эффект.

3. Коснитесь  в главном меню.

4. Переместите  в позицию, в которую хотите добавить эффект, и нажмите .

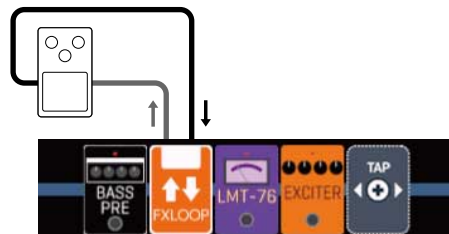


5. Коснитесь параметра, чтобы выбрать его, затем нажмите ОК.



## FxLoop

Сигнал будет направляться на внешний эффект из позиции, установленной в экране USE SEND/RETURN, а затем возвращаться в ту же позицию.



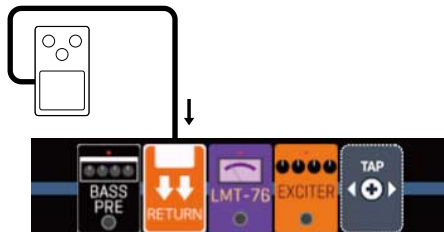
## Send

Сигнал будет направляться на внешний эффект из позиции, установленной в экране USE SEND/RETURN



# Return

Сигнал будет возвращаться с внешнего эффекта в позицию, установленную в экране USE SEND/RETURN



## ПРИМЕЧАНИЕ

- Подробнее об удалении эффектов смотрите в разделе [Удаление эффектов](#).
- Подробнее о замене внешнего эффекта смотрите в разделе [Замена эффектов](#).

## ПОДСКАЗКА

Внешние эффекты также можно добавлять в экране CHANGE AMP/EFFECTS (→ [Добавление эффектов](#))

# Импульсные отклики (IR)

В импульсных откликах сохраняются акустические характеристики звучания инструментов в виде оцифрованных данных. Акустические характеристики звучания бас-гитары, записанные с разных кабинетов, можно оцифровать и использовать для создания эффектов. Например, таким образом можно воссоздать реалистичное звучание бас-гитары, не имея физического кабинета.

В B6 предустановлены 36 импульсных откликов.

Также вы можете импортировать на устройство импульсные отклики из внешних источников.

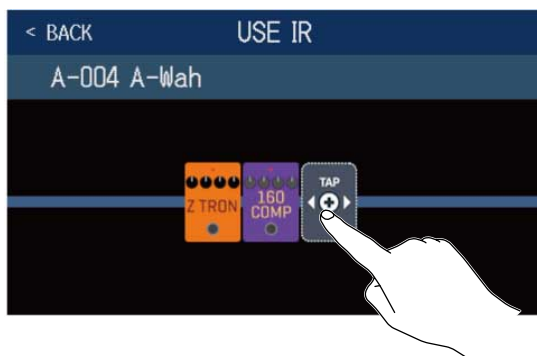
## Использование импульсных откликов


Импульсные отклики можно назначать на патчи.

**1.** Выберите патч, в котором хотите использовать импульсный отклик.

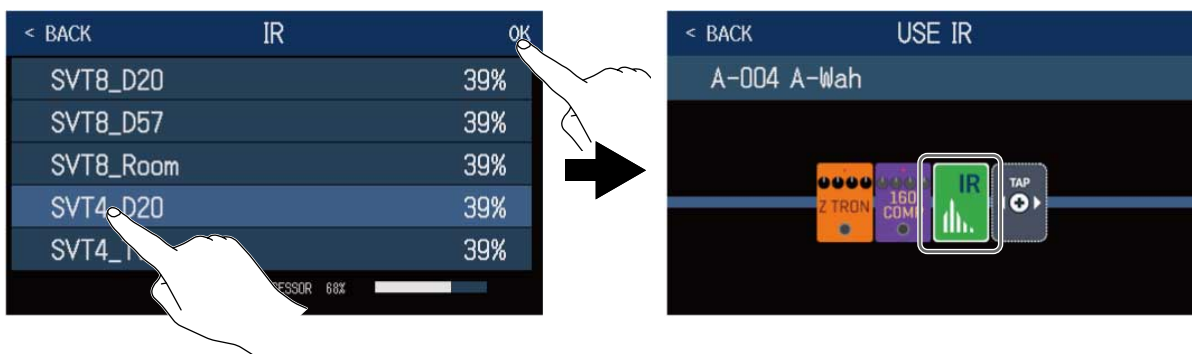
**2.** Коснитесь  в главном меню.

**3.** Коснитесь .



Переместите  в позицию, в которую хотите добавить импульсный отклик.

4. Выберите импульсный отклик, который хотите добавить, и нажмите ОК.



Выбранный импульсный отклик будет добавлен.



# Импорт импульсных откликов

Вы можете импортировать собственные импульсные отклики, а также импульсные отклики из внешних источников.

## ПРИМЕЧАНИЕ


Данные импульсных откликов можно импортировать в следующем формате:

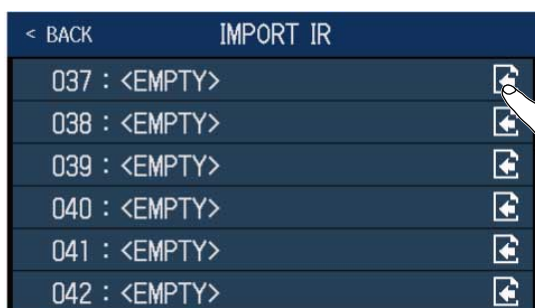
- Формат: WAV
- Частота дискретизации: 44.1–192 кГц

1. Скопируйте данные импульсных откликов на SD-карту.  
Скопируйте файлы в папку "B6\_IR" на SD-карте. (→ [Структура файлов и папок B6](#))  
Папка "B6\_IR" создается в корневом каталоге SD-карты при форматировании ее в B6.  
(→ [Форматирование SD-карты](#))

2. Установите SD-карту. (→ [Установка SD-карты](#))

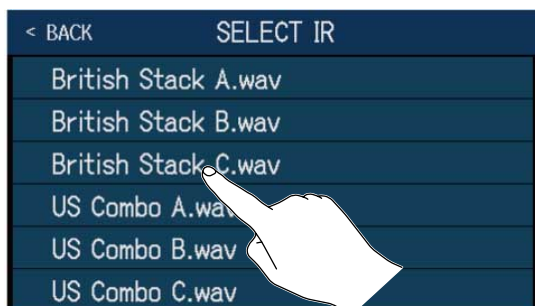
3. Коснитесь  **IMPORT IR** в главном меню.

4. Коснитесь  напротив слота, в который хотите добавить импульсный отклик.

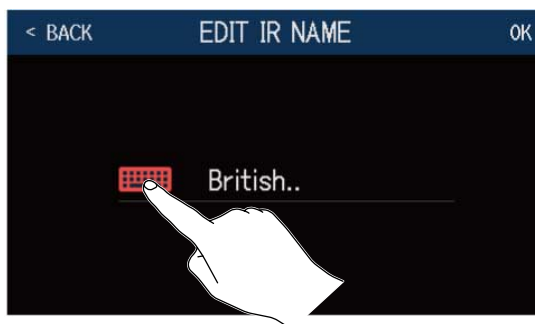


Предустановленные импульсные отклики назначены на слоты 001–036. Вы можете назначать импортируемые импульсные отклики на слоты 037–120.

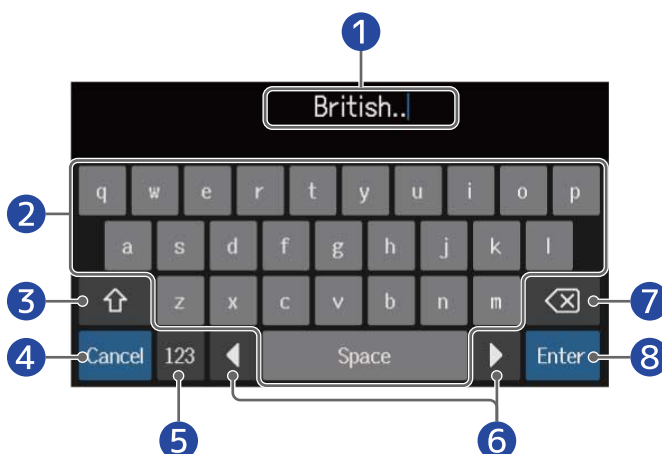
5. Выберите импульсный отклик, который хотите назначить.



## 6. Коснитесь .



## 7. Введите название импульсного отклика.



### 1 Поле для ввода символов

Текущая позиция обозначается курсором.

### 2 Символы

### 3 Переключение верхнего и нижнего регистров

### 4 Отмена ввода символов

Нажмите, чтобы вернуться в предыдущий экран.

### 5 Изменить тип символов

### 6 Передвинуть курсор

### 7 Удалить символ

### 8 Подтвердить ввод

Название будет сохранено, откроется предыдущий экран.

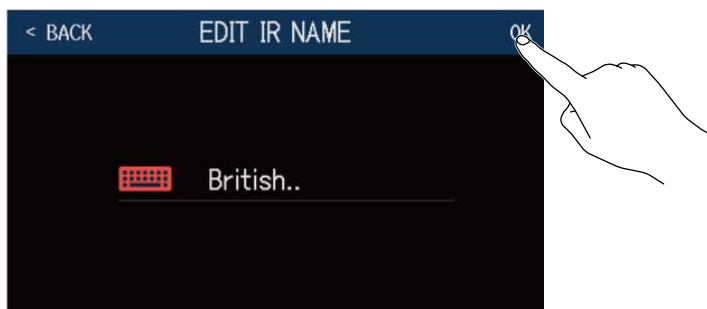
#### ПРИМЕЧАНИЕ

Вы можете использовать следующие символы:

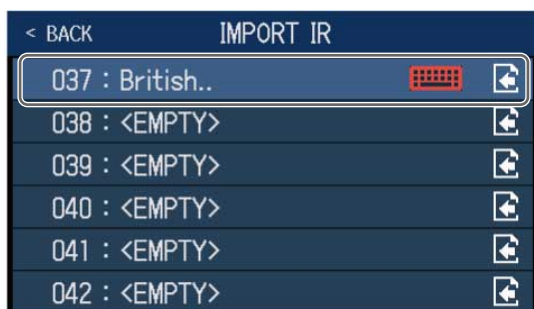
! # \$ % & ' ( ) + , - . : ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ (пробел) A-Z, a-z, 0-9

## 8. Нажмите ОК.

Выбранный импульсный отклик будет импортирован.



Коснитесь , чтобы переименовать импульсный отклик.



# Аудиоинтерфейс

---

В6 можно использовать в качестве аудиоинтерфейса с 2 входами и 2 выходами. На компьютер, подключенный к В6, можно вывести 2 канала обработанного сигнала. С компьютера можно вывести на В6 также 2 аудиоканала в позицию после эффектов. Подробнее о позициях входящего и исходящего сигнала смотрите в разделе [Путь сигнала](#).

## Установка драйверов

### Windows

---

1. Скачайте драйвер В6 на компьютер с официального сайта Zoom [zoomcorp.com](https://zoomcorp.com).

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Актуальную версию драйвера В6 можно скачать с официального сайта Zoom.

2. Запустите инсталлятор и следуйте инструкциям.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Подробную информацию об установке драйвера смотрите в руководстве к драйверу.

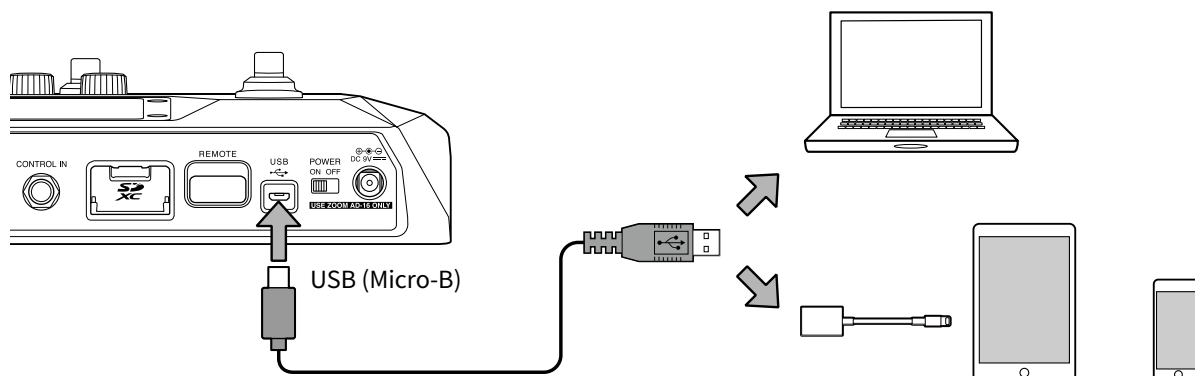
### Компьютеры Mac и устройства iOS/iPadOS

---

Для использования с компьютерами Mac и устройствами iOS/iPadOS драйвер не нужен.

## Подключение к компьютеру

1. Используйте кабель USB, чтобы подключить B6 к компьютеру или устройству iOS/iPadOS.



### ПРИМЕЧАНИЕ

- Используйте кабель USB 2.0 Micro-B с поддержкой передачи данных.
- B6 не может питаться от шины USB.
- Используйте адаптер Lightning-USB (или Lightning-USB 3) для подключения устройства iOS/iPadOS.

2. Передвиньте **POWER ON/OFF** в положение ON.

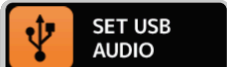
Включите B6 и подключите устройство iOS/iPadOS.

При подключении к компьютеру перейдите к шагу 3.

3. При подключении к компьютеру установите B6 в качестве звукового устройства.

## Настройки аудиоинтерфейса

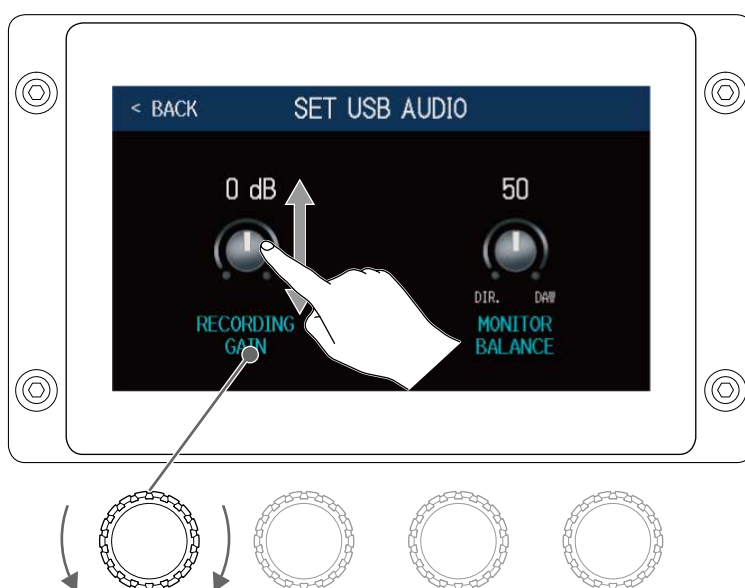
Вы можете настроить уровень сигнала при записи и баланс сигнала при мониторинге.

1. Коснитесь  в главном меню.

2. Произведите необходимые настройки.

### Настройка уровня сигнала, направляемого на компьютер


Вращайте  или потяните регулятор RECORDING GAIN вверх или вниз, чтобы настроить уровень сигнала.

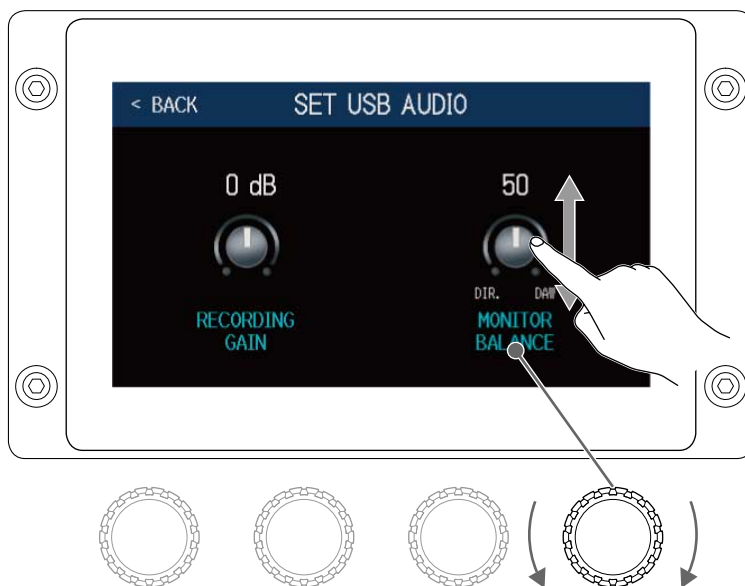


#### ПОДСКАЗКА

Вы можете настроить уровень в диапазоне от  $-6$  дБ –  $+6$  дБ.

## Настройка баланса сигнала для мониторинга

Вращайте  или потяните регулятор MONITOR BALANCE вверх или вниз, чтобы отрегулировать баланс сигнала с компьютера и прямого сигнала с В6. Текущее значение параметра отображается над регулятором.



### ПОДСКАЗКА

Значение можно указать в диапазоне от 0 до 100, где 0 - только сигнал с В6, а 100 - только сигнал с компьютера.

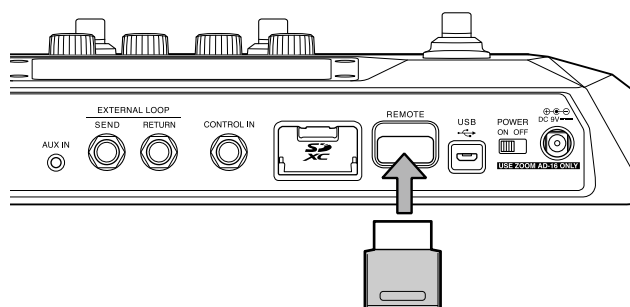
# Беспроводное подключение к устройствам iOS/iPadOS

Подключив ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер, вы можете дистанционно управлять B6 с помощью iPhone/iPad через приложение Handy Guitar Lab.

## ПРИМЕЧАНИЕ

- Перед включением B6 подключите ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер.
- Скачайте приложение Handy Guitar Lab for B6 из AppStore.

1. Не включая B6, подсоедините ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер.



2. Установите  в положение ON.

3. Запустите приложение Handy Guitar Lab for B6 на iPhone/iPad.

4. Выполните подключение к устройству в экране настроек приложения Handy Guitar Lab for B6.

## ПОДСКАЗКА

Подробнее о настройках Handy Guitar Lab for B6 смотрите в руководстве к приложению.



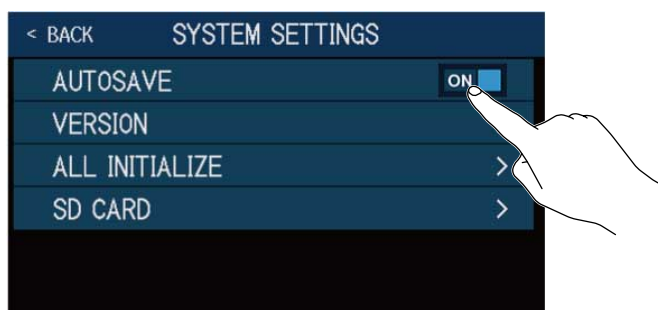
# Настройки

## Функция AUTOSAVE

Если функция AUTOSAVE включена, патчи будут сохраняться автоматически при внесении в них изменений.

1. Коснитесь  или  в главном меню.


2. Нажмите на переключатель AUTOSAVE, чтобы включить (ON) или выключить (OFF) функцию.




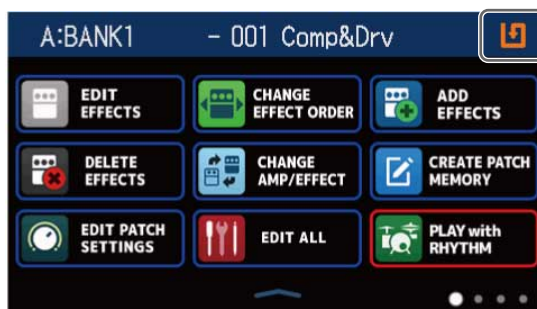
Значение	Пояснение
ON	Включение функции AUTOSAVE.
OFF	Выключение функции AUTOSAVE.

### ПОДСКАЗКА

Если функция AUTOSAVE выключена, патчи не будут сохраняться автоматически.


При изменении настроек патча в верхнем правом углу дисплея появится значок , показывающий, что текущая версия патча отличается от ранее сохраненной.

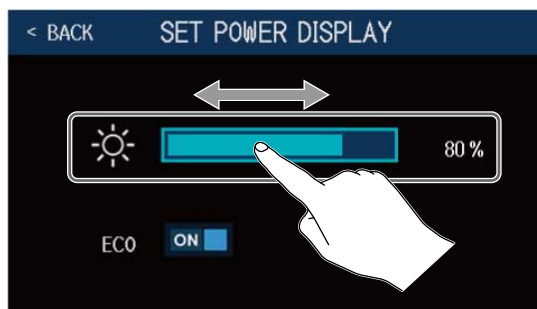
Коснитесь , чтобы сохранить текущие изменения в патче. (→ [Сохранение патчей](#))



## Яркость дисплея


Вы можете настроить яркость дисплея.

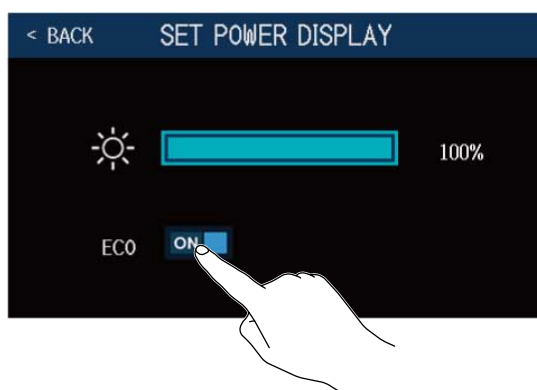
1. Коснитесь  SET POWER/DISPLAY в главном меню.
2. Потяните за шкалу вправо или влево, чтобы отрегулировать яркость дисплея.



## Режим ECO

В режиме ECO устройство автоматически отключается после 10 часов простоя.

1. Коснитесь  SET POWER/DISPLAY в главном меню.
2. Нажмите на переключатель ECO, чтобы включить или выключить режим экономии.



Значение	Пояснение
ON	Устройство автоматически выключится после 10 часов простоя.
OFF	Режим ECO выключен.

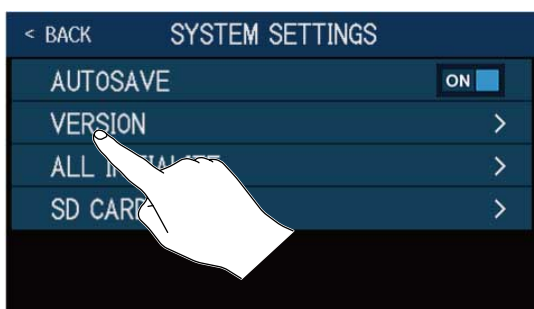
# Прошивка

## Просмотр версии прошивки

Вы можете посмотреть информацию о текущей версии прошивки В6.

1. Коснитесь  в главном меню.

2. Нажмите VERSION.



На дисплее отобразится информация о текущей версии прошивки и пресетов.



- ① Версия прошивки В6
- ② Версия DSP
- ③ Версия пресетов
- ④ Версия BOOT

## Обновление прошивки

Прошивку В6 можно обновить до актуальной версии.

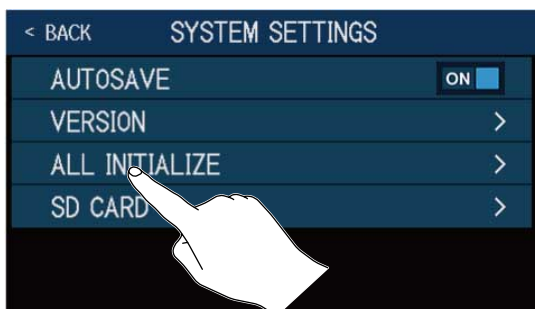
Актуальную версию прошивки В6 можно скачать с сайта ZOOM ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).

# Сброс настроек

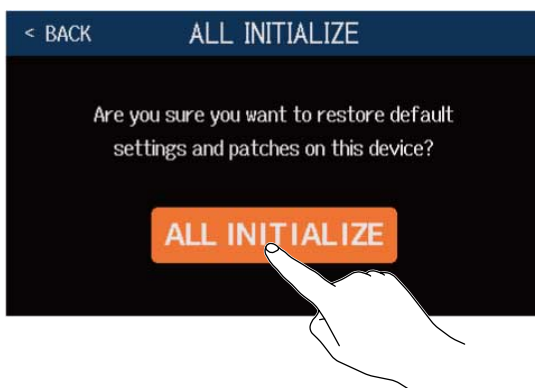
Вы можете сбросить все настройки В6 к их заводским значениям.

1. Коснитесь  в главном меню.

2. Нажмите ALL INITIALIZE.



3. Нажмите ALL INITIALIZE еще раз.



Все настройки устройства будут сброшены к первоначальным значениям, затем В6 перезапустится.

## ПРИМЕЧАНИЕ

Будьте внимательны: при сбросе настроек все текущие настройки устройства, в том числе настройки патчей, вернуться к своим значениям по умолчанию.

## ПОДСКАЗКА

Чтобы отменить сброс настроек, нажмите  в шаге 3.

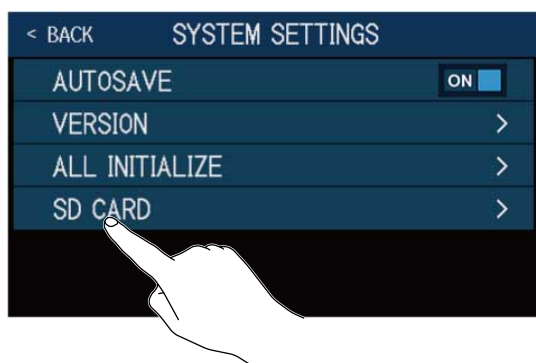
# Карта памяти

## Просмотр информации об SD-карте

Вы можете проверить, сколько свободного места осталось на карте памяти.

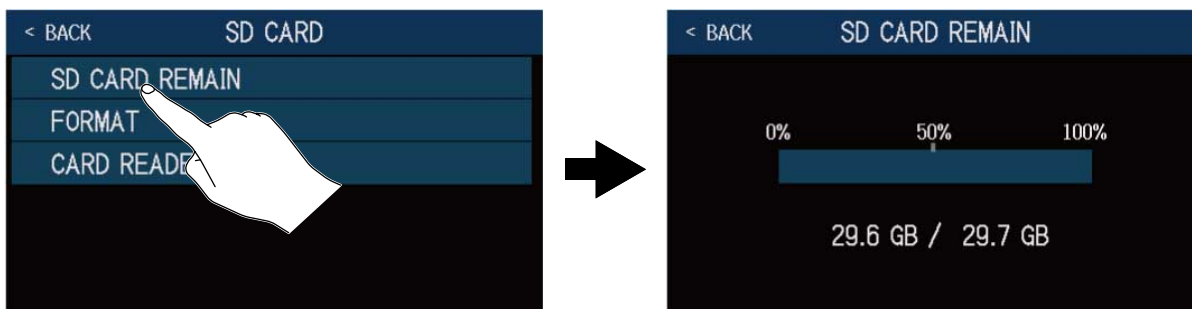
1. Коснитесь  в главном меню.

2. Нажмите SD CARD.



3. Нажмите SD CARD REMAIN.

На дисплее отобразится объем доступного места на SD-карте.



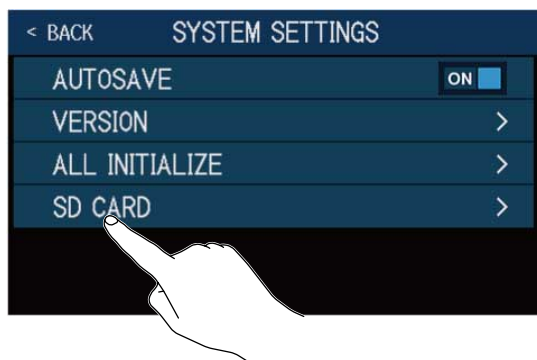
## Форматирование SD-карты

Отформатируйте SD-карту с помощью B6, чтобы повысить ее производительность. Перед тем, как использовать с B6 новую карту памяти или карту, ранее отформатированную с помощью компьютера, ее также необходимо отформатировать с помощью B6.

При форматировании все данные с SD-карты будут удалены.

1. Коснитесь  в главном меню.

2. Нажмите SD CARD.



3. Нажмите FORMAT.

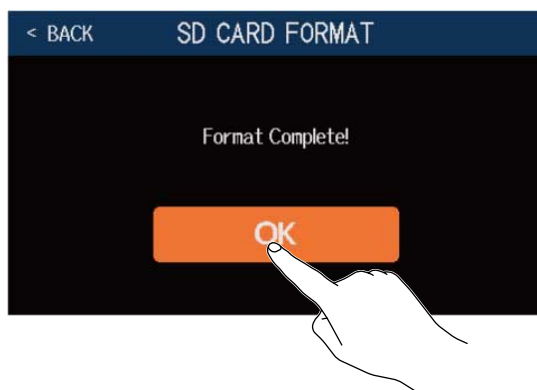


4. Нажмите Execute.

Карта памяти будет отформатирована.



**5.** Нажмите ОК.

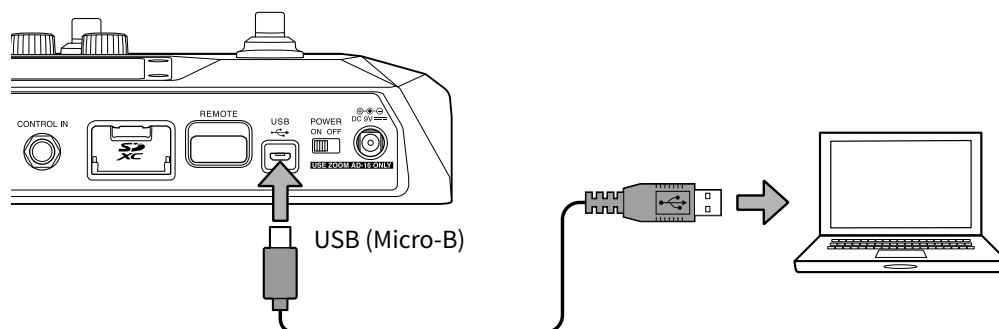


# Режим кард-ридера

При подключении к компьютеру B6 можно использовать в качестве кард-ридера.

Например, вы можете перенести с компьютера на B6 лупы и импульсные отклики (как записанные вами, так и загруженные из интернета).

1. Подключите B6 к компьютеру с помощью кабеля USB.

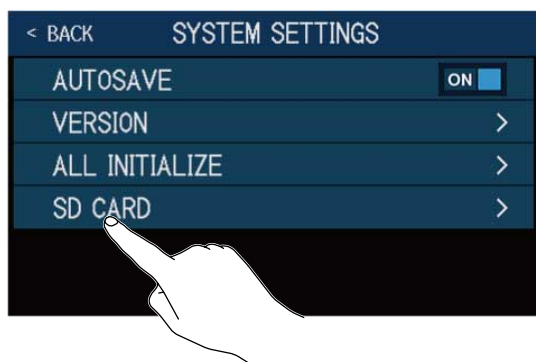


## ПРИМЕЧАНИЕ

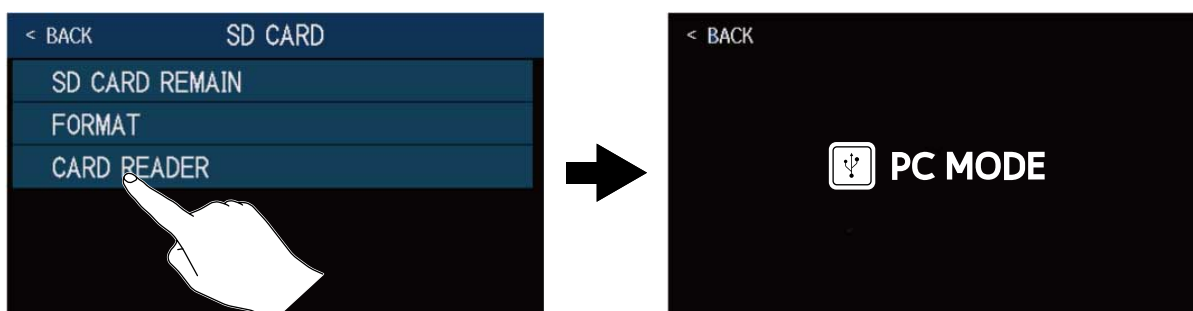
- Используйте кабель USB 2.0 Micro-B с поддержкой передачи данных.
- B6 не может питаться от шины USB.

2. Коснитесь  в главном меню.

3. Нажмите SD CARD.



4. Нажмите CARD READER.  
Откроется экран PC MODE.





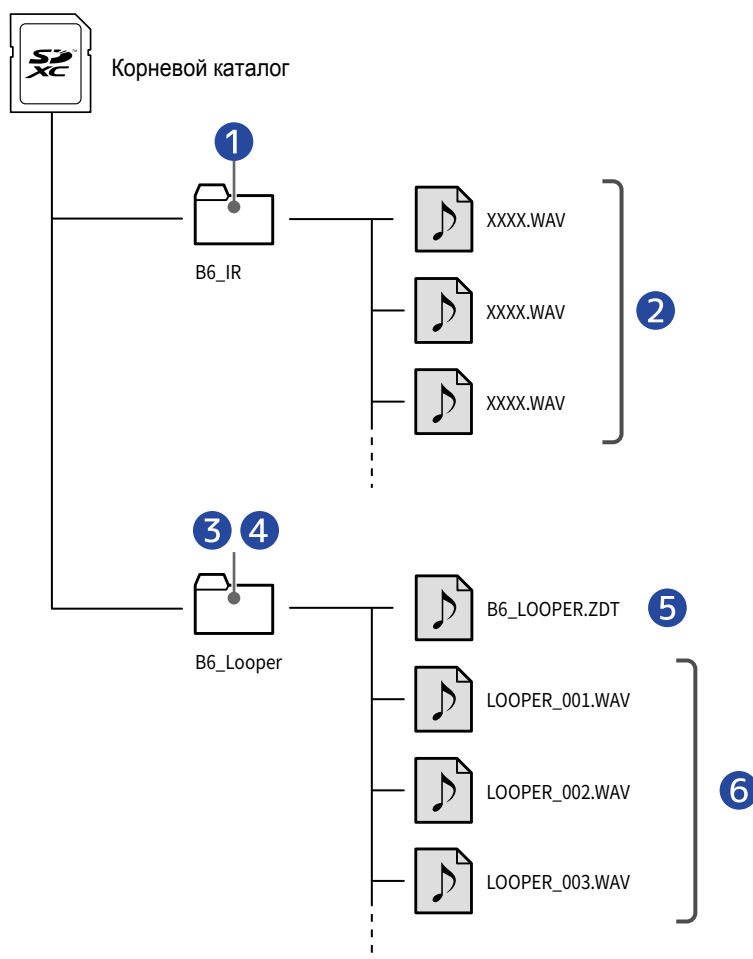
## 5. Перенесите необходимые файлы на устройство с помощью компьютера.

### ПРИМЕЧАНИЕ

В режиме PC MODE другие функции устройства недоступны, а футсвитчи и регуляторы параметров неактивны.

## Структура папок и файлов B6

При форматировании с помощью B6 на SD-карте создается следующая структура из папок и файлов.



1. Файлы импульсных откликов в формате WAV, помещенные в эту папку, можно импортировать в B6.  
(→ Импорт импульсных откликов)
2. Файлы импульсных откликов (WAV)
3. Записанные лупы сохраняются в этой папке.  
(→ Создание и сохранение лупов на SD-карте)
4. Аудиофайлы, помещенные в эту папку, можно импортировать в B6 в качестве лупов.  
(→ Выбор лупов на SD-карте)
5. Файл настроек лупера
6. Записанные файлы лупов

# Устранение неисправностей

## Устройство не включается

- Убедитесь, что переключатель POWER находится в положении ON.
- Проверьте подключение устройства. (→ [Подключение устройств](#))

## Нет звука или звук очень тихий

- Проверьте подключение устройства. (→ [Подключение устройств](#))
- Убедитесь, что выбрали правильный канал для входа. (→ [Выбор входа \(INPUT SELECT\)](#))
- Отрегулируйте уровень эффектов. (→ [Настройка эффектов](#))
- Отрегулируйте уровень патча. (→ [Настройка уровня патча](#))
- Отрегулируйте общую громкость. (→ [Настройка громкости](#))
- Если для регулировки громкости вы используете педаль экспрессии, нажмите на педаль таким образом, чтобы уровень громкости стал приемлемым.

## Много посторонних шумов

- Убедитесь, что шумы не вызваны кабелем.
- Используйте фирменный сетевой адаптер ZOOM. (→ [Подключение устройств](#))

## Невозможно выбрать эффект

- Если использование эффекта приведет к чрезмерной загрузке процессора, на дисплее появится сообщение “PROCESS OVERFLOW”, и эффект не будет применен. (→ [О максимальном числе эффектов в патче](#))

## Педаль экспрессии не работает

- Назначьте эффект на педаль. (→ [Педаль экспрессии](#))

- Проверьте подключение педали экспрессии. (→ [Подключение устройств](#))

## Уровень записанного сигнала в DAW слишком низкий

Проверьте настройки уровня записи. (→ [Настройки аудиоинтерфейса](#))

## При использовании SD-карты лупы не записываются корректно

- SD-карта может со временем хуже работать. В частности, может снизиться скорость записи.
- Форматирование карты памяти с помощью V6 может помочь решить проблему. (→ [Форматирование SD-карты](#))
- Если форматирование карты памяти не помогло, рекомендуется заменить ее на новую.

Вы можете найти список совместимых SD-карт на официальном сайте ZOOM.

### **ПРИМЕЧАНИЕ**

Наличие карты памяти в списке совместимых SD-карт не гарантирует ее бесперебойную работу. Этот список приводится в информационных целях.

# Технические характеристики

Максимальное число эффектов одновременно		6 эффектов
Количество патчей		240
Частота дискретизации		88,2 кГц
А/Ц-преобразование		24 бит, 128-кратный оверсэмплинг
Ц/А-преобразование		24 бит, 128-кратный оверсэмплинг
Обработка сигнала		32 бит
Частотный диапазон		20 Гц – 20 кГц (+0,5 дБ/-0,5 дБ) (10 кОм)
Дисплей		4,3", TFT матрица, цветной ЖК (480×272)
Входы	INPUT 1/2	Стандартные монофонические джеки Номинальный уровень на входе: -20 дБн Сопротивление (линия): 1 или 10 МОм (переключается)
	RETURN	Стандартный монофонический джек Номинальный уровень на входе: -20 дБн Сопротивление (линия): 1 МОм
	AUX IN	Сtereo мини-джек Номинальный уровень на входе: -10 дБн Сопротивление (линия): 10 кОм
Выходы	AMP/LINE [PHONES]	Стандартный стереофонический джек Макс. уровень на выходе: Линия +11,4 дБн (при сопротивлении 10 кОм или выше) / Наушники 24 мВт + 24 мВт (нагрузка 32 Ом)
	BALANCED OUTPUT	XLR-разъем Сопротивление: 100 Ом (горячий-земля, холодный-земля) / 200 Ом (горячий-холодный) заземлением (переключается)
	SEND	Стандартный монофонический джек Макс. уровень на выходе: +11,4 дБн (при сопротивлении 10 кОм или выше)
Макс. уровень шума	AMP/LINE [PHONES]	-96 дБн
	BALANCED OUTPUT	-100 дБн
	SEND	-99 дБн
Педаль экспрессии		FP02M
Питание		Сетевой адаптер (9В DC 500 мА, центр минус) (ZOOM AD-16)

USB		Порт: USB 2.0 Micro-B/Кабель: Micro-B Приложение Guitar Lab: USB1.1 Full Speed Аудиоинтерфейс: USB 2.0 High Speed, 44,1/88,2 кГц, 32 бит (16 бит при 88,2 кГц), 2 входа и 2 выхода Класс накопителя: USB 2.0 High Speed Примечание: Используйте кабель USB, который поддерживает передачу данных. Питание от USB-шины не поддерживается.
SD-карта	Спецификации	Карты памяти SD/SDHC/SDXC
	Лупер	WAV: 44,1 кГц, 16 бит, стерео
	Импульсные отклики	WAV: 44,1–192 кГц, 16/24/32 бит
Дистанционное управление		ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер
Габариты		228 мм (д) × 418 мм (ш) × 65 мм (в)
Вес		1890 г

Примечание: 0 дБн = 0,775 В



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan  
[zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)